SHADOWRUN

DAS CYBERPUNK-ROLLENSPIEL

FANTASY PRODUCTIONS 1993

INHALT

WILLKOMMEN IN DEN SCHATTEN 7
WIR SCHREIBEN DAS JAHR 2053 8
Die Welt von Shadowrun 10
Was ist ein Rollenspiel? 10
Los geht's 10
PLUS ÇA CHANGE 12
von Paul Hume
UND ES BEGAB SICH... 20
Aufstieg der Megakons 20
Der Rohstoffrausch 22
Die Lone Eagle 22
Die Schuldzuweisung 22
Zeit des Leidens 23
Die Sechste Welt 23
Der Tanz 23
Die Indianische Frage 24
Der Vertrag von Denver 24
Die Goblinisierung 25
Magie und Matrix 26
Der Crash von '29 26
Die Supermächte 28
Unabhängigkeitsfieber 28
Neue Gewalt 29
DIE SPIELKONZEPTE 30
Würfelprozedur 30
Automatisches Scheitern oder Erfolg 32
Erfolgsproben 32
Würfelpools 32
Modifikatoren 32
Definitionen 32
Charaktere 32
Konzentrationen und Spezialisierungen 33
Magie 33
Die Matrix 33
DIE METAMENSCHHEIT 34
Der Zwerg 36
Der Elf 36
Der Mensch 37
Der Ork 37
Der Troll 38
CHARAKTERERSCHAFFUNG 40
Charakter-Informationen 40
Rasse 40
Attribute 42
Fertigkeiten 43
Cyberware 43
Zaubersprüche 43
Ausrüstung 43
Extras 43
Aufbau eines Charakters 44
Verteilung von Prioritäten 44
Komplettierung des Charakters 47
Ausgestaltung des Charakters 47
Zwanzig Fragen 47
Der Charakterbogen 48
ARCHETYPEN 49
Leibwächter 49
Kampfmagier 50
Deckerin 51
Detektiv 52
Zwergensöldner 53
Elfischer Decker 54
Ehemaliger Konzernmann 55
Ehemalige Lohnmagierin 56
Gangmitglied 57
Söldner 58
Riggerin 59
Schamane 60
Straßenmagier 61
Straßensamurai 62
Straßenschamane 63
Stammesangehöriger 64
EINSATZ VON FERTIGKEITEN 66
Fertigkeitsstufen 66
Erfolgsproben 66
Sich Zeit lassen 68
Das Fertigkeitenschema 68
Konzentrationen und Spezialisierungen 70
Fertigkeiten-Kategorien 70
Aktionsfertigkeiten 70
Bauen-/Reparieren-Fertigkeiten 73
Wissensfertigkeiten 73
Sprachfertigkeiten 74
Spezielle Fertigkeiten 74
KAMPF 76
Gebrauch der Regeln 76
Die Kampfrundensequenz 78
Initiative 78
Zusätzliche Handlungen 79
Initiativepatt 79
Hinauszögern von Handlungen (optional) 79
Handlungen 80
Freie Handlungen 80
Einfache Handlungen 81
Komplexe Handlungen 82
Bewegung 83
Gehen 83
Laufen 83
Abfangen 83
Würfelpools 84
Der Kampfpool 84
Der Steuerpool 84
Der Hackingpool 85
Der Magiepool 85
Critter-Kampf 85
Initiative 85
Handlungen 85
Würfelpools 86
Critter-Gefahrenstufen 86
Kampffertigkeiten 86

Überraschung 86
Fernkampf 87
Durchführung von Fernkampf 87
Der Grundmindestwurf 87
Situationsbedingte Mindestwurfmodifikatoren 88
Die Angriffs-Erfolgsprobe 90
Widerstandsprobe des Verteidiger 90
Ausgang des Angriffs 91
Schadensanwendung 91
Feuerwaffen 92
Einzelschußmodus 92
Halbautomatischer Modus 92
Salvenmodus 92
Vollautomatischer Modus 92
Streufeuer 93
Nachladen von Feuerwaffen 95
Schrotflinten 95
Projektilwaffen 96
Granaten 96
Barrieren 98
Raketenwerfer 98
Nahkampf 100
Abwicklung von Nahkämpfen 100
Nahkampfwaffen 100
Schockwaffen 103
Fahrzeuge im Kampf 104
Fahrzeug-Attribute 104
Fahrzeug-Steuereinrichtungen 104
Gelände 105
Fahrzeugkampf 105
Fahrzeuge, Waffen und Magie 108
Fahrzeugschaden 109
Schaden und Heilung 110
Schadensformen 110
Schadenscodes 110
Schadensanwendung 111
Zustandsstufen 112
Heilung 112
Kosmetische und Implantationschirurgie 114
Erste Hilfe 115
Zauberer und Schaden 115
MAGIE 116
Schamanistische Schule 118
Totems 118
Der Schamane im Rollenspiel 123
Die Medizinhütte 123
Naturgeister 123
Schamanenfähigkeiten 123
Hermetische Tradition 123
Hermetische Bibliotheken 124
Der Hermetische Kreis 124
Adepten 124
Magieradepten 124
Schamanenadepten 124
ki-Adepten 125
ki-Adepten und Magie 125
Hexerei 127
Arten von Zaubern 127
Spruchkomponenten 128
Summierung von Zaubern 129
Mehrere Ziele 129
Spruchzauberei 129
Entdeckung von Spruchzauberei 132
Spruchabwehr 132
Erlernen neuer Zaubersprüche 132
Sprüche von eingeschränkter Anwendbarkeit 133
Rituelle Hexerei 133
Die Stoffliche Verbindung 135
Ritualteams 135
Verfahren der Rituellen Hexerei 135
Fokusse 137
Verfügbarkeit 137
Bindung eines Fokus 137
Benutzung eines Fokus 137
Zauberfokusse 137
Geisterfokusse 137
Kraftfokusse 138
Zauberspeicher 138
Waffenfokusse 138
Angriff durch einen Fokus 139
Beschwören 139
Beschwören von Naturgeistern 139
Beschwören von Elementargeistern 140
Die Gestalt von Geistern 142
Geisterkampf 143
Übernahme der Beherrschung 143
Bannen 143
Der Astralraum 145
Astrale Wahrnehmung 145
Astrale Projektion 146
Astralkampf 147
Astrales Ausweichen 149
Astrales Spurenlesen 149
Zaubersprüche im Astralraum 149
Das Zauberverzeichnis 151
Kampfzauber 151
Wahrnehmungszauber 152
Heilzauber 154
Illusionszauber 155
Manipulationszauber 156
DIE MATRIX 160
Zugang zur Matrix 162
Sehen in der Matrix 162
Einstieg in die Matrix 162
Zeit und Bewegung in der Matrix 162
Hallo, Vermittlung 163
Sicherheitsstufen 164
Fernsprech-Auskunft 165
Verlassen der Matrix 165
Geographie der Matrix 166
Knoten 166
Systemoperationen 168
Alarm 168
Die Gegenseite 168
Kartographierung von Systemen 168
Kartographierung der Telekomgitter 169
Intrusion Countermeasures (IC) 169
Weiße IC 169
Graue IC 170
Schwarze IC 171
Cyberdecks 172
Master Persona Control Program 172
Härte 172
Aktiver Speicher 172
Speicherbank 172
Ladegeschwindigkeit 172
I/O (Input/Output)-Geschwindigkeit 173
Technische Einzelheiten von Cyberdecks 173
Cyberdeck-Optionen 173
Verwendung von Cyberdecks 173
Cyberprogramme 174
Personaprogramme 174

Utilityprogramme 174
Kampfutilities 175
Abwehrutilities 175
Sensorutilities 175
Maskenutilities 176
Decking 177
Bewegung in der Matrix 177
Wahrnehmung in der Matrix 177
Schnecken in der Matrix 177
Matrixkampf 178
Initiative in der Matrix 178
Matrixhandlungen 178
Matrixkampf 178
Persona gegen Persona 179
Beschädigung des Ziels 179
Kampfvermeidung 179
HINTER DEN KULISSEN 180
Riskante Situationen 180
Einsatz sozialer Fertigkeiten 180
Rassismus und Charisma 182
Einsatz von Bauen-/Reparieren-Fertigkeiten 182
Einsatz von Fahrzeugfertigkeiten 183
Einsatz von Wissensfertigkeiten 183
Einsatz von Sprachfertigkeiten 184
Einsatz von Ausrüstungsgegenständen 184
Die Ausrüstung schleppen 185
Wahrnehmung 185
Krankheiten und Toxine 186
Nichtspielercharaktere 187
Gefahrenstufen 187
NSC-Handlungen 187
Die Beute vermarkten 188
Einen Hehler finden 188
Die Beute 188
Das Treffen 188
Lebensstil: Reich oder im Schatten 189
Im Luxus 189
Oberschicht 189
Mittelschicht 189
Unterschicht 189
Squatter 189
Auf der Straße 189
Im Krankenhaus 189
Einhaltung laufender Zahlungen 189
Erwerben eines Lebensstils 190
Karma 190
Gutes Karma 190
Karmapool 191
Team-Karma 191
Schnelle Matrix-Systeme 192
Auswahl des Sicherheitscodes 192
Festlegung der Sicherheitsstufen 192
Installieren von IC 193
Installieren von Datenwerten 193
Wie tödlich darf's denn sein? 194
Schattenlaufen 195
Entwurf eines Abenteuers 196
Gewährung von Karma 199
Reputation 199
CONNECTIONS 200
Beinarbeit 200
Barkeeper 203
Gangboss 203
Humanis-Policlub Mitglied 204
Killerelf 204
Konzernmann 205
Konzerngardist 205
Konzernsekretärin 206
Kopfgeldjägerin 206
Mechanikerin 207
Medienproduzentin 207
Metamenschenrechtlerin 208
Mr. Johnson 208
Schieberin 209
Squatter 209
Städtischer Beamter 210
Stammeshäuptling 210
Straßen-Cop 211
Straßen-Doc 211
Talismkrämerin 212
Troll-Rausschmeißer 212
Yakuza-Boss 213
Zwergentechniker 213
CRITTERS 214
Die Kräfte der Erwachten 214
Bewegung 214
Bindung 214
Elektrische Entladung 216
Entfremdung 216
Einfluß 216
Essenzentzug 216
Flammenaura 217
Flammenodem 217
Gesteigerte Sinne 217
Gift 217
Grauen 217
Immunität gegen Altern 217
Immunität gegen Gifte 217
Immunität gegen Krankheitserreger 217
Immunität gegen normale Waffen 217
Infektion 217
Magischer Schutz 217
Manifestation 217
Nebelgestalt 218
Lähmende Berührung/Lähmendes Heulen 218
Pestilenz 218
Psychokinese 218
Regeneration 218
Schutz 218
Steigerung körperlicher Attribute 218
Suche 218
Tierbeherrschung 218
Übler Atem 218
Unfall 218
Verschleierung 219
Verschlingen 219
Verstärkter Panzer 219
Versteinernder Blick 219
Verwirrung 219
Zwang 219
Schwächen erwachter Wesen 220
Allergie 220
Essenzverlust 220
Reduzierte Sinne 220
Verwundbarkeit 220
Cyberware für Critters 220
Eine Auswahl erwachter Wesen 221
Augentöter 221
Banshee 221
Barghest 221
Basilisk 222
Donnervogel 222

Dracoformen 222
Elementargeister 224
Geister 224
Gestaltwandler 225
Ghul 225
Greif 226
Harpyie 227
Krake 227
Leshy 228
Merrow 228
Naga 228
Naturgeister 229
Phönix 230
Sasquatch 230
Schreckhahn 231
Vampir 231
Wendigo 232
Critter-Werte 232
AUSRÜSTUNG 236
Nahkampfwaffen 236
Projektilwaffen 238
Feuerwaffen 238
Pistolen 238
Maschinenpistolen/-gewehre 238
Gewehre 239
Taserwaffen 239
Schwere Waffen 239
Feuerwaffenzubehör 240
Munition 241
Sprengstoffe 241
Panzerung 242
Überwachung und Sicherheit 242
Optische Geräte 242
Kommunikationsgeräte 242
Überwachungsgeräte 242
Anti-Überwachungsgeräte 243
Sicherheitsgeräte 243
Überlebensausrüstung 244
Arbeitsausrüstung 244
Lebensstil 244
Unterhaltung 244
Elektronik 245
Cyberware 246
Headware 246
Bodyware 248
Cyberdecks und Programme 249
Biotech 249
Slap Patches 250
Magische Ausrüstung 250
Fahrzeuge 251
Bodenfahrzeuge 251
Hovercraft 251
Schiffe 251
Flugzeuge 252
Militärfahrzeuge 252
Thunderbirds 252
Sicherheitsfahrzeuge 252
Vektorschubmaschinen 253
Drohnen 253
Fahrzeugwaffen 253
Riggerausrüstung 253
2053: DER NORDWESTEN 266
Der Vertrag von Denver 266
Stammesländer 268
Tir Tairngire 268
Weitere Nachbarn 268
Der Status von Seattle 269
Stämme 269
Die Salish 269
Die Sinsereach 269
Die Makah 269
Die Cascade-Crow 269
Die Cascade-Orks 269
SEATTLE 270
Anreise nach Seattle 270
Die Regierung 272
Seattles Metroplex-Garde 272
Besucher-Informationen 272
Medizinische Hilfe 273
Rechtshilfe 273
Öffentliches Datennetz 273
Notfalldienste 273
Nahverkehr 273
Unterhaltung/Medien 273
Sehenswürdigkeiten 274
Stammesniederlassungen 274
Konzernniederlassungen 274
Die Schattenseite von Seattle 274
ANMERKUNGEN DER DESIGNER 276
QUELLENBUCH-ERRATA 277
Straßensamurai-Katalog 277
Ausrüstungstabelle 278
Das Grimoire 282
Paranormal Animals of North America 282
Critter-Werte 282
London Sourcebook 282
Virtual Realities 282
Mindest-Sicherheitscodes 282
Rigger Black Book 283
Shadowbeat 283
Shadowtech 283
Anpassung von Abenteuern 283
CHARAKTER-DATENBLÄTTER 285
INDEX 289
KARTEN 297

WICHTIGE ÜBERSICHTSTABELLEN

Charakter-Modifikatoren nach Rasse 45
Charakter-Mastertabelle 47
Das Fertigkeitenschema 69
Alle Fertigkeiten auf einen Blick 75
Waffenreichweiten 88
Fernkampfmodifikatoren 89
Feuerwaffen 94
Projektilwaffen 96
Granaten-Reichweiten 96
Nahkampfwaffen 101
Nahkampf-Modifikatoren 101
Heilungstabellen 113-115
Geistertabelle 144
Tabelle der Zaubersprüche 157
Die RTGs Nordamerikas 164
Cyberdecks 173
Soziale Fertigkeiten 182
Modifikatoren für Wahrnehmungsproben 185
Critter-Werte 233-235
Speicherplatz für Talentsofts 248
Ausrüstungstabellen 254-265
Ausrüstung aus dem Straßensamuraikatalog 278-281

Shadowrun-Konzept
Jordan Weisman
Bob Charrette
Paul Hume
Tom Dowd
L. Ross Babcock III
Sam Lewis
Dave Wylie
Design der Erstauflage
Bob Charrette
Paul Hume
Tom Dowd
Entwicklung und Design von SRII
Tom Dowd
Plus ça change von
Paul Hume
Zusätzliches Material
Bob Charrette
Paul Hume
Nigel Findley
Phillip McGregor
Karl Wu
Spieltester
Zu viele, um sie hier einzeln aufzuzählen (sorry). Besonderer Dank an das GEnie-Netz für ihre Hilfestellung

Lektorat FASA
Donna Ippolito
Sharon Turner Mulvihill
Diane Piron

Herstellung FASA
Art Director
Jeff Laubenstein
Projektmanager
Joel Biske
Jeff Laubenstein
Cover Art
Larry Elmore
Cover Design
Joel Biske
Jeff Laubenstein
Shadowrun Logo
Jeff Laubenstein
Jim Nelson
Dana Knutson
Farbillustrationen
Jeff Laubenstein
Joel Biske
Jim Nelson
Janet Aulisio
Schwarzweiß-Illustrationen
Jeff Laubenstein
Joel Biske
Jim Nelson
Dana Knutson
Janet Aulisio
Tim Bradstreet
Mike Nielsen
Earl Geier
Dan Dmith
Steve Venters
Duane Loose
Karten und Diagramme
Joel Biske
Innendesign
Jeff Laubenstein
Joel Biske
Tara Gallagher
Layout
Tara Gallagher
Satz
Ernie Hernandez

SHADOWRUN

DAS CYBERPUNK-ROLLENSPIEL

VERSION 2.01 D

Übersetzung aus dem Amerikanischen
Thomas Schichtel

Projektplanung, Grafische Gestaltung, Layout und Satz
Thomas Römer

Redaktion Fanpro
Werner Fuchs
Tanja Fürstenberg
Stefan Geussenhainer
Michael Immig
Christian Jentzsch
Susanne Lork
Claudia Mohr
Thomas Römer

Herstellung Fanpro
Michael Immig
Dietrich Limper
Susanne Lork
Thomas Römer

Belichtung
Mouse House Design, Düsseldorf
Projektion Service, Düsseldorf

Lithographie
Repro Gerlach, Düsseldorf
Repro Urlichs, Düsseldorf

Druck
Fuldaer Verlagsanstalt, Fulda

SHADOWRUN und MATRIX sind eingetragene Warenzeichen der FASA Corporation.

© 1992 by FASA Corporation
Copyright der deutschen Ausgabe
© 1993 by Fantasy Productions

Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck, auch auszugsweise, oder Verarbeitung und Verbreitung des Werkes in jedweder Form, insbesondere zu Zwecken der Verfielfältigung auf photomechanischem, elektronischem oder ähnlichem Wege nur mit schriftlicher Genehmigung von **Fantasy Productions GmbH.**

4. Auflage 1995

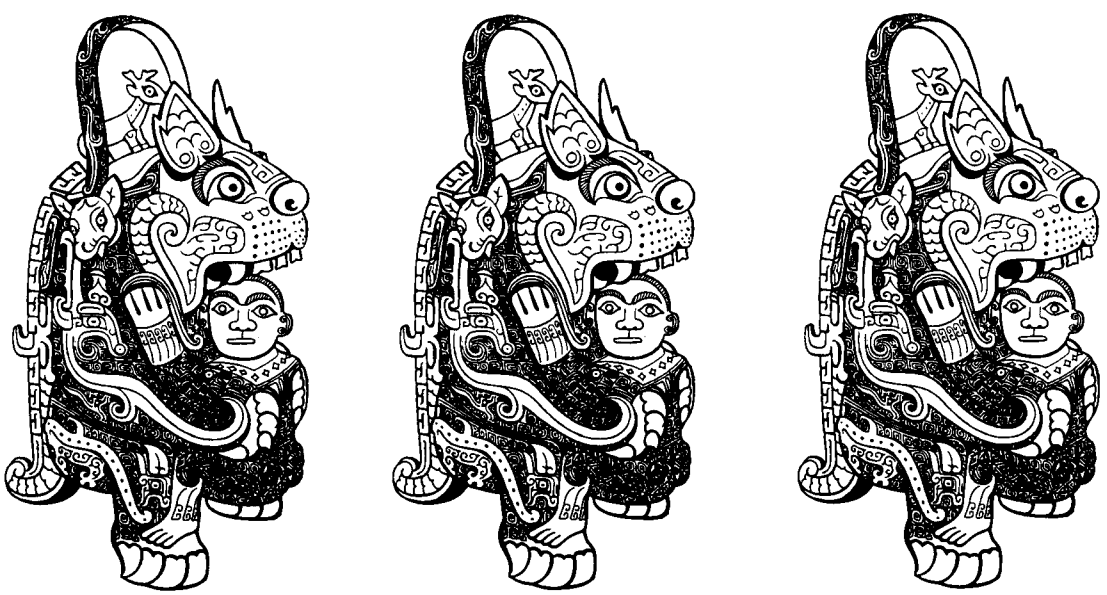
Printed in Germany 1995
ISBN 3-89064-700-6

WILLKOMMEN IN DEN SCHATTEN

Du willst durch die Schatten laufen? Dann hör mal gut zu, Chummer
- Du solltest lernen, was Du nur kannst,
denn Unwissenheit bringt Dich schneller um als ein Feuerball.
- Ess El El, Schlangenschamane

Bei **SHADOWRUN: SECOND EDITION / SHADOWRUN - DAS CYBERPUNK-ROLLENSPIEL VERSION 2.01D (im Folgenden: SR II)** handelt es sich um eine Überarbeitung der ursprünglichen, 1989 erschienenen **Shadowrun**-Regeln. Unterstützt durch umfangreiches Feedback seitens der Spieler und Spielleiter wurde **SR II** klarer aufgebaut und so gestaltet, daß das Spiel glatter und schneller läuft. Spieler und Spielleiter, die mit den Regeln der ersten Ausgabe vertraut sind, werden feststellen, daß der Kern des Spiels unverändert geblieben ist und die Veränderungen sich gut in die innere Logik des Systems einfügen.

Das **SR-II**-Regelbuch enthält neues Material, verdeutlicht bereits vorhandene Inhalte und bietet Überarbeitungen und Erweiterungen von Regeln und Informationen aus Quellenbüchern wie dem **GRIMOIRE**, **VIRTUAL REALITIES**, **RIGGER BLACK BOOK**, **SHADOWTECH** und anderen. Diese Zusätze sind Ausdruck anhaltender Designarbeit am System. Das Kapitel **QUELLENBUCH-ERRATA** enthält Anmerkungen und Regelmodifikationen zu den diversen Quellenbüchern und Regelergänzungsbänden von **Shadowrun**, mit dem Ziel, diese Bücher mit den Regeln von **SR II** kompatibel zu halten. Durch dieses Kapitel sind KEINESWEGS alle übrigen **Shadowrun**-Produkte veraltet. Vielmehr bietet es Vorschläge an, wie jedes bereits existierende Produkt dieser Spielserie mit **SHADOWRUN: SECOND EDITION** benutzt werden kann.



WIR SCHREIBEN DAS JAHR 2053

Halt dir den Rücken frei! Ziel genau! Spar Muni!
Und versuch nie, einen Drachen reinzulegen
-Straßensprichwort

Die Welt hat sich verändert. Manche sagen, sie sei erwacht.

Ein Tiefpunkt im Fluß der mystischen Energien ging vorüber, und die Magie kehrte auf die Welt zurück. Elfen, Zwerge, Orks und Trolle warfen die menschliche Hülle ab und nahmen ihre wahre Gestalt an. Auch die Kreaturen der Wildnis veränderten sich, entwickelten sich zu Wesen aus Mythen und Legenden. Und mit wenig Aussicht auf Erfolg ringt die moderne Gesellschaft weiter darum, die Wege der Magie in eine technologische Welt zu integrieren.

Die Jahrzehnte, die dem Erwachen folgten, waren eine Zeit des Aufruhrs, der Panik und des Chaos, und die Reiter der Apokalypse stürmten über die Erde. Primitive Kulturen, die niemals die Bindung an ihre mystische Vergangenheit verloren hatten, setzten nun Magie gegen die großen Nationen ein, von denen sie so lange unterdrückt worden waren. Die riesigen globalen Telekommunikationsnetze brachen unter dem Angriff eines geheimnisvollen Computervirus zusammen. Atomraketen wurden gestartet, detonierten jedoch nicht. Drachen schwangen sich in den Himmel. Epidemien und Hungersnöte suchten die Weltbevölkerung heim. Zusammenstöße zwischen den Völkern der Erwachten und dem Rest der Menschheit waren an der Tagesordnung. Die Macht der Zentralgewalten brach, und die Welt begann in einen schwarzen Abgrund hinabzutaumeln.

Aber Menschen und ihresgleichen sind ein zäher Haufen. Aus Verwüstung und Anarchie entwickelte sich allmählich eine neue Ordnung. Cybertechnik rottete die letzten Reste des Computervirus aus und ersetzte das alte Telekommunikationsnetz durch das, was unter dem Begriff Matrix bekannt wurde. Neue Nationalstaaten der Indianer, Elfen, Orks und Zwerge entstanden. Metroplexe - riesige Stadtstaaten - breiteten sich über das Land aus. Zentralregierungen wurden durch Megakonzerne ersetzt, die sich ihre eigenen Gesetze schufen. Wer ihre Vorherrschaft akzeptierte, wurde beschützt, während die Ausgestoßenen, Dissidenten und Rebellen der Ausbeutung und dem Mißbrauch anheimfielen, so wie es zwischen Mächtigen und Schwachen seit Anbeginn der Zeit schon immer gewesen war.

Auch die Technologie hat die Menschen verändert. Viele sind nicht mehr nur fleischliche Wesen, denn sie haben sich mit den künstlichen Verbesserungen der Cyberware ausgestattet, um über das menschliche Maß hinauszuwachsen. Der Mensch von heute ist stärker, cleverer, schneller.

FUCK CHEESE SHAKE FACE
TIM BRADSTREET ©92

In der Welt des Jahres 2053 werfen die monströsen Metroplexe lange Schatten, und in den Schluchten zwischen den riesigen Konzerngebäuden finden die *Schattenläufer* ihre Heimat. Wenn die Megakons etwas erledigt haben wollen, ohne sich selbst die Hände schmutzig zu machen, dann muß ein Shadowrun, ein Schattenlauf, durchgeführt werden - und sie wenden sich an die Runner, die als einzige dazu in der Lage sind. Obwohl die Existenz eines Schattenläufers nirgendwo in einer Regierungs- oder Konzerndatenbank bestätigt wird, besteht doch eine starke Nachfrage nach seinen Diensten.

Es könnte sich bei ihm um einen Decker handeln, der wie ein Flüstern durch die visualisierten Datenbanken großer Konzerne huscht und das einzige mitgehen läßt, was wirklich von Wert ist: Information. Vielleicht handelt es sich auch um einen Straßensamurai, einen käuflichen Vollstrecker mit Kampffertigkeiten und Reflexen, die ihn zum ultimativen Raubtier der Straßenschluchten machen. Möglicherweise ist es aber auch ein Magier, jemand mit der uralten Gabe, jene magischen Energien zu lenken und zu formen, die heute über die ganze Erde strömen.

Und das ist genau die Art von Feuerkraft, die Sie benötigen, wenn jemand Sie für einen **Shadowrun** anwirbt ...

DIE WELT VON SHADOWRUN

In der Welt von **Shadowrun**, die den Bewohnern des neuen Zeitalters als die Sechste Welt bekannt ist, vereinigen sich Magie und Hochtechnologie zu einer Landschaft voller Gefahren und Geheimnisse, zu einem Irrgarten aus Edelmut und Betrug. Wer hier mitspielt, tanzt auf dem Vulkan.

Herzlich willkommen!

Shadowrun ist ein Rollenspielsystem für Gruppen von zwei bis acht Spielern. Anders als die meisten Spiele ist es jedoch offen, ohne Zeitbegrenzung, ohne festgelegte Rundenzahl oder ein bestimmtes Ziel, mit dessen Erreichen das Spiel beendet wäre. Anders als in den meisten Spielen gibt es weder Gewinner noch Verlierer. Es geht darum, seine Vorstellungskraft zu üben und dabei Spaß zu haben. Wenn das gelingt, hat jeder gewonnen.

Wer schon Rollenspiele kennt, dem wird ein Teil der folgenden Ausführungen vertraut sein, und er möchte vielleicht gleich zu **Die Spielkonzepte**, Seite 30ff., oder zu **Und es begab sich...** vorblättern, um in Geschichte und Hintergrund der Welt von **Shadowrun** einzutauchen.

Wer Rollenspiele noch nicht kennt, dem bietet der folgende Abschnitt eine Einführung. Vielleicht beantwortet er nicht alle Fragen, ja klärt vielleicht nicht einmal sehr viel, denn Rollenspiel lernt man leichter durch die Anleitungen erfahrener Spieler als aus einem Buch. Lesen Sie die Einführung also durch und suchen Sie dann Spieler, die bereits Erfahrung mit **Shadowrun** haben, um von ihnen in der Praxis alles weitere zu lernen.

WAS IST EIN ROLLENSPIEL?

Eine gute Frage, die jedoch nicht leicht zu beantworten ist. Jeder hat schon beim Lesen eines Buches oder dem Ansehen eines Filmes die Erfahrung gemacht, daß die Hauptfigur etwas tut, was der Leser oder Zuschauer dermaßen *falsch* findet, daß er am liebsten aufschreien und sie warnen möchte. Aber ob der Leser nun aufschreit oder nicht, es bewirkt nichts. Was wir auch immer sagen, der Charakter handelt, wie es die fertige Geschichte ihm vorschreibt, während wir Zeugen ohne Einfluß bleiben. Nicht mal, wenn man mit Popcorn wirft, kann man etwas ausrichten.

In einem Rollenspiel sieht die Sache schon ganz anders aus. Die Spieler bestimmen die Handlungen ihrer Charaktere und reagieren auf die Ereignisse. Wenn der Spieler nicht möchte, daß sein Charakter durch diese Tür dort geht, dann tut der Charakter es auch nicht. Wenn der Spieler der Meinung ist, sein Charakter könnte sich eher mit dem Mundwerk aus einer haarigen Situation retten als durch Einsatz seiner guten alten Pistole, steht es ihm frei, drauflos zu reden. Das Drehbuch eines Rollenspielabenteuers ist flexibel und verändert sich durch die Entscheidungen, die die Spieler für ihre Charaktere treffen.

Die Person, die den Ablauf der Geschichte lenkt, wird als Spielleiter bezeichnet. Sein Job besteht darin, im Auge zu behalten, was zu welchem Zeitpunkt geschehen sollte, den Spielern die laufenden Ereignisse zu schildern, so daß sie als Charaktere darauf reagieren können, die übrigen Figuren (die Nichtspielercharaktere) im Spiel zu führen und mit Hilfe des Spielsystems Aktionen abzuwickeln.

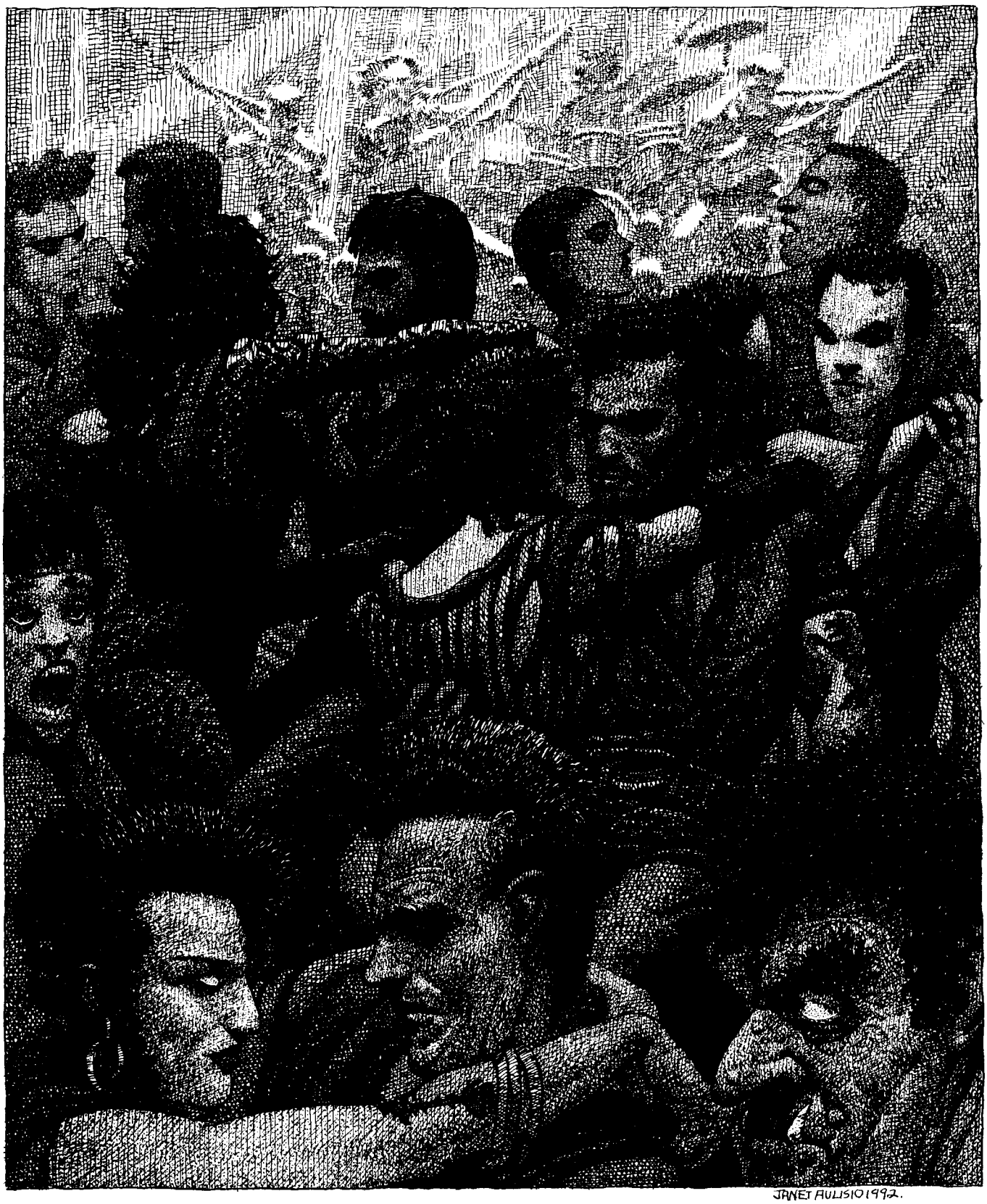
Der Spielleiter beschreibt die Welt so, wie sie sich den Charakteren darstellt, und dient somit als ihre Augen, Ohren und weiteren Sinne. Die Spielleitung ist keine leichte Aufgabe, aber sie wird belohnt durch den Reiz, der darin besteht, ein Abenteuer zu präsentieren, das die Spieler in seinen Bann schlägt, das sowohl ihre Geschicklichkeit im Spielen als auch die Fertigkeiten ihrer Charaktere in der Spielwelt auf die Probe stellt und ihre Vorstellungskraft anregt. **FASA** und **Fantasy Productions** publizieren fortlaufend Ergänzungsbände und Abenteuer, die dabei hilfreich sind, wobei gute Spielleiter das Spieluniversum stets ihrem persönlichen Stil anpassen.

Die Abenteuerstories entwickeln sich ähnlich wie Filme oder Bücher, aber sie folgen dabei dem flexiblen Entwurf des Spielleiters. Bei der Story handelt es sich um die generelle Linie der Geschichte, um einen Entwurf dessen, was an bestimmten Stellen als Reaktion auf andere Ereignisse passieren könnte. Erst wenn die Spieler in die Sache verwickelt werden, werden die Ereignisse konkret. Dann wird das Abenteuer zu einer Geschichte, so spannend und dramatisch wie der tolle Film, den Sie letzte Woche gesehen haben, oder das tolle Buch, in dem sie die ganze Nacht über gelesen haben, um endlich zu erfahren, wie es ausgeht. In bestimmter Hinsicht bietet ein Abenteuer sogar mehr, weil Sie mithelfen, es zu erschaffen.

LOS GEHT'S

Soweit die grundlegende Idee. Alles weitere finden Sie in den folgenden Kapiteln, die jeweils einen Aspekt des Spieles behandeln. Die einleitende Geschichte **Plus ça change** bietet einen Eindruck von der Atmosphäre, der Sprache und dem Stil von **Shadowrun**. Das folgende Kapitel schildert, wie sich die **Shadowrun**-Welt entwickelt hat. Die Erläuterung der eigentlichen Regeln beginnt mit dem Kapitel **Die Spielkonzepte**, Seite 30ff.

Willkommen in der Sechsten Welt, Chummer! Es wird eine Supertour!


JANET AULISIO 1992.

PLUS ÇA CHANGE

Schattenlauf (Nomen): Jede Bewegung, Handlung oder Folge derselben, die der Ausführung von Plänen illegalen oder quasilegalen Charakters dient.
- WorldWide WordWatch, Stand von 2050

Manche Dinge verändern sich, andere nicht. Nimm zum Beispiel den Asphaltdschungel. Von außen betrachtet macht Seattle vielleicht den Eindruck, es würde sich ständig verändern. Fall bloß nicht drauf rein, Chummer! Unter dem ganzen Glitter und Staub bleibt die Stadt immer dieselbe.

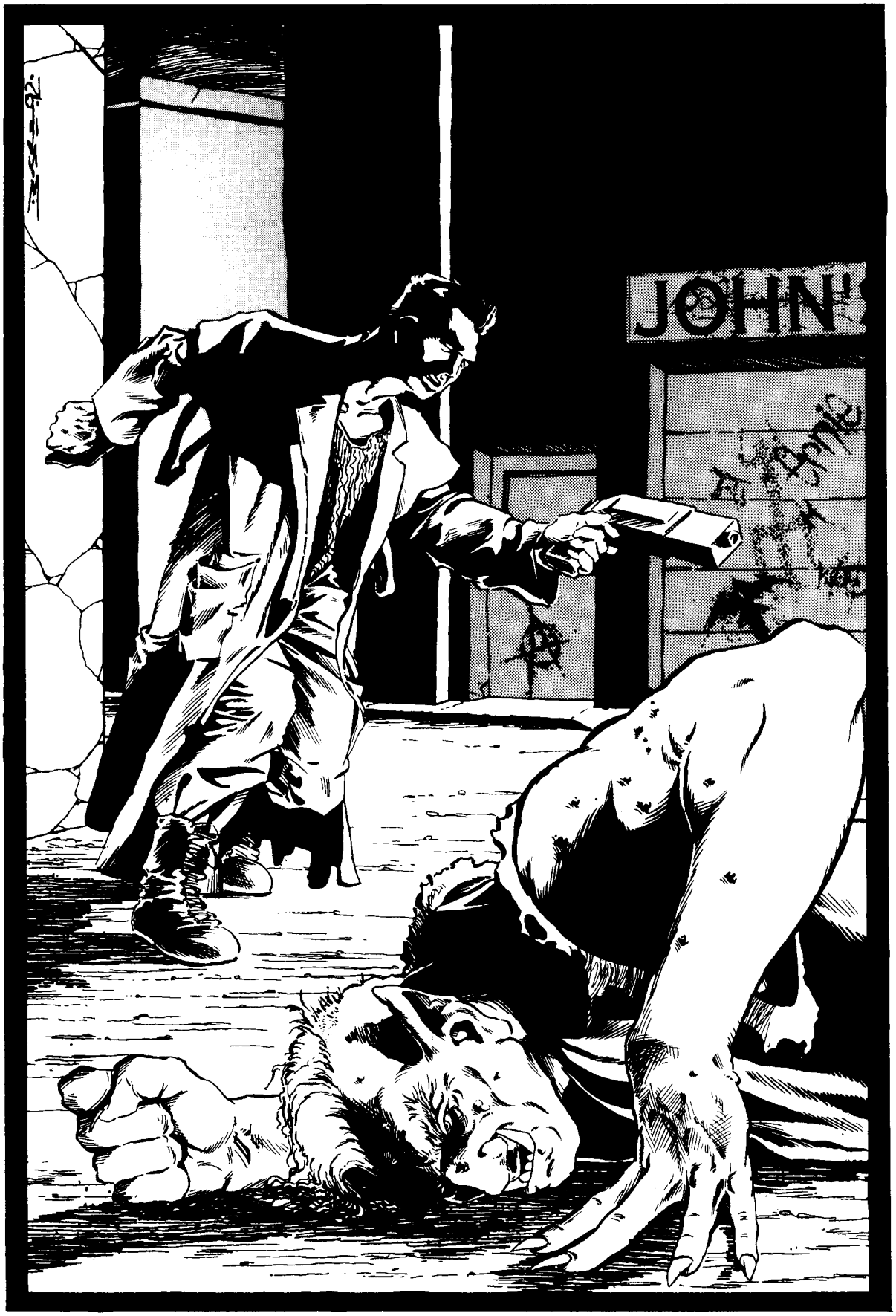
Der Asphaltdschungel ist wie ein Lebewesen, ein hungriges dazu. Egal, wieviel Nahrung und Brennstoff per Hafen oder Highway, wieviel Daten über die Matrix reinkommen, Seattle schluckt einfach alles runter, öffnet dann wieder den gierigen Schlund und schreit nach mehr.

Auch Menschen werden verschlungen. Vielleicht nicht diejenigen, die per Flugzeug oder Zeppelin ankommen, die sich mit Nuyen den Ofen heizen können und die richtigen Connections haben, um in Sicherheit zu sein. Nein, ich rede von den anderen. Straßenfleisch ist immer ein heißes Produkt in einer Stadt mit so vielen Jägern. Wie in der King Street Station, wo sich die alte Stadt und das neue Blut vermischen.

Im Schatten der Renraku-Arcologie bringen Züge und Linienbusse die Neulinge in den Asphaltdschungel, Menschen, die ihren Träumen nachjagen oder vor ihren Alpträumen flüchten, Menschen auf der Suche nach dem Leben in der Stadt am Puget Sound, von dem sie schon so viel gehört haben. Da sind Hinterwäldler aus den Indianergebieten, Flüchtlinge aus den UCAS oder dem Freistaat Kalifornien, sogar Elfen, die gegen das Leben in Tir Tairngire rebellieren, das so sehr dem Programm auf einem Fantasy-Chip ähnelt. Sie alle halten Seattle für die Stadt, wo die Magie an jeder Ecke präsent ist und die Leute in den Schatten tanzen.

Und 'ne Menge von ihnen findet schnell heraus, daß noch andere Wesen in den Schatten leben.

An jenem Tag schaute ich mir gerade die Menschenmenge an der King Street Station an, um ein bestimmtes Gesicht zu entdecken. Ein hübsches Gesicht mit einem bockigen Zug, der mir irgendwie gefiel. Ich hatte ein Holo in meinem Taschencomp, der dem Ganzen einen Namen gab: Sheila Winder, Flüchtling aus einer Konzernenklave in San Francisco, Tochter eines Managerpaares zwischen der mittleren und der oberen Ebene. Schien so, als hätte sie Mom und Dad erklärt, wo sie sich ihren Kon-Lebensstil hinstecken sollten, und wäre dann aus Schlips-City verschwunden. Als die Konbullen ihre Chummers verhörten, bekamen sie zu hören, Sheila hätte Richtung Seattle Leine gezogen. So kam es dann, daß einer von Mitsuhamas Johnsons einen Anruf durchs Netz jagte, um ein paar Runner zu organisieren, die sich in den Schatten von Seattle auskannten.


JOHN'S

Ich entdeckte sie ziemlich rasch. Der Bilderschaltkreis in meinem rechten Auge bestätigte die ID. Problematisch war nur, daß sie noch von jemand anderem aufs Korn genommen wurde. Ich hielt ihn für einen Späher auf der Suche nach Frischfleisch. Vielleicht ein Lude, der seinen Stall erweitern wollte, vielleicht aber auch jemand, der Leute für häßlichere Sachen suchte. An manchen Stellen ist die Austauschrate ziemlich hoch, und die einzige Arbeitslosenunterstützung für die Arbeiter dort besteht aus Sterbegeld. Bei diesem Späher handelte es sich um einen dürren Kerl in langem Mantel, der seine Bahn durch die Menge zog und sich die Gesichter anschaute. Auf der Suche nach einem Produkt, das sich verkaufen ließ.

Er war dichter an dem Mädchen dran als ich. Trotzdem hätte ich schneller bei ihr sein können, wenn ich meine Reflexbooster reingeknallt hätte. Wenn man allerdings mit 70 Sachen durch eine Menge in Downtown Seattle pflügt, kann es leicht passieren, daß einem unpassende Aufmerksamkeit von seiten Lone Stars zuteil wird. Also war ich immer noch ein paar Dutzend Meter weit weg, als der Späher auf Sheila zutrat.

Macht ein Späher sich an Frischfleisch ran, besteht die übliche Masche darin, das Opfer zuzuquatschen und vielleicht eine hilfreiche Hand nach dem Koffer auszustrecken, nur so aus Freundlichkeit, wenn ihr mich richtig versteht. Dieser Typ hier machte alles ganz anders. Er hielt Sheila einen dürren Finger vors Gesicht und zog damit irgendein komisches Muster nach. Ihre großen blauen Augen wurden ganz leer, und sie erstarrte. Auch ich erstarrte für eine Sekunde und hoffte, daß da nicht das passierte, was ich befürchtete. Das Mädchen stand reglos da, während er ihre Reisetasche packte. Ich hatte ein blödes Gefühl, was diesen trickreichen Finger anging. Drek! Ich hasse es, mich mit einem Zauberer rumzuschlagen.

Er stand mit dem Rücken zu mir, so ziemlich das einzige, was mir an der ganzen beschissenen Situation gefiel. Ich knallte meine Nervenbahnen auf Touren - nicht sehr stark, gerade ausreichend, um den Abstand zu überbrücken, ehe der Zauberer sich umdrehen konnte. Ich packte seinen Hals mit einer Hand und die Tasche des Mädchens mit der anderen und schleuderte ihn davon, die praktische Anwendung eines engen *kokyunage*-Wurfes. Wenn man's richtig macht, erkennt niemand, daß man irgendwas damit zu tun hat, wie der Typ dort auf den Boden knallt - und zwar heftig.

Der Sturz raubte ihm den Atem. Darauf hatte ich gezählt. Das Mädchen blinzelte und ließ wieder einen Anflug von Interesse an ihrer Umgebung erkennen. Darauf hatte ich gehofft. Dem Späher war seine Konzentration flöten und damit sein Zauberspruch durch die Lappen gegangen. Ich schaltete auf meine "Konzern"-Stimme um, die ich für Lone-Star-Cops und Konzern-Johnsons reserviert hatte: "Miss, hier ist es zu gefährlich! Wenn Sie bitte mitkommen möchten, begleite ich Sie gerne in eine Gegend, wo es sicherer ist." Aber Drek, sie glotzte mich nur leer an und machte dann dasselbe mit dem kleinen Penner, der vor uns auf dem Boden lag.

Dessen Mantel war an einigen Stellen ganz steif, Hinweise auf die Panzerung. Ich trug auch so einen, nur sauberer. Unter dem Mantel hatte er ein T-Shirt an, das aus irgendeinem kurzen grauen Fell bestand. Vorne war Schmuck dran befestigt - Fetische nennen die Zauberer sowas. Die hübscheren Teile sahen aus wie plattgefahrene Vögel. Seinem Sinn fürs Modische nach zu urteilen, war ich auf so 'ne Art Schamane gestoßen, wahrscheinlich einen von der Rattenfakultät. Der glasige Ausdruck verschwand jetzt wieder aus seinen Augen, die sich allmählich auf mich richteten. Gefiel mir nicht sonderlich. Ein Zauberer kann alles verhexen, was er sieht, und dieser Rattenfritze konnte mich echt gut sehen.

Ich überlegte mir, ob ich subtil sein sollte, aber dann zupfte sich der Hexer einen seiner Fetische vom Hemd und zeigte damit auf mich. Ich entschied, daß jetzt nicht die richtige Zeit für Subtilitäten war, und trat ihm in die Eier. Was er auch hatte zaubern wollen, es schien nicht zu klappen, also schätzte ich, daß ich ihn wieder mal in seiner Konzentration gestört hatte.

Die direkte Vorgehensweise schien echt gut zu funktionieren, also packte ich Sheila am Handgelenk. "Zur Hölle!" knurrte ich. "Komm mit!" Sie fühlte sich entweder noch schummerig von dem Zauberspruch oder hatte einen Anfall von gesundem Menschenverstand, denn sie kam brav und ruhig mit, als ich den nächstbesten Ausgang ansteuerte. Das war auch gut so. Hätte ich sie getragen, hätte das nur Gerede gegeben.

Die ganze Geschichte hatte vielleicht 15 Sekunden gedauert. Inzwischen merkten die ersten Leute in der Umgebung des Schamanen, daß da jemand an einem akuten Anfall von irgendwas litt. Mit der Zungenspitze drückte ich einen Kontakt im unteren linken Backenzahn. Ich hatte das Telefon auf eine bestimmte Nummer vorprogrammiert. Der in der Brustwarze implantierte Empfänger vermittelte den Eindruck, Neddy stünde direkt neben mir.

Ich hatte eine Sprechmuschel in den Adamsapfel eingebaut, also murmelte ich Neddy zu, was ich zu sagen hatte, während ich mich mit Sheila im Schlepptau durch die Menschenmassen schlängelte. "Ich hab das Mädchen an der King Street gefunden, aber es gibt vielleicht ein Problem."

"Was für Schwierigkeiten erlebst du konkret, mein namenloser Freund?" Neddy redet immer, als würde er sich darum bewerben, der nächste Mr. Wörterbuch in *WordWatch* zu werden.

"Ein Späher hat sie sich aufs Korn genommen, so ein Straßenschamane, der versucht hat, ihr eins zu verpassen."

"Verpassen? Das ist nun wirklich keine Hilfe. Was für einen Spruch hat er eingesetzt?"

"Drek, Neddy! Woher zum Teufel soll *ich* das denn wissen? Du kommst besser mit den anderen rüber. Ich bin unterwegs zur Jackson..." Ich wurde unterbrochen, als wir den Bahnhof verließen und auf die Jackson Street kamen.

Sah ganz so aus, als ob unser Späher seine Hilfstruppen dabei hatte. Der links von mir ging geräuschvoll zu Werke. Von mir wurde erwartet, mich ihm zuzuwenden, womit sein Kumpel freie Bahn gehabt hätte, mich von hinten zu erledigen. Ich drehte mich, um dem Angriff von links zu begegnen und schob dabei das Mädchen aus der unmittelbaren Gefahrenzone. In diesem Augenblick vernahmen meine Ares-Wiremaster-Gehörverstärker das leichte Scharren von Plastikschuhen auf dem Gehsteig. Ich hatte schon beinahe meinen Maultiertritt angesetzt, um den Typ hinter mir zu treffen, aber dessen Angriff erfolgte so verdammt schnell, daß ich Glück hatte, mit heiler Wirbelsäule davonzukommen.

Ich nutzte die Wucht des Schlages, um mich wegzurollen und einen Blick auf den zu erhaschen, der meine Aufmerksamkeit zu gewinnen suchte. Es war ein Ork mit Nervenkontaktpads an den Händen, wie man sie für billige Smartgunverbindungen benutzt, die nicht aus einem Hautschaltkreis bestehen. Seine Bewegungen wirkten irgendwie zeitlupenartig, woraus ich entnehmen konnte, daß seine Flexbooster, wenn er überhaupt welche hatte, langsamer waren als meine. Sein Partner - der schnelle - war eine Menschenfrau, an der keine äußeren Zeichen von Cyberware zu erkennen waren, die aber mit mir Schritt hielt und dabei eine elegante Schnelligkeit an den Tag legte, wie sie für mich nicht alarmierender hätte sein können. Entweder hatte sie erstklassige Bodymodifikationen, oder sie war eine Adeptin, also jemand, der mit Hilfe von Magie Stunts durchzieht, für die wir anderen Cyberware brauchen.

Wir umschlichen einander und versuchten, uns in Position zu bringen. Selbst ohne Knallerei war ein Samuraitrio, das in diesem Stadtteil Ringelreihen spielte, etwas, das Lone Star und vielleicht auch die Renraku-Sicherheit auf den Plan rufen würde, also wollten wir alle schnell zum Ende kommen. So ein Zeitlimit bringt immer die Gefahr mit sich, daß man die Sache verpfuscht, und der Ork griff als erster in die Kacke. Er täuschte einen weit ausgeholten Tritt an und stürmte dann auf mich los, während ich zurückwich. Nur war auch mein Rückzug eine Finte, und ich empfing ihn mit einer Faust-Knie-Ellbogen-Kombination, die ihn zu Boden warf, wo er sich kräftig auskotzte.

Ich fand nicht die Zeit, ihm noch eine zu verpassen, denn jetzt attackierte mich seine Partnerin. Ich legte den Rückwärtsgang ein, um ihren wirbelnden Händen zu entgehen, und ihre rasend schnellen Angriffskombinationen zwangen mich zu wilden Paraden. Dann ging ich zum Gegenangriff über, aber die Adeptin entzog sich mir durch einen Rückwärtssalto. Das gab mir zu denken. Für so ein Ausweichmanöver war mein Angriff nun wirklich nicht bedrohlich genug gewesen. Als Sheila gellend aufschrie, wirbelte ich herum und verzichtete erst mal darauf, mich weiter um die Adeptin zu kümmern, denn der Rattenschamane stand etwa zehn Meter von mir entfernt - einen Fetisch in der Hand und einen häßlichen Ausdruck auf dem Gesicht. Ich riß meine Browning MaxPower heraus, aber es war mirunmöglich, einen Schuß abzugeben, ehe er seinen Zauberspruch einsetzte.

Er kreischte ein paar Worte, und, bei Ghost, seine Augen blitzten rot unter den Straßenlaternen auf, als ein blendender Lichtblitz direkt in mein Gesicht knallte. Meine Blitzkompensatoren in der Hornhaut wurden überlastet und setzten aus. Ich war geblendet. Ich überlegte mir schon, daß ich jetzt einen alten Streit mit Neddy über das Leben nach dem Tode beilegen konnte, mußte aber ziemlich überrascht feststellen, wie die Knarre in meiner Hand bockte, als ich das halbe Magazin in die Richtung entleerte, in die ich vorher geschaut hatte. Dann wartete ich darauf, daß mein Körper Schmerz oder Verbrennungen meldete, irgendwas.

Statt dessen klärte sich meine Sicht wieder und zeigte mir, daß die Reste des Schamanen über den ganzen Bürgersteig verteilt waren. Hinter mir ertönte eine Stimme, deren schleppender Akzent mir vertraut war: "Mal wieder Explosivgeschosse geladen, wie ich sehe. Eines Tages, Namenloser, solltest du es wirklich mit einem subtileren Ansatz versuchen."

Ich hörte Sirenen näherkommen, ebenso wie Neddy, aber wenn er unbedingt klugscheißen will, kann er nicht anders - er muß es loswerden. "Ich hab's ja versucht, Neddy. Es hat nicht besonders gut funktioniert, okay? Können wir uns jetzt in deinen Unterschlupf verdrücken?"

Zauberer - Mann o Mann!

Sheila Winder betrachtete verwirrt meine Visitenkarte, die mich als Nathaniel Edward Fortescue auswies, Doktor der Thaumaturgie. Vielleicht fand sie, daß dieser Hauch von Urbanität mit der Umgebung kontrastierte. Mein Wohnsitz, den Namenlos bedauerlicherweise einen "Unterschlupf" nennt, befindet sich im Randbereich der Redmond Barrens. Wenn man in einer Städtischen Kriegszone die Nachbarn belästigt, dann schießen sie nach meiner Erfahrung zuerst und stellen später Fragen; mischt man sich dagegen nicht in ihre Angelegenheiten, dann respektieren sie auch die Privatsphäre des anderen. Zugegeben, ein regelmäßiger Obolus an die örtlichen Gangbosse trägt dazu bei, einen ruhigen Lebensstil zu pflegen. Ebenso der Ruf, diejenigen, die einen stören, kurz und bündig abzufertigen.

Für jemanden, der in der sterilen Welt einer Konzernenklave für die Managerklasse aufgewachsen war, hatte Ms. Winder gerade eben eine ziemlich gründliche Einführung in das Leben im Asphaltdschungel erhalten. Im Verlauf ihrer ersten fünf Minuten in Seattle hatte ein Rattenschamane die Herrschaft über ihre Gedanken übernommen, hatte sie aus unmittelbarer Nähe einem Kampf zwischen drei Straßensamurai zugesehen und ihre Erfahrungen dann gekrönt, indem sie miterlebte, wie Namenlos den Schamanen zu Hackfleisch verarbeitete.

Ihre Gelassenheit wurde auch weiterhin auf die Probe gestellt. Wie sie da in meinem Salon saß, mußte sie feststellen, daß ein typisches gemischtes Team von Schattenleuten sie einer kritischen Musterung unterzog. Sie hatte sich einigermaßen an Namenlos und mich gewöhnt, beide relativ normal wirkende Vertreter der Menschheit. Die beiden übrigen Teammitglieder paßten jedoch kaum in den Konzernstandard. Die einzigen Metamenschen, die Sheila in ihrer heimatlichen Umgebung zu Gesicht bekommen hatte, waren lediglich ein paar Ausstellungselfen und -zwerge gewesen und hin und wieder der Quoten-Ork, durch kosmetische Chirurgie dermaßen zurechtgestutzt, daß sein Anblick den empfindsamen Geschmack der Nachbarn nicht verletzte. Anscheinend war es eine offene Frage, ob Iris sie mehr faszinierte oder Smedley.

Iris ist eine Elfin, und ich gestehe freimütig, daß sie eine der schönsten Frauen ist, die ich je gesehen habe, egal von welcher Rasse. Der populäre Kulturbetrieb stellt die Elfen als poetische und romantische Gestalten dar, und bei den Kindern von Ms. Winders Generation trifft man auf ein Element offener Vergötterung ihnen gegenüber. Die Tatsache, daß Iris einen sackartigen, fettverschmierten Overall trug und sich das silberne Haar an einer Schläfe

abrasiert hatte, um Platz für einen Satz Riggerbuchsen zu schaffen, schien die Vorstellungen des Windergirls von elfischen Ladies zu beleidigen.

Smedley andererseits ist ein Troll. Man könnte ihn glatt als Anderthalbtroll bezeichnen, da er bis auf ein Haar an drei Meter herankommt und die Waage mit 280 Kilogramm aus dem Konzept bringt. Was seinen Körper bedeckt, ist eine Masse aus gehärteter Haut, aus Narben und den Knötchen - gewöhnlich fälschlicherweise als Warzen bezeichnet -, die für seine Rasse so typisch sind.

Trotz der fortlaufend verabreichten Kulturschocks erwies sich Ms. Winder als unverwüstliche junge Dame und erholte sich gut von der Aufregung des frühen Abends. Tatsächlich war sie sogar in besserer Verfassung als Namenlos. Obwohl ich ihn vor den gröbsten Auswirkungen des letzten Spruchs des Schamanen abgeschirmt hatte, blieben ihm doch etliche kleine Wunden aus dem Duell mit dem weiblichen Samurai. Sobald wir im Lieferwagen und sicher auf dem Weg über den Lake Washington gewesen waren, hatte ich meine Wahrnehmung in den Astralraum ausgedehnt und die Wunden untersucht, ehe ich sie heilte. Die Spuren waren schwach, aber für den geübten Betrachter doch zu erkennen. Die Hände seiner Gegnerin waren mit tödlicher Energie aufgeladen gewesen, entweder das Ergebnis eines Zaubers oder auch Ausfluß der einem Adepten eigenen Macht. Egal, so oder so handelte es sich bei dieser Frau um eine formidable Gegnerin - zu formidabel für diese Gelegenheit.

"... und das stellt uns vor ein faszinierendes Rätsel. Wenn wir die Anwesenheit eines Schamanen und einer Adeptin in Betracht ziehen und dann noch den Samurai berücksichtigen, der für einen weniger fähigen Gegner als Namenlos ziemlich tödlich gewesen wäre, so paßt das alles nicht zusammen. Die Erträge aus Späherjobs, bei denen aufs Geratewohl obdachlose Kinder aufgesammelt werden, sind einfach zu niedrig für Leute dieses Kalibers.

Wir müssen uns also die Frage stellen, warum sich diese hochbezahlten Talente aus der Menge aussortiert haben und dann auch noch angesichts entschlossenen Widerstandes beharrlich dran geblieben sind - bis zum Tod sogar. Wer verlangt so sehr nach Ihnen, Sheila Winder?"

Ihr Ausdruck blieb gelassen. "Meine Eltern...?"

"Ich muß dich darüber informieren, daß wir von deinen Eltern oder deren Agenten beauftragt wurden, dich einzusammeln und nach San Francisco zurückzuverfrachten."

Sie erzeugte einen Laut, der irgendwo zwischen Ächzen und Wimmern lag. Ihr war noch gar nicht in den Sinn gekommen, daß unser Interesse an ihrer Misere andere Gründe als reine Menschenfreundlichkeit haben könnte. "Sehen Sie, Mr... ah, Fortescue, ich bin ja dankbar für Ihre Hilfe und all das, aber ich will nicht zurück zu meiner Familie und in ihr beschissenes Condo, nicht..."

"Ach ja, die unschuldige Heftigkeit der Jugend", gluckste ich und unterbrach sie damit. "Egal wie man es ausdrückt, sie bleibt doch ein Fixpunkt in einem wandelbaren Universum. *Plus ça change, plus c'est la meme chose.*" Sie blickte mich verständnislos an, und ich übersetzte: "Je mehr sich verändert, desto mehr bleibt sich gleich."

"Aber ich bin über achtzehn! Sie können mich nicht zwingen, wieder nach Hause zu kommen!"

"Zweifellos ist das einer der Gründe, warum sie Privatpersonen unter Vertrag genommen haben, anstatt sie von Lone Star ergreifen zu lassen, wo man möglicherweise ihre Rechte respektiert hätte - schließlich soll es noch Wunder geben. Aber wir schweifen ab. Von wem könnte man sonst noch erwarten, daß er eine bedeutsame Geldsumme ausgibt, um sie in seine Gewalt zu bekommen, Ms. Winder?"

Sie wandte unbehaglich den Blick ab. "Ich wüßte niemanden."

Ich seufzte. Sagte sie nun die Wahrheit? Wollte ich das Risiko eingehen, ihre unbewiesene Behauptung zu glauben? In der Welt der Schatten gab es darauf nur eine Antwort. Ich streckte die Hand aus und berührte Sheilas Stirn. Bevor sie reagieren konnte, flüsterte ich einige Worte und drang in ihr Bewußtsein ein. Sie focht mit ihrer Willenskraft gegen den Eingriff, aber obwohl sie stark war, war sie doch nur eine Normalsterbliche. Ich erkannte, was es bedeutete, Sheila Winder zu sein. Ich war jetzt Sheila Winder.

Ich öffne die untere Schublade meiner Frisierkommode und hole den schlanken Kasten hervor, bei dem es sich um mein Cyberdeck handelt. Für einen Moment habe ich das Gefühl, ich müßte überrascht sein, daß es ein Fuchi Cyber-6 ist. Dann fällt mir wieder ein, in was für einen Schlamassel man geraten kann, wenn man mit Spielsachen für zehn Nuyen in der Matrix rumpfuscht, und wie ich darum einen kleinen Kredit hier und einen kleinen Kredit dort aufgenommen habe, bis genug da war, um Skimmer zu bezahlen und einen richtigen Kasten zu kriegen. Hier, direkt in meinen Händen. Alles klar für einen echten Run.

Ich ziehe das Verbindungskabel heraus und stecke es in die Datenbuchse in meiner Schläfe. Atme tief. Fahre ab. Die Wände meines hübschen Rüschenschlafzimmers - Standardversion für junge Mädchen in der San Furanshisuko Enklave von Mitsuhama, Komplex Kantoku-3 - zerfallen in unzählige glitzernde Staubkörnchen, aus deren wirbelndem Chaos sich das Neonuniversum der Matrix bildet.

Ich war schon ein dutzendmal hier, aber jetzt wird mir für einen Moment schlecht, als ob irgendwas schrecklich schiefgegangen wäre. Es geht vorüber. Es ist nie wirklich passiert, nicht wahr?

Ich kenne den Weg, den ich nehmen möchte. Ich habe mir die Anlage des Systems schon hundertmal auf Daddys gesichertem Terminal angeschaut. Eine Kristallschlange, die Silicon Sidewinder, gleitet durch die Datenleitungen und vermengt sich mit den pulsierenden Informationsströmen. Alle Konflikte sind gelöst. Ich bin Sheila, und ich bin die Schlange, und ich bin auf der Jagd.

Ich gleite durch das Majordomo-2045-System des Apartments, zeige der tiefrot leuchtenden Kammerherr-Gestalt am SAN einen gefälschten Passcode und bin schon draußen im privaten LTG von Mitsuhama SanFran. Die Silicon Sidewinder verwandelt sich in die Logiksonden einer Zufallskontrolle an der zentralen Schaltstelle. Ich suche die Schaltkreisblöcke ab, bis ich den Verschiebeblock für gesicherte Leitungen erreiche.

Meine Sonden vergraben sich in den leuchtenden Zugangskonstrukten, und plötzlich erhebt sich vor mir eine glänzende, nachtschwarze humanoide Gestalt. Ich zeige meine Wartungs-ID vor. Die Gestalt reißt mir die Logikverkleidung herunter, aber dann zuckt die Silicon Sidewinder vor und versenkt ihre digitalen Fänge im Wächter-Iceprogramm. Ich pumpe Angriffscodes in das Icon und verstopfe seine Subroutinen mit widersprüchlichen Befehlen, bis es abstürzt. Hat es vorher Alarm geschlagen? Ich weiß es nicht. Jetzt aber schnell!

Ich suche die reservierte Verbindung zur MCT/SF-Kreditunion. Ein paar Anpassungen an der richtigen Stelle, und schon ist mein leerer Credstab wieder ganz rund und glücklich. Ich finde eine Schaltung, die zu den Angaben zu passen scheint, und rutsche hinein.

Als ich feststelle, daß ich durch den Prioritäts-Übertragungsdispatcher einer Satellitenleitung sause, ist mir klar, daß dies hier kein Ortsgespräch mehr ist. Wo zum Teufel bin ich? Ich könnte mich jederzeit ausstöpseln und noch mal von vorne anfangen. Vorausgesetzt, dieses Ice, das ich erledigt habe, hat meine Spur nicht verfolgt. Drek, jeder Käufer eines Piratendecks bekommt einen Eimer Paranoia gratis dazu, und meiner wurde gerade angeliefert. Okay, Sidewinder. Cool bleiben, Mädchen. Weiter und rauf.

Für einen Moment kommt mir die Zeeeiiit sooo kooomiisch vooor, als meine Reaktionszeit über die Satellitenleitung stolpert, dann finde ich mich in einem Datenspeicher wieder. Im leeren Cyberspace schwebt ein einsames Icon. Eine müde

Datei in einem ganzen Datenspeicher. Sieht nach Zahldaten aus. Augenscheinlich kein Ice. Yeah, richtig.

Ich bastele ein Rahmenkonstrukt zusammen. Eine schimmernde goldene Aura materialisiert rings um die Silicon Sidewinder und gleitet dann vor in Richtung auf die einsame, verlockende Datei. Eine Geisterschlange auf dem Weg ins Zentrum des Datenspeichers.

Da wirbelt auf einmal der Raum vor dem Köder und verfestigt sich zu einem schimmernden blauweißen Drachen. Er strahlt blendende Strahlungsimpulse ab, wie Schnellfeuerblitze. Das Feedback aus den Rahmensensoren ist für mich der Beweis, daß manche Deckerstories den Tatsachen entsprechen. Der Drache ist schwarzes IC. Wenn es sich die richtige Silicon Sidewinder vorknöpft, kann es mich töten. Wie es aussieht, macht es sich jedoch über die Codesegmente des Rahmenköders her.

Ich empfinde einen verrückten Kitzel, Widerhall des Adrenalins, das durch meinen Körper da unten in San Francisco schießt, als ich an den miteinander verschlungenen Icons von Rahmen und Ice vorbeihusche und die einsame Datei aufs Korn nehme. Die Fänge der Sidewinder verbeißen sich in den Dateimassen, und ich fange an, Daten in mein Cyberdeck zu laden. Ich fahre das Fuchi auf volle Touren und ziehe die Informationen so schnell aus der Matrix, wie es die Bandbreite nur zuläßt.

Mein Rahmenprogramm stürzt ab. Seine Sensoren verschwinden unter einer Explosion von Killerbefehlen des Blitzdrachen-Ice aus meinem Bewußtsein. Ich fluche neben der Datei, und meine Finger zu Hause tasten nach der Datenbuchse, um die Verbindung zu unterbrechen, die mich in der Matrix hält. Nur noch eine Sekunde, dann stöpsele ich mich aus, nur noch eine einzige Sek... die Dateiendmarke rast durch die Komleitung und schließt den Vorgang des Herunterladens ab. Meine leiblichen Finger schließen sich um den Stecker in der Datenbuchse. Und Blitze zucken durch meine Nerven, als das IC angreift.

Meine Programme in der Matrix zeigen unter den Befehlsstrukturen, die wie Blitze aus dem Drachen schießen und in der Silicon Sidewinder einschlagen, erste Ausfallerscheinungen. Unten in San Francisco schweben meine Finger zuckend in der Luft, nur Millimeter davon entfernt, die Verbindung zu unterbrechen.

Der Blitzdrache reißt ein Stück aus der Silicon Sidewinder. Blut tropft mir aus der Nase, als der Blutdruck unter den mörderischen Biofeedbackinstruktionen hochschießt, die das Cyberdeck überfluten und sein ASIST-Interface in eine Maschine verwandeln, die darauf programmiert ist, mich zu töten.

Ich starte ein Killerprogramm, und die Fänge der Sidewinder greifen nach dem Blitzdrachen. Das IC verändert seine Kennung, um dem Angriff auszuweichen, und wieder durchzuckt mich ein Schmerz. Ich werfe mich in Panik hin und her, und die Schuppen fliegen von meinem sich auflösenden Körper in die endlose Leere des Cyberspace davon. Kämpfe! Flüchte! Beiß zu!

Ausstöpselnausstöpselnausstöpselnausstöpseln...

Ich lag auf dem Boden und spürte ein dumpfes Pochen im Schädel. Die Erinnerung an einen anderen Schmerz hallte noch in meinen Nerven nach. Auf der anderen Seite des Zimmers und innerhalb meines Kopfes hörte ich Sheila Winder unkontrolliert schluchzen. Ein schwieliger Daumen zog mir ein Augenlid hoch, und die Deckenbeleuchtung fuhr ins Auge wie die Blitze, die der Ice-Drache in meine - in Sheilas Matrixpersona hineingefeuert hatte.

Ich erzeugte einen unartikulierten Laut, der offensichtlich meinen sehnlichsten Wunsch verständlich machte, denn der Daumen wurde entfernt. Ich hörte Namenlos sagen: "Er hat sie bald wieder alle beisammen."

Iris sagte etwas im melodiösen Tonfall des Sperethiel, der sogenannten Elfensprache. Ich verstand ein paar der bekannteren Flüche. Gegen Ende schaltete sie allerdings wieder auf Englisch um. "Ich hoffe, er fühlt sich wenigstens halb so beschissen wie dieses arme Kind. Was zum Teufel hat dieser dreckfressende Abfallmagier eigentlich mit ihr *gemacht?*" Ach, nun ja, Iris' Sprache hat noch nie so ganz zum stereotypen Bild der Elfenmaid gepaßt.

Ich entschied, daß ich genügend bei Bewußtsein sein mußte, um Sprachmuster zu analysieren. Wahrscheinlich konnte ich mich sogar aufsetzen - oder vielleicht nicht? Komm, Fortescue! *L'audace, encore de l'audace, toujours de l'audace.* Ich setzte mich auf. Zu spät erinnerte ich mich an das Schicksal Dantons, der den Wagemut so gepriesen hatte. Um die Wahrheit zu sagen, erschien mir die Guillotine im Vergleich reizvoller. Meine Kopfschmerzen schwollen zu einem Sturzbach aus brodelnder Säure an, die meinen Schädel auskochte, ehe sie sich beruhigte und zu einem erträglichen Lavasee wurde.

Die nächsten paar Minuten wurden von einer Flut chaotischer Eindrücke bestimmt. Iris versuchte, das hysterische Windergirl zu beruhigen, während Namenlos und Smedley Schmerztabletten für mich holten. Endlich waren alle Beteiligten wieder in einem Zustand, den man als normal betrachten konnte. Ich wandte mich an Sheila, die meinen Blick trotzig erwiderte.

"Haben sie rausgefunden, was sie gesucht haben, sie verdammter Hirnschänder?" fauchte sie.

Ich holte tief Luft. "Sie wissen, was ich erfahren habe. Sie sind eine Deckerin, Sheila. Vielleicht mit noch wenig Erfahrung, aber talentiert und schnell. Sie sind durch puren Zufall auf eine Hochsicherheitsdatenbank im zentralen Mitsuhama-System gestoßen

und haben eine Datei geladen, die so heiß war, daß Mitsuhama sie durch schwarzes Eis geschützt hatte. Und wir beide wissen, was sie enthielt und wieso Leute bereit waren, dafür zu töten. Möchten Sie es ihnen sagen, oder soll ich es tun?"

Sie hielt meinem Blick noch eine weitere Sekunde stand, mußte dann aber aufgeben. Mit leiser Stimme antwortete sie: "Es handelt sich um den Generalalgorithmus für die System-Passcodes aller Mitsuhama-Großrechner."

Namenlos unterbrach als erster das Schweigen. "Ich hasse es, klein Doofie zu spielen, aber wieso zum Teufel ist dieser Algorithmus so heiß?"

Smedley erklärte es ihm: "Wie'er Name schon sacht, isser Generalschlüssel für alle Passcodes, die MCT am Laufen hat. Und wennste den Meisteralgorithmus hast, kannste dir alle Algorithmen ausrechnen, die se auf ihren Systemen nur laufen haben. MCT kann sich dann nur noch vor dir schützen, wenn se 'nen neuen Algorithmus basteln und alle Programme, die se inner Matrix ham, damit neu compilen."

Iris' Glockenstimme fiel ein. "Es ist nur eine Schätzung, aber für so einen Job braucht MCT eine Woche bis zehn Tage. Sie müssen den neuen Algorithmus entwickeln und testen und anschließend installieren. Sie müssen dabei auf Nummer sicher gehen, wenn sie den neuen Code nicht auch wieder gefährden und dort enden wollen, wo sie jetzt stehen." Sie wandte sich dem Mädchen zu, das neben ihr auf dem Sofa saß. "Wann hast du den Klau durchgezogen, Sheila?"

Das Mädchen und ich antworteten unisono: "Vor drei Tagen." Ich handelte mir damit einen finsteren Blick von Iris ein, als wollte sie wissen, seit wann ich Sheila hieß. Ich rieb mir die Schläfen. Tiefgehende Gedankensonden können einen echt durcheinanderbringen.

Sheila fuhr fort: "Mir war eins klar - wenn irgendwelches IC mich identifiziert oder mich gar bis in das Apartment meiner Familie verfolgt hatte, dann würden die Konbullen echt schnell aufkreuzen. Also bin ich zur Tür raus, sobald ich wieder aufstehen konnte. Ich dachte mir ... na ja, Seattle soll der ideale Markt für heiße Daten sein. Ich tauschte meinen Konzern-Credstab gegen genug Lappen ein, um mir eine Busfahrkarte zu kaufen, und den Rest kennt ihr ja." Sie schien wieder kurz vor einem Tränenausbruch zu stehen. Iris legte ihr tröstend eine Hand auf die Schulter.

"Nach dem Empfangskomitee zu urteilen, das am Busbahnhof auf dich gewartet hat, können wir davon ausgehen, daß Mitsuhama weiß, wer die Daten hat", meinte Iris. "Die Verwundbarkeit ihres Systems ist jetzt auf dem Gipfelpunkt, und sie nimmt allmählich wieder ab, während sie die neuen Sicherheitssysteme durch die Matrix schieben. Nächste Woche um diese Zeit geben sie nur noch einen Scheiß darauf, wer Sheilas Daten in die Hand bekommt. Bis dahin werden sie jedoch Himmel und Hölle in Bewegung setzen, um an das Zeug zu kommen - und an sie."

Ich stand schwankend auf, ging zu Sheilas Reisetasche, die sorglos in eine Ecke geworfen worden war, öffnete den Reißverschluß, griff hinein und zog das schmale Cyberdeck hervor.

"Darin ist die einzige Version der Datei enthalten", sagte ich. Es war keine Frage. "Daten, die wertvoll genug sind, um uns entweder reich zu machen oder unseren Abgang herbeizuführen. Vielleicht beides. Sie sind der Schlüssel zu deinem Leben und deiner Freiheit, kleine Lady. Ich glaube, ich sehe da eine Lösung für unser beider Dilemma, aber sie hängt von dir ab, Sheila."

Das Mädchen - nein, sie hatte die Kindheit während der zurückliegenden drei Tage hinter sich gebracht - die Frau streckte die Hand aus und fuhr mit den Fingern über die glatte Plastikoberfläche des Decks. Unsere Hände berührten sich kurz. Meine blieb ruhig - ihre ebenfalls. Sie lächelte.

"Welchen Schwindel ziehen wir jetzt durch, Neddy?"

Ich ging am Ufer entlang, während die Morgensonne den bedeckten Himmel über Seattle in helles Grau verwandelte. Das neblige Licht erinnerte mich an zu Hause, und ich stellte überrascht fest, daß ich einen Kloß im Hals hatte. Reiß dich zusammen, Sheila - du bist jetzt ein großer böser Shadowrunner! Oder wenigstens könntest du es werden, wenn du die nächsten paar Stunden überlebst.

Neddy hatte Mr. Johnson angerufen und ihm gemeldet, daß er und seine Gruppe die arme kleine Ausreißerin gefunden hätten. Er wies auch darauf hin, daß er mehr als nur ein bißchen sauer über den Aufruhr an der King Street gestern abend war. Mr. Johnson behauptete, er wüßte nichts davon.

Jedenfalls sah der Deal vor, daß ich um 7 Uhr im Strandpark warten sollte, wo die MCT-Sicherheit mich abholen konnte. Danach würde Mr. Johnson die Bezahlung der Shadowrunner arrangieren, das übliche Verfahren.

Nach Neddys Worten hatte ich meinen Fehler eingesehen und wollte nur noch nach Hause. Während Neddy mit Mr. Johnson im Trid seine Masche abzog, rechnete ich die ganze Zeit damit, die Klänge von "Somewhere Over the Rainbow" zu hören. Als ich das den anderen anschließend sagte, schauten sie mich nur verständnislos an, abgesehen von Smedley, der sich auf dem Boden wälzte, vor Lachen brüllte und dabei minutenlang immer wieder schrie: "Es geht doch nix über Zuhause!"

Alle behaupteten, sie wüßten überhaupt nichts von Datendiebstählen oder Konzernkillern oder Passcode-Algorithmen.

Um 0650 fuhr Iris' Lieferwagen den Alaskan Way hinauf und hielt an der Pike Street. Da es kurz nach Sonnenaufgang an einem Sonntagmorgen war, gab es kaum Verkehr. Ich stieg aus, und der Lieferwagen fuhr weiter die Pike hinauf. Ich betrat den Park und ging zum Deich. Und wartete.

Um 0700 kam ein kastenförmiges, kleines Auto, ein Allegra oder Americar, also etwas total Unauffälliges, den Alaskan Way herauf und hielt. Drei Personen in Mitsuhama-Uniformen stiegen aus. Zwei kannte ich nicht. Die dritte, die mit den Offiziers-Epauletten, war die Frau, die vor dem Busbahnhof gegen Namenlos gekämpft hatte.

Okay. Yeah, ich bekam allmählich wirklich Angst. Ich meine damit, noch mehr, als ich ohnehin hatte. Die Frau war so schnell, und als sie Namenlos getroffen hatte, waren ihre Finger einfach durch Kleidung und Haut und sogar Panzerung gedrungen. Ich trug überhaupt keine Panzerung und stellte mir unwillkürlich vor, was ihre Hände mit mir machen würden.

Sie kamen auf mich zu. Ich wartete, bis sie auf 20 Meter heran waren, holte dann das Fuchi unter meinem Mantel hervor und hielt es so, daß sie es sehen konnten. Sie blieben stehen.

"Das ist es, was Sie wirklich haben wollen", sagte ich. "Nicht mich, nur die Datei. Können Sie es nicht einfach nehmen und mich in Ruhe lassen? Ich könnte es auch kaputtmachen, ins Wasser werfen, gleich hier, und dann ist es für Sie kein Problem mehr."

Die Frau antwortete: "Sheila, wir möchten auch nicht, daß du Schwierigkeiten hast. Du bist clever - du weißt, wie das ist. Wir müssen dir ein paar Fragen stellen, nur um sicherzugehen, daß niemand sonst eine Kopie der Datei bekommen hat. Wirklich, Honey, niemand ist böse auf dich. Wieso auch, die Firma braucht schließlich Computerzauberer wie dich. Komm einfach mit, dann nehmen wir deine Aussage zu Protokoll, und dann ... na ja, Sheila, deine Eltern machen sich Sorgen. Sie vermissen ihre Tochter. Ich verspreche dir, Honey, dich persönlich zu ihnen zurückzubringen."

Verdammt! Obwohl ich sie längst durchschaute, kamen mir glatt die Tränen, als sie das sagte. Iris hatte mich gestern abend vorgewarnt. Ich wollte nicht auf sie hören, aber sie zwang mich. Wir drangen mit Hilfe des Passcode-Algorithmus in die Sicherheitscomputer in San Francisco ein. Mit diesen Codes konnte ich die härtesten Dateien knacken, die sie überhaupt hatten, selbst die mit Code Rot. Selbst die mit dem Eintrag, daß meine Eltern vor zwei Tagen beim Verhör gestorben waren.

Zu wissen, was der verdammte Konzern getan hatte, und, ja, mein eigenes wütendes Schuldgefühl ebenfalls, machten den nächsten Schritt leichter. "Okay, Officer. Sie wollen das Deck? Hier

ist es!" Ich drückte die Boottaste und warf es ihr zu, während ich mich gleichzeitig flach auf den Boden warf.

Sie war schnell. Sie durchschaute, was auf sie zukam, und sprang weg. Einer der beiden Männer stand nur da. Der andere streckte die Hände aus und fing das Deck auf. Er hatte sich ebenfalls ausgerechnet, was Sache war, und versuchte es zurückzuwerfen, auf mich, ins Wasser, ich weiß nicht.

Es explodierte in seinen Händen.

Ich hob den Kopf und sah den Sicherheitsoffizier, der das Deck gepackt hatte, im Gras liegen. Überall war Blut. Der andere Mann stand immer noch da und lächelte. Eine Art magischer Schirm flackerte um ihn herum, in Unruhe versetzt durch den Explosionsdruck, vor dem er ihn geschützt hatte. Die Frau hatte sich abgerollt und war wieder auf den Beinen. Sie hatte einen Kratzer an der Wange, aber schien weiter nicht verletzt zu sein.

Sie sah erst den Mann im Gras an und dann mich. Sie sagte kein Wort. Das brauchte sie auch nicht. Sie stürzte sich einfach auf mich, beinahe schneller, als ich sie überhaupt mit den Augen verfolgen konnte. Sie war vielleicht noch drei Schritte entfernt, als sich eine tropfnasse Gestalt über den Deich schwang und sie mit beiden Füssen traf. Sie flog ein halbes Dutzend Meter weit zurück.

Namenlos grinste sie an. "Okay, Chummer, wie wär's, wenn wir noch ein paar Runden absolvieren?"

Es sah so aus, als flackerte ihr Bild. In einem Augenblick lag sie noch am Boden, im anderen stand sie schon wieder. "Du bist längst über deine Zeit hinaus, Plastikmann", sagte sie.

Ich sah, wie der Lohnmagier mit dem Finger auf Namenlos zeigte. Schwarzes Feuer zuckte auf den Samurai zu, aber irgendetwas schien die Flammen ein paar Zentimeter vor ihm aufzusaugen. Das Lächeln verschwand aus dem Gesicht des Magiers. Er blickte sich hektisch um, versuchte zu erkennen, von wo der Schutzzauber gekommen war.

Namenlos und die Adeptin lieferten nur noch verschwommene Eindrücke. Keiner von beiden machte auch nur den Versuch, eine Schußwaffe zu benutzen. Bestimmt irgend eine Ehrengeschichte, wie dieser Bushidoscheiß, mit dem sie uns in der Schule vollgestopft haben. Hätte ich eine Knarre in der Hand gehabt und die geringste Chance gesehen, die Adeptin zu treffen, hätte ich wie verrückt auf sie losgeballert.

Auf einmal wurde der Lohnmagier steif und machte irgendwelche Bewegungen mit den Händen. Die Augen waren geschlossen, als kämpfe er im Schlaf gegen irgendwas. Er pflückte sich etwas, was ich nicht sehen konnte, vom Revers und warf es weg. Eine Staubwolke explodierte mitten in der Luft, als hätte sich ein kleiner Gegenstand in Rauch aufgelöst. Eine Sekunde später platzte der Kopf des Magiers auseinander, und ich hörte ein Gewehr krachen.

Später erfuhr ich, daß Neddy so eine Art magisches Ding attackiert hatte, mit dessen Hilfe der Lohnmagier das Kraftfeld um seinen Körper aufrechterhielt. Hätte der Magier es nicht weggeworfen, sagt Neddy, dann hätte er einen Spruch durch den Fokus hindurch "zur Manifestation bringen können". Andererseits wurde der Magier, als sein Kraftfeld zusammenbrach, durch Smedleys Präzisionsgewehr verwundbar. Ende der Geschichte.

Der Kampf zwischen Namenlos und der Adeptin stand auf des Messers Schneide, und beide bluteten inzwischen aus einigen bösen Wunden. Sie waren sogar so langsam geworden, daß ich ihren Bewegungen folgen konnte, die samt und sonders viel anspruchsvoller waren als alles, was ich bei den Konzernscouts je gelernt hatte, um das Selbstverteidigungsabzeichen zu erhalten.

Daher wußte ich auch nicht, wie der Trick hieß, den Namenlos dann einsetzte. Ich weiß nur, daß beide Kämpfer in einem Moment noch einander zu packen versuchten und die Adeptin im nächsten Moment am Boden lag, wobei sie den Kopf in einem Winkel hielt, den man seinem Genick erst abverlangen kann, wenn es gebrochen ist.

Namenlos betrachtete die Leiche ungefähr eine Minute lang. Dann kam er auf mich zu. Ich lag immer noch auf dem Boden. "Wie geht's dir, Winder?" fragte er. Ich wollte gerade sagen, daß alles prima wäre, da fand ich mich schon an seiner Schulter wieder, wo ich wie ein Säugling plärrte.

Wir verschwanden schleunigst aus der Gegend, ehe noch mehr Leute von Mitsuhama aufkreuzten. Die nächsten paar Tage versprechen ganz schön anstrengend zu werden. Iris sagt, sie würde mich einem Decker vorstellen, den sie kennt, und wir würden beide eine Menge Finanzdateien von Mitsuhama knakken, solange diese Passcodes noch gültig sind.

Um eins haben wir uns bereits gekümmert. Jeder Hinweis auf Sheila Winder, SIN 8452-523-09945, wurde aus den MCT-Datenbanken gelöscht. Das Konzernsystem hat bezüglich dieser SIN auch einen Rückruf an die nationalen Datenbanken abgesandt, also schätze ich, daß Sheila Winder tot ist. Sidewinder geht es jedoch prächtig, danke.

Innerhalb eines Tages haben sich alle Regeln verändert, die ich zu kennen glaubte. Trotzdem ist es nach wie vor dieselbe Welt und bin ich dieselbe Person. Vielleicht hat Neddy recht. Die kleinen Dinge ändern sich, aber was echt ist, bleibt für immer. *Plus Ça Change?* Keine Frage, was mich angeht!

UND ES BEGAB SICH...

In den ersten Monaten war es bizarr. Man wußte nie, ob dem Partner beim Streifengang nicht auf einmal Fänge wachsen würden.
- Pat Mifflin, pensionierter Polizist

Die heutige Welt des Jahres 2053 unterscheidet sich radikal von der unserer Urgroßväter. Wo einst mächtige Nationen den Globus beherrschten und sich gegenseitig mit plötzlicher nuklearer Vernichtung bedrohten, existieren heute viele kleinere autonome Nationen, und die einst immense Autorität der Supermächte ist an Konzerne übergegangen. Auch unsere Wissenschaft und Technologie heben sich vom damaligen Standard ab. Ihr heutiges Niveau läßt frühere Fortschritte wie die Experimente eines Kindes mit einem Wissenschaftsbaukasten erscheinen.

Aber das ist noch nicht alles, was unser Zeitalter unwiderruflich von der Vergangenheit scheidet, denn die Magie ist wieder auf die Erde zurückgekehrt. Wir leben in einer Erwachten Welt.

AUFSTIEG DER MEGAKONS

Alles begann in den späten Neunzigern, als die für das Ende des Jahrtausends charakteristischen Unruhen in der Bevölkerung noch zunahmen. Der Stand der Dinge alarmierte die großen Konzerne, die ihre Interessen nicht mehr den gleichgültigen und in ihren Augen inkompetenten Regierungen anvertrauen wollten. Beginnend mit ihren Niederlassungen in den Ländern der Dritten Welt, bewaffneten sie ihr Sicherheitspersonal mit dem besten verfügbaren Gerät und stellten obendrein, auf der Basis sowohl lang- als auch kurzfristiger Verträge, professionelle Söldner ein. Als die Flut zivilen Ungehorsams und urbaner Gewalt jede Nation auf dem Globus zu verschlingen drohte, gingen die Konzerne dazu über, ihre paramilitärischen Aktivposten überall dort einzusetzen, wo sie gebraucht wurden. Die Bühne war bereitet.

Im Jahr 1999 führten Versorgungsunruhen in New York zum Siedepunkt. Angst und Wut trieben die Menschen auf die Straßen, als durch einen dreimonatigen Streik der Trucker die Zufuhr frischer Lebensmittel nach New York unterbunden worden war. Hunderte wurden getötet und Tausende verletzt, als sich die Gewalt in der ganzen Stadt ausbreitete.

Ziel des Mobs wurde auch ein Lastwagen von Seretech Med-Research, der Abfälle transportierte, darunter auch infektiöse Stoffe. Es fielen Schüsse, und die Konzerntrucker gerieten in Bedrängnis. Der Seretech-Sicherheitsdienst kam ihnen zu Hilfe und brachte sie in einer der medizinischen Forschungseinrichtungen der Firma in Sicherheit. Weitere Gewalttätigkeiten waren die Folge, als die aufgebrachte Menge das Gebäude stürmte.

JANET AULISIO 1992.

Bei Anbruch des Morgens waren 20 Seretech-Angestellte tot, während 200 Aufrührer leblos auf dem Gelände und der Straße lagen.

In dem vergeblichen Versuch, die anwachsenden Konzernarmeen verbieten zu lassen, klagten erst die Stadt, dann die Regierung von Staat und Bund Seretech der kriminellen Fahrlässigkeit an. Seretech machte geltend, durch die Verteidigung des Trucks gegen die Menge habe man eine umfassende Infektion der Bevölkerung mit der potentiell tödlichen Fracht verhindert. In einer Entscheidung, die ein Meilenstein werden sollte (*die Vereinigten Staaten gegen die Seretech-Corporation (1999)*), bekräftigte das Oberste Gericht Seretechs Recht, eine bewaffnete Streitmacht zum Schutz von Personal und Eigentum des Konzerns zu unterhalten. Obendrein lobte man die Firma dafür, daß sie unschuldige Bürger beschützt hatte, und ehrte ihr Verantwortungsbewußtsein, welches sich darin gezeigt hatte, kontaminierte Stoffe sicher zu beseitigen.

Diese Entscheidung schuf einen Präzedenzfall und führte zum Shiawase-Urteil von 2001 (*die Atomaufsichtsbehörde gegen die Shiawase Corporation*), das die Extraterritorialität multinationaler Unternehmen fest im internationalen Recht verankerte. Weitere Katastrophen folgten. Im Jahr 2004 setzte Libyen chemische Waffen gegen Israel ein. Die Israelis reagierten, indem sie die Hälfte aller libyschen Städte mit Atomwaffen vernichteten. 2005 erschütterte ein starkes Erdbeben New York City, tötete mehr als 200.000 Menschen und hinterließ Schäden in Höhe von über 200 Milliarden Dollar. Es sollte 40 Jahre dauern, die Stadt wieder völlig instandzusetzen, unterstützt durch die leitende Hand und das Geld der Konzerne. In der Zwischenzeit zogen die Vereinten Nationen nach Genf um und die Ostküstenbörse nach Boston.

DER ROHSTOFFRAUSCH

In ihrer neugewonnenen Freiheit verstärkten die Konzerne Nordamerikas die Ausbeutung der Bodenschätze des Kontinents gewaltig. Im Zuge dessen, was die Medien den "Rohstoffrausch" nannten, forderten und erhielten Firmenkoalitionen Zugang zu Öl, Mineralien und Ländereien auf Bundesgebiet. In den Jahren 2002 bis 2008 berief sich die Regierung immer wieder auf das Enteignungsrecht des Staates, um Eigentum unter ihre Kontrolle zu bringen, nur um die Nutzungsrechte dann per Lizenz an Strohmänner der Konzerne zu vergeben. Vor allem die Indianerreservate und großen Nationalparks wurden Opfer dieses perfiden Landraubes.

Umweltschützer und Indianerrechts-Gruppen brachten ihre Empörung und ihren Abscheu zum Ausdruck, obwohl Einfluß und paramilitärische Macht der Konzerne Proteste lebensgefährlich machten. Wütend und frustriert gründeten die radikaleren Teile der Gruppen das Sovereign American Indian Movement (SAIM), dessen Wurzeln zurückreichten bis zu den Kämpfen um die Rechte der Indianer im zwanzigsten Jahrhundert.

Die zunehmenden Spannungen und Haßgefühle kamen schließlich 2009 zum Ausbruch. Am 5. Mai verkündeten United Oil Industries, daß sie das Recht zur Ausbeutung der petrochemischen Ressourcen in einem Viertel der verbliebenen Nationalparks und einem Zehntel der Indianergebiete erworben hatten, die vom Staat gerade konfisziert worden waren. Die SAIM reagierte sofort. Eine kleine Gruppe drang in die Shiloh-Starteinrichtung im nordwestlichen Montana ein und besetzte ein Raketensilo.

Bis heute weiß niemand, wie es die Einbrecher geschafft haben, die Sicherheitspatrouillen zu umgehen, aber als sie im Innern des Raketensilos waren, trafen sie sich dort mit John Redbourne, einem Major der USAF und reinblütigen Dakota-Sioux. Nachdem er seinen Partner bewußtlos geschlagen hatte, nahm Redbourne die Schlüssel und Codes des Mannes an sich, um die Startsicherungen aufzuschließen.

DIE LONE EAGLE

Die Shiloh-Besetzer erhoben die Forderung, alles indianische Land zurückzugeben, und drohten damit, die Raketen des Silos zu starten. Zehn Tage angespannter Verhandlungen endeten, als ein schwarzgekleidetes Delta-Team in das Silo eindrang. Während des Kampfes, der zum Tod aller indianischen Besetzer führte, wurde eine *Lone Eagle*-Rakete gestartet.

Das NORAD-Kommando in Cheyenne Mountain mußte hilflos zusehen, wie die Rakete Kurs auf die Sowjetunion nahm. Alle Selbstvernichtungssignale blieben wirkungslos, und das Militär hatte keine Abfangjäger in Position, die den Vogel hätten abschießen können. Obwohl er jede Verantwortung für den Start von sich wies, informierte Präsident Jesse Garrety Moskau über die Ziele aller Einzelköpfe des Mehrfachsprengkopfes der Rakete. Er hatte die Hoffnung, einen totalen Gegenschlag zu vermeiden, indem er den Russen ausreichende Warnungen zukommen ließ, damit ihre mehr oder weniger geheimen ballistischen Abwehreinrichtungen die Rakete stoppen konnten.

Moskau äußerte verständliche Zweifel an der Behauptung Washingtons, die *Lone Eagle* sei ein isolierter Zwischenfall und kein Trick, um einen kalkulierten Angriff gegen ausgewählte russische Ziele durchzuführen - und versetzte seine Streitkräfte in volle Alarmbereitschaft. Während Panzerdivisionen sich auf den Ernstfall vorbereiteten, erhielten alle Bürger den Befehl, Schutzräume aufzusuchen. In den Vereinigten Staaten hingegen blieb der Öffentlichkeit verborgen, daß die Welt gefährlich nahe am Rand eines Atomkrieges stand.

Präsident Garrety wartete voller Bangen ab und, wie die später preisgekrönten "Hinterzimmer-Bänder" später offenbarten, weinte, schimpfte und betete abwechselnd. Zwei Stunden später informierte Präsident Nikolai Tschelenko ihn knapp darüber, daß die Gefechtsköpfe aufgehalten worden waren. Eine vertraulich durchgeführte Streßanalyse von Tschelenkos Stimme wies später nur eine 79-Prozent-Wahrscheinlichkeit dafür aus, daß er die Wahrheit sagte, aber weder seismische noch raumgestützte Sensoren zeichneten zu dieser Zeit irgendwelche Atomexplosionen auf. Ob nun Explosion oder nicht, der Zwischenfall erzeugte eindeutig einen Fall-out.

DIE SCHULDZUWEISUNG

Als die amerikanische Öffentlichkeit von der *Lone Eagle*-Krise erfuhr, war der Aufschrei gewaltig. Angestachelt von Konzern-Propagandisten wiesen die Leute der SAIM und darin inbegriffen allen Ureinwohnern Amerikas die Schuld zu. Das paßte gut zu den weiteren Plänen der Megakonzerne, allen voran United Oil Industries, die mit dem bereits Erreichten nicht zufrieden waren. Als das Jahr 2010 anbrach, hatten sie genug Druck ausgeübt, um das Umerziehungs- und Umsiedlungsgesetz durchzubringen. Dieses neue Gesetz forderte die Internierung von allen, die in irgendeiner Weise mit der SAIM in Verbindung standen. Der allgemeine Haß auf die Indianer führte zu häufigem Mißbrauch des Gesetzes. Tausende unschuldiger eingeborener Amerikaner wurden in Konzentrationslager geschickt, die man beschönigend "Umerziehungszentren" nannte. Zu denen, die ins Abilene-Lager verfrachtet wurden, gehörte Daniel Coleman, zukünftiger Prophet des Großen Geistertanzes und erster Kriegsschamane der Native American Nations, der Nationen der amerikanischen Ureinwohner. Die Geschichtsschreibung führt ihn unter dem Namen Daniel Howling Coyote.

Im Zuge einer staatlichen Einsparungsmaßnahme übertrug der Kongreß bald schon den Konzernen die Leitung der Umerziehungslager. Als diese aus dem Scheinwerferlicht der Medien herausfielen, begannen Überfüllung, karge sanitäre Einrichtungen und unzureichende medizinische Versorgung die Insassen zu quälen. War dies die Folge der vorsätzlichen Planung eines Völkermordes, wie es Coleman eines Tages behaupten sollte?

Wie auch immer, es ist eine der großen Ironien der Geschichte, daß die Isolation vieler Stämme in den Umerziehungslagern ihnen die Geißel ersparte, die die Welt 2010 heimsuchte.

ZEIT DES LEIDENS

Das Virusinduzierte Toxische Allergie-Syndrom (VITAS) brach zuerst in Neu Delhi aus, aber innerhalb von Wochen wurden auf der ganzen Welt Fälle gemeldet. Nach der schlimmsten Epidemie seit der Pest waren bis zum Ende des Jahres 2010 schätzungsweise 25 Prozent der Weltbevölkerung tot oder lagen im Sterben. Zu den höchsten Todesraten kam es in entlegenen Gebieten ohne ausreichende medizinische Versorgung und in Ballungszentren, die über keine ausreichenden Vorräte an Arzneimitteln und Übergangsimpfstoffen verfügten. China, Indien, viele afrikanische Länder und zahlreiche dichtbevölkerte Städte der Dritten Welt litten überproportional, weil ihre medizinischen Einrichtungen total überfordert waren.

So tragisch die VITAS-Seuche auch war, bildete sie doch nur den Anfang eines beispiellosen Chaos. Beginnend mit der gewaltsamen Auflösung der mexikanischen Regierung im Januar 2011 stürzten anschließend mehr Regierungen als in jeder früheren Halbdekade der Geschichte. Der Hunger schritt über die Welt und ergänzte die schon langen Totenlisten. Massive zivile Proteste führten zu Überfällen auf europäische Atomkraftwerke, von denen drei durchschmolzen. Der radioaktive Niederschlag fiel reichlich und verheerend aus.

Im folgenden Jahr machte Japan seine Stellung als Weltmacht geltend, indem es das neue Japanische Kaiserreich ausrief und eine erste Flotte von Solarenergie-Satelliten in Position brachte, die die Energie in Form von Mikrowellen an Empfangsstationen auf der Erde abstrahlten. Mit dieser relativ billigen Methode zur Energieversorgung abgelegener Regionen gewann Japan starken Einfluß in der Dritten Welt.

VITAS auf den Fersen folgte das erschreckende Phänomen, das man später Ungeklärte Genetische Expression (UGE) nannte. Überall auf der Welt wurden "normalen" Eltern mutierte Kinder oder Wechselbälger geboren. *Newsweek* taufte diese UGE-Kinder "Elfen" und "Zwerge", und es hatte den Anschein, als wären die Reiter der Apokalypse endlich eingetroffen. 2011 ging als Jahr des Chaos in die Geschichte ein.

DAS ERWACHEN

Es war unheimlich. Sie ignorierten uns nicht nur, sondern es schien, als würden sie kein Wort von dem hören, was wir sagten. Ich dachte, es wäre vielleicht der Donner, der den Lautsprecher übertönte, aber mein Boß war anderer Meinung. Er war entschlossen, seine Drohung wahrzumachen und zu schießen, wenn sie nicht stehenblieben. Ich dagegen hatte Angst, wegen der gruseligen Art, wie diese Indis sich aufführten. Als die andern anfingen zu schießen, tat ich es auch.

Aber die Indis gingen einfach weiter. Und dieser Coleman, der hat irgendwie geleuchtet! Ich weiß, die Wissenschaftler sagen, es sei nur ein Trick mit dem Licht gewesen, so 'ne Art Spiegelung von dem Blitz. Aber ich kann beschwören, daß ich ihn zwei- oder dreimal satt getroffen habe, aber er ging einfach weiter!

Als sie das Tor erreichten, das der Wind aufgeweht hatte, tanzten sie einfach weiter hinaus. In der Nacht sind wir ihnen nicht gefolgt, weil's so stürmisch war, und am nächsten Morgen konnten wir keine Spur finden. Es war richtig unheimlich!"

- Aussage von Harry Wood, einem Wachposten im Abilene-Umerziehungszentrum, vor der amtlichen Abilene-Untersuchungskommission am 24. Dezember 2011

Während Wunder und Katastrophen aus allen Ländern gemeldet wurden, entstanden Religionen und gingen wieder unter. Propheten traten auf und verkündeten das Ende der Welt. Einer von ihnen entsprang der Verzweiflung eines Konzentrationslagers. Am 24. Dezember, im gleichen Augenblick, als Hunderte von Japanern Zeuge der ersten Erscheinung des Großen Drachen Ryumyo wurden, während sie in einem Hochgeschwindigkeitszug am Fujiyama vorbeirasten, führte der Prophet des Großen Geistertanzes, Daniel Howling Coyote, seine Anhänger aus dem Abilene Umerziehungszentrum heraus.

Damit konnte es nicht mehr angezweifelt werden: Die Magie war in die Welt zurückgekehrt.

DIE SECHSTE WELT

Was wir dasJahr des Chaos nennen, war in Wirklichkeit das Ende des alten Zeitalters und der Beginn eines neuen, die Dämmerung unserer Erwachten Welt. Einige Mystiker verweisen auf den Maya-Kalender als zuständige Autorität und merken an, daß er den Beginn eines neuen Zyklus der Menschheit für den 24. Dezember 2011 vorhersagte. Die Erscheinung des Drachen Ryumyo ist demnach das, was die Mayas die Sechste Welt nannten.

Hätten diese Träumer gründlicher geforscht, dann wäre ihnen nicht verborgen geblieben, daß die Mayas auch eine die Welt zerstörende Katastrophe als Geburtshelfer einer neuen und verbesserten menschlichen Rasse vorhersagten. Wo waren diese Dinge? Es ist wahr, wir haben Prüfungen, Katastrophen und große Veränderungen erlebt, aber wir haben keine neue Welt. Es ist immer noch die gute, alte Mutter Erde, auch wenn sie in eine neue Phase eingetreten ist.

Wir erhalten ein besseres Modell des Wandels, wenn wir uns den historischen Übergang von der vorchristlichen zur nachchristlichen Zeit ansehen. Niemand wußte damals, daß es geschehen war. Erst der Rückblick offenbarte es. Sogar der Kalender mußte rückdatiert werden, um der Veränderung gerecht zu werden.

DER TANZ

Nachdem Daniel Coleman seinen Kader von Gläubigen aus dem Abilene-Lager hinausgeführt hatte, verlor die Öffentlichkeit ihn einige Jahre lang aus dem Blickfeld. Man weiß nur ganz wenig von seinen Taten während dieser Zeit, aber höchstwahrscheinlich hat er Leute bekehrt. Unter amerikanischen Ureinwohnern - ob in Freiheit, in Lagern eingesperrt oder in den ständig schrumpfenden Reservaten lebend - verbreitete sich die Nachricht von einem neuen Propheten, einem großen Schamanen, den die Geister einen mächtigen Tanz gelehrt hatten.

Das inspirierte amerikanische Ureinwohner dazu, sich der Tyrannei zu widersetzen. Noch viele andere entkamen aus den Lagern und entzogen sich Bundes- und Konzernjägern, indem sie in die Wildnis flohen. Wie ihre Vorfahren begannen sie einen Guerillakrieg gegen eine Armee, die darauf aus war, sie zu vernichten. Anders als ihre Vorfahren hatten sie jedoch Zugang zu derselben Technologie wie ihr Feind - und mehr.

2014 trat Daniel Coleman aus dem Schatten hervor. Er nannte sich Howling Coyote und erklärte sich zum Schamanen des Geistertanzes. Unterstützt durch eine Kerntruppe von Fanatikern, verkündete er die Gründung der Native American Nations, einer Stammeskoalition aller nordamerikanischen Indianer. Sie erhob Anspruch auf ganz Nordamerika, verlangte den sofortigen Rückzug aller Personen europäischer, afrikanischer und asiatischer Herkunft und drohte mit magischer Vergeltung, falls dieser Forderung nicht entsprochen wurde. Natürlich versuchten die Medien, Coleman und seine Gefolgsleute lächerlich zu machen. Obwohl magische Phänomene inzwischen zunehmend an der Tagesordnung waren, glaubte niemand, daß irgendeine Gruppe von Menschen in der Lage sein würde, eine solche Drohung zu verwirklichen.

Ich vernahm die Worte des Propheten, als er vor drei Wintern mit uns an einem Medizinfeuer saß. Er war ein starker Mann, kraftvoll in Körper und Geist. Ich fürchtete ihn.

Auch seine Worte waren stark. Er sprach von einem neuen Geistertanz - einem Großen Geistertanz. Diesmal, sagte er, würde die Magie funktionieren. Anders als die Tänze unserer Vorfahren würde dieser Tanz das drückende Joch des weißen Mannes zerschmettern. Er sagte uns, die alten Propheten hätten zum Teil recht gehabt. Ihre Vision sei jedoch umwölkt gewesen, und so hätten sie nicht den rechten Zeitpunkt für den Tanz erkannt. Die Welt wäre damals noch nicht bereit gewesen, jetzt jedoch sei der Zeitpunkt gekommen.

Seine Augen strahlten hell, als er uns das verkündete, und ich glaubte ihm.

Am Morgen war er aus unserem versteckten Lager verschwunden, aber er blieb in unseren Herzen gegenwärtig.

- Arthur Redshoulder in einem Interview mit der Reporterin Sheila Eckolds, gesendet 2015

Beleidigende Witze machten immer noch die Runde durch die Talkshows, als Howling Coyote und seine Geistertänzer ihre Macht demonstrierten. 2014 brach der Redondo Peak aus und begrub Los Alamos und New Mexiko unter einer Aschewolke. Howling Coyote trat in einer Vid-Sendung aus einem nahe gelegenen Zuni-Reservat auf und schrieb es sich als Verdienst zu, "unsere Mutter Erde" angerufen zu haben, "die Kinder zu bestrafen, die Sie im Stich gelassen haben".

Laut Dokumenten, die bis heute überdauert haben, nahm die US-Regierung diesen Anspruch nicht ernst, versuchte jedoch, die Gelegenheit zu nutzen, um den schwer zu fassenden Widerstandsführer zu verhaften und seine wachsende Bewegung zu zerschlagen. Innerhalb einer Stunde nach Howling Coyotes Sendung war eine Einsatztruppe, das 6th Air Cavalry Battalion aus Fort Hood, Texas, in der Luft. Die Helikopter und Hilfsflugzeuge erreichten das Zuni-Reservat nie. Alle wurden durch das plötzliche Auftreten heftiger Tornados zerstört. Als eine zweite Streitmacht eintraf, war der selbsternannte Schamane längst verschwunden.

Der Guerillakrieg ging weiter, zur großen Verlegenheit der Bundes- und Konzernstreitkräfte, die unfähig schienen, ihre Gegner zu erkennen oder zu fassen. Während sich Enttäuschung in der Regierung breitmachte, wurde es zunehmend schwieriger, Nachrichten zu unterdrücken, und die offiziellen Dementis wurden immer lahmer. Endlich ließ jemand die ganze Geschichte durchsikkern, was die Regierung ins Wanken brachte und Präsident Jesse Garrety zwang, den Kopf dafür hinzuhalten.

Im selben Jahr nahmen auch auf internationaler Ebene Unruhen und Veränderung ihren Fortgang. Die Freie Republik Irland wurde gegründet, und die von Weißen beherrschte Regierung Südafrikas löste sich vollständig auf.

DIE INDIANISCHE FRAGE

Inmitten des Sturms der Entrüstung wurde Garrety Ende 2016 ermordet, ein Ereignis, dem wenig später die Ermordungen des russischen Präsidenten Nikolai Tschelenko, der britischen Premierministerin Lena Rodale und des israelischen Ministers Chaim Schon folgten. Die Mörder von Chelenko, Schon und Rodale wurden schließlich bei gewalttätigen Zusammenstößen getötet. William Springer, der als Garretys Mörder identifiziert worden war, wurde nie gefaßt.

Der neue US-Präsident William Jarman erließ zu seiner Amtseinführung sofort die heute berüchtigte Präsidentenverfügung 17-321. Einen Monat später ratifizierte der Kongreß diese mit dem Entschließungsgesetz von 2016. Die korrupte Regierung hatte damit Jarmans Plan zur Lösung der "indianischen Frage" sanktioniert: die totale Ausrottung aller Stämme der amerikanischen Ureinwohner.

Als Regierung und Megakonzerne die Köpfe zusammensteckten, um ihre Strategie zu planen, hatte Howling Coyotes Volk bereits in aller Stille mit seiner eigenen Lösung der "indianischen Frage" begonnen. Wir wissen heute, daß der Große Geistertanz im Jahr 2017 begann, als Männer und Frauen aller Stämme des Kontinents das Ritual vollzogen, das Howling Coyote sie gelehrt hatte. Sie sangen seine Lieder und intonierten seine Canti. Ihre Macht wuchs.

Als die Regierung zu Beginn des Jahres das Entschließungsgesetz von 2016 in die Tat umsetzen wollte, führten mehrere Monate mit abnormem Wetter und andere unheimliche Zwischenfälle zu Störungen in militärischen Stützpunkten und Ausrüstungsdepots, die für den Plan eingeteilt waren. Bei jeder neuen Verzögerung feuerte der Präsident einen weiteren General, weigerte sich aber, nur einzelne Truppenteile ins Gefecht zu schicken. Am 17. August hatte es die Regierung endlich geschafft, alle vorgesehenen Einheiten zusammenzustellen, und die Operation kam ins Rollen.

Am Morgen dieses Tages brachen um 10.32 Uhr der Mount Hood, der Mount Rainier, der Mount St. Helens und der Mount Adams gemeinsam mit vernichtender Wut aus. Mutter Erde gab bekannt, auf wessen Seite sie stand, und selbst die größten Skeptiker wurden nun zu Gläubigen.

DER VERTRAG VON DENVER

Inzwischen hatten indianische Stammeskrieger und nichtindianische Sympathisanten militärische Stützpunkte in allen drei Ländern Nordamerikas besetzt. Nachdenklich und vorsichtig geworden, schickten die drei Regierungen 2018 Vertreter nach Denver, um mit den Geistertänzern zu verhandeln. Drei Monate später hatten sie den Vertrag von Denver ausgehandelt.

In diesem Vertrag erkannten die Bundesregierungen der Vereinigten Staaten, Kanadas und Mexikos die Souveränität der Native American Nations (NAN) über den größten Teil des westlichen Nordamerika an. Das Dokument umriß einen Plan zur Umsiedlung der Bevölkerung, demzufolge alle Nichtindianer das Land der NAN innerhalb von zehn Jahren verlassen sollten. Vorgesehen waren ferner die Einrichtung von Reservaten für Nicht-Stammesmitglieder und Konzerne sowie der Fortbestand einzelner Städte (wie Seattle) als exterritoriale Enklaven des Staates, der früher das Land beansprucht hatte, und der Verbleib des größten Teils von Kalifornien bei den Vereinigten Staaten.

Denver selbst erhielt den Status "Vertragsstadt" und wurde damit einer gemeinsamen Verwaltung durch die Unterzeichnerstaaten unterstellt.

Niemand war mit dem Vertrag von Denver glücklich, aber keiner wußte eine bessere Lösung. Die magischen Fähigkeiten der NAN glichen die nuklearen Kapazitäten der drei nordamerikanischen Nationen aus, weshalb diese auch einwilligten, große Teile ihres Landes und Reichtums herzugeben. Obwohl es den amerikanischen Ureinwohnern nicht gelungen war, alle Fremden aus ihren Heimatländern zu vertreiben, hatten sie doch die Herrschaft über große Teile davon errungen.

Howling Coyote wurde zum Vorsitzenden des Souveränen Stammesrates ernannt, dem regierenden Gremium der NAN. Obwohl er es schwierig fand, inmitten des Gezänks zu vermitteln, das jetzt die verschiedenen Fraktionen zu plagen begann, blieb Howling Coyote wahrscheinlich der einzige, der nach wie vor die Loyalität aller Parteien auf sich vereinigen konnte.

Während der Stammesrat mit für alle Seiten verlustreichen Problemen zu kämpfen hatte, erlitten die Menschen der Vereinigten Staaten einen neuen Schock, als die Raumfähre *America* im Orbit auseinanderbrach. Die Trümmer landeten in Australien und töteten in der Kleinstadt Longreach 300 Menschen.

2018 war auch das Jahr, in dem Dr. Hosato Hikita von der ESP-Systems Inc. in Chicago die erste Generation der ASIST-Technologie (Artificial Sensory Induction System - Künstliches Sinnes-Induzierungs-System) entwickelte. Während die Unterhaltungs-

industrie sich wie wild auf die kommerziellen Aspekte von "Simsinn" stürzte, sahen seriöse Forscher in dieser Technik eher einen Schlüssel zur Eindämmung der Datenexplosion.

DIE GOBLINISIERUNG

Am 30. April 2021 trat ein völlig unerklärliches Phänomen ein. Auf der ganzen Welt verwandelten sich ca. zehn Prozent aller Männer und Frauen plötzlich in scheußliche, nur noch entfernt menschenähnliche Gestalten. Bei manchen verlief dieser Prozeß kurz und schmerzlos. Andere verbrachten Tage oder Wochen im Krankenhaus. Manche erholten sich, während andere qualvoll starben. In diesen furchtbaren Wochen entstanden zwei neue Menschenrassen wie seltsame Frühlingsblüten unter der Erwachten Sonne.

"Goblinisierung" nannten die Medien diesen anscheinend katastrophalen Vorgang, der jedoch nichts weiter darstellte als das Überschreiten einer neuen Schwelle im Wiedererwachen der Magie. Forscher entwickelten eigene Namen dafür, meist vielsilbige Zungenbrecher oder Konsonantenstränge, die für ganze Folgen anscheinend zusammenhangloser Worte einsprangen. Aber wie der Name auch lautete, das Ergebnis blieb dasselbe. Keine Rasse und keine ethnische Gruppe blieb ausgespart, als sich 10 Prozent der Weltbevölkerung in etwas verwandelten, was bald "Orks" und "Trolle" getauft wurde, wobei finstere Träume von Goblins auf die häßlichen körperlichen Veränderungen der Opfer projiziert wurden.

Die Mehrheit dieser Unglücklichen erlitt durch diese Erfahrung ein Trauma. Und wo das nicht der Fall war, widerfuhr es statt dessen ihren Freunden und Verwandten. Manche interpretierten den Namen, den ihnen die Medien gegeben hatten, als Lizenz, sich wie die Ghoule und Goblins der Sage aufzuführen. Gewaltsame Zwischenfälle wurden zur Regel.

Wäre es dabei geblieben, hätten die psychischen Wunden sicherlich mit der Zeit heilen können. Aber manche "normalen" Kinder veränderten sich, während sie heranwuchsen und reihten sich so in die Phalanx der sogenannten Orks und Trolle ein. Diese taten sich entweder mit ihresgleichen zusammen oder paarten sich mit großherzigen Seelen, die durch die körperliche Schale hindurchblicken konnten. Die Nachkommen solcher Verbindungen waren manchmal normal und produzierten manchmal neue rassische Typen. Aber nicht alle "normalen" Kinder blieben es auch. Viele erfuhren während der Pubertät die Goblinisierung, und das Trauma und die damit verbundenen Verhaltensstörungen grassierten erneut in der Gemeinschaft.

UGE, Goblinisierung und die dadurch hervorgerufene Gewalt hielten die Bevölkerung der Erde den größten Teil des nächsten Jahres in Atem. Wo die Hautfarbe einmal ein starkes Hindernis gewesen war, begannen die Menschen auf der Erde die nun entstehenden neuen "Rassen" der Elfen, Zwerge, Orks und Trolle zu hassen und zu fürchten. Im Jahr 2022 erschütterten Rassenunruhen in noch nie gekannten Dimensionen die Welt. Aus diesem Chaos entstanden neue Nationen, als Staaten sich von Mutterländern abspalteten oder aus kleineren Einheiten zusammenwuchsen. Im Bereich Nordamerikas sind hier vor allem das unabhängige Quebec und die neu gebildete Karibische Liga zu nennen.

Die US-Regierung rief in dem vergeblichen Bemühen, die Kontrolle zu behalten, für mehrere Monate das Kriegsrecht aus, während aus Rußland und den anderen GUS-Staaten Berichte von einem Massensterben sprachen. Aus Angst um ihr Leben versteckten sich viele der veränderten Wesen im Untergrund, in der Wildnis oder in eigenen Gemeinschaften.

Als das Jahr sich dem Ende neigte, erhob ein neues Schreckgespenst sein Haupt, schauerlicher als jeder Ork oder Troll. Eine frische Welle der VITAS-Seuche schwappte über die Erde hinweg. Weitere 10 Prozent der Weltbevölkerung fielen diesem Ansturm zum Opfer, was die rassische Gewalt erstickte und Menschen wie Metamenschen in Angst vereinte.

In diesem grausigen Jahr wurde in dem elektronischen Nachrichtenmagazin *Data* ein neuer Begriff für die Metamenschen und andere in jüngster Zeit entstandene Lebensformen geprägt: "Erwachte".

Die Matrix ist eine computergenerierte, symbolische Darstellung des Gitters, des Welt-Informationsnetzes. Anstatt mit konfusen manuellen Befehlen und Verfahren zu kämpfen, erlaubt das Cyberdeck dem User scheinbar reale Aktionen im Cyberraum und übersetzt diese dann in System-Operationen. Eine Person kann in der Matrix die Hand ausstrecken und das Symbol berühren, das eine Datei repräsentiert. Die Software des Decks weiß nun, daß der User diese Datei öffnen möchte. Das Gerät führt all diese komplizierten mikrotronischen Operationen durch und befreit den User von der ermüdenden Aufgabe, die entsprechenden Befehle manuell einzugeben. Die Matrix-Metaphorik wird dem User durch das Gitter in Form einer konsensuellen Halluzination vermittelt, um Dr. Hikitas Begriff zu verwenden. Sie kommt dabei einer letztgültigen Realität nicht näher als ein animierter Videoclip. Sie besteht aus computergenerierten graphischen Bildern. Die Systeme und Funktionen, die von diesen Bildern repräsentiert werden, sind real, aber die Bilder sind einfach nur das, was ihr Name besagt. Wir haben es dort nicht mit Realität zu tun.

- Dr. William Spheris in einem Interview in der Trid-Show Menschen sprechen zu Menschen, gesendet am 12. Juni 2049

MAGIE UND MATRIX

Obwohl die Menschheit erneut eine verheerende Krise durchmachte, entwickelten sich Wissenschaft und Technologie weiter. 2024 kam das erste Simsinn-Unterhaltungsgerät (eine Art sensorischer Videorecorder) auf den Markt. Das Gerät bot dem Benutzer rudimentäre Sinneseindrücke, wobei er sich der Tatsache voll bewußt blieb, daß es sich bei der Erfahrung um eine Simulation handelte. Im gleichen Jahr kam bei der Wahl des US-Präsidenten zum ersten Mal ein "Fernwahl"-System zur Anwendung. Präsident Jarman wurde durch erdrutschartige Siege in den Großstädten wiedergewählt, obwohl die Opposition behauptete, daß Betrug im Spiel war. Inzwischen gingen die Umsiedlungen in den NAN ungeachtet fortgesetzter Provokationen durch das feindselige Weiße Haus unter Jarman relativ friedlich weiter.

2025 erhielt die Magie endlich ihren Platz in den Reihen der Wissenschaften: Die UCLA verlieh dieser Disziplin akademische Anerkennung, indem sie den ersten Lehrgang für okkulte Studien für nichtgraduierte Studenten einrichtete. Kurse an der University of Southern California, der Brown und Yale folgten. Innerhalb von zwei Jahren wurden Forschungsprogramme für technische Magie und andere magische Phänomene an der Texas A & M und am MIT etabliert, wobei dem letzteren ein "& M" (für "und Magie") an den Namen gehängt wurde.

Während das Studium der Magie zum Durchbruch in die Astralwelt führte, stießen geheime staatliche Forschungsprojekte in eine weitere geheimnisvolle Welt vor - die elektronische. 2026 unternahmen die ersten Cyberspace-Reisenden zaghafte Schritte in dem, was wir heute die Matrix nennen. Das erste Cyberterminal war eine zimmergroße Isolationskammer mit Mehrfachkontaktsteckern und Mehrfachübertragungsstellen für den Operator. Ihre Bestimmung lag im Bereich militärischer Nachrichtendienste.

Die ersten Freiwilligen wurden verrückt.

Im Jahr 2027 stieß die Wissenschaft auf eine weitere Energiequelle. Nachdem man jahrelang von kalter Fusionsenergie im Miniformat geträumt hatte, ging das erste Kraftwerk ans Netz. Der Traum von den winzigen Generatoren hatte sich nicht erfüllt, aber die Forschung führte trotzdem zu Durchbrüchen, die die Konstruktion großer Kraftwerke ermöglichten.

Ein weiterer Durchbruch war im gleichen Jahr die Verfeinerung von Cyberterminals. Als Ende des 20. Jahrhunderts Computersysteme zunehmend komplizierter geworden waren, wurden bei vielen Programmen umfangreiche Befehlszeilen durch einfache Bilder oder "Icons" ersetzt, die spezielle Befehle oder Programme symbolisierten. Man wählte das gewünschte Icon aus, und der Computer tat, wofür auch immer das Bild stand. In den späten 90ern ging ein typischer User jedoch mit so vielen tausend Icons um, daß Datenverarbeitungssysteme unter ihrer eigenen Komplexität zusammenbrachen.

Als das Jahr 2029 anbrach, hatten Sony Cybersystems, Fuchi Industrial Electronics und RCA-Unisys allesamt Prototypen von Cyberterminals entwickelt, die es einem User erlaubten, sein Nervensystem mit dem Welt-Datennetz zu verkoppeln, wobei das Nervensystem die Daten übersetzte und die Befehle ausgab. Anstatt Befehle eintippen oder ein Icon mit einer Maus anklicken zu müssen, wurden Operationen nun buchstäblich gedankenschnell durchgeführt. Diese frühen Cyberterminals waren schwere Geräte und machten es nötig, den User in einen Wahrnehmungsentzugstank zu stecken. Ziel der von verschiedenen Geheimdiensten üppig mit Geldmitteln versehenen Forschung war es, Agenten das Plündern von Datensystemen zu ermöglichen und regelrechte Angriffsteams von "Super-Hackern" zu bilden.

In den Vereinigten Staaten legten CIA, NSA und IRS ihre Mittel zusammen, um Nutzen aus dieser Entwicklung zu ziehen. Unter dem Codenamen Echo Mirage rekrutierten und trainierten sie ein "Cyberkommando". Ungeachtet aller Mängel der Ausrüstung und der Psychosen, die von den überwältigenden Sinnesimpulsen der primitiven Cyberterminals herrührten, näherte sich Echo Mirage dem Stadium einer funktionsfähigen Technik, als die Katastrophe hereinbrach.

Die großen Probleme im zweiten Jahrzehnt brachten Leute manchmal dazu, Magie zu wirken. Möglicherweise hat Magie schon vorher funktioniert, aber sie war nicht zuverlässig. Nun funktionierte sie zuverlässig, wenn man es richtig anstellte. Im Laufe dieser Chaosjahre wurden Magie und Magier zu Bestandteilen des modernen Lebens.

Einige Wissenschaftler tun sich schwer damit, die Realität der Magie zu verdauen. Sie können zwar nicht bestreiten, daß da etwas ist, was all diese Dinge vollbringt, aber sie weigern sich zu glauben, daß es "Magie" ist. Aber wie sehr sie auch versuchen, die Magie in ihr wissenschaftliches Modell von der Wirklichkeit einzubauen - die Magie scheint doch gegen die meisten Gesetze der Physik zu verstoßen, die im normalen Kontinuum - in dem, was Sie und ich "die wirkliche Welt" nennen - Gültigkeit haben. Andere Wissenschaftler postulieren, daß Magie eine Form von Energie verwendet, die einfach nicht relevant ist für die physikalischen Gesetze unseres Universums, und daß die deskriptive Mathematik der theoretischen Physiker daher auf sie nicht anwendbar ist.

Magie wurde definiert als die Kunst und Wissenschaft des Verwandelns in Übereinstimmung mit dem Willen. Die Schlüsselworte sind "Kunst und Wissenschaft". Magie funktioniert innerhalb ihres eigenen Bezugsrahmens streng gesetzmäßig und kann demzufolge als Wissenschaft betrachtet werden. Und doch ist sie auch eine Kunst, denn nur ein lebendiges Bewußtsein kann sie vollbringen. Wie alle Künste nutzt die Magie Gefühl und Willenskraft, um die Tore des Bewußtseins zu öffnen. Man muß daher sowohl Poet als auch Mathematiker sein, um sich mit theoretischer Thaumaturgie zu beschäftigen. Ein Hauch nackten Wahnsinns scheint ebenfalls hilfreich.

Für eher materialistisch orientierte Forscher mag es eine bittere Pille sein, die sie da zu schlucken haben, aber es ist auch der Grund dafür, warum in unseren Laboratorien keine "Magicometer" zu finden sind. Es ist obendrein der Grund dafür, warum selbst auf unseren am höchsten entwickelten Computern keine magischen Spruchprogramme laufen und keine magischen Batterien unsere Autos oder sonstigen Geräte antreiben. Die einzige Maschine, die zur Ausübung von Magie fähig ist, bleibt der lebendige Geist eines Magiers.

- aus "Bemerkungen im Hinblick auf eine Theorie der Somatischen Mutation und Psionischen Entwicklungen", einem von Dr. Randall Grant auf der AAAS-Konferenz 2038 vorgelegten Papier

DER CRASH VON '29

Am 8. Februar 2029 wurden auf der ganzen Welt Computersysteme offenbar aufs Geratewohl von einem Virusprogramm noch nie dagewesener Stärke angegriffen. Systeme brachen zusammen, wurden ihrer Daten beraubt, und selbst die Hardware brannte unter den Auswirkungen des Virus aus. Während sich das Killerprogramm ausbreitete, stürzten Regierungen, und die Weltwirtschaft näherte sich dem Kollaps.

Im Verlauf des ersten Vierteljahres zerstörte das Virus das Datennetz, das die Welt zusammenhielt. Auf eine Anordnung des Präsidenten hin wurde Echo Mirage aktiviert, um dem Virus

Anmerkungen: **NSA**: National Security Agency, US-Geheimdienst, für die innere Sicherheit zuständig; **IRS**: Internal Revenue Service, das amerikanische Finanzamt; **AAAS**: Amerikanische Akademie der Künste und Wissenschaften, **UCLA**: University of California, Los Angeles

entgegenzuarbeiten, aber die "Straight-Arrow"-Agenten von Echo Mirage waren durch die psychischen Anforderungen des Kampfes im Cyberraum überfordert.

Die Herren von Echo Mirage reagierten, indem sie die brillantesten, wenn auch unberechenbarsten Einzelgänger im Feld der Datenverarbeitung aus der Industrie und von den Universitäten rekrutierten. Die Ausgewählten wurden unter einem Notstandsbefehl des Präsidenten eingezogen und durch eine brutale Ausbildung gepeitscht. Ein Kader von 32 Männern und Frauen schloß diese schließlich mit noch intakter geistiger Gesundheit ab.

Erst im August 2029 war der neue Kader, ausgerüstet mit verbesserter Cybertechnik, in der Lage, einen koordinierten Angriff auf das Killerprogramm einzuleiten.

Achtzehn Minuten nach dem Aufspüren des Virus waren vier Mitglieder von Echo Mirage tot. Als man die Datenlogs analysierte, stellte man zweierlei fest. Erstens konnte das Virusprogramm ein letales Biofeedback in Menschen induzieren, die in die Matrix eindrangen. Zweitens erwies sich kein existierendes Sicherheitsprogramm als fähig, jemanden, der ein Cyberterminal benutzte, auch aufzuhalten.

Die an dem Unternehmen beteiligten Konzerne waren entsetzt über die Leichtigkeit, mit der Echo Mirage in ihre sichersten Datensysteme eindrang. Daraufhin leiteten sie geheime Forschungen mit dem Ziel ein, neue Sicherheitssoftware zu entwikkeln, die Eindringlinge in der Matrix abwehren konnte. Das umfaßte auch Bemühungen, die vom Virus erzeugten tödlichen Effekte zu verdoppeln. Bei der nun entwickelten Software handelte es sich um die erste Generation von Intrusion Countermeasures (Zugriffssicherungen) oder ICs, weltweit als "Ice" bekannt geworden.

Echo Mirage lernte Verfahren, um das Virus zu isolieren und einzudämmen. Ausgerüstet mit neuen Kampfprogrammen und aufgemöbelten Cyberterminals, machten sich seine Angehörigen an die langwierige Aufgabe, das Gitter von der Infektion zu reinigen. Bis zum Jahresende 2031 hatten sie die letzte bekannte Konzentration des Viruscodes ausgelöscht.

Diese Terminals der zweiten Generation benutzten eine Desktop-Hardware und benötigten keinen Wahrnehmungsentzugstank mehr. Kurz nach der endgültigen Beseitigung des Virus zogen sich vier der sieben überlebenden Mitglieder von Echo Mirage ins Privatleben zurück und nahmen die Geheimnisse der neuen Technologie mit.

Im Mai 2034 brachte Matrix Systems in Boston das erste Cyberterminal auf dem "grauen Markt" heraus. Sechs Wochen später stürzte der Hauptcomputer von Matrix Systems ab, und die beiden Firmengründer starben bei Unfällen, die offenbar keine Beziehung zueinander hatten.

Aus der Sicht des militärisch-industriellen Komplexes war der Schaden jedoch schon angerichtet. Die Matrix-Technologie war allerorten verfügbar. Fuchi Industrial war schließlich der erste größere Konzern, der angesichts der Decker-Invasion aus dem Glied trat und sein eigenes Cyberdeck der dritten Generation auf den Markt brachte: das Desktop CDT-1000.

Die Mehrzahl der heute verkauften Cyberdecks sind lizensierte Geräte, die eine einzigartige Signatur in die Logs jedes Systems einfügen, wodurch alle legitimen Aktivitäten in der Matrix aufgezeichnet werden. Inzwischen beschaffen sich jedoch schon seit Jahren Piratenuser und Decker ihre eigenen Decks und modifizieren sie. Sie unterdrücken die Systemsignatur und bauen statt dessen zusätzliche Funktionen ein, die für einen ehrlichen Cyberterminal-Operator nur geringen Nutzen haben. So sieht es im Jahr 2050 auf der Welt aus.

Mitten im Chaos der weltweiten Computerabstürze blieb 2029 ein weiteres wichtiges Ereignis nahezu unbemerkt: Die Native American Nations hießen die entstehenden metamenschlichen Rassen auf Stammesland willkommen.

DIE SUPERMÄCHTE

Der Computer-Crash war das Totengeläut für die Herrscher der Welt. Schon geschwächt durch die Katastrophen der ersten drei Jahrzehnte dieses Jahrhunderts und erschöpft durch die Probleme der Erwachten Welt, gerieten sie unter dem neuerlichen Angriff ins Taumeln.

Seit dem Jahr 2030 litten die Menschen in Europa und Asien zwölf Jahre lang unter einer Folge von Auseinandersetzungen, die man heute unter dem Begriff Eurokriege führt. Während dieser Zeit erlangten die Erwachten die Herrschaft über das westliche sibirische Tiefland, die ehemalige Jakutische ASSR und alle anderen (vor allem russischen) GUS-Gebiete westlich des Tieflandes. Wie die USA und Kanada verloren auch die Russen ihre Wildnisgebiete an die Neuankömmlinge.

Der Crash war ein Tiefschlag für die Vereinigten Staaten von Amerika. In einem Land, das zunehmend von Informationstechnologien abhängig war, erwies sich das Virus für die Wirtschaft als verheerender, als es VITAS für die Bevölkerung gewesen war. Kanada war sogar noch schlimmer dran. Im Jahr 2030 schlossen sich die Überbleibsel der Vereinigten Staaten mit dem zusammen, was von Kanada noch übrig war, einschließlich seiner größeren industriellen Zentren und wichtigen Rohstoffgebiete. Man nannte das neue Gemeinwesen die Vereinigten Kanadischen und Amerikanischen Staaten (UCAS), obwohl es auf beiden Seiten der Grenze zu Protesten kam.

Fast vier Jahre später trennte sich eine Koalition von zehn südlichen Staaten von der Union und bildeten die Konföderierten Amerikanischen Staaten (CAS). Die CAS wurden sofort von Aztlan (dem früheren Mexiko) anerkannt, das sich selbst erst in jüngster Zeit von den NAN abgespalten hatte. Die Gefühle schlugen hohe Wellen, und weithin fürchtete man einen zweiten Bürgerkrieg. Trotzdem verlief der Übergang relativ geordnet. Militäreinheiten mit gespaltener Loyalität teilten sich und zogen in das jeweils bevorzugte Land, wobei es nur selten zu gewaltsamen Zwischenfällen kam.

Europa hatte nicht soviel Glück. 2029 gründeten die islamischen Staaten Asiens und Nordafrikas unter der Führung des radikalen Mahmed Chokhali die *Allianz für Allah*, die zunächst alle Handelsverbindungen zur westlichen Welt abbrach. Europa erlitt daraufhin eine weitere schwere Wirtschaftskrise. Die Regionalgouverneure der Rest-EG wußten diesem Problem nicht zu begegnen. Konservative Kräfte traten für die Auflösung der Gemeinschaft und einer Zusammenarbeit der ursprünglichen Nationalstaaten "auf der Basis christlich-abendländischen Gedankengutes" ein. Als erste lösten sich die Britischen Inseln aufgrund monarchistischer Bestrebungen aus der Gemeinschaft und der NATO, nachdem zuvor schon die Türkei aus der NATO ausgeschieden und zur Allianz übergetreten war.

Im Mai 31 traten zudem russische Truppen zu einer Großoffensive gegen die seit langem unabhängigen Republiken des Baltikums und der Ukraine an. Als sich Deutschland und Polen mit den Angegriffenen verbündeten, stießen russische motorisierte Brigaden entlang der Ostsee bis fast nach Hamburg vor. Ein neuer Weltkrieg schien unvermeidlich. Zur Sicherung der "vitalen Interessen" des Vereinigten Königreiches zerschlugen britische Bomber die Hauptquartiere beider Seiten, und königlich britische Fallschirmjäger besetzten einen großen Teil der Niederlande.

Die russischen Truppen begannen jedoch erst zurückzuweichen, als die islamischen Heere des Großen Jihad in die südlichen ehemaligen Sowjetrepubliken einfielen

Am 1. Oktober 2031 erklärte Pakistan Indien den Krieg und bombardierte Kalkutta, Bombay und Agra mit atomaren Mittelstreckenraketen. Nur zwei Wochen später überschritten Truppen der Allianz die bulgarische Grenze. Drei Tage später mußte Bulgarien kapitulieren. Die islamischen GUS-Staaten lösten sich gewaltsam aus der Gemeinschaft. Kurzerhand wurden Duschanbe und Samarkand mit Flächenbombardements eingedeckt. Usbekistan, Turkmenistan und Tadschikistan unterstellten sich freiwillig der iranischen Oberhoheit und traten auf Seiten der Allianz in den Krieg ein.

Der Vormarsch der islamischen Glaubenskämpfer in Südosteuropa war nicht zu bremsen. Innerhalb eines Monats fielen Griechenland, Rumänien, Albanien, Ungarn, sowie Teile des ehemaligen Jugoslawien. Schließlich konnten russische, deutsche, österreichische und italienische Truppen den Vormarsch der moslemischen Dampfwalze zum Stehen bringen, während Guerillas von den Karpaten aus die Nachschublinien unterbrachen.

Im Mai 2032 fand der Krieg mit dem Tod Chokhalis ein jähes Ende, als der gemäßigte Jissan die Führungsposition der Allianz erlangte. Mit dem Frieden von Triest wurde der Krieg beendet, der letzte Frontverlauf als Grenze der neuen Islamischen Allianz völkerrechtlich fortgeschrieben.

Mit dem Ende des Krieges in Europa waren die Probleme keinesfalls beseitigt. Während die Moslems in Asien noch weite Teile der sowjetischen Südrepubliken erobern konnten, bevor ein Waffenstillstand geschlossen wurde, dauerte der Krieg zwischen Pakistan und Indien noch weitere drei Jahre an. Erst im Jahre 2035 mußten beide Staaten den Krieg beenden, um einem wirtschaftlichen Bankrott zu entgehen.

UNABHÄNGIGKEITSFIEBER

Während die Kämpfe in Europa erstarben, erhob sich das Schreckgespenst der Gewalt in den Teilen Amerikas von neuem, als eine Streitmacht aus Erwachten Wesen und Metamenschen, angeführt von drei großen Drachen, in das Amazonasbecken einfiel. Nach einem kurzen, aber äußerst blutigen Konflikt mußten die brasilianischen Truppen den größten Teil des Beckens an die Invasoren abtreten. Die brasilianische Regierung stürzte, und zwei Tage später wurde der größte Teil des Gebietes von der neu ausgerufenen Nation Amazonien beansprucht, die sich zur selbsternannten Retterin der Ökosphäre erklärte.

Auch nördlich des Äquators blieb nicht alles ruhig. Da Aztlan, jenes NAN-Mitglied, das den südwestlichen Teil von Texas übernommen hatte, nun unabhängig war und nicht mehr unter dem Schutz des Souveränen Stammesrates stand, plädierte die staatliche Legislative von Texas für ein militärisches Unternehmen, um das verlorene Land zurückzugewinnen. 2035 lehnte die CAS-Regierung jedoch ab, denn sie ging davon aus, daß die NAN ihr früheres Mitglied auf jeden Fall verteidigen würden. Niemand in Atlanta wollte die Macht des Großen Geistertanzes zu spüren bekommen. Die wütenden Texaner erklärten ihre Unabhängigkeit und marschierten nach Aztlan ein. Vier Monate später bewarb sich ein frustriertes und bescheiden gewordenes Texas um die Wiederaufnahme in die CAS.

Die Ängste der CAS vor den NAN waren grundlos. Der Souveräne Stammesrat hatte seine eigenen Probleme. Nachdem die NAN die Arme für die verschiedenen metamenschlichen Rassen ausgebreitet hatten, mußten sie feststellen, daß diese neuen Kinder von Mutter Erde ihre eigenen Vorstellungen hegten. Eine mächtige Gruppe von Erwachten Wesen und Metamenschen, vor allem Elfen, stand im Begriff, mit den NAN genau das zu machen, was diese mit den Vereinigten Staaten angestellt hatten. Im Rahmen einer noch nie dagewesenen weltweiten Unterbrechung von Sendungen verkündeten die Elfen des Nordwestens die Geburt von Tir Tairngire (des Landes der Verheißung) und spalteten sich 2037 von den NAN ab.

Nicht willens oder unfähig, sich dieser Bewegung zu widersetzen, unternahmen die Native American Nations nichts, um die Bildung des neuen Staates auf dem Gebiet des früheren Oregon aufzuhalten. Ermutigt erklärten nun auch die Tsimshian ihre

Abspaltung von der Organisation. Nach diesen Akten der Abtrünnigkeit und erneuten inneren Zwistes gab Howling Coyote auf. Der Schamane des Großen Geistertanzes zog sich in freiwillige Isolation zurück.

Das Unabhängigkeitsfieber war ansteckend. Kalifornien, schon lange vom Mutterland isoliert, erklärte seine Unabhängigkeit. Nachdem das mächtige Japanische Kaiserreich die neue Nation sofort anerkannt hatte, landete es dort Truppen, um seine imperialen Interessen vor allen eventuellen Störungen zu schützen. In weniger als fünf Jahren war San Francisco eine fast gänzlich von den japanischen Firmen beherrschte Stadt.

NEUE GEWALT

Im Jahr 2036 markierte die Bombardierung einer kleinen Gemeinde im ländlichen Ohio mit Napalm den Beginn des Neuen Terrorismus. Zwanzig Personen, meist Metamenschen, starben an jenem Sonntagmorgen in den Flammen. Eine Gruppe, die sich selbst Alamos 20.000 nannte, bekannte sich zu der Tat. Über die nächsten 15 Jahre hinweg war diese Terroristengruppe eindeutig mit dem Tod von mehr als tausend Metamenschen und öffentlich als deren Sympathisanten bekannten Normalen in Verbindung zu bringen.

Drei Jahre später kulminierte der Haß auf die Metamenschen in der Nacht des Zorns. Weltweite Unruhen führten zum Tod Tausender Metamenschen und anderer, die kosmetisch verändert waren, um metamenschlich zu erscheinen. Allein in New York kamen 836 solcher Personen ums Leben. Gegenreaktionen blieben nicht aus, und es kam zu grausamen Gewaltakten.

Die Vergeltung traf 2041 den EuroAir-Flug 329. Auf dem Flug von London nach Atlanta wurde die Maschine über dem Atlantik von einem großen Drachen angegriffen, den manche als Sirrurg identifizierten. Eine verstümmelte letzte Funkmeldung aus dem zum Untergang verurteilten Flugzeug scheint zu berichten, daß ein heldenhafter Fluggast das Tier mehrere Minuten lang mit Zauberei fernhielt, bevor Passagiere und Crew vom Feueratem des Terroristen verzehrt wurden.

Eine weitere bedeutsame Entwicklung des Jahres 2041 war die Geburt der Policlubs in Europa. Diese auf junge Menschen abzielenden Vereinigungen widmeten sich der Förderung einer bestimmten Philosophie. Jeder dieser Policlubs deklarierte die Absicht, die Führung in der sogenannten Europäischen Restauration zu übernehmen, um so der Allgemeinheit seinen Standpunkt aufzuzwingen.

2044 verstaatlichte Aztlan unter starkem Druck seitens der Aztechnology Corporation alle Unternehmen in ausländischer Hand. Ein halboffener Krieg brach aus, als einige Konzerne ihre Besitztümer zu halten versuchten. Aztlan benutzte das Chaos als Tarnung dafür, den größten Teil des verbliebenen Mexiko zu annektieren, ausgenommen Yucatan, wo Streitkräfte von Erwachten alle Versuche der Übernahme verhinderten.

Bis 2046 war die Policlub-Idee bis nach Nordamerika vorgedrungen. Die Bewegung breitete sich rasch aus, aber Gewalt folgte ihr auf dem Fuße. Besonders der Humanis-Policlub hat eine große Gefolgschaft um sich gesammelt, die quer über ökonomische, soziale und politische Trennlinien hinweg verläuft. Terry Smith, Metamenschenrechtler und Vorsitzender der Mothers of

Metahumans (MOM), hat Humanis in einer Anzeigenserie in bedeutenden Tageszeitungen beschuldigt, ein Arm der zwielichtigen Alamos 20.000 zu sein.

2048 handelte die Aztlan-Regierung in der Folge eines kombinierten militärischen Angriffs von Konzernen auf Ensanada mit mehreren Megakons die Übereinkunft von Veracruz aus. Im gleichen Jahr wurde Alan Adams zum Präsidenten der UCAS gewählt. Adams war zuvor Vorstandsvorsitzender der Colbert Group, eines in Illinois beheimateten multinationalen Konzerns. Edna Wallace, ehemalige Gouverneurin von Louisiana, wurde zur Präsidentin der CAS gewählt. Beide wurden 2052 wiedergewählt.

Die Jahre nach 2050 brachten die Entwicklung des Cyberdecks der siebten Generation, das nur noch Keyboardgröße hat. Im selben Zeitraum breitete sich eine humanitäre Organisation, genannt die "Universal Brotherhood", auf internationaler Ebene aus. Cyber- und Biotechnologie machten weitere Fortschritte, da ein beträchtlicher Teil der Menschheit den Entschluß faßte, sich über die Schwächen des natürlichen Körpers zu erheben.

Obwohl der Haß zwischen Menschen und Metamenschen weiterhin siedet, ist die Lage gegenwärtig doch relativ ruhig. Aber wie lange kann es in einer Erwachten Welt dabei bleiben?

DIE SPIELKONZEPTE

Die Konzerne haben ihre Regeln und die Straßen ebenfalls.
Du spielst auf eigene Gefahr mit.
- Wida'maker, Kampfmagier

Im folgenden finden Sie einige Konzepte und Schlüsselbegriffe, die wir in **SHADOWRUN** verwenden. Manche davon sind allgemeiner Rollenspiel-Slang, während andere für das vorliegende Spielsystem charakteristisch sind. Je vertrauter die Spieler mit den Regeln werden, desto mehr Sinn ergeben sie. Die Schlüsselbegriffe und Konzepte sind in einem Abschnitt zusammengefaßt worden, damit Sie sie leichter nachschlagen können. Wenn in diesem Orientierungsabschnitt ein Begriff zum erstenmal auftaucht, wird er durch **Fettdruck** hervorgehoben.

WÜRFELPROZEDUR

In **SHADOWRUN** wird Ihr Charakter immer wieder in Situationen geraten, wo der Spielleiter von Ihnen einen Würfelwurf verlangt. Diese Würfe, **Proben** oder **Erfolgsproben** genannt, entscheiden darüber, wie gut oder wie schlecht Ihr Charakter eine von ihm geforderte Aufgabe löst, zum Beispiel das Niederschießen eines Sicherheitsbeamten, dem Ihr Gesicht nicht gefällt, oder der Versuch, einen Auftraggeber davon zu überzeugen, daß Ihre Dienste viel mehr wert sind, als sein ursprüngliches Angebot zum Ausdruck bringt. Proben bestimmen auch, wie resistent ein Charakter gegen Verletzungen ist und weitere unangenehme Dinge mehr.

In **SHADOWRUN** wird eine bestimmte Anzahl von sechsseitigen Würfeln benutzt, um jede Herausforderung, die sich ihrem Charakter stellt, zu lösen. Der Spielleiter wird Sie nicht zu einem Wurf auffordern, der darüber entscheidet, ob Sie die Klotür aufbekommen, aber er wird Sie wahrscheinlich bitten zu würfeln, um festzustellen, ob Sie erfolgreich eine Hechtrolle durch die Bürotür schlagen, sicher auf den Füßen landen und Ihre AK-98 auf die drei Attentäter abfeuern können, die hinter dem Aufsichtsrats-Vorsitzenden stehen, ohne daß Sie sich selbst oder die Geisel mit Blei durchsieben.

Anders als in den meisten Rollenspielsystemen addieren Sie nicht die erzielten Würfelaugen, sofern die Regeln nicht ausdrücklich dazu auffordern oder der Angabe W6 nicht eine Zahl oder der Name einer **Fertigkeit** oder eines **Attributs** vorangestellt ist: (Attribut)W6.

LAURENSTEIN '90

Der Spielleiter nennt dem Spieler jeweils einen **Mindestwurf**, gegen den gewürfelt werden muß. Der Spieler würfelt mit der angegebenen Anzahl von Würfeln und vergleicht dann *jedes einzelne Ergebnis* mit dem Mindestwurf. *Jeder einzelne Wurf*, der den Mindestwurf erreicht oder übertroffen hat, zählt als **Erfolg**. Je mehr Erfolge, desto besser das Ergebnis.

Nik, ein Katzenschamane, würfelt viermal gegen Mindestwurf 4: 2, 3, 4 und 6. Da die 4 und die 6 dem Mindestwurf entsprechen bzw. ihn übertreffen, hat Nik zwei Erfolge erzielt.

AUTOMATISCHES SCHEITERN ODER ERFOLG

Zwei weitere Regeln sind für Proben von Bedeutung. Es handelt sich dabei um die Regel der Eins, die zum automatischen Scheitern der Probe führt, und die Regel der Sechs, die es erlaubt, auch gegen Mindestwürfe von mehr als 6 zu würfeln.

Die Regel der Eins

Hier haben wir die Patzerregel, und sie besteht aus zwei Teilen. Jedesmal, wenn ein Würfel bei einer Probe die 1 zeigt, ist dieser Wurf automatisch gescheitert, egal, welcher Modifikator oder Mindestwurf vorliegt. Die übrigen Würfel können der Probe jedoch nach wie vor zum Erfolg verhelfen.

Wenn jedoch der komplette Wurf jemals nur aus Einsen bestehen sollte, hat der Charakter einen katastrophalen Fehler gemacht. Das Ergebnis kann lustig, peinlich oder tödlich sein. Der Spielleiter entscheidet jeweils, welche Nuance zur Situation, zu den Spielern oder den dramatischen oder humoristischen Erfordernissen des Augenblicks paßt.

Die Anwendung dieser Regel kann bei bestimmten anderen Regeln jeweils noch besondere Effekte zeitigen.

Die Regel der Sechs

Sie ermöglicht auch Proben gegen Mindestwürfe, die über 6 liegen (und da ein Würfel nur sechs Seiten aufweist, ist es wohl eine gute Sache, daß es diese Regel gibt). Würfelt man eine Probe gegen einen Mindestwurf über 6, darf man mit jedem Würfel, der eine 6 zeigt, erneut würfeln und das Ergebnis zur 6 addieren. Handelt es sich beim zweiten Ergebnis zum Beispiel um eine 5, so liegt damit das Würfelergebnis insgesamt bei 11 (6+5).

Liegt dieses Ergebnis immer noch unter dem Mindestwurf, dürfen weitere erzielte Sechsen ebenfalls neu gewürfelt werden. Hat man es beispielsweise mit einem Mindestwurf von 14 zu tun (*wirklich* hart), ist der Spieler darauf angewiesen, zwei Sechsen hintereinander zu würfeln und dann noch einmal mindestens eine 2 (6+6+2 = 14).

Vergessen Sie jedoch nicht, daß unwichtig ist, wie weit der einzelne Würfel den Mindestwurf übertrifft. Es kommt nur darauf an, daß er ihn mindestens erreicht. Sobald das geschafft ist, hören Sie auf zu würfeln.

Die Regel der Sechs gilt nicht bei Ermittlung der *Initiative* (siehe Seite 79).

ERFOLGSPROBEN

Die Regeln verlangen häufig eine **Erfolgsprobe**. Als erstes ist dann die **Stufe** des Attributes oder der Fertigkeit festzustellen, welches für die Probe angegeben wurde. Die Stufe gibt an, mit wie vielen sechsseitigen Würfeln für die Probe gewürfelt werden darf. Zum Beispiel läuft eine Probe auf die Schußwaffen-Fertigkeit so ab: Sie sehen nach, welche Stufe Ihr Charakter in der Schußwaffen-Fertigkeit hat und würfeln die entsprechende Anzahl sechsseitiger Würfel. Eine Probe auf das Attribut Willenskraft bedeutet, daß Sie so viele Würfel nehmen, wie es Ihrer Willenskraftstufe entspricht.

Die Regeln geben für zahlreiche Proben bereits die Mindestwürfe an. In anderen Fällen werden diese vom Spielleiter festgelegt. Jedes Würfelergebnis von der Höhe des Mindestwurfes oder mehr ist ein Erfolg. Ein einzelner Erfolg gibt an, daß der Charakter die Aufgabe gelöst hat, aber je mehr Erfolge er erzielt, desto besser. In den meisten Fällen bedeuten Mehrfacherfolge, daß der Charakter mehr Informationen erhält, mehr Schaden anrichtet oder den Eindruck erweckt, es sei kinderleicht, einem Troll den Kopf so abzuschießen, daß er in die Seitentasche fällt.

In anderen **SHADOWRUN**-Produkten wird diese Standard-Erfolgsprobe oft in abgekürzter Form angegeben, zum Beispiel als *Willenskraft(5)*-Probe. Damit wird gesagt: "Würfeln Sie eine Willenskraftprobe gegen Mindestwurf 5".

WÜRFELPOOLS

Wenn es hoch hergeht und Ihre Grundfertigkeiten und Attribute nicht ausreichen, um den nächsten Morgen noch zu erleben, dann werden Sie sich bestimmt Hilfe wünschen. Nun, genau dazu dienen die **Würfelpools**.

Ein Würfelpool steht für eine Anzahl an Würfeln, die Sie zu denen hinzuaddieren dürfen, die Ihnen normalerweise für eine Probe zur Verfügung stehen. Die vier möglichen Pools leiten sich aus verschiedenen Quellen her, normalerweise Fertigkeiten oder Attribute. Der Kampfpool zum Beispiel wird aus mehreren Attributen errechnet und kann für nahezu jede Probe herangezogen werden, die etwas mit Kämpfen zu tun hat. Andere Würfelpools funktionieren ähnlich - der Magiepool hilft beispielsweise beim Einsatz von Zauberei, der Steuerpool bei Fahrzeugmanövern und der Hackingpool beim Einsatz eines Cyberdecks.

Die Anzahl der Würfel im Pool wird meist durch die Stufe des Charakters in der Fertigkeit oder dem Attribut angegeben, aus der oder dem sich der Pool herleitet. Jeder Poolwürfel darf einmal pro Aktionsphase benutzt werden. Die Kampfrunde eines Charakters kann etliche Aktionsphasen umfassen.

Benutzte Würfelpools können aufgefrischt, das heißt, wieder auf die ursprüngliche Würfelzahl heraufgesetzt werden.

MODIFIKATOREN

Die Regeln verlangen häufig einen positiven oder negativen **Modifikator**. Sofern nicht anders angegeben, wird dieser Modifikator auf den Mindestwurf angewandt. So führt ein Modifikator von -3 auf einen Mindestwurf von 5 zu einem modifizierten Mindestwurf von 5- 3, also 2.

Wenn die Regeln +2 oder -1 *Würfel* verlangen, können Sie entsprechend mehr oder weniger Würfel für die Probe benutzen. Demzufolge darf ein Schamane, der +2 Würfel auf die Herbeirufung bestimmter Naturgeister erhält, die ihm für die Probe zur Verfügung stehende Würfelzahl um 2 erhöhen.

DEFINITIONEN

Im folgenden finden Sie vereinfachte Definitionen gebräuchlicher Spieltermini, die Ihnen helfen werden, sich mit den Regeln vertraut zu machen. Der Regel-Hauptteil enthält vollständige Definitionen und Beispiele in den entsprechenden Abschnitten.

CHARAKTERE

Archetypen sind vorgegebene Charaktere, die aus den wichtigsten Klassen und Rassen von **SHADOWRUN** entwickelt wurden. Spieler können sie benutzen, ohne noch viel Zeit in weitere Vorbereitungen zu investieren. **Attribute** beschreiben jeden Charakter und vermitteln ein generelles Bild von seinen Fähigkeiten. **Fertigkeiten** und **Zaubersprüche** verfeinern dieses Bild dann. Das **Charakter-Datenblatt** führt über jeden Charakter Buch: Seine Besitztümer und Fähigkeiten, seine Erscheinung und seinen Status. Ein wichtiger Teil des Datenblattes ist der **Zustandsmonitor**, der zwei Spalten umfaßt. Die Spalte für **Körperlichen Schaden** zeigt Wundschaden und gibt an, wann der Charakter stirbt. Die Spalte für **Geistigen Schaden** zeigt Erschöpfungs- und Betäubungsschaden und gibt an, wann der Charakter bewußtlos wird. Ausrüstungsgegenstände wie **Fahrzeuge** und **Cyberdecks** ha-

ben ebenfalls Zustandsmonitore, auf denen dem Objekt zugefügter Schaden verzeichnet wird. Jede Waffe besitzt einen **Schadenscode**, der die Höhe des erzielten Schadens angibt. Der Code besteht aus einer Zahl und einem Buchstaben. Die Zahl gibt das **Powerniveau** an, das festlegt, wie schwierig es ist, den durch die Waffe bewirkten Schaden auszugleichen. Der Buchstabe benennt das **Schadensniveau** (Leicht=L, Mittel=M, Schwer=S, Tödlich=T) der Waffe. **SHADOWRUN** benutzt noch einen weiteren Begriff bei der Beschreibung von Charakteren. Dieser Begriff lautet **Karma** und gibt die Errungenschaften des Charakters numerisch an. Später kann man das Karma nutzen, um seine Fertigkeiten oder sogar seine Attribute zu steigern. Karma kann auch dazu dienen, bei Proben besser abzuschneiden oder aus Schwierigkeiten herauszukommen.

KONZENTRATIONEN UND SPEZIALISIERUNGEN

Kenntnisse oder Techniken werden als **Fertigkeiten** bezeichnet. Diese sind für Erfolgsproben in Stufen unterteilt. **Konzentration** bezeichnet ein Gebiet besonders intensiver Ausbildung in einem Aspekt einer allgemeinen Fertigkeit. So können sich zum Beispiel Charaktere mit der Fertigkeit Schußwaffen auf Gewehre konzentrieren, wodurch die Fertigkeit beim Einsatz von Gewehren gesteigert, bei der Benutzung anderer Arten von Schußwaffen jedoch gesenkt wird. **Spezialisierung** bedeutet die noch engere Fassung einer Fertigkeit, in der man bereits eine Konzentration erworben hat. Hierdurch werden Sachverstand oder Geschick eines Charakters in einem besonderen Bereich vergrößert, was aber seine Fähigkeiten in verwandten Bereichen senkt. Ein Charakter mit Konzentration auf Gewehre könnte sich darüber hinaus auf die AK-98 spezialisieren und so fähiger im Umgang mit dieser besonderen Waffe werden, dies jedoch auf Kosten des Umgangs mit anderen Waffen. Ein Charakter ist jedoch nicht gezwungen, sich zu konzentrieren oder zu spezialisieren.

MAGIE

Zauberer sind Charaktere, die sich auf den Umgang mit der Magie verstehen. Sie treten in zwei Klassen auf. **Hermetische Magier** halten die Magie für eine Naturkraft, die man wie jede andere physikalische Kraft verstehen und beherrschen kann. Ihre Magie resultiert aus diszipliniert angewandten Gesetzen.

Schamanistische Zauberer oder **Schamanen** hingegen glauben an Geister, die Teil aller Dinge sind. Ihre Magie umfaßt das Schließen von Übereinkünften mit diesen Geistern. Jede Art von Spruch oder Geist besitzt eine **Kraft**, die vom Magier gewählt und durch dessen Fähigkeiten, Zeit und Geldmittel begrenzt wird. Die Kraft entspricht in der Anwendung bei Proben der Stufe in einer Fertigkeit oder einem Attribut. Die Anwendung von Zaubersprüchen und die Beschwörung von Geistern führt zu einer magischen Erschöpfung, die **Entzug** genannt wird.

Nach Anwendung eines Spruchs würfelt der Zauberer gegen den **Entzugscode** des Spruchs, der ähnlich funktioniert wie der Schadenscode einer Waffe, nur daß er auf den Benutzer angewandt wird, nicht auf das Ziel.

Der Entzugscode besteht aus einem Buchstaben und einer Zahl. Der Buchstabe steht für die **Erschöpfungskategorie** (Leicht, Mittel, Schwer, Tödlich), ähnlich wie bei einer Waffe. Anstelle des Powerniveaus einer Waffe gibt die **Kraftstufe** eines Zauberspruches an, wie schwierig es ist, den Geistigen Schaden des Entzugs zu vermeiden. Der Zauberer legt also eine Probe ab, damit er nicht dem Entzug zum Opfer fällt.

DIE MATRIX

Bei der Matrix handelt es sich um den kybernetischen Analograum innerhalb des **Gitters**, des weltumspannenden Computernetzes. Nur ein Charakter, der mit einem Cyberdeck ausgerüstet ist, kann diesen **Cyberspace** betreten, der als ein riesiges Gitterwerk erscheint. Das Einstöpseln in die Matrix steigert die Fähigkeiten des Charakters in vielfacher Hinsicht, aber er ist nur dem Anschein nach in der Matrix, während er eine zombieähnliche Hülle in der körperlichen Welt zurückläßt, die von seinen Gefährten beschützt werden muß.

Ein Charakter erscheint innerhalb der Matrix als **Persona**, dem stilisierten Abbild seiner Persönlichkeit. Software, elektronische Sicherheitssysteme, elektronische Adressen, andere Personae und überhaupt alles, was dem Charakter in der Matrix begegnet, erscheinen als **Konstrukte**, ebenfalls stilisierte Abbilder, die demselben Motiv folgen wie die Persona.

DIE METAMENSCHHEIT

Orks sind auch Menschen, kapiert?
Und wenn de das je wieder vergißt, brech ich dir das Kreuz!
- John Wetland, Ork

Seit dem Erwachen sind auf der ganzen Welt fünf bedeutende Subarten des *Homo sapiens* aufgetaucht. Sie sind geographisch, rassisch und ethnisch gleichmäßig verteilt, wenn auch Varianten vorkommen.

Die folgenden Informationen verdanken wir den *Studien in Erwachter Biologie* von Dr. Eileen Van Buren und Dr. Peter Carmine, erschienen 2048 bei Modern Information Services, Atlanta (CAS). Die inhaltliche Tendenz geht auf die genannten Autoren zurück, besonders ihre Sicht des *Homo sapiens* als interessante Tierart, nicht so sehr als intelligentes Lebewesen. Die Autoren neigen auch dazu, persönliche oder kulturelle Eigenschaften als genetisch bedingt einzustufen.

Elfen und Zwerge werden fast ausschließlich von Eltern derselben Subspezies geboren - Elfenmütter bekommen Elfenkinder, Zwergenmütter bekommen Zwergenkinder. Bei gemischten Elternpaaren scheint sich immer die metamenschliche Komponente durchzusetzen. "Halbelfen" oder "Halbzwerge" scheinen nicht zu existieren, und rein menschliche Elternpaare scheinen so gut wie nie Elfen- oder Zwergenkinder zu bekommen.

Ähnliches gilt für Orks und Trolle, die ebenfalls fast ausschließlich von Eltern der gleichen Subspezies geboren werden. Anders als in den ersten Tagen der "Goblinisierungswelle" ist es heutzutage eher ungewöhnlich, jedoch nicht unmöglich, daß ein Jugendlicher mit rein menschlichen Eltern Ork- oder Trollform entwickelt. Mischehen zwischen Elfen/Zwergen auf der einen und Orks/Trollen auf der anderen Seite bringen fast immer goblinisierte Kinder hervor.

NELSON

DER ZWERG

Homo sapiens pumilionis

Merkmale: Der durchschnittliche Zwerg ist 1,2 Meter groß und wiegt 54 Kilogramm. Seine Hautfarbe ist normalerweise rötlich weiß oder leicht gebräunt, kann aber auch so dunkel wie Ebenholz sein. Sein Schädel besitzt 32 Zähne. Weibliche *pumilionis* haben zwei Brüste. Die Zwerge haben unproportional kurze Beine, was sie zu schlechten Läufern macht. Der Rumpf ist stämmig und breitschultrig, was dieser Subart wiederum sehr starke Arme verleiht. Die Körperbehaarung ist ausgeprägt und das Kopfhaar dicht; männliche *pumilionis* weisen auch eine üppige Gesichtsbehaarung auf. Die Zwergennase ist meist groß und lang, und die Ohren sind leicht zugespitzt.

Habitat: Diese Subart bevorzugt künstliche oder natürliche Höhlen in Wildnisgebieten. In urbaner Umgebung zeigen Zwerge eine Vorliebe für das Wohnen in Unter- und Kellergeschossen.

Lebensweise: Zwerge können tags- und nachtsüber aktiv sein. Sie sind Allesfresser. Die Bevölkerung besteht aus kleinen Familiengruppen, und obwohl sie isolationistische Tendenzen zeigen, findet man kleine Enklaven in Gemeinden auf der ganzen Welt. Die Lebensspanne des *pumilionis* ist nicht belegt, aber Vorhersagen aufgrund der Stoffwechselprozesse belaufen sich auf bis über hundert Jahre. Zwerge haben keine festen Paarungszeiten. Die Dauer der Schwangerschaft beträgt 284 Tage.

Junge: Eines. Das Geburtsgewicht beträgt 5,6 % des Gewichtes der Mutter. Die Stillzeit beträgt mehr als 15 Monate.

Bemerkungen: Mit Augen, die für infrarotes Licht empfindlich sind, ist der *pumilionis* weder unter- noch überirdisch in seinen Handlungsmöglichkeiten begrenzt. Zwergische Phänotypen zeigen eine erhöhte Resistenz gegenüber Krankheitserregern.

DER ELF

Homo sapiens nobilis

Merkmale: Die Größe des typischen Elfen beträgt 1,9 Meter und sein Gewicht 72 Kilogramm. Die Hautfarbe ist blaßrosa bis weiß oder ebenholzschwarz. Der Schädel besitzt 32 Zähne. Die Frauen haben zwei Brüste. *Nobilis* ist schlanker und leichter gebaut als *sapiens*, obwohl Knochenbau und Muskulatur gleich kräftig sind. Die Schlankheit ist bei *nobilis*, die von Polynesiern oder australischen Aborigines abstammen, noch stärker ausgeprägt. Die elfische Körperbehaarung ist spärlich, das Kopfhaar jedoch im allgemeinen üppig und extrem schön. Elfenhaar ist normalerweise gerade oder leicht gewellt und wird fast immer lang getragen. Man findet jedoch auch mehrere Populationen mit ausgeprägt krausem Kopfhaar. Die Augen sind mandelförmig und bei *nobilis* mit dunklerer Haut oft auch leicht vorstehend. Die Ohren enden in einer deutlichen Spitze.

Habitat: In urbanen Bereichen bewohnen Elfen normalerweise menschliche Bauten. In Wildnisgegenden ziehen sie jedoch Behausungen vor, die aus lebenden Pflanzen errichtet sind.

Lebensweise: Elfen sind Nachtwesen. Sie ernähren sich vegetarisch und leben am liebsten in kleinen Gruppen, vorzugsweise abseits vom Rest der Menschheit. Die Lebenserwartung der Elfen ist ungeklärt; Behauptungen, daß es bereits erwachsene Elfen gab, als sich das UGE-Syndrom in großem Maßstab ausbreitete, weisen auf eine mögliche Lebensspanne von mehreren hundert Jahren hin, aber metabolische Untersuchungen haben bislang zu keinem schlüssigen Ergebnis geführt. Elfen haben keine festen Paarungszeiten. Die Schwangerschaft dauert 360 Tage.

Junge: Normalerweise eines, obwohl Zwillinge nicht ungewöhnlich sind. In solchen Fällen ist nur eines der Kinder ein *nobilis* und das andere in der Regel nicht lebensfähig. Das Geburtsgewicht liegt bei 5,2 % des Gewichtes der Mutter. Die Stillzeit beträgt mehr als 25 Monate.

Bemerkungen: Die Augen der Elfen sind dicht mit Stäbchen besetzt. Das erlaubt es ihnen, bei schwachem Licht viel besser zu sehen als *sapiens*.

DER MENSCH

Homo sapiens sapiens

Merkmale: Menschen sind um die 1,7 Meter groß und wiegen etwa 70 Kilogramm. Die Hautfarbe ist variabel und reicht von rötlich-weiß bis schwarz. Es existieren drei große ethnische Gruppen, die sich in Größe, Hautfarbe sowie Verbreitung und Qualität des Haarwuchses beträchtlich unterscheiden, aber die Ohren sind stets rund, der Schädel weist 32 Zähne auf und die Frauen haben zwei Brüste.
Habitat: Menschen leben vorzugsweise in überdachten Bauten.
Lebensweise: Die meisten Menschen sind tagaktive Allesfresser. Die Bevölkerung ist in kleine Familiengruppen, Paare von Erwachsenen und Alleinstehende unterteilt. Die menschliche Lebensspanne beträgt im weltweiten Durchschnitt 55 Jahre. Es gibt keine festen Paarungszeiten. Die Schwangerschaft dauert 266,5 Tage.
Junge: Normalerweise eins. Zwillinge sind selten und Geburten mit mehr als zwei Kindern noch seltener. Das Geburtsgewicht liegt bei 5,5 % des Gewichtes der Mutter. Die Stillzeit dauert länger als zwölf Monate. Einzelne Nachkommen können zu den Subarten *robustus* oder *ingentis* gehören und dies in der Pubertät offenbaren (UGE).
Bemerkungen: Als die Form des "Homo sapiens", die während der ganzen aufgezeichneten Geschichte präsent war, wird der "Homo sapiens sapiens" manchmal als "normal" bezeichnet, um ihn von anderen Subarten zu unterscheiden. Das ist jedoch kein wissenschaftlicher Begriff, da jede Subart so normal ist wie jede andere. Im normalen Sprachgebrauch unterscheidet dieser Begriff den "sapiens" von den Gruppen der "Metamenschen", deren Auftreten seit 2011 verzeichnet wird.

DER ORK

Homo sapiens robustus

Merkmale: Orks sind im Mittel 1,9 Meter groß und 95 Kilogramm schwer. Die Hautfarbe variiert zwischen blaßrosa und schwarz. Wenn Individuen die Goblinisierung erfahren, bleibt ihre Hautfarbe meist unverändert. Ork-Körper sind ähnlich proportioniert wie die des *sapiens*, aber der *robustus* ist schwerer gebaut. Die Körperbehaarung ist normalerweise stark entwickelt, kann aber manchmal auch ganz fehlen. Das Kopfhaar ist in der Regel stärker ausgeprägt als bei der ethnischen *sapiens*-Gruppe, aus der der einzelne *robustus* stammt. Ork-Nasen sind meist breit und die Lippen schmal. Die Ohren weisen deutliche Spitzen auf und sind manchmal verlängert. Orks besitzen 32 Zähne, wobei die unteren Eckzähne stark vergrößert sind. Ork-Frauen haben zwei Brüste.
Ähnliche Spezies: Der *robustus* ist wie der *ingentis* eine in der körperlichen Erscheinung sehr vielgestaltige Spezies, was manche Forscher zu der Theorie gebracht hat, daß bestimmte Individuen oder kleine Gemeinschaften in Wirklichkeit weitere Subarten oder vollkommen andere Arten darstellen. Solche Hypothesen sind jedoch bestenfalls spekulativ.
Habitat: Normalerweise in überdachten Bauten.
Lebensweise: Orks sind tag- und nachtaktiv, scheinen die Nacht aber vorzuziehen. Sie sind Allesfresser mit einer deutlichen Vorliebe für Fleisch. Die Bevölkerung unterteilt sich in große Gruppen, die oft Stammesstruktur aufweisen. Die typische Lebensspanne scheint zwischen 35 und 40 Jahren zu liegen. Die Paarungszeit ist unbegrenzt. Die Schwangerschaft dauert 187 Tage.
Junge: Ork-Mütter gebären normalerweise 4 Kinder, aber Geburten von 6 oder 8 sind auch nicht ungewöhnlich. Das Geburtsgewicht beträgt 4,2 % des Gewichtes der Mutter. Die Stillzeit dauert mehr als 7 Monate. Die meisten Neugeborenen sind erkennbar *robustus*, können aber auch als *sapiens* erscheinen. 95 % der letzteren goblinisieren während der Pubertät, die durchschnittlich im Alter von zehn Jahren eintritt.
Bemerkungen: Der höhere Anteil von Stäbchen gegenüber Zäpfchen führt zu gesteigertem Sehvermögen bei schwachem Licht. Individuen, die zum *robustus* goblinisieren, zeigen negative psychologische Auswirkungen, wobei häufig schwere Psychosen und anomale Verhaltensmuster auftreten. Individuen, die als *robustus* geboren werden, können sich normal sozialisieren.

DER TROLL

Homo sapiens ingentis

Merkmale: Typische Trolle sind 2,8 Meter groß und wiegen 225 Kilogramm. Die Hautfarbe variiert zwischen rötlich-weiß und mahagonibraun und bleibt normalerweise bei der Goblinisierung unverändert. Die körperlichen Proportionen des *ingentis* unterscheiden sich von denen des *sapiens*, wobei die Armlänge des *ingentis* im Verhältnis zur Beinlänge größer ist. Trolle sind sehr schwer gebaut und zeigen gelegentlich eine dermale Knochenbildung, die in Stacheln, rauher Oberflächenbeschaffenheit und einem Panzerungseffekt resultiert. Die Körperbehaarung ist normalerweise gut entwickelt, kann aber auch ganz fehlen. Das Kopfhaar ist im allgemeinen stärker ausgeprägt als bei der ethnischen *sapiens*-Gruppe, aus der der jeweilige *ingentis* stammt. Die Nase ist häufig breit. Die Ohren weisen deutliche Spitzen auf und sind manchmal auch noch verlängert. Der schräg gebaute Schädel besitzt 34 Zähne, wobei die unteren Eckzähne vergrößert sind und die Backenzähne extreme Windungen zeigen, was von Forschern dahingehend interpretiert wird, daß *ingentis*- Zähne sich fortlaufend regenerieren. Troll-Frauen haben zwei Brüste.

Ähnliche Spezies: Manche Forscher glauben, daß einzelne Individuen oder kleine Gemeinschaften dieser Subart in Wirklichkeit einer ganz anderen Spezies angehören. Weitere Forschungen ein-schließlich Fortpflanzungsstudien sind erforderlich, um solche Hypothesen zu bestätigen, da sich Trolle im Erscheinungsbild stark unterscheiden.

Habitat: In der Wildnis lebende Trolle benutzen Höhlen und umgewandelte Bauwerke wie Brücken als Wohnstätten. In Städten ziehen Trolle Orte vor, die von Normalen gemieden werden, wie Abwasserkanäle oder verfallene Häuser.

Lebensweise: Trolle bevorzugen eine nächtliche Aktivität. Sie sind Allesfresser. Die Bevölkerungsstruktur besteht im Normalfall aus kleinen Gruppen, die oft mit der Subart *robustus* zusammenleben. Metabolische Forschungen und direkte Beobachtung weisen auf eine Lebenserwartung von etwa 50 Jahren hin. Die Paarungszeit ist unbegrenzt. Die Schwangerschaft dauert 259 Tage.

Junge: Gewöhnlich eines. Das Geburtsgewicht liegt bei 2,5 % des Gewichts der Mutter. Die Stillzeit beträgt mehr als 15 Monate.

Bemerkungen: Die Empfindlichkeit der Troll-Augen für den infraroten Bereich des Spektrums erlaubt Trollen fast unbeschränkte Aktivität nach Einbruch der Dunkelheit. Die Goblinisierung vom *sapiens* zum *ingentis* beeinflußt die mentale Verfassung des Individuums negativ und führt oft zu Psychosen und anomalen Verhaltensmustern. Individuen, die als *ingentis* geboren werden, erleben dieses Trauma nicht und können sich normal sozialisieren.

NELSON

CHARAKTERERSCHAFFUNG

Charakter? Tut mir leid, Chummer, aber ich besteh aus Titan.

- Jackal, Straßensamurai

SHADOWRUN-Charaktere ähneln stark Figuren, wie man sie in Romanen oder Filmen antrifft, abgesehen von der Tatsache, daß ihre Aktionen von Spielern gesteuert werden. Der Charakter, der zunächst nur eine Ansammlung von Attributen und Fertigkeiten darstellt, verfügt über die Persönlichkeit, die sein Spieler ihm verleiht. Ohne diese Persönlichkeit bleibt er ein *Es*. Mit ihr kann er wenigstens in Grundzügen ein *Er* oder eine *Sie* werden, und bei gutem Rollenspiel sogar jemand, an den man sich erinnert.

CHARAKTER-INFORMATIONEN

SHADOWRUN-Charaktere weisen etliche Körperliche, Geistige und Magische Attribute sowie Fertigkeiten auf und können darüber hinaus Cyberware, Zaubersprüche, Ausrüstung und Extras verwenden. Obwohl all diese Punkte durchaus wichtig sind, da sie dem Charakter eine Form geben, die es dem **SHADOWRUN**-Spielsystem ermöglicht, seine Handlungen einzuschätzen, handelt es sich doch nur um Zahlen auf Papier. Ein Charakter, Chummer, ist das, was Sie daraus machen!

Um bei der Charaktererschaffung zu befriedigenden Ergebnissen zu kommen, sollten Spieler und Spielleiter sich erst mit den übrigen Regeln dieses Buches vertraut machen. Es ist besser, von vornherein alle Tatsachen zu kennen, als später eine Entscheidung zu bereuen.

RASSE

SHADOWRUN-Charaktere können einer von fünf Untergruppen des *Homo sapiens* entstammen: den vorherrschenden Menschen (*Homo sapiens sapiens*), den Elfen (*Homo sapiens nobilis*), den Zwergen (*Homo sapiens pumilionis*), den Orks (*Homo sapiens robustus*) und den Trollen (*Homo sapiens ingentis*). Wie auf den Seiten 34 - 38 erläutert, handelt es sich bei allen um menschliche Wesen, zumindest, wenn man den Genetikern folgt. Rassisten äußern sich anders.

In den frühen 2050ern sind Menschen nach wie vor die zahlenmäßig stärkste Rasse auf der Erde. Die übrigen Rassen, die unter den Sammelbegriff Metamenschen fallen, weisen ungefähr gleiche Bevölkerungsanteile auf, die jedoch ungleich über die Welt verstreut sind. Es gibt Gegenden, wo Menschen extrem in der Minderheit sind, aber

dabei handelt es sich in der Regel um Gebiete, wo sich Metamenschen auf der Suche nach Sicherheit, Schutz und Abgeschiedenheit zusammengefunden haben.

Menschen verkörpern den Standard. Als Charaktere gelten für sie keine besonderen Modifikatoren im Bereich der Attribute oder Fähigkeiten.

Zwerge sind zäher (etwas höhere Konstitution), weniger beweglich (geringere Schnelligkeit), kräftiger (größere Stärke) und willensstärker (höhere Willenskraft) als Menschen. Sie verfügen obendrein über Infrarotsicht, die es ihnen ermöglicht, abgestrahlte Wärmeenergie ebensogut zu sehen wie das normale Lichtspektrum. Sie haben mehr Widerstandskraft gegenüber Krankheiten. Und ja, sie sind klein!

Elfen sind beweglicher (höhere Schnelligkeit) und charismatischer (höheres Charisma) als Menschen. Sie verfügen über Lichtverstärkeraugen, mit denen sie sogar bei fast völliger Dunkelheit sehen können.

Orks sind viel zäher (weit höhere Konstitution), kräftiger (größere Stärke), weniger charismatisch (geringeres Charisma) und weniger aufgeweckt (geringere Intelligenz) als Menschen. Auch sie haben Lichtverstärkeraugen.

Trolle sind groß und gefährlich. Sie sind *sehr viel* zäher (weit höhere Konstitution), langsamer (geringere Schnelligkeit), viel kräftiger (größere Stärke), weniger charismatisch (geringeres Charisma), weniger aufgeweckt (geringere Intelligenz) und weniger willensstark (geringere Willenskraft) als Menschen. Sie haben Infrarotsicht, extrem lange Arme, die ihnen Vorteile im Nahkampf verschaffen, und eine äußerst harte Haut, die sie widerstandsfähig gegen Schaden macht.

Wer einen menschlichen Charakter spielen möchte, muß dazu nichts extra aufwenden. Wer dagegen einen Metamenschen (Zwerg, Elf, Ork oder Troll) spielen möchte, muß für dieses Privileg ein wenig mehr aufwenden.

ATTRIBUTE

Jeder **SHADOWRUN**-Charakter verfügt über acht Attribute, es sei denn, er ist ein **Zauberer** (dann sind es neun). Es gibt drei Körperliche, drei Geistige und zwei oder drei Spezielle Attribute.

Attribute

Körperliche Attribute	Geistige Attribute	Spezielle Attribute
Konstitution	Charisma	Essenz
Schnelligkeit	Intelligenz	(Magie)
Stärke	Willenskraft	Reaktion

Konstitution steht für allgemeine Gesundheit sowie Widerstandskraft gegenüber Verletzungen und Schmerzen. **Schnelligkeit** steht für generelle Schnelligkeit, Geschicklichkeit und Beweglichkeit. Sie legt auch die Geschwindigkeit für die verschiedenen Bewegungsformen fest. **Stärke** steht für die Fähigkeit zu heben, zu tragen und körperlichen Schaden zu verursachen.

Intelligenz steht für generelle geistige Beweglichkeit und Begabung sowie die Fähigkeit, seine Umgebung wahrzunehmen. Wissen wird durch Fertigkeiten repräsentiert, also weist ein dummer Charakter niedrige Fertigkeitsstufen auf und nicht unbedingt eine niedrige Intelligenz. **Willenskraft** steht für Entschlossenheit, mentale Stabilität und den Willen, Widerstand gegen bestimmte Arten von geistigem Schaden und Erschöpfung zu leisten. **Charisma** steht für Attraktivität (nicht zwangsläufig körperliche Schönheit), Beredsamkeit, persönliche Aura und allgemeine Liebenswürdigkeit.

Essenz ist ein Maß für die Solidität des zentralen Nervensystems und des Geistes. Implantate wie Cyberware reduzieren die Essenz. Wenn die Essenz sinkt, sinkt die Magie im gleichen Maß. **Magie** ist ein Maß für die magische Energie. Ernste körperliche Schäden und eingebaute Zusätze wie Cyberware reduzieren diese. **Reaktion** bestimmt, wie schnell und wie oft ein Charakter unter Streß handeln kann. Die Reaktionsstufe wird durch den abgerundeten Mittelwert von Schnelligkeit und Intelligenz angegeben.

Attributsstufen

Die Körperlichen und Geistigen Attribute eines normalen menschlichen Charakters sind in Stufen von 1 bis 6 unterteilt. Menschen mit Cyberware sowie Metamenschen (Elfen, Zwerge usw.) können in einem oder mehreren Attributen höhere Stufen aufweisen. Jede Spezies besitzt ihre eigenen, natürlichen Maximalwerte.

Bei der Auflistung der Attribute eines Charakters steht die erste Zahl für den natürlichen, unmodifizierten Wert. Modifikationen durch Cyberware und Magie erzeugen eine modifizierte Attributsstufe, die in Klammern hinter der Grundzahl steht, z.B. 4(6). Spieler können im Zuge der **Charaktersteigerung** (S. 190) Karma investieren, um Attribute zu steigern, wodurch sich sowohl die natürlichen wie die modifizierten Stufen erhöhen.

Die Regeln sprechen manchmal von *natürlichen* Stufen im Gegensatz zu *erhöhten*. Die natürliche Stufe entspricht der Attributsstufe abzüglich etwaiger Modifikationen aufgrund von Cyberware oder Magie. Die erhöhte Stufe schließt Cyberware oder die speziellen Fertigkeiten von Adepten mit ein. Die Steigerungen, die ein Körperadept durch seine besonderen Fähigkeiten erhält, werden als natürlich eingestuft, obwohl sie aus einer magischen Quelle stammen.

Alle Charaktere starten mit einer Essenzstufe von 6. Cyber-Implantate und nicht richtig geheilte Schäden reduzieren diese. Kein Charakter kann mit einer höheren Essenzstufe ins Spiel starten. Die Essenz kann nie unter Null sinken. Wenn dies geschieht, stirbt der Charakter.

Charaktere mit magischen Fähigkeiten starten mit Magiestufe 6. Die Magie wird durch die Essenz begrenzt, wobei abgerundet wird. Demzufolge weist ein Magier mit Essenz 4,5 eine Magiestufe von 4 auf. Charaktere, die nicht zaubern können, haben auch keine Magiestufe.

Neu ins Spiel eingreifende, unmodifizierte Charaktere können keine Attributsstufen haben, die über die *Maximalwerte nach Rasse* (siehe gleichnamige Tabelle) hinausgehen. Bis zu einer gewissen Grenze können die Attribute im Laufe des Spieles durch Charaktersteigerung erhöht werden.

Durchschnittsbürger (Nichtspielercharaktere) gehen meist nie über die Maximalwerte nach Rasse hinaus. Darauf sollten sich die Spieler allerdings nicht in jedem Fall verlassen, da bestimmte Nichtspielercharaktere nicht an diese Regel gebunden sind (schließlich müssen die NSCs zäh genug sein, um es mit den Spielercharakteren aufzunehmen).

Menschliche Attributsstufen

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

Maximalwerte nach Rasse

	Mensch	Elf	Zwerg	Ork	Troll
Konstitution	6	6	7	9	11
Schnelligkeit	6	7	5	6	5
Stärke	6	6	8	8	10
Charisma	6	8	6	5	4
Intelligenz	6	6	6	5	4
Willenskraft	6	6	7	6	5
Essenz	6	6	6	6	6
Magie	6	6	6	6	6
Reaktion	6	6	5	5	4

FERTIGKEITEN

Fertigkeiten definieren, was ein Charakter weiß und was er tun kann. Sie reichen von körperlichen Fähigkeiten wie Waffenlosem Kampf bis zu bestimmten Wissensbereichen wie Biologie. Fertigkeiten sind ähnlich den Attributen in Stufen unterteilt, wobei Stufe 3 dem Durchschnitt entspricht. Bei neu ins Spiel startenden Charakteren darf keine Fertigkeit über Stufe 6 liegen, es sei denn, es liegt eine Konzentration oder gar eine Spezialisierung vor.

Konzentrationen und Spezialisierungen stehen für den Feinschliff oder die Begrenzung eines Wissensbereichs. Innerhalb dieses schmaleren Fokus ist die Fertigkeit jedoch gesteigert. Weitere Informationen finden Sie im Kapitel **Einsatz von Fertigkeiten** unter der Überschrift **Konzentrationen und Spezialisierungen**, S. 70.

CYBERWARE

Technische Ergänzungen des menschlichen Körpers - bekannt unter dem Begriff *Cyberware* - können Attribute und Fähigkeiten verbessern. Bestimmte Cybersysteme ermöglichen es, außerordentliche Leistungen zu vollbringen, wie Datenläufe in der globalen Computermatrix oder die Benutzung einer Fahrzeug-Steuereinrichtung, um ein Fahrzeug allein durch Gedanken zu lenken.

Wenn ein Spieler im Zuge der Charaktererschaffung seine Figur mit Cyberware ausstatten möchte, muß er sie mit Geldmitteln erwerben, die während der Charaktererschaffung anfallen. Jedes einzelne Cybersystem kostet obendrein Essenz, reduziert also die Essenzstufe um einen bestimmten Betrag. Die Essenzstufe darf niemals unter 0 sinken. Charaktere können auch nach Eintritt ins Spiel weiter Cyberware erwerben. Auch das kostet Geld, aber das wird ja im Zuge des Spiels verdient. Wieder ist der Essenzverlust zu beachten. Bedauerlicherweise materialisiert neue Cyberware nicht einfach im Briefkasten. Vielmehr muß der Charakter jemanden finden, der das Teil zu einem vernünftigen Preis anbietet, und anschließend jemanden, der es ihm chirurgisch implantiert. Im Zuge der Charaktererschaffung erworbene Cyberware erfordert diese Prozedur nicht.

ZAUBERSPRÜCHE

Magische Formeln stehen nur zur Hexerei befähigten Zauberern zur Verfügung. Bestimmte Arten von Zauberern mit begrenzten Fähigkeiten (siehe **Adepten**, S. 45, unter **Charakterentwicklung**, und das Kapitel **Magie**, S. 124) können nicht die Fertigkeit Hexerei zum Einsatz von Zaubersprüchen benutzen und verfügen deshalb auch gar nicht erst über Sprüche.

Die ersten Sprüche erhält ein frischgebackener Zauberer bei der Charaktererschaffung. Im Lauf des Spiels kann er weitere Sprüche hinzulernen, muß dazu aber jeweils einen Lehrer finden und das Geld für den Unterricht bezahlen. Siehe **Erlernen neuer Zaubersprüche**, S. 132.

Zaubersprüche weisen eine Kraftstufe auf, die bei 1 beginnt und mit der Mächtigkeit des Spruches steigt. Bei der Charaktererschaffung erworbene Sprüche dürfen keine Kraftstufe von mehr als 6 haben. Nach Spielbeginn gilt diese Begrenzung nicht mehr.

AUSRÜSTUNG

Ausrüstung heißt das Zeug, das einem Charakter gehört. Sie umfaßt Waffen, Kleidung, ein Radio, ein Auto, magische Fokusse und so weiter. Die Liste erhältlicher Ausrüstungsgegenstände finden Sie seltsamerweise im Kapitel **Ausrüstung**, S. 236ff.. Frischgebackene Charaktere erwerben Ausrüstung aus einem Geldfonds, der ihnen bei der Charaktererschaffung zur Verfügung steht. Nach Spieleintritt muß der Charakter für alles, was er erwerben möchte, selbstverdientes Geld aufwenden. Willkommen im richtigen Leben, Chummer!

Bestimmte Ausrüstungsgegenstände weisen Stufen auf. Eine solche Stufe beginnt mit 1 und steigt mit dem Potential und der Komplexität des Gegenstandes. Die Stufe von Startausrüstung darf nicht über 6 liegen, ausgenommen ganz besondere Gerätschaften. Mit dem Eintritt ins Spiel fällt diese Begrenzung weg.

EXTRAS

Extras ist der Sammelbegriff für Aspekte im Leben eines Charakters, die von allgemeinerer Natur sind als Zaubersprüche oder Ausrüstungsgegenstände. Einige dieser "Vorzüge" sind nur im Zuge der Charaktererschaffung erhältlich, also denken Sie sorgfältig darüber nach.

Connections

Connections sind in **SHADOWRUN** lebenswichtig. Es handelt sich dabei um Bekanntschaften, die hinsichtlich der Arbeit des Charakters - legal oder nicht - über bedeutsame Informationen verfügen. Connections verkaufen diese wichtigste Ware der 2050er. Müssen Sie herausfinden, wer was mit wem anstellt? Wie die neuesten Gerüchte auf der Straße lauten? Wo ein besonderer Gegenstand zu haben ist? Fragen Sie eine Connection!

Connections, die bei der Charaktererschaffung erworben werden, werden mit Geld "bezahlt", das nur zu diesem Anlaß zur Verfügung steht. In diesem Stadium steht das Geld für die Laufarbeit, die anfällt, um eine Connection ausfindig zu machen und eine funktionierende Beziehung und ein gewisses Maß an Vertrauen herzustellen. Derartig erworbene Connections sind innerhalb vernünftiger Grenzen zuverlässig. Behandeln Sie sie gut, bezahlen Sie sie unverzüglich und schon können Sie sich auf sie verlassen.

Ein Charakter wird es in der riskanten Welt von **SHADOWRUN** nicht weit bringen, wenn er niemandem vertraut. Deshalb kann man bei einem frischgebackenen Schattenläufer davon ausgehen, daß er eine brauchbare Beziehung zu mindestens einer Connection entwickelt hat.

Im Verlauf des Spiels kann man weitere Connections finden, allerdings nur durch Rollenspiel. Der "Ankauf" von Connections ist dann nicht mehr möglich; man muß sie auf die harte Tour - will heißen, durch echtes *Rollenspiel* - gewinnen.

Kumpel

Ein Kumpel geht noch über eine Connection hinaus. Connections vertrauen dem Charakter, aber Biz ist Biz. Wer weiß, was passiert, wenn man ein Abkommen zu weit treibt. Ein Kumpel ist jedoch genau das, was der Begriff aussagt. Ein Kumpel setzt sich für den Charakter ein und nimmt dabei persönliche Risiken auf sich, die eine Connection ablehnen würde. Auch ein Kumpel liefert Informationen, aber darüber hinaus deckt er dem Charakter den Rücken, überbringt Botschaften und tut auch sonst Dinge, wie sie nur unter Freunden üblich sind.

Im Zuge der Charaktererschaffung kann man nur einen Kumpel "kaufen". Dieser muß einem offiziellen oder zumindest vom Spielleiter akzeptierten Archetypen entsprechen und Attribute, Fertigkeiten, Zaubersprüche und andere Stufen in Höhe von 4 aufweisen.

Ein Charakter kann weitere Kumpel erwerben, sobald das Spiel begonnen hat, aber das erfordert großen rollenspielerischen Einsatz.

Gang oder Stamm

Der Charakter kann einer örtlichen Gang oder einem örtlichen Stamm angehören oder zumindest starke Bindungen dazu haben. 2W6 Angehörige der Gang oder des Stammes folgen jeweils dem Ruf des Charakters und treffen 1W6 x 10 Minuten später ein. Sie sind ausgesprochen loyal. Ihre Fertigkeits- und Attributsstufen liegen bei 3.

Gefolgsleute

Gefolgsleute sind noch loyaler als Kumpel. Sie tun alles für den Charakter, ja sterben sogar für ihn, wenn es nötig wird (hey, sie kannten schließlich das Risiko!). Sie werden ebenfalls bei der Charaktererschaffung "erworben" und bilden eine Gruppe von Nichtspielercharakteren, die dem Charakter zur Verfügung stehen. Sie können ebenso wie Connections Informationen liefern.

Gefolgsleute entsprechen bis zu fünf verschiedenen Archetypen nach Wahl des Spielers. Es erscheinen jeweils 1W6-1 von ihnen. (Alle fünf müssen verschiedenen Archetypen entsprechen. Fünf Personen desselben Typs wären eine Gang!) Sie weisen die Standardstatistiken des jeweiligen Archetyps auf, aber die Ausrüstung muß ihnen der Spielercharakter zur Verfügung stellen.

Gefolgsleute um sich zu sammeln, sobald das Spiel erst mal begonnen hat - das ist der Stoff, aus dem urbane Legenden entstehen.

Lebensstil

Im Zuge der Charaktererschaffung muß auch der anfängliche Lebensstil festgelegt werden, der ebenfalls mit Geld bezahlt wird. Der Lebensstil bestimmt, wie gut der Charakter lebt und macht es überflüssig, die täglichen Aufwendungen für Nahrung, Wäscherei, Telefon usw. einzeln zu berechnen. Um einen Lebensstil nach Spielbeginn weiterzuführen, muß pro Monat ein bestimmter Betrag investiert werden, der sich aus dem Lebensstil ergibt. Sollte der Charakter die erforderliche Knete nicht abdrücken, landet er auf der nächstniedrigeren Stufe. Lebensstile werden auf S. 189 im Detail beschrieben, aber die folgende Liste faßt sie schon mal kurz zusammen.

Straße: Man haust buchstäblich in der Gosse und hat wenige oder gar keine Aufwendungen.

Squatter: Schon eine Stufe besser - Schachtel aus Synthokarton, ein Schlafsarg, verlassenes Gebäude oder sowas.

Unterschicht: Eine Wohnung, aber nichts, womit man rumprahlt. Einfach nur der Charakter in der Masse.

Mittelschicht: Hübsches Haus oder ebensolche Eigentumswohnung, vielleicht sogar natürliche Nahrung!

Oberschicht: Eine Hochhaus-Luxuswohnung mit Gebäudeüberwachung und gutem Essen auf Bestellung.

Im Luxus: Stell's dir vor, Chummer! Mal's dir einfach aus!

AUFBAU EINES CHARAKTERS

Spieler, die sich gleich in **SHADOWRUN** hineinstürzen möchten, können sich einen der **Archetypen** aussuchen, vorgefertigte, typische Charaktere, die Sie auf den Seiten 49 - 64 finden. Diese Charaktere wurden mit Hilfe der Regeln aus dem vorliegenden Kapitel entwickelt*) und sollten so übernommen werden, wie sie sind. Es ist einfacher, einen neuen Charakter zu entwickeln, als einen Archetyp zu ändern.

Die Archetypen sind gute Beispiele dafür, wie typische Charaktere auf dem Papier aussehen. Sie sollen nicht die Version eines Charakters schlechthin oder die beste Möglichkeit darstellen. Es sind einfach Charaktere. Der Spielleiter verwendet Archetypen häufig als Nichtspielercharaktere, und Spieler benutzen sie als potentielle Connections, Kumpel und Gefolgsleute.

Der Aufbau eines Charakters von Anfang an ist in **SHADOWRUN** relativ einfach. Der erste Schritt besteht darin, sich Gedanken über ihn zu machen und zwei grundlegende Fragen zu beantworten: Was macht der Charakter - und wieso macht er es? Die Antworten darauf bestimmen seine Prioritäten. Soll es zum Beispiel ein Magier werden, wird die Magie eine hohe Priorität genießen. Soll es ein hermetischer oder schamanistischer Zauberer sein? Und wenn schamanistisch, welchem Totem folgt er? Die Totemwahl ist wichtig, denn sie ist eine Richtlinie für weitere Entscheidungen bei der Charaktererschaffung. Soll es andererseits ein Samurai, Decker oder Rigger werden, dann sollte man die für diese Typen wichtigen Attribute, Fertigkeiten und Ausrüstungsgegenstände bevorzugen.

VERTEILUNG DER PRIORITÄTEN

SHADOWRUN verwendet für die Charaktererschaffung ein Prioritätensystem. Es umfaßt fünf Prioritäten, die von A (der wichtigsten) bis zu E (der unwichtigsten) reichen. Es gibt dazu fünf Fähigkeitenkategorien: Rasse, Magie, Attribute, Fertigkeiten und Ressourcen. Indem man den Kategorien Prioritäten zuweist, bestimmt man, welche Fähigkeiten für den Charakter wichtig und welche weniger wichtigsind. Teilt man zum Beispiel der Kategorie Magie die Priorität A zu, so erklärt man damit die Magie zum bedeutsamsten Aspekt des Charakters. Hätte man Priorität A den Fertigkeiten zugeteilt, so würden diese den Schwerpunkt ausmachen. Jede der fünf Prioritäten (A, B, C, D, E) muß einer der fünf Kategorien zugeteilt werden, wobei es nur wenige Einschränkungen gibt. Die folgenden Kategorienbeschreibungen erklären auch, zu welchen Ergebnissen die Prioritätszuweisungen führen.

Rasse

Mit dieser Kategorie wird einfach die Rasse des Charakters bestimmt. Hier gilt nur eine Einschränkung, die jedoch sehr schwerwiegend ist: Soll der Charakter ein Metamensch (Elf, Zwerg, Ork oder Troll) sein, muß dieser Kategorie die Priorität A zugeteilt werden. Wählt man in diesem Bereich Priorität B, C, D oder E, so ist der Charakter ein Mensch.

Für Menschencharaktere gelten keine besonderen Modifikatoren, daher sollte der Spieler, der einen Menschen spielen möchte, dieser Kategorie die unterste Priorität, also E, zuweisen.

Entscheidet er sich jedoch für A, so kann er sich frei eine metamenschliche Rasse aussuchen. Diese Entscheidung hat jedoch Konsequenzen, denn für jede Art von Metamenschen gelten eigene Attributsmodifikatoren und Spezialfähigkeiten, wie in der Tabelle für *Modifikatoren nach Rasse* angegeben. (Unter **Attribute** weiter unten wird erläutert, wie man diese Modifikatoren benutzt.)

*) siehe auch die Anmerkungen der deutschen Redaktion am Ende dieses Kapitels

Magie

Die dieser Kategorie zugewiesene Priorität bestimmt, ob der Charakter ein Zauberer ist. Handelt es sich um einen Menschen und soll er ein richtiger Zauberer sein, muß die Magie Priorität A erhalten. Ein metamenschlicher Zauberer benötigt nur Priorität B. Demzufolge hätte ein Menschenzauberer Priorität A bei der Magie und (höchstwahrscheinlich) Priorität E in der Rassenkategorie. Ein Metamenschenzauberer hätte Priorität B in Magie und A in Rasse. Die Priorität in dieser Kategorie bestimmt nicht, ob ein Zauberer dem hermetischen oder dem schamanistischen Weg folgt. Das ist allein die Entscheidung des Spielers.

Adepten

Für Adepten, Zauberer mit begrenzten Fähigkeiten, gelten andere Prioritäten. Menschliche Adepten müssen der Magie Priorität B zuweisen, metamenschliche Adepten Priorität C. Ein menschlicher Adept würde also der Magie Priorität B und der Rasse E zuteilen (Priorität A damit noch verfügbar), ein metamenschlicher Adept würde dagegen der Rasse Priorität A zuteilen und der Magie C (B noch verfügbar). Wie bei regulären Zauberern hat die Priorität keine Auswirkung darauf, was für eine Art Adept der Charakter wird; das bleibt dem Spieler überlassen.

Attribute

Nachdem die Rasse bestimmt und entschieden ist, ob der Charakter zauberkräftig ist, geht es nun um die Priorität für die Kategorie der Attribute. Die hier zugeteilte Priorität bestimmt, wie viele Attributspunkte der Spieler auf die sechs Körperlichen und Geistigen Attribute seines Charakters (Konstitution, Schnelligkeit, Stärke, Intelligenz, Willenskraft und Charisma) verteilen darf. Je höher die Priorität, desto mehr Punkte. A liefert 30 Punkte, B 24, C 20, D 17 und E nur 15.

Der Spieler verteilt nun diese Punkte in Form von Stufen auf die sechs Körperlichen und Geistigen Attribute. Die Speziellen Attribute (Essenz, Magie, Reaktion) werden anders ermittelt.

Bei der Punkteverteilung sind folgende Einschränkungen zu beachten: Kein Charakter kann höhere Stufen erwerben, als in der Tabelle für die *Maximalwerte nach Rasse*, S. 43, angegeben. Sämtliche Attribute müssen mindestens Stufe 1 erhalten. Nach der Verteilung werden die *Modifikatoren nach Rasse* angerechnet, indem man die Stufe entsprechend erhöht oder senkt. Auch hierbei dürfen weder die Maximalwerte nach Rasse überschritten noch irgendwelche Stufen unter 1 gesenkt werden.

Alle Charaktere starten mit Essenz 6. Durch Implantierung von Cyberware sinkt dieser Wert. Handelt es sich bei dem Charakter um einen Zauberer (abhängig von der Priorität in Magie), beginnt er mit Magie 6. Die Magiestufe entspricht immer der abgerundeten Essenzstufe. Ein Zauberer mit Essenz 3,75 hätte Magie 3. Die Reaktionsstufe wird ermittelt, indem man die Summe aus Schnelligkeit und Intelligenz durch 2 teilt und das Ergebnis abrundet.

Auf Essenz, Magie und Reaktion dürfen keine Attributspunkte verteilt werden.

Fertigkeiten

Der Spieler darf in Abhängigkeit von der dieser Kategorie zugeteilten Priorität Fertigkeitenpunkte verteilen. Priorität A liefert 40 Punkte, B 30, C 24, D 20 und E 17 Punkte.

Der Spieler darf sich Fertigkeiten frei aus dem gleichnamigen Kapitel, S. 66, aussuchen. Es gelten lediglich folgende Beschränkungen: Nur Charaktere mit einer Magiestufe (aufgrund einer entsprechenden Priorität in Magie) dürfen sich die Fertigkeiten Hexerei und Beschwören aussuchen. Fertigkeitenstufen dürfen anfänglich nicht über 6 liegen, es sei denn, man würde sich auch für Konzentrationen oder Spezialisierungen entscheiden (siehe **Konzentrationen und Spezialisierungen**, S. 70, im Kapitel **Einsatz von Fertigkeiten**).

Bei Verwendung von Konzentrationen und Spezialisierungen gelten die folgenden Regeln:

- In einer einzelnen allgemeinen Fertigkeit kann man nur eine Konzentration oder Spezialisierung haben. Jede allgemeine Fertigkeit kann nur einmal erworben werden.
- Die Stufe einer Konzentration ist gleich der Stufe in der Fertigkeit +1. Gleichzeitig sinkt die allgemeine Fertigkeitsstufe um 1. Beispiel: Wer fünf Punkte auf die Fertigkeit Schußwaffen verteilt und eine Konzentration auf Pistolen gewählt hat, hat schließlich Stufe 4 in Schußwaffen (5 - 1 = 4) und eine Pistolenkonzentration von 6 (5 + 1 = 6).
- Die Stufe einer Spezialisierung liegt um 2 über der in der allgemeinen Fertigkeit. Gleichzeitig sinkt die allgemeine Fertigkeit um 2 Stufen. Im Fall einer Spezialisierung wird die dazugehörige Konzentration mit der ursprünglichen Stufe der allgemeinen Fertigkeit angewandt. Um das obige Beispiel wieder heranzuziehen: Spezialisiert sich der Charakter weiter auf die Ares Predator (ein Pistolentyp), gewinnt er dadurch eine Fertigkeitsstufe für die Ares Predator von 7 (5 + 2). Seine Pistolenkonzentration liegt bei 5 (ursprüngliche Fertigkeitsstufe), und die allgemeine Fertigkeit für alle übrigen Schußwaffen beträgt 3 (5 - 2).

Spezielle Fertigkeiten können auch im Zuge der Charaktererschaffung erworben werden (siehe S. 74), aber nur, wenn der Spielleiter mit ihnen einverstanden ist. Eine wichtige Spezialfertigkeit ist Sprache. Alle Charaktere beherrschen ihre Muttersprache auf einer Stufe gleich ihrer Intelligenz +2 (wobei das Ergebnis über 6 liegen darf). Charaktere mit Lebensstil *Straße* (siehe weiter unten unter **Geld**) beherrschen obendrein einen örtlichen Dialekt wie "Stadtsprache" oder "Tunnelsprech" auf einer Stufe gleich ihrer halben Intelligenz (abgerundet). Weitere Sprachen können wie Fertigkeiten erworben werden. Nähere Informationen dazu finden Sie im Abschnitt **Sprachen**, S. 74, des **Fertigkeiten**-Kapitels.

Alle zu Beginn des Spiels erworbenen Fertigkeiten müssen anfänglich mindestens Stufe 1 haben.

Ressourcen

In die Kategorie Ressourcen fallen zwei Dinge: *Geld*, um Cyberware, Ausrüstung und Extras zu erwerben und *Kraftpunkte*, um Zaubersprüche und magische Fokusse zu erlangen. Nur Zauberer erhalten Kraftpunkte, das Geld gibt es jedoch für alle Charaktere. Priorität A liefert 1.000.000 ¥ und 50 Kraftpunkte, B liefert 400.000 ¥ und 35 Kraftpunkte, C 50.000 ¥ und 25 Kraftpunkte, D 5.000 ¥ und 15 Kraftpunkte, und E liefert noch sagenhafte 500 ¥ und 5 Kraftpunkte (was erwarten Sie eigentlich von der niedrigsten Priorität?).

Geld

In der Welt der 2050er entspricht der Geldwert weltweit einer internationalen Verrechnungseinheit, dem Nuyen (¥). Nuyen dienen dazu, Cyberware, Ausrüstung und Extras zu erwerben, sowie die monetären Kosten der Fokusse zu bestreiten.

Modifikatoren nach Rasse

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

Will man Cyberware erwerben, so sucht man sich das gewünschte System aus der Liste auf S. 260f. aus, bezahlt den dort angegebenen Preis und reduziert die Essenz des Charakters um den angegebenen Betrag. Denken Sie daran, daß die Essenz nicht unter 0 sinken darf und Magie direkt mit ihr verknüpft ist (siehe **Magie**, S. 116). Während der Charaktererschaffung ignorieren Sie Punkte wie die Verfügbarkeit, den Straßenpreis (S. 184) sowie alle chirurgischen und Installationskosten, die sonst mit der Cyberware zusammenhängen. Nach Eintritt ins Spiel muß der Charakter jedoch die entsprechenden Kosten aufwenden und die Verfügbarkeit berücksichtigen.

Wollen Sie Ausrüstung erwerben, so zahlen Sie einfach die im Abschnitt **Ausrüstung** (S. 254-265) aufgeführten Preise und scheren sich dabei nicht um Verfügbarkeit und Straßenpreise. Beachten Sie jedoch, daß Charaktere zu Anfang noch keine Ausrüstungsgegenstände haben dürfen, deren Stufe über 6 liegt. Will ein Zauberer einen Fokus kaufen, muß er den Geldpreis hinblättern sowie die Bindungskosten in Form von Kraftpunkten (siehe unten) investieren. Vergessen Sie nicht die Nebensächlichkeiten - Munition, Körperpanzerung, Cyberdecks, Programme, Beschwörungsmaterialien, magische Bibliotheken, usw.

Für Extras müssen Sie die in der nachstehenden Tabelle aufgeführten Kosten bestreiten. Weigert sich der Spieler, einen Lebensstil zu erwerben, so haust er auf der Straße, ob es ihm nun gefällt oder nicht. Es ist möglich, seinen Lebensstil bei der Charaktererschaffung gleich für mehrere Monate im voraus zu bezahlen.

Kosten von Extras

Extra	Preis
Connection	5.000 ¥
Kumpel	10.000 ¥
Gang/Stamm	50.000 ¥
Gefolgsleute	200.000 ¥
Lebensstil	
Straße	0 ¥
Squatter	100 ¥ pro Monat
Unterschicht	1.000 ¥ pro Monat
Mittelschicht	5.000 ¥ pro Monat
Oberschicht	10.000 ¥ pro Monat
Im Luxus	100.000 ¥ pro Monat

Kraftpunkte

Die zweite Art von Ressourcen sind die Kraftpunkte. Sie dienen dem Erwerb von Zaubersprüchen und Fokussen, wobei letztere Gegenstände mit magischen Kräften sind. Sprüche werden nach einem Verfahren ähnlich dem für die Fertigkeiten ausgewählt. Der Spieler sollte sich die Liste der Zaubersprüche auf den Seiten 151-159 vornehmen und sich die Sprüche aussuchen, die sein Zauberer beherrschen soll. Dann verteilt er die vorhandenen Kraftpunkte darauf.

Zu beachten ist, daß kein Spruch zu Anfang eine höhere Kraftstufe als 6 haben darf. Es ist auch wichtig, die Totemmodifikatoren (S. 119-122) bei der Spruchauswahl zu berücksichtigen, denn sie haben Auswirkungen auf die rollenspielerische Darstellung des Charakters.

Wer einen Fokus erwerben möchte, muß aus der Summe der verfügbaren Kraftpunkte die Bindungskosten (S. 137) bestreiten. Kostet z. B. die Bindung eines bestimmten Fokus 8 Karmapunkte, so muß der Spieler, will er den Fokus bei der Charaktererschaffung erhalten, 8 Kraftpunkte für ihn aufwenden, zuzüglich der monetären Kosten.

Mehr Metamenschen (optionale Regel)

Im **SHADOWRUN**-Universum sind Metamenschen in der Minderheit. Das System für die Charaktererschaffung trägt dem Rechnung, indem es für Metamenschen eine vergleichsweise hohe Priorität in der Rassenkategorie fordert. Damit bleibt der Anteil metamenschlicher Schattenläufer etwa auf derselben Höhe wie generell in der Gesellschaft des Spieluniversums.

Wenn es einem Spielleiter nichts ausmacht, daß bei ihm metamenschliche Spielercharaktere überdurchschnittlich vertreten sind, so kann er die für Metamenschen erforderliche Rassenpriorität von A auf C senken sowie die Magiepriorität für Vollzauberer auf A verschieben und für Adepten auf B (dann für alle Rassen gleichermaßen gültig).

Das kann zwar zu einer unrealistischen Konzentration auf Metamenschen im Spiel führen - aber hey, sie sind schließlich cooler!

Allergien (optionale Regel)

Auf Wunsch des Spielers kann ein *metamenschlicher* Charakter bei der Charaktererschaffung eine Allergie erhalten. Allergien können sich auf eine Vielzahl von Substanzen oder Umständen beziehen und die unterschiedlichsten Schweregrade aufweisen. Der Spieler sollte sich eine Allergie aus der ersten Spalte der untenstehenden Tabelle aussuchen und dann einen Schweregrad aus der zweiten Spalte.

Im Gegenzug erhält er zusätzliche Punkte für die Charaktererschaffung - entweder in Form von Attributs-, Fertigkeiten- oder Kraftpunkten oder in zusätzlichen Nuyen (¥). Der Charakter erhält diesen Bonus jeweils nur für *eine* der angegebenen Kategorien (Attribute, Fertigkeiten, Kraftpunkte oder Nuyen), aber er kann sich unter der Allergie und dem Schweregrad jeweils eine andere Kategorie aussuchen.

Weitere Informationen zu Allergien und Schweregraden finden Sie auf Seite 220 im Kapitel **Critters**.

Allergien und Schweregrade

Allergie	Attrib.	Fertigk.	Kraftp.	Nuyen
Ungewöhnlich (Eisen, Silber)	+1	+1	+1	+2000 ¥
Verbreitet (Kunststoff, Schadstoffe, Sonnenlicht)	+2	+2	+2	+400 0 ¥

Schwere	Attrib.	Fertigk.	Kraftp.	Nuyen
Lästig	-	-	-	-
Leicht	+1	+2	+1	+1000 ¥
Mäßig	+2	+3	+2	+2000 ¥
Ernst	+3	+4	+3	+3000 ¥

Startgeld

Alle nicht ausgegebenen Nuyen aus der Kategorie Ressourcen werden in einem Verhältnis von 10:1 in für das Spiel verfügbare Mittel umgerechnet. Hat ein frisch erschaffener Charakter also beispielsweise noch 15.000 ¥ übrig, so beginnt er das Spiel mit 1.500 ¥.

Zusätzlich erhält jeder Charakter 3W6 x 1.000 ¥ in jeder beliebigen Form (als Bankguthaben, Credstick, Checkstick oder Plastikgeld) nach Wahl des Spielers.

Anfängliches Karma

Menschliche Charaktere starten mit 1 Punkt in ihrem Karmapool (S. 191) ins Spiel, Metamenschen mit 2 Punkten. Wird die optionale Regel für *Mehr Metamenschen* (siehe oben) ange-

Charakter-Mastertabelle

Priorität	Rasse	Magie	Attribute	Fertigkeiten	Ressourcen
A	Metamensch	Menschenzauberer	30 Punkte	40 Punkte	1.000.000¥/50
B	Mensch	Menschenadept/Metamenschenzauberer	24 Punkte	30 Punkte	400.000¥/35
C	Mensch	Metamenschenadept	20 Punkte	24 Punkte	50.000¥/25
D	Mensch	-	17 Punkte	20 Punkte	5.000¥/15
E	Mensch	-	15 Punkte	17 Punkte	500¥/5

wandt, erhalten auch Metamenschen nur 1 Punkt (Was? Sie wollen alles?)

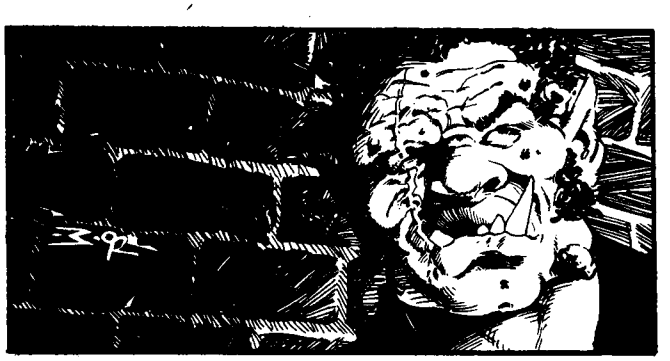
Ein neues Team von Shadowrunnern startet mit 2 Punkten im Team-Karmapool (S. 191) ins Spiel. Frisch erschaffene Charaktere dürfen eigene anfängliche Karmapunkte in den Teampool übertragen, wenn sie möchten.

KOMPLETTIERUNG DES CHARAKTERS

Bislang besteht die neue Figur lediglich aus Zahlenwerten. Jetzt wird es Zeit, auf diesen Daten aufzubauen. Stellen Sie zunächst sicher, daß der Prozeß der Charaktererschaffung tatsächlich abgeschlossen ist.

- Wenn es ein Zauberer ist, von welcher Richtung? Wenn ein Schamane, von welchem Totem? (Für Adepten gelten ähnliche Erfordernisse.)
- Wurden die richtigen Prioritäten für Rasse und Magie ausgewählt?
- Wurden alle Attributspunkte verteilt und die Modifikatoren nach Rasse berücksichtigt?
- Wurden alle Fertigkeitenpunkte verteilt und gegebenenfalls Anpassungen für Konzentrationen und Spezialisierungen berücksichtigt?
- Verfügt der Charakter über die erforderliche Ausrüstung, über Cyberware, Zaubersprüche, Connections, Fokusse und so weiter?
- Wurde ein Lebensstil gewählt?

Und jetzt geht's weiter mit dem lustigen Teil!



AUSGESTALTUNG DES CHARAKTERS

Um wirklich den größtmöglichen Spaß aus dem Spiel zu beziehen, sollten die Spieler ihre Charaktere ausgestalten und ihnen Leben einhauchen. Wie schon erwähnt, ist ein Charakter ohne Hintergrund nur eine Sammlung von Zahlen auf Papier.

Was hier folgt, ähnelt den Ansätzen zahlreicher Autoren, Spieledesigner und Drehbuchschreiber zur Ausgestaltung von Charakteren. Die Antworten auf die folgenden Fragen liefern einen Hintergrund, der später im Verlauf des Spiels weiterentwickelt werden kann.

ZWANZIG FRAGEN

Jeder Spieler sollte diese Fragen für seinen Charakter so vollständig wie möglich beantworten. Im Anschluß an jede Frage werden bedenkenswerte Aspekte angeführt und Hinweise auf mögliche Auswirkungen einer Entscheidung gegeben.

Welches Geschlecht hat der Charakter?

Die Alternativen sind einfach: männlich oder weiblich. Trotzdem kann die Wahl einen Unterschied machen. Biologische, soziale und, wie manche behaupten, auch psychologische Perspektiven und Bedürfnisse sind bei Männern und Frauen verschieden. Sexismus im Bereich von Konzern-Management und Karriere gehört in den 2050ern weitgehend zur Vergangenheit, kann jedoch auf den Straßen, wo man es mit persönlichen Einstellungen zu tun hat, weiterhin angetroffen werden. Was passiert, wenn der nächste Straßensamurai, dem ein männlicher Charakter begegnet, eine Frau ist - und obendrein eine *erschreckend* sexistische Frau?

Welche Körpergröße hat der Charakter?

Handelt es sich um einen großen dürren Zwerg? Oder um einen kleinen untersetzten Elf? Oder ist er einfach durchschnittlich?

Welche Farbe haben Haare, Augen und Haut?

Es gibt natürliche und künstliche Farben. Die moderne Kosmetik leistet wahrhaft Erstaunliches und wird von nahezu jeder Person (beider Geschlechter) in diesem oder jenem Maße benutzt. Welche Farbe(n) zeigt das Haar des Charakters? Wie trägt er es und wieso? Wie steht es mit der Augenfarbe? Ist sie natürlich? (Cyberaugen können nahezu beliebig aussehen.) Braucht der Charakter eine Brille, trägt er Kontaktlinsen oder hat er sich einer Ausgleichsoperation unterzogen? Wie steht es mit seiner Hautfarbe?

Metamenschen gibt es in allen Völkern, weshalb man natürlich auch asiatische Zwerge, schwarze Elfen und so gut wie jede andere Kombination von Metamensch und Volksstamm anstrifft. Denken Sie daran, daß der Rassismus von 2053 eher auf der Frage Mensch oder Metamensch beruht als auf der Hautfarbe. (Wieso sich über den irgendwie sonnenverbrannt wirkenden Typ neben Ihnen in der U-Bahn Gedanken machen, wenn das DING da drüben Hände hat, die so groß sind wie Ihr Kopf?).

Wie sieht das generelle Erscheinungsbild aus?

Hält sich der Charakter aufrecht oder gebückt? Zieht er sich anachronistisch, grell oder unauffällig an? Sieht er furchterregend oder nichtssagend aus? Ist er attraktiv? Zeigt er irgendeine Auffälligkeit in der Gestalt des Kopfes, des Gesichts oder der Glieder? Was könnte sich jemand denken, der den Charakter zum ersten Mal sieht?

Wo wurde der Charakter geboren?

Jemand, der in Seattle aufgewachsen ist, hat andere Kindheitserfahrungen gemacht als jemand aus den NAN-Stammesgebieten. Ach, verdammt, schon jemand, der in einer reichen Gegend aufgewachsen ist, wird andere Erfahrungen gemacht haben als jemand aus einer ärmeren Gegend ein paar Blocks entfernt! Überlegen Sie sich, in welchem Land oder Bundesstaat, welcher

Provinz oder Stadt und, wenn möglich, welcher Gegend (oder zumindest, auf welchem Wohlstandsniveau) der Charakter geboren wurde. Viele Psychologen meinen, daß unsere erwachsenen Persönlichkeiten primär durch das beeinflußt sind, was wir als Kinder waren. Machen Sie sich Gedanken über die Kindheit des Charakters, seine Umgebung, Freunde und Familie.

Wie alt ist der Charakter?

Wann er geboren wurde, ist ebenso wichtig wie der Geburtsort. Hat er schon vor dem Erwachen von 2011 gelebt? Oder vor dem Vertrag von Denver von 2018? Oder der Nacht des Zorns 2039? Oder auch der Sezession der Elfennation Tir Tairngire von den NAN zwei Jahre vorher? Jedes dieser Ereignisse und viele andere, die im Kapitel **Und es begab sich ...** geschildert werden, hat die Welt verändert. Hat der Charakter ein solches Ereignis aus der Nähe miterlebt und hat es ihn beeinflußt? Welche Auswirkungen hatten diese Ereignisse auf seine Familie oder Freunde?

Aus welcher Familie entstammt der Charakter?

Welcher Tätigkeit gingen seine Eltern nach? Wovon lebte die Familie? Waren die Eltern verheiratet, getrennt oder geschieden? Wie sah das Familienleben aus? Hat der Charakter Geschwister? Wo sind sie jetzt? Was machen sie? Steht der Charakter im Kontakt mit ihnen? Kennt er überhaupt die Familie, in der er geboren wurde? Wenn nicht, bei wem ist er aufgewachsen?

Hat der Charakter schon eine eigene Familie gegründet?

Ist er verheiratet, geschieden, oder lebt er getrennt? Hat er Kinder? Wenn nicht, möchte er welche haben?

Wo und wie wurde der Charakter erzogen?

Wo hat er seine Fertigkeiten erworben? Hat er die High School besucht? Genoß er anschließend eine höhere Bildung? Wo? War er auf einer öffentlichen, privaten oder Konzernschule? Erhielt er Privatunterricht, oder war das Leben sein Lehrmeister?

Hat der Charakter seinen Lebensunterhalt jemals auf andere Art bestritten?

Sicher, er ist jetzt ein Schattenläufer, aber was war vorher? Hat er sein Geld je mit einem "legalen" Beruf verdient? Hat er ihm Spaß gemacht? Warum hat er damit aufgehört? Möchte er in den alten Beruf zurückkehren?

Was ist mit den politischen und religiösen Überzeugungen des Charakters?

Das sind nun wirklich Auslöser für Streitigkeiten, aber wie sieht es damit aus? Hat unser Shadowrunner irgendwelche klaren politischen Überzeugungen? Wie sehen diese aus? Ist er religiös? War seine Familie religiös? Ist sie es noch? Hat der Charakter seine Religion gewechselt, und wenn ja, warum?

Welche Moralvorstellungen hat der Charakter?

Ist er bereit zu töten? Wieso? Wann kam der Charakter zu dem Schluß, daß er dazu in der Lage ist? Hält er Töten für akzeptabel? Unter welchen Umständen? Wie steht er zu verwandten Themen wie der Todesstrafe, der Abtreibung und der Euthanasie? Hält sich der Charakter an eine persönliche Sexualethik, oder macht er sich überhaupt Gedanken darüber?

Verfolgt der Charakter irgendwelche Ziele?

Ist Schattenlaufen alles, was er sich für sein Leben wünscht? Hat er Ambitionen über das Hier und Jetzt hinaus? Ist er zufrieden damit, wie die Dinge aussehen? Wenn nicht - wieso nicht, und möchte er versuchen, etwas zu ändern? Wie? Wie lange wird das dauern, und ist er bereit, so lange zu warten?

Wieso ist der Charakter Schattenläufer geworden?

Was hat ihn dazu geführt? Tut er es des Kitzels wegen? Für Geld? Um es denen zu zeigen, die an der Macht sind? Ist es eine Stufe in einem persönlichen Vorhaben? Eine politische Aussage? Würde irgendein Ereignis oder Umstand ihn davon abbringen, weiter Shadowrunner zu sein?

Was für eine Persönlichkeit hat der Charakter?

Ist er pessimistisch? Idealistisch? Radikal? Konservativ? Schicksalsergeben? Unbekümmert? Militant? Unnahbar? Ernsthaft? Schwülstig? Besessen? Abergläubisch? Extrovertiert? Introvertiert? Zwiespältig? Rational? Rechthaberisch? Leidenschaftlich? Neugierig?

Welche besonderen Qualitäten weist der Charakter auf?

Das bezieht sich nicht auf die Fertigkeiten, sondern auf persönliche Stärken. Kommt der Charakter gut mit anderen Leuten aus? Ist er geschäftlich gut drauf? Kann er die Wichtigkeit von Aufgaben richtig einschätzen? Kann er vorausplanen?

Gibt es Dinge, die der Charakter einfach nicht zustande bringt?

Anderen Leuten nahekommen? Sich selbst realistisch einschätzen? Gut mit anderen zusammenarbeiten? Unter Stress klar denken? Vernünftig mit Geld umgehen?

Was verabscheut der Charakter?

Konzerne? Orks? Das Schattenlaufen? Persönliche Fragen? Sentimentalität? Die Medien? Seine Familie? Bestimmte Leute? Die Gesellschaft generell?

Was mag der Charakter?

Die Küste? Die Aussicht aus Wolkenkratzern? Ruhige Zeiten? Laute Musik? Kunst? Geschäfte? Eine bestimmte Person? Einen bestimmten Ort?

Wie heißt der Charakter?

Wie lautet sein Geburtsname? Welchen Namen benutzt er heute? Hat er ihn sich selbst ausgesucht, oder war es ursprünglich ein Spitzname oder Scherz?

DER CHARAKTERBOGEN

Glückwunsch! Ein Charakter ist zur Welt gekommen. Füllen Sie jetzt den Charakterbogen aus, den Sie am Schluß des Buches finden. Fotokopieren Sie den Vordruck, wenn nötig.

Der Shadowrunner kann nun loslegen.

Anmerkungen der deutschen Redaktion

Wenn Sie das amerikanische Original der Regeln besitzen, werden Sie auf den folgenden Seiten einige signifikante Abweichungen zwischen den "amerikanischen" und "deutschen" Archetypen feststellen. Dies rührt sowohl daher, daß in die deutsche Ausgabe bereits die neuesten Errata der US-Redaktion integriert sind, als auch daher, daß wir noch einige "Bugs" aufspüren konnten, die selbst der FASA-Crew durch die Lappen gegangen sind.

Die Startfinanzen der Archetypen gehen von einer Basis von 10.000 Nuyen aus, zu der dann der durch 10 geteilte Restbetrag aus dem Ressourcen-Pool addiert wurde.

Wir haben uns weiterhin die Freiheit genommen, an einigen Stellen leichte Modifikationen vorzunehmen, damit Fertigkeiten und Ausrüstung der Archetypen besser zusammenpassen und der Ressourcen-Pool besser ausgeschöpft wird, ebenso wie wir die finanziellen Boni für den Erwerb von Allergien (S. 46) um 1 Zehnerpotenz erhöht haben.

LEIBWÄCHTER

"Wenn Sie in meinem Job auch nur einmal Mist bauen, will unter Garantie niemand mehr was von Ihnen wissen. Wer heuert schon jemanden an, der schon mal versagt hat und dem ein Kunde hopsgegangen ist? Ein guter Ruf ist das einzige, was zählt.
Wenn Sie mich anstellen, können Sie mir auch vertrauen. Ich sehe alles, höre alles, kann mich aber an nichts erinnern, was ich vergessen soll. Das gehört zu meinem Job. Wenn Sie mir nicht glauben, warum soll ich dann für Sie arbeiten?
Wer mich anheuert, kann in Ruhe schlafen. In meinen Händen sind Sie so sicher wie in Abrahams Schoß. Keiner kommt an Sie ran, und wenn es doch einer versucht, kümmere ich mich um ihn. Ich mache es so sanft oder brutal, wie Sie es wollen.
Ich mache alles, was Sie sagen - außer wenn die Sache heiß wird. Dann machen Sie genau das, was ich sage. Wenn ich sage spring', dann springen Sie. Wenn ich sage renn', dann rennen Sie. Wenn Ihr Leben in Gefahr ist, bin ich der Boß."

KOMMENTAR: Der Leibwächter ist ein Profi, und Personenschutz ist seine Spezialität. Sein Job kann so langweilig sein wie das Bewachen eines zurückgezogenen Stubenhockers von Programmierer oder so aufregend wie das Aufpassen auf den neuesten Simsinn-Star auf seiner ersten Erfolgstournee durch Europa.

ATTRIBUTE
- Konstitution: 6(9)
- Schnelligkeit: 6
- Stärke: 5
- Charisma: 3
- Intelligenz: 5
- Willenskraft: 5
- Essenz: 0,2
- Reaktion: 5(9)

INITIATIVE: 9 + 3W6

WÜRFELPOOLS
- Kampf: 8

CYBERWARE
- Filtersystem, Luft: 5
- Hautpanzerung: 3
- Reflexbooster: 2
- Smartgunverbindung
- Talentleitungen: 3
- Talentsofts:
  - Nahkampfwaffen 3
  - Motorrad 3
  - Elektronik 3
  - Rotormaschine 3
  - Flugzeug 3
  - 4 spezialisierte Gebräuche-Softs je 3

CONNECTIONS
- 2 nach Wahl

AUSRÜSTUNG
- Ares Predator (interne Smartverbindung, 50 Schuß Explosivmuni)
- DocWagon™-Kontrakt (Gold)
- Gefütterter Mantel (4/2)
- Panzerkleidung (3/1)
- 3 Reserveladestreifen
- Tarnhalfter
- Taschensekretär
- Tragbares Telefon (Kopfhörerversion/Boosterpack)
- Très Chic Kleidung
- Oberschicht-Lebensstil (2 Monate bezahlt)

STARTGELD: 11.733 ¥

FERTIGKEITEN
- Auto: 6
- Feuerwaffen: 6
- Heimlichkeit: 2
- Verhandlung: 4
- Waffenloser Kampf: 6

KAMPFMAGIER

"Niemand will bestreiten, daß der Samurai der König der weltlichen Straße ist. Wer aber sagt, das sei das einzige, was zählt, paßt nicht in unsere Zeit.
Ich bin kein durchschnittlicher Magier. Natürlich interessiere ich mich für alle arkanen Dinge, aber vor allem liebe ich die Anwendung dieser mystischen Theorien. Mein Lebensstil ist teuer, schließlich mag ich die besseren Seiten des Lebens. Ein Leben wie meines kann man nicht genießen, wenn man Tag für Tag nur in alten Wälzern schmökert.
Ich mache mir nie Gedanken um Geld, denn mein Dienste sind äußerst nützlich für diejenigen, welche sie sich leisten können."

KOMMENTAR: Der Kampfmagier gehört zu jener Elite unter den Magiern, die sich der kriegerischen Anwendung der Magie verschrieben haben. In einem Schußwechsel kann sein plötzliches Erscheinen die Entscheidung herbeiführen. Der Kampfmagier ist eine schlanke, machtvolle Kampfmaschine und den meisten Samurai mehr als gewachsen. Er ist allerdings nicht so dumm, das im Kampf Mann gegen Mann zu erproben. List und Täuschung sind seine wichtigsten Hilfsmittel.

ATTRIBUTE
- Konstitution: 2(3)
- Schnelligkeit: 4
- Stärke: 2
- Charisma: 2
- Intelligenz: 5
- Willenskraft: 5
- Essenz: 5,8
- Magie: 5(6)
- Reaktion: 4

FERTIGKEITEN
- Beschwören: 3
- Feuerwaffen: 3
- Gebräuche (Konzern): 3
- Hexerei: 6
- Magietheorie: 4
- Waffenloser Kampf: 2

INITIATIVE: 4 + 1W6

WÜRFELPOOLS
- Kampf: 7(13)
- Magie: 6 (7)

CYBERWARE
- Cyberaugen mit Blitzkompensation, Infrarot und Lichtverstärker

CONNECTIONS
- 2 nach Wahl

AUSRÜSTUNG
- DocWagon™-Kontrakt (Platin)
- Handgelenktelefon mit Vidschirm und Boosterpack
- Hermetische Bibliothek auf CD:
  - Beschwören:3, Hexerei: 3
- HK227 MP (mit Lasermarkierer und 50 Schuß regulärer Muni)
- Kraftfokus (1)
- Panzerjacke (5/3)
- Taschensekretär
- Zauberspeicher (Panzer, 2 Erfolge)
- Zauberspeicher (Persönlicher Kampfsinn, 4 Erfolge)
- Oberschicht-Lebensstil (2 Monate bezahlt)

ZAUBERSPRÜCHE

Kampf
- Manaball: 4
- Manablitz: 3
- Energieblitz: 3

Wahrnehmung
- Hellsicht: 3
- Feinde erkennen: 2
- Persönlicher Kampfsinn: 4

Heilung
- Heilen: 2
- Reaktion+2 steigern: 2

Illusion
- Verwirrung: 2

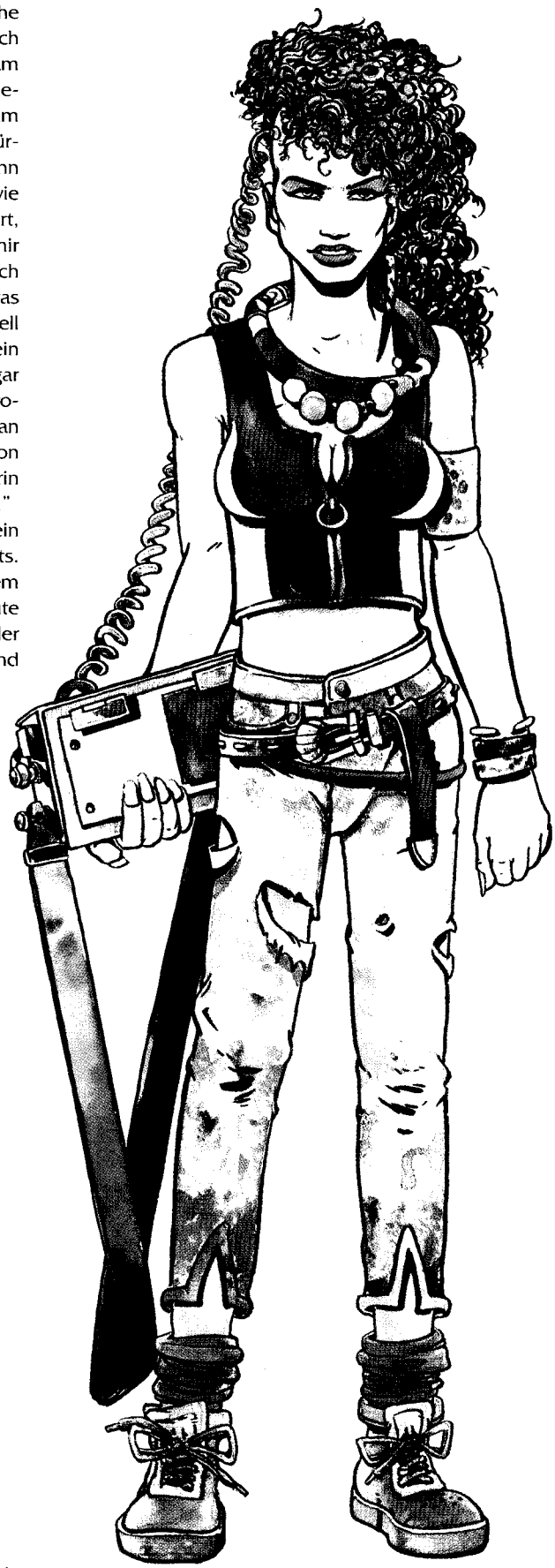
Manipulation
- Panzer: 3

STARTGELD: 18.900 ¥

DECKERIN

"Technomancer ist der richtige Ausdruck für mich. Eine Zauberin mit Technik, die mit diesem krausen Hokuspokus-Krempel nichts am Hut hat. Der mächtige Computer tut, was ich ihm sage und wartet bebend darauf, auch noch den kleinsten meiner Wünsche zu erfüllen.Wenn du irgendein IC geknackt haben willst, bin ich das richtige Mädchen für dich. Ich hab Programme, die selbst am besten IC vorbeischleichen. Haste 'nen Shadowrun? Keine Probleme; so was hab ich schon gemacht und bin frisch wieder zum Vorschein gekommen. Kein Kon-Schnüffler oder Gossenspürhund kann meine Spur aufnehmen. Wenn ich zuschlage, dann treffe ich richtig, und schon bin ich wieder weg und husche wie ein Geist durch das Gitter. Das einzige, was man von mir je erfährt, ist mein Straßenname, und selbst den nenne ich nur, wenn mir danach ist. Wäre besser für dich, wenn dein Credstab ordentlich was zu bieten hat, Chummer! Ich bin nicht billig. Ich hab echt was drauf und bin nicht irgendein Schrottyen-Runner. Ich bin schnell und nicht zu fassen, die schärfste überhaupt. Die Matrix ist mein Zuhause, und anders wünsch ich mir das auch nicht. Man hat gar nicht richtig gelebt, bis man sich eingestöpselt und den elektronischen Horizont des Cyberspace gesehen hat. Ich komme dort an die verschwiegensten Orte.Haste vielleicht schon mal was von Fastjack gehört? Na ja, vergiß ihn! Ich bin die heiße neue Deckerin auf dem Gitter und werde ihn in die Geschichtsbänke packen!"

KOMMENTAR: Die Deckerin ist ein Cowgirl der Konsolen, ein Abkömmling der Computerhacker des späten 20. Jahrhunderts. Sie stöpselt sich in die Matrix ein, um die Datenströme in ihrem Sinn zu manipulieren, auf der Suche nach der ganz fetten Beute oder jenem Trick, der ihr einen festen Platz in den Annalen der Technomancer sichert. Sie bewegt sich am Rand der Legalität und überschreitet diese Grenze mehr als nur gelegentlich.



ATTRIBUTE
- Konstitution: 2
- Schnelligkeit: 4
- Stärke: 3
- Charisma: 1
- Intelligenz: 6
- Willenskraft: 4
- Essenz: 5,5
- Reaktion: 5(7)*

INITIATIVE: 5(7)* + 1W6(2W6)*

WÜRFELPOOLS
- Kampf: 7
- Hacking: 11 (13)*

CYBERWARE
- Datenbuchse
- Headware Memory (30 Mp)

CONNECTIONS
- Schieberin
- 2 nach Wahl

AUSRÜSTUNG
- Fuchi Cyber-4
  - mit Reaktionsverst. (1), 300 Mp Aktiver Speicher, 1000 Mp Speicherbank
- Microtronics-Werkstatt
- Ruger Super Warhawk (10 Schuß reguläre Muni)
- Tabletop PC (100 Mp)
- Yamaha Rapier
- Mittelschicht-Lebensstil (6 Monate bezahlt)

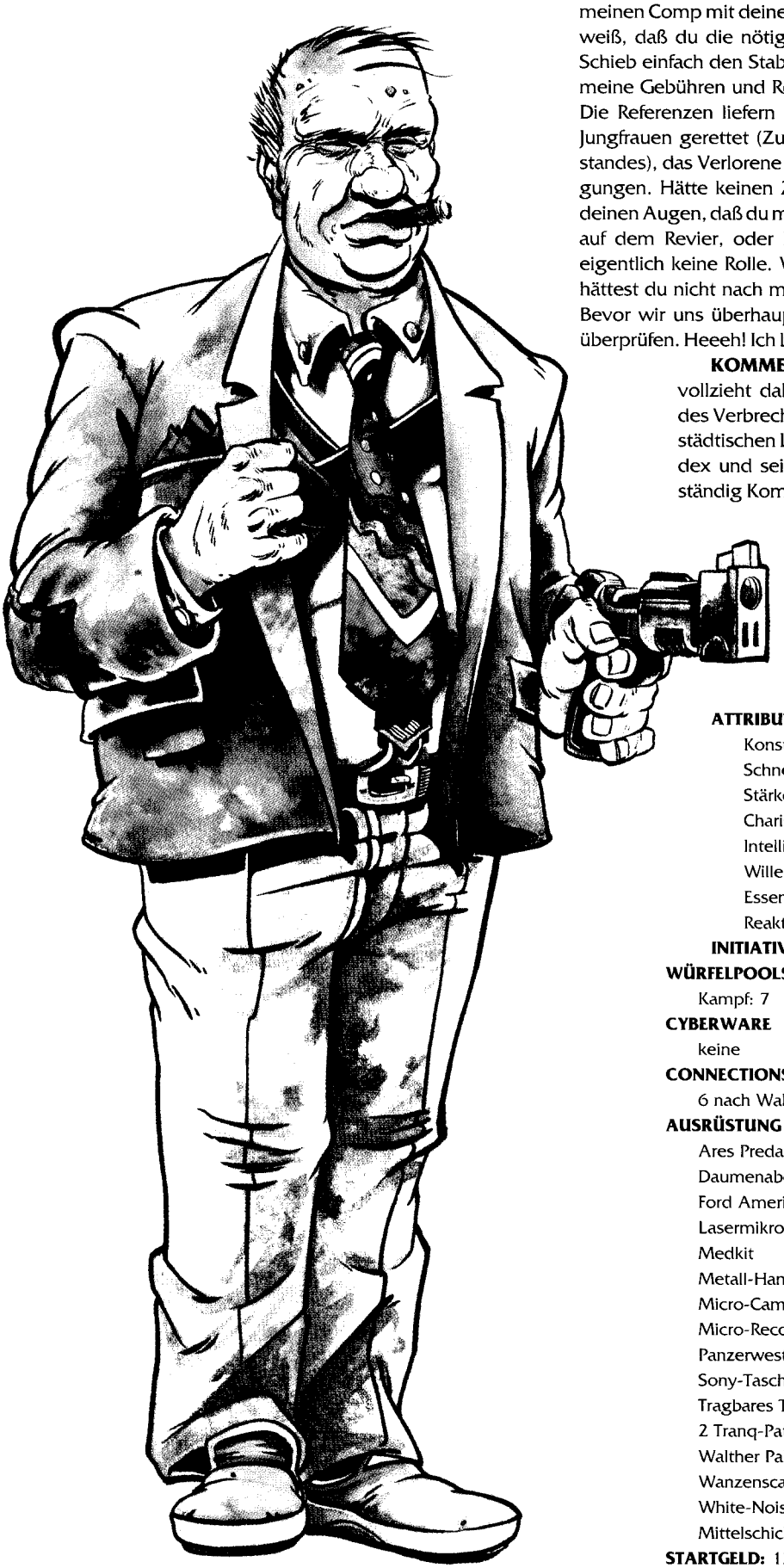
STARTGELD: 11.103 ¥

FERTIGKEITEN
- Computer: 6
- Computer (B/R): 6
- Computertheorie: 6
- Elektronik: 6
- Feuerwaffen: 4
- Gebräuche (Straße): 5
- Motorrad: 4
- Naturwissenschaften: 4

PROGRAMME
- Bod: 5
- Ausweichen: 4
- Maske: 4
- Sensor: 5
- Analyse: 4
- Angriff: 6
- Entschlüsselung: 5
- Schild: 6
- Schmöker: 4
- Täuschung: 4

*Werte in Klammern gelten nur in der Matrix

DETEKTIV



"Man hat mir gesagt, du würdest nach mir suchen. Nun, du hast mich gefunden. Also fang an mit der Rührstory. Ich habe Zeit. Aber kitzel zuerst meinen Comp mit deinem Credstab, denn ich bin erst interessiert, wenn ich weiß, daß du die nötigen Nuyen hast. Zeit verschlingt Geld, Chummer! Schieb einfach den Stab in diesen Schlitz hier. Der Kasten nennt ihm dann meine Gebühren und Referenzen.

Die Referenzen liefern dir alle Höhepunkte meiner glanzvollen Karriere: Jungfrauen gerettet (Zusatzgebühr für den Erhalt des ursprünglichen Zustandes), das Verlorene gefunden, das Nötige verloren, aber keine Beseitigungen. Hätte keinen Zweck, an der Stelle weiterzumachen. Ich lese in deinen Augen, daß du meine Referenzen bereits geprüft hast. War es Charlie auf dem Revier, oder hat Stevie der Redselige dir alles erzählt? Spielt eigentlich keine Rolle. Wenn dir niemand meinen Namen genannt hätte, hättest du nicht nach mir gesucht.

Bevor wir uns überhaupt weiter unterhalten, will ich mal das Credkonto überprüfen. Heeeh! Ich bin interessiert, kein Vertun! Was ist das für ein Job?"

KOMMENTAR: Der Detektiv führt ein hartes Leben und vollzieht dabei einen Drahtseilakt zwischen der Schattenwelt des Verbrechens und dem rauhen Glanz des geschäftlichen und städtischen Lebens. In dem Bestreben, seinen eigenen Ehrenkodex und sein Gerechtigkeitsempfinden zu bewahren, muß er ständig Kompromisse schließen, um den Tag oder die Nacht zu überstehen. Magie faßt er nicht an, obwohl seine Fälle oft damit zu tun haben, und er läßt auch seinen Körper nicht aufbessern, obwohl ihm das manchmal Nachteile einbringt. Er wird Ihnen sagen, daß ein Mann auf seinen eigenen Füßen zu stehen hat.

ATTRIBUTE

Konstitution: 4
Schnelligkeit: 4
Stärke: 3
Charisma: 3
Intelligenz: 6
Willenskraft: 4
Essenz: 6
Reaktion: 5

INITIATIVE: 5 + 1W6

FERTIGKEITEN

Auto: 5
Biotech: 3
Computer: 4
Feuerwaffen: 6
Gebräuche (Konzern): 3
Gebräuche (Straße): 4
Heimlichkeit: 5
Verhandlung: 6
Waffenloser Kampf: 6

WÜRFELPOOLS

Kampf: 7

CYBERWARE

keine

CONNECTIONS

6 nach Wahl

AUSRÜSTUNG

Ares Predator (mit 10 Schuß regulärer Muni)
Daumenabdruck-Scanner (6)
Ford Americar (von der Witterung stark mitgenommen)
Lasermikrofon (4)
Medkit
Metall-Handschellen (2 Paar)
Micro-Camcorder
Micro-Recorder
Panzerweste mit Platten (4/3)
Sony-Taschensekretär
Tragbares Telefon
2 Tranq-Patches (5)
Walther Palm Pistol (mit 10 Schuß regulärer Muni)
Wanzenscanner (4)
White-Noise-Generator (4)
Mittelschicht-Lebensstil (1 Monat bezahlt)

STARTGELD: 12.651 ¥

ZWERGENSÖLDNER

"Oh, har-har, jetzt versteh ich. Das war'n Witz, wa? Ich hab 'ne Neuigkeit für dich, Macker. Wenn ich den Abzug meiner HAR ziehe, dann flieg nicht ICH durch den Raum.
Falls es irgendwo heiß war, dann war ich da bestimmt schon in Urlaub. Meine Bräune und die Narben sind wohl Beweis genug. Willste meinen Paß sehen? Welchen?
Du hast meine letzten sechs Zeugnisse vor dir liegen, alle ohne das kleinste bißchen rote Tinte. Sie sind beglaubigt. Wenn ich dran rumgebastelt hätte, wüßtest du davon. Wenn du meine Glaubwürdigkeit aber weiter anzweifelst, sind sie bald alle ganz rot.
Du kennst meinen Preis. Sind wir jetzt im Geschäft oder nicht?"

KOMMENTAR: Der Zwergensöldner, eine Seltenheit in den Konzernarmeen der Welt, ist ein ausgebuffter Profi. Seine Größe hat sich besonders in unwegsamem Gelände als Vorteil erwiesen - Gelände, in dem ein normaler Söldner schnell steckenbleibt oder erwischt wird. Machst du aber allzu viele Witze über kleine Leute, hängt er dich zum Trocknen auf.

ATTRIBUTE
- Konstitution: 6
- Schnelligkeit: 3
- Stärke: 5
- Charisma: 2
- Intelligenz: 3
- Willenskraft: 4
- Essenz: 5,5
- Reaktion: 3

FERTIGKEITEN
- Auto: 4
- Feuerwaffen: 6
- Gebräuche (Militär): 3
- Geschütze: 5
- Heimlichkeit: 4
- Waffenloser Kampf: 5
- Wurfwaffen: 4

INITIATIVE: 3 + 1W6

WÜRFELPOOLS
- Kampf: 4

CYBERWARE
- Smartgunverbindung

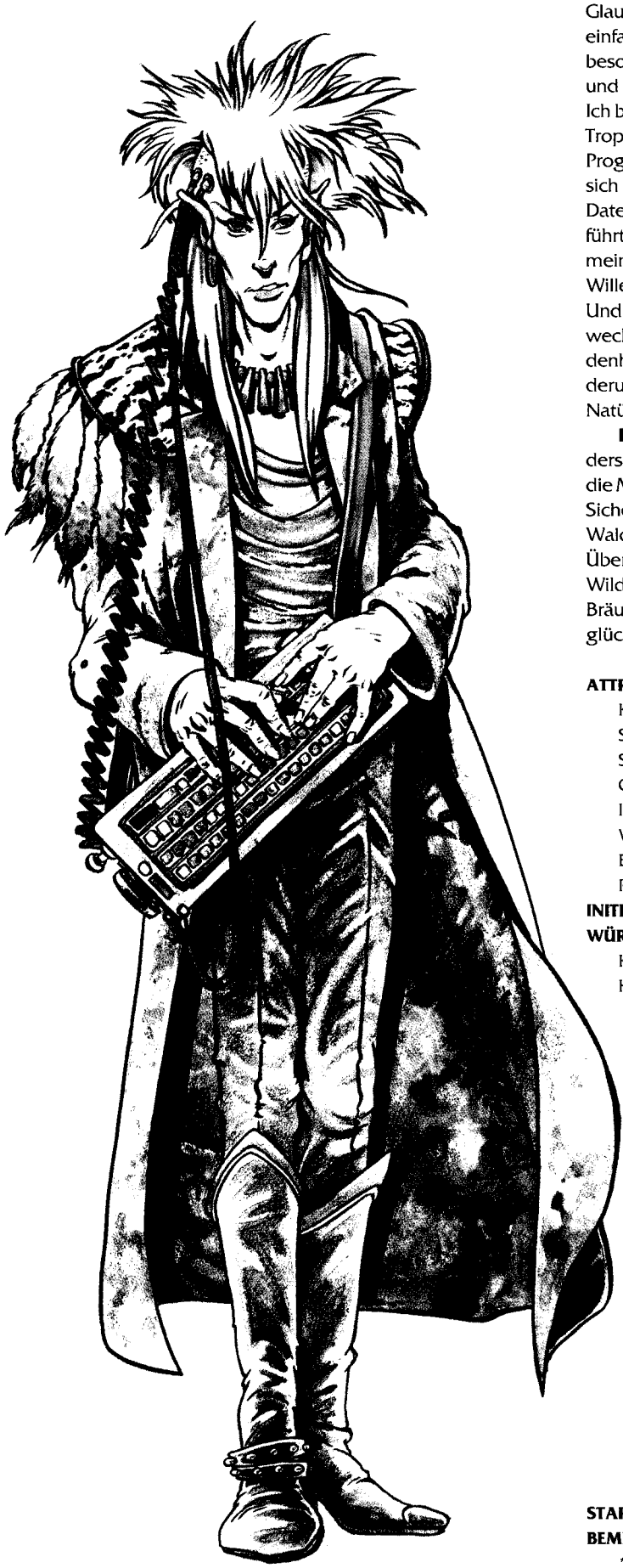
CONNECTIONS
- 2 nach Wahl

AUSRÜSTUNG
- AK-97-Sturmgewehr
  (Smartverbindung,
  100 Schuß reguläre Muni)
- 2 Defensivgranaten
- Panzerkleidung (3/1)
- Ruger Super Warhawk
  (20 Schuß reguläre Muni)
- Lebensstil Squatter (1Monat bezahlt)

STARTGELD: 10.000 ¥

BEMERKUNGEN:
- Natürliche Infrarotaugen
- +2 auf Konstitution für Widerstand gegen Krankheiten.

ELFISCHER DECKER



"Man sagt, die Erwachten hätten keinen Sinn für Technologie. Glaub nicht alles, was du auf den Straßen hörst. Kurz, knapp und einfach: Ich bin der lebendige Beweis dafür, daß ein Metamensch, besonders ein Elf, sehr wohl in der Lage ist, in der Matrix zu reisen und sie sich seinem Willen zu unterwerfen.

Ich bin ein Technomancer, und in der Magie, die ich wirke, ist kein Tropfen vom Regentanz zu finden. Meine Zaubersprüche sind Programme und zeichnen sich durch eine Zuverlässigkeit aus, der sich kein Zauberwurm rühmen kann. Mein Zauberstab ist die Datenbuchse, das Portal, das in die glitzernde Welt der Matrix führt. Ich beschwöre Elektronengeister, die unter dem Antrieb meiner hocheleganten und supermodernen Software meinem Willen untertan sind. Du wirst keinen Besseren finden.

Und nun sag, was ich für dich tun soll. Falls es mein Interesse weckt, werde ich den Auftrag annehmen und zu meiner Zufriedenheit ausführen, was aller Wahrscheinlichkeit nach deine Anforderungen übertrifft.

Natürlich gegen eine kleine Gebühr."

KOMMENTAR: Der Elfische Decker scheint zunächst ein Widerspruch in sich zu sein. Er ist der lebende Beweis dafür, daß man die Metamenschen nicht über einen Kamm scheren kann, und mit Sicherheit der erste, der Ihnen klarmacht, daß nicht alle Elfen im Wald leben. Magie reizt ihn nicht, und obwohl er die Attitüde des Überlegenen an den Tag legt, wie sie auch für seine Brüder in der Wildnis charakteristisch ist, hält er nur wenig von ihren Sitten und Bräuchen. Er ist in der modernen, technischen Welt vollkommen glücklich.

ATTRIBUTE
- Konstitution: 2
- Schnelligkeit: 5
- Stärke: 2
- Charisma: 5
- Intelligenz: 5
- Willenskraft: 4
- Essenz: 5,5
- Reaktion: 5(7)*

INITIATIVE: 5(7)* + 1W6 (2W6)*

WÜRFELPOOLS
- Kampf: 7
- Hacking: 10 (12)*

CYBERWARE
- Datenbuchse
- Headware Memory (30 Mp)

CONNECTIONS
- 2 nach Wahl

AUSRÜSTUNG
- Colt American L36
  - (20 Schuß reguläre Muni, Lasermarkierer)
- Fuchi Cyber-4
  - mit Reaktionsverst. (1), 300 Mp Aktiver Speicher, 1000 Mp Speicherbank
- Gefütterter Mantel (4/2)
- Microtronics-Werkstatt
- Tabletop PC (100 Mp)
- Tarnhalfter
- Yamaha Rapier
- Mittelschicht-Lebensstil
  - (6 Monate bezahlt)

FERTIGKEITEN
- Computer: 5
- Computertheorie: 5
- Feuerwaffen: 3
- Gebräuche (Elfen): 3
- Gebräuche (Straße): 3
- Motorrad: 3

PROGRAMME
- Bod: 5
- Ausweichen: 4
- Maske: 4
- Sensor: 5
- Analyse: 5
- Angriff: 6
- Schmöker: 5
- Spiegel: 5
- Täuschung: 5
- Verlegung: 5

STARTGELD: 11.766 ¥

BEMERKUNGEN: Natürliche Lichtverstärkeraugen.

*)Werte in Klammern gelten nur in der Matrix

EHEMALIGER KONZERNMANN

"Eines wollen wir mal gleich festhalten: Ich bin Freiberufler. Ich arbeite nicht mehr für die. Mir ist schnuppe, was du über den Wirbel gehört hast, den es vor ein paar Wochen bei Aztechnology gab. Ich hatte nichts damit zu tun. Ich bin Profi. Nur Amateure machen soviel Lärm. Außerdem hat mich niemand gesehen.
Du suchst also jemanden, der einen Job erledigen und die Klappe halten kann? Du brauchst nicht weiterzusuchen. Ich habe gute Arbeit für die geleistet, und ich tue dasselbe für dich. Wir werden gut miteinander klarkommen, solange du eines nicht vergißt: Ich spreche nicht über die. Niemals! Gerede dieser Art macht mehr Trouble als 'ne vollautomatische Beretta-Flechettepistole an deinem Bauchnabel.
Eines hab ich gelernt, als ich für den Kon tätig war: Kein Spiel ohne 'nen kleinen Bonus für Papa, klar? Wenn ich dir nicht helfen kann, kenne ich jemanden, der es schafft. Reden wir also über den Preis und die Einzelheiten. Ich bin sicher, daß wir uns einig werden."

KOMMENTAR: Dem Ehemaligen Konzernmann sind die Augen über das Wesen des Konzerns geöffnet worden, für den er so lange gearbeitet hat. Angewidert von soviel Korruption hat er gekündigt. Seine Konzernvergangenheit verfolgt ihn bis heute, aber er versucht das alles zu vergessen. Es ist schwer, ein neues Leben anzufangen. Der Ehemalige Konzernmann hat nur das zu bieten, was er in seiner Firma gelernt hat. Obwohl er keinen Spaß daran hat, setzt er sein erworbenes Können weiterhin ein. Irgendwann einmal wird er sich ganz zurückziehen.

ATTRIBUTE
- Konstitution: 4
- Schnelligkeit: 4(5)
- Stärke: 4(5)
- Charisma: 2
- Intelligenz: 3
- Willenskraft: 3
- Essenz: 1,3
- Reaktion: 3(7)

INITIATIVE: 8 + 3W6

FERTIGKEITEN
- Auto: 6
- Computer: 4
- Elektronik: 3
- Feuerwaffen: 6
- Gebräuche (Kon): 5
- Heimlichkeit: 4
- Sprengstoffe: 3
- Verhör: 4
- Waffenloser Kampf: 6

WÜRFELPOOLS
- Kampf: 5

CYBERWARE
- Datenbuchse,
- Kunstmuskeln (1)
- Reflexbooster (2)
- Smartgunverbindung

CONNECTIONS
- 2 nach Wahl

AUSRÜSTUNG
- Doc-Wagon™-Kontrakt (Platin)
- Eurocar Westwind
- Fichetti 500a (interne Smartverbindung, Schalldämpfer, 100 Schuß reguläre Muni, 50 Schuß Explosivmuni)
- HK227 (interne Smartverb., 200 Schuß reguläre Muni)
- Kopfhörertelefon mit Booster
- Lichtverstärkerbrille
- Medkit
- Panzerkleidung (3/0)
- Panzerjacke (5/3)
- Störsender (4)
- 2 Tranqpatches (5)
- Traumapatch
- Überlebenssatz
- Wanzenscanner (4)
- White Noise Generator (6)
- Oberschicht-Lebensstil (1 Monat bezahlt)

STARTGELD: 13.500 ¥

EHEMALIGE LOHNMAGIERIN

"Wenn du weißt, was gut für dich ist, dann frag nicht weiter, wieso ich meine frühere Beschäftigung aufgegeben hab. Ich habe nicht vor, deine Neugier zu befriedigen. Frag meinen Ex-Boß, wenn du es wissen willst. Sollten wirklich solche Belanglosigkeiten einer für beide Seiten profitablen Übereinkunft im Weg stehen? Meine Weigerung, über die Vergangenheit zu sprechen, mag dich verunsichern und mich in ein schlechtes Licht setzen, aber ich kann dir versichern, daß mir nichts nachhängt. Ich bin eine freie Agentin und absolut in der Lage zu verhindern, daß Fäden aus meiner Vergangenheit sich in deinen Plänen verheddern.

Wir alle kennen den Zustand der Welt und die Veränderungen, die das Erbe der Zeit unserer Großväter sind. Ich denke mir, daß deine Sorgen wenigstens zum Teil etwas mit diesen Veränderungen zu tun haben. Du benötigst eine kompetente Magierin, versiert in den Feinheiten der Magie.

Erzähl mir von deinem Problem. Sobald ich weiß, worin es besteht, kann ich damit beginnen, es zu lösen."

KOMMENTAR: Der Ehemaligen Lohnmagierin haben sich die Augen über das Wesen des Konzerns geöffnet, für den sie so lange gearbeitet hat. Angewidert von der entdeckten Korruption hat sie gekündigt. Ihre früheren Arbeitgeber verfolgen sie bis heute, ebenso die Pervertierungen der magischen Energien, die sie zu deren Gunsten bewirkt hat. Sie möchte die Vergangenheit vergessen und ein neues Leben beginnen. Sie besitzt immer noch die Fertigkeiten, die sie für die Interessen des Konzerns eingesetzt hat, und macht weiterhin Gebrauch von ihnen, um diesmal wirklich Gutes zu tun, wie sie hofft. Eines Tages wird die Waage im Gleich-gewicht sein und sie ihren Frieden finden.

ATTRIBUTE

Konstitution: 2
Stärke: 1
Schnelligkeit: 3
Charisma: 1
Intelligenz: 6
Willenskraft: 4
Essenz: 6
Magie: 6
Reaktion: 4

INITIATIVE: 4 + 1W6

WÜRFELPOOLS

Kampf: 6
Magie: 6

CYBERWARE

keine

CONNECTIONS

2 nach Wahl

AUSRÜSTUNG

Datenleser mit 60-Mp-Speicherbank, DocWagon™-Vertrag (Gold), Hermetische Bibliothek auf CD: Beschwören: 3, Magietheorie: 3, Hexerei: 3, Panzerkleidung (3/0), Ruger Super Warhawk (10 Schuß reguläre Muni), Taschensekretär, Oberschicht-Lebensstil (1 Monat bezahlt)

FERTIGKEITEN

Beschwören: 6
Feuerwaffen: 3
Gebräuche (Konzern): 5
Hexerei: 6
Magietheorie: 6
Psychologie: 3
Verhandlung: 2

ZAUBERSPRÜCHE (eine der folgenden Orientierungen):

Kämpferin:	Herumtreiberin:	Heilerin:
Feuerball: 5	Gerät analysieren: 5	Gegenmittel M-Toxin
Heilen: 3	Chaotische Welt: 5	M-Krankheit heilen: 4
Manablitz: 6	Hellsicht: 4	M-Toxin entgiften: 3
Energieball: 6	Unterhaltung: 3	Heilen: 6
Schlaf: 5	Maske: 3	Winterschlaf: 4
STARTGELD: 11.100 Y	Schlaf: 5	Behandeln: 6

GANGMITGLIED

"Bist nich grad das, was ich 'nen harten Typen nenne, aber das is schon okay. Was kannste schon von 'nem Streuner verlangen, der nich zur Gang gehört. Suchste harte Typen? Sperr die Augen auf, du hast sie vor dir.
Es gibt nur eine echte Macht in diesem Teil des Plex. Wir kennen die Straßen, und die Leute kennen uns. Dies ist unser Revier! Ein Gang-Revier! Und wir schützen es! Wenn du was von uns willst, weißt du, wo wir zu finden sind. Das heißt, wenn du verrückt genug bist.
Wenn du irgendwas brauchst auf den Straßen, komm zu mir. Aber vergiß bloß nich: Wenn du mich ansengst, sengt die Gang dich an. Simples Gesetz des Plex, Chummer. Wir kümmern uns um unsere Leute."

KOMMENTAR: Das Gangmitglied ist vielleicht jung an Jahren, aber alt an Erfahrung mit dem Leben im Metroplex. Er hat gelernt, zu überleben, ist ein Raubtier des Betondschungels. Er ist hart, gewitzt und mehr als nur ein bißchen selbstbewußt.

ATTRIBUTE
- Konstitution: 5
- Schnelligkeit: 6
- Stärke: 5
- Charisma: 6
- Intelligenz: 4
- Willenskraft: 4
- Essenz: 5,7
- Reaktion: 5

FERTIGKEITEN
- Feuerwaffen: 4
- Gebräuche (Straße): 6
- Heimlichkeit: 4
- Motorrad: 4
- Nahkampfwaffen: 6
- Projektilwaffen: 3
- Waffenloser Kampf: 4

INITIATIVE: 5 + 1W6

WÜRFELPOOLS
- Kampf: 7

CYBERWARE
- Cyberaugen mit Lichtverstärkung
- Nagelmesser

CONNECTIONS
- Gangboss
- 2 nach Wahl
- Gang

AUSRÜSTUNG
- Kunstleder-Klamotten (0/1)
- Messer
- Simsinn-Spieler
  - (und ein halbes Dutzend Simsinn-Chips)
- Streetline Special Pistole
  - (10 Schuß reguläre Muni)
- Yamaha Rapier
- Squatter-Lebensstil

STARTGELD: 10.135 ¥

BEMERKUNGEN: Das Gangmitglied kann 2W6 weitere Mitglieder zu Hilfe rufen.

SÖLDNER

"Wir alle sind Geschäftsleute, richtig? Wir beide arbeiten, um unseren Lebensunterhalt zu verdienen, nicht wahr? Ich habe Rechnungen zu bezahlen, genau wie du. Der einzige Unterschied ist: Du arbeitest mit einem Cyberdeck. Ich arbeite mit einer Uzi. Hier, meine Personalakte ist sauber. Drei Jahre mit den besten des Kons und zwei saubere Jahre in der Dritten Legion von Aztlan. Keine Degradierungen, keine Disziplinarstrafen. Hä? Komm mir nicht mit diesem Gelaber über manipulierte Unterlagen! Ich sage dir, meine Akte ist sauber! Ich kann deinen Job leise erledigen, oder ich kann ihn laut erledigen. Egal wie, ich komme zu Ergebnissen, und das ist es doch, was du willst, oder? Dachte ich mir. Laß uns über den Preis reden."

KOMMENTAR: Der Söldner ist ein harter Veteran, der schon in jedem Winkel der Welt gekämpft hat. Er arbeitet für einen Kon, die Policlubs, einen mickrigen Diktator oder eine edle Revolution. Solange er bezahlt wird. Es kommt ihm nur auf den Vertrag an. Das Geld für einen Job auch zu erhalten, war für ihn nie ein Problem. Kein Auftraggeber würde es wagen, einen Söldnerkontrakt zu brechen.

ATTRIBUTE
- Konstitution: 5
- Schnelligkeit: 4
- Stärke: 5
- Charisma: 3
- Intelligenz: 4
- Willenskraft: 3
- Essenz: 3,4
- Reaktion: 4(6)

FERTIGKEITEN
- Auto: 4
- Feuerwaffen: 6
- Geschütze: 4
- Heimlichkeit: 3
- Militärische Theorie: 2
- Nahkampfwaffen: 6
- Rotormaschinen: 3
- Sprengstoffe: 3
- Waffenloser Kampf: 6
- Wurfwaffen: 3

INITIATIVE: 6 + 2W6

WÜRFELPOOLS
- Kampf: 5

CYBERWARE
- Funkempfänger
- Lichtverstärkeraugen
- Reflexbooster (1)

CONNECTIONS
- 2 nach Wahl

AUSRÜSTUNG
- Ares Predator (externe Smartverbindung, 20 Schuß reguläre Muni)
- Ingram Valiant LMG (externe Smartverbindung, und 200 Schuß regulärer Muni)
- Messer
- Panzerjacke (5/3)
- Smartbrille
- 2 Wurfmesser
- Mittelschicht-Lebensstil (1 Monat bezahlt)

STARTGELD: 11.044 ¥

RIGGERIN

"Wir brausten kreischend die Dünen hinunter, als Oldfields Thunderbird den Rocksaum hob. Der Dummkopf dachte, wir hätten die Sichtlinie wegen ihrer AFRs verlassen. Hat für seine Dummheit bezahlt. Hat die Gesellschaft zwei Mille gekostet, dieser Panzer. Oldfield konnte ihn unmöglich so elegant steuern, wie ein Rigger das fertigbringt. Aber wir haben es rausgerissen. Ich hab das Raketenteam mit einem kleinen Zucken des alten Triggermuskels ausgelöscht, bin mit meinem Panzerwagen an ihren Sec-Teams vorbeigeröhrt und schwer in die Eisen gestiegen, bevor es mitten in die Hauptmacht ging. Gab einen ordentlichen Bonus für diese Nummer. Und Ansehen bei denen ganz oben. Der alte EBM2 weiß Qualitätsarbeit zu schätzen. Erwähne das nur, um dir zu zeigen, daß ich für Spitzenqualität stehe. Die meisten Leute verstehen uns Rigger nicht. Werden sie auch nie, denke ich. Man muß es selbst gespürt haben, diesen Adrenalinschub, wenn man die alten Turbinen auf Touren bringt und einem die Luft über die Karosserie pfeift. Nichts ist damit zu vergleichen!"

KOMMENTAR: Die Riggerin ist eine besondere Art von Konsolen-Cowgirl. Sie gibt alle normalen Empfindungen her für den Input durch eine kybernetische Verbindung, normalerweise die Verbindung mit einem Fahrzeug oder Sicherheitssystem. Wenn sie sich erst in ihr Fahrzeug eingestöpselt hat, spürt sie, wie die Drehungen des Motors zu ihrem Herzschlag werden und der Fluß des Treibstoffes zu ihrem Adrenalinstrom. Jetzt ist sie eins mit ihrer Maschine. Trotzdem kann sie am Ende eines Runs ihre Wahrnehmungen wieder von der Maschine lösen und weggehen, ohne noch einen weiteren Gedanken darauf zu verschwenden.

ATTRIBUTE
- Konstitution: 5
- Schnelligkeit: 6
- Stärke: 4
- Charisma: 4
- Intelligenz: 6
- Willenskraft: 5
- Essenz: 1,35
- Reaktion: 6(10)*

FERTIGKEITEN
- Auto: 5
- Bodenfahrzeuge(B/R): 2
- Computer: 3
- Elektronik: 3
- Feuerwaffen: 2
- Gebräuche (Konzern): 2
- Geschütze: 4
- Rotormaschinen: 4

INITIATIVE: 6(10)* + 1W6(3W6)*

WÜRFELPOOLS
- Kampf: 8
- Steuer: 6(10)*

CYBERWARE
- Cyberaugen mit Infrarot, Lichtverstärkung und Blitzkompensation
- Datenbuchse
- Fahrzeugsteuereinrichtung (2)
- Funk
- Smartgunverbindung

CONNECTIONS
- 2 nach Wahl

AUSRÜSTUNG
- Ares Predator (ext. Smartverbindung, 20 Schuß Muni)
- DocWagon™-Kontrakt (Platin)
- Eurocar Westwind 2000 (Steuereinrichtung, verstecktes LMG, 1.000 Schuß Gurtmuni, zweischüssiger Raketenwerfer mit 2 AFRs)
- Fernsteuerdeck mit 3 Slave Ports
- Jägerdrohne (mit 2 LMGs, je 1.000 Schuß Gurtmuni; Fernsteuerung; Steuereinrichtung)
- Panzerjacke (5/3)
- Patrouillenfahrzeug (mit 2 LMGs, je 1.000 Schuß Gurtmuni; Fernsteuerung)
- 2 Überwachungsdrohnen (mit Steuereinrichtung und Fernsteuerung)
- Mittelschicht-Lebensstil (1 Monat bezahlt)

STARTGELD: 11.961 ¥

*) Werte in Klammern nur am Steuer eines geriggten Fahrzeugs

SCHAMANE

"Ich bin der, den du suchst. Komm näher. Hab keine Angst. Meine Medizin ist stark, aber sie wird dir nichts tun, sofern du mir gegenüber nichts Böses im Schilde führst. Ich wußte, daß du kommen würdest. Mein Totem hat es mir zugeflüstert. Es ist immer die Not, die sie zu mir führt. Sprich von deinem Begehr, damit ich deine Absichten einschätzen kann.

Wenn dein Wunsch sich in Übereinstimmung mit dem Land und den Geistern befindet, kann ich dir helfen. Diejenigen, die mir helfen und mich leiten, können dann zu deiner Hilfe herbeigerufen werden. Das wird etwas kosten, aber der Preis wird gerecht sein und zu dem passen, was getan wurde und was du zahlen kannst."

KOMMENTAR: Der Schamane folgt dem Pfad der Geister. Behängt mit Fetischen und den Werkzeugen seines Gewerbes, zieht er durch das Land, in Einklang mit dessen Geist und stets bestrebt, die Harmonie der Natur zu bewahren. Noch mehr als ein hermetischer Magier verabscheut er das Vordringen der Technik in alle Lebensbereiche, insbesondere jegliche Art von Cyberware.

ATTRIBUTE
- Konstitution: 3
- Schnelligkeit: 3
- Stärke: 3
- Charisma: 5
- Intelligenz: 4
- Willenskraft: 6
- Essenz: 6
- Magie: 6
- Reaktion: 3

INITIATIVE: 3 + 1W6

WÜRFELPOOLS
- Kampf: 6
- Magie: 5

CYBERWARE
- keine

CONNECTIONS
- 2 nach Wahl

AUSRÜSTUNG
- Lederkleidung (0/2)
- Materialien für Medizinhütte (6)
- Messer
- Lebensstil Straße

FERTIGKEITEN
- Beschwören: 6
- Gebräuche (Stamm): 5
- Heimlichkeit: 3
- Hexerei: 5
- Magietheorie: 3
- Nahkampfwaffen: 3

ZAUBERSPRÜCHE

Wählen Sie eine der folgenden Orientierungen:

Kämpfer:
- Manablitz: 4
- Energieball: 6
- Schlaf: 5

Heiler:
- Heilen: 6
- Winterschlaf: 4
- Behandeln: 5

Täuscher:
- Chaos: 4
- Verwirrung: 5
- Unterhaltung: 3
- Maske: 3

Hellseher:
- Gerät analysieren: 4
- Hellsicht: 3
- Feinde erkennen: 3
- Magie erkennen: 5

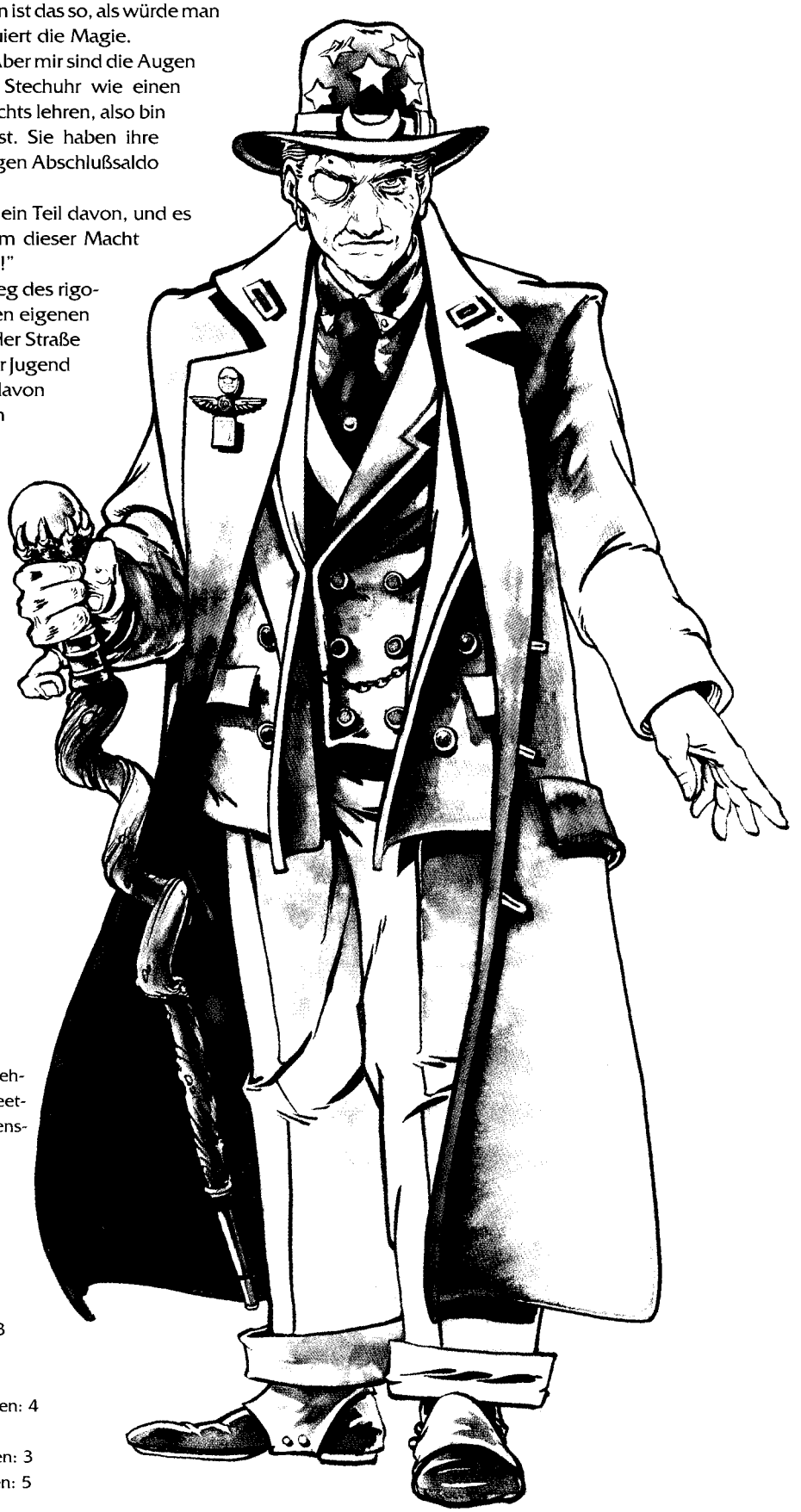
STARTGELD: 10.122 ¥

BEMERKUNG: Ein Schamane muß sich für ein *Wildnistotem* entscheiden. Lesen Sie die Einzelheiten im Kapitel **Magie** nach.

STRASSENMAGIER

"Auf den Straßen ist das Leben! Das Leben, klar? Der wahre Stoff, aus dem Magie gemacht ist.
Diese Lohnmagier, gefangen im Karrierewettlauf von Konzernen, schnallen das einfach nicht. Wenn man die Kraft hat, dann nimmt man sie mit hinaus und gebraucht sie. Für sich selbst. Für die Leute. Wenn man die Stechuhr drückt, um Nuyen für den Konzern zu machen, dann ist das so, als würde man seinen Körper verkaufen, Chummer. Man prostituiert die Magie.
Ich bin diesen Weg eine zeitlang gegangen, klar? Aber mir sind die Augen aufgegangen, als ich die Anzüge sah und die Stechuhr wie einen Grabstein auf meiner Zukunft. Sie konnten mich nichts lehren, also bin ich abgehauen. Hinaus, dahin, wo das Leben ist. Sie haben ihre weisen, alten Häupter geschüttelt und den mächtigen Abschlußsaldo beschworen. Was für versteinerte Hirne!
Sieh dich um! Es ist das Leben, klar? Wir sind alle ein Teil davon, und es ist die wirkliche Macht. Ich werde auf dem Strom dieser Macht reisen, Chummer. Bis ganz hinauf in den Himmel!"

KOMMENTAR: Der Straßenmagier hat den Weg des rigorosen magischen Studiums aufgegeben, um seinen eigenen Weg zur Erleuchtung und Vervollkommnung auf der Straße zu suchen. Er verfügt über den Eifer und die Kraft der Jugend und ebenso ihren hartnäckigen Eigensinn. Er ist davon überzeugt, daß sein Weg die Welt zum Besseren verändern wird, selbst wenn er Umwege machen und sich auf Aktivitäten einlassen muß, die seinen Zielen zu widersprechen scheinen. Er zweifelt keine Sekunde daran, daß sich letzten Endes alles zum Guten wendet.



ATTRIBUTE
- Konstitution: 3
- Schnelligkeit: 3
- Stärke: 2
- Charisma: 3
- Intelligenz: 4
- Willenskraft: 5
- Essenz: 6
- Magie: 6
- Reaktion: 3

INITIATIVE: 3 + 1W6

WÜRFELPOOLS
- Kampf: 6
- Magie: 6

CYBERWARE
- keine

CONNECTIONS
2 nach Wahl

AUSRÜSTUNG
Materialien für Rituelle Hexerei (4 Punkte für Wahrnehmungs- oder Illusionszauber), Panzerkleidung (3/0), Streetline Special Pistole (mit 10 normalen Geschossen), Lebensstil Unterschicht (1 Monat bezahlt)

ZAUBERSPRÜCHE
Wählen Sie eine der folgenden Orientierungen:

Kämpfer:
- Manablitz: 4
- Energieball: 6
- Schlaf: 5

Heiler:
- Heilen: 6
- Winterschlaf: 4
- Behandeln: 5

Täuscher:
- Chaos: 4
- Verwirrung: 5
- Unterhaltung: 3
- Maske: 3

Hellseher:
- Gerät analysieren: 4
- Hellsicht: 3
- Feinde erkennen: 3
- Magie erkennen: 5

FERTIGKEITEN
- Beschwören: 6
- Feuerwaffen: 2
- Gebräuche (Straße): 4
- Heimlichkeit: 3
- Hexerei: 6
- Magietheorie: 5
- Motorrad: 3
- Waffenloser Kampf: 2

STARTGELD: 10.298 ¥

STRASSENSAMURAI

"Die Straßen sind für dich vielleicht ein einziges Chaos, Chummer. Aber du hast keine Augen im Kopf. Du solltest mal 'nen Ausflug nach Chiba machen. Hörte, die haben für jeden ein Paar, also auch für dich. Dann kannst du dir die Sache mal aus der Nähe und live reinziehen. Wie ich es mache. Für mich sind die Straßen ein Land der unbegrenzten Möglichkeiten. Haufenweise Möglichkeiten für 'nen Kerl, der's drauf hat.

Was ich alles drauf habe, fragst du. Fuck you, denkste, ich quatsche drüber, nur weil mich einer fragt? Oh, mit mir ist alles okay, keine Sorge! Ich puste immer noch Luft durch die Zähne, right? Das sind alle Referenzen, die man in meinem Geschäft braucht.

Ich geh schon auf Runs seit... ach shit, egal, seit wann. Bin Straßensamurai, hab aber genug Ahnung, um deinen Job zu erledigen. Worum geht's? Aufpassen? Einschüchtern? Oder jemand die Fresse polieren? Gut, deine Sache, wenn du jetzt das Maul hältst. Ist okay. Kann ich respektieren. Aber wenn du mir was verschweigst, was ich wissen muß, wirst du rausfinden, was ich wirklich drauf habe. Glaube nicht, daß dir das gefallen würde."

KOMMENTAR: Der Straßensamurai kann ein Mann oder eine Frau sein. Das Geschlecht hat nichts damit zu tun, was für ein harter Brocken er oder sie ist. In den Metroplex hineingeboren, ist er so zäh wie dessen Skelett aus Stahllegierungen und so gefährlich wie Glasscherben auf der Straße. Seine Aufbesserungen sind für ihn mehr als nur Werkzeuge; sie repräsentieren seinen Stil, sind das Abzeichen seiner festen Einbindung in das High-Tech-Leben der Stadt. Er ist verchromt und stolz darauf. Ob Leibwächter oder Schläger, gemieteter Gorilla oder Straßensoldat, er ist ein Löwe des Plex, ein Jäger in den Schatten.

ATTRIBUTE

Konstitution: 6(8)
Schnelligkeit: 6(7)
Stärke: 6(7)
Charisma: 2
Intelligenz: 5
Willenskraft: 5
Essenz: 0,1
Reaktion: 5(9)

FERTIGKEITEN

Feuerwaffen: 6
Gebräuche (Straße): 4
Heimlichkeit: 4
Motorrad: 2
Nahkampfwaffen: 3
Waffenloser Kampf: 6

INITIATIVE: 9 +3W6

WÜRFELPOOLS

Kampf: 8

CYBERWARE

Cyberaugen mit Lichtverstärkung, Infrarot und Blitzkompensation, Einziehbare Nagelmesser, Hautpanzerung (2), Kunstmuskeln (1), Reflexbooster (2), Smartgunverbindung

CONNECTIONS

2 nach Wahl

AUSRÜSTUNG

Ares Predator (externe Smartverbindung, 50 Schuß reguläre Muni, 100 Schuß Explosivmuni), Armbandtelefon mit Vidschirm und Boosterpack, Betäubungsschlagstock, Datensichtgerät (100 Mp), DocWagon™-Kontrakt (Platin), Fernglas, Harley Scorpion, HK 227S (Smartverbindung, 100 Schuß reguläre Muni), Panzerjacke (5/3), Unterschicht-Lebensstil (1 Monat bezahlt)

STARTGELD: 19.940 ¥

STRASSENSCHAMANE

"Andere werden dir erzählen, daß man nur auf dem Land die Geister findet, die leiten und nähren. Ein tragischer Irrtum! Sie klammern sich zu fest an die alten Wege und die alten Geschichten. Die Zukunft lädt uns alle ein, und wir müssen neue Wege einschlagen, um sie zu erreichen. Ich habe die Geister der Stadt entdeckt, und sie sind mächtig. Sie leihen mir ihre Kraft, damit ich durch mein Tun die neuen Wege erblicken und ihnen stark und stolz folgen kann, um der Zukunft zu begegnen.
Erzähl mir von deinen Problemen. Wenn sie sich im Einklang mit meinem Weg befinden, kann ich dir helfen. Diejenigen, die mir helfen und mich leiten, können dann zu deiner Hilfe herbeigerufen werden. Das wird etwas kosten, aber der Preis wird gerecht sein und zu dem passen, was getan wurde und was du zahlen kannst."

KOMMENTAR: Der Straßenschamane folgt dem Pfad der Geister. Er streift durch den Metroplex, in Harmonie mit dessen Geist und bestrebt, die Harmonie der Stadt zu bewahren. Anders als der normale Schamane hat er keine besondere Abscheu oder Furcht vor moderner Technik, obwohl die Früchte der industrialisierten Welt ihm persönlich nichts bedeuten. Wie fast alle Zauberer meidet er körperverändernde und lebenskraftraubende Techniken, namentlich alle Cyberware.

ATTRIBUTE
- Konstitution: 4
- Schnelligkeit: 3
- Stärke: 2
- Charisma: 5
- Intelligenz: 4
- Willenskraft: 6
- Essenz: 6
- Magie: 6
- Reaktion: 3

INITIATIVE: 3 + 1W6

WÜRFELPOOLS
- Kampf: 6
- Magie: 5

CYBERWARE
- keine

CONNECTIONS
- 2 nach Wahl

AUSRÜSTUNG
- Materialien für Medizin-Hütte (4)
- Medkit
- Ruger Super Warhawk (mit 10 normalen Geschossen)
- Lebensstil Straße

ZAUBERSPRÜCHE

Wählen Sie eine der folgenden Orientierungen:

Kämpfer:
- Manablitz: 4
- Energieball: 6
- Schlaf: 5

Heiler:
- Heilen: 6
- Winterschlaf: 4
- Behandeln: 5

Täuscher:
- Unterhaltung: 3
- Chaos: 4
- Maske: 3
- Verwirrung: 5

Hellseher:
- Gerät analysieren: 4
- Hellsicht: 3
- Feinde erkennen: 3
- Magie erkennen: 5

FERTIGKEITEN
- Beschwören: 5
- Feuerwaffen: 3
- Gebräuche (Straße): 4
- Heimlichkeit: 3
- Hexerei: 5
- Magietheorie: 5

STARTGELD: 10.248 ¥

BEMERKUNG: Ein Straßenschamane muß sich für ein *urbanes Totem* entscheiden. Lesen Sie die Einzelheiten im Kapitel **Magie** nach.

STAMMESANGEHÖRIGER

"Das Land ist das Leben der Welt. Viel zu viele Jahre haben wir unsere eigentliche Aufgabe verraten und sind unseren Pflichten als Hüter des Landes nicht nachgekommen. Zu unserer Schande. Jetzt müssen wir uns neu in diesen Mantel hüllen. Die Schamanen begreifen das. Es sind weise Menschen.

Vor Jahren versprach der Große Geistertanz unseren Vätern die Rettung. So kam es dann auch, aber nicht ganz so, wie es unsere Väter erwartet hatten. Der Plan des Großen Geistes reicht weiter und greift tiefer. Er hat uns viel gegeben, was uns bei unserem Werk hilft. Für den Rest müssen wir selbst sorgen. Wir werden das Land nur dann gedeihen sehen, wenn wir daran arbeiten, ihm zu helfen. Die alten Wege sind für immer dahin, aber das ist nicht schlimm. Es gibt jetzt neue Wege, aber auch das ist nicht schlimm. Wir folgen einem Pfad zwischen dem Alten und dem Neuen. Einem Pfad, den wir uns selbst gewählt haben. Einem, der uns zur Größe und zur Erfüllung unserer Träume führen wird, solange wir das Land nicht vernachlässigen und nicht aufgeben.

Ich wandle jetzt eher in den Schatten der Türme aus Stahl und Glas als im Schatten der Bäume. Es ist der Weg eines Pirschers, manchmal der eines Kriegers. Stets bemühe ich mich darum, daraus einen Weg der Ehre und Weisheit zu machen."

KOMMENTAR: Der Stammesangehörige ist eines der vielen Mitglieder eines beliebigen regionalen Stammes - möglicherweise eines metamenschlichen -, die verstreut in der Wildnis leben und den es in den Plex verschlagen hat. Er glaubt an die Unantastbarkeit des Landes und des Körpers.

ATTRIBUTE
Konstitution: 5
Schnelligkeit: 5
Stärke: 5
Charisma: 5
Intelligenz: 5
Willenskraft: 5
Essenz: 6
Reaktion: 5

FERTIGKEITEN
Athletik: 3
Biologie: 3
Biotech: 3
Gebräuche (Stamm): 5
Heimlichkeit: 6
Nahkampfwaffen: 5
Projektilwaffen: 6

BESONDERE FERTIGKEIT
Reiten: 3

INITIATIVE: 5 + 1W6

WÜRFELPOOLS
Kampf: 7

CYBERWARE
keine

CONNECTIONS
Stammeshäuptling
2 nach Wahl

AUSRÜSTUNG
3 Antidot-Patches (5), Bogen (Mindeststärke 5) und 20 Pfeile, Fernglas, Lichtverstärker-/IR-Brille, Medkit, Messer, Naturleder-Kleidung (0/2), Survivalausrüstung, Tranq-Patch (5), Trauma-Patch, Lebensstil Straße

STARTGELD: 12.917 ¥

BEMERKUNGEN: Der Stammesangeörige kann 2W6 Stammesmitglieder zu Hilfe rufen.

EINSATZ VON FERTIGKEITEN

Wenn du es getan hast und immer noch lebst,
dann hast du es wahrscheinlich richtig gemacht.
- J. K. W., Freischaffender

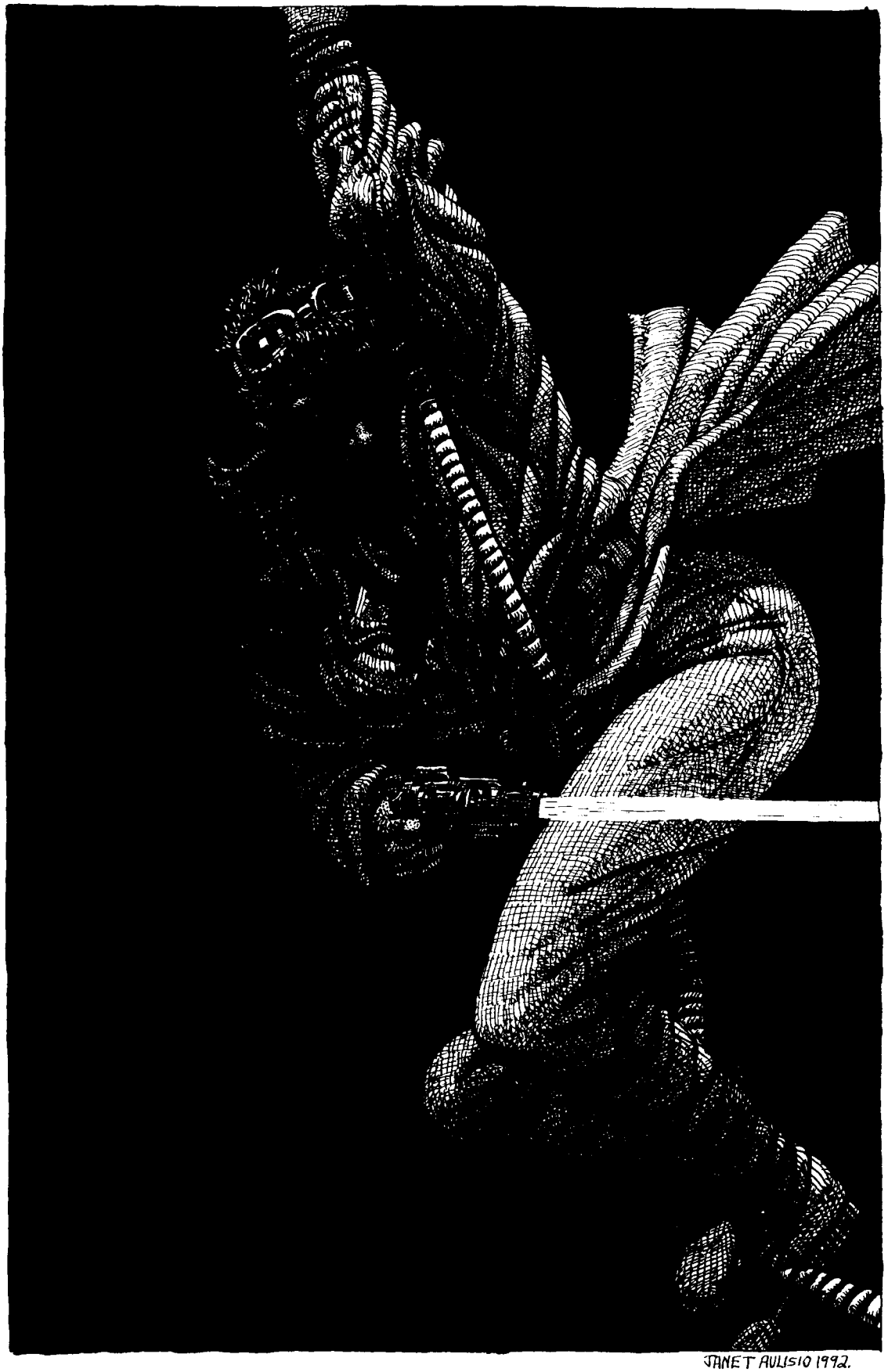
Wenn ein Charakter etwas zu vollbringen versucht, was komplizierter ist, als eine Last zu heben, einen Hinterhalt zu entdecken oder in Deckung zu rennen, wird er normalerweise eine *Fertigkeit* einsetzen. **SHADOWRUN**-Fertigkeiten sind Gruppen miteinander verwandter Methoden und Wissensbereiche und keine engen, scharf umrissenen Funktionsfelder. Das Spiel folgt diesem Ansatz, um den Spieler nicht mit unnötigen Zahlenangaben zu überfordern. Falls ein Charakter über Konzentrationen und Spezialisierungen verfügt, steigen seine Fähigkeiten in dem entsprechenden spezialisierten Bereich, jedoch auf Kosten reduzierter Fähigkeiten in den übrigen Tätigkeiten und Kenntnissen, die von derselben allgemeinen Fertigkeit abgedeckt werden.

FERTIGKEITSSTUFEN

Fertigkeitsstufen fangen bei 1 an. Es gibt keinen Höchstwert, aber Charaktere werden feststellen, daß es immer schwerer wird, Stufen zu steigern, je besser sie in ihren Fertigkeiten sind. Neuerschaffene Charaktere können keine Fertigkeitsstufe über 6 haben. Ein Charakter ohne Stufe in einer Fertigkeit ist darin nicht ausgebildet. Trotzdem kann er auf zweierlei Art versuchen, eine entsprechende Tätigkeit auszuführen: Indem er eine verwandte Fertigkeit benutzt oder auf ein Attribut ausweicht. Dafür muß er dem **Fertigkeitenschema** folgen, das später auf S. 69 in diesem Kapitel auftaucht.

ERFOLGSPROBEN

Die Regeln verlangen häufig eine Erfolgsprobe. Um eine solche durchzuführen, stellen Sie zunächst die Stufe in dem Attribut oder der Fertigkeit fest, das oder die auf die Probe gestellt werden soll. Daraus ergibt sich, mit wie vielen W6 gewürfelt werden muß. Jedes Ergebnis, das gleich dem angegebenen Mindestwurf ist oder ihn übertrifft, zählt als Erfolg. Normalerweise reicht ein Erfolg, um zu zeigen, daß der Charakter die Probe bestanden hat.


JANET AULISIO 1992.

Es gibt zwei Arten von Erfolgsproben. Bei einer *Standard-Fertigkeitsprobe* versucht der Charakter etwas zu erreichen, ohne daß dabei eine Einmischung erfolgt. Sie würfeln, wie oben beschrieben; die erzielten Erfolge bestimmen direkt, welche Auswirkungen der Einsatz der Fertigkeit hat. Wenn ein Charakter versucht, einen anderen Charakter (oder einen Gegenstand) zu treffen, würfelt das Ziel häufig ebenfalls eine Standardprobe und verwendet die erzielten Erfolge, um die des Angreifers auszugleichen. Wie genau dieser Ausgleich erfolgt, hängt von der Art des Angriffs ab.

Bei einer *Vergleichenden Probe* würfeln zwei Charaktere auf dieselbe Fertigkeit oder auf entgegengesetzte Fertigkeiten. Dieses Verfahren gilt für Situationen, in der nur einer der beiden Beteiligten mit seinem Versuch Erfolg haben kann. Im allgemeinen erreicht derjenige Charakter sein Ziel, der mehr Erfolge würfelt. Verhandlungen sind ein typisches Beispiel dafür.

Unter Bezug auf die Fertigkeiten-Erfolgstabelle legt der Spielleiter den für einen Erfolg nötigen Mindestwurf fest. In den meisten Fällen geben die Regeln Mindestwürfe für bestimmte Fertigkeiten-Einsätze an. Umstände und Bedingungen (schlechtes Wetter, Streß, Handlungen aus der Bewegung heraus und so weiter) können den Mindestwurf verändern.

Fertigkeiten-Erfolgstabelle:

Schwierigkeit	Mindestwurf
Einfach	2
Routine	3
Durchschnittlich	4
Fordernd	5
Schwierig	6-7
Anstrengend	8
Extrem	9
Fast unmöglich	10+

SICH ZEIT LASSEN

Charaktere setzen gelegentlich Fertigkeiten und Attribute für Tätigkeiten ein, die keine unmittelbaren Ergebnisse zeitigen. Beispiele dafür sind das Reparieren eines Autos, das Bauen von irgendwelchen Sachen, das Erlernen eines neuen Zaubers und so weiter. Der Spielleiter bestimmt, wieviel Zeit die Aufgabe in Anspruch nimmt und gibt damit den sogenannten "Grundzeitraum" an. Diese Zeitspanne wird durch die Gesamtzahl der bei der Probe erzielten Erfolge (sämtliche Würfel, die den Mindestwurf oder eine höhere Zahl erreicht haben) geteilt, wobei Brüche zur nächsten ganzen Zeiteinheit gerundet werden (2,66 Stunden zählen als 3 Stunden). Beispiel: Nimmt ein Job in der Regel 10 Stunden in Anspruch (Grundzeitraum) und erzielt der Charakter 3 Erfolge (10 / 3 = 3,3), so schafft er die Arbeit diesmal in 3 Stunden.

Fastjack steckte die Chipzange in die Halterung der Microtronics-Werkzeugtasche zurück, tätschelte diese und lächelte. Er hatte gerade den Telekom für Lady Tsung in Rekordzeit repariert. Sie würde angenehm überrascht sein! Fastjack, der legendäre Decker, ist gerade mit einer Aufgabe fertig geworden, für die er seine Elektronik(B/R)-Fertigkeit eingesetzt hat, worin er eine Stufe von 7 besitzt. Der Spielleiter hatte einen Ausgangszeitraum von 10 Stunden für diese Arbeit angegeben (ausgehend von seiner Einschätzung der Modifikationen, die Fastjack einbauen wollte) sowie einen Mindestwurf von 4. Der Decker erzielte mit 4 seiner 7 Würfel Erfolge. 10 / 4 ergibt 2,5, was auf 3 gerundet wird. Die Arbeit wurde also in 3 Stunden erledigt.

DAS FERTIGKEITENSCHEMA

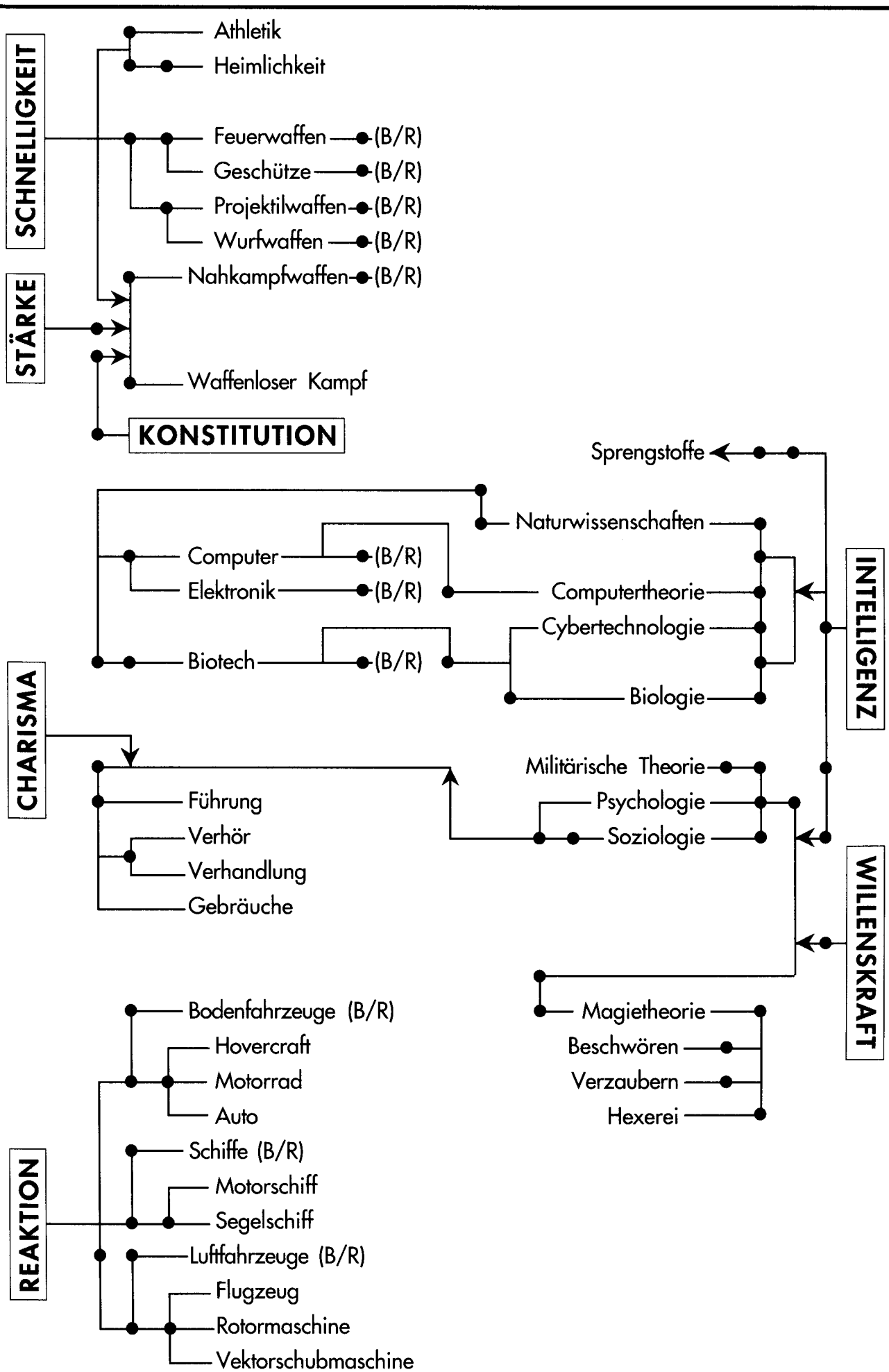
Fast jede Fertigkeit ist mit einer oder mehreren weiteren durch ein Netz von Beziehungen verbunden, das als Fertigkeitenschema bezeichnet wird. Unter Verwendung des Schemas kann ein Charakter mit einer Fertigkeit Handlungen ausführen, die genaugenommen von einer anderen abgedeckt werden. Natürlich sinkt dabei die Erfolgschance im Vergleich zu jemandem, der genau die passende Fertigkeit besitzt.

Es gibt zwei Möglichkeiten, das Schema zu benutzen: Entweder setzt man eine verwandte Fertigkeit ein, oder man weicht auf ein Attribut aus.

Wenn Sie eine verwandte Fertigkeit einsetzen wollen, folgen Sie von der eigentlich benötigten Fertigkeit einem der vom Schema vorgezeichneten Wege zu einer Fertigkeit, in der Ihr Charakter eine Stufe aufweist. Sie brauchen dabei nicht dem kürzesten Weg zu folgen. Zählen Sie die Zahl der Kreise, über die Sie gehen, und erhöhen Sie den Mindestwurf für jeden Kreis um 2. (Zählen Sie Start- und Zielkreis dabei mit.)

Wenn Sie auf ein Attribut ausweichen möchten, folgen Sie dem Weg von der eigentlich benötigten Fertigkeit dorthin, wo das gewünschte Attribut ins Schema eintritt. Wieder erhöht jeder Kreis, über den Sie kommen, den Mindestwurf um 2. (Niemand hat je behauptet, es würde leicht sein.)

Man kann die Wege im Fertigkeitenschema nur in Richtung der Pfeile zurücklegen. Trifft ein Spieler auf einen Pfeil, der in Gegenrichtung zum gewünschten Weg weist, so ist der Weg an dieser Stelle blockiert, und der Spieler muß sich einen anderen suchen. Manche Fertigkeiten haben mit bestimmten anderen Fertigkeiten oder Attributen einfach nichts zu tun.


SCHNELLIGKEIT
Athletik
Heimlichkeit
Feuerwaffen (B/R)
Geschütze (B/R)
Projektilwaffen (B/R)
Wurfwaffen (B/R)
STÄRKE
Nahkampfwaffen (B/R)
Waffenloser Kampf
KONSTITUTION
Sprengstoffe
Naturwissenschaften
Computer (B/R)
Elektronik (B/R)
Computertheorie
Cybertechnologie
Biotech (B/R)
Biologie
INTELLIGENZ
CHARISMA
Militärische Theorie
Führung
Psychologie
Verhör
Soziologie
Verhandlung
Gebräuche
WILLENSKRAFT
Magietheorie
Beschwören
Verzaubern
Hexerei
Bodenfahrzeuge (B/R)
Hovercraft
Motorrad
Auto
REAKTION
Schiffe (B/R)
Motorschiff
Segelschiff
Luftfahrzeuge (B/R)
Flugzeug
Rotormaschine
Vektorschubmaschine

KONZENTRATIONEN UND SPEZIALISIERUNGEN

Spieler können sich entschließen, ihrem Charakter eine *Konzentration* in einem besonderen Teilaspekt einer Fertigkeit zu geben. Das bedeutet dann, daß der Charakter den größten Teil seiner Lern- und Übungszeit darauf verwendet hat, diesen Teilaspekt zu meistern. Wenn er auf diese Weise seinen Blickwinkel verengt, kann er verwandten Tätigkeiten nicht dieselbe Aufmerksamkeit schenken. Haben zum Beispiel zwei Charaktere dieselbe Stufe in Heimlichkeit, so unterscheiden sich trotzdem ihre effektiven Stufen, sobald sich einer von ihnen auf Heimlichkeit (Stadt) konzentriert. Der urbane Typ wird auf den Straßen der Stadt besser abschneiden als sein Kumpel, aber in der Wildnis schlechter.

Beim Einsatz der gewählten Konzentration wird die Stufe der allgemeinen Fertigkeit mit +1 modifiziert, während bei Anwendungen derselben Fertigkeit auf andere Aufgaben die Stufe um -1 gesenkt wird. Auf diese Weise kann sich ein Charakter innerhalb seiner Fertigkeit Feuerwaffen auf Pistolen konzentrieren. Angenommen, er hat eine Fertigkeitsstufe von 4; Pistolen setzt er dann mit einer effektiven Stufe von 5 ein und andere Feuerwaffen mit einer von 3.

Spezialisierung bringt diesen Prozeß noch einen Schritt weiter zur Beschränkung auf einen bestimmten Gegenstand oder eine bestimmte Tätigkeit. So kann sich ein Charakter mit Konzentration auf Pistolen noch weiter auf eine bestimmte Waffe spezialisieren. Ein Einsatz der Fertigkeit innerhalb der Spezialisierung steigert die Stufe um +2. Innerhalb seiner Konzentration kommt dann die normale Fertigkeitsstufe zur Anwendung, aber jede darüber hinausgehende Tätigkeit im Bereich der allgemeinen Fertigkeit senkt die Stufe um -2. So hat unser Pistolenspezialist aus obigem Beispiel mit seiner gewählten Waffe, einer Beretta Modell 101T, eine Stufe von 6, mit sonstigen Pistolen eine von 4 und mit Gewehren, MGs und anderen Feuerwaffen eine Stufe von 2.

Eine Konzentration oder Spezialisierung wird im allgemeinen in Klammern hinter dem Fertigkeitennamen aufgeführt. Die oben erläuterte Zahlengymnastik ist nur während der Charaktererschaffung, wenn Spieler die Startfertigkeiten ihrer Charaktere ermitteln, von Bedeutung. Hat das Spiel erst einmal begonnen, erfolgen Fertigkeitensteigerungen nach den Karmaregeln auf S. 190. Frisch erschaffenen Charakteren ist nur eine Konzentration und nur eine Spezialisierung pro Fertigkeit gestattet. Bei Heranziehung des Fertigkeitenschemas darf nur die allgemeine Fertigkeitsstufe benutzt werden, niemals eine Konzentrations- oder Spezialisierungsstufe.

FERTIGKEITEN-KATEGORIEN

SHADOWRUN untergliedert Fertigkeiten in fünf große Kategorien: *Aktion, Bauen und Reparieren, Wissen, Sprachen* und *Spezielle Fertigkeiten.* Alle besitzen Stufen, die sich steigern, wenn der Charakter an Erfahrung gewinnt. In den Beschreibungen der einzelnen Fertigkeiten finden Sie Listen vorgeschlagener Konzentrationen. Sie können sich noch weitere ausdenken, wenn Ihr Spielleiter damit einverstanden ist. Mögliche Spezialisierungen erscheinen in Klammern hinter dem Namen der Konzentration. Mit der Einwilligung des Spielleiters dürfen Sie weitere Spezialisierungen erfinden.

AKTIONSFERTIGKEITEN

Aktionsfertigkeiten kommen normalerweise zur Anwendung, um ein bestimmtes, kurzfristiges Ergebnis zu erzielen, wie ein Ziel mit der Waffe zu treffen, ein schwieriges Manöver mit einem Fahrzeug auszuführen, eine Mauer zu erklettern, einen Zauber zu wirken und so weiter. In der Regel kommt es dabei auch zu irgendeiner Form von körperlicher Aktivität.

Eine Aktionsfertigkeit umfaßt die Instandhaltung von Ausrüstungsgegenständen, die im Regelfall für die Anwendung der Fertigkeit nötig sind, sowie ein Verständnis des Anwenders für ihre Einsatzmöglichkeiten. Eine Aktionsfertigkeit erlaubt es nicht, neue Ausrüstungsgegenstände zu entwerfen. Aktionsfertigkeiten sind in Gruppen angeordnet, um den Gebrauch des Fertigkeitenschemas zu vereinfachen und die Feststellung verwandter Fertigkeiten zu erleichtern.

Kampffertigkeiten

Die meisten Kampffertigkeiten sind mit der Kennzeichnung "SW" in Klammern versehen und zwar dort, wo man normalerweise eine Liste der Spezialisierungen erwarten würde. Das Kürzel bedeutet, daß man irgendeine spezielle Waffe (SW) aus der Konzentrationsgruppe wählen sollte, wenn man sich spezialisieren möchte.

Bewaffneter Kampf

bezieht sich auf den Einsatz in der Hand gehaltener Nahkampfwaffen.

Konzentrationen: Klingenwaffen (SW), Stangenwaffen/Stäbe (SW), Peitschen/Flegel (SW), Knüppel (SW)

Waffenloser Kampf

bezieht sich auf den Einsatz waffenloser Kampftechniken und implantierter Waffen. Eine Konzentration auf Kampfsportarten (mit Spezialisierungsmöglichkeiten auf bestimmte Techniken) ist unten aufgeführt. Eine solche Konzentration (z.B. auf Taek Won Do) mitsamt Spezialisierung (z.B. Handkantenschläge) ist nur dann für den Einsatz im Spiel geeignet, wenn sowohl Spieler als auch Spielleiter den betreffenden Stil kennen und eine Vorstellung von seinen Formen und Einschränkungen haben.

Konzentrationen: Überwältigen, Cyber-Implantatwaffen (SW), Kampfsportarten (Bestimmte Technik)

Sprengstoffe

bezieht sich auf die Zubereitung, Dosierung und Anbringung chemischer Explosivstoffe.

Konzentrationen: Kommerzielle Sprengstoffe, Plastiksprengstoffe

Feuerwaffen

regelt den Einsatz aller Arten von Feuerwaffen, von der Pistole bis zum Granatwerfer.

Konzentrationen: Pistolen (SW), Gewehre (SW), Maschinenpistolen (SW), Leichte Maschinengewehre (SW), Granatwerfer (SW), Taser (SW)

Geschütze

ist ein Sammelbegriff für Waffen, die aufgrund ihrer Größe auf Stativen, Lafetten, Drehbolzen oder festen Stellungen montiert werden.

Konzentrationen: Maschinengewehre (SW), Raketenwerfer (SW), Sturmkanonen (SW), Fahrzeugwaffen (SW)

Projektilwaffen

bezieht sich auf den Einsatz muskelbetriebener Schußwaffen.

Konzentrationen: Bögen (SW), Armbrüste (SW)

Wurfwaffen

bezieht sich auf Waffen, die vom Benutzer geworfen werden.

Konzentrationen: Wurfspeere (SW), Nicht-Aerodynamische (Granaten, Messer), Aerodynamische (Shuriken, Flügelgranaten)

Körperliche Fertigkeiten

Körperliche Fertigkeiten erfordern Beweglichkeit und allgemeine Körperbeherrschung, Stärke und Durchhaltevermögen. Die Traglast eines Charakters wirkt sich stark auf seine Körperlichen Fertigkeiten aus. Schlagen Sie weitere Einzelheiten in dem Kapitel **Hinter den Kulissen** (S. 185) nach.

Athletik

umfaßt eine herausragende Ausbildung in einem besonderen Aspekt körperlicher Aktivität. Spezialisierung bedeutet in diesem Fall eine Verstärkung der Konzentration und weniger die Auswahl einer bestimmten Leistung innerhalb derselben. Wenn sich also ein Charakter auf Klettern spezialisiert, modifiziert er seine Stufe mit +2, wenn er klettert und um -2 bei jeder anderen Athletik-Konzentration.

Konzentrationen: Laufen, Klettern, Heben, Springen, Schwimmen.

Heimlichkeit

umfaßt das Herumschleichen, das Verfolgen von Spuren (und Verwischen eigener Spuren) und das Beschatten eines anderen, ohne daß der es merkt (sowie das Abschütteln eines eigenen Beschatters). Jede oben genannte Unterabteilung dieser Fertigkeit kann eine Spezialisierung innerhalb jeder Umweltkonzentration werden.

Konzentrationen: Stadt (nach Unterabteilungen), Wildnis (nach Unterabteilungen), Land (nach Unterabteilungen)

Technische Fertigkeiten

Technische Fertigkeiten befassen sich mit Geräten und Maschinen jeder Art, einschließlich elektronischer und in den Körper implantierter.

Biotech

umfaßt grundlegende medizinische Kenntnisse, Erste Hilfe und Implantatoperationen. Ein Charakter mit dieser Fertigkeit versteht grundlegende Medizin in einem eher handgreiflichen Sinn, eher als Sanitäter denn als Arzt. Obwohl er mit den Techniken und Materialien der Cyberware vertraut ist, benötigt er die Hilfe eines Computerexperten, um mit Interfacesystemen arbeiten zu können.

Konzentrationen: Transimplantatchirurgie (Headware, Bodyware, Organersatz), Organkultur (auf bestimmte Organe oder Gliedmaßen), Ersatz-Konstruktion (auf bestimmte Organe oder Gliedmaßen), Nachsorge, Erste Hilfe

Computer

umfaßt Benutzung und Verständnis von Computertechnologie und Programmierung. Diese Fertigkeit ist absolut wesentlich für jeden, der sich in den Cyberspace einstöpseln und durch die Matrix laufen möchte.

Konzentrationen: Hardware (Mainframes, Microcomputer, InterfaceTech, ImplantatTech), Software (Decking, Matrix-Programmierung, Konventionelle Programmierung, Interface-Programmierung, Implantat-Programmierung)

Elektronik

umfaßt Benutzung und Verständnis elektronischer Geräte. Im Jahr 2050 handelt es sich dabei um nahezu alles, was allgemein in einer Stadt Verwendung findet. Wie bei der Athletik bedeutet auch hier Spezialisierung eine Vertiefung der Konzentration. Eine Spezialisierung auf Magschlösser würde also zu einem Bonus von +2 auf diese Konzentration führen und zu einem Abzug von -2 auf alle anderen Konzentrationen.

Konzentrationen: Kontrollsysteme, Elektronische Kriegsführung, Magschlösser, Netzwerke, Diagnostik

Magische Fertigkeiten

Jeder kann Magische Fertigkeiten studieren, um das Wissen darüber zu erlangen, aber nur ein Zauberer kann diese Fertigkeit dazu verwenden, um die magische Energie zu lenken. Das Kapitel Magie erklärt die Handhabung.

Beschwören

umfaßt das Rufen und Bannen von Geistern. Nur Magier können Elementargeister beschwören, und nur Schamanen können Naturgeister herbeirufen.

Konzentrationen: Elementargeister (verschiedene Arten), Naturgeister (verschiedene Arten)

Hexerei

umfaßt die Lenkung der magischen Energie durch Zaubersprüche.

Konzentrationen: Spruchzauberei (je nach Spruchkategorie), Rituelle Hexerei (je nach Spruchkategorie)

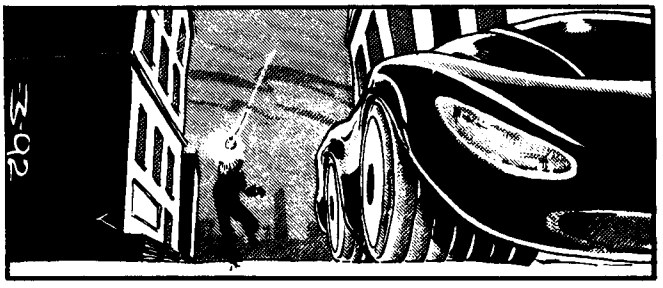
Verzaubern

regelt all jene Tätigkeiten, die man zur Herstellung magischer Gegenständewie Fokusse und Fetische benötigt. Näheres hierzu finden Sie im **Grimoire**.

Konzentrationen: Taliskrämerei, Alchimie (Kräuter, Mineralien, Metalle), Artefaktherstellung

Soziale Fertigkeiten

Soziale Fertigkeiten drehen sich um die Interaktion zwischen Spieler- und Nichtspieler-Charakteren. Bei der Interaktion von Spielercharakteren untereinander sollten sich die Spieler auf ihre realen sozialen Fertigkeiten stützen, können allerdings den Spielleiter bitten (wenn er nicht selbst darauf besteht), die tatsächliche Interaktion mit einer Fertigkeitsprobe zu unterstützen.



Gebräuche

ist eine Fertigkeit besonderer Art, da sie zwingend *eine Konzentration erfordert.* Jede Konzentration repräsentiert dabei eine bestimmte Subkultur. Die Fertigkeit Gebräuche erlaubt es einem Charakter, sich innerhalb der entsprechenden Subkultur zu bewegen, ohne daß jemand den Eindruck gewinnt, er wäre dort fehl am Platz. Sie ermöglicht es auch, herausragende Personen innerhalb der Subkultur ausfindig zu machen und bedeutet obendrein, eine allgemeine Vorstellung von ihren Stärken, Schwächen, Vorlieben und Abneigungen zu haben. Beim Versuch, innerhalb einer Subkultur jemanden unter Einsatz der Fertigkeit zu manipulieren, ist der Mindestwurf durch das Attribut Charisma der Zielperson gegeben.

Spezialisierungen der Gebräuche unterscheiden sich von einer Subkultur zur anderen. Eine Konzentration auf Gebräuche (Straße) würde Spezialisierung auf jede Gang, auf kriminelle Elemente und so weiter ermöglichen. Bestimmte Stämme, besondere Stammesinteressen oder Politik zwischen Stämmen wären geeignete Spezialisierungen von Gebräuche (Stamm). Bestimmte Konzerne, Konzern-Mietlinge und Beziehungen zwischen Konzernen passen zu Gebräuche (Konzern).

Konzentrationen: Konzern, Medien, Straße, Stamm, Militär, Magie, Matrix, Elfen, Zwerge

Verhör

umfaßt die Befähigung, Informationen von Personen zu beziehen, die freiwillig nicht zu Auskünften bereit sind. Der Mindestwurf ist dabei von der Stufe des Opfers im Attribut Willenskraft gegeben. Diese Fertigkeit ist im allgemeinen nutzlos, wenn sie auf mehr als eine Person gleichzeitig angewandt wird.

Konzentrationen: Verbal, Geräteunterstützt (Lügendetektoren, Stimmen-Streß-Analyse)

Führung

umfaßt die Befähigung eines Charakters, andere vermittels Vorbild und Autorität zu bewegen, seinen Wünschen nachzukommen. Das kann bei der Lösung von Problemen hilfreich sein, ist aber nicht dazu gedacht, klares Denken und gute Planung seitens der Spieler zu ersetzen. Bei Einsatz der Führungsfertigkeit entspricht der Mindestwurf der Intelligenzstufe der Zielperson.

Konzentrationen: Politisch, Militärisch, Geschäftlich. Spezialisierungen innerhalb dieser Konzentrationen sind Strategie (allgemeine Planungen), Taktik (aktuelle Planungen) und Moral.

Verhandlung

hat Gespräche zum Inhalt, bei denen jede Seite vorteilhaft abzuschneiden versucht, sei es durch vorsichtiges und überlegtes Aushandeln oder durch schlichtes Vollsülzen. Der Mindestwurf entspricht der Attributsstufe in Willenskraft des Gegenübers.

Konzentrationen: Handeln, Bestechung, Überreden

Fahrzeugfertigkeiten

Der Fahrzeugtyp und die Vertrautheit des Benutzers im Umgang damit beeinflussen die Erfolgschance, wenn ein Charakter ein schwieriges Manöver versucht oder das Fahrzeug durch schwieriges Gelände oder widrige Bedingungen steuert. Die alltägliche Bedienung des Fahrzeugs erfordert keinen Wurf. Tatsächlich können sich viele Transportmittel des 21. Jahrhunderts fast von selbst fortbewegen. Spezialisierungen gelten jeweils für spezielle Fahrzeuge (SF).

Die meisten Fahrzeugfertigkeiten bieten eine Konzentration auf Fernsteuerung. Das bezieht sich auf Fahrzeuge , in denen der Fahrer oder Pilot nicht anwesend ist. Das Fahrzeug reagiert auf gesendete Befehle. Spezialisierungen innerhalb der Fernsteuerungs-Konzentration beziehen sich nicht auf ein bestimmtes Fahr- oder Flugzeug, sondern vielmehr auf eine Konzentrations-Kategorie (siehe jeweils dort).

Motorrad

bezieht sich auf alle Motorräder, Trikes und Motorräder mit Seitenwagen.

Konzentrationen: Zweiräder (SF), Trikes (SF), Rennmaschinen (SF), Gespanne (SF)

Auto

regelt den Umgang mit Motorfahrzeugen mit vier oder mehr Rädern.

Konzentrationen: Personenwagen (SF), Lastwagen (SF), Rennwagen (SF), Fernsteuerung (Kategorie)

Hovercraft

ist eine Bezeichnung für alle Luftkissenfahrzeuge, unabhängig von ihrem Verwendungszweck.

Konzentrationen: Passagiermaschinen (SF), Transportmaschinen (SF), Rennmaschinen (SF), Fernsteuerung (Kategorie)

Motorschiff

bezieht sich auf jedes motorisierte Wasserfahrzeug.

Konzentrationen: Vergnügungsschiffe (SF), Transportschiffe (SF), Rennboote (SF), Fernsteuerung (Kategorie)

Segelschiff

bezieht sich auf die Steuerung windgetriebener Wasserfahrzeuge.

Konzentrationen: Vergnügungsschiffe (SF), Transportschiffe (SF), Regattasegeln (SF)

Rotormaschine

bezieht sich auf Flugzeuge mit Kipp- oder Festrotoren.

Konzentrationen: Schwenkrotor (SF), Hubschrauber (SF), Fernsteuerung (Kategorie)

Vektorschubmaschine

bezieht sich auf Flugzeuge, die sowohl zum Starten als auch zur Vorwärtsbewegung Vektorschub einsetzen. Das umfaßt Schweber (im Volksmund Thunderbirds genannt) wie auch Militärflugzeuge, die diese Antriebsart benutzen, im allgemeinen aber aufgrund ihrer schweren Lasten, Panzerungen oder Bewaffnungen nicht in größerer Höhe operieren.

Konzentrationen: Militärische VTOL (Senkrechtstarter) (SF), Schweber (SF), Fernsteuerung (Kategorie)

Flugzeug

bezieht sich auf die Lenkung aller Flugzeuge mit festen oder Schwenkflügeln (Jets, Propeller- oder Turbopropmaschinen) sowie auf nicht motorgetriebene Flugzeuge.

Konzentrationen: Segelflugzeuge (SF), Düsenmaschinen (SF), Propellermaschinen (SF), Rekordflugzeuge (SF), Fernsteuerung (Kategorie)

BAUEN/REPARIEREN-FERTIGKEITEN

Zu vielen Aktionsfertigkeiten findet man eine entsprechende Bauen/Reparieren-Fertigkeit (B/R), die auch im Fertigkeitenschema jeweils aufgeführt ist. Das B/R-Gegenstück bedeutet, daß der Charakter Zugang zu Werkzeugen und/oder Ausrüstung hat, die im Bereich dieser Fertigkeit gewöhnlich benutzt werden. Entsprechend erlaubt Nahkampfwaffen (B/R) einem Charakter, Schwerter und andere Nahkampfwaffen herzustellen oder zu reparieren. Mit Bodenfahrzeuge (B/R) kann man ein Auto, ein Motorrad oder ein Hovercraft gleichermaßen gut in Ordnung bringen.

Trotzdem benötigt man Zeit, Werkzeuge und Materialien, um etwas ganz von Grund auf zu bauen. Selbst ein Charakter mit den höchsten Stufen einer Fertigkeit kann ohne die richtigen Werkzeuge und Materialien nur wenig ausrichten. Wenn er etwas herzustellen versucht, benötigt er auch theoretisches Wissen, um es erst einmal zu entwerfen, sofern ihm nicht jemand detaillierte Pläne für die Konstruktion zur Verfügung stellt. Schlagen Sie Einzelheiten über den Einsatz von Bauen/Reparieren-Fertigkeiten im Kapitel **Hinter den Kulissen** nach.

Konzentrationen innerhalb von Bauen/Reparieren-Fertigkeiten gelten für Ausrüstungsarten, wenn sie sich auf die genannten Fertigkeiten beziehen, oder auf Ausrüstungskategorien, wenn sie sich auf Gruppierungen beziehen. Um ein Beispiel zu nennen: Eine Konzentration in Bewaffneter Kampf (B/R) kann für Klingenwaffen gelten, aber dann nicht für andere Nahkampfwaffen, und eine Konzentration auf Bodenfahrzeuge (B/R) könnte sich auf Motorräder beziehen, Autos und Hovercrafts aber ausschließen.

WISSENSFERTIGKEITEN

Wissensfertigkeiten gewähren einem Charakter Zugriff auf bestimmte Informationen. Das ist besonders dann nützlich, wenn der Charakter Experte auf einem Feld ist, von dem der Spieler überhaupt keine Ahnung hat. Viele Wissensfertigkeiten statten den Charakter auch mit der theoretischen Basis für Handlungen aus, die Bezug zum Lernbereich haben, sowie mit der Grundlage für Neuentwürfe in einem Bereich.

Biologie

umfaßt die allgemeinen Lebenswissenschaften. Spezialisierungen stellen die verschiedenen Zweige jeder Disziplin dar, die zu zahlreich sind, um hier aufgeführt zu werden.

Konzentrationen: Zoologie, Botanik, Medizin, Parazoologie, Parabotanik.

Computertheorie

umfaßt den Entwurf und die Konstruktion von Computern und Programmen.

Konzentrationen: Hardware (Mainframes, Microcomputer, InterfaceTech, ImplantatTech), Software (Decking, Matrix-Programmierung, Konventionelle Programmierung, Interface-Programmierung, Implantat-Programmierung), Matrix-Theorie

Cybertechnologie

deckt den Entwurf von Implantaten und der kybernetischen Kontrolltechnologie ab. Spezialisierungen beziehen sich auf spezielle Geräte (SG).

Konzentrationen: Headware (SG), Bodyware (SG)

Magietheorie

umfaßt ein allgemeines Verständnis der Funktionen und des Funktionierens von Magie. Sie ist wesentlich für den Entwurf neuer Zauber.

Konzentrationen: Entwurf (Schamanistisch, Hermetisch), Geschichte (je nach Kontinent)

Militärische Theorie

umfaßt theoretische Studien über Menschen im Kampf und militärische Organisationen.

Konzentrationen: Militärgeschichte (je nach Kontinent oder Epoche), Taktik (Luft, Land, See)

Naturwissenschaften

umfassen Ingenieurwissenschaften ebenso wie die eigentlichen physikalischen Wissensbereiche. Spezialisierungen stellen die verschiedenen Zweige jeder Disziplin dar, die zu zahlreich sind, um hier aufgeführt zu werden.

Konzentrationen: Ingenieurwissenschaften, Physik, Chemie, Geologie

Psychologie

hat Verhaltenswissenschaft in analytischen und prognostischen Formen zum Inhalt. Spezialisierungen beziehen sich auf alle besonderen Verhaltens- und Persönlichkeitsarten.

Konzentrationen: Individualverhalten, Gruppenverhalten, abweichendes Verhalten

Soziologie

umfaßt historische und empirische Wissenschaften bezüglich Menschen und der Interaktion zwischen Menschen. Spezialisierungen erfolgen auf Kontinent oder Kultur.

Konzentrationen: Geschichte, Anthropologie, Archäologie

SPRACHFERTIGKEITEN

Sprachfertigkeiten sind eine Ausnahme von der Grundregel, da jede Sprache eine Spezialisierung in ihrer Sprachfamilie ist. Entsprechend wird ein Charakter auch gewisse Fähigkeiten in verwandten Sprachen haben, in ihnen aber nicht versiert sein, solange er sich auf sie nicht ebenfalls spezialisiert. Unterschiedliche Sprachfamilien werden nicht als verwandt betrachtet.

Wenn bei der Charaktererschaffung Sprachspezialisierungen gewählt werden, so steigt dadurch die Stufe automatisch um 2. Die Sprachfamilie (Äquivalent zu einer allgemeinen Fertigkeit) liegt um 4 unterhalb der eigentlichen Sprachstufe. Jede modifizierte Stufe unter 1 wird als 1 behandelt.

Spieler sollten beachten, daß es keine offiziellen Troll-, Zwerg- oder Orksprachen gibt. Diese Charaktere benutzen die Sprachen ihrer Eltern, die meistens Menschen sind. Trotzdem sprechen diese Gruppen häufig eigene Mundarten.

Jede Sprachfamilie ist in Fettdruck aufgeführt und wird gefolgt von den speziellen Namen.

ALGONKISCH: Algonkinisch, Arapaho, Blackfoot, Cheyenne, Cree, Micmac, Mohikanisch, Ojibwa, Shawnee, Wiyot, Yurok
ARMENISCH
ATHABASKISCH: Apache, Chipewwyanisch, Navaho
BALTISCH: Estnisch, Lettisch, Litauisch
BASKISCH
CADDOANISCH: Caddo, Pawnee, Wichita
KELTISCH: Bretonisch, Irisch-Gälisch, Schottisch-Gälisch, Walisisch
CHUKCHI
GEMEINSPRACHEN UND HYBRIDE: Stadtsprache (siehe unter **Spezielle Sprachen**), Esperanto, Interlingua
DRAWIDISCH: Gondi, Kannada, Kurukh, Malayadem, Tamilisch, Telugu, Tulu
ELFISCH: siehe unter Spezielle Sprachen
ESKIMO
FINNISCH: Cheremis, Finnisch, Karelisch, Lappisch, Livisch, Mordvinisch, Veps, Wotjakisch, Syrjänisch
GERMANISCH: Afrikaans, Dänisch, Niederländisch, Englisch, Flämisch, Deutsch, Isländisch, Norwegisch, Schwedisch, Yiddish
GRIECHISCH
HAMITISCH: Beja, Berberisch, Galla, Hausa (Chadikisch), Somali, Tuareg
INDISCH: Assamesisch, Bengali, Bhili, Gujarati, Hindi, Konkani, Marathi, Oriya, Panjabi, Rajasthani, Sindhi, Singhalesisch, Urdu
INDO-IRANISCH: Baluchi, Kurdisch, Persisch (Farsi), Pushtu
IROKESISCH: Cayuga, Cherokee, Erie, Huronisch, Irokesisch, Mohawk, Onandago, Oneida, Seneca, Tuscarora
JAPANISCH
KHOISANISCH: Buschmännisch, Hadza, Hottentotisch, Nama, Sandawe
KOREANISCH
MALAIISCH-POLYNESISCH: Bahasa, Cebuano, Ilocano, Javanisch, Kiriwina, Madurisch, Malaiisch, Maori, Melanesisch, Micronesisch, Misima, Panay-Hiligaynon, Polynesisch, Samar-Leyte, Samoanisch, Sundanesisch, Tagalog, Taluga
MAYANISCH: Guatemaltekisch, Kekchi, Mam, Quiche-Tzutujil-Cakchique, Yucatan
MON-KHMER (ANNAMITISCH): Kambodschanisch (Khmer), Mon, Vietnamesisch (Annamesisch)
MONGOLISCH: Khalkha (Mongolisch)
MASKOKI: Chickasaw, Choctaw, Creek, Seminolisch
NIGERISCH-KORDUFANISCH (BANTU): Anyi, Ashanti, Azande, Bassa, Baule, Bemba, Birom, Bulu, Efik, Ewe, Fang, Fante, Fula, Ganda, Ibo, Igbo, Kikuyu, Kituba, Kongolesisch, Kpele, Kru, Luba, Lunda, Makua, Mande, Mbundu, Mende, More, Mossi, Ngala, Ngbaudi, Nyamwezi-Sukuma, Nyanja, Rundi, Ruanda, Shona, Sotho, Sukuma, Suaheli, Temne, Tiv, Tsuana, Twi, Wolof, Xhosa, Yao, Yoruba, Zande, Zulu
NILOTISCH: Bagirmi, Dinka, Fur, Kanembu, Kanuri, Koman, Luo, Maban, Masai, Nuer, Sango, Shilluk, Songhai, Wadai
OTO-MANGUANISCH: Mixtekisch, Otomi, Zapotekisch
PAPUANISCH: Dayak, Negrito, Papu
ROMANISCH: Katalanisch, Französisch, Galizisch, Italienisch, Portugiesisch, Provenzalisch, Rumänisch, Spanisch
SALISH: Chehalis, Okanagon, Salish
SEMITISCH: Amharisch, Arabisch, Harari, Hebräisch, Neu- Aramäisch, Tigre, Tigrinya
SINO-TIBETANISCH: Burmesisch, Kantonesisch, Hakka, Kaschmiri, Lao, Mandarin, Min, Nepali, Shan, Thai, Tibetanisch, Wu, Yueh
SIOUX: Catawba, Crow, Dakota, Hidatsa, Omaha, Osage
SLAWISCH: Bulgarisch, Weißrussisch, Tschechisch, Georgisch, Kroatisch, Mazedonisch, Polnisch, Russisch, Serbisch, Slowakisch, Slowenisch, Ukrainisch
SÜDAMERIKANISCH-INDIANISCH: Arowakanisch, Karibisch, Qechua, Tupi-Guarani, viele andere
TLINGLIT
TSIMSHIAN
TUNGUSISCH
TURKSPRACHEN: Azerbaidschanisch, Chuvash, Kazakhisch, Kirgisisch, Tatarisch, Turki, Türkisch, Uzbekisch, Yakutisch
UGRISCH: Magyar (Ungarisch), Ostyak, Vogul
UTO-AZTEKISCH: Aztekisch, Comanche, Hopi, Paiute, Papago, Pima, Schoschonisch, Ute
ZUNI

SPEZIELLE SPRACHEN

Stadtsprache ist eine von mehreren Sprachen, die zu keiner formalen Sprachfamilie gehören.

Elfisch oder **Sperethiel** ist in jüngster Vergangenheit immer populärer geworden. Linguisten, die Form und Inhalt dieser Sprache erforscht haben, konnten keine direkten Beziehungen zu existierenden Sprachengruppen feststellen, obwohl es in Struktur und Stil des Sperethiel erkennbare Ableitungen aus anderen Sprachen gibt. Soweit bekannt, wurde Sperethiel zum erstenmal kurz nach Gründung von Tir Tairngire benutzt.

Wie bereits erwähnt, entwickeln Orks, Trolle, Zwerge und andere Gruppen, die in der Regel in bestimmten Gegenden zusammenleben, häufig ihre eigenen informellen Mundarten. Dazu gehört auch das bereits erwähnte Tunnelsprech.

SPEZIELLE FERTIGKEITEN

Hierbei handelt es sich um eine umfassende Kategorie für alle Fertigkeiten, die dazu dienen, den Charakter als Persönlichkeit abzurunden und zu verfeinern. Das umfaßt Hobbys, Interessengebiete, künstlerische Bestrebungen und andere ungewöhnliche Fertigkeiten. Seien Sie erfinderisch!

Alle Fertigkeiten auf einen Blick

KAMPFFERTIGKEITEN

Nahkampfwaffen
- Klingenwaffen (SW)
- Knüppel (SW)
- Peitschen/Flegel (SW)
- Stangenwaffen/Stäbe (SW)

Feuerwaffen
- Gewehre (SW)
- Granatwerfer (SW)
- Leichte Maschinengewehre (SW)
- Maschinenpistolen (SW)
- Pistolen (SW)
- Taser (SW)

Schwere Waffen
- Fahrzeugwaffen (SW)
- Maschinengewehre (SW)
- Raketenwerfer (SW)
- Sturmkanonen (SW)

Projektilwaffen
- Armbrüste (SW)
- Bögen (SW)

Sprengstoffe
- Kommerzielle Sprengstoffe
- Plastiksprengstoffe

Waffenloser Kampf
- Cyber-Implantatwaffen (SW)
- Kampfsportarten (div.Techniken)
- Überwältigen

Wurfwaffen
- Aerodynamische (Shuriken, Flügelgranaten)
- Nicht-Aerodynamische (Granaten, Messer)
- Wurfspeere (SW)

KÖRPERLICHE FERTIGKEITEN

Athletik
- Heben
- Klettern
- Laufen
- Schwimmen
- Springen

Heimlichkeit
- Land (nach Unterabteilung)
- Stadt (nach Unterabteilung)
- Wildnis (nach Unterabteilung)

MAGISCHE FERTIGKEITEN

Beschwören
- Elementargeister (Art)
- Naturgeister (Art)

Hexerei
- Rituelle Hexerei (je nach Kategorie)
- Spruchzauberei (je nach Kategorie)

Verzaubern
- Taliskrämerei
- Alchimie (Metalle, Kräuter, Mineralien)
- Artefaktherstellung

TECHNISCHE FERTIGKEITEN

Biotech
- Ersatz-Konstruktion (bestimmte Organe oder Gliedmaßen)
- Erste Hilfe
- Nachsorge
- Organkultur (bestimmte Organe oder Gliedmaßen)
- Transimplantatchirugie (Headware, Bodyware, Organersatz)

Computer
- Hardware (Mainframes, Microcomputer, InterfaceTech, ImplantatTech)
- Software (Decking, Matrix-Programmierung, Konventionelle Programmierung, Interface-Programmierung, Implantat-Programmierung)

Elektronik
- Diagnostik
- Elektronische Kriegsführung
- Kontrollsysteme
- Magschlösser
- Netzwerke

SOZIALE FERTIGKEITEN

Führung
- Geschäftlich (Strategie, Taktik, Moral)
- Militärisch (Strategie, Taktik, Moral)
- Politisch (Strategie, Taktik, Moral)

Gebräuche
- Konzern
- Medien
- Stamm
- Straße
- Militär
- Matrix
- Magie
- u.v.m.

Verhandlung
- Bestechung
- Handeln
- Überreden

Verhör
- Geräteunterstützt (Lügendetektoren, Stimmen-Streß-Analyse)
- Verbal

FAHRZEUGFERTIGKEITEN

Auto
- Fernsteuerung (Kategorie)
- Lastwagen (SF)
- Personenwagen (SF)
- Rennwagen (SF)

Flugzeug
- Düsenmaschinen (SF)
- Fernsteuerung (Kategorie)
- Propellermaschinen (SF)
- Rekordflugzeuge (SF)
- Segelflugzeuge (SF)

Hovercraft
- Fernsteuerung (Kategorie)
- Passagiermaschinen (SF)
- Rennmaschinen (SF)
- Transportmaschinen (SF)

Motorschiff
- Fernsteuerung (Kategorie)
- Rennboote (SF)
- Transportschiffe (SF)
- Vergnügungsschiffe (SF)

Motorrad
- Rennen (SF)
- Trikes (SF)
- Zweiräder (SF)

Rotormaschine
- Fernsteuerung (Kategorie)
- Hubschrauber (SF)
- Schwenkrotor (SF)

Segelschiff
- Regattasegeln (SF)
- Transportschiffe (SF)
- Vergnügungsschiffe (SF)

Vektorschubmaschine
- Fernsteuerung (Kategorie)
- Schweber (SF)
- Militärische VTOLs (SF)

WISSENS-FERTIGKEITEN

Biologie
- Botanik
- Medizin
- Parabotanik
- Parazoologie
- Zoologie

Computertheorie
- Hardware (Mainframes, Microcomputer, InterfaceTech, ImplantatTech)
- Matrix-Theorie
- Software (Decking, Matrix-Programmierung, Konventionelle Programmierung, Interface-Programmierung, Implantat-Programmierung)

Cybertechnologie
- Bodyware (SG)
- Headware (SG)

Magietheorie
- Entwurf (Schamanistisch, Hermetisch)
- Geschichte (je nach Kontinent)

Militärische Theorie
- Militärgeschichte (je nach Kontinent oder Epoche)
- Taktik (Land, Luft, See)

Naturwissenschaften
- Chemie
- Geologie
- Ingenieurwissenschaften
- Physik

Psychologie
- Abweichendes Verhalten
- Gruppenverhalten
- Individualverhalten

Soziologie
- Anthropologie
- Archäologie
- Geschichte

SPRACHEN

SPEZIELLE FERTIGKEITEN

KAMPF

Waffen, Waffen, Waffen! Wie langweilig wär' mein Leben ohne sie!

- Wedge, Söldner

Wenn es zu Kämpfen zwischen Charakteren kommt, wird das Spiel in Runden fortgesetzt. Die Charaktere handeln der Reihe nach, wobei der schnellste von ihnen beginnt. Diese geordnete Abfolge von Handlungen heißt Kampfrunde - eine regeltechnische Größe, mit deren Hilfe versucht wird, mögliche Abläufe eines realen Kampfes zu simulieren und Fragen zu klären wie zum Beispiel: Wer handelt zuerst? Wer zieht schneller? Was passiert, wenn ein Charakter einen anderen schlägt?

Während einer Kampfrunde, die ungefähr drei Sekunden umfaßt, erläutern alle Spieler der Reihe nach das Vorgehen ihrer Charaktere. Aufgabe des Spielleiters ist es, die Aktionen und Reaktionen der Nichtspielercharaktere und den letztendlichen Ausgang sämtlicher Handlungen zu beschreiben.

Kampfrunden sind wiederum in unterschiedlich viele Kampfphasen unterteilt. Auf der Grundlage der Initiative - ein Maß für die Reaktionsschnelligkeit - können Charaktere in einer oder mehreren Kampfphasen innerhalb einer einzelnen Kampfrunde Handlungen ausführen. Der Begriff "Handlung" steht, wie weiter unten genauer erläutert wird, für den Versuch eines Charakters, etwas zu bewirken. Typische Beispiele sind Schießen, Zaubern oder die Aktivierung eines Computerprogramms.

Die Kampfregeln gelten für Spieler- und Nichtspielercharaktere gleichermaßen. In Fällen, wo eine Regel oder ein Verfahren für diese beiden Kategorien unterschiedlich ausfällt, ist das jeweils speziell angegeben.

GEBRAUCH DER REGELN

Spieler müssen nicht gleich beim ersten Durchlesen sämtliche Kampfrundenverfahren verstehen. Spätere Abschnitte des Kapitels erläutern die einzelnen Schritte in größerem Detail. Begnügen Sie sich zunächst damit, den nachstehenden Überblick über die Kampfrundensequenz zu lesen. Beim ersten Durchlesen kann man auch die Bezüge zu speziellen Regeln ignorieren. Diese Bezüge gewinnen erst dann Bedeutung, wenn man mit dem Spiel besser vertraut ist und allmählich komplexere Handlungsmöglichkeiten kennenlernt.

Die Regeln, die sich mit dem Gebrauch von Magie und Decking im Kampfrundenverlauf beschäftigen, werden in den betreffenden Kapiteln in allen Einzelheiten erklärt.

TIM
BRAD-
STREET
©
92

DIE KAMPFRUNDENSEQUENZ

Nachstehend folgt eine kurze Zusammenfassung der Kampfrundensequenz. Sie dient dazu, Kämpfe in den verschiedensten Formen abzuwickeln - egal, ob es sich dabei um waffenlosen Nahkampf handelt, um Fernkampf, den Gebrauch von Feuerwaffen, Magie, Fahrzeug- oder Matrixkampf.

Alle Würfelpools werden aufgefrischt (nur in der ersten Kampfrunde)

Handelt es sich bei dieser Runde um die erste Kampfrunde einer neuen Auseinandersetzung, werden sämtliche Würfelpools aller beteiligten Charaktere aufgefrischt, es sei denn, es liegt eine **Überraschung** (S. 86) vor.

1. Initiativbestimmung

Bestimmen Sie die Initiative (s.u.) (Reaktion plus Initiativewürfel) für alle Charaktere, Critters, Geister oder Computerprogramme, die am Kampf beteiligt sind. Stellen Sie dann fest, welcher Charakter das höchste Initiativeergebnis aufweist.

2. Die Charaktere führen ihre Handlungen aus

Die am Kampf Beteiligten führen jetzt ihre Handlungen in einer Reihenfolge aus, die sich aus der Initiative ergibt. Der Charakter mit dem höchsten Initiativeergebnis ist der erste handelnde Charakter. Falls mehrere Charaktere gleichlautende Initiativeergebnisse aufweisen, lesen Sie unter **Initiativepatt**, S. 79, nach.

A. Würfelpools des handelnden Charakters auffrischen!

Hat der handelnde Charakter bislang keine Poolwürfel verbraucht, so behalten die Pools ihren gegenwärtigen Stand.

B. Handlungen erklären!

Der handelnde Charakter erklärt, welche Handlungen er in dieser Phase ausführt. Er kann in beliebiger Reihenfolge Freie, Einfache und Komplexe Handlungen in Angriff nehmen. Wenn mehrere Charaktere innerhalb derselben Kampfphase handeln (siehe **Initiativepatt**, S. 79), erklären die Charaktere ihre Absichten in umgekehrter Reihenfolge, angefangen mit dem, der das niedrigste Intiativeergebnis (oder den niedrigsten relevanten Wert) hat, bis zu dem mit dem höchsten Ergebnis.

C. Handlungen ausführen!

Wickeln Sie nun die Handlungen (siehe S. 80ff.) des aktiven Charakters ab. Anschließend wird sein Initiativeergebnis um 10 gesenkt. Liegt es dann immer noch über 0, so kann er später in der Kampfrunde weitere Handlungen ausführen (siehe dazu **Zusätzliche Handlungen**, S. 79). Lautet nach dem Abzug von 10 das Initiativeergebnis 0 oder weniger, so ist der Charakter für die laufende Kampfrunde fertig. Wenn mehrere Charaktere in derselben Kampfrunde handeln, kommt zunächst der mit dem höchsten Initiativeergebnis (oder dem höchsten relevanten Wert) dran, dann der Charakter mit dem nächstniedrigeren Ergebnis, usw. (siehe **Initiativepatt**, S. 79).

D. Die Handlungen der übrigen Charaktere werden erklärt und ausgeführt

Führen Sie nun dieselbe Prozedur für den Charakter mit dem zweithöchsten Initiativeergebnis durch. Wickeln Sie die Schritte 2A bis 2C nacheinander für alle Charaktere in der Reihenfolge abnehmender Initiativeergebnisse ab.

3. Die nächste Kampfrunde beginnt

Wieder geht es mit Schritt 1 los und bis Schritt 2D. Diese Prozedur wird so lange wiederholt, bis der Kampf beendet ist. Alle ungenutzten Poolwürfel werden jeweils in die nächste Kampfrunde übernommen und stehen bis zur ersten Handlung des Charakters in der neuen Kampfrunde zur Verfügung.

INITIATIVE

Die Initiative bestimmt die Reihenfolge, in der die Charaktere innerhalb einer Kampfrunde handeln. Sie beruht auf zwei Faktoren, den Initiativewürfeln und der modifizierten Reaktion des Charakters. Aus der Summe beider Faktoren ergibt sich das *Initiativeergebnis*, wie weiter unten erläutert.

Jeder Charakter beginnt mit einer Grundinitiative von einem sechsseitigen Würfel (1W6). Verschiedene Arten von Cyberware oder Magie können mehr Würfel zur Verfügung stellen.

Die Gesamtzahl der Initiativewürfel eines Charakters wird in Klammern hinter dem Grundwert aufgeführt, z. B. 1W6 (2W6). In diesem Fall hat der Charakter zwei Initiativewürfel (2W6), einen mehr als den Grundwert.

Alle Charaktere haben einen Reaktions-Grundwert, der sich aus dem Durchschnitt (abgerundet) von Intelligenz und Schnelligkeit ergibt. Dieser Wert wird durch Zuschläge für Magie und Cyberware und durch Abzüge für Verletzungen und ähnliches modifiziert. Die modifizierte Reaktion erscheint in Klammern hinter dem Grundwert, z. B. 4(6).

In der Matrix werden Reaktion und Initiative eines Deckers nur modifiziert, wenn das Cyberdeck eine Reaktionsverstärkung (siehe **Cyberdeck-Optionen**, S. 173) enthält oder wenn Verletzungen vorliegen (S. 112).

Ein eingestöpselter Rigger erhält Modifikationen *nur* durch die benutzte Fahrzeug-Steuereinrichtung (Riggerkontrolle), S. 249. Auch hier kommen darüber hinaus nur verletzungsbedingte Anpassungen bei Reaktion und Initiative zum Tragen.

Um das **Initiativeergebnis** eines Charakters zu ermitteln, *addieren* Sie die *modifizierte Reaktion* zum *Resultat des Initiativewurfs*. Das erreichte Gesamtergebnis bestimmt, in welcher Kampfphase der Charakter seine erste Handlung in Angriff nehmen kann.

John Longbone, ein Ork-Straßensamurai, weist eine Reaktion von 3(5) sowie eine Initiative von 1W6(2W6) auf. Longbone verfügt über reaktionsverstärkende Cyberware, die seine Grundreaktion um 2 erhöht und ihm einen zusätzlichen Initiativewürfel verleiht (Reflexbooster Stufe 1). Longbone wirft seine 2W6 und erzielt 7, die zu seiner modifizierten Reaktion (5) addiert wird und ein Ergebnis von 12 herbeiführt. Kampfphase 12 ist die erste, in der Longbone handeln kann.

Die Anzahl der Kampfphasen innerhalb einer Kampfrunde entspricht dem höchsten Initiativeergebnis, das bei den Initiativewürfen erzielt wird. Liegt das höchste erzielte Initiativeergebnis also beispielsweise bei 22, so umfaßt die nun begonnene Kampfrunde 22 Phasen. In all diesen Phasen kann es zu Ereignissen kommen. In Kampfphase 0, die das Ende der Kampfrunde signalisiert, passiert nichts mehr.

Alle Ereignisse oder Handlungen innerhalb einer Kampfrunde müssen einer Kampfphase zugeordnet werden. Der Spielleiter ist somit möglicherweise gezwungen, Initiativeergebnisse für bestimmte Ereignisse, die sich der Kontrolle durch Charaktere entziehen, entweder vorher festzulegen oder mit einem separaten Initiativewurf auszuwürfeln.

Ereignisse, die nach Ablauf einer vorher festgelegten Verzögerungszeit (zum Beispiel durch den Zeitzünder einer Sprengladung) eintreten, schlagen immer als letztes in einer Kampfrunde zu Buche, *nachdem* alle anderen Handlungen von Charakteren und NSC ausgeführt wurden.

ANMERKUNG FÜR DEN SPIELLEITER: In einer Kampf*phase*, in deren Verlauf sowohl Deckinghandlungen als auch astrale und/oder körperliche Handlungen abgewickelt werden, kommen zuerst alle astralen Handlungen an die Reihe, dann alle Deckingaktionen und zum Schluß alle körperlichen Handlungen.

ZUSÄTZLICHE HANDLUNGEN

Je nach Initiativeergebnis können Charaktere in mehr als nur einer Kampfphase handeln. Wie bereits erläutert, handelt man zuerst in der Kampfphase, die durch das eigene Initiativeergebnis angegeben wird. Zehn Kampfphasen später kommt man wieder an die Reihe. Die vier Beispielcharaktere aus der ersten Spalte in nachstehender Tabelle können in den Phasen handeln, die in der dritten Spalte genannt werden:

Charakter	Initiativeergebnis	Kampfphasen
A	40	40, 30, 20 und 10
B	27	27, 17 und 7
C	12	12 und 2
D	8	nur 8

Unser Freund Longbone aus dem vorherigen Beispiel handelt also zunächst in Kampfphase 12 (seinem Initiativeergebnis) und ein zweitesmal in Phase 2 (12 - 10). Sein Chummer, der Straßensamurai Shark, hat eine viel bessere (und viel teurere) Cyberware und demzufolge Reaktion 5(9) und 1W6(3W6) Initiativewürfel. Wenn er das Höchstergebnis von 18 würfelt, kommt er damit auf ein Initiativeergebnis von 27. Shark kann daher in den Phasen 27, 17 und 7 handeln.

ANMERKUNG FÜR DEN SPIELLEITER: Bei der Durchführung der Kampfrundensequenz sollte der Spielleiter die Spieler nach ihren Initiativeergebnissen fragen und von jedem eine Antwort erhalten. Dann vergleicht er ihre Ergebnisse mit denen der am Kampf beteiligten Nichtspielercharaktere. Die aktuelle Kampfphase wird durch das höchste insgesamt vertretene Initiativeergebnis angegeben. Indem man die Spieler ausdrücklich nach ihren Ergebnissen fragt, hilft man ihnen, diese auch zu behalten und damit ihre Kampfphasen nicht zu versäumen. Verpaßt trotzdem jemand eine Phase, in der er hätte handeln dürfen, werden seine anstehenden Handlungen direkt nach denen des Charakters ausgeführt, der gerade an der Reihe ist. Es ist Aufgabe des Spielers, im Auge zu behalten, wann sein Charakter jeweils handeln kann. Zehn Kampfphasen später ist er regulär wieder an der Reihe.

INITIATIVEPATT

Wenn mehrere Charaktere in derselben Kampfphase handeln dürfen, kommt zunächst der Charakter mit dem höchsten Initiativeergebnis dran, dann der mit dem zweithöchsten und so weiter. Sollten einige Charaktere dasselbe Initiativeergebnis erzielt haben, hat der mit der höchsten modifizierten Reaktion den Vorrang. Ist das Patt damit immer noch nicht aufgehoben, zählt die höchste natürliche Reaktion. Stimmen auch diese Werte überein, gehen Sie davon aus, daß die Handlungen der Beteiligten *gleichzeitig* erfolgen.

Wenn mehrere Charaktere in derselben Phase handeln, werden die Handlungen in umgekehrter Reihenfolge erklärt, vom niedrigsten Initiativeergebnis (oder dem niedrigsten relevanten Wert) bis zum höchsten. Auf diese Weise können die schnelleren Charaktere auf die Absichten der langsameren reagieren. Effektiv ausgeführt werden die Handlungen jedoch in normaler Reihenfolge, also die schnelleren (höhere Initiativeergebnisse) vor den langsameren.

Jack Frost und Seventh Son, ein Straßenschamane, haben beide dasselbe Initiativeergebnis erzielt (15). Seventh Sons modifizierte Reaktion beträgt 7, die Jacks 12, so daß Jack schneller ist. Da Seventh Son der langsamere ist, erklärt er seine Handlung eher, aber der flinkere Jack Frost führt seine Handlung eher aus.

HINAUSZÖGERN VON HANDLUNGEN (OPTIONAL)

Wenn ein Charakter mit seinen Handlungen an die Reihe kommt, kann er erklären, daß er sie bis zu einer späteren Kampfphase der laufenden Kampfrunde hinauszögert. (Das Verfahren für die Erklärung einer Hinausgezögerten Handlung wird auf der nächsten Seite beschrieben.) Während der Wartezeit kann er nichts weiter tun, von Freien Handlungen (S. 81) abgesehen. Der Vorteil beim Hinauszögern liegt darin, daß der Charakter damit die Chance erhält, auf etwas zu reagieren, was vielleicht im weiteren Verlauf der Runde noch geschieht.

Wenn dann schließlich in einer späteren Kampfphase etwas passiert, worauf der Charakter reagieren möchte, gibt der Spieler bekannt, daß der Charakter jetzt eingreift. Dies *muß* in dem Abschnitt der Phase geschehen, in dem die Handlungen erklärt werden, und zwar nachdem alle Charaktere, die in dieser Phase handeln, ihre Erklärungen abgegeben haben. Wurde in dieser Phase schon mit der Ausführung einer Handlung begonnen, kann der hinauszögernde Charakter nicht mehr eingreifen - er hat einfach zu lange gewartet. Wenn mehrere Charaktere Handlungen hinausgezögert haben und während derselben Kampfphase handeln möchten, greifen Sie auf die oben erläuterten Regeln für

Initiativepatts zurück. Kurz gefaßt: Zunächst werden die Handlungen der Charaktere erklärt, die in dieser Phase normal handeln, und zwar vom niedrigsten Initiativeergebnis bis zum höchsten. Dann werden in derselben Reihenfolge die Handlungen der hinauszögernden Charaktere erklärt. Ausgeführt werden als erstes die Handlungen der hinauszögernden Charaktere, anschliessend die der normal in dieser Phase handelnden Figuren, in beiden Fällen vom höchsten Initiativeergebnis bis zum niedrigsten vorgehend.

Bastion lauert in einem Hinterhalt (er hat seine Handlungen aus Kampfphase 25 hinausgezögert). In einem dunklen Winkel hockend hält er Ausschau nach Zeichen von Aktivität in einer Gasse. Schließlich kommen zwei Männer aus einer Tür auf der anderen Straßenseite heraus - es sind diejenigen, auf die Bastion gewartet hat! Jetzt, in Kampfphase 12, möchte Bastion seine hinausgezögerte Handlung ausführen. Er kommt damit vor den beiden Gegnern an die Reihe. Alle drei dürfen zehn Phasen später wieder handeln.

Das Hinauszögern von Handlungen muß durch eine Freie Handlung eingeleitet werden, aber es kostet nichts, die hinausgezögerten Handlungen schließlich durchzuführen. Nach der Ausführung Hinausgezögerter Handlungen senken Sie das Initiativeergebnis des betreffenden Charakters um 10. Liegt das Ergebnis über 0, kann der Charakter in der durch das Ergebnis bezeichneten Phase wieder handeln. Siehe **Zusätzliche Handlungen**, S. 79.

Hat ein Charakter am Ende einer Kampfrunde noch eine Hinausgezögerte Handlung übrig, so nimmt er sie in die nächste Kampfrunde mit. Sein neues Initiativeergebnis wird auf dem üblichen Wege ermittelt. Seine Hinausgezögerte Handlung kann er jederzeit ausführen, auch in einer Kampfphase, in der er nach seinem aktuellen Initiativeergebnis noch nicht handeln dürfte.

Bastion lauert wieder irgendwo im Hinterhalt (er ist nun mal so einer) und hat in die laufende Kampfrunde Hinausgezögerte Handlungen aus der vorherigen mitgenommen. Sein Initiativeergebnis für die laufende Runde beträgt 17, aber sein Opfer läuft in Kampfphase 29 ins Visier seines Scharfschützengewehrs. Aufgrund der Regeln für Hinausgezögerte Handlungen kann er trotzdem schießen, obwohl er mit den regulären Handlungen der laufenden Kampfrunde noch gar nicht an der Reihe ist.

Eine Hinausgezögerte Handlung wird normal abgewickelt. Der betreffende Charakter kann zehn Kampfphasen später wieder handeln oder in der durch ein neues Initiativeergebnis für die laufende Runde angegebenen Phase, je nachdem, welche Zahl *niedriger* ist.

Die Würfelpools werden in der Kampfphase aufgefrischt, in der die Hinauszögerung eingeleitet wird. Sie werden nicht wieder aufgefrischt, wenn die Hinausgezögerte(n) Handlung(en) schließlich in Angriff genommen werden. Sollte der Charakter während der Wartezeit aus irgendeinem Grund auch nur einen Würfel aus einem Pool verwenden, gilt das Hinauszögern als abgebrochen, und die betroffenen Handlungen werden durchgeführt (siehe unter **Würfelpools**, S. 84).

Ein Charakter kann immer nur Handlungen aus einer einzigen Kampfphase hinauszögern.

Nach Durchführung seiner Hinausgezögerten Handlung darf Bastion erst in der durch sein neues Initiativeergebnis angegebenen Phase 17 wieder handeln, weil die Zahl niedriger ist als 19 (Kampfphase 29 - 10). Wäre die Hinausgezögerte Handlung in Phase 18 durchgeführt worden, könnte Bastion erst in Phase 8 wieder handeln (18 - 10), was niedriger liegt als sein neues Initiativeergebnis von 17.

HANDLUNGEN

Charaktere können innerhalb einer Kampfphase drei verschiedene Arten von Handlungen ausführen: Freie, Einfache und Komplexe. Man kann eine Freie Handlung und zusätzlich entweder zwei Einfache Handlungen oder eine Komplexe Handlung durchführen.

FREIE HANDLUNGEN

Hierbei handelt es sich um relativ simple, nahezu mechanische Handlungen, die wenig oder gar keine Mühe erfordern, wie ein Wort aussprechen, einen Gegenstand fallen lassen, sich selbst flach hinwerfen oder sich beiläufig etwas ansehen.

Man darf in jeder Kampfphase eine Freie Handlung durchführen, selbst in solchen Phasen, in denen man laut Initiativeergebnis nicht mit Handeln an der Reihe ist. Pro Phase ist nur eine Freie Handlung erlaubt. Ein Charakter darf keine Freie Handlung als *allererste* Handlung einer Kampfrunde (also vor einer Einfachen Handlung) ausführen, es sei denn, der Charakter hätte eine Hinausgezögerte Handlung aus der vorherigen Kampfrunde mitgenommen, wie oben beschrieben.

Für Freie Handlungen sind in der Regel keine Erfolgsproben nötig, obwohl besondere Umstände dies erfordern können. Nachstehend finden Sie eine Beschreibung vieler möglicher Freier Handlungen.

Cyberware aktivieren

Man kann eine Freie Handlung darauf verwenden, ein Cybersystem zu aktivieren, das nicht permanent in Funktion ist. Es könnte sich dabei um Headware-Funk oder -Telefon handeln, um Infrarotaugen und so weiter. Näheres hierzu finden Sie im Abschnitt **Cyberware**, S. 246.

Ziel ansagen

Der Charakter kann ansagen, daß er einen verwundbaren Teil des Zieles aufs Korn nimmt (siehe **Ziel ansagen** S. 92). Diese Freie Handlung muß sofort ein *Zielen*, *Waffe abschießen*, *Waffe werfen* oder einen *Waffenlosen Nahkampfangriff* nach sich ziehen.

Feuermodus per Smartlink ändern

Charaktere, die eine Smartgun (per Bodywareverbindung) bereithalten, können den Feuermodus ihrer Waffe mit einer Freien Handlung ändern. Siehe **Feuermodus**, S. 92, und **Smartverbindung**, S. 90.

Handlung hinauszögern

Ein Charakter kann eine Handlung, mit der er jetzt an der Reihe wäre, durch Investition einer Freien Handlung hinauszögern (siehe **Hinauszögern von Handlungen**, S. 79). Diese Freie Handlung kann nur in Kampfphasen ausgeführt werden, in denen man auch mit anderen Handlungen an der Reihe ist (siehe **Zusätzliche Handlungen**, S. 79)

Sich flach hinwerfen

Ein Charakter darf sich jederzeit flach hinwerfen, es sei denn, er wäre überrascht worden (siehe S. 86). Ein Magier, der einen Zauberspruch aufrechterhält und sich flach hinwerfen möchte, muß eine Willenskraft(2)-Probe schaffen, um einen Verlust der Konzentration zu vermeiden.

Gegenstand fallen lassen

Es erfordert nur eine Freie Handlung, einen in der Hand gehaltenen Gegenstand fallen zu lassen. Ein Charakter, der in beiden Händen Objekte hält, kann sie im Zuge einer einzigen Freien Handlung fallen lassen.

Aufrechterhaltenen Zauberspruch fallenlassen

Ein Zauberer kann einen aufrechterhaltenen Zauberspruch als Freie Handlung fallenlassen.

Smartgunladestreifen auswerfen

Ein Charakter, der eine Smartgun (per Bodywareverbindung) bereithält, kann durch einen einfachen kybernetischen Befehl den Ladestreifen der Waffe auswerfen. Einen neuen Ladestreifen einzuschieben, erfordert jedoch eine Einfache Handlung (siehe **Smartverbindung**, S. 90).

Gestikulieren

Ein Charakter kann, so lächerlich sich das vielleicht anhört, per Freie Handlung eine Geste machen. Diese Regel bezieht sich jedoch in erster Linie auf den Gebrauch von Handbewegungen zur stummen Kommunikation in Kampfsituationen.

Beobachten

Eine Beobachtung zu machen, zählt ebenfalls als Freie Handlung (siehe **Wahrnehmung**, S. 185). Durch Beobachten bekommt man jedoch nur das Offensichtliche mit, obwohl aktive Sichtverstärker (Lichtverstärkung, Infrarot) dabei berücksichtigt werden. Beobachten als Freie Handlung reicht nicht aus, um eine Wahrnehmungsprobe zu würfeln (siehe **Genau beobachten** unter **Einfache Handlungen**).

Ein Wort aussprechen

Jedes ausgesprochene Wort nimmt eine Freie Handlung in Anspruch, aber für alle praktischen Zwecke kann man einem Charakter auch erlauben, einen oder zwei zusammenhängende Sätze zu äußern. Vielleicht möchte der Spielleiter jedoch mit Hilfe der Regel *Ein Wort, eine Handlung* exzessive, unrealistische Gespräche im Verlauf einer einzelnen Kampfrunde (die circa drei Sekunden umfaßt) unterbinden. Andere Spielleiter und Spieler bevorzugen möglicherweise eine eher umfangreiche Kommunikation.

EINFACHE HANDLUNGEN

Eine Einfache Handlung ist schon etwas komplizierter als eine Freie und setzt ein wenig mehr Konzentration voraus. Trotzdem sind nur für wenige Einfache Handlungen Erfolgsproben nötig.

Anstelle einer Einfachen Handlung kann auch eine Freie Handlung durchgeführt werden.

Im Verlauf einer einzelnen Kampfphase kann ein Charakter bis zu zwei Einfache Handlungen *oder* eine Komplexe Handlung durchführen.

Nachstehend werden einige typische Einfache Handlungen erläutert.

Feuermodus ändern

Ein Charakter, der eine Feuerwaffe bereithält, kann durch eine Einfache Handlung den Feuermodus wechseln. Handelt es sich bei der Waffe um eine korrekt zugeschaltete Smartgun, so erfordert der Moduswechsel nur eine Freie Handlung (siehe **Feuermodus**, S. 92, und **Smartverbindung**, S. 90).

Position ändern

Mit einer Einfachen Handlung kann man entweder aufstehen oder sich hinlegen. Versucht ein verwundeter Charakter aufzustehen, so muß er dazu eine Willenskraft(2)-Probe würfeln. Vergessen Sie nicht, Verletzungsmodifikatoren auf den Mindestwurf anzurechnen! Sich hinfallen lassen kann man stets ohne Probe, oder man wendet die Freie Handlung "Sich flach hinwerfen" auf.

Einem Geist befehlen

Mit einer Einfachen Handlung kann ein zauberkundiger Charakter einem unter seiner Kontrolle stehenden Natur- oder Elementargeist einen Befehl erteilen. Siehe dazu auch **Elementardienste** und **Naturgeisterdienste**, S. 140.

Waffe abfeuern

Eine bereitgehaltene Feuerwaffe abzufeuern nimmt eine Einfache Handlung in Anspruch, sei es im Einzelschuß-, halbautomatischen oder Salvenmodus. Näheres dazu finden Sie unter **Feuerwaffen**, S. 92. Hält man in jeder Hand eine Waffe, so kann man durch Aufwendung einer Einfachen Handlung mit jeder einmal schießen (siehe **Einsatz von zwei Waffen**, S. 90).

Einzelschußwaffen können nur je einmal pro Kampfphase abgefeuert werden.

Mit einer gleichartigen Handlung kann man auch Bogenwaffen (reguläre Bögen sowie Armbrüste) abschießen, die man vorher durch die Einfache Handlung *Waffe bereitmachen* schußbereit zur Hand genommen hat (siehe **Projektilwaffen**, S. 96).

Ladestreifen einschieben

Einen neuen Ladestreifen in eine bereitgehaltene Feuerwaffe einzuschieben, erfordert eine Einfache Handlung, aber nur dann, wenn man vorher den alten Streifen entfernt hat. Siehe dazu die Einfache Handlung **Ladestreifen herausnehmen** und ebenso **Nachladen von Feuerwaffen**, S. 95.

Genau beobachten

Durch eine Einfache Handlung kann man genaue Beobachtungen anstellen (siehe **Wahrnehmung**, S. 185).

Gegenstand aufnehmen/absetzen

Einen in Armreichweite stehenden Gegenstand aufzunehmen oder einen abzusetzen, den man in der Hand gehalten hat, erfordert eine Einfache Handlung.

Schnellziehen

Durch Aufwendung dieser Einfachen Handlung kann man in einem Zug eine Pistole oder pistolengroße Waffe (Tarnstufe 4 oder mehr, siehe S. 94) ziehen und sofort abschießen. Um die Waffe zu

ziehen, muß man eine Reaktions(4)-Probe schaffen, wobei nur 1 Erfolg benötigt wird. Steckt die Pistole nicht in einem passenden Halfter, steigt der Mindestwurf um 2. Führt der Wurf zum Erfolg, hat der Charakter die Pistole gezogen und kann normal schießen. Scheitert die Probe, kann er die Waffe nicht in der laufenden Kampfphase abfeuern.

Nur Waffen, die mit einer Einfachen Handlung abgeschossen werden können, kann man auch schnellziehen. Es ist möglich, zwei Waffen schnellzuziehen und abzufeuern, aber dabei steigt der Mindestwurf für beide Reaktionsproben um (weitere) 2 (siehe dazu **Einsatz einer zweiten Waffe**, S. 90).

Waffe bereitmachen

Man kann eine Waffe einsatzbereit zur Hand nehmen, indem man diese Einfache Handlung ausführt. Es kann sich dabei um eine Feuer-, Nahkampf-, Wurf-, Projektil-, montierte oder Fahrzeugwaffe handeln. Die Handlung steht für: Feuerwaffe aus dem Halfter ziehen, Wurf- oder Nahkampfwaffe aus einer Scheide ziehen, eine Waffe beliebiger Art aufheben, einen Bogenpfeil oder Armbrustbolzen einlegen oder überhaupt irgendeine Art Waffe einsatzbereit machen. Eine Waffe muß bereitgemacht werden, bevor man sie einsetzen kann.

Mit einer Einfachen Handlung dieser Art kann man mehrere kleine Wurfwaffen (wie Wurfmesser und Shuriken) wurfbereit zur Hand nehmen, wobei die Anzahl durch die abgerundete halbe Schnelligkeitsstufe des Charakters angegeben wird.

Ladestreifen herausnehmen

Diese Einfache Handlung umfaßt das Herausnehmen eines Ladestreifens aus einer bereitgehaltenen Feuerwaffe. Siehe dazu auch **Ladestreifen einschieben** (oben) und **Nachladen von Feuerwaffen**, S. 95. Sich einen neuen Ladestreifen zu packen und ihn in die Waffe zu rammen, erfordert eine weitere Einfache Handlung.

Wer eine Smartgun an seinen Bodywareanschluß gekoppelt hat, kann einen verbrauchten Ladestreifen auswerfen, indem er für einen simplen kybernetischen Befehl eine Freie Handlung aufwendet.

Wahrnehmung verlagern

Diese Einfache Handlung erlaubt es einem Zauberkundigen, seine Wahrnehmung in den Astralraum oder von dort zurück auf die physikalische Ebene zu verlegen. Astrale Projektion erfordert dagegen eine Komplexe Handlung. Siehe zu diesem Thema auch **Astrale Wahrnehmung**, S. 145.

Zielen

Vermittels dieser Einfachen Handlung kann man eine bereitgehaltene Fernwaffe (Feuerwaffe, Bogen oder Wurfwaffe) auf ein Ziel anlegen. Handlungen dieser Art sind im Effekt kumulativ, aber die Vorteile gehen wieder verloren, sobald man irgendeine andere Handlung unternimmt, einschließlich einer Freien. Den Vorgang des Zielens kann man über mehrere Kampfphasen und sogar Kampfrunden fortsetzen (durch mehrfaches Ausführen der Handlung *Zielen* bis zu einer Höchstzahl, die durch die abgerundete halbe Fertigkeitsstufe des Charakters mit dieser Waffe angegeben wird).

Charaktere, die über mehrere Kampfphasen hinweg zielen, können *keinesfalls* irgendwelche Poolwürfel einsetzen, egal aus welchem Grund, ohne die Effekte des Zielens wieder zu verlieren.

Jede Ausführung der Einfachen Handlung *Zielen* reduziert den Grund-Mindestwurf um 1. Siehe dazu **Fernkampf**, S. 87.

Waffe werfen

Eine bereitgehaltene Wurfwaffe zu werfen, erfordert eine Einfache Handlung (siehe oben, **Waffe bereitmachen**).

Einfaches Objekt benutzen

Der Gebrauch eines einfachen Gerätes erfordert eine Einfache Handlung. Einfach im Gebrauch ist ein Gerät dann, wenn man es vermittels einer Aktion wie Schalter oder Klinke drücken (Türen müssen unverschlossen sein, damit man sie mit einer Einfachen Handlung öffnen kann), Hebelziehen usw. in Gang setzen kann. Der Spielleiter muß unter Umständen je nach Fall entscheiden, ob ein Mechanismus einfach oder komplex ist. Auch die Verwendung von Gegenständen wie Tränken, Pillen, Talentsofts oder Patches erfordert jeweils eine Einfache Handlung.

KOMPLEXE HANDLUNGEN

Komplexe Handlungen setzen unter allen Handlungsformen die stärkste und intensivste Konzentration voraus. Pro Kampfphase ist daher nur eine Komplexe Handlung pro Charakter möglich. Man kann zusätzlich eine Freie Handlung durchführen, aber keine Einfache.

Astrale Projektion

Wenn ein Zauberer seinen Astralkörper aussenden möchte, erfordert dies eine Komplexe Handlung (siehe **Astrale Projektion**, S. 146).

Zauberspruch anwenden

Einen Zauber zu sprechen, erfordert ebenfalls eine Komplexe Handlung (siehe **Spruchzauberei**, S. 129).

Nahkampf- und Waffenloser Angriff

Durch eine Komplexe Handlung kann man mit einer Nahkampfwaffe oder waffenlos angreifen (siehe **Nahkampf**, S. 100). Es ist möglich, mit einer einzelnen Komplexen Handlung mehrere Ziele in Nahkampfreichweite zu attackieren (siehe **Mehrere Ziele**, S. 102).

Automatische Waffe abschießen

Das Abfeuern einer bereitgehaltenen Feuerwaffe im vollautomatischen Modus erfordert eine Komplexe Handlung (siehe **Feuerwaffen**, S. 92).

Montierte oder Fahrzeugwaffe abschießen

Durch eine Komplexe Handlung kann eine schußbereite montierte oder Fahrzeugwaffe abgefeuert werden (siehe **Fahrzeuge im Kampf**, S. 104).

Feuerwaffe nachladen

Waffen, die keine Ladestreifen aufnehmen, müssen durch eine Komplexe Handlung nachgeladen werden (siehe **Nachladen von Feuerwaffen**, S. 95).

Naturgeist beschwören

Ein Schamane kann durch eine Komplexe Handlung einen Naturgeist herbeirufen (**Beschwören von Naturgeistern**, S. 139).

Kompliziertes Objekt benutzen

Durch eine Komplexe Handlung kann man ein kompliziertes Gerät bedienen, wie zum Beispiel einen Computer, ein Cyberdeck oder ein Fahrzeug. "Benutzen" heißt in diesem Zusammenhang: Ein Programm aktivieren, detaillierte Befehle eingeben, eine interne Operation durchführen (wie Dateien kopieren), ein Fahrzeug lenken u.ä. Es ist nicht möglich, gleichzeitig zu laufen.

Fertigkeit einsetzen

Durch eine Komplexe Handlung kann man eine passende Fertigkeit einsetzen (siehe **Einsatz von Fertigkeiten**, S. 66).

BEWEGUNG

Außer der Entscheidung für Freie, Einfache und Komplexe Handlungen geht es in einer Kampfphase auch darum, ob und wie weit man sich bewegen möchte. Bewegung hat keine Auswirkungen auf die Verfügbarkeit von Freien, Einfachen oder Komplexen Handlungen.

Zwei Bewegungsformen werden unterschieden - Gehen und Laufen. Pro Kampfphase kann man sich für eine dieser beiden Geschwindigkeiten entscheiden oder auch dafür, daß man einfach stehenbleibt. Charaktere, die Zusätzliche Handlungen haben, können nur in einer ihrer Phasen laufen, es spielt allerdings keine Rolle, in welcher.

GEHEN

Durch Gehen legt man pro Kampfphase eine Entfernung zurück, die durch die Schnelligkeit in Metern angegeben wird. Wird die Bewegung mit einer Handlung kombiniert, für die eine Erfolgsprobe nötig ist, so steigt der Mindestwurf um 1. Führt die Bewegung über unebenes Gelände oder Hindernisse hinweg, so steigt der Mindestwurf sogar um 2.

LAUFEN

Durch Laufen legt man pro Kampfphase eine Entfernung zurück, die durch die Schnelligkeit, multipliziert mit dem Modifikator aus der nachstehenden Tabelle, in Metern angegeben wird.

Laufende Charaktere müssen einen Mindestwurfmodifikator von +4 für jede im Zuge der Bewegung anfallende Probe in Kauf nehmen.

Charaktere mit der Fertigkeit *Laufen* (Konzentration von *Athletik)* können versuchen, durch Aufwendung einer Komplexen Handlung (Fertigkeit einsetzen) die zurückgelegte Entfernung zu vergrößern. Jeder gegen Mindestwurf 4 erzielte Erfolg erhöht die effektive Schnelligkeit des Charakters für die gegenwärtige Kampfphase um 1.

LAUFMULTIPLIKATOREN

Rasse	Modifikator
Mensch	x3
Zwerg	x2
Elf	x3
Ork	x3
Troll	x2

ABFANGEN

Falls Ihr Charakter im Zuge seiner Bewegung in weniger als einem Meter Abstand an einem Gegner vorbeikommt, ohne ihn anzugreifen, darf dieser Gegner außerhalb der normalen Sequenz einen freien Nahkampfangriff auf ihn durchführen. Hält der Gegner eine Waffe bereit, benutzt er seine normale Fertigkeitsstufe in Bewaffnetem Kampf, ansonsten die in Waffenlosem Kampf. Der Mindestwurf beträgt 4.

Die einzigen Modifikatoren, die dabei zum Tragen kommen, ergeben sich aus Reichweite, Bewegung oder Zustand des Angreifers. Der Angreifer kann versuchen, den Charakter zu *überwältigen* (S. 103). Der verteidigende Charakter zählt als in *Voller Abwehr* befindlich (S. 102).

Wenn der vorbeilaufende Charakter Schaden erleidet (siehe **Nahkampf**, S. 100), zählt er als abgefangen und kann seine Bewegung nicht fortsetzen.

Für die bei diesem Verfahren anfallenden Würfe darf der Kampfpool herangezogen werden.

WÜRFELPOOLS

Als erster Schritt bei einer Kampfbegegnung stehen gleich zu Beginn der ersten Kampfrunde sämtliche Würfelpools in vollem Umfang zur Verfügung. Die Charaktere dürfen dann im Verlauf der Kampfrunde Würfel aus geeigneten Pools einsetzen. Einmal benutzte Poolwürfel stehen so lange nicht mehr zur Verfügung, bis der Pool zu Beginn der nächsten Handlung des Charakters aufgefrischt wird. Man darf mehr als einen Poolwürfel gleichzeitig für die Erleichterung einer Probe heranziehen, aber maximal so viele, wie der Pool enthält.

Eine Probe wird erleichtert, indem der Spieler Poolwürfel direkt zu denen addiert, die ihm normalerweise für die Probe zur Verfügung stehen. Hätte also ein Charakter für eine bestimmte Probe vier Würfel und würde zur Verbesserung seiner Chancen drei weitere aus dem geeigneten Pool mit hinzunehmen, so stünden ihm insgesamt sieben Würfel für die Probe zur Verfügung.

Für bestimmte Pools gelten Begrenzungen der Würfelanzahl, die für eine einzelne Probe jeweils herangezogen werden kann. In den Beschreibungen der einzelnen Würfelpools finden Sie weitere Informationen dazu.

Würfel aus einem Pool sollten eine andere Farbe haben als die übrigen für die Probe benutzten Würfel.

Ellen Whiteface, die schwere Pistole schußbereit ausgestreckt, ist mit ihrem Latein am Ende: Sollte es ihr nicht gelingen, den angreifenden Troll AUF DER STELLE niederzustrecken, muß sie sich nie wieder um ihr Latein Gedanken machen. Die Spielerin kann sich jetzt entscheiden, ob sie Würfel aus ihrem Kampfpool heranzieht (und wenn ja, wie viele), um Whitefaces Feuerwaffenprobe zu erleichtern. Was auch immer sie jetzt an Poolwürfeln investiert, steht ihr danach bis zum Beginn ihrer NÄCHSTEN Handlung nicht mehr zur Verfügung. Whiteface hat einen Kampfpool von 6. Da der Spielerin klar ist, daß der Troll gestoppt werden muß, koste es, was es wolle, zieht sie alle 6 Würfel heran. Damit ist der Kampfpool bis zu ihrer nächsten Handlung völlig leer. Hätte sie beispielsweise nur 4 Würfel herangezogen, wären 2 zum weiteren Gebrauch übriggeblieben. Whitefaces Spielerin beschließt jedoch, alles zu riskieren, um den Troll jetzt zu erledigen - denn sollte ihr das nicht gelingen, könnte er sich später noch mal auf sie stürzen, wenn sie gerade keine Kampfpoolwürfel mehr für die Abwehr zur Verfügung hat.

Zu Beginn jeder Handlung eines Charakters werden alle seine Würfelpools wieder auf ihren ursprünglichen, vollen Umfang aufgestockt. Hat man zum Beispiel einen Magiepool von 8, so wird er zu Beginn jeder Handlung des Charakters nötigenfalls wieder auf 8 Würfel heraufgesetzt. Unbenutzt gebliebene Poolwürfel werden NICHT von einer Handlung zur nächsten übernommen. Zum Ende einer Kampfrunde unbenutzt gebliebene Poolwürfel stehen zu Beginn der nächsten Kampfrunde noch zur Verfügung, verfallen aber bei der ersten Handlung des Charakters in der neuen Runde.

Whiteface bringt den Troll zur Strecke, hat aber anschließend ein Trio von Möchtegern-Ninjas vor sich, die scharf darauf sind, sie fertig zu machen. Zum Ende der Kampfrunde hat sie noch 3 Würfel im Kampfpool übrig. Beim Initiativewurf für die nächste Kampfrunde erzielt sie ein Ergebnis von 18. Die 3 Restwürfel im Kampfpool kann sie in allen Phasen vor 18 noch nach den üblichen Poolregeln benutzen. Sie wird sie auch brauchen, denn zwei der Möchtegerns kommen vor ihr an die Reihe.

Die Würfelpools von Charakteren, die Handlungen hinauszögern, werden in der Kampfphase aufgefrischt, in der die Verzögerung einsetzt. Dafür werden die Pools in dem Moment, wenn man die Handlung tatsächlich durchführt, nicht wieder aufgefrischt. Das geschieht erst wieder zur nächsten regulären Handlung. Werden in der Wartezeit bis zur hinausgezögerten Aktion aus irgendeinem Grund irgendwelche Poolwürfel verbraucht, so müssen die Handlungen sofort ausgeführt werden,und die Hinauszögerung ist verloren (siehe **Hinauszögern von Handlungen**, S. 79).

DER KAMPFPOOL

Der Kampfpool steht für die Aufmerksamkeit, die der Charakter seiner Haltung im Kampf schenkt. Würfel aus dem Kampfpool dürfen für jede Probe herangezogen werden, die mit Kampf zu tun hat, egal ob Angriff oder Abwehr - wie zum Beispiel für Fertigkeitsproben in den Bereichen Feuerwaffen, Projektilwaffen, Wurfwaffen, Schwere Waffen, Nahkampfwaffen oder ähnliches (siehe **Erfolgsproben**, S. 66). Würfel aus dem Kampfpool stehen auch für Proben zum Schadenswiderstand gegen normale Angriffe (siehe S. 102) zur Verfügung.

Jonah Hammer, ein viel zu eingebildeter Söldner weist einen Kampfpool von 7 Würfeln auf. Er beherrscht die Fertigkeiten Feuerwaffen, Projektilwaffen, Wurfwaffen und Schwere Waffen und kann die Kampfpoolwürfel für Proben auf diese Fertigkeiten heranziehen. Wird er angegriffen, kann er die Poolwürfel auch für die Schadenswiderstandsprobe nutzen.

Der Umfang des Kampfpools ergibt sich aus der *Summe von Schnelligkeit, Intelligenz und Willenskraft, geteilt durch 2 und nötigenfalls abgerundet.* Beachten Sie, daß der Zauberspruch *Persönlicher Kampfsinn* (S. 153) den Kampfpool beeinflußt. Das gilt auch für andere Zauber, die sich auf Schnelligkeit, Intelligenz oder Willenskraft auswirken.

Der Kampfpool wird nach den Standard-Poolregeln aufgefrischt.

Die Höchstanzahl von Würfeln aus dem Kampfpool, die man für eine einzelne offensive Erfolgsprobe heranziehen darf, ist gleich der Stufe in der Fertigkeit, auf die gewürfelt wird. Würfelt ein Charakter beispielsweise auf eine Kampffertigkeit mit Stufe 5, so darf er die Probe mit höchstens 5 Würfeln aus seinem Kampfpool verstärken.

Die Würfel, die für eine defensive Probe auf Schadenswiderstand zur Verfügung stehen, werden nur durch den Umfang des Kampfpools selbst begrenzt.

Bei magiebezogenen Erfolgsproben kommt der Kampfpool nur zur Anwendung, wenn es um schädigende Manipulationszauber geht. Würfelt man auf Schadenswiderstand gegen solche Sprüche, so kann man Würfel aus dem Kampfpool heranziehen (siehe **Manipulationszauber**, S. 127).

Ein Angriff wird als völliger Fehlschlag gewertet, wenn allein die Kampfpoolwürfel schon mehr Erfolge haben, als der Angreifer erzielen konnte. Lesen Sie dazu unter **Fernkampf**, S. 87, und **Nahkampf**, S. 100.

Charaktere, die eine Schwere Ganzkörper- oder Teilpanzerung tragen, müssen Abzüge auf ihren Kampfpool hinnehmen. Schwere Panzerungen reduzieren den Kampfpool um 1 Würfel für jeden Punkt, den die Ballistikstufe der Panzerung über der Schnelligkeitsstufe des Trägers liegt (siehe **Panzerung**, S. 242).

DER STEUERPOOL

Der Steuerpool hilft Riggern bei Proben, die mit Fahrzeugsteuerung zu tun haben - also beim Fahren oder Fliegen (S. 183) und bei *Positionsproben* (S. 105).

Der Steuerpool eines Riggers ist durch die *Reaktion* gegeben und wird nur durch die benutzte Fahrzeug-Steuereinrichtung modifiziert. Reaktionsboni aus anderen Quellen wirken sich auf diesen Pool nicht aus.

Der Steuerpool wird entsprechend den üblichen Poolregeln aufgefrischt. Spezielle Regeln bezüglich des Steuerpools und Positionsproben finden Sie unter **Fahrzeuge im Kampf**, S. 104.

Die Höchstanzahl Steuerpoolwürfel, die man für eine Probe in Sachen Fahrzeugsteuerung hinzuziehen darf, ist gleich der Grundanzahl Würfel, die poolunabhängig für die Probe zur Verfügung stehen - das heißt, gleich der Stufe in der Fertigkeit, die eingesetzt wird.

Nur Charaktere mit einer Fahrzeug-Steuereinrichtung (einer Riggerkontrolle) haben einen Steuerpool.

DER HACKINGPOOL

Decker benutzen Würfel aus dem Hackingpool, um deckbezogene Proben - z.B. für *Utility-Proben* (S. 174) und für MPCP-Widerstandsproben im *Matrixkampf* (S. 179) - zu erleichtern. Für Proben auf Abwehrutilities stehen Hackingpoolwürfel NICHT zur Verfügung.

Der Hackingpool ergibt sich aus der *Stufe in der Fertigkeit Computer* (oder der Softwarekonzentration oder der Deckingspezialisierung) *zuzüglich der Reaktion*. Die einzigen Boni, die auf den Hackingpool angerechnet werden, ergeben sich aus einer möglichen Reaktionsverstärkung im Cyberdeck. Boni aus anderen Quellen wirken sich nicht aus.

Der Hackingpool wird nach den üblichen Poolregeln aufgefrischt.

Zu einer Probe dürfen nur jeweils so viele Hackingpoolwürfel hinzugenommen werden, wie schon an Grundwürfeln zur Verfügung stehen. Das heißt, daß zu einer programmbezogenen Probe nur so viele Hackingpoolwürfel hinzukommen dürfen, wie die Stufe des Programms angibt. Entsprechend darf eine MPCP-Widerstandsprobe nur mit so vielen Poolwürfeln erleichtert werden, wie die Stufe des MPCP angibt.

Nur Charaktere mit einem Cyberdeck (siehe S. 172) haben einen Hackingpool.

DER MAGIEPOOL

Zauberkräftige Charaktere benutzen Würfel aus ihrem Magiepool, um bestimmte mit Magie zusammenhängende Proben zu erleichtern. Würfel aus dem Magiepool sind einsetzbar für Spruch-erfolgsproben und Entzugswiderstandsproben bei der *Spruchzauberei* (S. 129), nach einem besonderen Verfahren auch für *Rituelle Hexerei* (S. 133) sowie für die *Spruchabwehr* im Bereich spezifischer oder flächenwirksamer Zauber (S. 132). Proben, die mit Beschwören zu tun haben, können nicht durch Würfel aus dem Magiepool erleichtert werden.

Der Magiepool eines Charakters ergibt sich aus seiner *Fertigkeitsstufe in Hexerei* (oder irgendeiner Konzentration oder Spezialisierung dieser Fertigkeit nach den Regeln auf S. 70) *zuzüglich der Stufe anwendbarer Fokusse*, über die der Charakter verfügt (siehe **Fokusse**, S. 137). Schamanen erhalten unter gewissen Umständen Zuschläge auf ihren Magiepool auf der Grundlage ihres Totems (siehe **Totemmodifikatoren**, S. 119-122).

Der Magiepool wird nach den üblichen Poolregeln aufgefrischt.

Die Höchstanzahl Magiepoolwürfel, die man für eine Magie-Erfolgsprobe heranziehen darf, wird durch das Magieattribut angegeben. Will zum Beispiel ein Charakter mit Magieattribut 6 einen Spruch mit Kraftstufe 4 anwenden, so kann er bis zu 10 Würfel für diese Probe einsetzen.

Die Anzahl Würfel, die ein Charakter beim Entzugswiderstand aus dem Magiepool mit heranziehen kann, ist nur durch den Umfang des Pools begrenzt. Lesen Sie dazu die speziellen Regeln für **Rituelle Hexerei** (S. 133) und **Spruchabwehr** (S. 132), wo Sie nähere Hinweise für den Einsatz des Magiepools in diesen Situationen finden. Magiepoolwürfel dürfen nicht zur Erleichterung von Proben benutzt werden, die mit Beschwören zu tun haben.

Würfel aus dem Magiepool werden während einer Kampfrunde unmittelbar im Anschluß an den Schritt "Handlungen erklären" eingeteilt.

CRITTER-KAMPF

In **SHADOWRUN** wird der Begriff *Critters* für eine Vielzahl von Kreaturen und Wesenheiten verwendet. Dazu gehören reguläre und paranormale Tiere, Geister sowie Personen, die durch magische Viren beeinflußt sind, wie Vampire und Ghule.

INITIATIVE

Für Critters wird die Initiative auf genau dieselbe Art und Weise bestimmt wie für normale Charaktere. Alle Tiere haben eine Grund-Reaktionsstufe sowie eine Anzahl Initiativewürfel auf der Grundlage ihrer Reflexe (1, 2 oder sogar 3W6!). Schlagen Sie dazu die Tabelle der **Critter-Werte** (S. 234) auf. Um das Initiativeergebnis zu ermitteln, wird das Ergebnis der Initiativewürfel zur Reaktionsstufe des Critters addiert.

HANDLUNGEN

Intelligente Kreaturen können dieselben Handlungen ausführen wie normale Charaktere - vorausgesetzt, daß sie über die erforderlichen körperlichen oder paranormalen Mittel verfügen. Im Zweifel entscheidet der Spielleiter, wobei er auf die Informationen im Kapitel **Critters** (S. 214ff.) zurückgreifen kann. Die einzigen Freien Handlungen, die nichtintelligenten Kreaturen möglich sind, umfassen *Krafteinsatz beenden* (entspricht der Handlung *Aufrechterhaltenen Zauberspruch fallenlassen*), *Handlung hinauszögern*, *Sich flach hinwerfen*, *Gegenstand fallenlassen* (soweit anwendbar) und *Beobachten*. An Einfachen Handlungen stehen ihnen zur Verfügung: *Position ändern*, *Genau beobachten* und *Gegenstand aufnehmen/absetzen* (soweit anwendbar). Sie können die folgenden Komplexen Handlungen durchführen: *Angreifen* (entspricht *Nahkampf*-und *Waffenlosem Angriff*) und *Kraft einsetzen* (entspricht *Zauberspruch anwenden*).

WÜRFELPOOLS

Critters haben keine Würfelpools. Sie weisen jedoch Gefahrenstufen auf (siehe unten und auch **Hinter den Kulissen**, S. 187).

CRITTER-GEFAHRENSTUFEN

Für Critters wie für Nichtspielercharaktere gelten Gefahrenstufen, die gesteigerte Fähigkeiten und Begegnungsrisiken reflektieren. Die Gefahrenstufe steht für permanente Bonuswürfel, die jede geeignete Probe des Critters verstärken, egal ob offensive (besonders Angriffe) oder defensive Proben.

Die Gefahrenstufe erhöht jedoch NICHT die Anzahl der Initiativewürfel des Wesens. Ermitteln Sie die Initiative jeweils nach dem Standardverfahren durch Addition der Reaktionsstufe und des Ergebnisses der Initiativewürfel.

Die Gefahrenstufewürfel werden wie Kampfpoolwürfel behandelt, wenn es darum geht, ob ein völliger Fehlschlag vorliegt (siehe **Kampfpool**, S.84). Letztlich liegt es beim Spielleiter, zu welchen Proben er die Gefahrenstufe eines Critters heranzieht - je nach Fähigkeiten und Stärken des Wesens.

KAMPFFERTIGKEITEN

Intelligente Kreaturen können Fertigkeiten beherrschen, aber wenn sie das nicht tun, gelten für sie dieselben Regeln wie für nichtintelligente Wesen. Weitere Informationen dazu finden Sie im Kapitel **Critters** ab Seite 214. Nichtintelligente Kreaturen setzen für körperliche Angriffe so viele Grundwürfel ein, wie ihre Reaktionsstufe angibt. Kreaturen mit paranormalen Fähigkeiten setzen für die jeweilige Fähigkeit so viele Würfel ein, wie ihre Stufen in Schnelligkeit, Intelligenz, Willenskraft oder Reaktion angeben - je nachdem, was zutrifft.

Critters würfeln normale Schadenswiderstandsproben, ziehen dazu jedoch ihre Gefahrenstufe heran.

ÜBERRASCHUNG

Charaktere tauchen zu Zeiten an Orten auf, wo man sie nicht erwartet. Das kann durchaus absichtlich geschehen, wie im Fall eines Hinterhalts, oder zufällig, wie im Fall zweier unglücklicher Sicherheitsgardisten, die über eine Gruppe Shadowrunner stolpern, während letztere gerade irgendeine ruchlose Tat vollbringen. Unter solchen und ähnlichen Umständen spricht man von einer Überraschung.

Ein überraschter Charakter kann zunächst wenig mehr tun, als abzuwarten, was sich da entwickelt. Als Spielkonzept ist Überraschung eine individuelle Größe, deren Auswirkungen auf der Basis einzelner Charaktere zum Tragen kommen. Zum Beispiel könnte ein Spielercharakter, der in einen von zwei Nichtspielercharakteren gelegten Hinterhalt läuft, von Meuchler A überrascht sein, nicht dagegen von Meuchler B. Der Spielercharakter kann dann Maßnehmen gegen Meuchler B ergreifen, nicht jedoch gegen Meuchler A, dem es gelungen ist, ihn zu überraschen.

Zur Abwicklung von Überraschungs- und Hinterhaltsfällen würfeln alle Beteiligten auf Reaktion gegen Mindestwurf 4. Haben die im Hinterhalt liegenden Charaktere Handlungen hinausgezögert, um erst das Auftauchen ihrer Opfer abzuwarten, erhalten sie einen Modifikator von -2 auf ihren Mindestwurf. Der Spielleiter kann gegebenenfalls zusätzliche Mindestwurfmodifikatoren aufgrund des Geländes, geeigneter oder ungeeigneter Tarnung und anderer mildernder Umstände vergeben.

Die Erfolge jedes einzelnen Charakters werden dann gegen die Erfolge der Gegner aufgerechnet. Gegen jeden der gegnerischen Charaktere kommt es zu einem der beiden folgenden Resultate:

- Hat der Charakter nicht mehr Erfolge erzielt als ein bestimmter gegnerischer Charakter, kann er keine Handlungen durchführen, die diesen Gegner direkt beeinflussen, ihn behindern oder ihm entgegenwirken.
- Hat der Charakter dagegen mehr Erfolge erzielt als ein bestimmter Gegner, kann er Maßnahmen gegen ihn ergreifen.

Tess, Virgil und Winger warten im Hinterhalt auf drei Mitsuhama-Sicherheitsgorillas. Die Gorillas erscheinen auf der Bildfläche, und unsere Helden schlagen zu. Tess hat Reaktion 6, Virgil 8 und Winger 9. Die drei Gorillas haben alle Reaktion 4. Alle Beteiligten würfeln auf ihre Reaktion. Gegen Mindestwurf 2 (4 abzüglich von 2 aufgrund des Hinterhalts) erzielt Tess 3 Erfolge, Virgil 4 und Winger 5. Gorilla A erzielt gegen Mindestwurf 4 insgesamt 4 Erfolge, Gorilla B 2 und Gorilla C überhaupt keine. Indem wir die Erfolge vergleichen, stellen wir fest, daß Tess (3 Erfolge) gegen Gorilla B und C vorgehen kann (die 2 respektive 0 erzielten), nicht jedoch gegen Gorilla A mit seinen 4 Erfolgen. Auch Virgil kann nur gegen B und C handeln, da er lediglich genausoviel Erfolge hat wie A. Mit seinen 5 Erfolgen kann Winger gegen alle drei Schläger vorgehen.

Die Gorillas stecken damit tief in Schwierigkeiten. Schläger A kann mit seinen 4 gegen 3 Erfolgen nur gegen Tess handeln, und das war's dann auch schon. Weder B noch C können gegen einen der Shadowrunner etwas ausrichten. B hat einfach nicht genug Erfolge erzielt, während C ohne jeden Erfolg dasteht, also mit offenem Mund irgendeinen attraktiven Riß im Bürgersteig bewundert.

Jeder Handlungsverlust oder jede Handlungsbeschränkung im Zuge einer Überraschung wirkt sich auf die laufende Handlung des Charakters beziehungsweise auf seine nächste aus, wenn er gerade nicht an der Reihe ist. Überraschung sollte vor irgendwelchen Handlungen in einer Kampfphase geklärt werden.

Jeder Spielleiter wird in Kämpfen zweifellos viele eigene Entscheidungen fällen müssen. Die Hauptidee bei einer Überraschungssituation besteht darin, daß jeder Charakter, der bei der Reaktionsprobe nicht mehr Erfolge als ein bestimmter Gegner erzielte, nicht direkt gegen diesen Gegner vorgehen oder auf ihn reagieren kann. Er ist von diesem Gegner einfach *überrascht* worden. Allerdings darf ein überraschter Charakter Handlungen allgemeinerer Natur ausführen, die sich nicht direkt gegen den Feind richten, wie sich flach hinwerfen oder eine Waffe bereitmachen (ohne sie allerdings abzuschießen).

Ein Charakter, der mit seinen Reaktionserfolgen gegen keinen einzigen Angehörigen der feindlichen Gruppe bestehen kann, erleidet einen doppelten Nachteil. Er gilt als völlig überrascht und darf überhaupt keine Handlungen irgendwelcher Art ausführen, nicht mal Freie. Zehn Kampfphasen später kann er jedoch wieder normal handeln.

Critters und Tiere unterliegen denselben Überraschungsregeln, desgleichen Geister. Zaubersprüche, Programme und ICs dagegen sind niemals überrascht. Sorry!

FERNKAMPF

SHADOWRUN kennt zwei verschiedene Formen des Kampfes: Fernkampf, wobei immer Waffen beteiligt sind, und Nahkampf mit und ohne Waffen. Unabhängig von der Art der verwendeten Fernwaffen wird Fernkampf nach einheitlichen Regeln durchgeführt. Magischer Fernkampf wird im Kapitel **Magie** ab Seite 116 erläutert.

DURCHFÜHRUNG VON FERNKAMPF

Verwenden Sie das im folgenden umrissene Verfahren. Jeder Schritt wird im weiteren Verlauf des Kapitels genauer erklärt.

1. Entfernung feststellen:
Zählen Sie die Anzahl Meter bis zum Ziel und stellen Sie dann anhand der Waffen-Reichweiten-Tabelle (S. 88) die Entfernungskategorie fest, um den Grundmindestwurf zu bestimmen.

2. Situationsbedingte Modifikatoren anrechnen:
Konsultieren Sie die Fernkampf-Modifikatoren-Tabelle (S. 89) und rechnen Sie die passenden Situationsmodifikatoren auf den Mindestwurf an.

3. Angreifer würfelt Erfolgsprobe:
Würfeln Sie die Probe des Angreifers auf die passende Kampffertigkeit, modifiziert durch Würfel aus dem Kampfpool des Charakters. Zählen Sie die Erfolge (siehe dazu S. 90).

4. Opfer würfelt Schadenswiderstandsprobe:
Das Opfer würfelt seine Schadenswiderstandsprobe auf Konstitution plus Kampfpoolwürfel gegen einen Mindestwurf, der durch das Powerniveau der verwendeten Waffe angegeben wird, abzüglich der Panzerungsstufe des Opfers. Zählen Sie die Erfolge.

5. Ergebnis ermitteln:
Vergleichen sie die Erfolge von Angreifer und Opfer. Je nachdem, wer netto die höhere Anzahl an Erfolgen erzielt hat, wird der Waffenschaden (und damit das Schadensniveau) entweder reduziert oder gesteigert. Bei einem Unentschieden richtet der Angreifer den Grundschaden seiner Waffe an. Zu einem völligen Fehlschlag ist es gekommen, wenn das Opfer schon allein mit Kampfpoolwürfeln mehr Erfolge erzielt hat als der Angreifer insgesamt (siehe S. 91).

6. Schaden anrechnen:
Das erreichte Schadensniveau wird, wenn nötig, auf dem Zustandsmonitor des Opfers verzeichnet (siehe S. 91).

DER GRUNDMINDESTWURF

Stellen Sie die Entfernung zum Ziel fest und konsultieren Sie dann die nachstehende Waffen-Reichweiten-Tabelle, um die entsprechende Kategorie für Ihre Waffe zu finden. Schüsse gegen Ziele auf kurze Entfernung gehen gegen Mindestwurf 4, gegen Ziele auf mittlere Entfernung gegen Mindestwurf 5, gegen Ziele auf weite Entfernung gegen Mindestwurf 6 und gegen Ziele auf extrem weite Entfernung gegen Mindestwurf 9.

WAFFENREICHWEITEN

Mindestwurf	4	5	6	9
Typ	**Kurz**	**Mittel**	**Weit**	**Extrem weit**
		Reichweiten in Metern		
Feuerwaffen				
Hold-out-Pistole	0-5	6-15	16-30	31-50
Leichte Pistole	0-5	6-15	16-30	31-50
Schwere Pistole	0-5	6-20	21-40	41-60
MP	0-10	11-40	41-80	81-150
Taser	0-5	6-10	11-12	13-15
Schrotflinte	0-10	11-20	21-50	51-100
Sportgewehr	0-30	31-60	61-150	151-300
Scharfschützengewehr	0-40	41-80	81-200	201-400
Sturmgewehr	0-15	16-40	41-100	101-250
Leichtes MG	0-20	21-40	41-80	81-150
Schwere Waffen				
Mittleres MG	0-40	41-150	151-300	301-500
Schweres MG	0-40	41-150	151-400	401-800
Sturmkanone	0-50	51-150	151-450	451-1.300
Granatwerfer	*5-50	51-100	101-150	151-300
Raketenwerfer	*20-70	71-150	151-450	451-1.500
Projektilwaffen				
Bogen	0 - Min Str	bis Min Str x 10	bis Min Str x 30	bis Min Str x 60
Leichte Armbrust	0 - Min Str x 2	bis Min Str x 8	bis Min Str x 20	bis Min Str x 40
Mittlere Armbrust	0 - Min Str x 3	bis Min Str x 12	bis Min Str x 30	bis Min Str x 50
Schwere Armbrust	0 - Min Str x 5	bis Min Str x 15	bis Min Str x 40	bis Min Str x 60
Wurfwaffen				
Wurfmesser	0 - Str	bis Str x 2	bis Str x 3	bis Str x 5
Shuriken	0 - Str	bis Str x 2	bis Str x 5	bis Str x 7

Der Mindestwurf steht über der dazugehörigen Reichweitenspalte. Alle Entfernungen sind in Metern angegeben. Waffen mit einem Sternchen in der Spalte "kurz" können nur über eine Mindestentfernung abgefeuert werden. Bei den Projektilwaffen bedeuten Angaben wie "bis Min Str x 10", daß die geforderte Mindeststärke des Schützen herangezogen wird, um die Entfernungen zu ermitteln. Schießt ein Charakter mit Stärke 5 einen für diese Stärke ausgelegten Bogen ab, so beträgt die kurze Reichweite 0-5, die mittlere 6-50, die weite 51-150 und die extrem weite 151-300. Lesen Sie näheres dazu unter **Mindeststärken**, S. 96.

Mindestentfernungen

Waffen mit einem Sternchen in der Spalte "kurz" können nicht auf Ziele abgefeuert werden, die näher am Schützen stehen, als die angegebene Mindestentfernung beträgt (siehe **Granatwerfer**, S. 97, und **Raketenwerfer**, S. 98).

Bildvergrößerungssysteme

Diese Geräte dienen dazu, die Reichweitenkategorie einer Waffe jeweils um so viele Spalten nach links zu verschieben, wie die Stufe des Gerätes angibt. Ein Zielfernrohr mit Stufe 2 verschiebt die Reichweite bei einem Schuß über weite Entfernung auf die Spalte für kurze Entfernung. In diesem Beispiel sinkt also der Grundmindestwurf von 6 für weite Entfernung auf 4 für kurze. Kurz ist jedoch die Mindestkategorie, die stets gilt, also würde dasselbe Zielfernrohr bei einem Schuß über mittlere Entfernung den Mindestwurf auch nur auf 4 für kurze Entfernungen senken.

SITUATIONSBEDINGTE MINDESTWURFMODIFIKATOREN

Die Dinge sind nicht immer so einfach, wie sie auf den ersten Blick erscheinen. Waffenzubehör, Deckung, atmosphärische Bedingungen und Bewegung von Angreifer und Ziel können den Mindestwurf verändern. Wie bei jedem Einsatz einer Fertigkeit oder eines Attributs, beeinflußt natürlich auch der Zustand Ihres Charakters den Mindestwurf.

Ein durch Modifikatoren unter 2 gesenkter Mindestwurf zählt wie 2. Ein Mindestwurf kann niemals darunter liegen.

Die Modifikatoren für Fernkampf erscheinen in der nachstehenden Fernkampf-Modifikatoren-Tabelle. Die verschiedenen Umstände sind im Anschluß daran einzeln erläutert.

Um den endgültigen modifizierten Mindestwurf zu ermitteln, addieren Sie alle situationsgerechten Modifikatoren und verrechnen das Ergebnis mit dem Grundmindestwurf. Der modifizierte Mindestwurf darf nie unter 2 liegen.

Rückstoß

Waffen, die mehr als ein Geschoß pro Handlung abfeuern, unterliegen im Zuge des Schießens einem eskalierenden Rückstoßmodifikator. Halbautomatische Waffen, die einen zweiten Schuß abfeuern, erhalten nur für diesen zweiten Schuß einen Modifikator von +1. Salvenfeuer zieht +2 für jeden Feuerstoß nach sich, der in derselben Kampfphase abgegeben wird. Das heißt, wenn man das Maximum von zwei Salven in einer Handlung abgibt, erhält man einen Modifikator von +2 für den ersten

Feuerstoß und weitere +2 (insgesamt +4) für den zweiten. Vollautomatisches Feuer bewirkt einen kumulativen Modifikator von +1 für jedes in der laufenden Kampfphase abgefeuerte Geschoß. Gibt also ein Charakter im vollautomatischen Modus 7 Schüsse ab, unterliegt er einem Modifikator von +7. Würde derselbe Charakter zwei vollautomatische Feuerstöße von je fünf Schüssen abgeben, hätte er einen Modifikator von +5 für den ersten Feuerstoß und von +10 für den zweiten.

Einen Rückstoßmodifikator kann man nur durch Rückstoßdämpfer oder Gyrostabilisatoren ausgleichen (S. 240).

Verdoppeln Sie die unkompensierten Rückstoßmodifikatoren für mittlere und schwere Maschinengewehre (Schwere Waffen) und Schrotflinten. Feuert ein mittleres MG 10 Geschosse ab und hat 6 Punkte Rückstoßkompensation, unterliegt es einem abschließenden Modifikator von +8 (4 x 2).

Fernkampfmodifikatoren

Situation	Modifikator
Rückstoß, halbautomatisch	+1 für zweiten Schuß in derselben Kampfphase
Rückstoß, Salvenfeuer	+2 pro Salve in derselben Kampfphase
Rückstoß, vollautomatisch	+1 pro Geschoß, das in derselben Kampfphase abgefeuert wurde
Rückstoß, Schwere Waffe	+1pro Schuß, der in derselben Kampfphase abgefeuert wurde
Blindes Feuern	+8
Deckung, teilweise	+4
Schlechte Sicht	siehe Tab. **Sichtverhältnisse**
Mehrere Ziele	+2 pro zusätzlichem Ziel in derselben Kampfphase
Laufendes Ziel	+2
Stillstehendes Ziel	-1
Angreifer im Nahkampf	+2 je Gegner
Laufender Angreifer	+4
Laufender Angreifer (schwieriges Gelände)	+6
Gehender Angreifer	+1
Gehender Angreifer (schwieriges Gelände)	+2
Verwundeter Angreifer	siehe **Verletzungsmodifikatoren**, S. 112
Smartverbindung (mit Smartgun)	-2
Smartbrille (mit Smartgun)	-1
Lasermarkierer	-1
Einsatz von zwei Waffen	+2
Gezielter Schuß	-1 pro Einfache Handlung
Zielfernrohr	Speziell
Rückstoßdämpfer	senkt Rückstoßmodifikator
Gyrostabilisator	senkt Rückstoß- und Bewegungsmodifikator

Blindes Feuer

Angriffe gegen nicht sichtbare Ziele unterliegen einem Modifikator von +8. Das bezieht sich auf Angriffe durch undurchsichtige Hindernisse, auf indirektes Feuer mit Granat- oder Raketenwerfern gegen nicht sichtbare Ziele sowie auf Angriffe gegen normalerweise sichtbare, gegenwärtig aber unsichtbare Ziele.

Teilweise Deckung

Angriffe gegen Ziele, die durch Geländehindernisse wie Büsche und Blattwerk oder durch Hindernisse wie Kisten, Fenster, Türen, Vorhänge usw. verdeckt werden, unterliegen einem Modifikator von +4. Eine Verdeckung des Ziels durch Umweltbedingungen wie Rauch oder Dunkelheit unterliegt den Modifikatoren aufgrund der Sichtverhältnisse (siehe unten).

Schlechte Sicht

Umweltbedingungen wie Dunkelheit oder Rauch wirken sich gelegentlich auf Kampfsituationen aus. In welchem Ausmaß das geschieht, hängt von der Sicht ab, über die der Angreifer verfügt. Die Modifikatoren finden Sie in der nachstehenden Tabelle **Sichtverhältnisse**.

Wo zwei durch einen Schrägstrich getrennte Werte angegeben sind, bezieht sich der erste Modifikator auf kybernetische oder elektronische Sicht und der zweite auf natürliche metamenschliche Sicht. Wo kein Schrägstich steht, gilt der angegebene Modifikator für alle Sichtarten.

Vollständige Finsternis tritt im allgemeinen nur in Innenräumen und unterirdischen Anlagen auf und zeigt an, daß keinerlei Licht vorhanden ist. **Schwache Beleuchtung** weist auf schwache Lichtquellen wie kleine Taschenlampen, Streichhölzer, Mondlicht, helle Ritzen und so weiter hin. **Teilbeleuchtung** ist die verbreitetste Art und bezieht sich auf Straßen im Lampenlicht, teilweise beleuchtete Treppen und Flure und ähnliches. **Grelles Licht** wirkt sich aus, wenn der Angreifer direkt in eine Lichtquelle wie die Sonne oder einen Suchscheinwerfer blickt. **Dunst** wird durch sehr leichten Regen oder Schneetreiben herbeigeführt. **Leichter Rauch/Nebel/Regen** bezieht sich auf schwachen Qualm (vielleicht von einem Lagerfeuer), einen dünnen Inlandnebel oder leichten Regen. **Dichter Rauch/Nebel/Regen** bezieht sich auf verstärktes Auftreten der eben genannten Beispiele. Bei **Thermorauch** handelt es sich um einen Spezialrauch, der entwickelt wurde, um Infrarotsicht zu blockieren. Thermorauch wirkt sich auf Infrarotaugen aus wie normaler Rauch auf normales Sichtvermögen.

Sichtverhältnisse

Sichtbedingung	Normal	Lichtverstärker	Infrarot
Vollständige Finsternis	+8	+8/+8	+4/+2
Schwache Beleuchtung	+6	+4/+2	+4/+2
Teilbeleuchtung	+2	+1/0	+2/+1
Grelles Licht	+2	+4/+2	+4/+2
Dunst	+2	+2/0	0
Leichter Rauch/Nebel/Regen	+4	+4/+2	0
Dichter Rauch/Nebel/Regen	+6	+6/+4	+1/0
Thermorauch / (wirkt sich wie Rauch aus, nur daß Infrarotaugen dieselben Modifikatoren haben wie normale Augen)			

Mehrere Ziele

Greift ein Charakter mehrere Ziele in einer einzigen Kampfphase an, steigt der Mindestwurf pro zusätzlichem Ziel um 2. Feuert beispielsweise jemand im vollautomatischen Modus auf drei Ziele (Salven von drei, vier und drei Geschossen), so steigt der Mindestwurf für das zweite Opfer um 2 und für das dritte um 4.

Laufendes Ziel

Läuft das Opfer zum Zeitpunkt des Angriffs oder ist es während seiner eigenen vorangegangenen Handlung gelaufen, so steigt der Mindestwurf um 2.

Stationäres Ziel

Angriffe gegen ein unbewegliches, stationäres Ziel reduzieren den Mindestwurf um 1.

Angreifer im Nahkampf

Versucht der Angreifer einen Fernkampfangriff durchzuführen, während er selbst sich mit einem Gegner im Nahkampf befindet, oder wird er sich des Versuchs eines anderen Charakters bewußt, seinen Angriffsversuch innerhalb von zwei Metern Abstand zu ihm abzublocken, so steigt der Mindestwurf pro entsprechendem Gegner um 2.

Laufender Angreifer

Läuft der Angreifer selbst zum Zeitpunkt seines Angriffs, so steigt der Mindestwurf um 4. Bewegt er sich auf schwierigem, gefährlichem oder von Spalten durchzogenem Boden, beträgt der Modifikator gar +6. Bewegungsmodifikatoren können durch Gyrostabilisatoren ausgeglichen werden, wie weiter unten beschrieben. Lesen Sie dazu auch unter **Bewegung** (S. 83) nach.

Gehender Angreifer

Die Modifikatoren betragen +1 für normales Gehen und +2 für Gehen auf schwierigem, gefährlichem oder von Spalten durchzogenem Grund. Lesen Sie dazu auch unter **Bewegung** (S. 83) nach.

Verwundeter Angreifer

Der Angreifer hat Schaden genommen. Lesen Sie dazu den Abschnitt **Verletzungsmodifikatoren**, S. 112.

Smartverbindung

Charaktere mit einer Bodyware-Smartverbindung und einer passend ausgestatteten Smartwaffe (siehe S. 240) erhalten einen Mindestwurfmodifikator von -2.

Smartbrille

Charaktere, die eine Smartbrille tragen und eine passend ausgestattete Smartwaffe (siehe S. 240) führen, erhalten einen Mindestwurfmodifikator von -1.

Lasermarkierer

Angriffe mit Waffen, die mit Lasermarkierern ausgestattet sind, erfolgen gegen einen um 1 gesenkten Mindestwurf. Laserzielrohre sind nur bis auf 50 Meter wirksam und werden durch Nebel, Rauch und Regen behindert.

Einsatz von zwei Waffen

Charaktere können zwei Waffen der Klassen Pistolen und MPs benutzen, eine in jeder Hand. Damit steigt jedoch der Mindestwurf für jede Waffe um 2, und alle Vergünstigungen durch Smartverbindungen, Smartbrillen und Laserzielrohre entfallen. Zusätzlich gelten alle nicht kompensierten Rückstoßmodifikatoren einer Waffe auch für die andere .

Gezielter Schuß

Durch Zielen sinkt der Mindestwurf um 1 pro Einfacher Handlung, die für das Zielen aufgewandt wird. Weitere Informationen unter **Zielen**, S. 82.

Zielfernrohr

Dieses Gerät reduziert die Reichweitenkategorie und den damit verbundenen Grundmindestwurf (siehe **Zielfernrohre**, S. 240).

Rückstoßdämpfung

Die entsprechenden Systeme wirken den Effekten des Rückstoßes einer Waffe entgegen. Der Rückstoßmodifikator sinkt um 1 pro Punkt an Rückstoßdämpfung, den das System bewirkt. Die genauen Grade an Rückstoßdämpfung finden Sie unter **Feuerwaffenzubehör** auf S. 240. Diese Systeme wirken sich nur auf Rückstoßeffekte aus und keinesfalls auf sonstige situationsbedingte Modifikatoren.

Gyrostabilisation

Ein derartiger Effekt wird durch tragbare, stabilisierende Abschußplattformen herbeigeführt, die sowohl dem Rückstoß als auch bewegungsbedingten Modifikatoren (wie durch Laufen oder Gehen) entgegenwirken. Die Summe aus Rückstoß- und Bewegungsmodifikatoren sinkt um 1 pro Punkt an Gyrostabilisation, den das System bewirkt. Die genauen Grade möglicher Gyrostabilisation finden Sie unter **Feuerwaffenzubehör** auf S. 240. Diese Geräte gleichen lediglich rückstoß- und bewegungsbedingte Abzüge aus, keineswegs sonstige situationsbedingte Modifikatoren. Die Auswirkungen von Gyrostabilisation und Rückstoßdämpfung addieren sich.

DIE ANGRIFFS-ERFOLGSPROBE

Um das Ergebnis Ihres Angriffs zu ermitteln, würfeln Sie eine Erfolgsprobe mit der Anzahl Würfel, die durch die Fertigkeit Ihres Charakters mit der entsprechenden Fernwaffe angegeben wird, plus Zusatzwürfel aus dem Kampfpool des Charakters. Vergleichen Sie jedes einzelne Würfelergebnis mit dem modifizierten Mindestwurf und berücksichtigen Sie dabei die Regel der Eins und die Regel der Sechs (S. 32). Jedes Würfelergebnis gleich oder über dem Mindestwurf zählt als Erfolg. Wird kein einziger Erfolg erzielt, war der Angriff ein Fehlschlag.

Behalten Sie die Anzahl der Erfolge im Auge! Schreiben Sie sie notfalls auf.

Liam hat die Fertigkeit Feuerwaffen 6 und nimmt 4 Würfel aus seinem Kampfpool mit hinzu. Sein modifizierter Mindestwurf beträgt 4. Er wirft seine 10 Würfel und erzielt 3, 4, 3, 2, 5, 5, 1, 2, 6, 5. Betrachtet man sich die Würfelergebnisse im einzelnen, so ist festzustellen, daß die eine Vier, die drei Fünfen und die Sechs dem modifizierten Mindestwurf von 4 gleichkommen oder ihn übertreffen, was insgesamt 5 Erfolge ergibt. Hätte der modifizierte Mindestwurf 5 betragen, wären nur 4 Erfolge erzielt worden. Hätte er gar über 6 gelegen - sagen wir 8 -, dann hätte nur die eine Sechs nach der Regel der Sechs neu gewürfelt werden können. Bei diesem zusätzlichen Wurf hätte Liam 2 oder mehr erzielen müssen, um bei seinem Angriff insgesamt wenigstens 1 Erfolg zu erreichen.

WIDERSTANDSPROBE DES VERTEIDIGERS

Jetzt ist das Opfer mit einer Widerstandsprobe an der Reihe, um den erlittenen Schaden zu senken. Um seine Haut zu retten, wirft der Verteidiger eine Anzahl Würfel gleich seinem Attribut

Konstitution (inklusive möglicher Dermalpanzerung, S. 242) zuzüglich eventuell noch in seinem Kampfpool befindlicher Würfel.

Der Mindestwurf für diese Probe wird durch das Powerniveau der verwendeten Waffe angegeben, abzüglich der vom Opfer getragenen Panzerung. Das Ergebnis ist der modifizierte Mindestwurf. Jedes Ergebnis von unter 2 wird wie 2 behandelt. Beachten Sie beim Wurf auch die Regeln der Eins und der Sechs. Wir empfehlen, für Würfel aus dem Kampfpool und Würfel aus der Konstitution verschiedene Farben zu benutzen. Jeder Würfel, der den Mindestwurf erreicht oder übertrifft, erzielt einen Erfolg.

Verzeichnen Sie genau, wie viele Erfolge insgesamt erzielt wurden und wie viele davon auf Kampfpoolwürfeln beruhen.

Diese Probe wird auch häufig als *Schadenswiderstandsprobe* bezeichnet.

Liams Opfer, ein Unglücklicher mit dem noch unglücklicheren Namen Snot, hat Konstitution 5 und trägt eine ballistische Panzerung mit Stufe 4. Liam feuert seine zuverlässige schwere Pistole vom Typ Ares Predator ab, die einen Schadenscode von 9M aufweist.

Der modifizierte Mindestwurf für Snots Widerstandsprobe beträgt 5 (Powerniveau 9 minus Panzerung 4). Snot wirft 5 Würfel aufgrund seiner Konstitution und könnte auch Würfel aus seinem Kampfpool heranziehen. Aber, oh weh, er hat keine mehr übrig!

Die Würfel ergeben 2, 3, 4, 4 und 6. Nur einer davon ist ein Erfolg, denn nur die 6 hat den Mindestwurf erreicht bzw. übertroffen.

AUSGANG DES ANGRIFFS

Vergleichen Sie die vom Angreifer und die vom Opfer erzielten Erfolge.

Hat der Angreifer mehr Erfolge erzielt, kann er den angerichteten Schaden im Vergleich zum Grundschaden der Waffe erhöhen. Je zwei Erfolge, die der Angreifer mehr erzielt hat als das Ziel, steigern das Schadensniveau um eins.

Der Grundschaden aller Waffen (dargestellt durch den Schadenscode) enthält ein Schadensniveau: In aufsteigender Reihenfolge sind diese (L)eicht, (M)ittel, (S)chwer oder (T)ödlich. Eine Erhöhung des Schadensniveaus führt in dieser Reihe zur jeweils nächsten Stufe, eine Senkung zur jeweils niedrigeren. Lesen Sie dazu auch unter **Schadenscodes**, S. 33, nach.

Pro 2 Nettoerfolge des Angreifers Anstieg um jeweils 1 Schritt: >>>>>
(L)eicht - (M)ittel - (S)chwer - (T)ödlich
<<<<<Pro 2 Nettoerfolge des Opfers Senkung um jeweils 1 Schritt:

Erzielen Angreifer und Opfer gleich viele Erfolge, bewirkt die Waffe ihren Grundschaden.

Erzielt das Opfer mehr Erfolge als der Angreifer, kann es den Schaden senken: Ausgehend vom Grundschaden sinkt das Schadensniveau um einen Schritt für jeweils 2 Erfolge, die das Opfer mehr geschafft hat als der Angreifer. Sinkt das Schadensniveau dabei unter Leicht, erleidet das Opfer überhaupt keinen Schaden.

Reichen allein die Kampfpoolwürfel des Opfers aus, um mehr Erfolge als der Angreifer zu erzielen, war der Angriff ein völliger Fehlschlag.

Wenn wir Liams und Snots Erfolge vergleichen, stellen wir fest, daß der Angreifer Liam mit 5 Erfolgen um 4 über denen Snots liegt (der 1 Erfolg erzielt hat). Demzufolge kann Liam das Schadensniveau steigern. Von seinen 4 Nettoerfolgen wird das Schadensniveau von den ersten beiden von "M" auf "S", von den letzten beiden von "S" auf "T" gesteigert.

Hätte irgendein Zufall Snot zu 2 Erfolgen mehr als Liam verholfen, wäre das Schadensniveau von "M" auf "L" gesenkt worden - er hätte also nur eine Leichte Wunde erlitten. Um überhaupt keinen Schaden zu nehmen, hätte er 4 Erfolge mehr als Liam erzielen müssen: 2, um von "M" auf "L" zu kommen, und weitere 2, um von "L" auf keinen Schaden zu gelangen.

Hätten beide die gleiche Anzahl Erfolge gewürfelt, hätte Snot eine Mittlere Wunde erlitten, da der Schadenscode der Waffe (9M) ein Mittleres Schadensniveau als Ausgangswert aufweist.

SCHADENSANWENDUNG

Verzeichnen Sie den erlittenen Schaden auf dem Zustandsmonitor des Opfers und folgen Sie dabei den Regeln auf S. 111.

Aufhaltende Effekte

Ein von einer Fernwaffe getroffener Charakter kann von der Wucht des Aufschlages zu Boden geschleudert werden. Wird ein Charakter getroffen, muß er eine Konstitutionsprobe gegen einen Mindestwurf ablegen, der gleich dem halben Powerniveau des Angriffes (abgerundet) ist. Erreicht der Charakter bei dieser Probe mindestens so viele Erfolge, daß er eine bestimmte "Schwellenzahl" (angegeben durch die gerundete Hälfte des erlittenen Schadens - 1 bei einer Leichten Wunde, 2 bei einer Mittleren, 3 bei einer Schweren) übertrifft, tritt keine aufhaltende Wirkung ein.

Erzielt der Charakter überhaupt keine Erfolge,so stürzt er.

Schafft er zwar Erfolge, übertrifft aber die Schwellenzahl nicht, bleibt er auf den Beinen, stolpert jedoch einen oder zwei Schritte (1 Meter) in die Richtung, aus welcher der Angriff erfolgte.

Dies bedeutet zum Beispiel, daß jemand, der eine Mittlere Wunde erlitten hat, mehr als 2 Erfolge erzielen muß, um nicht einer mannstoppenden Wirkung zum Opfer zu fallen. Mit 1 oder 2 Erfolgen stolpert er einen Meter weit in Richtung des Angriffs. Schafft er überhaupt keinen Erfolg bei der Konstitutionsprobe, stürzt er zu Boden.

Gelgeschosse haben bei der Probe gegen aufhaltende Wirkung einen Mindestwurf gleich ihrem vollen Powerniveau (siehe Munitionstabelle im Kapitel **Ausrüstung**).

Charaktere, die eine Tödliche Wunde erleiden, gehen stets zu Boden.

Angesagte Ziele

Charaktere können "Ziele ansagen", um den Waffenschaden zu erhöhen, indem sie empfindliche Teile des Ziels anvisieren - wie den Kopf einer Person, die Reifen oder Fenster eines Fahrzeuges usw. Der Spielleiter entscheidet, ob ein solcher empfindlicher Punkt für einen Angriff offen ist.

Ein angesagter Schuß kann zu diversen Auswirkungen nach Wahl des Spielers und Einverständnis des Spielleiters führen:

- Das Grundschadensniveau steigt um eine Stufe (L wird M, M wird S, S wird T). Der Schütze muß +4 auf seinen Mindestwurf hinnehmen.
- Bei Zielen, die fahrzeuggroß oder größer sind, kann ein spezielles Teilziel getroffen werden, wie die Fenster oder Reifen eines Autos. Es gelten die normalen Schadensregeln, aber sie werden auf diesen speziellen Teil angewandt. Bei Fenstern oder Reifen würde man die Barrierenstufen verwenden. Auch hier wird der Mindestwurf des Angreifers um 4 heraufgesetzt.

Ziele können nur für den Einzelschuß-, halbautomatischen und Salvenmodus angesagt werden.

Ein Charakter kann auch erst zielen (siehe **Einfache Handlungen**, S. 82) und dann zum Zeitpunkt des Angriffs ein Ziel ansagen. Die Zielansage ist eine Freie Handlung.

FEUERWAFFEN

Im Fernkampf werden meistens Feuerwaffen eingesetzt. Sie sind in vier Sorten unterteilt: Waffen, die im Einzelschußmodus feuern (EM), im halbautomatischen Modus (HM), im Salvenmodus (SM) und im vollautomatischen Modus (AM). Manche Waffen können auch auf verschiedene Modi eingestellt werden.

Feuermodi

Feuerwaffenart	Feuermodus
Hold-out-Pistolen	Einzelschuß oder halbautomatisch (schwankt von Waffe zu Waffe)
Leichte Pistolen	nur halbautomatisch
Taser	nur Einzelschuß
Schwere Pistolen	Einzelschuß oder halbautomatisch (schwankt von Waffe zu Waffe)
Maschinenpistolen	halbautomatisch und Salvenmodus
Schrotflinten	halbautomatisch oder Salvenmodus (schwankt von Waffe zu Waffe)
Sturmgewehre	halbautomatisch, Salvenmodus und/oder vollautomatisch (schwankt von Waffe zu Waffe)
Sportgewehre	nur halbautomatisch
Scharfschützengewehre	nur halbautomatisch
Leichte MGs	nur vollautomatisch
Mittlere/Schwere MGs	nur vollautomatisch
Sturmkanonen	nur Einzelschuß

EINZELSCHUSSMODUS (EM)

Die meisten Waffen, die im Einzelschußmodus feuern, sind auf diesen Modus begrenzt. Eine Feuerwaffe im EM abzuschießen, erfordert nur eine Einfache Handlung, allerdings kann die Waffe in derselben Kampfphase nicht mehr abgefeuert werden.

HALBAUTOMATISCHER MODUS (HM)

Halbautomatisch feuernde Waffen können bis zu zweimal in einer Kampfphase abgeschossen werden. Jeder Schuß setzt eine Einfache Handlung voraus. Der erste Schuß wird nicht modifiziert, aber auf den zweiten (sofern in derselben Phase abgegeben) kommt ein Rückstoßmodifikator von +1 zur Anwendung. Dieser Modifikator kann durch Rückstoßdämpfung ausgeglichen werden (und wird dies auch im allgemeinen). Für jeden Schuß ist eine eigene Erfolgsprobe erforderlich. Werden Kampfpoolwürfel herangezogen, so müssen sie für jeden Schuß getrennt eingeteilt werden.

Mehrere Ziele

Will man mehrere Ziele im halbautomatischen Modus angreifen, so gilt beim zweiten Ziel ein Modifikator von +2.

SALVENMODUS (FEUERSTOSS, SM)

Im Salvenmodus spuckt eine Feuerwaffe jedesmal, wenn der Abzug betätigt wird, in rascher Folge drei Kugeln aus. Das Abfeuern einer Waffe im Salvenmodus ist eine Einfache Handlung, was bedeutet, daß bis zu zwei Salven pro Kampfphase abgegeben werden können.

Im Salvenmodus gilt für jeden abgegebenen Feuerstoß ein kumulativer Rückstoßmodifikator von +2, der durch Rückstoßdämpfung allerdings ausgeglichen werden kann.

Würfeln Sie für jeden Feuerstoß eine eigene Erfolgsprobe, nach Wunsch modifiziert durch Würfel aus dem Kampfpool. Jeder Feuerstoß macht dabei eine getrennte Zuteilung von Kampfpoolwürfeln erforderlich. Salvenfeuer bewirkt erhöhten Schaden: Das Powerniveau steigt um 3 über den im Schadenscode angegebenen Wert, und das Schadensniveau steigt auf die nächsthöhere Stufe.

Feuert man zum Beispiel eine 5M-Waffe im Salvenmodus ab, so steigt das Powerniveau auf 8 und das Schadensniveau auf S.

Kurze Salven

Enthält der Ladestreifen nicht genügend Munition und endet der Feuerstoß damit ein Geschoß früher, so steigt das Powerniveau nur um 2 und das Schadensniveau überhaupt nicht. Der Rückstoßmodifikator von +2 gilt auch in diesem Fall. Besteht eine Salve wegen Munitionsmangel nur aus einem Schuß, so wird sie auch als Einzelschußangriff behandelt.

Mehrere Ziele

Gibt man Salvenfeuer auf mehrere Ziele ab, so steigt der Mindestwurf beim zweiten Ziel um 2.

VOLLAUTOMATISCHER MODUS (AM)

Waffen, die vollautomatisches Feuer abgeben können, spukken so lange Kugeln, wie man den Abzug gedrückt hält. Dieser Effekt wird auch liebevoll mit dem Begriff "Bleischleuder" umschrieben. Das Feuern im vollautomatischen Modus ist eine Komplexe Handlung.

Der Angreifer erklärt, wie viele Geschosse er auf ein bestimmtes Ziel abgibt. Diese Anzahl wird dann als "vollautomatischer Feuerstoß" betrachtet und ähnlich behandelt wie Salvenfeuer. Jedes abgefeuerte Geschoß führt zu einem kumulativen Rückstoßmodifikator von +1 für den ganzen Feuerstoß. Dieser Modifikator kann durch Rückstoßdämpfung ausgeglichen werden. Für jeden vollautomatischen Feuerstoß wird eine Probe gewürfelt, nach Wunsch modifiziert mit Würfeln aus dem Kampfpool. Das Powerniveau der Waffe steigt um 1 für jedes Geschoß in einem vollautomatischen Feuerstoß. Das Schadensniveau steigt um eine Stufe pro drei Geschosse, die im Zuge eines vollautomatischen Feuerstoßes abgegeben werden, wobei M auf S steigt und S auf T, wenn nur genügend Geschosse abgefeuert werden. Niveau T ist das höchste erreichbare.

Ein vollautomatischer Feuerstoß muß mindestens drei Geschosse umfassen. Werden der Gurt oder Streifen dabei verbraucht, siehe unter **Kurze Salven** weiter oben.

Heute ist ganz eindeutig Wedges Tag. Sechs Punks aus der Halloweener-Gang haben beschlossen, ein paar unschuldige Fußgänger zu piesacken, während Wedge vor

wenigen Sekunden zu dem Schluß gelangt ist, daß er die Fußgänger mag. Sicher, er hat den Gangschlägern eine Warnung zugebrüllt, aber kann er etwas dafür, daß sein Stadtsprech so entsetzlich schlecht ist und irgendwas über tote Mütter und Fische rüberkam?

Die Halloweener gehen mit einer Kollektion von Messern und Knüppeln auf Wedge los. Wedge dagegen packt sich sein Leichtes MG vom Typ Ingram Valiant von der Ladefläche des Pickups und zieht den Abzug für vollautomatisches Feuer durch.

Obwohl schon ziemlich gaga, ist der Wahnsinn noch nicht komplett mit ihm durchgegangen. Deshalb nimmt er nur die ersten drei Gangschläger unter Feuer und gibt auf jeden eine vollautomatische Salve ab, und zwar nacheinander drei, drei und vier Geschosse.

Die Valiant hat einen Schadenscode von 7S, und diese spezielle Waffe ist am Lauf mit einem Gasventilsystem Stufe 3 ausgestattet sowie am Schaft mit einem Schockpolster, was insgesamt eine Rückstoßdämpfung von 4 Punkten ausmacht. Die Punks befinden sich alle in weniger als 20 Metern Entfernung, womit Wedges Mindestwurf 4 beträgt. Sie bewegen sich gehend vorwärts, also schlägt kein Bewegungsmodifikator zu Buche. Tatsächlich liegen überhaupt keine Situationsmodifikatoren vor, mal abgesehen vom Lasermarkierer am LMG (erwähnten wir das bereits?). Der modifizierte Mindestwurf für Wedge beträgt also 3 (4 - 1).

Der erste Punk kriegt eine Dreiersalve ab, was den Schadenscode der Waffe auf 10T hochtreibt. Die drei Geschosse ergeben einen Rückstoß von 3 Punkten, den die Waffe jedoch vollständig kompensiert. Punk 1 also: Schadenscode 10T, Mindestwurf 3.

Punk 2 bekommt ebenfalls eine Dreiersalve mit einem herzhaften Schadenscode von 10T verpaßt. Damit wurden jedoch inzwischen schon sechs Geschosse in der laufenden Kampfphase losgejagt, so daß der Rückstoßmodifikator auf +6 steigt. Die Gesamtrückstoßdämpfung der Waffe kompensiert 4 Punkte und läßt einen Modifikator von +2 übrig. Nun wird bereits das zweite Ziel in der laufenden Phase aufs Korn genommen, was einen zusätzlichen Modifikator von +2 ergibt. Punk 2 also: Schadenscode 10T, Mindestwurf 7.

Punk 3 wird die Vierersalve zugedacht (der Glückliche), was einen Schadenscode von 11T zur Folge hat. Der Rückstoßmodifikator beträgt nun +6 (10-4). Da es um das dritte Ziel der laufenden Phase geht, kommt ein weiterer Modifikator von +4 zur Anrechnung. Punk 3 also: Schadenscode 11T, Mindestwurf 13.

Würfeln Sie nun für jeden Feuerstoß eine Erfolgsprobe, wobei die Kampfpoolwürfel einzeln darauf verteilt werden. Wedge hat jede Menge dieser Würfel und zieht sie wegen der höheren Mindestwürfe vorwiegend für die letzten beiden Salven heran.

Mehrere Ziele

Greift man im vollautomatischen Modus mehrere Ziele an, muß man das Feuer von einem Ziel zum nächsten "wandern" lassen, was bedeutet, daß für jeden Meter Abstand zwischen den Zielen ein Geschoß "vergeudet" wird. Smartguns vergeuden jedoch niemals Geschosse. Der Angreifer erhält obendrein einen pauschalen Mindestwurfmodifikator von +2 für jeden neuen Gegner, den er während dieser Kampfphase aufs Korn nimmt.

STREUFEUER (OPTIONAL)

Wenn vollautomatisches Feuer von einem Opfer zum nächsten wandert, kann es passieren, daß verirrte Kugeln zufällig weitere Ziele treffen. Steht ein potentielles Ziel in der Schußlinie einer verirrten Kugel, werfen Sie 2 Würfel gegen 4 bei einem Ziel in kurzer Entfernung, gegen 5 bei mittlerer, 6 bei weiter und 9 bei extrem weiter Entfernung. Wird ein Erfolg oder mehr erzielt, behandeln Sie das Ergebnis als normalen Treffer, aber geben Sie dem Angreifer 1W6 weitere Erfolge.

Befindet sich mehr als ein potentielles Ziel in der Schußlinie, bestimmen Sie zufällig die Reihenfolge, in der überprüft wird, ob sie getroffen werden.

Denken Sie daran: Jeder Meter Abstand zwischen zwei Zielen produziert einen Schuß Streufeuer, außer beim Einsatz von Smartguns.

MUNITION

Die meisten Waffen nehmen mehrere Arten von Munition auf. Die drei gebräuchlichsten Arten sind Flechette-, Explosiv- und Gel-(oder Betäubungs-)geschosse.

Flechettegeschosse

Ein Flechettegeschoß ist keine einzelne solide Kugel, sondern umfaßt eine größere Anzahl kleiner scharfer Metallfragmente, die dazu dienen, das Ziel aufzureißen und darin einzudringen. Sie sind besonders wirkungsvoll gegen minimal oder gar nicht gepanzerte Ziele, aber nahezu nutzlos gegen Ziele mit einer richtigen Panzerung irgendeiner Art.

Gegen ungepanzerte Ziele steigern Flechettegeschosse das Schadensniveau um eine Stufe. Wird also zum Beispiel eine Schwere Pistole (9M) mit Flechettemuni geladen, so hat sie gegen ungepanzerte Ziele einen Schadenscode von 9S.

Gegen gepanzerte Ziele schneiden Flechettegeschosse schlecht ab. Benutzen Sie als Panzerungsstufe für das Opfer entweder dessen doppelte Stoßpanzerungsstufe oder die normale Ballistikstufe, je nachdem, welcher Wert höher liegt. Werden Flechettegeschosse auf eine Barriere (siehe **Barrieren**, S. 98) oder auf Fahrzeugpanzerung (S. 104) abgeschossen, so gilt der Panzerungswert als verdoppelt.

Außer der üblichen Steigerung des Konstitutionsattributes hat Dermalpanzerung in diesem Zusammenhang nur den Effekt, daß sie den Anstieg des Schadensniveaus bei Flechettegeschossen wieder rückgängig macht.

Explosivgeschosse

Hierbei handelt es sich um miniaturisierte Granaten, die darauf ausgelegt sind, beim Aufprall zu explodieren. Erhöhen Sie das Powerniveau bei jedem Angriff mit Explosivgeschossen um 1.

Soll eine Barriere mit derartigen Geschossen durchschlagen werden, gilt der doppelte Wert der normalen Barrierestufe des Materials, aber die Barriere selbst nimmt Schaden, als wäre ihre Panzerungsstufe halbiert. Weitere Informationen dazu finden Sie unter **Barrieren**.

Negativ schlägt bei Explosivgeschossen zu Buche, daß sie fehlzünden, sobald alle Würfel der Angriffsprobe einmal Einsen zeigen, unabhängig davon, ob die Probe unter den gegebenen Umständen doch noch als erfolgreich zählen würde oder nicht. Wenn es dazu kommt, gilt der die Waffe abfeuernde Charakter sofort als einem "Angriff" ausgesetzt, und zwar mit einem Schadenscode, wie ihn die normalen Geschosse der benutzten Waffe hätten. Die Sonderregeln für Explosivgeschosse gelten in diesem Fall nicht. Der Charakter darf eine Schadenswiderstandsprobe gegen den "Angriff" würfeln, ohne jedoch Würfel aus dem Kampfpool heranziehen. Werfen Sie 1W6, um zu bestimmen, wie viele Erfolge der "Angriff" erzielt. Der eigentlich vom Charakter beabsichtigte Angriff schlägt fehl.

Gelgeschosse (Betäubungsgeschosse)

Dabei handelt es sich um Spezialgeschosse, die ein Opfer niederstrecken sollen, ohne es ernsthaft zu verletzen. Gelgeschosse sind gewöhnlich halbfeste Kugeln, die beim Aufprall flach

FEUERWAFFEN

	Typ	Tarnstufe	Muni	Modus	Schaden	Gewicht	Preis
Pistolen							
Streetline Special	HO	8	6(S)	EM	4L	0,5	100
Walther Palm Pistol	HO	9	2(K)	EM	4L	0,25	200
Colt America L36	LP	6	11(S)	HM	6L	1	350
Beretta Model 101T	LP	5	12(S)	HM	6L	1	350
Fichetti Security 500	LP	7	12(S)	HM	6L	1	400
Fichetti Security 500a	LP	6	25(S)	HM	6L	1,25	450
Ares Predator	SP	5	15(S)	HM	9M	2,25	450
Ares Viper Slivergun	SP	6	30(S)	HM/SM	9M(F)	2	600
Browning Max-Power	SP	6	10(S)	HM	9M	2	450
Remington Roomsweeper	SP	8	8(M)	HM	9S(F)	2,5	500
Ruger Super Warhawk	SP	4	6(Tr)	EM	10M	2,5	300
Spezielle Waffen							
Narkoject-Pistole	LP	7	5(S)	HM	**	1,5	600
Narkoject-Gewehr	SF	4	10(S)	HM	**	3,25	1.700
Defiance Super Shock	LP	4	4(M)	HM	10S	2	1.000
Maschinenpistolen							
AK-97 MP/Karabiner	MP	4	30(S)	HM/SM/AM	6M	4	800
Uzi III	MP	5	24(S)	SM	6M	2	600
Heckler & Koch HK227	MP	4	28(S)	HM/SM/AM	7M	4	1.500
Heckler & Koch S-Variante	MP	5	28(S)	HM/SM	7M	3	1.200
Gewehre							
FN HAR	SG	2	35(S)	HM/SM/AM	8M	4,5	1.200
AK-97	SG	3	38(S)	HM/SM/AM	8M	4,5	700
AK-98	SG/GW	-	38(S)	HM/SM/AM	8M	6	2.500
Remington 750	SP	3	5(M)	HM	7S	3	600
Remington 950	SP	2	5(M)	HM	9S	4	1.300
Ranger Arms SM-3	SC	-	6(M)	HM	14S	4	4.000
Enfield AS7	SF	3	10(S)	HM/SM	9S	4	1.000
Defiance T-250	SF	4	5(M)	HM	11S	3	1.400
Leichte Maschinengewehre							
Ingram Valiant	LMG	-	Gurt/50(S)	SM/AM	7S	9	1.500
Schwere Waffen							
Generelles Mittleres MG	MMG	-	40(S)	AM	9S	12	2.500
Generelles Schweres MG	SMG	-	40(S)	AM	10S	15	4.000
Sturmkanone	Kanone	-	20(S)	EM	18T	20	6.500

Tabellenschlüssel

Typ gibt an, ob es sich bei der Waffe um eine Hold-out-Pistole (HO), eine Leichte Pistole (LP), Schwere Pistole (SP), Maschinenpistole (MP), ein Sportgewehr (SP), Scharfschützengewehr (SC), Sturmgewehr (SG), eine Schrotflinte (SF), einen Granatwerfer (GW), ein Leichtes Maschinengewehr (LMG), ein Mittleres Maschinengewehr (MMG), ein Schweres Maschinengewehr (SMG) oder eine Sturmkanone (Kanone) handelt. Diese Kennzeichnung stimmt mit der in der Waffen-Reichweiten-Tabelle, S. 88, überein, mit deren Hilfe man anhand der Entfernung zum Ziel den Grundmindestwurf feststellen kann.

Tarnstufe ist ein Wert, der angibt, wie gut man die Waffe verstecken kann. Er dient als Mindestwurf für Wahrnehmungsproben, mit deren Hilfe man die Waffe zu entdecken versucht. Eine aktive Suche geht gegen einen Mindestwurf gleich der (nötigenfalls abgerundeten) halben Tarnstufe (siehe dazu **Wahrnehmung**, S. 185).

Muni bezieht sich auf die Munitionsmenge, die die Waffe aufnimmt, sowie das Ladeverfahren (siehe dazu **Nachladen von Feuerwaffen**, S. 95).

Modus bezieht sich auf die unterschiedlichen Feuermodi, in denen die Waffe abgefeuert werden kann. EM heißt Einzelschußmodus, HM halbautomatischer Modus, SM Salvenmodus und AM vollautomatischer Modus (siehe **Feuermodus**, S. 92).

Schaden gibt den generellen Schadenscode der Waffe an. Je höher das Powerniveau, desto schwieriger ist für Getroffene der Schadenswiderstand. Der zweite Teil des Codes ist ein Buchstabe - (L)eicht, (M)ittel, (S)chwer, (T)ödlich -, der angibt, in welcher Höhe Schaden verursacht wird (siehe **Schadenscodes**, S. 110). Die Anmerkung (F) weist darauf hin, daß die Regeln für **Flechettemunition** (S. 93) angewandt werden sollten.

Gewicht ist in Kilogramm angegeben.

Preis ist in Nuyen angegeben.

werden und ihre kinetische Energie über einen größeren Bereich verteilen. Das Powerniveau von Gelgeschossen liegt um 2 unter dem, das regulär für die entsprechende Waffe angegeben ist. Das Schadensniveau ist dasselbe, allerdings handelt es sich nur um Betäubungsschaden, nicht um Körperlichen Schaden.

Gelgeschosse haben eine erhöhte Chance, eine aufhaltende Wirkung zu erzielen. Näheres dazu finden Sie im entsprechenden Abschnitt.

NACHLADEN VON FEUERWAFFEN

Die meisten Feuerwaffen in **SHADOWRUN** nehmen ihre Munition in Form von herausnehmbaren Ladestreifen (S) auf, die jeweils zahlreiche Kugeln enthalten. Darüber hinaus gibt es noch etliche weitere Ladeverfahren wie Klappmechanismen (K), interne Magazine (M) oder Trommeln (Tr). Schwere Waffen nehmen Streifen oder Gurte mit zahlreichen Geschossen auf. Granatwerfer verwenden interne Magazine, während Raketenwerfer aufgeklappt werden. Das verwendete System bestimmt auch, wieviel Zeit das Nachladen in Anspruch nimmt.

Sobald Feuerwaffen nachgeladen sind, gelten sie wieder als einsatzbereit (siehe **Handlungen**, S. 82).

Herausnehmbare Ladestreifen

Die auf der Feuerwaffen-Tabelle durch (S) gekennzeichneten Ladestreifen können durch eine Einfache Handlung entfernt oder eingeschoben werden. Durch Aufwenden einer Komplexen Handlung kann ein Charakter so viele neue Geschosse in einen Streifen einführen, wie seine Schnelligkeit angibt.

Klappmechanismen

Eine über einen Klappmechanismus (K) geladene Waffe erfordert eine Komplexe Handlung, um zwei Geschosse einzuführen. Solche Waffen klappen in der Regel dicht am Abschußmechanismus (oder einem Äquivalent) auf, so daß die Geschosse dort eingesteckt werden können.

Interne Magazine

Man muß eine Komplexe Handlung ausführen, um eine Waffe mit einem derartigen Lademechanismus (M) mit so vielen Geschossen neu zu laden, wie die Schnelligkeit des Charakters angibt. Die Waffen weisen in der Regel kleine Klappen an der Seite oder Oberseite auf, um die Geschosse dort einzuführen.

Trommel

Auch in eine solche Waffe (Tr) können per Komplexe Handlung so viele Geschosse nachgeladen werden, wie die Schnelligkeit des Charakters angibt. Ein Schnellader (siehe **Feuerwaffenzubehör**, S. 240) ermöglicht es, mit einer Komplexen Handlung die Trommel komplett aufzufüllen. Schnellader selbst können mit derselben Geschwindigkeit nachgeladen werden wie die eigentliche Waffe.

Munitionsgurte

Dieser Lademechanismus wird auf der Feuerwaffen-Tabelle mit "Gurt" gekennzeichnet. Es handelt sich um einen langen, mit Geschossen bestückten Gurt, der beim Feuern durch die Waffe geführt wird, bis er verbraucht ist. Das Einführen des Gurtes in die Waffe erfordert eine Komplexe Handlung. Der Gurt selbst kann mit einer Geschwindigkeit nachgeladen werden, die durch die halbe Schnelligkeitsstufe des Charakters pro Komplexe Handlung angegeben wird.

SCHROTFLINTEN

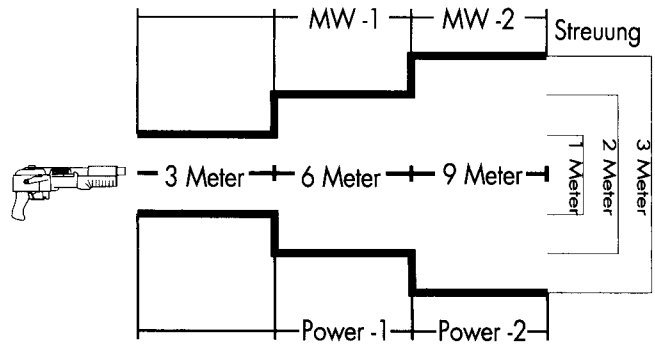
Die im Kapitel **Ausrüstung** dieses Buches beschriebenen Schrotflinten verschießen auch massive Kugeln. Es ist möglich, sie auch mit Schrotgeschossen zu laden, aber Schrotladungen sind im gegenwärtigen Zeitalter hochentwickelter Körperpanzerung nicht mehr besonders effektiv.

Der Schaden, den eine aus einer solchen Waffe abgefeuerte Schrotladung anrichtet, wird durch Anwendung der Regeln für Flechettegeschosse auf den Schadenscode angegeben.

Schrotladungen verteilen sich beim Abschuß kegelförmig von der Mündung aus. Dadurch kann man mehrere Ziele gleichzeitig treffen, allerdings auf Kosten der Durchschlagskraft (da sich eine gleichbleibende Anzahl an Schrotkörnern über einen größeren Bereich verteilt). Der Mechanismus, der diese Streuung kontrolliert, heißt Choke.

Der Schütze einer Schrotflinte kann den Choke auf Werte zwischen 2 und 10 einstellen. Diese Zahl legt fest, wie schnell sich der Schrot verteilt. Über jede Anzahl Meter an Schußentfernung gleich der Einstellung des Choke breitet sich die Ladung einen Meter weit von der zentralen Schußlinie aus. Feuert man also eine Schrotflinte mit einer Choke-Stellung von 2 ab, so werden auf den ersten zwei Metern Entfernung Ziele entlang eines einen Meter breiten Pfades erfaßt, auf dem dritten und vierten Meter entlang eines drei Meter breiten Pfades, auf dem fünften und sechsten Meter entlang eines fünf Meter breiten Pfades usw. Steht der Choke auf 5, werden auf den ersten fünf Metern Ziele entlang eines einen Meter breiten Pfades erfaßt, auf den Metern sechs bis zehn entlang eines drei Meter breiten Pfades, auf den Metern elf bis fünfzehn entlang eines fünf Meter breiten Pfades, auf den Metern sechzehn bis zwanzig entlang eines sieben Meter breiten Pfades usw.

Jedesmal, wenn sich die Streuung einer Schrotladung vergrößert, sinkt das Powerniveau der Ladung um 1. Gleichzeitig sinkt der Mindestwurf für den Angreifer um 1. Damit hätte der erste Schuß im obigen Beispiel bei sechs Metern Entfernung Powerniveau -2 und Mindestwurf -2 bewirkt. Der zweite Schuß hätte dieselben Modifikatoren bei fünfzehn Metern erreicht und bei zwanzig Metern gar jeweils -3. Sobald das Powerniveau 0 erreicht, gilt die Ladung als nicht mehr wirksam; weitere Effekte werden nicht mehr untersucht.



STREUUNG EINER SCHROTLADUNG (CHOKE 3)

Alles, was sich im Bereich der Streuung aufhält, wird als Ziel betrachtet, egal ob organisch oder anorganisch, ob Freund oder Feind. Um den Angriff abzuwickeln, würfelt der Angreifer seine Erfolgsprobe und jedes Ziel seine individuelle Widerstandsprobe, deren Ergebnis jeweils einzeln mit dem der Angriffsprobe verglichen wird (siehe dazu **Fernkampf**, S. 87). Es kommt ein zusätzlicher Modifikator für jedes weitere Ziel zur Anrechnung, das innerhalb der Streuung vor dem gerade seine Widerstandsprobe würfelnden Ziel steht. Würde beispielsweise ein Charakter ein Stück weiter zurück stehen, so daß drei weitere Ziele sich zwischen ihm und dem Schützen innerhalb der Streuung befänden, so erhielte er 3 Zusatzwürfel für seine Widerstandsprobe.

Für einen um 10 Prozent erhöhten Preis kann der Choke einer Smartschrotflinte mit einer kybernetischen Schaltung ausgestattet werden. Schrotflinten, die Schrotladungen abfeuern, erhalten durch Smartverbindungen nur einen Modifikator von -1 und keinerlei Modifikatoren durch Smartbrillen und Lasermarkierer.

PROJEKTILWAFFEN

Typ	Tarnstufe	Mindeststärke	Schaden	Gewicht	Preis
BÖGEN					
Standardbogen	2	1+	(Min Str+2)M	1	100xMindeststärke
Pfeil	3	NA	Wie Bogen	0,1	10
ARMBRÜSTE					
Leichte	2	3	6L	2	300
Mittlere	2	4	6M	3	500
Schwere	NA	5	8S	4	750
Bolzen	4	NA	Wie Armbrust	0,05	5
WURFWAFFEN					
Nicht-aerodynamische					
Wurfmesser	9	NA	(Str)L	0,25	20
Aerodynamische					
Shuriken	8	NA	(Str)L	0,25	30

PROJEKTILWAFFEN

Für Bögen, Armbrüste und Wurfwaffen gelten dieselben Fernkampfregeln wie für Feuerwaffen (siehe S. 87). Allerdings kommen bei Projektilwaffen einige Sonderregeln zur Anwendung.

Mindeststärke

Für Bögen und Armbrüste gelten jeweils bestimmte Mindeststärken, die besagen, wie hoch die Stärke eines Charakters sein muß, um die Waffe zu führen. Benutzt jemand einen Bogen, ohne die Mindeststärke zu besitzen, so steigt der Mindestwurf um 1 für jeden Punkt Stärke, der dem Charakter am Mindestwert fehlt. Das spiegelt die Schwierigkeit wider, den Bogen richtig zu spannen und einen Pfeil einzulegen. Die Mindeststärke dient auch dazu, die Reichweite und den Schadenscode einer Waffe zu bestimmen.

Besitzt ein Charakter nicht die Mindeststärke für eine bestimmte Armbrust, muß er beim Laden der Waffe eine zusätzliche Handlung *Waffe bereitmachen* für jeden Punkt Stärke aufwenden, der ihm am Mindestwert fehlt. Bei einer Armbrust beruht die Reichweite auf der Mindeststärke.

Wurfwaffen

Für Wurfwaffen gelten keine Mindeststärken. Reichweite und Schaden beruhen hierbei auf dem Stärkeattribut des Werfers.

Arten von Projektilwaffen

In der Projektilwaffen-Tabelle finden Sie eine Liste entsprechender Waffen, wie sie im **Shadowrun**-Universum erhältlich sind. Die Liste soll nicht erschöpfend sein, wohl aber repräsentativ. Beachten Sie, daß für Bögen jeweils eine bestimmte Mindeststärke angegeben werden muß.

GRANATEN

Granaten sind ungenau und in der Wirkung unzuverlässig, können bei richtigem Einsatz aber auch durchschlagende Effekte erzielen. Man attackiert ein Ziel mit einer Granate, indem man sie entweder wirft oder aus einem Granatwerfer abschießt. In beiden Fällen kommt es für den Angreifer vor allem darauf an, sie so dicht an das Ziel zu befördern wie nur irgend möglich. Aufgrund ihrer Form und Einsatzweise springen und schlittern Granaten sehr leicht durch die Gegend. Je besser der Wurf oder der Schuß, desto geringer ist dieser Effekt.

Ein Granatenangriff wird in zwei Schritten durchgeführt. Mit dem ersten Schritt wird überprüft, wo die Granate letztlich explodiert, während der zweite Schritt dazu dient, die Auswirkungen der Detonation zu bestimmen.

Das Ziel treffen

Um festzustellen, wo die Granate letztlich landet, muß zunächst ein Ziel ausgesucht werden. Würfeln Sie eine Erfolgsprobe auf die passende Kampffertigkeit des Angreifers gegen einen Grundmindestwurf aus der Granaten-Reichweiten-Tabelle. Kampfpoolwürfel dürfen ebenfalls herangezogen werden.

Stellen Sie die Entfernung in Metern zum Ziel fest und vergleichen Sie sie mit dem benutzten Granatentyp. Die Zahl über der entsprechenden Reichweitenspalte gibt den Grundmindestwurf an. Modifiziert wird dieser durch die üblichen Situationsmodifikatoren für **Fernkampf** (siehe S. 88). Würfeln Sie gegen den modifizierten Mindestwurf und notieren Sie die erzielten Erfolge.

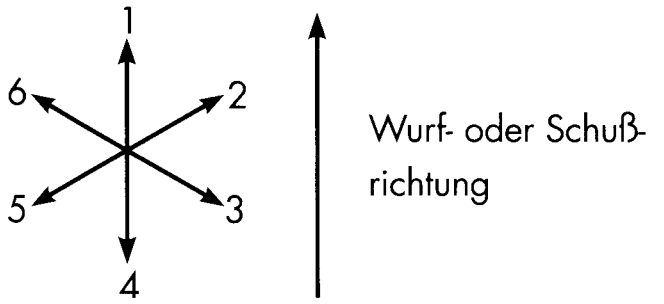
Abweichung feststellen

Nun muß der Spielleiter die Grundabweichung der Granate ermitteln. Da alle Granaten mehr oder weniger ungenau landen, dient die Anzahl der bei der Erfolgsprobe erzielten Erfolge dazu, die Abweichung zu reduzieren.

Der Spielleiter überprüft die Richtung der Abweichung, indem er 1W6 würfelt und das nachstehende Abweichungsdiagramm konsultiert. Der große Pfeil steht für die Richtung des Wurfs oder Schusses, also bedeutet ein Ergebnis von 1, daß die Granate über das Ziel hinausschießt, während ein Ergebnis von 4 besagt, daß sie in Richtung auf den Angreifer zurückspringt (oh oh!).

GRANATEN-REICHWEITEN

Mindestwurf	4	5	8	9	
Typ	**Kurz**	**Mittel**	**Weit**	**Extrem weit**	**Abweichung**
Standard	0 - Str x 3	bis Str x 5	bis Str x 10	bis Str x 20	1W6 Meter
Aerodynamische	0 - Str x 3	bis Str x 5	bis Str x 20	bis Str x 30	2W6 Meter
Granatwerfer	*5-50	51-100	101-150	151-300	3W6 Meter



STREUDIAGRAMM GRANATEN

Nachdem die Richtung feststeht, muß nun die Grundentfernung der Abweichung ermittelt werden. Die äußerste rechte Spalte der Granaten-Reichweiten-Tabelle gibt an, wie viele Würfel geworfen werden, um die Abweichungsdistanz festzustellen.

Im Anschluß an diesen Wurf reduziert der Angreifer die Abweichungsdistanz um 2 Meter pro erzieltem Erfolg bei Standardgranaten und um 4 Meter pro Erfolg bei aerodynmischen Granaten und Granatwerfern. Sinkt die Abweichungsdistanz dabei auf 0 oder darunter, so detoniert die Granate genau im Ziel. Sinkt die Abweichung nicht auf 0, so detoniert das Geschoß in der verbliebenen Entfernung und der angegebenen Richtung zum Ziel.

Granatwerfer-Mindestreichweite

Die kurze Entfernung für Granatwerfer ist mit 5 bis 50 Meter angegeben. Das liegt daran, daß die Minigranaten, die aus Standardgranatwerfern abgefeuert werden, nicht richtig scharf sind, bis sie etwa fünf Meter zurückgelegt haben. Treffen sie unterhalb dieser Distanz auf irgend etwas, detonieren sie nicht. Das ist eine Sicherheitsmaßnahme gegen zufällige Fehlschüsse.

Die Umgehung dieser Sicherheitsmaßnahme erfordert nur eine leichte Veränderung an der Waffe, die außerhalb der Kampfrunden vorgenommen werden kann, aber wer diese Veränderung vornehmen möchte, sollte sich lieber die Abweichungsregeln noch einmal durchlesen.

Sprengwirkungen

Mit dem nächsten Schritt werden die Folgen der Granatenexplosion festgestellt. Granaten sind flächenwirksame Waffen, was heißt, daß die Detonation einen größeren Bereich umfaßt und darin alles und jeden in Mitleidenschaft zieht, sei es nun Freund oder Feind. Von entscheidender Bedeutung ist die Distanz zwischen Ziel und Detonationspunkt. Je größer diese Distanz ist, desto weniger Schaden nimmt das Ziel.

Verschiedene Granatentypen verlieren in unterschiedlichem Tempo an Sprengwirkung. Die Schadenscodes und die entfernungsabhängige Reduzierung des Powerniveaus finden Sie auf der Granaten-Schadenstabelle.

Granaten-Schadenstabelle:

Typ	Schadenscode	Powerniveau-senkung
Offensiv	10S	-1 pro Meter
Defensiv	10S	-1 pro halbem Meter
Erschütterung	12M(Betäubung)	-1 pro Meter

Wie bei anderen Waffen auch gibt die Zahl des Schadenscodes das Powerniveau an. Vom Powerniveau hängt die Wahrscheinlichkeit ab, mit der die Granate das Ziel schädigt. Das Powerniveau nimmt aber auch mit der Entfernung ab. Explodiert zum Beispiel eine Offensivgranate in 3 Meter Abstand vom Ziel, so erleidet letzteres einen Schaden in Höhe von 7S, während ein Ziel in 6 Metern Entfernung noch mit 4S getroffen würde. Wenn es eine Defensivgranate wäre, würde das erste Ziel noch mit 4S getroffen, während sich das zweite schon ganz außer Reichweite befände.

Für seine Schadenswiderstandsprobe würfelt das Opfer auf Konstitution gegen einen Mindestwurf gleich dem nach Distanz modifizierten Powerniveau der Granate minus der eigenen Stoßpanzerungsstufe. Die Probe kann durch Kampfpoolwürfel erleichtert werden. Vergleichen Sie die Erfolge des Verteidiger mit denen des Angreifers. Hat der Angreifer mehr erzielt, so steigt das Schadensniveau um eine Stufe für jeweils 2 Erfolge, die er mehr erzielt hat als der Verteidiger. Hat letzterer mehr Erfolge als der Angreifer, sinkt das Schadensniveau um eine Stufe für jeweils 2 Erfolge, die er mehr erzielt hat als der Angreifer.

Sprengwirkung gegen Barrieren

Wenn die Sprengwirkung einer Granate eine Barriere wie eine Wand, Tür oder ähnliche Konstruktion in Mitleidenschaft zieht, vergleichen Sie das verbliebene (durch Entfernung reduzierte) Powerniveau der Sprengung mit der doppelten Barrierestufe des Objektes (siehe Tabelle *Barrierenstufen*, S. 98).

Den Schaden, den die Sprengwirkung an der Barriere anrichtet, finden Sie auf der Tabelle *Effekt von Barrieren*, S. 98.

Hält die Barriere nicht stand, so erstreckt sich die Sprengwirkung über sie hinaus, allerdings sinkt das Powerniveau um die ursprüngliche Barrierenstufe. Hält die Barriere dagegen stand, kann die Sprengwirkung kanalisiert werden, wie unter "Sprengwirkung in beengten Räumen" erläutert.

Sprengstoffe

Setzt ein Charakter die Fertigkeit Sprengstoffe ein, um Sprengladungen an einer Barriere anzubringen, so geht die Wirkung auf die normale Barrierenstufe. Würfeln Sie auch eine Sprengstoffprobe gegen Mindestwurf 2. Erfolge aus dieser Probe werden zum effektiven Powerniveau der Sprengstoffe addiert.

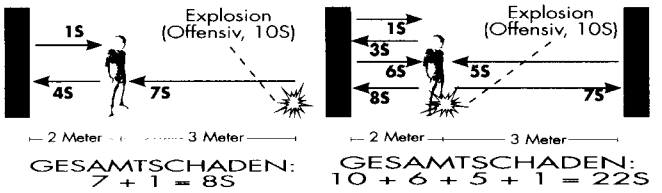
Sprengwirkung in engen Räumen

Manchmal detonieren Granaten in engen Räumlichkeiten wie Fluren oder Zimmern. In einem solchen Fall muß der Spielleiter zunächst festlegen, ob der Sprengwirkung irgendwelche Barrieren entgegenstehen (vor allem Wände). Konsultieren Sie die obenstehenden Regeln für "Sprengwirkung gegen Barrieren". Halten die Wände oder Türen stand, kommt es zu einer Kanalisierung der Sprengwirkung. Wenn sie nicht standhalten, bestimmen Sie die normalen Folgen der Sprengwirkung.

Halten die Wände stand, wird die Schockwelle in die Richtung reflektiert, aus der sie ursprünglich kam. Hat die Schockwelle noch genügend Powerniveau, um einen Charakter in Mitleidenschaft zu ziehen, wird er Opfer der entsprechenden Sprengwirkung. Wird er bereits zum zweitenmal von derselben Schockwelle betroffen (einmal bei ihrer Erstausbreitung und dann nach Reflexion), gilt die Summe der Powerniveaus der beiden Ausbreitungen. Trifft zum Beispiel eine Welle jemanden zunächst mit Power 6 und dann nach Reflexion noch einmal mit Power 2, so beträgt das effektive Powerniveau des Angriffes 8 (6 + 2). Ja, das bedeutet wirklich, daß in einem echt kleinen und echt solide gebauten

Raum eine Granaten-Sprengwirkung solange von den vier Wänden reflektiert werden kann, bis das effektive Powerniveau weit über dem ursprünglichen Powerniveau der Granate liegt. Man bezeichnet diesen Effekt auch als "Strammen Salsa".

Konsultieren Sie einige Beispiele für Sprengwirkung in beengten Räumen in den nachstehenden Diagrammen.



REFLEXION VON SPRENGWIRKUNG

BARRIEREN

Manchmal wird ein Charakter eine Barriere attackieren wollen, entweder, um ein Ziel auf der anderen Seite zu treffen, oder um ein Loch zu schaffen, durch das er sich bewegen kann. Die Verfahren für beide Fälle sind ähnlich, stimmen aber nicht gänzlich überein.

Barrierenstufen

Material	Stufe
Standardglas	2
Billigmaterial/normale Reifen	3
Durchschnittliches Material/ballistisches Glas	4
Schweres Material	6
Verstärktes Glas/Panzerglas	8
Tragendes Material	12
Schweres tragendes Material	16
Gepanzertes/verstärktes Material	24
Gehärtetes Material	32

Für Standardtüren gilt die Barrierestufe des Materials, aus dem sie bestehen. Sicherheitstüren weisen die doppelte Stufe des verwendeten Materials auf und Glastüren die von Glas.

Hindurchfeuern

Eine Person, die eine Fernwaffe auf ein Ziel abschießt, das sich auf der anderen Seite einer Barriere befindet, unterliegt dem Mindestwurfmodifikator von +8 für Blindes Feuern, da sie das anvisierte Ziel nicht sehen kann. Ist die Barriere durchsichtig, gilt dieser Modifikator nicht.

In beiden Fällen würfelt der Angreifer die übliche Erfolgsprobe, allerdings kann der Verteidiger sowohl die passende Stufe der von ihm selbst getragenen Panzerung als auch die modifizierte Barrierenstufe vom Powerniveau abziehen. Ein Verteidiger beispielsweise, der in einer 3-Punkte-Panzerung auf der anderen Seite einer Barriere Stufe 4 stünde, könnte 7 von der Power des Angriffs abziehen.

Sollte die Barrierenstufe jedoch über dem Powerniveau des Angriffs liegen, kann letzterer sie nicht durchschlagen und wird abgestoppt. Dabei kann jedoch die Barriere beschädigt und ihre Stufe gesenkt werden.

Verwenden Sie für Vergleiche mit der Barrierenstufe stets das grundlegende Powerniveau des Geschosses, ohne Modifikatoren für vollautomatisches oder Salvenfeuer.

Gegen stumpfe Nahkampfangriffe, zum Beispiel durch Fäuste, Knüppel oder ähnliches, behält die Barriere ihre normale Stufe.

Scharfen Nahkampfangriffen, die mit Schwertern und ähnlichem durchgeführt werden, setzt die Barriere ihre doppelte Stufe entgegen.

Durchbrechen

Charaktere werden gelegentlich eine Barriere durchbrechen wollen, in den weitaus meisten Fällen Türen, um zur anderen Seite vorzudringen. Dies wird ähnlich durchgeführt wie eine *Sprengwirkung gegen Barrieren*, außer daß die Barriere Feuerwaffengeschossen und anderen Fernangriffen ihre doppelte Stufe entgegengesetzt. Damit wird der Tatsache Rechnung getragen, daß eine Kugel, obwohl sehr energiereich, wirklich nur ein winziges Loch hineinstanzt.

Effekt von Barrieren

Powerniveau des Angriffs	Effekt
Weniger als halb so hoch wie modifizierte Barrierenstufe	Kein Effekt; Barriere hält; Kratzer im Lack
Gleich der halben modifizierten Barrierenstufe oder größer, bis ganze Stufe	Barriere beschädigt; Barrierenstufe sinkt um 1
Größer als modifizierte Barrierenstufe	Für jeden Betrag gleich der halben Barrierestufe, um den die Power letztere übersteigt, wird ein Loch von 1/2m Durchmesser geöffnet, die Barrierenstufe sinkt um 1

Nahkampfangriffen setzt eine Barriere ihre doppelte normale Stufe entgegen.

Kampfzaubern setzt eine Barriere die doppelte Stufe entgegen, schädigenden Manipulationszaubern dagegen nur die normale Stufe.

Eine reguläre Tür bricht auf, sobald die Barrierenstufe auf die Hälfte reduziert ist. Die Stufe einer Sicherheitstür muß erst auf 0 gesenkt werden, ehe die Tür aufbricht.

RAKETENWERFER

Gelegentlich bekommen Charaktere ausgewachsene militärische Werfer für Lenkwaffen und Raketen in die Finger. Für beide Geschoßtypen wird dieselbe Art von Werfern benutzt (aus Gründen der Einfachheit schlicht Raketenwerfer genannt), aber für sie selbst gelten doch Unterschiede.

Raketen

Raketen sind zylindrische Projektile, die aus wenig mehr bestehen als einem leichten Metall- oder Plastikmantel mit Stabilisierungsflächen, einem Antriebssystem (normalerweise Feststoff) und einem Gefechtskopf. Sie gelten als *unintelligente* Geschosse, da sie sich nur auf das anvisierte Ziel zubewegen und keinerlei Steuerungskapazität besitzen, weder von innen noch von außen. Es existieren drei Arten von Raketen: Hochexplosiv-Raketen (HER), Anti-Personen-Raketen (APR) und Anti-Fahrzeug-Raketen (AFR).

Hochexplosiv-Raketen (HER)

Diese Geschosse sind dazu bestimmt, großflächig schweren Schaden zu bewirken. Die Sprengwirkung ähnelt der einer Granate, zieht jedoch einen größeren Bereich in Mitleidenschaft. Sie sind nicht besonders wirksam gegen gepanzerte und befestigte Ziele wie Fahrzeuge oder geschützte militärische Bauten. Die Sprengwirkung und deren Folgen werden nach den Standardregeln für Granaten behandelt.

Anti-Personen-Raketen (APR)

Diese Geschosse werden, wie der Name schon andeutet, prinzipiell gegen Personen eingesetzt. Beim Aufschlag verspritzt der Gefechtskopf Hochgeschwindigkeitsfragmente aus Metall oder Metall und Plastik, die darauf ausgelegt sind, in ungeschütztes Fleisch einzudringen. APRs sind sehr effektiv gegen ungeschützte Individuen, aber weitgehend wirkungslos gegen Barrieren, Bauten und Fahrzeuge. Für APRs gelten die Regeln für **Flechettegeschosse**, S. 93.

Anti-Fahrzeug-Raketen (AFR)

Diese Geschosse erhalten einen Hohlladungs-Gefechtskopf, der von der Form her darauf ausgelegt ist, sich seinen Weg durch ein Fahrzeug oder eine Barriere zu brennen oder zu sprengen. Obwohl es beim Aufprall zu einer Detonation kommt, ist die Sprengwirkung doch sehr begrenzt, verglichen mit der einer HER. Gegen AFRs werden jedoch Barrierestufen und die Panzerungsstufen von Fahrzeugen halbiert (abgerundet).

Lenkwaffen

Lenkwaffen sind ebenfalls Raketen, weisen zum Grundmodell jedoch zwei Unterschiede auf: Sie verfügen über interne Lenksysteme und sind weit teurer. Aufgrund ihrer komplizierten Elektronik gelten Raketengeschosse als *intelligente* Geschosse. Die bordeigene Elektronik unterstützt den Schützen beim Treffen des Ziels.

Wie Raketen gibt es auch die Raketengeschosse in drei Typen: Hochexplosive (HEL), Anti-Personen- (APL) und Anti-Fahrzeug-Raketengeschosse (AFL). Die Gefechtskopftypen unterliegen denselben Regeln wie bei Raketen.

RAKETEN UND LENKWAFFEN

Typ	Schadens-Code	Powerniveau-senkung	Abweichung
HER/L	16T	-1 pro Meter	2W6 Meter
APR/L	16T	-1 pro halbem Meter	2W6 Meter
AFR/L	16T	-8 pro Meter	2W6 Meter

Feuern mit Raketen und Lenkwaffen

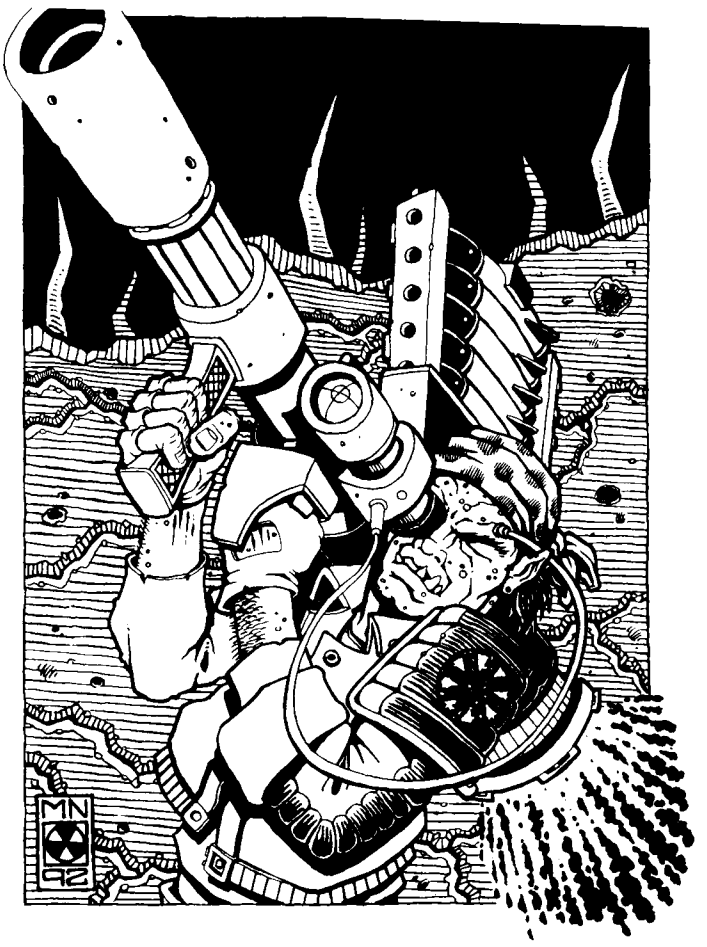
Raketenfeuer folgt denselben Regeln, wie sie für Granatwerfer gelten (siehe **Granaten**, S. 96).

Lenkwaffenfeuer wird jedoch ein wenig anders abgewickelt. Eine Lenkwaffe weist eine Intelligenzsstufe auf, die den Komplexitätsgrad der internen Elektronik widerspiegelt. Diese Elektronik sorgt für drei Dinge: 1. Der Schütze benutzt diese Stufe als Zusatzwürfel für seinen Angriff (zusätzlich zu seiner Fertigkeit Schwere Waffen und möglichen Kampfpoolwürfeln), da sich das Geschoß selbst aktiv auf das Ziel einstellt. 2. Wird eine Lenkwaffe auf ein Fahrzeug abgefeuert, so wird der Mindestwurf durch dessen Signaturstufe (S. 104) angegeben, ohne Rücksicht auf die Entfernung. Es gilt ein zusätzlicher Mindestwurfmodifikator von +2 in urbaner Umgebung, wie sie in größeren Städten, Industriegebieten und den meisten nicht bewohnten Gebieten eines Asphaltdschungels vorliegt. 3. Die Abweichung einer Lenkwaffe wird durch ihre Intelligenz in Metern reduziert.

Informationen über den Erwerb von Lenkwaffen finden Sie im Kapitel **Ausrüstung**, S. 236ff.

Abweichung von Raketen und Lenkwaffen

Wie Granaten sind diese Geschoßtypen nicht unbedingt sehr zielgenau. Die Abweichung wird pro Erfolg beim Angriffswurf um 1 Meter reduziert. Die Abweichung von Lenkwaffen wird zusätzlich um 1 Meter pro Punkt an Intelligenz reduziert, die sie aufweisen.



NAHKAMPF

Wann immer sich zwei oder mehr Charaktere in einer Auseinandersetzung mit bloßen Händen oder Handwaffen gegenüberstehen, gelten die Nahkampfregeln. Nahkampf in **SHADOWRUN** setzt etliche Manöver als Teil des eigentlichen Kampfgeschehens voraus. Unter Angriff verstehen wir nicht einen einzelnen Schlag, sondern eine Folge von Bewegungen und Gegenbewegungen seitens der Beteiligten. Trotzdem wird aus Gründen der Einfachheit der Charakter, der gerade mit seiner Handlung an der Reihe ist, als "Angreifer" bezeichnet und sein Widersacher als "Verteidiger".

ABWICKLUNG VON NAHKÄMPFEN

Es gilt das nachstehend umrissene Verfahren. Der Auflistung der einzelnen Schritte folgen genauere Erläuterungen.

1. Angreifer würfelt Erfolgsprobe:
Werfen Sie so viele Würfel, wie die Kampffertigkeit des Angreifers angibt, verstärkt durch Würfel aus dem Kampfpool, gegen Grundmindestwurf 4, nach Situation modifiziert. Zählen Sie die Erfolge.

2. Verteidiger würfelt Erfolgsprobe:
Werfen Sie so viele Würfel, wie die Kampffertigkeit des Verteidigers angibt, verstärkt durch Würfel aus dem Kampfpool, gegen Grundmindestwurf 4, nach Situation modifiziert. Zählen Sie die Erfolge.

3. Erfolge vergleichen:
Der Charakter, der mehr Erfolge als sein Widersacher erzielt hat, hat diesen damit getroffen. Ein Unentschieden geht zugunsten des Angreifers.

4. Schaden ermitteln:
Derjenige, der seinen Widersacher getroffen hat, erhöht das Schadensniveau um eine Stufe pro 2 Erfolge, die er über dem Gesamtergebnis des Widersachers liegt.

5. Schadenswiderstand leisten:
Der Getroffene würfelt auf Konstitution gegen einen Mindestwurf gleich der waffenmodifizierten Stärke des Widersachers, abzüglich der eigenen Stoßpanzerung. Für je 2 Erfolge sinkt das Schadensniveau um eine Stufe.

NAHKAMPFWAFFEN

Unter diesen Begriff fallen alle Waffen, die auf unmittelbare Körperdistanz eingesetzt werden, das heißt, wenn die Widersacher höchstens ein paar Meter weit voneinander entfernt sind. In manchen Fällen können die Waffen auch geworfen werden, aber wenn man sie tatsächlich mit der Hand schwingt, findet Nahkampf statt. Die Nahkampfwaffen-Tabelle listet die erhältlichen Waffen sowie ihre spielrelevanten Eigenschaften auf.

Im Folgenden werden die verwendeten Begriffe erklärt:

Tarnstufe steht für die Schwierigkeit, die Waffe zu verstecken. Sie gibt den Mindestwurf für Wahrnehmungsproben an, mit denen versucht wird, die Waffe zu entdecken. Für eine aktive Suche wird der Mindestwurf auf die (abgerundete) Hälfte der Tarnstufe gesenkt (siehe **Wahrnehmung**, S. 185). Das Sternchen hinter Nagelmesser und Sporn bezeichnet die Tarnstufen bei ausgefahrenen Waffen.

Reichweite ist ein Maß für die Länge der Waffe. Führt ein Charakter eine längere Waffe als sein Widersacher, sinkt der

NAHKAMPFWAFFEN

Typ	Tarnstufe	Reichweite	Schaden	Gewicht	Preis
Klingenwaffen					
Katana	3	1	(Str+3)M	1	1.000
Messer	8	0	(Str)L	0,5	30
Schwert	4	1	(Str+2)M	1	500
Stangenwaffen/Stäbe					
Stangenwaffe	2	2	(Str+3)S	4	500
Stab	2	2	(Str+2)M-Betäubung	1	50
Knüppel					
Knüppel	5	1	(Str+1)M-Betäubung	1	10
Prügel	8	0	(Str+2)M-Betäubung	-	10
Betäubungsschlagstock	4	1	6S-Betäubung	1	750
Andere					
Nagelmesser	-/10*	0	(Str)L	-	4.500/9.000
Sporn	-/9*	0	(Str)M	-	7.000/11.500
Waffenlos	NA	0	(Str)M-Betäubung	-	-
Peitschen/Flegel					
Monofilamentpeitsche	10	2	10S	-	3.000

Mindestwurf um 1 für jeden Punkt, den die Reichweite seiner Waffe die des Gegners übertrifft. Zusätzlich erhält der Gegner eine +1 auf den eigenen Mindestwurf für jeden Punkt, den seine Reichweite geringer ausfällt. Trolle haben einen natürlichen Reichweitenmodifikator von +1, der mit der Waffenreichweite verrechnet wird.

Schaden gibt den generellen Schadenscode der Waffe an. Die meisten Nahkampfwaffen weisen ein Grundpowerniveau auf, das sich aus der Stärke des Kämpfers ergibt, in vielen Fällen zuzüglich eines Festwertes. (Ausgenommen ist hier die Monofilamentpeitsche, deren Wirkung nichts mit Kraft zu tun hat.) Dies wird zum Beispiel durch Str+2 ausgedrückt, womit das Powerniveau gleich der Stärke des Kämpfers plus 2 Stufen ist. Je höher das Powerniveau, desto schwieriger fällt dem Opfer der Schadenswiderstand. Der zweite Teil des Schadenscodes besteht aus einem Buchstaben für (L)eicht, (M)ittel, (S)chwer und (T)ödlich in aufsteigender Reihenfolge des Schadensniveaus. Weiteres dazu finden Sie unter **Schadenscodes**, S. 110.

Erfolgsprobe des Angreifers

Der Angreifer wirft eine Anzahl Würfel gleich seiner Kampffertigkeit gegen Mindestwurf 4. Würfel aus dem Kampfpool dürfen hinzugenommen werden. Der Grundmindestwurf kann durch die Umstände modifiziert werden. Konsultieren Sie dazu die nachstehende Nahkampf-Modifikatoren-Tabelle. Im Anschluß an die Tabelle werden die einzelnen Situationen näher erklärt.

Jedes Würfelergebnis gleich oder über dem modifizierten Mindestwurf zählt als Erfolg. Verzeichnen Sie die Anzahl der erzielten Erfolge.

Nahkampf-Modifikatoren

Situation	Modifikator
Freunde am Nahkampf beteiligt	-1/Freund (max. -4)
Gegner hat Freunde im Nahkampf	+1/Freund (max. +4)
Schlechte Sicht	siehe Tabelle **Sichtverhältnisse**
Charakter ist verletzt	Verletzungsmodifikator
Eigene Waffe hat größere Reichw.	-1 pro Punkt mehr
Eigene Waffe hat geringere Reichw.	+1 pro Punkt weniger
Charakter greift mehrere Ziele an	+2 pro Ziel
Charakter kämpft aus erhöhter Pos.	-1
Gegner liegt am Boden	-2

Freunde am Nahkampf beteiligt: Dieser Modifikator bezieht sich in erster Linie auf größere Kampfgetümmel mit mehr als zwei Opponenten. Um den Modifikator zu erhalten, müssen die eigenen Freunde direkt an der Auseinandersetzung beteiligt sein. Daß sie nur in der Nähe herumstehen, reicht nicht. Siehe dazu auch **Mehrere Ziele** auf dieser Seite.

Schlechte Sicht - konsultieren Sie hierzu die Tabelle **Sichtverhältnisse**, aber benutzen Sie die Modifikatoren nur zum halben Wert, abgerundet, ausgenommen den für vollständige Finsternis.

Charakter ist verletzt - siehe **Schaden**, S. 112.

Reichweite - siehe hierzu die Erläuterung unter **Nahkampfwaffen** auf der vorherigen Seite.

Mehrere Ziele - siehe dazu die Regeln für **Mehrere Ziele** auf der nächsten Seite.

Erhöhte Position - Der Charakter genießt diesen Vorteil, wenn er wenigstens einen halben Meter höher steht als sein Widersacher. Derselbe Modifikator wird angerechnet, wenn der Charakter festen Stand hat, sein Gegner jedoch nicht, und wenn er Bewegungsfreiheit hat, sein Gegner sich jedoch in beengter Position befindet.

Gegner liegt am Boden - Liegt der Widersacher auf dem Boden, so wird dieser Modifikator angerechnet.

Erfolgsprobe des Verteidigers

Würfeln Sie für den Verteidiger die gleiche Probe wie für den Angreifer, auch unter Anrechnung derselben situationsbedingten Modifikatoren.

Vergleich der Erfolge

Nachdem beide Seiten ihre Proben gewürfelt haben, werden die Erfolge miteinander verglichen. Wer mehr Erfolge erzielt hat als sein Widersacher, hat diesen getroffen. Ziehen Sie die Erfolge des Getroffenen von denen seines Gegners ab, um die Nettoerfolge zu ermitteln. Gleichstand geht zugunsten des Angreifers.

Die Anzahl der Nettoerfolge bestimmt die potentielle Schadenshöhe.

Zipperhead und Geist stehen sich in einer dunklen Gasse irgendwo im Asphaltdschungel gegenüber. Zipper hat Waffenlosen Kampf 5, Konstitution 4 und 4 Würfel im Kampfpool übrig. Geist hat Waffenlosen Kampf 4, Konstitution 5 und 5 Würfel im Kampfpool übrig. Beide würfeln gegen Mindestwurf 4 (situationsbedingte Modifikatoren gelten in diesem Fall nicht). Beide setzen sämtliche verfügbaren Kampfpoolwürfel für ihre Probe ein.

Zipperhead wirft 9 Würfel und erzielt 1, 2, 2, 2, 3, 3, 4, 5 und 6. Drei Würfel schlagen die Vier, also hat unser guter alter Zip 3 Erfolge erzielt. Geist wirft ebenfalls 9 Würfel und erzielt 1, 1, 2, 2, 4, 4, 5, 5 und 6. Damit hat sie 5 Erfolge errungen.

Geist hat mehr Erfolge als Zipperhead, also trifft sie ihn. Hätte Zipperhead mehr Erfolge gehabt, hätte er Geist getroffen. Hätten beide Erfolge in gleicher Zahl errungen, so wäre dies Geist gutgeschrieben worden.

Schaden ermitteln

Der Charakter mit den meisten Erfolgen - der Sieger - kann mit Hilfe seiner Nettoerfolge den Schaden erhöhen. Das Schadensniveau steigt um eine Stufe für je 2 Nettoerfolge. Bei Gleichstand wird der Grundschaden bewirkt.

Der Schaden, den Geist Zipperhead zufügt, beruht auf den 2 Erfolgen, die sie mehr erzielt hat als ihr Widersacher. Ihr waffenloser Schadenscode lautet 4M-Betäubung (ihre Stärke beträgt 4), also kann sie mit Hilfe ihrer beiden Nettoerfolge das Schadensniveau von M auf S (Schwere Betäubung) hinaufschieben.

Schadenswiderstandsprobe

Der getroffene Charakter versucht nun, dem Schaden zu widerstehen. Er wirft seine Konstitutionswürfel gegen einen Mindestwurf gleich der nach Waffe modifizierten Stärke seines Widersachers, abzüglich der Stufe der eigenen Stoßpanzerung. Je zwei Erfolge senken das Schadensniveau um eine Stufe.

Zipperhead wirft seine 4 Konstitutionswürfel gegen Mindestwurf 4 (Geists Stärke), abzüglich zweier Punkte aufgrund seiner eigenen Stoßpanzerung, so daß der modifizierte Mindestwurf 2 beträgt. Er erzielt 1, 2, 4 und 6. Drei Würfel haben den Mindestwurf erreicht bzw. übertroffen, so daß Zipperhead drei Erfolge für sich verbuchen kann.

Jeweils zwei Erfolge senken das Schadensniveau wieder von der Höhe, auf die Geist es getrieben hat (Schwere Betäubung). Da Zipperhead jedoch nur drei Erfolge beim Schadenswiderstand erreicht hat, keine vier, kann er den Schaden nur um eine Stufe auf Mittlere Betäubung senken. Der Schaden, den er letztlich erleidet, ist also Mittlerer Geistiger Schaden.

Mehrere Ziele

Charaktere können mit einer Komplexen Handlung mehr als nur einen Widersacher angreifen. Für jeden Angriff stehen die Grundwürfel der eingesetzten Kampffertigkeit zur Verfügung, nach Wunsch zusätzlich Würfel aus dem Kampfpool. Der Mindestwurf steigt pro Angriff auf jeweils einen zusätzlichen Gegner in derselben Kampfphase um 2. Versucht man beispielsweise zwei Gegner in derselben Phase zu attackieren, so geht der erste Angriff gegen den berechneten Mindestwurf und der zweite gegen den berechneten Mindestwurf plus 2.

Bei mehreren Angriffen in einer Phase müssen Würfel aus dem Kampfpool separat verteilt werden.

Mehrere Gegner

Charaktere werden sich in einem Nahkampf des öfteren in der Unterzahl befinden. In einem solchen Fall gewinnt die Anzahl von Freunden in greifbarer Nähe äußerste Bedeutung. Zählen Sie die Anzahl Freunde innerhalb von etwa einem Meter zum kämpfenden Charakter, *die am selben Kampf gegen denselben/dieselben Gegner beteiligt sind.* Selbst wenn sechs Freunde in der Nähe sind, aber alle in ihren eigenen Kämpfen stecken, so sind sie keine Hilfe für den betroffenen Charakter in der Auseinandersetzung mit seinem persönlichen Gegner. Zählen Sie die Anzahl "Freunde" auf jeder Seite zusammen. Die Seite mit der höheren Anzahl Freunde erhält einen Mindestwurfmodifikator von -1 pro Freund, den sie mehr hat als die gegnerische Seite, bis zu einem Höchstmodifikator von -4. Die Seite mit der geringeren Anzahl Freunden unterliegt einem Modifikator von +1 pro Freund, den sie in der Unterzahl ist, bis zu einem Höchstwert von +4.

Angesagte Ziele

Auch im Nahkampf können Ziele angesagt werden, wobei die Regeln auf S. 92 gelten.

Volle Abwehr

Charaktere können sich angesichts eines Angriffs darauf verlegen, nur sich selbst zu schützen. Wer sich in volle Abwehr begibt, darf keine Kampfpoolwürfel zum eigenen Angriff addieren, wohl aber in diesem Fall zur eigenen Schadenswiderstandsprobe. Bei dieser Option kommt es zu einem völligen Fehlschlag für den Angreifer, wenn allein die mit Kampfpoolwürfeln erzielten Erfolge über der Anzahl Erfolge des Angreifers liegen, unabhängig von sonstigen Würfelergebnissen oder dem Schadenscode der Waffe.

Stoß und Niederschlag

Ein Charakter, der einen Nahkampftreffer einsteckt, wird möglicherweise durch die Wucht des Schlages zurückgeworfen oder geht gar zu Boden. Um das zu ermitteln, muß ein Getroffener auf Konstitution gegen einen Mindestwurf gleich der Stärke des Widersachers würfeln. Übertrifft der Getroffene mit seinen Erfolgen eine Schwellenzahl gleich der gerundeten Hälfte des erlittenen Schadens (1 bei Leichtem, 2 bei Mittlerem und 3 bei Schwerem Schaden), so tritt kein Stoßeffekt oder Niederschlag ein.

Schafft er zwar Erfolge, überwindet jedoch die Schwellenzahl nicht, so wird er 1 Meter weit zurückgeworfen. Ist diese Rückwärtsbewegung nicht möglich (vielleicht durch eine Wand bedingt), kämpft er solange gegen einen Mindestwurfmodifikator von +2, bis er sich aus dieser Position befreien kann.

Schafft er gar keinen Erfolg, dann geht er zu Boden.

Ein Charakter, der beispielsweise Mittleren Schaden erlitten hat, muß also bei seiner Konstitutionsprobe mehr als 2 Erfolge würfeln, um an Ort und Stelle stehenzubleiben. Schafft er 1 oder 2 Erfolge, wird er 1 Meter weit zurückgeschleudert. Schafft er gar keinen Erfolg, geht er zu Boden.

Überwältigen

Es wird manchmal nötig, einen Gegner zu überwältigen und unter Kontrolle zu bekommen, ohne ihn bewußtlos zu schlagen. Zu diesem Zweck begibt sich ein Angreifer in den Kampfmodus "Überwältigen".

In diesem Modus wird normaler Nahkampf abgewickelt, mit der Ausnahme, daß der Mindestwurf um 2 steigt und aller angerichteter Schaden Betäubungsschaden sein *muß*. Sobald einer der Beteiligten so viel Schaden eingesteckt hat, daß er normalerweise als bewußtlos zählen würde, gilt er als überwältigt und ist dem siegreichen Charakter ausgeliefert, ohne jedoch wirklich bewußtlos zu sein. Der bei Überwältigungskampf erzeugte Schaden wird mit einer Geschwindigkeit von einem Kästchen pro Minute vom Zustandsmonitor gestrichen, sobald der betroffene Charakter nicht weiter niedergehalten wird.

Der siegreiche Charakter kann versuchen, den Gegner unter Kontrolle zu behalten und den Schaden auf dem Zustandsmonitor aufrechtzuerhalten, indem er auf Waffenlosen Kampf, Stärke oder Schnelligkeit würfelt, gegen einen Mindestwurf gleich dem Wert des Besiegten in Waffenlosem Kampf, Stärke oder Schnelligkeit, je nachdem, welches der niedrigste ist. Jeder Erfolg restauriert ein Kästchen Überwältigungsschaden auf dem Zustandsmonitor. Der Besiegte kann dem zu widerstehen versuchen, indem er einen Gegenwurf nach denselben Regeln macht, in seinem Fall allerdings unter Berücksichtigung der schadensbedingten Modifikatoren und eines zusätzlichen Modifikators von +2 auf den Mindestwurf. Der niederhaltende Charakter kann die Probe auf Aufrechterhaltung der Kontrolle so oft ablegen, wie er möchte.

Der Überwältigungsmodus muß zu Beginn eines Kampfes angesagt werden. Ein Charakter, der dies tut, kann zu jedem Zeitpunkt während des Kampfes beschließen, den Überwältigungsversuch zu beenden und normal weiterzukämpfen. In einem solchen Fall wird aller schon bewirkter Überwältigungsschaden wieder vom Zustandsmonitor des Opfers gestrichen. Es ist nicht erforderlich, daß alle Kampfbeteiligten jeweils im Überwältigungsmodus kämpfen. Überwältigungsschaden bewirkt normale Verletzungsmodifikatoren.

Beim Überwältigen dürfen nur solche Waffen benutzt werden, die Betäubungsschaden anrichten.

Monofilamentpeitsche

Diese Waffe ist auf den Straßen der 2050er wenig gebräuchlich, aber sehr gefürchtet. Obwohl sie nicht wirklich aus einem monomolekularen Strang besteht, richtet sie beträchtlichen Schaden an. Sie besteht aus einem kurzen Griff, in dem auch das Monofilamentkabel enthalten ist, wenn die Waffe nicht im Einsatz ist. Das Kabel kann bis auf zwei Meter ausgefahren werden, wodurch auch die Reichweite 2 bedingt ist.

Die generelle Schwierigkeit, eine Peitsche zu führen, das Gewicht an der Spitze und die Gefährlichkeit des Monokabels gestalten den Einsatz dieser Waffe schwierig, um es einmal vorsichtig auszudrücken. Schlägt ein Angriff einmal nur deshalb fehl, weil der Getroffene schon mit seinen Kampfpoolwürfeln mehr Erfolge erzielt als der Gegner (eine Möglichkeit, die nur besteht, wenn die optionale Regel für volle Abwehr angewandt wird), riskiert letzterer, sich selbst mit der Peitsche zu verletzen. Würfeln Sie in einem solchen Fall eine zusätzliche Probe auf Bewaffneten Kampf gegen Mindestwurf 6. Fällt dabei nicht ein einziger Erfolg, trifft sich der Kämpfer mit der Peitsche selbst.

Der nun zum Opfer gewordene Kämpfer muß eine Schadenswiderstandsprobe (Konstitutions- plus Kampfpoolwürfel) gegen den Standardschadenscode der Waffe ablegen (10S). Jeweils zwei dabei erzielte Erfolge senken den Schaden um eine Stufe.

Stoßpanzerung schützt vor der Monopeitsche, allerdings nur mit halbierter Stufe (abgerundet). Barrierenstufen werden gegen die Monopeitsche verdoppelt.

SCHOCKWAFFEN

Unter diesen Oberbegriff fallen sowohl die für den Nahkampf gedachten Betäubungsschlagstöcke als auch die für den Fernkampf entwickelten Taser. Beide funktionieren nach ähnlichen Prinzipien: Die Wirkung beruht weniger auf kinetischer Energie als vielmehr auf einer elektrischen Entladung beim Aufprall. Der Schaden geht auf den Geistigen Zustandsmonitor, die Handhabung der Waffe geschieht nach den üblichen Regeln für Nahkampf (beim Betäubungsschlagstock) und Fernkampf (beim Taser).

Ein Treffer bewirkt den zusätzlichen Effekt, daß das Opfer desorientiert wird. Diese Benommenheit hält für so viele Kampfrunden an, wie durch das Powerniveau des Angriffs angegeben wird, abzüglich der halben Stufe (abgerundet) der vom Opfer getragenen Stoßpanzerung und abzüglich der Anzahl Erfolge bei einer Probe auf Konstitution oder Willenskraft (was höher liegt) gegen Mindestwurf 4. Der Zustand der Desorientierung bringt einen zusätzlichen Modifikator von +2 auf alle Proben mit sich, die während der Dauer dieses Zustands gewürfelt werden.

Wie schon erwähnt, ist Stoßpanzerung wirksam gegen Schockwaffen, jedoch nur mit halbierter Stufe (abgerundet).

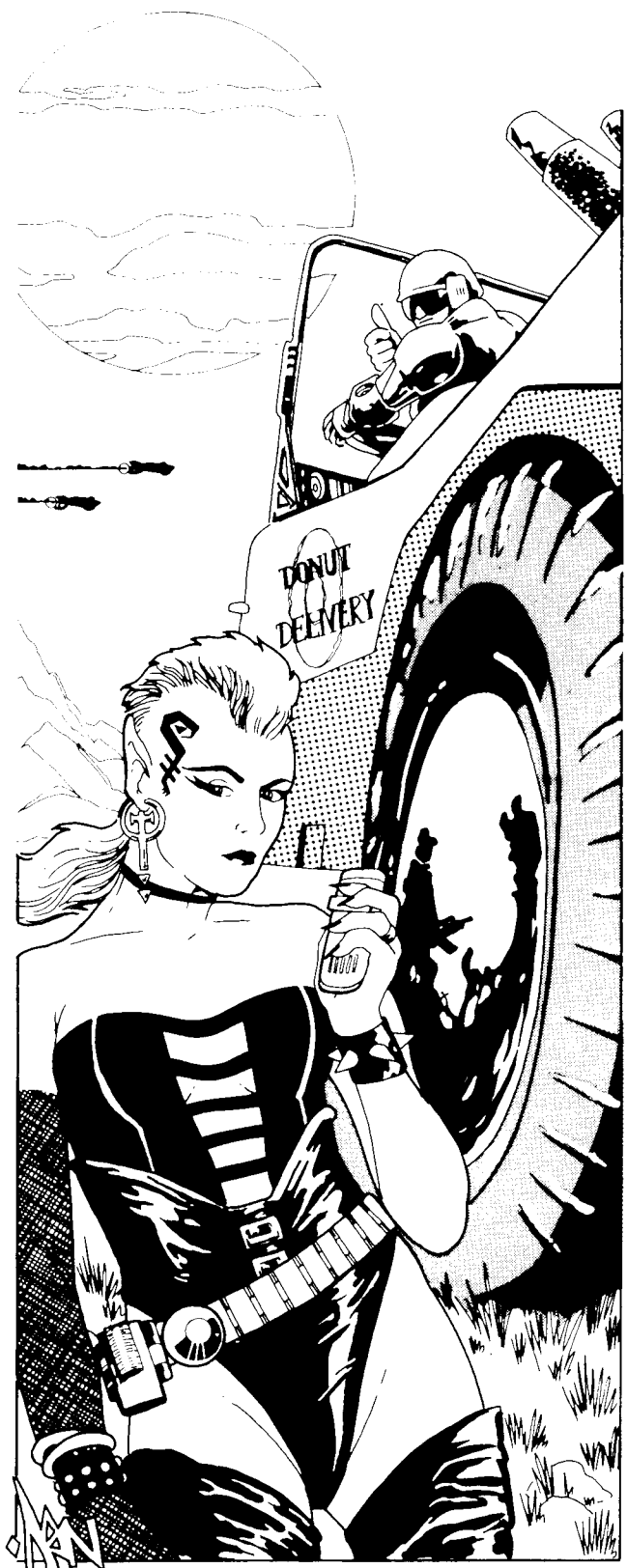
FAHRZEUGE IM KAMPF

SHADOWRUN ist kein Spiel für den Kampf mit Fahr- oder Flugzeugen, aber Charaktere werden hin und wieder in Kämpfe verwickelt, bei denen auch Fahrzeuge eine Rolle spielen.

FAHRZEUG-ATTRIBUTE

Fahrzeuge haben Attributsstufen, ganz ähnlich denen von Charakteren. Denken Sie aber daran, daß Fahrzeug-Stufen nicht direkt mit Charakter-Stufen vergleichbar sind.

Im folgenden finden Sie die Attribute erläutert, die in **SHADOWRUN** für Fahrzeuge benutzt werden, nämlich Handling, Geschwindigkeit, Rumpf, Panzerung, Signatur und Pilot.



Handling bezieht sich auf die Manövrierbarkeit des Fahrzeugs. Je höher die Stufe, desto schwieriger ist es, das Fahrzeug zu beherrschen.

Geschwindigkeit ist eine geteilte Stufe, die sowohl die übliche Reisegeschwindigkeit als auch die Höchstgeschwindigkeit in *Metern pro Kampfrunde* angibt. Um die Fahrzeuggeschwindigkeiten in *Stundenkilometern* zu bestimmen, multiplizieren Sie die genannten Werte mit 1,2.

Rumpf ist ein Maß für die Strukturfestigkeit des Fahrzeugs und dient als Richtlinie für die relative Größe.

Panzerung ist ein Maß für den Schutzwert des Fahrzeugs gegen Waffenschaden. Fahrzeugpanzerung ist eine Kombination aus der Standardpanzerung, wie Charaktere sie tragen, und einer Barrierenstufe. Nähere Informationen dazu finden Sie unter **Fahrzeugpanzerung**.

Signatur repräsentiert die Anfälligkeit des Fahrzeugs für elektronische und Wärmespürsysteme. Je größer die Zahl, desto schwieriger ist es zu entdecken.

Pilot gibt die Fähigkeit des Autopiloten an, das Fahrzeug zu beherrschen und Gefährdungen für sein weiteres Vorankommen wahrzunehmen.

FAHRZEUG-STEUEREINRICHTUNGEN

Um als Rigger aktiv zu werden, benötigt man ein Cybersystem, das unter der Bezeichnung Fahrzeug-Steuereinrichtung (FSE) oder Riggerkontrolle bekannt ist. Mit ihrer Hilfe kann der Rigger das Fahrzeug kybernetisch lenken, indem er sich direkt einstöpselt oder ein Fernsteuerdeck benutzt. Die Riggerkontrolle verleiht dem Rigger Vorteile wie Zuschläge auf Reaktion und Initiative, zuzüglich des Steuerpools.

Rigger- und Fahrzeug-Initiative

Ein Rigger erhält Zuschläge auf Reaktion und Initiative nur durch die Fahrzeug-Steuereinrichtung, während er ein Fahrzeug kybernetisch lenkt - egal ob per Direktverbindung mit dem Fahrzeug oder per Fernverbingung über ein Riggerdeck. Andere Arten von reaktions- und initiativesteigernder Cyberware helfen einem Rigger NICHT, solange er eingestöpselt ist.

Fahrzeug-Handlungen und -Befehle

Ein einzelnes Fahrzeug zu lenken, erfordert eine Komplexe Handlung, egal, wie viele man zur selben Zeit unter Kontrolle hat. Zum Beispiel kann ein Rigger, der gerade zwei Drohnen lenkt, nur einer davon per Komplexer Handlung einen Befehl erteilen. Soll jedoch derselbe Befehl an mehr als eine Drohne gehen - zum Beispiel "Verlaßt diesen Bereich" oder "Greift dieses Ziel an" -, so kann der Rigger sie als Gruppe steuern.

Weist eine Drohne oder ein ferngelenktes Patrouillenfahrzeug (FPF) einen Autopiloten auf, kann der Rigger seinem Gerät Befehle vom Umfang eines Satzes erteilen, wie "Umkreise diese Gegend", "Schieß auf jeden, der durch diese Tür kommt", "Folge dem Wagen", usw. Je spezifischer und detaillierter der Befehl, desto größer ist allerdings das Risiko, daß er den Autopiloten verwirrt.

Der Spielleiter sollte die Komplexität des Befehls abschätzen (auf der Grundlage der *Fertigkeiten-Erfolgstabelle*, S. 68) und dem Rigger dann den entsprechenden Mindestwurf für die Probe nennen, damit er die Möglichkeit hat, die Komplexität doch noch einmal herabzusetzen, ehe er den Befehl ausdrücklich erteilt. (Man kann davon ausgehen, daß Computer im Jahr 2053 einfache Strukturen der englischen Sprache klar verstehen und interpretieren können, ebenso davon, daß der Rigger die Fähigkeiten seines Autopiloten kennt.)

Der Spielleiter würfelt dann die Probe auf die Pilotstufe des Fahrzeugs gegen den ermittelten Mindestwurf. Nur ein Erfolg ist nötig, damit die Drohne die Anweisung ausführt. Je mehr Erfolge erzielt werden, desto mehr Spielraum hat die Drohne bei der Interpretation des Befehls zum Vorteil des Riggers. Das kann soweit gehen, daß der Spielleiter den Rigger entscheiden läßt, was die Drohne angesichts eines Umstands tut, der in gewisser Weise den Anweisungen zuwiderläuft.

Am besten geht man davon aus, daß eine Drohne ungefähr dem entspricht, was man gemeinhin "Hundeverstand" nennt - also fähig zu Befehlsreaktionen, die dem Niveau eines außergewöhnlich intelligenten und sehr gut ausgebildeten Hundes entsprechen. Je höher die Pilotstufe, desto cleverer der Hundeverstand.

GELÄNDE

Welche Manöver ein Fahrzeug ausführen kann, wird auch von der Art Gelände bestimmt, auf dem es sich bewegt. Ein Sportwagen, der durch eine weite, offene Salzwüste fährt, kommt viel schneller voran als einer, der sich durch den Innenstadtverkehr schlängelt. Auch ein Flugzeug, das seine Bahn an einem klaren Himmel zieht, kommt besser zurecht, als wenn es in einen furchtbaren Sturm gerät.

SHADOWRUN klassifiziert Geländetypen nach den Begriffen Offenes, Normales, Schwieriges und Unwegsames Gelände, jeweils bezogen auf die verschiedenen Fahrzeugtypen. Es dürfte ersichtlich sein, daß das, was für einen Sportwagen unwegsam ist, ein Flugzeug noch lange nicht vor dieselben Probleme stellt (zumindest nicht, bis die Technologie sich noch ein gutes Stück weiterentwickelt hat).

Offenes Gelände bedeutet flache Gegenden ohne Gebäude, Bäume oder andere herausragende Kennzeichen. Highways fallen unter diese Kategorie. Für Flugzeuge bedeutet es wolkenlosen Himmel und für Schiffe ruhiges Wasser.

Normales Gelände bedeutet eine typische Landschaft und gewundene Straßen, überwiegend offen, jedoch mit gelegentlichen Hindernissen. Flugzeuge finden unter diesem Begriff einen teilweise bewölkten Himmel vor und Schiffe leichten Seegang.

Schwieriges Gelände kann sich auf Vorstadtstraßen beziehen, offenen Wald, hügelige Gegenden und so weiter. Nebel, Regen oder Dunkelheit verändern Normales Gelände zu Schwierigem. Bedeckter Himmel und Regen ergeben Schwierige Bedingungen für Flugzeuge und hoher Seegang bewirkt dasselbe für Schiffe.

Unwegsames Gelände umfaßt städtisches Straßengewirr, Ödland und dichten Wald. Dunst, grelles Licht oder schwache Lichtverhältnisse verändern Schwieriges Gelände zu Unwegsamem. Rauch, dichter Nebel oder völlige Dunkelheit verändern Normales Gelände zu Unwegsamem. Starke Winde bewirken Unwegsame Bedingungen für Flugzeuge und Stürme dasselbe für Schiffe.

FAHRZEUGKAMPF

SHADOWRUN ist ein Rollenspiel, und das Fahrzeugkampfsystem spiegelt das wider. Es soll keine präzise, detaillierte Simulation von Fahrzeugkämpfen sein, sondern vielmehr ein Instrument, mit dessen Hilfe die Schlüsselelemente von Verfolgungsjagden in einer relativ einfachen und schnellen Art und Weise ins Spiel umgesetzt werden können.

Bei der Gestaltung dieses Systems wurden viele Handlungen, Ereignisse und Ergebnisse bei Verfolgungsjagden im Interesse des Spielflusses abstrahiert. Es wird zum Beispiel davon ausgegangen, daß die Geschwindigkeiten der am Kampf beteiligten Fahrzeuge dem Fahrzeugtyp und dem Gelände jeweils angepaßt sind. Die tatsächliche Geschwindigkeit muß nie angegeben werden.

Fahrzeugkampfrunden

Für Fahrzeuge gilt weitgehend dieselbe Kampfrundensequenz (S. 78) wie für Charaktere, von ein paar Unterschieden abgesehen. Fügen Sie die folgenden Zusatzschritte in die Sequenz ein:

1. Initiativbestimmung

Vor der Initiativbestimmung führen Sie erst die nachstehenden Schritte A und B für die Rigger aus. Sobald das geschehen ist, wird die Initiative normal ermittelt.

A. Zuteilung von Würfeln aus dem Steuerpool

Der Rigger muß sich entscheiden, wie viele Würfel aus seinem Steuerpool für den Rest der Fahrzeugrunde zur Verfügung stehen und wie viele für die Positionsprobe herangezogen werden.

B. Positionsproben würfeln

Würfeln Sie Positionsproben (siehe unten) für alle an der Kampfrunde beteiligten Fahrzeuge. Die Zahl der Würfel wird durch die geeignete Fahrzeugfertigkeit angegeben, zuzüglich Steuerpoolwürfel. Der Mindestwurf ist gleich dem Handling des Fahrzeugs, nach Gelände modifiziert. Der Ausgang hängt von der Anzahl der Erfolge ab sowie davon, ob das Fahrzeug flieht, verfolgt oder kämpft.

2. Handlungen ausführen

Die Charaktere führen wie üblich ihre Handlungen aus, jedoch innerhalb der Parameter, die Sie weiter unten im Abschnitt **Handlungen ausführen**, S. 106, erläutert finden.

3. Die nächste Kampfrunde beginnt

Vor dem Beginn der nächsten Kampfrunde muß ein Rigger gegebenenfalls seine Fluchtprobe würfeln.

A. Würfeln der Fluchtproben (Abschluß der Runde)

Rigger, die sich bei der Positionsprobe zur Flucht entschließen, können nun versuchen, endgültig zu entkommen. Nähere Informationen dazu finden Sie unter **Fluchtproben**, S. 107.

Zuteilung von Steuerpoolwürfeln

Der Rigger muß sich an diesem Punkt entscheiden, wie viele Würfel aus seinem Kampfpool er für den nächsten Schritt, die Positionsprobe, einsetzen möchte. Dabei nicht verwendete Poolwürfel können nach Bedarf für andere Zwecke genutzt werden.

Der Steuerpool wird zu Beginn jeder Handlungsphase des Riggers aufgefrischt, allerdings jeweils abzüglich der Poolwürfel, die für die Positionsprobe benutzt wurden.

Würfeln der Positionsprobe

Zu Beginn jeder Kampfrunde und vor Bestimmung der Initiative müssen für alle an der folgenden Runde beteiligten Fahrzeuge Positionsproben gewürfelt werden. Damit werden die relativen Positionen der am Kampf beteiligten Fahrzeuge festgestellt. Die Fahrer können dabei unterschiedliche Absichten verfolgen:Flucht, Verfolgung oder Kampf.

Flucht bringt den Versuch zum Ausdruck, das Fahrzeug aus dem Kampfgeschehen herauszumanövrieren oder Verfolgern zu

entrinnen. Der Fahrer möchte den Abstand zu anderen Fahrzeugen vergrößern, damit eine Flucht möglich wird.

Verfolgung steht für das genaue Gegenteil dazu. Ein verfolgender Fahrer möchte den Abstand zu einem fliehenden Fahrzeug verringern, um es an der Flucht zu hindern.

Kampf ist die Absicht des Fahrers, der sich in erster Linie bemüht, einen freien Schuß auf den Gegner zu erhalten, oder besser gesagt, so viele freie Schüsse wie nur möglich. Es geht also vor allem um eine günstige Position.

Die verschiedenen Kampfparteien legen ihre Absichten geheim fest und legen sie erst offen, nachdem die Positionsproben gewürfelt wurden.

Abgelegt wird die Positionsprobe auf die Fahrzeugfertigkeit des Fahrers gegen einen Mindestwurf gleich der Handlingstufe des Fahrzeugs, modifiziert durch das Gelände, in dem sich das Fahrzeug bewegt. Konsultieren Sie die nachstehende Tabelle. Wenn der Fahrer über einen Steuerpool verfügt, kann er die Würfel mitbenutzen, die er vor der Initiativebestimmung für die Positionsprobe eingeteilt hat.

Zählen Sie die Erfolge aller Parteien. Was die einzelne Partei mit ihren Erfolgen macht, hängt davon ab, ob sie fliehen, verfolgen oder kämpfen möchte.

Modifikatoren für Positionsproben

Gelände	Modifikator
Offen	0
Normal	+1
Schwierig	+2
Unwegsam	+4

Fliehende Fahrzeuge

Jeder Erfolg bei der Positionsprobe ermöglicht es einem fliehenden Fahrzeug, eine Anzahl Meter gleich seiner Reisegeschwindigkeit zurückzulegen. Würfelt zum Beispiel der Fahrer eines Fahrzeugs mit Reisegeschwindigkeit 20 vier Erfolge bei der Positionsprobe, legt er 80 Meter zurück.

Zusätzlich kann jeder Charakter an Bord pro zwei Erfolge eine volle Handlung darauf verwenden, ein Verfolgerfahrzeug anzugreifen (je nach Waffenverfügbarkeit usw.). Werden also beispielsweise sechs Erfolge erzielt, können Charaktere an Bord jeweils bis zu drei Handlungen in Angriffe auf Verfolgerfahrzeuge investieren. Ein Charakter, der in der laufenden Kampfrunde allerdings nur zwei Handlungen frei hat, kann in diesem Fall auch nur zwei Handlungen ausführen. Nur wenn er ohnehin drei oder mehr Handlungen frei hat, kann er nach einer Positionsprobe mit sechs Erfolgen drei Handlungen durchführen.

Am Ende der laufenden Kampfrunde hat ein fliehendes Fahrzeug die Chance, allen Verfolgern definitiv zu entkommen. Nähere Einzelheiten dazu finden Sie unter **Fluchtproben**, S. 107. Behalten Sie die Anzahl der Erfolge bei der Positionsprobe im Auge, da sie auch Auswirkungen auf die Fluchtprobe hat.

Verfolgende Fahrzeuge

Verfolgerfahrzeuge können ihre Erfolge aus der Positionsprobe ähnlich einsetzen wie fliehende Fahrzeuge, nur daß sie so viele Meter gutmachen, wie ihre Reisegeschwindigkeit angibt, multipliziert mit der Anzahl der Erfolge. Sie können auch einmal pro zwei Erfolge einen Angriff auf das fliehende Fahrzeug durchführen. Verzeichnen Sie die Anzahl der Erfolge aus der Positionsprobe, da sie später Auswirkungen auf die Fluchtprobe hat.

Kämpfende Fahrzeuge

Diese Option ist nun etwas, das man von echten Kriegern erwarten kann. Wenn man diese Wahl trifft, muß man unter Umständen das Fahrzeug in eine andere Position bringen (soweit es eine bisherige Flucht oder Verfolgung anbetrifft), um den Angriff durchführen zu können.

Fahrzeuge, deren Lenker Kampf im Sinn haben, können so viele Angriffe auf ein gegnerisches Fahrzeug durchführen, wie die Anzahl der Erfolge bei ihrer Positionsprobe angibt.

Für jeweils zwei Erfolge haben sie Gelegenheit, den Abstand zwischen sich und dem gegnerischen Fahrzeug um so viele Meter zu vergrößern oder zu verkürzen, wie ihre Reisegeschwindigkeit angibt.

Relative Entfernungen

Wenn ein Fahrzeug zu einem anderen aufschließt, indem es im Verlauf einer Kampfrunde eine größere Entfernung zurücklegt, so kann der Fahrer innerhalb gewisser Grenzen die genaue Entfernung nach eigenem Ermessen festlegen. Nehmen wir als Beispiel an, daß zwei Fahrzeuge zu Beginn einer Kampfrunde 20 Meter weit voneinander entfernt sind. Das fliehende Fahrzeug legt 30 Meter zurück, das verfolgende 45 Meter. Das verfolgende Fahrzeug hat damit 15 Meter gutgemacht und ist bis auf 5 Meter an das fliehende herangekommen. Der Fahrer des VerfolgerFahrzeugs kann den tatsächlichen Abstand nun nach eigenem Ermessen festlegen, allerdings in dem Rahmen zwischen 20 Metern (der Ausgangsentfernung) und 5 Metern (der größtmöglichen erreichten Annäherung).

Fahrzeuge, die sich einander auf weniger als 1 Meter nähern, können sich rammen. Es kommt jedoch nur zur Kollision, wenn sich einer der Fahrer entschließt, eine Komplexe Handlung aufzuwenden, um das andere Fahrzeug zu rammen (siehe unten unter **Rammen**).

Luftfahrzeuge und Gelände

Wenn sowohl Boden- als auch Luftfahrzeuge an einer Auseinandersetzung beteiligt sind - wenn zum Beispiel ein Hubschrauber ein Motorrad verfolgt -, spielt höchstwahrscheinlich mehr als ein Geländetyp eine Rolle. Der Spielleiter möchte vielleicht auch Faktoren wie Gebäudehöhen und ähnliches bei der Festlegung der für die Fahrzeuge geltenden Geländetypen berücksichtigen. So könnte sich das Motorrad aus unserem Beispiel auf Schwierigen Vorstadtstraßen bewegen, während sich der Hubschrauber am Himmel in Offenem Gelände befindet. Würde das Motorrad dagegen durch eine Innenstadt kreuzen (Unwegsames Gelände), könnte sich der Hubschrauber - bedingt durch die Wolkenkratzer der City - mit denselben Schwierigkeiten (Unwegsamem Gelände) konfrontiert sehen.

Initiativbestimmung

Nun wird es für die Beteiligten Zeit, nach dem üblichen Verfahren die Initiative zu bestimmen. Charaktere, die ein Fahrzeug mit Hilfe einer Fahrzeug-Steuereinrichtung lenken, können die durch dieses Cybersystem erhaltenen Zuschläge auf Reaktion und Initiative mit heranziehen. Berücksichtigen Sie auch Initiativemodifikatoren aufgrund erlittenen Fahrzeugschadens, wodurch die effektive Reaktionsstufe des Fahrers gesenkt wird.

Ein Rigger ermittelt nur ein Initiativeergebnis, unabhängig von der Anzahl der Fahrzeuge unter seiner Kontrolle. Es gilt das niedrigste Initiativeergebnis für alle von ihm gesteuerten Fahrzeuge. Weisen alle denselben Schadensstatus auf, ergibt sich natürlich auch in allen Fällen derselbe Wert. Haben die Fahrzeuge Schaden in unterschiedlicher Höhe eingesteckt, benutzen Sie den Wert für das Fahrzeug in der schlechtesten Verfassung.

Durchführen der Handlungen

Die an der Kampfrunde beteiligten Spielercharaktere können nun in den entsprechenden Kampfphasen ihre Handlungen ausführen. Denken Sie daran, daß jeder Charakter nur eine begrenzte Anzahl Attacken gegen ein feindliches Fahrzeug führen kann, je nach den Ergebnissen der Positionsprobe.

Der Fahrer muß wenigstens eine Komplexe Handlung - es

spielt keine Rolle, welche - für die Beherrschung des Fahrzeugs aufwenden. Er muß keine Probe ablegen, sondern einfach die Handlung investieren. Tut er das nicht, muß er nach Abschluß seiner letzten Handlung in dieser Runde eine Crashprobe würfeln (siehe unten unter **Crashproben**).

Der Fahrer darf Steuerpoolwürfel heranziehen, um die Probe gegen feindliche Angriffe zu unterstützen, jedoch nicht gegen Kampfzauber oder für den Schadenswiderstandsteil der Crashprobe. Würfel aus dem Steuerpool stehen auch für eventuelle Handlingproben zur Verfügung.

Die Crashprobe

Crashproben fallen in jeder Kampfphase an, in der das Fahrzeug Schweren Schaden erleidet. Der Fahrer würfelt dabei auf die entsprechende Fahrzeugfertigkeit gegen einen Mindestwurf, der auf der Handlingstufe des Fahrzeugs und dem Gelände beruht. Die Modifikatoren sind der nachstehenden Crashproben-Tabelle zu entnehmen.

Scheitert die Probe, so erleidet das Fahrzeug einen Crash. Das Powerniveau des Crashes entspricht der durch 10 geteilten Reisegeschwindigkeit des Fahrzeugs, wobei abgerundet wird. Auch das Schadensniveau beruht auf der Reisegeschwindigkeit, wie der Aufprall-Tabelle zu entnehmen ist.

Crashproben

Gelände	Modifikator
Offen	-1
Normal	0
Schwierig	+2
Unwegsam	+4

Aufprallschaden

Geschwindigkeit	Schadensniveau
1-20	Leicht(L)
21-60	Mittel(M)
61-200	Schwer(S)
201+	Tödlich(T)

Die Schadenswiderstandsprobe wird auf das Rumpf-Attribut des Fahrzeugs plus die (abgerundete) halbe Panzerungsstufe gewürfelt, gegen einen Mindestwurf gleich dem Powerniveau des Crashs. Dieses Powerniveau wird lediglich um den vollen Betrag der Fahrzeugpanzerung gesenkt, nicht auch noch durch den Rumpfwert wie bei Waffenschaden. Jeweils zwei Erfolge reduzieren das Schadensniveau um eine Stufe. Steuerpoolwürfel dürfen *nicht* für diese Probe benutzt werden.

Personen an Bord des Fahrzeugs können durch den Crash verletzt werden. Wird der Schaden durch die Schadenswiderstandsprobe des Fahrzeugs gänzlich aufgehoben, brauchen sich auch die Fahrgäste keine Sorgen zu machen. Erleidet das Fahrzeug jedoch Schaden, sind die Fahrgäste einem Angriff gleich dem Crashschaden ausgesetzt. Der Schadenscode wird durch den Crashschaden angegeben, den das Fahrzeug effektiv erleidet. Hat der Crashschaden anfänglich Niveau T und wird per Widerstandsprobe auf M reduziert, so sind die Fahrgäste einem Angriff mit dem Powerniveau des Crashes, aber auf Mittlerem Schadensniveau ausgesetzt. Es werden dann Widerstandsproben wie im Nahkampf gewürfelt. Kampfpoolwürfel stehen dabei nicht zur Verfügung, und nur Stoßpanzerung zählt.

Ein Crash stoppt die Fortbewegung des Fahrzeugs für den Rest der Kampfrunde und macht jeden bei der Positionsprobe errungenen Distanzgewinn zunichte.

Ein Fahrer muß auch dann eine Crashprobe würfeln, wenn er im Lauf der Kampfrunde keine Komplexe Handlung darauf verwandt hat, das Fahrzeug zu beherrschen. Die Crashprobe findet in diesem Fall statt, nachdem die letzte Handlung des Fahrers in der Runde durchgeführt wurde, und sie wird wie oben beschrieben abgewickelt.

Erleidet ein Fahrzeug durch Waffeneinsatz so viel Schaden, daß es zerstört ist, so ist das Ergebnis ein automatischer Crash.

Rammen

Wenn die Distanz zwischen zwei Fahrzeugen weniger als 1 Meter beträgt, kann sich ein beteiligter Fahrer zum Rammen entschließen. Regeltechnisch gesprochen, zwingt er damit den Fahrer des gegnerischen Fahrzeugs zu einer Crashprobe.

Zur Durchführung des Ramm-Manövers wird für jedes der beiden Fahrzeuge gewürfelt. Die Anzahl Würfel ergibt sich jeweils aus der Fahrzeugfertigkeit des Fahrers plus Rumpfstufe plus halbe Fahrzeugpanzerung (abgerundet) abzüglich der Handlingstufe des Fahrzeugs. Der Mindestwurf wird durch das Rumpf-Attribut des gegnerischen Fahrzeugs zuzüglich seiner halben Panzerungsstufe und abzüglich eines Geländemodifikators angegeben.

Benutzen Sie den Modifikator für das Gelände, in dem sich das verfolgende Fahrzeug bewegt. (Es ist natürlich sehr schwierig, einem Luftfahrzeug zu entkommen.)

Das Fahrzeug, das die geringere Anzahl an Erfolgen erzielt, muß eine Crashprobe würfeln. Bei Gleichstand kommt es nicht zu einem Crash.

Rammen

Gelände	Modifikator
Offen	0
Normal	-2
Schwierig	-3
Unwegsam	-4

Die Fluchtprobe

Fahrer, die sich bei der Positionsprobe zur Flucht entschlossen haben, können nun versuchen, endgültig zu entkommen. Vergleichen Sie zunächst die bei der Positionsprobe erzielten Erfolge. Sind für das verfolgende oder kämpfende Fahrzeug mehr Erfolge gefallen, so ist der Fluchtversuch automatisch gescheitert.

Konnte das fliehende Fahrzeug mehr Erfolge verbuchen, steht ihm jetzt eine Chance zur endgültigen Flucht offen. Für das Verfolgerfahrzeug wird eine Fluchtprobe gegen einen Mindestwurf gleich der Zahl der Nettoerfolge des Fliehenden bei der Positionsprobe gewürfelt, modifiziert anhand der nachstehenden Tabelle.

Fluchtproben-Modifikatoren

Gelände	Modifikator
Offen	-4
Normal	-2
Schwierig	0
Unwegsam	+2

Das verfolgende Fahrzeug darf für die Probe die höchste Intelligenzstufe der Charaktere heranziehen, die das fliehende Fahrzeug sehen können. Wird dabei kein Erfolg erzielt, ist das fliehende Fahrzeug entkommen.

Beginn einer neuen Runde

Starten Sie jetzt die nächste Kampfrunde mit den Zuteilungen von Steuerpoolwürfeln für die neuen Positionsproben.

FAHRZEUGE, WAFFEN UND MAGIE

Waffen verwenden gegen Fahrzeuge (feste Ziele) im Prinzip dieselben Schadenscodes wie gegen Charaktere (weiche Ziele), allerdings mit ein paar Unterschieden und Einschränkungen.

Bei Fahrzeugen *ohne* spezielle Fahrzeugpanzerung zählt das Rumpf-Attribut als Kompositpanzerung (Stoß- und Ballistikstufe) und reduziert das Powerniveau des Angriffs. Ansonsten wird der Waffenschaden normal ermittelt. Der Rumpf des Fahrzeugs gibt auch die Anzahl Würfel für die Schadenswiderstandsprobe an. Das Schadensniveau wird um eine Stufe herabgesetzt (T zu S, S zu M, M zu L). Waffen, die von vornherein eine L-Einstufung haben, gelten als wirkungslos gegen Fahrzeuge, es sei denn, Spezialmunition würde benutzt oder ein empfindlicher Teil angegriffen (siehe **Ziele ansagen**, S. 92).

Bei Angriffen gegen Fahrzeuge *mit* Fahrzeugpanzerung zählt letztere als Barrierenstufe. Das heißt, wenn das Grundpowerniveau der angreifenden Waffe ohne Modifikatoren für vollautomatisches oder Salvenfeuer nicht die Stufe der Fahrzeugpanzerung übertrifft, kann sie sie nicht durchschlagen.

Power- und Schadensniveaus von Granaten und anderen Sprengsätzen werden auf dieselbe Art angepaßt, mit Ausnahme von Anti-Fahrzeug-Raketen und -Lenkwaffen. Diese beiden Typen weisen panzerbrechende Gefechtsköpfe auf, so daß das Schadensniveau nicht reduziert wird. Wohl aber sinkt das Powerniveau um die Stufe der Fahrzeugpanzerung.

Beim Schadenswiderstand wirft ein Fahrer, dessen Fahrzeug eine Panzerung aufweist, eine Anzahl Würfel gleich dem Rumpf zuzüglich der halben Panzerungsstufe gegen einen Mindestwurf gleich dem Powerniveau der Waffe abzüglich der addierten Stufen von Rumpf und Fahrzeugpanzerung. Rigger dürfen dabei auch Würfel aus dem Steuerpool benutzen und zwar bis in Höhe der Handlingstufe des Fahrzeugs.

Beschuß beweglicher Ziele

Wenn Angriffe gegen ein in Bewegung befindliches Ziel vorgetragen werden, finden Sie die zusätzlichen manöverbedingten Modifikatoren in der nachstehenden Tabelle. Vergleichen Sie jeweils die Geschwindigkeit des feuernden Fahrzeugs oder des Fahrzeugs, aus dem heraus Charaktere feuern, mit der Geschwindigkeit des Ziels. Bei stillstehenden Angreifern wird Geschwindigkeit 5 veranschlagt. Wenn die Fahrzeugkampfregeln auf den vorherigen Seiten benutzt werden, vergleichen Sie jeweils die Reisegeschwindigkeiten.

Bewegliche Ziele

Relative Geschwindigkeiten	Modifikator
Ziel langsamer oder gleich schnell wie Angreifer	0
Ziel bis zu doppelt so schnell wie Angreifer	+2
Ziel bis zu dreimal so schnell wie Angreifer	+4
Ziel mehr als dreimal so schnell wie Angreifer	+6

Scheibenbruch

Obwohl das Fahrzeugschadenssystem von **SHADOWRUN** nicht mit genauer Schadenslokalisierung arbeitet, wird es manchmal nötig zu ermitteln, ob die Fenster eines Fahrzeugs zu Bruch gegangen sind oder nicht.

Wir gehen bei einem Zivilfahrzeug, das Mittleren Schaden erleidet, davon aus, daß ein oder zwei Fenster herausplatzen oder zertrümmert werden. Militär- und Sicherheitsfahrzeuge sind jedoch mit verstärkten Scheiben ausgestattet, die erst bei Schwerem Schaden zu Bruch gehen.

Luftfahrzeuge mit zertrümmerten oder aus dem Rahmen gerissenen Fenstern müssen sofort auf eine sichere, sauerstoffreiche Höhe hinabgehen. Da sich keine Fahrzeugregel in **SHADOWRUN** mit der Höhe beschäftigt, dient diese Anmerkung mehr der rollenspielerischen Seite.

Kampfzauber gegen Fahrzeuge

Nur physische Kampfzauber, die physikalischen Schaden anrichten, haben Auswirkungen auf Fahrzeuge. Manazauber wirken sich auf Bewußtsein und auf Lebewesen aus, während physische Zauber physikalische Erscheinungen beeinflussen.

Wird ein physischer Kampfzauber gegen ein Fahrzeug gerichtet, lautet der Mindestwurf 8, bedingt durch die aufwendige

technologische und elektronische Natur des Geräts. Das Fahrzeug widersteht dem Schaden durch eine normale Spruchwiderstandsprobe, wie sie auch eine Person in diesem Fahrzeug versuchen kann, um die Erfolge des zaubernden Magiers auszugleichen. Für die Widerstandsprobe des Fahrzeugs wird eine Anzahl Würfel geworfen, die durch das Rumpf-Attribut plus der halben Panzerungsstufe (falls vorhanden) angegeben wird. Der Mindestwurf ist gleich der Kraftstufe des Zaubers.

Ein Spielercharakter kann dem Fahrzeug Spruchabwehrwürfel zur Verfügung stellen, was in manchen Fällen ein besonders wirkungsvoller Einsatz dieser Würfel ist (siehe dazu **Spruchabwehr**, S. 132).

Erzielt der angreifende Zauberer mehr Erfolge bei der Spruchserfolgsprobe als das Fahrzeug mit der Spruchwiderstandsprobe, richtet er Schaden an. Dieser wird in derselben Art und Weise berechnet wie bei Charakteren.

Spielleiter und Spieler seien an dieser Stelle auf den Abschnitt **Zaubersprüche und Astralraum**, S. 149, verwiesen. Nach den Regeln dieses Abschnitts weisen Fahrzeuge einfache, begrenzte Auren auf, die sie für physische Kampfzauber verwundbar machen. Der Versuch ist jedoch schwierig, und daraus ergibt sich der hohe Mindestwurf. Ein Fahrzeug gilt als geschlossene Einheit. Zwar stehen beispielsweise Räder und Windschutzscheibe nicht direkt in Zusammenhang (und bestehen natürlich auch aus unterschiedlichen Materialien), aber sie sind Bestandteile derselben Konstruktion. Bedingt durch die "ganzheitliche Aura" eines Fahrzeugs kann ein Zauberer seine Magie auch nicht gegen ausgewählte Bestandteile des Fahrzeugs einsetzen. Einzelziel-Kampfzauber wie die Blitz- und Geschoßsprüche wirken sich auf Fahrzeuge wie flächenwirksame Zauber aus. Es ist daher nicht möglich, zuerst einen flächenwirksamen Zauber einzusetzen und sich dann Einzelteile des Fahrzeugs herauszupicken, um sie noch einmal separat zu attackieren.

Schädigende Manipulationszauber gegen Fahrzeuge

Schädigende Manipulationszauber wirken sich wie reguläre Waffen auf Fahrzeuge aus und werden auch entsprechend behandelt. Sie unterliegen jedoch nicht den Senkungen von Power- und Schadensniveau.

Auf Wände prallen

Manchmal krachen Fahrzeuge in Hindernisse hinein, ohne daß ihre Fahrer dies wollen. Unter bestimmten Bedingungen wird das in einer Kampfrunde durch die Crashprobe simuliert. Manchmal ist jedoch ein anderes System erforderlich, um das Ergebnis eines Aufpralls zu ermitteln.

Sagen wir, Nick Nightmare donnert auf seinem Aurora-Rennmotorrad durch das nächtliche Seattle, während Bilder einer kaum legalen Ausschweifung sein winziges Gehirn voll in Anspruch nehmen. Er hat keine Ahnung davon, daß ein magisches Wunderkind einen Barrierezauber auf seinem Weg errichtet hat. Blind und mit einem erwartungsfrohen Grinsen im Gesicht, orgelt Nick mitten hinein.

Was nun passiert, hängt davon ab, um welche Art von Barrierezauber es sich konkret handelt.

Falls das Wunderkind eine normale Manabarriere errichtet hat, bereitet das Nick durchaus schon Probleme. Die Aurora-Rennmaschine, alles andere als ein Lebewesen, brettert weiter durch die lauschige Nacht. Ob Nick allerdings noch drauf sitzt, ist eine andere Frage.

Für Nick ist der Aufprall derselbe wie auf eine stoffliche Wand. Die Geschwindigkeit, mit der er auftrifft, entspricht der, die sein Motorrad drauf hatte. Für ihn als Lebewesen zählt die Manabarriere als eine tatsächliche stoffliche Mauer mit einer Barrierenstufe gleich der Kraft des Zauberspruchs. Ergo kann es durch den Aufprall zu Verletzungen kommen.

Das Powerniveau des Aufpralls ist gleich der Geschwindigkeit des Fahrzeugs in *Metern pro Kampfrunde*, geteilt durch 10 (und gegebenenfalls abgerundet). Hätte Nick also die Höchstgeschwindigkeit seiner Maschine von 210 Metern pro Kampfrunde drauf gehabt, läge das Powerniveau bei üblen 21. Bei der Reisegeschwindigkeit von 70 Metern pro Kampfrunde wären es 7. (Nebenbei: Zwei Maschinen, die frontal zusammenkrachen, müssen ihre Einzelgeschwindigkeit addieren, um die Nettogeschwindigkeit des Aufpralls zu ermitteln.) Der Schaden wird genauso wie bei einer Crashprobe ermittelt, also konsultieren Sie den entsprechenden Abschnitt, um den geschwindigkeitsabhängigen Schadenscode festzustellen.

Käme es im Zuge einer Kampfrunde zu diesem Zwischenfall (sagen wir, als Ergebnis der Handlung eines fiktiven Magiers), würde das Powerniveau auf der Grundlage der Reisegeschwindigkeit ermittelt.

Als der arme Nick in die Barriere knallt, entspricht das einem Angriff mit 21T. Er würfelt nun eine normale Schadenswiderstandsprobe. Ist er sich des herannahenden Aufpralls vorher bewußt, kann er Würfel aus dem Kampfpool hinzunehmen. Wäre Nick eher gemächlich mit 70 Metern pro Kampfrunde dahingeschnürt, läge der Schadenscode bei 7S. Beachten Sie, daß Panzerung Nick hier nicht hilft, da ein Manazauber nicht durch Panzerung gestoppt werden kann.

Wie Schadenswirkungen an Wänden gehandhabt werden, finden Sie unter **Sprengwirkung gegen Barrieren**, S. 97. Zaubersprüche, deren Barrierenstufe (Kraft) auf 0 sinkt, sind damit zunichte gemacht. Wird der Spruch nicht zunichte gemacht, baut er sich bei der nächsten Handlung des Zauberers automatisch wieder auf.

Hätte Nick in einem geschlossenen Fahrzeug gesessen, hätten er und das Fahrzeug die Manabarriere munter durchquert und wären völlig unbeeinflußt geblieben.

Trifft er auf einen physischen Barrierezauber oder eine stoffliche Wand, steckt die Aurora mit im Schlamassel. Die Maschine prallt dann sogar eher auf die Barriere als Nick, und die Auswirkungen dieses Aufpralls werden abgehandelt, bevor Nick an die Reihe kommt. Für Nick gilt das oben beschriebene Verfahren auch in diesem Fall, während das Motorrad seine Schadenswiderstandsprobe auf sein Rumpf-Attribut plus die (abgerundete) halbe Panzerungsstufe würfelt.

Sollte die Barriere in Folge des Aufpralls brechen (auf 0 reduziert werden), muß Nick eine Crashprobe nach den Regeln auf S. 107 ablegen. Bricht die Barriere nicht, ist Nick (wie jeder andere Fahrgast in solchen Fällen) einem Angriff vom selben Powerniveau ausgesetzt wie das Motorrad, aber mit einem um eine Stufe niedrigeren Schadensniveau.

FAHRZEUGSCHADEN

Auch Fahrzeuge weisen den üblichen Zustandsmonitor auf und zwar mit den Schadensniveaus Leicht, Mittel, Schwer und Zerstört. Die Regel, daß Charaktere Modifikatoren aufgrund ihres Schadensstatus erhalten, gilt auch für Fahrzeuge.

Die nachstehende Tabelle zeigt die Schadensauswirkungen bei Fahrzeugen. Ein **Fahrzeugschadensmodifikator** gilt für alle Proben, in die das Fahrzeug einbezogen ist. Der **Initiativemodifikator** reduziert die effektive Reaktion des Charakters, der das Fahrzeug steuert. Der **Geschwindigkeitsmodifikator** gilt gleichermaßen für Reise- und Höchstgeschwindigkeit.

Fahrzeugschadensmodifikatoren

Fahrzeugschaden	Mindestwurf	Initiativewert	Geschwindigkeit
Leicht	+1	-1	Unverändert
Mittel	+2	-2	75%
Schwer	+3	-3	50%

SCHADEN UND HEILUNG

Wie nicht anders zu erwarten, kann es passieren, daß **SHADOWRUN**-Charaktere schon mal verletzt werden. Die Form des Schadens, die Schwere der Verletzung und die Auswirkungen auf das Handlungsvermögen variieren stark.

SCHADENSFORMEN

Davon gibt es zwei: Körperlichen und Geistigen (oder Betäubungs-)Schaden. Sie werden getrennt verzeichnet.

Körperlicher Schaden

Körperlicher Schaden ist die gefährlichere der beiden Formen. Er wird von Feuerwaffen, Explosionen, Waffen mit Klingen und Spitzen und den meisten Zaubersprüchen verursacht. Wenn der Schadenscode einer Waffe nicht gesondert gekennzeichnet ist, bewirkt die Waffe Körperlichen Schaden. Bei Waffen, die Betäubungsschaden bewirken, ist das jeweils gesondert angegeben.

Wie nicht anders zu erwarten, benötigt Körperlicher Schaden die längste Heilungszeit.

Geistiger Schaden

Geistiger- oder Betäubungsschaden ist gekennzeichnet durch Prellungen, Muskelerschöpfung und ähnliches und wird von Faustschlägen, Tritten, stumpfen Waffen, Betäubungsgeschossen, Schockwaffen, Erschütterungsgranaten, Entzug bei Spruchzauberei und durch bestimmte Zaubersprüche verursacht. Wenn eine Waffe Betäubungsschaden anrichtet, ist das beim Schadenscode deutlich vermerkt.

Geistiger Schaden heilt recht schnell, aber die unmittelbaren Auswirkungen können durchaus so tödlich sein wie Körperlicher Schaden.

SCHADENSCODES

Wie schon vorher angesprochen, weist jede Waffe einen Schadenscode auf, der angibt, wie schwierig es ist, dem Schaden auszuweichen oder ihm zu widerstehen und wie ernsthaft die von der Waffe geschlagenen Wunden tatsächlich sind. Zur Erleichterung des Spiels werden diese Regeln hier noch einmal alle zusammengefaßt und auch erweitert.

Ein Schadenscode besteht aus zwei Elementen, einer numerischen Angabe für das Powerniveau und einem Buchstaben für das Schadensniveau. Mögliche Codes sind 4L, 10M, 6T usw.

Das Powerniveau

Das Powerniveau ist jeweils der erste Teil im Schadenscode. Es dient als Mindestwurf für alle Erfolgsproben, die darauf abzielen, dem Schaden auszuweichen oder ihm zu widerstehen (sprich: zu senken). Das Niveau wird häufig durch einen anderen schadensresistenten Wert modifiziert, wie zum Beispiel Körperpanzerung. Wird also ein Charakter von einer Waffe mit Powerniveau 6 angegriffen, so ist 6 der Mindestwurf für die Schadenswiderstandsprobe, vorausgesetzt, daß keine Modifikation durch eine Panzerung vorliegt.

Das Schadensniveau

Der zweite Teil des Schadenscodes ist das Schadensniveau. Dieser Buchstabencode steht für den Basis-Schweregrad der Verletzungen, die eine Waffe verursacht. Die vier möglichen Niveaustufen sind "L" für Leicht, "M" für Mittel, "S" für Schwer und "T" für Tödlich.

Prinzipiell erleidet ein getroffener Charakter Schaden in Höhe des Schadensniveaus der Waffe, also entweder Leichten, Mittleren, Schweren oder Tödlichen Schaden. In der Regel wird das Schadensniveau jedoch auf irgendeine Art erhöht oder gesenkt, bevor es schließlich beim Charakter zum Tragen kommt. Dieser Vorgang heißt "Niveauwechsel".

Der angreifende Charakter kann mit Hilfe der Erfolge aus seiner Erfolgsprobe das Schadensniveau steigern und zwar um eine Niveaustufe für jeweils volle zwei Erfolge. Benutzt er zum Beispiel eine Waffe mit Grundschadensniveau M und schafft vier Erfolge beim Angriff, so steigert er das Schadensniveau um zwei Stufen über S auf T.

Das Ziel bzw. der verteidigende Charakter hat genau das entgegengesetzte Bestreben. Er möchte einen Niveauwechsel nach unten vornehmen, also den Schaden senken. Er kann das um jeweils eine Niveaustufe pro zwei volle Erfolge tun, die er erzielt. Schafft er zum Beispiel vier Erfolge gegen eine Waffe, die Schweren Schaden anrichtet, so kann er das Schadensniveau um zwei Stufen über M auf L senken.

Die Erfolge der Beteiligten werden im allgemeinen miteinander verglichen, und der Charakter mit der höheren Anzahl Erfolge gewinnt und kann einen Niveauwechsel (um 1 Stufe pro 2 Nettoerfolge) vornehmen. Näheres dazu finden Sie unter **Fernkampf**, S. 87, und **Nahkampf**, S. 100.

Senkt ein Niveauwechsel den Waffenschaden unter L (sind also, wenn das Niveau L bei einer Senkung bereits erreicht ist, noch zwei Erfolge übrig), wird überhaupt kein Schaden angerichtet. Am anderen Ende des Spektrums ist Tödlicher Schaden die höchste erreichbare Niveaustufe.

SCHADENSANWENDUNG

Sobald das abschließende Schadensniveau feststeht, wird es beim betroffenen Charakter wirksam, indem man es auf seinem Zustandsmonitor einträgt. Der Zustandsmonitor, den Sie weiter unten abgebildet finden, hat zwei Spalten: Körperlich und Geistig. Körperliche Verletzungen werden unter Körperlich eingetragen und Betäubungsschaden unter Geistig.

Die Anzahl Kästchen, die auf dem Monitor ausgefüllt werden, hängt vom abschließenden effektiven Schadensniveau ab. Wenn Sie die nachstehende Tabelle betrachten, stellen Sie fest, daß ein bislang unverletzter Charakter, der nun entweder eine Verletzung oder Betäubungsschaden erleidet, 1 Kästchen ausfüllen muß, wenn der Schaden Leicht ist, 3, wenn es Mittlerer Schaden ist, 6, wenn es Schwerer Schaden ist, und alle 10, wenn es Tödlicher Schaden ist.

Schaden ist kumulativ. Hat also ein Charakter bereits 3 Kästchen (aufgrund einer Mittleren Wunde) ausgefüllt und erleidet eine weitere Mittlere Wunde, so wären anschließend 6 Kästchen ausgefüllt und damit das Niveau einer Schweren Verletzung erreicht. Wäre die erste Wunde leicht gewesen, wären nun 4 Kästchen ausgefüllt (3 + 1), und wäre sie schwer gewesen, inzwischen 9 (6 + 3).

Schadensniveau

Niveau	Ausgefüllte Kästchen
Leicht	1
Mittel	3
Schwer	6
Tödlich	10

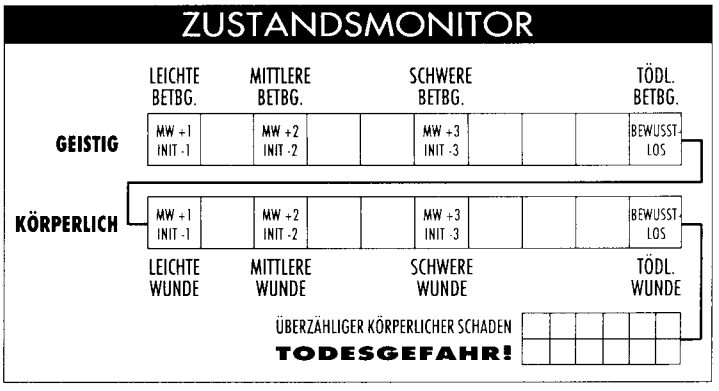
Überschreitung des Zustandsmonitors

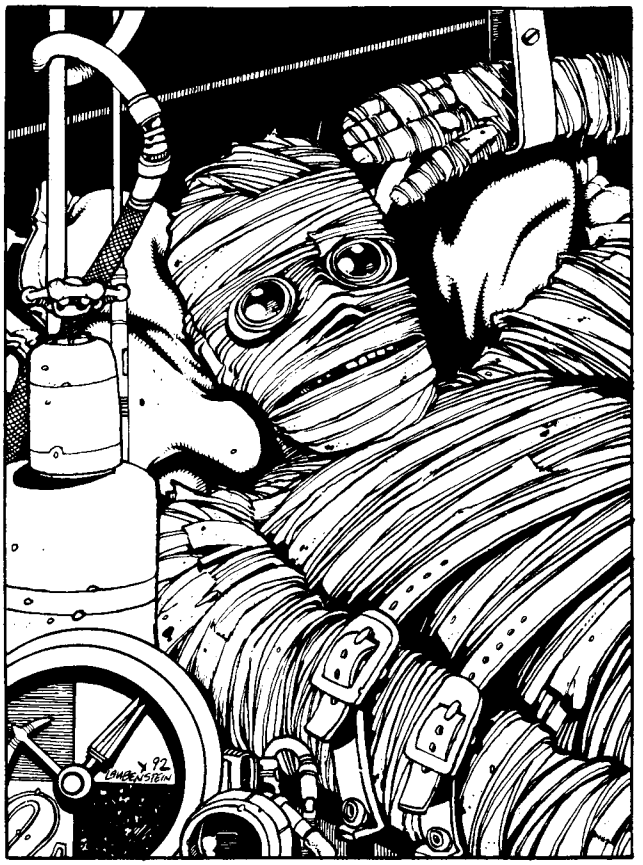
Was geschieht, wenn die Gesamtzahl auszufüllender Kästchen auf einer Spalte (Körperlich oder Geistig) die 10 überschreitet? Handelt es sich um Betäubungsschaden, so geht der überschüssige Schaden auf die Körperliche Spalte über.

Beispiel: Ein Charakter, der bereits Schweren Geistigen Schaden erlitten hat (6 Kästchen), erhält einen weiteren Treffer, der ihm Schweren Betäubungsschaden zufügt. Damit werden die letzten 4 Kästchen auf der Geistigen Spalte ausgefüllt, während die 2 übrigen Kästchen dann auf der Körperlichen Spalte angekreuzt werden. Wenn bereits Körperlicher Schaden verzeichnet ist, wird der neue hinzu addiert. Sobald die Geistige Spalte völlig ausgefüllt ist, verliert der Charakter das Bewußtsein. Er kommt erst dann wieder zu sich, wenn der Betäubungsschaden geheilt und damit vom Zustandsmonitor verschwunden ist (siehe Heilung, S. 112).

Sobald die Körperliche Spalte überschritten wird, steckt der Charakter in ernsten Schwierigkeiten. Mehr als 10 Kästchen, die auf die Körperliche Spalte gehen, bedeuten, daß der Verletzte dem Tode nahe ist. Er stirbt allerdings nur dann sofort, wenn die Körperliche Spalte um mehr Kästchen überstiegen wird, als die Konstitutionsstufe beträgt. Erleidet also ein Charakter mehr Körperlichen Schaden als 10 plus Konstitution, ist er tot.

Charaktere, die ihre Körperliche Spalte überschritten haben, aber nicht um mehr Kästchen, als ihr Konstitutions-Attribut angibt, können überleben, wenn sie auf der Stelle medizinisch betreut werden. Solange keine Behandlung eingeleitet wird, erleidet der Verletzte alle zehn Minuten ein weiteres Kästchen Schaden. Übertrifft die Gesamtzahl ausgefüllter Kästchen die Summe aus 10 und Konstitutionsstufe, ehe medizinische Hilfe eintrifft, ist der Charakter tot - Ende, Aus, Exitus. Die Regeln für medizinische Betreuung von Charakteren in dieser Verfassung finden Sie unter **Tödliche Wunden und Erste Hilfe**, S. 115.





ZUSTANDSSTUFEN

Wenn der Schaden, den ein Charakter erleidet, auf dem Zustandsmonitor jeweils bestimmte Schwellen überschreitet, unterliegt der Charakter bestimmten Effekten, die die Auswirkungen seiner Wunden auf den Körper simulieren. Zustandsstufen innerhalb einer Spalte sind nicht kumulativ; es wird jeweils die höchste erreichte Stufe wirksam. Zustandsstufen auf beiden Spalten addieren sich jedoch. Hat also jemand Mittleren Schaden auf der Geistigen Spalte erlitten und Leichten auf der Körperlichen Spalte, so unterliegt er insgesamt den Modifikatoren von +2/-2 für den Betäubungsschaden zuzüglich der +1/-1 für die Körperliche Verletzung, insgesamt also +3/-3.

ZUSTANDSMONITOR

	LEICHTE BETBG.	MITTLERE BETBG.	SCHWERE BETBG.	TÖDL. BETBG.
GEISTIG	MW +1 INIT -1	MW +2 INIT -2	MW +3 INIT -3	BEWUSST-LOS
KÖRPERLICH	MW +1 INIT -1	MW +2 INIT -2	MW +3 INIT -3	BEWUSST-LOS
	LEICHTE WUNDE	MITTLERE WUNDE	SCHWERE WUNDE	TÖDL. WUNDE

ÜBERZÄHLIGER KÖRPERLICHER SCHADEN

TODESGEFAHR!

Die Tabelle der Schadensmodifikatoren zeigt, wie Schäden die Versuche des Charakters beeinflussen, seine Attribute und Fertigkeiten einzusetzen, und wie sie sich auf sein Initiativeergebnis auswirken. Der **Verletzungsmodifikator** ist ein universeller Mindestwurfmodifikator, der auf nahezu alle Erfolgsproben des verletzten Charakters angewandt wird, ausgenommen solche zum Schadenswiderstand oder zur Schadensvermeidung. Der **Initiativemodifikator** wird nach dem Wurf der Initiativewürfel auf das erzielte Initiativeergebnis angerechnet. Sinkt es dadurch auf 0 oder darunter, kann der Charakter in der laufenden Kampfrunde überhaupt nicht handeln.

Schadensmodifikatoren

Schadensniveau	Verletzungsmodifikator	Initiativemodifikator
Unverletzt	Keiner	Keiner
Leicht	+1	-1
Mittel	+2	-2
Schwer	+3	-3
Tödlich	**- Bewußtlos oder dem Tode nahe -**	

HEILUNG

Heilung braucht Zeit. Je stärker jemand verletzt ist, umso länger dauert sie. Geistiger und Körperlicher Schaden werden unterschiedlich geheilt und benötigen dafür unterschiedlich viel Zeit.

Heilung von Geistigem Schaden

Technisch gesehen, ist die Überwindung von Betäubungsschaden mehr eine Frage der Erholung als der Heilung, da es sich nicht um echten Schaden handelt. Die Erholungszeit hängt vom Ausmaß des Betäubungsschadens ab, den man erlitten hat, sowie von den Ergebnissen einer Konstitutions- oder Willenskraftprobe (je nachdem, welches Attribut höher ist) gegen Mindestwurf 2. Der Mindestwurf wird modifiziert durch sämtliche zur Zeit gültigen Verletzungsmodifikatoren des Charakters, seien sie nun geistig oder körperlich bedingt.

Die Erholung eines Kästchens an Geistigem Schaden nimmt einen Grundzeitraum von 60 Minuten in Anspruch. Die tatsächlich benötigte Zeit ergibt sich aus diesem Grundzeitraum, geteilt durch die Anzahl der Erfolge aus der Konstitutions- oder Willenskraftprobe. Nachdem der ermittelte Zeitraum verstrichen ist, hat der Charakter 1 Kästchen auf dem Geistigen Zustandsmonitor regeneriert. Wer durch Tödliche Betäubung das Bewußtsein verloren hat, gewinnt es erst wieder, wenn der Schaden auf Schwer reduziert ist. Um sich von Betäubungsschaden zu erholen, muß man völlig ruhen. Wird die Ruhezeit unterbrochen, bricht der Erholungsprozeß ab, und der Charakter muß die Konstitutions- oder Willenskraftprobe unter den gegenwärtigen Umständen wiederholen. Das Ergebnis kann jedoch nicht besser ausfallen als beim vorherigen Wurf.

Ruhe ist die einzige Methode zur Erholung von Betäubungsschaden. Keine medizinische Behandlung hilft wirklich, ebensowenig wie irgendwelche Zaubersprüche, die der Menschheit bis heute bekannt sind. Stimulanzpatches bieten eine vorübergehende Lösung, die jedoch eindeutig langfristige Nachteile mit sich bringt (siehe **Stimulanzpatches** im Kapitel **Ausrüstung**).

Heilung von Körperlichem Schaden

Die Heilung von Körperlichem Schaden dauert viel länger als die von Geistigem. Körperliche Verletzungen heilen zwar manchmal auch ohne medizinische Betreuung, aber keineswegs immer. Wenn das laufende Abenteuer vorüber ist oder es im Fortgang der Story zu einer ausreichend langen Pause kommt, würfelt jeder verletzte Charakter eine Konstitutionsprobe gegen einen Mindestwurf, der auf dem generellen Schadensniveau beruht. Nur die natürliche Konstitutionsstufe des Charakters steht für diese Probe zur Verfügung; Cyberware hilft nicht.

Wundtabelle

Schadensniveau	Mindestwurf
Leicht	2
Mittel	4
Schwer	6

Erzielt der Charakter wenigstens einen Erfolg, dann heilt er auch ohne medizinische Behandlung. Wird überhaupt kein Erfolg gewürfelt, dann heilen die Wunden nicht ohne medizinische Behandlung. Tödliche Wunden erfordern eine solche immer.

Bei dieser Probe sollten die Auswirkungen von **Erster Hilfe** und **Magischer Heilung** (S. 115) berücksichtigt werden.

Die Heilungsschritte

Die Heilung in **SHADOWRUN** verläuft stufenweise. Wenn Sie sich von einer Schweren Wunde erholt haben, haben Sie zunächst noch eine Mittlere Wunde. Ist auch das überstanden, bleibt noch eine Leichte Verwundung. Sobald Sie ein Schadensniveau ausgeheilt haben, sinkt Ihr Zustandsmonitor auf den niedrigsten Punkt für das nächste Niveau. Hat also ein Charakter Schweren Schaden geheilt, so sinkt die Zahl der angekreuzten Kästchen - unabhängig davon, wie viele vorher ausgefüllt waren - auf drei, um anzuzeigen, daß er jetzt noch Mittleren Schaden hat.

Heilung erfordert Zeit und obendrein Geld, sobald ein Arzt beteiligt ist. Konsultieren Sie die Heilungstabelle, um festzustellen, wie lange man braucht, um ein Schadensniveau auszuheilen.

Heilung

Schadensniveau	Basiszeit	Mindestzeit	Mindestwurf	Mindestlebensstil
Tödlich	30 Tage	3 Tage	10	Krankenhaus
Schwer	20 Tage	2 Tage	8	Oberschicht
Mittel	10 Tage	1 Tag	6	Mittelschicht
Leicht	24 Std.	2 Std.	4	Unterschicht

Um den effektiven Heilungszeitraum zu bestimmen, würfeln Sie eine Konstitutionsprobe gegen den entsprechenden Mindestwurf aus der Heilungstabelle. Dabei werden auch Modifikatoren angewandt. Ist ein Arzt beteiligt (einer mit einem richtigen medizinischen Abschluß, nicht nur mit Biotech-Fertigkeit), konsultieren Sie die nachstehende Arzttabelle. Kann der Patient nicht den Mindestlebensstil beibehalten, der für die Heilung erforderlich ist, erleidet er zusätzliche Modifikatoren aufgrund der Umstände (Spielleiterentscheidung). Die Lebensstilkosten können auch täglich aufgewandt werden. Teilen Sie dazu die monatlichen Kosten einfach durch 30. Weitere Informationen dazu finden Sie unter **Lebensstil**, S. 189.

Teilen Sie den Grundzeitraum durch die Anzahl der Erfolge aus der Konstitutionsprobe, um den effektiven Heilungszeitraum zu bestimmen. Unabhängig vom Ausgang der Probe und der Qualität der Betreuung kann der effektive Zeitraum nie unter einen Mindestbetrag sinken, der ebenfalls in der Tabelle genannt ist.

Arzttabelle

Situation	Modifikator
Intensive Pflege (nur im Krankenhaus)	-2
Langfristige medizinische Betreuung	-2
Umstände (jeweils nur einer anwendbar):	
Nicht im Krankenhaus oder in Klinik	+2
Schlechte Umstände	+3
Furchtbare Umstände	+4
Patient ist Zauberer	+2
Natürliche Konstitution des Patienten*:	
1-3	+0
4-6	-1
7-9	-2
10+	-3
Natürliche Willenskraft des Patienten*:	
1-3	+0
4-6	-1
7-9	-2
10+	-3

*Ohne Berücksichtigung magischer oder kybernetischer Modifikationen.

Medizinische Kosten

Sobald ein Arzt beteiligt ist, kann man in der Regel eine Rechnung erwarten. Um den finanziellen Schaden zu bestimmen, konsultieren Sie die nachstehende Tabelle für die Medizinischen Kosten.

Medizinische Kosten

Dienstleistung	Preis
Erste Hilfe:	
Tödlich	400
Schwer	200
Mittel	100
Leicht	50
Ärztliche Hilfe:	
Tödlich	400 pro Tag
Schwer	200 pro Tag
Mittel	100 pro Tag
Leicht	50 pro Tag
Im Krankenhaus (Lebensstil)	
(schließt Ärztliche Hilfe ein)	500 pro Tag
Intensivstation	
(nur Tödlicher Schaden)	1.000 pro Tag

Tödliche Wunden und permanenter Schaden

Sobald ein Charakter eine Tödliche Wunde erleidet, besteht das Risiko der permanenten Schädigung eines lebenswichtigen Organs, eines Gliedes oder biologischen Systems. Würfeln Sie eine Konstitutionsprobe (Hautpanzerung zählt mit) gegen Mindestwurf 4. Wird ein Traumapatch eingesetzt, so steigt die Konstitution für diese Probe um 2.

0 Erfolge: Pech! Ein lebenswichtiges Organ, Körperteil oder System wurde ernsthaft beschädigt. Der Patient muß fortlaufend weiter durch einen Charakter mit Biotech-Fertigkeit behandelt werden, selbst wenn er inzwischen stabilisiert wurde. Die Gesamtheilungszeit verdoppelt sich. Ein Ersatzorgan der einen oder anderen Art muß transplantiert werden, was einen drastischen chirurgischen Eingriff und ein Ersatzorgan erfordert (siehe **Einzelteile**, weiter unten). Würfeln Sie mit 1W6, um die effektive Schadensauswirkung zu bestimmen.

Dauerhafter Schaden I

Würfelergebnis	Auswirkung
1	1 Punkt Konstitution verloren
2	1 Punkt Stärke verloren
3	1 Punkt Schnelligkeit verloren
4	1 Punkt Intelligenz verloren
5	1 Punkt Willenskraft verloren
6	1 Punkt Reaktion verloren

Die auf diese Weise verlorenen Attributspunkte können nicht regeneriert, wohl aber durch kybernetische und andere Mittel ausgeglichen werden. Der Verlust eines Attributspunktes auf diese Weise senkt den Maximalwert des Charakters nach Rasse in diesem Attribut um 1.

1 Erfolg: Ein Glied oder Auge wurde unheilbar verletzt. Ein Ersatz ist vonnöten, ob nun ein natürlicher oder kybernetischer. Damit steigen die Heilungskosten, und es kann eine Wartezeit auf das Ersatzteil und damit auf den Beginn des Heilungsvorgangs eintreten. Der Grundzeitraum steigt um 50 Prozent. Ein massiver chirurgischer Eingriff und ein Ersatzauge oder -glied (siehe **Einzelteile**) sind erforderlich. Würfeln Sie mit 1W6, um die effektive Schadensauswirkung zu bestimmen.

Dauerhafter Schaden II

Würfelwurf	Auswirkung
1	Rechter Arm verloren
2	Linker Arm verloren
3	Rechtes Bein verloren
4	Linkes Bein verloren
5	Ein Ohr verloren (W6: 1-3 re., 4-6 li.)
6	Ein Auge verloren (W6: 1-3 re., 4-6 li.)

2 oder mehr Erfolge: Der Charakter erleidet keinen Schaden an Gliedmaßen oder Organen.

Einzelteile

Wenn Sie ein Körperteil verlieren und einen organischen Ersatz wollen, ist möglicherweise keiner direkt von der Stange erhältlich. Falls Sie Wert auf vollständige DNA-Übereinstimmung legen, muß das Teil erst gezogen werden. Natürlich umfaßt ein DocWagon™-Platinservice ein "Spender-Gegenstück", das ab drei Monate nach Beginn des Service Material für sofortige Transplantationen bereithält.

Transplantate weisen verschiedene Grade der Verträglichkeit mit dem Empfänger auf. Mit der Zeit oder nach schwerem Stress (wie weiterem Tödlichem Schaden) kann das Transplantat versagen und einen weiteren Ersatz bedingen. Der Spielleiter entscheidet, wann ein Versagen möglich ist, also seien Sie nett und schmeicheln Sie ihm ordentlich.

Arten von Körperteilen

Körperteil	Grundwachstumszeit	Preis
Auge oder kleines Organ	3 Wochen	7.500
Großes Organ	5 Wochen	15.000
Hand/Fuß	6 Wochen	15.000
Arm/Bein	8 Wochen	25.000

Organersatz unterscheidet sich nicht nur nach Art, sondern auch nach Qualität, Verfügbarkeit, Verträglichkeit und Kosten. Die beste Qualität weisen geklonte Körperteile auf (präzise Duplikate der körpereigenen Organe des Charakters), die niedrigste hingegen Produkte aus zweiter Hand (Teile eines anderen; möglichst nicht fragen, woher sie stammen!).

Qualität von Körperteilen

Qualität	Verfügbarkeit	Verträglichkeit	Preis
Geklont	Muß wachsen	100%	Grundpreis x 2
Typ O	3 von 6	90%	Grundpreis
Typ G	5 von 6	75%	Grundpreis x 0,8
Zweite Hand	Immer	3W6 x 5%	Grundpreis x 0,4

Verträglichkeit	Versagensrisiko unter Stress
100%	Kein Risiko
90-99%	3 oder weniger auf 2W6
70-89%	4 oder weniger auf 2W6
40-69%	5 oder weniger auf 2W6
10-39%	6 oder weniger auf 2W6

Das Wachstum geklonter Teile kann durch ein spezielles Verfahren beschleunigt werden. Um die effektiv benötigte Zeit zu ermitteln, teilen sie die Grundwachstumszeit des Körperteils durch den Beschleunigungsfaktor (vom Spieler gewählt, höchstens 10). Beschleunigtes Wachstum erhöht den Preis und senkt die Verträglichkeit um den Beschleunigungsfaktor in Prozent.

Cyberersatz

Es ist möglich, Cyberware zu installieren, um einen beschädigten oder verlorenen Körperteil zu ersetzen. Die Regeln für die Implantierung von Cyberware finden Sie imnächsten Abschnitt.

KOSMETISCHE UND IMPLANTATIONSCHIRURGIE

Operationen sind unangenehm. Die medizinische Technik sorgt dafür, daß man nicht auf dem Operationstisch stirbt, aber man platzt nicht einfach in eine Klinik hinein,läßt sich eine komplette Hautpanzerung implantieren, um dann am nächsten Tag bereits wieder hinauszujoggen und seinen Hintern ordentlich in Bewegung zu setzen. Man wird aufgeschnitten und wieder zugeklebt, und es dauert ein Weilchen, bis man sich davon erholt hat.

Kleinere kosmetische Operationen führen zu Leichtem Schaden. Dazu gehört alles, was keinen Essenzverlust bewirkt; darunter fallen kleinere plastische Eingriffe, die sich nicht auf die Augen, die Muskulatur oder das Nervensystem erstrecken. Beispiele wären eine Nasenkorrektur oder ein Zurechtschneiden der Ohren.

Kleinere innere Eingriffe führen zu Mittlerem Schaden. Darunter fällt alles, was bis zu 0,4 Punkten Essenz kostet, oder kosmetische Operationen, die den ganzen Körper, die Augen, die Muskeln oder das Nervensystem betreffen. Die Anbringung eines Kammes, den man aufrichten und senken kann (Nervenverbindungen erforderlich), oder eine den ganzen Körper umfassende Hauttransplantation würden unter diese Kategorie fallen.

Größere innere Eingriffe bewirken Schweren Schaden. Jede Operation, die 0,41 bis 0,99 Essenz kostet, ist ein solcher Eingriff. Darunter fallen unter anderem organische Ersatzgliedmaßen oder Augentransplantate. Neue Augen sind blind, bis man sich von dem Eingriff vollständig erholt hat.

Drastische innere Eingriffe führen zu Tödlichem Schaden, wobei allerdings Ihr Zustand stabil bleibt, so daß Sie nicht sterben. Darunter fallen Operationen, die einen Essenzverlust von 1 oder mehr bewirken. Auch Organtransplantationen gehören in diese Kategorie. Zauberer müssen nach ihrer Heilung prüfen, ob es zu einer Reduzierung ihres Magieattributes kommt (siehe **Zauberer und Schaden**).

Berechnen Sie die Essenzkosten auf der Grundlage sämtlicher Cyberware, die Sie sich auf einmal implantieren lassen. Man kann keine zusätzliche Cyberware erhalten, bis eine vorherige Implan-

tation vollständig verheilt ist, also ist es zweckmäßig, alles in einem Aufwasch zu erledigen. Die Kosten für chirurgische Eingriffe enthalten noch nicht die Kosten der anschließenden Heilung!

ERSTE HILFE

Zu Zeiten, wenn eine Verletzung es nicht erlaubt, auf professionelle medizinische Hilfe zu warten, kann man mit der Fertigkeit Biotech Erste Hilfe leisten. Mit Erster Hilfe kann man Wunden reduzieren, die nicht Tödlich sind, oder Tödliche Wunden solange stabilisieren, bis der Patient in ärztliche Betreuung kommt. Biotech hilft nur bei Körperlichem Schaden, nicht bei Betäubung. Betäubungsschaden kann nur durch Ausruhen kuriert werden. Erste Hilfe nützt nur während der "goldenen" ersten Stunde nach Eintreten einer Verletzung. Sobald magische Heilung angewandt wurde, nützt Erste Hilfe nichts mehr, egal, wie gut man würfelt.

Wenn Sie Erste Hilfe leisten möchten, würfeln sie eine Biotechprobe gegen den Mindestwurf aus der Erste-Hilfe-Tabelle, der dem Schadensniveau des Patienten entspricht. Rechnen Sie dann noch die passenden Mindestwurfmodifikatoren an, die nachstehend in der Tabelle erscheinen.

Erste Hilfe

Schadens-niveau	Mindest-wurf	Behandlungs-zeit
Leicht	4	10 Minuten
Mittel	6	20 Minuten
Schwer	8	30 Minuten
Tödlich	10	Speziell

Mindestwurfmodifikatoren

Situation	Modifikator
Patient ist Zauberer:	+2
Schlechte Umstände:	+1
Furchtbare Umstände:	+3
Konstitutions-Attribut des Patienten:	
1-3:	0
4-6:	-1
7-9:	-2
10+:	-3
Kein Medkit verfügbar:	+4

Fällt bei der Probe wenigstens 1 Erfolg, sinkt das Schadensniveau um eine Stufe. Das Schadensniveau kann durch Erste Hilfe nie um mehr als eine Stufe gesenkt werden. Um festzustellen, wie lange die Behandlung dauert, teilen Sie die Behandlungszeit durch die Anzahl der Biotech-Erfolge. Das Ergebnis ist die Anzahl Minuten, die die Behandlung ohne Unterbrechung in Anspruch nimmt. Bei jeder ernsten Störung bricht die Behandlung ab, kann aber wiederholt werden. Tödliche Wunden kann man durch Erste Hilfe lediglich stabilisieren. Nähere Informationen finden Sie im anschließenden Abschnitt **Tödliche Wunden und Erste Hilfe**. Diese Stabilisierung muß fortlaufend aufrechterhalten werden, bis professionelle Hilfe eintrifft.

Tödliche Wunden und Erste Hilfe

Für diesen Fall gelten spezielle Regeln. Eine Tödlich verletzter Patient kann durch Erste Hilfe nicht geheilt, sondern nur stabilisiert werden. Selbst dabei besteht das Risiko, daß er unter der Behandlung stirbt. Auch hier wird eine Biotechprobe erforderlich, wie sonst auch bei Anwendung von Erster Hilfe. Wird dabei wenigstens 1 Erfolg erzielt, ist der Patient stabilisiert und erleidet auch kein zusätzliches Schadenskästchen alle 10 Minuten mehr, wie unter **Überschreitung des Zustandsmonitors**, S. 111, angegeben. Scheitert die Biotechprobe, würfeln Sie für den Patienten eine Probe auf das natürliche Konstitutions-Attribut gegen Mindestwurf 10. Verläuft diese Probe erfolgreich, stabilisiert sich der Körper des Patienten dank der medizinischen Betreuung von selbst. Scheitern beide Proben, stirbt der Charakter, sobald der Schaden seine Konstitutionsstufe übersteigt (siehe auch hierzu wieder **Überschreitung des Zustandsmonitors**, S. 111).

Sobald professionelle Hilfe eintrifft, ermöglicht sie eine weitere Biotechprobe und eine weitere Konstitutionsprobe des Patienten. "Professionelle Hilfe" ist in diesem Fall definiert als eine Quelle medizinischer Betreuung mit besserer Ausstattung (wie Krankenhaus oder Klinik) oder mit besserer Biotech-Fertigkeit (wie bei einem DocWagon™-Sanitäter), als bei dem Charakter vorhanden, der anfänglich Erste Hilfe geleistet hat.

Traumapatches

Hierbei handelt es sich um eine der letzten Möglichkeiten, einen Charakter zu stabilisieren, der in unmittelbarer Lebensgefahr schwebt. Das Traumapatch ist eine Klebepflaster, das dem Patienten direkt über dem Herzen auf die Haut gesetzt wird. Das Patch gibt dann kontrollierte Dosen an äußerst starken Medikamenten ab, die stabilisierend auf einen verletzten Organismus einwirken. Bei Einsatz eines Traumapatches darf der Patient eine zweite Probe auf sein natürliches Konstitutions-Attribut würfeln. Der Mindestwurf beträgt 4 zuzüglich Hautpanzerung oder Blutfilter (beide hemmen die Aufnahme und Verteilung des Wirkstoffes). Eine erfolgreiche Probe bedeutet, daß die Verfassung des Patienten jetzt stabil ist und keine weiteren Kästchen an Schaden anfallen. Ein Traumapatch wird immer nur als letztes Mittel eingesetzt, da es anhaltende Nebenwirkungen nach sich ziehen kann. Lesen Sie näheres dazu unter **Tödliche Wunden und permanenter Schaden**, S. 113.

ZAUBERER UND SCHADEN

Für Zauberer ist es ganz schön schlimm, wenn sie verletzt werden. Wahrscheinlich ist Ihnen bereits aufgefallen, daß es für Docs und Medikusse schwerer ist, sie zu behandeln. Das liegt daran, daß ein Großteil der High-Tech-Ausrüstung nicht eingesetzt werden kann, ohne einen Schaden an der Magie-Stufe des Patienten zu riskieren. Ein Zauberer kann auch ohne den +2-Modifikator (siehe Tabelle *Erste Hilfe*) behandelt werden, muß aber dann auf eine mögliche Magie-Senkung würfeln.

Immer wenn ein Zauberer eine Tödliche Wunde erleidet oder ohne den +2-Modifikator auf den Mindestwurf behandelt wird, riskiert er eine Magie-Senkung. Werfen Sie 2W6. Ist das Resultat gleich der Magie-Stufe des Zauberers oder niedriger, verliert er einen Punkt dieses Attributs. PERMANENT! Wird der Zauberer an einer Tödlichen Wunde behandelt UND das auch noch ohne Berücksichtigung des +2-Modifikators, müssen Sie zweimal auf Magie-Senkung würfeln.

Benötigt ein Zauberer ein Ersatzglied oder -organ, so muß es aus seinem eigenen Gewebe geklont werden. Jedes andere DNA-Muster, selbst das eines anderen Zauberers, würde seine Fähigkeit zur Kraftlenkung reduzieren und seine Magie-Stufe automatisch um 1 senken. Das kann vorübergehend sein. Ein Nicht-Cyber-Ersatz kann später gegen ein Glied oder Organ ausgetauscht werden, das aus dem Gewebe des Zauberers geklont wurde. Dadurch wird der verlorene Magie-Punkt zurückgewonnen. Allerdings führen Organ-Implantationen zu Tödlichem chirurgischen Schaden und bringen in der Folge das Risiko eines noch größeren Magie-Verlustes mit sich.

Magische Heilung

Der Behandlungszauber muß innerhalb einer Stunde nach Eintritt der Verletzung angewandt werden, um überhaupt irgendeine Wirkung zu zeitigen. Der Heilungszauber kann jederzeit eingesetzt werden. Ein erfolgreich eingesetzter Zauber schließt den Gebrauch weiterer Behandlungs- oder Heilungszauber oder auch von Erster Hilfe aus.

MAGIE

Magie hat nichts mehr mit Smokings, weißen Kaninchen und Papierblumen zu tun. Sie bedeutet Macht!
- Arthur Garrett, Vorsitzender der Abteilung für Okkulte Studien, UCLA

Wenige würden es wagen, die unerhörte Behauptung aufzustellen, es hätte irgendein Ereignis in der bekannten Geschichte der Erde stattgefunden, das bedeutsamer gewesen wäre als die Rückkehr der Magie. Die Menschheit schlug eines schönen Morgens die Augen auf, und auf einmal war alles anders. Die Grenzen der Existenz hatten sich verschoben, und das Leben mußte neu erlernt werden. Die Welt war Erwacht.

SHADOWRUN kennt drei magische Wege - den des Schamanismus, den der hermetischen Tradition und den der körperlichen Disziplin. Sie müssen sich für einen davon entscheiden. Spätere Änderungen gibt es nicht!

Wenn Sie sich für die Schamanistische Tradition entscheiden, werden Sie ein *Schamane*. Schamanen empfangen ihre Macht, indem sie ihre Innenwelt aus Gefühlen, Willen und Glauben mit der Außenwelt der Natur verknüpfen. Sie stellen diese Verbindung über ein Tierbild her, das Totem genannt wird. Das Totem versinnbildlicht die Überzeugungen des Schamanen und seine Lebensart.

Wenn Sie sich für die Hermetische Tradition entscheiden, werden Sie ein *Magier*. Ein Magier sieht das Universum als ein Muster aus abstrakten Energien, die er mit Hilfe komplexer Symbole und machtvoller Formeln beherrschen kann. Während der Schamanismus eine Kunst der Intuition und Improvisation darstellt, folgt die Hermetische Magie einem mehr intellektuellen Ansatz, gestützt auf Beobachtung, Theorie, Praktiken und präzise Ausführung. Magier sind Gelehrte und benötigen umfangreiche Bibliotheken und viel Ausrüstung, um ihre Forschungen und ihre Praxis zu betreiben.

Wenn Sie dem Weg der körperlichen Disziplin folgen, werden Sie ein *ki-Adept*. Ein *ki*-Adept zielt auf die Meisterung und Vervollkommnung des physischen Leibes ab, um einen Zustand innerer Harmonie zu erreichen. Er kann nur wenig tun, woran sein Körper nicht direkt beteiligt ist, aber im allgemeinen reicht es.

In **SHADOWRUN** wird jeder Charakter mit einer Stufe im Attribut Magie als Zauberer bezeichnet. Das bezieht sich auf den Besitz magischer Kräfte, egal in welchem Ausmaß, ohne Berücksichtigung einer hermetischen oder schamanistischen Orientierung. Wo die Regeln sich ausschließlich auf die hermetische Tradition beziehen, wird der Begriff *Magier* benutzt. Wo es nur um die schamanistische Tradition geht, heißt ein Charakter *Schamane*. Die Regeln für *ki*-Adepten sind praktisch eigenständig und haben nur wenig mit denen für hermetische oder schamanistische Zauberer zu tun.

Die Wahl einer der beiden Schulen hat Auswirkungen darauf, wie leicht Sie bestimmte Zaubermethoden lernen und anwenden können und welche Art von Geistern Sie herbeizurufen in der Lage sind. Sie kann sogar Gebote mit sich bringen, nach denen sich der Charakter in seinem Handeln zu richten hat. Die Entscheidung färbt auch auf die ganze Lebenseinstellung Ihres Charakters, seine Beziehungen zu anderen Charakteren und seine Motive beim Studium der Magie ab.

Zauberer treten unabhängig von der Tradition in zwei Formen auf: Da ist einmal der Vollzauberer, dem die ganze Bandbreite an Fähigkeiten seiner Tradition zur Verfügung steht, und der Adept, der innerhalb enger Grenzen nur bestimmte Formen der Magie ausüben kann. Es bestehen zwei Möglichkeiten, um ein Vollzauberer zu werden: Man ist entweder Mensch und hat im Zuge der Charaktererschaffung der Magie Priorität A zugewiesen, oder man ist Metamensch und hat Priorität B auf die Magie verwandt. Ein Menschen-Charakter wird zum Adepten, indem er Priorität B der Magie zuteilt, und ein Metamensch wird es, indem er Priorität C für diesen Zweck aufwendet. Lesen Sie näheres dazu unter **Adepten**, S. 124 - 126 und unter **Charaktererschaffung**, S. 40 - 48.

SCHAMANISTISCHE SCHULE

Die Magie eines Schamanen leitet sich aus der Welt der Natur und der Kraft der Gefühle her. In der Vergangenheit haben einige "zivilisierte" Gelehrte den Schamanismus herabzusetzen versucht und ihn als "primitive" Naturverehrung bezeichnet. Als es zum Erwachen kam, verstanden es diese "rückständigen" Primitiven jedoch, ihre neue Kraft einzusetzen, um es den Regierungen und Konzernen heimzuzahlen, die ihre Völker so lange unterdrückt hatten. Der Schamanismus hatte sich im Verlauf des okkultistischen Booms gegen Ende des 20. Jahrhunderts sogar unter einigen Stadtbewohnern verbreitet. Als die Magie wiedererwachte, stellten diese "Stadtschamanen" fest, daß die alten Methoden auch in Städten gut funktionierten.

Für einen Schamanen ist das Universum lebendig. Tiere, Pflanzen, Steine, Mutter Erde selbst, alle sind potentielle Verbündete, zu denen auf magische Weise Kontakt hergestellt werden kann. Vor dem Erwachen konnte ein Schamane dies nur durch Halluzinogene, stundenlange rituelle Gesänge und Tänze zum hypnotischen Rhythmus der Trommeln oder sogar durch sich selbst zugefügte Qualen erreichen. Heute kultivieren Schamanen weiterhin Gesang und Tanz, aber ein paar Worte oder Bewegungen sind im Grunde alles, was man braucht, um die Magie zur Wirkung zu bringen.

Schamanen sind auf die Wege der Natur und des Lebens eingestimmt. Sie sorgen sich um die Bewahrung der Umwelt, seien es nun die Wildnis des pazifischen Nordwestens, die Weiten der Sahara, die Majestät des amazonischen Regenwaldes oder das wundervoll komplexe Ökosystem einer modernen Stadt. Alles gehört zur Natur, ob es sich nun um Felsen und Flüsse handelt, um Bäume und Tiere oder um Beton, Stahl, Neon und die Menschheit.

TOTEMS

Wenn Sie einen Schamanen erschaffen oder einen schamanistischen Archetyp wählen, müssen Sie sich auch für ein Totem entscheiden. Für den Schamanen ist das Totem ein Ideal, dem er nacheifert. Kojote geht seinen eigenen Weg, und Bär tut es ebenfalls. Beides sind Tierbilder, die für eine Sicht und einen Weg des Lebens stehen. Der Schamane strebt nach der Verwirklichung dieser Ideale, und das Totem verleiht seinem Leben Struktur. Es repräsentiert sein vollkommenes Selbst. Solange er in der unvollkommenen Gestalt des sterblichen Fleisches lebt, muß der Schamane sein Bestes tun, um dem Totem gerecht zu werden.

Beispielhaft für die Stärke der Bindung zwischen dem Schamanen und seinem Totem ist die altehrwürdige Tradition der

schamanistischen Maske. Vor dem Erwachen trugen Schamanen Masken, die ihr Totem beschworen. Diese aus primitiven Materialien gefertigten Masken waren je nach der Kultur des Schamanen teils grob, teils präzise gestaltet, teils schlicht, teils detailliert. Es war ein Gegenstand von großer Macht. Wenn er die Maske trug, WAR der Schamane das verkörperte Totem. Die Kluft zwischen grobem Fleisch und vollkommener Gestalt wurde so überbrückt, und Schamane und Totem waren eins.

Stoffliche Masken sind heute nicht mehr erforderlich. Wenn ein Schamane Magie ausübt, treten die körperlichen Merkmale seines Totems an ihm zutage. Je mächtiger die Magie, desto deutlicher werden diese tierischen Merkmale erkennbar. Es kommt zwar nicht zu einer vollständigen Gestaltwandlung, aber die Wirkung kann trotzdem atemberaubend sein.

Ein Beispiel: Ein Adlerschamane wendet einen geringeren Zauber an, der für das Adlertotem nicht besonders relevant ist. Seine Gesichtszüge könnten einen schärferen Schnitt zeigen oder der Gesang dem schrillen Schrei des mächtigen Vogels ähneln. Spricht der Schamane nun einen anspruchsvolleren Zauber, könnten sich seine gekrümmten Finger in die Krallen eines Adlers verwandeln oder seine Augen den stechenden Blick eines jagenden Vogels zeigen. Wendet der Schamane einen machtvollen Zauberspruch an, könnte ein mächtiger Adlerkopf an die Stelle seines Gesichts treten.

Auch ohne die schamanistische Maske beschwören das Leben, die Kleidung und die Handlungen eines Schamanen das Bild des Totems herauf. Anders als ein hermetischer Magier kann ein Schamane das Rüstzeug seines erwählten Weges nicht einmal vorübergehend ablegen, ohne den Zorn des Totems zu riskieren. Das Totem ist der Weg des Lebens. Das Leben ist der Weg des Totems.

Die Wahl eines Totems

Technisch gesehen, ist es das Totem, das seine Wahl trifft. Zu einem frühen Zeitpunkt in seinem Leben - in seltenen Fällen auch später - vernimmt der künftige Schamane den Ruf des Totems. Oft symbolisiert ein Ereignis diesen Ruf und leitet die Beziehung zwischen Schamane und Totem ein. Obwohl der angehende Zauberer vielleicht einige Zeit braucht, um den Weg zu finden, ist das Totem doch stets da und wartet darauf, daß er ihn betritt.

In **SHADOWRUN** ist es einem Spieler bei der Charaktererschaffung erlaubt, das Totem für seinen Charakter auszuwählen. Diese Entscheidung ist permanent. Denken Sie daran: Es ist das Totem selbst, das diese Wahl trifft, und auch, wenn es nicht immer den Anschein hat, trifft das Totem doch stets die richtige Wahl.

Für die Entscheidung stehen die Wildnis- und urbanen Totems gleichermaßen zur Verfügung. Wildnis-Totems sind Tiere, die in der Wildnis leben: Adler, Wolf, Bär und so weiter. Urbane Totems sind Tiere, die ihre Nischen in der urbanen Ökologie gefunden haben: Ratte, Waschbär, Hund und andere.

Es existieren Hunderte von möglichen Totemtieren, aber der Platz in diesem Buch reicht nur für die Beschreibung einiger weniger. Wenn Sie einen Schamanen mit einem nicht beschriebenen Totem spielen möchten, können Sie und Ihr Spielleiter dessen Merkmale, Vor- und Nachteile ausarbeiten.

Die Totemwahl erlegt der Magie des Schamanen und seinem Verhalten bestimmte Gebote auf und bringt obendrein verschiedene Vor- und Nachteile mit sich. Der Magiepool eines Schamanen wird aufgestockt, wenn er Zauber anwendet, die unter die Macht seines Totems fallen. Andererseits verliert er Würfel aus dem Magiepool bei der Anwendung von Zaubern, die außerhalb der Macht des Totems liegen. Diese Würfelboni und -abzüge heißen Totemmodifikatoren. Derartige Modifikatoren gelten auch, wenn der Schamane die Fertigkeit Beschwören einsetzt, um bestimmte Arten von Naturgeistern herbeizurufen oder zu bannen.

Am besten betrachtet man die Totemmodifikatoren als Bonus- bzw. Strafwürfel für bestimmte Situationen. Beispielsweise erhält Flys Like Wind, ein Rabenschamane, 2 Zusatzwürfel für Manipulationszauber, während ihm bei Kampfzaubern 1 Würfel abgezogen wird - was heißt, daß sein Magiepool für Manipulationszauber zwei Würfel mehr aufweist, für Kampfzauber dagegen einen Würfel weniger - und zwar genau im *Augenblick der Anwendung des Zauberspruches*. Senkt ein negativer Totemmodifikator einen Magiepool auf 0 Würfel, so kann die Probe auf den entsprechenden Zauber auch nicht unterstützt werden.

Wählen Sie ein Totem, dessen Merkmale Sie rollenspielerisch darstellen können. Ein Bärenschamane sollte bedächtig und schwerfällig sein und sich in einem ungeschickten Trott bewegen, der langsam wirkt, bis er einmal gezwungen ist, schnell voranzukommen. Ein Rattenschamane könnte ungewaschen auftreten, dunkle Ecken lieben und stets mit einem Auge nach einem Notausgang suchen. Wenn es sein muß, kämpft er wie eine in die Enge getriebene... Na, Sie wissen schon!

Spieler sollten daran denken, daß ein Totem nicht einfach "ein Bär" oder auch "DER BÄR" ist. Das Totem ist Bär, der Archetyp aller Bären auf der Welt. Ein Totem ist nicht einfach ein Tier, sondern die Essenz, der Geist dieses Tieres. Bei den Totembeschreibungen werden teilweise geschlechtsspezifische Pronomina benutzt, was jedoch nur dazu dient, einen bestimmten Tonfall zu treffen und was keinerlei Geschlechtsbeschränkung für Schamanen dieses Totems bedeutet.

TOTEMS

Wildnis	Urban
Bär	Katze
Kojote	Kojote
Adler	Hund
Alligator	Alligator
Löwe	Eule
Eule	Waschbär
Waschbär	Ratte
Rabe	Schlange
Hai	
Schlange	
Wolf	

BÄR

Merkmale: Bär ist körperlich kraftvoll und langsam in seinen Bewegungen, bis er gezwungen ist zu rennen. Er wirkt ungeschickt und scheint sich seiner Umgebung nicht bewußt zu sein, befindet sich jedoch in Harmonie mit der Welt und dem, was um ihn herum vorgeht. Er ist langsam im Sprechen, aber machtvoll im Kampf. Bär ist ein mächtiges heilendes Totem, das überall in schamanistischen Kulturen zu finden ist, wo auch Bären leben, sei es in Nordamerika, Zentral- und Nord-Europa oder Asien.

Bär ist ein Heiler. Sofern ein Bärenschamane nicht einen guten Grund hat, darf er niemanden abweisen, der der Heilung bedarf.

Bevorzugte Umwelt: Wald

Vorteile: +2 Würfel auf alle Heilzauber; +2 Würfel für das Beschwören von Waldgeistern

Nachteile: Ein Bärenschamane kann zum Berserker werden, wenn er verwundet wird. Wann immer er eine Wunde erleidet, muß er eine Willenskraftprobe gegen Mindestwurf 3 (durch Verletzung modifiziert) ablegen. Er wird für 3 Runden zum Berserker, minus 1 Runde pro erreichtem Erfolg. Erzielt er 3 oder mehr Erfolge, wird er nicht zum Berserker. Ein Berserkerschamane greift das nächste erreichbare Lebewesen an und setzt dabei seine stärksten Waffen ein (entweder magische oder körperliche). Falls der Schamane einen Feind tötet oder kampfunfähig macht oder wenn die Zeit vorüber ist, löst er sich wieder aus dem Berserkerzustand.

KATZE

Merkmale: Katze ist verstohlen, eitel und manchmal grausam. Sie ist gerissen und kennt viele Geheimnisse, teilt sie aber nicht gerne mit anderen. Katze ist ein Urbanes Totem, denn sie fühlt sich bei der Menschheit ganz zuhause, sowohl in direkter menschlicher Gesellschaft wie als einsame Jägerin auf den Straßen und Gassen. Katzenschamanen sind Einzelgänger, die sich nur sich selbst verpflichtet fühlen.

Bevorzugte Umwelt: Stadt

Vorteile: +2 Würfel auf Illusionszauber; +2 Würfel für das Beschwören von Stadtgeistern

Nachteile: Katze läßt sich leicht dazu hinreißen, mit Gegnern im Kampf zu spielen, selbst wenn die Lage verzweifelt ist. Sie droht, verhöhnt und zischt, kehrt ihre Dominanz heraus. Sie neigt auch zu eindrucksvoller Magie, artistischem Kampf und sonstigen Umwegen auf dem Pfad des Tötens. Ein unverletzter Katzenschamane muß eine Probe auf Willenskraft gegen Mindestwurf 6 ablegen, wenn er einen Kampfzauber spricht. Scheitert er dabei, setzt er den Spruch mit dem niedrigsten Schaden ein. Wird er selbst verletzt, ist es allerdings mit derlei Spielereien vorbei.

Katze ist peinlich sauber und erleidet aufgrund von Ablenkung +1 auf alle Mindestwürfe, wenn sie schmutzig oder ungepflegt ist.

KOJOTE

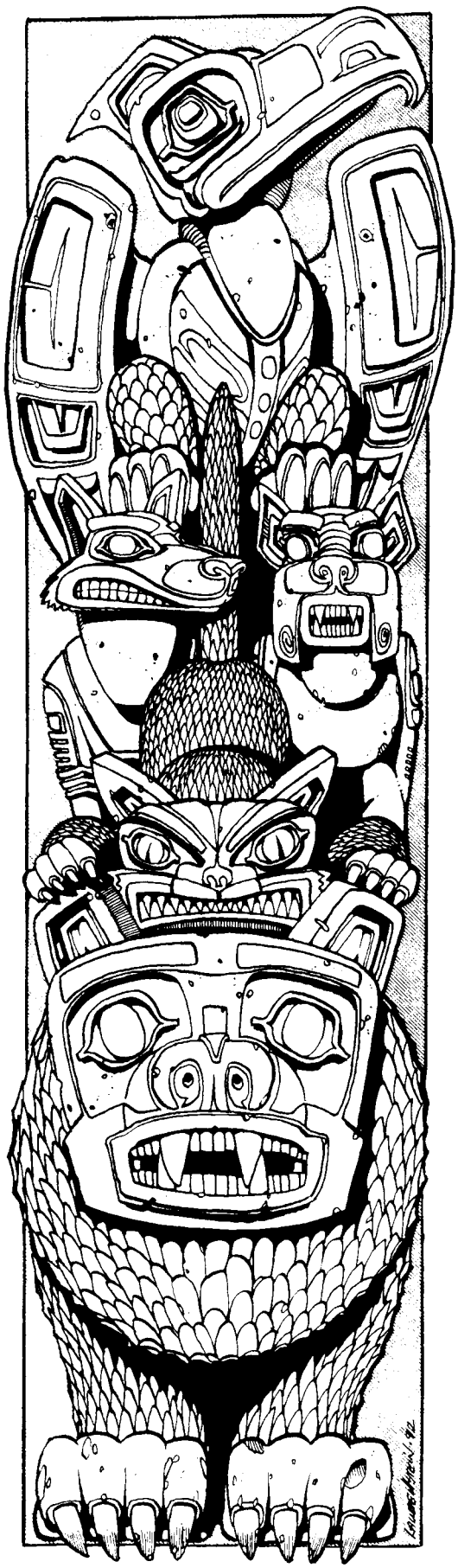
Merkmale: Kojote ist der Große Gaukler, in einem Moment unberechenbar kühn, im nächsten schon feige. Er kann sowohl ein Freund sein als auch ein düsterer Witzbold, der Sie in die Gefahr führt. Obendrein ist Kojote der große Zauberer. Ein Kojotenschamane ist zu unabhängig, um durch irgend etwas anderes gebunden zu sein als das eigene Wort. Wie Großvater Kojote in der Legende ist er äußerst neugierig. Oft ist er habgierig und liebt es, nur so zum Spaß Risiken einzugehen.

Bevorzugte Umwelt: Auf dem Land

Vor- und Nachteile: Keine. Ein Kojotenschamane würde sich niemals in das Korsett solcher Begriffe zwängen lassen. Er lebt außerhalb aller Regeln nach seinen eigenen Vorstellungen.

HUND

Merkmale: Hund ist treu gegenüber Freunden und Familie. Er kämpft wütend, um sein Heim und seinen Besitz zu verteidigen, ist aber außerhalb seines eigenen Gebietes nicht generell aggressiv. Hund liebt die Menschen und verteidigt sie erbarmungslos gegen gefährliche Geister oder üble Magie. Wenn ein Hundeschamane einer Person erst einmal seine Loyalität oder Liebe geschenkt hat, bleibt er dabei, auch dann, wenn diese Person es nicht wert ist. Ein Hundeschamane wird um jeden Preis versuchen, die Menschheit vor üblen Zauberern zu beschützen.



Bevorzugte Umwelt: Stadt

Vorteile: +2 Würfel auf Wahrnehmungszauber; +2 Würfel auf das Beschwören von Feld- oder Herdgeistern

Nachteile: Hund ist zielstrebig bis zum Punkt der Sturheit. Ein Hundeschamane muß eine Willenskraft-Erfolgsprobe gegen einen Mindestwurf von 4 ablegen, um seine Pläne oder Taktiken zu ändern. Die Probe erfordert eine komplexe Handlung, in deren Verlauf Hund mit sich ringt, ob er es sich anders überlegen soll.

ADLER

Merkmale: Adler ist der am höchsten fliegende Vogel in der Luft und kommt daher auch dem Himmel am nächsten. Er sieht sich des Morgens der aufgehenden Sonne gegenüber und ist Herr der höchsten Gipfel. Adler ist stolz und einsam und sieht alles, was auf der von ihm überflogenen Erdoberfläche geschieht.

Bevorzugte Umwelt: Berge

Vorteile: +2 Würfel auf Wahrnehmungszauber; +2 Würfel auf das Beschwören von Windgeistern

Nachteile: Ein Adlerschamane wird niemals böse oder schändliche Taten dulden. Er ist ein grimmiger Verteidiger des Landes und der Reinheit der Natur und bringt der Technologie und ihren Werkzeugen starkes Mißtrauen entgegen. Umweltverschmutzer und andere, die bereit sind, das Land für ihre Profite zu schädigen, sind Adlers Feinde, und er wird jeder Gefahr trotzen, um sie zu besiegen. Verdoppeln Sie alle Essenzverluste durch Cyberware. Das liegt an der psychologischen Wirkung, die Cyberware auf den Adlerschamanen hat.

ALLIGATOR

Merkmale: Großer Kämpfer, starker Esser. Flink, wenn Handlung erforderlich wird, während der restlichen Zeit jedoch lethargisch, ja apathisch. Alligator ist oft schlecht gelaunt, besonders dann, wenn er zu Aktivität gedrängt wird. Sobald er jedoch zupackt, läßt er nicht mehr los, und er wendet sich vom einmal gewählten Pfad nicht mehr ab.

Bevorzugte Umwelt: Sümpfe oder Flüsse in der Wildnis. Alligator ist auch ein Urbanes Totem, weil der Mythos, wenn nicht gar die Realität, ihn auch in der Kanalisation der großen Städte ansiedelt. In der Magie ist Mythos so gut

wie Realität, und deshalb erfreut sich Alligator bei urbanen Schamanen grosser Beliebtheit.

Vorteile: +2 Würfel auf Kampf- und Wahrnehmungszauber; +2 Würfel für das Beschwören von Sumpf- und Seegeistern sowie Flußgeistern (falls Wildnistotem) oder Stadtgeistern (wenn Urbanes Totem)

Nachteile: Alligator ist faul und gierig. Als Fresser liebt er es, sich den Wanst vollzuschlagen und dann herumzulungern. Als Shadowrunner bevorzugt er Jobs, die dick Knete bringen, damit er anschließend möglichst viel Zeit damit vertrödeln kann. Es kann schon deftige Argumente erfordern, damit Alligator sich mal richtig anstrengt. Aufgrund seiner Habgier verabscheut er es, materielle Güter zu teilen, und er wird fast nie Kredite geben oder einen Scheck annehmen. Sobald er einen Job angenommen hat, geht er schnurstracks auf die Lösung zu und reagiert mit Ungeduld auf feinsinnige Umwege. Ihm muß eine Willenskraftprobe gegen Mindestwurf 6 gelingen, damit er einen Kampf, eine Jagd oder eine andere direkte Aktion abbrechen kann. Er erleidet auch einen Abzug von 1 Würfel auf alle Illusionszauber.

LÖWE

Merkmale: Löwe ist der tapfere und starke Krieger schlechthin. Er geht direkt und zielgerichtet vor, denn er hält nichts von Subtilität. Löwe schätzt Überraschungsangriffe und Hinterhalte, und er hat es gern, wenn andere Leute Aufgaben für ihn erledigen, während er seine Kräfte schont. Falls nötig, geht er jedoch in die Offensive. Jede Bedrohung seiner Verwandtschaft oder Familie ist eine Bedrohung für ihn.

Bevorzugte Umwelt: Prärie

Vorteile: +2 Würfel auf Kampfzauber; +2 Würfel für das Beschwören von Präriegeistern

Nachteile: -1 Würfel auf Heilzauber. Löwe ist eingebildet und stellt höchste Anforderungen an sich, besonders, was seine körperliche Kondition und Erscheinung angeht. Er legt Wert auf gepflegten Lebensstil und erwartet von seiner Umgebung Respekt und Loyalität.

EULE

Merkmale: Eule ist eine weise und stille Beobachterin. Sie spricht selten, aber sie sieht viel. Eule herrscht über den nächtlichen Himmel, und was sie jagt, das findet sie. Sie ist ihren Freunden gegenüber hilfsbereit und ihren Feinden gegenüber furchtbar. Am Tag ist sie praktisch hilflos.

Bevorzugte Umwelt: Überall, urban oder Wildnis. Zaubersprüche kann sie jedoch nur nachts lernen.

Vorteile: +2 Würfel auf jeden nächtlichen Einsatz von Hexerei und Beschwören

Nachteile: +2 auf ALLE Mindestwürfe (selbst nichtmagische), wenn sie sich in direktem Sonnenlicht aufhält; selbst wenn sie vor dem Sonnenlicht abgeschirmt ist, erleidet sie auf alle magischen Mindestwürfe am Tag +2.

WASCHBÄR

Merkmale: Waschbär ist ein cleverer Bandit, der jede Falle knacken kann, um an den Köder zu kommen. Er schafft es auch, jeder Gefahr zu entfliehen, denn er kann seine Pfoten wie geschickte Hände einsetzen. Waschbär kämpft, wenn es nicht anders geht, bevorzugt aber Strategie und Tricks.

Bevorzugte Umwelt: alles außer Wüste

Vorteile: +2 Würfel auf Manipulationszauber; +2 Würfel auf das Beschwören von Stadtgeistern

Nachteile: Ein Waschbärschamane ist ein Einzelgänger. Wie Kojote verlockt auch ihn starke Neugier. Gefahren bei einer Suche nach Informationen zu ignorieren. Waschbär kann habgierig sein (er ist ein Diebestotem), und Waschbärschamanen stehlen gerne das jeweils wirklich Beste, erachten jedoch kleine Diebereien und gewalttätigen Raub für unter ihrer Würde. Waschbärschamanen erleiden einen Modifikator von +1 Würfel auf Kampfzauber.

RATTE

Merkmale: Ratte ist eine verstohlene Diebin, die zu selbstsüchtig ist, um irgend etwas zu teilen, selbst gegenüber den eigenen Gefährten. Sie ist eine zurückhaltende Kämpferin, die lieber flieht, als sich zum Kampf zu stellen. Wohin die Menschheit geht, folgt ihr Ratte, denn wessen Gaben sollten sonst für ihr Auskommen sorgen?

Bevorzugte Umwelt: Stadt

Vorteile: +2 Würfel auf Wahrnehmungs- und Illusionszauber; +2 Würfel auf das Beschwören aller Geister des Menschen

Nachteile: Rattenschamanen sind normalerweise schmutzig und ungepflegt. Ratte ist auch feige, aber wenn sie kämpfen muß, dann kämpft sie, um zu töten. Ratte hat eine Abneigung dagegen, im Freien zu arbeiten, denn ein gemurmelter Zauberspruch aus den Schatten (oder eine schallgedämpfte Pistole aus einer Tür heraus) ist mehr ihr Stil. Ziehen Sie bei Kampfzaubern 1 Würfel ab.

RABE

Merkmale: Wie Kojote ist Rabe ein Betrüger, schlau und verschlagen. Rabe ist auch der Wandler, verantwortlich für Veränderungen. Er ist ein lebender Widerspruch, abwechselnd habgierig und großzügig.

Bevorzugte Umwelt: überall unter freiem Himmel

Vorteile: -2 Würfel auf Manipulationszauber, +2 Würfel auf das Beschwören von Windgeistern

Nachteile: Rabenschamanen sind entweder übergewichtig oder spindeldürr. In beiden Fällen sind sie gefräßig und stets hungrig und finden es nahezu unmöglich, angebotene Nahrung auszuschlagen. Rabe kämpft nur ungern und zieht es vor, wenn andere sich um diesen Teil des Lebens kümmern. Dementsprechend erhält er +1 Würfel auf Kampfzauber. Immer, wenn Rabe sich nicht unter freiem Himmel aufhält, erleidet er einen Modifikator von +1 auf alle Mindestwürfe.

HAI

Merkmale: Hai ist der kalte, unbarmherzige Jäger der Meere, von ungestümer Wildheit im Kampf. Hai nennt keinen Ort sein Zuhause, sondern durchzieht das Meer und kennt all seine Geheimnisse. Hai ist als Totem vor allem bei Schamanen aus Seefahrer- und Küstenkulturen zu erwarten - hawaiianischen Kahunas, japanischen Miko, haitianischen Houngans, den Angekok der Eskimos, den Medizinmännern des Pazifischen Nordwestens sowie möglichen bis heute überlebenden Schamanen unter den wenigen australischen Aborigines, die nach wie vor in der Traumzeit weilen.

Bevorzugte Umwelt: Im oder am Meer.

Vorteile: -2 Würfel auf Kampf- und Wahrnehmungszauber sowie das Beschwören von Meergeistern

Nachteile: Ein Hai-Schamane wird im Kampf zum Berserker, wenn er eine Wunde erleidet oder einen Gegner tötet. Sobald eines dieser Ereignisse eintritt, würfelt er eine Willenskraftprobe gegen Mindestwurf 4, gegebenenfalls durch Verletzung modifiziert. Er wird für drei Kampfrunden zum Berserker, abzüglich der Erfolge, die er erzielt. Bei drei oder mehr Erfolgen bleibt er also vernünftig. Ein Berserkerhai greift das nächste Lebewesen an und versucht, es mit äußerstem Einsatz seiner Waffen oder Zaubersprüche zu töten. Statt dessen könnte er aber auch weiterhin wie rasend Magie auf die Leiche seines letzten Opfers anwenden oder mit Waffen darauf einhacken. Aber auch, wenn er nicht in Berserkerwut ist, glaubt Hai, daß der beste Feind ein toter Feind ist. Wird er in irgendeiner Weise herausgefordert, hält er sich nicht mit Überlegungen oder Drohgebärden auf, sondern schlägt zu. Und wenn er das tut, dann mit der Absicht zu töten.

SCHLANGE

Merkmale: Schlange ist eine weise Heilerin, die an vielen Orten haust und viele Geheimnisse kennt. Schlange ist eine gute Ratgeberin, verlangt jedoch ihren Preis für den Rat, den sie erteilt. Sie ist anpassungsfähig und kann die Sinne von Feinden verwirren.

Bevorzugte Umwelt: alles außer Gebirgen

Vorteile: -2 Würfel auf Heilungs-, Illusions- und Wahrnehmungszauber. Als Wildnistotem -2 Würfel auf das Beschwören irgendeines der Geister des Landes (nach Wahl des Schamanen). Als urbanes Totem -2 Würfel auf das Beschwören irgendeines der Geister des Menschen (nach Wahl des Schamanen).

Nachteile: Schlange kämpft nicht, solange sie sich nicht selbst verteidigen oder jagen muß, um zu essen. Schlangenschamanen erleiden einen Modifikator von +1 Würfel auf JEDEN Zauber, den sie während eines Kampfes anwenden. Schlangenschamanen sind versessen darauf, Geheimnisse zu erforschen und bereit, dabei enorme Risiken einzugehen.

WOLF

Merkmale: Wolf ist der Jäger und Krieger. Er ist der Bruder für sein ganzes Rudel und steht in leidenschaftlicher Treue zu seiner Gefährtin und seinen Jungen. Wie das alte Sprichwort lautet: Wolf gewinnt alle Kämpfe außer seinem letzten.

Bevorzugte Umwelt: Wald, Prärie oder Gebirge

Vorteile: -2 Würfel auf Wahrnehmungs- und Kampfzauber, +2 Würfel auf das Beschwören von entweder Wald- oder Prärie geistern (Wahl des Schamanen).

Nachteile: Ein Wolfsschamane ist seinen Freunden und seiner Familie gegenüber treu bis in den Tod. Nichts kann ihn dazu bringen, diese Bindungen zu verraten. Niemals legt er Feigheit an den Tag. Wenn ein Wolfsschamane jemanden unter seinen Schutz nimmt oder sonst eine Verantwortung übernimmt, kann ihn nichts zum Verrat dieser Bindung veranlassen. Wolf kann jedoch wie Bär zum Berserker werden.

Insektentotems

Insekten erscheinen nicht auf dieser Totemliste, da sie in der schamanistischen Tradition kaum vertreten sind. Wenn sie doch einmal auftauchen, dann oft als gefährlicher oder böser Einfluß. Erfahrene **SHADOWRUN**-Spieler kennen bereits diese dunkle Wahrheit.

DER SCHAMANE IM ROLLENSPIEL

Wenn Sie einen Schamanen spielen, muß er dem Charakter seines Totems folgen. Andernfalls kann er die Bindung an das Totem und vielleicht seine ganze Magie verlieren. Wenn Sie sich nicht sicher sind, ob Sie wollen, daß Ihr Charakter ständig einer ganzen Reihe von Anforderungen gerecht werden muß, versuchen Sie es mit einem Kojotenschamanen, der mehr Handlungsfreiheit hat.

Das bedeutet nicht, daß ein Katzenschamane niemals gute Freunde hat oder daß ein Haischamane jeden umbringen muß, der ihn schräg ansieht, aber Katze gibt ihre dunkelsten Geheimnisse (oder auch nur ihre Telekom-Nummer) nicht einfach an den erstbesten Chummer weiter, den sie trifft. Und Hai wird niemals einem Kampf ausweichen, nur weil jemand verletzt werden könnte.

Schamanen sind Menschen, und ein Totem ist keine Religion, obwohl nicht weit davon entfernt. Ein Schamane muß keine Gebote befolgen. Die Bedeutung des Totems liegt für ihn darin, daß es die Quelle ist, die ihn zu einem Zauberer macht. Spielleiter sollten gegenüber gelegentlichen kleinen Schnitzern nachsichtig sein.

Falls sich ein Schamane konsequent im Widerspruch zum Charakter seines Totems verhält, sollte ihn der Spielleiter bestrafen. Zunächst besteht diese Strafe im Verlust jeglicher Vorteile, die er aufgrund seines Totems genießt. Für wirklich totemwidriges Verhalten kann der Spielleiter das Magie-Attribut um einen Punkt senken.

Verlorene Kräfte kann ein Schamane zurückgewinnen, indem er sich wieder angemessen verhält. Ein spezieller Schattenlauf, der in besonderer Weise zum Totem paßt, könnte dann als letzte Reinigung erforderlich sein.

DIE MEDIZINHÜTTE

Die Medizinhütte ist der geheiligte Ort des Schamanen. Sie stellt eine kleine Welt in sich dar, wo der Schamane mächtige Magie wirken oder mit den Geistern in Berührung treten kann. Hier bewahrt er die besonderen Gegenstände auf, die für ihn faktisch und symbolisch Macht bedeuten. Hier schlägt er die Brücke zwischen der Welt der Magie und den stofflichen Dingen.

Die Medizinhütte muß in einer Umgebung stehen, die dem Totem gerecht wird. Eine Bärenhütte beispielsweise sollte im Wald stehen und eine Rattenhütte irgendwo in einer Stadt. Die Hütte kann sich in einem Gebäude befinden, in einer Höhle oder sogar auf einem offenen Lagerplatz, sofern ihre Grenzen klar markiert sind. Der Bereich muß mindestens drei mal drei Meter umfassen und auf jeden Fall noch größer sein, wenn Sie planen, daß eine Gruppe von Schamanen darin arbeiten soll.

Eine Medizinhütte weist eine Stufe auf. Wenn Sie eine Hütte benötigen, dann wird ihre Stufe bestimmt durch den Schamanen, in Abhängigkeit von seinen Fähigkeiten, seinem Geld und seiner Zeit. Ein Schamane *muß* eine Medizinhütte besitzen, um neue Zauber lernen zu können. Die Stufe der Hütte muß mindestens so hoch sein wie die Kraft des Zauberspruchs, den der Schamane darin lernt (siehe **Erlernen neuer Zaubersprüche**, S. 132).

Die meisten Stämme besitzen eine ständige Hütte: Eine Blockhütte, einen Wigwam, einen Kiva, eine Höhle oder einen Pueblo, ausgestattet als Medizinhütte. Da viele Schamanen ständig unterwegs sind, schleppen sie ihre Hütten mit sich herum. Das tatsächliche Material könnte aus Tierfellen, Knochen, Trommeln, bemalten Häuten, Sand für Sandmalereien, Mineralien, Kristallen und so weiter bestehen. All diese Dinge sind mehrfach verwendbar und müssen, sobald erst einmal erworben, nicht mehr ersetzt werden, solange die Hütte nicht zerstört wird. Jeder Taliskrämer kann Ihnen die magischen Sachen verkaufen, die für eine Medizinhütte gebraucht werden. Generell gesprochen betragen die Materialkosten 500 ¥ pro Stufenpunkt der Hütte und das Gewicht circa 2 Kilogramm pro Stufenpunkt.

Am besten ist es, wenn man eine ortsfeste Hütte schafft. Sollte das nicht möglich sein, transportieren Sie die Materialien zu einer geeigneten Stelle und errichten Sie die Hütte dort. Das Aufstellen dauert allerdings einen Tag pro Punkt an Hüttenstufe, denn die neue Hütte muß erst mit magischer Energie aufgeladen werden, um Verbindung mit der Erde zu erlangen. Aus diesem Grund sind ortsfeste Hütten praktischer.

Eine Medizinhütte wird jeweils für ein bestimmtes Totem errichtet und kann von mehreren Schamanen dieses Totems gemeinsam benutzt werden.

NATURGEISTER

Zu den machtvollsten Fähigkeiten des Schamanen gehört das Beschwören von Naturgeistern. Bei diesen handelt es sich um starke Geister, von denen jeder mit einem bestimmten Ort oder einer Domäne verbunden ist und die Naturkräfte dieses Ortes personifiziert. Sie können nur von Schamanen beschworen werden. Weitere Informationen finden Sie unter **Naturgeister**, S. 139.

SCHAMANENFÄHIGKEITEN

Schamanen können magische **Fokusse** (S. 137 - 139) benutzen, **Zaubersprüche** (S. 127 - 132) anwenden, und sie haben uneingeschränkten Zutritt zum **Astralraum** (S. 145 - 150). Zusätzlich können sie die Fertigkeit **Beschwören** (S. 139 - 144) einsetzen, haben allerdings nur Zugriff auf bestimmte Arten von Geistern.

HERMETISCHE TRADITION

Obwohl einige Magier vielleicht das Landleben schätzen, sind die meisten urbane Typen. Ihre Magie beruht auf komplizierten Theorien, die beschreiben, auf welche Weise der Astralraum mit unserer Welt in Verbindung steht. Wie nicht anders zu erwarten, sind so viele von diesen Theorien in Umlauf, wie es Magier gibt.

Hermetische Magie erregte vor dem Erwachen viel Interesse. Überraschend viele Menschen aus allen Lebensbereichen studierten die Disziplinen des Magiers, als das Erwachen kam, und reagierten teils mit Überraschung, teils mit Erleichterung, teils mit Bestürzung, als sie feststellten, daß Magie auf einmal funktionierte. Da viele dieser Personen im Dienst von Konzernen standen, begannen die Kons bereits sehr früh, sich mit der hermetischen Magie zu befassen. Bis heute findet man zahlreiche Lohnmagier, die für die großen Kons arbeiten, aber nur sehr wenige Schamanen, die auf einer Stechuhr stempeln (versuchen Sie mal Kojote zu sagen, er hätte nur eine Stunde für das Mittagessen!).

Magier betrachten das Universum als Komplex aus abstrakten Kräften, angesiedelt zwischen den einfachen bis komplexen Gesetzen der Physik und den gleichermaßen einfachen bis komplexen Gesetzen der Metaphysik. Wie diese Kräfte mit- und gegeneinander funktionieren und wie man sie beherrschen kann, ist das Forschungsfeld des hermetischen Magiers.

Vor dem Erwachen erforderten die Öffnung des Magiers für diese Kräfte sowie ihre Beherrschung langwierige, komplexe Zeremonien, aber heute kann man Magie durch ein paar Gesten und Anrufungsformeln wirken. Die komplizierten Rituale und Ausrüstungen werden nur in besonderen Situationen benötigt.

Die Sehnsucht des Magiers besteht darin, die innere Realität des Universums aus erster Hand zu erleben. Vielleicht praktiziert er Magie um ihrer selbst willen, für die Nuyen, die er dabei verdient, oder der Macht wegen, aber er ist nun einmal ein Gelehrter, dessen Kunst fortwährendes Studium erfordert.

HERMETISCHE BIBLIOTHEKEN

Magier verbringen viel Zeit mit Forschungen. Sie benötigen für viele Aktionen umfangreiche Bibliotheken: Für das Erlernen neuer Zauber, den Entwurf magischer Riten, die Beschwörung von Geistern und andere Dinge.

Jede hermetische Bibliothek dient einer bestimmten Fertigkeit. Das bedeutet: Ein Magier benötigt verschiedene Bibliotheken für Hexerei, Beschwören und Magietheorie. Bibliotheken besitzen jedoch weder Konzentrationen noch Spezialisierungen. Was sie jedoch aufweisen, sind Stufenwerte, die Vollständigkeit und Informationsniveau repräsentieren.

Ein Magier benötigt eine Hexerei-Bibliothek, um seine Stufe in Hexerei zu erhöhen (siehe **Fertigkeitensteigerung**, S. 190). Eine Beschwörungsbibliothek ist für das Herbeirufen von Elementaren unerläßlich (siehe **Beschwören**, S. 139). Eine Magietheorie-Bibliothek ist die Voraussetzung für das Erlernen neuer Zaubersprüche (siehe **Erlernen neuer Zaubersprüche**, S. 132).

Im Jahr 2050 ist die Druckerkunst nahezu ausgestorben, aber viele Magier sind altmodisch genug, um das Gefühl eines richtigen Buches in den Händen zu genießen. Bibliotheken können aus gedruckten Büchern und Papieren (Hardcopies) bestehen. Obwohl sperrig, sind diese Unterlagen überall verwendbar und werden von Stromausfällen nicht beeinflußt. Als Alternative dazu kann eine Bibliothek, wie jede andere Information, auch auf Mini-CDs (Compact discs) oder Lese-Chips gespeichert sein. Sie nimmt dann zwar nicht viel Platz in Anspruch, aber der Magier benötigt einen Datenleser oder Computer für den Zugriff. Datasoft-Bibliotheken (siehe **Datasofts**, S. 248) sind erhältlich, aber auch teuer und nicht leicht mit anderen Magiern zu teilen. Eine Bibliothek kann auch eine Mischung aus allen drei Speicherverfahren darstellen.

Magier können Bibliotheken miteinander teilen. Zugang zur Thaumaturgischen Sektion irgendeiner großen Universitätsbibliothek oder der Nachschlage-Abteilung eines Konzerns erlaubt es einer beliebigen Zahl von Magiern, gleichzeitig Projekte zu verfolgen. Solch große Forschungseinrichtungen besitzen nahezu jede Stufe, die Sie benötigen, innerhalb vernünftiger Grenzen. Bibliotheken über Stufe 4 sind schwer zu finden, wie es auch schwierig ist, Zugang zu ihnen zu erhalten. Oft berechnen Bibliotheken berechtigten und registrierten Benutzern eine Gebühr in Höhe von 1 Nuyen mal Stufe auf Stundenbasis. Illegale Benutzer werden leicht feststellen, daß die Inhaber der Bibliothek sich daran stören, wenn sie sich an ihre Daten heranmachen.

Der Umfang an Daten in einer Bibliothek bemißt sich nach deren Stufe. Das Quadrat der Stufe mal 100 Megapulses (Mp) gibt den Speicherumfang an. Eine Bibliothek mit Stufe 6 in Hexerei, Beschwören oder Magietheorie würde damit einen Speicherumfang von 3.600 Mp oder 3,6 Gp (Gigapulses) erfordern.

Hardcopy-Bibliotheken nehmen ungefähr einen halben Kubikmeter Raum pro 100 Mp an Daten ein. Ihr Preis bestimmt sich durch das Quadrat der Stufe mal 2.000 ¥. Demzufolge würde eine Bibliothek mit Stufe 6 insgesamt 72.000 ¥ kosten. **Elektronische Daten** benötigen einfach ausreichend CD- oder Chipkapazität. Eine magische Bibliothek auf CDs enthält 100 Mp pro Disc und kostet das Quadrat der Stufe mal 1.000 ¥. Lese-Chips enthalten bis zu 1 Gp pro Chip und kosten das Quadrat der Bibliotheksstufe mal 1.200 ¥. Auf Compact Disc würde unsere Stufe-6-Bibliothek 36 CDs erfordern und 36.000 ¥ kosten. Auf Chips würde sie 4 Chips Speicherplatz benötigen und 43.200 ¥ kosten.

Bibliotheksstufen sind nicht kumulativ. Wenn Sie eine 2-Punkte-Bibliothek mit einer 3-Punkte-Bibliothek kombinieren, erhalten Sie eine Bibliothek mit Stufe 2 oder 3, nicht eine mit 5.

DER HERMETISCHE KREIS

Manchmal sind Magier gezwungen, einen Hermetischen Kreis zu zeichnen. Das kann an jedem passenden privaten Ort sein, im Haus oder im Freien, aber auf jeden Fall abgelegen, damit die Vorgänge keine Gaffer anlocken.

Hermetische Kreise werden jeweils für bestimmte Zaubersprüche, Beschwörungen oder Verzauberungen angelegt. Wenn Sie zum Beispiel durch Rituelle Hexerei eine Person mit einem Gestanksfluch belegen wollen, müssen Sie dafür einen Kreis vorbereiten. Sie können denselben Kreis dann allerdings nicht am nächsten Tag für einen Zauberspruch Maske verwenden, sondern müssen dazu einen neuen zeichnen. Für Geister gilt dasselbe. Ein Kreis, der der Beschwörung eines Feuerelementars diente, ist nutzlos für die Herbeirufung eines Wasser-Elementargeistes (von der krassen Beleidigung des Wesens einmal ganz abgesehen).

Sobald ein Kreis vorbereitet ist, können Sie ihn für dasselbe Unternehmen wiederverwenden. So können Sie einen Kreis für die Herbeirufung eines Feuer-Elementargeistes zeichnen, ihn an Ort und Stelle belassen und später für die Beschwörung eines anderen Feuergeistes benutzen.

Hermetische Kreise haben Stufen, und Sie können Kreise mit beliebigen Stufen Ihrer Wahl anlegen, wenn Sie über genügend Zeit und Platz verfügen. Das Zeichnen des Kreises nimmt so viele Stunden in Anspruch, wie seine Stufe betragen soll. Der Durchmesser des Kreises beträgt 3 Meter zuzüglich so vieler Meter, wie durch die Stufe angegeben werden. Somit hätte ein Hermetischer Kreis der Stufe 6 einen Durchmesser von 9 Metern.

Die Stufe des Kreises gibt gleichzeitig die Höchststufe der darin ausgeübten Magie an. So setzt zum Beispiel die Beschwörung eines Elementars mit Kraft 6 einen Hermetischen Kreis mit mindestens Stufe 6 voraus.

Ein Hermetischer Kreis ist mit dem Magier, der ihn angelegt hat, verbunden. Dieser Verbindung kann man im Astralraum nachspüren, wenn auch unter Schwierigkeiten (siehe **Astrales Spurenlesen**, S. 149). Wie bei Zauberspruch-Konstrukten kann man am Stil eines Kreises den Schöpfer erkennen. Weitere Informationen dazu finden Sie unter **Astrale Wahrnehmung**, S. 145.

ADEPTEN

Als weniger mächtige Form des Zauberers konzentriert ein Adept seine Fähigkeiten auf einen enger umgrenzten Bereich. Wie ein Vollzauberer weist er eine Magiestufe auf und verliert Punkte von diesem Attribut, wenn er Essenzverluste oder Tödliche Wunden erleidet. Es gibt drei Arten von Adepten: Magieradepten, Schamanenadepten und *ki*-Adepten.

Wie andere Zauberer müssen sich Adepten zwischen der schamanistischen und der hermetischen Tradition entscheiden und dann beim Erlernen von Formeln usw. die ihrer Tradition entsprechenden Regeln befolgen. Schamanen erhalten die üblichen Vor- und Nachteile ihres Totems, soweit sie auf die gewählte Fertigkeit anwendbar sind. Adepten können Fokusse in derselben Weise nutzen wie alle anderen Zauberer, sofern auf ihre Fertigkeit anwendbar.

MAGIERADEPTEN

Ein *Magieradept* kann nur *eine* magische Fertigkeit anwenden. Ein Adept, der Hexerei beherrscht, wird oft als "Hexer" bezeichnet, während einer, der sich auf das Beschwören verlegt hat, "Beschwörer" heißt. Magier-Adepten sind meistens Hexer. Unabhängig von der Wahl der Fertigkeit wird diese von Adepten auf die übliche Art und Weise eingesetzt.

Der wichtigste Unterschied zwischen einem Magieradepten und einem Vollzauberer besteht darin, daß der Magieradept keinen Zugang zum Astralraum hat und ihm die Fähigkeiten Astraler Wahrnehmung und Projektion vollständig abgehen!

SCHAMANENADEPTEN

Ein Adept der schamanistischen Tradition kann *ausschließlich* solche Zaubersprüche anwenden und solche Geister beschwören, für die sein Totem normalerweise Vorteile bereithält. So stehen einem Adepten des Bärentotems ausschließlich Heilzauber und die Beschwörung von Waldgeistern zur Verfügung.

Schamanenadepten erhalten für ihre Zauberei keine Totem-Modifikatoren! Sie unterliegen den üblichen Anforderungen ihres Totems. Adepten können keinen Totems (wie Kojote) folgen, die keine Vorteile mit sich bringen. Dasselbe gilt auch für solche Totems (wie Eule), in denen auf Zaubersprüche nur Modifikatoren aufgrund von Zeit oder Ort zur Anwendung kommen, nicht jedoch solche aufgrund des Zwecks.

Schamanen-Adepten können bei der Ausübung defensiver Magie vollen Gebrauch von ihren Fertigkeiten in Hexerei und Beschwören machen und sind zu Astraler Wahrnehmung und Projektion fähig.

Ki-ADEPTEN

Ein *ki-Adept* widmet seine Magie der Steigerung seiner körperlichen Fähigkeiten. Kräfte, wie sie legendären Kämpfern zugeschrieben werden (so den Kriegern schamanistischer Völker, Berserkern und ähnlichen) deuten an, daß solche Adepten in gewissem Umfang auch vor dem Erwachen aufgetreten sind. Der erste öffentlich dokumentierte *ki*-Adept der modernen Zeit war Francis Daniels, ein Doktor der Ingenieurwissenschaften und vierter *dan* im Aikido. Ein großer Teil dessen, was wir heute von den Kräften der *ki*-Adepten wissen, geht auf Daniels' Forschungen zurück. Er kam während der Unruhen im Metroplex Washington, D.C., ums Leben, die dem Zusammenbruch der US-Regierung im Jahr 2030 folgten.

Um einen Charakter dieser Richtung zu erschaffen, "erwirbt" man mit den Punkten seines Magie-Attributes diverse Steigerungen der körperlichen Attribute, der Fertigkeiten, Reaktion und Sinne. Der Adept kann auch diverse einzigartige Kräfte erwerben, die den Auswirkungen bestimmter Zaubersprüche ähneln, für ihn jedoch permanente Fähigkeiten sind.

Es ist zu beachten, daß die Magiestufe des Charakters beim "Erwerb" der Adeptenfähigkeiten nicht verbraucht wird. Vielmehr dient sie als Gradmesser dafür, wie viele Fähigkeiten der *ki*-Adept erhält, eine Anzahl Punkte gleich seiner Magiestufe.

Die einzige Art magischer Fokus, die ein *ki*-Adept verwenden kann, sind Waffenfokusse. Fokusse werden ab S. 137 in allen Einzelheiten beschrieben. Beachten Sie auch, daß ein *ki*-Adept Astrale Wahrnehmung *nur dann* benutzen kann, wenn er sie als Fähigkeit erworben hat. Sich astral projizieren kann er prinzipiell nicht.

Kräfte der *ki*-Adepten

Astrale Wahrnehmung

Kosten: 2 Punkte

Der Adept ist in der Lage, mittels *Astraler Wahrnehmung* in die Astralebene vorzudringen, kann aber nicht die Astrale Projektion durchführen. Er kann die Fertigkeit Hexerei im *Astralkampf* (siehe S. 147) einsetzen, aber er kann weder Zaubersprüche einsetzen, noch hat er einen Magiepool.

Kampfsinn

Kosten: siehe unten

Ein *ki*-Adept gewinnt durch diese Fähigkeit nahezu einen sechsten Sinn, der ihm Einblick in seine Umgebung und dort eventuell auf ihn lauernde Gefahren ermöglicht. Jede Stufe dieser Fähigkeit gibt ihm eine Anzahl Zusatzwürfel im Kampfpool wie auch die Möglichkeit, die Reaktionsprobe in Überraschungssituationen (S. 86) mit Kampfpoolwürfeln zu unterstützen.

Kampfsinn

Stufe	Kampfpoolwürfel	Kosten
1	2	1 Punkt
2	4	2 Punkte
3	6	3 Punkte

Gesteigerte Fertigkeit

Kosten: siehe unten

Mit Hilfe dieser Fähigkeit erhält der *ki*-Adept Zusatzwürfel für den Einsatz einer bestimmten allgemeinen Fertigkeit. Diese Würfel stehen auch für jede Konzentration oder Spezialisierung im Rahmen dieser allgemeinen Fertigkeit zur Verfügung. Zusätzlich zu dem Mindestwurfmodifikator von +2 für jeden Kreis, der auf dem **Fertigkeitenschema** (S. 69) überquert wird, sinkt die Zahl der Gesteigerte-Fähigkeit-Würfel um 1 pro Kreis. Würde man also drei Kreise überschreiten, wären damit der Mindestwurf um 6 erhöht und die Zahl der für diese Fertigkeit erworbenen Zusatzwürfel um 3 gesenkt.

Es gibt eine weitere Einschränkung für derartige Zusatzwürfel, soweit es die Verwendung für Kampffertigkeiten betrifft: Der Adept kann nicht mehr Zusatzwürfel haben, als seine gegenwärtige Fertigkeitsstufe angibt. Hätte er also Feuerwaffen 4, könnte er nur 4 Zusatzwürfel für diese Fertigkeit erhalten.

Kosten für Gesteigerte Fertigkeit

Bereich	Kosten
Athletische Fertigkeiten	0,25 Punkte / Würfel
Heimlichkeit	0,25 Punkte / Würfel
Kampffertigkeiten	
Bewaffneter Kampf	0,5 Punkte / Würfel
Waffenloser Kampf	0,5 Punkte / Würfel
Wurfwaffen	0,5 Punkte / Würfel
Projektilwaffen	0,5 Punkte / Würfel
Feuerwaffen	1 Punkt / Würfel
Schwere Waffen	1 Punkt / Würfel

Gesteigertes Körperliches Attribut

Kosten: siehe unten

Diese Kraft ermöglicht es dem Adepten, ein Körperliches Attribut (also Konstitution, Stärke oder Schnelligkeit) zu steigern, jedoch *kein* Geistiges.

Möchte der Adept dieses Attribut auch auf normalem Wege durch Investition von Karma steigern (S. 190), so beruhen die Kosten auf der Gesamtstufe einschließlich der magischen Verbesserung. Die Kosten dieser Kraft hängen davon ab, wie weit die endgültige Attributsstufe über oder unter dem Maximalwert nach Rasse liegt.

Kosten für Gesteigertes Attribut

Kleiner gleich dem halben Maximum:	0,5 Punkte/+1
Bis zum Maximum:	1 Punkt/+1
Bis zum anderthalbfachen Maximum:	1,5 Punkte/+1

Geschärfte Sinne

Kosten: 0,25 Punkte pro Steigerung

Mit Hilfe dieser Kraft können Lichtverstärker- oder Infrarotsicht, hoch- oder niederfrequentes Gehör oder gesteigerter Geruchs- oder Tastsinn, usw. erworben werden. Sofern die Steigerung nichts mit Funksignalen oder ähnlichen technischen Phänomenen zu tun hat, kann sie sich auf alles beziehen, was auch durch Cyberware steigerbar ist. Anders als bei Cyberware sind jedoch keine Paketlösungen möglich.

Bei Berechnung der Modifikatoren für schlechte Sicht im Fernkampf (s. Tabelle auf S. 89) gelten Geschärfte Sinne als *Natürliche Sicht*. Verbesserter Tast- oder Geruchssinn gibt bei den entsprechenden Wahrnehmungsproben jeweils einen Bonuswürfel.

Gesteigerte Reaktion

Kosten: siehe unten

Diese Fähigkeit verleiht dem *ki*-Adepten zusätzliche Punkte auf Reaktion und zwar je nach Grad, in dem diese Fähigkeit erworben wird. Konsultieren Sie die nachstehende Tabelle. Der Adept erhält allerdings nur den Reaktionsbonus, keine zusätzlichen Initiativewürfel.

Gesteigerte Reaktion

Reaktionsbonus	Kosten
Kleiner gleich dem halben Maximum	0,5 Punkte/+1
Bis zum Maximum	1 Punkt/+1
Bis zum anderthalbfachen Maximum	2 Punkte/+1

Gesteigerte Reflexe

Kosten: siehe unten

Durch diese Fähigkeit erhält der *ki* Adept zusätzliche Initiativewürfel und zwar je nach Grad, in dem er die Fähigkeit erwirbt. Konsultieren Sie die nachstehende Tabelle.

Gesteigerte Reflexe

Zusätzliche Initiativewürfel	Kosten
1	1 Punkt
2	4 Punkte
3	6 Punkte

Todeskralle

Kosten: siehe unten

Normaler Kampf mit der bloßen Hand bewirkt einen Schaden von (Stärke)M-Betäubung. Der *ki*-Adept kann mit Hilfe seiner Magie über Angriffe im Waffenlosen Kampf Tödlichen Körperlichen Schaden austeilen. Im Waffenlosen Kampf entscheidet sich ein Adept mit Todeskralle, ob er normalen Betäubungsschaden oder gesteigerten Körperlichen Schaden bewirken möchte und zwar je nach Grad, in dem er die Fähigkeit erworben hat. In der nachstehenden Tabelle finden Sie die Kosten für jede der vier verschiedenen Grade der Todeskralle. Technisch spricht nichts dagegen, wenn ein *ki* Adept mehr als einen dieser Grade erwirbt, sagen wir (Stärke)L und Stärke(T).

Der Spieler muß den Einsatz der Todeskralle vor einem Angriff mit Waffenlosen Kampf ansagen. Die Todeskralle wirkt auch gegen Kreaturen, die Immunität oder eine magische Abwehr gegen normale Waffen besitzen (siehe **Critterkräfte**, S. 214). Ihre Abwehrboni zählen nicht gegen die Todeskralle.

Im Einsatz gegen Barrieren zählt die Todeskralle als gewöhnlicher Nahkampfangriff.

Beachten Sie, daß die Todeskralle ein Schlag mit der bloßen Hand ist und ihre Wirkung weder durch Waffen noch durch Magie verstärkt werden kann, wohl aber durch andere Kräfte von Körperadepten wie Gesteigerte Fertigkeit.

Todeskralle

Schadensniveau	Kosten
(Str)L	0,5 Punkte
(Str)M	1 Punkt
(Str)S	2 Punkte
(Str)T	4 Punkte

Schmerzresistenz

Kosten: 0.5 Punkte pro Stufe

Diese Fähigkeit ermöglicht es dem *ki*-Adepten, die Auswirkungen (sprich Verletzungs- und Initiativemodifikatoren) einer Anzahl Schadenskästchen gleich seiner Stufe in Schmerzresistenz zu ignorieren. Erwirbt also ein Charakter diese Fähigkeit mit Stufe 3, so erleidet er durch Leichten oder Mittleren Schaden keine erschwerenden Modifikatoren. Würde in diesem Fall der Schaden jedoch einmal die 3 Kästchen übersteigen, kämen alle normalen Verletzungs- und Initiativemodifikatoren zur Anwendung, will heißen der Charakter gilt nach Überschreiten der "Schmerzschwelle" plötzlich als mittelschwer verwundet. Die Schmerzresistenzstufe wirkt sich gleichermaßen auf den Körperlichen wie den Geistigen Zustandsmonitor aus.

Jeder Schaden, der alle 10 Kästchen ausfüllt, führt auch für Adepten mit Schmerzresistenz zur Bewußtlosigkeit oder unmittelbarer Lebensgefahr. In diesem Fall sind am Charakter keine Spuren einer Verletzung zu erkennen, bis er einfach umkippt.

Die Schmerzresistenz-Stufe ermöglicht es dem Charakter auch, Schmerzen durch Folter, Magie, Krankheit und so weiter zu widerstehen. Die Stufe kann entweder zu den Mindestwürfen, die erreicht werden müssen, um dem Adepten Schmerz zuzufügen (bei Verhör mit Folter zum Beispiel) addiert oder von seinen Mindestwürfen beim Schmerzwiderstand abgezogen (beispielsweise bei Konstitutions- oder Willenskraft-Proben gegen die Symptome einer schmerzhaften Krankheit) werden. Auch hier verhindert oder heilt die Schmerzresistenz keinen tatsächlichen Schaden, sondern reduziert lediglich die Auswirkungen des Schadens auf die Fertigkeiten und die Initiative des Charakters.

Die Schmerzresistenz-Stufe kann nicht genutzt werden, um irgendeine Form von Schadenswiderstandsprobe zu beeinflussen.

KI-ADEPTEN UND MAGIE

Ein *ki*-Adept kann genauso wie jeder andere Zauberer Magiepunkte verlieren. Sollte das geschehen, schlägt sich der Verlust in allen Steigerungen nieder, die der Charakter erworben hat. Für jeden verlorenen Punkt Magie muß der Adept einen vollen Steigerungspunkt hergeben.

Sobald Magiepunkte investiert wurden, um eine Kraft zu erwerben, kann das nicht mehr geändert werden. Es ist lediglich möglich, diese Kraft durch weitere Magie-Investitionen später noch mehr zu erhöhen. Hat ein Spieler zum Beispiel 2 Magiepunkte in Todeskralle mit (Stärke)S investiert, könnte er sie später durch weitere 2 Punkte auf (Stärke)T erhöhen.

HEXEREI

Hexerei ist die Kunst, Zaubersprüche anzuwenden. Mit ihrer Hilfe kann ein Zauberer die Energien des Astralraums zu einem bestimmten Zweck beherrschen und formen. Schamanen und Magier können gleichermaßen Zaubersprüche anwenden, wenn auch der Schamane stets an seine Totemmodifikatoren denken sollte.

Obwohl beide Arten von Zauberern über Sprüche verfügen, die in jeder Hinsicht im Rahmen des **SHADOWRUN**-Spielsystems identisch sind, unterscheiden sie sich in der Methodik der Spruchzauberei völlig voneinander.

Hermetische Magier lenken die astralen Kräfte durch sehr spezielle, praktische, präzise Formeln. Die Anstrengung ist größtenteils geistiger Natur und besteht im Einsatz von Gedanken und Willenskraft. Körperliche Aktivität begleitet den Zaubervorgang, ist aber geringfügig im Vergleich zu der Arbeit, die der Verstand des Magiers leistet. Vielleicht müssen ein paar Worte ausgesprochen, ein paar kleine Gesten ausgeführt oder in irgendeiner Form symbolische Materialien eingesetzt werden, aber unabhängig davon ruft sich der Magier das multidimensionale Abbild der Spruchformel geistig vor Augen, prägt es in die in seiner Umgebung wirkenden Realitätskräfte ein und formt, kanalisiert und lenkt die Kräfte dann auf sein Ziel hin. Der Einsatz eines bestimmten Spruchs erfolgt jedesmal nach einem gleichbleibenden Verfahren, es sei denn, Spruchparameter würden verändert.

Schamanen wenden jedoch Magie nur selten zweimal auf dieselbe Art an. Ihre Zauberkraft entspringt der Intuition, Improvisation und dem Verständnis für den richtigen Augenblick. Die Kräfte der Natur werden gerufen, nicht beherrscht. Der Schamane versteht die Naturkräfte als Verbündete, nicht als Werkzeuge, und er preist sie für ihren Beistand. Die Besonderheiten der Anwendung eines Spruchs unterscheiden sich nach Zeitpunkt und Situation. Die Anrufung der Mächte ist ein sehr persönlicher Vorgang und muß den Erfordernissen der Lage angepaßt erfolgen. Jeder Tanz, jede Intonierung, jedes Lied ist anders, weil jeder Augenblick anders ist. Daher ist auch Spruchzauberei jedesmal anders. Wie der Magier setzt der Schamane Verstandeskräfte ein, um die unsichtbaren magischen Energien zu formen, aber er wendet mehr äußere Komponenten in Form von Tanz, Gestik, Intonation und Gesang auf. Das meiste davon erfolgt allerdings freiwillig. Wenn nötig, kann ein Schamane die Naturkräfte mit kaum mehr als einem Flüstern herbeirufen.

Man sollte in Anbetracht der radikalen *methodischen* Unterschiede allerdings nicht vergessen, daß sowohl Magier als auch Schamanen dieselben Sprüche innerhalb desselben Spielsystems benutzen. Soweit die **SHADOWRUN**-Regeln betroffen sind, ist ein Manablast ein Manablast, egal, ob er von einem Magier oder Schamanen eingesetzt wird. Die rollenspielerischen Darstellungen des Zaubervorganges unterscheiden sich, wie oben erläutert, aber das Regelverfahren und die Spieldaten bleiben sich gleich.

ARTEN VON ZAUBERN

Zaubersprüche werden in zwei Arten und fünf Kategorien eingestuft. Bei den beiden Arten handelt es sich um Physische und Manazauber, bei den fünf Kategorien um Kampf-, Wahrnehmungs-, Heil-, Illusions- und Manipulationszauber. Jede Kategorie umfaßt zahlreiche einzelne Sprüche, die im **Zauberverzeichnis** (ab S. 151) aufgeführt und erläutert sind.

Physische Zauber

Physische Zauber beeinflussen stoffliche Dinge. Die magischen Energien eines Physischen Zaubers werden mit den greifbaren Aspekten eines Zielgegenstands in Übereinstimmung gebracht - mit der Zusammensetzung, der Masse, dem Impuls, der Erscheinungsform, usw. Nur mit Physischen Zaubern kann man auf leblose Objekte wie Mauern, Felsen und ähnliches einwirken. Sprüche dieser Art haben auch Auswirkungen auf Lebewesen, allerdings ausschließlich auf deren körperliche Natur und Struktur.

Handelt es sich beim Ziel des Spruchs um ein Lebewesen, so leistet es dem Zauber auf der Grundlage seines Konstitutions-Attributes Widerstand. Objekte aus bestimmten Materialien sind widerstandskräftiger gegen Magie als andere. Nähere Informationen finden Sie unter **Spruchzauberei**, S. 129. Sofern nicht anders angegeben, bewirken Physische Zauber Körperlichen Schaden.

Manazauber

Manazauber wirken sich auf die nicht direkt greifbaren Aspekte eines Ziels, wie Geist oder Gefühle aus. Nur Sprüche dieser Art können Ziele rein magischer Natur beeinflussen. Leblose Objekte sprechen in keiner Weise auf Manazauber an.

Das Opfer eines Manazaubers widersetzt sich der Magie auf der Grundlage seines Willenskraft-Attributes. Sofern nicht anders angegeben, bewirken Manazauber Geistigen Schaden.

Kampfzauber

Kampfzauber sind schnell, gemein und gewalttätig. Ihre Energie wird direkt aus dem Astralraum durch die Aura des Ziels in letzteres hineingeleitet. Das Ziel wird also effektiv von innen angegriffen. Panzerungen und andere nichtmagische, äußere Schutzmaßnahmen helfen nicht gegen Kampfzauber.

Das Ziel eines solchen Spruchs muß sich jedoch im Blickfeld des Zauberers befinden. Der Zauberer muß das Ziel direkt mit eigenen Augen sehen. Durchsichtige Hindernisse wie klares Glas kann er ignorieren, nicht jedoch Rauchglas oder solches Glas, das nur in einer Richtung durchsichtig ist. Wenn der Zauberer das Ziel nicht sieht, kann er es auch nicht verzaubern, nicht mal dann, wenn er sich der Präsenz des Opfers direkt außerhalb seines Blickfeldes absolut sicher ist. Weitere Informationen dazu finden Sie unter **Zielen von Zaubersprüchen**, S. 130, wie auch in den Erläuterungen der **Kampfzauber**, S. 151.

Kampfzauber gibt es als Physische wie auch als Manasprüche.

Wahrnehmungszauber

Diese Sprüche dienen dazu, die Sinne zu verstärken oder die Umgebung zu analysieren. Sie ermöglichen es dem Zauberer oder Empfänger des Zaubers, die Dinge auf eine Art wahrzunehmen, die das normale Erkenntnisvermögen übersteigt - wie etwas über große Entfernung zu sehen oder zu hören, und ähnliches. In diese Kategorie fallen auch Sprüche, mit deren Hilfe der Zauberer die Präsenz anderer Wesen oder von Magie, Leben und Feinden erkennen kann. Die Liste der Wahrnehmungszauber beginnt auf S. 152.

Wahrnehmungszauber können Physisch oder Manasprüche sein.

Heilzauber

Heilzauber beeinflussen die Verfassung und das Leistungsvermögen des Körpers. Sie dienen der Behandlung oder Heilung von Verletzungen, reinigen den Stoffwechsel von Gift oder modifizieren Attributsstufen. Die Liste der Heilzauber beginnt auf S. 154.

Heilzauber können Physisch oder Manasprüche sein.

Illusionszauber

Diese Sprüche narren die Sinne. Sie täuschen, erschaffen Dinge, die nicht wirklich existieren, machen Gegenstände unsichtbar, stimulieren Sinne oder bieten einfache wie komplexe Unterhaltung. Die Liste der Illusionszauber finden Sie auf S. 155.

Da Illusionszauber ausschließlich das Bewußtsein beeinflussen, handelt es sich bei ihnen stets um Manasprüche.

Manipulationszauber

Diese Sprüche können Materie und Energie umformen, umwandeln, beherrschen und beleben. Es handelt sich um machtvol-

le, komplexe Sprüche, die schwer zu meistern sind. Sie versetzen den Zauberer in die Lage, die Gefühle oder Handlungen einer Person zu bestimmen, Gegenstände zu bewegen, zu verwandeln oder zu erschaffen, Energie wie Licht oder Feuer zu kanalisieren und Gestalt oder Erscheinungsbild eines Ziels zu verändern, indem er die Struktur umformt. Die Liste der Manipulationszauber beginnt auf S. 156.

Im Gegensatz zu Kampfzaubern erzeugen Manipulationssprüche, die in gewalttätiger, destruktiver Absicht eingesetzt werden, echte und greifbare physikalische Effekte. So würde zum Beispiel die Flammenlohe eines Manipulationszaubers ein Opfer von außen attackieren, so daß es durch Panzerung und ähnliches geschützt wäre. Kampfzauber schlagen von innen zu und umgehen damit Panzerungen. Manipulationszauber weisen dieselben Blickfeldeinschränkungen auf wie Kampfsprüche. Siehe dazu den Abschnitt **Zielen von Zaubersprüchen**, S. 130 und die Liste der Manipulationszauber, S. 156.

Die Sprüche dieser Kategorie können Physische und Manazauber sein.

SPRUCHKOMPONENTEN

In Ergänzung zu Art und Kategorie weist ein Zauberspruch noch verschiedene Komponenten auf, welche die Funktionsweise beeinflussen. Kraft, Reichweite, Entzugsniveau, Dauer und Exklusivität werden im folgenden allgemein erläutert und an den passenden Stellen im Abschnitt **Spruchzauberei** (S. 129) genauer erklärt.

Die Kraft

Die Kraftstufe eines Spruchs gibt an, wie machtvoll er ist. Die Mindeststufe beträgt 1.

Ein Spruch wird jeweils mit einer bestimmten Kraftstufe erlernt, kann anschließend aber auch mit einer niedrigeren Kraft eingesetzt werden. Möchte der Zauberer denselben Spruch mit einer höheren Kraftstufe anwenden, muß er ihn auf der gewünschten Stufe ganz neu erlernen (siehe **Erlernen neuer Zaubersprüche**, S. 132).

Je höher die Kraftstufe des Zaubers, desto stärker seine potentiellen Auswirkungen und desto schwieriger der Widerstand für das Ziel. Je höher die Kraft, desto stärker macht jedoch auch der Entzug dem Zauberer zu schaffen. Bei der Wahl der Kraftstufe muß der Zauberer also das richtige Maß zwischen der Wirksamkeit des Spruchs gegenüber dem beabsichtigten Ziel und seiner eigenen Fähigkeit finden, um den mit dem Einsatz verbundenen Entzug zu absorbieren.

Die Kraftstufe gibt die Anzahl Würfel an, mit denen die Erfolgsprobe für den Spruch abgelegt wird. Der Zauberer kann diese Anzahl nach Wunsch durch den Magiepool (S. 85) erhöhen (siehe auch **Spruchzauberei**, S. 129).

Die Reichweite

Alle Sprüche weisen Reichweiten auf, über die hinweg sie eingesetzt werden können. Bei den meisten Zaubern steht BF aufgeführt, was Blickfeld bedeutet und besagt, daß der Zauberer ein Ziel verzaubern kann, wenn er es sieht. Näheres dazu finden Sie unter **Zielen von Zaubersprüchen** (S. 130).

Für andere Zauber, besonders Heilzauber, steht *Berührung* aufgeführt. Wer einen solchen Spruch anwenden möchte, muß das Ziel körperlich berühren. Falls das Ziel nicht berührt werden möchte, muß der Zauberer obendrein einen erfolgreichen Angriff mit der Fertigkeit Waffenloser Kampf ausführen (siehe **Nahkampf**, S. 100).

Wahrnehmungszauber, die die Sinne beeinflussen, weisen begrenzte, aber variable Wirkungsbereiche auf. Sobald der Zauberer den Spruch anwendet, würfelt er eine weitere Erfolgsprobe auf Kraft gegen Mindestwurf 4 zuzüglich Verletzungsmodifikatoren, falls vorhanden. Auf Wunsch kann diese Probe durch Würfel aus dem Magiepool unterstützt werden, die dem Pool jedoch getrennt von denjenigen Würfeln entnommen werden müssen, welche für die eigentliche Sprucherfolgsprobe herangezogen werden. Multiplizieren Sie die Anzahl der Erfolge aus der oben genannten Kraftprobe mit der Magiestufe des Zauberers, um die maximale Reichweite in Metern zu ermitteln, über die hinweg der Zauber wirkt.

Das Entzugsniveau

Das Entzugsniveau eines Zaubers zeigt, wie stark der Spruch den Zauberer selbst in Mitleidenschaft zieht. Je höher das Entzugsniveau, desto anstrengender ist die Anwendung für den Zauberer.

Entzugsniveaus sind ähnlich abgestuft wie die Schadensniveaus von Waffen (M-Betäubung, S-Betäubung usw.). Tatsächlich kann man das Phänomen des Entzuges sogar als eine Art Angriff durch die Energie des Zaubers betrachten, deren Manipulation und Kanalisierung sich gegen den Zauberer wenden. Je mehr Energie im Zauber steckt (je höher die Kraftstufe), desto größer das Potential einer schädlichen Auswirkung auf den Zauberer selbst.

Entzugsschaden ist normalerweise Betäubungsschaden, ausser unter bestimmten Bedingungen. Übersteigt nämlich die Kraftstufe das Magie-Attribut des Zauberers, so handelt es sich beim Entzug um Körperlichen Schaden. Da der Zauberer in diesem Fall die Fähigkeit seines Körpers zur Kanalisierung der Energie überfordert, verlagert sich der potentielle Schaden von Erschöpfung (Betäubungsschaden) in den Bereich physischer Verletzungen (wie Muskelzerrungen, geplatzte Adern usw.).

Gegen Entzugsschaden wird wie gegen Waffenschaden Widerstand geleistet. Der Zauberer würfelt auf seine Willenskraft gegen das Entzugsniveau, das auf der Kraft des eingesetzten Spruchs beruht. Erfolge reduzieren das Schadensniveau. Lesen Sie dazu unter **Spruchzauberei** nach, besonders über die **Entzugswiderstandsprobe**, S. 131.

Die Dauer

Die Wirkungsdauer von Zaubern ist dreifach unterteilt:

Sofortige Zauber nehmen eine Komplexe Handlung in Anspruch. Danach sind sie nicht mehr aktiv. Die Auswirkungen sind jedoch normalerweise von Dauer. Kampfzauber und einige Manipulationszauber fallen in diese Kategorie.

Aufrechterhaltene Zauber wirken über eine längere Zeitspanne. Solange der Zauberer den Spruch aufrechterhält, bleibt er wirksam. Wenn der Zauberer die Konzentration verliert oder den Spruch absichtlich fallenläßt, verschwinden auch die Auswirkungen. Zauberer, die Sprüche aufrechterhalten, erleiden einen universellen Mindestwurfmodifikator von +2 für jeden aufrechterhaltenen Zauber. Da ein Großteil der Konzentration von diesem Vorgang in Anspruch genommen wird, gilt der Mindestwurfmodifikator für alle anderen Proben, die während dieser Zeit anfallen. Ein Zauberer kann so viele Sprüche gleichzeitig aufrechterhalten, wie seine Stufe in Hexerei angibt. Man kann Sprüche aufrechterhalten, während man gleichzeitig astral wahrnimmt (S. 145), aber nicht, wenn man sich gleichzeitig astral projiziert (S. 146).

Permanente Zauber müssen für eine bestimmte Zeitspanne aufrechterhalten werden, bevor ihre Auswirkungen permanent werden. Heilzauber sind hierfür ein Beispiel. Läßt der Zauberer einen solchen Spruch fallen, bevor er wirksam wird, verschwinden die Auswirkungen.

Exklusivität

Wenn ein Spruch gelernt wird, kann er für exklusiv erklärt werden. Das bedeutet, daß dieser Zauber nicht mit einem anderen summiert und auch nicht eingesetzt werden kann, während ein oder mehrere andere Sprüche aufrechterhalten werden. Ein exklusiver Spruch ist der einzige, den ein Zauberer zu einem bestimmten Zeitpunkt einsetzen oder unter Kontrolle halten kann.

Die Exklusivität erlaubt es jedoch, den Zauber mit einer effektiv höheren Kraftstufe einzusetzen (siehe **Erlernen neuer Zaubersprüche**, S. 132).

SUMMIERUNG VON ZAUBERN

Der Einsatz eines Zauberspruchs erfordert eine Komplexe Handlung. Zauberer verfügen allerdings über die Möglichkeit, mehrere Zauber zu einem langen Spruch zu summieren und sie dann gleichzeitig mit einer einzigen Komplexen Handlung anzuwenden. Dabei erleidet der Zauberer jedoch einen Modifikator von +2 pro summiertem Spruch (über einem) auf alle Mindestwürfe, die mit den Sprucherfolgsproben und dem Entzugswiderstand zu tun haben. Es ist zum Beispiel möglich, einen Manablitz und einen Panzer simultan zu sprechen und das mit einem +2 auf die Mindestwürfe aller Proben, die mit der Anwendung der beiden Zauber zu tun haben.

Zusätzlich können Würfel aus dem Magiepool getrennt auf die verschiedenen summierten Zauber verteilt werden (siehe **Magiepool**, S. 85).

Summierte Zauber werden in der Reihenfolge angewandt, die der Zauberer wünscht.

MEHRERE ZIELE

Man kann einen einzelnen Spruch auf mehrere Ziele anwenden. Dazu müssen die Kraftstufewürfel jedoch unter den Zielen aufgeteilt werden. Würde man beispielweise einen Zauber mit Kraft 6 auf drei Ziele anwenden, könnte man 2 Würfel gegen jedes Ziel nehmen oder 4 gegen das erste und je 1 gegen die beiden anderen oder sonst eine Verteilung nach Wahl des Zaubernden.

Anschließend muß der Zaubernde im obigen Beispiel drei getrennte Entzugswiderstandsproben gegen einen Grundmindestwurf gleich der ursprünglichen, nicht geteilten Kraftstufe des Zaubers würfeln. Magiepoolwürfel müssen getrennt auf die einzelnen Ziele und die verschiedenen Entzugswiderstandsproben verteilt werden.

SPRUCHZAUBEREI

Alle Spruchzauberei findet in Schritt 5 (Ausführung der Handlungen) der Kampfrundensequenz (S. 78) statt. Einem Zauberer steht jedoch im Rahmen des vorangegangenen Schrittes (Erklärung der Handlungen) eine zusätzliche Option offen. An diesem Punkt verteilt er nämlich die Würfel aus seinem Magiepool auf alle Proben, mit denen er in der Handlungsphase rechnet - die Sprucherfolgsproben und die Entzugswiderstandsproben. Zusätzlich kann er Magiepoolwürfel getrennt der **Spruchabwehr** (S. 132) zuteilen.

Die nachstehende Zusammenfassung erläutert die grundlegenden Schritte bei der Spruchzauberei. Jeder Schritt wird in späteren Abschnitten genauer erklärt. Denken Sie daran, daß die eigentliche Anwendung der Zaubersprüche beim Durchführen der Handlungen im Rahmen der Kampfrunde stattfindet.

A. Festlegung des Zauberspruchs

Bestimmen Sie den Zauber und seine Besonderheiten. Kontrollieren Sie, ob dieser Zauber oder ein anderer, den Sie gegenwärtig aufrechterhalten, exklusiv ist. Notieren Sie, ob der Zauber physisch oder von Mananatur ist, in welche Kategorie er fällt und welche Dauer er aufweist.

B. Bestimmung des Ziels

Legen Sie das Ziel des Spruchs fest und überprüfen Sie, ob die Wahl auch möglich ist. Beachten Sie Blickfeldbeschränkungen. Bestimmen Sie den Grundmindestwurf, der sich je nach Spruch und Ziel bemißt. Mindestwürfe für unbelebte Objekte finden Sie in der Objektwiderstandstabelle, S. 130.

C. Anrechnung der situationsbedingten Modifikatoren

Modifikatoren nach Verletzung (S. 112), Deckung und Sichtverhältnissen (S. 89) gelten auch für Zaubersprüche. Bei Zielen innerhalb eines Hermetischen Kreises, einer Medizinhütte oder einer Manabarriere gilt ein +1 Mindestwurfmodifikator pro 2 Stufenpunkten des Kreises oder der Hütte oder pro 2 Kraftpunkten des Barrierezaubers. Jeder gegenwärtig aufrechterhaltene Zauber erhöht den Mindestwurf ebenfalls um 2.

D. Würfeln der Sprucherfolgsprobe

Werfen Sie eine Anzahl Würfel gleich der Kraft des Zaubers plus zugeteilte Magiepoolwürfel gegen den modifizierten Mindestwurf. Zählen Sie die Erfolge.

Verlangt der Zauber nicht, daß das Ziel eine Spruchwiderstandsprobe ablegt, so bestimmen Sie die abschließenden Auswirkungen anhand der Gesamterfolge des Zaubernden, wobei Sie der Spruchbeschreibung folgen.

E. Würfeln der Spruchwiderstandsprobe:

Falls anwendbar, kann das Ziel nun seine Widerstandsprobe gegen den Zauber würfeln. Werfen Sie eine Anzahl Würfel gleich der Konstitution oder Willenskraft des Ziels (je nachdem, ob es sich um einen Physischen oder einen Manazauber handelt) gegen einen Mindestwurf gleich der Kraft des Zaubers. Zählen Sie die Erfolge. Handelt es sich beim Ziel um einen Zauberer, kann er auf Wunsch unverbrauchte Würfel aus seinem Magiepool mit hinzuziehen.

Handelte es sich bei dem Zauberspruch um einen schädigenden Manipulationszauber, so ist diese Probe eigentlich eine Schadenswiderstandsprobe wie beim Fernkampf. Weitere Informationen dazu finden Sie unter **Fernkampf** (S. 87) und **Manipulationszauber** (S. 156).

F. Ermittlung der Ergebnisse

Vergleichen Sie die Erfolge. Wenn der Zaubernde mehr Erfolge gewürfelt hat als das Ziel, beruht die Spruchwirkung auf der Anzahl seiner Nettoerfolge. Die genaue Auswirkung finden Sie in den Spruchbeschreibungen. Wenn das Ziel mehr Erfolge gewürfelt hat, geht der Spruch zwar los, hat aber keine Folgen für das Ziel.

G. Würfeln der Entzugswiderstandsprobe

Werfen Sie eine Anzahl Würfel gleich der Willenskraft des Zaubernden zuzüglich dafür eingeteilter Magiepoolwürfel gegen einen Mindestwurf gleich der modifizierten Kraftstufe des Zauberspruchs. Zählen Sie die Erfolge und reduzieren Sie den Entzugsschaden um eine Stufe pro 2 Erfolge. Verzeichnen Sie eventuell übriggebliebenen Schaden auf dem Geistigen Zustandsmonitor des Zaubernden oder auf seinem Körperlichen Monitor, falls die Kraft des Spruchs über der Magiestufe des Zaubernden lag.

Zielen von Zaubersprüchen

Ein Zauberer kann jedes Ziel wählen, das sich in seinem Blickfeld befindet. Blickfeld ist das Schlüsselwort. Was man nicht sieht, kann man auch nicht unmittelbar verzaubern. Die Sichtverstärkung durch Fernrohre, Brillen, Teleskope und andere Geräte erleichtert daher die Spruchzauberei, wie überhaupt jedes magische oder technische Mittel, das Dunkelheit durchdringt. Es ist jedoch nicht möglich, unsichtbare Wesen oder Wesen im Astralraum direkt zu verzaubern, indem man Sichtverstärker oder Astrale Wahrnehmung einsetzt. Auch Bildübertragung via Telekom, Kameras oder einen Hypersinn-Zauber wie Hellsicht sind nutzlos für den Einsatz von Zaubersprüchen. Eine praktikable Faustregel könnte lauten: Ein Zauberer muß die Ziele für seine Magie entweder mit den eigenen Augen oder einer direkten Verstärkung derselben sehen können. Was er sieht, muß das ursprüngliche Bild des Ziels sein; eine Übertragung über ein anderes Medium nutzt nichts. Das heißt: *Optische* Fernrohre sind hilfreich für die Spruchzauberei, doch *elektronische*, die das Bild digitalisieren und per Computer verstärken, helfen nicht.

Spiegel leisten gute Dienste, und auch durchsichtiges Glas ist kein Hindernis. Glas, das nur in eine Richtung durchsichtig ist, steht dann nicht im Wege, wenn der Zauberer auf der Seite steht, von der aus man hindurchblicken kann. Cyberaugen funktionieren ebenfalls, da der Zauberer Essenz in sie investiert hat. Hingegen sind die Kameras einer Drohne nutzlos. Schlagen Sie **Kampfzauber** (S. 151), **Zaubersprüche im Astralraum** (S. 149) und **Manipulationszauber** (S. 156) auf, wenn Sie weitere Ausführungen zu Blickfeldern und dem Zielen von Sprüchen suchen.

Mindestwürfe für Zauber

Die faktischen Mindestwürfe richten sich nach Art und Kategorie der Sprüche. Handelt es sich beim Ziel um ein Lebewesen, so gibt in der Regel dessen Willenskraft den Mindestwurf an, falls ein Manazauber, oder dessen Konstitution, falls ein Physischer Zauber eingesetzt wird. Handelt es sich beim Ziel eines Physischen Zaubers um ein lebloses Objekt, so finden Sie den Mindestwurf auf der Objektwiderstandstabelle im folgenden Abschnitt.

Für Behandlungs- und Heilzauber gilt jeweils ein Mindestwurf von 8 minus der Essenzstufe des Ziels.

Über Entfernung wirkende schädigende Manipulationszauber wie Flammenwerfer gehen gegen Mindestwurf 4. Darauf werden situationsbedingte Mindestwurfmodifikatoren (siehe S. 89) angerechnet.

Leblose Objekte

Der Mindestwurf für Zauber gegen leblose Objekte bemißt sich nach dem Material. Je stärker das Objekt mit technischen Mitteln bearbeitet wurde, desto schwieriger ist es zu verzaubern. Auf der nachstehenden Objektwiderstandstabelle finden Sie Beispiele für Objekte und Materialien aufgelistet.

Die angegebenen Mindestwürfe gelten für die Sprucherfolgsproben.

Objektwiderstand

Kategorie	Mindestwurf
Natürliche Objekte (Bäume, Erde, unbehandeltes Wasser)	3
Gefertigte Nieder-Tech-Objekte und -Materialien (Ziegelstein, Leder, einfache Kunststoffe)	5
Gefertige High-Tech-Objekte und -Materialien (Komplexe Kunststoffe, Legierungen, Elektronische Gerätschaften)	8
Hochgradig bearbeitete Objekte (Computer, Giftmüll)	10 oder mehr

Flächenwirksame Zauber

Manche Zaubersprüche sind flächenwirksam und können mehr als ein Ziel gleichzeitig beeinflussen. Der Grundradius für den Wirkungsbereich beträgt jeweils (unabhängig von der Kategorie) so viele Meter, wie das Magie-Attribut des Zauberers angibt. Ungeachtet der Absichten des Zauberers beeinflussen diese Sprüche alle geeigneten Ziele im Wirkungsbereich, egal ob Freund, Feind oder neutral. Das ist der Grund, warum Zauberer den Wirkungsbereich gerne verändern, indem sie Würfel zurückhalten, die eigentlich für die Sprucherfolgsprobe zur Verfügung gestanden hätten. Man kann den Grundradius für jeweils 2 zurückgehaltene Würfel um 1 Meter verkürzen. Umgekehrt ist es auch möglich, ihn um 1 Meter pro 1 zurückgehaltenen Würfel zu vergrößern. Die Beherrschung dieser Art von Macht ist viel schwieriger, als sie einfach loszulassen. Die Anzahl der Würfel, die zur Bereichsveränderung zurückgehalten werden, darf die Kraftstufe des Spruchs nicht übersteigen. Für die Sprucherfolgsprobe dürfen Magiepoolwürfel eingesetzt werden (bis in Höhe der ursprünglichen Kraft des Spruchs), selbst dann noch, wenn alle Kraftwürfel zurückgehalten werden.

Auch für die Erfolgsprobe eines flächenwirksamen Zaubers werden die Würfel nur einmal geworfen und das Ergebnis anschließend mit den diversen Mindestwürfen der im Wirkungsbereich in Frage kommenden Ziele verglichen. Die Anzahl Erfolge des Zaubernden wird komplett gegen jedes einzelne Ziel im Wirkungsbereich angerechnet.

Situationsbedingte Modifikatoren

Die üblichen Verletzungsmodifikatoren (S. 112) sowie Modifikatoren aufgrund von Deckung und Sichtverhältnissen (S. 89) gelten auch für die Spruchzauberei. Je schlechter ein Ziel zu sehen ist, desto schwerer ist es zu treffen.

Magischer Schutz (wie durch eine Manabarriere) erhöht den Mindestwurf um 1 für jeweils 2 Kraftpunkte des Schutzzaubers. Der Modifikator gilt bei allen Sprüchen, die durch das Hindernis gezaubert werden sollen, nur nicht für diejenigen des Zauberers, der das Hindernis errichtet hat.

Zusätzlich werden die Mindestwürfe für jede Magie, die innerhalb eines Hermetischen Kreises oder einer Medizinhütte gesprochen wird, jeweils um 1 pro 2 Stufenpunkte des Kreises

oder der Hütte erhöht. Der Modifikator gilt für alle Zauber, ausgenommen diejenigen des Magiers, der den Kreis angelegt hat, oder aller Schamanen des Totems einer Hütte.

Hält ein Zaubernder jeweils weitere Sprüche aufrecht (siehe S. 128), gilt ein weiterer Modifikator von +2 für jeden gegenwärtig aufrechterhaltenen Zauber.

Zauber, die Berührung voraussetzen (unmittelbarer Körperkontakt per Hand), unterliegen nur verletzungsbedingten Modifikatoren.

Die Sprucherfolgsprobe

Um festzustellen, ob der Einsatz eines Zaubers erfolgreich verläuft, würfeln Sie eine Erfolgsprobe mit einer Anzahl Würfel gleich der Kraft des Zaubers, zuzüglich eingeteilter Magiepoolwürfel, gegen den Mindestwurf, den Sie nach dem oben erläuterten Verfahren errechnet haben. Wenn Sie keinen einzigen Erfolg würfeln, ist der Spruch gescheitert, und es tritt keine Wirkung ein. Fallen nur Einsen, kommt die Regel der Eins zur Geltung und tritt ein Patzer ein, der den Mindestwurf für den Entzugswiderstand um 2 erhöht. Falls Sie Erfolge erzielen, zählen Sie diese und notieren sie für das weitere Vorgehen.

Zieht ein Zauberspruch keine Widerstandsprobe des Ziels nach sich, wird die abschließende Wirkung anhand der Spruchbeschreibung durch die Gesamtzahl der Erfolge bestimmt.

Jason Eldrich wirft einen Energiepfeil nach einem Söldner. Der Zauber hat Kraft 4, und Jason teilt 6 Zusatzwürfel aus dem Magiepool für die Erfolgsprobe ein. Der Söldner weist Konstitution 5 auf.

Jason hat selbst bereits Leichten Körperlichen Schaden erlitten und muß demzufolge +1 auf den Mindestwurf für die Sprucherfolgsprobe hinnehmen. Er kann den Söldner klar und deutlich sehen, so daß keinerlei Modifikatoren durch Deckung oder Sichtverhältnisse angerechnet werden. Der Spruch ist nicht exklusiv, und der Magier hält keine weiteren Zauber aufrecht, so daß entsprechende Modifikatoren in diesem Fall auch keine Rolle spielen.

Jason wirft nun seine 10 Würfel (4 + 6) gegen Mindestwurf 6 (5 + 1). Die Ergebnisse lauten 1, 3, 4, 5, 5, 6, 6, 6, 6, 6. Fünf Würfel haben den Mindestwurf erreicht oder übertroffen, also hat Jason 5 Erfolge erzielt.

Die Spruchwiderstandsprobe

Sofern der Zauber es erforderlich macht, würfelt das Ziel jetzt seine Spruchwiderstandsprobe. Die Anzahl Würfel dafür ergibt sich aus dem Attribut, das sich dem Zauber entgegensetzt, also Konstitution oder Willenskraft. Handelt es sich beim Ziel um einen Zauberer mit Magiepoolwürfeln und hat dieser vorher Spruchabwehrwürfel zu seinem Schutz eingeteilt (siehe **Spruchabwehr**, S. 132), kann er die Probe mit Zusatzwürfeln aus diesen Quellen erleichtern.

Der Mindestwurf wird durch die Kraftstufe des Spruchs angegeben, gegen den Widerstand geleistet wird.

Der Söldner, den Jason Eldrich mit dem Energiepfeil aufs Korn genommen hat, kann nun seine Widerstandsprobe würfeln. Er hat Konstitution 5, wirft also fünf Würfel gegen Mindestwurf 4 (die Kraftstufe des Zaubers). Da er nicht selbst Zauberer ist, kann er die Probe nicht mit Magiepoolwürfeln unterstützen, und es war auch kein anderer Charakter vorausschauend genug, um ihm Spruchabwehrwürfel zuzuteilen. Es bleibt also bei den fünf Konstitutionswürfeln.

Die Ergebnisse lauten 2, 2, 3, 5 und 6, womit der Söldner 2 Erfolge erzielt hat.

Handelte es sich bei dem Zauber um eine schädigende Manipulation, so ist der Widerstand eigentlich eine Schadenswiderstandsprobe, wie im Fernkampf üblich (siehe S. 87). Der Grund dafür besteht darin, daß schädigende Manipulationszauber Energie in der physikalischen Welt erzeugen, die, ähnlich wie bei einer Fernwaffe, gegen das Ziel "geschleudert" wird. Weitere Informationen dazu finden Sie unter **Manipulationszauber**, S. 156.

Ermittlung der Ergebnisse

Wenn keine Spruchwiderstandsprobe nötig war, gehen die bei der Sprucherfolgsprobe erzielten Erfolge in Übereinstimmung mit der Spruchbeschreibung direkt in die abschließende Wirkung ein. Leistet ein Ziel Widerstand, vergleichen Sie die Erfolge des Zaubernden mit denen des Ziels. Hat das Ziel mehr Erfolge errungen, wird es nicht vom Zauber beeinflußt. War der Spruch trotzdem erfolgreich, wird seine Präsenz erkennbar, auch wenn sie das Ziel nicht beeinflußt.

Bei einem Gleichstand der Erfolge zwischen Zauberndem und Ziel wird letzteres von dem Spruch betroffen, allerdings mit dem Mindesteffekt. Die meisten Kampfzauber zum Beispiel bewirken einen Mindestschaden von L und richten bei einem Gleichstand leichten Schaden beim Ziel an. Weist ein Spruch keinen Mindesteffekt auf, so muß der Zaubernde mindestens einen Erfolg mehr erzielen als das Opfer, damit letzteres beeinflußt wird.

Hat der Zaubernde mehr Erfolge als das Ziel, so wird letzteres in Mitleidenschaft gezogen. Das Ausmaß der Wirkung bemißt sich nach der Differenz aus den Erfolgen beider Seiten. Spielleiter und Spieler sollten nicht versäumen, die Beschreibungen der beteiligten Zauber und die Erläuterungen nach Art und Kategorie zu konsultieren, um über spezielle Aspekte informiert zu sein. Objekte, für die keine besonderen Regeln gelten (wie Fahrzeuge, S. 108), verwenden eine Anzahl Widerstandswürfel gleich ihrem Wert auf der Objektwiderstandstabelle, S. 130.

Jason Eldrichs Energiepfeil hat den Söldner getroffen. Jason erzielte 5 Erfolge, der Söldner nur 2. Die Differenz von 3 schlägt für Jason zu Buche, und die Wirkung des Energiepfeils wird an ihr bemessen.

Nach der Spruchbeschreibung weist dieser Zauber ein Grundschadensniveau von Leicht auf. 3 Erfolge wurden erzielt, aber da jeweils 2 nötig sind, um das Schadensniveau eine Stufe hinaufzusetzen, erleidet der Söldner nur Mittleren Körperlichen Schaden. Hätte Jason einen Erfolg mehr oder der Söldner einen weniger erzielt und damit die Differenz 4 betragen, wäre die Wirkung auf Schweren Körperlichen Schaden erhöht worden.

Die Entzugswiderstandsprobe

Zu guter Letzt muß der Zauberer mit dem Entzug fertig werden. Werfen Sie eine Anzahl Würfel gleich seiner Willenskraft zuzüglich solcher Magiepoolwürfel, die er für den Entzugswiderstand eingeteilt hat. Der Mindestwurf wird durch die Kraftstufe des Zaubers angegeben, modifiziert durch den Entzugswert, den Sie in der Spruchbeschreibung finden. Weitere Modifikatoren werden nicht auf diese Probe angerechnet. Jeweils 2 Erfolge bei der Entzugswiderstandsprobe senken den Entzugsschaden um eine Niveaustufe.

Jason muß sich nun über den Entzug Gedanken machen. Er hat Willenskraft 6 und 2 Magiepoolwürfel für den Entzugswiderstand eingeplant (es sind nun auch die letzten im Pool). Somit wirft er insgesamt 8 Würfel gegen Mindestwurf 4. Der Energiepfeil hat ein Entzugsniveau von Leicht, also benötigt Jason nur 2 Erfolge, um den Entzug ganz auf 0 zu senken.

Die Würfel fallen, und das Glück läßt Jason im Stich. Die Ergebnisse lauten 1, 2, 2, 2, 3, 3, 3, 4. Nur 1 Würfel hat die 4 erreicht, was 1 Erfolg ergibt. Das reicht nicht, um das Schadensniveau zu senken, und Jason erleidet durch den Entzug Leichten Geistigen Schaden.

ENTDECKUNG VON SPRUCHZAUBEREI

Wie gut kann man nun erkennen, ob Zaubersprüche eingesetzt werden oder nicht? Nicht sonderlich gut, es sei denn, der Betrachter wüßte, wonach er Ausschau hält und wäre aufmerksam. Auch die schiere Macht und Komplexität des Zaubers spielen eine Rolle.

Um den Einsatz eines Zaubers zu bemerken, muß eine Wahrnehmungsprobe gewürfelt werden. Dazu wirft man eine Anzahl Würfel gleich der Intelligenz des Betrachters gegen einen Mindestwurf gleich der doppelten Differenz zwischen der Kraft-stufe des eingesetzten Spruchs und der Magiestufe des Zaubernden. Beispiel: Ein Zauberer mit Magie 6 versucht in aller Stille einen Spruch mit Kraft 4 einzusetzen. Charaktere, die ihm dabei zusähen, müßten Mindestwurf 4 (6 minus 4, verdoppelt) erreichen, um zu bemerken, was da vorgeht. Bei einem Spruch mit Kraft 2 hätte für die Probe ein Mindestwurf von 8 gegolten.

Situationsbedingte Modifikatoren sollten angerechnet werden. Die gebräuchlichsten Modifikatoren finden Sie unter **Wahrnehmungsproben**, S. 185. Darüber hinaus möchte der Spielleiter vielleicht weitere -2 anrechnen, wenn der Betrachter selbst Zauberer ist. Ein sich astral projizierender oder astral wahrnehmender Charakter entdeckt automatisch die farbenprächtigen astralen Begleiterscheinungen von Spruchzauberei.

SPRUCHABWEHR

Unmittelbar im Anschluß an die Erklärung seiner Handlungen kann ein Zauberer Würfel aus seinem Magiepool für die Spruchabwehr einteilen. Dabei handelt es sich um eine Flächenwirkung, die alle Charaktere oder Objekte im Blickfeld (direkter Blickkontakt) des betreffenden Zauberers umfaßt, die er schützen möchte.

Diese Würfel sind eine Art defensiver Magiepool für alle Geschützten einschließlich des betreffenden Zauberers. Werden geschützte Charaktere oder Objekte mit Magie angegriffen, kann der Zauberer, der die Spruchabwehrwürfel eingeteilt hat, beschließen, das Ziel mit Hilfe dieser Würfel zu schützen. Einmal benutzte Spruchabwehrwürfel sind verbraucht, bis sie nach Auffrischung des Magiepools neu eingeteilt werden. Spruchabwehrwürfel sind nur vorhanden, wenn sie ausdrücklich eingeteilt werden.

Um von Spruchabwehrwürfeln zu profitieren, muß man sich zum Zeitpunkt ihres Einsatzes im Blickfeld des kontrollierenden Zauberers befinden. Für diese Blickfeldvoraussetzung gelten dieselben Regeln wie bei der Spruchzauberei.

Der bei einem vorangegangenen Kampf verletzte Neddy schiebt Wache, während seine Chummers den abschliessenden Austausch von Daten und Nuyen durchführen, die Krönung von etwas, das ein besonders fordernder Schattenlauf war. Neddy hat 6 seiner Magiepoolwürfel für die Spruchabwehr eingeteilt, um die Teamgefährten, die er sehen kann (insgesamt vier), sowie den Ranzen mit der Beute zu schützen.

Auf einmal geht etwas schief, und Magie regnet auf den Treffpunkt herab. Zwei von Neddys Chummers sind Ziel dieser Attacke, und so wendet er zwei Spruchabwehrwürfel für jeden von ihnen auf, insgesamt also vier. Die übrigen zwei Würfel hält er für den Fall zurück, daß noch irgendwas im Busch ist und es sich bei dieser magischen Attacke nur um ein Ablenkungsmanöver handelt.

Dank der Spruchabwehrwürfel von Neddy können die beiden geschützten Charaktere ihre Spruchwiderstandsproben gegen den Angriff jeweils mit zwei Würfeln verstärken.

ERLERNEN VON ZAUBERSPRÜCHEN

Bevor Sie einen Zauber sprechen können, müssen Sie ihn zunächst erlernen. Sie können das bei einem anderen Zauberer tun, der ihn bereits beherrscht, oder Sie entwickeln ihn selbständig, vorausgesetzt, die Zauberformel steht Ihnen zur Verfügung. Der Entwurf von Sprüchen wird im vorliegenden Buch nicht behandelt, wohl aber im **Grimoire**, dem Quellenbuch für fortgeschrittene Magie in **SHADOWRUN**.

Lehrer kosten jede Menge Nuyen. Während ein Lehrer Sie individuell betreut - was so lange geschieht, wie es dauert, den Zauberspruch zu lernen -, kann er nichts anderes tun. Hört er auf, bevor Sie mit dem Lernen fertig sind, war alle schon investierte Zeit verschwendet. Lehrer bemessen ihre Gebühren danach, was der Markt hergibt, aber ein typischer Preis wäre 1000 ¥ pro Kraftpunkt des Zauberspruchs zuzüglich eventueller Lebenshaltungskosten.

Das Lehren eines Zaubers macht nicht den Einsatz der Magie erforderlich, wie es bei der Anwendung geschieht. Solange also der Zauberer überhaupt noch einer ist (also noch wenigstens 1 Punkt Magie-Attribut besitzt), kann er Zaubersprüche mit beliebiger Kraft nach dem Wunsch des Schülers lehren, bis in Höhe der Kraft, mit der er selbst ihn beherrscht.

Ein Schamane, der einen neuen Zauber lernt, verbringt seine Zeit mit unaufhörlichem Singen und Tanzen. Damit heizt er seine Gefühle an und treibt sie zu Höhen, die Schamanen benötigen, um mit der Energie eines Zauberspruchs in Kontakt zu kommen. Der Schamane muß den Lernvorgang in einer Medizinhütte absolvieren, deren Stufe mindestens so hoch ist wie die Kraft des Zauberspruchs. Ein Magier verbringt seine Lernzeit mit Meditation, intensivem Studium und förmlichen Riten. Er benötigt dazu Frieden und Stille sowie eine Bibliothek für Hexerei mit einer Stufe, die mindestens so hoch ist wie die Kraft des Zauberspruchs.

Schamanen und Magier sind schlechte Nachbarn und noch üblere Zimmergefährten. Die Sticheleien zwischen "nervigen Magiern" und "Partyschamanen" sind ein ewig wiederkehrender Kalauer in der populären Tridserie "Der Komische Koven".

Das Erlernen eines Zauberspruchs setzt eine Erfolgsprobe voraus. Die Würfel dazu erhalten Sie auf der Grundlage der Fertigkeiten Hexerei und Magietheorie. Der Mindestwurf ist gleich der doppelten gewünschten Kraftstufe. Ein Schamane erhält darauf gegebenenfalls seine Totemmodifikatoren angerechnet. Ein Magier kann zusätzliche Würfel erhalten, indem er sich der Hilfe eines Elementargeistes versichert, der zu diesem Zauberspruch paßt. Auf den Mindestwurf kommen zusätzlich sämtliche durch erlittenen Schaden, Ablenkungen beim Aufrechterhalten von Zaubern, schlechte Bedingungen und so weiter bedingte Modifikatoren zur Anwendung.

Beherrscht der lehrende Magier eine geeignete, spezielle Fertigkeit wie zum Beispiel Lehren, kann er darauf eine Probe gegen einen Mindestwurf gleich der Kraftstufe des Spruchs abzüglich der Intelligenz des Schülers (mindestens jedoch 2) würfeln. Jeder Erfolg aus dieser Probe reduziert den Mindestwurf des Schülers um 1.

Das Erlernen eines Zauberspruchs erfordert eine Grundzahl von Tagen gleich der gewünschten Kraft. Teilen Sie diesen Zeitraum durch die Anzahl Ihrer Erfolge. Der Mindestzeitraum beträgt einen Tag. Obendrein kostet das Erlernen eines Zauberspruchs Karma (siehe S. 190) in Höhe der gewünschten Kraftstufe.

Erzielt der Spieler gar keinen Erfolg, scheitert der Lernversuch. Der Zauberer hat seine Zeit vergeudet und zwar eine der Kraft entsprechende Zahl von Tagen. Zu seinem Glück kosten gescheiterte Lernversuche kein Karma, allerdings erwarten Lehrer trotzdem ihre Bezahlung, und Sie sollten niemals jemanden vergraulen, der einen Feuerball werfen kann - Sie wissen doch, was ich meine, oder?

SPRÜCHE VON EINGESCHRÄNKTER ANWENDBARKEIT

Wenn Sie einen Zauber erlernen, können Sie bestimmte Begrenzungen seiner Anwendbarkeit akzeptieren, selbst wenn der Lehrer den betreffenden Zauber in dieser Form nicht kennt. Bei diesen Sprüchen mit eingeschränkter Anwendbarkeit handelt es sich um exklusive und um fetischgestützte Zauber. Ein Zauberer kann diese mit einer Kraft anwenden, die über seinem Magie-Attribut liegt, ohne daß er sich der Gefahr Körperlichen Schadens aussetzt. Ein Kraftmodifikator für eingeschränkte Anwendbarkeit gilt permanent für den betreffenden Zauber. Möchten Sie dann später den Zauberspruch mit anderen Optionen beherrschen, müssen Sie ihn ganz neu lernen. Danach beherrschen Sie beide Versionen.

Bei der Bestimmung der Wirkung eines exklusiven Zaubers wird eine um 2 erhöhte Kraftstufe angenommen. Der Entzug bemißt sich jedoch nach der regulär angegebenen Kraft. Spricht man einen exklusiven Zauber, kann man nicht parallel weitere Zauber aufrechterhalten oder während derselben Handlung andere Zauber sprechen. Solange man einen exklusiven Zauber aufrechterhält, kann man keinerlei andere Zauber sprechen oder irgendeine andere magische Fertigkeit einsetzen.

Neddy hat ein Magieattribut von 6 und möchte in der Lage sein, einen mörderischen Feuerball zu werfen. Er akzeptiert den Modifikator für einen exklusiven Zauberspruch (-2) und erlernt den Zauber mit Kraft 6. Künftig ist er fähig, ihn mit Kraft 8 zu sprechen, ohne daß er sein Magieattribut übersteigt, aber andererseits ist er den Begrenzungen für die Verwendung eines exklusiven Zaubers unterworfen.

Ein fetischgestützter Zauber hat eine um 1 erhöhte Kraftstufe, wenn es sich um einen wiederverwendbaren Fetisch handelt, und eine um 2 erhöhte Kraftstufe, wenn es sich um einen Einmalfetisch handelt. Sie benötigen dann einen physikalischen Gegenstand, um den Zauber zu sprechen und müssen sich beim Erlernen des Zaubers entscheiden, um welchen Gegenstand es sich handelt. Diese Stütze wird Fetisch genannt. Der Begriff stammt aus der Anthropologie und bezeichnet einen Ritualgegenstand, der für "primitive" Magie benutzt wird. Primitiv allerdings nur für die Begriffe dieser weltlichen Chummer! Man muß einen Fetisch in der Hand halten, um ihn zu benutzen. Wenn man ihn bei sich trägt, reicht es, ihn mit der Hand zu berühren. Der Fetisch gilt jeweils für einen bestimmten Zauber und kann nicht für andere Zauber benutzt werden.

Fetische können beim Taliskrämer erworben werden. Dessen Preise hängen von der Kategorie des Zaubers ab. Fetische sind nicht austauschbar, also sollten Sie Ihren Lieferanten nicht anlügen. Ein wiederverwendbarer Fetisch ist ein haltbarer Gegenstand, den Sie immer wieder gebrauchen können. Ein Einmalfetisch ist nach Anwendung des Zaubers verbraucht oder zerstört. Mit anderen Worten: Auch ein Zauberer benötigt Muni.

Bei einem fetischgestützten Zauber muß man sich zwischen einem Einmal- und einem wiederverwendbaren Fetisch entscheiden. Beides zugleich geht nicht.

Der Zauberer kann Magiepoolwürfel auf der Grundlage der angepaßten Kraftstufe eines exklusiven oder fetischgestützten Spruchs einteilen. Nähere Informationen finden Sie unter **Magiepool**, S. 85.

Schamanistische Fetische

Wiederverwendbar: Trommeln, Rasseln, Tomahawks, Messer, Speere, geschnitzte Holz- oder Knochenstäbe, einheimischer Schmuck, Schnitzereien, Masken und Medizinbeutel. Letztere sind mit komplexen Mischungen von Mineralien, Kräutern und Tierteilen gefüllt.

Einmalfetische: Kleine Kräuterpäckchen, merkwürdig geformte Zweige, Büschel aus Federn oder Tierhaaren, kleine Steine oder Kristalle, primitive Miniaturwaffen, Knochenstücke, Muscheln und so weiter.

Hermetische Fetische

Wiederverwendbar: Verzierte Stäbe (gewöhnlich mit Edelsteinen), Ringe, Amulette und anderer Schmuck, komplex illustrierte und mit Diagrammen bedeckte Schriftrollen.

Einmalfetische: Kleine Pergament-Talismane, chemische Mixturen oder Tränke, Kristalle oder Steine, bemalte Anhänger und so weiter.

Anfängliche Sprüche

Mit dem Einverständnis des Spielleiters kann ein Zauberer das Spiel auch mit Sprüchen beginnen, die Kraftmodifikatoren aufweisen. Diese Sprüche werden zur ursprünglichen Kraftstufe erworben (durch Aufwendung der entsprechenden Kraftpunkte), wonach der Kraftmodifikator angerechnet wird.

Auch in diesem Fall gilt jedoch bei neu erschaffenen Charakteren eine maximale Kraftstufe von 6.

RITUELLE HEXEREI

Rituelle Hexerei baut Zauber allmählich auf, ein Vorgang, der sich über Stunden hinzieht. Auf diese Weise können Zauberer zusammenarbeiten und ihre Fertigkeiten zusammenlegen. Ebenso können Zauberer auch Sprüche auf Ziele anwenden, die sich nicht in Sichtweite befinden. Die Stufe in der Konzentration auf Rituelle Hexerei gilt für alle Proben in diesem Abschnitt.

Ein Schamane muß sich dabei in einer Medizinhütte aufhalten, deren Stufe mindestens so hoch ist wie die Kraft des Zaubers, der rituell eingesetzt wird. Ein Magier muß sich in einem Hermetischen Kreis befinden, den er für den gewünschten Spruch gezogen hat, und auch die Stufe des Kreises muß mindestens gleich der Kraft des Spruchs sein.

Rituelle Hexerei erfordert bestimmte Materialien ("Materialien" ist hier als verallgemeinerter Begriff zu verstehen), und der Zauberer muß lediglich die Kosten dafür aufbringen und wissen, welche davon er zur Hand hat. Es folgt eine Liste der Preise für Materialien, die für die verschiedenen Arten der Rituellen Hexerei benötigt werden.

- Materialien für eine Rituelle Wahrnehmungshexerei kosten die Kraft des Zaubers mal 100 ¥.
- Heilungsmaterialien kosten Kraft mal 500 ¥
- Illusionsmaterialien Kraft mal 100 ¥
- Manipulationsmaterialien Kraft mal 1000 ¥.

Kampfzauber können nicht in der Form Ritueller Hexerei eingesetzt werden. Die Materialien werden durch den Zaubervorgang verzehrt und zwar unabhängig vom Resultat.

JANET AULISIO 1992.

DIE STOFFLICHE VERBINDUNG

Kann der Zauberer das Ziel nicht sehen, benötigt er eine stoffliche Verbindung für die Ausführung der Rituellen Hexerei. Ist das Ziel ein Lebewesen, so besteht die stoffliche Verbindung aus einem Gewebestück, welches das DNA-Muster des Ziels enthält. Ist das Ziel nicht lebendig, so benötigt der Zauberer einen integralen Bestandteil seines Aufbaus. Er könnte ein Haus zum Ziel machen, indem er einen aus der Mauer gebrochenen Stein benutzt; ein Bild, das drinnen einmal an der Wand gehangen hat, würde jedoch nicht reichen.

Wird die rituelle Magie von einem Ritualteam ausgeführt, kann eines der Mitglieder den Zauberspruch astral zum Ziel führen und damit eine stoffliche Verbindung überflüssig machen (siehe **Astrale Führung** im nächsten Abschnitt).

RITUALTEAMS

Rituelle Hexerei erlaubt es Zauberern, beim Wirken eines Zaubers zusammenzuarbeiten. Alle Mitglieder eines Ritualteams müssen den Spruch jedoch einzeln beherrschen. Die Zauberer müssen alle derselben Tradition angehören, allerdings dürfen Schamanen verschiedener Totems ein Ritualteam bilden. Die Höchstzahl an Mitgliedern in einem solchen Team entspricht der niedrigsten in der Runde vorhandenen Fertigkeitsstufe in Hexerei. Eine Kette ist schließlich nur so stark wie ihr schwächstes Glied. Ist ein Zauberer mit einer Fertigkeitsstufe von 4 dieses schwächste Glied, so kann er nur mit bis zu drei weiteren Zauberern ein Team bilden.

Sobald das Ritual beginnt, werden die Zauberer magisch miteinander verbunden. Das gesamte Ritual zählt als eine Spruchanwendung, was sich wiederum auf die Benutzung magischer Gegenstände auswirkt. Ein Fokus mit Stufe 4 stellt zum Beispiel für den gesamten Ablauf des Rituals vier zusätzliche Würfel zur Verfügung und nicht für jedes einzelne seiner Stadien. Die Spieler sollten einen der Zauberer als Leiter benennen. Bei allen Proben kommen dann seine Modifikatoren für Totems und Ausrüstung zur Anwendung, aber nicht diejenigen für das Totem der Medizinhütte.

Zu Beginn des Rituals legen alle beteiligten Zauberer ihre Magiepools zu einem zusammen. Da das ganze Ritual als einzelne Handlung zählt, wird dieser Pool nicht aufgefrischt, und Teammitglieder können ihre individuellen Pools auch nicht benutzen, es sei denn, sie zögen sich aus dem Team zurück. Sobald ein Mitglied das tut, reduzieren Sie die im Teampool verbleibenden Würfel um die Anzahl Würfel im Magiepool dessen, der sich zurückzieht. Sollte der Pool dabei erschöpft werden, bricht der Zauber ab, und alle Teammitglieder müssen eine Widerstandsprobe gegen Entzug würfeln und nicht nur diejenigen, welche sich aus dem Team zurückgezogen haben.

Modifikatoren, die nur ein Teammitglied beeinflussen (zum Beispiel durch Wunden bedingte), wirken sich nicht auf die übrigen Mitglieder aus. Sie verändern nicht die allgemeine Leistungsfähigkeit des Teams, es sei denn, der Leiter wäre betroffen.

Astrale Führung

Darunter versteht man den Einsatz eines Teammitglieds als Späher im Astralraum, wo er das Ziel ausfindig und somit eine stoffliche Verbindung entbehrlich macht. Dieser Späher beteiligt sich nicht am Teampool, unterliegt aber gemeinsam mit den anderen dem Entzug. Wird dieser vorgeschobene Beobachter vom Ziel getötet oder vertrieben, bricht der Zauber ab, und alle Teammitglieder müssen ihre Entzugswiderstandsproben würfeln. Der Späher muß sich so lange im Astralraum aufhalten, bis die Sendung des Zaubers vollendet ist.

VERFAHREN DER RITUELLEN HEXEREI

Nachstehend finden Sie die Sequenz eines magischen Rituals kurz zusammengefaßt. Im nächsten Abschnitt werden die einzelnen Schritte näher erläutert.

A. Vorbereitung auf die Sendung

Das Ritualteam entscheidet sich für den Zauberspruch und legt die individuellen Magiepoolwürfel (soweit vorhanden) zu einem gemeinsamen Pool zusammen. Der Leiter bestimmt daraufhin die Kraftstufe des Spruchs.

B. Herstellen der magischen Verbindung

Wenn sich das Ziel im Blickfeld eines Teammitglieds befindet, das die Sendung vom Astralraum aus führt, überspringen Sie diesen Schritt. Andernfalls muß das Team den Zauber vermittels der stofflichen Verbindung ins Ziel lenken. Das erfordert eine Anzahl Stunden gleich der Kraft des Zaubers. Der Teamleiter wendet dazu Würfel aus dem Teampool gegen einen Mindestwurf auf, der sich aus der Verbindung und der Entfernung zum Ziel ergibt.

C. Die Sendung

Nachdem die Macht des Zaubers aufgebaut wurde, richtet das Team sie nun gegen das Ziel. Die Sendung nimmt eine Anzahl Stunden gleich der Kraft des Zaubers in Anspruch. Dazu werden Würfel aus dem Teampool gegen einen Mindestwurf geworfen, der sich aus der Natur des Ziels, den Besonderheiten seiner Situation und den Besonderheiten des Zauberspruchs ergibt.

D. Die Wirkungsbestimmung

Die Auswirkung des Spruchs wird wie bei einem regulären Zauber gehandhabt. Die Sprucherfolgsprobe wird mit Teampoolwürfeln gegen einen Mindestwurf abgelegt, der durch den Spruch und das Ziel bestimmt ist. Der tatsächliche Effekt folgt der Spruchbeschreibung.

E. Entzugswiderstand

Das Ritualteam leistet jetzt dem Entzug Widerstand. Jedes Mitglied würfelt eine Widerstandsprobe, als hätte es den Zauber allein eingesetzt. Eventuell im Teampool noch vorhandene Würfel können dazu nach den Wünschen des Leiters unter den Mitgliedern aufgeteilt werden. Dieser Schritt muß auch dann durchgeführt werden, wenn der Vorgang der Rituellen Hexerei vorzeitig abgebrochen wurde.

Die Vorbereitung

Nach der Vorbereitung des Platzes (der Medizinhütte oder des Hermetischen Kreises) kombinieren die Teammitglieder ihre Magiepools. Ohne Zustimmung des Leiters können dem Teampool keine Würfel entnommen werden, es sei denn, der Zauberer, der das täte, zöge sich auch aus dem Team zurück. Der Leiter erklärt, welche Kraft der zu wirkende Zauber haben soll. Während sie bei einer Rituellen Hexerei mitwirken, können die Teammitglieder keine anderen Sprüche einsetzen oder aufrechterhalten. Demzufolge müssen sie im Rahmen der Vorbereitung solche Sprüche fallenlassen.

Die stoffliche Verbindung

Wenn das Ziel in Sichtweite ist oder im Astralraum beobachtet wird, überspringen Sie dieses Stadium und gehen zum nächsten Schritt weiter, der **Sendung**. In anderen Fällen muß sich das Team unter Benutzung der stofflichen Verbindung auf das Ziel einstimmen. Das nimmt eine Anzahl Stunden in Höhe der Kraft des Zaubers in Anspruch. Am Ende dieser Zeitspanne setzt der Leiter Würfel aus dem kombinierten Magiepool für eine Erfolgsprobe ein. Der Mindestwurf hängt davon ab, wie genau das Team den Aufenthaltsort des Ziels ermitteln kann. Benutzen Sie dazu die nachstehende Tabelle. Berücksichtigen Sie Modifikatoren bezüglich der Natur des Ziels und seines möglichen Schutzes, die Sie ebenfalls in der Tabelle finden.

Ein einziger Erfolg reicht aus, um den Spruch ins Ziel zu bringen. Teilen Sie den Grundzeitraum für die Einstimmung (Kraft

in Stunden) durch die Anzahl der Erfolge, um den tatsächlich benötigten Zeitraum festzustellen. Erzielt das Team keinerlei Erfolg, bricht der Zauber ab, und jedes Teammitglied würfelt eine Entzugswiderstandsprobe.

Stoffliche Verbindung

Aufenthalt des Ziels	Mindestwurf
Stadt oder Bezirk bekannt	5
Staat, Provinz oder Land bekannt	7
Kontinent bekannt	9
Unbekannt	11

Modifikatoren für stoffliche Verbindung

Situation	Modifikator
Ziel ist ein Geist	+2
Ziel wird durch Manabarriere geschützt	+Barrierenstufe
Ziel innerhalb eines Hermetischen Kreises oder einer Medizinhütte	+Stufe
Gewebe nicht frisch (älter als Essenz des Ziels in Stunden, gemessen vom Zeitpunkt der Entnahme)	+4

Die Sendung

In diesem Stadium wird die Macht des Zaubers aufgebaut und auf das Ziel gelenkt. Der Leiter zieht Würfel aus dem Teammagiepool für eine Erfolgsprobe heran. Entnehmen Sie den Mindestwurf der Sendungstabelle.

Es gibt zwei mögliche Modifikatoren für den Mindestwurf. Wenn sich das Ziel bewegt, addieren Sie +2. Dieser Modifikator gilt für Bewegungen, die schneller als Laufen sind, wie zum Beispiel ein Flugzeug, Auto oder Zug. Spricht das Team einen Flächenzauber, modifizieren Sie den Mindestwurf mit -1.

Der Zeitraum in Stunden, den die Sendung in Anspruch nimmt, entspricht der Kraft des Spruchs geteilt durch die Zahl der erzielten Erfolge. Die Mindestzeit beträgt eine Stunde. Würfelt der Spieler gar keinen Erfolg, bricht der Spruch ab, und alle Teammitglieder würfeln ihren Widerstand gegen den Entzug aus.

Sendungstabelle

Zielart	Mindestwurf
Bestimmter Ort	6
Mensch oder Metamensch	6
Bestimmtes Objekt	8
Geist	8

Die Entdeckung einer Sendung

In dieser Zeit hat jeder Zauberer, der das Ziel vom Astralraum aus sieht, eine Chance zu entdecken, was hier vorgeht.Er würfelt eine Intelligenzprobe gegen einen Mindestwurf gleich der Kraftstufe der Sendung abzüglich der Stundenzahl, die die Sendung zum Zeitpunkt der Beobachtung schon läuft. Nur ein Erfolg ist nötig, um die Sendung zu erkennen und zu identifizieren.

Ist das Ziel selbst ein Zauberer, hat es eine Chance, die Sendung zu bemerken. Die Chance wird ähnlich berechnet, wie oben für einen außenstehenden Betrachter erläutert, nur ist der Mindestwurf um 2 erhöht.

Die Wirkungsbestimmung

Handelt es sich um einen Flächenzauber, dann ist der Grundradius in Metern gleich dem Magie-Attribut des Leiters und kann durch Abziehen von Würfeln aus dem Pool geändert werden, wobei die Regeln für flächenwirksame Zauber gelten (siehe S. 130).

Würfeln Sie eine normale Sprucherfolgsprobe mit Würfeln aus dem Teammagiepool. Da eine stoffliche Verbindung hergestellt wurde, gelten weder Modifikatoren aufgrund von Hermetischen Kreisen, Medizinhütten und Manabarrieren, noch solche für Dekkung und Sichtverhältnisse. Sollte der Leiter jedoch von Verletzungsmodifikatoren betroffen sein, so gelten diese. Außerdem gelten Totemmodifikatoren, falls der Leiter ein Schamane ist.

Der Einsatz des Zaubers wird gemäß der Spruchbeschreibung durchgeführt. Sollte eine Spruchwiderstandsprobe erforderlich sein, wird der Mindestwurf durch die Kraft des Zaubers oder die Stufe des Leiters in Ritueller Hexerei angegeben, je nachdem, welcher Wert höher liegt. Verbündete des Ziels können letzteres durch Spruchabwehrwürfel unterstützen (S. 132), vorausgesetzt, sie werden sich der Sendung bewußt, bevor sie eintrifft.

Das Aufrechterhalten Ritueller Hexerei

Verläuft der Zaubervorgang erfolgreich und muß der Spruch aufrechterhalten werden, kann das Ritualteam noch vorhandene Würfel aus dem Teampool dafür verwenden. Ein Ritualzauber kann so viele Stunden aufrechterhalten werden, wie durch das Magie-Attribut des Leiters, multipliziert mit der Anzahl dieser Würfel, angegeben wird. Magier können auch Elementargeister mit der Aufrechterhaltung des Zaubers für eine Anzahl Tage gleich der Kraftstufe beauftragen (lesen Sie in den **Elementargeister**-Regeln weiter hinten in diesem Kapitel nach).

Die im Ritualteam vereinigten Zauberer können den Zauber auch selbst aufrechterhalten. Dazu bleiben sie einfach als Team vereinigt und konzentrieren sich auf den Zauber, wobei jedoch ein astraler Pfad, der zum Team zurückführt, erhalten bleibt. Auch dieses Verfahren gilt als Aufrechterhaltung eines Zaubers und fügt +2 zur Entzugswiderstandsprobe aller Teammitglieder hinzu. Zauberer, die auf diese Weise einen rituellen Spruch aufrechterhalten, müssen nicht unbedingt körperlich zusammen bleiben, aber sie können einfache weltliche Aufgaben nur wahrnehmen, solange die Aufrechterhaltung währt.

Eine Sendung zurückverfolgen

Es ist möglich, eine einmal entdeckte Sendung zu ihrem Ursprung zu verfolgen. Dies geschieht anhand der sichtbaren Fühler der Macht, die sich durch den Astralraum vom Rituellen Zauberer (oder Rituellen Team) zum Ziel erstrecken. Es gelten die Regeln für **Astrales Spurenlesen**, S. 149.

Sobald der Zaubernde oder das Team aufgespürt sind, kann er oder es im Astralraum angegriffen werden. Während des Stadiums der Sendung gilt das Ritualteam als im Astralraum präsent und deshalb durch Astralkampf (siehe S. 147) angreifbar.

Wenn Zeit und Entfernung es erlauben, kann das Ziel einen körperlichen Angriff auf das Ritualteam einleiten. Wenn das Team auf körperlicher Ebene ungeschützt ist, funktioniert das sehr gut. Sollten die Zauberer keine Würfel aus ihrem Pool für die Verteidigung abziehen, sind sie wehrlos. Und wenn sie ihre Würfel abziehen, bricht das Ritual ab.

Der Entzugswiderstand

Das Ritualteam leistet nun dem Entzug Widerstand. Jedes Mitglied geht dabei so vor, als hätte es den Zauber alleine gewirkt und würfelt die entsprechende Entzugswiderstandsprobe. Der Teamleiter entscheidet, wie verbliebene Würfel aus dem Teammagiepool dazu unter den Teammitgliedern aufgeteilt werden.

Verfügen Teammitglieder über Zusatzwürfel aufgrund von Fokussen, Totemmodifikatoren oder Geisterunterstützung und haben Sie diese nicht bereits vorher während des Zaubervorgangs investiert, dürfen Sie diese Zusatzwürfel jetzt mit heranziehen.

Für den Entzug gelten die üblichen Regeln des benutzten Zauberspruchs.

FOKUSSE

Fokusse sind Gegenstände von magischer Macht, die ein Zauberer aufgrund seiner magisch aktiven, genetischen Struktur benutzen kann, was weltlichen Personen jedoch nicht möglich ist. Für einen Normalsterblichen ist ein Fokus nur das, wonach er aussieht oder woraus er hergestellt wurde. Für einen Zauberer ist er eine Quelle kanalisierter Kraft, ein Werkzeug, das ihm beim Einsatz von Zaubersprüchen oder dem Beschwören von Geistern hilft.

Damit ein Fokus für einen Zauberer von Nutzen ist, muß er verzaubert sein. Benutzt man lediglich die vorliegenden **SHADOWRUN**-Grundregeln, so gebrauchen Zauberer bereits fertig verzauberte Fokusse, die sie beim Taliskrämer erworben haben. Zauberer, die selbst Fokusse verzaubern möchten, finden die nötigen Regeln im **Grimoire**, dem Quellenbuch für fortgeschrittene Magie.

Man kennt fünf Klassen von Fokussen: Zauberfokusse helfen bei der Hexerei, Geisterfokusse beim Beschwören, Kraftfokusse unterstützen den Magiepool. Zauberspeicher enthalten Zaubersprüche, und Waffenfokusse unterstützen Kampffertigkeiten.

Alle Fokusse, Zauberspeicher ausgenommen, weisen Stufen von mindestens 1 auf, in der Regel höher. Je höher die Stufe, desto machtvoller der Fokus. Zauberspeicher können nur Stufe 1 haben.

VERFÜGBARKEIT

Wie bereits erwähnt, bezieht man Fokusse in der Regel von Taliskrämern (Händler, die magische Gegenstände vertreiben). Je machtvoller der Fokus, desto geringer die Wahrscheinlichkeit, daß er zu einem bestimmten Zeitpunkt auch verfügbar ist.

Preise und Angaben zur Verfügbarkeit finden Sie im Kapitel **Ausrüstung**.

BINDUNG EINES FOKUS

Ein Zauberer muß einen Fokus erst an sich binden, ehe er ihn benutzen kann. Die Bindung wird hergestellt, indem man Karma investiert, wobei der Betrag von der Art des Fokus und seiner Stufe abhängt. Konsultieren Sie die nachstehende Fokus-Bindungstabelle.

Nachdem der Zauberer den erforderlichen Karmabetrag aufgewandt hat, stehen ihm die Bonuswerte oder Eigenschaften des Fokus zur Verfügung. Ein Fokus kann jeweils nur an einen Zauberer gebunden sein, und nur dieser Zauberer kann ihn verwenden.

Findet man einen Fokus oder nimmt ihn einem anderen Zauberer weg, kann man ihn erst benutzen, wenn man selbst das für die Bindung nötige Karma investiert hat.

Fokus-Bindungstabelle

Gegenstand	Karmakosten
Spezifischer Zauberfokus	Stufe
Zauberkategoriefokus	Stufe x 3
Geisterfokus	Stufe x 2
Kraftfokus	Stufe x 5
Zauberspeicher	1 Karmapunkt
Waffenfokus, klein	Stufe x 4
Waffenfokus, groß	Stufe x 5

BENUTZUNG EINES FOKUS

Ein Zauberer muß einen Gegenstand aktivieren, um ihn zu verwenden. Die Aktivierung nimmt eine Einfache Handlung in Anspruch, die Benutzung dagegen überhaupt keine. Der Einsatz eines Waffenfokus geschieht jedoch in Verbindung mit einem Angriff im Bewaffneten Kampf, was gemäß den Nahkampfregeln (S. 100) eine Komplexe Handlung erfordert.

Ein Zauberer kann so viele Fokusse gleichzeitig aktiviert halten, wie seine Intelligenzstufe angibt. Sobald er erst einmal aktiviert ist, funktioniert ein Fokus so lange, wie der Zauberer ihn bei sich trägt, auf dem Kopf hat, in einer Hosen- oder Jackentasche oder in einem Beutel transportiert. Sobald der Gegenstand herunterfällt oder dem Zauberer entrissen wird, ist er sofort desaktiviert, und der Zauberer verliert alle Vorteile daraus, muß den Fokus aber nicht neu binden, wenn er ihn wieder an sich genommen hat.

Die einzige Ausnahme zu obenstehender Regel sind Zauberspeicher, wie weiter unten erläutert.

ZAUBERFOKUSSE

Zauberfokusse gewähren einem Zauberer mehr Würfel für die Anwendung eines besonderen Zaubers oder einer Zauberkategorie. Daraus ergeben sich zwei Unterarten - der spezifische Zauberfokus und der Zauberkategoriefokus.

Beide Arten funktionieren ähnlich - sie stellen Zusatzwürfel in Höhe ihrer Stufe zur Verfügung. Wie Poolwürfel stehen auch Zauberfokuswürfel, wenn erst mal eingesetzt, solange nicht mehr zur Verfügung, bis sie sich zu Beginn der nächsten Handlung des Zauberers wieder auffrischen. Man kann diese Würfel tatsächlich genauso behandeln wie Magiepoolwürfel, was Auffrischung und so weiter angeht. Man sollte sie jedoch *nicht* einfach dem Magiepool hinzufügen, da sie nur begrenzte Einsatzmöglichkeiten haben.

Spezifische Zauberfokusse

Ein spezifischer Zauberfokus stellt Zusatzwürfel in Höhe seiner Stufe für alle Proben zum Einsatz und Entzugswiderstand eines bestimmten Zaubers bereit. Der Spruch muß bei der Bindung angegeben werden. Die Würfel aus einem spezifischen Zauberfokus helfen dem Zauberer nicht, den Spruch abzuwehren, wenn er von einem anderen Zauberer eingesetzt wird. Mit anderen Worten: Die Würfel helfen nicht bei Spruchwiderstandsproben.

Würfel aus einem spezifischen Zauberfokus können auch nicht als Spruchabwehrwürfel eingesetzt werden.

Kategoriefokusse

Würfel aus Kategoriefokussen unterstützen alle Sprüche aus einer bestimmten Kategorie wie Kampfzauber, Wahrnehmungszauber usw. Der Zauberer muß die Kategorie zum Zeitpunkt der Bindung angeben.

Der Kategoriefokus liefert Zusatzwürfel in Höhe seiner Stufe für den Einsatz und Entzugswiderstand bei allen Sprüchen, die der Zauberer aus der entsprechenden Kategorie beherrscht. Darüber hinaus stehen sie auch für Spruchwiderstandsproben gegen von anderen Zauberern eingesetzte Sprüche aus dieser Kategorie zur Verfügung.

Würfel aus einem Kategoriefokus können nicht als Spruchabwehrwürfel eingesetzt werden.

GEISTERFOKUSSE

Geisterfokusse gewähren zusätzliche Würfel auf Beschwören. Der Zauberer muß zum Zeitpunkt der Bindung erklären, welchen besonderen Typ von Geistern (z.B. Wasserelementare, Herdgeister, Wüstengeister, usw.) er mit Hilfe dieses Fokus beschwören möchte. Der Geisterfokus funktioniert dann auch nur bei der Beschwörung der genannten Geisterart.

Ein Geisterfokus liefert eine Anzahl zusätzlicher Würfel gleich seiner Stufe, und sie können dazu benutzt werden, einen Geist der genannten Art zu beschwören, zu bannen oder zu beherrschen. Auch für die Entzugswiderstandsprobe dürfen diese Würfel herangezogen werden. Für alle Proben, die mit der Beschwörung eines einzelnen Geistes zu tun haben, stehen die Fokuswürfel jedoch nur insgesamt einmal zur Verfügung und müssen entsprechend verteilt werden. Weitere Informationen dazu finden Sie unter **Beschwören**, S. 139 - 144.

KRAFTFOKUSSE

Kraftfokusse sind die flexibelste und machtvollste Art von magischen Fokussen. Zunächst erhöhen sie das Magie-Attribut eines Zauberers um ihre Stufe und ermöglichen es ihm so, auch Zauber mit höherer Kraft anzuwenden, ohne Körperlichen Schaden befürchten zu müssen. Sie bieten ihm auch Zusatzwürfel, die direkt in den Magiepool eingehen. Diese Würfel können für alles benutzt werden, wofür auch die regulären Magiepoolwürfel zur Verfügung stehen.

ZAUBERSPEICHER

Zauberspeicher sind besondere Fokusse, die eine Verbindung mit dem Astralraum herstellen und astrale Energie in einen Zauberspruch hineinlenken, was es ermöglicht, ihn aufrechtzuerhalten, ohne daß der Zaubernde sich darauf konzentrieren oder überhaupt darum Gedanken machen muß.

Zauberspeicher müssen nicht vorab gebunden werden, vielmehr investiert der Zauberer, nachdem er erfolgreich einen Spruch eingesetzt hat, der aufrechterhalten werden kann, einen einzelnen Karmapunkt und verbindet so den Zauberspeicher mit dem Spruch und dem Astralraum, wodurch der Spruch dann wie von allein aufrechterhalten wird. Der Zaubervorgang und der Bindungsprozeß laufen gleichzeitig ab, was bedeutet, daß der Zauberer den Spruch nicht mehrfach hintereinander zaubern kann, um möglichst viele Erfolge zu schinden, ehe er ihn in den Zauberspeicher bindet. Sobald der Zauberspeicher erst einmal aktiviert ist, erhält er den Spruch aufrecht, ohne daß der Zaubernde noch einen Beitrag dazu leisten müßte.

Zauberspeicher müssen nach der Bindung an einen bestimmten Zauberspruch nicht gleich aktiviert werden. Ein Zauberer hat die Möglichkeit, den Speicher zu erschaffen und ihn dann einem anderen Zauberer derselben Tradition (schamanistisch oder hermetisch) zu übergeben, um ihn zu plazieren und zu aktivieren. Theoretisch kann jeder den Zauberspeicher plazieren, aber nur ein Zauberer der passenden Tradition vermag ihn auch zu aktivieren. Die Aktivierung umfaßt die Berührung des Fokus und die Aufwendung einer Einfachen Handlung. Der Zauberspeicher schläft, bis er aktiviert wird, aber wer ihn mit Astraler Wahrnehmung sieht, erkennt ihn sofort als das, was er ist.

Ein Zauberspeicher muß mit dem Ziel in Kontakt gebracht werden, um zu funktionieren. Er kann getragen, irgendwo aufgehängt, angenagelt oder in eine Hosentasche gesteckt werden, solange er dadurch nur in Kontakt mit dem geplanten Ziel kommt.

Für alle praktischen Zwecke verschwindet der Zauberspeicher, sobald er plaziert wurde. Er ist zwar weiterhin da, aber weltliche Personen können ihn weder sehen noch berühren noch sonstwie beeinflussen. Zauberer können ihn mit Astraler Wahrnehmung sehen, aber das ist auch schon die einzige Möglichkeit. Für die normale Sicht ist er nicht auszumachen. Sobald ein Zauberer den Zauberspeicher erkennt, kann er ihn auch entfernen. Nach der Entfernung ist die Verbindung unterbrochen und der Zauberspeicher schläft wieder. Für jede weitere Nutzung muß er zunächst neu an einen Spruch gebunden werden, was dann auch ein anderer Spruch sein kann als vorher.

Der Zauberer, der den Zauberspeicher erschafft bzw. bindet, kann ihn nach Belieben aktivieren und desaktivieren, was jeweils eine Einfache Handlung erfordert. Der Speicher zählt dann bei der Höchstzahl aktiver Fokusse des Zauberers mit, unabhängig davon, ob er sich bei der Person seines Schöpfers befindet oder bei jemand anderem.

Die Verwendung von Zauberspeichern bringt auch Nachteile mit sich. Solange der Fokus funktioniert, verbindet ihn ein Band aus astraler Energie mit dem Anwender des Zauberspruchs. Diesem Band kann man durch den Astralraum folgen, indem man **Astrales Spurenlesen** (siehe S. 149) anwendet. Aktive Zauberspeicher (solche, die bislang nicht von ihrem Ziel entfernt wurden), können als stoffliche Verbindungen benutzt werden und machen so ihre Schöpfer durch Rituelle Hexerei angreifbar. Zauberer lassen Zauberspeicher keinesfalls in der Gegend herumliegen!

WAFFENFOKUSSE

Die gemeinhin auch als magische Waffen bezeichneten Waffenfokusse funktionieren anders als die übrigen Fokusse. Unter der Voraussetzung, daß der Benutzer eines Waffenfokus magisch aktiv ist (eine Magiestufe von mindestens 1 aufweist) und Karmapunkte aufgewandt hat, um den Fokus zu binden, addiert dieser seine Stufe zur Fertigkeit des Benutzers in Bewaffnetem Kampf. Adepten, einschließlich *ki*-Adepten, können ebenfalls Waffenfokusse benutzen.

Trotz der zahlreichen Gerüchte über verzauberte Geschosse und ungeachtet massiver Forschungen seitens des militärisch-industriellen Komplexes hat bislang niemand eine Möglichkeit entdeckt, irgendeine Art von Geschoß zu verzaubern, von Feuerwaffenkugeln ganz zu schweigen. Das Problem besteht darin, daß ein Waffenfokus nur in der Hand des Benutzers funktioniert. Sobald er losgelassen wird, zeigt er keine Effekte mehr. Das macht die Verzauberung von Fernwaffen auch so schwierig, um es vorsichtig auszudrücken.

Ein Waffenfokus teilt im Astralkampf (siehe S. 147) erhöhten Schaden aus, und paranormale Kreaturen, die Abwehrmöglichkeiten gegen normale Waffen und deren Schaden aufweisen, haben diese Abwehr nicht gegen einen Waffenfokus (siehe **Critterkräfte**, S. 214). Wenn sich ein Zauberer mit einem Waffenfokus in der Hand astral projiziert, überträgt sich das Bild des Fokus zusammen mit dem Zauberer in den Astralraum, so daß er ihn auch dort benutzen kann. Aktive Waffenfokusse sind im Astralraum präsent und damit gegen Critters oder Geister anwendbar, die sich nur dort aufhalten.

Ein Waffenfokus kann auch Critters töten, welche die Kraft der Regeneration (S. 218) besitzen. Erleidet das Critter durch den Fokus Tödlichen Schaden und sei es durch Akkumulation mit vorher erlittenem Schaden, muß es eine Essenzprobe gegen

einen Mindestwurf gleich der doppelten Stufe des Fokus würfeln. Scheitert die Probe, kann sich das Critter nicht regenerieren. Verläuft die Probe dagegen erfolgeich, so macht das Wesen seinen normalen Wurf auf Regeneration.

Alle Waffenfokusse müssen das magische Metall Orichalkum enthalten. Orichalkum ist eine magische Legierung aus Kupfer, Gold, Silber und Quecksilber, ein metallurgischer Alptraum, der ohne Magie nicht einmal existieren könnte. Orichalkum ist von satter gelboranger Farbe, und die Legende weiß zu berichten, daß es zuerst in Atlantis entdeckt wurde.

ANGRIFF DURCH EINEN FOKUS

Es ist ein Nachteil damit verbunden, überhaupt einen aktiven Fokus zu haben, egal von welcher Art. Als fortlaufend sprudelnde Quelle astraler Energie bildet ein magischer Fokus eine offene Brücke von der Astralwelt zur weltlichen Ebene. Und das ist gefährlich.

Normalerweise kann ein Zauberspruch nicht von der Astralwelt zur physikalischen Welt eingesetzt werden und umgekehrt. Diese beiden unterschiedlichen Bereiche sind durch eine Grenze voneinander geschieden, die nur unter besonderen Umständen und Kriterien überschreitbar ist. Spruchzauberei gehört nicht dazu. Deshalb sind Charaktere, die sich auf der physikalischen Ebene aufhalten und keine Verbindung zum Astralraum haben, auch sicher vor astral projizierten Zauberern oder ausschließlich astralen Geistern oder Kreaturen.

Ein Fokus erzeugt, bedingt durch seine Natur, einen Durchgang zwischen den beiden Bereichen. Durch diesen Kanal kann ein astral gegenwärtiger Zauberer einen Spruch gegen die physikalische Komponente des Fokus richten. Da der Spruch die stofflichen Bestandteile des Fokus beeinflußt, muß es sich um einen Physischen Zauber handeln.

Obwohl es nun den Anschein hat, nur der Fokus selbst wäre derart zu beeinflussen, stimmt das nicht ganz. Setzt der astral projizierte Zauberer nämlich einen flächenwirksamen Spruch ein und legt das Zentrum des Wirkungsbereiches in den Fokus, kann er von dort aus alle Ziele im Einzugsbereich des Spruchs in Mitleidenschaft ziehen. Bedingt durch die Funktionsweise dieses Effekts können Manipulationszauber jedoch nicht auf diese Art eingesetzt werden.

Der Angriff durch einen Fokus ist ein zweistufiges Verfahren. Der erste Schritt besteht aus Angriff und Spruchwiderstand. Schafft der Verteidiger den Widerstand nicht, wird anschließend die Auswirkung des Angriffs bestimmt.

Der angreifende Zauberer wirft eine Anzahl Würfel gleich der Kraftstufe des Spruchs gegen einen Mindestwurf gleich der Stufe des Fokus. Gleichzeitig wirft der Verteidiger eine Anzahl Würfel gleich der Stufe des Fokus gegen einen Mindestwurf gleich der Kraftstufe des Spruchs. Wer mehr Erfolge erzielt, schlägt den anderen. Siegt der angreifende Spruch, ist die Bindung des Fokus gebrochen und der Fokus dadurch nutzlos geworden. Der angreifende Spruch dringt in sein stoffliches Material ein. Gewinnt der Fokus, erreicht ihn der angreifende Spruch nicht und verpufft.

Denken Sie daran, daß es sich beim angreifenden Spruch um einen Physischen Zauber handeln muß, damit er derartig wirken kann. Ist er nicht gleichzeitig flächenwirksam, beeinflußt er lediglich das Ziel, das entweder im Besitz des Fokus oder sonstwie direkt damit verbunden ist. Bestimmen Sie die Spruchwirkung nach den üblichen Regeln für die **Spruchzauberei**, S. 129.

Handelt es sich um einen Flächenzauber, so besteht der einzige Unterschied zum üblichen Verfahren darin, daß das Blickfeld von der Position des Zaubernden im Astralraum aus bestimmt wird. Es ist jedoch auch in diesem Fall nötig, daß der Zaubernde das Ziel sieht. Denken Sie daran, daß der Astralraum ein besonderes Gelände darstellt (siehe **Der Astralraum**, S. 145).

BESCHWÖREN

Mit Beschwörungen können verschiedene Arten von Geistern herbeigerufen, beherrscht und verbannt werden. Zauberer und Okkultisten streiten nach wie vor darüber, ob Geister eine eigenständige Existenz besitzen oder sich aus den formlosen Energien des Astralraums bilden, wenn sie beschworen werden, aber unter praktischen Gesichtspunkten spielt das keine große Rolle.

Man kennt viele Arten von Geistern. Jeder Geist kann mit einer beliebigen Kraftstufe nach Wahl des beschwörenden Zauberers erscheinen. Die Kraftstufe ist nicht nur ein Maß für die Fähigkeiten des Geistes, sondern auch für die Schwierigkeit, mit ihm fertig zu werden. Je mächtiger ein Geist ist (je höher also seine Kraftstufe), desto schwieriger fällt es, ihn zu beschwören, zu beherrschen und zu bannen.

Zwei Arten, die relativ leicht beschworen werden können, sind Natur- und Elementargeister. *Naturgeister* personifizieren die Kräfte der Umwelt, und nur Schamanen können sie beschwören. *Elementargeister* stammen aus den vier hermetischen Elementen: Feuer, Wasser, Luft und Erde. Nur Magier sind in der Lage, Elementargeister herbeizurufen oder zu beherrschen. Die Fähigkeiten von Natur- und Elementargeistern werden im Kapitel **Critters** (S. 214 ff.) vollständig beschrieben, aber es folgt weiter unten bereits ein kurzer Überblick.

In der Sechsten Welt existieren noch weitere Arten von Geistern. Zu den meisten davon können nur sehr erfahrene Zauberer Kontakt aufnehmen, die Karma zu investieren haben. Nähere Einzelheiten sind in Vorbereitung befindlichen **SHADOWRUN**-Produkten zu entnehmen.

BESCHWÖREN VON NATURGEISTERN

Ein Schamane kann einen Naturgeist nur in dessen heimischer Domäne herbeirufen. Eine Domäne ist die Umgebung, die durch diesen Geist personifiziert wird: Sturmgeister benötigen freie Luft, Waldgeister dichte Wälder, Herdgeister bewohnte Heimstätten und so weiter (siehe **Domänen**, weiter unten). Ein Geist kann nicht von außerhalb seiner Domäne beschworen werden. So ist zum Beispiel kein Schamane in der Lage, einen Sturm- oder Waldgeist innerhalb einer Wohnung zu rufen. In der Wohnung wäre ein Herdgeist zu Hause.

Als erstes bestimmt der Schamane die Kraft des Geistes, den er rufen möchte. Die Kraft, Gradmesser für die Mächtigkeit des Geistes, gibt den Mindestwurf für die Beschwörungsprobe an. Totemmodifikatoren und Zusatzwürfel aus Geisterfokussen sind für diese Probe relevant. Beachten Sie jedoch, daß der Magiepool zu *keinerlei* Proben herangezogen werden darf, die mit Beschwörungen in Zusammenhang stehen.

Jeder Erfolg bei der Beschwörungsprobe steht für einen Dienst, den der Geist für den Schamanen zu leisten bereit ist (siehe **Dienste von Naturgeistern**, weiter unten). Schafft der Schamane überhaupt keinen Erfolg, erscheint auch kein Geist. Das Beschwören eines Naturgeistes erfordert eine Komplexe Handlung. Man kann höchstens jeweils einen Naturgeist beschwören oder in Dienst haben.

Egal, ob nun ein Geist erscheint oder nicht, muß der Schamane nun eine Entzugswiderstandsprobe würfeln. Dafür werden Totemmodifikatoren und Geisterfokusse durch Charismawürfel (*nicht* Willenskraftwürfel) modifiziert und zwar gegen einen Mindestwurf gleich der Kraftstufe des Naturgeistes. Konsultieren Sie die Beschwörungs-Entzugstabelle weiter unten, um festzustellen, welche Entzugswerte die Beschwörung eines Naturgeistes mit sich bringt.

Je zwei bei der Entzugswiderstandsprobe erzielte Erfolge senken den Entzug um eine Stufe. Wird der Schamane aufgrund des Entzugs bewußtlos, verschwindet der Geist.

Naturgeister verschwinden auch jeweils bei Sonnenaufgang und Sonnenuntergang und zwar unabhängig davon, ob die Sonne tatsächlich sichtbar ist oder nicht. Alle Dienste enden zu diesem Zeitpunkt. Alle noch ungenutzten oder nicht erläuterten Dienste sind verloren.

Beschwörungs-Entzug

Kraftstufe des Geistes	Entzug
Unter dem halben Cha des Schamanen	L-Betäubung
Unter oder gleich dem Cha des Schamanen	M-Betäubung
Über dem Cha des Schamanen	S-Körperlich
Über dem doppelten Cha des Schamanen	T-Körperlich

Domänen

Wie bereits erwähnt, handelt es sich bei der Domäne eines Naturgeistes um die Umgebung, die er verkörpert. Ein Naturgeist übt nur innerhalb seiner Domäne Macht aus. Er kann seine Domäne weder verlassen noch seine Macht außerhalb davon wirksam werden lassen.

Manchmal hat es den Anschein, als würden sich Domänen überlappen, aber in Wirklichkeit ist das niemals der Fall. Die Domäne eines Geistes, der einen großen Bereich abdeckt, muß stets hinter der eines Geistes mit kleinem Bereich (z.B. eines Herdgeistes) zurücktreten. Hätte also eine extrem reiche Person ein so geräumiges Heim, daß der Luftraum darin einem Flugzeughangar gleichkäme, so wäre es trotzdem weiterhin die Domäne eines Herdgeistes und nicht eines Windgeistes.

Domänen sind sehr restriktive Größen. Ein Stadtgeist kann seine Kraft der Suche auf den Straßen, Plätzen und Plazas einer Stadt ausüben, nicht jedoch innerhalb bewohnter Gebäude (Herdgeister), eines Parks (Waldgeist), eines Bootes auf dem Fluß (Flußgeist) oder im Puget Sund (Meergeist).

Dienste von Naturgeistern

Ein heraufbeschworener Naturgeist erscheint zunächst in seiner Astralen Gestalt, die in der physikalischen Welt als leichtes Schimmern in der Luft erkennbar ist. Je mächtiger der Geist, desto deutlicher wird dieser Effekt sichtbar. Die Kraft des Geistes, von 12 abgezogen, kann als Tarnstufe dieses Effektes dienen (siehe dazu **Tarnstufe**, S. 94). Der Geist kann nun entweder an Ort und Stelle warten, oder der Schamane weist ihn an, zunächst in seine Umgebung zurückzukehren und einen späteren Ruf abzuwarten. Der eigentliche Beschwörungsvorgang erfordert eine Komplexe Handlung, aber man benötigt nur eine Einfache Handlung, um einen Geist zu rufen, den man schon beschworen hat und in Bereitschaft hält.

Um einen Dienst zu leisten, setzt der Naturgeist auf Anweisung des Schamanen eine seiner Kräfte ein. In seiner Astralen Gestalt, die nur im Astralraum gegenwärtig ist, kann ein Naturgeist nur die Kräfte einsetzen, die direkt den Schamanen schützen oder ihm sonstwie Vorteile verschaffen, wie Verschleierung, Schutz oder Bewegung. Will der Geist seine Kräfte anderen Personen angedeihen lassen, muß er Manifeste Gestalt annehmen.

Ein manifestierter Geist kann seine Kräfte für ein individuelles Ziel oder eine Gruppe einsetzen, je nachdem, um welche Kräfte es sich handelt. Fortgesetzter Einsatz einer bestimmten Kraft zählt nur als ein Dienst. Möchte der Schamane jedoch die Parameter des Einsatzes ändern, indem er den Geist beispielsweise auffordert, seine Verschleierungskraft für mehr Personen als vorher zu nutzen, ist damit ein neuer Dienst eingeleitet. Wird ein Geist angewiesen, Kampfkräfte zugunsten seines Beschwörers einzusetzen, so zählt das unabhängig von der Anzahl an Feinden nur als ein Dienst.Beschreibungen von Naturgeistern und ihren Kräften finden Sie im Kapitel **Critters**, S. 229 f.

BESCHWÖREN VON ELEMENTARGEISTERN

Nur Magier können Elementargeister rufen. Sie können dies mit Geistern jeder gewünschten Kraftstufe tun, vorausgesetzt, die erforderliche Ausrüstung und Zeit ist vorhanden. Auf jeden Fall benötigt der Magier jedoch eine Beschwörungsbibliothek und einen Hermetischen Kreis der korrekten Art, und die Stufe von beiden muß jeweils mindestens so hoch sein wie die Kraft des Geistes. Das Ritual erfordert besondere Materialien, die beim örtlichen Taliskrämer erhältlich und insofern generalisiert sind, als man sie einfach nur bezahlt, nämlich mit 1000 ¥ pro Punkt Kraftstufe des Elementargeistes.

Jeder Elementargeist benötigt auch eine Quelle. Feuer-Elementare erheben sich entweder aus einem großen Freudenfeuer (Heimmagier, hütet euch vor Sprinkleranlagen!), einem Kamin oder großen Kohlenfeuer. Wasser-Elementare kommen aus einem großen Teich oder aus einem Kübel voll Wasser. Diese Anforderung ist bereits erfüllt, wenn sich der Hermetische Kreis neben irgendeiner offenen Wasserfläche befindet. Luft-Elementare benötigen große Mengen brennenden Weihrauchs (achten Sie hierbei auf Rauchwarner!). Ein Erd-Elementar benötigt einen (menschen)großen Haufen Erde, Lehm oder Gestein. Diese Anforderung gilt bereits als erfüllt, wenn der Beschwörungsort sich auf freiem Erdboden befindet.

Das Beschwörungsritual nimmt so viele Stunden in Anspruch, wie die Kraftstufe des Geistes beträgt. Am Ende dieser nicht unterbrochenen Zeitspanne würfelt der Magier eine Beschwörungsprobe gegen einen Mindestwurf gleich der Kraftstufe des Elementargeistes. Besitzt der Magier einen Geisterfokus, so erhält er dadurch Zusatzwürfel. Beachten Sie, daß Magiepoolwürfel *nicht* für irgendwelche Proben in Frage kommen, die mit Beschwören zu tun haben.

Die Anzahl der Erfolge gibt die Anzahl der Dienste an, die der Elementargeist dem Magier zu leisten bereit ist (siehe dazu den nachstehenden Abschnitt **Dienste von Elementaren**). Erzielt der Magier gar keinen Erfolg, so erscheint auch kein Geist, aber alle für das Ritual benötigten Materialien sind trotzdem verzehrt worden. Ob der Geist nun erschienen ist oder nicht, der Magier muß auf jeden Fall eine Entzugswiderstandsprobe auf Charisma gegen einen Mindestwurf gleich der Kraftstufe des Elementars würfeln. Ein Geisterfokus stellt Zusatzwürfel für diese Probe bereit. Bestimmen Sie den Entzug anhand der Beschwörungs-Entzugstabelle weiter oben. Jeweils zwei Erfolge aus der Entzugswiderstandsprobe senken das Entzugsniveau um eine Stufe. Wird der Magier durch Entzug bewußtlos, entzieht sich der Geist seiner Kontrolle und ist frei. Würfeln Sie in einem solchen Fall eine Probe auf seine Kraft gegen Mindestwurf 4, um festzustellen, ob das Elementar den beschwörenden Magier angreift. Erzielt der Geist wenigstens einen Erfolg mit dieser Probe, erkennt er seine Chance und entflieht sofort. Schafft er keinen Erfolg, so handelt er wie der Dummkopf, der er von Haus aus ist, und versucht den beschwörenden Magier ungeachtet aller Schutz- oder Abwehrmaßnahmen, die vielleicht gegeben sind, anzugreifen.

Ein Magier kann so viele Elementare gleichzeitig binden, wie seine Stufe in Charisma angibt. Hat er diese Grenze erreicht und will trotzdem einen zusätzlichen Geist binden, entläßt er einfach einen der beherrschten Geister aus der Bindung, und dieser verschwindet dann.

Dienste von Elementaren

Ein Elementar, das einem Magier Dienste schuldet, zählt als an diesen Magier gebunden, aber der Magier muß keineswegs alle Dienste des Elementars auf einmal abfordern. Zum Zeitpunkt der Beschwörung wird der Geist gebunden und in Bereitschaft gesetzt, um jederzeit auf den Ruf des Magiers zu reagieren. Zu diesem Zweck zieht sich der Geist durch den Astralraum in unbekannte Gefilde zurück.

Möchte der Magier nun auf die Dienste des Elementars

zurückgreifen, muß er eine Komplexe Handlung aufwenden, um den Geist herbeizubefehlen. Letzterer erscheint in seiner Astralen Gestalt, die in der physikalischen Welt als leichtes Schimmern in der Luft erkennbar ist. Je mächtiger der Geist, desto deutlicher kann man diesen Effekt sehen. Die von 8 abgezogene Kraftstufe des Geistes dient als Tarnstufe für diesen Effekt (siehe dazu **Tarnstufe**, S. 94).

Die Dienste und damit die Kräfte eines Elementars stehen dem Magier erst dann zur Verfügung, wenn er den Geist gerufen hat und dieser erschienen ist. Um festzustellen, ob der Geist während der Kampfrunde handeln kann, bestimmen Sie seine Initiative (S. 142). Kommt er dann für irgendwelche Kampfphasen der restlichen Kampfrunde in Frage, kann er handeln, vorausgesetzt, auch der ihn beherrschende Magier kann dies tun. Der Abruf eines Elementardienstes verbraucht noch keinen geschuldeten Dienst, es handelt sich aber trotzdem um eine exklusive Tätigkeit, die es dem Magier nicht erlaubt, gleichzeitig Sprüche aufrechtzuerhalten.

Elementargeister ziehen es vor, im Astralraum zu bleiben. Sie nehmen nur dann Manifeste Gestalt an, wenn es der Meister befiehlt. Der Geist ist vielleicht nicht glücklich über diese Forderung, aber er muß gehorchen. Nach einer Zeitspanne von vierundzwanzig Stunden ist jeweils ein weiterer Dienst aufgebraucht, egal, ob das Elementar nur herumgehangen oder ob es einen Dienst ausgeführt hat.

Mit Ausnahme von Ferndiensten (siehe unten) muß ein Elementargeist in Sichtweite des Magiers bleiben. Die Benutzung astraler Sinne, von Hellsichtzaubern oder anderen magischen Sinnen erfüllt diese Anforderung, aber elektronische Sichthilfen tun dies nicht. Man kann einen Elementargeist nicht mit einer Trideo-Kamera "fernlenken"!

Der Magier, der einen Elementargeist beschworen hat, kann diesem befehlen, einem anderen Charakter zu gehorchen, egal, ob letzterer selbst Zauberer oder ein Normalsterblicher ist. Normalsterbliche können Geister zwar nicht dazu bringen, Zaubersprüche einzusetzen, aber sie können ansonsten in den Genuß derselben Dienste kommen wie Magier: Hilfshexerei, Physische Dienste und so weiter. Elementarleibwächter sind selten, aber man begegnet ihnen manchmal beim Schutz von Politikern, Konzernmanagern, Yakuza-Oyabun und anderen großen Tieren.

Es gibt fünf Arten von Diensten, die ein Elementargeist leisten kann: Hilfshexerei, Lernhilfe, Zauber aufrechterhalten, Physische Dienste und Ferndienste. Jeder davon kostet einen der Dienste des Elementars. Schickt man ein Elementar weg, damit es seinen eigenen Geschäften nachgeht oder setzt man es in Bereitschaft, einem späteren Ruf zu folgen, kostet das keinen Dienst. Befiehlt man dem Geist nicht, sich zu entfernen, hängt er einfach herum und ist dabei sowohl in der physikalischen wie astralen Welt sichtbar. (Es gilt als ausgesprochen unklug, mit einem Rudel Elementare im Gefolge herumzuspazieren, es sei denn, man hätte seinen Spaß an Schwierigkeiten!)

Sobald ein herbeigerufener Elementar eingetroffen ist, muß man nur eine Einfache Handlung investieren, um ihm die Ableistung eines Dienstes zu befehlen. Ein Elementargeist kann nicht gleichzeitig mehrere Dienste leisten.

Hilfshexerei

Ein Elementargeist kann dem Zauberer Zusatzwürfel für das Sprechen von Zaubern geben. Der Geist fungiert dabei als Hilfs-Magiepool aus Würfeln, die der Zauberer jederzeit nutzen kann, bis der Geist aufgebraucht ist und verschwindet. Jeder Kraftpunkt liefert einen Würfel. Diese Würfel werden nicht aufgefrischt, können aber Würfe in jedem Stadium der Hexerei (inkl. **Spruchabwehr**, S. 132) verstärken. Sie müssen gleichzeitig mit den Magiepoolwürfeln und auf dieselbe Art eingeteilt werden.

Jede Sorte von Elementargeistern kann nur in einer Zauberkategorie hilfreich sein.

- Feuer-Elementargeister unterstützen Kampfzauber.
- Wasser-Elementargeister unterstützen Illusionszauber.
- Luft-Elementare unterstützen Wahrnehmungszauber.
- Erd-Elementargeister unterstützen Manipulationszauber.
- Kein Elementargeist kann Heilzauber unterstützen.

Wird ein Geist auf diese Weise benutzt, sinkt die Kraft um 1 pro verbrauchtem Würfel. Fällt die Kraft auf 0, verschwindet der Geist. Er kann wieder gerufen werden, wenn er immer noch gebunden ist, was aber eine weitere Komplexe Handlung erfordert und in diesem Fall auch einen Dienst kostet. Kehrt er dann zurück, besitzt seine Kraft wieder den vollen Wert.

Ein Elementargeist kann seine Astrale Gestalt beibehalten, wenn er diesen Dienst leistet.

Lernhilfe

Ein Elementargeist kann seinen Meister mit Zusatzwürfeln beim Erlernen neuer Zaubersprüche unterstützen. Es erfordert einen Dienst, daß der Geist für den Lernversuch des Magiers eine Anzahl Würfel gleich seiner Kraftstufe bereitstellt. Er kann dies nur für das Erlernen eines Spruchs der passenden Kategorie tun: Feuer für Kampf, Wasser für Illusion, Luft für Wahrnehmung und Erde für Manipulation. Ein Magier kann jeweils nur einen Geist heranziehen, der ihm beim Erlernen eines bestimmten neuen Zaubers behilflich ist.

Ein Elementargeist kann seine Astrale Gestalt beibehalten, wenn er diesen Dienst leistet.

Physische Dienste

Der Magier kann einen Elementargeist aufrufen, sich zu manifestieren und seine Kräfte einzusetzen, um einen bestimmten Job auszuführen. Man könnte ein Feuerelementar auffordern, sich durch eine Tür zu brennen, oder ein Erdelementar, ein großes Gewicht zu verschieben, oder auch irgendeinen beliebigen Elementargeist, um einen Feind zu bekämpfen. Schlagen Sie das Kapitel **Critters** auf, wenn Sie eine Erläuterung der elementaren Kräfte suchen, und auch den Abschnitt **Geisterkampf** weiter unten im vorliegenden Kapitel.

Ein Physischer Dienst erfordert stets, daß das Elementar seine Manifeste Gestalt annimmt.

Zauber aufrechterhalten

Ein Zauberer kann einen Elementargeist rufen, damit dessen Kraft einen Zauber der entsprechenden Kategorie aufrechterhält. Der Geist kann dies für jeden Punkt Kraftstufe eine Kampfrunde lang tun. Danach verschwindet er wieder. Der Zauberer kann die Aufrechterhaltung des Spruchs übernehmen, bevor der Geist verschwindet, so daß der Spruch nicht zusammen mit dem Geist verschwindet. Geister, die auf diese Weise erschöpft wurden, können nach dem bei der Hilfshexerei benutzten Verfahren zurückgerufen werden.

Ein Zauberer kann einen Elementargeist auch an einen Spruch binden, um diesen für längere Zeit aufrechtzuerhalten. Das erschöpft jedoch die Kraft des Elementars unwiderruflich. Es erhält den Zauber für eine Anzahl Tage gleich seiner Kraft aufrecht. Jeder angebrochene Tag senkt die Kraftstufe permanent um 1 Punkt. Sobald die Kraftstufe auf 0 gesunken ist, verschwindet der Geist und zwar auch dann, wenn er noch für weitere Dienste an den Zauberer gebunden gewesen wäre. Der Zauberer kann ihn zwar freigeben, bevor die Kraft erschöpft ist, um den Zauberspruch vor der Zeit zu beenden, aber der Geist ist dann trotzdem von seiner Bindung frei, verschwindet und kann nicht zurückgerufen werden.

Wird der Geist verbannt, während er den Zauber aufrechterhält, endet letzterer. Sobald ein Elementar dazu aufgerufen wurde, einen Zauber aufrechtzuerhalten, kann es keinen weiteren Dienst leisten, bis er von der Aufrechterhaltung entbunden ist.

Ein Elementargeist kann seine Astrale Gestalt beibehalten, während er diesen Dienst leistet.

Ferndienste

Ein Zauberer kann von einem Elementargeist bei dessen erstem Erscheinen einen Ferndienst verlangen. Wenn er das tut, kann er ihn nicht an sich binden. Durch einen Ferndienst werden daher Zusatzerfolge und mögliche weitere Dienste verwirkt. Elementare auf Ferndienst zählen bei der Charisma-Begrenzung des Magiers nicht mit.

Der Magier entsendet den Geist zur Erledigung einer bestimmten Aufgabe, zum Beispiel eines Physischen Dienstes. Sobald der Geist einmal seine Befehle erhalten hat, wird er sie stur ausführen, bis er entweder seine Aufgabe zu Ende gebracht hat oder gebannt oder vernichtet wird. Selbst der Beschwörer kann einen Elementargeist nicht mehr aufhalten, wenn er ihn erst einmal losgelassen hat.

Ein Elementar kann einen Ferndienst entweder in Manifester oder Astraler Gestalt ausführen und sogar nach Belieben zwischen beiden wechseln, was jeweils eine Einfache Handlung erfordert.

DIE GESTALT VON GEISTERN

Naturgeister und Elementare können sowohl Astrale als auch Manifeste Gestalt annehmen. Der Wechsel zwischen beiden kostet den Geist jeweils eine Einfache Handlung.

Die Astrale Gestalt

In dieser Gestalt hält sich der Geist vollständig im Astralraum auf, auch wenn er unter Umständen als leichtes Schimmern in der Luft erkennbar ist. Informationen über die Entdeckung dieses Effekts finden Sie in den voranstehenden Abschnitten. In Astraler Gestalt kann ein Geist nur Dienste ausführen, die direkt den beschwörenden Zauberer oder auch astral gegenwärtige Ziele betreffen (siehe **Der Astralraum**, S. 145). Geisterkräfte können wie Zaubersprüche in den stofflichen Körper des Ziels "eindringen". Lesen Sie dazu **Angriff durch einen Fokus**, S. 139, und **Astralkampf**, S. 147.

In Astraler Gestalt kann ein Geist mit seinem Beschwörer kommunizieren und von Zauberern gespürt werden, die Astrale Wahrnehmung oder Projektion einsetzen. Physikalische Waffen können ihn in dieser Gestalt nicht beeinflussen. Waffenfokusse, die ein Abbild (und damit Existenz) im Astralraum besitzen, sind in der Lage, seine Astrale Gestalt zu schädigen, aber der Benutzer muß Astrale Wahrnehmung oder Projektion einsetzen, um richtig zu treffen. Der "Schimmereffekt" ist weder durch einen Waffenfokus noch durch einen Zauberspruch zu beeinflussen. Es ist möglich, Geister durch Bannen (auch hierbei muß der Zauberer sie richtig sehen) oder durch Astralkampf anzugreifen.

Die Manifeste Gestalt

Ein Geist nimmt seine Manifeste Gestalt dann an, wenn er eine Kraft gegen ein Ziel einsetzen muß, das nur physikalisch präsent, nicht aber im Astralraum ist. Geister mögen die Manifeste Gestalt nicht, da sie in ihr durch physikalische Angriffe verletzbar sind.

Aber selbst die Manifeste Gestalt eines Geistes ist für Nichtzauberer sehr schwierig anzugreifen und zu beschädigen. Nur wahrhaft Mutige, Besessene oder Verrückte bringen genug Willen für Angriffe auf, die geeignet sind, einen Geist zu treffen.

Um unter Verwendung einer weltlichen (nichtmagischen) Waffe die Manifeste Gestalt eines Geistes anzugreifen, setzt ein Charakter seine Willenskraft anstelle der normalen Kampffertigkeit ein. Gegen feindliche Geister ist ein unerschütterlicher Wille bedeutsamer als die Fähigkeit, mit einer Waffe umzugehen. Der Angreifer darf weder Würfel aus dem Kampfpool noch aus dem Magiepool für diese Probe heranziehen. Angriffe mit Hilfe von Waffenfokussen sowie anderen magischen Mitteln oder Zaubersprüchen benutzen die jeweiligen normalen Fertigkeitswürfel und können durch Kampfpoolwürfel unterstützt werden.

Obendrein weisen Manifeste Geister die Kraft der Immunität gegen Feuerwaffen, Fernwaffen (Bögen und Wurfwaffen ausgenommen) und Sprengstoffe auf. Es handelt sich dabei technisch gesehen um indirekte Angriffe, da sie nicht von der körperlichen Stärke des Angreifers getragen werden und nicht die volle Wucht seines Willens übertragen. Den erwähnten Angriffen setzen Geister ihre doppelte Kraftstufe als geeignete Panzerung entgegen (Stoß oder Ballistik). Der Schaden wird normal bestimmt. Gegen Nahkampfangriffe, Bögen (ausgenommen Armbrüste) und Wurfwaffen sind Manifeste Geister dagegen nicht immun, da anscheinend nichts den Angreifer daran hindern kann, mit solchen Waffen seinen Mut voll gegen den Geist zur Wirkung zu bringen.

Ein Geist in Manifester Gestalt kann seine Kräfte gegen jedes Ziel in seinem Blickfeld einsetzen. Jeder Einsatz ist ein eigenständiger Dienst, es sei denn, er würde sich gegen eine Gruppe von Feinden insgesamt richten. Im letzteren Fall liegt unabhängig von der Anzahl der Feinde nur ein einzelner Dienst vor.

Geisterinitiative

Als Kreaturen aus Quecksilber und Schatten sind Geister enorm schnell, verglichen mit Schlamm- und Blutbeuteln wie Menschen.

In Astraler Gestalt haben Geister eine Grundreaktion, wie für ihren Geistertyp angegeben, zuzüglich 20. Sie werfen 1 Initiativewürfel (1W6). Geister in Manifester Gestalt haben die für ihren Geistertyp angegebene Grundreaktion plus 10 und werfen ebenfalls 1 Initiativewürfel (1W6). Geister halten sich an die normale Kampfrundensequenz und kommen auch für mehrfache Handlungen in Frage (siehe S. 79).

Geister bestimmen ihre Initiative auf der Grundlage ihrer jeweiligen Gestalt. Wechselt ein Geist im Verlauf der Kampfrunde von der Astralen Gestalt in die Manifeste, so führt er seine übrigen Handlungen in diesem Moment durch. Er kann dann jedoch für die nächsten 20 Phasen (die normalen 10 plus den Initiativebonus von +10 für die Astrale Gestalt) keine weitere Handlung ausführen. Geister in Manifester Gestalt, die zur Astralen Gestalt wechseln, unterliegen keinem Initiativemodifikator, es sei denn, sie wären auch zu Beginn der nächsten Kampfrunde in der Astralen Gestalt.

Geister können nur dann neue Befehle empfangen, wenn ihr Beschwörer mit Handlungen an der Reihe ist. Sie können Handlungen hinauszögern, während sie auf diese Befehle warten.

GEISTERKAMPF

Geister folgen im allgemeinen denselben Kampfregeln wie reguläre Charaktere. Die verschiedenen Critterkräfte geben jeweils an, wie viele Grundwürfel für einen Angriff zur Verfügung stehen, wie hoch der Mindestwurf liegt und ob eine Schadens- oder Spruchwiderstandsprobe folgt. In den Beschreibungen der Kräfte im Kapitel **Critters** finden Sie nähere Informationen dazu.

Geister können auch unmittelbar gegeneinander kämpfen. Dabei wird Kraftstufe gegen Kraftstufe gesetzt: Jeder Geist wirft eine Anzahl Würfel gleich der eigenen Kraftstufe gegen einen Mindestwurf gleich der Kraftstufe des gegnerischen Geistes. Derjenige mit der größeren Anzahl Erfolge reduziert die Kraftstufe seines Gegners um die Differenz zwischen den Erfolgen.

Ein Feuerelementar mit Kraft 4 und ein Wasserelementar mit Kraft 3 wollen es wissen. Das Feuerelementar wirft 4 Würfel gegen Mindestwurf 3, und das Wasserelementar 3 Würfel gegen Mindestwurf 4.

Außer in einer ganzen Menge Dampf resultiert die Auseinandersetzung darin, daß das Feuerelementar 3 Erfolge schafft, das Wasserelementar dagegen nur 1. Daher wird die Kraftstufe des Wasserelementars um 2 (3 -1) gesenkt.

Ein Geist, dessen Kraftstufe durch einen Kampf auf 0 sinkt, ist vernichtet und kann nicht zurückgerufen werden. Geister müssen sich näher als 1 Meter sein, um sich bekämpfen zu können. Eine direkte Konfrontation Kraftstufe gegen Kraftstufe setzt eine Komplexe Handlung seitens des Geistes voraus. Der Kampf kostet einen Dienst, kann aber ohne die Aufwendung zusätzlicher Dienste so lange fortgesetzt werden, bis ein Geist besiegt ist.

Naturgeister können sich innerhalb einer Domäne gegenseitig bekämpfen. Die Abwicklung solcher Konflikte zwischen Critterkräften (zum Beispiel Unfall gegen Schutz) ist einfach: Der Geist mit der höheren Kraftstufe gewinnt. Seine Critterkraft wird mit einer Kraftstufe gleich der Differenz zwischen seiner Kraftstufe und der des Gegners wirksam. Bei Gleichstand kommt es zu keinem Ergebnis.

Gegen schadensverursachende Critterkräfte oder schadensverursachende Waffen werden die üblichen Kampfregeln angewandt. Die Geisteräquivalente zu den jeweiligen Attributen finden Sie am Schluß dieses Kapitels in der **Geistertabelle**. Geister besitzen normale Zustandsmonitore für die Verzeichnung von Schaden.

Wenn ein Zauberer von einem Geist angegriffen wird, kann er statt auf das normalerweise Widerstand leistende Attribut (wie Konstitution oder Willenskraft) auf seine Fertigkeit Beschwören würfeln, denn diese Fertigkeit umfaßt zahlreiche traditionelle Bannformeln, die schon seit Jahrhunderten benutzt werden, um die Bosheit solcher Wesen abzuwehren.

ÜBERNAHME DER BEHERRSCHUNG

Zwei Zauberer können sich um die Herrschaft über einen Geist streiten. Nur Schamanen können versuchen, einen Naturgeist zu übernehmen, und nur Magier können versuchen, einen Elementargeist zu übernehmen.

Der Zauberer, der die Beherrschung an sich zu reißen versucht, erklärt dazu eine Komplexe Handlung. Der Zauberer, der den Geist bislang kontrollierte, kann sich der Übernahme widersetzen, egal, ob er noch Handlungen frei hat oder nicht. Der Herausforderer würfelt eine Beschwörenprobe gegen einen Mindestwurf gleich der Kraftstufe des Geistes +2. Der beherrschende Zauberer würfelt auf Beschwören gegen die nicht modifizierte Kraftstufe des Geistes. Beide Zauberer können Zusatzwürfel aus Totemmodifikatoren oder Geisterfokussen beziehen, allerdings reduziert dies in letzterem Fall die Anzahl der Würfel, die der Fokus direkt bereitstellen kann.

Falls der den Geist beherrschende Zauberer gewinnt, behält er die Kontrolle, und nur der Zauberer, der ihn herausgefordert hat, würfelt eine Widerstandsprobe gegen den Entzug, als hätte er gerade selbst diesen Geist beschworen. Erlangt der Herausforderer die Herrschaft über den Geist, müssen beide Zauberer Widerstandsproben gegen den Entzug ablegen. Erzielt keiner von beiden irgendeinen Erfolg, würfeln beide gegen den Entzug und der Geist schüttelt die Beherrschung ab. Der Entzug ist hier derselbe wie beim Beschwören des Geistes. Wird der Zauberer, der die Auseinandersetzung gewonnen hat, durch Entzug bewußtlos, gerät der Geist sofort außer Kontrolle.

Beherrschung eines unkontrollierten Geistes

Begegnet ein Zauberer mit der Fertigkeit Beschwören einem unkontrollierten Geist, kann er versuchen, die Beherrschung über ihn zu erlangen. Er würfelte dazu eine Probe, wie sie auch für das Bannen eines Geistes erforderlich wird (siehe unten). Hat er dabei Erfolg, erlangt er Herrschaft über den Geist. Würfeln Sie dazu auf Beschwören gegen einen Mindestwurf gleich der Kraftstufe des Geistes. Geisterfokusse und Totemmodifikatoren wirken sich darauf aus. Für jeweils 2 Erfolge schuldet der Geist dem Zauberer 1 Dienst.

BANNEN

Das Bannen von Geistern erfordert viel Konzentration und den Einsatz der Fertigkeit Beschwören, als würde der Zauberer einen exklusiven Zauber (S. 133) sprechen. Das bedeutet, daß er weder andere Zauber aufrechterhalten kann noch irgendwelche anderen Handlungen ausführen darf, während er einen Geist zu bannen versucht. Die Aufgabe erfordert eine Komplexe Handlung.

Zauberer beider Traditionen dürfen Geister jeder Art bannen. Folgen Sie dabei der Sequenz, die weiter unten erläutert wird.

Der Vorgang wird so lange wiederholt, bis einer der Beteiligten den anderen überwindet (dessen Kraft- oder Magiestufe auf 0 senkt) oder der Gewinner einer Runde beschließt, den Kampf abzubrechen. Sinkt die Kraftstufe des Geistes auf 0, ist er völlig vernichtet. Sinkt die Magiestufe des Zauberers auf 0, verliert er das Bewußtsein, während der Geist frei wird. Im allgemeinen flieht ein Geist, wenn er den Kampf abbricht. Bestimmte Umstände können ihn jedoch zu anderen Handlungen veranlassen.

Verlorene Stufenpunkte von Magie oder Kraft regenerieren sich mit einer Geschwindigkeit von 1 Punkt pro Stunde.

A. Beschwörenprobe des Zauberers:

Würfeln Sie auf Beschwören gegen einen Mindestwurf gleich der Kraftstufe des Geistes. Handelt es sich um denselben Zauberer, der auch den Geist beschworen hat, kann er zusätzlich Charisma-Würfel für diese Probe heranziehen. Geisterfokusse und Totemmodifikatoren wirken sich aus. Zählen Sie die Erfolge.

B. Kraftprobe des Geistes:

Werfen Sie die Kraftstufe-Würfel des Geistes gegen einen Mindestwurf gleich der Magiestufe des Zauberers. Zählen Sie die Erfolge.

C. Wirkungsbestimmung:

Vergleichen Sie die Erfolge. Hat der Geist mehr erzielt, sinkt die Magiestufe des Zauberers um 1 für jeweils 2 Nettoerfolge des Geistes. Hat der Zauberer mehr Erfolge gewürfelt, sinkt die Kraftstufe des Geistes im selben Verhältnis.

D. Fortsetzung des Kampfes:

Der Gewinner der Runde entscheidet, ob es in die nächste Runde geht. Wenn er sich dafür entscheidet, kann keiner der beiden Kämpfenden bis zur nächsten Handlung des Gewinners irgend etwas anderes unternehmen; sie sind im magischen Kampf gefangen.

GEISTERTABELLE

In dieser Auflistung bezieht sich K auf die Kraftstufe des Geistes, und ein A bei Essenz gibt an, daß der Geist primär im Astralraum existiert.

ELEMENTARGEISTER	Ko	S	St	C	I	W	E	R
Luft	K-2	(K+3)x4	K-3	K	K	K	(K)A	K+2
Angriffe: siehe Kräfte								
Kräfte: Verschlingen, Manifestation, Bewegung, Übler Atem, Psychokinese								
Schwächen: Kann eingesperrt werden, Verwundbarkeit (Erde)								
Erde	K+4	(K-2)x2	K+4	K	K	K	(K)A	K-2
Angriffe: (K)S im Waffenlosen Kampf (Fertigkeit = Reaktion), +1 Reichweite								
Kräfte: Verschlingen, Manifestation, Bewegung								
Schwächen: Verwundbarkeit (Luft)								
Feuer	K+1	(K+2)x3	K-2	K	K	K	(K)A	K+1
Angriffe: (K)M im Fernkampf (Fertigkeit = Reaktion), Reichweite = Kraft x 2 in Metern								
Kräfte: Verschlingen, Flammenaura, Flammenodem, Schutz, Manifestation, Bewegung								
Schwächen: Verwundbarkeit (Wasser)								
Wasser	K+2	Kx2	K	K	K	K	(K)A	K-1
Angriffe: (K)S-Betäubung im Waffenlosen Kampf (Fertigkeit = Kraft)								
Kräfte: Verschlingen, Manifestation, Bewegung								
Schwächen: Verwundbarkeit (Feuer)								

NATURGEISTER	Ko	S	St	C	I	W	E	R
Mensch	K+1	(K+2)x3	K-2	K	K	K	(K)A	K+1
Stadtgeisterkräfte: Unfall, Entfremdung, Verschleierung, Verwirrung, Grauen, Schutz, Suche								
Domäne: Straßen, Plazas, Gassen, offene Flächen und verlassene Gebäude einer Stadt								
Herdgeisterkräfte: Unfall, Entfremdung, Verschleierung, Verwirrung, Schutz, Suche								
Domäne: Wohnungen, Wohnhäuser, bewohnte Gebäude								
Feldgeisterkräfte: Unfall, Verschleierung, Schutz, Suche								
Domäne: Bearbeitete Felder und kultivierte, bepflanzte Gegenden								
Land	K+4	(K-2)x2	K+4	K	K	K	(K)A	K-2
Wüstengeisterkräfte: Verschleierung, Schutz, Bewegung, Suche								
Domäne: Offene Wüste								
Waldgeisterkräfte: Unfall, Verschleierung, Verwirrung, Grauen, Schutz								
Domäne: Wälder und Parks von angemessener Größe								
Berggeisterkräfte: Unfall, Verschleierung, Schutz, Bewegung, Suche								
Domäne: Zerklüftetes, bergiges Gelände								
Präriegeisterkräfte: Unfall, Entfremdung, Verschleierung, Schutz, Bewegung, Suche								
Domäne: Offenes Land, nicht kultivierte Felder, Tundra								
Wind	K-2	(K+3)x4	K-3	K	K	K	(K)A	K+2
Nebelgeisterkräfte: Unfall, Verschleierung, Verwirrung, Schutz, Bewegung								
Domäne: Nebel, Dunst, Regen								
Sturmgeisterkräfte: Verschleierung, Verwirrung, Elektrische Entladung, Grauen								
Domäne: Gewitterstürme, Hurricanes, Tornados, sonstige gewalttätige Stürme								
Wasser	K+2	Kx2	K	K	K	K	(K)A	K+1
Seegeisterkräfte: Unfall, Verschlingen, Grauen, Schutz, Bewegung, Suche								
Domäne: Offene Seeoberflächen								
Flußgeisterkräfte: Unfall, Verschleierung, Verschlingen, Grauen, Schutz, Bewegung, Suche								
Domäne: Flüsse, große Ströme, Flußdeltas (wenn nicht versumpft), Flußarme und Ausflüsse								
Meergeisterkräfte: Unfall, Entfremdung, Verschleierung, Verwirrung, Verschlingen, Grauen, Schutz, Bewegung, Suche								
Domäne: Das offene Meer								
Sumpfgeisterkräfte: Unfall, Bindung, Verschleierung, Verwirrung, Verschlingen, Grauen, Schutz, Bewegung, Suche								
Domäne: Sümpfe und Marschen								

DER ASTRALRAUM

Der Astralraum oder die astrale Ebene ist eine Paralleldimension, die an die physische Welt grenzt. Sie ist die Quelle der magischen Energie und gleichzeitig das Medium, durch das diese Energie fließt. Obwohl sich der Astralraum vom physischen Raum sehr stark unterscheidet, hat er mit diesem die Dimension der Zeit gemeinsam. Alles, was auf der physischen Erde existiert, hat ein astrales Gegenstück. Die den Wissenschaftlern bekannten Gesetze der Physik gelten jedoch im Astralraum nicht.

Magische Phänomene (Geister, Fokusse, Zaubersprüche, einige magische Kreaturen, Ritualteams, Zauberer bei der Anwendung Astraler Projektion oder Wahrnehmung und anderes mehr) sind lebende Wesen im Astralraum. Sie sind dort sichtbar und körperlich und können dort Handlungen ausführen. Wesen im Astralraum können physische Gegenstände sehen und die magische Energie *askennen*, die von den astralen Gestalten aller lebenden Wesen ausgestrahlt wird. Askennen ist der sechste Sinn, der magische Energie und astrale Gestalten erkennen kann.

Nichtmagische Lebewesen besitzen ruhende astrale Gestalten - Auren, die im Astralraum sichtbar und körperlich vorhanden sind, aber keine Wirkungen auf andere astrale Gestalten ausüben. Die Erde ist in magischen Begriffen ein Lebewesen und daher im Astralraum körperlich präsent. Die Vegetation blockiert dort Bewegungen auf dieselbe Weise wie in der physischen Welt. Wasser, Luft und Feuer sind ebenfalls im Astralraum greifbar vorhanden, aber von so geringer Dichte, daß Astralwesen sie durchdringen können. Wasser und Feuer schädigen den Astralreisenden nicht, verringern aber die Reichweite seines Askennens.

Leblose Dinge sind erkennbar, weil sie Licht reflektieren, und sie blockieren den Fluß von magischer Energie und Gefühlen, zwei primären Elementen der astralen Gestalt oder Aura. Da leblose Objekte den Fluß der Aura blockieren, können Astralwesen nicht durch sie hindurch askennen. Objekte besitzen jedoch nicht selbst eine astrale Gestalt oder Aura, so daß Astralwesen die astrale Stelle frei passieren können, die vom physischen Raum des Objektes eingenommen wird. Im Astralraum kann man nicht durch eine Wand hindurchsehen oder askennen, sie jedoch mühelos durchschreiten. Durchsichtige Dinge sind auch dort transparent.

Der von strahlender Lebensenergie erleuchtete Astralraum ist normalerweise stets hell und zwar unabhängig von der Tageszeit auf der physikalischen Ebene. Bestimmte Stellen, wo es an lebender Materie mangelt (wie beispielsweise in einem kahlen Betonraum), können jedoch auch dort nur fahl erleuchtet oder dunkel sein und damit zu Modifikatoren führen, wie sie bei physikalischen Sichtverhältnissen auftreten (siehe **Sichtverhältnisse**, S. 89).

Im Astralraum pulsieren die ursprünglichen Energien des Lebens. Künstliche Symbole, Gegenstände des Intellektes, sind dort nicht direkt wahrnehmbar. Wenn Sie das astrale Gegenstück dieses oder irgendeines anderen Buches begutachten würden, wären Sie nicht in der Lage, die Worte zu lesen, aber Sie würden die in jeder Passage enthaltenen Gefühle spüren (überwältigend, nicht wahr?). Lyrische Werke zum Beispiel sind sehr lohnende Objekte astralen Askennens, technische Handbücher jedoch buchstäblich leer. Wenn Sie einen Computerbildschirm im Astralraum in Augenschein nehmen würden, könnten Sie seinen Inhalt zwar nicht lesen, wohl aber den emotionellen Kontext der Datei erkennen - ob es frei zugängliche oder geheime Daten sind, legale oder illegale, persönliche, technische oder geschäftliche.

Nein, Sie können auch keine Straßenschilder oder Karten askennen, also sollten Sie besser vor dem Aufbruch wissen, wo es langgeht, nicht wahr?

Wenn man sie im Astralraum sieht, offenbaren alle Dinge ihre wahre Gestalt und ihre wahre Natur. Auras lügen nicht, und sie sind einzigartig. Verkleidungen funktionieren einfach nicht, seien sie nun physischer oder magischer Art. Ein gestaltgewandelter Elf zum Beispiel behält seine ursprüngliche Aura bei, unabhängig von seiner neuen Gestalt.

ASTRALE WAHRNEHMUNG

Jeder Zauberer (ausgenommen bestimmte Adepten) kann den Astralraum wahrnehmen, muß aber eine Einfache Handlung aufwenden, um von den normalen Sinnen auf die astralen Sinne umzuschalten und umgekehrt. Bei Astraler Wahrnehmung sind die Sinne des Zauberers auf die Astralebene konzentriert. Rein physikalische Dinge sind dann nur noch anhand ihres astralen Echos erkennbar, was die Wechselwirkung mit der physikalischen Welt in diesem Zustand sehr schwierig gestaltet. Versucht also ein astral wahrnehmender Zauberer etwas zu tun, das nur in der grobstofflichen Welt stattfindet, ist sein Mindestwurf um 2 erhöht.

Nimmt ein Zauberer Einblick in den Astralraum, kann er:

- alles askennen, das tatsächlich dort vorhanden ist;
- die magische Energie askennen, die einen Gegenstand umgibt;
- eine Sendung Ritueller Hexerei askennen;
- die Aura eines Wesens askennen, um dessen wahre Natur zu entdecken.

Ein Zauberer kann alle Geister, magischen Kreaturen und so weiter askennen, ob sie nun in der physischen Welt sichtbar sind oder nicht. Verfügt er über einen Zauberspruch, der Wirkungen auf den Astralraum hat, so kann er ihn dort anwenden (jeder Manazauber funktioniert). Siehe dazu **Zaubersprüche im Astralraum**, S. 149. Der Zauberer ist darüber hinaus durch Astralkampf (S. 147) verwundbar.

Ein Charakter, der lediglich astral wahrnimmt (und sich nicht projiziert), unterliegt weiterhin den Beschränkungen seines Körpers. Er kann andere astral aktive Dinge berühren und von ihnen berührt werden, aber nicht die Hand durch eine Wand ausstrekken, um ein astrales Objekt anzufassen, denn der physische Arm kann die physikalische Wand nicht durchdringen, auch wenn der astrale Arm allein keine solche Begrenzung kennt.

Ein Zauberer kann magische Energie askennen, die etwas umgibt, das selbst magisch oder von Magie beeinflußt ist: verzauberte Gegenstände, Charaktere unter den Auswirkungen von Zaubersprüchen, Zauberer beim Sprechen oder Aufrechterhalten von Zaubersprüchen und so weiter. Er kann auch Zaubersprüche, Fokusse und andere magische Gegenstände als Lebewesen askennen.

Ein Zauberer kann die Sendung Ritueller Hexerei erkennen. Ein askennbares Netz von Energien führt zum Ursprung des Zaubers zurück und erlaubt es dem Zauberer, ihm vermittels Astraler Projektion dorthin zu folgen (siehe **Astrales Spurenlesen**, S. 149). Zaubersprüche, die durch Rituelle Hexerei und Zauberspeicher aufrechterhalten werden, zeigen ebenfalls ein solches Netz, das zum Anwender des Zaubers zurückführt.

Astrale Wahrnehmung ermöglicht es einem Zauberer, die Aura irgendeines Lebewesens oder magischen Gegenstandes zu sehen. Der Anblick der Aura offenbart die wahre Gestalt oder Natur des Wesens oder Dinges. Ein Gestaltwandler beispielsweise zeigt im Astralraum stets seine Tiergestalt. Ein Charakter unter der Wirkung eines Tarnzaubers würde ebenfalls seine wahre Gestalt zeigen. Die Aura eines Zauberspruchs (entweder eigenständig oder um das Ziel herum sichtbar) offenbart diesen sofort als hexerisches Phänomen. Fokusse sind als solche erkennbar. Die Auras von Lebewesen zeigen ihren allgemeinen Gesundheitszustand, Wunden, Krankheiten, Drogen, die im System wirksam sind, und so weiter. Ein Zauberer kann auch die Attribute Essenz und Magie von Lebewesen askennen. Der Spielleiter sollte nicht die tatsächlichen Zahlen offenlegen, sondern den Zauberer statt dessen darüber informieren, ob der Wert höher oder niedriger als sein eigenes Attribut ist oder ihm annähernd gleichkommt. Die Aura eines Zauberers zeigt sowohl Magie als auch Essenz und macht ihn daher als Zauberer erkennbar.

Ein Zauberer kann nähere Informationen über magische Dinge erwerben, indem er diverse Proben würfelt. Hexerei wird benutzt, um die Natur eines Zaubers zu erspüren. Beschwören beziehungsweise Hexerei werden benutzt, um die Kraft- und Magie-

stufen von Geistern beziehungsweise verzauberten Gegenständen festzustellen. Benutzen Sie als Mindestwurf die Hexereistufe des Spruchanwenders, die Kraftstufe des Geistes, das Magieattribut des Zauberers oder einfach 5, wenn sonst kein Mindestwurf leicht zu bestimmen ist. Die Zahl der Erfolge bestimmt den Umfang der erlangten Informationen.

Der Zauberer kann zusätzliche Würfe machen, um an mehr Informationen zu kommen, bis zu einem Maximun, das durch seine Fertigkeitsstufe angegeben ist. Bei jedem zusätzlichen Wurf steigt der Mindestwurf um +2.

Der Vorgang der Astralen Wahrnehmung öffnet die Aura des Zaubernden für den Astralraum und macht sie damit für Angriffe verwundbar. Wie weiter oben bereits erwähnt, können astral wahrnehmende Charaktere per Astralkampf attackiert werden. Sie sind direkt durch Manazauber beeinflußbar, und Physische Zauber können ebenfalls durch die Aura in sie hineingeleitet werden (siehe **Zaubersprüche im Astralraum**, S. 149).

Astrale Untersuchungen

Erfolge	Ergebnis
0	Kein Ergebnis; nichts erfahren
1-2	Eine allgemeine Klassifizierung möglich (Feuerelementar, Manipulationszauber, Kampfzauberfokus usw.)
3	Der genaue Spruch ermittelt oder ob Kraftstufe des Geistes oder Fokusstufe über oder unter dem Magieattribut des Zauberers liegen
4+	Der genaue Spruch oder Kraftstufe des Geistes oder Fokusstufe erkannt

ASTRALE PROJEKTION

Einen Schritt weiter als die Astrale Wahrnehmung führt die tatsächliche Projektion, bei der sich die Aura des Zauberers von seinem Körper "trennt" und sich eine Zeitlang frei und unabhängig bewegen kann.

Jeder Zauberer kann Astrale Projektion anwenden, indem er sich in Trance versenkt. Solange er sich im Trancezustand befindet, ist er für die Welt tot: Herzschlag und Atmung stehen fast still, und seine Sinne sind abgeschaltet. In magischen Begriffen "verläßt" der Zauberer seinen Körper, um durch den Astralraum zu wandern. Bis zu seiner Rückkehr bleibt der Körper komatös.

Die astrale Gestalt eines Zauberers besitzt Attribute, die auf denen seines Körpers in der physischen Welt beruhen. Das sieht aus wie folgt:

- Charisma wird zu Astraler Stärke;
- Intelligenz wird zu Astraler Schnelligkeit;
- Willenskraft wird zur Astralen Konstitution;
- die *doppelte* Intelligenz gibt die Astrale Reaktion an.

Die Geistigen Attribute eines Zauberers sowie seine Magie und Essenz ändern sich nicht, wenn er in den Astralraum übertritt.

Die astrale Gestalt des Zauberers erscheint als idealisiertes Selbstbild. Natürlich kann das idealisierte Selbstbild eines Ork-Schamanen oder eines kalten, mörderischen Konzern-Killermagiers eine ganz schön furchterregende Askennung sein.

Astrale Abbilder der Fetische und magischen Gegenstände des Zauberers begleiten ihn auf seiner Reise. Nichtmagische Ausrüstung verbleibt beim komatösen Körper in der physischen Welt. Der astrale Zauberer kann sich nach Belieben mit Kleidung und Schmuck ausstatten, indem er es sich einfach wünscht, jedoch haben solche Dinge weder magischen noch einen Panzerungswert. Sie sind einfach nur Krempel.

Tweezil betrachtete die zerbrechliche Gestalt seines Meisters mit dem unausstehlichen Mitgefühl der Jugend, bevor er sich selbst in Trance versenkte. Als er den Astralraum betrat, dröhnte eine Stimme hinter ihm: "Was hat dich aufgehalten, Junge?" Tweezil warf sich herum und starrte eine kraftstrotzende Gestalt an, sehr muskulös und in Kleider aus Licht gehüllt. Sie trug ein vertrautes Breitschwert, und in den Händen hielt sie locker einen Stab, den Tweezil schon vorher askennt hatte. "B-b-boß?"

"Ihr jungen Rotznasen kommt nie auf den Trichter, was?" fragte der Magier lachend. "Hier auf dieser Seite ist man, was man sein möchte, nicht, was man denkt! Und nun folge mir, wir haben Arbeit zu erledigen."

Astrale Bewegung

Bewegung durch die Landschaft des Astralraums erfolgt entweder mit normaler Geschwindigkeit (normal) oder hoher Geschwindigkeit (schnell). Normale Geschwindigkeit ergibt sich durch Astrale Schnelligkeit mal 4. Das Ergebnis nennt die Entfernung in Metern, die in einer Handlungsphase zurückgelegt werden kann. Bei diesem Tempo besteht kein Risiko der Erschöpfung. Charaktere bewegen sich so, wenn sie auf die Umgebung achten müssen.

Hohe Geschwindigkeit ist hier nun wirklich schnell! Der Zauberer kann sein Attribut Magie in Kilometern pro Handlung zurücklegen (was ungefähr Magiestufe mal 1000 Kilometer pro Stunde ergibt). Bei diesem Tempo verschwimmt die Umgebung für ihn. Zwar weiß er, wo er sich befindet, und er kann auch astralen Hindernissen ausweichen, aber er kann nicht askennen oder die Szenerie im Detail sehen, ohne auf normale Geschwindigkeit herunterzugehen. Ein Kampf kann zwischen zwei Charakteren stattfinden, die sich beide mit hoher Geschwindigkeit bewegen.

Auf beiden Geschwindigkeiten kann der Zauberer fliegen, das heißt, er kann sich bis zur Grenze der Atmosphäre hinauf in jeder Höhe bewegen. Verlassen Sie jedoch die Atmosphäre nicht (80 Kilometer Höhe)! Zauberer, die diese Barriere zu überwinden versucht haben, sind normalerweise gestorben oder verrückt geworden, und die Erinnerungen der Überlebenden an die Reise waren durch eine Art von tiefem mentalen Trauma stark verzerrt.

Effekte der Astralen Projektion

Je länger sich ein Zauberer im Astralraum aufhält, desto schwächer wird seine körperliche Gestalt. Da er seine Essenz mit in den Astralraum genommen hat, beginnt der Körper zu sterben.

Der physische Körper verliert 1 Punkt Essenz pro Stunde, die der Zauberer astral herumstreunt. Sinkt die Essenz dabei unter 0, stirbt der Zauberer. Seine astrale Gestalt verfügt über die vollen Werte in Essenz und Magie, obwohl der Körper derweil verfällt. Sobald der Zauberer in den Körper zurückgekehrt ist, gewinnt er pro Minute 1 Punkt Essenz zurück, bis die ursprüngliche Stufe wieder erreicht ist.

Solange sich der Zauberer im Astralraum aufhält, ist er sich der Umgebung des physischen Körpers nicht bewußt, es sei denn, er hat ihn nach wie vor im Blickfeld. Wenn jemand oder etwas den Körper wegschafft, solange sich der Zauberer in Auraland aufhält, merkt er es bis zu seiner Rückkehr nicht. Kehrt er zurück und stellt fest, daß seine körperliche Hülle nicht mehr da ist, muß er sich auf die Suche nach ihr machen. Dies wird über eine Probe auf Konstitution oder Willenskraft abgewickelt, je nachdem, welche Stufe höher liegt. Der Mindestwurf beträgt 4, und die Zeit, die die Suche dauert, beträgt 6 Stunden geteilt durch die Anzahl der Erfolge. Am Ende dieses Zeitraumes befindet sich der Zauberer - vorausgesetzt, die Essenz ist ihm nicht ausgegangen - wieder in Gegenwart seines Körpers. Waren es Feinde, die den Körper weggeschafft haben, kann es natürlich sein, daß er seinen Weg von astralen Widersachern blockiert findet.

Die Feinde eines Zauberers könnten dessen physischen Körper einfach töten. Nahezu jede Wunde an der komatösen Gestalt würde dieser einen tödlichen Schock versetzen. Der Zauberer merkt im Astralraum sofort, wenn sein Körper stirbt. Seine astrale Gestalt überlebt dann noch so lange, bis die Essenz verbraucht ist

und löst sich dann in Luft auf. Solch ein armer Wicht könnte beschließen, die ihm verbleibenden Stunden mit dem Streben nach Rache zuzubringen, und der Spielleiter mag solche No-Bodies als Gespenster verwenden.

ASTRALKAMPF

Jedes magische Ding oder Wesen, das im Astralraum präsent ist, kann Astralkampf führen. Dinge ohne aktive astrale Präsenz können im Astralraum überhaupt nicht kämpfen oder geschädigt werden. Das bedeutet, daß weltliche Charaktere (solche ohne eigene Magiestufe) immun gegen direkte Auswirkungen astraler Ereignisse sind. Es ist nicht möglich, in der physikalischen Welt astrale Hinterhalte zu legen, es sei denn, der Lauerer fände irgendeine Art Brücke (siehe **Zaubersprüche im Astralraum**, S. 149).

Astralkampf wird wie **Nahkampf** (S. 100) durchgeführt, da die Natur des Astralraums Fernkampf verhindert. Bewegung, Deckung und so weiter zeigen dort dieselben Auswirkungen wie im physischen Raum. Alle Unterschiede werden in diesem Abschnitt genannt. Ein Zauberer kann im Zuge seiner Handlungen andere astrale Gestalten angreifen, ohne dabei Erschwernisse aufgrund von "Bewegung" in Kauf nehmen zu müssen.

Ein Zauberspruch ist im Astralraum als lebendes Wesen präsent. Wenn Sie auf der astralen Ebene einen Zauberer beim Wirken eines Spruchs beobachten, werden Sie askennen, wie der Spruch um den Anwender eine lebendige Gestalt annimmt und dann mit hohem Tempo auf das Ziel losgeht. Wenn er es erreicht, verschwindet er, indem er in den physischen Raum übertritt und dort seine Macht entfaltet. Selbst Manipulationszauber, die die Entfernung im physikalischen Raum überbrücken, verhalten sich so.

Das Verfahren für Astralkampf variiert leicht von einer Astralen Gestalt zur anderen.

Astrale Initiative

Im Astralraum weisen Charaktere eine modifizierte Astrale Reaktion gleich ihrer errechneten Astralen Reaktion +20 auf. Sie werfen einen Initiativewürfel (1W6). Charaktere, die sich zu Beginn einer Kampfrunde im physischen Körper aufhalten und danach erst eine Astrale Projektion (eine Komplexe Handlung) beginnen, bestimmen für diese Runde noch ihre physische Initiative. Wer die Kampfrunde dagegen in Astraler Projektion beginnt und dann in den physischen Körper zurückkehrt (eine Komplexe Handlung), kann danach 20 Phasen lang nicht handeln. Die Initiative für Geister wird unter **Geisterinitiative** (S. 142) erläutert. Charaktere, die lediglich astral wahrnehmen (S. 145), sind auf ihre physische Reaktion und Initiative beschränkt.

Durchführung von Astralkampf

Im Astralraum haben Zauberer ihre üblichen Geistigen und Speziellen Attribute sowie ihre besonderen Astralen "Körperlichen" Attribute. Für alle Handlungen im Astralraum (Ausweichen, Kämpfen, Schadensreduzierung) steht Zauberern nur ein einziger Würfelpool zur Verfügung, der Astralpool, der gleich der Summe der Stufen in Intelligenz, Willenskraft und Charisma, geteilt durch 2 (gegebenenfalls abgerundet), ist. Dieser Astrale Kampfpool ähnelt in der Anwendung dem physikalischen Kampfpool und wird für den Astralkampf herangezogen, nicht jedoch für die Anwendung von Zaubersprüchen im Astralraum. Für letztere gilt der normale Magiepool.

Die eigentlichen Angriffe werden wie im Nahkampf (S. 100) durchgeführt. Ein mit einem aktiven Waffenfokus ausgerüsteter Charakter kann auf seine Fertigkeit Bewaffneter Kampf würfeln, andernfalls auf Waffenlosen Kampf. Anstelle beider kann auch die Fertigkeit Hexerei herangezogen werden, selbst von Charakteren, die keine Zaubersprüche anwenden können. Das ist auch der Grund, warum *ki*-Adepten und andere Hexerei studieren. Der Mindestwurf für einen astralen Angriff beträgt 4. Der astrale Schadenscode hängt von der Natur des Angriffs und dem Angreifer selbst ab. Konsultieren Sie dazu die nachstehende Tabelle.

Astrale Angriffe

Angriffsart	Schadenscode
Unbewaffneter Menschenzauberer	(Astrale Stärke)L
Bewaffn. Angriff (mit Waffenfokus)	(Astrale Stärke + halbe Fokusstufe)M
Duales Wesen	siehe S. 148
Zauberspruch	(Kraft)Entzugsniveau
Geist	(Kraft)M
Barriere	(Stufe)L

Würfeln Sie für die Schadenswiderstandsprobe auf die Stufe der Astralen Konstitution. Wesen von dualer Natur (siehe **Magische Kreaturen**, weiter unten, sowie **Critters**, S. 214), die physikalische Panzerung tragen, genießen deren Vorteile auch im Astralraum. Wie auch sonst reduziert die Panzerung das Powerniveau des Angriffs. Eine Liste dualer Wesen und ihrer Panzerungen (falls vorhanden) finden Sie unter **Critter-Werte**, S. 233f.

Astraler Schaden kann sowohl Geistig wie Körperlich sein, nach Wahl des Charakters, der ihn bewirkt. Nichtintelligente astrale Phänomene wie Barrieren und Fokusse richten, wenn sie angegriffen werden, stets Körperlichen Schaden an (sie verstehen sich auf nichts anderes). Sie sind ihrerseits auch nur für Körperlichen Schaden empfänglich.

Beachten Sie, daß ein *ki*-Adept die Fähigkeit der Todeskralle im Astralraum voll zur Geltung bringen kann. Vergessen Sie auch nicht, daß *ki*-Adepten nur astral wahrnehmen, sich aber nicht projizieren können.

Aufgrund eines okkulten Phänomens, das "Rückkopplung" genannt wird, manifestiert sich der Schaden im physischen Körper. Das bedeutet: Wenn Sie im Astralraum leicht verwundet werden, wird auch Ihr Körper im selben Moment leicht verwundet. Werden Sie getötet, so sterben Ihr astraler und Ihr physischer Körper im selben Moment. Heilungsverfahren, die auf einen der beiden Körper angewandt werden, heilen auch den anderen, egal, ob es magische oder weltliche Verfahren sind.

Barrieren

Hermetische Kreise und Medizinhütten stellen im Astralraum Barrieren dar. Um eine Barriere zu durchdringen, muß ein Zauberer ihren Widerstand zerstören. Dabei bleibt die Barriere allerdings gegen alle anderen Eindringlinge weiterhin intakt. Zaubersprüche, die gegen Ziele innerhalb solcher Barrieren angewandt werden, müssen zunächst die Barriere durchdringen, bevor sie ihre darin befindlichen Ziele angreifen können. Der Erschaffer einer Barriere merkt immer, wenn sie angegriffen wird.

Barrieren leisten Versuchen, in sie einzudringen, Widerstand, setzen aber den Kampf nicht fort, sobald der Eindringling seinen Versuch abbricht. Zur Durchdringung einer Barriere würfelt ein Zauberer auf die entsprechende Angriffsfertigkeit (Bewaffneter oder Waffenloser Kampf bzw. Hexerei) gegen einen Mindestwurf gleich der Barrierenstufe. Gleichzeitig wird eine Anzahl Würfel gleich der Barrierenstufe gegen einen Mindestwurf gleich der Magiestufe des Zauberers geworfen.

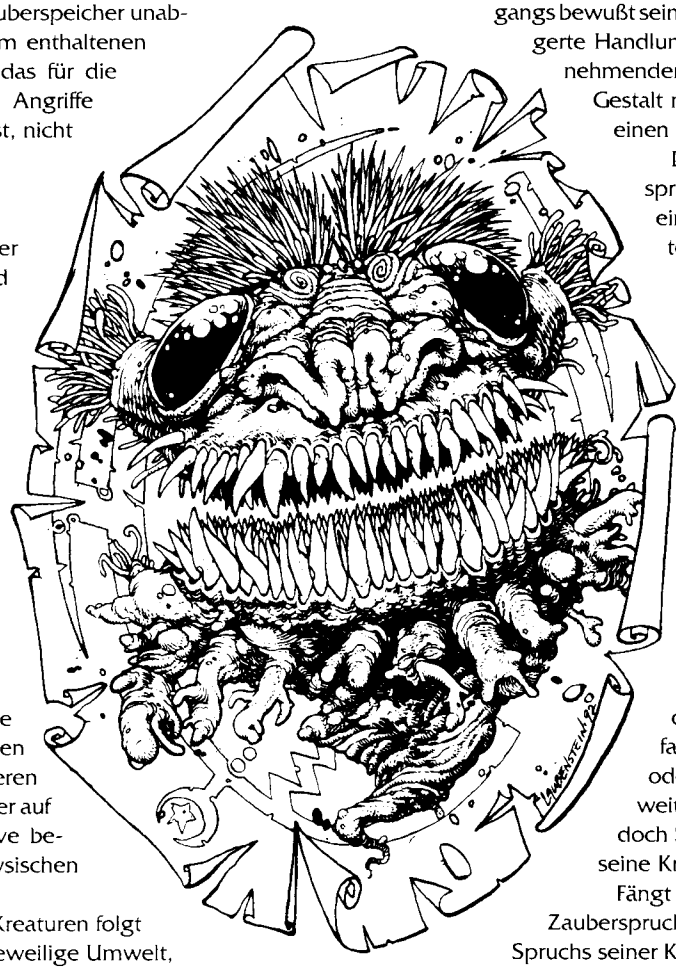
Schafft der Zauberer mehr Erfolge als die Barriere, wird deren Stufe um die Anzahl seiner Nettoerfolge reduziert. Behält die Barriere die Vorherrschaft, fügt sie dem Zauberer Schaden zu, als wäre sie selbst ein angreifender Zauberer. Sie hat dabei einen Schadenscode von (Stufe)L, wobei das Schadensniveau für jeweils 2 Nettoerfolge um einen Schritt gesteigert wird. Der Zauberer kann diesem Schaden durch einen Wurf auf Astrale Konstitution gegen einen Mindestwurf gleich der Barrierenstufe Widerstand leisten, ganz wie bei einer normalen Schadenswiderstandsprobe. Sobald die Barrierenstufe auf 0 sinkt, bricht das Hindernis zusammen, und der Zauberer kann es durchqueren. Endet der Kampf vorzeitig, bleibt die Barrierenstufe permanent reduziert.

Diese Ausführungen gelten nur für Angriffe, die ihren *Ursprung* im Astralraum haben. Geht der Angriff von der physikalischen Ebene aus, gilt die übliche Barrierenwirkung (siehe **Manipulationszauber**, S. 156).

Magische Gegenstände

Wie Barrieren kämpfen magische Gegenstände nur, wenn sie angegriffen werden. Wird ein magischer Gegenstand "zerstört", verliert er seine Verzauberung, verändert aber nur selten seine physische Gestalt. Wahrscheinlich wird jedoch der Verlust der Verzauberung in irgendeiner Form erkennbar, zum Beispiel durch Minderung der Qualität oder ein Nachlassen der Erscheinungsform. Die Stufe des Gegenstands dient als Attackewert für die anfängliche Erfolgsprobe.

Denken Sie daran, daß ein Zauberspeicher unabhängig von der Macht des in ihm enthaltenen Zauberspruchs nur Kraft 1 hat (das für die Bindung aufgewendete Karma). Angriffe gelten dem Zauberspeicher selbst, nicht dem Spruch darin.



Magische Kreaturen

Die beiden Arten magischer Kreaturen sind *Dualwesen* und *Astralwesen*.

Dualwesen existieren ständig auf beiden Ebenen und besitzen auf beiden Ebenen dieselben Attributs- und Fähigkeitsstufen. Astralwesen leben im Astralraum; die meisten von ihnen sind in der Lage, sich in der physischen Welt zu manifestieren, tun es aber nur ungern.

Dualwesen bewegen sich auf beiden Ebenen gleichzeitig, wie auch Astralwesen, sobald sie sich in der physischen Welt manifestieren. Es ist nicht möglich, daß sie sich an einer Stelle in der physischen Welt aufhalten und an einer anderen Stelle im Astralraum. Sie sind daher auf die Geschwindigkeit und Initiative begrenzt, mit der sie sich auf der physischen Ebene bewegen.

Der Kampf gegen magische Kreaturen folgt den allgemeinen Regeln für die jeweilige Umwelt, die physische oder astrale, in der der Kampf stattfindet. Dualwesen haben unabhängig vom Kampfschauplatz stets dieselben Attribute. Die Höhe aller Attribute reiner Astralwesen wird im Astralraum durch ihre Kraft oder Essenz angegeben.

Ritualteams

Zauberer, die sich an einem Team für Rituelle Hexerei beteiligen, sind während der Sendung im Astralraum präsent und zwar auch dann, wenn sie einen rituellen Zauber aufrechterhalten. Der Hermetische Kreis oder die Medizinhütte fungieren im Astralraum als Barriere, aber jedes Teammitglied, abgesehen vom Leiter, kann einen Ausfall vor die Barriere machen, um astrale Angreifer zum Kampf zu stellen. Zwar ist es nicht möglich, Zaubersprüche aus dem Inneren der Barriere heraus zu sprechen, aber außerhalb kann frei gezaubert werden. Wenn ein Teammitglied stirbt oder das Bewußtsein verliert, reduzieren Sie den Magiepool für das Ritual um den entsprechenden Betrag. Sinkt dadurch der Pool auf 0 oder verliert der Leiter das Bewußtsein, bricht das Ritual ab, und alle verbliebenen Mitglieder des Teams würfeln Widerstandsproben gegen den Entzug. Mitglieder außerhalb des Kreises oder der Hütte erleiden den Entzug als Körperlichen Schaden.

Zaubersprüche

Ein Zauberspruch benutzt seine Kraftstufe für alle Würfe im Rahmen von Astralkämpfen gegen Zauberer. Der Anwender des Spruchs bemerkt auch in der physikalischen Welt, wenn der Zauber angegriffen wird, und er kann dem Spruch Würfel aus seinem Magiepool sowie von irgendwelchen Fokussen oder Totemmodifikatoren, die für ihn gelten, für die Abwehr zur Verfügung stellen.

Ein Zauberspruch ist geistlos. Solange er nicht auf Widerstand stößt, ignoriert er alle anderen astralen Gestalten und setzt den Weg zu seinem Ziel fort. Er erreicht es noch während der Handlung, die zu seiner Erschaffung führte. Wird dem Spruch der Weg blockiert, dann kämpft er. Um einen Spruch abzufangen, muß ein astral projizierter Charakter sich einerseits des Zaubervorgangs bewußt sein *und* gleichzeitig eine hinausgezögerte Handlung frei haben. Ein astral nur wahrnehmender Charakter kann seine physische Gestalt nicht schnell genug bewegen, um einen Zauberspruch abzufangen.

Die Bekämpfung eines Zauberspruchs funktioniert ähnlich wie die einer Barriere (siehe weiter oben unter **Barrieren**). Gewinnt der abfangende Zauberer, so wird die Kraft des Spruchs reduziert. Gewinnt der Spruch (eigentlich der ihn einsetzende Zauberer), so erleidet der abfangende Zauberer Schaden, der auf dem Spruch beruht (der Schadenscode lautet (Kraft)Entzugsniveau). Der Gewinner (der abfangende Zauberer oder der Anwender des Spruchs) entscheidet anschliessend, ob die Auseinandersetzung weitergeführt wird. Solange eine Seite weitermacht, ist der Spruch "blockiert" und kann sich nicht auf das Ziel auswirken. Bricht der abfangende Zauberer den Kampf ab oder wird besiegt, zischt der Spruch weiter und trifft das Ziel. Sollte er jedoch Schaden genommen haben, so ist seine Kraftstufe reduziert.

Fängt ein Zauberer im Astralraum einen Zauberspruch ab, so kann der Anwender des Spruchs seiner Kreation helfen, wie oben beschrieben. Er kann das tun, solange er möchte, bis der Spruch den Kampf gewinnt oder zerstört wird. Der Anwender kann bei jeder Handlung beschließen, den Spruch nicht weiter anzuwenden, was zu dessen sofortigem Verschwinden führt. Der Anwender kann auch weitere Zauber sprechen (den Magie-Regeln folgend), während er den in einen Kampf verwickelten Spruch zu unterstützen versucht. Diese Unterstützung zählt als Ablenkung, genauso, als erhielte er den Spruch aufrecht (+2 auf Mindestwürfe). Der anwendende Zauberer würfelt eine Entzugswiderstandsprobe in der Handlung, mit der er den Zauber sprach, egal, was dann folgt. Schlägt der Entzug oder sonst etwas den Zauberer k.o., verschwindet der Spruch.

Ein Zauberer kann im Astralraum keinen Spruch gegen einen anderen Spruch einsetzen, wohl aber gegen jedes andere Astralwesen. Solch ein Zauberspruch kann nicht abgefangen werden. Es funktionieren nur solche Sprüche, die das Ding oder Wesen auch physisch beeinflussen würden. Es ist unmöglich, einen Spruch Schlaf gegen einen magischen Gegenstand einzusetzen, wohl aber, ihn gegen einen anderen Zauberer im Astralraum zu verwenden. Manazauber beeinflussen astrale Ziele. Physische Zau-

ber schlagen auf die physikalische Ebene durch und können auch andere Ziele beeinflussen (siehe **Zaubersprüche im Astralraum**).

Spricht ein Zauberer im Astralraum Zauber, so verursacht ein Entzug stets Körperlichen Schaden (Wunden), unabhängig von der jeweiligen Kraft der Zaubersprüche.

ASTRALES AUSWEICHEN

In Anbetracht der hohen Geschwindigkeiten, mit denen sich Astralkörper bewegen (siehe **Astrale Projektion**, S. 146), ist es doch relativ einfach für einen astralen Charakter, einem anderen auszuweichen. Nur ein paar Punkte sind dabei zu bedenken.

Ein Dualwesen kann sich aufgrund der Bindung an seinen fleischlichen Körper nur mit Geschwindigkeiten bewegen, die durch letzteren bedingt sind, und nur entsprechende Wege benutzen. Ein astral projizierter Charakter kann einen Kampf mit einem solchen Gegner abbrechen, indem er sich einfach außer Reichweite begibt - er verschwindet einfach durch eine Wand oder folgt einer ähnlichen Taktik.

Haben beide Opponenten dieselbe Bewegungsfreiheit, wird eine Probe auf Astrales Ausweichen fällig, wenn einer den Kampf abzubrechen und/oder sich einer Verfolgung zu entziehen versucht. Beide würfeln bei normaler Geschwindigkeit auf Astrale Schnelligkeit und bei hoher Geschwindigkeit auf ihre Magiestufe. (Normale Geschwindigkeit ermöglicht es, einen Kampf abzubrechen und doch im gleichen Gebiet zu bleiben. Hohe Geschwindigkeit führt einen Charakter in einem einzigen Augenblick über sehr große Entfernungen.) Läßt einer der Beteiligten den anderen entkommen, wird keine Probe fällig. Geister benutzen stets ihre Kraftstufen.

Der Mindestwurf für die astrale Ausweichenprobe wird je nach Situation durch die Astrale Schnelligkeit, die Magiestufe oder die Kraftstufe des Gegners angegeben.

Wer die größere Anzahl Erfolge erzielt, entscheidet, was geschieht. Bei normaler Geschwindigkeit kann er soviel Distanz zwischen sich und seinen Gegner bringen, wie es seine Projektionsgeschwindigkeit erlaubt. Bei hoher Geschwindigkeit (= schneller astraler Bewegung) kann er dem Gegner vollständig ausweichen und das Gebiet verlassen. Der Gewinner hat aber auch die Wahl, auf Kampfreichweite zu bleiben und die Auseinandersetzung weiterzuführen.

ASTRALES SPURENLESEN

Es wurde bereits erwähnt, daß Rituelle Sendungen und Fokusse, wie beispielsweise Zauberspeicher, per Energiefaden mit dem Zaubernden oder Erschaffer verbunden sind. Es ist jedoch nicht leicht, diesem Faden nachzuspüren.

Dazu ist gemäß nachstehender Tabelle eine modifizierte Astrale Wahrnehmungsprobe auf Intelligenz gegen Mindestwurf 4 erforderlich.

Situation	Modifikator
Kraft/Stufe des Rituellen Zaubers/Fokus kleiner gleich der Hexerei-Fertigkeit des Verfolgers	-2
Kraft/Stufe des Rituellen Zaubers/Fokus über der Hexerei-Fertigkeit des Verfolgers	+2

Der Grundzeitraum für Astrales Spurenlesen beträgt 12 Stunden geteilt durch die Anzahl der Erfolge. Es besteht eine gute Chance, daß es länger dauert, als der Zauberer fähig ist, die Astrale Projektion aufrechtzuerhalten. Der Zauberer kann die Suche jedoch an einer bestimmten Stelle vorrübergehend abbrechen und sich ausruhen. Sobald er die Spur wieder aufnimmt, muß er auf Intelligenz oder Magie (was höher ist) würfeln, wobei der Mindestwurf durch die Anzahl der Stunden gegeben ist, die das Spurenlesen unterbrochen war. Erzielt er wenigstens 1 Erfolg, kann er die Suche fortsetzen. Schafft er gar keinen Erfolg, hat er die Spur verloren.

ZAUBERSPRÜCHE IM ASTRALRAUM

Es muß noch ein wenig mehr über Zaubersprüche im Astralraum gesagt werden, aber zunächst folgt noch ein Überblick über das, was eigentlich passiert, wenn ein Zauberer im Astralraum einen Spruch einsetzt. Das Verfahren unterscheidet sich etwas von dem, was im Abschnitt über **Rituelle Hexerei**, S. 133, gesagt wurde.

Klar ist, daß sich auch in diesem Fall der Zauberer zunächst für einen Spruch und ein Ziel entscheidet. Unabhängig von der Art des Spruchs muß sich das Ziel direkt im Blickfeld des Zaubernden befinden. Kampfzauber und die meisten anderen (außer Manipulationszauber) beeinflussen nur Ziele im Blickfeld des Zaubernden. Wären zum Beispiel zwei Charaktere weniger als einen Meter voneinander entfernt, aber einer von beiden für den Zauberer nicht sichtbar, könnte der Zauberer auch nur den sichtbaren Charakter verhexen, selbst wenn der zweite sich mit im Wirkungsbereich des Spruchs aufhielte.

Woran liegt das?

Es hat mit der Funktionsweise von Zaubern zu tun. Beim Einsatz eines Spruchs öffnen sich die Sinne eines Zauberers teilweise für die astrale Ebene. Bedingt durch die Natur der astralen Kräfte, welche die Macht des Zaubers ausmachen, kann der Zauberer die Aura des Ziels sehen. Er kann auf diese Weise die eigene Aura mit der des Ziels in Übereinstimmung bringen bzw. synchronisieren, wodurch die von ihm gestaltete astrale Energie den astralen Zwischenraum wie bei einem elektrischen Funken zwischen zwei richtig polarisierten Punkten überspringt. Der Spruch springt vom Zaubernden aus los, überquert die Entfernung zum Ziel *im Astralraum* und trifft.

Beim Zaubernden selbst tritt nur ein minimaler visueller Effekt auf. *Vielleicht* flackert etwas Energie, wenn der Spruch losgeht, aber meist ist gar nichts zu erkennen. Da die Distanz nur im Astralraum überwunden wird, entsteht kein physikalischer Effekt. Keinerlei Energie durchzüngelt den Raum, obwohl machtvolle Zaubersprüche durchaus den astralen Widerschein zeigen können, wie ihn auch starke Geister hervorrufen. Die Entfaltung der Zauberwirkung beim Ziel ist im allgemeinen jedoch durchaus erkennbar, sofern bei der Art des Spruchs passend.

Nun hat der Zauber im Astralraum die Distanz überbrückt und das Ziel getroffen. Als nächstes schlägt der Spruch auf das Ziel durch, was über die Aura des letzteren geschieht. Das liegt an der bereits erläuterten Regel, daß Dinge im Astralraum die nichtmagischen Dinge der physikalischen Welt nicht beeinflussen können, *es sei denn, es gibt eine Brücke.* In diesem Fall entsteht die Brücke, wenn der Zaubernde die beteiligten Auren synchronisiert. Das kann nur geschehen, wenn der Zaubernde auf der physikalischen Ebene auch körperlich präsent ist. Diese physikalische Symmetrie zwischen Zauberndem und Ziel ist die Voraussetzung für das Funktionieren eines Zauberspruchs. Hätte sich der Zaubernde in den Astralraum projiziert, wäre die physikalische Symmetrie nicht vorhanden, und er könnte kein physikalisches Ziel verzaubern.

Um auf den Zauberspruch zurückzukommen: Beim Eintreffen schlagen seine Energien durch die Aura des Ziels auf letzteres durch und beeinflussen entweder die körperliche Komponente, wenn es sich um einen Physischen Zauber handelt oder die spirituelle Komponente, wenn es sich um einen Manazauber handelt und das Ziel ein Lebewesen ist. Leblose Dinge weisen keine spirituelle Komponente auf und können demzufolge nicht durch Manazauber beeinflußt werden.

Die Spruchenergie strahlt nun vom Zentrum der Aura des Ziels nach *außen*. Aus diesem Grund hilft auch Panzerung nicht gegen die Effekte Physischer Kampfzauber, denn wie sollte Panzerung gegen einen Angriff von *innen* schützen?

Die Blickfeldbeschränkung erweist hier wieder einmal ihre Bedeutsamkeit. Wenn die Aura des Ziels nicht sichtbar ist, kann sie nicht getroffen werden. Einige furchterregende Möglichkeiten

werden dadurch umgangen, daß die Aura eines Lebewesens etwas über den Bereich seines Körpers hinausstrahlt. So können Gegner in geschlossenen Kampfanzügen doch magisch angegriffen werden, denn die Aura erstreckt sich über die Panzerung hinaus. Es reicht allerdings nicht, die Aura nur teilweise zu erkennen, so daß Gegner direkt hinter der nächsten Ecke sicher sind, auch wenn ein Teil ihrer Aura hinter der Ecke hervorlugt. Ein astral wahrnehmender Charakter könnte sie zwar sehen, aber es wäre nicht möglich, einen Zauberspruch darauf zu zielen.

Sowohl Fokusse als auch aktive Astrale Wahrnehmung schlagen Brücken zwischen der physikalischen Welt und der Astralebene, die durch Zauberer im Astralraum ausgenutzt werden können. Ein gegen ein Ziel mit einem solchen dualen Profil (physikalisch und astral) gerichteter Manazauber, beeinflußt nur exakt dieses Ziel, selbst wenn ein Flächenzauber benutzt wird. Die spirituelle Komponente ist in der körperlichen Komponente erhalten, wodurch der Flächeneffekt gedämpft wird. Das gilt jedoch nur für Angriffe, welche die Anforderung der physikalischen Symmetrie nicht erfüllen. Ein von einem astralen Zauberer gegen ein duales Ziel eingesetzter Physischer Zauber *schlägt auf die körperliche Komponente des Ziels durch*. Und da die körperliche Komponente in die physikalische Welt eingebettet ist, setzen sich Flächeneffekte bestimmter Zauber nach außen fort. Es gilt dabei dieselbe Blickfeldbeschränkung, als wäre der Zauber normal von der physikalischen Ebene aus eingesetzt worden: Sieht der Zauberer ein Ziel nicht, kann er es auch nicht treffen. Da das physikalische Terrain im Astralraum undurchsichtig ist, kann das Blickfeld des astralen Zauberers genauso eingeschätzt werden, als stünde er an derselben Stelle in der physikalischen Welt.

Dazwischenliegende durchsichtige Hindernisse (wie Glas) wirken sich nicht aus, denn schließlich kann der Zaubernde das Ziel durch sie sehen. Semitransparente Hindernisse bringen Dekkungsmodifikatoren (S. 88) zur Geltung. Auch die Tatsache, daß das Hindernis nicht lebendig ist, trägt dazu bei, daß es der Zauberspruch im Astralraum ungehindert passieren kann.

Und schließlich: Wie sieht es mit Spiegeln aus?

Nun, Spiegel sind eine heikle und ausgesprochen tödliche Angelegenheit. Ein Ziel, dessen Bild man in einem Spiegel sieht, ist magisch beeinflußbar. Die Auren werden synchronisiert, dann wird der Spruch eingesetzt, und seine Energien folgen (so weit wie möglich) einem direkten Weg zum Ziel. Nein, sie werden nicht vom Spiegel reflektiert wie das Bild des Ziels! Da sind Zaubersprüche schon gescheiter. Aus diesem Grunde erfüllen Spiegelbilder auch die Blickfeldvoraussetzung. Beachten Sie, daß Manipulationszauber (wie weiter unten erläutert) nicht so eingesetzt werden können, da sie wirklich den direkten Weg zu nehmen versuchen und gegen die Wand knallen würden. Hoppla!

Großzügiger läßt sich die Blickfeldvoraussetzung nicht mehr auslegen. Der Zauberer muß das Ziel mit seiner konventionellen Sicht unmittelbar sehen können. Bildübertragungen per Kamera funktionieren nicht, ebensowenig bildübertragende Zauber wie Hellsicht. Lediglich Cyberaugen zählen noch als natürliches Sehvermögen, da der Charakter Essenz in sie investiert hat und sie dadurch für ihn zu natürlichen Augen geworden sind.

Wow, komplex, nicht wahr? Willkommen in **SHADOWRUN**!

Unterhalten wir uns abschließend noch über Manipulationszauber, denn sie funktionieren ein wenig anders. Alles verläuft genauso wie bei Kampfzaubern, bis zu dem Augenblick, in dem die Spruchenergie freigesetzt wird. Die Spruchenergie eines Manipulationszaubers überquert die Distanz zwischen Zauberndem und Ziel nicht nur im Astralraum (wie es Kampfzauber tun), sondern gleichzeitig auch auf der physikalischen Ebene. Es springt also sichtbar Energie vom Zauberer auf das Ziel über.

Da ein solcher Zauber eine "physikalische" Energiekomponente aufweist, wird er auch durch transparente Hindernisse wie Glas aufgehalten. Die "physikalische" Energiekomponente trifft das Glas, und einer von beiden muß weichen.

Es gelten die üblichen Regeln für das Schießen durch Barrieren (siehe **Kampf**, S. 98), aber es wird jeweils nur die halbe Barrierenstufe angerechnet. Das Ziel addiert die halbe Barrierenstufe zu seiner eigenen Stoßpanzerung, wenn es von einem Manipulationszauber getroffen wird, der durch eine Glasscheibe gezielt ist. Liegt dabei die halbe Barrierenstufe des Glases schon mindestens so hoch wie die Kraftstufe des Zaubers, so verpufft letzterer.

An der "physikalischen" Energiekomponente liegt es auch, daß das Ziel seine Stoßpanzerungsstufe wie im Fernkampf einsetzen kann - das heißt, die Kraftstufe des Zaubers wird um die halbe Stoßpanzerung gesenkt. Ein kurzer Blick auf die relative Stärke von Waffen und die erwartete Kraft von Zaubern zeigt, daß Manipulationssprüche im allgemeinen nicht so wirkungsvoll sind wie gut plazierte Kugeln. Allerdings sind Zaubersprüche aufgrund ihres Wesens flexibler (unbegrenzte Reichweite und so weiter), und obendrein lohnen schon die Zusatzeffekte bestimmter Manipulationszauber die magische Mühe.

DAS ZAUBERVERZEICHNIS

Dieses Verzeichnis enthält die grundlegenden Zaubersprüche, welche die Spieler benötigen, um die Rolle von Zauberern im **SHADOWRUN**-Spieluniversum darzustellen.

Die Zauber sind nach Kategorien eingeteilt: Kampf, Wahrnehmung, Heilung, Illusion und Manipulation. Zu jedem Spruch sind die folgenden Anmerkungen aufgeführt:

Art gibt an, ob es sich um einen Physischen oder Manazauber handelt.

Reichweite gibt an, ob *Berührung* erforderlich ist, eine *begrenzte* Reichweite vorliegt oder die *Blickfeld*-Voraussetzung (BF) gilt.

Mindestwurf gibt an, wie der Mindestwurf für die Sprucherfolgsprobe berechnet wird. Die Anmerkung (W) bedeutet, daß man dem Spruch Widerstand leisten kann und das Ziel würfelt, um die Erfolge des Zaubernden zu senken. Steht kein (W) aufgeführt, ist der Spruch widerstandsfrei, und lediglich der Zauberer würfelt.

Schaden nennt das Ausgangsniveau des Schadens: Leicht, Mittel, Schwer oder Tödlich. Handelt es sich um Betäubungsschaden, so wird dies gesondert angemerkt.

Dauer nennt die Wirkungsdauer des Spruchs: Sofort, Aufrechterhalten oder Permanent. Falls hinter Permanent eine Anmerkung erscheint wie "Permanent (10 Runden)", so ist damit die Anzahl Runden angegeben, über die der Spruch aufrechterhalten werden muß, damit die Wirkung permanent wird.

Entzug nennt den Entzugscode des Spruchs. So bedeuten die Angaben (K/2) oder ((K/2)+x), daß die Entzugswiderstandsprobe gegen einen Mindestwurf gleich der halben Kraftstufe (abgerundet) beziehungsweise der halben Kraftstufe zuzüglich irgendeiner Zahl gewürfelt wird. Zusätzlich wird das Entzugsniveau angegeben: Leicht, Mittel, Schwer oder Tödlich.

Der Spieler kann einen Spruch jeweils zu dem Zeitpunkt als exklusiv oder fetischgestützt ausweisen, wenn der Charakter ihn sich aussucht oder ihn lernt. Siehe dazu **Charaktererschaffung**, S. 43, und **Erlernen neuer Zaubersprüche**, S. 132. Die Zauber sind in diesem Verzeichnis nicht mit irgendwelchen Kraftmodifikatoren aufgelistet.

KAMPFZAUBER

Eine umfassende Erläuterung der Kampfzauber finden Sie unter **Kampfzauber**, S. 127, **Spruchzauberei**, S. 129, und **Zaubersprüche im Astralraum**, S. 149. Die wichtigsten Punkte sind:

- Kampfzauber beeinflussen nur Ziele, die der Zauberer sehen kann.
- Panzerung hilft nicht bei der Spruchwiderstandsprobe.
- Manazaubern leistet man mit Willenskraft Widerstand und Physischen Zaubern mit Konstitution.

Feuerball

Ein flächenwirksamer Zauber, der Körperlichen Schaden verursacht. Der Zauber kann nach Ermessen des Spielleiters brennbare Stoffe in seinem Explosionsbereich entzünden.

Art: Physisch **Reichweite:** BF **Mindestwurf:** Konstitution (W)
Schaden: S **Dauer:** Sofort **Entzug:** ((K/2)+3)T

Höllenfeuer

Ein Flächenzauber, der Körperlichen Schaden verursacht. Der Zauber kann nach Ermessen des Spielleiters brennbare Stoffe in seinem Explosionsbereich entzünden.

Art: Physisch **Reichweite:** BF **Mindestwurf:** Konstitution (W)
Schaden: T **Dauer:** Sofort **Entzug:** ((K/2)+6)T

Manablitz

Ein machtvoller Strahl aus magischer Energie, der Körperlichen Schaden verursacht.

Art: Mana **Reichweite:** BF **Mindestwurf:** Willenskraft (W)
Schaden: S **Dauer:** Sofort **Entzug:** (K/2)S

Manapfeil

Ein kleiner Pfeil aus magischer Energie, der Körperlichen Schaden verursacht.

Art: Mana **Reichweite:** BF **Mindestwurf:** Willenskraft (W)
Schaden: L **Dauer:** Sofort **Entzug:** (K/2)L

Manageschoß

Ein Blitz aus magischer Energie, der Körperlichen Schaden verursacht.

Art: Mana **Reichweite:** BF **Mindestwurf:** Willenskraft (W)
Schaden: M **Dauer:** Sofort **Entzug:** (K/2)M

Manaball

Ein flächenwirksamer Zauber, der Körperlichen Schaden verursacht.

Art: Mana **Reichweite:** BF **Mindestwurf:** Willenskraft (W)
Schaden: M **Dauer:** Sofort **Entzug:** (K/2)S

Energieblitz

Siehe oben unter "Manablitz".

Art: Physisch **Reichweite:** BF **Mindestwurf:** Konstitution (W)
Schaden: S **Dauer:** Sofort **Entzug:** ((K/2)+1)S

Energiepfeil

Siehe oben unter "Manapfeil".

Art: Physisch **Reichweite:** BF **Mindestwurf:** Konstitution (W)
Schaden: L **Dauer:** Sofort **Entzug:** ((K/2)+1)L

Energiegeschoß

Siehe oben unter "Manageschoß".

Art: Physisch **Reichweite:** BF **Mindestwurf:** Konstitution (W)
Schaden: M **Dauer:** Sofort **Entzug:** ((K/2)+1)M

Energieball

Ein flächenwirksamer Zauber. Siehe oben unter "Manaball".

Art: Physisch **Reichweite:** BF **Mindestwurf:** Konstitution (W)
Schaden: M **Dauer:** Sofort **Entzug:** ((K/2)+1)S

Ramme

Der Rammzauber beschädigt leblose Gegenstände. Die Erfolge beim Einsatz werden zu seiner Kraftstufe addiert. Das Ergebnis vergleicht man anschließend mit der Barrierenstufe des Zielobjekts, um die Wirkung zu bestimmen (siehe **Barrieren**, S. 98). Die Barrierenstufe des Ziels ist halbiert.

Verwenden Sie gegen Fahrzeuge das gleiche Verfahren und vergleichen das Ergebnis mit einer Zahl gleich dem doppelten Rumpfattribut des Fahrzeugs als Barrierenstufe. Jede erzielte Senkung der Barrierenstufe bewirkt Leichten Schaden am Fahrzeug, reduziert allerdings nicht das Rumpfattribut. Ist Fahrzeugpanzerung vorhanden, muß zunächst diese attackiert und nach der für Barrieren beschriebenen Art und Weise reduziert werden. Den Mindestwurf für diesen Zauber finden Sie auf der **Objektwiderstandstabelle**, S. 130.

Art: Physisch **Reichweite:** BF **Mindestwurf:** s.o.
Schaden: S **Dauer:** Sofort **Entzug:** ((K/2)+1)S

Schlaf

Ein Flächenzauber, der Geistigen Schaden bei lebenden Zielen verursacht.

Art: Mana **Reichweite:** BF **Mindestwurf:** Willenskraft (W)
Schaden: M **Dauer:** Sofort **Entzug:** ((K/2)–1)S

WAHRNEHMUNGSZAUBER

Manche Wahrnehmungszauber, welche die Bezeichnung *Hypersinne* tragen, geben einem Zauberer für die Dauer der Aufrechterhaltung zusätzliche Sinne. Um die Reichweite des Hypersinns zu bestimmen, würfeln Sie eine Kraftstufe-Erfolgsprobe gegen Mindestwurf 4. Multiplizieren Sie die Erfolge mit dem Magie-Attribut des Zauberers, um die Entfernung in Metern zu ermitteln, die der neue Sinn überbrücken kann. Die Reichweite dieser Zaubersprüche ist mit *Begrenzt* angegeben.

Bestimmte Wahrnehmungszauber, die als allgemeine Wahrnehmungszauber bezeichnet werden, sind nicht auf ein bestimmtes Ziel oder bestimmte Ziele gerichtet, also brauchen Sie zum Beispiel nicht für die -zighundert Leute in Reichweite eines Zaubers "Leben erkennen" jeweils eine Probe zu würfeln. Zunächst erklärt der Zauberer, welche Art von Informationen er sucht. Damit wird der Mindestwurf festgelegt. Er beträgt 4, wenn der Zauberer alle Ziele in Sichtweite erforschen möchte, 6 für alle Gegenstände oder Personen außer Sicht sowie 10 für Wesen im Astralraum. Für Ziele, die hinter einer magischen Barriere außer Sichtweite sind, müssen Sie die Stufe der Barriere zum Mindestwurf addieren. Der Zauberer würfelt dann eine Erfolgsprobe auf Kraft gegen den vorliegenden Mindestwurf. Das Ergebnis ist der folgenden Tabelle zu entnehmen.

Tabelle Wahrnehmungszauber

Erfolge	Ergebnis
1	Nur allgemeine Informationen, keine Details.
2	Detailinformationen mit kleineren Ungenauigkeiten.
3	Alle Einzelheiten stimmen genau, aber einige kleinere Punkte sind unklar oder fehlen.
4	Genaue und detaillierte Informationen.

Wahrnehmungszauber gegen bestimmte Einzelziele halten sich ebenfalls an die obige Tabelle.

Hält ein Zauberer einen allgemeinen Wahrnehmungszauber aufrecht, so werden neue Personen oder Objekte, die in den Wirkungsbereich gelangen, vom Spruch aufgegriffen. Das Ergebnis der ursprünglichen Erfolgsprobe gilt auch für sie.

Spezifische Hypersinnzauber nützen nur etwas gegen Einzelziele innerhalb der Begrenzten Reichweite. Ein allgemeiner Hypersinnzauber erstreckt sich auf alle Ziele innerhalb der Begrenzten Reichweite.

Zauber, die ein bereitwilliges Subjekt voraussetzen, können auf jede Person angewandt werden, die damit einverstanden ist.

Gerät analysieren
Ein spezifischer Hypersinn-Zauber, der ein bereitwilliges Subjekt*) voraussetzt. Das Subjekt kann den Zweck und die grundlegende Handhabung eines Gerätes oder Ausrüstungsgegenstandes analysieren. Eine bestehende Vertrautheit mit dem Gerät oder ähnlichen Objekten senkt den Mindestwurf um 2. Der Grundmindestwurf beruht auf dem Objektwiderstand (siehe S. 130).
Art: Physisch **Reichweite:** Begrenzt **Mindestwurf:** Objekt
Dauer: Aufrechterhalten **Entzug:** ((K/2)+1)M

Wahrheit analysieren
Ein Hypersinn-Zauber. Der Zauberer stellt fest, ob ein Ziel die Wahrheit sagt oder nicht. Das Ziel würfelt eine Spruchwiderstandsprobe auf Willenskraft gegen die Kraftstufe des Zaubers, um die Erfolge des Zaubernden zu reduzieren. Der Zaubernde benötigt mindestens 1 Nettoerfolg, um die Wahrheit herauszufinden. Der Zauberspruch wirkt nicht auf geschriebene Unterlagen. Der Zauberer muß schon eine Aussage hören, um deren Wahrheitsgehalt erkennen zu können.
Art: Mana **Reichweite:** Begrenzt **Mindestwurf:** Willenskraft
Dauer: Aufrechterhalten **Entzug:** (K/2)S

Hellsicht
Ein Hypersinn-Zauber, der ein bereitwilliges Subjekt voraussetzt. Der Zauberer kann ferne Szenen sehen, als wäre er dort anwesend und zwar bis zur Reichweite des neuen Sinns. Er muß sich konzentrieren, um diesen Sinn einzusetzen, und solange er das tut, benutzt er sein körperliches Sehvermögen nicht. Zauberer können keine Sprüche auf Ziele anwenden, die sie mit Hilfe von Hellsicht sehen. Geräusche werden nicht übertragen.
Art: Mana **Reichweite:** Begrenzt **Mindestwurf:** 4
Dauer: Aufrechterhalten **Entzug:** (K/2)M

Hellhören
Ein Hypersinn-Zauber. Der Zauberer vernimmt ferne Geräusche, als wäre er dort präsen, und zwar bis zur Reichweite des neuen Sinns. Er muß sich konzentrieren, um diesen Sinn einzusetzen, und solange er das tut, benutzt er sein körperliches Gehör nicht. Der Zauber überträgt keine visuellen Bilder.
Art: Mana **Reichweite:** Begrenzt **Mindestwurf:** 4
Dauer: Aufrechterhalten **Entzug:** (K/2)M

Kampfsinn
Ein Hypersinn-Zauber, der ein bereitwilliges Subjekt voraussetzt. Das Subjekt wird in die Lage versetzt, Kampf- oder andere gefährliche Situationen unterbewußt zu analysieren. Die Theorie geht davon aus, daß der Zauber Präkognition erlaubt und das Subjekt Ereignisse schon einen Sekundenbruchteil vor ihrem Eintreten spürt. Jeweils 2 Erfolge vergrößern den Kampfpool für die Wirkungsdauer des Zaubers um 1 Punkt.
Art: Physisch **Reichweite:** Begrenzt **Mindestwurf:** 4
Dauer: Aufrechterhalten **Entzug:** ((K/2)+1)S

Feinde erkennen
Ein flächenwirksamer allgemeiner Hypersinn-Zauber, der ein bereitwilliges Subjekt voraussetzt. Das Subjekt erkennt damit Lebewesen in Reichweite, die feindselige Absichten gegenüber seiner Person hegen. Eine Falle kann so nicht erkannt werden (sie ist nicht lebendig), ebensowenig ein Terrorist, der vorhat, aufs Geratewohl in die Menge zu schießen (die Absicht ist nicht persönlich).
Art: Mana **Reichweite:** Begrenzt **Mindestwurf:** 4
Dauer: Aufrechterhalten **Entzug:** ((K/2)+1)M

Individuum erkennen
Ein flächenwirksamer allgemeiner Hypersinn-Zauber, der ein bereitwilliges Subjekt voraussetzt. Um die Anwesenheit eines bestimmten Individuums zu entdecken, nennt der Zauberer dessen Namen beim Einsatz des Spruchs. Der Mindestwurf beträgt 10 abzüglich der Essenz des gesuchten Individuums, falls es weltlich ist, und 10 abzüglich seiner Magiestufe (oder gegebenenfalls seiner Kraft- oder Essenzstufe), falls es magisch aktiv ist.
Art: Mana **Reichweite:** Begrenzt **Mindestwurf:** Siehe oben
Dauer: Aufrechterhalten **Entzug:** (K/2)L

Leben erkennen
Ein flächenwirksamer, allgemeiner Hypersinn-Zauber. Der Zauberer entdeckt alle Lebewesen in Reichweite und erfährt ihre Zahl und Position. Auf einer dichtbevölkerten Fläche ist der Zauber praktisch nutzlos und führt nur zu einem verschwommenen Eindruck von Spuren.
Art: Mana **Reichweite:** Begrenzt **Mindestwurf:** 4
Dauer: Aufrechterhalten **Entzug:** (K/2)L

(Lebensform) erkennen
Art: Mana **Reichweite:** Begrenzt **Mindestwurf:** 4
Dauer: Aufrechterhalten **Entzug:** ((K/2)–1)L

(Objekt) erkennen
Zwei flächenwirksame allgemeine Hypersinn-Zauber. Der Zauberer entdeckt bestimmte Arten von Zielen: Orks erkennen, Drachen erkennen, Feuerwaffen erkennen, Computer erkennen, Kameras erkennen und so weiter. Jede Variation zählt als eigener Zauberspruch.
Art: Physisch **Reichweite:** Begrenzt **Mindestwurf:** 4
Dauer: Aufrechterhalten **Entzug:** ((K/2)+1)M

Geistessonde
Der Zauberer vermag mit diesem Spruch das Bewußtsein eines Subjektes telepathisch zu sondieren. Das Ziel würfelt eine Widerstandsprobe auf Willenskraft gegen einen Mindestwurf gleich der Kraft des Spruchs. Gelingt es dem Ziel nicht, alle Erfolge des Zauberers auszugleichen, so gibt die verbliebene Zahl von dessen Erfolgen an, wie gut er das Bewußtsein der Zielperson sondieren kann. Ein Erfolg besagt, daß der Zauberer Oberflächengedanken erkennt. Er erfährt, woran das Ziel in diesem Augenblick denkt, aber er kann die Gedanken weder beeinflussen noch dem Ziel weitere Informationen entlocken. Zwei Erfolge gestatten es dem Zauberer, nach Gedanken zu suchen. Er kann dabei auf alles zurückgreifen, was dem Ziel bewußt bekannt ist. Er kann *eine* Frage stellen, und das Ziel muß ihm wahrheitsgemäß antworten, soweit das eigene Wissen es ihm erlaubt. Drei oder mehr Erfolge gestatten es dem Zauberer, in das Unterbewußtsein des Ziels einzudringen und Antworten auf *zwei* Fragen zu erhalten. Zusätzliche Anwendungen des Zaubers gegen dieselbe Zielperson innerhalb von so vielen Stunden, wie die Willenskraft der Zielperson angibt, erhalten einen Modifikator von +2.
Art: Mana **Reichweite:** Berührung **Mindestwurf:** 4
Dauer: Aufrechterhalten **Entzug:** ((K/2)+2)T

Persönlicher Kampfsinn
Diese persönliche Form des Zaubers Kampfsinn wirkt sich nur auf den Zauberer selbst aus.
Art: Physisch **Reichweite:** Selbst **Mindestwurf:** 4
Dauer: Aufrechterhalten **Entzug:** ((K/2)+1)M

*) Bereitwilliges Subjekt" bedeutet in dieser Spruchliste immer entweder einen Freiwilligen oder den Zauberer selbst.

HEILZAUBER

Heilzauber können Krankheiten heilen oder verursachen, Gifte oder Drogen entschärfen oder ihre Wirkung nachahmen, und manche dieser Sprüche sind in der Lage, vorübergehend Attribute zu modifizieren.

Viele Heilzauber wirken wiederherstellend, indem sie Körperlichen Schaden und Krankheiten beseitigen. Man kennt jedoch keine magischen Techniken, um Erschöpfung oder Geisteskrankheiten zu heilen.

Gegenmittel Toxin

Diese wiederherstellenden Zauber beeinflussen das Toxin (Gift oder Droge) oder die Krankheit, nicht die davon betroffene Person. Die Erfolgsprobe wird gegen einen Mindestwurf gleich der Stärke (Intensität) der Infektion oder des Toxins gewürfelt.

Der Gegenmittelzauber muß eingesetzt werden, ehe das Opfer durch das Toxin Schaden erleidet. Die Anzahl der Erfolge reduziert im Verhältnis 1:1 direkt die Stärke des Toxins und erleichtern so der Zielperson die eigenen Widerstandsproben.

Art: Mana	**Reichweite:** Berührung	**Mindestwurf:** Toxin-Stärke
(L) Toxin	**Entzug:** (K/2)L	**Dauer:** Perman. (5 Runden)
(M) Toxin	**Entzug:** (K/2)M	**Dauer:** Perman. (10 Runden)
(S) Toxin	**Entzug:** (K/2)S	**Dauer:** Perman. (15 Runden)
(T) Toxin	**Entzug:** (K/2)T	**Dauer:** Perman. (20 Runden)

Krankheit heilen

Dieser Zauber kann nach einer Infektion jederzeit eingesetzt werden, und er tötet dann sofort alle Keime im System des Patienten ab und beseitigt gleichzeitig alle Symptome. Schaden, den die Krankheit bereits angerichtet hat, wird jedoch nicht geheilt; das erfordert einen eigenen Heilzauber. Erfolge aus dem Zauber Krankheit heilen reduzieren direkt die Virulenz (Intensität) der Krankheit im Verhältnis 1:1 und erleichtern so der Zielperson die eigenen Widerstandsproben.

Für jedes Schadensniveau eines Toxins oder einer Krankheit existiert eine eigenständige Version dieses Zaubers.

Art: Mana	**Reichweite:** Berührung	**Mindestwurf:** Virulenz
(L) Krankheit	**Entzug:** (K/2)L	**Dauer:** Perm. (5 Runden)
(M) Krankheit	**Entzug:** (K/2)M	**Dauer:** Perm. (10 Runden)
(S) Krankheit	**Entzug:** (K/2)S	**Dauer:** Perm. (15 Runden)
(T) Krankheit	**Entzug:** (K/2)T	**Dauer:** Perm. (20 Runden)

(Attribut) senken

Der Zauber kann auf Distanz eingesetzt werden. Der Mindestwurf für den Zauberer beträgt 10 minus die Essenz des Opfers. Das Opfer leistet Widerstand mit dem angegriffenen Attribut, also nicht zwangsläufig mit der Konstitution. Die von beiden erzielten Erfolge werden miteinander verglichen. Der Zauberer benötigt nur 1 Nettoerfolg, um sich durchzusetzen. Sinkt ein Attribut auf 0, ist das Opfer hilflos. Handelt es sich um ein Körperliches Attribut, ist das Opfer bewußtlos oder gelähmt. Sinkt ein Geistiges Attribut auf 0, steht die betroffene Person geistlos herum. Es existiert eine eigenständige Version dieses Zaubers für jedes Körperliche und Geistige Attribut sowie die Reaktion, während die übrigen Speziellen Attribute nicht beeinflußt werden können. Es handelt sich um Physische Zauber, die auch Charaktere mit cybermodifizierten Attributen beeinflussen.

Art: Physisch	**Reichweite:** BF	**Mindestwurf:** 10 - Essenz
Dauer: Aufrechterhalten		
Attribut-1	**Entzug:** ((K/2)+1)L	
Attribut-2	**Entzug:** ((K/2)+1)M	
Attribut-3	**Entzug:** ((K/2)+1)S	
Attribut-4	**Entzug:** ((K/2)+1)T	

Toxin entgiften

Entgiften mildert die Auswirkungen einer Droge oder eines Gifts. Es muß das Toxin überwinden, wie es das Gegenmittel tut, aber da die Milderung symptomatischer Natur ist, wird der Mindestwurf reduziert. Entgiften heilt keinen bereits durch Toxine angerichteten Schaden, eliminiert jedoch alle sonstigen Effekte, unter denen das Opfer zu leiden hat (Schwindelgefühle, Halluzinationen, Übelkeit, Schmerz, was auch immer). Entgiften ist das Katermittel der Wahl für diejenigen, die es sich leisten können. Für jedes Toxin-Schadensniveau existiert eine eigenständige Version dieses Zaubers.

Art: Physisch	**Reichweite:** Berührung	**Mindestwurf:** Toxin-Stärke
(L) Toxin	**Entzug:** ((K/2)–2)L	**Dauer:** Perm. (5 Runden)
(M) Toxin	**Entzug:** ((K/2)–2)M	**Dauer:** Perm. (10 Runden)
(S) Toxin	**Entzug:** ((K/2)–2)S	**Dauer:** Perm. (15 Runden)
(T) Toxin	**Entzug:** ((K/2)–2)T	**Dauer:** Perm. (20 Runden)

Attribut steigern

Dieser Zauber erhöht ein Körperliches oder Geistiges Attribut oder die Reaktion (mit speziellen Modifikationen), aber kein anderes Spezielles Attribut. Der Mindestwurf für die Sprucherfolgsprobe ist gleich der doppelten Stufe des Attributs vor der Steigerung. Ein einziger Erfolg genügt bereits. Der Zauber beeinflußt keine cybermodifizierten Attribute; das ist nur mit dem nachstehend beschriebenen Spruch möglich. Für jedes Attribut existieren vier gesonderte Sprüche, zum Beispiel: Stärke+2 steigern, Schnelligkeit+1 steigern und so weiter.

Die reaktionssteigernde Version des vorliegenden Zaubers weist ein um eine Stufe erhöhtes Entzugsniveau auf: L wird zu M, M zu S und S zu T. Demzufolge gibt es auch nicht die Version Reaktion+4 steigern. Nur die Reaktion selbst wird erhöht; weitere Vorteile verschafft der Zauber nicht.

Beachten Sie, daß dasselbe Attribut nicht mehrfach mit diesem Zauber gesteigert werden kann. Wird der Spruch auf Charaktere angewandt, die bereits magisch gesteigerte Attribute aufweisen (wie *ki*-Adepten), steigt der Mindestwurf um 4.

Art: Mana	**Reichweite:** Berührung	
Mindestwurf: doppelte Attributsstufe		
Attribut+1	**Entzug:** ((K/2)+1)L	**Dauer:** Aufrechterhalten
Attribut+2	**Entzug:** ((K/2)+1)M	**Dauer:** Aufrechterhalten
Attribut+3	**Entzug:** ((K/2)+1)S	**Dauer:** Aufrechterhalten
Attribut+4	**Entzug:** ((K/2)+1)T	**Dauer:** Aufrechterhalten

Cybermodifiziertes Attribut steigern

Der Zauber wirkt wie der oben beschriebene, beeinflußt jedoch auch Attribute, die bereits cybertechnisch modifiziert wurden. Cybermodifizierte Reaktion+4 steigern hat einen Entzugscode von (F/2+5)T.

Art: Physisch	**Reichweite:** Berührung	
Mindestwurf: doppelte Attributsstufe		
Attribut+1	**Entzug:** ((K/2)+3)L	**Dauer:** Aufrechterhalten
Attribut+2	**Entzug:** ((K/2)+3)M	**Dauer:** Aufrechterhalten
Attribut+3	**Entzug:** ((K/2)+3)S	**Dauer:** Aufrechterhalten
Attribut+4	**Entzug:** ((K/2)+3)T	**Dauer:** Aufrechterhalten

Reflexe steigern

Dieser Zauber erhöht die Anzahl der Initiativewürfel eines bereitwilligen Subjekts um den durch die Spruchversion angegebenen Betrag (+1, +2 oder +3). Eine Cyberversion existiert nicht, also können Charaktere mit Cybersystemen, die Initiativewürfel verschaffen (wie z. B. Reflexbooster), nicht mit diesem Zauber unterstützt werden.

Art: Mana	**Reichweite:** Berührung	**Mindestwurf:** Reaktion x 2	
+1 Initiativewürfel	**Entzug:** (K/2)M	**Dauer:** Aufrechterhalten	
+2 Initiativewürfel	**Entzug:** (K/2)S	**Dauer:** Aufrechterhalten	
+3 Initiativewürfel	**Entzug:** (K/2)T	**Dauer:** Aufrechterhalten	

Behandeln
Die Zauber Behandeln und Heilen wirken beide wiederherstellend. Beide streichen eine Anzahl Schadenskästchen gleich der Anzahl erzielter Erfolge. Der Unterschied besteht darin, daß der Behandlungszauber innerhalb einer Stunde nach eingetretener Verletzung eingesetzt werden *muß*, während der Heilungszauber jederzeit eingesetzt werden kann. Ein Charakter kann für Verletzungen eines Ursprungs nur jeweils einmal behandelt und geheilt werden.
Der Mindestwurf beträgt 10 minus die Essenz der Zielperson. Die Wirkung ist permanent, nachdem der Spruch über den in der weiter unten aufgeführten Heilungstabelle angegebenen Grundzeitraum hinweg aufrechterhalten wurde.
Die Erfolge aus der Sprucherfolgsprobe können sowohl dazu benutzt werden, effektiv zu heilen und damit Schadenskästchen zu streichen, als auch dazu, den Grundzeitraum zu verkürzen, welcher der nachstehenden Tabelle zu entnehmen ist. Der Zauberer kann die Erfolge nach Belieben auf die beiden Zwecke (Heilung und Zeitverkürzung) verteilen.
Der Mindestwurf für die Entzugswiderstandsprobe ist gleich der halben Kraftstufe des Zaubers, und das Entzugsniveau ist gleich dem aktuellen Schadensniveau der Zielperson.
Art: Mana **Reichweite:** Berührung **Mindestwurf:** 8 - Essenz
Dauer: Permanent **Entzug:** (K/2)(Schadensniveau)

Heilen
Siehe oben unter "Behandeln".
Art: Mana **Reichweite:** Berührung **Mindestwurf:** 10 - Essenz
Dauer: Permanent **Entzug:** (K/2)(Schadensniveau)

Heilungstabelle

Schadensniveau	Zeit
Tödlich	20 Runden
Schwer	15 Runden
Mittel	10 Runden
Leicht	5 Runden

ILLUSIONSZAUBER
Unabhängig davon, wie realistisch sie sind, können Illusionen einen Charakter nicht dauerhaft schädigen, sei es nun geistig oder körperlich. Sie können zu Ablenkung führen, zum Verlust des Gleichgewichts oder der Orientierung oder sogar zu Symptomen wie Übelkeit und Schmerz. Solche Symptome verschwinden jedoch, sobald der Zauberer die Illusion fallenläßt.
Erkennbare Illusionen dienen im allgemeinen der Unterhaltung, obwohl mächtige Sprüche dieser Art Feinde zumindest ablenken können, auch wenn sie wissen, daß es sich um Illusionen handelt. Einzelsinn-Illusionen erscheinen nur einem einzelnen körperlichen Sinn als wirklich. Vollsensorische Illusionen erscheinen den Zielpersonen als vollständig wirklich.
Ein Illusionszauber, dem Widerstand geleistet werden kann, ist mit einem (W) nach der Angabe zum Mindestwurf gekennzeichnet. Gegen einen solchen Spruch kann das Opfer eine Spruchwiderstandsprobe mit den unter "Mindestwurf" angegebenen Würfeln gegen einen Mindestwurf gleich der Kraftstufe des Zaubers ablegen. Die von ihm erzielten Erfolge reduzieren die des Zauberers und damit auch die Auswirkungen des Spruchs.
Mana-Illusionen sind gegenüber technischen Bildübertragungssystemen (wie Überwachungskameras) vollkommen wirkungslos. Ein Physischer Illusionszauber beugt und gestaltet dagegen tatsächlich das Licht und täuscht damit auch solche Anlagen.

Chaos
Eine Zielperson, die es nicht schafft, diesem Zauber zu widerstehen, wird ein Opfer massiver Ablenkung. Der Zauber nimmt ihre Sinne mit einer Wolke blendender optischer Eindrücke, scharfer Gerüche und prickelnder Empfindungen vollständig in Anspruch. Das Opfer erleidet eine schwerwiegende Ablenkung (+1 auf alle seine Mindestwürfe) für jeden Erfolg des Zaubers, der nach der Spruchwiderstandsprobe noch übrig ist. Der Spruch beeinflußt (etwa wie ein Störsender) auch technische Wahrnehmungshilfen.
Art: Physisch **Reichweite:** BF **Mindestwurf:** Intelligenz (W)
Dauer: Aufrechterhalten **Entzug:** ((K/2)+2)M

Chaotische Welt
Dieser Zauber ist eine flächenwirksame Version von Chaos.
Art: Physisch **Reichweite:** BF **Mindestwurf:** Intelligenz (W)
Dauer: Aufrechterhalten **Entzug:** ((K/2)+2)S

Verwirrung
Ein Flächenzauber ähnlich dem "Chaos", nur daß die "Verwirrung" technische Anlagen nicht beeinflußt. Visuelle Illusionen erfüllen den Wirkungsbereich und verwandeln ihn in einen Ort sich wandelnder Formen, blendender Lichter und schattiger Stellen. Wer nicht erfolgreich widersteht, erleidet eine Ablenkung (+1 auf alle Mindestwürfe) für jeden Erfolg, der nach der Spruchwiderstandsprobe noch übrig ist.
Art: Mana **Reichweite:** BF **Mindestwurf:** Willenskraft (W)
Dauer: Aufrechterhalten **Entzug:** (K/2)S

Unterhaltung
Dieser flächenwirksame Zauber setzt bereitwillige Subjekte voraus. Er erzeugt erkennbare, aber unterhaltsame Illusionen für alle, die ihnen zuschauen möchten. Die Zahl der Erfolge gibt an, wie unterhaltsam das Publikum die Illusion findet.
Art: Mana **Reichweite:** BF **Mindestwurf:** 4
Dauer: Aufrechterhalten **Entzug:** ((K/2)+1)L

Gesteigerte Unsichtbarkeit
Wirkt ähnlich dem nachstehenden Zauber "Unsichtbarkeit", beeinflußt aber im Gegensatz zu ihm auch technische Wahrnehmungshilfen.
Art: Physisch **Reichweite:** Berührung **Mindestwurf:** 4
Dauer: Aufrechterhalten **Entzug:** ((K/2)+1)M

Unsichtbarkeit
Der Anwender muß das Subjekt berühren, das dann in normalem Licht unsichtbar wird. Wärmesicht ist jedoch weiterhin in der Lage, die Körperwärme auszumachen, und das Subjekt bleibt für Gehör-, Geruchs- und Tastsinn weiter uneingeschränkt zu erkennen. Verdoppeln Sie die Zahl der Erfolge, um den Mindestwurf für die Wahrnehmungsprobe eines Beobachters zu erhalten. Hat er Erfolg, so entdeckt er die unsichtbare Person oder das unsichtbare Objekt. Der Spruch beeinflußt keine technischen Wahrnehmungshilfen, ausgenommen Cyberaugen(jedoch nicht die IR-Version), die als natürlich gelten, da Essenz in sie investiert wurde.
Art: Mana **Reichweite:** Berührung **Mindestwurf:** 4
Dauer: Aufrechterhalten **Entzug:** (K/2)M

Maske
Dieser Zauber setzt voraus, daß der Zauberer ein bereitwilliges Subjekt berührt. Das Subjekt nimmt dann eine körperliche Erscheinungsform (unter Beibehaltung seiner Ausgangsgröße und -gestalt) nach Wahl des Zauberers an. Die Anzahl der Erfolge gibt den Mindestwurf für Wahrnehmungsproben von Beobachtern an. Die Spruchwirkung erstreckt sich nicht auf technische Geräte.
Art: Mana **Reichweite:** Berührung **Mindestwurf:** 4
Dauer: Aufrechterhalten **Entzug:** (K/2)L

Stimulierung
Das bereitwillige Subjekt erlebt eine vollsensorische Illusion, die der Anwender nach seinen Vorstellungen gestaltet. Im Normalfall ist dies ein Luxuszauber, der von jenen abgestumpften Reichen gekauft wird, die auf der Suche nach Empfindungen sind, die sie in der wirklichen Welt nicht finden. Die Anzahl der Erfolge ist ein Maß für das vom Subjekt erlebte Vergnügen.

Art: Mana **Reichweite:** BF **Mindestwurf:** 4
Dauer: Aufrechterhalten **Entzug:** ((K/2)+1)L

Gestank
Dieser Flächenzauber stimuliert den Geruchssinn. Subjekte innerhalb des Wirkungsbereiches würfeln normale Spruchwiderstandsproben, um die Erfolge des Zauberers zu reduzieren. Jeder übrigbleibende Erfolg erhöht sämtliche Mindestwürfe der Opfer aufgrund der übelkeiterregenden Auswirkungen des Gestanks um 1.

Art: Mana **Reichweite:** BF **Mindestwurf:** Willenskraft (W)
Dauer: Aufrechterhalten **Entzug:** ((K/2)+1)S

MANIPULATIONSZAUBER

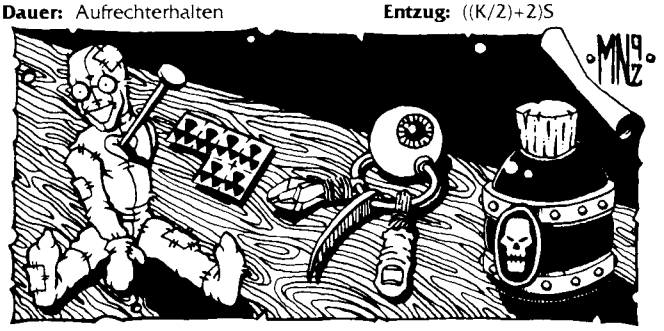
Es gibt Tausende von möglichen Manipulationszaubern, und diese stellen die potentiell mächtigste Klasse von Zaubersprüchen in **SHADOWRUN** dar. Manipulationszauber sind in der Lage, Materie und Energie umzuwandeln oder zu beherrschen. Beherrschungszauber beeinflussen die Handlungen und Gedanken von Lebewesen. Transformationszauber verändern die materielle Struktur eines Ziels. Telekinetische Zauber verkörpern verschiedene Variationen der Herrschaft des Geists über die Materie und reichen vom wilden Poltergeist-Phänomen bis hin zu subtiler Arbeitssteuerung.

Viele Manipulationszauber weisen eine Schwellenzahl auf. Falls der Zauberer nach der Widerstandsprobe des Ziels nicht genügend Erfolge übrigbehält, um mindestens die Schwellenzahl zu erreichen, zeitigt der Spruch keine Wirkung. Viele Beherrschungszauber weisen zum Beispiel eine Schwellenzahl in Höhe der Willenskraft des Opfers auf. Entweder erzielt der Zauberer so viele Nettoerfolge, oder der Spruch hat keine Wirkung.

Beherrschungs-Manipulationen

Handlungen beherrschen
Der Zauberer kontrolliert die körperlichen Handlungen einer Zielperson, als wäre diese eine Puppe. Das Bewußtsein des Opfers bleibt unbeeinflußt, aber es ist nur noch ein Passagier im eigenen Körper. Es setzt alle seine Fertigkeiten auf den Befehl des Zauberers hin ein, aber mit einer Erschwernis von +4 auf alle Mindestwürfe. Die Willenskraft des Opfers gibt die Schwellenzahl an.

Art: Mana **Reichweite:** BF **Mindestwurf:** Willenskraft (W)
Dauer: Aufrechterhalten **Entzug:** ((K/2)+2)S



Gefühle beherrschen
Das Ziel verspürt ein überwältigendes Gefühl, das der Zauberer beim Anwenden des Spruchs bestimmt. Er kann das Opfer dazu bringen, jemanden zu lieben, jemanden zu hassen oder sonst eine gewünschte persönliche Emotion zu empfinden. Die Schwelle wird durch das Willenskraft-Attribut des Ziels angegeben.

Die Auswirkungen dieses Zaubers erfordern vor allem Rollenspiel, weniger Punkte oder Zahlen. Die Opfer dieses Zaubers glauben von ganzem Herzen an ihre Gefühle, sind jedoch nicht geistlos. Als Daumenregeln sollte man sich merken: Wenn ein Charakter etwas tut, was mit dem Gefühl in Einklang steht (zum Beispiel kämpfen, während er von Zorn oder Haß erfüllt ist), kommen keine Erschwernisse zum Tragen. Unternimmt er jedoch etwas, das für das Gefühl nicht relevant ist (wie der Versuch, ein Auto zu fahren, während er heftig lacht), wird er sicherlich abgelenkt sein (+2 oder mehr auf die Mindestwürfe). Versucht er gar, etwas direkt gegen das Gefühl zu tun (wie auf jemanden zu schießen, den er "liebt"), so muß er dazu auf Willenskraft gegen die Kraft des Zaubers als Mindestwurf würfeln, und er erleidet selbst im Erfolgsfall eine Erschwernis durch Ablenkung. Erfolg ist jedoch unbedingt nötig, um die Handlung überhaupt durchführen zu können.

Art: Mana **Reichweite:** BF **Mindestwurf:** Willenskraft (W)
Dauer: Aufrechterhalten **Entzug:** ((K/2)+2)M

Gedanken beherrschen
Der Zauberer beherrscht die Gedanken des Opfers. Dieses wird vorbehaltlos Befehle des Zauberers ausführen, solange er den Zauber aufrechterhält. Es handelt sich hierbei um das magische Äquivalent einer tiefen hypnotischen Suggestion. Die Schwellenzahl ist gleich der Willenskraftstufe des Opfers. Handlungen, die für das Opfer oder von diesem geliebte Wesen stark zerstörerisch wären, geben ihm die Möglichkeit, gegen den Zauber anzukämpfen. Es muß dazu eine Erfolgsprobe auf Willenskraft gegen die Kraft des Zaubers als Mindestwurf ablegen. Ist der Zauberer dabei nicht anwesend, reicht ein einzelner Erfolg. Ist der Zauberer dagegen präsent, würfeln Sie auch auf seine Willenskraft gegen einen Mindestwurf gleich der Willenskraft des Opfers. Letzteres benötigt im Vergleich einen Nettoerfolg, um sich dem verabscheuungswürdigen Befehl widersetzen zu können.

Art: Mana **Reichweite:** BF **Mindestwurf:** 4
Dauer: Aufrechterhalten **Entzug:** ((K/2)+2)T

Winterschlaf
Der Zauberer muß ein bereitwilliges oder bewußtloses Subjekt berühren. Der Zauberspruch versetzt dieses dann in einen Zustand herabgesetzter Lebenstätigkeit. Verdoppeln Sie die bei der Sprucherfolgsprobe erzielten Erfolge, um den Faktor zu erhalten, um den die Lebensvorgänge des Körpers reduziert werden. Erzielen Sie also beim Sprechen von Winterschlaf 4 Erfolge, wird der Metabolismus des Ziels um den Faktor 8 herabgesetzt. Hätte das Subjekt in diesem Fall seinen Zustandsmonitor überschritten, würde nun nur noch alle 80 Minuten ein weiteres Schadenskästchen fällig, statt alle 10 Minuten (siehe **Überschreitung des Zustandsmonitors**, S. 111). Litte das Ziel an einer Krankheit, die eine stündliche Schwächung bewirkt, würde diese Schwächung jetzt nur noch alle 8 Stunden eintreten. Wäre das Ziel in einem Raum mit Luft für 1 Tag eingeschlossen, so würde die Luft nun 8 Tage reichen. Der Zauberer kann den Spruch nicht auf sich selbst anwenden.

Art: Physisch **Reichweite:** Berührung **Mindestwurf:** 4
Dauer: Aufrechterhalten **Entzug:** (K/2)S

Telekinetische Manipulationen

Levitation ermöglicht es einem Zauberer, einen Gegenstand oder eine Person vom Boden anzuheben und dann durch die Luft zu steuern. Die maximale "Distanz" in Metern wird angegeben durch das Magie-Attribut des Zauberers, multipliziert mit der Anzahl der Erfolge. Die Distanz kann vertikal (Höhe) verstanden werden, horizontal oder als Kombination aus beidem. Zum Beispiel könnte ein Zauberer mit einem Distanzergebnis von 12 ein Objekt 12 Meter über den Boden bewegen, 12 Meter in die Höhe oder kombiniert, so lange die Gesamtentfernung die 12 Meter nicht überstiege. 10 Meter horizontal und 2 vertikal wären in Ordnung (10 + 2 = 12), ebenso 5 horizontal und 7 vertikal (5 + 7 = 12). Die Summe der beiden Komponenten darf der "Distanz" maximal gleichkommen, wobei stets vom Ausgangspunkt des Ziels aus gerechnet wird. Yep! Ganz Findige dürfen sogar den Pythagoras benutzen - so lange die Diagonale oder Raumdiagonale nicht blockiert sind.

Der Mindestwurf des Zauberers für die Sprucherfolgsprobe wird für je 100 Kilogramm Masse, die er zu bewegen versucht um 1 erhöht (veranschlagen Sie ein Lebewesen mit 50 Kilogramm pro Konstitutionspunkt und ein Fahrzeug mit 1.000 Kilogramm pro Rumpfpunkt). Ein Zauberer kann ein levitiertes Ziel überallhin (im Rahmen der Distanz) versetzen, solange er den Zauber aufrechterhält und das Ziel im Blick behält. Die volle "Distanz" kann innerhalb einer Handlungsphase zurückgelegt werden.

Versucht der Zaubernde einen Gegenstand zu levitieren, den ein Lebewesen bei sich trägt oder festhält, steht diesem Lebewesen eine Stärkeprobe gegen einen Mindestwurf gleich der Kraftstufe des Zaubers zu. Reduzieren Sie die Erfolge des Zaubernden um die dabei erzielten Erfolge. Dem Zaubernden muß mindestens 1 Nettoerfolg bleiben, damit er den Gegenstand levitieren kann.

Gegenstand levitieren

Art: Physisch **Reichweite:** BF **Mindestwurf:** 4
Dauer: Aufrechterhalten **Entzug:** ((K/2)+1)L

Person levitieren

Art: Physisch **Reichweite:** BF **Mindestwurf:** 4
Dauer: Aufrechterhalten **Entzug:** ((K/2)+1)M

Zauberfinger

Zauberfinger ist die klassische Telekinese. Der Zauberer erschafft unsichtbare Hände und kann Gegenstände durch seine geistige Kraft halten oder manipulieren. Die Sprucherfolgsprobe erfolgt gegen einen Mindestwurf von 6. Die Zahl der Erfolge ergibt dann die Stufen des Spruchs in Stärke und Schnelligkeit. Der Zauberer kann seine eigenen Fertigkeiten per Zauberfinger einsetzen, erleidet dabei jedoch aufgrund der Probleme der Fernlenkung eine Erschwernis von +2 auf alle Mindestwürfe. Selbst einfache Handlungen können eine Erfolgsprobe auf Schnelligkeit erfordern. Der Zauberer kann mit Zauberfingern kämpfen, ein Schloß knacken, was auch immer. Die Zauberfinger können jeden Punkt in seinem Blickfeld erreichen. Er kann sich dann noch die Arbeit erleichtern, indem er sich per Hellsicht oder sogar technischer Mittel eine Nahaufnahme der Szene verschafft, solange die Stelle sich überhaupt in seinem Blickfeld befindet. Der Zauber ist sehr praktisch für die Entschärfung von Bomben.

Art: Physisch **Reichweite:** BF **Mindestwurf:** 6
Dauer: Aufrechterhalten **Entzug:** ((K/2)+2)M

Poltergeist

Im Wirkungsbereich dieses Zaubers wirbeln sämtliche kleinen Gegenstände und Bruchstücke bis zu einer Masse von 1 Kilogramm aufs Geratewohl durch die Gegend. Das reduziert die Sichtverhältnisse in dem Bereich (+2 auf alle Mindestwürfe). Der Zauber bewirkt auch Betäubungsschaden, indem er Ziele mit herumfliegenden Gegenständen attackiert. Ziele in Reichweite benutzen ihr Attribut Schnelligkeit (nicht Konstitution) für Widerstandsproben gegen solchen Schaden, und der Mindestwurf wird durch die Kraft des Zaubers angegeben. Das Schadensniveau ist Leicht. Stoßpanzerung schützt.

Art: Physisch **Reichweite:** BF **Mindestwurf:** 4
Dauer: Aufrechterhalten **Entzug:** ((K/2)+1)S

Transformations-Manipulationen

Panzer

Ein bereitwilliges Subjekt ist Voraussetzung. Der Zauberer verleiht dem Subjekt eine eingebaute Rüstung, indem er dessen Gewebe zu kräftigerem Zusammenhalt vernetzt. Die bei der Sprucherfolgsprobe erzielten Erfolge geben die Stufe der Dermalpanzerung an (zur Konstitution addieren), solange der Zauber aufrechterhalten wird.

Art: Physisch **Reichweite:** BF **Mindestwurf:** 4
Dauer: Aufrechterhalten **Entzug:** ((K/2)+2)M

Barriere

Barriere ist ein Flächenzauber, bei dem der Zauberer ein Kraftfeld aus prasselnder Energie formt. Die Sprucherfolgsprobe geht gegen Mindestwurf 6. Der Zauberer kann die Barriere zu einem normalen Flächenzauber formen und damit eine Energiekuppel erschaffen; er kann jedoch auch eine Wand errichten. Die Höhe dieser Wand in Metern wird durch die Kraft des Spruchs angegeben. Die Länge der Wand oder der Radius der Kuppel in Metern wird durch das Attribut Magie des Zauberers angegeben. Diese Strecke kann auf dieselbe Art verändert werden, wie es generell bei Flächenzaubern möglich ist, indem für die Erfolgsprobe verfügbare Würfel zurückgehalten werden. Der Zauberer kann der Wand jede Form geben. Alles, was nur molekülgroß oder kleiner ist, kann die Barriere durchdringen, einschließlich Luft oder anderer Gase. Für alles, was größer ist, gilt die Barriere als Hindernis mit einer Barrierenstufe gleich der Kraft des Zaubers (demzufolge kumulativ mit Panzerungen). Angriffe, welche die Barriere durchdringen sollen, haben es mit verminderten Sichtverhältnissen zu tun (Modifikator -1). Physische Barrieren behindern Zaubersprüche nicht, auch keine Manipulationszauber.

Art: Physisch **Reichweite:** BF **Mindestwurf:** 6
Dauer: Aufrechterhalten **Entzug:** ((K/2)+2)S

Manabarriere
Manabarrieren halten keine physischen Waffen auf, blockieren jedoch die Bewegung von Lebewesen. Leblose Dinge (wie Kugeln) gehen ungehindert hindurch. Passagiere innerhalb geschlossener Transportmittel werden nicht von einer Manabarriere beeinflußt, aber der Lenker eines Motorrads würde durch eine solche heruntergerissen. Manabarrieren bieten auch Schutz gegen Zaubersprüche. Addieren Sie die halbe Kraftstufe des Zaubers (die Barrierenstufe) zu den Mindestwürfen aller Zauberer hinzu, die Sprüche über die Barriere hinweg anzuwenden versuchen. Die Manabarriere zählt auch als astrales Hindernis.
Art: Physisch **Reichweite:** BF **Mindestwurf:** 6
Dauer: Aufrechterhalten **Entzug:** ((K/2)+1)S

Entzünden
Der Zauberer beschleunigt die molekulare Geschwindigkeit in einem Ziel und bringt es so dazu, Feuer zu fangen. Alles Brennbare ist durch diesen Zauber beeinflußbar. Der Grundzeitraum bis zur Entzündung des Ziels beträgt 10 Runden geteilt durch die Erfolge des Zauberers. Sobald das Ziel entzündet ist, brennt es weiter, bis es entweder ausgebrannt ist oder das Feuer durch Ersticken, Wasser oder Feuerlöscher gestoppt wird. Die Schwellenzahl für Entzünden beträgt bei Lebewesen deren Attribut Konstitution und bei leblosen Objekten deren Basis-Barrierenstufe. Ein Lebewesen wird durch Entzünden von Flammen umhüllt, die ihm in der ersten Runde 6M Schaden zufügen. Das Powerniveau steigt in jeder weiteren Kampfrunde um 1. Würfeln Sie am Ende jeder Runde eine Schadenswiderstandsprobe, wobei Stoßpanzerung mitzählt. Muni oder Sprengstoffe, die das Opfer bei sich trägt, können hochgehen. Werden die Flammen nicht gelöscht, so brennen sie in 1W6 Kampfrunden aus.
Art: Physisch **Reichweite:** BF **Mindestwurf:** 4
Dauer: Permanent **Entzug:** ((K/2)+2)T

Flammenbombe
Dieser Flächenzauber erzeugt eine Explosion, deren Effekte das Ziel umhüllen. Da es sich um echtes Feuer handelt, entzünden sich leicht entflammbare Materialien und brennen. Der Schadenscode für diesen Angriff lautet (K)M. Jeweils 2 Erfolge steigern das Schadensniveau um eine Stufe. Der Spruchwiderstand erfolgt auf Konstitution, und der halbe Wert getragener Stoßpanzerung reduziert das Powerniveau (die Kraft) des Angriffs. Folgen Sie dem Verfahren für Fernkampf.
Art: Physisch **Reichweite:** BF **Mindestwurf:** 4
Dauer: Sofort **Entzug:** ((K/2)+1)T

Flammenwerfer
Dieser Zauber erzeugt einen Flammenstrahl, der vom Zaubernden aus zum Ziel überspringt. Da es sich um echtes Feuer handelt, entzünden sich leicht entflammbare Materialien und brennen. Der Schadenscode für diesen Angriff lautet (K)M. Jeweils 2 Erfolge steigern das Schadensniveau um eine Stufe. Der Spruchwiderstand erfolgt auf Konstitution, und der halbe Wert getragener Stoßpanzerung reduziert das Powerniveau (die Kraft) des Angriffs. Folgen Sie dem Verfahren für Fernkampf.
Art: Physisch **Reichweite:** BF **Mindestwurf:** 4
Dauer: Sofort **Entzug:** ((K/2)+1)S

Eisdecke
Dieser Zauber erzeugt eine flache Eisdecke, die eine Anzahl Quadratmeter gleich der mit den erreichten Erfolgen multiplizierten Magiestufe des Zaubernden bedeckt. Charaktere, welche diese Fläche überqueren, müssen auf Schnelligkeit gegen Mindestwurf 3 würfeln, um nicht zu stürzen. Fahrzeuge müssen Handlingproben würfeln, um eine Crashprobe zu vermeiden. Die Decke schmilzt mit einer Geschwindigkeit von 1 Quadratmeter pro Minute.
Art: Physisch **Reichweite:** BF **Mindestwurf:** 4
Dauer: Sofort **Entzug:** ((K/2)+1)S

Licht
Ein flächenwirksamer Zauber. Er erzeugt einen beweglichen Lichtpunkt, der eine Fläche mit einem Durchmesser gleich der Magiestufe des Zaubernden mal Anzahl der Erfolge in Metern beleuchtet. Die Helligkeit ähnelt in etwa der einer guten Taschenlampe. Der Zauber kann nicht benutzt werden, um jemanden zu blenden, aber er gleicht Sichtmodifikatoren aufgrund von Dunkelheit aus; 1 Erfolg beseitigt jeweils +1.
Art: Physisch **Reichweite:** BF **Mindestwurf:** 4
Dauer: Aufrechterhalten **Entzug:** ((K/2)+2)M

Schatten
Ein flächenwirksamer Zauber. Er erzeugt eine dunkle Zone mit einem Durchmesser gleich der halben Magiestufe des Zaubernden mal den Erfolgen in Metern. Der Mindestwurf hängt von den örtlichen Gegebenheiten ab: Mittagssonne 6, Tageslicht 5, bedeckter Himmel 4, Dämmerung 3, Straßenlaternen oder dunkler 2. Jeweils 2 Erfolge aus der Sprucherfolgsprobe führen zu einem Modifikator von +1 für Kampf- und Wahrnehmungsproben bei allen Zielpersonen im Bereich des Schattens.
Art: Physisch **Reichweite:** BF **Mindestwurf:** siehe oben
Dauer: Aufrechterhalten **Entzug:** ((K/2)+2)M

Funken
Dieser Zauber erzeugt einen kleinen elektrischen Funken, der vom Zaubernden auf das Ziel überspringt. Der Schadenscode für diesen Angriff lautet (K)M. Jeweils 2 Erfolge erhöhen das Schadensniveau um eine Stufe. Der Spruchwiderstand erfolgt auf Konstitution, und der halbe Wert getragener Stoßpanzerung reduziert das Powerniveau (die Kraft) des Angriffs. Folgen Sie dem Verfahren für den Fernkampf.
Art: Physisch **Reichweite:** BF **Mindestwurf:** 4
Dauer: Sofort **Entzug:** ((K/2)+1)M

TABELLE DER ZAUBERSPRÜCHE

Ein Sternchen vor einem Spruchnamen weist darauf hin, daß in der vollständigen Spruchbeschreibung genauere Spielverfahren angegeben sind.

KAMPFZAUBER

Name	Entzug	Art	Dauer
*Feuerball	((K/2)+3)T	P	S
*Höllenfeuer	((K/2)+6)T	P	S
Manablitz	(K/2)S	M	S
Manapfeil	(K/2)L	M	S
Manageschoß	(K/2)M	M	S
*Manaball	(K/2)S	M	S
Energieblitz	((K/2)+1)S	P	S
Energiepfeil	((K/2)+1)L	P	S
Energiegeschoß	((K/2)+1)M	P	S
*Energieball	((K/2)+1)S	P	S
*Ramme	((K/2)+1)S	P	S
*Schlaf	((K/2)–1)S	M	S

WAHRNEHMUNGSZAUBER

Name	Entzug	Art	Dauer
*Gerät analysieren	((K/2)+1)M	P	A
*Wahrheit analysieren	(K/2)S	M	A
Hellhören	(K/2)M	M	A
Hellsicht	(K/2)M	M	A
*Kampfsinn	((K/2)+1)S	P	A
*Feinde erkennen	((K/2)+1)M	M	A
*Individuum erkennen	(K/2)L	M	A
*Leben erkennen	(K/2)L	M	A
(Lebensform) erkennen	((K/2)–1)L	M	A
*(Objekt) erkennen	((K/2)+1)M	P	A
*Geistessonde	((K/2)+2)T	M	A
Persönlicher Kampfsinn	((K/2)+1)M	P	A

HEILZAUBER

Name	Entzug	Art	Dauer
*Gegenmittel L-Toxin	(K/2)L	M	P
*Gegenmittel M-Toxin	(K/2)M	M	P
*Gegenmittel S-Toxin	(K/2)S	M	P
*Gegenmittel T-Toxin	(K/2)T	M	P
*L-Krankheit heilen	(K/2)L	M	P
*M-Krankheit heilen	(K/2)M	M	P
*S-Krankheit heilen	(K/2)S	M	P
*T-Krankheit heilen	(K/2)T	M	P
*Attribut-1 senken	((K/2)+1)L	P	A
*Attribut-2 senken	((K/2)+1)M	P	A
*Attribut-3 senken	((K/2)+1)S	P	A
*Attribut-4 senken	((K/2)+1)T	P	A
*L-Toxin entgiften	((K/2)–2)L	P	P
*M-Toxin entgiften	((K/2)–2)M	P	P
*S-Toxin entgiften	((K/2)–2)S	P	P
*T-Toxin entgiften	((K/2)–2)T	P	P
*Heilen	(K/2)(Schadensniveau)	M	P

HEILZAUBER (Forts.)

Name	Entzug	Art	Dauer
*Attribut+1 steigern	((K/2)+1)L	M	A
*Attribut+2 steigern	((K/2)+1)M	M	A
*Attribut+3 steigern	((K/2)+1)S	M	A
*Attribut+4 steigern	((K/2)+1)T	M	A
*Cyber-Attribut+1 steigern	((K/2)+3)L	P	A
*Cyber-Attribut+2 steigern	((K/2)+3)M	P	A
*Cyber-Attribut+3 steigern	((K/2)+3)S	P	A
*Cyber-Attribut+4 steigern	((K/2)+3)T	P	A
*Reflexe steigern			
+1 Initiativewürfel	(K/2)M	M	A
+2 Initiativewürfel	(K/2)S	M	A
+3 Initiativewürfel	(K/2)T	M	A
*Behandeln	(K/2)(Schadensniveau)	M	P

ILLUSIONSZAUBER

Name	Entzug	Art	Dauer
*Chaos	((K/2)+2)M	P	A
*Chaotische Welt	((K/2)+2)S	P	A
*Verwirrung	(K/2)S	M	A
*Unterhaltung	((K/2)+1)L	M	A
*Gesteigerte Unsichtbark.	((K/2)+1)M	P	A
*Unsichtbarkeit	(K/2)M	M	A
Maske	(K/2)L	M	A
Stimulierung	((K/2)+1)L	M	A
Gestank	((K/2)+1)S	M	A

MANIPULATIONSZAUBER

Name	Entzug	Art	Dauer
*Handlungen beherrschen	((K/2)+2)S	M	A
*Gefühle beherrschen	((K/2)+2)M	M	A
*Gedanken beherrschen	((K/2)+2)T	M	A
*Winterschlaf	(K/2)S	P	A
*Gegenstand levitieren	((K/2)+1)L	P	A
*Person levitieren	((K/2)+1)M	P	A
*Zauberfinger	((K/2)+2)M	P	A
*Poltergeist	((K/2)+1)S	P	A
Transformations-Manipulationen			
Panzer	((K/2)+2)M	P	A
*Barriere	((K/2)+2)S	P	A
*Flammenbombe	((K/2)+1)T	P	S
*Flammenwerfer	((K/2)+1)S	P	S
*Eisdecke	((K/2)+1)S	P	S
*Entzünden	((K/2)+2)T	P	P
*Licht	((K/2)+2)M	P	A
*Manabarriere	((K/2)+1)S	P	A
*Schatten	((K/2)+2)M	P	A
*Funken	((K/2)+1)M	P	S

DIE MATRIX

Lebe und lerne. Stirb und vergiß...
es sei denn, Du bist ein Expertensystem.
- Zapper Weisman, legendärer Decker

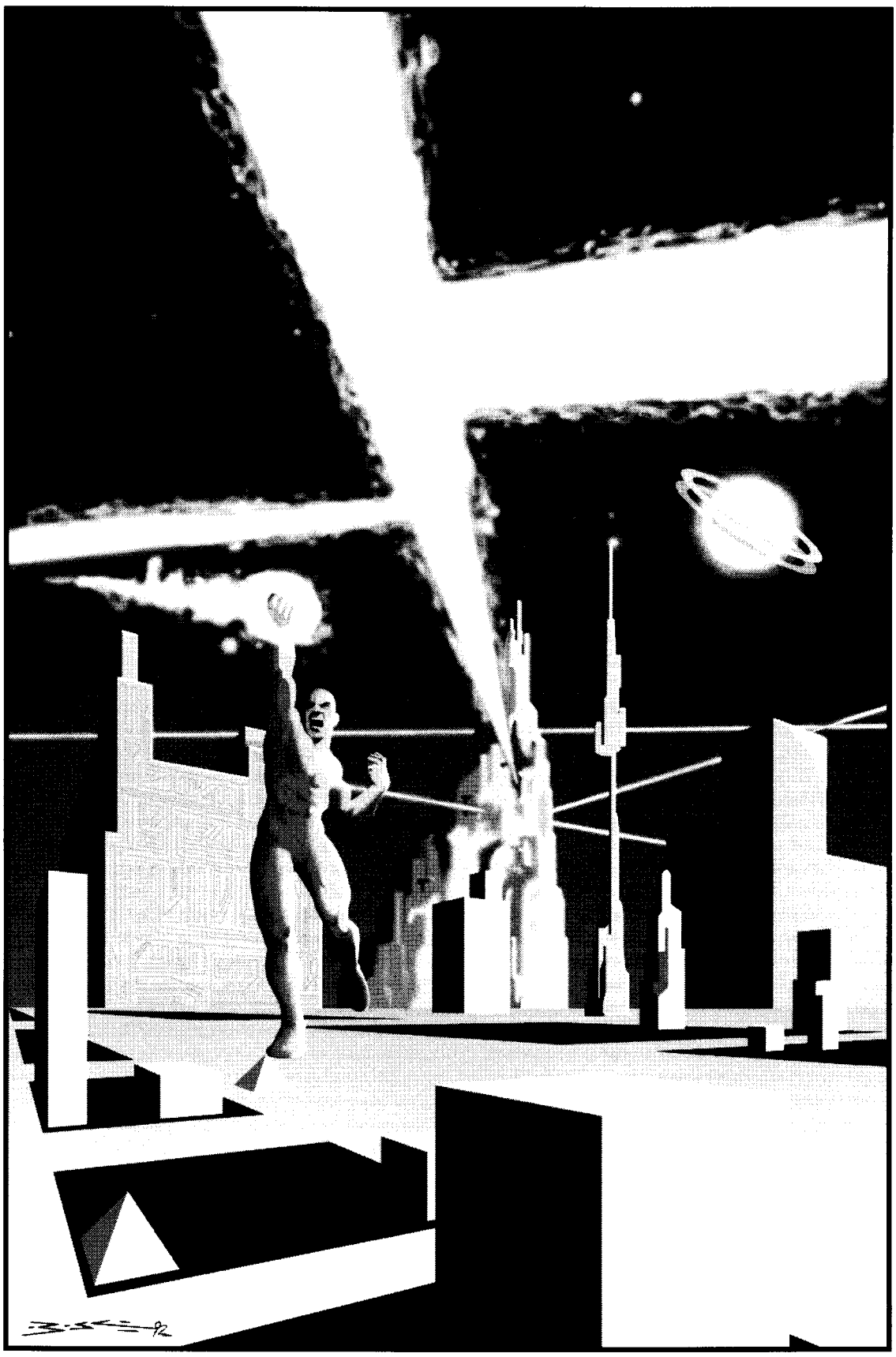
Das *Gitter* ist das Netz aus allen Computersystemen, die durch das Welt-Telekommunikationssystem miteinander verbunden sind. Sobald ein Computer mit irgendeinem Teil des Gitters verbunden ist, hat man von jedem anderen Teil Zugriff auf ihn. Mit der Ausnahme von ein paar Technikern bezeichnen die meisten Leute das weltweite Computernetz jedoch als *Matrix*.

Im Jahr 2053 benutzen Hardcore-User, deren Arbeit darin besteht, gewaltige und komplexe Datenmengen zu sichten, zu sortieren und aufzustöbern, nicht mehr einfach ihren Computer, sondern *bewohnen* ihn vielmehr.

Die Matrixtechnologie führt den User in eine computergenerierte Simulation, die man "virtuelle Realität" nennt. In der Matrix ist alles eine graphische (visuelle) Darstellung irgendeiner physikalischen Komponente (wie eines Datenspeichers oder Prozessors), eines Programms (sei es ein datensichtendes Schmökerprogramm oder ein Invasionsabwehrsystem) oder eines Vorgangs (Kopieren einer Datei, Verändern eines Codes und so weiter).

Der Computeroperator von 2053 sitzt nicht mehr irgendwo in einem Kämmerchen in irgendeiner Abteilung und glotzt auf einen Bildschirm, während seine Finger über die Tastatur fliegen - und das alles in Gesellschaft von Hunderten weiterer Lohnsklaven. Vielleicht sitzt der Körper des Operators weiter in solch einem Kämmerchen, aber seine Sinne bewegen sich zwischen wunderbaren Neon- und Chromsymbolen der Daten, mit denen er arbeitet. Ein guter Vergleich wäre es, sich tatsächlich innerhalb eines Videospiels zu befinden. Die Daten bewegen und verändern sich in Reaktion auf die geistigen Befehle, die Gedanken des Operators, die von der Matrixtechnologie (mit gewisser physikalischer Unterstützung über die Tastatur) in Systembefehle umgewandelt werden. Anstatt sich unzählige Tastenkombinationen und Befehlsworte zu merken, damit die Arbeit läuft, *tut* es der Computeroperator einfach. Verglichen mit dem späten 20. Jahrhundert ist seine Arbeit einfach.

Natürlich können Leute, die ihre eigenen Gründe haben, sich innerhalb eines Computersystems zu bewegen, sich denselben technischen Fortschritt zunutze machen. Dieselbe Matrixausrüstung, die einem Lohnsklaven die Arbeit erleichtert, gibt einem Decker Macht in die Hand. Renegatenuser dieser Art schlüpfen in Systeme hinein und benutzen die einfache graphische Darstellung für eigene Zwecke.



ZUGANG ZUR MATRIX

Es gibt nur eine einzige Eintrittskarte in die Matrix, nämlich ein "Matrix-Metaphorisches Kybernetisches Interface", kurz Cyberdeck genannt. Man findet hier und da noch andere Interface-Geräte, aber dabei handelt es sich um überholte Technik. Das Cyberdeck ist das Gerät der Wahl für jemanden, der das Allerneueste will. Überlassen Sie den großen, häßlichen und langsamen Kram den Lohnsklaven der Konzerne!

Als Verbindungsstück zum Gitter besitzen alle Decks ein Glasfaserkabel mit einem Standard-Datenstecker, wie man ihn auch an jedem Heim-Telekom-System findet. Mit den richtigen Werkzeugen kann man über diesen Datenstecker jede existierende Kom-Verbindung anzapfen, die eine entsprechende Steckdose aufweist. Dann heißt es *Power on*, einstöpseln und los! Die Verbindung zwischen Deck und User besteht entweder aus einem Netz, das über den Kopf gestülpt wird (die Methode der Feiglinge), oder einem direkten kybernetischen Interface über eine Datenbuchse (die einzige Möglichkeit zum Fliegen). Manche Decker greifen weiter auf irgendeine Form von Tastatur-Unterstützung zurück, aber viele ziehen die rein cybertechnische Connection vor.

Das einmal aktivierte Deck unterdrückt den größten Teil der körpereigenen Sinnesinformationen des Users und ersetzt sie durch eine elektronische Simulation, die als *SimSinn* ("simulierte Sinne") bekannt ist. Das SimSinn-Signal übersetzt die komplexen Codestrukturen des eigentlichen Gitters in die graphische Darstellung der Matrix. Das Deck weiß, daß die Signale des Users durch eine Datenleitung strömen und speist den User mit SimSinn-Signalen, die für ihn den Anschein erwecken (und ihm das entsprechende Gefühl vermitteln), er würde durch einen Neontunnel sausen. Wenn ein Decker zum Beispiel im Begriff steht, in das riesige Computersystem von Fuchi Industrial Electronics einzudringen, gibt das Deck diesem System das Aussehen eines enormen, fünfzackigen Chromsterns, der mehrere tausendmal so groß ist wie der Decker. Im Grunde sieht das Fuchisystem gar nicht aus wie ein Chromstern, aber Dank dem Cyberdeck ist letzterer das, was der Decker zu sehen bekommt.

SEHEN IN DER MATRIX

Wie sieht die Matrix aus? Das meiste macht den Eindruck, als sei es computergeneriert und computergezeichnet, egal wie erstaunlich oder gar fotorealistisch die Details ausfallen. Manche Abschnitte der Matrix sind allerdings buchstäblich nicht von der realen Welt zu unterscheiden, und diese Bereiche sind gefährlich.

Alle Inhalte des Gitters (und der mit ihm verbundenen Computersysteme) sind in der Matrix symbolisch dargestellt. Von außen betrachtet, wirken Computersysteme oft wie Gebäude, Berge oder andere Riesenstrukturen. Das Innere könnte einer Reihe von "Zimmern" ähneln, die für die Komponenten des Systems stehen (bekannt als Knoten), wie Datenspeicher, Datenleitungskreuzungen oder Subprozessoren. Untereinander sind diese Knotenpunkte per Datenleitungen verbunden, dargestellt als lichtdurchlässige Röhren, welche die Zwischenräume überbrücken. Durch diese Röhren muß sich der Decker bewegen, wenn er von einem Knoten zum nächsten möchte.

Daten weisen, ganz wie die Systeme, in denen sie enthalten sind, ihre eigenen Darstellungen auf. Eine bestimmte Datenmenge könnte aussehen wie ein mit durcheinanderwirbelnden Daten gefüllter schwebender Würfel, während sich eine Riesenschlange (Darstellung eines Sicherheitsprogramms vom Typ Wirbel) darum herum ringelt, die nur darauf lauert, einen unvorsichtigen Eindringling zu attackieren.

Ähnliches gilt für andere Arten von Programmen. Ein Zugang-Sicherheitsprogramm könnte aussehen wie eine Tür, ein Barriereprogramm wie ein Hochspannungs-Zaun. Auch die von Deckern benutzten Programme weisen derartige Darstellungen auf. Das Bild eines Angriffsutilities könnte allem ähneln, womit man einen Angriff durchführen kann, von einem Messer bis zu einem Raketenwerfer. Ein Schildprogramm könnte als traditioneller Kampfschild gestaltet sein oder auch als Energiefeld, das sich erhebt, um den Decker bei Bedarf zu schützen.

Und wie sieht der Decker selbst aus? So wie er möchte. Wie ein Mensch in Ritter- oder Technorüstung, ein Wesen aus reinem Licht, ein glühender weißer Ball, ein Dämon aus irgendeinem Winkel der Hölle - es spielt keine Rolle. In der Matrix können alle Dinge beliebig aussehen.

Das hört sich vielleicht seltsam an, aber vergessen Sie nicht, daß die Bilder, die der Decker sieht, die Geräusche, die er hört usw. nicht in der Wirklichkeit begründet sind. Diese Eindrücke werden allein vom Cyberdeck erzeugt, und zwar ausgehend von den Informationen, die es von dem Computersystem erhält, mit dem es zusammengeschaltet ist. Das weiter oben schon beschriebene Fuchi Computersystem teilt dem Cyberdeck zum Beispiel mit, daß es wie ein riesiger Chromstern aussieht. Das Wirbelprogramm sendet einen kurzen Code, der besagt, daß es wie eine große Schlange aussieht. Das Angriffsprogramm teilt mit, daß es wie eine große Pistole aussieht. Und das Cyberdeck seinerseits verkündet jedem, der danach fragt, daß der es nutzende Decker so aussieht, wie er selbst es programmiert hat.

Im nächsten Abschnitt erfahren Sie, was geschieht, wenn ein Decker tatsächlich in die Matrix überwechselt.

EINSTIEG IN DIE MATRIX

Nach einer Sekunde der Desorientierung taucht der Decker (will heißen das Konstrukt, das seine Persona darstellt) an der Stelle in der Matrix auf, wo das Cyberdeck in das Gitter eingestöpselt ist. Handelt es sich dabei zum Beispiel um einen illegalen Stecker im Hinterzimmer von Matchstick's Bar & Grill, dann taucht der Decker in der Telekomleitung des Ladens auf.

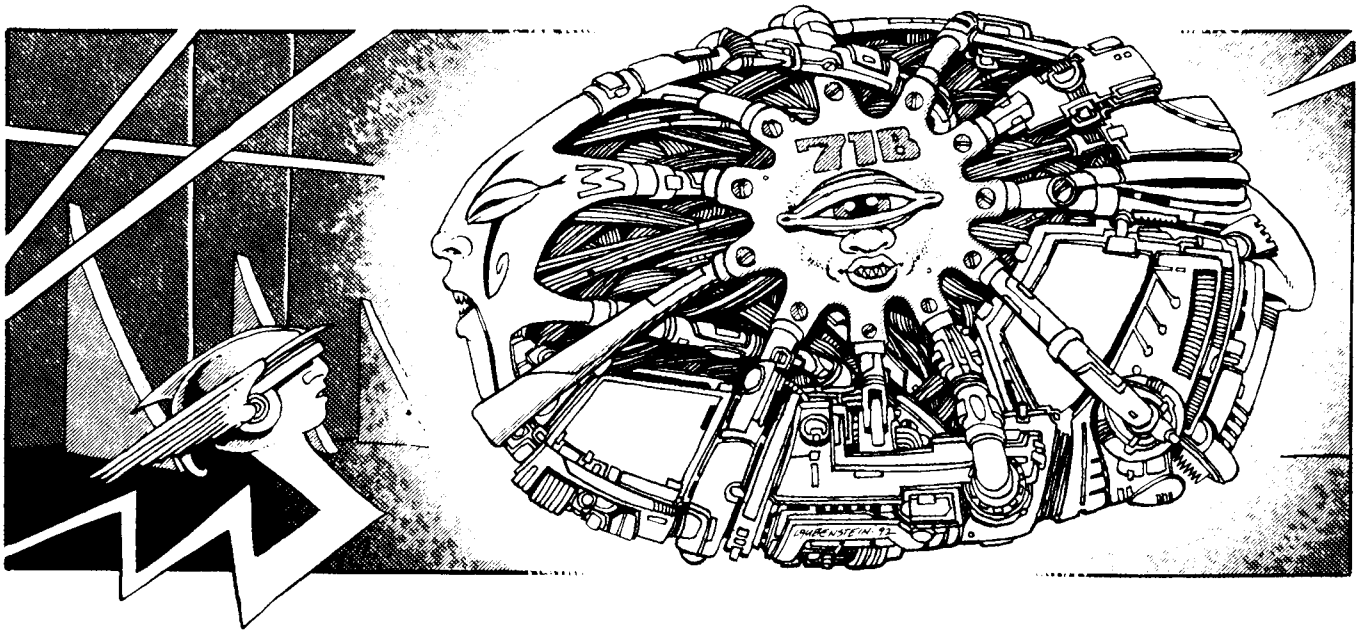
Er findet sich direkt neben dem Konstrukt seines Decks wieder. (In der Matrix werden die Darstellungen physikalischer Dinge wie Computersysteme, Knoten oder einfach Cyberdecks als Konstrukte bezeichnet.) Im Normalfall handelt es sich dabei um eine kleine weiße Pyramide, genau wie bei einem regulären, lizensierten Anschluß. Man kann dem Konstrukt jede gewünschte Gestalt geben, aber die meisten Decker ziehen es vor, ihr Profil nicht allzu deutlich zu zeigen und deshalb an der Erscheinung ihres Eintrittspunktes nicht herumzumanipulieren. Wahr ist allerdings auch, daß manche der richtig starken Decker einen Dreck darauf geben, ob sie entdeckt werden oder nicht. Der verstorbene große St. Louis Blue gestaltete das Konstrukt seines Decks wie ein Karnevalszelt mit einem Neonschild, auf dem stand: "Dieses Deck gehört dem gemeinsten Kerl in der Matrix". Eine verdammte Schande, das mit dem alten Blue!

Normalerweise wird man sich in das Lokale Telekommunikationsgitter (LTG) einstöpseln. Bei einem antiken Telefonsystem entspräche das einem Ortsnetz, und es enthält die Verbindungen zu allen Telefon- und Computeranlagen in seinem Bereich. Es ist leicht, in das jeweilige LTG zu gelangen. Erst, wenn es darum geht, zu einem anderen Teil des Gitters zu reisen oder in irgendein Computersystem, das mit dem LTG verbunden ist, wird es richtig interessant.

ZEIT UND BEWEGUNG IN DER MATRIX

Aus irgendeinem Grund ist die Datenwelt des Jahres 2053 ziemlich paranoid. Die Konzerne scheinen sich durch die Decker bedroht zu fühlen, die frei in der Matrix herumlaufen, und dieses Gefühl ist nicht unbegründet. Informationen sind der bedeutendste industrielle Sektor auf der Welt, und der Markt lauert stets hungrig auf genau die kleine Information, die einen Manager belastet oder auch den Jungs von der Forschung und Entwicklung einen kleinen Vorteil im Wettbewerb verschafft. Finanzunterlagen stellen besonders reizvolle Ziele für die Datenhaie des Cyberspace dar. Milliarden von Nuyen existieren nur als Daten, und wie alle Daten können sie gelöscht, modifiziert oder übertragen werden.

Um irgendeinen Punkt im Cyperspace legal zu erreichen,



benötigt man Passcodes. Selbst der Eintritt in das LTG erfordert einen Passcode, damit die Telefongesellschaft weiß, wem sie die Rechnung schicken kann. Glücklicherweise stehen LTGs jedem, der die richtige Hardware zur Verfügung hat, weit offen. Selbst ein Deck aus dem Techno-Gerümpel des vergangenen Jahres gewährt einem den freien Zugang.

Eine Verbindungsstelle zwischen zwei Systemen oder Gittern wird System Access Node (System-Zugriffsknotenpunkt, SAN) genannt. Dabei handelt es sich um einen von vielen Arten von Knoten, aus denen sich die Matrix zusammensetzt. Das Betreten eines SAN erfordert normalerweise einen Passcode, denn die Eigentümer des Systems wollen gerne wissen, wer ihre Anlage benutzt. Sie installieren Schutzsoftware (Intrusion Countermeasures oder IC), um nichtautorisierte Personen draußen zu halten.

Ein IC verweigert jedem User, der keinen legitimen Passcode eingeben kann, den Zutritt. User mit den richtigen Passcodes dürfen ins System, aber die Codes werden abgespeichert und damit über die berechtigten User Dateien angelegt. So wissen die Systembesitzer, mit wem sie es zu tun haben und wem sie die Rechnung schicken dürfen.

Decker verstehen sich auf verschiedene Methoden, um ein IC zu umgehen. Möglicherweise verfügen sie über den Passcode eines autorisierten Users oder eine entsprechende Software und legen das IC damit herein. Mit einem guten Deck und den richtigen Programmen ist man jedoch auf dergleichen nicht angewiesen. Man wird zum Geist in der Maschine.

Passcodes

Scheinbare Bewegung in der Matrix geschieht augenblicklich, solange man nicht über einen Knotenpunkt kommt. Wenn man einen Knotenpunkt erreicht und mit dessen IC Räuber und Gendarm spielt, dann erst wird man langsamer.

Verfügt man über einen legitimen Passcode, kann man vergnügt hindurch. Nur her mit dem Code, und ab geht die Post! Kennt man den Code nicht, dann muß man sich irgendwie mit dem IC auseinandersetzen - es vernichten oder austricksen -, bevor man den von ihm bewachten Knotenpunkt überqueren kann. Wenn eine solche Situation eintritt, greift das Verfahren für **Matrixkampf**, S. 178. Der Matrixkampf folgt weitgehend denselben Regeln wie Fern-, Nah- oder magischer Kampf.

Eine Matrixkampfrunde nimmt die gleiche Zeitspanne in Anspruch und unterliegt demselben grundlegenden Initiativeverfahren wie die reguläre Kampfrunde. Wenn in der Matrix zwei Kampfrunden abgewickelt werden, dann finden derweil auch in der Welt außerhalb der Matrix zwei Runden statt.

HALLO VERMITTLUNG!

Okay. Hier sind wir im LTG. Jedes Lokale Telekommunikationsgitter gehört seinerseits zu einem Regionalen Telekommunikationsgitter (RTG). Während es sich beim LTG um ein Ortsnetz handelt, repräsentieren die RTGs das gesamte Fernsprechnetz. Die Karte in diesem Kapitel zeigt die nordamerikanischen RTGs und ihre Sicherheitsklassifikationen. Die Kons wissen, daß es draußen Decker gibt, die in ihre Systeme einzubrechen und Telekomnetze zu benutzen versuchen, ohne daß sie dafür bezahlen. Aus diesem Grund besitzt jeder System Access Node eine Sicherheitsklassifikation oder Stufe. Schlagen Sie dazu weiter unten unter **Sicherheitsstufen** nach. In einem LTG haben Decker etliche Möglichkeiten. Sie können

- in jedes Computersystem (lokales Netz) eindringen, das mit demselben LTG verbunden ist, wenn sie die Systemadresse kennen. Die Sicherheitsstufe hängt vom einzelnen Computersystem ab. Schlagen Sie dazu unter **Kartographierung von Systemen** (S. 168) nach.
- versuchen, ein anderes LTG innerhalb desselben Regionalen Gitters zu betreten. Um die entsprechende Verbindung herzustellen, muß man einen SAN überqueren. Der LTG-SAN hat dieselbe Sicherheitsstufe wie das RTG.
- versuchen, das RTG zu betreten. Der RTG-SAN weist immer dieselbe Sicherheitsstufe wie das RTG auf, in das der Decker einsteigen will.

Um in Systeme außerhalb Ihrer unmittelbaren Umgebung zu gelangen, müssen Sie das RTG betreten. Sobald Sie erst einmal dort sind, können Sie jedes RTG auf der Welt erreichen und dazu eine Verbindung herstellen, die über Landleitungen, transozeanische Kabel und/oder Satelliten verläuft. Das Betreten eines neuen RTG geschieht stets durch Überquerung eines SAN mit derselben Sicherheitsstufe, wie sie das RTG aufweist.

Um ein Beispiel zu nennen: Fastjack zapft das LTG 2206 in Seattle an. Sein Ziel ist ein Renraku-Mainframe, der am LTG 4206 hängt. Der Wechsel des LTG innerhalb des Seattle-RTG (Sicherheitsstufe Grün-4) bedeutet, daß Fastjack einen System Access Node mit Stufe Grün-4 überqueren muß. Hätte er es auf einen Computer in Tir Tairngire abgesehen, dann hätte er vom Seattle-RTG (NA/UCAS-SEA) in das Tir-Tairngire-RTG (NA/TT) wechseln müssen. Das Ziel-RTG weist eine Sicherheitsstufe von Orange-5 auf, und Fastjack müßte einen SAN mit dieser Stufe überwinden. Verflixt heikel in Fragen der Privatsphäre, diese Elfen!

SICHERHEITSSTUFEN

Alle Computersysteme in der Matrix bestehen aus einer Gruppe von Knotenpunkten, die über ein SAN mit dem LTG verbunden sind. Alle Knotenpunkte in der Matrix weisen jeweils eine allgemeine Sicherheitsstufe auf. Diese Stufe spiegelt die relative Schwierigkeit wieder, mit der ein Decker diesen Knotenpunkt manipulieren kann. Zusätzlich kann jeder Knotenpunkt mit einem Schutzprogramm ausgerüstet sein, einem Intrusion Countermeasure (IC).

Die allgemeine Sicherheitsstufe eines Knotenpunktes wird durch eine Farbe (den Sicherheitscode) sowie eine numerische Systemstufe angegeben. Die Sicherheitsstufe ist sehr wichtig, denn bevor Sie versuchen können, überhaupt *irgendetwas* mit einem Teil des Knotenpunktes zu machen, müssen Sie zunächst seine allgemeine Sicherheitsstufe überwinden. Erst dann wird der Knoten Ihre Befehle auch ausführen, die ihm per Programm übermittelt werden.

Nebenbei bemerkt, die meisten IC-Programme werden versuchen, *Ihr* Deck dazu zu bringen, *deren* Programme auszuführen, um Sie aus der Matrix zu werfen oder etwas ähnlich Häßliches anzustellen. Obwohl sich dieser Versuch möglicherweise als richtiger Angriff auf Ihre Persona (Ihr Matrix-Abbild) in der künstlichen Umwelt der Matrix manifestiert, versucht das gräßliche Kon-IC in der wirklichen Welt doch tatsächlich, an den Innereien Ihres Decks herumzupfuschen, genauso, wie Sie in seinem Mainframe herummurksen. Symmetrie ist doch eine großartige Sache, nicht wahr?

LEGENDE: DIE RTGS NORD- UND MITTELAMERIKAS

UCAS: Alle RTGs haben Stufe Grün-4
- Nordosten (NA/UCAS-NE)
- Nord Zentral (NA/UCAS-NCE)
- Süden (NA/UCAS-SO)
- Mittelwesten (NA/UCAS-MW)
- Westen (NA/UCAS-WE)
- Seattle (NA/UCAS-SEA)

QUEBEC: (NA/QU) Stufe Grün-2

CAS: Alle RTGs haben Stufe Grün-3
- Seaboard (NA/CAS-SB)
- Golf (NA/CAS-GU)
- Zentral (NA/CAS-CE)
- Texas (NA/CAS-TX)

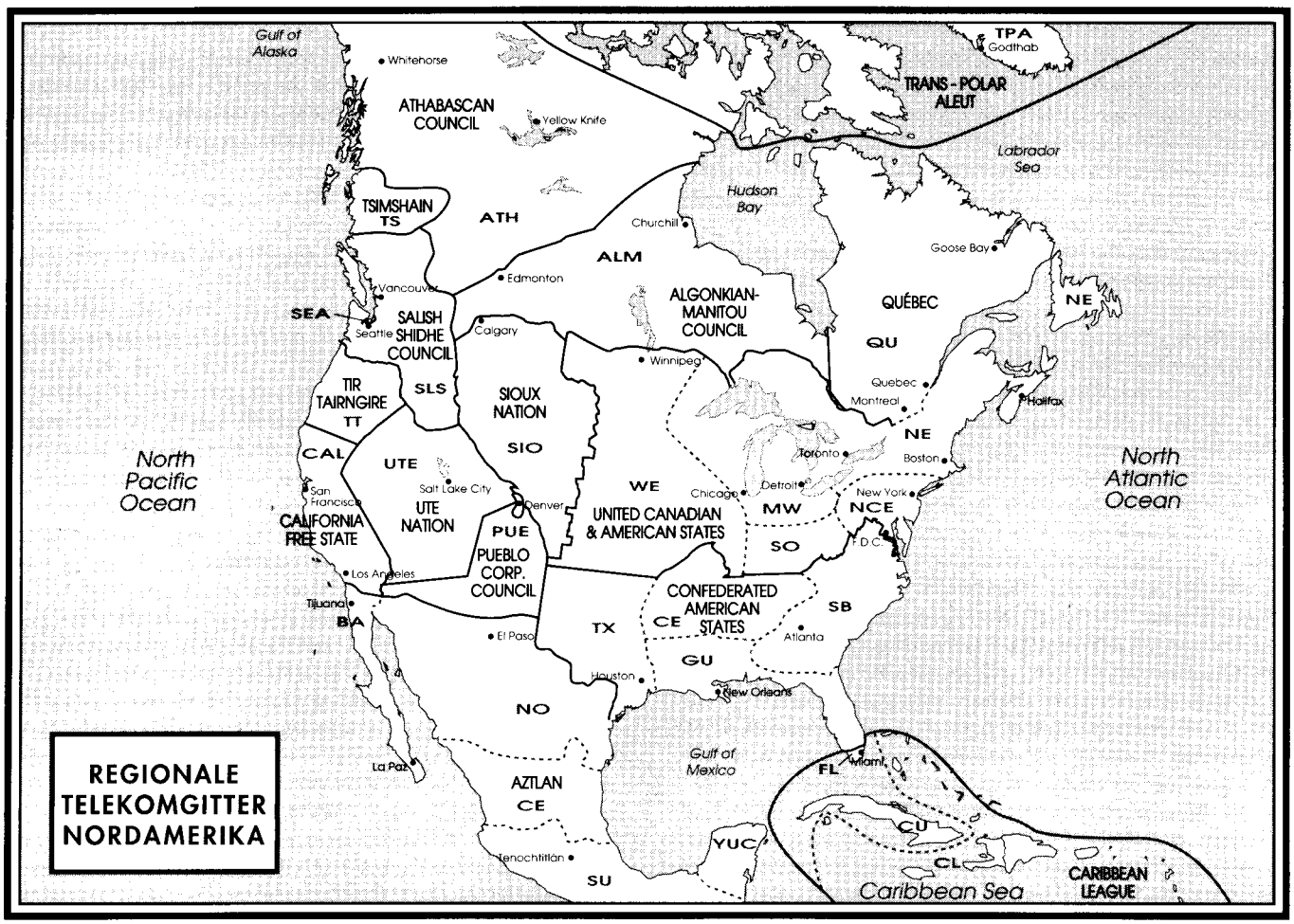
NAN-Mitgliedsstaaten:
- Sioux-Nation (NA/SIO) Stufe Orange-3
- Algonkin-Manitu-Rat (NA/ALM) Stufe Grün-4
- Athabaskischer Rat (NA/ATH) Stufe Grün-3
- Ute-Nation (NA/UTE) Stufe Orange-3
- Pueblo-Rat (NA/PUE) Stufe Orange-4
- Salish-Shidhe-Rat (NA/SLS) Stufe Grün-3

Freistaat Kalifornien:
- Norden (NA/NOCAL) Stufe Grün-4
- Süden (NA(SOCAL) Stufe Grün-4

Tir Tairngire (NA/TT) Stufe Orange-5
Trans-Polar Aleuten (NA/TPA) Stufe Grün-2
Tsimshian (NA/TS) Stufe Orange-5

AZTLAN: Alle RTGs Stufe Orange-3
- Norte (NA/AZ-NO)
- Centrale (NA/AZ-CE)
- Sud (NA/AZ-SU)
- Baja California (NA/AZ-BA)
- Yucatan (NA/YU)

KARIBISCHE LIGA:
- Süd-Florida (NA/CL-FLA) Stufe Grün-2
- Kuba (NA/CL-CU) Stufe Orange-3
- Jamaica (NA/CL-JA) Stufe Grün-3
- Grenada (NA/CL-GR) Stufe Orange-4
- Bermuda (NA/CL-BER) Stufe Grün-2
- Virgin Islands (NA/CL-VI) Stufe Grün-2



REGIONALE TELEKOMGITTER NORDAMERIKA

Die Farbe des Sicherheitscodes gibt an, wie schwierig es ist, einen Knoten zu überreden, daß er unautorisierte Programme oder Befehle ausführt, und wir wollen doch der Tatsache ins Auge sehen, daß alles, was *Sie* in der Matrix anstellen, unautorisiert ist. Je höher der Sicherheitscode, desto mehr Erfolge benötigen Sie, damit Ihnen ein Knoten überhaupt zuhört. Um beispielsweise eine Blaue Datenbank zu veranlassen, daß sie Informationen für Sie lädt, benötigen Sie zumindest einen Erfolg bei der Computer-Fertigkeitsprobe. Damit eine Rote Datenbank denselben Befehl ausführt, müssen Sie jedoch mindestens vier Erfolge würfeln.

● Blaue Knoten stehen offen und weisen keine beachtenswerten Sicherungen auf. Kleine PCs, freie Werbe- Datenbanken, Netze für öffentliche Dienstleistungen und ähnliches sind Blaue Knoten. Damit eine Blaue Datenbank ihre Informationen herablädt, muß bei der Computer-Fertigkeitsprobe ein Erfolg erzielt werden.

● Grüne Knoten weisen ein geringfügiges Sicherheitsniveau auf. Bei ihnen handelt es sich normalerweise um Systeme mit limitiertem oder gebührenpflichtigem Zugriff. Datenbanken öffentlicher Bibliotheken, Abonnementsdienste und die meisten Telekomgitter sind Grüne Systeme. Das Knacken eines Grünen Codes erfordert 2 Erfolge bei einer Computer-Fertigkeitsprobe.

● Orangefarbene Knoten werden für ziemlich sicher gehalten. Hier haben wir den typischen Sicherheitscode für Staats- oder Konzernsysteme, die keine Daten von höchster Geheimhaltungsstufe enthalten. Auch Computersysteme von Kriminellen sind oft Orange. Das Knacken eines Orangen Codes macht 3 Erfolge bei einer Computer-Fertigkeitsprobe erforderlich.

● Rote Knoten sind "top secret". Geheime Staatssysteme, Buchhaltungs-, Forschungs- und-Entwicklungs-Systeme von Konzernen sowie die Systeme der Syndikate des organisierten Verbrechens sind typische Beispiele dafür. Um diesen Top-Secret-Code zu knacken, müssen Sie mindestens 4 Erfolge bei einer Computer-Fertigkeitsprobe würfeln.

Knacken von Codes

Sicherheitscode	Benötigte Erfolge
Blau	1
Grün	2
Orange	3
Rot	4

Beachten Sie, daß die numerische Systemstufe den Mindestwurf angibt, wenn Sie etwas mit einem Knoten anstellen wollen. Möchten Sie zum Beispiel ein IC-Programm angreifen, das einen Rot-4-Knoten schützt, müssen Sie gegen Mindestwurf 4 würfeln.

"FERNSPRECH"-AUSKUNFT

Die miteinander vernetzten Lokalen Telekommunikationsgitter sind zu komplex, um sie in Detailkarten aufzuführen. Eine solche Übersichtskarte wäre selbst dann chaotisch, wenn die Systemadressen in der paranoiden Datenwelt von 2053 nicht dauernd verändert würden. Wie um alles in der Welt soll also ein Decker, der ein paar Daten oder Nuyen stehlen möchte, ein System zum Ausrauben finden?

Systemadressen sind die LTG-Codes, durch die man Zugriff auf Computer gewinnt. Es handelt sich um "nichtverzeichnete Telefonnummern" und um wertvolle Informationen. Der Spielleiter sollte in seine Abenteuer Hinweise einbauen, wo die Adresse zum Mainframe des bösen Buben zu finden ist. Schieber und andere Connections bieten unter Umständen solche Adressen gegen Entgelt an.

Und wenn Sie die Adresse von niemanden bekommen, müssen Sie sich in ein RTG einstöpseln und hinterherjagen.

Dazu müssen Sie wissen, wonach Sie eigentlich suchen. Das heißt, Sie sollten dem Spielleiter eine Mitteilung geben wie "Ich suche das private LTG von Aztechnology", oder "Ich möchte in den Mainframe dieses Yakuza-Clans auf der Fifth Street". Das Verfahren besteht darin, alle Datenbanken zu durchforsten, in denen die Zugriffscodes für dieses spezielle RTG und die dazugehörigen LTGs gespeichert sind. Man kann das damit vergleichen, ein paar Millionen Telefonbuchseiten durchzublättern.

Würfeln Sie dann eine Fertigkeitsprobe auf Computer gegen einen Mindestwurf gleich der Systemstufe des RTG. Die Farbe des Sicherheitscodes gibt Ihnen dabei an, wie viele Erfolge Sie mindestens benötigen.

Wenn Sie nicht gleich Erfolg haben, versuchen Sie es noch einmal, wobei Sie allerdings für jede neue Probe den Mindestwurf um 2 erhöhen müssen. Jedesmal, wenn Sie die Computer-Fertigkeitsprobe würfeln, riskieren Sie es, einen Alarm in dem System auszulösen, auf das Sie zugreifen wollen. Der Spielleiter wirft dazu verdeckt 1W6. Ist das Ergebnis gleich der Anzahl Proben (oder niedriger), die Sie benötigt haben, um die Zugriffsnummer zu finden, oder gleich der Anzahl Proben (oder niedriger), die Sie gewürfelt haben, bevor Sie aufgaben, wird das System, auf das Sie Zugriff gewinnen wollten, auf Passiven Alarm geschaltet sein, sobald Sie sich blicken lassen. Schlagen Sie Einzelheiten unter **Alarm**, S. 168, nach. Behelligen Sie dann das System ein paar Tage (sagen wir 1W6) lang nicht, werden die Systemverwalter den Alarm löschen.

VERLASSEN DER MATRIX

Ein Decker kann den Cyberspace jederzeit verlassen, indem er sich ausstöpselt, also den Stecker zieht, der seine Datenbuchse mit dem Deck verbindet. Behalten Sie stets im Auge, daß die Persona lediglich ein Programm ist, das auf den Computern des Gitters läuft. Dieses Programm begibt sich nicht wirklich an andere Orte, und es verfügt auch nicht über ein eigenständiges Bewußtsein. Entgegen den Legenden der Decker kann man nicht im Cyberspace gefangen werden.

Wenn Sie gegen Ihren Willen aus der Matrix geworfen werden, bezeichnet man das als "Auswerfen". Die abrupte Trennung vom SimSinn-Signal des Decks verursacht eine leichte Desorientierung, die man Auswurfschock nennt. Dieser wirkt bis zu 30 Sekunden nach, ein Zeitraum, für dessen Dauer man seine Sinne nicht beisammen hat. Das führt zu einem Modifikator von +2 auf alle Mindestwürfe. Man kann eine Willenskraftprobe gegen Mindestwurf 4 ablegen, um den Zeitraum der Desorientierung zu senken. Teilen Sie dann die 30 Sekunden durch die Zahl der gewürfelten Erfolge, um die Dauer der Desorientierung zu ermitteln. Jeweils 3 Sek. oder ein Teil davon zählen als eine Kampfrunde.

Wenn Sie gegen schwarzes IC kämpfen, müssen Sie eine Willenskraftprobe gegen einen Mindestwurf gleich der Stufe des IC würfeln und eine Einfache Handlung aufwenden.

GEOGRAPHIE DER MATRIX

Die Matrix wird kartographiert, indem man die Knoten und deren Verbindungen lokalisiert. Jedes Teil eines Computersystems ist eine Art Knoten. Jeder Knoten verfügt über eine Sicherheitsstufe und enthält möglicherweise auch ein oder mehrere IC.

Der Spielleiter sollten Karten für alle Systeme bereithalten, die zu einem Abenteuer gehören. Beim Entwurf eines Systems kann er jedem Knoten eine Sicherheitsstufe eigener Wahl geben; auch IC kann jede gewüschte Stufe aufweisen.

KNOTEN

Die Matrix besteht aus Milliarden von Knotenpunkten. Eine Gruppe von Knoten, die zusammenarbeiten, nennt man ein System. Ein System ist ein einzelner Computer, normalerweise ein Mainframe (ein großer, nichttransportabler Computer).

Knoten sind durch Datenleitungen miteinander verbunden, die keine Sicherheitsstufen haben. Datenleitungen enthalten auch niemals IC und auch keine Hardware, auf der Programme laufen. Entsprechend kann dort auch kein Matrixkampf stattfinden. Pflanzt sich ein Kampfgeschehen durch eine Datenleitung fort, so geht es im nächsten Knoten weiter, zu dem die Leitung führt. Datenleitungen sehen aus wie durchsichtige schmale Brücken, Laufstege oder Tunnel aus Energie, die pulsieren, wenn Daten durch sie strömen.

Nachstehend finden Sie Beschreibungen der sechs grundlegenden Arten von Knoten: Was sie darstellen, wie sie in der Matrix erscheinen (als Konstrukt), was ein Decker innerhalb davon bewirken kann (die Systemoperationen) und mit welchen Knotenarten sie verbunden sind.

Central Processing Unit (CPU)

Jedes System verfügt über eine - und nur eine - Central Processing Unit oder CPU. Sie bildet Herz und Gehirn des Systems. Die meisten Systeme schützen ihre CPU mit starkem IC.

Konstrukt

Ein riesiger, achteckiger Raum, errichtet aus massiven Schalttafeln, die vor blendender Energie pulsieren. Monitore zeigen die Daten, die durch den Computer fließen, sowie den Status der übrigen Knoten im System.

Systemoperationen

Entwarnen: Diese Funktion löscht ein passives Alarmsignal. Wurde aktiver Alarm ausgelöst, so entzieht sich das Ihrer Kontrolle. Eine Entwarnung verhindert nicht, daß später auftretende Alarmsignale ihre Funktion erfüllen.

Knoten wechseln: Hierbei handelt es sich um eine "Teleportation", die Sie direkt in irgendeinen Knoten des Systems führt. Einmal dort angekommen, können Sie nicht in die CPU "zurückteleportieren".

Kartendisplay: Der Spielleiter muß Ihnen eine Karte des Systems zeigen. Diese Karte gibt Ihnen die Lage der Knoten und deren Sicherheitsstufen an, jedoch weder IC noch Dateien oder dergleichen. (ANMERKUNG: Spielleiter sollten eine Karte mit diesen zusätzlichen Informationen für den eigenen Gebrauch anfertigen, wenn sie ein System zeichnen.)

Shutdown: Diese Operation führt zum Absturz des Systems und zum Auswurf des Deckers.

Verknüpfbarkeit

Die CPU kann mit Knoten jeder Art im System verknüpft werden. Aufgrund der extremen Bedeutung dieses Knotens ist er jedoch im allgemeinen durch eine "Schicht" aus SPUs vor den anderen Knoten geschützt, damit kein direkter Zugriff auf die CPU erfolgen kann.

Datenspeicher (DS)

Datenspeicher enthalten Informationen in der Form von Dateien. Für den Decker sind dies die Verstecke der Beute. Auch Datenspeicher werden gern dicht mit IC bepackt.

Konstrukt

Ein Irrgarten aus rechteckigen Energieblöcken, aus Dateien, die mit herumwirbelnden Buchstaben und Zahlen in verschiedenen Farben gefüllt sind. Jede Datei hat einen Umfang von 2W6 x 10 Mp; der Datenspeicher kann beliebige Größe haben.

Systemoperationen

Löschen: Die Vernichtung einer Datei (zum Beispiel einer Polizeiakte).

Editieren: Das Verändern des Inhalts einer Datei (Fälschen von Zeugnissen ist hier sehr beliebt).

Lesen: Das Lesen einer Datei funktioniert wie das Herabladen. In diesem Fall findet kein richtiger Kopiervorgang statt, weshalb auch kein Speicherplatz vonnöten ist, um die Datei darin unterzubringen. Man überfliegt einfach ihren Inhalt. Wenn Sie die private Kom-Nummer eines Konzern-Angestellten suchen, lesen Sie die Personaldateien. Der Spielleiter legt jeweils fest, was ein Decker einer Datei entnehmen kann. Einfache Fakten wie Namen, Termine, Rufnummern, Adressen und so weiter sind leicht zu behalten. Umfangreiche technische Daten kann man jedoch nicht so ohne weiteres im Gedächtnis behalten. Wenn Sie also beispielsweise eine komplexe Formel verkaufen wollen, müssen Sie sie herabladen.

Transfer: Hierbei handelt es sich um das Kopieren von Daten in die Speicherbank eines Cyberdecks (Herabladen, *download*) oder von dort in den Datenspeicher (Hinaufladen, *upload*). Entscheidend hierfür ist die I/O-Geschwindigkeit des Decks. Der Decker muß solange im Knoten bleiben, bis der Transfer abgeschlossen ist. Andernfalls wird der Vorgang abgebrochen.

Verknüpfbarkeit

Datenspeicher können mit anderen Datenspeichern, mit SPUs oder der CPU verknüpft sein.

I/O-Port (I/OP)

I/O-Ports sind Knotenpunkte mit begrenztem Zugriff, die das System für verschiedenartige Geräte zur Dateneingabe und Datenausgabe öffnen: Terminals, Cyberdecks, Drucker, Graphikdisplays, Datenleser für optische Chips und anderes mehr. Mit Hilfe eines Cyberdecks kann man sich über diese Geräte in ein System einstöpseln. In großen Systemen könnte ein einzelner I/OP-Knoten der Zugangspunkt für Hunderte von Peripheriegeräten sein.

Konstrukt

Eine pyramidenförmige, weiße Kammer. Kontrolliert der I/OP mehrere Terminals, dann befinden Sie sich einer Gruppe von Pyramiden, die durch Datenleitungen miteinander verknüpft und im allgemeinen strahlenförmig um eine große Zentralpyramide angeordnet sind.

Systemoperationen

Meldung anzeigen: Die Ausgabe einer Meldung auf dem Terminal, das an dem I/OP hängt.

Abtrennen: Trennung des I/OP vom System. Nichts, was an dem Port hängt, kann jetzt noch in Verbindung mit dem Computer treten. Falls der I/OP ein Cyberterminal repräsentiert, das von jemand anderem benutzt wird, so muß der Decker zunächst das Terminal durch Matrixkampf zerstören.

Verknüpfbarkeit

I/OPs können mit SPUs oder in seltenen Fällen auch mit der CPU verknüpft sein.

Sub-Processor Unit (SPU)

Eine Sub-Processor Unit stellt einen kleinen Computer dar, der "Sklave" eines stärkeren Systems ist. Die CPU erteilt ihre Befehle, und die SPU führt verschiedene Jobs für den Chefknoten aus. Manche SPUs sind simple "Verkehrspolizisten", die Datenleitungen mit anderen Knoten verknüpfen. Andere wiederum führen möglicherweise zu Datenspeichern oder sonstigen Goodies.

Konstrukt

Eine große Kammer, die mit Schaltkreisbänken und brutzelnden Energieleitungen gefüllt ist.

Systemoperationen

Keine.

Verknüpfbarkeit

SPUs können mit allen anderen Knoten (egal welcher Art) des Systems verknüpft sein.

System Access Node (SAN)

Ein SAN stellt eine Verbindung zu anderen Systemen oder zum Gitter dar. SANs sind die Tore, die in die Systeme führen.

Konstrukt

Komplexe Durchgänge oder Luftschleusen, die durch die Wände der System-Architektur führen.

Systemoperationen

Abtrennen: Der Decker kann den SAN verschließen und so jede andere Persona daran hindern, den Knoten zu benutzen.

Verknüpfbarkeit

SANs können mit einer SPU verknüpft sein. Sie können auch mit der CPU verbunden sein, was aber nur selten vorkommt.

Slave Node (SN)

Ein Sklavenknoten kontrolliert irgendeinen physikalischen Vorgang oder ein entsprechendes Gerät, schier alles von elektrischen Kaffeemaschinen über Montagebänder bis hin zu den Aufzügen eines Kon-Hauptquartiers. Man kann sich über einen Sklavenknoten in ein System einstöpseln.

Konstrukt

Ein kleiner, würfelförmiger Raum, dessen Wände blitzende Lichtmuster zeigen. Je komplexer das Sklavensystem aufgebaut ist, desto größer der Raum und desto intensiver und verworrener auch die Lichtmuster.

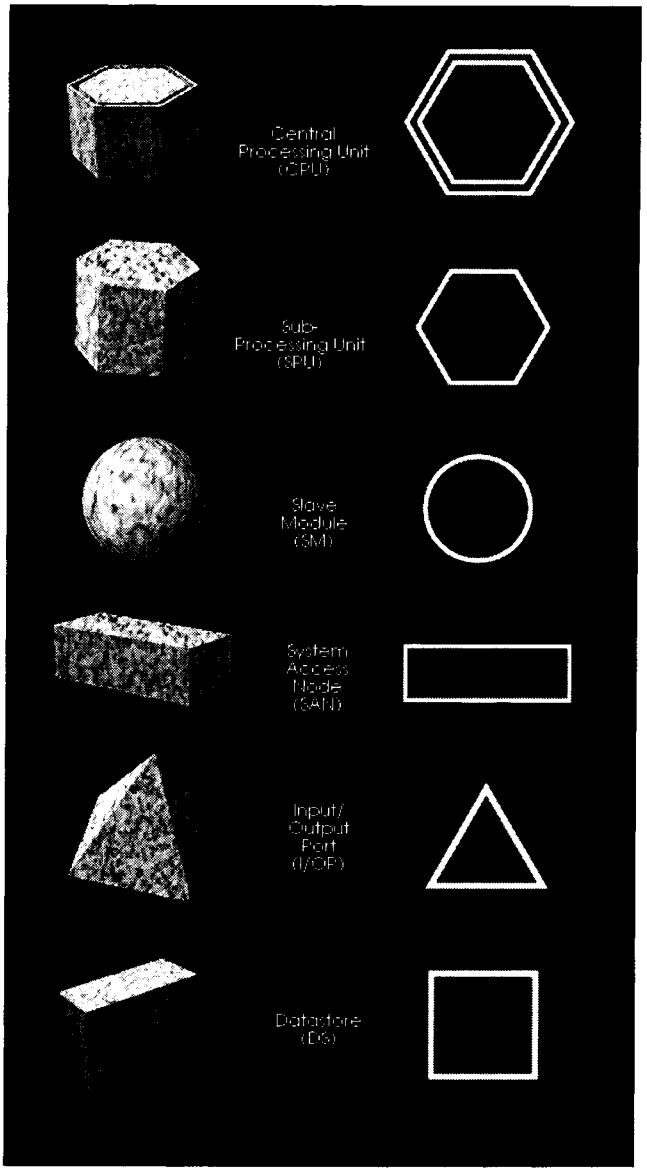
Systemoperationen

Kontrolle: Sie können alles steuern, was der Sklavenknoten kontrolliert, sei es, daß Sie den ganzen Kaffee überkochen lassen, sei es, daß Sie das Montageband abschalten.

Sensoren ablesen: Sie können alle Sensoren ablesen und durch alle Kameras blicken, die der Slave Node steuert. Kontrolliert der Knoten beispielsweise eine Gebäudesicherung, so könnten Sie die Sicherheitskameras benutzen.

Verknüpfbarkeit

SNs können mit SPUs und der CPU verbunden sein.



Knotenverknüpfung

Knotenart	Verknüpfungen					
	CPU	DS	I/OP	SN	SPU	SAN
Central Processing-Unit (CPU)	○	✗	✗	✗	✗	✗
Datenspeicher (DS)	✗	✗	○	○	✗	○
I/O-Port (I/OP)	✗	○	○	○	✗	○
Slave Node (SN)	✗	○	○	○	✗	○
Sub-Processor Unit (SPU)	✗	✗	✗	✗	✗	✗
System Access Node (SAN)	✗	○	○	○	✗	○

SYSTEMOPERATIONEN

Sobald der Decker erst mal in einem Knoten ist, kann er eine der unter dem entsprechenden Knotentyp aufgeführten Systemoperationen durchführen, solange sich kein potentiell feindseliges IC im Knoten befindet. Abgestürztes IC oder solches, gegen das in der laufenden Kampfrunde erfolgreich ein Täuschung- oder Schleicher-Utility gefahren wurde, zählt nicht mehr als feindselig.

Eine Systemoperation wird per Fertigkeitsprobe auf Computer durchgeführt, wobei Hackingpoolwürfel addiert werden dürfen. Der Mindestwurf wird durch die Systemstufe des Knotens angegeben. Es müssen genügend Erfolge erzielt werden, um den Sicherheitscode des Knotens (siehe **Sicherheitsstufen**, S. 164) zu überwinden. Wenn die Probe scheitert, kann man es noch mal probieren, allerdings gegen einen um 2 erhöhten Mindestwurf.

Bei jedem Versuch nach dem ersten sollte der Spielleiter 1W6 werfen. Ist das Ergebnis höchstens gleich der Zahl der bislang versuchten Systemoperationen, wird ein passives Alarmsignal ausgelöst. Wenn der Decker den Knoten wieder verläßt, sinkt die Chance, daß ein solcher Alarm ausgelöst wird, für jede verstreichende Kampfrunde um 1.

ALARM

IC kann zwei Arten von Alarm auslösen, passiven und aktiven.

Passiver Alarm

Ist ein solcher ausgelöst, bedeutet dies, daß sich der Computer nicht sicher ist, ob jemand in ihn eingedrungen ist, wohl aber jetzt plant, vorsichtig zu sein. Alle IC-Stufen steigen um die Hälfte. Passiver Alarm hält äußerstenfalls ungefähr eine Stunde lang an, weil andere Verarbeitungsvorgänge dadurch verlangsamt werden. Befindet sich das System bereits im Alarmzustand und wird währenddessen ein erneuter passiver Alarm ausgelöst, so führt dies zu einem aktiven Alarm.

Aktiver Alarm

Dieser wird ausgelöst, wenn der Computer zu dem Entschluß kommt, daß jemand in ihn eingedrungen ist. Er unterrichtet die menschlichen Operatoren, die so handeln, wie es der Spielleiter für passend hält. Normalerweise werden sie einen oder mehrere Decker in das System schicken, um den Eindringling zu jagen.

Die drastischste Reaktion des leitenden Operators auf einen aktiven Alarm besteht in der Stillegung des Computers. Der Operator wird diese Maßnahme treffen, wenn es so aussieht, als hätte der Eindringling alle Verteidiger besiegt, die gegen ihn geschickt worden sind, oder wenn der Alarm von einem hochempfindlichen Knoten wie der CPU oder einem Roten Datenspeicher ausgelöst wurde. Es dauert 2W6 Runden, ein System stillzulegen, ohne es zu beschädigen. Durch den Vorgang der Stillegung wird mehrfach Alarm in der Matrix ausgelöst, während die Programme heruntergefahren und Dateien sicher geschlossen werden. Die Persona des Deckers erblickt blitzende, rote Lampen und hört Signalhörner losgehen. Befindet sich die Persona nach wie vor im System, wenn es ganz stillgelegt ist, wird sie ausgeworfen.

DIE GEGENSEITE

Feindliche (einen Eindringling abwehrende) Decker treten in verschiedenen Klassen auf. Keiner von ihnen benötigt Täuschungsprogramme, da sie Passcodes für alle Knoten besitzen. (Nein, Chummer, Du kannst keinen dieser Leute in der Matrix überfallen und ihm die Codes stehlen!) Benutzen Sie die Verfolgungsregeln des Abschnitts **Kampfvermeidung**, S. 179, um zu bestimmen, ob ein Decker der Gegenseite den Eindringling findet.

Es folgen mehrere Beispiele, die Ihnen möglicherweise dabei helfen, Ihre eigenen Abwehrdecker zu erfinden, wenn Sie mit den Regeln besser vertraut geworden sind. Verteilen Sie die Kräfte dabei so, daß der Spielerdecker schwitzen muß, aber vermeiden Sie es möglichst, eine ganze Armee (oder Godzilla) auf ihn zu hetzen.

Kreisklasse

Ein mit einem Cyberterminal ausgerüsteter Konzerndecker macht sich auf die Jagd durch das System, wobei er in dem Knoten beginnt, wo der Alarm ausgelöst wurde. Nehmen Sie den Konzerndecker und verpassen Sie ihm die Cyberterminal-Version eines Allegiance-Alpha mit einem Angriff-4-Programm. (Den Konzerndecker finden Sie im Abenteuer **Silver Angel** und dem **SRII**-Spielleiterschirm beigefügt. Wenn Sie die Daten dieses Archetyps nicht haben, nehmen Sie den normalen Decker.)

Zweite Liga

Ein Konzerndecker wird ins System geschickt. Er benutzt ein Fuchi-4 mit Angriff-4 und Schild-2. Seine Personaprogramme sind alle auf Stufe 3.

Bundesliga

Verwenden Sie den Konzerndecker als Gegner, aber statten Sie ihn mit einem Fuchi-6 aus, das über eine Niveau-1-Reaktionsverstärkung verfügt sowie über Angriff-6, Schild-2 und Spiegel-2. Die Personaprogramme weisen alle Stufe 5 auf.

Hammer

Spielt auch in der Bundesliga, nur haben seine Personaprogramme alle Stufe 6; seine Reaktionsverstärkung beträgt 2.

KARTOGRAPHIERUNG VON SYSTEMEN

Der Spielleiter sollte Karten von allen Systemen bereithalten, in die Decker eindringen wollen. Zunächst zeichnen Sie ein Rechteck auf ein Blatt Papier. Dieses Rechteck repräsentiert den SAN. Wählen Sie eine Farbe aus - nehmen wir an dieser Stelle Orange - und umrahmen Sie entweder die Box in dieser Farbe oder schreiben einfach "Orange" daneben. Als nächstes suchen Sie sich aufs Geratewohl eine Zahl aus, um die Systemstufe festzulegen; Sie können das jedoch auch tun, indem Sie mit 1W6+2 würfeln. In unserem Beispiel würfeln Sie eine 4. Falls Sie den Knoten mit IC ausstatten wollen (und wer will das nicht?), suchen Sie sich eines aus. Wir entscheiden uns für Zugang. Bestimmen Sie jetzt erneut eine Zahl oder werfen Sie 2W6. Sie erhalten eine 9. Schreiben Sie Zugang-9 in den Orange-4-SAN. Damit haben Sie bereits einen kompletten Knoten entwickelt.

Fahren Sie nun damit fort, Knoten zu entwerfen und sie mit Datenleitungen zu verbinden, bis Sie der Meinung sind, daß das System hübsch aussieht. Wir empfehlen Spielleitern jedoch, pfleglich mit Deckern umzugehen, bis sie ein Gefühl für das Leiten von Abenteuern in der Matrix entwickelt haben.

Jede Beute, für die es sich einzustöpseln lohnt, steckt normalerweise in einem Datenspeicher. Dateien haben einen Umfang von 2W6 x 10 Mp. Weisen Sie der Datei einen Geldwert zu. Sucht der Decker nach einer bestimmten Datei oder einem bestimmten Hinweis, so müssen Sie sich notieren, in welchem Datenspeicher er fündig werden kann.

Man kann "Beute" auch an Stellen wie I/OPs verstecken (und einen Decker auf diese Weise zwingen, in jemand anderes PC einzudringen, um den gesuchten belastenden Beweis zu finden), in Slave Nodes (die den *bad guy* mit den Sicherheitskameras eines Gebäudes ausspionieren können) oder sogar in der CPU (indem man ein Programm dort bunkert, mit dessen Hilfe man das Konto des Schurken im Schweizer L5 knacken kann). Auch Kontostände sind Beute. Geld besteht wie alles andere aus Daten, so daß man es aus einem Datenspeicher mitgehen lassen kann. Trotzdem müssen Sie mit Nuyen, die Sie aus einem Computer stehlen, auch hehlen, denn wenn das Geld nicht gewaschen wird, kann man die Spur leicht zu Ihnen zurückverfolgen. Lesen Sie auf S. 188 in **Die Beute vermarkten** nach, wie man seinen Zaster an den Hehler bringt.

Lesen Sie sich die IC-Beschreibungen im entsprechenden Abschnitt durch und versuchen Sie fair zu sein bei der Entscheidung, welches IC Sie jeweils installieren. Kein Kon kann sich die

Programmierungskosten leisten, die entstehen würden, wenn man jeden Knoten mit Schwarzem IC versehen würde.

Die typische Matrix-Architektur weist verschiedene Zonen von Datenspeichern, I/OPs und SPUs mit verschiedenen Graden der Sicherung auf. Hochsicherheitszonen werden im allgemeinen durch orangefarbene oder rote SPUs geschützt, jede mit einem brutalen IC ausgestattet. Die CPU ist normalerweise ebenfalls ein Orange- oder Rot-Knoten mit Killer- oder sogar (schluck) Schwarzem IC.

Sicherheitscodes

Sicherheitscode	Systemstufe	IC-Stufe
Blau	1W6	Keine
Grün	1W6+1	1W6+1
Orange	1W6+2	2W6
Rot	2W6	2W6+1

KARTOGRAPHIERUNG DER TELEKOMGITTER

Es ist unmöglich, die Telekomgitter im Detail zu zeichnen. Sie enthalten Milliarden möglicher Verknüpfungen und werden ständig umgebaut, wobei jedes RTG viele LTGs umfaßt. Der einfachste Weg, um die Übersicht über die LTGs zu behalten, besteht darin, ihnen numerische Codes zuzuweisen und Buch zu führen über wichtige Systeme, die mit ihnen verbunden sind - praktisch so eine Art privates Telefonbuch. So könnte beispielsweise ein LTG 2206 in Seattle als NA/UCAS-SEA-2206 gekennzeichnet sein.

Ein RTG kann eine beliebige Zahl LTGs umfassen. Notieren Sie sich, welche Systeme jeweils an einem LTG hängen. Zum Beispiel:

NA/UCAS-SEA-2206: Lone Star Akten über die Öffentliche Sicherheit

NA/UCAS-SEA-2708: Interkontinentale Bank von Japan

NA/UCAS-SEA-4938: Bei Matilda (Ein Wettsalon, ein Haus von schlechtem Ruf und obendrein eine Fassade für die Yakuza)

NA/UCAS-SEA-4206: Hemdall Gruppe, Regionales HQ

NA/UCAS-SEA-9431: EBMM, Bezirks-Verkaufsbüro

Die Spieler sollten nicht erfahren, was im Telefonbuch des Spielleiters steht, weil Systembesitzer ihre LTG-Zugehörigkeit eifersüchtig abschirmen. Spielercharaktere müssen sich schon die Mühe machen, einen Zugriffscode im Abenteuer aufzuspüren oder zu erwerben, um den Anschluß an ein LTG-System zu finden. Sollen sie doch ihre eigenen Telefonbücher führen!

Private LTGs

Die höchsten Sicherheitsniveaus findet man bei den Megakonzernen, dem Staat sowie bei privaten Bürgern, die dafür bezahlen können (wie der örtliche Yakuza-Oyabun). Die sichersten LTGs sind privat. Der Trend dorthin hatte bereits in den 1970ern eingesetzt, als große Konzern-Wolkenkratzer in New York City ihre eigenen Vorwahlnummern innerhalb der normalen 212-Vorwahl von Manhattan erhielten.

Private LTGs sind mit einem an den LTG-Code angehängten ID- Code gekennzeichnet.

NA/UCAS-SEA-3617-EBMMHQ ist das private LTG für das EBMM-UCAS-Hauptquartier in Boston. Buchführung, F&E, Public Relations und die Sicherheitsabteilung haben jeweils eine eigene Nummer innerhalb von EBMM im Bereich Boston.

Ein reguläres LTG besitzt dieselbe Sicherheitsstufe wie sein RTG. Es überrascht jedoch sicher niemanden, daß private LTGs nicht dieser Regel unterliegen. Sie weisen jede Sicherheitsstufe auf, die sich ihre Besitzer leisten können, normalerweise Orange oder sogar Rot.

INTRUSION COUNTERMEASURES (IC)

Intrusion Countermeasures (IC) sind Softwareprogramme, die man in ein System installiert, um die darin enthaltenen Informationen vor unberechtigtem Zugriff zu schützen. IC-Programme können in jedem Knoten installiert werden, dessen Sicherheitscode bei Grün oder darüber liegt. Ice, wie es auch genannt wird, macht Deckern das Leben schwer. Manches Ice versucht gar, Deckern das Leben unmöglich zu machen. Jedes IC- Programm weist eine Stufe auf, die normalerweise als seine "Fertigkeit" gilt.

Man kennt drei Klassen von ICs: Weiße, Graue und Schwarze. Weiße ICs leisten passiven Widerstand. Graue ICs greifen Eindringlinge aktiv an oder spüren ihre Eintrittspunkte in die Matrix auf. Schwarze ICs versuchen, Decker zu töten. Alle werden in den folgenden Abschnitten ausführlicher beschrieben.

WEISSE IC

Weiße ICs befassen sich vor allem mit der Identifizierung und Lokalisierung eingedrungener Personaprogramme. Weiße IC tragen ihren Namen deshalb, weil von ihnen keine direkte Gefahr ausgeht. Sie aktivieren allerdings gegebenenfalls andere Gegenmaßnahmen, die durchaus tödlich sein können.

Wenn ein Weißes IC davon überzeugt ist, daß ein Personaprogramm sich rechtmäßig in seinem Bereich aufhält, unternimmt es nichts. (Jede Art von Weißem IC hat ihre eigenen Anforderungen an die entsprechende "Überzeugungskraft", wie weiter unten erläutert.) Wird das IC nicht überzeugt, gibt es mit seiner nächsten Handlung das Signal zu einem passiven Alarm. Es überprüft die Identität des Personaprogrammes erneut, und ist es dann immer noch nicht überzeugt, löst es vielleicht aktiven Alarm aus.

Im allgemeinen verläuft dieser Vorgang wie folgt:

1. Das eindringende Personaprogramm begibt sich in Kontaktreichweite. (Solange es sich außerhalb der Kontaktreichweite hält, schert sich das IC auch nicht darum. Meistens jedenfalls.)

2. Das Personaprogramm muß nun dem Weißen IC weismachen, sie, die Persona, sei ein rechtmäßiges Signal. Unter jeder Art von Weißem IC finden Sie die Arten von Programmen angegeben, die jeweils gegen das IC wirksam sind.

3. *Wenn die Persona das schafft*, läßt das IC sie passieren. Das Personaprogramm setzt seinen Weg fort.

4. *Wenn die Persona das nicht schafft*, gibt das IC das Signal zu passivem Alarm (S. 168). Es unternimmt dann den Versuch, die Identität des Eindringlings erneut zu verifizieren. Gelingt ihm das nicht, wird aktiver Alarm ausgelöst, und jedes Graue oder Schwarze IC, das präsent ist, aktiviert. Unter **Alarm**, S. 168, finden Sie eine umfassende Erläuterung der Folgen von passivem und aktivem Alarm.

Weiße ICs können sich nicht selbst gegen angreifende Personaprogramme schützen. Wird ein Weißes IC attackiert und überlebt bis zu seiner nächsten Handlung, löst es sofort aktiven Alarm aus. Der Decker kann versuchen, es mit Würfeln aus seinem Hackingpool daran zu hindern. Er muß dazu eine Einfache Handlung aufwenden und eine Probe mit Hackingpoolwürfeln gegen die Systemstufe des Knotens als Mindestwurf ablegen. Das IC wirft seine eigenen Stufenwürfel gegen die Maske-Stufe der Persona als Mindestwurf. Gewinnt das IC diese Auseinandersetzung, löst es den Alarm aus.

Fährt eine Persona nicht sofort, wenn sie in Kontaktreichweite kommt, ein Täuschungs- oder Schleicherprogramm, leitet das IC in seiner nächsten Handlungsphase den Versuch ein, zu prüfen, mit wem es hier zu tun hat.

Zugang

Zugang sieht aus wie ein Tor aus schimmerndem Licht und Milliarden winziger, alphanumerischer Zeichen, die mit ultrahoher Geschwindigkeit durcheinanderwirbeln.

Die Aufgabe von Zugangs-IC besteht darin, die Legalität eines Signals zu prüfen. Kann das Signal seine Rechtmäßigkeit vorweisen, super. Wenn nicht, fängt das IC an zu BRÜLLEN! Zugang ist die verbreitetste Form von IC.

Normalerweise setzt man ein Täuschungsprogramm gegen Zugang ein, obwohl auch Schleicher oder simple und brutale Gewalt funktionieren. Setzt der Decker erfolgreich einen Schleicher oder eine Täuschung gegen Zugang ein, kann die Persona den Knoten passieren oder darin eine Systemoperation ausführen.

Kann der Decker das Zugangs-IC nicht für dumm verkaufen, leitet es mit seiner nächsten Handlung einen passiven Alarm ein. Siehe **Passiver Alarm**, S. 168.

Wird ein Bremsprogramm gegen IC eingesetzt, das sich als angegriffen empfindet, kann es solange, wie der Decker es erfolgreich bremst, nicht zu aktivem Alarm übergehen. Sobald der Angreifer die Bremsung nicht mehr aufrechterhält, kann das IC mit seiner nächsten Handlung aktiven Alarm auslösen.

Zugangs-IC ist unbeweglich.

Metaphorik: Türen, Durchgänge, Übergänge und der Schutz selbiger.

Typische Erscheinungsformen: Durchgang, Tor, Tunnel oder Türsteher.

Barriere

Barriere ist ein massives Sicherheitsschloß an einem Knoten. Es erinnert an eine Wand aus gezackten, pulsierenden Lichtblitzen. Kein Signal kann in den geschützten Knoten eindringen, es sei denn, von außerhalb des Systems käme die Erlaubnis dazu. Barrieren-IC schützt lediglich Datenspeicher oder andere Knoten, in denen normalerweise kein Datenverkehr stattfindet; es handelt sich also im Prinzip um eine Wand, die nichts durchdringen soll. Barriere ist eine der gebräuchlichsten Formen von ICs, die in der Folge eines aktiven Alarms selbst aktiviert werden. Eindringlinge können es nicht durchqueren, aber anderes IC und Konzerndecker mit den geeigneten Passcodes können es.

Barriere kann nur mit Schleicher besiegt oder durch ein Kampf-Utility zerstört werden. Ein Täuschungsprogramm funktioniert nicht. Barrieren-IC löst in derselben Art und Weise Alarm aus wie Zugang.

Barrieren-IC ist nicht beweglich.

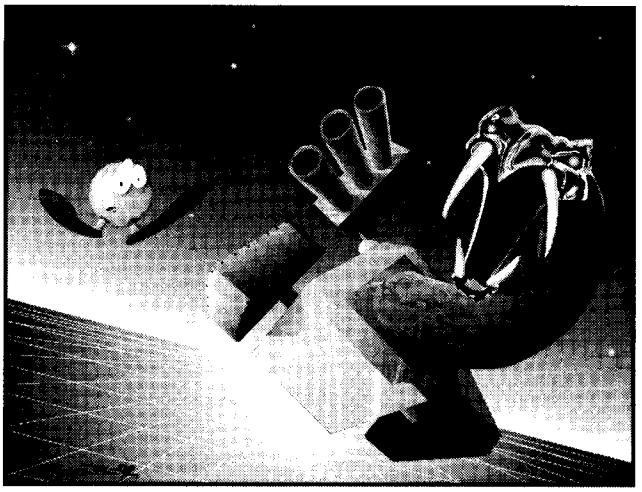
Metaphorik: Wände, Barrieren, Schutz, Wacht

Typische Erscheinungsformen: Elektrischer Zaun, Tresortür, Kraftfeld, Ziegelwand

Wirbel

Wirbel findet man gewöhnlich in Datenspeichern oder sogar als Begleiter einzelner Dateien oder Programme. Es ähnelt einem sanften Leuchten über dem Eingang zum Datenspeicher oder schützend um eine Datei gehüllt. Wenn eine Persona versucht, die Daten anzufassen, wird das Licht heller, und es erzeugt ein summendes Geräusch. Wirbel kann durch Täuschung oder Entschlüsselung besiegt oder durch Kampf-Utilities zum Absturz gebracht werden. Es kann sich nicht selbst verteidigen, sondern wird versuchen, die von ihm geschützte Datei zu löschen, was es jedoch nicht tun kann, solange es der Decker erfolgreich angreift. Hat der Decker mit einem Angriff während einer eigenen Handlungsphase keinen Erfolg, löscht das Wirbel-IC mit seiner nächsten eigenen Handlung die Datei. Denken Sie daran, daß das IC nicht löschen kann, solange es erfolgreich attackiert oder gebremst wird. Bauen Sie aber nur einmal Mist, ist die Datei Geschichte.

Der Decker kann eine durch Wirbel-IC geschützte Datei herabladen und sowohl die Datei als auch das IC in die Speicherbank



seines Decks transferieren. Dadurch wird die Stufe des IC zu seinem Mindestwurf für die Durchführung eines Transfers im entsprechenden Knoten addiert. Ist die Datei erst einmal herabgeladen, kann sich der Decker in aller Muße mit ihr befassen. Zusammen mit Wirbel-IC herabgeladene Dateien steigen im Speicherumfang um 50 Prozent. Auch wenn das IC mit herabgeladen wurde, bleibt eine Kopie davon im Knoten aktiv.

Wirbel-IC ist unbeweglich.

Metaphorik: Wacht und Schutz, aber mit Zerstörung und Verwirrung im Fall einer Provokation.

Typische Erscheinungsformen: Eine Schlange, die Daten zermahlt, ein Wirbelwind, der sie zerstreut, ein sich ständig veränderndes Puzzlespiel.

GRAUE IC

Graue IC sind gefährlicher als Weiße, da sie ein Deck oder dessen User tatsächlich schädigen können. Solange nicht erfolgreich ein Analyseprogramm gefahren wurde, ähneln Graue IC den Weißen, soweit es das Sensor-Attribut des Decks (siehe **Personaprogramme**, S. 174) angeht.

Graue IC benötigen gewöhnlich irgendeinen Auslöser, wobei es sich häufig um Weißes IC handelt. Sobald ein Graues IC erst mal aktiviert ist, benötigt es keinen Stichwortgeber mehr. Schläft jedoch das Graue IC in einem Knoten und läßt sich das Weiße IC vom Personaprogramm hereinlegen, wird auch das Graue IC nicht aktiviert.

Ist ein Graues IC aktiviert, tritt es dem Personaprogramm in den Weg, um es zu befragen. Das geschieht, sobald das Icon in Sensorreichweite des Knotens auftaucht, in dem sich das Graue IC gegenwärtig befindet.

Einige paranoide Konzerne plazieren Graue IC in isolierten Systemen, die sensible Daten enthalten. Die Installation erfolgt oft im SAN, besonders in Fällen, wo die meisten legalen User den SAN nicht passieren müssen, um an die Daten heranzukommen (sie betreten das System durch I/OPs im selben Cluster, der auch die Daten enthält).

Graue IC sind immer beweglich.

Blaster

Blaster ist ein Angriffs-IC und verwickelt die Persona in Matrixkampf. Es verhält sich wie Killer-IC, aber wenn es ihm gelingt, die Persona zum Absturz zu bringen, versucht es obendrein noch auf der Stelle (in derselben Handlungsphase), die MPCP-Chips des Decks durchzuheizen!

Wenn die Persona abstürzt, werfen Sie eine Anzahl Würfel gleich der IC-Stufe gegen einen Mindestwurf gleich der MPCP-Stufe des Decks. Jeder Erfolg reduziert die MPCP-Stufe permanent um 1. Vorher muß jedoch die Härtestufe als Schwellenzahl überschritten werden, will heißen, die Anzahl der Erfolge wird um die Härtestufe des Decks reduziert.

Die Verluste an MPCP-Stufe können nur durch Auswechseln der verschmorten Chips wieder wettgemacht werden.

Metaphorik: Aktiver Schutz/aktive Wacht, Kampf

Typische Erscheinungsformen: Krieger, Soldat, Gewittersturm, Angriffsdrohne

Killer

Killer-IC greift die Persona durch Matrixkampf an. Jeder Erfolg, den es erzielt, fügt der Persona ein Schadenskästchen zu.

Metaphorik: siehe Blaster

Typische Erscheinungsformen: siehe Blaster

Teerbaby

Ein Teerbaby ist eine häßliche Version von Fallen stellendem IC. Scheitert ein Versuch, das Teerbaby hereinzulegen (mit Täuschung oder Schleicher) oder wird das IC zwar angegriffen, aber nicht beschädigt, dann stürzt es ab und nimmt dabei das Utilityprogramm der Persona gleich mit! Das abgestürzte Utility muß neu geladen werden.

Beim Abstürzen löst Teerbaby automatisch aktiven Alarm aus.

Metaphorik: Falle/Fallstrick (oft als etwas anderes getarnt)

Typische Erscheinungsformen: Falle, Grube, Teich, Fallstrick (auch hier wieder oft als etwas anderes getarnt)

Teergrube

Eine Teergrube funktioniert ähnlich wie ein Teerbaby, aber wenn sie mit ihrem Trick Erfolg hat, vergiftet sie sämtliche Versionen des betroffenen Utility, die in der Speicherbank des Decks vorhanden sind. Lediglich Kopien des Programms in einer Offline-Speicherbank werden nicht beeinflußt. Schlechte Nachrichten!

Metaphorik: siehe Teerbaby

Typische Erscheinungsformen: siehe Teerbaby

Aufspüren

Ein Aufspürprogramm nimmt sich den Zugangsweg des Dekkers vor und lokalisiert seinen Eintrittspunkt in die Matrix. Hat es den Eintrittspunkt gefunden, so ist das Aufspüren abgeschlossen.

Sobald ein Aufspür-IC aktiviert ist, würfeln Sie eine Erfolgsprobe, bei der seine Stufe die Anzahl der Würfel angibt und die Maskenstufe der Persona den Mindestwurf. Der Zeitraum, den das IC benötigt, um das Aufspüren zu vollenden, umfaßt 10 Runden geteilt durch die Anzahl der Erfolge. Schafft es keinen einzigen Erfolg, so kann es den Weg des Deckers nicht nachverfolgen, kann es jedoch in seiner nächsten Handlungsphase noch einmal probieren.

Aufspür-IC ist immer ein zweiteiliges Konstrukt. Ein Teil spürt dem Decker nach, während der andere im System zurückbleibt und darauf wartet, Bericht zu erstatten. Der im System zurückbleibende Teil ist derjenige, der besiegt werden muß, um den Vorgang des Aufspürens zu stoppen. Dieser Teil ist beweglich und wird sich höchstwahrscheinlich in einen besser gesicherten Knoten begeben, sobald das Aufspüren eingeleitet wurde. Der Decker muß ihn besiegen oder erfolgreich ein Verlegungsprogramm dagegen fahren. Die ganze Zeit über läuft die Uhr weiter; sie hält nur an, wenn das IC abstürzt oder "verlegt" wurde. Wie ein Weißes IC kann auch Aufspür-IC nur defensiv kämpfen.

Metaphorik: Aufspüren, Verfolgen, Hinterherjagen

Tyische Erscheinungsformen: Wolf, Bluthund, Detektiv, Sucherdrohne

Man kennt drei Sorten von Aufspür-IC, jede häßlicher als die voranstehende:

Aufspüren und Melden: Wenn dieser Aufspürer Erfolg hat, meldet er dem System die Realwelt-Adresse des Eintrittspunktes, den der Decker genommen hat. Was dann passiert, liegt an den Inhabern. Das IC selbst legt sich wieder zur Ruhe.

Aufspüren und Auswerfen: Dieses Programm ähnelt dem Aufspüren und Melden, jedoch wird der Decker obendrein automatisch ausgeworfen (hoppla!), wenn der Aufspürer Erfolg hat. Oh, auch sein Aufenthaltsort wird gemeldet. Doppeltes Hoppla!

Aufspüren und Rösten: Dieses Programm ähnelt dem Aufspüren und Auswerfen, aber das IC macht sich gleichzeitig wie ein Blaster-IC über die MPCP-Chips des Decks her. Das Blaster-Äquivalent manifestiert sich mit der (abgerundeten) halben Stufe des Aufspüren-IC am *Eintrittspunkt des Deckers in die Matrix*. Von dort aus greift es an. Der Decker kann nur von einem *anderen* Personaprogramm verteidigt werden, das sich an derselben Stelle aufhält. Er kann das Blaster-IC nicht direkt attackieren, wenn er sich nicht in Kontaktreichweite davon befindet.

Sobald der Decker angegriffen wird, steigen alle seine Mindestwürfe für die Abwehr dieses Angriffes um 2. Die einzigen Möglichkeiten, ein Aufspüren-und-Rösten-IC zu schlagen, bestehen im erfolgreichen Fahren eines Verlegungsprogrammes, bevor das Aufspüren abgeschlossen ist, oder darin, die Aufspürenkomponente in ihrem Heimatsystem zum Absturz zu bringen, ehe das IC den Decker in die Pfanne haut.

SCHWARZE IC

Schwarze IC heißen so, weil sie den Decker angreifen und nicht dessen Deck. Schwarze IC bewirken in der Regel Körperlichen Schaden, können aber auch so programmiert werden, daß sie nur Betäubungsschaden anrichten, wenn der Systemeigner gute Laune hat. Denken Sie daran, daß Tote nicht reden, wohingegen Gefangene sich als ausgesprochen redselig erweisen können.

Schwarze ICs werden auf dieselbe Art aktiviert wie Graue.

Schwarze ICs sind ganz eindeutig beweglich.

Decker, die keine kybernetische Verbindung benutzen, sind immun gegen die schädlichen Effekte von Schwarzen ICs. Sicher, eine Schnecke (siehe S. 177) kann der Bestrafung standhalten, aber sie muß zunächst mal zum Schwarzen IC hinkommen.

Sobald Schwarzes IC einen Treffer erzielt, hat der Decker nur die Wahl, entweder *hart zu bleiben* oder die *Kurve zu kratzen*.

Hart bleiben: Der Decker leistet dem Schaden Widerstand, damit er weiterkämpfen kann. Das IC legt eine Probe auf seine Stufe gegen das physische Konstitutionsattribut des Deckers als Mindestwurf ab. Der Decker kann dem Schaden Widerstand leisten, indem er seine Konstitutionswürfel (oder im Fall von Betäubungsschaden Willenskraftwürfel) gegen einen Mindestwurf gleich der IC-Stufe wirft. Gewinnt das IC, erleidet der Decker 1 Leichte Wunde für jeweils 2 Nettoerfolge des IC. Die Härtestufe des Cyberdecks wirkt als Panzerung gegen diesen Schaden, aber ein Schild-Utility zeigt keine Wirkung gegen Schwarzes IC. Der Systemeigner entscheidet, ob ein Schwarzes IC Körperlichen oder Geistigen Schaden bewirkt.

Die Kurve Kratzen: Der Decker stöpselt sich aus, wozu er eine Willenskraftprobe gegen die IC-Stufe als Mindestwurf würfelt. Dieser Vorgang erfordert eine Einfache Handlung. Verläuft die Probe erfolgreich, ist der Decker draußen. Er muß dann allerdings auf sein physisches Konstitutionsattribut gegen Mindestwurf 4 würfeln, um einem 4M-Betäubungsangriff Widerstand zu leisten. Sich auszustöpseln, während Schwarzes IC einem gerade einheizt, ist kein Vergnügen. Es kann echt weh tun. Obendrein erleidet der Decker auch noch einen Auswurfschock (S. 165).

Auch eine andere Person kann den Decker ausstöpseln. Sie muß dazu auf Schnelligkeit gegen Mindestwurf 4 würfeln. Hat sie dabei Erfolg, ist der Decker aus dem System, erleidet aber auch in diesem Fall die oben erwähnten Auswirkungen.

Gelingt es dem Decker nicht, die Kurve zu kratzen, hat das Schwarze IC die Gelegenheit zu einem erneuten Angriff wie beim *Hart bleiben*. In diesem Fall kann der Decker jedoch keinen Schadenswiderstand würfeln (keinen Wurf auf Konstitution oder Willenskraft machen). Ob man an dieser Stelle wohl "autsch" sagen darf?

CYBERDECKS

Cyberdecks sind erstaunlich komplexe Geräte, selbst nach den Maßstäben von 2053. Sie verfügen nicht nur jeweils über ein SimSinn-Interface, das Ihnen das Erlebnis der Matrix in voller sinnlicher Pracht ermöglicht, sondern ein Cyberdeck schlägt auch in der Datenverarbeitung ein ganzes Lagerhaus voller Computer des 20. Jahrhunderts. Im folgenden wollen wir einmal die wichtigsten Bausteine eines Decks näher in Augenschein nehmen.

MASTER-PERSONA CONTROL PROGRAM

Das MPCP läuft auf einem Satz optischer Chips, die das Herzstück des Decks bilden. Es enthält das Master-Verarbeitungssystem, das Ihre Programme integriert, und erlaubt es Ihnen, das Erscheinungsbild Ihrer Persona zu steuern. Es übersetzt Gittersignale in sensorische Eingaben, die Sie sehen, hören und riechen können. Umgekehrt verwandelt es Ihre Nervensignale in Computerinstruktionen, um die Matrix zu manipulieren. Stürzt das MPCP ab, werden Sie sofort ausgeworfen.

Die Hauptfunktion des MPCP besteht darin, alle Komponenten des Decks und aktiven Programme sinnvoll zu etwas zu strukturieren, was als Persona bezeichnet wird. Das Aussehen dieser Persona ist vom Decker frei bestimmbar, während sie im technischen Sinn seine "Konstitution" in der Matrix darstellt. Ihre Attribute ergeben sich aus einer Kombination von MPCP und vier Programmen, die man Personaprogramme nennt und die auf allen Decks gefahren werden müssen (siehe **Personaprogramme**, S. 174).

Das MPCP besitzt einen Programm-Zustandsmonitor für Ihre Persona. Jeder Schaden, den die Persona durch feindliche Programme erleidet, wird hier in weitgehend derselben Art und Weise verzeichnet wie bei der körperlichen Gestalt des Charakters. Das MPCP weist eine Stufe auf, die seine Widerstandskraft gegen Schaden angibt, bevor es abstürzt. Die Zahl der Würfel, die zum Schadenswiderstand geworfen werden, ist gleich dieser Stufe.

Wie Ihre Persona aussieht, ist innerhalb gewisser Grenzen weitgehend Ihre Entscheidung. Zunächst ist festzuhalten, daß eine Persona immer irgendwie "technisch" aussieht, ob es sich nun um eine silberhäutige Sirene handelt, einen High-Tech-Ritter in Elektrorüstung, einen Cybersamurai mit Laser-Katana oder eine Comicfigur mit einer Spritzpistole. Egal was, wenn Sie Tech spielen wollen, dann müssen Sie auch nach Tech aussehen!

Die Größe der Persona bleibt nach Maßstäben der Matrix "menschlich". Diese hochaufragende Datenbank, in die Sie sich hineinhacken wollen, bleibt ein kybernetischer Wolkenkratzer, egal, ob Sie nun aussehen wie Bugs Bunny oder ein Tyrannosaurus Roborex. Ein Utilityprogramm kann in jeder Gestalt erscheinen, muß aber proportional zu seiner Stufe beschaffen sein. Ein Angriff-1-Programm kann nicht aussehen wie eine megatonnenschwere nukleare Feldhaubitze. Genausowenig wird ein Angriff-7-Programm als eine Derringer erscheinen.

HÄRTE

Dabei handelt es sich um die "Rüstung" innerhalb der Matrix. Die Härtestufe reduziert den Schadensumfang, den feindliche Programme anrichten (verzeichnet auf dem Zustandsmonitor).

AKTIVER SPEICHER

Hierbei handelt es sich um das Äquivalent zu einem RAM (Random Access Memory) alten Stils. Der Gesamtumfang von Programmen, die zu irgendeinem Zeitpunkt auf dem Deck laufen, darf die Kapazität des Aktiven Speichers nicht übersteigen. Wenn Sie über einen Aktiven Speicher von 10 Megapulses (Mp) verfügen, können Sie kein 11 Mp umfassendes Utility (Dienstprogramm) fahren. Sobald Sie ein Utility laden, belegt es soviel Aktiven Speicher, wie sein Umfang angibt. Ein geladenes Programm bleibt solange im Speicher, bis es wieder gelöscht wird.

Der Umfang an Aktivem Speicher, mit dem ein Deck ausgestattet ist, kann bis zu einer Anzahl Mp in Höhe der MPCP-Stufe x 50 ausgeweitet werden. Jeder Mp Aktiver Speicher kostet 5 ¥.

SPEICHERBANK

Hierbei handelt es sich um den eingebauten Massenspeicher Ihres Decks. Er funktioniert genauso wie die Festplatten alter PCs, besteht aber aus Bänken von optischen Datenchips mit Zugriffszeiten, die nur noch wenige Nanosekunden betragen. In der Speicherbank trägt man Utilities gebrauchsfertig mit sich herum. Man verstaut dort auch herabgeladene Daten, die man frisch aus der Matrix geholt hat und nun bereithält, um sie an den Meistbietenden zu verkaufen.

Bevor ein in der Speicherbank enthaltenes Programm genutzt werden kann, muß es in den Aktiven Speicher geladen werden.

Die Kapazität der Speicherbank kann unbegrenzt ausgeweitet werden, wobei jeder Mp 2,5 ¥ kostet.

LADEGESCHWINDIGKEIT

Hier wird angegeben, mit welcher Geschwindigkeit Utilities aus der Speicherbank in den Aktiven Speicher geladen werden. Die Aktivierung des Ladevorganges nimmt eine Einfache Handlung in Anspruch. Das Laden wird dann in Megapulsen pro Kampfrunde (3 sec) gemessen. Ist der Programmumfang weniger oder gleich der halben Ladegeschwindigkeit, wird der Vorgang noch während derselben Handlung abgeschlossen. Auf einem Deck mit einer Ladegeschwindigkeit von 50 Mp pro Runde wäre

- ein 25-Mp-Programm noch in derselben Handlung geladen, in der der Decker den Ladevorgang gestartet hat.
- ein 50-Mp-Programm am Ende derselben Runde geladen.
- ein 100-Mp-Programm am Ende der nächsten Runde geladen, und so weiter.

Während eines Ladevorgangs erleidet die Persona eine Erschwernis von +2 auf alle Mindestwürfe. Es kann jeweils nur ein Programm gleichzeitig geladen werden. Programme bleiben im Aktiven Speicher, bis man sie wieder löscht.

Cyberdecks

Modell	MPCP	Härte	Aktiver Speicher	Speicher-bank	Laden	I/O	Kosten
Radio Shack PCD-100	2	0	10	50	5	1	6.800 ¥
Allegiance Alpha	3	1	10	50	5	1	12.600 ¥
Sony CTY-360	6	3	50	100	20	10	99.400 ¥
Fuchi Cyber-4	6	3	100	500	20	20	121.400 ¥
Fuchi Cyber-6	8	4	100	500	50	30	334.500 ¥
Fuchi Cyber-7	10	4	200	1.000	50	40	1.112.100 ¥
Fairlight Excalibur	12	5	500	1.000	100	50	5.529.600 ¥

I/O(INPUT/OUTPUT)-GESCHWINDIGKEIT

Damit wird der Umfang der Daten angegeben, die Ihr Deck während einer Kampfrunde herabladen oder hinaufladen kann. Bei einer 10-Mp-I/O-Geschwindigkeit ist das Deck in der Lage, pro Runde 10 Mp Daten herabzuladen. Es gelten dieselben Regeln wie bei der Ladegeschwindigkeit. Solange Daten transferiert werden, erleidet die Persona +2 auf alle Mindestwürfe und kann sich nicht in einen anderen Knoten hinein fortbewegen. Durch Bewegung wird der Transfer abgebrochen.

TECHNISCHE EINZELHEITEN VON CYBERDECKS

Die Standard-Hardware aller Cyberdecks umfaßt:

- Ein Glasfaser-Verbindungskabel, das in einem STJ-400 Standard-Telekomstecker endet.
- Ein Keyboard mit Standardtasten, separatem Ziffernblock und einem breiten Angebot an Funktionstasten.
- Fertige Steckplätze auf dem MPCP-Motherboard für die Programmchips der Persona.

CYBERDECK-OPTIONEN

Es folgen einige Zusatzausstattungen, mit denen ein Cyberdeck ausgerüstet werden kann.

Reaktionsverstärkung

Dies ist ein Analogon zu Reflexboostern und erhöht das Reaktionsattribut des Deckers im Cyberspace. Diese Funktion wird von Co-Prozessoren getragen, die zusammen mit dem MPCP installiert werden. Wird das Deck durch ein Aufspüren & Rösten oder ein ähnliches IC zerstört, dann ergeht es den Co-Prozessoren nicht besser. Jede Niveaustufe Reaktionsverstärkung erhöht das Reaktionsattribut um 2 und addiert 1W6 zum Initiativewurf, aber nur innerhalb der Matrix. Das Höchstniveau an Reaktionsverstärkung auf einem Deck ist gleich MPCP/4 (abgerundet).

Kosten:
Niveau 1 - (MPCP x MPCP) x 100 ¥
Niveau 2 - (MPCP x MPCP) x 400 ¥
Niveau 3 - (MPCP x MPCP) x 900 ¥

Trampstecker

Dabei handelt es sich um SimSinn-Elektroden, mit deren Hilfe ein Decker andere Charaktere auf seinen Lauf durch die Matrix mitnehmen kann. Trampstecker ermöglichen es diesen Gefährten, alles wahrzunehmen, was auch der Decker sieht, und mit ihm zu kommunizieren. Die Gefährten können den Netzlauf jedoch in keiner Weise selbst direkt beeinflussen. Die Höchstzahl an Trampsteckern, mit denen ein Deck fertig wird, ist gleich der MPCP-Stufe.

Kosten: MPCP x 100 ¥ pro Stecker

Vidscreen-Display

Dies ist ein flexibles Screen-Zusatzteil, mit dessen Hilfe man auf dem Bildschirm genau das sieht, was der Decker im Cyberspace optisch wahrnimmt. Der Decker kann auf dem Bildschirm auch Textnachrichten für Betrachter einblenden. Letztere können jedoch nicht auf diesem Wege mit dem Decker in Verbindung treten.

Kosten: 100 ¥

VERWENDUNG VON CYBERDECKS

Nur ein einzelner Decker kann jeweils in ein bestimmtes Deck eingestöpselt sein. Falls mehr als ein Decker auf einen Run geht, stöpseln sie sich getrennt ein. Jeder benutzt dabei sein eigenes Deck. Personae können innerhalb der Matrix untereinander kommunizieren, sofern sie sich in Kontaktreichweite befinden (siehe **Wahrnehmung in der Matrix**, S. 177). Charaktere, die über Trampstecker den Run beobachten, zählen nicht mit. Sie können zwar die Matrix sehen und mit dem Decker reden, aber sonst nichts weiter unternehmen.

Zwei Decks können nicht direkt gemeinsam Programme fahren, wohl aber können eingestöpselte Decker untereinander Daten oder Utilityprogramme austauschen. Das erfordert Zeit. Das Material muß vom Besitzer in die Matrix hinaufgeladen und anschließend vom Empfänger aus der Matrix herabgeladen werden. Erhält der Empfänger ein Utility, so muß er dieses dann erst noch aus der Speicherbank in den Aktiven Speicher einladen. Das ist auch alles gut und schön, solange zwei Deck-Dancer im "Hacker-Himmel" Programme tauschen, aber taugt nicht mehr, wenn man es mit einem Kampf-IC zu tun hat, das Blut sehen will.

Ein Decker muß zum Netzlauf jeweils über ein Glasfaserkabel, das in seiner Datenbuchse steckt, mit dem Deck verbunden sein. Das Deck seinerseits muß über eine Kommunikationsleitung oder eine Systemzugriffsstelle irgendeiner Art mit dem Gitter verbunden sein. Falls jemand inzwischen drahtlose Deckverbindungen entwickelt hat, so rückt er bislang nicht damit heraus.

CYBERPROGRAMME

Man benötigt ein Cyberdeck, um in die Matrix zu gelangen, und das Deck benötigt Programme, um dort etwas zu bewirken. Ohne die richtigen Programme, die Sie in die Lage versetzen, sich mit dem IC herumzuschlagen, müssen Sie mit Passcodes Ihre Berechtigung nachweisen und sich mit dem begnügen, was die Passcodes Ihnen zu tun erlauben. Programme bedeuten Freiheit! Sie führen Sie zu den Stellen, wo die Kons Sie nicht haben wollen, und sie zeigen Ihnen die Dinge, die nicht zu sehen Ihnen vielleicht besser bekommen würde. Aber schließlich sind das die einzigen Dinge, die es sich *lohnt* zu sehen, nicht wahr, Technomancer?

Die Programme, die auf Ihrem Deck laufen, sind von zweierlei Art: Personaprogramme und Utilityprogramme. Alle Ihre Programme werden vom Zentralprozessor des Decks integriert, dem Master-Persona Control Program oder MPCP.

Personaprogramme (P-Programme) sind Firmware, verschlüsselte Chips, die direkt auf der Hauptplatine des Decks installiert sind. Jedes Programm läuft auf seinem eigenen kleinen Computer, der in die Cyberdeck-Hardware integriert ist. Bei diesen Programmen handelt es sich um die Attribute Ihrer Persona.

Utilityprogramme (Utilities oder U-Programme) sind Software und repräsentieren Ihre Fertigkeiten und Ausrüstungsgegenstände in der Matrix. Sobald Sie eines brauchen, rufen Sie es auf. Wenn Sie damit fertig sind, packen Sie es wieder weg.

PERSONAPROGRAMME

Das MPCP erhält die Existenz Ihrer Persona aufrecht. Stürzt das MPCP ab, werden Sie aus der Matrix ausgeworfen. Ohne ein MPCP zu fahren, können Sie die Matrix nicht wahrnehmen und müssen in das zurückkehren, was außerhalb davon für Realität gehalten wird.

Da Personaprogramme als Chips installiert werden, belegen sie keinen Platz im deckeigenen Aktiven Speicher oder der Speicherbank. Für alles, was das Deck oder den Decker in der Matrix angreift oder sich einem von beiden in den Weg stellt, geben die Stufen der Personaprogramme die Mindestwürfe an.

Bod

Hierbei handelt es sich um das "Konstitutions"-Attribut Ihrer Persona. Es dient im Regelfall als Mindestwurf für ein IC, das erfolgreich ein Angriffsprogramm gegen Sie gefahren hat und Ihre Persona zum Absturz zu bringen versucht (siehe **Matrixkampf**, S. 178).

Ausweichen

Dieses Attribut ermöglicht es Ihrer Persona, einem IC und seinen Befehlen zu entgehen. Es stellt ein direktes Analog zur Systemstufe eines Knotens dar.

Maske

Sie gibt die Fähigkeit Ihrer Persona an, mit Matrixknoten zu "verschmelzen". Das Attribut ist hilfreich dabei, verschiedenste Aufspür- und Identifizierungsprogramme zu besiegen.

Sensor

Mit diesem Attribut kann Ihre Persona Dinge in der Matrix aufspüren.

Stufen von Personaprogrammen

Wie andere Programme auch, weisen Personaprogramme Stufen von mindestens 1 auf. Die Gesamtstufe aller vier Personaprogramme kann das Dreifache der MPCP-Stufe des Decks nicht übersteigen.

UTILITYPROGRAMME

Jedes Utility weist eine Stufe auf, die angibt, wie gut es funktioniert. Auf der Grundlage der Stufe wird zum Beispiel geprüft, ob ein Utility die Sicherung eines Knotens überwindet oder nicht.

Um Utilities zu fahren, muß man sie in den aktiven Speicher des Decks laden. Utilities belegen Aktiven Speicher, selbst wenn sie abgestürzt sind. Falls Sie ein neues Utility laden wollen und nicht genügend freien Speicherplatz zur Verfügung haben, müssen Sie zunächst eines oder mehrere der gegenwärtig geladenen Programme löschen. Das Löschen eines Programmes aus dem Aktiven Speicher oder der Speicherbank erfordert eine Einfache Handlung, geschieht augenblicklich und ist noch im selben Moment abgeschlossen.

Um ein Utility aus der Speicherbank in den Aktiven Speicher zu laden, müssen Sie den Ladevorgang durch eine Einfache Handlung in Gang setzen, wobei größere Programme allerdings mehrere Runden brauchen, bis sie komplett eingeladen sind. Lesen Sie unter **Technische Einzelheiten von Cyberdecks**, S. 173, nach.

Man kann jeweils nur eine Kopie eines bestimmten Utilities in den Aktiven Speicher einladen, nicht mehrere gleichzeitig.

Sich abbauende Utilities

Manche Utilities werden von Verwendung zu Verwendung uneffektiver. Dafür gibt es viele Gründe, die von der dem Gitter eigenen Korrekturfähigkeit bis zu der Art reichen, wie das Programm funktioniert. Einige Utilities "bauen" sich bei jedem Betrieb "ab". Solche Programme verlieren pro Verwendung in einem bestimmten Run einen Punkt an Stufe. Nach dem Ausstöpseln wird diese Reduzierung wieder gelöscht. Auch wenn sie durch Benutzung bereits an Effektivität verloren haben, belasten sie den Aktiven Speicher weiterhin mit ihrem vollen Programmumfang.

Utilities Fahren

Ihre Computer-Fertigkeitsstufe (oder Ihre Stufe in der Konzentration Software oder der Spezialisierung Decking) ist die einzige, die noch eine wirkliche Rolle spielt, sobald Sie sich erst einmal in die Matrix eingestöpselt haben.

Immer wenn Sie einem Knoten Befehle erteilen oder irgendeines der weiter unten aufgelisteten Utilities verwenden wollen, müssen Sie ermitteln, ob Sie den Knoten dazu bringen können, daß er die Programme auch *ausführt*. Ihre Programme und Instruktionen können jeweils nur den Knoten beeinflussen, in dem Sie sich aufhalten (schlagen Sie dazu unter **Knoten** nach, S. 166).

Ausführen eines Utilities

Damit ein Knoten Ihr Utility ausführt, wenden Sie das folgende Verfahren an.

1. Würfeln der Programmerfolgsprobe.
2. Würfeln der Widerstandsprobe des Knotens.
3. Vergleichen der Erfolge.

Für die Erfolgsprobe des Programms wirft man eine Anzahl Würfel gleich der Programmstufe zuzüglich Würfel aus dem Hackingpool des Deckers (bis in Höhe der Programmstufe) gegen einen Mindestwurf gleich der Systemstufe des Knotens und zählt die Erfolge.

Reicht die Anzahl der Erfolge nicht aus, um den Sicherheitscode (S. 164) des Knotens zu schlagen, läuft das Utility nicht.

Für die Widerstandsprobe des Knotens wirft man eine Anzahl Würfel gleich der Systemstufe gegen einen Mindestwurf gleich der Ausweichenstufe der Persona und zählt die Erfolge.

Das Utility wird ordnungsgemäß ausgeführt, wenn Sie mehr Erfolge als der Knoten erzielen und dazu ausreichend viele Erfolge, um den Sicherheitscode des Knotens zu schlagen.

Wenn Sie es nicht schaffen, das Programm auszuführen, hat das Sicherheitssystem des Knotens dies erfolgreich verhindert. Sie können es noch einmal versuchen, aber für jeden weiteren Versuch steigt der Mindestwurf jeweils um 2.

Dieses Verfahren bestimmt lediglich, ob das Programm läuft, *nicht* jedoch, welche Wirkung es zeitigt. Die Wirkungsbestimmung finden Sie in den Regeln für die einzelnen Utilities.

Um ein Programm auszuführen, muß eine Komplexe Handlung aufgewendet werden. Eine einzelne Ausführung reicht, um es im selben Knoten mehrfach zu fahren. Gelingt die Ausführung jedoch mangels ausreichender Erfolge nicht, muß man sie erneut in Angriff nehmen.

KAMPFUTILITIES

Kampfutilities sind Waffen, die im Matrixkampf entweder dazu benutzt werden, ein IC zu zerstören oder eine andere Persona anzugreifen, die einen Knoten bewacht. Man muß sich in Kontaktreichweite zu einem IC oder einer Persona befinden, um ein Kampfutility einzusetzen (siehe **Wahrnehmung in der Matrix**, S. 177).

Der Einsatz des Programmes geschieht nach dem oben erläuterten Verfahren. Sobald es ausgeführt wurde, fährt man es nach den Matrixkampfregeln, S. 178.

Um ein Kampfutility zu fahren, nachdem man es ausgeführt hat, muß man erneut eine Komplexe Handlung investieren.

Angriff

Um ein solches Programm zu fahren, würfeln Sie die Ausführungsprobe zuzüglich der passenden Matrixkampfproben.

Das Angriffsprogramm ist Ihre Hauptwaffe im Matrixkampf. Jeder Erfolg steht für eine einzelne "Wunde" auf dem Zustandsmonitor des Zieles. Mit zehn Wunden stürzt jedes Matrixkonstrukt ab. Details finden Sie im Abschnitt **Matrixkampf**, S. 178.

Umfang: (Stufe x Stufe) x 2 Mp

Bremse

Um ein solches Programm zu fahren, würfeln sie die Ausführungsprobe zuzüglich der passenden Matrixkampfproben.

Ein Bremsprogramm bremst ICs, hat aber keine Auswirkungen auf Personae. Erfolge des Deckers werden von der Initiative des IC zu Beginn der nächsten Kampfrunde abgezogen. Einzelheiten dazu finden Sie unter **Matrixkampf**, S. 178. Wird die Reaktion auf 0 oder weniger gesenkt, ist das IC-Programm eingefroren und funktioniert nicht mehr. Eingefrorenes IC kann weder Alarm noch Fallen auslösen.

Umfang: (Stufe x Stufe) x 4 Mp

ABWEHRUTILITIES

Abwehrutilities verbessern die Fähigkeit einer Persona, Schaden zu vermeiden oder ihm zu widerstehen. Da diese Programme auf Ihrem Deck laufen, sind *keine* Erfolgsproben erforderlich, um sie auszuführen. Auch Programme, die an Ihrer Persona entstandenen Schaden reparieren, fallen unter diese Kategorie. Das Fahren eines Abwehrutilities erfordert eine Einfache Handlung.

Medic

Ein Medicprogramm repariert Schaden, den Ihre Persona erlitten hat. Werfen Sie eine Anzahl Würfel gleich der Programmstufe gegen einen Mindestwurf, den Sie anhand des gegenwärtigen Zustandes Ihrer Persona auf der folgenden Programmreparaturtabelle finden. Zu diesem Wurf können keine Würfel aus dem Hackingpool addiert werden.

Jeder erzielte Erfolg heilt eine "Wunde", streicht also ein Schadenskästchen vom MPCP-Zustandsmonitor. Ein Medicprogramm baut sich bei jedem Einsatz ab, egal, ob es erfolgreich Schaden heilt oder nicht. Die ursprüngliche Programmstufe kann wiederhergestellt werden, indem man eine frische Kopie des Programms während des Runs aus der Speicherbank nachlädt.

Umfang: (Stufe x Stufe) x 4 Mp

Programmreparatur

Schadensniveau	Mindestwurf
Leicht	4
Mittel	5
Schwer	6

Spiegel

Durch die Addition eines solchen Programmes zum Attribut Ausweichen seiner Persona, erschwert man den Programmeinsatz von Feinden gegen die eigene Persona während eines Matrixkampfes. Um dieses Programm auszuführen, ist keine Probe erforderlich, da es direkt auf dem Deck läuft. Ein Spiegelprogramm baut sich ab, und der Bonus wird um 1 Punkt pro Kampfrunde reduziert, sobald es einmal gestartet worden ist.

Umfang: (Stufe x Stufe) x 3 Mp

Schild

Ein Schildprogramm fungiert als Hilfsrüstung für die Persona und ihre Programme und löscht automatisch eine Anzahl von Wunden gleich seiner Stufe. Eine Probe ist nicht erforderlich, da es auf dem Deck läuft. Es baut sich ab und verliert jedesmal, wenn es Schaden aufhebt, 1 Stufenpunkt (bis zum nächsten Run, versteht sich).

Umfang: (Stufe x Stufe) x 4 Mp

Rauch

Ein Rauchprogramm simuliert einen Ausbruch intensiver Systemaktivität und stört die Wahrnehmung rings um Ihre Persona. Das Ausführen eines Rauchprogramms erfordert eine Einfache Handlung, aber keine Ausführungsprobe. Die Stufe des Rauchprogramms wird zu *jedem* Mindestwurf für die Proben im betroffenen Knoten addiert, diejenigen des Deckers eingeschlossen. Ein Rauchprogramm baut sich ab, wodurch seine Auswirkungen pro Kampfrunde um 1 Punkt reduziert werden. Die Auswirkungen "folgen" der Persona, wenn sie den Knoten wechselt.

Umfang: (Stufe x Stufe) x 2 Mp

SENSORUTILITIES

Sensorutilities analysieren Daten oder andere Elemente der Matrix. Um ein Sensorprogramm zu fahren, muß man sich in Sensorreichweite befinden (siehe **Wahrnehmung in der Matrix**, S. 177). Das bedeutet im Normalfall, daß sich die Persona nicht dicht genug am IC befindet, um es "auszulösen", wodurch der Decker die Chance hat, es sich erst einmal anzuschauen, bevor er sich damit auseinandersetzen muß. Ausnahmen zu dieser Regel können auftreten, wenn das IC sich im passiven oder aktiven Alarmzustand befindet.

Sensorprogramme müssen ausgeführt werden, wie unter **Ausführen eines Utilities**, S. 174, beschrieben. Ist die Probe gegen den Knoten selbst gerichtet (wie beim Fahren eines Schmöker- oder Analyseprogramms), nehmen Sie die bei der Ausführungsprobe erzielten Erfolge, um das Ergebnis des Programmeinsatzes zu bestimmen. Muß sich das Sensorprogramm auch mit einem IC auseinandersetzen (wie bei einem Entschlüsselungsprogramm), wird nach Ausführung des Sensors erst noch der Kampf gegen das IC fällig, um es zu besiegen (siehe dazu die einzelnen Programmbeschreibungen).

Um ein Sensorutility zu fahren, muß nach der Ausführung eine Komplexe Handlung aufgewendet werden.

Wir empfehlen Spielleitern, diese Prozedur verdeckt durchzuführen, damit keine unpassenden Informationen preisgegeben werden. Wenn der Spieler zum Beispiel den Mindestwurf erfährt, kennt er die Systemstufe des Knotens. Wenn er dann noch feststellt, daß er zwei Erfolge erzielt hat und sein Programm dennoch nicht ausgeführt worden ist, weiß er auch, daß der Knoten mindestens Sicherheitscode Orange haben muß.

Sofern nicht anders angegeben, darf der Decker es noch einmal versuchen, wenn er mit einem Sensorprogramm gescheitert ist. Für jeden neuen Ausführungsversuch steigt der Mindestwurf um 2.

Analyse

Solche Programme analysieren Konstrukte oder Knoten. Wird das Utility gegen einen Knoten eingesetzt, würfeln Sie eine Ausführungsprobe und bestimmen die Effekte anhand Ihrer Nettoerfolge. Wird das Programm gegen ein IC eingesetzt, müssen Sie weitere Proben würfeln (und dafür eine weitere Komplexe Handlung aufwenden). Würfeln Sie eine Anzahl Würfel gleich der Stufe des Analyseprogramms (plus Hackingpoolwürfel) gegen die Systemstufe des Knotens als Mindestwurf. Würfeln Sie eine Anzahl Würfel gleich der IC-Stufe gegen einen Mindestwurf gleich der Ausweichenstufe der Persona. Alle Ihre Erfolge, die Sie mehr erzielen als das IC und obendrein über der Anzahl liegen, die den Sicherheitscode des Knotens schlägt, dienen dazu, die Ergebnisse des Programms zu bestimmen. Ist die Probe des Deckers erfolgreich, erfährt er den Namen des Konstruktes oder erhält eine kurze Beschreibung von dessen Funktion. ("Du stehst einem Barrieren-IC gegenüber." oder "Dies ist ein Slave Node, der die Kaffeestation für Angestellte auf dem 36. Stock steuert.") Mit einem Analyseprogramm können Sie auch die Sicherheitsstufe des Knotens feststellen, in dem Sie sich aufhalten ("Sie befinden sich hier in einem Rot-8-Knoten. Bitte beachten Sie die Sicherheitsvorschriften!").

Umfang: (Stufe x Stufe) x 3 Mp

Schmöker

Schmökerprogramme analysieren die Inhalte von Datenspeichern und erfordern eine Ausführungsprobe. Den Gegenstand Ihrer Suche müssen Sie jeweils genau angeben. Zum Beispiel: "Ich suche nach Daten über die verdeckten Aktivitäten der Sicherheitsabteilung des Konzerns." Kann der Decker das Programm erfolgreich fahren, erfährt er, welche Dateien im Datenspeicher relevante Informationen zum Thema enthalten und welchen Umfang sie jeweils haben. Einzelheiten erfährt er nicht. Ein Schmökerprogramm benötigt eine Grundzeitvon 10 Runden, die Sie mit Erfolgen aus der Ausführungsprobe reduzieren können. Details über Speicher und Dateien finden Sie unter **Knoten**, S. 166.

Umfang: (Stufe x Stufe) Mp

Entschlüsselung

Ein Entschlüsselungsprogramm dient zur Abwehr von Wirbel-ICs. Wirbel-ICs verwandeln sinnvolle Daten in Schrott, wenn jemand, der den richtigen Passcode nicht kennt, sich an die von ihnen geschützten Daten heranmacht. Zusätzlich zur Ausführungsprobe werden weitere Proben und damit eine weitere Komplexe Handlung fällig. Werfen Sie eine Anzahl Würfel gleich der Programmstufe des Utilities (zuzüglich Hackingpoolwürfel) gegen einen Mindestwurf gleich der Systemstufe des Knotens. Werfen Sie unmittelbar darauf eine Anzahl Würfel gleich der IC-Stufe gegen die Ausweichenstufe der Persona als Mindestwurf. Alle Erfolge des Deckers, welche die des IC sowie die erforderliche Anzahl zum Schlagen des Sicherheitscodes übersteigen, bestimmen die Auswirkungen des Programmeinsatzes. Übersteht das Wirbel-IC den Angriff, kann es die geschützten Daten löschen. Siehe unter **Intrusion Countermeasures (IC)**, S. 169.

Umfang: (Stufe x Stufe) x 2 Mp

Einschätzung

Ein Einschätzungsprogramm stellt ein Expertensystem dar, das Datenspeicher nach Informationen absucht, die auf dem freien Markt Geld bringen. Im Zuge des Wandels auf dem Markt veraltet ein solches Programm rasch.

Würfeln Sie eine Ausführungsprobe und verwenden Sie Ihre Nettoerfolge dazu, die Auswirkungen des Programms zu bestimmen. Die Einschätzung informiert den Decker darüber, wie viele wertvolle Dateien vorhanden sind und welchen Umfang und welchen Marktwert jede davon hat.

Wenn Sie sich auf der Suche nach Informationen über eines oder mehrere bestimmte Themen befinden, wird Ihnen ein Einschätzungs-Programm mitteilen, ob der Datenspeicher diese Informationen enthält, genauso, wie ein Schmöker-Programm das tut.

Einschätzungsprogramme bauen sich ab, ob sie nun benutzt werden oder nicht. Alle zwei Wochen sinkt die Stufe um einen Punkt. Der Spielleiter kann jedoch auch anders vorgehen, indem er insgeheim alle 3W6 Tage die Programmstufe um 1 Punkt senkt; so erfährt der Decker erst dann von der Reduzierung, wenn es bereits zu spät ist. Diese Strategie spiegelt präzise wider, wie schnell Einschätzungsprogramme auf dem sich ständig ändernden Datenmarkt veralten.

Umfang: (Stufe x Stufe) x 2 Mp

MASKENUTILITIES

Maskenutilities versuchen die Persona vor ICs zu verstecken, so daß letztere sie in Ruhe lassen. Um ein Maskenutility zu verwenden, müssen Sie sich in Kontaktreichweite befinden. Für die Ausführung eines solchen Programms gilt ein besonderes Verfahren. Der Decker wirft wie üblich eine Anzahl Würfel gleich der Programmstufe gegen einen Mindestwurf gleich der Systemstufe des Knotens. Das IC, das die Persona zu entdecken versucht, wirft eine Anzahl Würfel gleich seiner Stufe gegen einen Mindestwurf gleich dem Maskeattribut der Persona. Der Decker muß mindestens so viele Nettoerfolge erzielen, daß er den Sicherheitscode (die Farbe) des Knotens schlägt.

Sollte das IC die Probe gewinnen, löst es vielleicht ein Angriffs-IC oder einen Systemalarm aus oder ergreift sonstige programmierte Maßnahmen. Falls die Probe des Deckers erfolgreich ist, er jedoch nicht genügend Erfolge erzielt, um den Sicherheitscode zu überwinden, reagiert das IC nicht, und der Decker kann es noch einmal probieren. Jede neue Probe muß gegen einen um 2 erhöhten Mindestwurf gewürfelt werden.

Ein Maskenutility einzusetzen, erfordert eine Komplexe Handlung (für die spezielle Ausführungsprobe).

Täuschung

Ein Täuschungsprogramm generiert imitierte Passcodes, um ICs hereinzulegen. Diese Codes werden allerdings von den ICs gespeichert, wodurch ein solches Programm gewissermaßen eine Fährte hinterläßt. Täuschung kann Zugangs- oder Graues IC besiegen, beeinflußt jedoch Barrieren- oder Schwarzes IC nicht. Verwenden Sie das oben erläuterte Ausführungsverfahren.

Umfang: (Stufe x Stufe) x 2 Mp

Verlegung

Ein Verlegungsprogramm besiegt Aufspür-IC, eine Sicherheitssoftware, die einem Decker bis zurück zu seinem Eintrittspunkt in die Matrix folgt. Wenn dem Decker eine spezielle Ausführungsprobe gegen das IC gelingt, schickt er es auf eine endlose Wolpertingerjagd durch die Matrix. Das IC ist davon überzeugt, seine Arbeit zu tun und löst deshalb keinen Alarm aus.

Umfang: (Stufe x Stufe) x 2 Mp

Schleicher

Ein Schleicherprogramm drückt sich an Zugangs-IC, Barrieren-IC, Grauem oder Schwarzem IC vorbei, ohne Spuren zu

hinterlassen. Maskiert sich der Decker mit einem solchen Programm erfolgreich (per spezieller Ausführungsprobe), ist seine Persona für das IC "unsichtbar". Schleicher funktionieren nicht, wenn das IC bereits angreift oder auf andere Weise aktiviert worden ist.

Bleibt der Decker in dem Knoten, in dem das IC sitzt, muß er es in jeder Kampfrunde neu beschleichen, und der Mindestwurf dafür steigt pro Kampfrunde um 1.

Umfang: (Stufe x Stufe) x 3 Mp

DECKING

Decking ist eine Kunst. Das Wie ist häufig ebenso wichtig wie das Was; die Egos von Deckern und ihre Kämpfe darum, den anderen jeweils um eine Nasenlänge voraus zu sein, sind selbst außerhalb ihres Kreises Legende. Eine ganze Subkultur, die sich um die Matrixexistenz dreht und spieltechnisch durch die Fertigkeit Gebräuche (Matrix) dargestellt wird, wartet dort draußen nur darauf, erforscht zu werden. In der Maschine existiert eine ganz andere Welt, Chummer.

BEWEGUNG IN DER MATRIX

Bewegung in der Matrix ist buchstäblich zeitlos, solange Sie nicht in einen Matrixkampf verwickelt sind, sich gerade mit einem IC auseinandersetzen, Systemanweisungen ausgeben, Daten übertragen oder Programme laden. Das Gitter transportiert Daten in Megabaud-Raten (das ist schnell, Leute!), und die Systemreaktionen bemessen sich nach Mikrosekunden. Erst wenn Sie mit etwas beschäftigt sind, das echt Ihre Aufmerksamkeit erfordert, verlangsamen sich Aktionen wieder auf das Niveau, wo Sie bemerken, wie die Zeit vergeht.

Bewegung in der Matrix bedeutet, daß Sie sich von einem lokalen oder regionalen Gitter in ein anderes bewegen und innerhalb eines Systems, daß Sie von Knoten zu Knoten wechseln. Entfernungen in der Matrix sind vollkommen relativ. Alles ist nur eine Frage der Komleitungen, des verfügbaren Speichers in Subsystemen, des Wechsels von Systemen und der Übermittlungsgeschwindigkeiten, nicht tatsächlicher Meter und Kilometer. Sicher, man kann, wenn man möchte, gemächlich von einer Stelle zur nächsten schweben, aber wieso kriechen, wenn man genausogut dahinsausen kann? Alles nur eine Frage der Wahrnehmung.

WAHRNEHMUNG IN DER MATRIX

Innerhalb des Gitters erscheinen Entfernungen gewaltig und der Maßstab enorm. Innerhalb eines Systems wirkt die Umgebung wie ein Neon-Labyrinth aus Verbindungen, Schaltkreisen und Datenströmen. Denken Sie jedoch stets daran, daß keine "wirklichen" Entfernungen vorliegen. Technisch ausgedrückt geht es darum, ob Ihre Persona (vergessen Sie nicht, das ist nur ein Programm!) in der Lage ist, in den Datenraum anderer Programme zu gelangen oder in die Controller für Hardware-Elemente eines Systems. Auf eine merkwürdige Art und Weise hängt die Entfernung jeweils vom Zeitbetrag (meist in Nanosekunden gemessen) ab, den das Deck in Anspruch nimmt, um Zugriff auf die Hardware des nächsten Knotens zu gewinnen.

In der Matrix haben wir es mit drei effektiven "Reichweiten" zu tun, der Beobachtungsreichweite, der Sensorreichweite und der Kontaktreichweite.

Beobachtungsreichweite

Sie befinden sich stets in Beobachtungsreichweite zu jedem Knoten, der direkt an den angrenzt, in dem Sie sich gegenwärtig aufhalten. In einem Gitter können Sie theoretisch die System Access Nodes sehen, die von einem Knoten zu anderen LTGs, RTGs und Computersystemen führen. Gibt es sehr viele davon, kann Ihnen das die Übersicht rauben. Wenn Sie in einem Computerknoten stecken, können Sie alle angrenzenden Knoten im System sehen, jedoch nicht erkennen, welcher Art sie sind, sondern lediglich ihr Vorhandensein ausmachen.

In Beobachtungsreichweite liefert der Spielleiter nur eine grundlegende visuelle Beschreibung der beobachteten Konstrukte. Lediglich in Fällen, in denen der Decker ein Konstrukt eigentlich erkennen müßte, sollte der Spielleiter dessen Identität preisgeben ("Yep, du näherst dich eindeutig der Mitsuhama-Pagode... Möchtest du vielleicht aussteigen?").

Sensorreichweite

Sie befinden sich in Reichweite für die Verwendung eines geladenen Sensorprogrammes, müssen sich jedoch noch keine Sorgen über das IC machen, das den Knoten, die Datei usw. bewacht. Das erlaubt es Deckern, sich vorsichtig einem Knoten zu nähern und ihn zu begutachten, bevor sie ihn tatsächlich zu betreten versuchen.

In Sensorreichweite können Sie feststellen, mit was für einem Knoten Sie es zu tun haben, sowie die allgemeine Natur von Konstrukten identifizieren, die Sie sehen: IC, Dateien und Personae sind erkennbar. Um auf diese Entfernung mehr Informationen zu erhalten, müssen Sie ein Analyseprogramm einsetzen.

Wenn ein System im Alarmzustand ist, kann eine Reaktion von Grauen und Schwarzen ICs auf Personae erfolgen, die sich in Sensorreichweite befinden.

Kontaktreichweite

Sie können Kontaktreichweite zu allem herstellen, was sich im selben Knoten befindet wie Sie. Dazu müssen Sie lediglich ankündigen, daß Sie sich in Kontaktreichweite begeben. Die meisten Dinge in der Matrix bewegen sich nicht und erlauben es Ihnen so, sich zu entscheiden, wann Sie einen Zug machen wollen. Unglücklicherweise sind die Dinge, die sich doch bewegen, auch die gefährlichen: andere Personae sowie Graue oder Schwarze ICs.

In Kontaktreichweite kann jedes Utility benutzt werden.

SCHNECKEN IN DER MATRIX

Nicht jeder in der Matrix benutzt ein richtiggehendes Cyberdeck für seine Arbeit. Zum einen sind Decks teuer. Zum anderen verteilen die Kons keine Fuchi-4er an jeden Tastendrücker und Aktenknecht.

Das **SHADOWRUN**-Äquivalent eines altmodischen Terminals ist ein Keyboard mit entweder einem Monitor oder simplen

Sensorelektroden und vielleicht noch ein bißchen antiquiertem Brimborium wie Maus oder Joystick. Solche Anlagen besitzen dieselben grundlegenden Merkmale wie Cyberdecks, obwohl es keine sind (kein Hackingpool für derartige Bummelanten).

Auf der positiven Seite ist zu bemerken, daß Schwarze ICs einem Terminal-User nichts tun können, außer ihn aus der Verbindung zu werfen. Und noch wichtiger ist: Terminals kosten nur ein Zehntel von äquivalenten Cyberdecks.

Schnecken ziehen von allen ihren Programmstufen je 1 ab, was ihren Mangel an Feinkontrolle widerspiegelt.

Die Terminals, die von Schnecken benutzt werden, sind auf Stufen von 3 in allen Personaprogrammen festgelegt.

MATRIXKAMPF

Matrixkampf wird in Form von Runden und Handlungen abgewickelt wie der Kampf in der wirklichen Welt, und eine Runde stellt in der Matrix denselben Zeitraum dar wie in der wirklichen Welt, nämlich ungefähr drei Sekunden. Alle Ereignisse unterliegen derselben Kampfrunden/Handlungs-Sequenz.

INITIATIVE IN DER MATRIX

Mehrfache Handlungen werden genauso bestimmt wie im gewöhnlichen Kampf, S. 79.

Decker werfen 1W6 und addieren dazu ihr Attribut Reaktion. Denken Sie daran, daß magische Steigerungen, Reflexbooster oder ein FSE *keine* Würfel zum Initiativwurf addieren, während der Decker sich in der Matrix aufhält. Decker, deren Decks mit Reaktionsverstärkung ausgestattet sind, addieren 2 pro Niveaupunkt zu ihrem Attribut Reaktion, und sie werfen pro Niveaupunkt einmal zusätzlich 1W6 bei der Initiativebestimmung.

Decker, die *ausschließlich mit kybernetischen Befehlen* in die Matrix einsteigen, erhalten einen zusätzlichen Initiavewürfel.

Decker, die mit einer *Kombination aus kybernetischen Befehlen und Keyboardunterstützung* hineingehen (die übliche Vorgehensweise), bestimmen ihre Initiative normal.

Wer ein *Cyberdeck nur mit Keyboardbefehlen* benutzt (also ohne Datenbuchse), halbiert seine Reaktion und erhält durch eine Reaktionsverstärkung keinen Reaktionsbonus, wohl aber die zusätzlichen Initiativewürfel in Ergänzung zum üblichen 1W6.

Schnecken mit einem Terminal halbieren ihre Reaktion bis auf einen Mindestwert von 1. Sie werfen trotzdem noch 1W6, um ihr Initiativeergebnis zu ermitteln.

IC-Reaktion basiert auf dem Sicherheitscode des Knotens und der Programmstufe des IC selbst. Der Sicherheitscode bestimmt dabei die Grundgeschwindigkeit. Addieren Sie dazu noch die IC-Programmstufe, um die Reaktionszeit zu ermitteln. Werfen Sie dann den üblichen 1W6.

IC-Reaktionszeit

Sicherheitscode	Reaktionszeit
Blau	Nicht Anwendbar (kein IC)
Grün	5+Stufe
Orange	7+Stufe
Rot	9+Stufe

Reihenfolge der Initiativbestimmung

In einer Handlungsphase, in der Deckinghandlungen gemeinsam mit astralen und/oder physikalischen Handlungen ablaufen, kommen zuerst sämtliche astralen Handlungen an die Reihe, dann sämtliche Deckinghandlungen und zum Schluß sämtliche physikalischen Handlungen.

MATRIXHANDLUNGEN

Es folgt ein Überblick über die typischen Handlungen im Cyberspace.

Freie Handlungen

- Handlung hinauszögern
- Beobachten
- Ein Wort sprechen

Einfache Handlungen

- Reichweite verändern (von Beobachtungs- zu Sensor- und Kontaktreichweite, in beliebiger Kombination)
- Programm löschen
- Systemoperation ausführen (siehe **Knoten**, S. 166)
- Sich ausstöpseln (erfordert Willenskraftprobe gegen die Stufe des Schwarzen IC)
- IC blockieren (an der Alarmauslösung hindern; siehe **Weiße IC**, S. 169)
- Programme laden (siehe **Utilities**, S. 174, und **Ladegeschwindigkeit**, S. 172)
- Abwehrutility fahren (siehe **Abwehrutilities**, S. 175)

Komplexe Handlungen

- Maskenutility ausführen (siehe spezielle Ausführungsprobe unter **Maskenutilities**, S. 176)
- Utility ausführen (siehe Ausführungsprobe, S. 174)
- Komplexes Utility fahren (Kampf- oder Sensorutility)

MATRIXKAMPF

Im folgenden wird der Matrixkampf erläutert und ein Überblick über die einleitenden Schritte gegeben.

1. Decker erklärt Reichweite

Sobald er in der Matrix ist, erklärt der Decker, welchen Abstand er zu den verschiedenen Konstrukten und Programmen einhält, im Regelfall Beobachtungsreichweite. Will er über irgend etwas Informationen erhalten, muß er näher herangehen, bis er sich in Sensorreichweite befindet.

In Beobachtungsreichweite kann er sich frei bewegen.

2. Sensorreichweite

Der Decker geht auf Sensorreichweite heran, um ein Sensorutility gegen einen Knoten oder ein IC einzusetzen. Solange das System noch nicht auf passiven oder aktiven Alarm geschaltet hat, ist man in Sensorreichweite normalerweise sicher. Sollte ein IC reagieren, versucht es, sich in Kontaktreichweite zur Persona zu begeben.

A. Würfeln der Ausführungsprobe

Der Decker würfelt die Ausführungsprobe für das Sensorutility. Hat er damit Erfolg, kann er sein Programm fahren. Scheitert er, steht ihm ein neuer Versuch gegen einen um 2 erhöhten Mindestwurf frei.

Verwenden Sie die Nettoerfolge aus der Ausführungsprobe, um die Ergebnisse eines gegen einen Knoten eingesetzten Sensorprogramms zu bestimmen. Um gegen IC wirksam zu sein, muß ein solches Programm nach einer erfolgreichen Ausführungsprobe noch gefahren werden.

B. Sensorutility fahren

Würfeln Sie eine Probe mit den Programmstufewürfeln zuzüglich Hackingpoolwürfel gegen einen Mindestwurf gleich der IC-Stufe. Zählen Sie die Erfolge.

C. IC-Widerstandsprobe

Werfen Sie eine Anzahl Würfel gleich der IC-Stufe gegen einen Mindestwurf gleich der Ausweichenstufe der Persona. Zählen Sie die Erfolge.

D. Ergebnis bestimmen

Vergleichen Sie die von der Persona mit ihrem Sensorutility und die vom IC jeweils erzielten Erfolge und vergessen Sie dabei nicht, daß die Persona auch den Sicherheitscode schlagen muß. Erfolge der Persona, die sie mehr hat als das IC und als der Sicherheitscode erfordert, geben das Ergebnis an.

3. Kontaktreichweite

Man muß sich in Kontaktreichweite befinden, um ein Masken- oder Kampfutility einzusetzen. Auch das Herabladen von Dateien aus Computersystemen bzw. das Hinaufladen in solche setzt Kontaktreichweite voraus.

A. Maskenutility ausführen

Für derartige Programme gelten die speziellen Ausführungsregeln unter "Maskenutilities". Das erfordert jeweils eine Komplexe Handlung. Erfolge über die des IC und die Anforderungen des Sicherheitscodes hinaus dienen dazu, die Auswirkungen des Programmeinsatzes zu bestimmen.

B. Einsatz eines Kampfutility/Durchführung eines Angriffs

Für Kampfutilities und angreifende ICs gilt das folgende Verfahren.

● **Ausführen des Kampfutilities (nur angreifende Persona)**

Würfeln Sie eine normale Ausführungsprobe, wozu eine Komplexe Handlung aufgewendet werden muß. Wichtige Einzelheiten dazu finden Sie unter "Persona gegen Persona".

● **Durchführen des Angriffs**

Anzahl der Würfel: Programmstufe plus Hackingpoolwürfel (angreifende Persona) bzw. IC-Stufe (angreifendes IC)

Mindestwurf: Systemstufe des Knotens (bei IC) bzw. Bod (bei Persona).

Werfen Sie eine Anzahl Würfel gleich der Programmstufe zuzüglich Hackingpoolwürfel (wenn eine Persona angreift), oder werfen Sie eine Anzahl Würfel gleich der IC-Stufe (wenn ein IC angreift). Der Mindestwurf wird durch die Systemstufe des Knotens angegeben (wenn das Ziel ein IC ist) oder durch das Bod der Persona (wenn das Ziel eine Persona ist). Zählen Sie die Erfolge.

● **Durchführen der Widerstandsprobe**

Anzahl der Würfel: IC-Stufe (wenn ein IC Widerstand leistet) oder MPCP-Stufe plus Hackingpoolwürfel (wenn eine Persona Widerstand leistet)

Mindestwurf: Computerfertigkeit des Deckers (bei Persona) oder Systemstufe des Knotens (bei IC)

Das Ziel leistet dem Angriff jeweils Widerstand. Würfeln Sie die Widerstandsprobe auf die IC-Stufe (bei IC) oder die MPCP-Stufe einer anderen Persona. Der Mindestwurf wird entweder durch die Computerfertigkeit des Deckers (wenn der Angriff durch eine Persona erfolgte) oder die Systemstufe des Knotens (wenn der Angriff durch ein IC erfolgte) angegeben. Zählen Sie die Erfolge.

● **Wirkungsbestimmung**

Vergleichen Sie die Erfolge der gegnerischen Parteien und achten Sie darauf, die Zusatzerfolge mitzuzählen, die für das Schlagen des Knoten-Sicherheitscodes benötigt werden (nur bei Angriffen der Persona). ICs müssen sich dagegen nie um Sicherheitscodes sorgen. Beim Widerstand gegen einen Angriff kann die Persona den Sicherheitscode ignorieren.

Die Nettoerfolge (die Erfolge, die man mehr als der Gegner erzielte) dienen dazu, die tatsächlich eintretende Wirkung zu bestimmen, wobei man den einzelnen Programm- und IC-Beschreibungen folgt.

PERSONA GEGEN PERSONA

Setzt eine Persona ein Utility gegen einen anderen Decker ein, so muß dieses Utility ebenfalls ausgeführt werden, was jedoch nicht im Knoten geschieht, sondern im Cyberdeck des gegnerischen Deckers. Der Mindestwurf für eine solche Ausführungsprobe wird durch die Ausweichenstufe des gegnerischen Decks angegeben, nicht durch die Systemstufe des Knotens.

Bei diesem Verfahren muß der angreifende Decker sein Programm zunächst im gegnerischen Deck ausführen (siehe **Ausführen eines Utilities** mit der Ausweichenstufe als Mindestwurf) und dann den Angriff gegen die feindliche Persona durchführen.

Ein Computersystem muß sich niemals Gedanken über die Ausführung der eigenen Programme machen - ICs laufen immer.

BESCHÄDIGUNG DES ZIELS

Kampfutilities und ICs zeitigen je nach Art unterschiedliche Wirkungen. Jeder Nettoerfolg, der nach Ausgleich der gegnerischen Erfolge übrig ist, steigert im allgemeinen die Programmauswirkungen um 1. Angriffsprogramme sowie ICs vom Typ Blaster und Killer bewirken 1 zusätzlichen Schadenspunkt pro Nettoerfolg; ein Bremsprogramm reduziert das Initiativeergebnis des Ziels um 1 pro Nettoerfolg und so weiter. Konsultieren Sie jeweils die Beschreibung des einzelnen Utilities oder ICs.

Alle Decks (besonders die Persona/das MPCP) und ICs haben Zustandsmonitore, auf denen Schaden verzeichnet wird. Diese Monitore weisen jeweils nur eine Spalte auf, da in der Matrix nicht zwischen "Körperlichem" und "Geistigem" Schaden unterschieden wird. Im Zuge der Ausfüllung des Zustandsmonitors unterliegt die Persona bzw. das IC den angegebenen Mindestwurf- und Reaktionsmodifikatoren.

Sobald alle zehn Kästchen ausgefüllt sind, stürzt die Persona oder das IC ab. Abgestürzte Decks "werfen" ihren User "aus" (siehe **Verlassen der Matrix**, S. 165). Ein abgestürztes IC ist reif dafür, ausgezählt zu werden.

Wird ein abgestürztes Deck nach dem Verlassen der Matrix neu gestartet, verfügt es wieder über seine volle "Gesundheit", es sei denn, spezielle IC-Effekte hätten sich ausgewirkt (siehe **Blaster**, S. 170).

KAMPFVERMEIDUNG

Ein Decker kann versuchen, einem Kampf auszuweichen oder sich aus einer bereits begonnenen Auseinandersetzung zurückzuziehen. Einem Kampf weicht man aus, indem man einfach auf Nummer sicher geht, sich in einen anderen Knoten begibt, ehe es zu spät ist, und so weiter.

Graue und Schwarze ICs sowie feindliche Decker werden einen flüchtenden Gegner wahrscheinlich verfolgen. Solange der Flüchtende in höchstens einem Knoten Entfernung zum Verfolger bleibt (in Beobachtungsreichweite), kann letzterer ihm leicht auf den Fersen bleiben. Ist der Flüchtende zwei oder mehr Knoten weit entfernt, kann er die Programme und Fähigkeiten seines Decks einsetzen, um sein Entkommen sicherzustellen. Setzt das IC oder der feindliche Decker dem Flüchtenden nach, würfeln Sie eine Probe auf die IC-Stufe bzw. das Sensor-Attribut der Persona des feindlichen Deckers (kein Hackingpool) gegen die Maske-Stufe der flüchtenden Persona als Mindestwurf. Erzielen das IC oder der verfolgende Decker wenigstens einen Erfolg, so wissen sie genau, wohin der Flüchtende sich begeben hat und versuchen, ihm dorthin zu folgen. Scheitert die Probe dagegen, haben sie die Spur verloren und werden wahrscheinlich mühsam einen Knoten nach dem anderen absuchen.

Schüttelt ein flüchtender Decker das ihn verfolgende IC zunächst ab und wird dann doch wieder von ihm aufgespürt, kann er auf die übliche Weise ein Schleicher- oder Täuschungsprogramm gegen das IC einsetzen.

HINTER DEN KULISSEN

Entspanne niemals. Dein Run ist vielleicht vorbei, aber irgend jemand beginnt irgendwo gerade seinen, und das Ziel könntest Du sein.

- Kirk Hoff, Straßenmagier

Das vorliegende Kapitel bildet vorrangig die Domäne des Spielleiters, obwohl auch Spieler Nützliches finden werden. Wie bei allen **SHADOWRUN**-Regeln handelt es sich auch hier überwiegend um Richtlinien. Sollten Spieler und Spielleiter mit der Mechanik einer Regel nicht einverstanden sein, oder - noch wichtiger - nicht damit, wie sie sich *anfühlt*, steht es ihnen frei, sie zu ändern. Niemand wird spät abends bei Ihnen zu Hause hineinschneien, um festzustellen, ob dort auch nach den veröffentlichten Regeln gespielt wird. Damit haben wir schon vor Jahren aufgehört.

RISKANTE SITUATIONEN

Während sich ein Abenteuer entwickelt, werden Ihre Spieler auch die Fertigkeiten und Attribute einsetzen wollen, mit denen ihre Charaktere ausgestattet sind. Sie wollen sich an einer Wache vorbeidrücken, einen kaputten Zünder reparieren, bevor die Trolle ihr Versteck finden, oder einfach nur verstehen, was dieser Kon-Typ, der nur Japanisch spricht, ihnen gerade sagt. In der Zwischenzeit will der Spielleiter seinerseits wissen, ob die Spielercharaktere den zentralen Hinweis entdeckt oder ob sie ihn mit einem Fußtritt unter das übrige Gerümpel befördert haben.

In vielen derartigen Situationen sind Sie darauf angewiesen, sich auf Ihr eigenes Urteilsvermögen zu stützen, um festzulegen, welche Fertigkeit jeweils eingesetzt werden muß, gegen welchen Mindestwurf gewürfelt wird, welche Umstände diesen modifizieren und wie ein "Erfolg" zu interpretieren ist. Nachstehend finden Sie ein paar Richtlinien und Regeln, die Ihnen helfen, einige der typischen Situationen in den Griff zu bekommen.

EINSATZ SOZIALER FERTIGKEITEN

Um einen Nichtspielercharakter durch den Einsatz sozialer Fertigkeiten zu beeinflussen, ziehen Sie einen seiner Geistigen Attributswerte als Mindestwurf heran. Wenn der Spielercharakter versucht, eine Gruppe von NSC zu beeinflussen, die keinen eindeutigen Anführer hat, verwenden Sie einen Durchschnittswert dieser Gruppe. Gruppen tendieren dazu, als Gesamteinheit zu agieren, wobei zögernde Mitglieder von den enthusiastischeren mitgerissen werden. In anderen Fällen sollten alle Würfe gegen den Anführer gehen, gegen den "Leader of the Pack" (wrumm, wrumm!).

Der Mindestwurf wird durch die Umstände modifiziert. Konsultieren Sie diesbezüglich die folgende Tabelle.

Soziale Fertigkeiten sind erstrangige Kandidaten dafür, aus den Nettoerfolgen das Ausmaß des Erreichten zu ermitteln. Legen Sie die genauen Auswirkungen entsprechend der besonderen Umstände fest.

Soziale Fertigkeiten

Situation	Modifikator
Einstellung des NSCs gegenüber Ihrem Charakter:	
Freundschaftlich	-2
Neutral	-
Feindselig	+4
ein Feind	+6
Argwöhnisch	+2
Das gewünschte Ergebnis des Spielers ist:	
Vorteilhaft für den NSC	-2
Wertlos für den NSC	-
Ärgerlich für den NSC	+2
Schädlich für den NSC	+4
Katastrophal für den NSC	+6

Dodger möchte ein wenig in einer örtlichen Mitsuhama-Zweigstelle herumspionieren. Um hineinzugelangen, versucht der Elf mit ein wenig Laberei und einer ID-Karte, an der ein bißchen herumgedoktert wurde, sich seinen Weg am Torposten vorbeizuverhandeln. Dodger besitzt Verhandlung auf Stufe 4. Der Elf verwendet ein Geistiges Attribut des Gegenübers als Mindestwurf, in diesem Fall die Intelligenz des Wachpostens, die 3 beträgt. Der Posten ist argwöhnisch (+2 - es ist schließlich sein Job, argwöhnisch zu sein) und wird ernste Schwierigkeiten bekommen, wenn er es nichtautorisierten Personen gestattet, das Gelände zu betreten (schädlich für ihn: +4). Immerhin jedoch kann der Elf eine ID-Karte vorzeigen (der Spielleiter gewährt durch den besonderen Umstand eines vorzeigbaren "Beweises" -1). Also wird der modifizierte Mindestwurf durch folgende Rechnung ermittelt: 3 + 2 + 4 - 1 = 8.

Aufgrund von Dodgers Verhandlungsstufe von 4 wirft der Spieler 4 Würfel und erzielt dabei 6, 6, 6 und 4. Der Elf hat heute abend wirklich eine gute Serie. Er wirft die drei Sechsen noch einmal und erzielt dabei 2, 3 und 5. Durch Addierung zur vorherigen 6 hat er damit Endergebnisse von 8, 9 und 11 erzielt, was ihm drei Erfolge einbringt. Einer wäre schon genug gewesen, um ihn an der Wache vorbeizubringen, indem er den armen Tropf davon überzeugt, wirklich einen Mitsuhama-Angestellten vor sich zu haben. Dieser Eindruck würde jedoch nicht vorhalten, da der Posten nun auch nicht gerade ein Idiot ist. Sofern er nicht abgelenkt wird, wird er die Löcher in Dodgers Geschichte schon entdecken. Da Dodger aber drei Erfolge erreicht hat, ist der Wachmann ausreichend überzeugt, um bis zum Ende seiner Schicht zu warten, bevor er in seinem Dienstbuch nachschlägt, ob die ID stimmt - und, da sie es nicht tut - bevor er Alarm schlägt. Wäre der Elf gewitzt genug gewesen, vier Erfolge zusammenzubringen, dann wäre dem Posten die Täuschung vielleicht niemals aufgegangen, und er hätte Dodgers Eintreten nicht einmal eingetragen.

RASSISMUS UND CHARISMA

Charisma ist das Maß für instinktive Reaktionen schlechthin. Es beeinflußt die Reaktion eines NSC auf einen Spielercharakter, ehe auch nur ein Wort gesprochen oder irgendeine Handlung ausgeführt wurde. Diese Reaktion tritt bereits beim ersten flüchtigen Blick des Charakters durch einen überfüllten Raum ein oder draußen auf der Straße oder in einer dunklen Seitengasse.

Ehe ein Spielercharakter sich mit einem NSC auseinandersetzen kann, muß der Spielleiter zunächst prüfen, ob der NSC ein Rassist ist. Würfeln Sie dazu 2W6 und ziehen 6 ab. Ist das Ergebnis eine positive Zahl, dann haben wir es eindeutig mit einem Rassisten zu tun. Die Zahl gibt an, wie rassistisch der NSC ist, und steht somit effektiv für Rassismuspunkte (ein Wurf von 9 ergäbe 3, so daß der NSC 3 Rassismuspunkte hätte). Bestimmen Sie dann, in welche Richtung die Vorurteile des NSC gehen. Werfen Sie dazu 1W6 und konsultieren Sie die nachstehende Tabelle.

Rassismus

Würfelergebnis	Rassische Vorurteile
1	Gegen alle außer die eigene Rasse
2	Gegen Menschen
3	Gegen Elfen
4	Gegen Zwerge
5	Gegen Orks
6	Gegen Trolle

Gibt das Ergebnis die Rasse des NSC an, ignorieren Sie es und werfen so lange 2W6, bis zwei rassische Vorurteile angegeben sind oder das Ergebnis auf alle Rassen fällt. Ein NSC mit einem Rassismus von 3 gegen Orks bekäme den Eintrag "Rassismus (Orks) +3" unter **Notizen** auf dem Charakterbogen.

Diese Information modifiziert die beim Kontakt zwischen Spielercharakter und NSC anfallenden Proben wie folgt: Wenn Sie nach den Regeln des voranstehenden Abschnitts auf eine Soziale Fertigkeit würfeln, addieren Sie eventuelle Rassismuspunkte des NSC gegen die Rasse des Charakters zum Mindestwurf. Der Charakter kann diese Punkte ausgleichen, indem er eine Charismaprobe gegen einen (nur dem Spielleiter bekannten) Mindestwurf gleich den doppelten Rassismuspunkten des NSC würfelt. Jeder dabei erzielte Erfolg neutralisiert einen Rassismuspunkt. Erfolge aus dieser Probe helfen nicht *direkt* bei der Probe auf die Soziale Fertigkeit, sondern gleichen lediglich Rassismuspunkte aus.

Weicht der Charakter anstelle der Sozialen Fertigkeit auf Charisma aus, darf er keine gesonderte Charismaprobe gegen den Rassismus würfeln.

EINSATZ VON BAUEN/REPARIEREN-FERTIGKEITEN

Charaktere, die mit einer Aufgabe aus dem Bereich Bauen und Reparieren befaßt sind, interessieren sich in erster Linie dafür, wie lange diese dauert. Ein erfolgreicher Charakter kann die benötigte Zeit verkürzen. Teilen Sie den Zeitraum, der für das Unterfangen angegeben ist, durch die Zahl der erwürfelten Erfolge, um zu ermitteln, wieviel Zeit das Unternehmen in Anspruch nimmt. Als Richtlinie für die Zeit, die man benötigt, etwas zu bauen, entnehmen Sie den Preis eines vergleichbaren Objektes der Preisliste, S. 254, und teilen Sie diesen durch eine bestimmte Zahl, um die Bauzeit in Stunden zu ermitteln. Teilen Sie durch 10 bei Objekten, die mit bewaffnetem Kampf zu tun haben, durch 20 bei Fahrzeugen sowie durch 50 bei Elektronik, Cyberware oder sonstiger technischer Ausrüstung. Alltagsdinge haben normalerweise einen Mindestwurf von 4, ausgefallene oder technische Sachen einen von 6. Die ausgesprochenen Exoten fangen bei 8 an.

Zu den folgenden Fertigkeiten und Fertigkeitengruppen gibt es jeweils entsprechende Bauen/Reparieren-Fertigkeiten, sofern es sich nicht gleich direkt um solche handelt: Luftfahrzeuge, Bewaffneter Kampf, Biotech, Schiffe, Computer, Sprengstoffe, Elektronik, Feuerwaffen, Bodenfahrzeuge, Schwere Waffen, Projektilwaffen, Wurfwaffen.

Bauen/Reparieren-Tabelle

Situation	Mindestwurf
Arbeitsbedingungen:	
Schlecht	+2
Furchtbar	+4
Ausgezeichnet	-1
Werkzeug ist:	
Nicht verfügbar	Gewöhnlich kein Wurf erlaubt.
Unpassend	+2
Nachschlagemöglichkeiten vorhanden:	0
Arbeiten aus dem Gedächtnis	+(5 - Intelligenz)

Dodger schwitzt heftig, spürt es jedoch nicht unter dem Wasser aus der Sprinkleranlage, während er mit dem Lötkolben und den Sonden herumfummelt, die er abgestaubt hat (unpassendes Werkzeug: +2). Er wünscht sich, Grinder hätte das Türschloß nicht zusammengeschmolzen, um die Koncops an einer Verfolgung der Runner zu hindern. Die Runner müssen jetzt selbst hindurch, bevor ihnen das ganze Gebäude um die Ohren fliegt. Der Spielleiter entscheidet, daß Dodger zwischen der Sprinkleranlage und dem Stress unter furchtbaren Arbeitsbedingungen tätig ist, denn das Wasser, das aus dem Sprinkler auf die Schaltkreise fließt, hilft kein bißchen (+4). Eine Türsteuerung ohne Schloß zu überwinden, wäre normalerweise eine typische Aufgabe (Mindestwurf 4). Also geht Dodger gegen einen modifizierten Mindestwurf von 4 + 2 + 4 = 10 an. Er besitzt Elektronikfertigkeit auf Stufe 4 und wirft dementsprechend 4 Würfel für seine Erfolgsprobe. Die Ergebnisse lauten 3, 4, 5 und 6. Die erneut gewürfelte 6 ergibt eine zusätzliche 5 für ein Gesamtergebnis von 11, und Dodger stößt einen Seufzer der Erleichterung aus.

EINSATZ VON FAHRZEUGFERTIGKEITEN

Normale Fahrzeugbedienung erfordert überhaupt keinen Einsatz von Würfeln. Sofern die Umstände nicht sehr ungünstig sind, können die meisten Leute ein Fahrzeug, mit dem sie umzugehen gelernt haben, sicher und problemlos lenken. Unglücklicherweise gehören Schattenläufer nicht zu den "meisten Leuten". Sie fordern ihren Fahrzeugen Sachen ab, bei denen selbst der zäheste Fahrlehrer gleich tot umfallen würde. Wenn solche Situationen eintreten, kann der Spielleiter die Handlingstufe des Fahrzeuges als Mindestwurf ansetzen und die folgenden Situations-Modifikatoren darauf zur Anwendung bringen.

Diese Modifikatoren gelten lediglich für Situationen außerhalb von Kämpfen.

Modifikatoren bei Fahrzeugbedienung

Situation	Modifikator
Komplexe Steuereinrichtung	+1
Unvertrautes Fahrzeug:	
Streßfreie Situation	+1
Streßsituation	+3
Große Version des Fahrzeugtyps	+2
Sehr große Version des Fahrzeugtyps	+3
Schlechte Umstände	+2
Furchtbare Umstände	+4
Rigger am Steuer:	-(Stufe der FSE x 2)

Whizkid ist ein Rigger. Er hat sich auch in Flugzeuge vertieft, um genau zu sein, in Hubschrauber. Er besitzt Rotormaschinen-Fertigkeit auf Stufe 6. Als Rigger hat er sich auf Fernbedienung konzentriert und sich auf Festrotoren spezialisiert. Er kann jede Festrotormaschine - ob nun per Fernbedienung oder eingestöpselt - auf Stufe 8 lenken.

Whizkid ist mit seinem Ares Dragon plötzlich in eine Sturmbö geraten und beschließt zu landen, bevor es schlimmer wird. Der Chopper ist groß (+2), und die Bö sorgt für schlechte Umstände (+2). Whizkids Fahrzeugsteuereinrichtung der Stufe 1 sorgt für -2. Zu schade, daß er vorher noch nie einen Dragon geflogen hat (+1), aber wenigstens wird er nicht beschossen.

Der Mindestwurf wird durch die Handlingstufe des Dragon angegeben (5), woraus sich durch die Modifikatoren ein endgültiger Mindestwurf von 8 ergibt. Whizkid würfelt 1, 2, 3, 3, 5, 6, 6 und 6. Durch erneutes Werfen der drei Sechsen erzielt er 1, 1 und 4, was seine Komplettliste an Endergebnissen auf 1, 2, 3, 3, 5, 7, 7 und 10 bringt. Das letzte Ergebnis rettet ihm die Haut, denn damit hat er immerhin einen Erfolg erzielt. Der Dragon setzt sicher auf.

EINSATZ VON WISSENSFERTIGKEITEN

Kennt der Spieler die Hauptstadt von Tir Tairngire? Aus welchen Metallen besteht Orichalkum? Welches sind die normalen Bedienungsparameter einer Smartgunverbindung, und wieso hatte dieser verchippte Ork, den der Spieler gerade ausgeknipst hat, eine andere Sorte? Spieler verfügen nicht über diese Informationen, aber ihre Charaktere könnten es tun. Nachstehend finden Sie eine Vorschlagsliste von Mindestwürfen sowie eine Erfolgstabelle für den Einsatz der verschiedenen Wissensfertigkeiten.

Tabelle Wissensfertigkeiten

Situation	Mindestwurf
Der Charakter sucht:	
Allgemeines Wissen	3
Detailliertes Wissen	5
Tiefgehendes Wissen	8
Geheimwissen	12

Zahl der Erfolge	Ergebnis
1	allgemeine Informationen ohne Einzelheiten
2	detaillierte Informationen mit einigen kleineren Ungenauigkeiten
3	detaillierte Informationen mit einigen kleineren Unklarheiten oder fehlenden Teilen
4	detaillierte und genaue Informationen

Fastjack hatte noch nie viel Verwendung für Magie, aber er kennt sich in der Wissenschaft aus (Naturwissenschaften auf Stufe 6). Er hält einen seltsamen weißen Stein in der Hand und möchte wissen, was das ist. Der Spielleiter, der weiß, daß es sich um ein Stück verwandeltes Fleisch handelt, legt insgeheim den Mindestwurf auf 12 fest, da der Stein nicht natürlichen Ursprungs ist und magische Prozeduren kein allgemeines Wissen darstellen, besonders nicht bei Fastjack. Fastjack wirft seine Würfel und bringt sogar zwei Erfolge zustande, was aber nicht für die ganze Geschichte reicht. Der Spielleiter informiert Fastjacks Spieler darüber, daß die Analyse den Stein als metamorphes Karbonat von einer ungewöhnlichen Struktur ausweist, möglicherweise als ein Fossil, da einige augenscheinlich biologische Strukturen zu erkennen sind.

EINSATZ VON SPRACHFERTIGKEITEN

Wenn Sie beim Einsatz von Sprachen nicht die nötige Zahl von Erfolgen erreichen, bedeutet das normalerweise, daß die versuchte Kommunikation nur teilweise erfolgreich und möglicherweise zu Ihrem Nachteil mißverständlich war. Der Spielleiter legt vielleicht Wert darauf, die entsprechenden Würfe selbst zu machen, damit die Spieler nicht wissen, ob sie das vermitteln konnten, was sie sagen wollten.

Sprachfertigkeiten

Situation	Mindestwurf
Verwendung eines Dialektes (Variation einer bestimmten Sprache)	+2
Universelle Vorstellung (Hunger, Furcht, Körperfunktionen)	2
Grundlegende Konversation (alltägliche Belange)	4
Vielschichtiges Thema (besondere Themen /von begrenztem Interesse)	6
Verwickeltes Thema (nahezu alle technischen Dinge)	9
Geheimes Thema (tiefgehendes technisches Wissen/seltenes Wissen)	11

Eine schöne Elfenfrau läuft auf Dodger zu und plappert irgend etwas auf Elfisch. Dodger verfügt nur über minimale Kenntnisse dieser Kunstsprache (Elfisch 2). Er wirft seine beiden Würfel und erzielt zwei Sechsen. Wie es sich herausstellt, sind das Erfolge, also versteht er, daß die Frau Hilfe sucht, da jemand sie verfolgt (Vielschichtiges Thema, Mindestwurf 6). Als sie zu erklären versucht, wer genau das nun ist und wieso die hinter ihr her sind (Verwickeltes Thema, Mindestwurf 9), werden die Verwicklungen zuviel für Dodger (er würfelt eine 2 und eine 5), und er verliert den Faden ihrer Geschichte. Trotzdem - sie ist eine Maid in Nöten, und er muß ihr einfach helfen!

EINSATZ VON AUSRÜSTUNGSGEGENSTÄNDEN

Wie man der Ausrüstungstabelle auf S. 254 entnehmen kann, weisen die meisten **SHADOWRUN**-Gerätschaften jeweils eine Stufe auf, die meist jedoch nicht sehr wichtig ist. Der Gegenstand dient eben dem Zweck, zu dem er entworfen wurde, sofern ihm nicht irgendeine andere Gerätschaft entgegensteht. Ein gutes Beispiel für ein solches Verhältnis von Funktion und ihrer Blockade sind Funksender und Störsender. Solange der Funkübermittlung nichts im Wege steht, funktioniert alles prima und werden keine Proben erforderlich. Sobald ein Störsender in Betrieb geht, muß auch für ihn eine Probe gewürfelt werden, um zu bestimmen, ob er die ursprünglichen Signale stört. Für jeden Ausrüstungsgegenstand gibt die eigene Stufe die Anzahl der Probenwürfel an und die Stufe der gegnerischen Gerätschaft den Mindestwurf. Bei Gleichstand setzt sich das zuerst in Betrieb genommene Gerät durch. Bei dieser Stufe handelt es sich um die ECM/ECCM-Stufe eines Ausrüstungsgegenstandes (electronic countermeasures / electronic counter countermeasures).

Gegenstände, die in der Regel keine ECM/ECCM-Stufe aufweisen (wie Cyberfunk), können nachgerüstet werden, um eine zu erhalten. Multiplizieren Sie einfach den Listenpreis mit der installierten ECM/ECCM-Stufe. Die Stufe gibt dann die Würfel für jede Probe an, die für den Gegenstand fällig wird.

Bei Gegenständen, die mit einem Grundpreis in Nuyen aufgeführt sind, kann eine ECM/ECCM-Stufe von 1 vorausgesetzt werden. Möchte der Käufer eine Gerätschaft mit Stufe 0 erwerben (keine ECM/ECC; gegnerische Ausrüstung dominiert automatisch), wird der Grundpreis mit 0,75 multipliziert.

Gegenstände, die mit einer ECM/ECCM-Stufe von mehr als 1 erworben werden, addieren diesen Wert zu ihrer Verfügbarkeit (siehe unten).

Verfügbarkeit

Diese Größe gibt an, wie leicht es ist, an einen bestimmten Gegenstand zu kommen und wie lange man dafür braucht. Mit der Verfügbarkeit steht der "Straßenindex" in Verbindung, der sich auf den Preis eines Gegenstandes auswirkt, wenn man ihn auf dem Schwarzmarkt erwirbt.

Beide Zahlen sind als Richtlinien für den Spielleiter gedacht, der sie nach den Besonderheiten seiner Kampagne und der jeweiligen Situation modifizieren sollte.

Möchte ein Charakter etwas erwerben, was legal und überall erhältlich ist, so kann er dies tun, es sei denn, der Spielleiter hätte einen Grund, die Erhältlichkeit des betreffenden Gegenstandes zu erschweren. Manche legalen Dinge weisen Verfügbarkeitscodes auf, die für begrenzte Stückzahlen stehen, aber nicht notwendigerweise bedeuten, man müßte sich mit "anderen Mitteln" in ihren Besitz bringen.

Um den gewünschten Gegenstand zu erhalten, nimmt der Charakter Verbindung mit einer Quelle auf, gewöhnlich einem Schieber, obwohl auch andere in Frage kommen (so könnte beispielsweise ein Mr. Johnson die geeignete Adresse für ein Stück interessante Technologie sein). Für die fällig werdende Beschaffungsprobe wirft der Spielleiter eine Anzahl Würfel gleich der relevanten Spezialfertigkeit der Quelle (wie die Fertigkeit "Ausrüstung beschaffen" der Schieberconnection) oder der normalen Gebräuchefertigkeit (Straße, Konzern usw.) plus 2, gegen den ersten Wert des Verfügbarkeitscodes als Mindestwurf. Bei bestimmten Gegenständen, besonders solchen mit einer variablen Stufe, kann der Spielleiter den Beschaffungsmindestwurf für jeweils 2 Stufenpunkte um 1 erhöhen.

Teilen Sie den für die Beschaffung des Gegenstandes angegebenen Grundzeitraum (den zweiten Teil des Verfügbarkeitscodes - rechts vom Schrägstrich) durch die Anzahl der Erfolge aus der Beschaffungsprobe. Der Grundzeitraum ist in Stunden, Tagen und Monaten angegeben. Nach der Teilung durch die Erfolge kennen Sie den effektiven Zeitraum, nachdem der gewünschte Gegenstand lokalisiert wurde. Nach der Hälfte dieses Zeitraumes findet die Quelle heraus, daß der Gegenstand verfügbar ist und kontaktiert den Käufer. Erzielt der Spielleiter (die Quelle) überhaupt keinen Erfolg, ist der Gegenstand zur Zeit nicht verfügbar.

Wenn die Quelle mit dem Käufer Kontakt aufnimmt, sollte der Käufer eine Probe auf Verhandlung (oder Charisma oder eine andere Ausweichmöglichkeit im Fertigkeitenschema) würfeln. Der Mindestwurf wird durch die Willenskraft der Quelle angegeben. Die Quelle tut dasselbe gegen die Willenskraft des Käufers als Mindestwurf. Der Preis des Gegenstandes ist gleich dem Listen-

preis, multipliziert mit dem Straßenindex. Wer auch immer mehr Erfolge erzielt (die Quelle oder der Käufer), kann den Preis zu seinen Gunsten verändern und zwar um je 5 Prozent für jeden Erfolg, den er mehr erzielt hat als sein Gegenüber.

Kann oder möchte der Käufer den Endpreis nicht zahlen, ist der Deal schiefgegangen. Willigt der Käufer ein, taucht der Gegenstand zum ermittelten Zeitpunkt auf, und es wird ein Tref-fen vereinbart, um den Gegenstand und das Geld auszutauschen.

Wird ein Ausrüstungsgegenstand mit einer ECM/ECCM-Stufe von mehr als 1 gewünscht, so sollte der Verfügbarkeitsmindestwurf entsprechend erhöht und auch der Straßenindex um 0,1 pro Stufenpunkt heraufgesetzt werden.

DIE AUSRÜSTUNG SCHLEPPEN

Spieler neigen dazu, ihre Charaktere mit allen nur vorstellbaren Dingen auszurüsten, vom Sturmgeschütz bis zum Toaster, dazu noch genügend Munition und Brot für die nächsten fünf Jahre. Falls auch Ihre Spieler in dieser Beziehung ein wenig außer Kontrolle geraten, drücken Sie ihnen die folgenden Belastungsregeln auf.

- Ein Charakter kann Lasten bis zu einem Gewicht von Stärke mal 5 in Kilogramm tragen, ohne daß dies nennenswerte Effekte hat.
- Gewicht bis zum doppelten dieser Last (Stärke x 10 kg) bewirkt das Äquivalent Leichten Schadens auf dem Geistigen Zustandsmonitor (siehe S. 111).
- Gewicht bis zum dreifachen dieser Last (Stärke x 15 kg) führt zu Mittlerer Erschöpfung des Charakters; er kann nicht mehr rennen, und seine Bewegung wird um die Hälfte reduziert.
- Bis zum vierfachen (Stärke x 20 kg), und er ist Schwer erschöpft, kann nicht rennen, und seine Bewegung sinkt auf ein Viertel des normalen Wertes. Steigt die Belastung noch über diese Grenze, wird der Charakter vor Erschöpfung ohnmächtig.

Hat ein Charakter lediglich vor, eine bestimmte Last zu heben, jedoch nicht, mit ihr irgendwohin zu gehen, darf er seine Maximallast (Stärke x 20 kg) um (Stärke)W6 Kilogramm erhöhen. Eine solche Last kann er jedoch nur so viele Runden halten, wie seine Konstitution angibt. Überschreitet er diese Grenze, dann steigt sein Erschöpfungsschaden um einen Schritt pro Runde.

WAHRNEHMUNG

Gewöhnlich hält der Spielleiter den Spieler über die offensichtlichen Fakten in der Umgebung des Charakters auf dem laufenden. Aber was ist mit den weniger offensichtlichen Fakten? Ob dieser Pinkel da drüben, der wie ein Kon-Typ aussieht, eine Knarre unter dem Jackett trägt? Ob der Charakter den raffinierten Elf hören kann, der hinter ihm die Gasse entlangschleicht? Ob er den verchromten Ork riecht, der sich hinter einem Unsichtbarkeitszauber verbirgt?

In solchen Situationen stellt der Spielleiter die Wahrnehmung des Charakters auf die Probe. Die Intelligenzstufe des Charakters gibt dabei die Anzahl Würfel an. Der Mindestwurf hängt von den Umständen ab.

Wird die Wahrnehmungsprobe für ein Individuum gewürfelt, folgen Sie dem oben beschriebenen Verfahren. Vielleicht möchten Sie eine Wahrnehmungsprobe gleich für das ganze Team würfeln, aber Sie sollten davon Abstand nehmen, wenn eine Überraschung möglich ist (wie im Kapitel "Kampf" auf S. 86 erläutert). Eine Gruppenwahrnehmungsprobe wird auf die durchschnittliche Intelligenzstufe des Teams gewürfelt und die Anzahl der Würfel dann noch um 1 pro Teammitglied erhöht.

Eine Wahrnehmungsprobe kommt grundsätzlich für jede Situation in Frage, die einen der fünf Sinne herausfordert: Sicht, Gehör, Geruch, Geschmack und Tastsinn. Gehen Sie von Mindestwurf 4 aus und verrechnen Sie ihn mit den passenden Modifikatoren aus der Tabelle "Modifikatoren für Wahrnehmungsproben". Diese Tabelle deckt nicht alle denkbaren Situationen ab, sondern liefert nur einige Richtlinien.

In bestimmten Fällen (z.B. durch die Tarnstufen von Waffen) sind feste Mindestwürfe angegeben, die Sie in der **Ausrüstungstabelle** ab S. 254 finden. Eine Wahrnehmungsprobe sollte gegen diesen Wert gewürfelt werden.

Ein einzelner Erfolg gibt an, daß jemand *irgend etwas* bemerkt hat. Konsultieren Sie die Wahrnehmungs-Erfolgstabelle, um weitere Erfolgsniveaus zu bestimmen.

Modifikatoren für Wahrnehmungsproben

Situation	Modifikator
Der Wahrnehmende ist abgelenkt	+2
Sicht:	
Sehr kleines Objekt	+6
Teilweise verborgenes Objekt	+2
Objekt in leuchtenden Farben	-2
Handlung sehr offenkundig	-4
Handlung nicht offenkundig	+4
Sichtverhältnis-Modifikatoren	siehe Tab. Sichtverhältnisse (**Kampf**, S. 89)
Gehör:	
Einzelner Schuß	-2
Schallgedämpfter Einzelschuß	0
Salvenfeuer	-4
Schallgedämpftes Salvenfeuer	-2
Vollautomatischer Feuerstoß	-6
Schallgedämpftes Automatikfeuer	-4
Granatendetonation	-8
Gellender Schrei einer Person	-2
Ursprung mehrere Zimmer entfernt	+2
Ursprung auf demselben Stockwerk	+4
Ursprung mehrere Stockwerke entfernt	+6
Der Wahrnehmende hat aktive Gehörverstärkung	-(Stufe) oder -2
Geruch:	
Eindeutiger Geruch	-4
Noch weitere Gerüche vorhanden	+2
Tastsinn:	
Extreme Temperatur (heiß oder kalt)	-4
Wahrnehmender trägt Handschuhe	+2
Geschmack:	
Offenkundiger Geschmack	-4
Der Wahrnehmende ist erkältet	+2

Wahrnehmungs-Erfolgstabelle

Erfolge	Resultierende Wahrnehmung
1	Daß etwas da ist, kaum mehr.
2	Etwas ist eindeutig da, und der Wahrnehmende hat einen Verdacht, worum es sich handelt.
3	Der Wahrnehmende weiß, von welcher Art das "Ding" ist, und hat eine Vermutung, worum genau es sich handelt.
4+	Der Wahrnehmende weiß, womit er es zu tun hat, kennt aber ohne weitergehende Informationen oder Untersuchungen keine Einzelheiten.

KRANKHEITEN UND TOXINE

Toxine (Drogen und Gifte) und Krankheiten können Schaden bewirken, von dem man normal heilt. Viele haben aber auch Nebenwirkungen, die Ihren Charakter beeinflussen, solange das scheußliche Zeug aktiv bleibt. Manche dieser Wirkungen manifestieren sich nur während bestimmter Stadien der Infektion oder Vergiftung.

Gegen Toxine und Krankheiten wirken Antidote. Diese erhöhen die Anzahl der Würfel, die dem Opfer für seine Konstitutionsprobe zur Verfügung stehen, falls noch kein Schaden eingetreten ist, um ihre Stufe. Ist der Patient bereits unter den Auswirkungen eines solchen Fieslings zu Boden gegangen (Tödliches Schadensniveau), zählt die Injizierung des richtigen Antidotes als professionelle medizinische Behandlung (siehe **Tödliche Wunden und Erste Hilfe**, S. 115).

Es gibt auch zahlreiche Impfstoffe, die verabreicht werden können, ehe ein Charakter einer Krankheit oder Droge ausgesetzt ist. Der richtige Impfstoff führt zu Immunität gegen das Gift, so daß es nicht mehr nötig ist, Widerstand gegen Schaden zu würfeln.

Krankheiten und Toxine sind nach dem von ihnen bewirkten Schaden und der Schnelligkeit, mit der sie ihre Wirkung zeitigen, eingestuft.

Die Schnelligkeit gibt an, wie schnell das Opfer, nachdem es der Krankheit oder dem Toxin ausgesetzt war, dem Schaden widerstehen muß. Bei Drogen ist das normalerweise sofort der Fall, kann bei Krankheiten aber auch erst nach Stunden oder Tagen nötig werden. Das Opfer muß nach jedem Verstreichen dieses Zeitraums erneut eine Konstitutionsprobe zum Schadenswiderstand würfeln, solange es in Kontakt mit dem Gift steht/mit der Krankheit infiziert ist. Bestimmte Arten technischer oder medizinischer Hilfe müssen während dieser Zeit geleistet werden.

Die Beschreibung der Krankheit oder des Toxins gibt jeweils auch alle Nebenwirkungen oder Symptome an. Dazu kommen Bemerkungen, wie der Stoff in das System des Opfers gelangt und welche besonderen Behandlungen vielleicht nötig werden.

Gegen Krankheiten und Toxine leistet man Widerstand, indem man eine Konstitutionsprobe gegen das Powerniveau des Angriffs als Mindestwurf würfelt. Je 2 Erfolge senken das Schadensniveau um einen Schritt.

Toxine

Neuro-stun VIII
Schaden: 6S-Betäubung **Schnelligkeit: 1 Runde**

Beschreibung: N-S VIII wird als Gas in einem organischen Bindemittel verabreicht und zeitigt seine Wirkung, wenn es eingeatmet wird oder in Kontakt mit der Haut kommt. Am Ende der Runde, in der ein Charakter ihm ausgesetzt wird, erleidet er Betäubungsschaden. Selbst, wenn er diesem erfolgreich Widerstand leistet, bleibt er ungefähr eine Stunde lang desorientiert, was +2 auf alle Mindestwürfe bedeutet.

Narcoject
Schaden: 6T-Betäubung **Schnelligkeit: Sofort**

Beschreibung: Wird injiziert. Kann in Drogenpfeilen benutzt werden, da eine Berührung zur Injektion ausreicht. Keine Nebenwirkungen.

Fugu-5
Schaden: 3T **Schnelligkeit: Sofort**

Beschreibung: Wird injiziert oder gegessen. Hierbei handelt es sich um die aufgemotzte Version eines der tödlichsten natürlichen Nervengifte. Keine Nebenwirkungen, wenn man dem Schaden erfolgreich widersteht.

Krankheiten

VITAS-3
Schaden: 6T **Schnelligkeit: 12 Std.**

Beschreibung: Ein Aerosol-Virus, das durch engen Kontakt oder die Teilung einer engen Räumlichkeit mit einer infizierten Person übertragen wird. Nach der Inkubationszeit kommt es zu Fieber, Frösteln und Erbrechen, bis der Schaden auf Leicht reduziert ist.

NICHTSPIELERCHARAKTERE

Der Spielleiter kann die verschiedenen Archetypen und Connections, die in diesem Buch vorgestellt werden, als Nichtspielercharaktere (NSCs) verwenden, mit denen sich die Spielercharaktere im Spielverlauf auseinandersetzen. Oft reichen die Spieldaten, wie sie hier aufgelistet sind, schon aus, aber in den meisten Fällen muß man sie modifizieren, damit sie besser zu einem bestimmten Charakter oder einer bestimmten Situation passen.

Das System der Charaktererschaffung auf S. 40 ist nicht die beste Methode für die Entwicklung passender NSC. Es ist dazu gedacht, die anfänglichen Spieldaten von Spielercharakteren zu bestimmen, und wird den unterschiedlichen Erfahrungshintergründen der NSC nicht gerecht. Der Hauptunterschied ergibt sich daraus, daß NSC auf nichts anderes abgestimmt sein müssen als auf die Anforderungen des Spielleiters und seiner Geschichte. Die Attribute, Fertigkeiten, Kenntnisse und Ausrüstungen von NSC müssen auf die Geschichte zugeschnitten sein, nicht auf das System der Charaktererschaffung.

Falls der Spielleiter erfahrene NSC gerne nach einem richtigen System entwickeln möchte, mag sich folgende Formel als hilfreich erweisen: Benutzen Sie das System der Charaktererschaffung und erhöhen Sie die Werte für Attribute, Fertigkeiten und Ressourcen um 10 Prozent für jeweils zwei Jahre Erfahrung der Figur. Bei Nichtspielercharakteren, die schon über 10 Jahre im Geschäft sind, erhöhen Sie die Werte um 10 Prozent für jeweils 4 Jahre über 10. Die Anpassung für einen seit 25 Jahren aktiven NSC würden also lauten: 50 Prozent für die ersten zehn Jahre und weitere 30 Prozent für die anschließenden 15 Jahre (keine 40 Prozent, da es noch nicht ganz 16 Jahre sind), insgesamt also Steigerungen von 80 Prozent.

Eine andere Methode für die Entwicklung erfahrener - oder vielleicht sollte man lieber sagen: *gefährlicher* - NSC besteht in der Verwendung von Gefahrenstufen.

GEFAHRENSTUFEN

Gefahrenstufen sind eine einfache Möglichkeit, die Zähigkeit von NSC zu erhöhen, ohne noch mal groß im Kapitel über die Charaktererschaffung herumzublättern. Jeder Punkt an Gefahrenstufe gibt der Figur einen Zusatzwürfel für alle Proben, egal, ob offensive oder defensive. Gefahrenstufe-Würfel sind allerdings kein Würfelpool; sie sind immer verfügbar und müssen nicht aufgefrischt werden. Eine Anzahl Würfel gleich der Gefahrenstufe steht auch für mehrere Proben innerhalb einer Kampfphase zur Verfügung. Wenn Sie für einen NSC eine Gefahrenstufe verwenden, verzichten Sie bei ihm auf die normalen Würfelpools.

Es existiert kein mathematisch eindeutiges Verfahren, um die Gefahrenstufe zu bestimmen, die ein NSC haben sollte, da **SHADOWRUN** keinen griffigen Wert für die relative Zähigkeit von Charakteren bietet. Nachstehend finden Sie jedoch zwei mögliche Ansätze.

1. Beziehen Sie die Gefahrenstufe auf die Fertigkeiten-Erfolgstabelle, S. 68, im Kapitel **Einsatz von Fertigkeiten**. Verwenden Sie die in der ersten Spalte angegebenen Schwierigkeitsgrade als Beschreibung für das "Gefahrenniveau" des NSC und den entsprechenden Mindestwurf aus der zweiten Spalte als seine Gefahrenstufe.

2. Geben Sie dem NSC eine Gefahrenstufe, die sich auf die Summe des Team-Karmas der Spielergruppe bezieht (siehe **Karma**, S. 190). Dabei könnten Sie zum Beispiel ein Verhältnis von 1 Punkt Gefahrenstufe zu jeweils 100 Karmapunkten festlegen.

Wahrscheinlich werden Sie experimentieren müssen, um die für Sie effektivste Methode zur Bestimmung von Gefahrenstufen herauszufinden.

Die Gefahrenstufe erhöht nicht die Anzahl der Initiativewürfel des NSC. Verwenden Sie die Standardformel von Reaktion plus normale Initiativewürfel.

Gefahrenstufe-Würfel sollten als Kampfpoolwürfel gewertet werden, wenn geprüft wird, ob ein völliger Fehlschlag vorliegt (siehe **Kampfpool**, S. 84).

NSC-HANDLUNGEN

Nichtspielercharaktere werden nach ihrer Professionalität und nach ihrer Kampfmoral in gefährlichen Situationen eingestuft. Die Kategorien dafür lauten: durchschnittlich, teilweise geschult, geschult und professionell. Die Professionalitätsstufe gibt an, wie lange der NSC nach einer Verletzung den Kampf noch durchhält. Der Spielleiter sollte die Professionalitätsstufe berücksichtigen, sobald der NSC in einen Kampf verwickelt wird, braucht sich aber nicht in jedem Fall daran zu halten.

Durchschnittliche Nichtspielercharaktere (Stufe 1)

Durchschnittliche NSC sind ungeschult und mit Kampfsituationen nicht vertraut. Im allgemeinen reagieren sie falsch, langsam und planlos. Beispiele für NSC mit durchschnittlicher Professionalitätsstufe sind Fußgänger und Lohnsklaven.

Durchschnittliche NSC ziehen sich aus einem Kampf zurück bzw. hören auf zu kämpfen, sobald sie Leichte Verletzungen erlitten haben. Der Spielleiter kann jedoch eine Willenskraft(4)-Probe für die Figur würfeln, um zu bestimmen, ob sie nicht doch die Zähne zusammenbeißt und den Kampf fortsetzt.

Teilweise geschulte Nichtspielercharaktere (Stufe 2)

Solche Charaktere haben irgendeine Schulung erhalten und/oder Kampferfahrung gesammelt. Sie halten einen Kampf jeweils solange durch, bis sich die Situation erkennbar zu ihrem Nachteil entwickelt. Sie agieren schon eher mit Vorbedacht und planvoll, verfügen aber noch nicht über die Kaltschnäuzigkeit des echten Profis. Beispiele für NSC mit einer teilweise geschulten Professionalitätsstufe sind Straßen-Cops, Konzern-Sicherheitsgardisten unterer Ränge und ähnliche.

Teilweise geschulte Charaktere ziehen sich aus einem Kampf zurück oder hören auf zu kämpfen, sobald sie Mittlere Verletzungen erlitten haben. Der Spielleiter kann jedoch eine Willenskraft(4)-Probe für die Figur würfeln, um zu bestimmen, ob sie nicht doch die Zähne zusammenbeißt und den Kampf fortsetzt.

Geschulte Nichtspielercharaktere (Stufe 3)

Geschulte Nichtspielercharaktere haben eine Kampfausbildung erhalten und wissen im allgemeinen, was sie tun. Sie sind nicht dumm und gehen keine törichten Risiken ein. Als Beispiele für derartige Charaktere mit einer geschulten Professionalitätsstufe kann man Leibwächter, Söldner, höherrangige oder besonders erfahrene Straßen-Cops oder Konzern-Sicherheitsgardisten nennen.

Geschulte Charaktere ziehen sich aus einem Kampf zurück oder hören auf zu kämpfen, sobald sie Schwere Verletzungen erlitten haben. Der Spielleiter kann jedoch eine Willenskraft(4)-Probe für die Figur würfeln, um zu bestimmen, ob sie nicht doch die Zähne zusammenbeißt und den Kampf fortsetzt.

Professionelle Nichtspielercharaktere (Stufe 4)

Professionelle Nichtspielercharaktere leben für den Kampf. Sie halten ein Gefecht bis zum bitteren Ende durch oder bis die persönlichen Motive etwas anderes gebieten. Beispiele für Charaktere mit einer solchen Professionalitätsstufe sind alle Shadowrunner, Eliteangehörige von Polizei- oder Sicherheitskräften oder wichtige Hintergrundfiguren nach Maßgabe des Spielleiters.

DIE BEUTE VERMARKTEN

Gerade hat Ihr Charakter einen optischen Chip voller heißer Daten frisch aus der Datenbank irgendeines Kons geklaut. Darüber hinaus hat er sich die Limousine eines Managers unter den Nagel gerissen und schleppt die Ausrüstung der halben Leibwache im Schrankkoffer mit sich herum.

Wie wird er das Zeug nun wieder los?

Hat das Runnerteam vorher einen Handel über die Verwertung der Ware abgeschlossen, werden die folgenden Regeln nicht benötigt. Falls nicht, ist es jetzt an der Zeit, einen Hehler aufzutreiben. Dabei kann es sich um eine der regulären Straßenconnections wie Schieber oder Taliskrämer handeln, je nachdem, was Sie zu verkaufen haben.

EINEN HEHLER FINDEN

Um einen an der Ware interessierten Hehler ausfindig zu machen, würfeln Sie auf Gebräuche (Straße) mit einem Mindestwurf von 4 und den Modifikatoren aus der folgenden Tabelle.

Einen Hehler finden

Situation	Modifikator
Benutzung einer regulären Connection	-1
Angebot von Standardausrüstung	-1
Angebot von High-Tech / wichtiger Beute	+1
Angebot von heißer Ware	+3
Anbieter von der Polizei gesucht	+1
Anbieter von Kon / Gangsterbande gesucht	+2
Magische Beute (Fokusse, Formeln etc.)	+2

DIE BEUTE

Die meisten Hehler erwerben lieber Beute, die sie leicht wieder absetzen können, ehe sie sich auf phantastischere Sachen einlassen. Im Normalfall sieht die Vorrangliste eines Hehlers wie folgt aus:

Standardausrüstung: Darunter zusammengefaßt sind Waffen, Kleidung, Panzerung, Fahrzeuge, Schmuck, Creditsummen (Geld) und so weiter.

High-Tech-Beute: Sie umfaßt gewöhnliche Daten, Ausrüstung, Forschungsfiles und ähnliches.

Heiße Ware: Darunter fallen einzigartige Posten, spezielle Datenfiles, Prototypen, neue Verfahrenstechniken, magische Gegenstände sowie überhaupt alles, was einem ganz, ganz dicken Fisch gehörte und was unersetzlich ist.

Wenn die Abenteurer gemeinsam einen Hehler suchen, werfen Sie eine Anzahl Würfel gleich der durchschnittlichen Stufe der beteiligten Charaktere in Gebräuche (Straße) plus 1 Würfel für jeden dieser Charaktere gegen den modifizierten Mindestwurf (passende Modifikatoren aus der Tabelle *Einen Hehler finden* auf Basismindestwurf 4 verrechnet). Alle Charaktere, die ihre Stufe in Gebräuche (Straße) zur Summe beitragen, müssen auch zu dem Treffen erscheinen, bei dem die Beute verkauft werden soll. Falls einer oder mehrere von ihnen nicht kommen, wird der Hehler nervös und läßt sich ebenfalls nicht blicken.

Die Erfolge aus dem Wurf können auf zwei verschiedene Arten genutzt werden.

Tempo machen

Es erfordert einen Grundzeitraum von 10 Tagen, einen Hehler ausfindig zu machen und ein Treffen mit ihm zu vereinbaren. Erfolge können darauf verwandt werden, diese Zeit zu teilen (Mindestzeit 1 Tag). Jeder Tag der Suche nach einem Hehler erhöht das Risiko, daß die früheren Besitzer der Ware vom Bestreben der Abenteurer erfahren, das Zeug loszuwerden. Am Ende jedes Tages wirft der Spielleiter eine Anzahl Würfel gleich der Anzahl mit der Suche verbrachter Tage gegen Mindestwurf 6. Erzielt er dabei auch nur einen Erfolg, sind die bösen Buben den Runnern auf die Spur gekommen. Falls der Spielleiter der Meinung ist, daß die Gegenseite das Team verfolgt, kann er einen Hinterhalt bei dem Treffen legen.

Den Hehler finanzieren

Hehler verfügen nicht über unbegrenzte Mittel. Es sind gewöhnliche Geschäftsleute, die versuchen, unehrliche Nuyen zu machen. Erfolge aus dem Wurf können also auch darauf verwandt werden, die Mittel des Hehlers aufzustocken. Der Spielleiter wirft verdeckt zwei Würfel und multipliziert das Ergebnis mit 100.000 ¥, um den Ausgangswert der Mittel des Hehlers zu bestimmen. Danach multipliziert er diesen Wert mit der Anzahl Erfolge, die die Abenteurer auf die Finanzierung des Hehlers verwenden. Das Ergebnis nennt die Gesamtsumme, die der Hehler für das Treffen zur Verfügung hat. Natürlich steht die Gesamtsumme nicht für den Betrag, den er zu zahlen bereit ist, sondern lediglich dafür, wieviel er zahlen könnte.

DAS TREFFEN

Das Treffen kann an einem beliebigen Ort stattfinden. Sobald es im Gang ist, würfeln Sie eine Verhandlungsprobe zwischen einem der Abenteurer und dem Hehler. Würfeln Sie für jeden der beiden auf seine Verhandlungsstufe gegen die Willenskraft des anderen als Mindestwurf. Natürlich sind beide Seiten argwöhnisch, so daß der Mindestwurf für jeden automatisch um 2 erhöht ist. Der Spielleiter legt die Stufen für den Hehler fest.

Der Grundpreis für irgendeine Beute liegt bei 30 Prozent ihres tatsächlichen Wertes, wie er in der Ausrüstungstabelle auf S. 254 angegeben ist. Für andere Dinge legt der Spielleiter die Preise fest.

Die Siegerpartei der Verhandlungsprobe verändert den Preis um 5 Prozent pro Nettoerfolg. Hat der Hehler gewonnen, sinkt der Prozentsatz jedoch nicht unter 10 Prozent. Hat das Runnerteam gewonnen, steigt der Preis nicht über 50 Prozent.

Der Hehler hat mit allergrößter Wahrscheinlichkeit genügend Gorillas dabei, um sich vor möglicherweise skrupellosen Geschäftspraktiken des Teams zu schützen. Sind die ursprünglichen Besitzer der Ware dem Team auf der Spur, werden sie ebenfalls zu dem Treffen erscheinen.

LEBENSSTIL: REICH ODER IM SCHATTEN

Obwohl es manchmal vielleicht den Anschein hat, lebt Ihr Charakter nicht in einer Kneipe. Er hat seinen persönlichen Lebensstil, und dementsprechend können die folgenden Informationen genutzt werden, um Ereignisse auszuschmücken, die in seinem Leben zwischen den Abenteuern eintreten. Äußerst wich-tig sind auch die Auswirkungen des Lebensstils auf die Heilung von Schaden, wie am Schluß des Kapitels **Kampf**, S. 113, erläutert.

Der Lebensstil mißt die Qualität des Alltagslebens und die Lebenshaltungskosten einschließlich Unterkunft, Ernährung, Unterhaltung, Kleidung usw. Darin nicht enthalten sind technische Ressourcen, Waffen, magische Ausrüstung, professionelle Helfer und weitere unpersönliche Dinge von größerer Bedeutung. Sie und Ihr Spielleiter können darüber hinaus weitere Einzelheiten festlegen, die den Lebensstil des Charakters betreffen.

Dabei sind fast unbegrenzte Variationen möglich. Zum Beispiel könnte der Charakter in einem verlassenen Gebäude hausen, dort jedoch genügend Komfort installieren, um sich für den Lebensstil "Im Luxus" zu qualifizieren. Die ganzen Geräte zu betreiben, für Sicherheit, Wasserzufuhr und Unauffälligkeit zu sorgen, kostet auch nicht weniger als eine Villa in einer protzigen Gegend.

Ein Charakter mit Mittlerem Lebensstil oder besser kann Gäste beherbergen, wobei die entstehenden Kosten pro Gast bei zehn Prozent seiner eigenen Lebenshaltungskosten liegen. Ein Gastgeber kann einen Gast auch auf einem niedrigeren Lebensstil unterbringen, als er selbst hat; die entstehenden Kosten betragen dabei zehn Prozent der normalen Kosten für diesen niedrigeren Lebensstil. Diener werden oft dergestalt untergebracht.

IM LUXUS

Dieser Lebensstil umfaßt nur das beste von allem: Geräumige, luxuriöse Buden, haufenweise High-Tech-Spielzeug, die besten Lebensmittel und Getränke - was Sie sich nur denken können. Dazu Personal, Dienstmädchen oder Apparate, die sich um die Pflichten des Alltags kümmern. Man besitzt ein tolles Auto, möglicherweise ein Sportmodell oder eine Limousine mit Chauffeur. Ob nun in einem großen Haus, einer schnieken Eigentumswohnung oder dem Penthouse eines Spitzenhotels - dies ist das Leben der ganz großen Gewinner im Geschäft, der Top-Manager, der hohen Tiere aus der Regierung oder der oberen Yakuza-Ebenen sowie der Schattenläufer, die die ganz fette Beute gemacht haben.

Kosten: 100.000 ¥ im Monat und weit darüber hinaus!

OBERSCHICHT

Ein Oberschicht-Lebensstil bietet ein geräumiges Haus oder eine ebensolche Eigentumswohnung, gutes Essen sowie die Technik, die das Leben einfach macht. Sie haben zwar nicht die Vergünstigungen der ganz großen Nummern, aber auch nicht so viele Leute, die auf Sie Jagd machen. Ihr Heim liegt entweder in einer Sicherheitszone oder ist durch ein paar gute solide Bestechungen geschützt, die an die örtliche Polizeifirma und den Gang-Boß gegangen sind. Ein Haushaltsservice oder ausreichend Technik kümmert sich um die meisten Haushaltsarbeiten. Obendrein verfügen Sie über ein Luxus-Pendlerauto. Es ist das Leben der Wohlhabenden auf beiden Seiten des Gesetzes: der mittleren Manager, Senior-Yakuzas und so weiter.

Kosten: 10.000 ¥ pro Monat.

MITTELSCHICHT

Der Mittlere Lebensstil ist nicht der beste, aber noch weit entfernt vom schlechtesten! Sie haben ein nettes Haus oder eine ebensolche Eigentumswohnung mit viel Komfort. Sie verzehren ein bißchen Nutrisoy, aber genausogut auch natürliche Lebensmittel. Der Autokoch bietet immerhin noch einen vollen Satz Geschmackswahltasten. Sie besitzen ein Pendlerauto oder eine U-Bahn-Fahrkarte für die Erste Klasse. Dies ist der Lebensstil für die normal erfolgreichen Lohnempfänger oder Kriminellen.

Kosten: 5.000 ¥ pro Monat.

UNTERSCHICHT

Auf diesem Lebensstil haben Sie eine Wohnung, und wahrscheinlich belästigt Sie dort auch niemand, solange Sie die Tür verriegelt halten. Es gibt regelmäßige Mahlzeiten. Das Nutrisoy schmeckt vielleicht nicht sonderlich, ist aber wenigstens warm. Und während der normalen Rationierungszeiten, die für Ihr Gebiet gelten, haben Sie sogar Strom und Wasser! Wenn Sie verreisen, nehmen Sie die U-Bahn. Fabrikarbeiter, kleine Gauner sowie andere Leute, die im üblichen Trott feststecken, eben erst angefangen haben oder gerade eine Schicksalsflaute durchleben, sind typische Kandidaten für diesen Lebensstil.

Kosten: 1.000 ¥ pro Monat.

SQUATTER

Das Leben stinkt, und die meiste Zeit tun Sie es auch. Sie ernähren sich von billigem Nutrisoy und billiger Hefe, und die zugesetzten Geschmacksbeimischungen stammen aus einem Tropffläschchen. Sie wohnen in einem zu einer Mietskaserne umgearbeiteten Haus, das in wandschrankgroße Räume unterteilt ist, oder mieten sich vielleicht für die Nacht jeweils einen sarggrossen Schlaftank. Nur wenn man auf der Straße haust, ist man noch ärmer dran als ein Squatter.

Kosten: 100 ¥ pro Monat.

AUF DER STRASSE

Sie wohnen auf der Straße! Oder in den Abwasserkanälen, den Dampftunneln, abbruchreifen Häusern oder sonstigen Kaschemmen für die Nacht. Zu essen haben Sie das, was Sie auftreiben, Baden gehört der Vergangenheit an, und die einzige Sicherheit, die Sie kennen, ist die, für die Sie selbst sorgen. Dies ist die unterste Sprosse der Leiter, und auf ihr tummeln sich die Aussteiger und Versager jeder Couleur.

Kosten: Hey, Chummer, keine Panik! Dieser "Stil" ist für lau!

IM KRANKENHAUS

Hierbei handelt es sich um einen besonderen Lebensstil, der nur zur Geltung kommt, wenn Sie krank oder verletzt sind. Sie liegen im Krankenhaus - egal, ob das nun eine richtige Klinik ist oder sonst eine Örtlichkeit, wo die passende technische Ausstattung installiert wurde. Diesen Lebensstil besitzt man nicht. Man bezahlt dafür, bis man entweder gesund oder pleite ist, je nachdem, was zuerst eintritt.

Kosten: 500 ¥/Tag Grundpflege. 1.000 ¥/Tag Intensivstation

EINHALTUNG LAUFENDER ZAHLUNGEN

Ein Charakter muß zur Aufrechterhaltung seines Lebensstils jeden Monat die erforderlichen Nuyen ausschütten. Hält er einen Zahlungstermin nicht ein, kann er mit Schulden und auf einem niedrigeren Lebensstil enden.

In jedem Monat, in dem der Charakter eine Zahlung nicht leistet, werfen Sie 1 Würfel. Liegt das Ergebnis über der Zahl aufeinanderfolgender Monate, in denen nicht gezahlt wurde, gibt es keinen Grund zum Schwitzen. Die ausgefallene Zahlung wird durch die Kreditwürdigkeit aufgefangen, die sich aus den für den Lebensstil bislang geleisteten Zahlungen ergibt. Wird die nächste Zahlung geleistet, ist alles wieder okay.

Liegt das Ergebnis des Wurfes bei der Zahl ausgelassener Monate oder darunter, gerät der Charakter in Schwierigkeiten. Der Lebensstil sinkt auf das nächstniedrigere Niveau. Das bedeutet: Der Charakter muß das bisherige Heim räumen, ein Teil seiner technischen Einrichtungen erhält neue Eigentümer, er verpfändet ein paar Kleidungsstücke und so weiter.

Zusätzlich hat der Charakter Schulden, das heißt, er schuldet jemand anderem eine monatliche Zahlung seines vorherigen

Lebensstils. Ist er überwiegend gesetzestreu, handelt es sich bei dem Gläubiger um ein Kreditunternehmen. Ist der Charakter jedoch ein Krimineller, lebt er in den Schatten oder hat er jetzt einen Lebensstil unterhalb der Mittelschicht, ist er möglicherweise weniger offizielle Zahlungsverpflichtungen eingegangen. Das wiederum kann zu ernsthaften Diskussionen mit bulligen Typen über Inkasso-Fragen führen. Wenn der Charakter dann wieder aus dem Krankenhaus kommt, kann er das Darlehen zurückzahlen. Zumindest wäre das besser für ihn. Es gibt immer einen guten Markt für frische Körperteile. Von Schulden gezwungen zu werden, daß man "ans Eingemachte geht", hat 2053 eine ganz neue Bedeutung erlangt.

ERWERBEN EINES LEBENSSTILS

Es ist Charakteren möglich, einen bestimmten Lebensstil für immer zu erwerben. Dies geschieht durch Aufwendung der Kosten des gewünschten Lebensstils für 100 Monate. Für 10 Millionen Nuyen erwirbt man für immer ein Leben im Luxus. Diese Zahlung steht für Investitionen, Treuhandfonds und so weiter, durch die alle weiteren Lebenshaltungskosten abgedeckt werden. Zugegeben, es macht nicht viel Sinn, mit 10.000 Nuyen einen permanenten Squatterstil zu erwerben, es sei denn, man wollte sich irgendwo ein Versteck oder einen Zufluchtsort freihalten.

Das Leben kennt jedoch keine Gewißheiten. Durch Feinde oder schieres Pech kann man einen permanenten Lebensstil auch wieder verlieren. Vielleicht vernichtet ein Decker Investitionen, vielleicht jagen Feinde Immobilien in die Luft. Das hängt davon ab, wie sich die Lebensgeschichte des Charakters entwickelt, nicht davon, welchen Saldo der Credstab jeweils enthält.

Einen permanenten Lebensstil von Mittelschicht oder besser kann man auch verkaufen. Falls der Charakter ein paar Monate Zeit hat, ein legales Geschäft durchzuziehen, werfen Sie 2 Würfel. Multiplizieren Sie das Ergebnis mit 10, um zu bestimmen, welchen Prozentsatz des Kaufpreises der Charakter netto für seinen Besitz erhält. Lebt der Charakter in den Schatten, d. h. ohne SIN, werfen Sie nur 1 Würfel. Nur 1 Würfel wird auch dann geworfen, wenn der Charakter den Besitz schnell loswerden oder das Geschäft über einen Agenten abwickeln muß, weil er gerade auf der Flucht ist.

KARMA

In **SHADOWRUN** ist Karma ein Maß für die Erfahrung, die Charaktere durch Teilnahme an Abenteuern gewinnen. Sie erhalten kein Karma für das Wäschewaschen, es sei denn, die Waschmaschine steht in einem urbanen Kriegsgebiet. Karma wird benutzt, um Attribute und Fertigkeiten zu steigern und spezielle Ressourcen zu vergrößern.

Karma wird am Schluß eines Abenteuers vergeben, nicht notwendigerweise nach einer einzelnen Spielsitzung. Der Spielleiter entscheidet, wer Karma erhält und wieviel. Für manche Dinge erhält die ganze Gruppe Karma, für andere dagegen werden nur einzelne Charaktere belohnt.

- Jedes überlebende Mitglied des Teams erhält Karma dafür, daß es am Leben geblieben ist und einen Auftrag erfolgreich beendet hat, sowie für das Ausmaß der Gefahren, denen es dabei getrotzt hat.
- Einzelne Charaktere können zusätzliches Karma für gutes Rollenspiel erhalten, für Mut im Kampf, gescheite Planungen, schieres Glück und andere persönliche Leistungen.

Von allen Karmapunkten, die ein Charakter erhält, gelten 90 Prozent als Gutes Karma, das langfristig für die Steigerung des Charakters eingesetzt wird. Zehn Prozent gehen in den Karmapool des Charakters, wo sie ihm kurzfristig dafür zur Verfügung stehen, seine Haut zu retten. Das Gute Karma und der Karmapool eines Charakters werden getrennt verzeichnet. Runden Sie stets zugunsten des Guten Karmas.

GUTES KARMA

Gutes Karma wird zwischen Abenteuern eingesetzt, um Werte von Charakteren zu verbessern oder ihnen sonstige Vorteile zu verschaffen. Körperliche und Geistige Attribute können durch Einsatz von Gutem Karma gesteigert werden, wobei so viele Karmapunkte aufgewendet werden müssen, wie die neue, gesteigerte Stufe angibt. Steigert zum Beispiel jemand seine Stärke von 5 auf 6, kostet ihn dies 6 Gute Karmapunkte.

Die Attributswerte dürfen normalerweise die für den Charakter geltenden Rassenhöchstwerte nicht überschreiten. Lediglich mit ausdrücklichem Einverständnis des Spielleiters ist es möglich, ein Attribut durch Aufwendung *doppelter* Karmapunkte über den Rassenhöchstwert hinaus zu steigern. Wenn zum Beispiel eine menschliche Frau ihre Stärke von 6 auf 7 anheben möchte, muß sie dafür 14 Gute Karmapunkte investieren. Der Spielleiter sollte Spielern möglichst abraten, auf diesem Wege über das 1,5fache der Höchstwerte hinauszugehen.

Gutes Karma darf auch genutzt werden, um Attributswerte zu steigern, die aus irgendeinem Grund reduziert wurden. Obwohl es *niemals* möglich ist, Reaktion, Essenz und Magie durch Karma direkt anzuheben, kann die Reaktion doch indirekt steigen, wenn Schnelligkeit oder Intelligenz angehoben werden.

Fertigkeiten

Fertigkeiten werden ebenfalls durch Einsatz von Gutem Karma gesteigert. Sobald Sie das nötige Karma investiert haben, steigt die Fertigkeitsstufe um 1. Wenn Sie mit dem Charakter einmal zu spielen begonnen haben, werden Steigerungen in allgemeinen Fertigkeiten, in Konzentrationen und in Spezialisierungen jeweils unabhängig voneinander durchgeführt. Die Anhebung einer allgemeinen Fertigkeit verändert nicht automatisch eine Konzentration in ihrem Bereich und so weiter.

Gutes Karma für Fertigkeiten	
Allgemeine Fertigkeiten:	2 x neue Stufe
Konzentrationen:	1,5 x neue Stufe
Spezialisierungen:	1 x neue Stufe
Sprachen:	1 x neue Stufe

Iris hat sich innerhalb der Fertigkeit Feuerwaffen spezialisiert. Ihre aktuellen Werte liegen bei Feuerwaffen 1, Pistolen 3 und Beretta 101T - ihre gewählte Waffe - 5.

Die Steigerung ihrer allgemeinen Feuerwaffenfertigkeit von 1 auf 2 kostet sie 4 Punkte Karma.

Die Steigerung ihrer Pistolenfertigkeit (Konzentration) von 3 auf 4 kostet sie 6 Punkte Karma.

Die Steigerung ihrer Beretta-101T-Fertigkeit (Spezialisierung) von 5 auf 6 kostet sie 6 Punkte Karma.

Neue Konzentrationen beruhen auf dem aktuellen Wert der allgemeinen Fertigkeit. Wenn Sie Feuerwaffen 4 haben und sich auf Pistolen konzentrieren wollen (Stufe 5), kostet Sie das 5 x 1,5, also 8 Punkte Karma.

Neue Spezialisierungen beruhen auf dem aktuellen Konzentrationswert. Haben Sie einen solchen nicht, verwenden Sie die allgemeine Fertigkeit. Wollen Sie sich dergestalt einfach nur mit dem Remington Roomsweeper steigern, kostet es Sie - um bei unserem Beispiel zu bleiben - 5 Punkte Karma (5 x 1), um den Roomsweeper auf Stufe 5 zu beherrschen.

Gänzlich neue Fertigkeiten kosten 1 Punkt Gutes Karma für den 1 Stufenpunkt.

Ein Hermetischer Zauberer (Magier) benötigt uneingeschränkten Zugriff auf eine Hexerei-Bibliothek von mindestens der Stufe, auf die er seine Hexereifertigkeit erhöhen möchte.

KARMAPOOL

Ein Zehntel (abgerundet) allen erworbenen Karmas geht in den Karmapool des Charakters ein. Der Charakter hat im Verlauf einer Begegnung freien Zugriff darauf, aber sobald der Pool leer ist, steht er für die laufende Begegnung nicht mehr zur Verfügung. Bei der nächsten Begegnung hat der Karmapool jedoch wieder seinen vollen Wert. (Der Begriff Begegnung steht für eine einzelne Szene oder ein einzelnes Ereignis in der Abenteuergeschichte. Es könnte sich dabei um einen bestimmten Ort oder mehrere untereinander in enger Beziehung stehende Bereiche handeln. Ein Feuergefecht könnte eine einzelne Begegnung oder eine ganze Reihe Begegnungen darstellen - finden nämlich die Runner Gelegenheit zum Luftholen, bedeutet das in der Regel, daß eine neue Szene und damit eine neue Begegnung begonnen hat.)

Punkte aus dem Karmapool können in vielerlei Hinsicht genutzt werden.

Fehlwürfe wiederholen

1 Punkt Karma ermöglicht es, bei einer Probe beliebige Würfel, die den Mindestwurf nicht erreicht haben, noch einmal zu werfen. Ein Beispiel: Sie werfen 4 Würfel und erzielen 2 Erfolge. Für 1 Punkt Karma können sie die beiden gescheiterten Würfel noch einmal werfen. Dies kann wiederholt werden, aber jede Wiederholung für dieselbe Probe erfordert um 1 erhöhte Karmakosten, bis entweder alle Würfel Erfolg haben oder dem Charakter das Karma ausgeht.

Einen Patzer vermeiden

Der Regel der Eins kann man nur bedingt aus dem Wege gehen. Zeigen alle Ihre Würfel nur Einsen, so sind Sie normalerweise katastrophal gescheitert. Indem Sie 1 Punkt Karma investieren, können Sie zwar in diesem Fall nicht erneut würfeln, wohl aber das Desaster in ein einfaches Scheitern umwandeln. In dieses Scheitern dürfen Sie dann aber kein weiteres Karma investieren.

Zusätzliche Würfel kaufen

Für 1 Karmapunkt kann man einen zusätzlichen Würfel für eine Probe erwerben und zwar höchstens so viele Zusatzwürfel, wie auch an Stufenwürfeln für diese Probe zur Verfügung stehen, andere Pools nicht mitgezählt. Diese Karmawürfel werden normal eingesetzt.

Erfolge kaufen

Es ist möglich, sich für 1 Karmapunkt jeweils 1 Erfolg zu kaufen, *aber nur unter zwei harten Bedingungen.* Zunächst muß wenigstens 1 Erfolg auf normalem Wege bei der Probe fallen. Kein regulärer Erfolg, kein Karmaerfolg. Zweitens sind auf diesem Wege investierte Karmapunkte (pffft!) für immer futsch. Sie werden nicht in der nächsten Szene mit dem Pool wieder aufgefrischt. Man muß sie sich neu verdienen.

Ergänzung des Team-Karmapools

Ein Charakter kann permanente Punkte aus seinem Karmapool in den Team-Karmapool übertragen. Diese Punkte sind ebenfalls für immer futsch, selbst wenn der Charakter später aus dem Team ausscheidet. (Was ist ein Team-Karmapool? Lesen Sie weiter!)

TEAM-KARMA

Genauso wie ein Charakter über einen Karmapool verfügt, hat auch das ganze Shadowrunnerteam einen. Die Teammitglieder steuern Würfel aus ihren persönlichen Karmapools zum Team-Karmapool bei. Punkte aus dem Team-Karmapool dienen genau denselben Zwecken wie persönliche Karmapunkte, stehen aber allen Teammitgliedern zur Verfügung.

Der Team-Karmapool frischt sich zu Beginn jeder Szene oder Begegnung auf, genau wie ein persönlicher Karmapool. Alle Teampunkte, mit denen Erfolge gekauft wurden, sind für immer verloren, wie es für persönliche Punkte in diesem Fall ebenfalls gilt.

Wenn sich Runner zu einem Team zusammenschließen, erstellen sie eine Mitgliederliste, und jedes Mitglied muß mindestens 1 Punkt aus seinem persönlichen Karmapool in den des Teams übertragen. Weitere Punkte können zwischen Szenen oder Begegnungen oder auch zwischen Abenteuern zum Team-Karmapool beigetragen werden.

Aus dem Team-Karmapool können keine Punkte entnommen werden, es sei denn, ein Mitglied wollte aus dem Team ausscheiden oder würde von den übrigen Mitgliedern dazu aufgefordert. In einem solchen Fall wird die Hälfte des aktuellen Punktestandes aus dem Team-Karmapool gestrichen. Der ausscheidende Charakter nimmt diese Punkte jedoch nicht mit, und sollte er sich jemals wieder dem Team anschließen, muß er von neuem Karma in den Teampool einbringen. Die beim Ausscheiden gestrichenen Punkte sind verloren.

Wenn ein neues Mitglied zum Team stößt, muß es stets den anfänglichen Karmapunkt in den Teampool einbringen.

Stirbt ein Teammitglied, so geht kein Karma verloren, und ein Ersatz für diesen Charakter wird als neues Mitglied behandelt.

Ein Charakter kann mehr als einem Runnerteam angehören, aber jedes Team, zu dem er gehört, verliert einen Teil seines Team-Karmabeitrages. Der tatsächliche Wert des Karmabeitrages ist gleich der Anzahl übertragener Karmapunkte abzüglich der Anzahl weiterer Teams, zu denen der Charakter gehört. Gehört er beispielsweise zu zwei Teams, muß er 2 Karmapunkte aufwenden, um 1 zum jeweiligen Teampool beizutragen.

Punkte aus dem Team-Karmapool können nur dann eingesetzt werden, wenn eine Mehrheit der Teammitglieder damit einverstanden ist. Es müssen nicht alle Charaktere bei einer bestimmten Szene oder Begegnung dabei sein, damit der Team-Karmapool eingesetzt werden kann, aber alle bei der Spielsitzung anwesenden Spieler müssen abstimmen. Bei Gleichstand sollte der Spielleiter den Ausschlag geben.

SCHNELLE MATRIX-SYSTEME

Das folgende Matrix-Schnellsystem ermöglicht es Ihnen, mal kurz ein "zufälliges" Computersystem in der Matrix zu entwerfen. Das wird Ihnen in solchen Situationen helfen, wenn Sie den Spielern einen Hinweis gegeben haben, zum Beispiel, daß die Crown Imperial Corporation hinter einem kürzlich eingetretenen Problem von Ihnen steckt und der Decker sogleich flötet: "Null Problemo! Ich hack' einfach in ihren Comp und schau mal, was da abgespeichert ist!" Hier finden Sie die Methode, wie Sie ihm einen warmen Empfang bereiten können.

AUSWAHL DES SICHERHEITSCODES

Um den Sicherheitscode des Systems festzulegen, kann sich der Spielleiter entweder eine Zahl ausdenken oder einen Würfel werfen, um eine Zufallszahl zu erhalten. Danach konsultiert er die Tabelle für Zufallssicherheitscodes. Je heißer das System, desto höher der grundlegende Code!

Zufalls-Sicherheitscodes

Würfelergebnis	Sicherheitscode
1-2	Grün
3-5	Orange
6	Rot

ENTWURF DES SYSTEMAUFBAUES

Jetzt entwerfen Sie den Aufbau des Systems, indem Sie eine Serie von Würfen machen, die jedem Knoten seine Position zuweisen. Würfeln Sie solange neue Knoten aus, bis Ihnen die Anlage passend erscheint. Sobald Sie einen Knoten erwürfelt haben, zeichnen Sie sein Symbol auf Ihre Karte.

Der erste Knoten, den Sie zeichnen, ist stets der SAN, an dem der Decker in das System eindringt. Zeichnen Sie dann eine zweite Box, bei der es sich um eine SPU handelt (SANs sind immer mit SPUs verbunden). Ziehen Sie eine Linie vom SAN zur SPU.

Die SPU ist der Knoten, an dem Sie sich jetzt gerade befinden. Werfen Sie 1W6 und konsultieren Sie die SPU-Spalte der nachstehenden Knotengenerierungstabelle, um den nächsten Knoten zu ermitteln. Ziehen Sie eine Linie von der SPU zu dem neuen Knoten, der dann zum aktuellen Standort für den nächsten Wurf wird. Falls Ihnen das Ergebnis nicht gefällt, können Sie einen Wurf stets ignorieren. Legen Sie einfach fest, wie viele Knoten mit dem gegenwärtigen verknüpft sind oder werfen Sie 1W6. Tragen Sie die neuen Knoten dann auf der Systemkarte ein.

Versehen Sie jeden Knoten mit einer Nummer, die es Ihnen erlaubt, Ihre Notizen während eines Abenteuers eindeutig zuzuordnen. Bislang kennen wir Knoten 1 (den SAN) und Knoten 2 (die SPU).

Die so ziemlich einzige feste Regel in diesem Verfahren lautet, daß ein System nur über eine einzige CPU verfügen kann. Erhalten Sie die CPU bereits sehr früh, können Sie beschließen, daß sie zu leicht zu erreichen ist und den Wurf einfach ignorieren. Falls Sie das System nach Plazierung der CPU weiterentwickeln, können Sie ein erneutes CPU-Ergebnis in einem anderen Knoten entweder ignorieren oder so interpretieren, daß dieser Knoten direkt mit der CPU verbunden ist.

Sobald Sie über die grundlegende Struktur verfügen, wollen Sie diese vielleicht weiter ausschmücken, indem Sie weitere Knoten hinzufügen, Datenverbindungen ziehen und das ganze zu einem richtigen Irrgarten gestalten. Nebenbei: Es wäre eine gute Idee, bei dem ganzen Vorgang sowohl eine Karte für sich selbst als auch eine für die Spieler zu zeichnen. Irgendein Decker könnte die CPU erreichen und sehen wollen, wie das System aussieht.

Knotengenerierung

	Gegenwärtiger Knoten		
1W6	CPU	SPU	DS
1	SPU	CPU	CPU
2	SPU	SPU	CPU
3	SPU	DS	SPU
4	DS	DS	SPU
5	DS	*	SPU
6	*	*	DS

*: Ziehen Sie eine Linie zu einem Sackgassen-Knoten und legen Sie fest, ob es sich bei diesem um einen SN, I/OP oder SAN handelt. Bleiben Sie für den nächsten Wurf in Ihrem gegenwärtigen Knoten.

Ziehen Sie von einem SAN aus eine Linie zu einer SPU.

Wurf = 5. Eine 5 in einer SPU bedeutet eine Sackgasse. Fügen Sie einen I/OP an und bleiben Sie in der SPU.

Wurf = 1. Eine 1 in einer SPU führt zur CPU. Zu früh. Der Wurf wird ignoriert.

Wurf = 2. Eine 2 in einer SPU führt zu einer weiteren SPU. Ziehen Sie zur neuen SPU weiter.

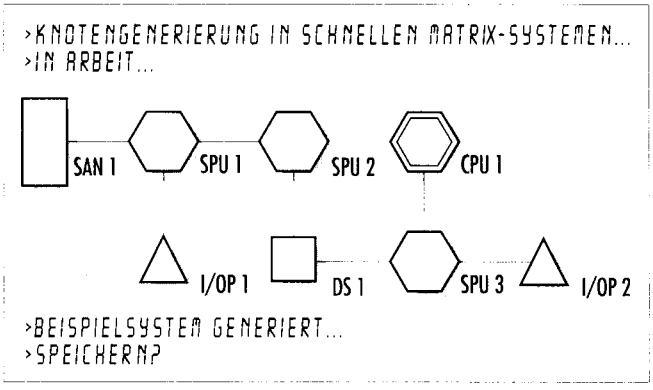
Wurf = 3. Eine 3 in einer SPU führt zu einem Datenspeicher. Ziehen Sie in den Datenspeicher weiter.

Wurf = 5. Eine 5 in einem Datenspeicher ist eine SPU. Ziehen Sie in die SPU weiter.

Wurf = 6. Eine 6 in einer SPU ergibt eine Sackgasse. Fügen Sie einen I/OP an und bleiben Sie in der SPU.

Wurf = 1. Endlich! Eine 1 in einer SPU ergibt die CPU. Ziehen Sie in die CPU weiter.

Wurf = 5. Wieder ein Datenspeicher. An dieser Stelle machen wir Schluß.



FESTLEGUNG DER SICHERHEITSSTUFEN

Bei Zufallssystemen wollen Sie vielleicht für das ganze System beim selben Sicherheitscode (das ist die Farbe) bleiben und eine zufällige Systemstufe (das ist die Zahl) für jeden Knoten auswürfeln. Sie können die Klassifikationen auch aufs Geratewohl variieren und den verschiedenen Teilen des Systems unterschiedliche Sicherheitscodes zuordnen.

Um den Sicherheitscode zu variieren, werfen Sie 1W6. Eine 1 gibt einen um eine Kategorie niedrigeren Code an, als Sie ursprünglich festgelegt haben. Bei einem Grünen System würde das einen Knoten mit Blauem Code ergeben. Eine 6 ergibt einen um eine Kategorie höheren Code. In einem Grünen System wäre das ein Orange-Knoten.

Wählen oder erwürfeln Sie mit 1W6 die Systemstufe für jeden Knoten einzeln. Notieren Sie die Werte auf Ihrer Systemkarte.

INSTALLIEREN VON IC

Würfeln Sie für jeden Knoten mit 1W6, um festzustellen, ob er durch IC geschützt ist.

Ein Code-Grün-Knoten ist bei einer 1 durch IC geschützt.

Ein Code-Orange-Knoten ist bei 1 und 2 durch IC geschützt.

Ein Code-Rot-Knoten ist bei 1, 2 und 3 durch IC geschützt.

Um zu ermitteln, welche Art von IC installiert ist, werfen Sie 2W6 und konsultieren Sie die IC-Installationstabelle. Werfen Sie dann noch einmal 2W6 und konsultieren Sie die nachstehende Programmtabelle, um festzustellen, welche Art von Weißem oder Grauem IC installiert ist. Bei Schwarzem IC ist dieser Wurf überflüssig. Tödlich ist schließlich tödlich, nicht wahr? Alle IC-Programme weisen eine Stufe von 2W6-1 auf.

IC-Installationstabelle

Sich.-code	Weißes IC	Graues IC	Schwarzes IC
Grün	2-8	9-11	12
Orange	2-7	8-10	11-12
Rot	2-6	7-10	11-12

IC-Programmtabelle

WEISSES IC

2W6	Programm
2	Fallen-IC*
3-7	Zugang
8-11	Barriere/Wirbel**
12	Fallen-IC*

*: Fallen-IC ist Graues IC, das als Weißes getarnt ist. Werfen Sie 1W6+4 auf der Weißen Tabelle, um zu sehen, welcher Art das augenscheinliche IC ist. Würfeln Sie dann auf der Grauen Tabelle die Art des versteckten IC aus.

**: Benutzen Sie ein Wirbel-IC nur in einem Datenspeicher. Barriere können Sie in beliebigen Knoten einschließlich Datenspeichern verwenden.

GRAUES IC

2W6	Programm
2-4	Blaster
5-6	Aufspüren
7-8	Killer
9-11	Teerbaby
12	Teergrube

INSTALLIEREN VON DATENWERTEN

Daten sind Beute. Werfen Sie für jeden Datenspeicher 2W6 und konsultieren Sie die Datenwert-Tabelle. Solange der Wurf keine 2 oder 12 ergibt, sind im Datenspeicher 1W6 wertvolle Dateien enthalten. Der Umfang jeder Datei beträgt 2W6 x 10 Mp. Der Decker benötigt allerdings das Einschätzungsprogramm, um die wertvollen Dateien zu finden.

Neben dem Stapeln von Zufallsbeute solcher Art sollten Sie notieren, wo der Decker die Dateien mit bestimmten Informationen finden kann. Diese können sehr weit verstreut sein. Sagen wir, das Team wurde von einer Gang mit dem Namen "Gulli-Lerchen" angegriffen. Die Runner hegen den Verdacht, daß Imperial Crown die Bande anheuerte, um das Team zu erledigen. In diesem Zusammenhang könnten Sie eine Datei in einen Datenspeicher

packen, in der eine Zahlung von dem Firmenkonto #324A7 an die Gulli-Lerchen verzeichnet ist. Eine Datei in einem anderen Datenspeicher könnte wiederum die Information liefern, daß Ivan Dragomilov das Vorstandsmitglied ist, das die Autorisierung für Zahlungen von dem genannten Konto besitzt. Eine dritte Datei (vielleicht wieder im ersten Datenspeicher untergebracht) identifiziert Dragomilov als Juniorchef in der Konzern-Sicherheit, komplett mit Adresse, Foto und so weiter. Diese Information erlaubt es den Runnern, Mr. Dragomilov zu finden und ihm ein paar gezielte Fragen zu stellen.

Um den Wert der Dateien zu bestimmen, werfen Sie jeweils 2W6 und konsultieren die nachstehende Datenwert-Tabelle. Zum Beispiel werfen Sie in einem Orange-Datenspeicher 2W6 und erzielen 9. Der Grundwert liegt bei 10.000 ¥ pro 10 Mp Daten. Um herauszufinden, wieviele wertvolle Dateien vorhanden sind, werfen Sie 1W6 und erzielen 3. Es sind drei wertvolle Dateien enthalten. Für jede einzelne Datei würfeln Sie dann 2W6 und erzielen 7, 9 und 4. Die Files umfassen 70 Mp (wert 70.000 ¥), 90 Mp (Wert 90.000 ¥) und 40 Mp (Wert 40.000 ¥). Falls es dem Decker gelingt, sie alle herabzuladen, beträgt der "Listenpreis" der ganzen Beute aus diesem Datenspeicher etwa 200.000 ¥. Da es jedoch nötig ist, das Zeug zum Hehler zu bringen, beträgt der Gewinn für die Gruppe letztlich nur 20 - 100.000.

Datenwerte

	Wert pro 10 Mp Daten		
2W6	Grün	Orange	Rot
2	0	0	0
3-4	500 ¥	1.000 ¥	2.500 ¥
5-7	1.000 ¥	2.500 ¥	5.000 ¥
8-10	5.000 ¥	10.000 ¥	50.000 ¥
11	10.000 ¥	50.000 ¥	100.000 ¥
12	0	0	0

WIE TÖDLICH DARF'S DENN SEIN?

Sehen wir doch der Tatsache ins Auge, daß nicht alle das Spiel gleich handhaben. Einer der größten Streitpunkte ist die Frage, wie tödlich ein Kampfsystem sein sollte, besonders in einem düsteren Spiel wie **SHADOWRUN**. Manche Spieler und Spielleiter wünschen sich ein "realistisches" System, in dem jeder Punk mit einer Knarre eine Gefahr darstellt. Andere ziehen einen Kampfstil vor, wie man ihn in Groschenromanen und Actionfilmen findet und bei dem das wichtigste Kriterium für den Erfolg die schiere Anzahl abgefeuerter Geschosse ist. Wieder andere bevorzugen eher einen Mittelweg.

Aus diesem Grund (und um alle glücklich zu machen) läßt das **SHADOWRUN**-Spielsystem dem Spielleiter Gestaltungsfreiheit in der Frage der Gefährlichkeit von Kämpfen. So, wie die Regeln im vorliegenden Buch abgefaßt sind, ist das Spiel ziemlich tödlich. Ein Punk mit einer Knarre, der auch einigermaßen im Umgang mit ihr versiert ist, stellt definitiv eine Gefahr dar. Spielleiter und Spieler, denen das so gefällt, sollten die Regeln nehmen, wie sie sind. Möchten Sie dagegen ein weniger tödliches Spiel haben, erhöhen Sie die Ballistikstufe aller Panzerungen um 50 Prozent (aufgerundet). Wollen Sie die Risiken noch weiter herabsetzen, verdoppeln Sie gar die Ballistikstufen. Die Stoßpanzerungsstufen sollten in beiden Fällen gleich bleiben. Der Spielleiter kann noch weitere Anpassungen vornehmen.

Nahkämpfe kann man nach den offiziellen Regeln ganz gut überleben. Sollen sie riskanter werden, erhöhen Sie die Powerniveaus der Angriffe um 50 Prozent. Soll es echt mörderisch abgehen, verdoppeln Sie die Powerniveaus. (Wir empfehlen das jedoch nicht. Wer möchte sich schon mit einem Troll auseinandersetzen, der mit einer Power von 24 oder mehr zuschlägt?)

Wem die Magie zu mächtig vorkommt, kann die Berechnungsgrundlage für den Entzugsmindestwurf von Kraft/Halbe auf Kraft heraufsetzen. Diese Anpassung macht die Magie zwar nicht weniger tödlich, motiviert Zauberer jedoch, sich die Kraftstufen ihrer Zaubersprüche besser zu überlegen. Wem das alles immer noch viel zu heavy ist, der sollte nicht nur den Grundmindestwurf für den Entzug auf volle Kraftstufe setzen, sondern *zusätzlich* noch die Mindestwürfe für den Spruchwiderstand halbieren.

Matrixkämpfe können ausbalanciert werden, indem man die Sicherheitsstufen und IC-Stufen modifiziert.

Bedenken Sie bei all dem immer, daß eine Anpassung so gut wie jede andere ist - alles nur eine Geschmacksfrage. Wie in anderen Fällen auch, sollten sich Spieler und Spielleiter auf alle Regelmodifikationen einigen, ehe sie ins Spiel starten.

Anpassung der Gefährlichkeit

	Hohes Risiko	Mittleres Risiko	Geringes Risiko
Feuerwaffen			
Ballistik-panzerung	Normal	1,5fach	2fach
Nahkampf			
Angriffs-Powerniveaus	2fach	1,5fach	Normal
Magie			
Entzugs-mindestwurf	Normal	Kraft	Kraft
Spruchwiderstands-mindestwurf	Kraft	Kraft	Halbe Kraft

SCHATTENLAUFEN

Die Welt der 2050er ist aufregend und gefährlich, eine Welt, die jede Menge Gelegenheit für Abenteuer bietet. An dieser Stelle betreten die Spielercharaktere die Bühne. Ob sie nun einen Run auf den Mainframe eines Megakonzerns machen, die Leibwache eines Würdenträgers auf Besuch bilden oder einen Freund aus dem Knast holen, sie sind auf jeden Fall die Helden. Als Spielleiter sollten Sie ihren Einfallsreichtum noch mehr fordern als ihre Kanonen, und gutes Rollenspiel sollte ebenso belohnt werden wie eine glückliche Würfelhand, wenn nicht stärker.

Wenn Sie eine Gruppe von Spielern zusammenbekommen, wäre es am besten, zunächst etwas über deren Interessen in Erfahrung zu bringen, anderenfalls könnten Sie mit Ihren Abenteuern auf dem Bauch landen. Es ist wichtig, daß der von Ihnen geplante Auftrag die Spieler wirklich reizt, aber erwarten Sie trotzdem am Anfang nicht zuviel. Die Spieler wissen wahrscheinlich viel weniger als Sie über das Spieluniversum und bringen nicht mehr als vage Vorstellungen darüber ein. Sie wollen vielleicht Geld machen, sich einen korrupten Konzern vornehmen, mit Elfen verhandeln und so weiter. Sobald die Spieler jedoch erstmal ein paar Runs auf dem Buckel haben und die Lebensgeschichten ihrer Charaktere Gestalt annehmen, werden auch ihre Ziele und Ideen konkreter werden. Sie wollen dann vielleicht einen bestimmten Feind erwischen, eine verlorene Liebe wiederfinden, Rache an einem Konzern nehmen, der ihnen übel mitgespielt hat, oder auch einen bestimmten Lehrer oder ein Stück maßgeschneiderte Ausrüstung auftreiben. Sie Ihrerseits können und sollten solche Ideen und Vorschläge zu Hauptthemen Ihrer Abenteuer machen.

Ermutigen Sie die Spieler dazu, die Vorgeschichten ihrer Charaktere zu schreiben, komplett mit Informationen über Familie, Freunde und frühere Beschäftigungen. Durch Bezug auf diese Geschichten können Sie Abenteuer entwerfen, in die alle Charaktere voll einbezogen werden.

Seien Sie aufmerksam!

Sie müssen stets viel im Kopf haben. Hören Sie auf das, was die Spieler sagen. Bleiben Sie auf dem laufenden, wo sich Ihre NSC herumtreiben, was sie planen und so fort. Es wäre gut, wenn Sie einen Notizblock zur Hand haben, auf dem Sie sich Gedächtnisstützen notieren können, während sich das Abenteuer entwickelt.

Sie sollten sich auskennen!

Ein Spielleiter muß mit dem gesamten Spiel vertraut sein. Dabei geht es nicht darum, das Regelbuch komplett auswendig zu lernen, aber Sie sollten ausreichend damit vertraut sein, um zu wissen, wo Sie bestimmte Regeln rasch nachschlagen können. Sie sollten auch solide Kenntnisse von den grundlegenden Konzepten des Spieles haben. Bewahren Sie eine geschriebene Kurzfassung des Abenteuers in Griffweite auf, um notfalls schnell etwas nachlesen zu können. Wenn Sie an Erfahrung gewinnen, werden Sie wahrscheinlich immer mehr Einzelheiten improvisieren, aber für Anfänger ist es am besten, wenn die Abenteuer einfach und bereits vor dem Spiel komplett ausgearbeitet sind.

Seien Sie fair!

Halten Sie sich an die Regeln. Sollten Sie oder Ihre Spieler etwas nicht in der Form mögen, wie wir es geschrieben haben, ändern Sie es. Wenn Sie das tun, stellen Sie sicher, daß alle Spieler über die neue Regel Bescheid wissen. Denken Sie stets daran, daß Sie als Spielleiter immer viel mehr von dem wissen, was vorgeht, als Ihre NSC es tun. *Sie* kennen vielleicht die Fertigkeiten, Waffen und Zaubersprüche der Spielercharaktere, aber die NSC nicht! Es wäre unfair, wenn Sie die NSC auf der Grundlage solcher Kenntnisse auftreten und Pläne machen ließen.

Seien Sie realistisch!

Denken Sie daran, daß Ihre NSC nur normale Leute sind, mit all den üblichen Ängsten, Bedürfnissen, Hoffnungen und Begierden. Wenn Sie sie richtig zum Leben erwecken, werden die sich aus Ihren Spielen ergebenden Geschichten für alle Beteiligten erinnerungswürdiger sein. Spielen Sie auch Critters als richtige Critters. So haben die meisten Tiere zum Beispiel nur wenig oder gar kein Interesse daran, aus Spaß zu töten. Sie kämpfen, wenn sie müssen - um zu fressen, ihre Jungen zu schützen, den eigenen Pelz zu retten.

Seien Sie flexibel!

Wenn Spieler etwas tun wollen, was in den Regeln nicht ausdrücklich vorgesehen ist, sollten Sie das nicht einfach aus Prinzip ablehnen. Es findet sich immer irgendeine Fertigkeitsstufe, auf die man eine Erfolgsprobe ablegen kann. Teilen Sie dem Spieler mit, welches Attribut oder welche Fertigkeit Ihrer Meinung nach zu der Situation paßt und ob die Chancen des Charakters gut, unbestimmt oder entsetzlich sind. Exakte Mindestwürfe brauchen Sie nicht anzugeben; sagen Sie dem Spieler einfach, ob seine Absicht im Bereich des Möglichen liegt. Falls Sie im Verlauf eines Spieles eine Regel entwerfen, die einen bestimmten Fall abdeckt, sollten Sie später entscheiden, ob es sich dabei um eine neue "Hausregel" handelt, die auch in künftigen Spielen zum Tragen kommt, oder um ein Einzelstück, das vielleicht mal wieder verwendet wird, vielleicht aber auch nicht. Die heiße Phase eines Schattenlaufs ist nicht die richtige Gelegenheit für eine Diskussion über die Feinheiten von Regelmechanismen.

Seien Sie hart!

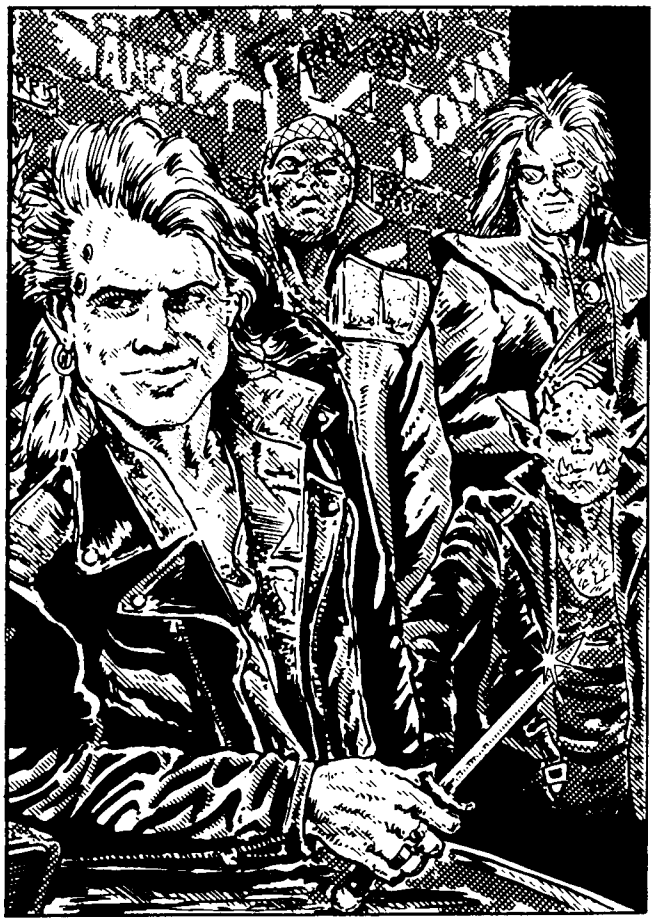
Fordern Sie die Spieler! Wenn sie nicht schwitzen, um sich diesen oder jenen Karmapunkt zu verdienen, steht er ihnen auch nicht zu. Zwei Typen mit Baseballschlägern sind bestimmt nicht die einzigen Wachposten, die ein Konzern- Datenzentrum bewachen, und die örtliche Yakuza verwaltet ihre Hauptdatenbank nicht auf einem Heimcomputer. Sobald Sie und die Spieler sich erst einmal daran gewöhnt haben, wie die Regeln funktionieren, wird Ihnen auch die Feinabstimmung des "Bedrohungsniveaus" in einem Abenteuer nicht mehr schwerfallen. Für den Moment sollten Sie sich einfach merken, daß die Spielercharaktere im Idealfall einen echt harten Run nur um Haaresbreite gewinnen sollten, wenn überhaupt. Sollten Sie das nicht sofort richtig hinbekommen, werden Ihre Spieler Sie auch nicht gleich in Fritten hauen (hoffen wir zumindest).

Seien Sie freundlich!

Wie schaffen Sie es, gleichzeitig hart und freundlich zu sein? Als Spielleiter können Sie einen Charakter jederzeit erledigen. Sie können die Spielercharaktere enormen Risiken aussetzen, bis ihnen das Glück ausgeht und sie eine Erfolgsprobe nicht mehr schaffen. Aber nur billige Schlägertypen machen so etwas. Spielleiter, die ihr persönliches Erfolgserlebnis in zerknüllten Charakterbögen finden, werden bald feststellen, daß sie keine Spieler mehr haben. Seien Sie lieber zu gut zu den Charakteren als zu tödlich. Wenn die Spielercharaktere zu tief im Schlamassel stecken, erinnern Sie sich daran, daß die *bad guys* gerne Gefangene machen. Gefangene kann man zum Reden bringen. Gefangene können als Geiseln genutzt werden. Für Gefangene kann man Lösegelder verlangen. Und was am wichtigsten ist: Gefangene haben eine Chance zu fliehen und später den Kampf wieder aufzunehmen. Wenn erfundene Bösewichter schlau genug wären, die Helden bei der ersten sich bietenden Gelegenheit umzubringen, dann wären alle je gedrehten Abenteuerfilme schon nach den ersten zehn Minuten zu Ende gewesen.

SCHATTENLAUFEN UND DER TOD

In jedem Rollenspiel ist der Tod ein heikles Thema. Niemandem gefällt es, wenn sein Lieblingscharakter ins Gras beißt. In **SHADOWRUN** kommt man schneller unter die Erde als einem lieb ist. Charaktere können sich in ihre Bestandteile auflösen, ehe sie



überhaupt schnallen, was los ist. Trotz aller Spezialregeln und High-Tech-Medizin werden Spielercharaktere sterben.

Manchmal werden Sie als Spielleiter betrügen müssen, um sie am Leben zu halten. Wenn der Spieler Ihrer Meinung nach alles richtig gemacht und dann nur Pech beim Würfeln hatte, bringen Sie seinen Charakter nicht um. Schlagen Sie ihn bewußtlos! Stekken Sie ihn ins Krankenhaus! Egal was! Lassen Sie einen gut entwickelten Charakter nicht einfach sterben, weil der Spieler eine 2 würfelte, als er eine 3 brauchte. In einem solchen Fall können und sollten Sie ihn so lange am Leben lassen, wie es braucht, ihn ins Krankenhaus zu bringen.

Dasselbe gilt für Ihre besten NSC. Wenn der Schurke, den Sie in stundenlanger Arbeit entworfen haben, von einem glücklichen Treffer erwischt wird und dem Schaden nicht widersteht, können Sie seinen Körper unter einem einstürzenden Gebäude oder einer anderen Katastrophe verstecken, die "unmöglich jemand überleben konnte". Ein paar Monate später kann er dann wieder dastehen, nur noch durch Leim und Cyberware zusammengehalten, bereit, sich an den Spielercharakteren zu rächen.

ENTWURF EINES ABENTEUERS

Es gibt eine Menge Abenteuer und eine Menge Methoden, sie zu spielen. In Dutzenden von veröffentlichten Rollenspielen wurde versucht, zu erläutern, wie man gute Abenteuer verfaßt. Zusätzlich sind Hunderte von Artikeln zu diesem Thema erschienen. Erfahrung ist der beste Lehrer, aber einige Vorschläge und Tips, wie man sich um bestimmte Details kümmert, können doch hilfreich sein.Zu den Hauptelementen eines Abenteuers gehören gewöhnlich Zielsetzungen, Motivation und die Gegenseite.

Zielsetzungen

Um ein Abenteuer zu "gewinnen", müssen die Charaktere zunächst mal überleben. Darüber hinaus hat das Team bestimmte Aufgaben zu erledigen: Das verlorene Ding wiederfinden, das entführte Opfer retten, eine Schuld begleichen, den Schurken töten oder fangen oder seinen Plan durchkreuzen. Zu Anfang sind die tatsächlichen Zielsetzungen nicht unbedingt erkennbar. Das Team könnte beispielsweise denken, es würde sich einen Konzern-Großrechner aufs Korn nehmen, um die nötigen Nuyen für seinen Buchmacher zu beschaffen - bis die Runner eine Datei mit dem Plan finden, Stammesbesitz zu säubern, um dort eine Fabrik zu errichten. Sollte zufällig einer der Charaktere zum betroffenen Stamm gehören, hat das Team jetzt eine neue Zielsetzung: Den Plan zu vereiteln. Wenn Sie ein Abenteuer schreiben, behalten Sie stets die Zielsetzungen im Auge und geben Sie den Charakteren eine Chance, sie auch zu erfüllen. Bauen Sie Hinweise ein oder erteilen Sie ihnen Aufträge, durch die Zielsetzungen erkennbar werden. Zielsetzungen sind Karma wert, also bilden sie einen bedeutsamen Aspekt des Spiels.

Motivation

Nehmen wir mal an, Sie hätten ein Abenteuer ausgearbeitet und Mr. Johnson auf Besuch beim Team geschickt, um den Runnern einen Job anzubieten, der sie ins Geschehen katapultiert. Nachdem sie sich den Sermon angehört haben, verkünden die Abenteurer allerdings: "Nein danke, Mr. J. Darum machen wir lieber einen großen Bogen."

Das könnte sich als die rechte Gelegenheit erweisen, mit den Spielern darüber zu sprechen, warum sie sich auf dieses Abenteuer nicht einlassen möchten. Zu gefährlich? Zu geringe Belohnung? Wenn es am Geld liegt, stocken Sie das Angebot auf. Manche Charaktere möchten auch lieber anders als mit Geld entlohnt werden: Zauberer wünschen sich Lehrer oder Materialien, Decker wollen Rechenzeiten an einem Mainframe, um Programme zu entwickeln, Samurai sind scharf auf neue Hardware usw. usf. Jeder hat gerne Informationen, also vielleicht könnte unser Mr. Johnson auch mit den Passcodes für einen bestimmten Großrechner rüberkommen, hm?

Sollte den Spielern schon die Voraussetzung für das Abenteuer einfach zu dumm sein, ist es vielleicht sogar besser, diese Spielsitzung abzuhaken und für später eine scharfe Runde mit den Sachen vorzubereiten, die sich die Spieler für ihre Charaktere wünschen. Je mehr die Spieler dem Spielleiter über das Leben, die Überzeugungen und die Psychologie ihrer Charaktere mitteilen, desto mehr Material hat er zur Verfügung, um Motivationsansätze in seine Abenteuer einzubauen. Im Verlauf einer Kampagne bilden sich Freunde, Feinde, Verpflichtungen und Marotten heraus. Auch daraus ergibt sich Motivation.

Die Gegenseite

In den meisten Abenteuern findet eine Konfrontation mit Gegenspielern statt. Das Team muß dabei einen Feind stellen und besiegen, um seine Ziele zu erreichen. Feinde können anonyme Mächte sein oder sehr persönlich. In der Welt von **SHADOWRUN** bestehen vielfältige Möglichkeiten, auf Widersacher zu stoßen.

Oft gehen Shadowrunner gegen große Organisationen an. Wann immer möglich, tun sie dies eher indirekt, als daß sie riskieren würden, in der Gegend verspritzt zu werden, indem sie sich offen aufbauen und die Gegenseite auffordern, sie solle hervorkommen und kämpfen. Große Organisationen sind in der Regel bürokratische Alpträume, von politischen Intrigen geschüttelt und mit bedächtigen Reaktionszeiten. Das gibt Runnern die Möglichkeit, um den Riesen herumzutanzen und ihn mit Stichen zu piesacken, anstatt den frontalen Zusammenstoß herbeizuführen. Ist die Gegenseite in den Reihen der Konzernwelt zu suchen, hat man es oft aber auch mit einer einzelnen Person zu tun, die eine bestimmte Abteilung leitet, und nicht unbedingt mit der gesamten Institution. Besiegen die Abenteurer diese Person, wird letztere von der eigenen Organisation gewöhnlich den Wölfen zum Fraß vorgeworfen. Organisationen sind nur selten auf Rache aus, denn Rache schlägt sich finanziell nicht auf der Habenseite nieder.

Widerstand kommt auch von Einzelpersonen oder kleinen Gruppen von ähnlichem Zuschnitt wie das Runnerteam selbst. Solche Fälle können schnell ausgesprochen persönlich werden.

Ein guter Feind ist eine wertvolle Ideenquelle für künftige Abenteuer. Je nachdem, wie heftig die Schattenläufer ihm das Fell über die Ohren ziehen, könnte seine Motivation aus nichts anderem als purer Rache bestehen. Abenteuer können so zu einer Folge von Duellen zwischen den Spielercharakteren und ihrem unerbittlichen Feind werden, bis es schließlich zum großen Finale kommt.

Die folgenden Beschreibungen von organisierten Feinden erweisen sich dabei möglicherweise als hilfreich.

Konzerne: Die riesigen Megakonzerne von 2053 bieten reichlich Nischen für skrupellose Individuen, die entschlossen sind, ihre Pläne mit allen Mitteln voranzutreiben, egal, ob es dabei um eine Zielsetzung des Unternehmens geht oder um die Auspolsterung des eigenen privaten Nestes. Die Kons nehmen wenigstens offiziell Rücksicht auf die öffentliche Meinung und staatliche Aufsicht; schließlich sind Boykotte, Prozesse und Untersuchungen schlecht fürs Geschäft. Sollten die Charaktere einmal mit einem Konzernmanager zu tun haben und dessen illegalen Plan durchkreuzen, so wird die Muttergesellschaft höchstwahrscheinlich die Hände in Unschuld waschen und so tun, als hätte sie nichts von den verbrecherischen Aktionen ihres Mitarbeiters gewußt.

Organisiertes Verbrechen: Das Verbrechen ist eine Wachstumsindustrie der 2050er. Die Abenteurer selbst sind Angehörige der Unterwelt, besonders dann, wenn sie SINlos sind. Die Unterwelt ist jedoch auch eine üppige Quelle für Widersacher. Die Schweren Jungs tun sich weiterhin um, wofür zum Beispiel die Yakuza bezeichnend ist, Japans Äquivalent zur Mafia.

Einer kriminellen Vereinigung in die Quere zu kommen, kann tödlich werden, da derartige Gruppen zu raschen und entschlossenen Reaktionen in der Lage sind. In der Unterwelt finden jedoch Machtkämpfe statt, welche sich die Abenteurer zunutze machen können, und auch der an die Samurai erinnernde Verhaltenskodex der Unterwelt kann sich zum Vorteil der Schattenläufer auswirken. Halten sich die Abenteurer nämlich "an die Regeln" und ihre Widersacher nicht, könnten deren Gangsterkumpane sich gegen die eigenen Verbündeten wenden.

Der Staat: Unter den chaotischen politischen Zuständen der Sechsten Welt kann der Staat sowohl Freund wie Feind sein. Regierungen sind groß und mächtig, tun sich aber schwer, einen moskitogroßen Gegner zu zerquetschen. Ein typischer staatlicher Widersacher könnte ein Nachrichtendienst oder eine Verwaltungsstelle sein. Sollte dieser Widersacher verdeckt oder illegal arbeiten, kann man ihn durch Bloßstellung besiegen, da die Regierung behaupten wird, sie hätte von nichts gewußt; der Leiter der Abteilung wird in den Wind geschossen.

Die Polizei: Auch die Cops sind mal für, mal gegen einen. Die typische Inhaberfirma eines Polizeikontraktes in **SHADOWRUN** muß ihre Kräfte weit verteilen, um zu verhindern, daß ihre Schützlinge unter einer Woge des Verbrechens begraben werden. Die weitverbreitete Korruption läßt die sauberen Cops oft machtlos dastehen. Beim typischen Polizeiwidersacher sollte es sich um einen korrupten Officer, möglicherweise einen Revierleiter, handeln, auf dessen Pläne die Abenteurer stoßen. Sollte das Runnerteam allerdings ohnehin nur ein Haufen Schläger sein, die sich an Unschuldigen gütlich tun, wird jeder Cop in der Stadt scharf auf ihr Blut sein, und Recht hat er.

Die Policlubs: Policlubs oder deren Tarnorganisationen oder versteckten Drahtzieher geben ausgezeichnete Widersacher ab. Stinkefüße wie die von Humanis sind erstklassige Schurken. Policlubs haben oft schwer mit ihren inneren politischen Gegensätzen zu kämpfen und sind extrem empfindlich in bezug auf schlechte Publicity. Anders als die übrigen Gruppierungen haben sie keine Spitzensöldner zur Verfügung, aber ihre Anhänger sind häufig fanatisch. Die typische Policlub-Gegenseite ist eine Ortsgruppe oder Splittergruppe mit einem Programm, das Erpressung, Mord, Terrorismus und ähnliches umfaßt.

Farbe hinzufügen

Ein Abenteuer muß die Vorstellungskraft anregen, was genau das ist, worum es im Rollenspiel eigentlich geht. Spieler müssen sich das Szenario richtig vor Augen führen, die Schüsse hören und spüren können, wie der Schweiß an ihnen herabläuft. Es gibt Spieler, die größtenteils selbst dafür sorgen. Andere wiederum zwingen den Spielleiter zu regelrechten Handständen, weil sie die Mitwirkung verweigern. Die meisten liegen irgendwo dazwischen.

Wie ein weiser, alter Spielleiter es ausgedrückt hat: "Erzählt mir nicht, was passiert, sondern zeigt es mir!" Ein guter Ratschlag. Vermeiden Sie es, mit dumpfer Monotonie Beschreibungen zu rezitieren. Schauspielern Sie kräftig! Tragen Sie richtig dick auf!

Wenn irgend möglich, benutzen Sie eine visuelle Darstellung des Szenarios mit Miniaturen, um den Spielern das Gelände zu zeigen. Es ist viel leichter, eine Wand mit einer Tür darin einzuzeichnen, als die Anlage nur mit Worten zu beschreiben. Eine solche Präsentation macht auch allerlei Streitigkeiten überflüssig, wer nun in der Schußlinie steht, wo die Granate hochgeht, nachdem sie jemand geworfen hat und so weiter.

Wenn das Team eine Datei anzapft, in der ein teuflischer Konzernplan enthalten ist, dann lesen Sie ihn nicht einfach nur vor. Schreiben Sie ihn im Zuge der Vorbereitungen auf und händigen Sie ihn den Spielern jetzt aus. Derartige Hilfsmittel beschleunigen das Spiel und gestalten es farbiger.

Präsentieren Sie die NSC so interessant wie möglich. Einige Spielleiter agieren dabei charaktergerecht, komplett mit verstellter Stimme. Treten Sie als Schmierenkomödiant auf! Klauen Sie dreist aus Comics, Filmen, Fernsehen und Literatur. Wenn Sie einen Schieber wie Groucho Marx auftreten lassen möchten, nur zu. Sollte eine solche schauspielerische Präsentation Ihrer Gruppe allerdings nicht zusagen, machen Sie sich auch nicht die Mühe.

Farbe im Spiel sollte nicht nur vom Spielleiter abhängen. Auch die Spieler sollten versuchen, ihre Charaktere richtig rüberzubringen. Es geht nicht nur darum, ihnen Feinde, Beute und Karma zu liefern; vielmehr sollten die Abenteuer auch die Lebensgeschichten der Schattenläufer aufgreifen und weiterführen, wenn nicht gerade geballert oder in der Matrix herumgehackt wird. Hat der Charakter ein Liebesleben? Wenn nicht, möchte er gern eins haben? Mit wem ist er befreundet? Womit verbringt er seine Zeit? Versuchen Sie, in jedem Abenteuer wenigstens zum Teil solche Einzelheiten zu vertiefen.

Vorbereitungszeit

Damit ist der Zeitraum gemeint, den die Charaktere benötigen, um sich für den Run bereit zu machen (auch der Spielleiter sollte sich entsprechende Zeit nehmen). Spieler werden stets das Bedürfnis haben, eine Unmenge Vorbereitungen zu treffen, ehe sie irgend etwas in Angriff nehmen, was sie für eine harte Tour halten. Sie wollen die Gegend auskundschaften, den Hintergrund der wichtigsten Widersacher ausforschen, Untergebene suchen, die sie beeinflussen können, und ähnliches mehr. Sie bringen es glatt fertig, eine ganze Sitzung damit zuzubringen. Nix da!

Um die Sache in Schwung zu bringen, halten Sie einen Teil der entsprechenden Informationen für sie bereit. Übermitteln Sie sie ihnen durch eine Connection oder ihren Schieber. Wenn sie trotzdem noch mal alles durchchecken oder selbst herumschnüffeln möchten, machen Sie Druck. Möchte zum Beispiel der Decker etwas herausfinden, soll er einen einzigen Wurf machen. Bemessen Sie anhand der Anzahl seiner Erfolge, wie viele Infos er auftreibt. Möchte das Team sich mit jemandem aus der Zielorganisation anfreunden oder Aktivitäten überwachen, um zeitliche Abläufe und/oder Vorgehensweisen herauszufinden, sollen die Spieler einen einzigen Wurf auf eine passende Fertigkeit oder ein passendes Attribut machen. Wägen Sie die Anzahl der Erfolge und die verbliebene Zeit ab, ehe Sie ihnen die Informationen

geben, hinter denen sie her sind. Sprechen Sie dabei in Wahrscheinlichkeitsgraden ("Du bist dir ziemlich sicher, daß der Lohnsklave dich für okay hält." oder "An drei der vier zurückliegenden Tage haben sie die Passcodes um zwei Uhr geändert. An einem Tag geschah es um drei Uhr, und an diesem Tag wurde auch eine Brandschutzübung veranstaltet."). Schließlich können die Charaktere nur Spekulationen darüber anstellen, inwieweit es sich bei dem, was sie gesehen oder sonstwie erfahren haben, um Standardgegebenheiten handelt. Wenn die Charaktere eine Spezialausrüstung haben möchten, sollen sie die Bestellung rausgeben. Vielleicht trifft das Zeug rechtzeitig für den Run ein, vielleicht auch nicht. Der Spielleiter entscheidet darüber.

Langer Rede kurzer Sinn: Räumen Sie dem Team eine Vorbereitungszeit ein, aber achten Sie darauf, daß der Vorhang rechtzeitig hochgeht. Wenn die Uhr läuft, lassen Sie sie darüber nicht im unklaren. Wie lange wird Aztechnology brauchen, die Magierin fertigzumachen, die der Konzern sich geschnappt hat? Die Runner können mit der Befreiung nicht allzu lange rumtrödeln. Wenn sie nicht schnell genug rangehen, lassen Sie die Bullen aufmarschieren.

Weniger Streß beim Run

Es folgen ein paar Tips für den Spielleiter, wie er die Entwicklung der Handlung, die NSCs, den Kampf, die Computernetze und die unzähligen weiteren Dinge, die Abenteuer ausmachen, im Auge behalten kann.

Equalizer: Manchmal gerät das Team in mehr Schwierigkeiten, als es bewältigen kann. Möchten Sie es dann heraushauen, bauen Sie einen Equalizer ein. Sagen wir mal, der Spieler des Teammagiers ist krank und kommt nicht zum Spiel. Das Team, das jetzt ohne Magier auf dem Schlauch steht, könnte dann durch einen zauberkundigen NSC verstärkt werden.

Versuchen Sie, den Equalizer von einem Spieler führen zu lassen, halten Sie sich aber bereit, die Figur zu übernehmen, wenn der Spieler sich nicht charaktergerecht verhält.

Darstellungen: Visuelle Spielhilfen sind derart nützlich, daß man fast gar nicht auf sie verzichten kann. Zeichnen Sie Pläne auf einem dicken Block oder benutzen Sie die diversen Kunststoff-Folien, die für Spielzwecke angeboten werden, sei es mit Sechseck- oder Quadratraster. Miniaturen im 25-mm-Maßstab (irgendwie gefallen uns die offiziellen **SHADOWRUN**-Figuren) bringen eine Menge Atmosphäre ins Spiel und sind nicht so groß, als daß man für ein Feuergefecht ein ganzes Theater benötigt.

Karten: Karten sind sehr bedeutsame Hilfsmittel. Eine Karte der Stadt, die Schauplatz der Kampagne ist, sei es auch nur eine Skizze mit Angaben zu den verschiedenen Bezirken, ist nahezu unverzichtbar. Versuchen Sie es mit zwei Versionen: Eine mit den stadtbekannten Örtlichkeiten (teilen Sie diese mit den Spielern) und eine zweite mit den geheimen Stellen (die behalten Sie für sich). Wenn das Team solche Stellen ausfindig macht, kann es sie auf den "öffentlichen" Plan übertragen.

Die Städte werden sich im Verlauf der nächsten sechzig Jahre gewaltig verändern, aber Sie können trotzdem einen normalen Stadtplan nehmen und für Ihre Abenteuer benutzen. Markieren Sie die verschiedenen Gegenden und andere Bereiche auf dem Plan mit Buntstiften. Nützliche oder interessante Adressen können Sie auf Karteikarten, in Notizbüchern oder Datenbankprogrammen notieren.

Auch von Bestandteilen einer Stadt (Gebäude, Kanalisation, einzelne Wohngegenden und so weiter) benötigt man häufig Pläne. Sie können sie entweder selbst entwerfen oder die Pläne realer Liegenschaften oder solche aus offiziellen Abenteuern benutzen. Verwenden Sie sie ruhig mehrmals - auch viele reale Gebäude weisen ganz ähnliche Pläne auf.

Führende Köpfe: Immer, wenn Sie ein Abenteuer schreiben - egal, wie klein es ist -, sollten Sie sich überlegen, ob es Teil einer weitreichenden Verschwörung sein könnte. Der Führende Kopf kann dabei entweder eine Organisation oder eine Einzelperson sein. Bauen Sie gelegentlich Hinweise auf derartige Verschwörungen ein, selbst wenn sie in einem bestimmten Fall gar nicht zutreffen. Paranoia ist schließlich kein spezifisches **SHADOWRUN**-Phänomen. Es ist eine Art zu leben.

Wenn Sie Ideen für Führende Köpfe haben, machen Sie sich gleich Notizen. Irgendwann einmal sollte das Team einem Führenden Kopf persönlich begegnen. Wie überrascht die Abenteurer über die Feststellung sein werden, daß er sie bereits innig haßt. Schließlich wußten sie noch gar nicht, daß sie schon seit Monaten seine Pläne durchkreuzen!

NSC-Daten: Eine Akte über die bedeutenden NSC ist sehr hilfreich. Verwenden Sie Karteikarten, Notizbücher oder Datenbanken, um die Werte von Connections, Familienangehörigen, Geliebten, wichtigen Spezialisten (Zauberer, Ärzte, Rechtsanwälte), Hintergrundfiguren Ihrer Kampagne, vom örtlichen Polizeichef und von überhaupt jedem NSC aufzubewahren, der wahrscheinlich immer wieder in Ihren Abenteuern auftauchen wird. Leichter Zugriff auf diese Unterlagen ist wichtig für den Spielfluß.

Bereiten Sie auch Standard-NSC-Profile vor (Lohnmagier, Schläger, Gangmitglieder usw.), die Sie jederzeit gleich nutzen können. Im Zuge der fortlaufenden FASA-Veröffentlichungen solcher Profile werden die Spieler schließlich mit den Werten der Bösen innige Bekanntschaft schließen.

Geheimnisse

Es gibt eine Menge Situationen in **SHADOWRUN**, die von ein paar Geheimnissen profitieren würden. Manchmal übermittelt schon die simple Bekanntgabe eines Mindestwurfs den Spielern eine Information, die sie lieber nicht haben sollten. Um das zu vermeiden, kann man die Spieler auffordern, ihre Würfel zu werfen und die Ergebnisse mitzuteilen. Daraufhin zählt der Spielleiter die Erfolge ab und gibt bekannt, was geschieht.

Möglicherweise ist aber schon die Aufforderung zu einem Wurf verräterisch. Falls der Spielleiter nur dann Wahrnehmungsproben verlangt, wenn die Charaktere im Begriff stehen, eine Falle auszulösen oder in einen Hinterhalt zu geraten, brauchen sie nicht mehr groß Vermutungen anzustellen, was jetzt los ist. Es macht überhaupt nichts aus, wenn man die Spieler gelegentlich grundlos zu Würfen auffordert - nennen Sie ihnen einen Phantasiemindestwurf, oder seien Sie gar sehr geheimnisvoll und fragen sie einfach nach den Würfelzahlen. Nicken Sie weise über das Ergebnis oder brummen Sie: "Hm, das dachte ich mir schon." Vergessen Sie nicht, was wir schon über Verfolgungswahn sagten.

Achten Sie darauf, die Bedeutung einer Person oder eines Gegenstandes nicht schon durch übertrieben detaillierte Beschreibungen preiszugeben. Eine Flut von Einzelheiten weist bereits darauf hin, daß Sie wahrscheinlich viel Zeit auf ihre/seine Entwicklung verwendet haben. Vermeiden Sie zum Beispiel Schilderungen wie die folgende, in der das Team auf drei NSCs stößt, von denen einer der eigentliche Schurke ist, während die beiden anderen nur Schläger darstellen: "Ihr trefft drei Schlipse vom Konzern. Der Typ links hat Superklamotten an und duftet nach einem exklusiven Kölnisch Wasser; obendrein trägt er einen Opalring am linken kleinen Finger und ist erkennbar cybertechnisch aufgemotzt, sicher ein tödlicher Kämpfer. Die beiden anderen? Ach, hm, das sind halt irgendwelche Schläger." Beschreiben Sie entweder alle drei detailliert (sollen sich die Spieler selbst überlegen, wer der Hauptschurke ist, auf den sie achtgeben müssen), oder stellen Sie sie einfach alle mit der Bemerkung vor: "Schlipse halt, ihr wißt schon."

GEWÄHRUNG VON KARMA

Charaktere erhalten Karma dafür, daß sie ein Abenteuer überlebt haben und weiteres Karma, wenn sie sich dabei gut geschlagen haben. Verteilen Sie an alle überlebenden Teammitglieder Karma zu gleichen Anteilen, wobei Sie sich an den folgenden Kriterien orientieren können.

Team-Karma

Ein typisches Abenteuer sollte 3 oder 4 Team-Karmapunkte wert sein - einen für das Überleben, ein paar für das Erreichen der Ziele sowie einen Punkt für die bestandenen Gefahren. Eine richtige Horror-Show könnte 6 bis 8 Punkte wert sein, aber dazu gehören schon Kampf, Gefahr und machtvoller Widerstand, wobei die zu erreichenden Ziele mysteriös versteckt und verwickelt sind.

Überleben: Wenn die Abenteurer überleben, erhalten sie 1 Karmapunkt. Ist das Leben nicht großartig?

Erfolg: Für jedes Abenteuerziel, das vom Team erreicht wird, sollten Sie jedem Abenteurer 1 Punkt Karma zuteilen. Teilzuweisungen sind erlaubt. Falls die Charaktere den bösen Plan durchkreuzt und das Dingsda gestohlen haben, der Schurke jedoch entkommen ist, erhalten sie 2 von 3 möglichen Punkten.

Risiken: Gewähren Sie zusätzliches Karma für gefährliche Abenteuer. Ein simpler Auftrag rechtfertigt vielleicht gar keinen Bonus, aber einer, bei dem die Chancen eher schlecht stehen oder in den ein gefährlicher Feind verwickelt ist, ist 1 oder 2 Zusatzpunkte wert. Ein heulender Alptraum aus Kampf, Verwirrung und Verrat ist sogar 3 Karmapunkte für jeden Überlebenden wert. Auch die Stärke der Gegenseite sollte in die Zuteilung eingehen. Selbst ein einfacher Run gegen einen überlegenen Feind (einen mächtigen Kon-Typ oder einen Yakuza-Oyabun) sollte zusätzliches Karma einbringen.

Individuelle Karma-Zuteilungen

Team-Zuteilungen erhält jeder Charakter, der an einem Abenteuer teilgenommen hat, auch wenn er diesmal keinen besonderen Auftritt im Rampenlicht hatte. Individuelles Karma wird Charakteren verliehen, die persönlich die Geschichte vorangebracht oder die generelle Freude am Spiel in irgendeiner Weise gefördert haben.

Wenn ein Charakter einen absolut phänomenalen Run hinlegt und die Gruppe dabei einen ausgesprochen häßlichen Auftrag erfolgreich abschließt, dann könnte dieser Charakter bis zu 10 oder 12 Karmapunkte erhalten. Eine Karma-Zuteilung von mehr als 12 Punkten für ein einzelnes Abenteuer sollte wohl niemals in Frage kommen.

Rollenspiel: Gewähren Sie Spielern, die sich überwiegend an ihren Charakter gehalten haben, 1 Karmapunkt. Wirklich gutes Spiel ist 2 Karmapunkte wert. Die Standards für gutes Rollenspiel hängen natürlich davon ab, wie Sie und Ihre Gruppe gerne spielen. Seien Sie flexibel! Es sollte sich hierbei um ein Vergnügen handeln, nicht um einen Kurs in methodischem Schauspiel.

Mumm: Tapfere und/oder wirkungsvolle Kämpfer sollten 1 oder 2 Karmapunkte erhalten. Törichte, tapfere Kämpfer haben das nicht verdient. Wenn sie das Glück haben, trotzdem zu überleben, ist das Lohn genug. Bei dieser Zuteilung kommen magische Gefechte im Astralraum ebenso zur Geltung wie verzweifelte Cyberschlachten in der Matrix und Schießereien in der "echten" Welt.

Gewitztheit: Spieler, die eine clevere Strategie produzieren, die Bedeutung eines rätselhaften Hinweises entdecken oder einen guten Schwindel aufziehen, sollten 1 Karmapunkt für ihren Charakter erhalten. Das gilt auch für diejenigen, die clever genug sind zu wissen, wann sie aufgeben oder fliehen sollten.

Zur rechten Zeit am rechten Ort: Charaktere, die mit der richtigen Fertigkeit an der richtigen Stelle auftauchen, um eine notwendige Aufgabe zu erledigen, sollten 1 Karmapunkt erhalten. Gewähren Sie jedoch kein Karma einfach nur für gute Würfelwürfe! Die Belohnung ist für jemanden gedacht, der eine wesentliche Fertigkeit besitzt und weiß, wann sie sinnvoll einzusetzen ist.

Falls die Spieler wußten, daß ein Schloß zu knacken sein würde und sich deshalb einer von ihnen vorher die Fertigkeit Schlösserknacken besorgte, ist eine Karma-Belohnung ebenfalls unpassend. Wurde jedoch das Team in einer Sackgasse von den *bad guys* eingekesselt und hat in diesem Moment einer von den Runnern die alte Tür entdeckt und das Schloß unter Beschuß geknackt, damit das Team entkommen konnte ... Na ja, das ist schon eine andere Geschichte.

Überraschung: Spieler können Sie mit Plänen überraschen, die die Story total killen. Eine überraschende und effektive Strategie ist 1 Karmapunkt für den Spieler wert, der sie vorbringt. Überraschende und dumme Aktionen bringen allerdings gar nichts ein.

Humor: Schafft es ein charaktergerecht handelnder Spieler, die gesamte Gruppe zum Lachen zu bringen, hat er damit 1 Karmapunkt (einmal im Abenteuer) verdient. Wir betreiben die ganze Sache schließlich zum Spaß!

Dramatik: Wenn ein charaktergerecht handelnder Spieler die Gruppe mit einer hochdramatischen Vorführung beeindruckt (vielleicht sogar einer hochmelodramatischen), verdient er sich damit auch 1 Karmapunkt.

REPUTATION

Der aktuelle Karmastand eines Charakters ist ein praktisches Maß für seine Reputation. Führen Sie dabei über zwei Werte Buch: Die private Reputation, die sich aus dem gesamten gewonnenen Karma ergibt, und die öffentliche Reputation, bei der es sich möglicherweise um einen niedrigeren Wert handelt.

Die private Reputation ist nur in den Schatten bekannt. Egal, wie cool der Charakter auch sein mag und wie glatt er seine Runs über die Bühne bringt - es wird sich trotzdem herumsprechen, daß er der Richtige für einen unauffälligen Job ist.

Die öffentliche Reputation steht dafür, wie gut der Charakter außerhalb dieser Elitegemeinschaft bekannt ist, zum Beispiel bei den Cops, kleinen Schiebern und den Medien. Der Spielleiter entscheidet, welcher Anteil des für ein Abenteuer vergebenen Karmas öffentlich ist. Ist der Charakter echt gut, schafft er es vielleicht, im Schatten zu bleiben.

Um zu bestimmen, ob der Charakter bekannt ist oder nicht, ziehen Sie die öffentliche oder private Reputation von 1.000 ab. Teilen Sie das Ergebnis durch 50. Die Zahl, die Sie so erhalten, gibt den Mindestwurf für alle Proben auf Gebräuche oder ähnliche Fertigkeiten an, die ein Nichtspielercharakter würfelt, um zu prüfen, ob er schon von dem Spielercharakter gehört hat.

CONNECTIONS

Du bist, wen Du kennst.

- Straßensprichwort

Dieses Kapitel bietet kurze Beschreibungen einschließlich der Attributs- und Fertigkeitsstufen von Nichtspielercharakteren, wie sie in **SHADOWRUN**-Abenteuern auftreten werden. Die Zitate helfen dem Spielleiter dabei, ein "Gefühl" für den Charakter zu entwickeln und den NSC Leben einzuhauchen. Die meisten Ausrüstungsgegenstände sind nicht aufgeführt, damit Sie die Figuren nach eigenen Vorstellungen ausrüsten können.

BEINARBEIT

Um während eines Abenteuers Hinweise zu entdecken bzw. ihnen nachzugehen, müssen die Spielercharaktere Nachforschungen über Personen, Orte und Situationen anstellen. Eine der besten Möglichkeiten für Runner, an solche Informationen zu gelangen, sind ihre Connections. Im Regelfall wird eine Erfolgsprobe auf Gebräuche (Straße) oder Gebräuche (Konzern) gegen Mindestwurf 4 gewürfelt, um herauszufinden, was die Connection weiß oder nicht. Der Umfang an Informationen hängt von der Anzahl der Erfolge ab. Wer mehr als einen Erfolg schafft, erhält auch sämtliche Informationen der unteren Erfolgsstufen.

Der Spielleiter sollte versuchen, das Gespräch zwischen Spielercharakter und Connection nicht nur durch abstraktes Würfeln abzuhandeln, sondern die Begegnung voll auszuspielen. Connections sind selbst Charaktere mit einem eigenen Leben, mit Standpunkten und Bedürfnissen und nicht einfach nur Informationszapfhähne, die man nach Bedarf auf- und zudreht. Der Spielercharakter wirft eine Anzahl Würfel gleich seiner Gebräuchefertigkeit, um zu ermitteln, was die Connection weiß und wieviel davon sie zu erzählen bereit ist. Sobald die Anzahl der Erfolge feststeht, kann der Spielleiter die Begegnung mit dem Informationsumfang im Hinterkopf rollenspielerisch darstellen. Die Begegnungen sollten nach der "Persönlichkeit" der jeweiligen Connection ablaufen. Die eine Connection bevorzugt eine direkte Konferenz irgendwo, während die andere lieber um mehrere Ecken verhandelt.

Connections gelten für gewöhnlich als vertrauenswürdig, solange der Runner das gegenseitige Vertrauensverhältnis nicht strapaziert. Ein Spielercharakter sollte niemals seine Connection kompromittieren, indem er sie später als Informationsquelle preisgibt, oder indem er offenlegt, daß sein Team einen Anschlag auf eine Gruppe plant, der sich die Connection verbunden fühlt. Ein guter Runner testet niemals aus, ob die Connection ihm oder der eigenen Gruppe stärker verpflichtet ist, indem er sie vor die Wahl stellt.

Iggy

Ob der Runner für die Informationen bezahlen muß oder ab wann die Connection ihrerseits Informationen oder einen Gefallen als Gegenleistung einfordert, sind Fragen, die diese Begegnungen um eine weitere Dimension bereichern. Die Beziehung zu einer Connection ist keine Einbahnstraße. Spielleiter, die eine klare Richtlinie für die Gebühren benötigen, können folgende Formel benutzen: Multiplizieren Sie die Stufe der Connection in der am ehesten passenden Gebräuchefertigkeit mit der Anzahl Erfolge, die der Spielercharakter bei seiner Gebräucheprobe erzielt hat. Multiplizieren Sie das Ergebnis dann mit der Summe aus Charisma und Intelligenz der Connection. Multiplizieren Sie dieses Ergebnis wiederum mit 10. Das Endergebnis gibt die Gebühr in Nuyen an. Diese Grundgebühr muß natürlich noch an die beteiligte Connection angepaßt werden. Die abschließend fällig werdende Bezahlung der Informationen wird durch das normale Verhandlungsverfahren (S. 72) ermittelt.

Runner können ihre Connections natürlich auch darum bitten, sich "mal umzuschauen" oder "die Ohren offenzuhalten", sprich ganz generell die Lauscher für Neuigkeiten aufzusperren. In einem solchen Fall würfeln Sie eine passende Gebräucheprobe für die Connection gegen den um 2 erhöhten passenden Mindestwurf aus der Informationstabelle. Wird dabei mindestens ein Erfolg erzielt, übermittelt die Connection den Schattenläufern den entsprechenden Informationsumfang in 2W6 Stunden, oder auch zu einem vom Spielleiter festgelegten Zeitpunkt. Das ist eine ausgezeichnete Möglichkeit, um sicherzustellen, daß eine bestimmte Information die Runner auch erreicht. Die Kosten für diese Dienstleistung werden genauso bestimmt, als hätte die Connection von Anfang an Zugang zu den Informationen gehabt.

Eine weitere Dimension der Beinarbeit ergibt sich daraus, daß Connections nicht immer gleich aufzutreiben sind, wenn die Runner etwas erfahren möchten. Ehe eine Begegnung tatsächlich stattfindet, müssen Vereinbarungen getroffen werden. Sobald ein Spielercharakter eine Connection treffen möchte, wirft der Spielleiter 2W6 und multipliziert das Ergebnis mit 30. Das Endergebnis gibt die Anzahl Minuten an, die es dauert, das Treffen zu arrangieren. Es steht dem Spieler auch frei, Erfolge aus seiner Gebräucheprobe für die Verkürzung dieses Zeitraumes zu opfern, um auf diese Weise schneller an jedoch potentiell weniger hilfreiche Informationen zu kommen. In diesem Fall kann der Spielleiter den Spieler auffordern, die Gebräucheprobe zu dem Zeitpunkt zu würfeln, an dem er seine Absicht bekanntgibt, die Connection zu treffen. Zum selben Zeitpunkt sollte der Spieler bekanntgeben, wie viele Erfolge er zur Verkürzung der Wartezeit opfert. Halten Sie als Spielleiter den Grundzeitraum möglichst geheim.

Auch Decker können bei der Beschaffung allgemeiner Informationen eine Rolle spielen. Im Zeitalter von **SHADOWRUN** werden zahlreiche elektronische Informationsdienste angeboten - öffentliche, private und geheime -, und sie enthalten unzählige Gigapulses an Daten, ob nun aufgezeichnete Gespräche, Gerüchte, gestohlene und abgeladene Dateien oder sonstiges. Decker können einfache Programme entwickeln, um riesige Datenbanken nach Schlüsselworten und verwandten Begriffen zu durchsuchen und die Informationen dann entweder in ihr Cyberdeck oder einen mit der Matrix verbundenen Personal Computer herabzuladen. Das Schreiben eines solchen Suchprogrammes ist eine triviale Angelegenheit; der Spielleiter kann davon ausgehen, daß jeder Decker eines hat.

Buchstäblich jede Information dieses Abschnittes ist irgendwo in der Matrix zu finden, wenn man nur weiß, wo man nachsehen muß und die nötige Zeit mitbringt. Der Grundzeitraum für eine solche Suche beträgt 2W6 Stunden. Der Decker würfelt eine Erfolgsprobe auf seine Gebräuche(Matrix)-Fertigkeit, oder er weicht im Fertigkeitenschema auf die Intelligenz aus. Der Mindestwurf stimmt mit dem auf der Informationstabelle angegebenen überein. Hackingpoolwürfel können für diese Probe nicht benutzt werden. Es ist möglich, Erfolge abzuzweigen, um den Grundzeitraum zu reduzieren. Eine Einschränkung bezüglich der passenden Connection kommt hierbei nicht zum Tragen, allerdings muß der Spieler angeben, welche Art von Informationsquellen er absucht. Handelt es sich dabei um konzernbezogene Datenbanken, kann man dies mit einer Konzern-Connection gleichsetzen. Durchsucht der Charakter eine Hobbydatenbank auf Straßenniveau, geht man von einer Straßen-Connection aus.

Ein Decker kann nur einer begrenzten Anzahl von Fragen gleichzeitig nachgehen, je nach seinen Fähigkeiten und der verfügbaren Zeit. Die Höchstzahl an Nachforschungen, die er gleichzeitig betreiben kann, ist gleich seiner Intelligenz. Dieser Grundwert setzt voraus, daß der Decker nichts anderes tut, als dazusitzen und zu forschen und dabei die Suchpfade und Parameter laufend anzupassen. Möchte der Charakter jedoch noch andere Aktionen durchführen, muß der Spielleiter die dafür nötige Zeit schätzen und den Grundwert entsprechend verändern.

BARKEEPER

"Steh schon seit etlichen Jahren hinter dieser Theke. Hab ne Menge geseh'n in der Zeit. Kenn alle Stammgäste echt gut. Vor allem ihre Sorgen, aber auch die Zeiten, wo sie gut drauf sind. Wir sind hier wie ne große Familie. Passen immer aufeinander auf. Trotzdem sind wir friedliche Leute. Wollen keinen Ärger. Ärger ist schlecht für's Geschäft."

ZITATE

"Wo biste gewesen, alte Kanaille? Hab dich ja irre lang nicht gesehen. Das übliche?"

"Hab ein bißchen was läuten hören. Nich aus erster Hand, logo. Ich hörte es von einem, der nen anderen kennt, kapiert?"

"Ein paar Pinkel waren da und haben nach dir gefragt, aber ich hab ihnen gesagt, du wärst nich hiergewesen."

KOMMENTAR

Der Barkeeper ist eine gebräuchliche Informationsquelle, was das aktuelle Geschehen auf den Straßen und im Umkreis der Clubs angeht. Er ist diskret und zuverlässig, gegen Bezahlung allerdings. Natürlich gewährt er alten Freunden und guten Kunden Rabatt.

ATTRIBUTE
Konstitution: 4
Schnelligkeit: 3
Stärke: 4
Charisma: 3
Intelligenz: 2
Willenskraft: 2
Essenz: 6
Reaktion: 2

FERTIGKEITEN
Feuerwaffen: 3
Gebräuche (Straße): 4
Waffenloser Kampf: 3

BESONDERE FERTIGKEITEN
Gerüchteküche: 5
Mitfühlendes Zuhören: 5

Professionalitätsstufe: 1

GANGBOSS

"Auf den Straßen leben bedeutet, die Straßen zu kennen. Wer top ist, wer out ist, wo die Reviergrenzen sind. Hier bist du in meinem Revier, Chummer. Sing mir mal was vor. Wenn mir die Melodie gefällt, darfst du vielleicht deine Zunge behalten. Du solltest aber lieber keinen Trouble machen! Ich mag keine Fremden, die ihre Kriege auf meinem Gebiet austragen."

ZITATE

"Ich bin hier der Boss."

"Wenn du Action in diesem Teil des Plexes sehen möchtest, dann komm zu mir."

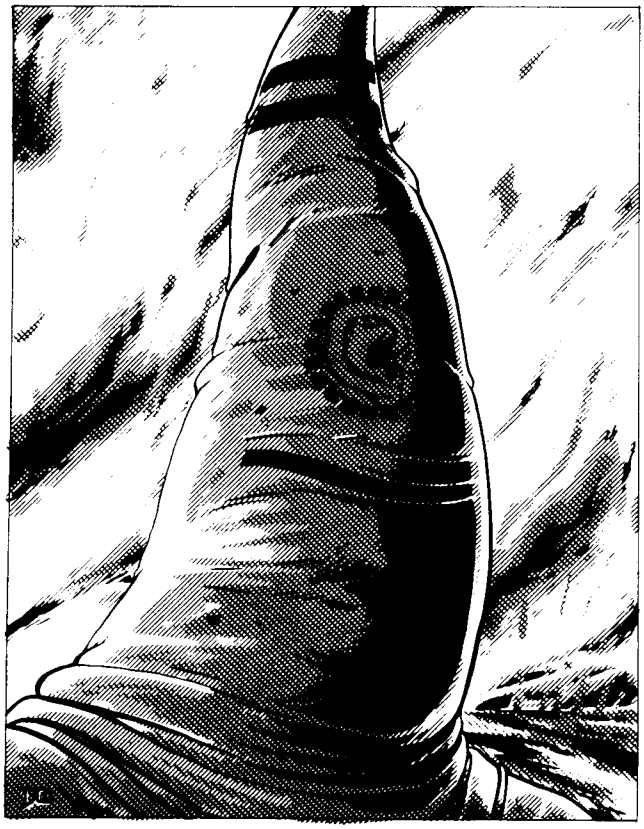
KOMMENTAR

Der Gangboss redet hart, und er ist auch hart. Er muß es sein, um obenauf zu bleiben. Aber er ist nicht dumm. Er hat eine Menge harter Lektionen gelernt, als er auf der Straße aufwuchs. Härte allein bringt es heute nicht mehr.

ATTRIBUTE
Konstitution: 3
Schnelligkeit: 3
Stärke: 4
Charisma: 4
Intelligenz: 4
Willenskraft: 4
Essenz: 6
Reaktion: 3

FERTIGKEITEN
Bewaffneter Kampf: 4
Gebräuche (Straße): 6
Feuerwaffen: 4
Führung: 4
Waffenloser Kampf: 2

Professionalitätsstufe: 2-3



HUMANIS-POLICLUB-MITGLIED

"Sie sind schlimmer als die Heiden, diese sogenannten Metamenschen. Sie und alle, die mit ihnen gemeinsame Sache machen, müssen vernichtet werden, wenn wir dem wahren Weg der Welt folgen wollen. Sag mir, bist du unter ihren Bann geraten, Bruder?"

ZITATE

"Schwarz, weiß oder gelb ist heute nicht mehr die Frage. Jetzt geht es einfach um die oder uns. Menschen oder Metamenschen."

"Ich würde meine Schwester eher umbringen, als ihr zu erlauben, daß sie unsere Blutlinie durch Eheschließung mit einem von denen verdirbt!"

KOMMENTAR

Der Humanis-Policlub ist eine Organisation, die sich allen Bürgerrechten für die Erwachten, besonders die Metamenschen, widersetzt. Es ist bekannnt, daß Humanis-Mitglieder bestehendes Recht beugen, wann immer es ihren Zwecken dient, während sie gleichzeitig die Rechte der Opposition unterdrücken.

ATTRIBUTE
Konstitution: 4
Schnelligkeit: 4
Stärke: 4
Charisma: 2
Intelligenz: 2
Willenskraft: 4
Essenz: 6
Reaktion: 3

FERTIGKEITEN
Motorrad: 3
Auto: 3
Sprengstoff: 4
Gebräuche (Straße): 3
Feuerwaffen: 4

Professionalitätsstufe: 1-3

BEMERKUNGEN: Das einzelne Mitglied kann 1W6 weitere Mitglieder zur Hilfe rufen. Humanismitglieder haben einen ausgeprägten Herdentrieb.

KILLERELF

"Du hast nach dem Besten gesucht, und jetzt hast du mich gefunden. Ich habe deinen Wunsch vernommen. Eine solche Maßnahme liegt locker im Bereich meiner Fähigkeiten. Ich kann den Job für dich erledigen: ohne Lärm, ohne Theater, ohne Spuren. Garantiert!"

ZITATE

"Ich hoffe wirklich, daß du für erstklassige logistische Unterstützung gesorgt hast! Mein vorheriger Auftraggeber war eher von der knauserigen Sorte."

"Wie war gleich noch mal dein Cred-Kontostand?"

"Ich bin nicht verrückt. Du würdest dich weit weg wünschen, wenn ich mal wirklich durchdrehe."

KOMMENTAR

Der Killerelf ist schlüpfrig, und er weiß es. Er ist die Quintessenz eines Gentleman-Mörders, stets makellos gekleidet und mit Extras der feinsten Sorte ausgestattet. Sein Gebaren ist glatt und zeigt nur einen Hauch von gefährlicher Arroganz. Natürlich nur, solange er nicht durchdreht.

ATTRIBUTE
Konstitution: 5
Schnelligkeit: 6
Stärke: 5
Charisma: 2
Intelligenz: 4
Willenskraft: 4
Essenz: 2,5
Reaktion: 5(9)

FERTIGKEITEN
Motorrad: 4
Auto: 4
Sprengstoff: 4
Gebräuche (Konzern): 3
Gebräuche (Straße): 3
Feuerwaffen: 8
Hovercraft: 4
Waffenloser Kampf: 4

CYBERWARE
Reflexbooster (2)
Smartgun-Verbindung

Professionalitätsstufe: 3-4

KONZERNMANN

"Ich bin ein Mann des Konzerns. Ich weiß, daß mich das nicht überall beliebt macht, aber das ist mir egal. Ich bin nicht dazu da, die Leute glücklich zu machen. Ich bin dazu da, einen Job zu tun, und ich tue, was getan werden muß! Die Gesellschaft kümmert sich hinterher ums Aufräumen. Das tut sie immer."

ZITATE

"Nicht persönlich gemeint, Freund. Es ist alles ein Geschäft."

"Ich bin nur wegen des Geldes und der Vergünstigungen dabei, Süße."

"Du hast jemanden geärgert, der was zu sagen hat, Chummer. Man hat mich beauftragt, die Sache zu bereinigen."

KOMMENTAR

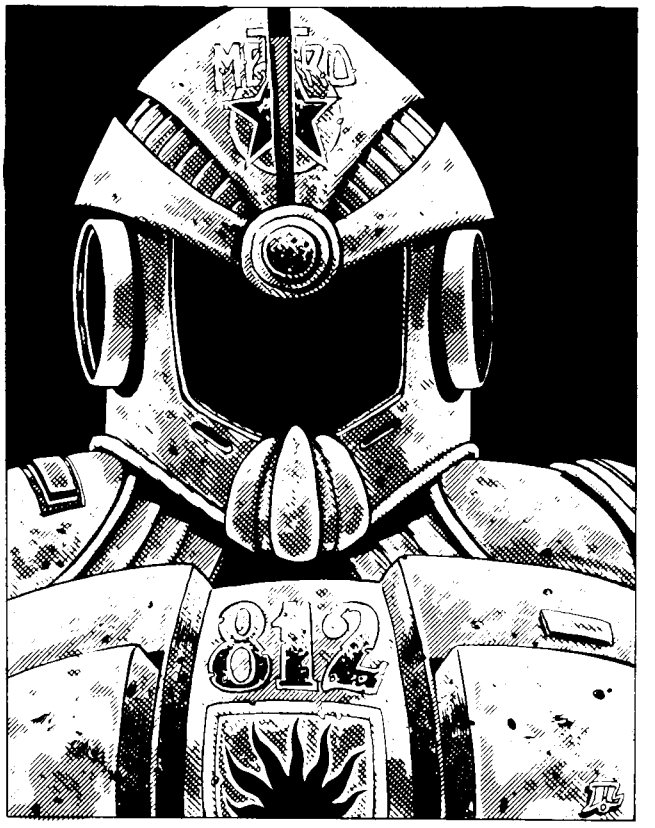
Der Konzernmann ist ein Spezialagent des Hauses. Er tut seine Arbeit und stellt keine Fragen. Er ist loyal, oft bis in den Tod. Schließlich kann der Konzern sogar das in Ordnung bringen.

ATTRIBUTE
Konstitution: 6
Schnelligkeit: 5
Stärke: 6
Charisma: 2
Intelligenz: 4
Willenskraft: 5
Essenz: 3
Reaktion: 4(6)

FERTIGKEITEN
Gebräuche (Konzern): 3
Feuerwaffen: 7
Heimlichkeit: 5
Waffenloser Kampf: 6
Fahrzeug
(nach Wahl des Spielleiters): 5

CYBERWARE
Reflexbooster (1)
Talentleitungen (5)

Professionalitätsstufe: 3



KONZERNGARDIST

"Sicher, ich hab harte Zeiten erlebt, aber jetzt hab ich beim Konzern einen guten Job. Ich steh voll und ganz zur Firma! Genau das richtige Niveau an Glanz und Aufregung für mich. Vielleicht kann ich mich noch hocharbeiten und eines Tages für Spezialaktionen eingeteilt werden. Zu den Burschen gehören, die all die Knöpfe drücken. Yeah, das wär nett!"

ZITATE

"Nicht bewegen, Chummer! Jetzt sehen wir uns mal deine Kon- Karte an!"

"Sind Sie befugt, diese Sektion zu betreten? Zeigen Sie mal Ihre Kon-Karte!"

"Ihre Karte ist okay. Was halten Sie von den Sonics? Superspiel gestern abend, wie?"

KOMMENTAR

Der Konzerngardist ist ein einfacher Mann, der wirklich mehr an seinem Privatleben und am eigenen Überleben interessiert ist als an gefährlichen Abenteuern. Er weiß seine Stellung beim Konzern zu schätzen und arbeitet für dessen Interessen, besonders wenn ein Firmenmann dabeisteht und zusieht.

ATTRIBUTE
Konstitution: 4
Schnelligkeit: 3
Stärke: 3
Charisma: 2
Intelligenz: 2
Willenskraft: 2
Essenz: 6
Reaktion: 2

FERTIGKEITEN
Gebräuche (Konzern): 2
Feuerwaffen: 3
Verhör: 2
Waffenloser Kampf: 3

Professionalitätsstufe: 2

KONZERNSEKRETÄRIN

"Ich weiß, was eine Menge Leute über uns vom Kon denken. Glaub mir, ich hab das alles schon gehört. Es klingt vielleicht seltsam, aber... ich bin eine Konzernfrau! Ich kann nur eines sagen: Der Kon ist sehr gut zu mir, und ich werde alles tun, damit es so bleibt!"

ZITATE

"Tut mir leid, aber Mr. Johnson ist zur Zeit nicht erreichbar. Kann ich ihm etwas ausrichten?"

"Würden Sie bitte warten?"

"Tut mir leid, aber Mr. Johnson ist nach wie vor nicht erreichbar."

"Er ruft Sie zurück, sobald er kann."

KOMMENTAR

Die Konzernsekretärin ist kühl, effizient, loyal und verschwiegen. Sie würden sie sofort einstellen, wenn Sie die Chance dazu hätten. Sie gehört zum Firmenbüro wie das Mobiliar und der Telekom.

ATTRIBUTE
Konstitution: 2
Schnelligkeit: 2
Stärke: 2
Charisma: 4
Intelligenz: 4
Willenskraft: 2
Essenz: 4,8
Reaktion: 3

FERTIGKEITEN
Computer: 3
Gebräuche (Konzern): 4

BESONDERE FERTIGKEITEN
Konzern-Gerüchteküche: 4

CYBERWARE
Datenbuchse, 100 Mp Memory

Professionalitätsstufe: 1

KOPFGELDJÄGERIN

"Niemand hat von dir verlangt, mich zu mögen. Willste den Kerl oder nicht? Ich kann ihn lebendig bringen, aber das ist extra. Willste nur die Leiche, kein Problem. Identifikation garantiere ich natürlich. Ist inbegriffen."

ZITATE

"Tot. Lebendig. Spielt keine Rolle für mich. Tot ist natürlich viel einfacher."

KOMMENTAR

Die Kopfgeldjägerin ist eine harte Frau. Sie lebt davon, hinter denen herzujagen, für die es den Konzern-Cops und Killern an Zeit oder Lust fehlt. Sie ist sehr gut in ihrem Job.

ATTRIBUTE
Konstitution: 6
Schnelligkeit: 5
Stärke: 5 (6)
Charisma: 1
Intelligenz: 4
Willenskraft: 4
Essenz: 1,3
Reaktion: 4 (8)

FERTIGKEITEN
Motorrad: 5
Auto: 5
Computer: 4
Gebräuche (Konzern): 3
Gebräuche (Straße): 5
Feuerwaffen: 8
Heimlichkeit: 4
Waffenloser Kampf: 6

CYBERWARE
Cyberarm (Stärke 1)
Cyberaugen mit Wärmesicht
Smartverbindung
Reflexbooster (2)

BESONDERE FERTIGKEITEN
Datensuchen: 3
Verfolgung: 3

Professionalitätsstufe: 3-4

MECHANIKERIN

"Maschinen sind viel netter als Leute. Sie geben einem nie freche Antworten und stehen nie mit dem falschen Fuß auf. Eine Frau kann sie begreifen. Sie beschweren sich nie über Fettflecken auf deinen Kleidern oder Schmutzränder unter deinen Fingernägeln. Die Maschinen und ich, wir kommen gut miteinander klar."

ZITATE

"Diesmal hast du es wirklich kaputtgemacht!"

"Ist mir schleierhaft, wie ich das mit deinem Budget wieder hinkriegen soll."

"Wenn ihr nicht wollt, daß die Waffen registriert werden, kostet das extra, und zwar ne ganze Menge!"

KOMMENTAR

Die Mechanikerin ist der richtige Ansprechpartner, wenn Ihr Fahrzeug den Geist aufgibt. Sie arbeitet auch nach Sonderwünschen des Kunden.

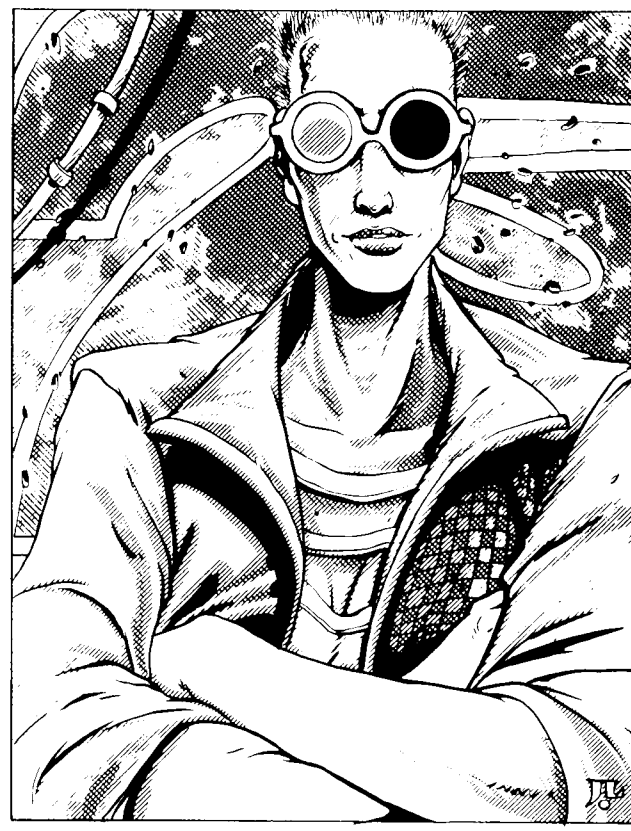
ATTRIBUTE

Konstitution: 2
Schnelligkeit: 3
Stärke: 3
Charisma: 2
Intelligenz: 6
Willenskraft: 4
Essenz: 6
Reaktion: 4

FERTIGKEITEN

Flugzeuge(B/R): 6
Computer: 3
Computertheorie: 6
Elektronik: 3
Elektronik(B/R): 5
Bodenfahrzeuge(B/R): 8

Professionalitätsstufe: 1-2



MEDIENPRODUZENTIN

"Die Leute wollen Bescheid wissen, sage ich immer. Sie sind nun mal neugierig, und abgesehen davon ist es auch ihr fundamentales Recht, informiert zu werden. Zumindest ist es das, was wir ihnen sagen."

ZITATE

"Schlechte Nachrichten sind immer gut für die Einschaltquoten."

"Falls ich keine Nachrichten auftreibe, muß ich mir halt ein paar ausdenken."

"Schau mal, ich war schon im Geschäft, bevor du geboren wurdest. Ich weiß, was läuft und was nicht."

"Alles, was die Leute wollen, ist eine gute Show. Nur eine Show! Jeder Tag bringt so viele Probleme, Beschwerden und Sorgen mit sich, daß die Leute, wenn sie abends nach Hause kommen, nur noch ihr Bier, ihre Ruhe, ihre Unterhaltung wollen. An dem Punkt komme ich ins Spiel."

KOMMENTAR

Die Medienproduzentin ist eine Unternehmerin der Unterhaltungsbranche, die eine sehr feine Grenze zwischen Nachrichten und Unterhaltung zieht. Sie hat ein Auge für das, was die Leute packt, und versteht sich darauf, die Stories so zu präsentieren, daß sich niemand zu sehr aufregt. Schließlich ist Rundfunk ein Geschäft!

ATTRIBUTE

Konstitution: 2
Schnelligkeit: 3
Stärke: 2
Charisma: 5
Intelligenz: 4
Willenskraft: 4
Essenz: 6
Reaktion: 3

FERTIGKEITEN

Computer: 3
Gebräuche (Konzern): 4
Gebräuche (Medien): 4
Gebräuche (Straße): 4
Verhandlung: 4
Heimlichkeit: 2
Waffenloser Kampf: 2

Professionalitätsstufe: 2

METAMENSCHENRECHTLERIN

"Wir alle sind Menschen, weißt du. So einfach ist das. Das abscheuliche Vorgehen der Lone-Star-Sturmtruppen bei der O.R.C.-Versammlung letzte Woche werden wir nicht vergessen! Sie hätten niemals Gas einsetzen dürfen! Es gab keine Provokation. Es war eine friedliche Demonstration. Abscheulich! Ich habe gerade eine Klage beim Stadtgericht eingereicht. Wir werden mal sehen, was die Gouverneurin zu sagen hat, wenn wir ihrer Gestapo einen Prozess anhängen!"

ZITATE

"Auch Elfen (und Zwerge und Trolle, manchmal sogar Orks) sind Menschen."

"Wie würde es dir gefallen, so behandelt zu werden?"

"Du findest, der Marsch auf Fresno wär' ne harte Sache gewesen? Nicht die Spur! Ich war am Goblinisierungstag unten in Frisco."

KOMMENTAR

Die Metamenschenrechtlerin hat vielleicht noch einen anderen Beruf, aber ihre wahre Berufung besteht darin, die Gleichstellung aller Zweige der Menschheit vor dem Gesetz zu erreichen. Ungerechte Gesetze dürfen ihrer Meinung nach gebrochen werden. Diese Aktivistin ist eine Todfeindin der Humanis-Kultisten.

ATTRIBUTE
Konstitution: 2
Schnelligkeit: 2
Stärke: 2
Charisma: 2
Intelligenz: 2
Willenskraft: 2
Essenz: 6
Reaktion: 2

FERTIGKEITEN
Gebräuche (Medien): 5
Verhör: 3
Führung: 3
Verhandlung: 3

Professionalitätsstufe: 2-3

MR. JOHNSON

"Lassen Sie mich Ihnen versichern, daß ich vollstes Verständnis für Ihre Position habe. Drücken wir es mal so aus: Es wäre sehr unangenehm für alle Beteiligten, wenn irgend etwas davon an die Öffentlichkeit dränge. Ich bin sicher, daß wir uns auf Ihre Verschwiegenheit verlassen können."

ZITATE

"Falls Sie erwischt werden, haben wir nie etwas von Ihnen gehört."

"Dieses Gespräch hat nie stattgefunden, kapiert?"

"Eine leichte Aufgabe. Kaum Schwierigkeiten."

"Die Bezahlung wird auf dem üblichen Wege abgewickelt. Wenn Sie möchten, können Sie vor dem Aufbruch Ihre Konten überprüfen."

KOMMENTAR

Mr. Johnson sieht beim nächsten Treffen vielleicht nicht mehr so aus wie beim vorherigen. Vielleicht ist er nicht mal ein Er. Aber täuschen Sie sich nicht - er ist der Mann! Mr. Johnson ist eine allgemeine Slangbezeichnung für eine Konzern-Insiderconnection. Er hat die Kohle, und er hat die Jobs. Und er hat obendrein eine Privatarmee, die Sie findet, wenn Sie ihn hintergehen.

ATTRIBUTE
Konstitution: 2
Schnelligkeit: 2
Stärke: 2
Charisma: 4
Intelligenz: 6
Willenskraft: 5
Essenz: 3,8
Reaktion: 4

FERTIGKEITEN
Computertheorie: 5
Gebräuche (Konzern): 8
Verhandlung: 6
Psychologie: 8

BESONDERE FERTIGKEIT
Geschichte: 4

CYBERWARE
Datenbuchse, 200 Mp Memory

Professionalitätsstufe: 2-3

SCHIEBERIN

"Dich interessiert also militärische Hardware, wenn ich dich richtig verstanden habe? Könnte sein, daß ich genau das habe, was du brauchst. Ist Geld nicht was Erstaunliches? Regelt so ziemlich alles. Brauchst du einen Experten, der die Hardware bedient? Auch darum kann ich mich kümmern. Du hast dir die richtige Frau ausgesucht, mein Bester! Ich weiß, daß wir miteinander ins Geschäft kommen."

ZITATE

"Sehen wir uns mal deinen Cred-Saldo an, Chummer."

"Das ist heiß! Eine Art militärisches Programm, denke ich. Eindeutig nicht israelisch, trotz des Gehäuses."

"Eine Frau hat gewisse Auslagen!"

"Bist du sicher, daß dir niemand gefolgt ist?"

KOMMENTAR

Die Schieberin hehlt und/oder arrangiert Geschäfte. Sie ist eine tüchtige Maklerin der Straßen, die immer das Neueste an Software, Ausrüstung und Information zu bieten hat. Natürlich nicht umsonst.

ATTRIBUTE
Konstitution: 2
Schnelligkeit: 3
Stärke: 2
Charisma: 3
Intelligenz: 5
Willenskraft: 5
Essenz: 2,6
Reaktion: 4

CYBERWARE
Cyberaugen
Datenbuchse, 300 Mp Memory

FERTIGKEITEN
Computer: 3
Elektronik: 3
Gebräuche (Straße): 5
Feuerwaffen: 3
Verhandlung: 7

BESONDERE FERTIGKEITEN
Einschätzen des Wertes von High-Tech-Waren: 6
Ausrüstung beschaffen: 4

Professionalitätsstufe: 2-3

SQUATTER

"Was glotzste so, Chummer? Wohl noch nie 'nen Armen gesehen, wa? Was machste hier? Das ist meine Bude! Immer sachte, beruhig dich! Ich will keinen Ärger. Laß uns kein Rambo-Zambo machen. Ich find schon was Neues. Hab ich immer. Laßt mich einfach an euch vorbei. Ich sag auch nichts. Echt! Kein Wort!"

ZITATE

"Kümmert euch um euren Kram."

"Hab nix gesehen. Hab nix gehört."

"Es war nich immer so."

"Sie sin da lang."

KOMMENTAR

Der Squatter ist ein zähes Opfer der Schattenseiten des Metroplexes, hart geworden durch das niederdrückende Leben in den Slums. Er ist ein Überlebensspezialist, der die Schläge abzufedern versucht und immer wieder den nächsten Tag erleben möchte. In einem Stück.

ATTRIBUTE
Konstitution: 2
Schnelligkeit: 2
Stärke: 1
Charisma: 1
Intelligenz: 2
Willenskraft: 2
Essenz: 6
Reaktion: 2

FERTIGKEITEN
Gebräuche (Straße): 3

BESONDERE FERTIGKEITEN
Gegend kennen: 6
Schnorren: 6

Professionalitätsstufe: 1-2

STÄDTISCHER BEAMTER

"Wir haben hier eine schöne Stadt, einen der bestgeführten Metroplexe des Kontinents. All diese Gerüchte über Korruption in der Regierung sind nur Rauch von seiten der Opposition. Rauch und Lügen von Miesmachern. Wir alle arbeiten hart, sind stolz auf unsere Stadt und darauf, der Allgemeinheit nach bestem Vermögen zu dienen."

ZITATE

"Kein Kommentar."

"Tut mir leid, aber ich kann dazu gegenwärtig nicht Stellung nehmen."

"Ich versichere Ihnen, daß es dabei keinen Interessenkonflikt gibt."

KOMMENTAR

Der Städtische Beamte ist ein typischer Bürokrat des Metroplexes. Wenn er sich auch um sein öffentliches Ansehen und die Wählerreaktion sorgt, denkt er doch mehr an seine Parteibosse und Sponsoren. Im Wahlkampf ist er äußerst vertrauenswürdig, aber er wird Sie für einen politischen oder Karrierevorteil nur allzugern verkaufen.

ATTRIBUTE
Konstitution: 2
Schnelligkeit: 2
Stärke: 2
Charisma: 5
Intelligenz: 3
Willenskraft: 2
Essenz: 6
Reaktion: 2

FERTIGKEITEN
Gebräuche (Konzern): 4
Gebräuche (Stamm): 3
Verhandlung: 4

Professionalitätsstufe: 1

STAMMESHÄUPTLING

"Du sitzt im Ratswigwam meines Volkes, Fremder. Du gibst hier keine Befehle. Du darfst ein Ersuchen vorbringen, und der Rat wird dann deine Worte möglicherweise bedenken, aber Forderungen stellt uns hier keiner! Sollten wir feststellen, daß es im Interesse des Stammes liegt, willigen wir vielleicht ein."

ZITATE

"Ich bin der Häuptling. Das Singen besorgen die anderen."

"Spielst du Schach?"

"Ich habe ein gutes Pferd. Wer braucht da noch ein Auto? Ein Pferd erneuert sich selbst. Hat dein Auto vielleicht in letzter Zeit Junge gekriegt?"

"Bevor ich dich dem Stamm vorstelle, werde ich deine Akte in der Datenbank des Rates checken müssen."

KOMMENTAR

Der Stammeshäuptling ist mit der modernen Zeit genauso vertraut wie mit den althergebrachten Traditionen. Er muß die Existenz der Technologie und der Konzerne berücksichtigen, wenn er seinen Stamm gut führen will. Daher achtet er darauf, stets orientiert zu sein, was in der Welt ringsum passiert.

ATTRIBUTE
Konstitution: 3
Schnelligkeit: 3
Stärke: 4
Charisma: 4
Intelligenz: 4
Willenskraft: 4
Essenz: 6
Reaktion: 3

FERTIGKEITEN
Gebräuche (Konzern): 4
Gebräuche (Stamm): 8
Führung: 5
Verhandlung: 4
Projektilwaffen: 4
Psychologie: 5
Heimlichkeit: 5

Professionalitätsstufe: 1-2

STRASSEN-COP

"Als ich bei Lone Star unterschrieb, hab ich an ihre großen Worte geglaubt. Ich war jung. Heute weiß ich es besser, aber ich arbeite nach wie vor für sie. Schätze, der Job gefällt mir. Würde mir noch besser gefallen, wenn wir ne echte Polizei wären, aber die Zeiten sind lange vorbei. Wir sind jetzt Geschäftsleute. Trotzdem, die Straßen sollten sicher sein! Daran glaube ich! Schätze, daß ich deswegen den Job immer noch mache."

ZITATE

"Schau mal, ich tu nur meinen Job."
"Wir wollen hier doch keinen Ärger machen."
"Tot oder lebendig, du kommst jetzt mit!"
"Versuch's nicht, Chummer! Denk nicht mal dran!"

KOMMENTAR

Der Straßen-Cop ist leicht desillusioniert und frustriert, aber immer noch ein entschlossener Vertreter des Gesetzes. Allerdings arbeitet er jetzt für eine unabhängige Firma und weniger für den Staat. Das bringt mehr ein, obwohl das Ansehen beim Rest der Bevölkerung gesunken ist. Er hat gelernt, auch damit zu leben. Wie schon immer sind ein paar Cops den Versuchungen ihrer Stellung erlegen und zu "bösen Cops" geworden, aber die meisten bleiben ihren Ehrbegriffen treu.

ATTRIBUTE
Konstitution: 4
Schnelligkeit: 4
Stärke: 4
Charisma: 2
Intelligenz: 3
Willenskraft: 3
Essenz: 6
Reaktion: 3

FERTIGKEITEN
Bewaffneter Kampf: 2
Gebräuche (Konzern): 2
Gebräuche (Straße): 4
Feuerwaffen: 3
Waffenloser Kampf: 3

BESONDERE FERTIGKEIT
Polizeiverfahren: 4

Professionalitätsstufe: 2

STRASSEN-DOC

"Wieder mal in Schwierigkeiten? Nein, erzähl mir nichts davon! Es ist für uns beide besser, wenn ich es nicht weiß. Halt einfach den Mund und winde dich nicht so, bis die örtliche Betäubung eintritt. Ich könnte ja warten, aber du bist es, der es eilig hat."

ZITATE

"Blute nicht den Boden voll!"
"Haste Interesse an einem guten Deal mit Laborgewebe? Meine Quelle sagt, es wär' echte Chiba-Ware! Ich könnte es einnähen, wo ich dich sowieso gerade aufgeschnitten hab. Nein? Vielleicht ein paar kosmetische Korrekturen, wo ich das Laserskalpell gerade zur Hand hab?"
"Das ist jetzt das dritte Mal in diesem Jahr! Hast du eigentlich gar keinen Respekt vor hochwertiger Arbeit?"

KOMMENTAR

Der Straßen-Doc kann sowohl ein Quacksalber als auch ein Spitzenchirurg sein, aber in jedem Fall ist er eines Gesetzlosen bester Freund. Stets hält er den Mund und meldet auch verdächtige Wunden nicht bei der Kon-Sicherheit, genausowenig, wie er Ihre Cyberware beim Hersteller für Garantiezwecke registrieren läßt. Er hat schließlich auch seine eigenen Leichen im Keller.

ATTRIBUTE
Konstitution: 2
Schnelligkeit: 3
Stärke: 2
Charisma: 2
Intelligenz: 4
Willenskraft: 2
Essenz: 5,8
Reaktion: 3

FERTIGKEITEN
Biologie: 6
Biotech: 8
Gebräuche (Straße): 3
Verhandlung: 4

CYBERWARE
Datenbuchse

Professionalitätsstufe: 1-2

TALISKRÄMERIN

"Wenn du nach den magischen Sachen suchst - ich hab sie. Pulver, Knochen, Tränke. Nur die besten Zutaten und Materialien. Was schwebt dir vor? Falls ich es nicht selbst hab, kann ich es organisieren. Ich hab ne Menge Freunde im ganzen Plex und auch nicht wenige draußen."

ZITATE

"Als erstes schauen wir uns mal deinen Credit an, Chummer!"

"Beim Geist meines Onkels! Es ist echte elfische (oder zwergische oder orkische oder trollische) Arbeit!"

"Natürlich kann ich nicht dafür garantieren, daß es unter allen Bedingungen funktioniert."

KOMMENTAR

Die Taliskrämerin handelt mit magischen Waren und Dienstleistungen, sozusagen als okkulte Zwischenhändlerin. Sie arbeitet auch schon mal nebenher als Hehlerin für gestohlene magische Materialien wie auch für Informationen.

ATTRIBUTE
Konstitution: 2
Schnelligkeit: 3
Stärke: 3
Charisma: 2
Intelligenz: 3
Willenskraft: 4
Essenz: 6
Magie: 6
Reaktion: 3

FERTIGKEITEN
Gebräuche (Straße): 4
Magietheorie: 8
Verhandlung: 6
Hexerei: 4

BESONDERE FERTIGKEITEN
Einschätzen Magischer Waren: 6
Holzarbeiten: 4
Metallarbeiten: 4

Professionalitätsstufe: 1-2

TROLL-RAUSSCHMEISSER

"Mach keinen Ärger, dann bleiben deine Knochen heil."

ZITATE

"Schätze, du verpißt dich jetzt, Kurzer."

"Na, tut's weh?"

"Meinste mich?"

"Wir machen jetzt zu."

KOMMENTAR

Troll-Rausschmeißer sind in vielen Clubs beliebt und das nicht nur in den härteren Spelunken. Jeder Besitzer eines Etablissements sieht es lieber, wenn Unruhestifter gehen, ohne Schaden anzurichten. Dafür sind Trolle genau die richtigen. Nur wenige Betrunkene schlagen sich mit einem Muskelberg.

ATTRIBUTE
Konstitution: 9
Schnelligkeit: 3
Stärke: 9
Charisma: 1
Intelligenz: 1
Willenskraft: 2
Essenz: 6
Reaktion: 2

FERTIGKEITEN
Bewaffneter Kampf: 3
Gebräuche (Straße): 2
Feuerwaffen: 2
Waffenloser Kampf: 6

Professionalitätsstufe: 2-3

YAKUZA-BOSS

"Die Zeiten haben sich geändert. So ist das Leben. Wenn man erfolgreich bleiben will, muß man sich den gesellschaftlichen Veränderungen anpassen. Wir in der Yakuza haben das getan und dabei so viel wie möglich von den alten, ehrbaren Sitten bewahrt, während wir gleichzeitig das Neue gelernt haben. Die Gesellschaft wird uns immer brauchen. Wir sind für den Fortgang der Geschichte unverzichtbar."

ZITATE

"Die Neuen sind doch nur Gangster und Grobiane. Sie haben kein rechtes Ehrgefühl. Und die Koreaner und Chinesen sind eh bloß Barbaren."

KOMMENTAR

Der Yakuza-Boß ist trotz seines philosophierenden und höflichen Gebarens ein krimineller Vordenker. Seine wirklichen Pläne sind ruchlos, und doch strebt er stets danach, seine harten Kanten hinter einem Schleier von Kultur und Noblesse zu verbergen. Die älteren Bosse ziehen Taktiken, die auf Einfluß und Manipulation hinauslaufen, der Politik grober Einschüchterung und Gewalt, wie die jüngeren sie schätzen, vor.

ATTRIBUTE
Konstitution: 3
Schnelligkeit: 4
Stärke: 3
Charisma: 5
Intelligenz: 6
Willenskraft: 5
Essenz: 3,2
Reaktion: 5

FERTIGKEITEN
Gebräuche (Konzern): 4
Gebräuche (Straße): 5
Führung: 5
Verhandlung: 6

CYBERWARE
Datenbuchse, 60 Mp Memory
Reflexbooster (1)

Professionalitätsstufe: 3-4

ZWERGENTECHNIKER

"Ich weiß, daß es ne stereotype Frage ist, aber was liegt an? Lieber stereotyp, als lange um den heißen Brei herumreden. Ich mag Tech, und damit hat es sich. Will damit nich sagen, daß mir Tech im Blut liegt. Es ist ein Talent, ein Interesse. Und ich hab echt Ahnung davon."

ZITATE

"Heutzutage weiß niemand mehr solide handwerkliche Arbeit zu schätzen."

"Was glaubst du, wen du hier bezahlst? Irgend'nen trotteligen Ork, der ne Schalttafel nicht von nem Brotkorb unterscheiden kann?"

"Ach wie niedlich! Diese Pelzigen stehen wirklich auf winzige Schaltungen!"

KOMMENTAR

Der Zwergentechniker ist nicht unbedingt besser als ein anderer, aber er stößt gern ins große Horn, wann immer er eine Gelegenheit findet. Vielleicht gibt er sich einfach nur mehr Mühe, obwohl er das nie zugeben würde.

ATTRIBUTE
Konstitution: 4
Schnelligkeit: 2
Stärke: 3
Charisma: 2
Intelligenz: 6
Willenskraft: 4
Essenz: 3,8
Reaktion: 4

FERTIGKEITEN
Computertheorie: 6
Computer(B/R): 6
Elektronik(B/R): 9
Elektronik: 6
Gebräuche (Straße oder Konzern): 3

CYBERWARE
Datenbuchse, 200 Mp Memory

Professionalitätsstufe: 1-2

CRITTERS

All eure Waffen und euer ganzer Cyberschrott sind nur noch einen Dreck wert, wenn ihr den Barghest heulen hört ...
- Werbespot für den SimSinn-Thriller "Howl"

DIE KRÄFTE DER ERWACHTEN

Die Kräfte oder angeborenen magischen Fähigkeiten der Erwachten sind vielgestaltig. Nachstehend folgen allgemeine Beschreibungen dieser Kräfte, die einzelne Kreaturen teilweise besitzen.

Buchstäblich alle paranormalen Wesen verfügen über irgendeine Möglichkeit des Angriffs. Stützen sie sich dabei auf einfache körperliche Fähigkeiten, so sind die Einzelheiten bei ihren Statistiken aufgeführt. Besondere Angriffsformen sind ebenfalls angegeben. Diese reichen vom schmerzhaften, aber vor allem ärgerlichen Schlag auf den Kopf, den man von einem Herdgeist mit der Bratpfanne verabreicht bekommt, bis zu den zerschmetternden Blitzen der Sturmgeister.

[ANMERKUNG: Wenn zwei einander direkt entgegengesetzte Kräfte, zum Beispiel Unfall und Schutz, auf denselben Charakter angewandt werden, würfeln Sie eine Probe für jede der beiden Kräfte, wobei der Mindestwurf durch die Stufe der jeweils anderen Kraft angegeben wird. Der siegreiche Critter erzielt dann auf den Charakter Wirkungen mit einer Stufe, die der Zahl seiner Nettoerfolge entspricht. Man bezeichnet dieses Verfahren als Vergleichende Probe.

Betrachten Sie bitte die im Rahmen der Beschreibungen angegebenen Spielverfahren nicht als feste Regeln, sondern als Vorschläge für den Spielleiter. Spieler können die Fähigkeiten der Gegenseite niemals präzise abschätzen; es besteht immer das Risiko, daß bei einem bestimmten Critter eine Kraft etwas anders funktioniert als gewohnt. Ungewißheit ist ein wunderbares Werkzeug der Dramaturgie.

Die Kräfte von Elementar- und Naturgeistern sollten so beständig wie möglich gehandhabt werden, da man diese Wesen beschwören kann.]

BEWEGUNG

Das Wesen kann innerhalb des von ihm beherrschten Gebietes die Bewegung seines Opfers entweder beschleunigen oder hemmen, indem es die Bewegungsrate mit seiner Essenzstufe multipliziert oder durch sie dividiert.

BINDUNG

Bindung ermöglicht es einem Critter, sein Opfer an irgendeine Oberfläche oder sich selbst zu "heften". Die Bindung weist eine Stärkestufe in Höhe der doppelten Essenz des Wesens auf.

ELEKTRISCHE ENTLADUNG

Diese Kraft erlaubt es einem Wesen, ein Ziel mit einer elektrischen Entladung anzugreifen. Je nach Art des Wesens reichen die Ergebnisse von einem leichten Schock bis zu einem regelrechten Blitzschlag. Opfer einer Elektrischen Projektion können weder ausweichen noch abwehren. Der Schaden beträgt im Regelfall (Essenz)M, und desorientiert das Opfer für eine Anzahl Runden gleich der Essenzstufe des Wesens.

ENTFREMDUNG

Diese Kraft ermöglicht es einem Wesen, ein oder mehrere Opfer mit einer Aura zu umhüllen, die die Opfer den Blicken anderer entzieht. Das wird wie die Unsichtbarkeit beim Zaubern behandelt und zwar mit einer Kraftstufe gleich der Essenz des Wesens. Ein Opfer unterliegt der Entfremdungskraft für eine Anzahl Stunden gleich der Essenz des Critters.

Die Entfremdungskraft ist nicht als wohltätiger Schutzzauber gedacht, vielmehr sind die Opfer für ihre Umgebung nicht zu sehen, nicht zu berühren und nicht zu hören, so als würden sie gar nicht existieren. Autofahrer bremsen ihretwegen nicht, niemand spricht mit ihnen, und ihre Freunde schießen durch sie hindurch. Verzweiflung macht sich in ihnen breit.

Das Opfer muß mindestens 1 Erfolg auf ein passendes Attribut oder eine geeignete Fertigkeit gegen die Essenz des Critters als Mindestwurf schaffen, um eine gefährliche Situation zu vermeiden oder jemandes Aufmerksamkeit zu gewinnen.

EINFLUSS

Einfluß erlaubt es einem Wesen, dem Opfer Anregungen ins Bewußtsein zu pflanzen, wodurch die betroffene Person zu irgendeiner Aktion, Reaktion oder Emotion angestachelt wird. Um das zu bewirken, tritt das Charisma-Attribut (oder die Essenz, wenn kein Charisma vorhanden) des Critters in einer vergleichenden Erfolgsprobe gegen die Willenskraft des Opfers an, wobei der Mindestwurf durch die jeweils gegnerische Stufe angegeben wird. Benutzen Sie die Anzahl der Nettoerfolge als Leitlinie für die Stärke der Suggestion.

ANMERKUNG FÜR DEN SPIELLEITER: Die Fähigkeit, Furcht einzuflößen, gilt als erheblich weniger wirksam als die Kraft des *Grauens*.

ESSENZENTZUG

Mit Hilfe dieser Kraft vermag ein Wesen einem anderen Essenz zu entziehen und die geraubten Punkte zur eigenen Stufe zu addieren. Das Wesen darf auf diese Weise seine Essenzstufe bis maximal auf das Doppelte des normalen Höchstwertes für seinen Typ steigern. Humanoide Wesen haben daher einen Höchstwert von 12.

Essenz wird nur in der Präsenz starker Gefühle übertragen. Dabei kann es sich um die Leidenschaft Liebender handeln, das Entsetzen eines unfreiwilligen Opfers oder den Zorn eines besiegten Feindes. In jedem Fall muß die Emotion stark und persönlich auf das entziehende Wesen gerichtet sein. Normalerweise erfor-

PARANATURALISMUS

Die Erde ist die Heimat einer fast grenzenlosen Vielfalt an Tieren. Selbst in den schwierigen Zeiten des späten zwanzigsten und frühen einundzwanzigsten Jahrhunderts wurden ständig weitere Arten entdeckt, während andere der Ausrottung anheimfielen. Während der turbulenten Periode des Erwachens wurden mehr neue Arten und Unterarten entdeckt als je zuvor seit der Entwicklung der wissenschaftlichen Klassifizierung (selbst nach Abzug zahlreicher Mutationen und regelrechter Schwindel).

Die explosive Vermehrung neuer und abgewandelter Lebensformen hat zur Entwicklung neuer Forschungsfelder geführt, die oft unter dem Oberbegriff Paranaturalismus zusammengefaßt werden. Paranaturalisten spezialisieren sich auf Arten, die nach 2000 identifiziert wurden, und viele spezialisieren sich weiter auf Aspekte wie Parabiologie, Parasoziologie (betrifft besonders die verschiedenen Metamenschen und offiziell anerkannten Sapienten) sowie paranatürliche Biotechnologie. Manche Forscher untersuchen gar fossile Lebensformen nach Hinweisen, ob es sich um Paraarten handelt. Die Erforschung der Ursprünge dieser Paraarten hat zu einigen faszinierenden Theorien geführt.

Die meisten Paraarten scheinen ein besonderer Ausdruck der DNA unter Einwirkung eines hohen Niveaus magischer Energie zu sein. In diesen Fällen gebiert eine Generation Junge, die eine Paraart darstellen, während sie selbst unberührt bleibt. Mit der Zeit verschwindet die natürliche Art und wird vollständig durch die Paraart ersetzt.

In bestimmten Fällen unterliegt die natürliche Art oder ein Teil davon einem Vorgang der Goblinisierung, wenn die ansteigende Flut magischer Energie eine bestimmte Schwelle überschreitet. Sofern sich nicht die ganze ursprüngliche Art in Massen verändert, bleibt sie als solche bestehen (wie es beim Menschen der Fall ist), produziert aber auch später noch einzelne Individuen der Paraart. Gelegentlich entwickelt ein augenscheinlich normales Individuum einer solchen Art erst in der Pubertät paranormale Züge oder Kräfte.

In manchen Fällen kommen durchgehend nur Junge zur Welt, die der ursprünglichen natürlichen Art ähneln, jedoch in der Pubertät goblinisieren. Die meisten derartigen Individuen sind feindselig und bösartig.

Das verwirrendste Problem, mit dem sich die Paranaturalisten konfrontiert sehen, ist die Existenz mehrerer Paraarten von Wirbeltieren mit drei Gliederpaaren, wobei ein Paar typischerweise als Flügelpaar ausgebildet ist. Die bekanntesten Wesen dieser Art sind die Westlichen Drachen und die Greifen. Die Existenz dieser sechsgliedrigen Wesen verletzt seit langem bestehende Theorien über die Evolution der Wirbeltiere, und bislang wurde keine zufriedenstellende Erklärung gefunden. Selbst der normalerweise schwatzhafte und rechthaberische große Drache Dunkelzahn lehnt es ab, zu diesem Thema Stellung zu beziehen.

Trotzdem offenbart eine sorgfältige Begutachtung von Dunkelzahns frühen Interviews mit Vertretern der Weltmedien mehrere Bezüge zu einem "Erwachen". Genau diese Kommentare veranlaßten Holly Brighton dazu, die neuen globalen Bedingungen als Erwachte Welt zu bezeichnen. Dieselben Kommentare führten auch einige Forscher zu dem Schluß, daß die großen Drachen entstanden, als ein bestimmtes Mananiveau erreicht wurde und sich dadurch eine Art kollektiv-unterbewußte Schablone manifestierte. Dieser Theorie wird in wissenschaftlichen Kreisen mehrheitlich wenig Glauben geschenkt, obwohl sie die sechsgliedrige Gestalt der Drachen erklärt.

Eine Gegentheorie besagt, daß die Großen Drachen Besucher aus einer anderen Welt sind, in der eine sechsgliedrige Gestalt das Wirbeltiergrundmuster darstellt, aber die Wissenschaft hält auch davon nicht viel. Der populäre Glaube, daß die Großen Drachen aus jahrtausendelangem Schlaf erwacht sind, scheint gleichermaßen unglaubhaft.

Kein Ansatz kann Drachen und andere sechsgliedrige Lebewesen erklären, abgesehen von dem der fremdartigen Lebensform. Nach dieser Theorie erreichten die genannten Wesen zusammen mit anderen Paraarten die Erde in einer "Weltraum-Arche". Das ist ebenfalls unwahrscheinlich, da die fraglichen Paraarten eindeutig zu verschiedenen Zeiten auftraten.

- Auszug aus der Einleitung zu WECHSELBALG ERDE: EINE NEUARTIGE BETRACHTUNG DES LEBENS von Gamiel Shaath und Miguel Martinez

dert die Übertragung auch Körpermaterial, wie Blut für Vampire oder Fleisch für Wendigos, wenn auch oft nur in symbolischem Ausmaß.

Der Vorgang des Essenzentzuges nimmt einige Minuten in Anspruch, in deren Verlauf es zu keiner Störung kommen darf. Das Wesen darf so viele Essenz-Punkte entziehen, wie es gegenwärtig selbst besitzt, mindestens jedoch 1 Punkt.

Es ist nicht möglich, einem Opfer Essenz zu entziehen, das sich heftig zur Wehr setzt. Entweder unterzieht sich das Opfer freiwillig der Prozedur, oder es muß körperlich oder magisch im Zaum gehalten werden. Die psychische Stimulation der Berührung durch das Critter (zum Beispiel ein Vampirbiß) öffnet eine empathische Verbindung zwischen ihm und dem Opfer, das durch den Entzug in Ekstase gerät. Die Freisetzung von Endorphinen und andere Veränderungen der Körperchemie, die durch dieses Erlebnis ausgelöst werden, können süchtig machen. Ein Opfer muß jedesmal, wenn ihm Essenz entzogen wird, eine Erfolgsprobe auf Willenskraft gegen Mindestwurf 4 ablegen. Ein Scheitern bedeutet, daß es der Sucht erliegt und fortan aktiv mitwirkt, in der Hoffnung, das Erlebnis wiederholen zu dürfen. Dies führt natürlich zu einem rapiden Verlust an Essenz und dem Tod des Süchtigen.

Wesen können Essenz auch anderen Wesen entziehen, die ihrerseits die entsprechende Kraft besitzen. In diesen Fällen ist die Brücke einer starken Emotion nicht erforderlich, wohl aber nach wie vor Ungestörtheit während der Prozedur. Diese Handlung erfordert eine Essenzprobe gegen Mindestwurf 4 für beide Opponenten. Der Sieger entzieht dem anderen Essenz in Höhe der Anzahl seiner Nettoerfolge. Ein Beispiel: Zwei Vampire mit jeweils Essenz 5 ringen miteinander um eine Übertragung. Jeder wirft 5 Würfel. Der erste erzielt 3 Erfolge, der zweite 5. Somit entzieht der zweite Vampir dem ersten 2 Punkte Essenz. Ein Vampir, dessen Essenz auf diese Weise auf 0 reduziert wird, stirbt sofort und für immer.

FLAMMENAURA

Das Wesen kann Flammen aus seiner Körperoberfläche züngeln lassen, die jeden, der es berührt, verbrennen. Intensive Formen dieser Kraft können hölzerne Waffen entflammen oder sogar Metall- oder Plastikwaffen schmelzen lassen. Die Flammen erhöhen das Powerniveau jedes erfolgreichen Nahkampfangriffs, den die Kreatur ausführt, um 2.

Jeder erfolgreiche Nahkampfangriff gegen ein Wesen mit dieser Kraft bedeutet, daß auch der Angreifer Schaden durch die starke Hitze erleidet. Er muß auf seine Konstitution gegen einen Schaden in Höhe von (Essenz der Kreatur)M würfeln. Panzerung kann dabei hilfreich sein, vorausgesetzt, der Spielleiter bestimmt, daß der Angreifer die Kreatur mit einem gepanzerten Körperteil getroffen hat.

FLAMMENODEM

Mit dieser Kraft kann ein Wesen Feuer speien, häufig in Form eines Feueratems. Ein entsprechender Angriff hat einen Schadenscode von (Essenz)L.

Ein Wesen kann den Angriff aufrechterhalten, erleidet dann aber Entzug wie ein Zauberer. Der Enzugscode beträgt (Essenz)S. Bei einer Aufrechterhaltung des Flammenodems verteilt das Wesen die Auswirkungen über eine Anzahl Quadratmeter gleich seiner Essenzstufe. Leicht entflammbare Gegenstände können durch einen solchen Angriff entzündet werden.

GESTEIGERTE SINNE

Diese Kraft umfaßt Schwachlicht- und Infrarotsicht, eine Intensivierung von Gehör und Geruchssinn, wärmespürenden Organen, Sonaren und Bewegungsdetektoren (die Fähigkeit, elektrische Feldstörungen wahrzunehmen) usw.

GIFT

Der Angriff des Wesens ist giftig. Der Schadenscode beträgt (Essenz)S. Behandeln Sie diese Kraft als Toxin mit einer Schnelligkeit von 1 Runde.

GRAUEN

Diese Kraft ermöglicht es einem Wesen, seinem Opfer überwältigende Angst entweder vor dem Revier oder ihm selbst einzuflößen. Das Opfer sucht in wilder Panik den nächsten Ort auf, der ihm Sicherheit zu bieten scheint.

Der Spielleiter sollte eine vergleichende Probe auf die Willenskraft des Opfers und die Essenz der Kreatur würfeln, wobei der Mindestwurf jeweils durch die gegnerische Stufe angegeben wird. Die Nettoerfolge der Kreatur sind ein Maßstab für die Stärke der Angst.

IMMUNITÄT GEGEN ALTERN

Das Wesen altert nicht und wird auch nie unter den schwächenden Auswirkungen fortgeschrittenen Alters leiden.

IMMUNITÄT GEGEN GIFTE

Das Wesen erhält beim Widerstand gegen die Auswirkungen eines Toxins (Gift oder Droge) eine Anzahl zusätzlicher Würfel gleich seiner doppelten Essenzstufe.

IMMUNITÄT GEGEN KRANKHEITSERREGER

Das Wesen erhält beim Widerstand gegen Infektionen oder Krankheiten eine Anzahl zusätzlicher Würfel gleich seiner doppelten Essenzstufe.

IMMUNITÄT GEGEN NORMALE WAFFEN

Das Wesen erhält beim Widerstand gegen von gewöhnlichen Waffen angerichteten Schaden eine Panzerung gleich seiner doppelten Essenzstufe. Diese Kraft wirkt nicht gegen magische Waffen. Gegen elementaren Schaden (wie Feuer, Luftmangel, Wasserwerfer und so weiter) werden die Auswirkungen halbiert (Panzerungsstufe gleich der Essenz).

INFEKTION

Wenn ein essenzentziehendes Wesen (wie ein Vampir) die Essenz eines Opfers auf 0 reduziert hat, wird das Opfer krank und stirbt scheinbar. Kurz nach seinem "Tod" wird es als Wesen des Typs wiederauferstehen, dem es den Essenzentzug zu verdanken hat. Seine Essenz beträgt nach wie vor 0. Solche "neugeborenen" Kreaturen sind gefährlich. Obwohl sie ihrer neuen Verfassung kaum bewußt sind, treibt der Instinkt sie an, ihren Hunger auf jede nur mögliche Art zu stillen. Nach ihrem "Tod" werden dergestalt infizierte Spielercharaktere nicht mehr von den Spielern geführt, sondern fortan vom Spielleiter.

MAGISCHER SCHUTZ

Mit dieser Kraft (deren Stufe durch die Essenz angegeben wird) hilft das Wesen der geschützten Person bei der Abwehr von Zaubersprüchen.

MANIFESTATION

Ein Astralwesen mit der Manifestationskraft kann sich vorübergehend in der physikalischen Welt manifestieren. Wenn es das tut, liegt seine Körperliche Attributsstufe beim selben Wert wie seine Essenz, solange die Beschreibung nicht irgendeinen Modifikator angibt. Die Mindestmanifestationsstufe beträgt 1. Zusätzlich dient die Essenzstufe solcher Wesen der Abwehr von Zaubersprüchen.

Wenn ein Angreifer einen manifestierten Geist mit einer weltlichen Waffe angrifft, benutzen Sie seine Willenskraft anstelle

der normalen Angriffsfertigkeit. In der Konfrontation mit Widersachern aus der Geisterwelt ist unerschütterliche Willensstärke wichtiger als Waffengeschick. Angriffe mit Waffenfokussen, sonstige magische Angriffe und solche unter Ausnutzung einer Verwundbarkeit des Geistes unterliegen nicht dieser Regel.

Des weiteren haben manifestierte Geister die Kraft der Immunität gegen normale Waffen gegenüber Fernkampfangriffen, da diese den Willen des Angreifers nicht mit voller "Ladung" übertragen. Gegenüber solchen Angriffen sind sie mit einer Stufe gleich ihrer doppelten Kraftstufe "gepanzert".

Im Nahkampf sieht das anders aus, da dabei nichts die Auswirkungen der Courage dämpft, mit der der Angreifer kämpft.

In Astralgestalt erhalten Geister einen Initiativemodifikator von +20 und in Manifestationsgestalt einen von +10.

NEBELGESTALT

Das Wesen kann seinen Körper in einen Nebel verwandeln, anscheinend durch Beherrschung des molekularen Zusammenhangs der Zellen. Der Nebel kann jeden Spalt und jede Lücke durchdringen, die nicht luftdicht ist, ja, sogar in Filtersysteme eindringen, die gegen Gase und Verschmutzung gesichert sind. Systeme, die gegen das Eindringen von Bakterien oder Viren gesichert sind, halten ihn jedoch auf. Solange es Nebelgestalt hat, ist das Wesen zusätzlich mit Immunität gegen normale Waffen versehen, einschließlich solcher, gegen die es eine Verwundbarkeit aufweist. Ein Wesen in Nebelgestalt kann durch Magie beeinflußt werden. Wird es einer Substanz ausgesetzt, gegen die es allergisch ist, verwandelt es sich zwangsweise in seine körperliche Gestalt zurück (das Allergen, das am ehesten dazu führt, ist das Sonnenlicht; andere Substanzen müssen in Form von Pulvern oder Flüssigkeiten in den Nebel gesprüht werden). Ein Wesen benötigt eine Komplexe Handlung, um Nebelgestalt anzunehmen. Muß es sie gezwungenermaßen wieder ablegen, so geschieht dies augenblicklich.

LÄHMENDE BERÜHRUNG / LÄHMENDES HEULEN

Jede Berührung (einschließlich Angriffe, die keinen Schaden bewirken) reduziert für 2W6 Minuten die Schnelligkeit des Opfers um die Essenzstufe des Wesens. Mehrfache Berührungen können auch mehrfache Senkungen der Schnelligkeit herbeiführen. Sinkt die Schnelligkeit auf 0, wird das Opfer bewegungsunfähig. Um weiteratmen zu können, muß es jede Minute eine Willenskraftprobe gegen die Essenz des Critters würfeln. Schafft es eine dieser Proben nicht, hört es auf zu atmen und stirbt in 1W6 Minuten, es sei denn, der Lähmungseffekt hört vorher auf, oder Erste Hilfe wird angewandt.

Die akustische Form dieser Kraft wird Lähmendes Heulen genannt, und ihre Auswirkungen werden durch eine vergleichende Probe auf die Essenz des Critters und die Willenskraft des Opfers bestimmt und zwar mit der jeweils gegnerischen Stufe als Mindestwurf. Der Critter benötigt nur 1 Nettoerfolg, um das Opfer zu beeinflussen.

PESTILENZ

Das Opfer wird mit einer Krankheit infiziert, die von den Auswirkungen einer VITAS-3-Infektion ähnelt.

PSYCHOKINESE

Das Wesen vermag psychokinetische Energie mit einer Stärke gleich seiner Essenzstufe zu erzeugen, was ähnlich funktioniert wie der Zauberspruch "Zauberfinger".

REGENERATION

Das Wesen kann durch Wunden nicht getötet werden, es sei denn, diese würden die Wirbelsäule oder das Gehirn verletzen. Überprüfen Sie das stets, wenn das Wesen eine Tödliche Wunde erhält oder kumulative Wunden es niederstrecken. Werfen Sie 1W6. Ein Ergebnis von 1 gibt an, daß das Wesen tatsächlich tot ist. Sonstige Wunden schmerzen dem Wesen trotz dieser Kraft und hemmen seine Aktionen wie bei normalen Charakteren, aber falls die Wunden es nicht töten, verschwinden sie mit Beginn der nächsten Kampfrunde wieder.

Schaden durch Waffen, die massive Gewebeschäden herbeiführen (Feuer, Explosionen und so weiter) töten das Wesen bei einem Würfelergebnis von 1 oder 2 auf 1W6.

SCHUTZ

Diese Kraft erlaubt es einem Wesen, in seinem Revier Unfälle zu verhindern, sowohl normale wie durch die Kraft des Unfalls hervorgerufene.

STEIGERUNG KÖRPERLICHER ATTRIBUTE

Mit Hilfe dieser Kraft addiert ein Wesen seine aktuelle Essenzstufe zu seinen körperlichen Attributen. Die Kraft kann auf bestimmte Attribute oder auch in der Wirkungsdauer und der Anzahl der Anwendungsmöglichkeiten begrenzt sein.

SUCHE

Das Wesen kann irgendeine Person, einen Ort oder ein Objekt innerhalb seines Reviers ausfindig machen. Seine Stufe für die Wahrnehmung versteckter Objekte oder Personen beträgt das Doppelte seiner Essenz. Um unentdeckt zu bleiben, muß ein Charakter oder Objekt eine vergleichende Probe würfeln, wie zu Beginn dieses Kapitels erläutert.

TIERBEHERRSCHUNG

Manche Critters verfügen über eine gesteigerte Empathie gegenüber Tieren, die normalerweise auf eine bestimmte Tierform wie Raubtiere oder Schuppentiere begrenzt ist. Mit Hilfe dieser Kraft kann das Wesen dann automatisch verhindern, daß die entsprechenden Tiere angreifen, Alarm schlagen und so weiter. Durch Konzentration kann der Critter ein einzelnes Tier so beherrschen, daß er mit dessen Sinnen wahrnimmt und sein Verhalten steuert. Das Verhalten bleibt jedoch in dem Rahmen, der für das Tier normal ist. Dementsprechend kann ein beherrschter Affe kein Auto fahren. Ein Critter kann so viele Kleintiere (wie Katzen und Ratten und ähnliche) beherrschen, wie durch sein (Charisma)W6 angegeben wird. Er kann eine Anzahl größerer Tiere (wie Wölfe, Löwen und so weiter) in Höhe seines Charisma-Attributs beherrschen.

ÜBLER ATEM

Die übelkeiterregenden Auswirkungen, die der Atem des Wesens zeitigt, behindern das Opfer in seinen Aktionen. Das Opfer würfelt eine Widerstandsprobe auf Willenskraft oder Konstitution (die höhere der beiden Stufen) gegen den Schadenscode dieser Kraft: (Essenz des Wesens)S-Betäubung. Panzerungen und Hautpanzerungen helfen nicht.

UNFALL

Die Kraft Unfall befähigt ein Wesen dazu, scheinbar normale Unfälle geschehen zu lassen. Die Art der Unfälle und deren Ergebnisse variieren entsprechend dem Gelände, das von dem Wesen beherrscht wird. Wird ein Charakter durch diese Kraft

beeinflußt, muß er eine Probe auf Schnelligkeit oder Intelligenz (je nachdem, welches Attribut höher ist) gegen einen Mindestwurf gleich der Essenz des angreifenden Wesens würfeln. Schafft er die Probe nicht, so stolpert er oder bekommt den Mund voller Blätter oder gar eine Sahnetorte ins Gesicht oder ähnliches. Unfall ist nicht direkt gefährlich, kann es aber umweltbedingt werden. So ist nicht auszuschließen, daß der Sturz von einem schmalen Felssims im Gebirge die unangenehmsten Folgen nach sich zieht.

VERSCHLEIERUNG

Diese Kraft beinhaltet eher die Fähigkeit eines Wesens, sich innerhalb seines Reviers zu verbergen, als sich unsichtbar zu machen. Die Verschleierungskraft wird im allgemeinen mit Naturgeistern in Verbindung gebracht. Ein Wesen kann Verschleierung dazu nutzen, um sich und seine Gefährten vor einer Gefahr zu verbergen, oder auch dazu, etwas zu verstecken, was von Leuten gesucht wird. Der Einsatz dieser Kraft addiert die Essenzstufe des Wesens zum Mindestwurf für jeden Wahrnehmungswurf.

VERSCHLINGEN

Die Kraft des Verschlingens ermöglicht es einem Wesen, ein Opfer in sich oder auch in ein der Art des Wesens entsprechendes Gelände oder Element hineinzuziehen. Das Opfer unterliegt allen Auswirkungen eines Untertauchens in der jeweiligen Substanz, ist also meistens vom Ersticken bedroht.

Der Spielleiter sollte eine vergleichende Probe auf die Willenskraft des Opfers und die Essenz der Kreatur würfeln, wobei die gegnerische Stufe jeweils den Mindestwurf angibt. Vergleichen Sie die Erfolge. Erzielt die Kreatur mehr Erfolge, wird das Opfer von der Substanz verschlungen und erstickt oder erleidet einen anderen passenden Schaden. Es kann nicht entkommen, solange die Kreatur die Kraft gegen es einsetzt. Greift die Kreatur jedoch ein anderes Opfer an (sei es mit einer Kraft oder einer körperlichen Attacke), so wird das erste aus der Verschlingung befreit.

Für jede Runde, in der ein Charakter vom Ersticken bedroht ist, würfelt der Spieler auf Konstitution gegen den Schadenscode (Essenz der Kreatur)M-Betäubung. Hautpanzerungen und getragene Panzerungen zählen in diesem Fall nicht mit.

Geister, die über diese Kraft verfügen, unterliegen den folgenden Regeln:

Der Versuch zu verschlingen ist ein Nahkampfangriff. Der Geist setzt seine Schnelligkeit ein, um das Ziel zu treffen. Das Ziel muß einen erfolgreichen Gegenangriff durchführen, um dem Verschlingen zu entgehen. Wird das Opfer verschlungen, sind die Auswirkungen unterschiedlich.

Jedesmal, wenn das Opfer mit einer Handlung an der Reihe ist, kann es zu entrinnen versuchen. Würfeln Sie eine vergleichende Probe auf die Stärke des Opfers und die Essenz des Geistes gegen Mindestwurf 4. Gewinnt das Opfer, ist es frei. Jedesmal, wenn der Geist mit einer Handlung an der Reihe ist, müssen verschlungene Opfer dem entsprechenden Schaden widerstehen.

Von Feuer verschlungen: Als würde man von dem Geist im Kampf getroffen; Schaden (Essenz)M, +2 Powerniveau für die Flammenaura. Der Charakter muß einem Schaden in Höhe von (Essenz+2)M widerstehen. Stoßpanzerung hilft, nicht jedoch ballistische Panzerung, die zu schmelzen droht.

Von Wasser verschlungen: Das Opfer muß einem Schaden von (Essenz)M-Betäubung widerstehen. Das Powerniveau steigt um 1 pro Handlung des Geistes seit Verschlingung des Opfers. Dieses Verfahren ist gefährlicher als normales Ertrinken, da der Geist großen Druck auf verschlungene Opfer ausüben kann. Opfer, die das Bewußtsein verlieren, bleiben während der Handlungen des Geistes weiter dem Schaden ausgesetzt und erleiden in der Folge Tödlichen Schaden. Letzten Endes ertrinken sie.

Von Luft verschlungen: Das Opfer muß den (Essenz)S-Betäubungseffekten des Üblen Atems der Kreatur widerstehen, entweder mit Willenskraft oder Konstitution, je nachdem, welches das höhere Attribut ist. Da ein Geist Atemgeräte oder andere Schutzsysteme astral durchdringen kann, bieten sie keinen Schutz. Das verschlungene Opfer nimmt von dem Moment an, in dem es bewußtlos wird, Tödlichen Schaden und erstickt schließlich.

Von Erde verschlungen: Das Opfer muß dem (Essenz)S-Schaden durch das zermalmende Gewicht des Geistes widerstehen. Stoßpanzerung hilft dabei, nicht jedoch ballistische.

VERSTÄRKTER PANZER

Eine Kreatur mit dieser Kraft besitzt ein Exoskelett mit denselben Eigenschaften wie Fahrzeugpanzerung. Weitere Informationen finden Sie unter **Fahrzeuge, Waffen und Magie** auf S. 108.

VERSTEINERNDER BLICK

Wenn das Opfer dem Wesen in die Augen blickt, muß es eine Widerstandsprobe auf Intelligenz gegen die Essenz des Wesens als Mindestwurf ablegen. Ein Wesen kann eine Anzahl Opfer in Höhe seiner Essenzstufe gleichzeitig versteinert halten. Wenn Opfer ihre Widerstandsprobe nicht schaffen, so können sie unter Wirkung dieser Kraft nichts anderes tun, als zu versuchen, den Bann zu durchbrechen, was genauso funktioniert wie die beschriebene Widerstandsprobe.

VERWIRRUNG

Durch Anwendung seiner Verwirrungskraft kann ein Wesen seinen Opfern die Orientierung rauben. Die Betroffenen wandern ziellos durch das Revier des Critters. Die Verwirrung hält für so viele Stunden an, wie die Essenzstufe des Wesens angibt. Die Konsequenzen können unterschiedlichster Art sein. Wenn ein Herdgeist in einem Haus Verwirrung stiftet, passiert vielleicht nichts Schlimmeres, als daß Leute gegen Wände laufen oder eine Toilettentür versehentlich für den Ausgang halten. Stiftet jedoch ein Berggeist in seinem heimischen Gelände Verwirrung, könnte leicht jemand über die nächste Klippe stürzen.

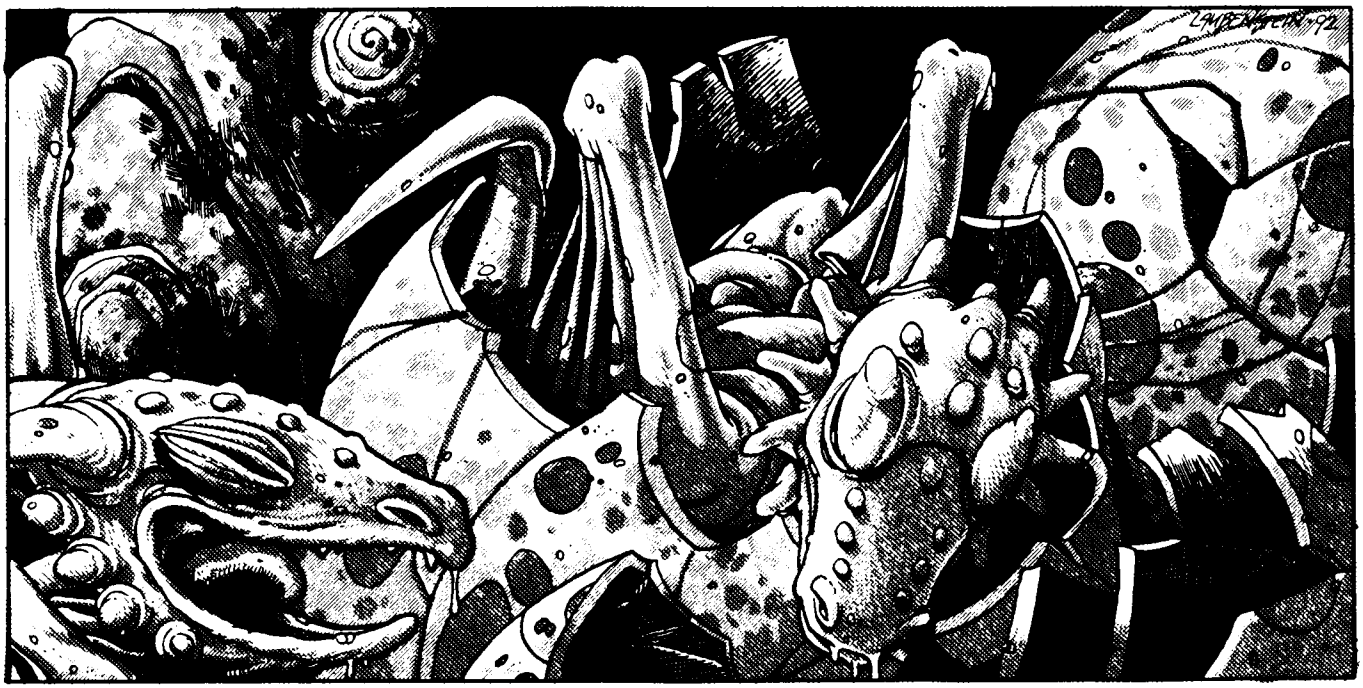
Wenn Charaktere, die von dieser Kraft befallen sind, irgendeine Probe versuchen, ist der Mindestwurf um die Essenz des die Kraft einsetzenden Wesens erhöht.

Zusätzlich muß das Opfer immer dann, wenn es vor einer Entscheidung steht, eine Willenskraftprobe gegen die Essenz des Critters als Mindestwurf würfeln. Scheitert es dabei, kann es sich einfach nicht zu irgendwas entschließen. Etwas oder jemand muß es erst an die Notwendigkeit einer Entscheidung erinnern. Eine solche verbale Ermahnung seitens eines Gefährten oder ein Angriff erlaubt eine weitere Probe. Bleibt ein Charakter sich in diesem Zustand selbst überlassen, so spaziert er schließlich ins Blaue davon.

Die Wirkung der Kraft hält so lange an, wie das Opfer sich im Einflußbereich des Critters aufhält.

ZWANG

Ein Wesen, das über Zwang verfügt, kann ein Opfer zu einer bestimmten Handlung zwingen, vergleichbar einer posthypnotischen Suggestion. Die Kraft ist oft auf eine bestimmte Handlung begrenzt. Behandeln Sie diese Kraft wie einen handlungsbeherrschenden Zauberspruch, wobei die Essenz des Critters die Kraftstufe des Zauberspruches angibt.



SCHWÄCHEN ERWACHTER WESEN

Im Zuge des Auftretens neuer Lebensformen mit neuen und unerwarteten Kräften stellte sich auch heraus, daß diese Arten mit bestimmten Nachteilen größeren oder kleineren Ausmaßes geschlagen sind, die sich Gegner zunutze machen können. Vielleicht handelt es sich bei diesen Schwächen um den Versuch der Natur, das Gleichgewicht zu wahren.

ALLERGIE

Viele Wesen zeigen Reaktionen auf eine oder mehrere Substanzen oder Bedingungen. Normalerweise halten die Auswirkungen nur so lange an, wie das Wesen sich in Kontakt mit der Substanz befindet. Übliche allergieverursachende Substanzen umfassen Sonnenlicht, eisenhaltige Metalle, heilige Gegenstände (solche Allergien scheinen psychosomatisch zu sein), Kunststoffe und Schadstoffe.

Lästig: Die Allergie ärgert das Wesen, hat aber spieltechnisch keine bedeutsamen Auswirkungen.

Leicht: Verursacht Unbehagen und lenkt das Wesen ab (+1 auf alle Mindestwürfe).

Schwer: Die Berührung ist schmerzhaft für das Wesen und zwingt es oft zum Rückzug. Hält der Kontakt an, tritt eine Reaktion ein. Waffen, die aus der entsprechenden Substanz bestehen, haben ein um 2 erhöhtes Powerniveau.

Extrem: Selbst die leichteste Berührung ruft eine Reaktion hervor und verursacht an dem Wesen körperlichen Schaden. Waffen, die aus der entsprechenden Substanz bestehen, haben ein um 2 erhöhtes Powerniveau wie bei der schweren Allergie und verursachen eine zusätzliche Leichte Wunde.

ESSENZVERLUST

Das Wesen verfügt nicht über eine eigene Essenzstufe. Es bezieht Essenz nur dadurch, daß es sie regelmäßig anderen entzieht. Das Wesen verliert pro Monat 1 Punkt Essenz.

Ein Wesen, dessen Essenz auf 0 sinkt, stirbt innerhalb von Tagen oder sogar Stunden. In dieser Zeit ist es sehr gefährlich, da es sich ungeachtet seiner normalen Natur wie ein hungriges Raubtier verhält und mit gedankenloser Wut hinter frischer Essenz herjagt.

REDUZIERTE SINNE

Einer der Sinne des Wesens oder auch alle können in der Effektivität begrenzt sein. Im Regelfall funktionieren Reduzierte Sinne auf der Hälfte ihrer normalen Stufe.

VERWUNDBARKEIT

Der Metabolismus mancher Wesen wird durch Waffen, die aus besonderen Substanzen bestehen, drastisch gestört. Das Schadensniveau solcher Waffen steigt um 1 Schritt. Beispielsweise wäre ein 2L-Holzprügel gegen ein Wesen mit Verwundbarkeit gegenüber Holz eine 2M-Waffe. Wesen erholen sich (oder regenerieren) von Wunden, die sie durch Waffen von der entsprechenden Substanz erhalten haben, mit derselben Geschwindigkeit wie von Wunden anderen Ursprungs. Einfacher Kontakt mit der entsprechenden Substanz wird wie eine Lästige Allergie behandelt.

CYBERWARE FÜR CRITTERS

Critters können mit Cyberware ausgerüstet werden, im Normalfall Bodyware. Solche Operationen können ein Wesen leicht aus dem Gleichgewicht bringen, es bösartig und kaum mehr beherrschbar machen. Cybermodifizierte Critters greifen ihre Halter ebensoleicht an wie ihre geplanten Ziele. Wenn Sie ein solches Tier loslassen, würfeln Sie mit 1W6. Ist das Ergebnis gleich der Essenzstufe des Wesens oder höher, wendet es sich gegen seinen Halter. Headware, mit deren Hilfe diese Neigung gedämpft werden soll, macht das Tier dümmer und weniger aufmerksam, zusätzlich zur weiteren Senkung der Essenz. Jedes Bändigungsimplantat senkt die Essenz um 1 und zieht 2 Würfel aus jedem Wurf ab, mit dem das Verhalten des Tieres überprüft wird. Jedes Implantat senkt auch die Geistigen Attributsstufen des Tieres um 1.

EINE AUSWAHL ERWACHTER WESEN

Die folgenden Beschreibungen sind dem *Praktischen Führer zu den Erwachten* entnommen, Band 23 der angesehenen Paterson- Handbuchserie.

Die angegebenen Größen und Gewichte sind jeweils typisch für ausgewachsene Angehörige der Spezies. Man trifft auch größere Exemplare an (oft 10-20 Prozent mehr, gelegentlich bis zu 30 Prozent) und kleinere (typisch sind 60-75 Prozent bei Arten, die geschlechtsspezifische Größenunterschiede aufweisen). Es folgen jeweils Farbe und körperliche Charakteristika.

Die aufgeführten Habitate sind solche, die von der Kreatur bevorzugt werden. Es ist offenkundig, daß Ihnen Kreaturen auch außerhalb dieser Gelände begegnen, besonders, wenn sie als Beschützer oder Wachhunde eingesetzt werden.

Viele Wesen legen magische Kräfte an den Tag, ohne Zauberer zu sein, können also Leistungen vollbringen, die nur magisch zu erklären sind, wie zum Beispiel Flugfähigkeit allen Gesetzen der Aerodynamik zum Trotz. Solche magischen Fähigkeiten werden als *angeboren* bezeichnet. Wesen, die als Zauberer auftreten, werden *aktiv* genannt.

Viele Paraarten treten weltweit auf. Der Handbucheintrag nennt die Gegend, in der die Art zum erstenmal entdeckt wurde. Gewöhnlich handelt es sich dabei um das Habitat der natürlichen Spezies, aus der die Paraart hervorging.

Auch besondere Kräfte und Schwächen, die man beobachtet hat, werden genannt, zusätzlich zu den besonderen Charakteristika wie zum Beispiel Gesteigerten Sinnen. Das Ausmaß bestimmter Fähigkeiten (wie der verschiedenen Angriffsformen) werden im Rahmen der Spielstatistiken der jeweiligen Kreatur aufgeführt.

AUGENTÖTER (BUBOVERMIS FULMINIS)

Identifikation: Die Gesamtlänge des typischen Augentöters beläuft sich auf 7 Meter, die Schulterhöhe auf 2,5 Meter und das Gewicht auf 200 Kilogramm. Der Körper läuft vom großen Kopf zum dicken Schwanz hin keilförmig zu. Die Augen sind gewaltig. Der Kopf ist mit Konturfedern bedeckt, die ein geräuschleitendes Muster bilden, das der Kreatur bei der Jagd hilft - ähnlich, wie man es bei Eulen kennt. Die Federn werden unterhalb der Schultern haariger und gehen an den Gliedern und dem schlangenähnlichen Rumpf in einen Pelz über. Die Federn des Augentöters sind im allgemeinen grau oder braun. Das einzelne Gliederpaar endet in Füßen mit vier krallenbewehrten Zehen. Der Kopf läuft in einem Schnabel aus.

Habitat: Wüsten und Chaparral.

Magische Fähigkeiten: Angeboren.

Lebensweise: Nächtlich. Der Augentöter ernährt sich von zahlreichen Arten. Er zieht die Jagd dem Aasfressen vor. Das Weibchen nistet in einem Bau, den es in die Erde gräbt, oft in der Nähe eines Steinhaufens, den es selbst angelegt hat. Augentöter bilden lebenslange Partnerschaften und jagen paarweise. Die Lebenserwartung beträgt zehn Jahre in Gefangenschaft und sieben in freier Wildbahn. Die Brutzeit ist der mittlere Frühling.

Junge: Der weibliche Augentöter legt paarweise Eier. Die Jungen verlassen den Bau drei Wochen nachdem sie ausgeschlüpft sind.

Vorkommen: Westliches Nordamerika.

Kommentar: Der Augentöter erzeugt einen elektrischen Impuls, der stark genug ist, um einen starken Mann zu betäuben oder bei einem schwachen oder kranken Individuum einen Herzstillstand hervorzurufen.

Kräfte: Elektrische Entladung, Gesteigerte Sinne (Lichtverstärkeraugen; Gesteigertes Hören)

BANSHEE (NOXPLORATOR LETALIS)

Identifikation: Die Kreatur ist nicht von einem Elf zu unterscheiden, abgesehen davon, daß sie sehr hager wirken kann. Alle elfischen Autoritäten und viele paranaturalistische Spezialisten bestreiten, daß Banshees Elfen sind.

Ähnliche Spezies: Der Vampir (S. 231) und der Wendigo (S. 232) weisen bestimmte Gemeinsamkeiten mit dieser Kreatur auf.

Habitat: Der Banshee zieht verlassene Orte in der Nähe menschlicher Siedlungen vor.

Magische Fähigkeiten: Zahlreiche angeborene. Manche Vertreter der Spezies haben auch aktive magische Fähigkeiten gezeigt.

Lebensweise: Nächtlich. Der Banshee ist ein Einzelgänger und zieht die Abgeschiedenheit vor, es sei denn, er ist auf der Jagd. Anders als der Vampir scheint er vollständig von Essenz zu leben, die er seinen entsetzten Opfern entzieht. Die Kreatur jammert und flößt damit ihrer Beute Angst bis zum Ausmaß der blinden Panik ein, woraufhin die Beute in wilder Flucht zu entkommen sucht. Der Banshee verfolgt sie, bis sie völlig erschöpft ist, und versucht sie dann zu töten. Die abschließende Attacke ist dabei anscheinend eine Angriffsform, die beim Opfer zum Herzstillstand führt. Der Banshee zeigt nur selten Zurückhaltung und entleert ein Opfer fast immer beim ersten Angriff.

Vorkommen: Weltweit.

Kommentar: Der Paranaturalist Charles Forte hat die Hypothese aufgestellt, daß es sich beim Banshee um den typischen Ausdruck des MMVV (des Menschlich-Metamenschlichen Vampirischen Virus) in Elfen handelt.

Kräfte: Gesteigerte Sinne (Lichtverstärkeraugen; Gehör; Geruch); Essenzentzug; Grauen; Immunität (gegen Alter, Krankheitserreger, Gifte); Nebelgestalt; Regeneration

Schwächen: Allergie (gegen Sonnenlicht, schwer); Essenzverlust; Verwundbarkeit (Holz, Silber)

BARGHEST (CANIS INFERNI)

Identifikation: Kopf und Rumpf des Barghest erreichen eine Länge von 1,5 Metern, und die Schulterhöhe beträgt 0,9 Meter. Die Schwanzlänge ist 0,7 Meter, und das typische Gewicht liegt bei 80 Kilogramm. Der Barghest ähnelt einer überdimensionalen Dogge von rein weißer oder rein schwarzer Farbe. Die Fellhaare sind kurz und liegen flach am Körper an, was manchmal den Eindruck einer nackten Haut gibt. Die Ohren sind scharf zugespitzt und sitzen hoch am Kopf. Eine hervorstehende Wirbelsäule zieht sich den Rücken entlang. Selbst bei fehlendem reflektierten Licht leuchten die Augen des Barghest rot, und die Zähne schimmern leicht im Dunkeln aufgrund lumineszierender Bakterien im Speichel. Der Schädel weist 42 Zähne auf. Der weibliche Barghest hat acht Zitzen.

Ähnliche Spezies: Nachts wird der Barghest häufig mit dem gewöhnlichen Höllenhund verwechselt (der nicht zur vorliegenden Auswahl gehört), besonders die schwarze Variante, aber schon schwaches Licht offenbart den eindeutig wolfsähnlichen Umriß des Höllenhundes, der ihn leicht vom Barghest unterscheidbar macht.

Habitat: Unberührte Wälder, Tundren und Moore.

Magische Fähigkeiten: Angeboren.

Lebensweise: Nächtlich. Der Barghest geht während der Fortpflanzungsperioden allein oder auch paarweise auf die Jagd. Während des restlichen Jahres kann man ihn in Rudeln von 12 oder mehr Tieren antreffen. Er frißt alles, was er kriegen kann, vorzugsweise große Säugetiere, die er bis zur Erschöpfung hetzt, bevor er angreift, um sie zu töten. Sein Jagdgebiet hat einen Durchmesser von 100 Kilometern oder mehr. Die Fortpflanzungsperiode umfaßt den Spätwinter und die erste Zeit des Frühlings.

Junge: Die Geburt erfolgt im Frühling, und im allgemeinen werden

sechs bis sieben Welpen geworfen. Sie sind grau gesprenkelt und werden im Zuge des Heranwachsens dunkler oder heller, in der Regel innerhalb von zwei Jahren.
Vorkommen: In den nördlichen Gebieten Nordamerikas, Europas und Asiens.
Kommentar: Das Heulen des Barghest ruft bei Menschen und vielen anderen Tieren eine Angstreaktion hervor. Damit hetzt der Barghest seine Beute. Sobald er sie in die Enge getrieben hat, verändert er die Tonhöhe seines Geheuls und erzeugt damit oft fast eine Katatonie beim Opfer.
Kräfte: Grauen; Lähmendes Heulen (die Kraft mißt sich mit der Willenskraft des Opfers); Gesteigerte Sinne (Sonar).
Schwächen: Allergie (gegen Sonnenlicht, schwer).

BASILISK (VARANIS LAPIDIS)

Identifikation: Die Körperlänge des Basilisken erreicht im Durchschnitt 1,5 Meter und die Schulterhöhe 0,2 Meter. Der Schwanz ist etwa 1 Meter lang. Das Tier wiegt etwa 100 Kilogramm. Die Haut ist mit knorrigen Schuppen in einem schwarz-hellgelben Muster bedeckt, das an Maul und Schwanzspitze zu durchgehendem Schwarz wird. Der Schädel weist 40 gezackte Zähne auf, die normalerweise von unterschiedlicher Größe sind und sich fortwährend erneuern.
Ähnliche Spezies: In Größe und Gestalt ähnelt der Basilisk dem Komododrachen und anderen großen Echsen. Die Ähnlichkeit des Farbmusters zu denen junger Komododrachen hat manche Forscher zu dem Schluß geführt, der Basilisk sei eine Erwachte Variante.
Habitat: Der Basilisk bevorzugt Regenwälder oder offenes Waldland in gemäßigten oder tropischen Klimazonen.
Magische Fähigkeiten: Angeboren.
Lebensweise: Der Basilisk ist vor allem tagaktiv, besonders in den Morgenstunden. Im Regelfall ist er ein Einzelgänger, und er wird - möglicherweise durch den Geruch des Blutes - von Orten angezogen, wo gerade getötet wurde. Vorzugsweise ernährt er sich von Kleintieren, im Normalfall Säugetieren, aber verschlingt auch sonst alles, was er bekommen kann. Die natürliche Tarnung paßt zu den Felsvorsprüngen, wo er nistet. Obwohl er sein Revier wütend verteidigt, schweift er doch bis zu 10 Kilometer weit umher, um Beute zu finden. Seine Lebenserwartung beträgt in der Gefangenschaft dreizehn Jahre und in freier Wildbahn acht bis zehn Jahre. Die Brutsaison liegt im Frühjahr.
Junge: Der weibliche Basilisk legt im späten Frühling drei bis zwölf Eier. Die Jungen schlüpfen sechs Wochen später aus.
Wirtschaftlicher Wert: Bestimmte Elemente setzen junge Basilisken als biotechnische Wachsysteme ein, aber ältere Tiere konnten nicht richtig an die neue Umgebung gewöhnt werden.
Vorkommen: Ursprünglich auf Indonesien begrenzt, hat sich die Spezies inzwischen weltweit verbreitet, da gefangene oder zu Wachzwecken gezüchtete Exemplare entkommen sind und sich in passender Umgebung fortgepflanzt haben.
Kommentar: Die Paranaturalisten glauben, daß der Basilisk einen Manazauber benutzt, um Opfer zu verkalken, und daß auf irgendeine unbekannte Weise die Mineralien im Körper des Opfers für den Metabolismus der Kreatur lebenswichtig sind.
Kräfte: Versteinernder Blick.
Schwächen: Allergie (Eine extreme Empfindlichkeit gegen Spiegelungen des eigenen Blicks. Ein Scheitern des Versuchs, bei einer Konstitutionsprobe gegen Mindestwurf 6 wenigstens 2 Erfolge zu erzielen, führt zu einer zerbröckelnden Basiliskenstatue.).

DONNERVOGEL (AVESFULMEN SPLENDIDUS)

Identifikation: Kopf und Rumpf des Donnervogels messen 3 Meter, der Schwanz 1 Meter und die Spannweite 10 Meter. Die Kreatur wiegt 100 Kilogramm. Kopf, Hals und Schwanz des adlerähnlichen Vogels sind normalerweise mit weißen Federn bedeckt, aber bei manchen Exemplaren tragen diese Stellen auch dunkleres Gefieder. Der Rumpf und die Oberseite der Flügel reichen in der Farbe von Gold bis Dunkelbraun. Die Flügelunterseiten sind cremefarben. Der Schädel trägt einen scharfen Hakenschnabel.
Ähnliche Spezies: Der beträchtlich größere Roc (der nicht zur vorliegenden Auswahl gehört) wird bei Begegnungen in der Luft, wo keine Möglichkeiten zum Größenvergleich bestehen, häufig mit dem Donnervogel verwechselt.
Habitat: Berge.
Magische Fähigkeiten: Angeboren.
Lebensweise: Der Donnervogel ist in der Regel tagaktiv, aber es existieren auch Berichte über nächtliche Aktivität. Donnervögel jagen Bodentiere wie Antilope oder Hirsch, verzehren aber auch Aas. Sie nisten an geschützten Stellen in der Nähe von Berggipfeln und können auf der Jagd Hunderte von Kilometern weit fliegen. Die Brutzeit liegt im Frühsommer.
Junge: Der weibliche Donnervogel legt ein oder zwei Eier; die Jungen schlüpfen nach sechs Wochen aus. Die Jungvögel bleiben für drei bis sechs Wochen im Nest.
Vorkommen: Westliche Hemisphäre.
Kräfte: Elektrische Entladung (flächenwirksam).

DRACOFORMEN

Innerhalb der Gruppe dracoförmiger Erwachter Kreaturen finden wir mehrere verwandte Arten. Trotz größerer körperlicher Unterschiede zwischen diesen Kreaturen weisen sie doch eine grundlegende Ähnlichkeit auf, selbst wenn vielleicht keine echte Verwandtschaft existiert. Alle sind von großer Gestalt und echsenhafter Natur und entsprechen althergebrachten Beschreibungen von Drachen und großen Schlangen aus solchen Gegenden, wo Drachen heute seit dem Erwachen gesichtet werden.
Magische Fähigkeiten: Alle Großen Drachen und einige der geringeren Dracoformen sind magisch aktiv. Gewöhnlich folgen sie der schamanistischen Tradition.
Lebensweise: Drachen sind vor allem während der Morgen- und Abenddämmerung aktiv, betätigen sich aber auch in vollem Tageslicht und in schwärzester Nacht. Sie ernähren sich von lebender Beute von beträchtlicher Größe, wobei sie Rinder bevorzugen. Am liebsten greifen Drachen aus der Luft heraus an und fegen blitzartig auf das Opfer herab, um es fortzuschleppen, bevor sie es verzehren. Sie hausen in unbewohnten Gegenden in Höhlen, die oft nur aus der Luft zugänglich sind. Das flugorientierte Jagdverhalten des Drachen erlaubt es ihm, von seiner Höhle aus in mehr als 200 Kilometer Umkreis nach Beute zu suchen. Die Lebenserwartung von Drachen ist unbekannt, aber man glaubt, daß sie sehr hoch ist. Das Fortpflanzungsverhalten ist ebenfalls unbekannt.
Junge: Die Paranaturalisten glauben, daß Drachen Eier legen, aber bislang wurden keine Nester entdeckt. Von Meridith Perkins stammt die Theorie, daß es sich bei den geringeren Dracoformen um die Jungen der Großen Drachen handelt.
Wirtschaftlicher Wert: Es existiert ein weltumspannender Schwarzmarkt für Körperteile von Drachen, was die Gewald Corporation veranlaßt hat, ein Kopfgeld für die Entlarvung von nachweislichen Drachentötern auszusetzen. Wir unterstützen diesen Versuch, die Ausrottung dieser majestätischen Kreaturen zu verhindern.
Vorkommen: Weltweit.
Kommentar: Alle Dracoformen verfügen über einen Wärmesinn, der nicht mit dem Gesichtssinn verwandt, wohl aber ebenso effektiv ist wie die Wärmesicht anderer Erwachter Formen.
Dracoformen sind allen aerodynamischen Gesetzen zum Trotz flugfähig; anscheinend benutzen sie jedoch irgendeine Form un- oder unterbewußter Magie, um ihre Masse in die Lüfte zu erheben.
Gemeinsame Kräfte: Gesteigerte Sinne (Breitbandgehör; Lichtverstärkeraugen; Wärmesinn)
Bei Individuen beobachtete Kräfte: Tierbeherrschung (Reptilien); Einfluß; Flammenodem; Übler Atem; Gift

ÖSTLICHER DRACHE (Draco orientalis)

Identifikation: Kopf und Rumpf des Östlichen Drachen messen 15 Meter, wozu weitere 15 Meter Schwanz kommen. Die Schulterhöhe beträgt 2 Meter und das Gewicht 7.500 Kilogramm. Die Kreatur ist schlangen- oder eidechsenförmig mit einem breiten, flachen Kopf mit Bartbesatz am Kinn und an den hinteren Schädelteilen. Hinter den Augen ragen paarweise Hörner auf, und von der ausgeprägten Nasenpartie hängt ein Schnurrbart herab. Rumpf, Hals und Schwanz sind mit Schuppen gepanzert. Gekrönt wird der Körper von einem Kamm aus membranverknüpften Dornen. Die sehr geschickten Tatzen sind vierzehig, und jede Zehe endet in einer mächtigen Kralle. Gefangenen Exemplaren hat man beigebracht, zerbrechliche Porzellanvasen zu manipulieren, ohne daß es dabei zu einem Unglück kam. Die verbreitetste Farbe Östlicher Drachen ist ein irisierendes Grün mit goldenen Barthaaren und Bauchschuppen, allerdings kennt man auch andere Farbmuster. Der Schädel weist 40 Zähne auf.

Ähnliche Spezies: Der nicht zur vorliegenden Auswahl gehörende, aus Kleinasien stammende Sirrush scheint dem Östlichen Drachen ziemlich ähnlich zu sein, allerdings sind seine Glieder länger und der Schwanz kürzer. Der Kopf ist schmaler und tiefer und weist keine Barthaare auf. Die Zehen an den Hintertatzen des Sirrush sind alle nach vorne gerichtet und nur von begrenzter Geschicklichkeit. Auf der ältesten Bilddarstellung eines Sirrush auf dem Ishtartor ist die Tatzenstruktur allerdings umgekehrt.

Habitat: Flußtäler, Berge und Küstenklippen.

GROSSER DRACHE (Draco sapiens)

Identifikation: Die Großen Drachen sind extrem große Exemplare, oft bis anderthalbmal so groß wie typische geringere Drachen. Alle üblichen Dracoformen weisen Große Versionen auf. Die Größe ist normalerweise auch der deutlichste Hinweis auf einen Großen Drachen, ist allein aber nicht unbedingt zuverlässig.

Diese Kreaturen behaupten, daß sie gemeinsamer Abstammung sind, haben bislang jedoch keinerlei Details oder Beweise vorgebracht, die diese Behauptung stützen könnten. Trotzdem werden diese seltenen und machtvollen Kreaturen hier ungeachtet der Unterschiede in ihrer körperlichen Erscheinung in einem einzigen Eintrag behandelt. Alle Großen Drachen sind intelligent und beherrschen jeweils mindestens eine menschliche Sprache, oft sogar mehrere. Obendrein handelt es sich bei ihnen um mächtige Zauberer.

Habitat: Wo immer es ihnen gefällt.

BEKANNTE GROSSE DRACHEN

Aden, ein Sirrush, war verantwortlich für die Zerstörung Teherans 2020, nachdem der herrschende Ayatollah einen Jihad gegen die Erwachten ausgerufen hatte. Man glaubt, daß Aden am Berg Ararat haust.

Dunkelzahn, ein Westlicher Drache, ist die Quelle vieler der hier gegebenen Informationen. Kurz nach seinem ersten Auftreten gewährte er einem Mediengremium Interviews, zu dem auch Holly Brighton gehörte, wobei er als Gegenleistung eine ansehnliche Beteiligung am Erlös der Disks forderte. Danach zog Dunkelzahn sich in die Rocky Mountains zurück, wo er im Lake Louise haust und die umliegende Gegend wie eine feudale Domäne beherrscht.

Hualpa, eine Gefiederte Schlange, ist Anführerin und Sprecherin der Erwachten Streitkräfte, die den Staat Amazonien gründeten. Man glaubt, daß sie in Yucatan haust.

Lofwyr, ein Westlicher Drache, erwarb mit Gold aus seinem Hort einen maßgeblichen Anteil an Saeder-Krupp Heavy Industries. Damit begann Lofwyr eine ganze Serie von Anteilskäufen, so daß seine diversen Aktienpakete inzwischen eine beträchtliche Wirtschaftsmacht verkörpern. Der volle Umfang seines Finanzimperiums ist unbekannt, da die entsprechenden Informationen sorgfältig gesichert sind. Man geht allgemein davon aus, daß er gegenwärtig in Tir Tairngire haust.

Lung, ein Östlicher Drache, war in den Jahrzehnten nach dem Erwachen in eine Reihe von Tong-Kriegen verwickelt, wobei er bestimmte Fraktionen mit Geld und Magie unterstützte. Sein gegenwärtiger Aufenthaltsort ist unbekannt.

Ryumyo, ein Östlicher Drache, war überhaupt der erste Drache, den Menschen zu Gesicht bekamen. Das geschah am 24. Dezember 2011 in der Nähe des Fujijama. Nach zwei weiteren bestätigten Sichtungen bei Ise und Kyoto verschwand er wieder.

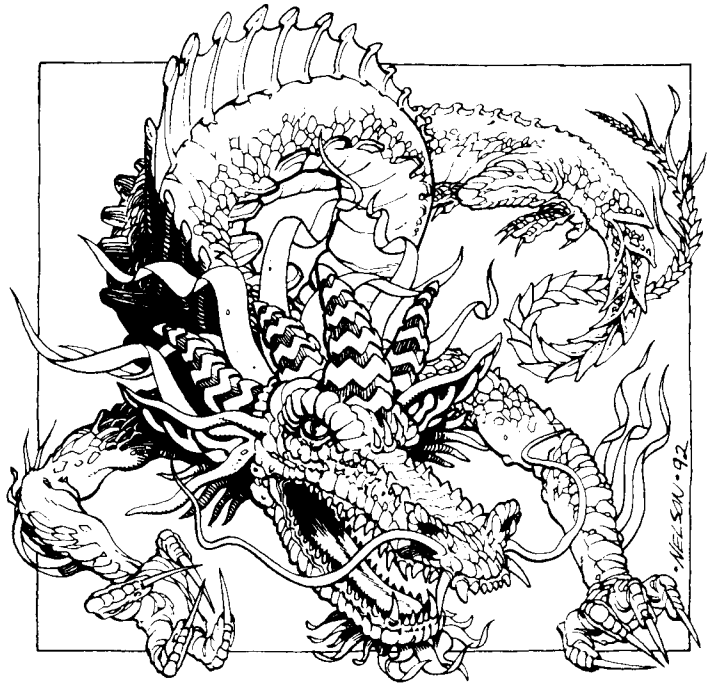
Sirrurg, ein Westlicher Drache, soll verantwortlich für den Absturz von EuroAir-Flug 329 im Jahr 2041 sein. Er wurde bei verschiedenen Angriffen auf Konzern- und Regierungsbesitz in Europa erkannt und hat vielleicht auch an dem Handstreich teilgenommen, mit dem Amazonien geschaffen wurde. Sein gegenwärtiger Autenthaltsort ist unbekannt.

GEFIEDERTE SCHLANGE (Alatuserpens Quetzalcoatlus)

Identifikation: Die meisten Gefiederten Schlangen sind vom Kopf bis zum Schwanz 20 Meter lang, haben eine Flügelspannweite von 15 Metern und wiegen 6.000 Kilogramm. Eine Gefiederte Schlange ist eine langgestreckte Dracoform mit einem Flügelpaar und einem Gliederpaar. Ihre Konturfedern und die auffallende gefiederte Halskrause bieten oft einen blendenden Regenbogen aus Farben. Die Fingerknochen der gewaltigen Schwingen sind durch Membranen verbunden. Die hinter den Schwingen angesetzten Glieder enden in Tatzen, mit deren Hilfe sich der Critter auf dem Boden fortbewegt. Diese Füße besitzen fünf Zehen, von denen eine einem entgegengesetzten Daumen ähnelt. Auf diese Weise sind die Füße ausreichend flexibel, um Gegenstände zu handhaben. Der Schädel weist 60 Zähne auf. Manche Exemplare verfügen über einen mit einem Giftsack verbundenen Schwanzdorn und manche andere über ein ähnlich ausgestattetes Paar Fänge. Die bislang gesammelten Daten reichen nicht aus, um zu bestimmen, ob diese Kreaturen eine *Quetzalcoatlus*-Subspezies darstellen oder eine ganz eigenständige *Alatuserpens*-Spezies.

Ähnliche Spezies: Ähnlich in Form, Gestalt und Lebensweise ist der ungefiederte, gewöhnliche europäische Wyvern, der in der vorliegenden Auswahl nicht erscheint.

Habitat: Berge, offener Wald und Grasland.



WESTLICHER DRACHE (Draco occidentalis)

Identifikation: Kopf und Rumpf des Westlichen Drachen sind 20 Meter lang, wozu 17 Meter Schwanz kommen. Die Schulterhöhe beträgt 3 Meter, die Flügelspannweite 30 Meter und das Gewicht eines erwachsenen Exemplares etwa 20.000 Kilogramm. Der Westliche Drache verfügt über vier Glieder zusätzlich zu dem Schwingenpaar. Der gehörnte Kopf krönt einen langen Hals. Nur die Vordertatzen zeigen die entgegengesetzten Zehen und die Geschicklichkeit anderer Dracoformen. Die Hintertatzen sind als reine Füße ausgebildet. Rückendornen und/oder Membranen können vorkommen. Der Westliche Drache ist in der Regel einfarbig, wobei die Färbung entlang des Rückens dunkler ausfällt und der Bauch bleich ist. Einige Exemplare besitzen dermale Panzerung aus Knochenplatten, zusätzlich zu den üblichen schweren Schuppen. Andere wiederum haben kleine, einander nicht überlappende Schuppen, die den Eindruck einer glatten Haut vermitteln. Der Schädel des Westlichen Drachen weist 40 Zähne auf.
Ähnliche Spezies: Der gewöhnliche europäische Wyvern (in der vorliegenden Auswahl nicht enthalten) wird oft mit einem Westlichen Drachen verwechselt, besonders auf Distanz oder bei Flugmanövern.
Habitat: Berge, Sumpfgebiete, Moore und dichte Wälder.

EINHORN (UNICORNIS VALIDUS)

Identifikation: Kopf und Rumpf des Einhorns sind drei Meter lang, und die Schulterhöhe beträgt 1,4 Meter. Die Kreatur wiegt 370 Kilogramm. Dem Äußeren nach wirken Einhörner wie Pferde mit jeweils einem einzelnen, spiralförmigen Horn. Sie haben lange, fließende Mähnen und Schwänze. Die Farbe ist normalerweise weiß, aber man hat schon alle bei Pferden vorkommenden Farben und Muster gesehen. Der Schädel birgt 40 Zähne, und die Weibchen haben vier Zitzen.
Ähnliche Spezies: Viele weitere Huftiere haben einhörnige Paraspezies hervorgebracht. Am verbreitetsten sind das europäische Rothirscheinhorn, das afrikanische und kleinasiatische Ziegeneinhorn und das seltene Wasserbüffeleinhorn aus China und Südostasien, das häufig dermal gepanzert ist und vielleicht Auslöser der Legenden von Chi'lin und Kirin ist, die in der vorliegenden Auswahl nicht erscheinen.
Habitat: Grasland.
Magische Fähigkeiten: Angeboren.
Lebensweise: Einhörner sind tagaktiv, ernähren sich von Gräsern und halten sich Harems (wenn männlich) und Hengstgruppen (wenn weiblich) von Pferden. Einhörner gehen von ihren Revieren aus schon mal für lange Zeit auf ausgedehnte Wanderungen. In Gefangenschaft werden sie kaum ein Jahr alt, aber die Lebenserwartung in freier Wildbahn liegt bei über 25 Jahren. Die Fortpflanzungszeit ist unbegrenzt.
Junge: Eines, in seltenen Fällen Zwillinge. Nicht alle Jungen entwickeln sich zwangsläufig zu Einhörnern. Wird aus einem Fohlen ein Einhorn, taucht das Horn bei der Reifung (nach etwa zwei Jahren) auf und wächst während das ganzen Lebens der Kreatur weiter, wenn auch zunehmend langsam.
Wirtschaftlicher Wert: Die Hörner von Einhörnern sind in vielen Teilen der Welt als medizinische und magische Zutat hochgeschätzt, wenn auch häufig von zweifelhaftem Wert.
Vorkommen: Weltweit.
Kräfte: Magischer Schutz; Immunität (gegen Krankheitserreger)
Schwächen: Allergie (gegen Schadstoffe, schwer)

ELEMENTARGEISTER (ANIMA HERMETICA)

Identifikation: Elementargeister sind Verkörperungen der klassischen Elemente. Die Erscheinungsformen entsprechen daher auch dem jeweiligen Element, während die Größe der Manifestation fast immer die Macht des Wesens anzeigt.
Habitat: Wo immer ein Geist beschworen wird, was in der Nähe einer Konzentration des Elementes am leichtesten fällt.
Kommentar: Elementargeister sind die Kräfte der magischen Elemente Feuer, Wasser, Luft und Erde, in anscheinend mit Bewußtsein begabten Wesenheiten geballt. Sie existieren hauptsächlich im Astralraum. Jede Art von Elementargeist weist ihre eigenen Kräfte und Schwächen auf und wird durch Kontakt mit einem entgegengesetzten Elementargeist von gleicher oder größerer Kraft vernichtet, wobei der stärkere Elementargeist aber gleichzeitig auch um die Kraftstufe des anderen geschwächt wird. Die Gegensatzpaare sind: Feuer bekämpft Wasser, Luft bekämpft Erde. Alle Elementargeister können sich physisch manifestieren.

LUFTGEIST

Erscheinung: Ein Luftgeist erscheint als wirbelnde Rauchgestalt von annähernd humanoider Form.
Kräfte: Verschlingen; Manifestation; Bewegung; Übler Atem; Psychokinese
Schwächen: Ein Luftgeist kann durch luftdichte Verschlüsse in bemerkenswert kleine Behälter gesperrt werden. Verwundbarkeit (Erde)

ERDGEIST

Erscheinung: Ein Erdgeist erscheint als gedrungene, humanoide Gestalt aus Erde und/oder Gestein.
Kräfte: Verschlingen; Manifestation; Bewegung
Schwächen: Verwundbarkeit (Luft)

FEUERGEIST

Erscheinung: Ein Feuergeist erscheint als rötlich- orangefarbene, eidechsenförmige Gestalt in einer Flammenaura.
Kräfte: Verschlingen; Flammenaura; Flammenodem (stets ohne Entzug aufrechtzuerhalten); Schutz; Manifestation
Schwächen: Verwundbarkeit (Wasser)

WASSERGEIST

Erscheinung: Ein Wassergeist erscheint als eine Masse trüben Wassers von unbestimmter, sich unaufhörlich verändernder Gestalt.
Kräfte: Verschlingen; Bewegung; Manifestation
Schwächen: Verwundbarkeit (Feuer)

GEISTER (LARVA VALIDA)

Identifikation: Die Existenz von Geistern ist seit dem zweiten Jahrzehnt dieses Jahrhunderts über jeden Zweifel hinaus erwiesen. Obwohl Spukerscheinungen relativ selten sind und die Debatten über das Weiterleben des Bewußtseins nach dem Tode andauern, können Spukphänomene doch nicht geleugnet werden.
Geister sind stets Abbilder toter Menschen oder Metamenschen. Individuen, die unerwartet sterben und sich ihres Todes doch bewußt sind, können zu Geistern werden. Auch jemand, der unter überwältigendem psychischen Druck stirbt, zum Beispiel einer unerledigten Verpflichtung oder einem unerfüllten Bedürfnis, kann sich zum Geist entwickeln.
Wir kennen zwei Klassen von Geistern: Erscheinungen und Gespenster.
Habitat: Erscheinungen spuken entweder am Ort ihres Todes oder in ihrem früheren irdischen Heim. Gespenster können auftauchen, wo immer sie wollen, spuken aber meist an bestimmten Stellen oder binden sich an ein bestimmtes Individuum oder eine Familie. Gespenster sind oft feindselig eingestellt und verursachen Poltergeistphänomene, die Personen verletzen oder gar töten können, agieren aber gelegentlich auch als Schutzgeister, die über Familienmitglieder oder Nachkommen wachen.
Lebensweise: Erscheinungen treten nur als Illusionen auf. Sie sind fast immer sichtbar, gewöhnlich hörbar und vermögen auch andere Sinne mit geisterhaften Berührungen, Kälteempfindungen, schwachen Gerüchen und so weiter zu beeinflussen. Sie können Betrachter zwar erschrecken, aber anscheinend nicht

körperlich schädigen oder sonst eine dauerhafte Auswirkung in der Realität hinterlassen. Sie entstehen normalerweise beim Tode einer Person, die ein überwältigendes Bedürfnis hat, der Welt der Lebenden irgendeine Information zu übermitteln.

Erscheinungen werden oft mit gewaltsamen Todesfällen in Verbindung gebracht. Sie neigen zu einem Verhalten, das eine Wiederholung der Vorgänge ist, die zum Tod des lebenden Vorgängers führten.

Gespenster sind in ihren Handlungen unabhängiger als Erscheinungen. Sie können Wirkungen in der physikalischen Welt hervorrufen, und die meisten legen eine bestimmte Persönlichkeit an den Tag - ein starkes Argument dafür, daß sie die überlebenden Geister dahingeschiedener Personen sind -, während andere wiederum nur wenig Individualität beweisen. Die wahre Gestalt eines Gespenstes ist die des Dahingeschiedenen, aber es kann gewöhnlich jede gewünschte Gestalt annehmen. Feindseligen Gespenstern scheint es Vergnügen zu bereiten, sich in grotesken und erschreckenden Formen zu zeigen.

Wie Erscheinungen, so können auch Gespenster von dem Verlangen motiviert sein, mit den Lebenden zu kommunizieren. Andererseits treten auch konkretere Motivationen auf, etwa das Streben nach Rache für einen Mord oder ein anderes Unrecht, der Schutz überlebender Angehöriger ihrer Familie oder die Befriedigung unerfüllter seelischer Bedürfnisse des Dahingeschiedenen.

Vorkommen: Weltweit.

Kommentar: Einige Denkrichtungen behaupten, daß ein Geist das tatsächliche Bewußtsein oder sogar die "Seele" des Dahingeschiedenen ist. Nach dieser Theorie weigert sich ein Geist, die Tatsache des eigenen Todes anzuerkennen, und kann keine Ruhe finden, bis er von einem Zauberer (der Beschwören einsetzt) exorziert wird oder bestimmte Bedingungen erfüllt sind.

Eine weniger mystische Auffassung geht dahin, daß es sich bei einem Geist um eine Illusion handelt, die vom Bewußtsein des Verstorbenen erzeugt wurde, aber in Wirklichkeit nicht Anteil an diesem Bewußtsein hat. Der psychische Druck, der im Moment des Todes herrscht, formt den Geist aus magischer Energie und programmiert ihn mit der entsprechenden Motivation. Die Stärke dieser Mana-Manipulation bestimmt Kraft und Verhalten des Geistes.

Obwohl geisterhafte Beweise vor Gericht nicht anerkannt werden, gelang es im Jahr 2039 einem Magiedetektiv trotzdem, in Charleston in Süd-Carolina einen Serien-Killer zu überführen, nachdem er die Erscheinung eines der Opfer studiert hatte. Die Handlungen des Geistes führten ihn zu Beweisen, die ihrerseits zur Verhaftung und Verurteilung des Mörders führten.

Gespensterkräfte: Grauen; Manifestation; Psychokinese. Es gab auch Zwischenfälle, in denen Zwang eine Rolle spielte (die Handlungen des Verstorbenen zu wiederholen). Es kursieren auch Berichte von Üblem Atem und Lähmender Berührung, die aber bislang nicht verifiziert werden konnten.

GESTALTWANDLER (BESTIAFORMA MUTABILIS)

Identifikation: Variabel. In der Tiergestalt manifestiert sich ein Gestaltwandler als großes, gutgebautes Exemplar seiner Art, oft von dramatischer Färbung. In menschlicher Gestalt ist ein Gestaltwandler gewöhnlich sehr attraktiv, zeigt aber Spuren seines tierhaften Wesens. Die Betrachtung einer solchen Kreatur im Astralraum offenbart ihre wahre Natur, da die Wechselgestalt dort stets sichtbar ist.

Habitat: In der Tiergestalt lebt der Gestaltwandler in der Wildnis. In Menschengestalt lebt er in der Gesellschaft.

Magische Fähigkeiten: Viele Gestaltwandler sind aktiv, während den anderen magische Kräfte potentiell angeboren sind.

Lebensweise: Gestaltwandler sind zu allen Zeiten aktiv, jedoch bevorzugen viele Unterformen ein nächtliches Leben. Trotz zahlreicher gegenteiliger Mythen sind diese Kreaturen nicht vom Mondzyklus abhängig, obwohl viele ihre Tiergestalt am liebsten bei Vollmond annehmen. Es ist ebenfalls ein Mythos, daß sie die Haut abstreifen, um menschlich zu werden. Gestaltwandler sind in der Regel Fleischfresser, haben jedoch keine Schwierigkeiten mit anderer Kost, solange sie in Menschengestalt sind. Sie pflanzen sich zu den ihrer Tiergestalt entsprechenden Zeiten fort.

Junge: Gestaltwandler werden in Tiergestalt geboren, und zwar immer so viele, wie für die Tierart typisch sind. Ein Wurf besteht aber nicht unbedingt ausschließlich aus Gestaltwandlern.

Vorkommen: Weltweit.

Kommentar: Alle Gestaltwandler zeigen eine schwere allergische Reaktion auf Silber. Es ist ein verbreiteter Irrtum, daß Gestaltwandler Menschen wären, die sich in Tiere verwandeln. Tatsache ist jedoch, daß Gestaltwandler ihr Leben als Tiere beginnen und es sich demzufolge um Tiere handelt, die sich in Menschen verwandeln. Ihre Persönlichkeiten und Standpunkte sind einzigartig.

Kräfte: Gesteigerte Körperliche Attribute in Tiergestalt; Regeneration

Schwächen: Allergie (Silber, schwer); Verwundbarkeit (Silber)

VERBREITETE GESTALTWANDLER

(Die typischen Merkmale gelten für die menschliche Gestalt.)

BÄR

Ursprung: Nördliche Hemisphäre.
Typisches Merkmal: Üppige Körperbehaarung.
Aktive Magie: Selten.

FUCHS

Ursprung: Japan und China.
Typisches Merkmal: Rote Haare.
Aktive Magie: Verbreitet.

LEOPARD

Ursprung: Afrika.
Typisches Merkmal: Verlängerte Eckzähne.
Aktive Magie: Verbreitet.

SEEHUND

Ursprung: Küstengewässer weltweit.
Typisches Merkmal: Schwimmhäute zwischen den Zehen, möglicherweise auch zwischen den Fingern.
Aktive Magie: Verbreitet.

TIGER

Ursprung: Asien.
Typisches Merkmal: Spiegelnde Augen.
Aktive Magie: Selten.

WOLF

Ursprung: Nördliche Hemisphäre.
Typisches Merkmal: Behaarte Handflächen, zusammengewachsene Augenbrauen.
Aktive Magie: Selten.

GHUL (MANESPHAGUS HORRIDUS)

Identifikation: Ghule werden gemeinhin 1,7 Meter groß und wiegen 78 Kilogramm. Sie sind goblinisierte Formen von Menschen oder Metamenschen. Die Verwandlung führt zu einer rauhen, räudigen Haut und zum Verlust der kompletten Hautbehaarung. Die Hautfarbe variiert zwischen totenweiß und aschgrau, je nach der ursprünglichen ethnischen Herkunft des Ghuls. Die Finger von Ghulen verlängern sich bei der Goblinisierung, und die Nägel härten sich zu Krallen. Die leicht vergrößerten Kiefer enthalten 28 Zähne, die ihrerseits zu einer gleichmäßig schartigen Form modifiziert werden. Weibliche Ghule haben zwei Brüste.

Ähnliche Spezies: Trotz der Vorliebe des Ghuls für Menschenfleisch unterscheidet sich diese Kreatur offenkundig vom Wendigo (S. 232).

Habitat: Grüfte, verlassene Immobilien in Friedhofsnähe und dichtbevölkerte Slums.
Magische Fähigkeiten: Normalerweise angeboren, aber einige Individuen sind auch aktive Zauberer.
Lebensweise: Nächtlich. Ein Ghul ernährt sich von toten Tieren, in der Regel Menschen. Seine Freß- und sanitären Gewohnheiten resultieren häufig in einem übelkeiterregenden Geruch, der der Kreatur aus den Poren dringt. Ist kein geeignetes Gebäude verfügbar, gräbt sich der Ghul oft einen eigenen Bau. Obwohl man Ghule gewöhnlich in Rudeln von sechs bis zwanzig Mitgliedern findet, treiben sich manche auch allein herum. Solche Exemplare neigen zu extremer Aggressivität, und ihre körperlichen Besonderheiten sind über den Durchschnitt hinaus entwickelt. Die Lebenserwartung eines Ghuls entspricht der Subspezies, der er entstammt. Die Fortpflanzungszeit ist jahreszeitlich unbegrenzt.
Junge: Eines (selten).
Wirtschaftlicher Wert: Die meisten Regierungen setzen Kopfgelder auf Ghule aus. Viele Justizsysteme bestrafen jeden Handel mit Ghulen und jede Unterstützung von Ghulen mit Geldstrafen, Inhaftierung, Umerziehung oder gar Tod.
Vorkommen: Weltweit.
Kommentar: Trotz des Traumas der Goblinisierung und des möglichen Verlustes an mentaler Kapazität bleiben viele Ghule denkende Wesen, was sie befähigt, jedwede Technik zu bedienen, derer sie habhaft werden. In Städten hausende Ghule verbergen ihren Geruch oft durch Parfüms.
Kräfte: Gesteigerte Sinne (Geruch; Gehör)
Schwächen: Allergie (gegen Sonnenlicht, leicht); Reduzierte Sinne (blind oder fast blind)

GREIF (ALATUSLEO AQUILA)

Identifikation: Kopf und Rumpf des Greifen sind 3 Meter lang. Der Schwanz mißt 1,3 Meter und die Schulterhöhe 1,6 Meter. Die Flügelspannweite beläuft sich auf 7 Meter und das Gewicht auf 150 Kilogramm. Beim Greifen handelt es sich um einen großen und geflügelten Vierbeiner. Die meisten Greifen haben ein goldbraunes Gefieder an den Schwingen und dem Vorderkörper sowie ein pelziges Hinterteil, wenn auch manche Exemplare mit weißgefiederten Köpfen und Hälsen aufwarten. Der scharf gekrümmte Schnabel ist hellgelb, in einigen Fällen auch hellrot. Die Vorderbeine sind schuppig und laufen in jeweils vier Zehen aus, jede davon mit einer scharfen, schwarzen Kralle bewehrt. Zitzen sind nicht zu finden.
Ähnliche Spezies: Der asiatische Greif (*Alatusleo serpens*) unterscheidet sich an Kopf und Hals, die eine glatte Haut oder Schuppen haben. Der asiatische Greif zeichnet sich auch durch eine deutlich erkennbare Reihe von membranverbundenen Dornen am Nacken aus. Der **Opinicus** oder falsche Greif (*Opinicus falciform*) ähnelt dem gewöhnlichen Greifen sehr, hat aber keine Flügel. Ihm fehlen auch die großen, büschelförmigen Ohren des gewöhnlichen Greifen.
Habitat: Berge, gewöhnlich in der Nähe von Steppen.
Magische Fähigkeiten: Angeboren.
Lebensweise: Greife sind tagaktiv, meist zur Zeit der Morgen- und der Abenddämmerung. Ihr Lieblingsessen ist Pferdefleisch, obwohl auch Rinder und andere Haustiere regelmäßig geschlagen werden. Sie nisten in Bergspalten oder auf Gipfeln. Das Jagdgebiet eines Greifen hat einen Durchmesser von mehr als 100 Kilometern. Das in der Gefangenschaft bisher am längsten lebende Exemplar ist mindestens dreißig Jahre alt. Die Lebenserwartung in freier Wildbahn ist unbekannt. Die Fortpflanzungszeit liegt im Frühsommer.
Junge: Der weibliche Greif legt ein bis vier Eier, von denen nur eines ausschlüpft. Die Eltern füttern das Junge im Nest und zwar bis zum Ablauf von zwei Monaten nach seinem ersten Flug, der gewöhnlich vier Monate nach dem Ausschlüpfen stattfindet.
Wirtschaftlicher Wert: In greifenreichen Gebieten, wo diese Kreaturen zu einer ernsten Gefahr für die Viehwirtschaft werden,

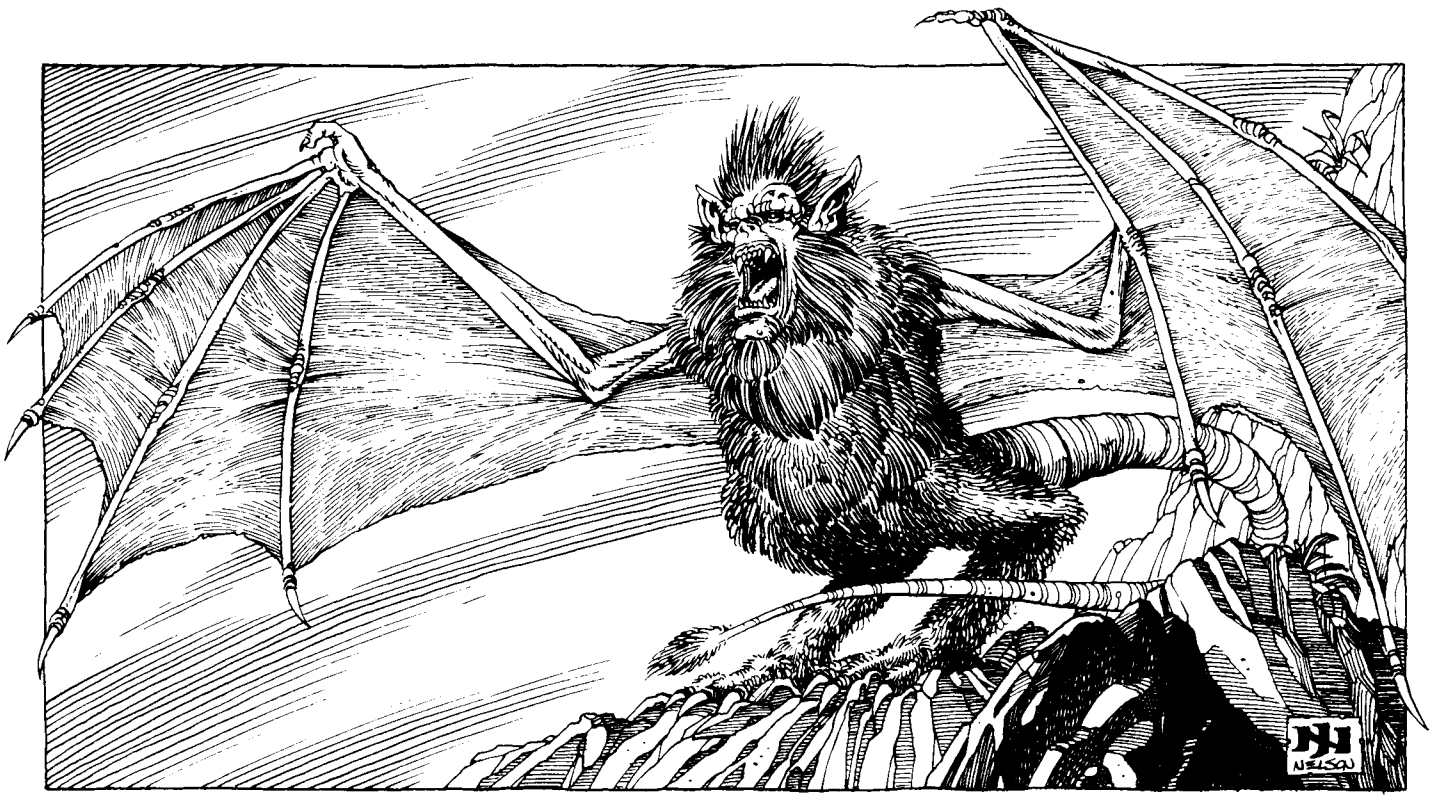
setzen die Behörden häufig Kopfgelder auf sie aus, wobei normalerweise der Schnabel als Beweis für die Tötung vorgelegt werden muß. Es besteht ein blühender Markt für Greifenfedern und -felle, der in manchen Ländern legal ist, in anderen ein Schwarzmarkt.
Vorkommen: Nördliche Hemisphäre.
Kommentar: Wie die meisten großen und obendrein flugfähigen Erwachten benutzt der Greif, wie man glaubt, Magie, um seine große Masse auszugleichen.

HARPYIE (HARPYIA GREGARIA)

Identifikation: Die Harpyie erreicht nur eine Größe von 1,2 Metern, besitzt einen 1 Meter langen Schwanz und wiegt um die 560 Kilogramm. Es handelt sich eher um ein fliegendes Säugetier als einen Vogel-Mensch-Mischling und ist anders als ihr Namensvetter aus der griechischen Mythologie mit einem Pelz und Fledermausschwingen ausgestattet. Die Vorderseite des Kopfes erinnert an ein wutverzerrtes menschliches Gesicht. Die Färbung der Harpyie reicht von Hellbraun bis fast Schwarz. Der Schädel birgt 28 Zähne. Alle bislang angetroffenen Exemplare dieser Spezies waren Weibchen mit zwei Brüsten.
Ähnliche Spezies: Es dürfte als nahezu sicher gelten, daß die Harpye eine Erwachte Form der Fledermaus ist und kein Metamensch, obwohl Debatten darüber noch andauern. Kleinere Exemplare wurden schon mit der Riesenvampirfledermaus Südamerikas (*Desmodus giganteus*) verwechselt, die nicht in der vorliegenden Auswahl enthalten ist, ebenso mit dem "Fliegenden Wolf" Südostasiens (*Pteropus carnivorus*), der ebenfalls nicht in der vorliegenden Liste erscheint.
Habitat: Die Harpyie bevorzugt erhöhte Stellen zum Nisten, ist aber sonst in ihrem Lebensraum nicht eingeschränkt.
Magische Fähigkeiten: Angeboren.
Lebensweise: Die Harpyie ist ein tagaktives Lebewesen, das sich von kleinen Vögeln und Säugetieren ernährt, jedoch Aas vorzieht, wenn es verfügbar ist. Sie nistet in der Nähe bevorzugter Nahrungsquellen wie Müllhalden, und ihr Revier erstreckt sich bis zu 50 Kilometer weit um ihr Nest. Harpyien leben in Gemeinschaften von bis zu 100 Individuen. In der Gefangenschaft kann eine Harpyie bis zu 20 Jahre alt werden, in freier Wildbahn jedoch nur 5 bis 10 Jahre. Die Fortpflanzungszeit ist unbegrenzt, aber Einzelheiten über die Paarungsgewohnheiten sind nicht bekannt.
Junge: Die Harpye legt ein bis zwei Dutzend Eier mit weichen Schalen, die nach 2 bis 5 Tagen ausschlüpfen. Die Jungen bleiben für 12 bis 15 Monate im Nest, wobei sie zunächst von der Mutter gesäugt werden und später von ihr herbeigeschaffte Nahrungsbrocken verzehren.
Wirtschaftlicher Wert: Häufig setzen staatliche Stellen kleine Kopfgelder auf diese Schädlinge aus.
Vorkommen: Weltweit.
Kommentar: Das größte Mysterium, das die Harpyie umgibt, ist ihre Fortpflanzung, da noch nie Männchen dieser Spezies gesichtet wurden.
Kräfte: Pestilenz

KRAKE (ARCHITEUTHIS MEGAGIGANTEUS)

Identifikation: Kopf und Rumpf des Kraken messen durchschnittlich zusammen 25 Meter. Der Körper ist hydrodynamisch geformt und hat zehn normale und zwei verlängerte Tentakel, wobei die letzteren in ovalen Ballen enden. Die normalen Tentakel sind jeweils 30 Meter lang, die verlängerten 40. Das Gesamtgewicht der Kreatur wird auf über 30 Tonnen geschätzt. Der Krake verfügt in begrenztem Umfang über die Fähigkeit, seine Farbe zu wechseln, ist jedoch im Prinzip weiß mit dunkelblauen oder braunen Sprenkelungen am Rücken. Der Schädel besteht aus einem Kalziumkarbonat und besitzt einen hornigen zentralen Schnabel.
Ähnliche Spezies: Der Krake wird häufig mit dem gewöhnlichen Riesentintenfisch (*Architeuthis princeps*) verwechselt.
Habitat: Die Hochsee.
Lebensweise: Der Krake wird von den Lichtern von Schiffen und Meeresplattformen angezogen und das trotz seiner Aversion gegen das Sonnenlicht, die ihn davon abhält, zu anderen Zeiten als der Nacht an die Oberfläche zu kommen. Er steht in einer Raubtier-Beute-Beziehung zu Schnabelwalen, in der jede der beiden Arten die Lieblingsnahrung der anderen zu sein scheint. Kein Krake wurde je in Gefangenschaft gehalten.
Junge: Unbekannt.
Wirtschaftlicher Wert: Sony Biotech und andere Biotechnikkonzerne haben schon Kopfgelder auf intakte Exemplare mit unbeschädigter Haut ausgesetzt.
Vorkommen: Weltweit.



LESHY (INCOLA SILVESTRIS)

Identifikation: Der durchschnittliche Leshy erreicht eine Größe von 1,5 Metern. Der Schwanz ist 0,1 Meter lang, und die Kreatur wiegt 60 Kilogramm. Leshys sind humanoid, wenn auch ihre Angewohnheit, Kleidung aus Blättern und Moos zu tragen, sie oft fast pflanzlich erscheinen läßt. Die Haut ist dunkel und rauh und nur spärlich mit Körperhaaren besetzt, die oft durch eine harmlose Alge einen Stich ins Grüne erhalten. Der Schädel weist 24 Zähne auf. Der weibliche Leshy hat zwei Brüste.

Habitat: Wälder.

Magische Fähigkeiten: Der aktiv magisch tätige Teil der Leshy-Bevölkerung ist erheblich größer als bei den meisten Metamenschen. Leshy-Zauberer sind in der Regel Schamanen. Sie genießen anscheinend zusätzliche Vorteile bei Waldgeistern (+1 Würfel für den Umgang mit Waldgeistern).

Lebensweise: Leshys können zwar zu allen Tages- und Nachtzeiten aktiv sein, betätigen sich jedoch am stärksten in den frühen und späten Stunden des Tages. Sie sind gute Kletterer und Springer und entziehen sich Raubtieren oder sonst einer Verfolgung gern in den Baumwipfeln. Leshys sind Vegetarier und ernähren sich von Früchten und Pflanzen des Waldes. Sie wohnen in hohlen Bäumen, in natürlichem und modifiziertem Windbruch sowie in verlassenen Unterschlüpfen oder Gebäuden. Ihr Revier erstreckt sich bis zu 5 Kilometer weit von den Nestern aus. Die soziale Grundeinheit ist die kleine Familiengruppe, die freundliche, wenn auch distanzierte Beziehungen zu anderen Familien unterhält, deren Gebiete an ihres grenzen. Einzelgänger sind recht häufig anzutreffen. Die Fortpflanzungszeit ist unbegrenzt.

Junge: Eines.

Vorkommen: Weltweit.

Kommentar: Leshys sind sehr stark auf ihr Territorium ausgerichtete Kreaturen. Die Vertrautheit mit ihrem Revier erlaubt es ihnen, sich darin mit fast übernatürlicher Geschwindigkeit zu bewegen. Sie dulden auch keine Eindringlinge und stellen Fallen, um Fremden das Durchqueren unmöglich zu machen. Wenn man sie in Wut bringt, konstruieren sie tödliche Fallen wie Pfahlgruben oder torsionsgetriebene Spieße, eine starke Motivation für Unbefugte, sich einen anderen Weg zu suchen.

Kräfte: Verwirrung

MERROW (MERHOMO MARINA)

Identifikation: Ein Merrow ist 3 Meter groß und wiegt 500 Kilogramm. Die langen Vorderglieder enden in zwei dreifingrigen Händen mit gegenlaufenden Daumen. Rudimentäre Hinterglieder markieren die Verbindungsstelle des langen, spitz zulaufenden Rumpfes mit dem schlanken, aber kraftvollen Schwanz. Eine lange Mähne bedeckt den Nacken, und eine Reihe hervorstehender Rückenwirbel zieht sich am Torso entlang. Die hintere Körperhälfte ist mit dermalen Knochen gepanzert, wobei der Schwanz trotzdem bemerkenswert flexibel bleibt. Die Körperfärbung ist hell und zeigt in der Regel einen Stich ins Grüne, abgesehen vom dunkleren Smaragdgrün oder tiefen Blaugrün der dermalen Knochen. Der Merrow hat äußere, langgezogene und spitz zulaufende Ohren. Die Augen sind rot, und der in einer kurzen Schnauze auslaufende Schädel besitzt 36 Zähne. Die Weibchen haben zwei Brüste.

Ähnliche Spezies: Verschiedene Schwimmfüßer (Seehunde und Seelöwen) werden gewöhnlich mit dieser selten anzutreffenden Kreatur verwechselt.

Habitat: Küstengewässer.

Magische Fähigkeiten: Normalerweise angeboren, aber Belege für magisch aktive Individuen weisen darauf hin, daß der Merrow eine intelligente Lebensform ist.

Lebensweise: Merrows leben in polygamen Familiengruppen und Gemeinschaften. Sie ernähren sich von Fischen und Mollusken und bevorzugen Tintenfisch. Ein Merrow schwimmt mit schlängelnden Bewegungen und benutzt dabei die Glieder zur Feinsteuerung, wobei er bemerkenswert hohe Geschwindigkeiten erreicht. Er ist ein Luftatmer, aber es wird berichtet, daß er außerordentlich lange untergetaucht bleiben kann. Das hat zu Spekulationen geführt, ob Merrows eine angeborene magische Fähigkeit besitzen, um dem Wasser Sauerstoff zu entnehmen. Die Fortpflanzungszeit ist unbegrenzt.

Junge: Eines oder zwei.

Wirtschaftlicher Wert: Merrows haben dem kommerziellen Fischfang bereits Schäden zugefügt.

Vorkommen: Weltweit.

Kommentar: Paranaturalisten streiten sich darüber, ob Merrows eine intelligente Spezies sind. Kreaturen dieser Art wurden dabei beobachtet, wie sie Werkzeuge benutzten - wie Netze aus Seetang und Speere -, die sie auch zum Graben, Stemmen und zum Sammeln und Öffnen von Mollusken einsetzen. Berichte, wie Merrows obendrein industriell gefertigte Gegenstände benutzten, sind bislang nicht belegt. Die Paranaturalistin Meridith Perkins, eine bekannte Verfechterin der Auffassung, daß Merrows intelligent sind, behauptet sogar, sie hätte Mitglieder einer Gemeinschaft dabei beobachtet, wie sie Beute mit Plastikwerkzeugen systematisch ausweideten und reinigten.

NAGA (CUSTOS SERPENS)

Identifikation: Die Naga ist zehn Meter lang und wiegt 300 Kilogramm. Sie hat die Gestalt einer großen Schlange, jedoch mit einem vergrößerten Kopf, der 28 Zähne enthält. Die Farbe ist sehr variabel; es handelt sich fast immer um ein vielfarbiges Muster, das zum bleichen Unterleib hin verblaßt.

Ähnliche Spezies: Solange man den Kopf nicht gut erkennen kann, verwechselt man eine Naga leicht mit einer Anaconda oder Python.

Habitat: Tropische Wälder.

Magische Fähigkeiten: Angeboren. Einzelne Belege für die Fähigkeit, Zaubersprüche anzuwenden, sind vorhanden.

Lebensweise: Die Naga wird in Zeiten extremer Hitze oder anhaltender Kälte inaktiv. Sie frißt kleine Säugetiere und haust in Felsspalten oder auch Menschenbauten. Obwohl Nagas im Regelfall Einzelgänger sind, findet man sie auch in Gruppen von bis zu zwei Dutzend Mitgliedern, besonders in kälteren Breiten während Zeiten geringer Aktivität und in allen Klimazonen während der Paarungszeit. Das älteste Exemplar in Gefangenschaft ist mindestens 32 Jahre alt. Die Brutzeit ist der Beginn des Frühlings.

Junge: Drei bis fünf Junge werden lebend geboren und verlassen sofort den Schutz der Mutter.

Wirtschaftlicher Wert: Junge Nagas lassen sich an menschliche Ausbilder gewöhnen und ermöglichen so eine Nutzung ihrer starken Gebietsinstinkte für Sicherheitszwecke.

Vorkommen: Das ursprüngliche Verbreitungsgebiet der Naga war Afrika südlich der Sahara, Südasien und Indonesien. Sie wurden durch Menschen in tropischen Zonen auf der ganzen Welt verbreitet.

Kommentar: Die Naga ist intelligenter als andere Reptilien. Die Kreatur kann in kürzester Zeit verschiedene Verhaltensweisen erlernen, die sich von verbaler und physischer Signalübermittlung bis hin zu komplexen Aktionen erstrecken. Die Fähigkeit, Zaubersprüche anzuwenden, ist ein starkes Argument dafür, sie als intelligent einzustufen. Das Komitee für die Anerkennung Erwachter Intelligenz hat eine Petition zur internationalen Anerkennung der Naga als intelligente Lebensform vor den Vereinten Nationen eingebracht. Das Komitee ruft auch zu Sanktionen gegen Nationen und Unternehmen auf, die Nagas gegen ihren Willen dienstverpflichten.

Kräfte: Schutz, Magischer Schutz, Gift

NATURGEISTER (ANIMA NATURALIS)

Identifikation: Naturgeister erscheinen nur selten in festen Formen. Wenn sie sich tatsächlich einmal manifestieren, dann oft in einer Gestalt, die ihr Heimatgebiet widerspiegelt. Wenn sie von einem sehr mächtigen Schamanen beschworen werden, können sie auch eine Gestalt annehmen, die der ihres Rufers ähnelt, aber aus der Materie ihres Heimatgebietes besteht. Die Geister des Menschen sind die große Ausnahme zu dieser Regel, da sie im Normalfall in menschenähnlicher Gestalt auftreten. Die uralten Legenden von "Heinzelmännchen" scheinen auf Erinnerungen an Manifestationen dieser Geister zu beruhen.

Magische Fähigkeiten: Angeboren.

Habitat: Naturgeister können nur in ihrem Heimatgebiet existieren. In anderen Gegenden ist es nicht möglich, sie herbeizurufen, wie sie auch nicht bereit sind, Befehlen zu folgen, die sie aus ihrer Heimat wegführen würden. Meergeister werden sich niemals aufs Land begeben, Präriegeister niemals in den Wald und so weiter.

Kommentar: Naturgeister sind die verkörperten Kräfte der Natur und der Regionen, und sie stellen die Geister der schamanistischen Tradition dar. Wir kennen vier Klassen dieser Wesen: Geister des Landes (von Wald, Berg, Wüste, Prärie), Geister des Wassers (Meer, See, Fluß, Sumpf), Geister des Windes (Sturm, Nebel) und Geister des Menschen (Stadt, Feld, Herd).

STADTGEIST

Kräfte: Unfall, Entfremdung, Verschleierung, Verwirrung, Grauen, Schutz, Suche

Erscheinung: Sehr unterschiedlich. Stadtgeister erscheinen in der Regel als herumliegender Krimskrams oder amorpher Abfall. Es gibt jedoch den dokumentierten Fall eines Geistes in San Francisco, der die Gestalt einer Straßenbahn annahm, und ein Schamane in Seattle behauptete kürzlich, er hätte einen Geist in der Gestalt eines Autos beschworen, eines 1947er Hudson.

WÜSTENGEIST

Kräfte: Angriff, Verschleierung, Bewegung, Suche

Erscheinung: Wüstengeister erscheinen anfänglich in Gestalt einer kleinen Windhose, die, sobald sie den Befehl zum Angriff erhält, zu einem tobenden Sandsturm anwächst.

FELDGEIST

Kräfte: Unfall, Angriff, Verschleierung, Schutz, Suche

Spezielle Kraft: Feldgeister können die Fruchtbarkeit von Feldfrüchten und Nutzvieh steigern. Umgekehrt vermögen sie auch den Ertrag zu schädigen.

Erscheinung: Feldgeister erscheinen in der Gestalt winziger Feldarbeiter in Overalls, mit Halstüchern und so weiter. Berichte von Feldgeistern aus dem Südwesten, die Beinschützer, Cowboyhüte und kunstvoll verzierte Cowboystiefel trugen, sind bislang nicht verifiziert worden.

WALDGEIST

Kräfte: Unfall, Verschleierung, Verwirrung, Grauen

Erscheinung: Waldgeister manifestieren sich nur selten in sichtbarer Gestalt. Wenn sie es tun, erscheinen sie als Bereiche tieferen Schattens zwischen den Bäumen. Befiehlt ihnen ein Schamane, feste Gestalt anzunehmen, verwandeln sie sich in vage menschenähnliche Bäume, die gehen können und große, knorrige, astähnliche Glieder haben.

HERDGEIST

Kräfte: Unfall, Entfremdung, Verschleierung, Verwirrung, Schutz, Suche

Erscheinung: Herdgeister erinnern oft an kleine, bärtige Humanoide in altertümlicher Kleidung.

SEEGEIST

Kräfte: Unfall, Grauen, Bewegung, Suche

Erscheinung: Seegeister erscheinen gewöhnlich als gekräuselter Bereich der Seeoberfläche. Werden sie in fester Gestalt beschworen, ballen sie sich zu moos- und grasbedeckten Humanoiden zusammen, die sich tropfend aus dem Wasser erheben.

NEBELGEIST

Kräfte: Unfall, Verschleierung, Verwirrung, Schutz, Bewegung

Erscheinung: Nebelgeister besitzen keine materielle Gestalt und formen sich äußerstenfalls zu wirbelnden Nebelschwaden.

BERGGEIST

Kräfte: Unfall, Verschleierung, Schutz, Bewegung, Suche

Erscheinung: Berggeister zeigen nur selten physikalische Manifestationen. Ihre Ankunft wird durch völlige Stille und durch eine drückende, unsichtbare Präsenz angezeigt. Zwingt man einen Berggeist in die Sichtbarkeit, wird er zu einem zerklüfteten Humanoiden aus anscheinend lebendem Fels, der trotz seiner geringen Größe den Eindruck einer enormen Masse vermittelt.

PRÄRIEGEIST

Kräfte: Unfall, Entfremdung, Verschleierung, Schutz, Bewegung, Suche

Erscheinung: Präriegeister erscheinen in der Regel als sich erratisch bewegende Steppenläufer oder kleine Windhosen. Berichte von Miniaturreitern, die menschlichen Nomaden wie Mongolen oder Indianern ähneln, werden zur Zeit noch untersucht.

FLUSSGEIST

Kräfte: Unfall, Verschleierung, Grauen, Schutz, Bewegung, Suche

Erscheinung: Der typische Flußgeist macht sich als kleiner Strudel bemerkbar, aber unter Zwang kann er auch als kleiner, froschartiger, krautbehangener Humanoid erscheinen.

MEERGEIST

Kräfte: Unfall, Entfremdung, Verschleierung, Verwirrung, Grauen, Schutz, Bewegung, Suche

Erscheinung: Meergeister machen sich gewöhnlich als anomale Oberflächenzustände bemerkbar: heftige Wogen bei ruhiger See und stille Flecken in schwerer See. Zwingt man sie, feste Gestalt anzunehmen, erscheinen sie als Meermenschen, mythische Kreaturen mit menschlichen Oberkörpern und fischartigen unteren Hälften.

STURMGEIST

Kräfte: Verschleierung, Verwirrung, Elektrische Entladung, Grauen

Erscheinung: Sturmgeister manifestieren sich anfänglich als kalte, feuchte Präsenz. Werden sie machtvoll beschworen, erscheinen sie als dahinrollende Sturmwolken oder Wirbelwinde. Bislang nicht dokumentiert wurden Berichte über andere Manifestationen: ein Adler im nordamerikanischen Westen und ein rotbärtiger Riese in einem von Ziegen gezogenen Streitwagen in Nordeuropa. (Berichte von geflügelten Humanoiden mit Bowlingkugeln können ohne Bedenken verworfen werden.)

SUMPFGEIST

Kräfte: Unfall, Bindung, Verschleierung, Verwirrung, Grauen, Schutz, Bewegung, Suche

Erscheinung: Ein Sumpfgeist manifestiert sich normalerweise als flackernde Lichtkugel, was nach allgemeiner Überzeugung der Ursprung der Irrlichter-Legenden ist. Beschwörer berichteten gelegentlich von moosbehangenen Bäumen oder verfaulenden Vegetationsmassen, Gestalten, die nur mit viel Wohlwollen als humanoid bezeichnet werden können.

PHÖNIX (PHOENIX AUREUS)

Identifikation: Mit einer Spannweite von 4 Metern, einer Größe von 1,3 Metern, einem 2 Meter langen Schwanz sowie einem Gewicht von 20 Kilogramm handelt es sich beim Phönix um einen ausgesprochen großen Vogel. Er besitzt starke, graziöse Flügel und lange, fließende Schwanzfedern. Der kammbedeckte Kopf ist golden gefiedert. Die Körperfedern sind von irisierendem Rot und schimmerndem Purpur, und der Schwanz bietet ein glitzerndes Muster aus azurblauen Schattierungen. Der Schädel weist einen scharfen Hakenschnabel auf.

Ähnliche Spezies: Der Phönix wird gelegentlich mit dem Donnervogel verwechselt, der einen langen bunten Schwanz hat.

Habitat: Offenes Waldland.

Magische Fähigkeiten: Angeboren.

Lebensweise: Der Phönix ist eine tagaktive Kreatur, die sich von Kleinsäugern und kleinen Vögeln ernährt. Sie nistet in felsigen Gebieten auf dem Boden und verteidigt ihr Nest heftig. In Gefangenschaft kann sie bis zu 20 Jahre alt werden. Die Brutzeit liegt im beginnenden Frühjahr.

Junge: Der Phönix legt ein oder zwei Eier, die nach drei Wochen ausschlüpfen. Die Jungen werden von den Eltern im Nest gefüttert, bis sie flügge werden. Danach geben die Eltern das Nest auf.

Wirtschaftlicher Wert: Phönixfedern erzielen in vielen Gegenden der Welt hohe Preise. Die Herausgeber der Paterson-Handbücher fordern Käufer dazu auf, sich davon zu überzeugen, daß die Federn aus der Mauser stammen und nicht aus Schlachtungen.

Vorkommen: Ostasien und Nordafrika.

Kräfte: Flammenaura.

SASQUATCH (PESVASTUS PILOSIS)

Identifikation: Der Sasquatch erreicht 2,9 Meter und wiegt 110 Kilogramm. Er ist dunkelhäutig, geht aufrecht auf zwei Beinen und besitzt große Füße. Das schwarze oder dunkelbraune Körperhaar ist doppellagig und kann silberne Spitzen aufweisen, besonders am oberen Rücken und Kopf älterer Individuen. Der Sasquatch ist in der Lage, verschiedenartigste Laute zu imitieren, einschließlich der Jagdrufe anderer Kreaturen. Die Ohren sind klein und verschwinden häufig unter dem Kopfhaar, aber die Nase ragt deutlich hervor und läuft breit aus. Der Sasquatch hat 28 Zähne, und die Frauen haben zwei Brüste.

Ähnliche Spezies: Der Sasquatch wird von Laien oft mit dem Leshy (S. 228) verwechselt, obwohl nur wenig Ähnlichkeit zwischen beiden Kreaturen besteht, von der Lebensweise und dem Habitat mal abgesehen. Ernsthaftere Verwechslungsprobleme bestehen bei großen haarigen Orks und haarigen Trollen, die den Ruf dieser sanften Waldkreatur schwer geschädigt haben. Aufgrund gelegentlicher Sichtungen weißpelziger Humanoider in den unteren Regionen des Himalaya und nahegelegener Gebirge haben Paranaturalisten die Theorie von einer asiatischen Variante (*Pesvastus asiaticus*) aufgestellt, die gemeinhin als Yeti (in der vorliegenden Auswahl nicht enthalten) bezeichnet wird.

Habitat: Bewaldete Gebiete.

Magische Fähigkeiten: Man vermutet, daß Sasquatchs aktive Zauberer sind, höchstwahrscheinlich Schamanen.

Lebensweise: Der Sasquatch ist zu allen Zeiten aktiv. Seine Lebensweise ähnelt der des (wie man annimmt, in freier Wildbahn inzwischen ausgestorbenen) Gorillas. Er ist Vegetarier und zeigt sich friedfertig und neugierig. Er kämpft nur, wenn man ihn angreift, obwohl er ein ausgeklügeltes Bedrohungsverhalten an den Tag legt. Trotzdem sollte man vorsichtig sein, denn man weiß, daß Sasquatchs plötzliche Bewegungen durch ein bedrohtes Individuum als echten Angriff interpretieren können. Die Kreatur lebt in kleinen Familiengruppen, wenn sich auch Individuen auf der Suche nach Beute weit von der Gruppe entfernen. Sasquatchs haben permanente Behausungen in Hainen oder Höhlen, aber sie bauen sich auch vorübergehende Unterkünfte in Dickichten, wenn sie länger unterwegs sind. Die Lebenserwartung wird auf über 40 Jahre geschätzt. Die Fortpflanzungszeit ist unbegrenzt.

Junge: Eines, gelegentlich zwei, die 24 bis 30 Monate lang von den Eltern versorgt werden.
Vorkommen: Das nördliche Nordamerika.
Kommentar: Der Sasquatch wurde 2042 von den Vereinten Nationen als intelligentes Lebewesen anerkannt, trotz des Fehlens einer materiellen Kultur und der Unfähigkeit der Wissenschaftler, seine Sprache zu entziffern. Diese Entscheidung beendete Jahre der Einsperrung und Zurschaustellung einzelner Sasquatchs. Die Entwicklung der Perkins-Athabaskan-Zeichensprache ermöglichte eine begrenzte Kommunikation mit diesen Kreaturen. Heutzutage trifft man sie dabei an, wie sie Wälder in Ländern der Erwachten auf der ganzen Welt besiedeln, sowie bei der Arbeit als Klangeffekt-Techniker in der Unterhaltungsindustrie.

SCHRECKHAHN (AVETERROR LAPIDARIS)

Identifikation: Kopf und Rumpf des Schreckhahns messen gewöhnlich 2 Meter. Der Schwanz ist 1,2 Meter lang, und der Critter wiegt insgesamt 40 Kilogramm. Beim Schreckhahn handelt es sich um eine langbeinige, vogelähnliche, gefiederte Kreatur von vorwiegend gelber Farbe. Auf dem Kopf trägt er einen hellroten Kamm und einen scharfen, hornigen Schnabel.
Ähnliche Spezies: Große erwachsene Exemplare werden häufig mit einem Phönix (S. 229) verwechselt, aber der Anblick des fleischigen Kamms auf dem Kopf und des langen schuppigen Schwanzes sollte den Betrachter doch veranlassen, diesem Tier aus dem Weg zu gehen, denn schon die Berührung ist gefährlich.
Habitat: Der Schreckhahn zieht offene Flächen und Buschland vor, wurde aber auch schon in offenen Waldgebieten gesehen.
Magische Fähigkeiten: Angeboren.
Lebensweise: Tagaktiv. Obwohl der Schreckhahn auch unbeholfen kurze Strecken fliegen kann, so ist er doch mehr für das Laufen gebaut. Er zieht es vor, seine Beute zu hetzen, und erhebt sich oft kurz in die Luft, um mit den Klauen von oben zuzuschlagen. Er ernährt sich von Tieren mit einem Gewicht von 10 bis 80 Kilogramm. Das Nest wird von beiden Eltern verteidigt, bis die Jungen geschlüpft sind. Zu diesem Zeitpunkt verabschiedet sich ein Elternteil (möglicherweise das Weibchen). Der andere behütet die Küken während der nächsten Monate. In Gefangenschaft haben Exemplare bereits Alter um die 25 erreicht. Die Brutsaison ist das Frühjahr.
Junge: Das Schreckhahnnest enthält 12 bis 15 Eier, aus denen die Küken nach 35 Tagen ausschlüpfen. Die Küken sind mit graubraunen, haarähnlichen Federn bedeckt und können schon kurze Zeit nach dem Schlüpfen zusammen mit den Eltern laufen. Sie ähneln dem australischen Emu, den die meisten Paranaturalisten für die manaschwache Form des Schreckhahns halten.
Wirtschaftlicher Wert: Wie der Basilisk ist der Schreckhahn als Wachtier gefragt. Dazu werden noch nicht geschlüpfte Eier benutzt, denn das frisch geschlüpfte Küken muß auf seinen Besitzer geprägt werden, ehe es ausgebildet werden kann.
Vorkommen: Der Schreckhahn hat sich in den letzten Jahren stark verbreitet und wird jetzt weltweit angetroffen.
Kommentar: Der erwachsene Schreckhahn verfügt über die paranatürliche Fähigkeit, Opfer mit einer Schwanzberührung zu lähmen. Bei seiner Sprungattacke wirft er den Schwanz herum und versucht so, das Ziel zu lähmen.
Kräfte: Lähmende Berührung; Unverwundbarkeit gegen die eigene Berührung

VAMPIR (SANGUISUGA EUROPA)

Identifikation: Vampire sind äußerlich mit Menschen oder Metamenschen identisch, wenn auch die meisten Individuen verlängerte obere Eckzähne haben. Vampire sind biochemisch durch den Harz-Greenbaum-Bluttest zu erkennen oder virologisch durch einen Test auf den Menschlich-Metamenschlichen Vampirischen Virus (MMVV). Vampire sind keine richtige Spezies, sondern vielmehr eine Subspezies, die mit einem Wirkstoff infiziert sind, der die vampirische Verfassung erzeugt. Die Infektion scheint nur in magiereicher Umgebung ihre volle Virulenz zu erlangen, aber es gibt Hinweise darauf, daß sowohl der Virus als auch die Vampire bereits vor dem Erwachen präsent waren.
Ähnliche Spezies: Andere, möglicherweise verwandte Ausdrucksformen des MMVV-Retrovirus sind die Paraspezies Banshee (S. 221) und Wendigo (S. 232).
Habitat: Vampire machen auf intelligente Wesen Beute und sind demzufolge in der Regel Stadtbewohner.
Magische Fähigkeiten: Latent. Aktive Magie ist bei mit dem MMVV infizierten Menschen viel häufiger als bei nichtinfizierten. Es ist unbekannt, ob das an Nebenwirkungen des Virus liegt oder an der Vorzugsauswahl magisch befähigter Opfer durch Träger des Virus. Vampire absorbieren die Lebensessenz ihrer Opfer. Durch ihre hohe Lebenserwartung bietet sich ihnen die Möglichkeit, zu machtvollen Zauberern zu reifen. Es scheint wahrscheinlich, daß Legenden über vampirische Kräfte ihren Ursprung in der zauberischen Potenz einzelner Vampire haben.
Lebensweise: Vampire konsumieren das Blut der Lebenden, um selbst zu überleben, müssen jedoch zusammen mit dem Blut auch psychische Energie aufnehmen.
Vorkommen: Weltweit.
Kommentar: Obwohl die Geschichten einzelner Fälle oft vage sind, passen nicht alle Vampire in das Stereotyp des gnadenlosen Blutsaugers. Viele ziehen willige Partner vor und entnehmen einer einzelnen Person nicht mehr als einmal Essenz. Ein solcher Vampir wird nur "töten", wenn der Partner den Übergang ins vampirische Leben aus freiem Willen akzeptiert.
Andere Vampire genießen ihre Rolle als Jäger und Killer. Sie haben einen ausgeprägten sadistischen Zug und suchen sich unwillige Opfer aus. Anfänglich nährt sich der Vampir vom Schrecken des Opfers. Töten die ersten Attacken das Opfer noch nicht, genießt der Vampir es, der jetzt süchtigen Person endgültig die Essenz zu entziehen. Solche Individuen sind möglicherweise vor ihrem Übergang zum Vampirismus Psychopathen gewesen, oder der Schock ihres Todes und der Wiedergeburt als "jagende Kreatur" hat sie über die Grenze getrieben. Bei ihnen handelt es sich um die Monster der Vampirgeschichten, die über die Jahre populär geworden sind.
Es hat auch schon Fälle gegeben, in denen der Vampir nach völligem Entzug der Essenz auch den Körper des Opfers zerstörte, um das Entstehen eines neuen Vampirs zu verhindern.
Kräfte: Gesteigerte Körperliche Attribute; Gesteigerte Sinne (Gehör und Geruch); Essenzentzug; Immunität (gegen Alter, Gift und Krankheitserreger); Infektion, Nebelgestalt, Regeneration, Infrarotsicht.
Schwächen: Allergie (gegen Sonnenlicht, schwer); Induzierter Schlaf (Mangel an Luft); Essenzverlust; Verwundbarkeit (Holz); bei manchen auch eine psychologisch begründete Allergie (gegen Heilige Symbole, schwer)
Obwohl viele legendäre Schwächen der Vampire nicht wirklich bestehen, unterliegen diese Kreaturen doch bestimmten Grenzen. Sie brauchen keine Nahrung und kein anderes Getränk als Blut, aber andererseits vertragen sie auch sonst nichts. Innerhalb weniger Minuten, nachdem er gegessen oder getrunken hat, wird es einem Vampir erkennbar schlecht, und innerhalb einer Stunde erbricht er sich. Alkohol ist ihm besonders zuwider, da ihm innerhalb weniger Minuten nach seinem Genuß schlecht wird und er sich gleich übergeben muß.
Vampire werden von Wasser weniger gut getragen als andere humanoide Wesen (+3 auf alle Mindestwürfe für Fertigkeiten- oder Attributsproben, die mit Schwimmen, dem Nicht-Untergehen und so weiter zu tun haben). Wahrscheinlich liegt darin die Legende begründet, sie könnten fließendes Wasser nicht überqueren. Ein Vampir kann jedoch mühelos über einen Fluß hüpfen, aber wenn er in einen Teich fällt, wird er wahrscheinlich untergehen und dadurch in Schlaf versetzt werden.

WENDIGO (ANTHROPHAGUS PILOSIS)

Identifikation: Der Wendigo wird 2,5 Meter groß und wiegt 130 Kilogramm. Es handelt sich um einen aufrecht gehenden Zweibeiner mit weißem Pelz. Die Nägel seiner Finger sind verlängert und zu krallenartigen Waffen gehärtet. Viele Paranaturalisten glauben, daß diese Kreatur das Ergebnis des MMVV-Retrovirus bei Orks ist, obwohl bisher keinerlei Exemplare darauf getestet wurden. Der Schädel birgt 28 Zähne. Die Weibchen haben zwei Brüste.

Ähnliche Spezies: Obwohl der Wendigo sich in Fell und Physiognomie radikal vom Sasquatch unterscheidet, wird er häufig mit einem Sasquatch (S. 230) verwechselt, gewöhnlich von Personen, die nicht im Sichtungsgebiet heimisch sind.

Habitat: Wälder.

Magische Fähigkeiten: Die meisten Wendigos sind aktive Zauberer.

Lebensweise: Der Wendigo ist vor allem nachtaktiv. Er ernährt sich von Fleisch, und man glaubt, daß er seinem Opfer auch psychische Nahrung entzieht. Typischerweise zwingt er ein Opfer dazu, an einem kannibalistischen Festessen teilzunehmen. Dies scheint beim Opfer eine psychische Abhängigkeit von solchem Fleisch hervorzurufen, so daß es dem Wendigo von nun an dabei hilft, seine Gewohnheiten zu verbreiten und damit eine Art Geheimgesellschaft von Kannibalen zu schaffen. Die Angehörigen eines solchen Zirkels wissen nicht, daß sie letztlich selbst die Mahlzeit des Wendigo abgeben, der die Essenz derartig korrrumpierter Seelen zu bevorzugen scheint. Der Wendigo läßt sich auch im Heim eines früheren Opfers nieder. Seine Lebenserwartung ist unbekannt.

Junge: Die Paranaturalisten vermuten, daß der Wendigo sich ähnlich wie der Vampir verbreitet, also keinen Nachwuchs zeugt, sondern den MMVV-Virus überträgt.

Vorkommen: Ursprünglich in den nördlichen Bereichen Nordamerikas und Asiens wie auch in den transpolaren Regionen. Jüngste Berichte melden, daß die Kreatur sich weltweit verbreitet hat. Deshalb glauben Paranaturalisten auch, daß sie zusätzlich zu ihren sonstigen Kräften einen Maskenzauber aufrechterhalten kann.

Kommentar: Alle bekannt gewordenen Wendigos waren schamanistische Zauberer. Obwohl die meisten von ihnen die Fetische von Raubtiertotems wie dem Wolf trugen, besaßen einige auch Gegenstände von nichtidentifizierter Zugehörigkeit. Alle zivilisierten Gebiete stempeln den Wendigo zum Gesetzlosen und verhängen automatisch die Todesstrafe, sobald er kannibalistischer Taten überführt ist. Einem Wendigo zu helfen oder ihn zu begünstigen führt zur selben Strafe. Viele Rechtssysteme setzen Kopfgelder auf diese Kreaturen aus.

Kräfte: Einfluß; Gesteigerte Körperliche Attribute; Gesteigerte Sinne (Lichtverstärkeraugen und besondere Sehschärfe; Gehör; Geruch); Essenzentzug; Grauen; Immunität (gegen Alter, Krankheitserreger und Gifte); Infektion; Regeneration.

Schwächen: Allergie (gegen Sonnenlicht, schwer); Essenzverlust; Verwundbarkeit (eisenhaltige Metalle).

CRITTER-WERTE

Alle Werte gelten für durchschnittliche Exemplare. Individuen können davon abweichen, besonders bei intelligenten Arten. Die Körperlichen und Geistigen Attribute eines Individuums können die eines Durchschnittsexemplares um 50 Prozent übersteigen. Ein kleineres Individuum weist niemals Attribute auf, die weniger als die Hälfte des Durchschnitts betragen, solange es nicht krank oder verletzt ist. Selbst bei den größten und den kleinsten Exemplaren bleiben Essenz, Reichweite, Angriffsweise, Laufmultiplikator und Schadensmodifikatoren unverändert.

Critter-Größen

2W6	Größe
2	-50%
3-4	-20%
5-7	-
8-9	+10%
10-11	+20%
12	+50%

Metamenschen-Variationen

2W6	Gesamt-Attributspunkte
2	-4
3-4	-2
5-7	-
8-9	+2
10-11	+4
12	+8

TABELLENSCHLÜSSEL

Ko: Konstitution. Die **erste Zahl** gibt die Stufe an, die **zweite** die "Panzerung" des Critters, die als Ballistische und Stoßpanzerung zählt. Alle Abweichungen sind unter "Kräfte" verzeichnet.

S: Schnelligkeit. Die *erste* Zahl gibt die Stufe an, die *zweite* den Laufmultiplikator.

St: Stärke.

C: Charisma.

I: Intelligenz. Die **erste Zahl** gibt die Grundstufe des Critters an, die für Rätsel und den Widerstand gegen manche Zauber benutzt wird. Die **zweite Zahl** ist die Wahrnehmungsstufe, die benutzt wird, um Beute oder Feinde ausfindig zu machen, wenn der Critter seinen stärksten Sinn einsetzt (Sonar bei Fledermäusen, Nase bei Hunden und so weiter).

W: Willenskraft.

E: Essenz. Erscheint die Zahl in **Klammern**, so hat das Wesen eine duale Natur. Folgt der Zahl ein großes **A**, so existiert das Wesen primär im Astralraum. Critters mit variabler Essenz verfügen über eine ganze Palette von Werten.

R: Reaktion: Bei manchen Crittern ist die Reaktionsstufe von anderen Attributen abhängig, während andere dafür eigenständige Werte haben. Ist die Reaktionsstufe mit einem Sternchen gekennzeichnet, so erhält der Critter 2W6 Initiativewürfel. Zwei Sternchen bedeuten 3W6 Initiativewürfel.

Angriffe: Diese Liste führt den Angriffscode nichtintelligenter Wesen auf oder die Bezeichnung Humanoid für diejenigen, die Waffen einsetzen und den normalen Kampfregeln für Charaktere folgen. Diese Spalte gibt auch an, welche Critters über eine größere Reichweite verfügen.

CRITTER-WERTE

NORMALE CRITTERS

Name	Ko	S	St	C	I	W	E	R	Angriffe
Fledermaus	1	5x4	0	-	1/5	1	6	6	2L
Bär, groß	10/2	4x3	12	-	2/4	2	6	4	9T, +1 Reichweite
Bär, typisch	9/1	4x3	9	-	2/4	2	6	5	6S, +1 Reichweite
Katze, Haus	1	4x4	1	-	2/4	2	6	5*	3L, -1 Reichweite
Katze, Wild	2	4x4	2	-	2/4	2	6	5*	4M, -1 Reichweite
Rotwild	4	4x5	4	-	2/3	2	6	3	3M, +1 Reichweite
Hund, groß	3	4x4	3	-	2/4	2	6	4	6M
Hund, klein	1	4x4	1	-	2/4	2	6	4	3L, -1 Reichweite
Elefant	15/3	3x4	40	-	3/3	3	6	3	10T, +1 Reichweite
Fuchs	2	4x4	1	-	2/4	2	6	5*	3L, -1 Reichweite
Ziege	2	4x6	2	-	2/3	2	6	3	3L
Pferd	10	4x4	8	-	2/3	2	6	3	6S, +1 Reichweite
Leopard	5	5x4	5	-	2/4	2	6	5**	9S
Ratte	1	5x3	0	-	1/4	1	6	5	2L, -1 Reichweite
Nashorn	12/2	4x4	25	-	2/2	2	6	3	11T
Seehund	6	5x4	4	-	3/4	2	6	4	4M
Anmerkung: Laufmultiplikator beträgt auf dem Land 2.									
Hai, groß 1	0/2	5x3	10	-	2/3	2	6	5*	12T
Hai, typisch	5/1	5x4	4	-	2/3	1	6	5*	10S
Tiger	8	6x4	8	-	3/4	2	6	6**	10S, +1 Reichweite
Wolf	5	5x4	4	-	3/4	2	6	5*	7M

PARAARTEN

Name	Ko	S	St	C	I	W	E	R	Angriffe
Banshee	3	4x5	3	5	3	3	2W6	3	Humanoid
Kräfte: Gesteigerte Sinne (Lichtverstärkeraugen, Gehör, Geruch); Essenzentzug; Grauen; Immunität (Alter, Krankheit, Gift); Nebelgestalt; Regeneration									
Schwächen: Allergie (Sonnenlicht, schwer); Essenzverlust; Verwundbarkeit (Holz, Silber)									
Barghest	7	6x4	5	-	3/6	3	(6)	6*	9S
Kräfte: Grauen; Lähmendes Heulen; Gesteigerte Sinne (Sonar)									
Schwächen: Allergie (Sonnenlicht, schwer)									
Basilisk	4/2	2x3	7	-	1/3	2	(6)	2	6M, -1 Reichweite
Kräfte: Versteinernder Blick									
Schwächen: Allergie (eigener Blick, extrem)									
Schreckhahn	3	5x3	4	-	2/3	2	(6)	4	8M
Kräfte: Lähmende Berührung; Unverwundbarkeit (eigene Berührung)									
Augentöter	7	4x3	7	-	3/4	3	(6)	4	6S
Kräfte: Elektrische Entladung; Gesteigerte Sinne (Lichtverstärkeraugen, erweitertes Hören)									
Geist	-	-	-	2	2	5	6	A	5 Speziell
Kräfte: Grauen; Manifestation; Psychokinese; [manche zeigen: Zwang; Übler Atem; Lähmende Berührung]									
Ghul	7	5x4	6	1	4	5	(5)	4	Humanoid
Kräfte: Gesteigerte Sinne (Geruch, Gehör)									
Schwächen: Allergie (Sonnenlicht, leicht); Reduzierte Sinne (blind)									
Greif	9	7x2	9	-	3/5	4	(7)	6	9S, +1 Reichweite
Anmerkung: Bewegungsmultiplikator ist beim Fliegen 5.									
Harpyie	4	8x2	4	-	2/3	2	(4)	5	4M
Anmerkung: Bewegungsmultiplikator ist beim Fliegen 6.									
Kräfte: Pestilenz									
Krake	12/3	5x3	20	-	3	6	(6)	7	12T, +2 Reichweite
Leshy	3	4x4	3	4	3	3	(8)	3*	Humanoid
Kräfte: Verwirrung									

CRITTER-WERTE (PARAARTEN, FORTSETZUNG)

Name	Ko	S	St	C	I	W	E	R	Angriffe
Merrow	5	7x4	7	3	3	3	(6)	5	Humanoid
Naga	5/1	2x3	6	3	3	4	(8)	4	5M, -1 Reichweite
Kräfte: Schutz; Magischer Schutz; Gift									
Phoenix	3	5x4	4	-	2/4	2	(6)	3	4M
Kräfte: Flammenaura									
Sasquatch	8	3x4	7	3	3	2	(6)	4	Humanoid, +1 Reichweite
Gestaltwandler (Mensch)	5	4x5	5	5	3	3	(8)	5*	Humanoid
Gestaltwandler (Tier)	T+2	(T+1)x(T+1)	T+2	5	3	3	(8)	T*	(T+1)(T)
Anmerkung: In Tiergestalt gelten die entsprechenden Tierattribute, für die hier T eingesetzt ist, und sie werden wie angegeben modifiziert.									
Kräfte: Gesteigerte Körperliche Attribute in der Tiergestalt; Regeneration									
Schwächen: Allergie (Silber, schwer); Verwundbarkeit (Silber)									
Donnervogel	4	7x2	8	-	2/4	3	(6)	5	6M
Anmerkung: Der Bewegungsmultiplikator beim Fliegen ist 5.									
Kräfte: Elektrische Entladung (flächenwirksam)									
Einhorn	8	5x6	8	-	3/4	4	(9)	5	8M, +1 Reichweite
Kräfte: Magischer Schutz; Immunität (Krankheitserreger)									
Schwächen: Allergie (Schadstoffe, schwer)									
Vampir	C	Cx5	C+E	C	C	C	2W6	C*	Humanoid
Anmerkung: Ein Vampir war ursprünglich ein Charakter und behält zum größten Teil die Attribute des Charakters, mit C gekennzeichnet. Die Stärke ergibt sich aus der Stärke des Charakters zuzüglich der Essenz des Vampirs.)									
Kräfte: Gesteigerte Körperliche Attribute; Gesteigerte Sinne (Gehör, Geruch); Essenzentzug; Immunität (Alter, Krankheit, Gift); Infektion; Nebelgestalt; Regeneration; Infrarotsicht									
Schwächen: Allergie (Sonnenlicht, schwer); Induzierter Schlaf (Luftmangel); Essenzverlust; Verwundbarkeit (Holz)									
Wendigo	6	2x5	5	4	3	3	2W6	4	Humanoid
Kräfte: Einfluß; Gesteigerte Körperliche Attribute; Gesteigerte Sinne (Lichtverstärkeraugen und gesteigerte Sehschärfe; Gehör; Geruch); Essenzentzug; Grauen; Immunität (Alter, Krankheitserreger, Gift); Infektion; Regeneration									
Schwächen: Allergie (Sonnenlicht, schwer); Essenzverlust; Verwundbarkeit (eisenhaltige Metalle)									

DRACOFORMEN

Name	Ko	S	St	C	I	W	E	R	Angriffe
Bei allen Dracoformen vorhandene Kräfte: Gesteigerte Sinne (Breitbandgehör, Lichtverstärkeraugen, Wärmesinn), Panzerhaut [**manche zeigen:** Tierbeherrschung (Reptilien); Einfluß, Flammenodem; Übler Atem; Gift]									
Gefied. Schlange	12/8	6x2	30	4	4	8	(2W6)	7*	12T, +2 Reichweite
Anmerkung: Bewegungsmultiplikator beträgt beim Fliegen 4.									
Östlicher Drache	14/8	8x3	35	5	4	8	(2W6)	6*	14T, +2 Reichweite
Westlicher Drache	15/8	7x3	40	4	4	8	(2W6)	5*	14T, +2 Reichweite
Großer Drache	+10/12	+3	+10	+5	+5	+5	12	+3	16T, +3 Reichweite
Anmerkung: Nur Schätzungen; Individuen weichen beträchtlich voneinander ab.									

DURCHSCHNITTLICHE METAMENSCHEN

Name	Ko	S	St	C	I	W	E	R	Anmerkungen
Mensch	3	3x4	3	3	3	3	6	3	
Zwerg	4	2x3	5	3	3	4	6	2	
Elf	3	4x4	3	5	3	3	6	3	
Ork	6	3x4	5	2	2	3	6	2	
Troll	8/1	2x3	7	1	1	2	6	1	+1 Reichweite

ELEMENTARGEISTER

Name	Ko	S	St	C	I	W	E	R
Luft	K-2	(K+3)x4	K-3	K	K	K	(K)A	K+2

Angriffe: siehe Kräfte
Kräfte: Verschlingen; Manifestation; Bewegung; Übler Atem; Psychokinese
Schwächen: Kann eingesperrt werden; Verwundbarkeit (Erde)

Erde	K+4	(K-2)x2	K+4	K	K	K	(K)A	K-2

Angriffe: (K)S im Waffenlosen Kampf (Fertigkeit = Reaktion), +1 Reichweite
Kräfte: Verschlingen; Manifestation; Bewegung
Schwächen: Verwundbarkeit (Luft)

Feuer	K+1	(K+2)x3	K-2	K	K	K	(K)A	K+1

Angriffe: (K)M im Fernkampf (Fertigkeit = Reaktion); Reichweite = Kraft x 2 in Metern
Kräfte: Verschlingen; Flammenaura; Flammenodem; Schutz; Manifestation; Bewegung
Schwächen: Verwundbarkeit (Wasser)

Wasser	K+2	Kx2	K	K	K	K	(K)A	K-1

Angriffe: (K)S-Betäubung im Waffenlosen Kampf (Fertigkeit = Kraft)
Kräfte: Verschlingen; Manifestation; Bewegung
Schwächen: Verwundbarkeit (Feuer)

NATURGEISTER

Typ	Ko	S	St	C	I	W	E	R	Angriffe
Mensch	K+1	(K+2)x3	K-2	K	K	K	(K)A	K+1	

Stadtgeister
Kräfte: Unfall; Entfremdung; Verschleierung; Verwirrung; Grauen; Schutz; Suche
Herdgeister
Kräfte: Unfall, Entfremdung; Verschleierung; Verwirrung; Schutz; Suche
Feldgeister
Kräfte: Unfall; Verschleierung; Schutz; Suche

Land	K+4	(K-2)x2	K+4	K	K	K	(K)A	K-2

Wüstengeister
Kräfte: Verschleierung; Schutz; Bewegung; Suche
Waldgeister
Kräfte: Unfall; Verschleierung; Verwirrung; Grauen; Schutz
Berggeister
Kräfte: Unfall; Verschleierung; Schutz; Bewegung; Suche
Präriegeister
Kräfte: Unfall; Entfremdung; Verschleierung; Schutz; Bewegung; Suche

Wind	K-2	(K+3)x4	K-3	K	K	K	(K)A	K+2

Nebelgeister
Kräfte: Unfall; Verschleierung; Verwirrung; Schutz; Bewegung
Sturmgeister
Kräfte: Verschleierung; Verwirrung; Elektrische Entladung; Grauen

Wasser	K+2	Kx2	K	K	K	K	(K)A	K+1

Seegeister
Kräfte: Unfall; Verschlingen; Grauen; Schutz; Bewegung; Suche
Flußgeister
Kräfte: Unfall; Verschleierung; Verschlingen; Grauen; Schutz; Bewegung; Suche
Meergeister
Kräfte: Unfall; Entfremdung; Verschleierung; Verwirrung; Verschlingen; Grauen; Schutz; Bewegung; Suche
Sumpfgeister
Kräfte: Unfall; Bindung; Verschleierung; Verwirrung; Verschlingen; Grauen; Schutz; Bewegung; Suche

AUSRÜSTUNG

Wenn de heutzutage jemand aufschlitzt, weißte nie, ob Blut oder Hydraulikflüssigkeit rauskommt.

- Evil Eye, Mitglied der Tiger Gang

Eine erlesene Sammlung von Waren aus den Gitterkatalogen, Schieberläden und Taliskrämerbuden von 2053. Alle Preise sind als EVK (empfohlener Verkaufspreis des Herstellers) zu verstehen. Die tatsächlichen Straßenpreise schwanken (siehe auch **Verfügbarkeit** in **Hinter den Kulissen**, S. 184).

NAHKAMPFWAFFEN

Bei diesen Waffen handelt es sich um die grundlegenden, von Hand geschwungenen Kampfinstrumente, wie sie heute nach wie vor in Gebrauch sind. Die Liste enthält keine improvisierten Waffen, wie sie aus gerade greifbaren Materialien hergestellt werden.

Katana: Das zweihändige "Samurai"-Schwert wird von Yakuza mit einem Geschmack für das Romantische und Altmodische geschätzt. 1.000 ¥

Messer: Ihr grundlegender Allzweck-Straßenschneider. 30 ¥

Monofilamentpeitsche: Eine nahezu monomolekulare Schnur mit einem Gewicht am Ende, damit sie kontrolliert geschwungen werden kann. Sie ist extrem scharf und durchschneidet buchstäblich alles. Die Regeln für den Einsatz dieser Waffe finden Sie auf S. 103. 3.000 ¥

Stangenwaffe: Wahrscheinlich werden Sie nie auf eine solche Waffe stoßen (wenn Sie nicht gerade eine Hellebarde aus dem Museum klauen). Sie wird hier mit aufgeführt, um Ihnen eine Vorstellung von der Verschiedenartigkeit von Waffen zu vermitteln. 500 ¥

Stab: Vermittelt den Eindruck von Tradition und ist deshalb bei Zauberern hochgradig beliebt. 50 ¥

Betäubungsschlagstock: Diese Standardwaffe zur Unruhenbekämpfung ist beschwert und erzeugt eine elektrische Entladung **(siehe Schockwaffen, S. 103).** 750 ¥

Schwert: Dieser Begriff umfaßt eine Vielzahl zeremonieller Waffen und ebenfalls manche längeren und bösartigeren Messer. 500 ¥

STUMPS
©19 92

PROJEKTILWAFFEN

Diese Waffen beziehen ihre Energie aus der Muskelkraft, wobei einfache Mechanismen für zusätzliche Entfernung oder Geschwindigkeit sorgen.

Bogen: Hierbei kann es sich sowohl um einen traditionellen Langbogen aus Fiberglas oder Holz als auch einen modernen Komposit- und Rollenbogen handeln. Mindeststärke x 100¥ (plus 100 ¥ für 10 Pfeile)

Armbrust: Von dieser Waffe existieren drei Klassen. Leichte Armbrüste werden mit der Hand gespannt, während die schwereren Modelle eine Seitenkurbel besitzen, die das Nachspannen erleichtert. 300 ¥ für eine Leichte, 400 ¥ für eine Mittlere und 500 ¥ für eine Schwere Armbrust (plus 100 ¥ für 20 Bolzen)

Wurfmesser: Dieser Begriff umfaßt alle Formen schmaler Messer oder Spikes. 20 ¥

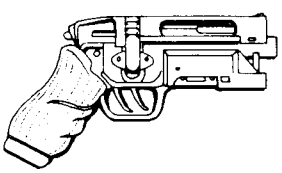
Shuriken: Eine mehrschneidige oder mehrspitzige Tragflügel-Wurfklinge. 20 ¥

FEUERWAFFEN

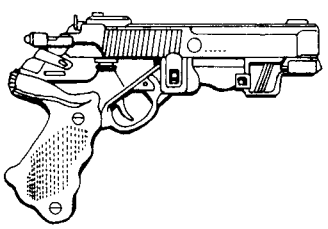
Feuerwaffen verschießen auch in den 2050ern in erster Linie Kugeln. Ihre Prinzipien haben sich über die Jahre hinweg kaum verändert. Von den meisten Waffen dieser Kategorie gibt es zwei Versionen, eine für Standardladungen und eine für hülsenlose Munition, wobei letztere in den 2050ern bei weitem gebräuchlicher ist. Eine Waffe verfeuert entweder die eine oder die andere Munitionsart, kann letztere aber nicht wechseln. Die Preise für beide Munitionsarten sind identisch. Ein digitaler Munitionszähler gehört in beiden Fällen zur Standardausrüstung. Die Anzeige befindet sich normalerweise an der Rückseite der Waffe, wo der Benutzer sie beim Feuern ablesen kann.

PISTOLEN

Standardpistolen können nur mit solchem Zubehör ausgestattet werden, das am Lauf montiert oder oben aufgesetzt wird. Revolver können nicht mit Schalldämpfern versehen werden. An Holdout-Pistolen kann überhaupt kein Zubehör montiert werden.



Walther Palm Pistol



Colt America L36

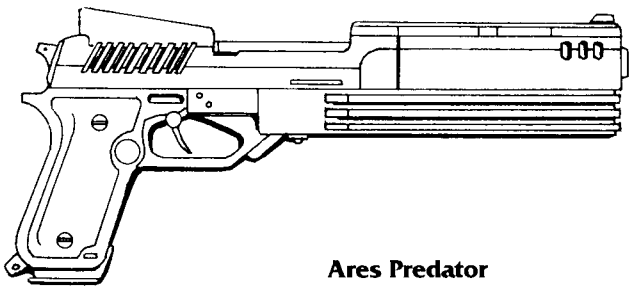
Streetline Special: Hierbei handelt es sich um eine in den untersten Gesellschaftsschichten sehr gebräuchliche Hold-out-Pistole. Sie besteht aus Kompositmaterialien, ist klein, leicht und äußerst gut zu verbergen. 100 ¥

Walther Palm Pistol: Diese europäische Hold-out-Waffe nimmt je eine großkalibrige Kugel in ihren beiden übereinanderliegenden Läufen auf. Ein Kippschalter ermöglicht es, beide Läufe simultan abzufeuern (was als kurze Salve, S. 92, zu behandeln ist). 200 ¥

Colt America L36: Diese leichte, amerikanische Waffe ist bei stilbewußten Personen aufgrund ihres schlanken Profils sehr beliebt, das es auch leicht macht, sie zu verstecken. 350 ¥

Beretta Modell 101T: Diese leichte, persönliche Waffe mit ihrer schmalen Bauweise wird weltweit bei Konzernpersonal sehr geschätzt. 350 ¥

Fichetti Security 500: Diese Waffe wurde für leichte Sicherheitstätigkeit entworfen und kann mit einer ganzen Palette von Zubehör ausgestattet werden. Spitzenmodelle werden mit Standard-10-Schuß-Streifen geladen, nehmen aber auch wahlweise einen 22-Schuß-Streifen auf und können mit einer abnehmbaren Schulterstütze ausgestattet werden. 400 ¥



Ares Predator

Ares Predator: Viele halten die Predator für die erste Wahl unter den schweren Pistolen. Sie ist eine bedrohliche Waffe, die bei Söldnern und Sicherheitsdiensten sehr beliebt ist. 450 ¥

Browning Max-Power: Dies ist der Hauptkonkurrent der Ares Predator, was den Ruf als beste schwere Pistole angeht. 450 ¥

Ruger Super Warhawk: Dieser schwere Revolver kann das komplette Standardzubehör aufnehmen, abgesehen natürlich von einem Schalldämpfer. 300 ¥

Remington Roomsweeper: Diese kurzläufige, schwere Schrotpistole wird von Stadtkämpfern wegen ihrer beachtlichen Wirkung und ihres nicht minder beachtlichen Einschüchterungsfaktors geschätzt. Für diese Waffe gelten die Reichweiten einer schweren Pistole, aber auch die besonderen Schrotflintenregeln auf S. 95. 500 ¥

Ares Viper: Diese Pistole verschießt Flechette-Munition (was in ihrem Schadenscode bereits berücksichtigt ist). Diese Splitterpistole hat die Reichweite einer schweren Pistole, obwohl sie wirklich leicht ist. Die Viper kann mit einem eingebauten Schalldämpfer aufwarten. 600 ¥

MASCHINENPISTOLEN/ -GEWEHRE

MPs können mit einem aufgesetzten, einem am Lauf montierten und einem unter dem Lauf montierten Zubehör ausgestattet werden, ausgenommen Granatwerfer. Für Maschinenpistolen müsssen spezielle Schalldämpfer benutzt werden.

Uzi III: Dies ist ein würdiger Abkömmlung der berühmten israelischen Uzi. Das Fabrique-Nationale-Modell, das offiziell für die französische Regierung hergestellt wird, ist eine der gebräuchlicheren Straßenwaffen. Sie weist eine integrierte Klappstütze und einen Lasermarkierer auf. Die sehr ähnliche *Ingram Mk. 22* verfügt nicht über den Lasermarkierer. 600 ¥

Heckler & Koch HK227/HK227S: Das ist weltweit die MP der Wahl für viele Konzern-Sicherheitsleute, Militärpolizisten und Sicherheitseinheiten. Das Standardmodell rühmt sich eines einziehbaren Schaftes, eines integrierten Lasermarkierers und eines Gasventil-Rückstoßkompensators (laufmontiert, Stufe 2). Die S-Variante, beliebt bei Kon-Angriffsteams und Spezialeinheiten bietet anstelle der Rückstoßkompensierung einen eingebauten Schalldämpfer. 1.500 ¥ (1.200 für S-Variante)

Ingram Valiant: Diese bei Söldnereinheiten auf der ganzen Welt beliebte Waffe ist das gebräuchlichste Modell eines leichten Maschinengewehrs. Modelle wie das *Ares LMG* und die Ingram Valiant bieten ein Hüft-Rückstoßpolster (Stufe 1) sowie

eine Munitionshalterung, die über den Rücken oder um die Hüfte gebunden wird, um die Waffe mit Gurtmuni zu füttern. Ein Gasventil-Rückstoßsystem (laufmontiert, Stufe 2) ist Standard bei diesen populären Modellen. 1.500 ¥

GEWEHRE

An einem Gewehr kann ein laufmontiertes, ein unter dem Lauf montiertes und ein aufgesetztes Zubehörteil angebracht werden. Manche Gewehre weisen feste Schulterstützen auf, andere Klappstützen. Beide wirken sich nicht auf den Rückstoß aus. Schrotgewehre können nicht mit Schalldämpfern versehen werden.

FN HAR: Dieses Sturmgewehr ist in Europa Standard und gewinnt bei Sondereinsatztruppen sowie privaten Sicherheitstruppen, die auf Krisengebiete spezialisiert sind, zunehmend an Beliebtheit. Es bietet eine integrierte Klappstütze, Lasermarkierer (aufgesetzt) und Gasventil-Rückstoßkompensation (laufmontiert, Stufe 2). 1.200 ¥

AK-97/AK-97K/AK-98: Dieses usprünglich sowjetische Sturmgewehr ist heute weltweit anzutreffen. Die MP-Karabinerversion mit integrierter Klappstütze ist fast ebenso verbreitet. Das Aufsetzen eines Granatwerfers ist bei beiden Modellen extrem schwierig, allerdings verfügt die AK-98 über einen integrierten Mini-Granatwerfer (unter dem Lauf montiert). 700 ¥ für AK-97, 800 ¥ für den Karabiner, 2.500 ¥ für AK-98

Remington 750/950: Als langes und schnittiges Sportgewehr sind sowohl die 750 als auch ihre Schwester für schwerere Arbeiten, die 950, seit fast 50 Jahren ein Erfolg bei Jägern. Beide zeichnen sich durch einen sauberen Schlagbolzenbetrieb von höchster Zuverlässigkeit aus. Ein aufmontiertes Zielfernrohr (Stufe 1) gehört bei beiden Modellen zum Standard. Keine Montagen unter dem Lauf möglich. 600 ¥ für die 750, 800 ¥ für die 950

Ranger Arms SM-3: Die SM-3 ist ein Muß für Jobs, bei denen es auf den ersten Schuß ankommt. Ein kombinierter, laufmontierter Rückstoßkompensator (Stufe 2) mit Schalldämpfer und ein aufgesetztes Zielfernrohr (Stufe 3) mit Infrarot- oder Lichtverstärker-Ausstattung gehören zum Standard. Wie die meisten Waffen dieser Art kann auch die SM-3 komplett auseinandergenommen werden und paßt dann in eine normale Aktentasche. Die Präzision leidet darunter nicht. Auseinanderbauen und Zusammensetzen nehmen jeweils drei Komplexe Handlungen in Anspruch. Ideal für den reisenden Attentäter, jedoch nicht gut für Kampfeinsätze geeignet. Die Anzahl Runden, während der diese Waffe nicht für einzelne gezielte Schüsse, sondern für anhaltenden Kampfeinsatz benutzt wird, gibt das Risiko bei einem 2W6-Wurf an, daß durch Beschädigung der kalibrierten Teile ein Mindestwurfmodifikator von +2 entsteht (Präzisionsverlust).
(Beispielsweise setzt John seine SM-3 gegen Verfolger ein, während er einen strategischen Rückzug durch eine müllübersäte Gasse unternimmt. Das Gewehr wird 3 Runden lang herumgeschlenkert und gegen Hindernisse gestoßen. Wirft der Spieler nun 3 oder weniger auf 2W6, so steigen Johns Waffenmindestwürfe um 2.) 4.000 ¥

Enfield AS7: Diese Sturm-Schrotflinte liefert gewaltige Feuerkraft. Sie verfügt über einen eingebauten Lasermarkierer (aufgesetzt) und ist entweder für 10-Schuß-Ladestreifen oder 50-Schuß-Trommeln ausgestattet (-3 auf Tarnung, +2 kg auf Gewicht). 1.000 ¥

Defiance T-250: Eine beliebte, automatisch nachladende Schrotflinte, die sowohl in voller Größe als auch einer Kurzlaufversion (Reichweiten wie eine schwere Pistole) erhältlich ist. Keine Montage unter dem Lauf möglich. 500 ¥

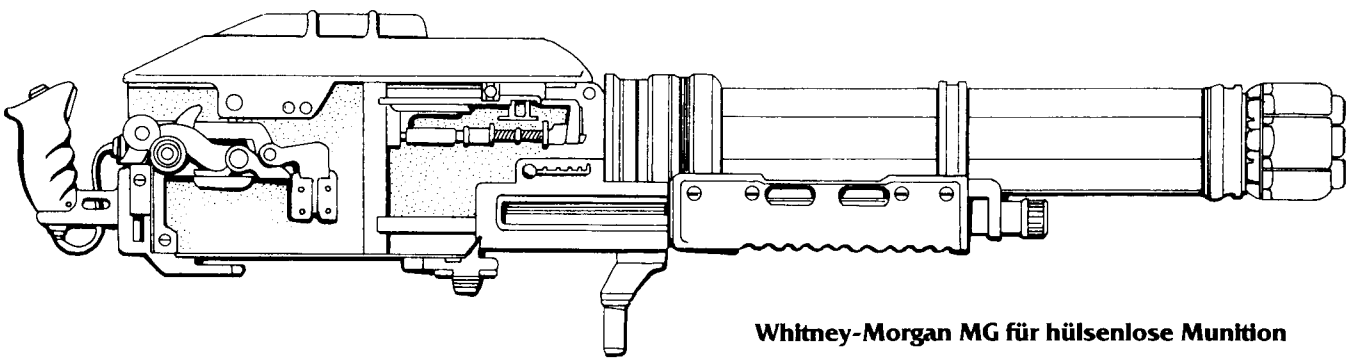
TASERWAFFEN

Polizei- und Sicherheitseinheiten schätzen diese Elektroschockwaffen in Umgebungen von geringem Risikograd. Das Standardmodell feuert eine Nadel ab, die einen zehn Meter langen Draht hinter sich herzieht. Eine elektrische Ladung fließt durch den Draht, um das Opfer so lange außer Gefecht zu setzen, wie der Stromfluß anhält. Eine Variante dieser Waffen verschießt Nadeln mit Hochleistungsbatterien. Die Nadeln entladen sich beim Kontakt, machen des Opfer benommen und paralysieren es effektiv.

Defiance Super Shock: Dies ist die bei den UCAS-Polizei-Agenturen beliebteste Taserwaffe. Die SuperShock faßt dichtgedrängt parallel liegende schwere Nadeln. Die Standardversion verfügt über ein integriertes Lichtverstärker-Zielfernrohr (aufmontiert).

SCHWERE WAFFEN

Schwere Waffen können jeweils mit einem laufmontierten, einem unter dem Lauf montierten und einem aufgesetzten Zubehörteil versehen werden. Bei Raketenwerfern findet Standardfeuerwaffenzubehör keine Verwendung.



Whitney-Morgan MG für hülsenlose Munition

Maschinengewehre: Diese Automatikfeuerwaffen treten in zwei Klassen auf, der mittleren und der schweren. Sie werden normalerweise mit Gurtmuni gespeist. Obwohl sie im Normalfall auf Dreibeine montiert werden, findet man gelegentlich auch mittlere Maschinengewehre an Gyrostabilisatoraufsätzen als mobile Infanterieunterstützungswaffen. 2.500 ¥ für das Mittlere MG, 4.000 ¥ für das Schwere MG.

Sturmkanone: Diese gewaltige Waffe verschießt großkalibrige Explosivmuni,die jedoch weitaus weniger instabil ist. Die Granaten besitzen auch eine begrenzte Durchschlagskraft gegen Panzerungen, was dieser Waffe ein breites Spektrum an Einsatzmöglichkeiten gibt. Sie kann Gurtmuni verwenden. 6.500 ¥

Raketenwerfer: Die Vielzahl von Raketenwerfern des vorigen Jahrhunderts ist Waffen gewichen, deren Betonung auf flexiblen Abschußsystemen liegt und die keine Rückzündungsprobleme mehr haben, wie sie bei den früheren Versionen so verbreitet waren. Der typische Werfer ist wiederverwendbar und läßt sich öffnen, um bis zu vier Raketen aufzunehmen. Das Zielgerät, die Schulterstütze und das Abgasrohr sind klappbar

und ermöglichen es, die Waffe zu einem kompakten Bündel zusammenzufalten. Man findet natürlich auch schwerere Raketen und Werfer, aber selten auf den dunklen Straßen der Stadt. 8.000 ¥

Anti-Fahrzeug-Raketen (AFR) durchschlagen die Panzerung von Fahrzeugen und explodieren bei einem Fehlschuß nicht. 2.000 ¥ für eine Rakete, 5.000 ¥ für Lenkwaffe

Anti-Personen-Raketen (APR) verfügen über hochexplosive Splitter-Gefechtsköpfe. 1.000 ¥ für eine Rakete, 2.500 für Lenkwaffe

Hochexplosiv-Raketen (HER) bewirken eine umfassende Verwüstung. 1.500 ¥ für eine Rakete, 3.750 ¥ für Lenkwaffe

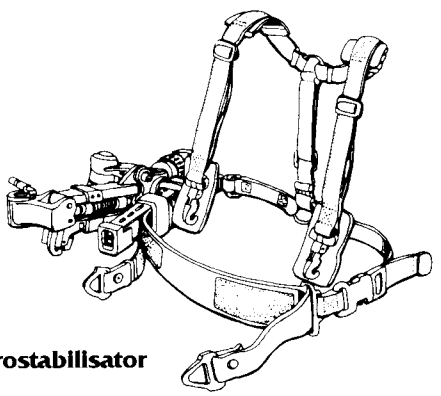
FEUERWAFFENZUBEHÖR

Beachten Sie, daß die Tarnstufenmodifikatoren der nachstehend aufgeführten Zubehörteile nur für die Installation der entsprechenden Geräte nach dem Kauf der Waffe gelten. Wenn laut Beschreibung ein Zubehör in die Waffe "integriert" ist, wird die Tarnstufe dadurch nicht mehr verändert. In einem solchen Fall kann man das Zubehör auch nicht entfernen.

Ersatz-Ladestreifen: Zusätzliche Munitionsstreifen kosten 5 ¥ das Stück, ohne Geschosse. Sie nehmen die für die jeweilige Waffe geltende Höchstzahl an Geschossen auf und können nicht für mehrere Waffen benutzt werden, auch nicht innerhalb derselben Kategorie.

Gasventilsystem: Derartige Rückstoßkompensatoren stoßen die im Lauf entstehenden Gase in einem bestimmten Winkel aus, um das Ansteigen des Laufes beim Schuß zu verhindern. Alle diese Systeme sind laufmontiert und senken die Tarnstufe der Waffe. Einmal installierte Gasventilsysteme können nicht mehr entfernt werden. Es gibt sie in zwei Versionen: 2 Punkte Rückstoßkompensation, -1 auf Tarnstufe, 450 ¥; sowie 3 Punkte Rückstoßkompensation, -2 auf Tarnstufe, 700 ¥.

Granatwerfer: Strenggenommen handelt es sich hierbei um eine eigenständige Waffe. In modernen Streitkräften wird sie jedoch nur noch selten benutzt, außer als Laufuntersatz zu einem Sturmgewehr. Der Werfer gibt einen Schuß aus seinem Magazin ab, wenn er entweder mit einem Daumendruckknopf oder einem separaten Abzug ausgelöst wird. Waffen dieser Art feuern ausschließlich Mini-Granaten ab und werden nur unter dem Lauf montiert. Ein einmal installierter Granatwerfer kann im Nachhinein nicht mehr entfernt werden. Tarnstufe -3. 1.700 ¥



Gyrostabilisator

Gyrostabilisator: Ein solches System besteht aus einem schweren Oberkörpergeschirr, an dem ein mehrgliedriger, gyrostabilisierter Arm befestigt ist, der als Sockel für ein Gewehr oder eine Schwere Waffe dient. Das System gleicht Rückstoß- und Bewegungsmodifikatoren aus. Standardmilitärversionen enthalten auch Smartbrillen mit geschützten Verbindungskabeln. Aufmontierte Smartguns können allerdings auch durch die üblichen Handflächen-Induktionspads angesteuert werden. Das gesamte System bietet dem Träger jeweils einen zusätzlichen Punkt Ballistik- und Stoßpanzerung, andererseits kann es unmöglich getarnt werden. Es dauert 5 Minuten, sich das Geschirr anzulegen, während eine "Schnellöffnung" es ermöglicht, es durch Aufwendung 1 Komplexen Handlung wieder abzulegen. Die Anbringung oder Abnahme einer Waffe erfordert 2 Komplexe Handlungen.

Die Standardversion (Stufe 5) kostet 2.500 ¥, die Deluxe-Version (Stufe 6) 6.000 ¥.

Lasermarkierer: Dieses Gerät projiziert einen Laserstrahl, der einen leuchtend roten Punkt auf das Ziel wirft. Das Zielrohr wird aktiviert, wenn der Benutzer den Abzug berührt. Ein solches Zubehör kann nicht zusammen mit Smartverbindungen benutzt werden. Lasermarkierer existieren in Versionen für eine Montage unter dem Lauf und als Aufsatz. Die Montage senkt die Tarnstufe um 1 und erfordert 2 Komplexe Handlungen, ebenso die Abnahme. 500 ¥

Schalldämpfer: Der Schalldämpfer ist ein laufmontiertes Zubehörteil, das das Krachen sowie den Mündungsblitz eines Schusses reduziert. Schalldämpfer können nur mit halbautomatischen oder Einzelschußwaffen benutzt werden, nicht jedoch mit Revolvern. Der Einsatz eines Schalldämpfers steigert den Mindestwurf für jeden Versuch, den Einsatz der Waffe wahrzunehmen oder die Position des Schützen zu erkennen, um 4. Die Tarnstufe sinkt jedoch um 2, und Installation und Abnahme erfordern jeweils 1 Komplexe Handlung. 500 ¥

Schalldämpfer für Schnellfeuerwaffen: Derartige Geräte ähneln gewöhnlichen Schalldämpfern, kommen aber an vollautomatischen und Salvenfeuerwaffen zum Einsatz. Sie steigern den Mindestwurf für jeden Versuch, den Einsatz der Waffe wahrzunehmen oder die Position des Schützen zu erkennen, um 2, und müssen nach jeweils 300 Schüssen ausgewechselt werden. Sie senken die Tarnstufe um 2, und Installation und Abnahme erfordern jeweils 2 Komplexe Handlungen. 750 ¥

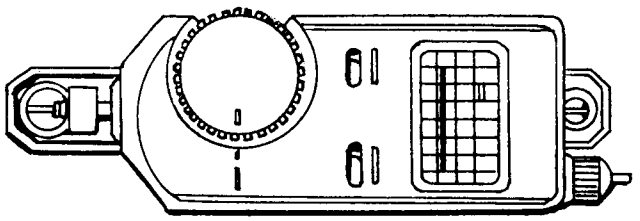
Schockpolster: Dabei handelt es sich um erschütterungsdämpfende Polster, die an einer festen Schulterstütze (nicht an einer Klappstütze) eines Gewehrs, Sturmgewehres oder einer Schrotflinte sowie an der Hüftstütze einer schweren Automatikwaffe befestigt werden können. Schockpolster bewirken 1 Punkt Rückstoßdämpfung. 200 ¥

Schnellader: Ein Metallkranz, auf dem Revolverpatronen befestigt werden und der dazu dient, die Trommel eines Revolvers ohne große Fummelei nachzuladen. 50 ¥

Smartbrille: Hierbei handelt es sich um ein Fernglas zum Umschnallen, das über ein Glasfaserkabel mit einer als Smartgun ausgerüsteten Waffe verbunden wird. Die Chips in der Waffe speisen die Rezeptoren der Brille und produzieren ein rotes Fadenkreuz im Blickfeld des Benutzers, das anzeigt, worauf die Waffe zielt. Auch der Muni-Status der Waffe wird in das Blickfeld das Benutzers eingeblendet. Dieses System kann in einen Helm eingebaut oder mit genügend Nuyen als verspiegelte Sonnenbrille ausgelegt werden. Zusätzlich zur bloßen Zielerfassung kann eine Smartbrille auch mit Lichtverstärkung oder Infraroterkennung ausgerüstet sein. 3.000 ¥ (+ 1.000 ¥ für Lichtverstärkung oder Infraroterkennung)

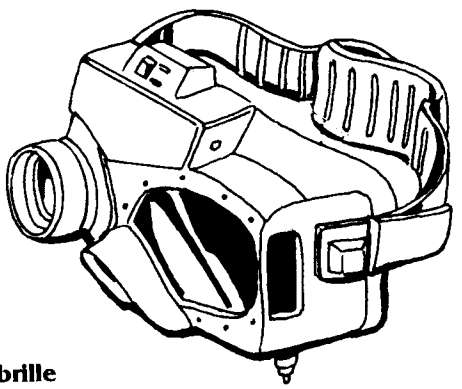
Smartgunsysteme: Es gibt interne und externe Smartgunsysteme. Beide enthalten einen Feedbackschaltkreis, der die Schußrichtung der Waffe mit der Blickrichtung des Schützen vergleicht. Das interne System ist in die Waffe eingebaut und verdoppelt ihren Preis, wenn der Einbau erst nach der Herstellung vorgenommen wird. Das externe System wird an der Waffe montiert (aufgesetzt oder unter dem Lauf) und kann wieder abgenommen und an einer anderen Waffe montiert werden, was einstündige Wartungs- und Abstimmungsarbeiten erfordert. Ein solches Gerät kostet 600 ¥. Ohne einen Empfänger (Smartbrille oder Smartverbindung) ist es nur nutzloser Ballast.

Tarnhalfter: Dieses wird speziell für einen bestimmten Träger



Externe Smartgunverbindung

angefertigt und kann so ausgelegt sein, daß man die Waffe an der Hüfte, am Kreuz, unterm Arm, am Unterarm oder am Fußknöchel trägt. Die Tarnstufe einer Pistole steigt dadurch um 2. (Versteckte Waffen erfordern eine Wahrnehmungsprobe, wenn man sie entdecken will. Die Tarnstufe ist dabei der Mindestwurf.) 100 ¥



Smartbrille

Zielfernrohr: Eine Vielzahl von Geräten ist erhältlich, darunter solche mit Lichtverstärker, Infrarot oder einfache Vergrößerungssysteme. Zielfernrohre können nur aufmontiert und nicht zusammen mit Smartverbindungen benutzt werden. Es erfordert 1 Komplexe Handlung, ein Zielfernrohr zu installieren oder zu entfernen. Vergrößerungssysteme senken die Tarnstufe um 1, Lichtverstärker- und Infrarotsysteme um 2. 1.500 ¥ für Lichtverstärker- oder Infrarotgläser, 500 ¥ für Stufe-1-Vergrößerung, 800 ¥ für Stufe-2-Vergrößerung, 1.200 ¥ für Stufe-3-Vergrößerung

Zweibein/Dreibein: Dabei handelt es sich um ein Stativ, auf dem die Waffe ruht, so daß sie dicht über dem Boden abgefeuert werden kann, während der Schütze sitzt oder liegt. Ein Zweibein wird unter dem Lauf montiert, verändert die Tarnstufe nicht und liefert 2 Punkte Rückstoßkompensation; 400 ¥ Dreibeine siind zur Aufnahme schwerer Waffen gedacht, liefern 6 Punkte Rückstoßkompensation, lassen sich nicht verstecken und kosten 600 ¥

MUNITION

In **SHADOWRUN** können alle Waffen gleicher Art untereinander Muni austauschen. So verschießen zum Beispiel alle leichten Pistolen dieselbe Muni. Verwenden Sie dazu die Kategorien auf der Reichweitentabelle, S. 88. Alle Schrotwaffen, egal ob Pistole oder Gewehr, verwenden dieselbe Muni. Standardmuni kostet 20 ¥ für jeweils 10 Geschosse.

Im Kapitel **Kampf** finden Sie auf S. 93 spezielle Regeln für die verschiedenen Munitionsarten.

Explosivgeschosse: Diese winzige Granatenversion ist eine Munitionsart, wie man sie bei Standardmilitärwaffen findet. Obwohl bei Soldaten sehr unbeliebt wegen der katastrophalen Auswirkungen einer Waffenfehlfunktion oder Fehlzündung (ein Patzerwurf kann die gesamte noch in der Waffe vorhandene Muni zünden), bleiben Explosivgeschosse trotzdem weithin in sowohl ziviler als auch militärischer Verwendung. Die intensive Wärme von Flammen oder Feuerbällen kann die heiklen Dinger ebenfalls hochjagen. 50 ¥ für 10 Geschosse

Flechettegeschosse: Winzige, enggepackte Scheibchen sind die wirksamen Teile eines Flechette-Geschosses. Sie zeitigen auf ungeschützte Ziele eine verheerende Wirkung und durchschneiden jeden Standard-Ballistikschutz. Stoßpanzerung jedoch hält dieser Art von Munition leicht stand. 100 ¥ für 10 Geschosse

Gelgeschosse: Als nichttödliches Geschoß zur Aufstandsbekämpfung entwickelt, beruht die Wirkung dieser Geschosse auf einer festen, geleeartigen Substanz. Stoßpanzerung ist sehr effektiv dagegen, und Ballistikpanzerung hat ihren normalen Effekt. 30 ¥ für 10 Geschosse

Betäubungsgeschosse (Gummigeschosse): Diese ebenfalls zur Unruhenbekämpfung gedachten Geschosse können nur aus großkalibrigen Waffen wie Schrotflinten abgefeuert werden. Stoßpanzerung ist wirksam dagegen, Ballistikpanzerung erweist sich jedoch gegen die relativ große Masse und niedrige Geschwindigkeit dieser Geschosse als nutzlos. 100 ¥ für 10 Geschosse

SPRENGSTOFFE

Handgranaten: Granaten sind kleine, selbständige Pakete aus Sprengstoff, Timer und Zündkapsel. Sie können so eingestellt werden, daß sie beim Aufprall oder nach einem Zeitraum von 2 Sekunden bis zu 2 Minuten detonieren. Nichtaerodynamische Modelle weisen häufig eine Zündeinrichtung auf, die zur Detonation durch elektrische Signale oder ein Nachlassen des Drucks führt. Diese Modelle sind kugel- oder zylinderförmig. Aerodynamische Modelle sind als Ringe oder Scheiben gestaltet und besitzen größere Reichweiten. Explosivgranaten findet man in drei Arten. Defensivgranaten weisen den geringsten Zerstörungsradius auf und ermöglichen es so, parallel zu ihrem Einsatz weiter vorzurücken. Offensivgranaten zeitigen einen größeren Splittereffekt. Schockgranaten erzeugen nur eine geringe Splitterwirkung und verfolgen den Zweck, Ziele durch den Explosionsdruck zu betäuben oder zu verletzen. 30 ¥ pro Granate, unabhängig vom Typ

Minigranaten: Minigranaten sind kugelähnliche Projektile für Granatwerfer. Sie können nicht scharfgemacht und geworfen werden. Es gibt sie ebenfalls in offensiven, defensiven und Schockversionen, und sie erzeugen dieselbe Explosionswirkung wie ihre größeren Geschwister. 50 ¥ pro Minigranate, unabhängig vom Typ

Plastiksprengstoffe: Diese hochstabilen, formbaren und schwach haftenden Substanzen sind ideal für bestimmte Sprengungen, zum Beispiel, um ein Loch in eine Wand zu blasen. Verbindungen sind normalerweise eingefärbt, um die zur Detonation erforderliche Stromstärke anzugeben, die zur Detonation erforderlich ist. Die Färbungen reichen vom Schwarz für Magnetfeldinduktion bis zum Kalkweiß für 440-Volt-Industriesprengstoff. Kommerzielle Sprengstoffe (kein Plastik) kosten 60 ¥ pro Kilogramm. Komposit-IV-Plastiksprengstoffe kosten 80 ¥ das Kilo und Komposit-XII 200 ¥ pro Kilo. Timer (einstellbar von 2 Sekunden bis 2 Stunden) sind für je 100 ¥ erhältlich. Funkzündkapseln (Reichweite 0,5 Kilometer) kosten je 250 ¥. Der Schadenscode beträgt (Stufe)T pro Kilogramm Sprengstoff. Für mehrere Kilo benutzen Sie die Formel (Stufe mal Wurzel aus kg)T. Das Powerniveau der Detonation sinkt pro Meter um die Stufe. Siehe **Sprengwirkungen**, S. 97.

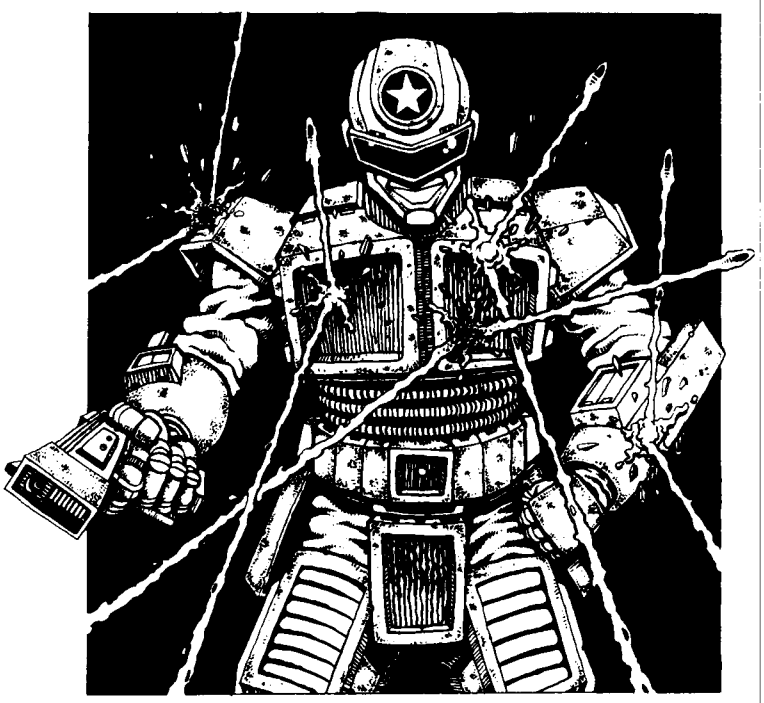
PANZERUNG

Technisch gesehen gibt es zwei Arten von Panzerungen: Dermale oder Hautpanzerung (natürliche wie Cyberware) und getragene Panzerung.

Dermalpanzerung wirkt gegen alles, indem sie das Konstitutionsattribut erhöht. Sie unterstützt jedoch nicht die Heilung.

Eine externe Panzerung funktioniert anders. Sie weist zwei Stufen auf: eine ballistische und eine gegen Stöße. Unabhängig davon, wie viele verschiedene Rüstungsteile Sie tragen, es wird jeweils nur die höchste dabei vertretene Stufe für Schadenswiderstandsproben berücksichtigt.

Ballistische Panzerung schützt gegen Projektile, die in relativ großen Beträgen und kurzen Zeitspannen kinetische Energie übertragen, also großteils Kugeln. Stoßpanzerung wirkt gegen Projektile mit geringerer Energie: Projektilwaffen, Sprengstoffe, Handwaffen, Betäubungsmunition und schädigende Manipulationszauber.



Panzerkleidung: Dies ist die Panzerung der Wahl für den alltäglichen Spaziergang in den Straßen von 2053. Modedesigner bieten weltweit eine Vielfalt von Stilrichtungen an, hergestellt aus Stoffen, die Abkömmlinge des Kevlar sind. 500 ¥

Panzerjacke: Erhältlich in einer großen Bandbreite an Schnitten, vom Straßenchic bis zur rauhen, gerippten und gepolsterten Ästhetik des Macho-Militarismus. Panzerjacken bieten beträchtlichen Schutz. 900 ¥

Panzerweste: Diese Weste bietet eleganten Schutz unter normaler Kleidung. Zusätzliche starre Platten verbessern die Schutzwirkung auf Kosten der Unauffälligkeit. 200 ¥ bis 600 ¥ mit Platten.

Helm: Die meisten Konzerne statten ihr Sicherheitspersonal mit ausgeprägtem Kopfschmuck aus. Als Ausnahme zur Grundregel wird die Schutzwirkung eines Helms zu sonstiger externer Panzerung addiert. 200 ¥

Schwere Panzerung: Unter diesen Begriff fallen deutlich erkennbare Rüstungen, die oft ebenso für Einschüchterungszwecke gestaltet sind wie für effektiven Schutz und Beweglichkeit. Helme sind jeweils inbegriffen. Teilpanzerungen dieser Art bestehen aus starren Platten an Rumpf und Kopf und gelegentlich noch anderen Stellen. Diese Platten können in darunter getragener Kleidung integriert oder separat angebracht sein. Vollrüstungen bestehen aus schwerer Unterkleidung und umfangreicheren Platten. Sie bieten oft auch die Möglichkeit, sich mit minimalem Aufwand gegen die Umgebung abzuschließen. Schwere Panzerungen wirken sich auch auf den Kampfpool aus (siehe **Kampfpool**, S. 84). 20.000 ¥ (Vollrüstung), 10.000 ¥ (Teilrüstung)

Gefütterter Mantel: Mit seiner Stilvielfalt ist der gefütterte Mantel eine populäre Rüstungsform. Im Aussehen erinnert er an die langen Duster, die in den Tagen des Wilden Westens getragen wurden. Er bietet starre Platten, die zwischen Lagen aus ballistischem Tuch versteckt sind, um lebenswichtige Organe zu schützen. Die Tarnstufe darunter versteckter Waffen steigt um 2. 700 ¥

ÜBERWACHUNG UND SICHERHEIT

OPTISCHE GERÄTE

Fernglas: Diese flachen, kompakten digitalen Sichtgeräte produzieren eine hohe Auflösung bis hin zu einer 50fachen Vergrösserung. Optische Glasvarianten für Zauberer sind erhältlich. Verbesserte Modelle bieten auch Lichtverstärkung oder Infrarotsichthilfen. 100 ¥ für Vergrößerung, 300 ¥ für Restlichtverstärkung, 350 ¥ für Infrarotsicht

Verstärkerbrille: Modelle zum Umbinden sowie Helmvisiere sind erhältlich und bieten Lichtverstärkung und Infrarotsicht. 1.500 ¥ für Vergrößerung, 2.000 ¥ für Restlichtverstärkung, 2.200 für Infrarotsicht

KOMMUNIKATIONSGERÄTE

Eine Kleen-tac™-Beschichtung erlaubt es, diese Geräte fast überall anzubringen.

Mikro-Transceiver: Diese flache 2-cm-Disk sendet auf einer voreingestellten Funkfrequenz mit einer Reichweite von 5 Kilometern. Läßt sich sowohl als Mikrophon am Kragen als auch als versteckte Wanze verwenden. 2.500 ¥

Mikro-Recorder: Dieser kleine Kasten (3x3x1,5cm) zeichnet bis zu sechs Stunden auf. Er kann auf Stimmaktivierung eingestellt werden, um die effektive Aufzeichnungszeit zu vergrößern. 1.000 ¥

Mikro-Camcorder: Der Kasten (3x5x2cm) nimmt eine 3-Stunden-Vidpatrone auf. Er läßt sich bei entsprechender Einstellung durch Bewegung aktivieren. In die aufgezeichneten Bilder ist eine Zeitangabe aus der internen Uhr eingeblendet. 2.500 ¥

ÜBERWACHUNGSGERÄTE

Überwachungseinrichtungen und -gegeneinrichtungen arbeiten gegeneinander. Siehe dazu **Einsatz von Ausrüstungsgegenständen**, S. 184, in **Hinter den Kulissen**.

Die Preise für Geräte und Anti-Geräte sind jeweils für das Grundmodell der Stufe 1 angegeben. Den Preis für die erhältlichen höheren Stufen erhalten Sie durch Multiplikation des Grundpreises mit der Stufe. Die Höchststufe beträgt im allgemeinen 10. Weitere Informationen finden Sie unter **Verfügbarkeit**, S. 184.

Datendecoder: Dieses Hightech-Gerät vom Umfang einer Aktentasche entwirrt die Verschlüsselung eines Datapulses. Es kann Aufzeichnungen aus einer angezapften Datenleitung und natürlich auch Standardaufzeichnungen verarbeiten. Grundpreis 10.000 ¥

Datenwanze: Sobald die Wanze (eigentlich "Datenleitungs-Zapfstelle") mit einer Datenleitung verknüpft ist, sendet sie eine Kopie beliebiger Daten an einen fernen Empfänger. Um eine Entdeckung zu vermeiden, sind viele Geräte mit Unterbre-

cherschaltungen ausgerüstet, die für unregelmäßige Intervalle bei der Datenübermittlung sorgen. Grundpreis 5.000 ¥

Lasermikrofon: Dieses Gerät richtet einen Strahl auf ein festes Objekt, liest die Vibrationsschwankungen der Oberfläche ab und übersetzt sie wieder in die Laute, die auf der anderen Seite der Oberfläche die Vibrationen hervorgerufen haben. Grundpreis 1.500 ¥

Pistolenmikrofon: Dieses Richtmikrofon (ein 30x8cm-Kegel, mit Polyesterschaum geschützt und an einem Pistolengriff befestigt) ermöglicht es dem Benutzer, entfernte Gespräche zu belauschen. Feste Gegenstände blockieren den Empfang ebenso wie laute Geräusche abseits der Lauschrichtung. Grundpreis 1.000 ¥

Signalorter: Ein solches Gerät ist in einem Plastikkasten mit einem Kartenmonitor auf dem Deckel untergebracht. Mit Hilfe eines abnehmbaren Sensors wird ein eingestelltes Spürsignal trianguliert und der Ort des letzteren auf dem Kartenmonitor angezeigt. Dieses Gerät ermöglicht es auch, Sendefrequenzen nach anderen Spürsignalen abzusuchen. Grundpreis 1.000 ¥

Leitsignal: Hierbei handelt es sich um einen Leitsignalsender (4cm-Durchmesser-Disk) mit Kleen-tac™-Beschichtung. Die übliche Reichweite beträgt in Städten 5 Kilometer. Kleinere Versionen weisen entsprechend geringere Reichweiten auf. Das Strafjustizsystem verwendet ein spezielles Knöchelband, das fest um das Bein eines Verbrechers geschlossen wird, um dessen Aufenthalt jederzeit anzuzeigen. 100 ¥ x Tarnstufe

Stimmen-Identifikator: Dieses System wurde entwickelt, um Stimmenmodulatoren wirkungslos zu machen. Es analysiert die veränderte Stimme und gibt eine Vielzahl möglicher Stimmen an. Eine davon sollte eine erkennbare Version der Originalstimme sein. Grundpreis 2.000 ¥

ANTI-ÜBERWACHUNGSGERÄTE

Wanzenscanner: Dieses Handgerät sucht nach Mikro-Induktionsfeldern, wie sie von Micro-Transceivern und anderen Überwachungsgeräten erzeugt werden. Der Scanner macht Wanzen allerdings erst dann ausfindig, wenn sie senden. Der holographische Bildschirm des Kastens zeigt einen Pfeil, der auf die Wanze deutet. Grundpreis 500 ¥

Datencodierung: Zusammengeschaltet mit einer Glasfaser-Übertragungseinrichtung verschlüsselt dieses System das Signal derart, daß es nur noch von einem Empfänger mit der passenden Entschlüsselungssequenz entwirrt werden kann. Das Tastenpad dieses Gerätes ermöglicht es, eine Auswahl aus zufälligen und vorab eingestellten Codierungen zu treffen. Grundpreis 1.000 ¥

Datenleitungsscanner: Sobald dieses Gerät mit einem System verknüpft wurde, sendet es einen Impuls aus, mißt dessen Rückkehr und analysiert das Echo, um festzustellen, ob die Datenleitung angezapft ist, selbst dann, wenn die Zapfstellen inaktiv sind. Der Scanner kann jedoch nicht ermitteln, wo sich die Zapfstellen befinden. Grundpreis 100 ¥

Störsender: Dieser Sender überstrahlt die schwache Sendeleistung von Wanzen und füllt ein breites Frequenzband mit zufälligen Störsignalen. Grundpreis 1.000 ¥

Verzerrer: Diese kleine Disk (3cm Durchmesser) erzeugt eine Resonanzfrequenz, wenn sie dicht an der Kehle getragen oder dicht daran gehalten wird, und verzerrt so Charakter und Tonhöhe der Stimme des Benutzers. Grundpreis 3.000 ¥

White-Noise-Generator: Dieses Gerät erzeugt ein Feld absolut statistischer Geräusche und verzerrt so Laute innerhalb des betroffenen Bereiches. Es dient dazu, Lauscher und Femmikrofone (Laser- und Pistolenmikros) auszutricksen. Grundpreis 1.500 ¥

SICHERHEITSGERÄTE

Die angegebenen Preise gelten für Geräte mit Stufe 1. Höhere Stufen sind erhältlich; multiplizieren Sie den Grundpreis mit der Stufe, um den Endpreis zu erhalten. Die Höchststufe beträgt gewöhnlich 10. Siehe **Verfügbarkeit**, S. 184.

ID-Scanner: Unter diesen Begriff fällt eine Vielzahl von Geräten mit Ablesemechanismen (Pads für Daumen- und Handflächenabdrücke; Augenpads für das Ablesen von Retinamustern) sowie abgespeicherten, bereits abgelesenen Mustern. Die meisten dieser Geräte speichern das Muster jeder Person, die sie zu benutzen versucht. ID-Scanner sind häufig in Schlösser eingebaut, die sich nur für autorisierte Muster öffnen. Grundpreis 200 ¥ für einen Daumenscanner, 300 ¥ für einen Handflächenscanner, 1.000 ¥ für einen Retinascanner

Magschlösser: Die Sicherung privater Haushalte sowie von Firmen beruht fast ausschließlich auf Magschlössern, computergesteuerten Systemen, die sich nur mit dem richtigen Passcode, der richtigen Schlüsselkarte oder dem richtigen Credstab öffnen lassen. Einzig sichtbarer Bestandteil eines Magschlosses ist normalerweise der Schlitz oder der Tastenaufsatz mit Schlitz. In Hochsicherheitsbereichen findet man auch Daumenpads oder Retinascanner. Magschlösser können mit dem PANICBUTTON™-System verbunden sein, das ein Alarmsignal weitergibt, wenn an dem Schloß herumgepfuscht wird. Grundpreis 100 ¥

Magschloß-Knacker: Diese hochentwickelten, elektronischen Geräte tricksen Magschlösser so aus, daß sie sich öffnen. Die Verwendung solcher Geräte zerstört oft die Programmierung des Schlosses oder macht es reaktionsträge. Auf diese Weise hinterläßt ein MS-Knacker einen Hinweis darauf, daß das Schloß geknackt wurde. Grundpreis 10.000 ¥

Handschellen: Neben den üblichen Metallmodellen findet man auch Plastikriemen, die um die Handgelenke oder Fußknöchel einer Person wärmeverschweißt werden können und an Ort und Stelle bleiben, bis sie wieder weggeschnitten werden. Solche Schellen können ziemlich schmerzen, wenn der Träger sich gegen sie wehrt. 50 ¥ für Metall (effektive Barrierenstufe 12), 20 ¥ für Plastik (effektive Barrierenstufe 15)

Heulboje: Diese offiziell als Lokalitätsblocker bekannte kleine Box wird Konzernangestellten oder -besuchern an Handgelenk oder Fußknöchel gebunden. Nähert sich der Träger einem verbotenen Bereich bis auf eine festgelegte Entfernung, äussert die Box eine höfliche Warnung. Geht der Träger weiter, sendet das Gerät eine Nachricht an die Sicherheit und aktiviert eine Sirene, die Wachposten aus der Umgebung auf den Plan ruft. (Das Gerät wehrt sich mit einer effektiven Stufe von 5 gegen Störsender.) 100 ¥

ÜBERLEBENSAUSRÜSTUNG

Bei manchen Ausrüstungsgegenständen ist ein Grundpreis für Artikel mit Stufe 1 angegeben. Höhere Stufen sind erhältlich; multiplizieren Sie dann den Grundpreis mit der Stufe, um den Endpreis zu ermitteln. Die normale Höchststufe ist 10. Weitere Informationen finden Sie unter **Verfügbarkeit**, S. 184.

Chemoanzug: Diese glatte und undurchlässige Kleidung besteht aus Overall mit Stiefeln, einem Kapuzenponcho und Fäustlingen. Die Kapuze ist häufig transparent, wenigstens im Gesichtsbereich, und mit einem Luftfilter ausgestattet. Modische Versionen sind in den UCAS und anderen industrialisierten Gebieten für die elenden "Hard-Rain-Tage" beliebt. Grundpreis 200 ¥

Atemgerät: Das Gerät besteht aus einem kleinen Sauerstoffzylinder (20x10cm), der durch einen Plastikschlauch mit einer das Gesicht ganz oder nur teilweise bedeckenden Maske verbunden ist. Er liefert ausreichend Luft für mehrere Stunden mittlerer Anstrengung. Ein Druckregulator ermöglicht es dem Träger, den Respirator auch unter Wasser zu benutzen. 500 ¥ für den Respirator, 250 ¥ zusätzlich für Druckregulator

Survival-Ausrüstung: Diese Tasche aus festem Stoff enthält eine Sammlung nützlicher Sachen: Leuchtkugeln, kleines Mehrzweckmesser, Feuerzeug, Streichhölzer, Kompaß, leichte Thermodecke, Rationsriegel für mehrere Tage, eine Wasserreinigungsanlage, eine Filtermaske u.v.m. 100 ¥

ARBEITSAUSRÜSTUNG

Bauen/Reparieren-Fertigkeiten setzen Werkzeuge voraus. In **SHADOWRUN** bezieht man Werkzeuge aus fertig zusammengestellten Werkzeugkisten, aus Läden und Werkstätten.

Kisten sind tragbar und enthalten die grundlegenden Sachen für Reparaturen.

Ein *Laden* ist mit einem großen Lieferwagen oder Kleinlaster ebenfalls transportabel.

Eine *Werkstatt* ist aufgrund der massigen und schweren Maschinen, die dazugehören nicht transportabel .

Die Preise sind variabel und hängen von der Art der Werkzeuge ab. Die Grundpreise liegen bei 500 ¥ für eine Kiste, 5.000 ¥ für einen Laden und 100.000 ¥ für eine Werkstatt.

Allgemeine Konstruktionsaufgaben kommen mit Basiswerkzeugen aus, die auch Basispreise kosten. Reparaturen an Elektronik, Computern und Cyberware erfordern mikrotronische Werkzeuge, die das Dreifache der Grundbeträge kosten.

Fahrzeugwerkzeuge kosten das Doppelte der Grundbeträge.

LEBENSSTIL

UNTERHALTUNG

Musik: Aufgenommene Musik kann auf zwei verschiedene Arten abgespielt werden: Mit Compact Disks (CDs), die durch Laserstrahlen abgelesen werden, sowie mit optischen Chips (OCs). Beide Formate bieten eine Wiedergabetreue, die über das akustische Unterscheidungsvermögen durchschnittlicher Personen hinausgeht. Abspielgeräte sind etwas größer als die Speicherdisk und passen bequem in die Hand oder einen Gürtelclip. Zusätzliche Lautsprecher können eine "vollkommene Dimension des Klanges" erzeugen. Kopfhörer oder Implantat-Lautsprecher sind für das private Musikhören erhältlich. Für Disks mit Videospuren werden Geräte mit Aufklappbildschirmen angeboten.

Video: Videoaufzeichnungssysteme wurden schon vor langer Zeit auf digitale Informationsspeicherung und Flüssigkristallbildschirme umgestellt. Die meisten Recorder arbeiten in dem pseudo-holographischen Format, das im Volksmund Trideo oder Trid heißt. Trotz aller Fortschritte entziehen sich qualitativ hochwertige Hologramme in der freien Luft nach wie vor den Möglichkeiten der Techniker. Selbst den Hologrammen, die unter kontrollierten Bedingungen produziert werden, fehlt es an der richtigen Konsistenz und Animation. Trid-Bildschirme findet man in Größen von der 30-mm-Diagonalen des üblichen Handgelenk-Telefondisplays bis hin zu wandgroßen Anlagen. Bildschirme, die Bildaufzeichnungen wiedergeben können, verfügen über die normale Steuerung der Bildgeschwindigkeit und Bildqualität ebenso wie über einfache Möglichkeiten der Spezialeffekt-Verzerrung und Farbänderung.

Simsinn: Simulierte Sinneseindrücke sind der letzte Schrei im Bereich der Unterhaltung. Das aus der frühen ASIST (Artificial Sensory Induction Systems Technology) entwickelte System täuscht den Benutzer, indem es dem Gehirn künstliche Sinneseindrücke induziert, was über eine kopfhörerähnliche Anordnung geschieht. Der Benutzer nimmt trotz der unvollkommenen Simulation und der Unterströmung sinnlicher Eindrükke aus der realen Umgebung eine programmierte Folge von Stimulierungen wahr, während neurale Unterbrecherschaltungen ihn davor bewahren, sich selbst oder andere während der Abspielung zu verletzen. Die meisten Benutzer bevorzugen Programme, die ihnen Erfahrungen bieten, welche ein bestimmter Simstar selbst gemacht hat, weil diese Programme echtes Nachempfinden ermöglichen. Um manche Simstars ist ein richtiger Kult durch Fans entstanden, die sich ihnen ganz verschrieben haben und alles nachzuahmen versuchen, was der Star vorgibt. Das Simsinn-Kopfset ist per Glasfaser mit einem Abspielgerät verbunden. Letzteres kann auch das Datenfornmat ausgeben, das über eine gewöhnliche Datenbuchse empfangen werden kann. Tragbare Simsinn-Recorder sind für jedermann erhältlich, bieten aber nicht die Wiedergabeklarheit und Aufbereitungsmöglichkeiten einer professionellen Ausrüstung.

Live-Auftritte: Live-Auftritte sind auch in den 2050ern weiterhin populär. Sowohl Schauspieler als auch Sänger verfügen oft über implantierte Stimmverstärker, bei denen es sich entweder um einfache Volume-Verstärker handelt oder sogar um hochentwickelte Sendemikrofone, die zu rings um eine Halle angeordneten Lautsprechern funken. Oft bieten solche Geräte auch Stimm-Modifikatoren und Soundeffect-Generatoren. Die Grundformen und Stile von Musikinstrumenten haben sich nur wenig verändert, aber die Zahl elektronischer Versionen hat stark zugenommen. Nur wenige Pop-Musiker - wenn überhaupt welche - verwenden noch etwas anderes als synthetischen Sound. Hochtechnisierte Musiker arbeiten mit

einer Synthverbindung, einem Spezialsystem, das es dem Benutzer ermöglicht, ein Instrument kybernetisch über eine Datenbuchse zu bedienen. Auf diese Weise wird eine größere Komplexität und Feinheit des Klanges erreicht, als es mit anderen Mitteln möglich wäre.

Trid/Fernsehsender: Konzerneigene und von Zuschauern getragene Sender sorgen nach wie vor für den Hauptteil des 2053 gesendeten Trideo. Obwohl der Begriff "Rundfunk" weiterhin verwendet wird, sind alle Übertragungen digitalisiert und gehen über Glasfaserkabel an die einzelnen Abonnenten.

ELEKTRONIK

Die Elektronikindustrie bildet selbst dann, wenn man die riesigen Computer- und Cyber-Unterabteilungen nicht einbezieht, einen der Hauptwachstumsbereiche der Weltwirtschaft im Jahr 2053. Die Werbung dringt durch alle Ritzen. Überall wird der Bürger mit Schlagwörtern und Lockzeilen bombardiert - kompakt, flexibel, fortgeschritten, modisch, maßgeschneidert. Das übliche PR-Gewäsch, das die Wunder der Technologie des 21. Jahrhunderts beschreibt.

Credstab: Ein Credstab ist eine Kombination aus Paß, Schlüsselring, Kreditkarte, Scheckbuch und Geschäftskarte. Es handelt sich dabei um einen kleinen, spitz zulaufenden Plastikzylinder. Das stumpfe Ende beherbergt einen Computer. Der Chip im Credstab enthält die System-Identifikationsnummer (SIN) des Besitzers, seinen Kontostand, sein Finanzverzeichnis und Resümee sowie die Passcodes für seine Schlösser. Wird der Credstab benutzt, um Überweisungen vorzunehmen oder Zugriff auf die Akten oder den Besitz des Eigners zu erhalten, sendet er Identifikationsdaten an die Bank oder das Schloß. Diese Identifikationsdaten reichen von einer einfachen ID-Nummer (normal) über einen Daumenabdruck (Silberstab) bis hin zum Retinamuster (Platinstab). Die Übermittlung muß den gespeicherten Daten entsprechen, und der Benutzer muß bestätigen, indem er die ID-Nummer eintippt, den Daumen auf die Prüftaste legt oder sich einer Retinaprüfung unterzieht. Sobald der Benutzer als Besitzer des Credstabs bestätigt ist, wird die Transaktion bewilligt oder das Schloß geöffnet. Credstäbe speichern Transaktionen, die noch nicht ins Finanz-Computernetz eingegeben sind, müssen aber periodisch mit dem Netz verbunden werden, um solche Transaktionen rechtswirksam zu machen. Geschieht dies nicht, werden alle nicht ins Netz eingegebenen Transaktionen annulliert und wird die Finanzfunktion des Credstabes gelöscht. Credstäbe mit begrenzter Nutzung (sog. Checksticks)weisen eine bestimmte Kreditgrenze auf, ganz ähnlich einem bestätigten Scheck. Ein Checkstick gehört dem jeweiligen Träger.

Telekom und Kabeldienste: Der Telekom ist das Unterhaltungs- und Kommunikationszentrum des modernen Haushalts. Er dient auch als Arbeitsstation für ein Heimbüro oder für den Telependler unter den Konzernarbeitern. Der typische Telekom funktioniert wie ein Telefon mit Audio-Video-Empfang und -Sendung (das Sprechphon ist dabei die Standardeinrichtung, aber man erhält auch Hand- oder Kopfsets mit oder ohne Verbindungskabel), einem Computer mit Bildschirm und Tastatur (fortgeschrittene Modelle bieten Datenstecker und Interface-Hardware) sowie einem Fernseher (die fortgeschrittensten Modelle bieten Simsinn-Ports). Welche Dienste über das Telekom genutzt werden können, hängt davon ab, was der Besitzer abonniert. Abonnementsdienste umfassen die übliche Unterhaltung, Verkauf, Nachrichten, Verabredungen, Sport und Literaturkanäle; Magazin- und Nachrichtendienste, einschließlich Ausdruck über den Computerdrucker; Zugriff auf öffentliche Daten; Telefondienst über lokale oder Fernnetze; Sekretariatsdienste.

Tragbare Telefone: Tragbare Telefone findet man in Modellen, die von der üblichen Handgelenkversion mit oder ohne aufklappbaren Bildschirm über die "Walkie-Talkie"-Handset-Version bis zum Kopfhörer mit leichtem Galgenmikrofon reichen. Die Reichweiten sind begrenzt, aber man kann ein Boosterpack (Verstärker) am Gürtel mitführen oder an einer anderen geeigneten Stelle der Kleidung anbringen. Tragbare Telefone ohne Faserverbindung sind empfindlich gegenüber elektromagnetischen Verzerrungen und Störsendern.

Taschensekretär: Hierbei handelt es sich um ein Büro für den Geschäftsmann unterwegs. Das Kompaktgerät dient gleichzeitig als Tragbares Telefon, als Computer (100 Mp) und Aktenordner. Die Standardsoftware führt Anrufe durch, dient als automatischer Antworter, sorgt für automatische Telebestätigung von Finanz-Transaktionen und bietet auch noch Textverarbeitung mit Standardbriefdateien und stenographischen Funktionen. Taschensekretäre sind nicht für das Einstöpseln in die Matrix ausgerüstet. Die Gehäuse sind stoß- und wasserresistent und entsprechend lange haltbar.

Personal-Computer: Der Standard-PC des Jahres 2053 ist gerade noch so groß wie die Tastatur. Er verfügt über einen aufklappbaren Monitor. Input und Output von und zu den Peripheriegeräten geschieht über digitale Funksignale. Programm- und Datenpatronen sind so groß wie Standardcredstäbe und

können seitlich in die Tastatur eingesteckt werden. Die interne Programmspeicherbank ist mehr als ausreichend für gebräuchliche Programme wie Textverarbeitung und Dateiverwaltung, Kommunikationssoftware und Spiele, und obendrein ist die Speicherbank ein Festspeicher, der seine Inhalte auf unbegrenzte Zeit hält. Abnehmbare Drucker für einfarbigen Druck sind an Papierbehälter angehängt und vergrößern deren Umfang kaum. Vollfarbdrucker erhöhen die Papierbox um zwei Zentimeter. Es gibt auch kleinere Computer, die normalerweise für spezielle Funktionen ausgelegt sind. Sie akzeptieren eine begrenzte Auswahl gesprochener Befehle und geben Daten mit einer synthetischen Stimme aus. Man kann sie per Glasfaser mit einem Monitor verbinden. Die interne Speicherkapazität ist begrenzt, und diese Geräte akzeptieren keine Standard-Programm- oder Datenpatronen. Manche Modelle verfügen über verkleinerte Tastaturen, die mit einem Stift bedient werden, andere können an Standardtastaturen angeschlossen werden oder Handschriften lesen.

Datensichtgeräte: Typische Datageräte weisen ausklappbare Monitore auf und akzeptieren On-line-Input ebenso wie Standard-Chip-Patronen. Das ermöglicht es, sie als Computermonitore zu benutzen, als Fernseher, als Videospielgeräte oder schlichte Datenleser. Für Personen, die mit den Händen arbeiten, sind Kopfsets erhältlich, die Daten in einem Head-up-Display (HUD) auf Oberflächen wie zum Beispiel transparente Schutzmasken, Fernrohrlinsen oder Monokel projizieren. Eine Kopfsetversion weist normalerweise einen Schlitz für Standard-Datenpatronen auf (1.000 Mp). Helme staatlicher oder firmeneigener Streitkräfte beherbergenhäufig Kopfsetversionen, was es den Soldaten ermöglicht, in Karten und andere wichtige taktische Daten Einblick zu nehmen, ohne ihre regulären Aufgaben zu unterbrechen.

CYBERWARE

Für jeden Artikel aus dem Bereich Cyberware ist der damit verbundene Essenzverlust angegeben, also der Betrag, um den die Essenz des Charakters sinkt, falls diese Cyberware implantiert wird. Sollte die Essenz eines Charakters jemals unter Null reduziert werden, verebbt seine Lebenskraft, und er stirbt wenig später. Selbst eine Essenz der Stufe 0 ist bereits eine heikle Sache, die zu Verzweiflung und Melancholie führt. Leute mit niedriger Essenz wandeln am Rand des Wahnsinns.

HEADWARE

Diese kleine und aufwendige Hardware macht es nötig, Abschnitte des Schädels durch Plastikknochenplatten zu ersetzen. Die Widerstandsfähigkeit des Schädels sinkt dadurch nicht.

Kommunikationstechnik

Datenbuchse: Diese fast universale Kennzeichnung des cyberbewußten Anwenders, die Standard-Datenbuchse, ermöglicht sowohl Input wie Output zu und von bestimmten Headware- und Bodywaresystemen. 1.000 ¥

Chipbuchse: Dieser Sonderfall einer Datenbuchse ermöglicht die Nutzung von Datensofts und Talentsofts. 1.000 ¥

Funk: Diese Headware ermöglicht Kommunikation auf allen Frequenzbereichen, aber mit begrenzter Reichweite. Die Übermittlungsqualität erreicht nur selten den Standard eines Telefons, aber die Möglichkeit, das Band zu wechseln, macht das System beliebt bei Militärs sowie anderen, die mit aktiven Blockierversuchen rechnen. Um zu senden, muß der Benutzer sprechen, wenn auch vielleicht in einer Lautstärke, die für Umstehende nicht zu hören ist. Für die Kosten- oder Gesundheitsbewußten sind reine Empfängermodelle erhältlich. 4.000 ¥ für Zwei-Wege-Funk, 2.000 ¥ für Empfänger

Synthverbindung: Diese mit Steuersystemen verbundene besondere Art von Datenbuchse dient Musikern als Arbeitsgerät, mit dessen Hilfe sie Musiksynthesizer kybernetisch bedienen können. 1.000 ¥

Telefon: Ein richtiger Kopfhörer ermöglicht Ihnen direkten Zugriff auf das Telenetz von Ihrem Kopf aus. Wie bei allen mobilen Sprechgeräten ist die Qualität der Verbindung für Deckingzwecke ungeeignet. Der Benutzer kann normal sprechen oder nach Betätigung eines subdermalen Schalters vor sich hin murmeln. 3.700 ¥

Ohren

Ein Cyberersatz für Ohren ist sofort als Prothese erkennbar und ermöglicht perfektes Hören in normalen Entfernungen. Das Cyberohr kann auch mit geringfügigen Zusatzeinstellungen versehen werden (einem Merkmal mit einer Cyberstufe von 0,2 oder weniger), ohne daß das Körpersystem des Benutzers dadurch stärker beeinflußt wird. 4.000 ¥ für Ersatz, 2.000 ¥ für Modifikation

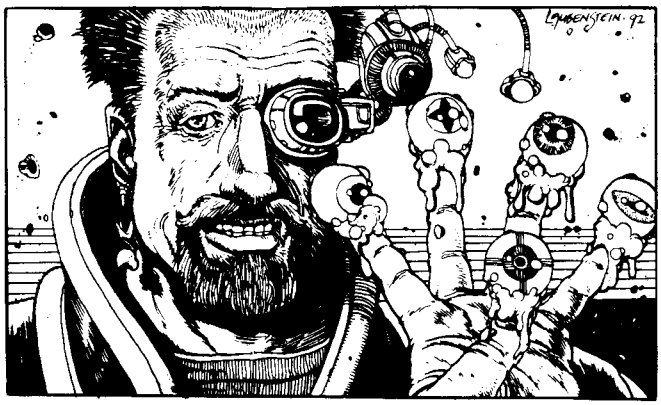
Kosmetische Modifikation: Unter diesem Begriff findet man eine grenzenlose Vielfalt an Formen und Größen. Die bei weitem populärsten Vertreter darunter sind Zuspitzungen oder Aufsätze für Möchtegern-Metamenschen. 1.000 ¥

Dämpfer: Diese Modifikation schützt den Träger vor plötzlichem Anwachsen der Lautstärke ebenso wie vor schädlichen Frequenzen. 3.500 ¥

Hochfrequenz: Der Träger kann Geräusche hören, die oberhalb der für Menschen hörbaren Frequenzen liegen. 3.000 ¥

Niederfrequenz: Der Träger kann Geräusche hören, die unterhalb der für Menschen hörbaren Frequenzen liegen. 3.000 ¥

Recorder: Der Träger kann alles aufzeichnen, was er hört, und die Aufnahme in seinem Kopf wieder abspielen. Über eine Standard-Datenbuchse kann die Aufnahme auch über Lautsprecher abgespielt werden. 7.000 ¥



Augen

Der Cyberersatz für normale Augen bietet als Standard 100%ige Sicht. Es werden praktisch immer beide Augen ausgetauscht, da ein ungleiches Paar dem Gehirn unausgewogene Signale übermitteln würde. Die äußere Erscheinung der Implantate kann so ausgelegt sein, daß sie nicht von biologischen Augen zu unterscheiden sind (zumindest nicht ohne eine Augenuntersuchung). Möglich sind jedoch auch Effekte durch Gold- oder Neon-Iris (mit Logo des Herstellers in Gold) oder ein ausdrucksloser Effekt höchster Verchromung. Cyberaugen können mit weiteren Sichtverstärkern von einer Cyberstufe bis zu 0,5 ausgestattet werden, ohne daß zusätzliche Essenzverluste eintreten. 5.000 ¥

Dem auf seine äußere Erscheinung Bedachten steht anstelle eines Augenersatzes die Option offen, eine Netzhautmodifikation durchführen zu lassen, aber jede Eigenschaft beeinflußt dann das Körpersystem unabhängig von den anderen. Die Kopie des Retinamusters einer anderen Person, sei es nun permanent durch eine Netzhautmodifikation oder als in einem Cyberauge gespeichertes Muster, gilt als Kapitalverbrechen. Es ist obendrein von zweifelhaftem Nutzen, denn das Duplikat fällt nur selten so genau aus, daß Retinascanner in jedem Fall getäuscht werden. Fortgesetzte Veränderungen stellen auch ein Gesundheitsrisiko dar. 50.000 ¥ x Stufe (für den Einsatz gegen Retinascanner)

Kamera: Das Gehirn wird in die Lage versetzt, von jedem durch das Auge gesehenen Bild eine digitale Kopie anzulegen. Falls die Augen mit einer Standard-Datenbuchse verbunden sind, können die Bilder in ein beliebiges Datensystem herabgeladen werden. Die Aufzeichnung von 1 Sekunde erfordert 1 Mp Speicherkapazität. Andernfalls muß der Bildspeicherchip durch einen Port im Auge entfernt werden. 5.000 ¥

Kosmetische Modifikation: Eine Veränderung der Irisfarbe ist die beliebteste Art, aber Änderungen der Pupillenform oder der Hornhautpigmentierung sind ebenfalls verbreitet. 1.000 ¥

Blitzkompensation: Sie schützt den Träger vor blendenden Lichtblitzen ebenso wie vor grellem Licht. Gleicht Modifikatoren aufgrund greller Beleuchtung aus. 2.000 ¥

Restlichtverstärker: Der Träger hat noch normale Sicht bei Lichtstärken, wie sie von Sternenlicht erzeugt werden. Völlige Dunkelheit, die in den Städten der 2050er selten anzutreffen ist, macht ihn jedoch ebenso blind wie eine nicht modifzierte Person. 3.000 ¥

Infrarot: Diese Cyberware arbeitet im infraroten Bereich des Spektrums und ermöglicht es dem Träger, Wärmemuster zu erkennen. Die Lichtstärke hat keine Auswirkungen, aber starke Wärmequellen machen sich ebenso bemerkbar wie grelles Licht bei normaler Sicht und blenden den Träger oft. 3.000 ¥

Interne Headware

Cortexbomben: Diese illegale Methode des Zwanges führt zum ultimaten Kopfschmerz. Eine kleine Menge Fuergel oder eines ähnlichen Sprengstoffes wird im Hirnstamm implantiert. Die Auslösung wird bei der Implantation festgelegt, entweder durch eine Schaltuhr oder durch einen Empfänger für ein elektromagnetisches Signal. Die meisten Cortexbomben sind "booby-trapped", d. h., sie explodieren, wenn irgendwie am Nervensystem des Trägers manipuliert wird. Die Explosion einer Cortexbombe tötet den Träger und gefährdet auch Umstehende (1-Meter-Radius, 5T-Explosion). 500.000 ¥

Memory: Steht für die Verarbeitungskapazität der Headwaresysteme. Sie deckt auch den Speicherplatz ab. Sofern Sie Daten nicht chirurgisch verändern wollen, brauchen Sie eine Datenbuchse. Memory ist der verfügbare Arbeitsspeicher in Megapulses (Mp). Rohdaten, Talentsoftware und bestimmte Programme können darin gespeichert werden. Zusatzausrüstung ermöglicht dem Benutzer Zugriff darauf. 100 ¥ mal Anzahl der Megapulse

Datasoftverbindung: Sie gewährt dem Benutzer Zugriff auf seine Wissensfertigkeitssoftware, die entweder über eine Chipbuchse eingeführt oder ins Headware Memory eingeladen wurde. 1.000 ¥

Displayverbindung: Sie erlaubt dem Träger, Daten auf seiner Netzhaut oder im Cyberauge einzublenden und das zu lesen, was in seinem Kopf steckt. 1.000 ¥

Datenschloss: Verweigert dem Träger den Zugriff auf sein eigenes Cybermemory. Input oder Output durch eine Datenbuchse erfordert einen Spezialcode. Diese Option wird gerne bei Kurieren eingesetzt. 1.000 ¥

Datenfilter: Hierbei handelt es sich um einen speziellen sensorischen Block, der den Träger daran hindert, Sinnesdaten in seinem Gedächtnis zu absorbieren, solange er Daten in seinem Cybermemory trägt. Der Datenfilter verwandelt eine Person in einen organischen, audiovisuellen Recorder, der sich seiner eigenen Wahrnehmungen nicht bewußt ist, solange die Recorderfunktion aktiviert bleibt. Datenfilter werden gerne bei Kurieren und Sekretären mit vertraulichen Informationen eingesetzt. 5.000 ¥

Talentsofts: Auf Chips gespeicherte Daten. Wenn man Talentsofts zusammen mit der passenden Head- und Bodyware einsetzt, ermöglichen sie dem Anwender den Gebrauch von Fertigkeiten, die er nie auf normalem Weg erworben hätte. Da sich die Datenstruktur einer Talentsoft grundsätzlich von tatsächlichen Erinnerungen und Lernerfahrungen unterscheidet, die der Anwender bereits haben könnte, müssen die Talentleitungen die eigenen Reflexe, Fähigkeiten und Erinnerungen des Anwenders unterdrücken und ihn zwingen, sich ganz auf die codierte Fähigkeit zu verlassen. Wird eine Talentsoft eingesetzt, deren Fertigkeit der Anwender bereits auf natürlichem Weg erworben hat, benutzt er solange nur die Stufe der Talentsoft. Für die Nutzungsdauer ist die natürliche Fertigkeit ausgeschaltet.

Es sind drei Sorten von Talentsofts erhältlich: *Wissenssofts* reproduzieren Wissensfertigkeiten wie Naturwissenschaften oder Geistige Fertigkeiten. Eine Unterkategorie der Wissenssofts sind die *Linguasofts*, die Sprachfertigkeiten vermitteln. *Datasofts* enthalten Rohdaten, also reine Informationen, wie man sie in einem Lehrbuch findet. Die Fähigkeit zu Verständnis und Anwendung der Informationen ist nicht darin enthalten. *Aktionssofts* reproduzieren Aktionsfertigkeiten wie Kampf- und Körperliche Fertigkeiten, Technische oder Fahrzeugfertigkeiten.

Wissenssofts können entweder durch eine Chipbuchse eingeführt oder ins Headware Memory geladen und dann durch eine Datasoftverbindung genutzt werden. Datasofts werden entweder durch eine Daten- oder Chipbuchse eingeführt und dann an eine Display- oder Datasoftverbindung weitergeleitet

oder ins Headware Memory eingeladen und von dort in eine Display- oder Datasoftverbindung hinabgeladen. Für die Nutzung von Aktionssofts benötigt man einen vollen Satz Talentleitungen.

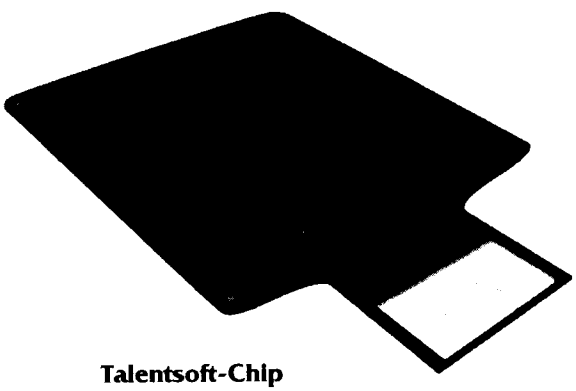
Mit zusätzlichen Chipbuchsen kann man weitere Talentsofts einführen. Talentsofts werden gewöhnlich in 5cm langen Zylindern verkauft, die den Chip schützen, bis er eingeführt wird. Sobald die Daten des eingeführten Chips kopiert wurden, kann man den Chip wieder entfernen.

Werden die Daten ins Headware Memory geladen, beanspruchen sie dort den auf der Fertigkeiten-Speicherplatztabelle angegebenen Platz.

Aktionssofts funktionieren nicht mit einem entsprechenden Würfelpool. So erhält zum Beispiel der Anwender eines Computerfertigkeits-Aktionssofts keinen Hackingpool. Magische Fertigkeiten wie Hexerei und Beschwören können nicht zu Aktionssofts verarbeitet werden.

Talentsoftpreise

Art	Preis
Wissenssoft	Mp x 150 ¥
Linguasoft	Mp x 50 ¥
Datasoft	schwankt mit Datenwert
Aktionssoft	Mp x 100 ¥



Talentsoft-Chip

BODYWARE

Hierbei handelt es sich um Cyberware, die an anderen Körperstellen als dem Kopf in den Benutzer implantiert wird. Manche Arten wie Dermalpanzerung enthalten jedoch auch Schädelzusätze.

Dermalpanzerung: Um einen Schutz gegen das Eindringen von Fremdkörpern herzustellen, werden Panzerplatten aus Hartplastik und Metallfaser chemisch mit der Haut des Trägers verbunden, woraus sich die sogenannte Dermalpanzerung ergibt. Sie schränkt die Flexibilität der Haut ein und ist deutlich zu erkennen. Die Panzerplatten können jeder Oberflächenbeschaffenheit oder Farbe angepaßt werden. Sie sind in drei Stufen erhältlich, die ihre Schutzwirkung wiedergeben, d.h., die Konstitution des Charakters steigt entsprechend. 6.000 ¥ für Stufe 1, 15.000 ¥ für Stufe 2, 45.000 ¥ für Stufe 3. Der Heilvorgang wird nicht unterstützt.

Filtersysteme: Sie dienen dazu, den Träger vor bestimmten Substanzen zu schützen. Toxine und Gase attackieren die Stufe dieses Systems. Versagt es, zeitigt das Toxin seine volle Wirkung. Eine mit Filtern ausgestattete Ersatzluftröhre schützt den Träger vor Rauch und den meisten Gasen. Eine spezialisierte Form, die künstliche Kieme, erlaubt es dem Träger, Sauerstoff aus Wasser zu beziehen. Ein Nierenersatz enthält Toxinfilter, um Fremdstoffe aus dem Blutstrom zu entfernen, und wirkt so gegen die meisten injizierten Drogen sowie gegen viele Krankheiten. Es gibt auch ein System aus implantierten Filtern, das dazu dient, eine große Bandbreite an Giften unschädlich zu machen, einschließlich oral eingenommenen Alkohols. Filter können maximal Stufe 10 haben. 15.000 ¥ x Stufe für einen Luftfilter, 10.000 ¥ x Stufe für einen Blut- oder Toxinfilter

Fingerkuppenbehälter: Dieser bietet einen kleinen Lagerraum, der das letzte Fingerglied ersetzt und ideal dafür geeignet ist, Datenchips zu verstecken. Der Behälter wird häufig auch benutzt, um eine Monofilamentpeitsche zu verbergen, denn das Ersatzglied kann als Kontrollgewicht dienen. 3.000 ¥

Nagelmesser: Nagelmesser sind 2,5cm lange Klingen aus verchromtem Stahl oder Kohlenstoffasern, die die Fingernägel des Trägers ersetzen. Die Messer sind in den Knochen verankert. Einziehbare Versionen können unter synthetischem Nagelersatz eingezogen werden, so daß sie nicht mehr sichtbar sind. 4.500 ¥, 9.000 ¥ für die einziehbare Version

Gliedmaßen: Ersatzgliedmaßen trifft man in zwei Grundmodellen an. Einmal sind dies erkennbare Cybergliedmaßen, zum anderen findet man aber auch voll funktionsfähige, natürlich wirkende Ersatzgliedmaßen. Sie bieten keine zusätzlichen Möglichkeiten. Andere Cyberglieder bieten zwar auch vermehrte Kraft, aber der typische Träger kann die volle Kraft des Gliedes nur selten zur Geltung bringen. Der Versuch, ein Auto mit einer Hand anzuheben, würde Ihnen nur Kummer und Schmerz bereiten, wenn das Ersatzglied aus seiner Fleisch-und-Blut-Halterung gerissen wird. Cyberglieder können mit Sporen und Nagelmessern ausgestattet sein, ohne daß der Träger dadurch stärkere Essenzverluste erleidet. Trägt man mehrere Ersatzgliedmaßen, wird dadurch die Schadensresistenz gesteigert. Jedes ersetzte Gliederpaar zählt als ein Punkt an Dermalpanzerung. 50.000 ¥ für den Ersatz, 100.000 ¥ für Cybergliedmaß plus 150.000 ¥ für jeden Punkt an Zusatzstärke

Kunstmuskeln: Implantierte, laborgezogene synthetische Muskeln ersetzen die Originalmuskeln des Trägers. Kalcium-Behandlung und Skelettverstärkungen erhöhen die Kraft des Trägers. Stufenzuwachs wird sowohl auf Stärke wie auf Schnelligkeit angerechnet, aber diese Veränderung hat keinen Einfluß auf die Reaktion. Der mit Kunstmuskeln erreichbare Höchstzuwachs beträgt 4. 20.000 ¥ x Stufe

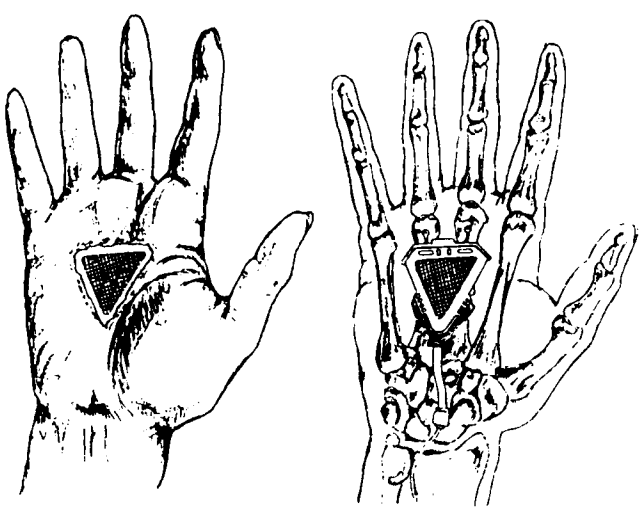
Talentleitungen: Talentleitungen sind ein System aus eingebauten neuro-muskulären Controllern, die erforderlich sind, wenn man Nutzen aus Aktionssofts ziehen möchte. Die Stufe der

Speicherplatz für Fertigkeiten

Fertigkeitentyp	Stufe (in Mp)									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Allgemeine Fertigkeit	10	20	30	200	250	300	700	800	900	2.000
Konzentration	6	12	18	120	150	180	420	480	540	1200
Spezialisierung	4	8	12	80	100	120	280	320	360	800
Sprache	3	6	9	24	30	36	70	80	90	300

Talentleitungen begrenzt die Gesamtstufe aller gleichzeitig eingesetzten Aktionssofts. Im System enthalten ist eine Buchse für das Einstecken von Talentsofts. 10.000 ¥ x Stufe von 1-3, 100.000 ¥ x Stufe von 4-6, 1.000.000 ¥ x Stufe von 7-9

Smartgunverbindung: Dies ist eine Feedback-Schaltschleife, die nötig ist, um vollen Nutzen aus einer Smartgun zu ziehen. Die Zielinformationen erscheinen als kleiner Punkt oder als Fadenkreuz auf der Netzhaut oder im Cyberauge des Schützen, so daß man die Schußrichtung entsprechend einstellen kann. Ein typisches System dieser Art verwendet ein subdermales Induktionspad in der Handfläche des Trägers, um die Verbindung mit der Smartgun herzustellen. 2.500 ¥



Subdermale Smartverbindung

Sporn: Eine schmale Klinge, die in einem Knochen des Trägers verankert wird, ähnlich einem Nagelmesser. Einziehbare Versionen müssen so plaziert werden, daß sie entlang eines längeren Knochens verschiebbar sind. Als Alternative kann auch ein Satz aus drei kleineren Klingen am Handrücken verankert werden. 7.000 ¥, 11.500 ¥ für einziehbare Sporne

Fahrzeug-Steuereinrichtung: Dies ist ein System aus Neuroverstärkern und muskulären Signalübertragungs-Schnittstellen (Muscular Signal Transference MST). Jeder Stufenpunkt ergänzt +2 zur Reaktion des Trägers und gewährt einen zusätzlichen W6-Wurf auf die Initiative, wenn der Träger ein Fahrzeug über seine Datenbuchse steuert. 12.000 ¥ für Stufe 1, 60.000 ¥ für Stufe 2, 300.000 ¥ für Stufe 3

Stimmenmodulator: Stimmen-Modulatoren sind besonders bei Unterhaltungskünstlern beliebt. Bühnendarsteller verwenden allgemein die Stimmkraftverstärkung und Sänger die tonale Verschiebung. Das System kostet 45.000 ¥ plus die Kosten der einzelnen Eigenschaften. Stimmkraftverstärkung verwandelt den Träger in einen Lautsprecher (10.000 ¥). Tonale Verschiebung verändert den Klang so, daß man perfekte Vogelstimmen erzeugen, wohlklingend singen und unheimliche stimmliche Impressionen erzeugen kann. Modulationen und Begleitschwingungen machen das System für einen Stimmen-Identifikator leicht zu entdecken (25.000 ¥). Das Zweitmuster, eine illegale Modifikation, ermöglicht dem Träger, ein zweites Stimm-Muster zu installieren und es in einer Form zu reproduzieren, die von einem unmodifizierten Muster fast nicht mehr zu unterscheiden ist (50.000 ¥). Playback ermöglicht dem Benutzer den Zugriff auf eine Audio-Aufzeichnung in einem Datenspeicher oder ihre Einspeisung durch eine Datenbuchse, um sie fast perfekt zu reproduzieren (40.000 ¥).

Reflexbooster: Sie umfassen Nervenverstärker und Adrenalin-Stimulatoren. Jeder Stufenpunkt erhöht die Reaktion des Trägers um 2 und gewährt einen zusätzlichen W6 auf Initiativwürfe. 55.000 ¥ für Stufe 1, 165.000 ¥ für Stufe 2, 500.000 ¥ für Stufe 3

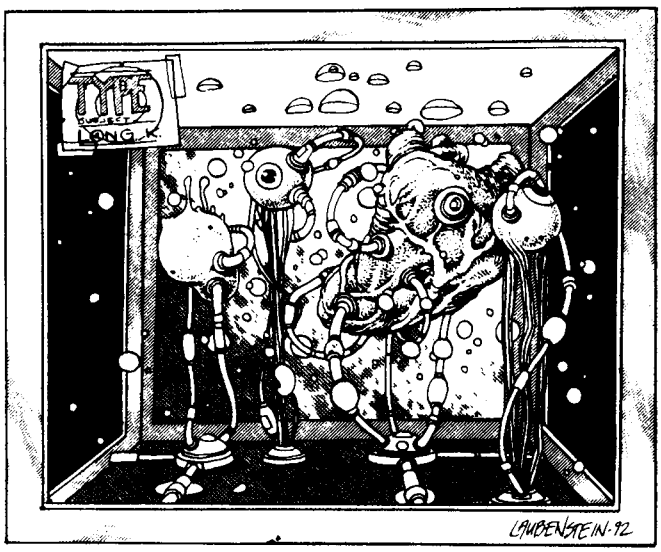
CYBERDECKS UND PROGRAMME

Diese Artikel sind im Kapitel **Matrix**,ab Seite 160, aufgeführt.

BIOTECH

DOCWAGON™-Kontrakt: Gehen Sie nicht ohne ihn aus dem Haus! Der DocWagon™ bietet erstklassige medizinische Versorgung rund um die Uhr, auf Anruf von zu Hause oder von der Straße. Sobald der Anruf eines Platinkartenbesitzers bestätigt ist, garantieren die meisten DocWagon™-Konzessionäre die Ankunft eines Traumateams in weniger als zehn Minuten oder Kostenfreiheit für die Sofortversorgung. Der Wiederbelebungsservice kostet hohe Prämien, ebenso wie der HTR-Service (High Threat Response - Hilfe unter gefährlichen Bedingungen). Im letzteren Fall erwartet man vom Klienten (oder sei-nem Erben) die Bezahlung der Arztrechnungen bis hin zu einem Sterbegeld für die DocWagon™-Beschäftigten. Ein DocWagon™-Vertrag erfordert die Lagerung von Gewebemustern (sie werden in Tresorräumen unter dem Schutz von Wachleuten aufbewahrt) und wird durch ein versiegeltes Armband mit Direktwahltelefon bestätigt, das auch als Leitsignal für die mobilen Ambulanzen und Rettungshubschrauber dient. Jede Beschädigung des Bandes alarmiert natürlich den DocWagon™-Repräsentanten. Goldservice umfaßt eine freie Wiederbelebung pro Jahr, eine 50-Prozent-Reduktion der HTR-Servicegebühren und einen 10-Prozent-Nachlaß auf Nachsorgemaßnahmen. Platinservice bietet vier freie Wiederbelebungen pro Jahr. Es werden keine Gebühren für HTR-Dienste veranschlagt, aber Bediensteten-Sterbegeld muß auch hier gezahlt werden. Auf Nachsorgemaßnahmen wird ein Rabatt von 50 Prozent gewährt. 5.000 ¥ pro Jahr für Grundservice, 25.000 ¥ für Goldservice, 50.000 ¥ für Platinservice

Medkit: Die Medkits des Jahres 2053 sind gut genug ausgestattet, um die Mehrzahl der typischen medizinischen Notfälle zu versorgen. Ein Medkit enthält Medikamentenvorräte, Verbandmaterial, Geräte und sogar einen Doktor. Bei diesem handelt es sich in Wirklichkeit um ein Expertensystem (Biotech 3), das Probleme anhand der Informationen diagnostiziert, die es vom Benutzer erhält. Ist keine klare Diagnose möglich, verlangt das System zusätzliche Informationen. Nachdem das Kit beschlossen hat, was zu tun ist, berät es den Benutzer über die zu ergreifenden Maßnahmen. Das Kit kann sogar ein spezifisches Gegenmittel gegen ein Toxin zusammenstellen und somit die Auswirkungen des letzteren beseitigen (Erfolgsprobe auf Biotech gegen die Virulenzstufe des Toxins als Mindestwurf). Medkits sind selbstverständlich nicht unfehlbar, und beim Erwerb muß dem Hersteller per Standardformular ein Haftungsausschluß bestätigt werden. Die meisten Modelle bringen auch zum Ausdruck, wenn sie in einem Fall keine passende Behandlung wissen, und warnen obendrein, wenn sich ihr Vorrat an erschöpfbaren Materialien dem Ende zuneigt. Die Vorräte sind dann ausgegangen, wenn Sie nach einer Behandlung eine 1 auf 1W6 würfeln. 200 ¥, 50 ¥ für neue Medikamente



Organersatz: Laborgezogene Ersatzgewebe und -organe sind leicht erhältlich. Die meisten sind vom "Typ O", das heißt auf eine minimale Abwehrreaktion des Körpers getrimmt, erfordern aber trotzdem noch die Durchführung eines genau auf den Einzelfall abgestimmten Immun-Unterdrückungsprogramms, um zu verhindern, daß der Körper das Transplantat abstößt. Die sichersten Transplantate entstammen Gewebemustern aus dem Körper des Patienten. Bedauerlicherweise sind bislang keine Ersatzmaterialien für Gehirn- oder Nervengewebe erhältlich, und Voll-Klone einer Person gibt es nach wie vor nur in der Fiktion. Einzelheiten finden Sie unter **Heilung**, S. 112.

Stabilisierungseinheit: Dieses Gerät hat die Form einer verschlossenen Kapsel mit Tragegriffen und ist dazu gedacht, eine kritisch verletzte Person zu stabilisieren, bis sie angemessen medizinisch behandelt werden kann. Die Einheit gehört zur Standardausrüstung von DocWagon(TM)-Fahrzeugen und wird generell von allen besseren Ambulanzdiensten verwendet. Die Einheit verlängert den Zeitraum, der einem Patienten verbleibt, um dem Tod zu entrinnen. Jede Minute in der Kapsel verlängert sich zu einer Anzahl Stunden gleich der Stufe des Gerätes. 10.000 ¥ für das Standardmodell (Stufe 2), 20.000 ¥ für das Deluxe-Modell (Stufe 6)

SLAP PATCHES

Slap Patches sind Pflaster, die Medikamente in den Körper abgeben, und zwar in abgemessenen Dosierungen, was eine fortlaufende, sichere Verabreichung der nötigen Wirkstoffe ermöglicht. Die Patches müssen direkt auf die Haut des Patienten gesetzt werden. Dermalpanzerung behindert ihre Wirkung (reduzieren Sie die Patchstufe um die Panzerungsstufe), und Blutfilterimplantate machen alle Patches wirkungslos, abgesehen von Traumapatches.

Antidotpatch: Dieses Pflaster gibt ein Breitband-Gegengift frei, um dem Patienten gegen die Auswirkungen eines Toxins zu helfen. Die Patchstufe wird für Widerstandsproben zum Attribut Konstitution des Patienten addiert. Eine mehrfache Verabreichung führt zu keiner zusätzlichen Wirkung. 50 ¥ x Stufe

Stimulanzpatch: Dieses Pflaster gibt ein nicht süchtigmachendes Stimulanzmittel frei, das Sie zu Zeiten wachhält, wenn Wachsamkeit lebenswichtig ist. Nach einem Einsatz des Pflasters reduzieren Sie die Anzahl ausgefüllter Boxen auf dem Geistigen Zustandsmonitor des Patienten um die Patchstufe. Zauberer sollten vorsichtig gegenüber Nebenwirkungen sein, die ihre Fähigkeit zum Zaubern schädigen könnten. Dazu würfelt ein Zauberer eine Widerstandsprobe auf sein Attribut Magie gegen einen Mindestwurf gleich der Patchstufe. Scheitert er bei dieser Probe, muß er das Verfahren zur Ermittlung eines möglichen Essenzverlustes durchlaufen, als hätte er eine Tödliche Wunde erhalten (siehe **Heilung**, S. 112). Die Wirkung des Patches endet nach 2W6 Minuten, und der beseitigte Schaden plus 1 Box tritt wieder in Kraft. 25 ¥ x Stufe

Tranqpatch: Das Tranqpatch dient zur Anästhesierung von Patienten für eine medizinische Behandlung. In manchen Kreisen werden Tranqpatches auch dazu benutzt, aufsässige Gefangene zu beruhigen. Das Pflaster und der Patient würfeln jeweils eine Probe, wobei jeder die Anzahl Würfel der eigenen Stufe entnimmt (Konstitution beim Patienten) und den Mindestwurf aus der Stufe des anderen bezieht. Gewinnt das Pflaster, füllt jeder Nettoerfolg eine Box auf dem Geistigen Zustandsmonitor des Patienten. 20 ¥ x Stufe

Traumapatch: Das Traumapatch ist die allerletzte Hoffnung eines Opfers, das keine medizinische Versorgung erwarten kann. Das Traumapatch muß über seinem Herzen aufgesetzt werden und räumt ihm dann eine zweite Chance gegen den Tod ein. Siehe **Heilung**, S. 112. 500 ¥

MAGISCHE AUSRÜSTUNG

Diese Gegenstände finden Sie im Kapitel **Magie**, ab Seite 116.

FAHRZEUGE

BODENFAHRZEUGE

Fahrzeuge werden durch verschiedene Energieformen angetrieben. Sparmodelle und solche, die mit einem Power Grid laufen sollen, verwenden normalerweise Hochleistungs-Speicherbatterien, die an entsprechenden Stationen, in Parkgaragen oder auf einem Grid-Track wieder aufgeladen werden können. Manche verfügen auch über eine Hilfsversorgung mit Solarzellen, die jedoch nur begrenzt Energie liefert. Fahrzeuge, die von indianischen Stämmen oder in abgelegenen Gegenden verwendet werden, fahren manchmal mit Alkoholtreibstoff, der leicht aus organischen Materialien gewonnen werden kann. Langstreckenfahrzeuge benutzen nach wie vor ein Erdöl-Derivat. Luxusfahrzeuge fahren normalerweise mit Petrochem. Unabhängig von der Treibstoffart weisen alle Fahrzeuge eine vergleichbare Effizienz auf, und die Hauptunterschiede ergeben sich aus den Kosten und der Verfügbarkeit des Treibstoffes sowie in der Fähigkeit des Fahrzeuges, lange Strecken zurückzulegen.

Die meisten Bodenfahrzeuge verfügen über einen begrenzten Autopilot-Modus. Sie können einprogrammierten Karten folgen und dabei weiterhin auf Umstände reagieren, denen sie begegnen. Der Autopilot ist äußerst vorsichtig und stoppt das Fahrzeug oft aus keinem für die Fahrgäste ersichtlichen Grund. Unerwartete Straßenblockaden verwirren das System und veranlassen es, Instruktionen anzufordern. Die Autopilotstufe wird wie die jeweilige Fahrzeugfertigkeit gehandhabt.

Kampffahrzeuge weisen Hardpoints und Firmpoints auf, an denen Waffensysteme montiert werden können. Teilweise sind Waffen auch in die Karosserie integriert. Derartige Waffen können nicht für den Bedarf einer bestimmten Mission ausgetauscht werden, wie das mit denen auf Hardpoints möglich ist. Hardpoints akzeptieren alle schweren Waffen oder für Fahrzeuge entwickelten Spezialwaffen und halbieren den Rückstoßmodifikator. Firmpoints akzeptieren beliebige Feuerwaffen, die kleiner sind als schwere Waffen. Sie bieten 1 Punkt Rückstoßkompensation. Waffen müssen getrennt erworben werden. Ihre Anpassung für eine Fahrzeugmontage verdoppelt den Preis.

Zivilfahrzeuge können einen *Firmpoint* pro Rumpf-Punkt aufnehmen, Motorräder einen Firmpoint pro anderthalb Rumpfpunkte. In beiden Fällen reduzieren sie jedoch die Zahl der montierbaren Hardpoints. (Stellen Sie sich die Regeln wie für Cyberware und Essenzverlust vor, die Rumpfpunkte gehen jedoch nicht verloren.) Firmpoints können nur mit festem Schußwinkel montiert werden. Zivilfahrzeuge wenden 2 Rumpfpunkte für einen *Hardpoint* auf, Militärfahrzeuge 1,5. Motorräder benötigen 3 Rumpfpunkte pro Hardpoint, jedoch können diese nur nach exakt vorne ausgerichtet sein.

Autos

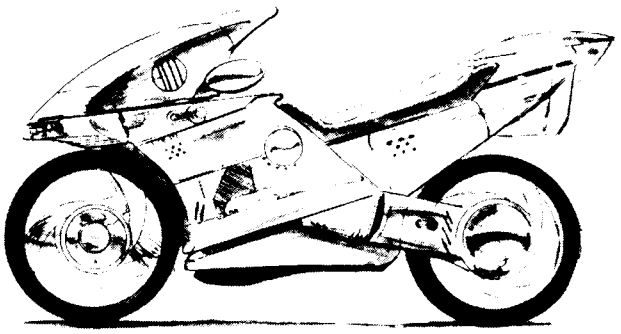
Mitsubishi Runabout: Dieses einsitzige Dreirad läuft mit elektrischer Energie und ist für Pendler und Kurzstrecken gedacht. Man bezeichnet es liebevoll als "die Box", eine Anspielung auf seine klobige Form. 10.000 ¥

Chrysler-Nissan Jackrabbit: Der niedrige Preis dieses elektrischen Zweisitzers und die aggressive Werbekampagne haben ihn zum gebräuchlichsten Auto auf den nordamerikanischen Highways gemacht. Die Rücksektion kann als Kofferraum genutzt werden, wenn man nicht zwei weitere Passagiere dort hineinquetscht. 15.000 ¥

Ford Americar: Eine mittelgroße Limousine. 20.000 ¥

Eurocar Westwind 2000: Ein schlanker, tiefliegender Renner. Im Parkmodus gleiten Seitenschützer über die Räder, um diese zu sperren und die Reifen zu schützen. 100.000 ¥

Toyota Elite: Ein ausgewachsenes Luxusauto, dessen Inneneinrichtung manches Penthouse in den Schatten stellt. Es verfügt über einen erstklassigen Autopiloten. 125.000 ¥



Yamaha Rapier

Mitsubishi Nightsky: Inneneinrichtung und technische Ausstattung dieser Limousine für die Oberschicht lassen den Elite wie einen Billigimport aus Sri Lanka erscheinen. Eine volle Palette von Diebstahlsicherungen, Panzerung, Medkit, Riggerkontrollen, Telekom mit direkter Satellitenverbindung und Getränkebar ist serienmäßig. Der Autopilot ist erstklassig. Versteckte Defensivwaffen werden oft nachgerüstet. 250.000 ¥

Motorräder

Dodge Scoot: Ein elektrischer Stadtroller. 2.000 ¥

Harley Scorpion: Eine klassische schwergebaute Straßenmaschine. Die Scorpion weist faltbare aerodynamische Platten auf, die als Panzerung zählen. Viele halten sie für eine Kampfmaschine. Sie kann mit bis zu drei Firmpoints ausgestattet werden. 15.000 ¥ plus 1.000 ¥ pro Firmpoint

Yamaha Rapier: Eine schnelle Straßenmaschine, deren schnittiges Styling sie bei Go-Gangs beliebt macht. 10.000 ¥

HOVERCRAFT

Chrysler-Nissan G12a: Dieses Allzweck-Luftkissenfahrzeug wird in Passagier- und Frachtversionen eingesetzt. Das abgetrennte Pilotenabteil ist zweisitzig, und die 6-Tonnen-Ladefläche kann mit einer Kabine für 30 Fahrgäste ausgestattet werden. 50.000 ¥

SCHIFFE

Wasserfahrzeuge weisen dieselbe Palette an Energiequellen auf wie Bodenfahrzeuge, aber im Gegensatz zu letzteren benutzt ein größerer Anteil petrochemische Treibstoffe. Große Frachter sind fast immer robotgesteuert. Die größten Superfrachter und Tanker besitzen Fusionsreaktoren.

Motorschiffe

Samuvani Criscraft Otter: Dieses populäre mittelgroße Boot ist ideal für Vergnügungsfahrten, aber auch für leichten Fracht- und anderen Nutzeinsatz geeignet. 20.000 ¥

Aztech Nightrunner: Dieses kleine zweisitzige Boot ist mit elektrischen Hilfsmotoren ausgerüstet, die leise Fahrt möglich machen. Der Kompositrumpf und die nichtreflektierende Lackierung, die die Wärmesignatur reduzieren, machen es schwer entdeckbar. Das Boot verfügt über zwei Firmpoints. 30.000 ¥

Eurocar Westwind 2000

Segelschiffe

Sendanko Marlin: Dieses ursprünglich als Freizeitboot gedachte 15-Fuß-Schiff hat als das bevorzugte Fahrzeug des berüchtigten Schmugglers Janos Smoot traurige Berühmtheit erlangt, seit Channel 32 ein Dokudrama über das Leben dieses jähzornigen Kriminellen sendete. 15.000 ¥

FLUGZEUGE

Von ein paar solarbetriebenen Freizeit- und Aufklärungsmaschinen abgesehen sind die meisten Flugzeuge Petrochemschlürfer. Fortgeschrittene Designs, wie sie heute üblich sind, weisen Fly-by-wire-Steuereinrichtungen und einstellbare Flugwerke auf. Zusätzlich zur Verfügbarkeit neuer Kompositmaterialien hat dies dazu beigetragen, daß die Träume der visionären Konstrukteure des 20. Jahrhunderts alltägliche Wirklichkeit werden konnten.

Autopiloten funktionieren ähnlich wie die von Bodenfahrzeugen, sind jedoch fast immer mit dem Navstar-Navigationssystem zusammengeschaltet. Flugzeuge werden in Kategorien eingeteilt, die darauf beruhen, welches System den Hauptanteil an der Flugfähigkeit hat.

Tragflächenmaschinen

Die Mindestfluggeschwindigkeit dieser Flugzeuge beträgt 50 m pro Kampfrunde.

Cessna C750: Diese Doppelpropellermaschine für Frachtaufgaben kann auch dazu ausgelegt werden, bis zu sechs Passagiere zu befördern. Die Cessna C750 wird ebenfalls von Grenzpatrouillen und Sicherheitsfirmen eingesetzt. 200.000 ¥

Lear Platinum: Diese schnittige Fluglimousine ist durch Materialien und technische Einrichtungen von modernstem Zuschnitt gekennzeichnet. Sie stellt das fliegende Äquivalent zum Mitsubishi Nightsky dar. 500.000 ¥

Rotormaschinen

Federated Boeing Commuter: Der Commuter, eine Kipprotormaschine, ist für Schnelltransporte von und zu Orten mit begrenztem Start- und Landeplatz gedacht. Es handelt sich in erster Linie um eine Passagiermaschine. 625.000 ¥

Hughes WK-2 Stallion: Der ehrwürdige Entwurf dieses Lastenhelikopters des mittleren 21. Jahrhunderts hat zahlreiche Modifikationen erfahren. Die Maschine weist ein zweisitziges Tandem-Cockpit auf sowie eine Kabine, in der zehn Personen Platz finden. Bewaffnete militärische Versionen (auf der Basis der je zwei Hardpoints und Firmpoints) sind in vielen Teilen der Welt im Gebrauch. 300.000 ¥

Ares Dragon: Dieser große Doppelrotorhelikopter ist sowohl im zivilen als auch im militärischen Bereich vielseitig einsetzbar. Die Möglichkeiten reichen von der Passagierbeförderung (bis zu 24 gefechtsmäßig ausgerüstete Soldaten können transportiert werden) über Frachttransport und den Hub schwerer Lasten bis hin zum Einsatz als Befehlsstelle. Die Maschine ist mit zwei Hardpoints ausgerüstet. 600.000 ¥

Hughes Airstar: Dieser Luxushelikopter ist auf Schnelligkeit und Beweglichkeit ausgelegt. Das Standard-Konzernmodell ist gepanzert und mit einer Luxus-Einrichtung ausgestattet. Man hört viele Berichte über Versionen mit versteckten Waffen. 900.000 ¥

MILITÄRFAHRZEUGE

EFA-Varianten: Diese Jagdmaschine der Europäischen Gemeinschaft wurde auf der ganzen Welt illegal nachgebaut und hat sich dabei als extrem dauerhaftes Design erwiesen - vor allem durch die leichte Wartung und die Anpassungsfähigkeit an verbesserte elektronische und Waffensysteme. Viele Konzerne unterhalten eine Staffel als Geleitschutz für VIP-Jets. Die Maschine ist mit einer 30mm-Schnellfeuerkanone im Bug und vier Hardpoints für Lenkwaffen ausgestattet. 5.000.000 ¥

THUNDERBIRDS

Dies ist ein Slangbegriff für eine Kategorie von Schwebern (Low Altitude Vehicles LAV), die von Militäreinheiten und Konzernen in aller Welt eingesetzt werden. Diese Maschinen sind schwer bewaffnet und gepanzert und in der Lage, lange in feindlicher Umgebung zu operieren.

GMC Banshee: Dieser leichte Thunderbird wird für Aufklärungs- und Kurieraufgaben eingesetzt. Er ist mit zwei Schnellfeuerkanonen, zwei schweren Maschinengewehren, einer Automatikkanone im Geschützturm, vier Hardpoints sowie zwei Überwachungs-/Lock-Drohnen ausgestattet.

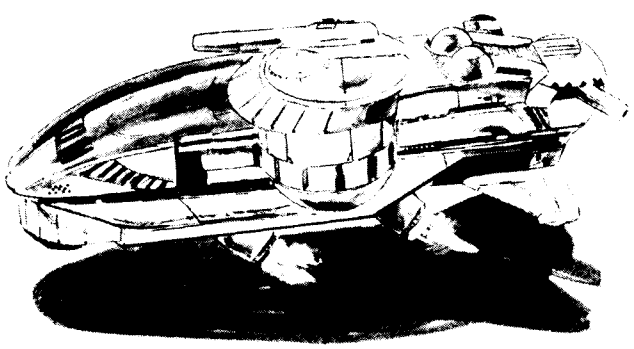
SICHERHEITSFAHRZEUGE

Diese Klassifikation umfaßt eine Vielzahl von Stadtkampffahrzeugen, die vom Streifenwagen bis zum Sturmwagen zur Terrorbekämpfung reichen. Sie sind alle stark gepanzert und in der Lage, den typischen städtischen Schutt zu überqueren.

Ares Citymaster: Ein Fahrzeug zur städtischen Unruhenbekämpfung. Es transportiert 10 Cops und dient ihnen gleichzeitig als Kommandostelle. Der Dachgeschützturm trägt einen Wasserwerfer und ein koaxiales leichtes MG. Dieses verfeuert im Normalfall Gelgeschosse. 500.000 ¥

Chrysler-Nissan Patrol 1: Dieser überall anzutreffende städtische Patrouillenwagen weist im Rahmen seiner Panzerung einen sperrenden Räderschutz und eine Gleit-Scheibenpanzerung mit Gefechtsluken auf. In kritischen Situationen kann die Besatzung ein Reizgas aus Düsen abgeben, die an der Außenseite rings um das Fahrzeug angeordnet sind. 100.000 ¥

GMC Beachcraft Patroller: Ein schnelles, leicht bewaffnetes Hovercraft, das weltweit von Küstenwachen und Sicherheits-



GMC Banshee

EFA-Variante

unternehmen eingesetzt wird. Es weist 2 Hardpoints auf. 750.000 ¥

GMC Riverine: Dieses beliebte kommerzielle Patrouillenboot wird durch Schubdüsen angetrieben, nicht durch Schrauben. Dadurch ist es ausgezeichnet für flache Gewässer geeignet und zeichnet sich durch superbe Manövrierfähigkeit aus. Vier Hardpoints. 75.000 ¥

Northrup PRC-42 Wasp: Dieser einsitzige Helikopter ist für polizeiliche und militärische Zwecke gedacht. Der Pilot kann die Rotoren bereits weit vor dem Ziel abschalten und sicher mit dem Autorotationseffekt landen. Eine seltenere Variante sind PRC-42-Kampfversionen, die den Spitznamen Yellowjackets tragen und mit ein oder zwei Hardpoints ausgestattet sind. Standardmodell 220.000 ¥, Yellowjacket 280.000 ¥

VEKTORSCHUBMASCHINEN

Diese Flugzeuge sind zu treibstoffintensiv für andere Aufgaben als militärische oder Konzernoperationen unter extremen Gefahrenbedingungen.

Federated Boeing Eagle: Diese vektorgetriebene Stealthmaschine, ursprünglich zur Sicherstellung von Luftüberlegenheit entworfen, findet inzwischen auch begrenzte kommerzielle Verwendung. Sie verfügt über zwei Schnellfeuerkanonen im Bug und sechs Hardpoints. Nicht frei erhältlich.

DROHNEN

Viele ferngesteuerte Fahr- und Flugzeuge sind in Überwachungs-, Aufklärungs- und Waffenträger-Versionen erhältlich. Obwohl sie von jedem geübten Benutzer gesteuert werden können, sind sie nur dann mit größtem Effekt einsetzbar, wenn sie von einem Rigger gelenkt werden, für den das Feedback so natürlich ist wie sein Gleichgewichtssinn. Ferngesteuerte Fahrzeuge besitzen Autopiloten und können für kurze Zeiten unabhängig agieren. Dies ist jedoch für das Gerät stets riskant, da die Autopiloten nur selten mit unerwarteten Situationen fertig werden. Drohnen und andere ferngesteuerte Fahrzeuge sind nicht automatisch mit Riggerkontrollen ausgestattet.

Überwachungsdrohne: Diese Rotorflugmaschine ist mit Infrarot- und Lichtverstärker-Video-Scannern ausgerüstet. Sie kann für direkte Datenübermittlung oder für die Speicherung der Bilder zur späteren Verarbeitung ausgelegt sein. 10.000 ¥

Aufklärungsdrohne: Diese Tragflächen-Stealthmaschine ist ähnlich ausgerüstet wie eine Überwachungsdrohne. Der Aufklärer ist für längere Missionen mit ausgedehnten Ruhepausen gedacht. Die Bergung ist jedoch schwieriger, da die Maschine eine Landebahn oder ein Fangnetz braucht, um bei der Rückkehr nicht abzustürzen. 15.000 ¥

Jäger: Dies ist eine Bezeichnung für bewaffnete Versionen von Überwachungs- und Aufklärungsdrohnen. Eine solche Maschine ist mit zwei Firmpoints ausgestattet. 20.000 ¥

Patrouillenfahrzeug: Dieses Kettenfahrzeug dient der Grenzpatrouille und -verteidigung und ist mit einem Firmpoint, einem Hardpoint und einer Panzerung ausgerüstet. Die Sensor-Ausstattung umfaßt im Regelfall nur Infrarot-Rezeptoren. 10.000 ¥

FAHRZEUGWAFFEN

Autokanone: Hierbei handelt es sich um ein leichtes Geschütz mit Selbstlader. Feuert nur im Einzelschußmodus und häufig APDS-Muni (siehe S. 277). 12.000 ¥

Raketenwerfer: Dieser kleine Raketenwerfer verwendet dieselben Geschosse wie sein auf der Schulter getragener Bruder. 15.000 ¥

Schnellfeuerkanone: Die Fahrzeugversion der Sturmkanone, die jedoch im Gegensatz zum tragbaren Exemplar im Salven- oder Automatikmodus schießt (maximal 12 Schuß pro Handlung). 90.000 ¥

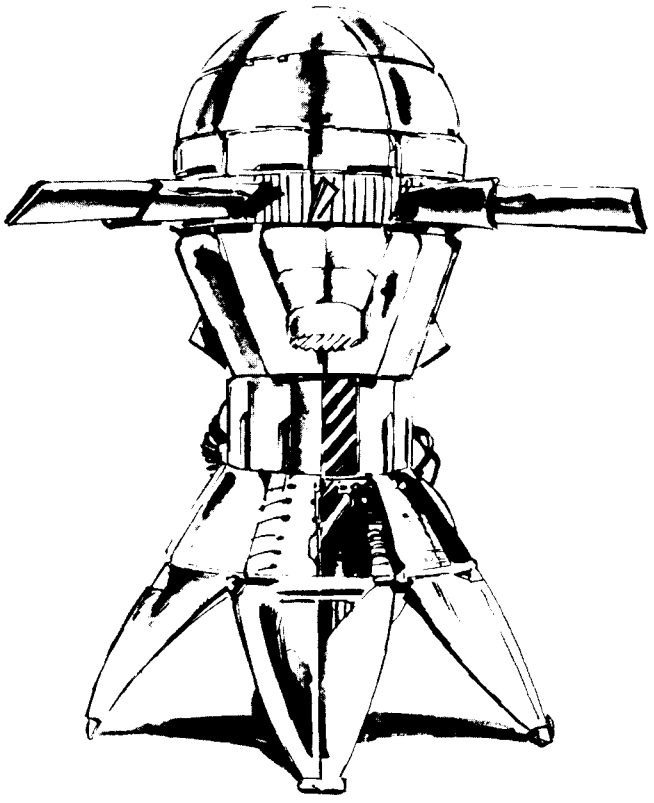
Wasserwerfer: Eine Hochdruckpumpe, die ausschließlich im "automatischen Modus" (10 "Schuß" pro Handlung) feuert und keiner Rückstoßerschwernis unterliegt. Der Schadenscode ist auf der menschlichen Skala angesiedelt, aber bei jedem Treffer muß das Ziel eine Stärkeprobe (Mindestwurf 5) ablegen, um nicht umgeworfen zu werden. Sofern die Pumpe mit einer Wasserquelle verbunden ist, muß nicht "nachgeladen" werden. 20.000 ¥

RIGGERAUSRÜSTUNG

Fernsteuerungsadaption: Jedes Fahrzeug kann für Fernsteuerung ausgestattet werden. Der Preis beträgt 2.500 ¥ multipliziert mit dem Rumpfattribut des Fahrzeugs.

Fahrzeugadapter: Jedes Fahrzeug kann für Riggersteuerung ausgelegt werden. Der Preis beträgt 2.800 ¥ zuzüglich einer Ausrüstung des Fahrzeugs für Fernsteuerung.

Fernsteuerung: Dies ist ein tragbares Steuerdeck, das die Fernsteuerung eines Fahrzeugs über eine Funkverbindung ermöglicht. Die Verbindung ist anfällig gegen Zerhacker und atmosphärische Bedingungen. Das Deck ist mit einem Videoschirm ausgestattet, der die Bilder einer auf dem Fahrzeug montierten Kamera zeigt. Dazu kommen eine Tastatur sowie ein Set von Schaltern, Skalen und Joysticks, um die Funktionen des Fahrzeuges zu steuern. Jeder Slave Port ermöglicht die Lenkung einer Drohne oder eines ferngesteuerten Fahrzeugs. Varianten dieses Decks ermöglichen die Lenkung von Baumaschinen und anderen Geräten. In solchen Fällen wird jedoch oft eine Drahtverbindung anstelle von Funk benutzt. 5.000 ¥ mal Anzahl der Slave Ports



Überwachungsdrohne

AUSRÜSTUNGSTABELLE

NAHKAMPFWAFFEN

	Tarnstufe	Reichweite	Schaden	Gewicht	Verfügbarkeit	Preis	Straßenindex
Klingenwaffen							
Katana	3	1	(Str+3)M	1	4/48 Std	1.000 ¥	2
Messer	8	-	(Str)L	0,5	2/4 Std	30 ¥	0,75
Schwert	4	1	(Str+2)M	1	3/24 Std	500 ¥	1
Stangenwaffen/Stäbe							
Stangenwaffe	2	2	(Str)S	4	4/48 Std	500 ¥	2
Stab	2	2	(Str+2)M-Betäubung	2	3/24 Std	50 ¥	1
Knüppel							
Knüppel	5	1	(Str+1)M-Betäubung	1	2/6 Std	10 ¥	1
Prügel	8	-	(Str+2)M-Betäubung	-	2/6 Std	10 ¥	1
Betäubungsschlagstock	4	1	6S-Betäubung	1	3/36 Std	750 ¥	1
Peitschen / Flegel							
Monofilamentpeitsche	10	2	10S -	2	4/14 Tage	3.000 ¥	3
Waffenlos	-	-	(Str)M-Betäubung	-	-	-	-

PROJEKTILWAFFEN

	Tarnstufe	Mind.Str.	Schaden	Gewicht	Verfügbarkeit	Preis	Straßenindex
Bögen							
Standardbogen	2	1+	(Mind.Str+2)M	1	3/36 Std	100 ¥ x Mind.Str.	1
Pfeile	3	-	Wie Bogen	0,1	3/36 Std	10 ¥	1
Armbrüste							
Leichte Armbrust	2	3	6L	2	4/36 Std	300 ¥	1
Mittlere Armbrust	2	4	6M	3	5/36 Std	500 ¥	1
Schwere Armbrust	-	5	8S	4	6/36 Std	750 ¥	1
Bolzen	4	-	Wie Armbrust	0,05	5/36 Std	5 ¥	1

WURFWAFFEN

Nichtaerodynamische							
Wurfmesser	9	-	(Str)L	0,25	2/24 Std	20 ¥	1
Aerodynamische							
Shuriken	8	-	(Str)L	0,25	2/24 Std	30 ¥	2

FEUERWAFFEN

	Tarnstufe	Muni	Modus	Schaden	Gewicht	Verfügbarkeit	Preis	Straßenindex
PISTOLEN								
Hold-out								
Streetline Special	8	6(S)	EM	4L	0,5	2/12 Std	100 ¥	0,75
Walther Palm Pistol	9	2(K)	EM	4L	0,25	3/12 Std	200 ¥	0,75
Leichte								
Colt America L36	6	11(S)	HM	6L	1	3/12 Std	350 ¥	0,8
Beretta Model 101T	5	12(S)	HM	6L	1	3/12 Std	350 ¥	0,8
Fichetti Security 500	7	12(S)	HM	6L	1	3/12 Std	400 ¥	0,8
Fichetti Security 500a	6	25(S)	HM	6L	1,25	3/12 Std	450 ¥	0,8

FEUERWAFFEN (FORTS.)

	Tarnstufe	Muni	Modus	Schaden	Gewicht	Verfügbarkeit	Preis	Straßenindex
Schwere Pistolen								
Ares Predator	5	15(S)	HM	9M	2,25	3/24 Std	450¥	0,5
Ares Viper Slivergun	6	30(S)	HM/SM	9M(F)	2	3/48 Std	600¥	1
Browning Max-Power	6	10(S)	HM	9M	2	3/24 Std	450¥	1
Remington Roomsweeper	8	8(M)	HM	9S(F)	2,5	3/24 Std	300¥	1
Ruger Super Warhawk	4	6(Tr)	EM	10M	2,5	3/24 Std	300¥	1
TASER								
Defiance Super Shock	4	4(M)	HM	10SBetäubung	2	5/24 Std	1.000¥	1
MASCHINENPISTOLEN								
AK-97 MP/Karabiner	4	30(S)	HM/SM/AM	6M	4	5/3 Tage	800¥	1
Uzi III	5	24(S)	SM	6M	2	4/24 Std	600¥	0,75
Heckler & Koch HK227	4	28(S)	HM/SM/AM	7M	4	4/24 Std	1.500¥	0,75
Heckler & Koch HK227S	5	28(S)	HM/SM	7M	3	10/7 Tage	1.200¥	2
GEWEHRE								
Sturmgewehre								
FN HAR	2	35(S)	HM/SM/AM	8M	4,5	4/48 Std	1.200¥	2
AK-97	3	38(S)	HM/SM/AM	8M	4,5	3/36 Std	700¥	2
AK-98 (mit Granatwerfer)	2	38(S)	HM/SM/AM	8M	6	8/4 Tage	2.500¥	4
Sportgewehre								
Remington 750	3	5(M)	HM	7S	3	3/24 Std	600¥	1
Remington 950	2	5(M)	HM	9S	4	3/24 Std	1.300¥	1
Scharfschützengewehre								
Ranger Arms SM-3	-	6(M)	HM	14S	4	12/7 Tage	4.000¥	4
Schrotflinten								
Enfield AS7	3	10(S)	HM/SM	9S	4	8/8 Tage	1.000¥	1
Defiance T-250	4	5(Magazin)	HM	11S	3	3/24 Std	1.400¥	1
GRANATWERFER								
Typisches Unterlaufmodell	(-3)	6(M)	EM	Granate	+2 kg	8/4 Tage	1.700¥	3
LEICHTE MGs								
Ingram Valiant	-	Gurt/50(S)	SM/AM	7S	9	6/5 Tage	1.500¥	2
SCHWERE WAFFEN								
Sturmkanone	-	20(S)	EM	18T	20	16/14 Tage	6.500¥	2
Typisches Mittleres MG	-	40(S)	AM	9S	12	14/14 Tage	2.500¥	2
Typisches Schweres MG	-	40(S)	AM	10S	15	18/18 Tage	4.000¥	2
RAKETENWERFER								
Mehrzweckwerfer	-	4(Klapp)	EM	-	8	12/14 Tage	8.000¥	2

RAKETEN UND LENKWAFFEN

	Intelligenz	Schaden	Gewicht	Verfügbarkeit	Preis	Straßenindex
Raketen						
Anti-Personen	-	16T	2	8/14 Tage	1.000¥	2
Anti-Fahrzeug	-	16T	3	8/14 Tage	2.000¥	2
Hochexplosiv	-	16T	2	8/14 Tage	1.500¥	2
Lenkwaffen						
Anti-Personen	3	16T	2,25	12/14 Tage	2.500¥	3
Anti-Fahrzeug	4	16T	3,25	12/14 Tage	5.000¥	3
Hochexplosiv	3	16T	2,25	12/14 Tage	3.750¥	3

MUNITION, JE 10 SCHUSS

	Tarnstufe*	Schaden	Gewicht	Verfügbarkeit**	Preis	Straßenindex
Sturmkanone	3	wie Waffe	1,25	5/3 Tage	450 ¥	2
100er-Gurt	-	-	12,5	6/3 Tage	4.250 ¥	2
Explosivgeschosse	8	siehe Regeln	0,75	3/36 Std	50 ¥	0,8
Flechettegeschosse	8	siehe Regeln	0,5	3/36 Std	100 ¥	0,8
Gelgeschosse	8	siehe Regeln	0,25	4/48 Std	30 ¥	1
Reguläre Muni	8	wie Waffe	0,5	2/24 Std	20 ¥	0,75
Betäubungsgeschosse	8	siehe Regeln	1	4/48 Std	100 ¥	1
Taserpfeil	3	speziell	0,5	6/36 Std	50 ¥	1,5

*: -1 auf Tarnstufe pro zusätzliche 10 Schuß

**: Gurtmuni: Verfügbarkeit um Anzahl Geschosse/100 ergänzen

FEUERWAFFENZUBEHÖR

	Halterung	Tarnstufe	Stufe	Gewicht	Verfügbarkeit	Preis	Straßenindex
Ersatz-Ladestreifen	-	-	-	0,75	2/24 Std	5 ¥	0,75
Schalldämpfer	Lauf	-2	-	0,2	4/48 Std	500 ¥	2
Schalldämpfer f. Automatikwaffen	Lauf	-2	-	0,5	6/48 Std	750 ¥	2
Schnellader	-	-	-	0,1	2/24 Std	50 ¥	1
Tarnhalfter	-	+2	-	0,1	2/24 Std	100 ¥	0,75
Zielhilfen							
Lichtverstärker-Zielfernrohr	Aufsatz	-2	-	0,25	3/36 Std	1.500 ¥	0,8
Vergrößerung 1-Zielfernrohr	Aufsatz	-1	1	0,25	3/36 Std	500 ¥	0,8
Vergrößerung 2-Zielfernrohr	Aufsatz	-1	2	0,25	3/36 Std	800 ¥	0,9
Vergrößerung 3 -Zielfernrohr	Aufsatz	-1	3	0,25	3/36 Std	1.200 ¥	1
Infrarot -Zielfernrohr	Aufsatz	-2	-	0,25	3/36 Std	1.500 ¥	0,8
Lasermarkierer	Aufsatz	-1	-	0,25	6/36 Std	500 ¥	0,9
Smartbrille	-	0	-	0,1	3/36 Std	3.000 ¥	1
Smartgun, intern	-	-	-	0,5	*	*	*
Smartgun, extern	Aufsatz/unter	-2	-	1	4/48 Std	600 ¥	1
Rückstoßdämpfer							
Schockpolster	-	-	1	0,25	2/24 Std	200 ¥	0,75
Gasventil-II	Lauf	-1	1	0,5	2/24 Std	450 ¥	0,8
Gasventil-III	Lauf	-2	2	0,75	2/24 Std	700 ¥	1
Gyrostabilisator, Standard	-	-5	5	6	4/48 Std	2.500 ¥	1
Gyrostabilisator, Deluxe	-	-6	6	8	4/48 Std	7.000 ¥	1
Zweibein	unter	-	-	2	6/12 Std	400 ¥	1
Dreibein	unter	-	6	8	10/12 Std	600 ¥	1

*: siehe Text, S. 240

GRANATEN

	Tarnstufe	Schaden	Gewicht	Verfügbarkeit	Preis	Straßenindex
Offensive	6	10S	0,25	4/4 Tage	30 ¥	2
Defensive	6	10S	0,25	4/4 Tage	30 ¥	2
Schock	6	12M-Betäubung	0,25	5/4 Tage	30 ¥	2
Minigranate	8	wie Granate	0,1	8/4 Tage	50 ¥	2

KOMMERZIELLE SPRENGSTOFFE, PRO KILO

	Tarnstufe	Stufe	Gewicht	Verfügbarkeit	Preis	Straßenindex
Kommerziell (Dynamit, TNT)	6	3	1	6/48 Std	60 ¥	1
Plastik, Verbindung IV (C4)	6	6	1	8/48 Std	80 ¥	1
Plastik, Verbindung XII (C12)	6	12	1	10/48 Std	200 ¥	2
Zubehör						
Timer	6	-	0,5	4/48 Std	100 ¥	2
Funkzünder	8	-	0,25	4/48 Std	250 ¥	2

KLEIDUNG UND RÜSTUNG

	Tarnstufe	Ballistik	Stoß	Gewicht	Verfügbarkeit	Preis	Straßenindex
Panzerkleidung	10	3	0	2	2/36 Std	500 ¥*	1
Panzerjacke	6	5	3	2	3/36 Std	900 ¥*	0,75
Panzerweste	12	2	1	1	2/36 Std	200 ¥*	0,8
Weste mit Platten	10	4	3	2	3/36 Std	600 ¥*	1
Gefütterter Mantel	8	4	2	1	2/24 Std	700 ¥*	0,75
Schwere Panzerung							
Teilrüstung	-	6	4	10+Konst.	8/10 Tage	10.000 ¥	2
Vollrüstung	-	8	6	15+Konst.	16/14 Tage	20.000 ¥	3
Helm	-	1	1	-	12/14 Tage	200 ¥	1,5
Leder							
Natur	-	0	2	1	Immer	750 ¥	0,75
Synthetik	-	0	1	1	Immer	250 ¥	0,6
Normale Kleidung	-	0	0	1	Immer	50 ¥	0,8
Gute Kleidung	-	0	0	1	Immer	500 ¥	1
Très Chic	-	0	0	1	Immer	1.000 ¥	1

*) Grundpreise; besonders modische oder unauffällige Ausführungen können auch erheblich mehr kosten

ÜBERWACHUNG UND SICHERHEIT

SICHTVERSTÄRKER

	Tarnstufe	Vergrößerung	Gewicht	Verfügbarkeit	Preis	Straßenindex
Fernglas	5	x50	1	Immer	100 ¥	0,8
mit Lichtverstärkung	-	-	-	4/48 Std	+200 ¥	1,25
mit Infrarotsicht	-	-	-	4/48 Std	+250 ¥	1,25
Verstärkerbrille	6	x20	-	4/48 Std	1.500 ¥	1,5
mit Lichtverstärkung	-	-	-	6/48 Std	+500 ¥	2
mit Infrarotsicht	-	-	-	6/48 Std	+700 ¥	2

KOMMUNIKATION

	Tarnstufe	Gewicht	Verfügbarkeit	Preis	Straßenindex
Micro-Transceiver	18	-	6/48 Std	2.500 ¥	2
Micro-Recorder	9	-	6/48 Std	1.000 ¥	2
Micro-Camcorder	8	-	6/48 Std	2.500 ¥	2

ÜBERWACHUNGSSYSTEME

	Tarnstufe	Gewicht	Verfügbarkeit	Preis	Straßenindex
Daten-Decoder	2	5	Stufe/10 Tage	10.000 ¥ x Stufe	1,5
Datenwanze	12	-	Stufe/8 Tage	5.000 ¥ x Stufe	1,5
Lasermikrofon	5	1	Stufe/48 Std	1.500 ¥ x Stufe	1,5
Pistolenmikrofon	5	1	Stufe/36 Std	1.000 ¥ x Stufe	1
Signalorter	3	2	Stufe/48 Std	1.000 ¥ x Stufe	1,5
Leitsignal	3	-	Stufe/72 Std	100 ¥ x Tarnstufe	2
Stimmen-Identifikator	2	5	Stufe/72 Std	2.000 ¥ x Stufe	2

ANTI-ÜBERWACHUNGSSYSTEME

	Tarnstufe	Gewicht	Verfügbarkeit	Preis	Straßenindex
Wanzenscanner	3	1	Stufe/48 Std	500 ¥ x Stufe	1,5
Datencodierungssystem	2	6	Stufe/14 Tage	1.000 ¥ x Stufe	2
Datenleitungsscanner	2	6	Stufe/14 Tage	100 ¥ x Stufe	2
Störsender	2	5	Stufe/72 Std	1.000 ¥ x Stufe	1,5
Stimmverzerrer	6	-	Stufe/72 Std	3.000 ¥ x Stufe	1,5
White Noise Generator	3	1	Stufe/72 Std	1.500 ¥ x Stufe	1,5

SICHERHEITSGERÄTE

	Tarnstufe	Gewicht	Verfügbarkeit	Preis	Straßenindex
Identifikationsscanner					
Daumenabdruck	-	-	Stufe/72 Std	200 ¥ x Stufe	1
Handflächenabdruck	-	-	(Stufe+1)/72 Std	300 ¥ x Stufe	2
Retina	-	-	(Stufe+2)/72 Std	1.000 ¥ x Stufe	3
Magschlösser	-	-	Stufe/72 Std	100 ¥ x Stufe	1
PANICBUTTON™-Anschluß	-	-	LoneStar anrufen	1.000 ¥	1
Magschloßknacker (illegal)	-	1	(Stufex2)/10 Tage	10.000 ¥ x Stufe	3
Handschellen					
Metall	3	0,5	4/48 Std	50 ¥	1
Plastik	3	-	4/48 Std	20 ¥	1
Heulboje	4	-	6/72 Std	100 ¥	2

ÜBERLEBENSAUSRÜSTUNG

	Tarnstufe	Gewicht	Verfügbarkeit	Preis	Straßenindex
Chemoanzug	-	1	Stufe/Stufe Tage	200 ¥ x Stufe	1
Atemgerät	-	1	4/48 Std	500 ¥	2
Druckregulator	-	0,5	6/48 Std	250 ¥	2
Survival-Ausrüstung	-	2	2/48 Std	100 ¥	1
Rationsriegel (10 Tage)	-	1	2/48 Std	30 ¥	1

ARBEITSAUSRÜSTUNG

	Tarnstufe	Gewicht	Verfügbarkeit	Preis*	Straßenindex
Kiste	3	5	5/48 Std	500 ¥	2
Laden	-	-	8/72 Std	5.000 ¥	3
Werkstatt	-	-	14/7 Tage	100.000 ¥	4

*allgemeine Aufgaben: Grundpreis; Arbeit an Fahrzeugen (Preis x 2); Arbeit an Elektronik/Computern/Cyberware (Preis x 3)

LEBENSSTIL

UNTERHALTUNG

	Tarnstufe	Gewicht	Verfügbarkeit	Preis*	Straßenindex
Musik					
Abspielgerät	3	2	Immer	200 ¥	0,75
Disk/Chip	8	-	Immer	20 ¥	0,75
Quadroboxen	-	-	Immer	100 ¥	0,75
Video					
Bildschirm	-	3	Immer	150 ¥	0,75
Disk/Chip	8	-	Immer	20 ¥	0,75
Recorderpack	2	2	6/48 Std	1.000 ¥	1,5
Sendegerät	-	5	8/7 Tage	4.000 ¥	2
Simsinn					
Abspielgerät	3	3	Immer	350 ¥	0,75
Programmchip	8	-	Immer	50 ¥	0,75
Tragbarer Recorder	-	5	7/7 Tage	50.000 ¥	2

ELEKTRONIK

	Tarnstufe	Gewicht	Verfügbarkeit	Preis*	Straßenindex
Telekom	-	15	Immer	Speicherpreis x 1,5	1
Tragbare Telefone					
Handgelenkmodelle	4	-	Immer	1.000 ¥	0,75
mit Aufklappbildschirm	-	-	Immer	1.500 ¥	1
Handsetgerät	3	1	Immer	500 ¥	0,75
Kopfhörerversion	8	-	Immer	1.000 ¥	1,5
Boosterpack	3	2	Immer	500 ¥	1
Taschensekretär	3	0,5	Immer	3.000 ¥	1
Personalcomputer					
Tabletop	-	10	Immer	Speicherpreis	0,75
Tasche	3	1	Immer	Speicherpreis x 5	1
Handgelenk	4	-	Immer	Speicherpreis x 20	1,5
Drucker	-	10	Immer	100 ¥	1
Computerspeicher (Nicht-Cyber)	-	-	Immer	20 x Megapulses	0,75
Datensichtgeräte (mit maximaler Speicherkapazität)					
Datengerät (1.000 Mp)	3	2	Immer	Speicherpreis	1
Kopfset (500 Mp)	4	1	Immer	Speicherpreis x 2	1,5
Head-up-Display (200 Mp)	-	1	6/7 Tage	Speicherpreis x 10	3

CYBERTECH

HEADWARE

	Essenzverlust	Verfügbarkeit	Preis	Straßenindex
Kommunikationstechnik				
Chipbuchse	0,2	3/72 Std	1.000 ¥	0,9
Datenbuchse	0,2	Immer	1.000 ¥	0,9
Funk	0,75	2/24 Std	4.000 ¥	0,8
Funkempfänger	0,4	2/24 Std	2.000 ¥	0,8
Telefon	0,5	3/24 Std	3.700 ¥	0.9
Ohren				
Cyberersatz	0,3	2/24 Std	4.000 ¥	0,75
Modifikation	0,1	2/24 Std	2.000 ¥	1
Kosmetische Modifikation	-	2/24 Std	1.000 ¥	0,8
Dämpfer	0,1	4/48 Std	3.500 ¥	1,25
Hochfrequenz	0,2	4/48 Std	3.000 ¥	1,25
Niederfrequenz	0,2	4/48 Std	3.000 ¥	1,25
Recorder	0,3	8/48 Std	7.000 ¥	2
Augen				
Cyberersatz	0,2	2/24 Std	5.000 ¥	0,75
Kamera	0,4	6/24 Std	5.000 ¥	2
Kosmetische Modifikation	-	2/24 Std	1.000 ¥	0,75
Blitzkompensation	0,1	5/48 Std	2.000 ¥	1,25
Lichtverstärker	0,2	4/36 Std	3.000 ¥	1,25
Retinakopie (illegal)	0,1	12/7 Tage	50.000+ ¥	2
Infrarot	0,2	4/36 Std	3.000 ¥	1.25

INTERNE HEADWARE

	Essenzverlust	Verfügbarkeit	Preis	Straßenindex
Cortexbomben (illegal)	-	20/14 Tage	500.000 ¥	1
Memory	Mp /100	2/24 Std	Mp x 100 ¥	1
Datasoftverbindung	0,1	3/24 Std	1.000 ¥	1
Displayverbindung	0,1	4/36 Std	1.000 ¥	1
Datenschloß	0,2	6/36 Std	1.000 ¥	1,5
Datenfilter	0,3	6/36 Std	5.000 ¥	1,5
Talentsofts				
Aktionssoft	-	6/4 Tage	Mp x 100 ¥	1,25
Datasoft	-	unterschiedlich	je nach Daten	unterschiedlich
Wissenssoft	-	5/4 Tage	Mp x 150 ¥	1,25
Linguasoft	-	5/36 Std	Mp x 100 ¥	1,25

CYBERTECH (FORTS.)

BODYWARE

	Essenzverlust	Verfügbarkeit	Preis	Straßenindex
Fingerkuppenbehälter	0,1	3/24 Std	3.000 ¥	1
Nagelmesser	0,1	3/72 Std	4.500 ¥	1
Nagelmesser (einziehbar)	0,2	5/72 Std	9.000 ¥	1
Kunstmuskeln (Höchststufe 4)	Stufe	4/4 Tage	Stufe x 20.000 ¥	1
Sporn	0,1	3/72 Std	7.000 ¥	1
Sporn (einziehbar)	0,3	5/72 Std	11.500 ¥	1
Smartverbindung	0,5	3/36 Std	2.500 ¥	1
Stimmenmodulatoren	0,2	2/24 Std	45.000 ¥	1
Stimmkraftverstärkung	-	2/24 Std	10.000 ¥	1
tonale Verschiebung	-	2/24 Std	25.000 ¥	1
Zweitmuster (illegal)	-	6/7 Tage	50.000 ¥	2
Playback	0,2	4/48 Std	40.000 ¥	1
Dermalpanzerung				
Stufe 1	0,5	4/12 Tage	6.000 ¥	1
Stufe 2	1	4/12 Tage	15.000 ¥	1
Stufe 3	1,5	4/12 Tage	45.000 ¥	1
Filtersysteme				
Luft	Stufe : 10	6/4 Tage	Stufe x 15.000 ¥	1
Blut	Stufe : 5	6/4 Tage	Stufe x 10.000 ¥	1
eingenommenes Toxin	Stufe : 5	6/4 Tage	Stufe x 10.000 ¥	1
Gliedmaßen				
Einfacher Ersatz	1	4/48 Std	50.000 ¥	1
Cybergliedmaßen	1	4/4 Tage	100.000 ¥	1
erhöhte Stärke	-	6/4 Tage	+(Stufe x 150.000 ¥)	1,5
eingebaute Smartverbindung	0,25	6/4 Tage	+2.500 ¥	1,5
eingebautes Gerät	-	unterschiedlich	+(4 x normaler Preis)	unterschiedlich
Talentleitungen				
Stufen 1-3	0,1 x Stufe	4/40 Tage	Stufe x 10.000 ¥	1
Stufen 4-6	0,2 x Stufe	5/10 Tage	Stufe x 100.000 ¥	1
Stufen 7-9	0,3 x Stufe	12/20 Tage	Stufe x 1.000.000 ¥	1
Fahrzeug-Steuereinrichtung	**(Riggerkontrolle)**			
Stufe 1	2	6/48 Std	12.000 ¥	1
Stufe 2	3	8/48 Std	60.000 ¥	1,25
Stufe 3	5	8/48 Std	300.000 ¥	1,5
Reflexbooster				
Stufe 1	2	4/8 Tage	55.000 ¥	1
Stufe 2	3	4/8 Tage	165.000 ¥	1
Stufe 3	5	8/14 Tage	500.000 ¥	1

CYBERDECKS UND PROGRAMME

CYBERDECKS*

	MPCP	Härte	Memory	Speicher-bank	Laden	I/O	Verfüg-barkeit	Preis	Straßen-index
Radio Shack PCD-100	2	0	10	50	5	1	4/7 Tage	6.800 ¥	1
Allegiance Alpha	3	1	10	50	5	1	4/7 Tage	12.600 ¥	1
Sony CTY-360	6	3	50	100	20	10	4/7 Tage	99.400 ¥	1
Fuchi Cyber-4	6	3	100	500	20	20	4/7 Tage	121.400 ¥	1
Fuchi Cyber-6	8	4	100	500	50	30	6/7 Tage	334.500 ¥	1
Fuchi Cyber-7	10	4	200	1.000	50	40	10/7 Tage	1.112.100 ¥	1
Fairlight Excalibur	12	5	500	1.000	100	50	22/7 Tage	5.529.600 ¥	1

*)Cyberterminals kosten 1/10 des entsprechenden Cyberdeck-Typs

CYBERDECK-OPTIONEN

Trampstecker	2/48 Std	1.000 ¥	1
Off-line-Speicherbank	2/24 Std	10.000 x Mp ¥	1
Reaktionsverstärkung:			
Niveau 1	6/48 Std	MPCP x 100 ¥	1
Niveau 2	8/72 Std	MPCP x 400 ¥	2
Niveau 3	12/7 Tage	MPCP x 900 ¥	2
Vidscreen-Display	2/24 Std	500 ¥	1

PROGRAMME

	Umfang in Mp
Personaprogramme	
Bod	(Stufe x Stufe) x 3*
Ausweichen	(Stufe x Stufe) x 3*
Maske	(Stufe x Stufe) x 2*
Sensor	(Stufe x Stufe) x 2*
Utilityprogramme	
Analyse	(Stufe x Stufe) x 3
Panzer	(Stufe x Stufe) x 3
Angriff	(Stufe x Stufe) x 2
Schmöker	(Stufe x Stufe)
Täuschung	(Stufe x Stufe) x 2
Entschlüsselung	(Stufe x Stufe) x 2
Einschätzung	(Stufe x Stufe) x 2
Medic	(Stufe x Stufe) x 4
Spiegel	(Stufe x Stufe) x 3
Verlegung	(Stufe x Stufe) x 2
Wiederherstellung	(Stufe x Stufe) x 3
Schild	(Stufe x Stufe) x 4
Sichten	(Stufe x Stufe)
Schleicher	(Stufe x Stufe) x 3
Brems	(Stufe x Stufe) x 4
Rauch	(Stufe x Stufe) x 2

*) nur zur Preisberechnung, da sie keinen Platz im Deck belegen

PREISE UND VERFÜGBARKEIT VON PROGRAMMEN

Stufe	Verfüg-barkeit	Preis	Straßen-index
Personaprogramme			
1-3	3/7 Tage	Umfang x 100 ¥	1
4-6	6/7 Tage	Umfang x 500 ¥	1,5
7-9	12/14 Tage	Umfang x 1.000 ¥	2
10+	24/30 Tage	Umfang x 5.000 ¥	3
Utilityprogramme			
1-3	2/7 Tage	Umfang x 100 ¥	1
4-6	4/7 Tage	Umfang x 200 ¥	1,5
7-9	8/14 Tage	Umfang x 500 ¥	2
10+	16/100 Tage	Umfang x 1.000 ¥	3

BIOTECH

	Stufe	Verfügbarkeit	Gewicht	Preis	Straßenindex
Medkit	3	2/24 Std	3	200 ¥	1,5
Medkit-Nachfüllung	-	2/24 Std	-	50 ¥	1,5
Stabilisierungseinheit	2	12/1 Mt	30	10.000 ¥	3
Deluxe-Modell	6	16/1 Mt	35	20.000 ¥	3
DocWagon™-Vertrag					
Grundservice	-	bei Bezahlung	-	5.000 ¥ pro Jahr	-
Goldservice	-	bei Bezahlung	-	25.000 ¥ pro Jahr	-
Platinservice	-	bei Bezahlung	-	50.000 ¥ pro Jahr	-
Slap-Patches:					
Antidotpatch	Maximum 8	6/72 Std	-	50 ¥ x Stufe	2
Stimulanzpatch	Maximum 6	2/24 Std	-	25 ¥ x Stufe	1
Tranqpatch	Maximum 10	4/48 Std	-	20 ¥ x Stufe	2
Traumapatch	-	4/48 Std	-	500 ¥	4

MAGISCHE AUSRÜSTUNG

	Verfügbarkeit	Preis	Straßenindex
Spezifischer Zauberfokus	4/48 Std	Stufe x 45.000 ¥	2
Kategoriefokus	5/48 Std	Stufe x 75.000 ¥	2
Geisterfokus	4/48 Std	Stufe x 60.000 ¥	2
Kraftfokus	6/72 Std	Stufe x 105.000 ¥	2
Zauberspeicher	2/48 Std	45.000 ¥	2
Waffenfokus	8/72 Std	((Reichweite+1) x 100.000 ¥) + Stufe x 90.000 ¥)	3

MAGISCHE HILFSMITTEL

	Verfügbarkeit	Preis	Straßenindex
Materialien zur Elementarbeschwörung	Kraft/24 Std	Kraft x 1.000 ¥	1
Materialien für Medizinhütte	Stufe/24 Std	Stufe x 500 ¥	1
Verbrauchsfetische			
Kampf	2/24 Std	20 ¥	1
Wahrnehmung	2/24 Std	5 ¥	1
Heilung	2/24 Std	50 ¥	1
Illusion	2/24 Std	10 ¥	1
Manipulation	2/24 Std	30 ¥	1
Wiederverwendbare Fetische			
Kampf	3/24 Std	200 ¥	1
Wahrnehmung	3/24 Std	50 ¥	1
Heilung	3/24 Std	500 ¥	1
Illusion	3/24 Std	100 ¥	1
Manipulation	3/24 Std	300 ¥	1
Hermetische Bibliothek (beliebige Magische Fertigkeit)			
Computermedium (Disk)	Stufe/7 Tage	(Stufe x Stufe) x 1.000 ¥	2
Computermedium (Chip)	Stufe/7 Tage	(Stufe x Stufe) x 1.200 ¥	2
Hardcopy	Stufe/14 Tage	(Stufe x Stufe) x 2.000 ¥	3
Materialien für Rituelle Hexerei			
Wahrnehmungszauber	3/24 Std	100 ¥ x Kraft	1
Heilungszauber	3/24 Std	500 ¥ x Kraft	1
Illusionszauber	3/24 Std	100 ¥ x Kraft	1
Manipulationszauber	3/24 Std	1.000 ¥ x Kraft	1

FAHRZEUGE

Anmerkung: Die Verfügbarkeit von Fahrzeugen ist gleich Preis/10.000. Der Grundzeitraum ist gleich 1/2 Verfügbarkeit (abgerundet) Tage. Der Straßenindex beträgt 0,75 für die Preiskategorie bis 10.000 ¥, 1 bis 50.000 ¥ und 2 für über 50.000 ¥.

	Handling	Geschwindigkeit	Rumpf	Panzerung	Signatur	Pilot	Preis
BODENFAHRZEUGE							
Autos							
Mitsubishi Runabout	4	25/75	1	0	5	1	10.000 ¥
Chrysler-Nissan Jackrabbit	3	25/75	1	0	5	1	15.000 ¥
Ford Americar	4	35/105	2	0	2	2	20.000 ¥
Eurocar Westwind-2000	3	70/210	2	0	2	3	100.000 ¥
Toyota Elite	4	40/120	4	0	2	4	125.000 ¥
Mitsubishi Nightsky	4	45/120	5	3	4	4	250.000 ¥
Motorräder							
Dodge Scoot	3	20/60	1	0	4	0	2.000 ¥
Yamaha Rapier	3	65/195	1	0	1	1	10.000 ¥
Harley Scorpion	4	50/150	3	3	2	2	15.000 ¥
Hovercraft							
Chrysler-Nissan G12a	4	40/120	4	0	5	2	50.000 ¥
SCHIFFE							
Motorschiffe							
Samuvani Criscraft Otter	4	15/45	2	0	3	2	20.000 ¥
Aztech Nightrunner	3	25/75	2	0	4	3	30.000 ¥
Nightrunner im Elektrobetrieb	3	10/30	2	0	8	3	
Segelschiffe							
Sendanko Marlin	2	20/30	2	0	5	0	15.000 ¥
FLUGZEUGE							
Tragflächen							
Cessna C750	5	340/680	3	0	2	2	200.000 ¥
Lear-Cessna Platinum 1	4	400/550	5	0	3	3	500.000 ¥
Rotor							
Federated Boeing Commuter	5	140/320	3	0	3	3	625.000 ¥
Hughes WK-2 Stallion	5	170/250	4	0	4	3	300.000 ¥
Ares Dragon	5	140/320	6	0	3	3	600.000 ¥
Hughes Airstar	4	190/260	4	6	3	4	900.000 ¥
MILITÄRISCHES GERÄT							
EFA Varianten	3	950/1.900	4	6	4	3	5.000.000 ¥
Thunderbirds							
GMC Banshee	3	650/1.000	6	18	5	2	nicht frei erhältlich
Sicherheitsfahrzeuge							
GMC Beachcraft Patroller	4	55/165	4	6	5	2	750.000 ¥
GMC Riverine	3	30/90	4	6	3	2	125.000 ¥
Ares Citymaster	4	30/120	4	12	2	3	500.000 ¥
Chrysler-Nissan Patrol	4	60/180	3	6	4	3	100.000 ¥
Northrup PRC 42B Wasp	3	65/130	1	0	3	0	220.000 ¥
PRC-44B Yellowjacket	4	65/130	2	0	3	0	280.000 ¥
Vektorschubmaschinen							
Federated Boeing Eagle	3	900/1.800	5	12	5	3	nicht frei erhältlich

FAHRZEUGE (FORTS.)

FERNGESTEUERTE FAHRZEUGE UND DROHNEN							
Überwachungsdrohne	4	70	2	0	3	2	10.000 ¥
Aufklärungsdrohne	3	35/100	2	0	3	2	15.000 ¥
Jägerdrohne	*	-10%	4	0	3	2	20.000 ¥
Patrouillenfahrzeug	3	35/70	3	6	3	2	10.000 ¥

*: siehe Fahrzeugbeschreibung

FAHRZEUGWAFFEN

	Munition	Schaden	Verfügbarkeit	Preis	Straßenindex
Autokanone	10(Streifen)	12T	12/14 Tage	12.000 ¥	2
Raketenwerfer	6(Klapp)	wie Rakete	15/14 Tage	15.000 ¥	2
Schnellfeuerkanone	Gurt	18T	15/28 Tage	90.000¥	3
Wasserwerfer	20	6M-Betäubung	15/14 Tage	20.000 ¥	2

RIGGERAUSRÜSTUNG

	Verfügbarkeit	Preis	Straßenindex
Fernlenkadapter	4/72 Std	2.500 ¥ x Rumpf	2
Fahrzeugadapter	4/7 Tage	2.800 ¥ x Rumpf	2

	Stufe	Gewicht	Preis	Verfügbarkeit	Straßenindex
Fernsteuerdeck	Slave Ports	2 x Stufe	5.000 ¥ x Stufe	4/72 Std	2

2053: DER NORDWESTEN

Als die Politiker das verdammte Land an die Indianer abtraten,
wußte ich nicht, wen ich zuerst umbringen sollte,
die Politiker oder die Indianer!
- Humanis-Policlub-Mitglied

Das nordwestliche Viertel Nordamerikas wird im Westen vom Pazifischen Ozean begrenzt und im Osten von Bergketten, die den Küstenbereich vom Rest des Kontinents trennen. Dazwischen findet man eine vielfältige Landschaft, einschließlich Plateaus, Flußsystemen, Tälern und kleineren Gebirgen. Tatsächlich bietet der Nordwesten fast jede Art von Umwelt, die man auch sonst auf dem Kontinent findet. Gletscher und Wüsten, gemäßigte Regenwälder und Ödländer, alles ist in dieser Gegend vertreten.

Seit dem Vertrag von Denver (2018) hat sich in der westlichen Hälfte Nordamerikas viel verändert. Unter dem Schutz der Native American Nations ist ein Großteil des Gebietes in seinen früheren natürlichen Zustand zurückversetzt worden. Die gesunkene Bevölkerung und der Zustrom von Erwachten hat zu einem Landschaftsbild geführt, das sich von der schrumpfenden Wildnis des späten 20. Jahrhunderts dramatisch unterscheidet. Gewaltige Bäume bleiben unbehelligt von Holzfällern und bieten starken Populationen natürlicher wie paranatürlicher Tiere einen Lebensraum. Städte und Dörfer verschwinden unter dem neuen Wachstum, während das Land sich selbst erneuert.

Politisch hat sich der Nordwesten nicht weniger stark gewandelt. Es finden sich dort jetzt mehrere unabhängige Nationen, und nur wenig ist von der früheren Rechtsprechung der USA und Kanadas erhalten geblieben. Die vorherrschenden Mächte der Region sind heute die verschiedenen Staaten der Native American Nations und das Elfenreich von Tir Tairngire. In und zwischen diesen großen politischen Einheiten findet man noch kleinere unabhängige Staaten, allen voran die eigenständige Native American Nation von Tsimshian.

DER VERTRAG VON DENVER

Im Vertrag von Denver ist festgelegt, daß der Seattle-Everett-Tacoma-Metroplex als Stadtstaat Seattle ein Teil der Vereinigten Staaten von Amerika bleibt. Der Souveräne Stammesrat war mit dieser Forderung einverstanden, anscheinend ebenso sehr wegen der Bedeutung Seattles als Hafen wie der Schwierigkeiten, die es mit sich gebracht hätte, die Region in ihren natürlichen Urzustand zurückzuversetzen. Als sich die Konföderierten Amerikanischen Staaten von den Vereinigten Kanadischen und Amerikanischen Staaten (UCAS) abspalteten, blieb Seattle den letztgenannten treu.

Als letzte echte Großstadt des Nordwestens hat sich der Asphaltdschungel von Seattle-Everett-Tacoma zum Hauptsitz staatlicher UCAS-Macht in der Region entwickelt. Der Komplex bleibt ein wirtschaftlicher Ballungsraum und ein lebenswichtiges Handelszentrum für die Mitgliedsländer der NAN, für Tir Tairngire und die Nationen des Pazifischen Raumes. Seattle ist eine einsame Stadt, deren frühere Nachbarstaaten teils geschrumpft sind, teils aufgegeben oder an Indianer, Erwachte oder Konzerne abgetreten wurden. Obwohl der Stadtstaat nach wie vor zu den UCAS gehört, werden die Bindungen dorthin von Jahr zu Jahr schwächer, und die örtliche Regierung findet die Vorstellung von der Unabhängigkeit zunehmend attraktiver.

STAMMESLÄNDER

Ddre größte Teil des Territoriums des Nordwestens untersteht den verschiedenen Mitgliedern der Native American Nations, einer losen Gruppierung eigenständiger Nationen. Obwohl sie alle offiziell vom Souveränen Stammesrat regiert werden, unterwerfen sich nur wenige Mitgliedsstaaten fraglos den Anordnungen des SSR. Im Zuge zunehmender Eigenwilligkeit der Mitglieder ist der SSR heute nur noch wenig mehr als eine Schiedsinstanz ohne Durchsetzungskompetenz in den internen Streitereien des Bundes. Die gewaltige okkulte Macht, die die Schamanen des Großen Geistertanzes unter der Leitung des SSR anwendeten, scheint der Vergangenheit anzugehören.

Die Art der Führung in den Mitgliedsnationen ist unterschiedlich. So stellt zum Beispiel der Salish-Shidhe-Council eine lose Versammlung von Stammesgruppen ohne förmliche Regierungsstruktur dar. Obwohl jeder Häuptling als souveräner Herrscher seines Stammesgebietes agiert, ist er kein allmächtiger feudaler Diktator. Die Ratshäuptlinge regieren durch Beispiel und Überredungskraft. Gegenargumente werden häufig vorgebracht und auch erwartet, von dem Grundsatz ausgehend, daß ein Häuptling, der andere nicht von seinem Standpunkt überzeugen kann, auch nicht für seinen Stamm sprechen sollte. Abweichler werden nicht nur toleriert, sondern für ihre Überzeugungen auch respektiert. In mancher Hinsicht repräsentieren die Salish-Shidhe eher eine Kultur des Konsenses als die Japaner.

Andere Ratsnationen haben andere Regierungsstrukturen entwickelt, von förmlichen Konföderationen wie dem Algonkian-Manitou-Council bis hin zu geschäftsorientierten Konzernstaaten wie dem Pueblo Council.

Der Salish-Shidhe-Council ist eine der größten und reichsten Stammesnationen des Nordwestens. Sein Gebiet überdeckt den größten Teil des früheren Staates Washington. Mit der Rückkehr des Landes in die Hände der Stämme und der Landpächter wurde der Council zum Hüter der lukrativen Mineral- und Holzvorkommen dieser Region.

Der S-S-Council repräsentiert amerikanische Ureinwohner, Metamenschen (vor allem Elfen) und kombinierte Stämme aus diesen beiden und noch weiteren Sub-Arten. Man findet auch mehrere Stämme von Pinkskins ("Rosahäuten"), ein häufig für Nichtindianer gebrauchter Begriff, die sich Philosophie und Ziele der Indianer zu eigen gemacht haben. Viele kombinierte Stämme haben auch Pinkskin-Angehörige.

Der S-S-Council ist einer der beiden NAN-Mitgliedsstaaten mit einem hohen Metamenschen-Anteil, wie es schon der Name reflektiert. "Salish" steht für die vorherrschenden Stämme der amerikanischen Ureinwohner, und "Shidhe" (gesprochen SHIhie), der altirische Name für das Feenvolk, kennzeichnet die Beteiligung der Metamenschen. Die zweite dieser Nationen ist der Algonkian-Manitou-Council.

Trotz ihrer häufig primitiven Erscheinung sind die meisten Stämme sehr gebildet und entwickelt. Ihr Glaube an die sanfte Kooperation mit dem Land hindert sie nicht daran, die modernste Technik zu verwenden, besonders, wenn sie das Land nicht verschmutzt oder sonstwie schädigt. Paradoxerweise wird das rückständigste S-S-Volk von den Pinkskins gebildet, die jede hochentwickelte Technik ablehnen und so zu leben versuchen, wie es die Indianer vor Jahrhunderten taten.

TIR TAIRNGIRE

Als der größte Teil des früheren Oregon sowie Teile von Kalifornien und Washington von jeder anderen Herrschaft als der Elfischen unabhängig wurden, rief das eine Spaltung im Souveränen Stammesrat hervor, dessen Mitglieder die Gründung eigenständiger Metamenschen-Staaten entweder guthießen oder ablehnten. Währenddessen knüpften die Elfen als Herrscher der neuen Nation bereits auf der ganzen Welt diplomatische Bande. Als Tir Tairngire zwei Jahre später in die Vereinten Nationen aufgenommen wurde, konnte es an seiner Souveränität keine Zweifel mehr geben.

Ein großer Teil der ursprünglichen Bevölkerung waren Eingeborene des Nordwestens. Metamenschen, vor allem Elfen und Zwerge, wanderten in dieses neue Land der Verheißung ein, dessen Führer den Metamenschen aller Nationen eine Heimat boten. Dieser Zustrom von Erwachten stärkte den Anspruch des Großfürsten Lugh Surehand, des Herrschers von Tir Tairngire, daß sein Reich eines der Magie sei.

Der Großfürst ist ein absoluter Monarch, aber er wird vom Rat der Fürsten beraten, dessen Angehörige ihrerseits alle absolute Herrscher kleinerer Domänen innerhalb des Reiches sind. Es gibt 15 Ratssitze, die überwiegend von Elfen eingenommen werden. Zwei Mitglieder sind Zwerge, zwei weitere sind Drachen. Ein Sasquatch und ein Ork sind außerdem vertreten.

Die Grenzen von Tir Tairngire sind geschlossen. Gelegentlich werden Visa ausgestellt, vorzugsweise an Metamenschen, aber Grenzen und Luftraum des Reiches werden von starken Patrouillen wie auch durch technische Einrichtungen, Magie und - gerüchteweise - durch Drachen geschützt. Nur wenige Versuche, die Grenzen illegal zu überschreiten, waren je erfolgreich. Die meisten, die es probierten, wurden in der Nähe der Stelle ihres Eindringens abgeladen, ohne Erinnerungen an das Erlebte und ohne jeden Wunsch auf Wiederholung. Weitere Einwanderung wird nicht ermutigt, abgesehen bei Elfen.

WEITERE NACHBARN

Unzusammenhängende, heftig verteidigte Enklaven von Orks und anderen Minderheiten existieren in den eindrucksvollen Gebirgen des Nordwestens. Überwiegend werden sie von Unzufriedenen unter den Metamenschen und deren Sympathisanten bewohnt. Ökonomisch stehen sie auf derart schwachen Füßen, daß sie oft ihre Nachbarn bestehlen müssen.

Die Tsimshian-Nation spaltete sich 2035 von den Native American Nations ab. Ihre Führer nannten diesen Schritt einen Protest gegen die Sezession der Elfen, aber später erfuhr man, daß er schon lange geplant gewesen war. Man hatte bereits seit Längerem Streit mit dem SSR gehabt, weil man einen stärkeren Widerstand gegen die Technologie sowie die Beseitigung jedes nichteingeborenen Einflusses aus Ratsländern forderte.

Ein Gebiet in den nördlichen Rockies ist die Domäne des Großen Drachen Dunkelzahn. Das Untier selbst haust im Lake Louise und fordert Tribut der umliegenden Gegenden ein, die früher einen kanadischen Nationalpark bildeten. Die Naturwunder dieser Region ziehen nach wie vor Tausende von Touristen an, die auch willkommen sind, da ihre Nuyen und Überweisungen zum größten Teil in das Säckel des Drachen fließen. Der Stil, der hier gepflegt wird, ist nicht länger die rauhe Pionieratmosphäre und auch nicht mehr der Spielplatz der Jetsetter, sondern gleicht jetzt

einem mittelalterlichen Lehen aus dem Reich der Fantasy, dessen Mittelpunkt das weltberühmte Chateau im See darstellt. Besucher werden darüber informiert, daß in diesem Land der Fantasy die Drachen stets die Sieger sind.

DER STATUS VON SEATTLE

Der Metroplex von Seattle bildeten inmitten des Salish-Shidhe-Council die Enklave einer anderen souveränen Nation. Dadurch hat die Stadt einen Status ähnlich dem Berlins während des kalten Krieges, abgesehen davon, daß sie als bedeutender Hafen Waren aus dem ganzen Pazifikbecken bezieht. Trotz des internationalen Ambientes innerhalb der Stadt ist sie doch vom Rest des Kontinents weitgehend isoliert. Alle Landwege von und nach Seattle durchqueren entweder Indianer- oder Elfengebiet. Die Luftstraßen sind auf genau ausgewiesene und überwachte Routen begrenzt.

STÄMME

Dieser Abschnitt umreißt kurz die Profile von Stämmen aus der Region von Seattle.

DIE SALISH

Vorherrschende Rasse: Mensch
Gebiet: Der größte Teil des Gebietes westlich und südlich des Puget Sound.
Häuptling: Harold Gray Bear
Hauptschamane: Leaping Salmon
Wichtigste Kommerzielle Aktivitäten: Fischerei, Energieerzeugung und Tourismus
Philosophie: Die Salish sind Händler aus Tradition, die danach streben, nur von den geschäftlichen Möglichkeiten zu leben, die das Land selbst bietet. Gleichzeitig behalten sie sorgfältig die jüngsten technologischen Entwicklungen im Auge, um sie zu ihrem größtmöglichen eigenen Vorteil zu nutzen. Dieser Stamm ist die größte und einflußreichste Gruppe innerhalb des S-S-Council. Er trägt die Verantwortung dafür, daß die Enklave Seattle sich an die Bestimmungen des Council hält. Zu diesem Zweck unterhält er eine stehende Rangertruppe aus Elitesoldaten. Die regelmäßigen Küsten- und Grenzpatrouillen sind mit den modernsten Überwachungssystemen ausgerüstet.

DIE SINSEARACH

Vorherrschende Rasse: Elf
Gebiet: Südwestlich von Seattle, einschließlich des früheren Mount-Rainier-Nationalparks.
Häuptling: Lady Gillian Morningsong, eine Kojoten-Schamanin
Hauptzauberer: Lord Ryan Highbrow, ein Magier
Wichtigste Kommerzielle Aktivitäten: Naturwaldprodukte, Handwerk, Tourismus, Tierhaltung
Philosophie: Aus Sehnsucht nach der seit langem verlorenen Zeit des ursprünglichen Waldes streben die Sinsearach danach, das Land bei dem Prozeß der Rückversetzung in den ursprünglichen Zustand zu bewahren und zu schützen. Sie haben nur wenig oder gar keine Verwendung für moderne Technik und verlassen sich lieber auf Magie und das Bündnis mit anderen Erwachten Wesen. Die Sinsearach sind der größte und bestorganisierte elfische Stamm innerhalb des S-S-Council. Seine politische und magische Macht hilft ihm bei der Wahrung seines Einflusses, seit die Mehrheit der Elfen des Nordwestens sich von den Native American Nations und deren Souveränem Stammesrat lösten und das Land von Tir Tairngire als ihr Eigentum beanspruchten.

DIE MAKAH

Vorherrschende Rasse: Mensch
Gebiet: Die Halbinsel Olympic in der Nordwestecke des früheren Staates Washington.
Häuptling: George Lodgepole
Hauptschamane: Black Otter
Wichtigste Kommerzielle Aktivitäten: Waldwirtschaft
Philosophie: Die Makah begeistern sich an der Wiederkehr des Landes. Sie haben die Forstwirtschaft des Weißen Mannes dort aufgenommen, wo er sie aufgegeben hat. Anders als ihre Vorgänger nehmen sie sich jedoch nur das, was sie brauchen, um den Fortbestand ihres Wohlstandes zu sichern. Sie benutzen sowohl Technik als auch Magie, um jede Aufgabe bestmöglich zu lösen. Durch die Aufteilung des Landes sind die Makah trotz ihrer geringen Zahl mächtig geworden. Ihre Herrschaft über die Südküste der Juan-de-Fuca-Meerenge verschaffte ihnen Zugang zu mehreren Einrichtungen der ehemaligen US-Marine, einschließlich einer Trident-U-Boot-Basis.

DIE CASCADE-CROW

Vorherrschende Rasse: Mensch
Gebiet: Der größte Teil des Gebietes östlich von Seattle bis hin zu den Gipfeln der Cascades.
Häuptling: Frederick Eye-Like-Eagle
Hauptschamanin: Red Buffalo Woman
Wichtigste Kommerzielle Aktivitäten: Viehzucht (Pferde und Rinder) und Ackerbau
Philosophie: Die Cascade-Crow setzen sich stark für die Beseitigung von angelsächsischem und asiatischem Einfluß aus dem Nordwesten ein und für die Wiederbelebung der Natur ein.

DIE CASCADE-ORKS

Vorherrschende Rasse: Ork
Gebiet: Eine kleine Domäne in den Cascades direkt nördlich der Ostroute aus Seattle.
Häuptling: Pawl Shaggy Mountain (Troll)
Hauptschamane: Skink (Ork)
Wichtigste Kommerzielle Aktivitäten: Schafzucht, Bergbau und gelegentliche Überfälle auf den Oststraßenverkehr
Philosophie: Die Cascade-Orks sind ein renitentes und schwieriges Mitglied des S-S-Council. Sie tun alle ihnen zur Last gelegten illegalen Aktionen als Taten von Renegaten und anderen Leuten ab, die mit dem Stamm nichts zu tun haben. Der Stamm ist auch in den Schmuggel verwickelt und wurde wiederholt als Helfershelfer überführt, der Zuflucht und Neuausrüstungsmöglichkeiten für Schmuggelfahrten überall in den Cascades bot.

SEATTLE

Wir haben hier keine sozialen Probleme
- keine, die ein paar Tausend Soldaten nicht lösen könnten.
- Marilyn Schultz, Gouverneurin von Seattle

Die Informationen dieses Kapitels sind aus *Fromors Führer zum Nordwesten des Amerikanischen Kontinents: 2051* entnommen. Wir danken für die Genehmigung, die folgenden Abschnitte über Seattle nachzudrucken.

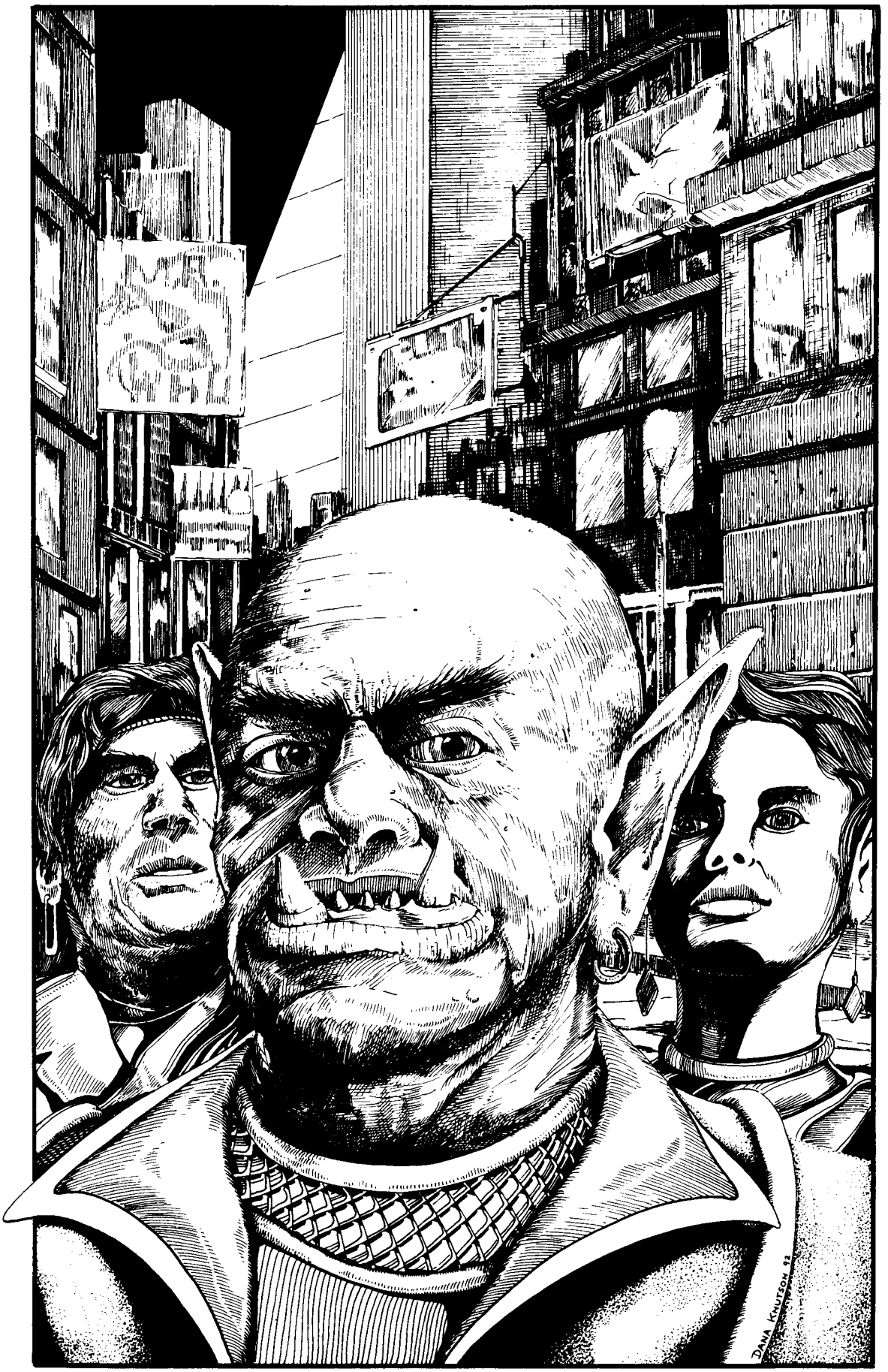
Obwohl nicht länger der schöne Spielplatz wie im 20. Jahrhundert, so handelt es sich bei Seattle dennoch um eine vitale und energiegeladene Stadt. Heute erstreckt sie sich von Everett bis Tacoma und umfaßt 1.600 Quadratmeilen entlang der Küste des Puget Sound. Nach wie vor ist sie ein Außenposten der Vereinigten Kanadischen und Amerikanischen Staaten, also müssen Reisende sich keine Gedanken um Pässe oder Aufenthaltserlaubnisse machen, solange sie innerhalb der Stadtgrenzen bleiben. Umgeben von der Nation des Salish-Shidhe-Council ist Seattle eine aktive Hafenstadt und damit weiterhin das Tor zum Orient.

ANREISE NACH SEATTLE

Für den reichen oder im Namen eines Konzerns Reisenden starten und landen täglich mehrere planmäßige Flüge vom und auf dem Internationalen Flughafen Seattle-Tacoma. Die Zollkontrolle ist effizient, und der normale Reisende hat es nur mit kurzen Verzögerungen zu tun, während sein Gepäck auf Konterbande geprüft wird. Es dauert nach der Landung etwa eine Stunde, bis man den Flughafen verlassen kann. **SeaTac** rühmt sich einer nur geringen Zahl gewalttätiger Zwischenfälle.

SeaTac ist dazu ausgerüstet, Transorbitalflüge zu anderen großen Flughäfen durchzuführen, seit der Stadtrat im Jahr 2042 den Ausbau genehmigte. Regelmäßige Dienste in diesem Bereich gibt es jedoch nicht. Daher wird dem Reisenden empfohlen, sich mit dem Flughafen oder dem lizensierten Reisevermittler abzusprechen, welche Flüge abgehen und ob Plätze frei sind.

Im Hafen von Seattle werden pro Jahr mehr als 1.800 Schiffe abgefertigt. Reisende, die die Seehafen-Handelszone verlassen wollen, müssen sich innerhalb von drei Stunden nach dem Anlegen im Eingangskomplex des Hafens melden.


DANA KNUTSON '93

Der Salish-Shidhe-Council hat drei größere Bodenverbindungen in die freie Stadt Seattle genehmigt, die Nord-, Süd- und Oststraße. Die Nord- und Südstraße folgen der alten Interstate 5. Bei der Oststraße handelt es sich um die alte I-90, die zum Yakima Handelszentrum in Ellensburg führt, wo sie in die I-82/84 mündet.

Aus Kalifornien bietet sich als Alternative der in einer geschlossenen Röhre verkehrende Maglev-Hochgeschwindigkeitszug der Ressha-Corporation an, der San Francisco mit Seattle verbindet. Er ist die einzige Bahnverbindung für Passagiere nach Seattle. Er verkehrt nach Fahrplan, aber die Benutzer müssen mit gelegentlich verschobenen Abfahrtszeiten aufgrund von Rissen in der Röhre rechnen. Die Fahrt verläuft sanft und schnell und nimmt nur wenig mehr als zwei Stunden in Anspruch, jedoch können die schönen Ausblicke des Nordwestens nicht genossen werden. Selbst außerhalb des verbotenen Landes Tir Tairngire ist die Röhre aus technischen Gründen undurchsichtig.

Von Reisen auf nicht vom Salish-Shidhe-Council genehmigten Strecken wird abgeraten. Der Council behält sich das Recht vor, den Zugang zu allen von ihm beherrschten Gebieten zu beschränken. Seine Grenz- und Highway-Patrouillen sind bewaffnet und agieren nach dem Prinzip des "gesunden Menschenverstandes".

DIE REGIERUNG

Die Regierung von Seattle ist demokratisch. Wie im Rest der UCAS treffen die registrierten Wähler von Seattle in Telekom-Wahlen ihre Entscheidung, die immer am ersten Dienstag im November abgehalten werden. Die Stadt ist für ihre heftigen und lautstarken Wahlkämpfe berühmt.

Der Gouverneur übt für eine Amtszeit von vier Jahren das höchste Exekutivamt aus. Die Zahl möglicher Amtszeiten ist nicht begrenzt. Gegenwärtig ist die ehrenwerte Marilyn Schultz in ihrer vierten Amtszeit Gouverneurin.

Dem Gouverneur steht ein aus zwei Kammern bestehender Rat zur Seite, der sich aus dem Kabinett und dem Kongreß zusammensetzt. Kabinettsmitglieder dienen für sechs Jahre und bilden ein Gremium für Sofortmaßnahmen. Kongreß-Abgeordnete dienen zwei Jahre lang. Sie verkünden Gesetze mit der Zustimmung des Rates und des Gouverneurs und dienen als Prüfungs- und Ratifizierungskomitee für Anordnungen des Gouverneurs sowie spezielle Erlasse. Alle Ratsmitglieder, abgesehen von dem nicht stimmberechtigten Vertreter des Salish-Shidhe-Council, werden gewählt.

Alle registrierten Wähler müssen eine Gemeindesteuer entrichten. Reisepässe, Transitgebühren, Steuern für nichtansässige Arbeiter, Geschäftslizenzgebühren und Spenden bilden die restliche Einkommensbasis der Stadt. Sie verwendet diese Steuern für Kontrakte mit unabhängigen Gesellschaften, die dann die wesentlichen öffentlichen Aufgaben wahrnehmen. Einige der wichtigsten sind:

Polizei: Lone Star Security Services
Feuerwehr: Franklin Associates, Inc.
Kanalisation: verschiedene Bezirks-Unternehmen
Öffentliche Instandhaltungsaufgaben: Shiawase Envirotech
Öffentliche Datenbank: Renraku Computer Systems
Grid-Guide-System: Sony Tech
Energie: Gaeatronics (Salish-Shidhe-C.); Shiawase Atomics

SEATTLES METROPLEX-GARDE

Als Stadtstaat der Vereinigten Kanadischen und Amerikanischen Staaten steht Seattle der militärische Schutz des Mutterlandes zu. In der Praxis wird Seattle jedoch durch die Metroplex-Garde verteidigt, die zum größten Teil am Ort rekrutiert und ausgebildet wird, wenn die Einheit auch offiziell zu den UCAS-Streitkräften gehört. Seattle profitiert auch davon, mitten im Gebiet des Salish-Shidhe-Councils zu liegen. Es verläßt sich darauf, daß der Council und die übrigen NAN-Staaten die Stabilität in der Region aufrechterhalten.

SEATTLE IN DER STATISTIK

Bevölkerung: 3.000.000+
- Menschen: 63 %
- Elfen: 13 %
- Zwerge: 2 %
- Orks: 19 %
- Trolle: 2 %
- Andere: 1 %

Bevölkerungsdichte: 500+ pro Quadratkilometer
Pro-Kopf-Einkommen: 24.500 ¥
Bevölkerung unterhalb der Armutsgrenze: 32 %
Personen auf der *Fortunes Active Traders List*: 1 %
Personen mit Konzernzugehörigkeit: 52 %
Krankenhäuser: 51
Verkehrsmittel der Pendler:
- Fahrzeuge mit Verbrennungsmotoren: 2 %
- Grid-Guide-Elektrofahrzeuge, einzeln: 41 %
- Grid-Guide-Elektrofahrzeuge, Gruppen: 20 %
- Monorail-Ring-Riders: 23 %
- Am Arbeitsplatz lebend: 12 %
- Andere: 2 %

Verbrechensrate: 18 pro 1.000 im Jahr
Bildung:
- High-School-Äquivalent: 54 %
- College-Äquivalent: 30 %
- Weitergehende Studienabschlüsse: 10 %

Die Garde ist eine mechanisierte Infanterie-Streitmacht aus drei Battalionen und einer Luftabwehrkompanie. Die Soldaten sind zum Teil Vollzeitprofis, zum Teil Reservisten. Sie sind mit antiquierten Transportmitteln und Waffen ausgerüstet, die von denen der verschiedenen Konzernsicherheits- und Mietpolizei-Kräfte in den Schatten gestellt wird. Stabs- und Feldoffiziere, die aus den Reihen von UCAS-Offizieren und früheren Söldnern stammen und teilweise auch aus politischen Gründen ernannt wurden, rotieren durch die drei Battalione der Seattle-Garde. Der kommandierende Oberst ist jedoch ein regulärer UCAS-Offizier. Resultat dieses Systems ist eine schwankende Qualität und Moral der Truppe, ein Problem, das durch den Teilzeit-Charakter der Garde noch verstärkt wird.

Die Garde kann entweder durch den Gouverneur oder durch Anordnung des Stadtrates mobilisiert werden, obwohl eine solche Maßnahme innerhalb von 48 Stunden durch den Kongreß des Stadtstaates ratifiziert werden muß. Sollte der Kongreß die Mobilisierung mißbilligen, sieht das Gesetz harte Strafen für diejenigen vor, die an dem Mißbrauch schuldig sind. Eine umfassende Mobilisierung der UCAS-Streitkräfte würde auch die Garde einschließen und den kommandierenden Oberst unter direkten militärischen Befehl stellen.

BESUCHER-INFORMATIONEN

Jeder Reisende, der die Grenzen der Stadt verlassen will, benötigt einen Transit-Paß. Diese "blauen Tickets" werden vom Salish-Shidhe-Council herausgegeben und sind für einen begrenzten Zeitraum gültig. Sie sind im Council-Wigwam zu erhalten und müssen beim Aufenthalt außerhalb der Stadt jederzeit deutlich sichtbar getragen werden.

Jeder Besucher, der gewinnbringende Beschäftigung sucht, benötigt dazu eine vorübergehende Arbeitskarte von der City Hall. Diese Arbeitskarten sind den roten Karten der Bürger sehr ähnlich. Sie sind rot gestreift und verzeichnen alle Zahlungen an den Träger, abzüglich der entsprechenden städtischen Steuern.

Konzernkarten, seien sie nun golden oder grün, werden von allen legitimen Einrichtungen in der ganzen Stadt anerkannt.

MEDIZINISCHE HILFE

Acht öffentliche Krankenhäuser versorgen das Gebiet von Seattle und sind ausnahmslos durch das EmergencyAlert™-System verbunden. Zusätzlich existiert eine Vielzahl unabhängiger medizinischer Unternehmen. Sie bieten Wahlmöglichkeiten bei der Pflege und dienen auch als Überschußaufnahme im Fall einer größeren Katastrophe. Der umherfahrende DocWagon™ ist ebenfalls ein gewohnter Anblick, wie in den meisten Großstädten.

RECHTSHILFE

Rechtsberatung und -vertretung sind über die Nordamerikanische Verteidigergilde (North American Defense Guild NADG) erhältlich, und zwar unter folgenden Nummern:

allgemeine Öffentlichkeit: 555-5LAW;

besondere Hotlines:

Orks: 555-ORCS;

Elfen: 555-ELFS;

amerikanische Ureinwohner: 555-TRIB.

ÖFFENTLICHES DATENNETZ

Bibliotheks-Datenbanken, Zeit, Wetter, lokale Nachrichtendienste und allgemeine Informationen sind gegen eine nominelle Gebühr im Öffentlichen Datennetz zugänglich. Die freundlichen und effizienten Experten der Renraku Corporation führen ihre Kunden durch das Datennetz zu jeder gewünschten öffentlichen Information.

NOTFALLDIENSTE

Seattles Polizei, Feuerwehr und Rettungsteams sind allesamt dem international standardisierten PANICBUTTON™-System angeschlossen. Jeder Seiko-Armband-Telekom (oder Kompatible) bringt eine Person sofort mit der zentralen Abfertigungsstelle des Systems in Kontakt. Personen, die keinen Telekommunikator tragen, können die gelb/rot gestreiften PANICBUTTON™-Boxen benutzen, die man in der ganzen Stadt findet. Selbstverständlich ist es ein Verstoß sowohl gegen Bundes- wie gegen lokale Gesetze, das System ohne erweisbare Notwendigkeit zu benutzen.

NAHVERKEHR

Trotz seiner Isolation von größeren Highway-Netzen verfügt Seattle über ein hervorragendes innerstädtisches Pendlernetz. Dieses computergesteuerte System mit begrenztem Zugriff ermöglicht es Fahrern, sich mit ihren elektrischen Wagen einzuklinken und die Freiheit und Bequemlichkeit direkt-kontrollierten Verkehrs zu genießen. Das System bietet obendrein den Vorteil minimaler Energiekosten, da die Kosten für die im System verbrauchte Energie in der Benutzerlizenz des Fahrers enthalten sind. Trotz alter Berichte von früheren Systemen dieser Art sind Seattles erstklassige Hochgeschwindigkeitsstrecken gut isoliert und die Energieleitungen sicher. In der Nähe der Strecken findet man Energie-Aufladestationen bei vielen kommerziellen Einrichtungen sowie auf allen öffentlichen Parkplätzen.

Die öffentlichen Straßen sind in gutem Zustand und wimmeln von elektrischen Autos, Motorrädern und Bussen. Petrochemfahrzeuge sind ebenfalls ein gewohnter Anblick, aber strikte Umweltschutzvorschriften beschränken den Einsatz solcher Fahrzeuge auf wichtige Geschäfte oder Gelegenheiten, in denen hohe Fahrleistungen benötigt werden.

Seattles berühmte Einschienenbahn, die früher nur das Seattle-Center mit der Vorstadt verband, ist in jüngster Zeit renoviert und erweitert worden. Sie verkehrt jetzt auf einer Ringstrecke und bedient die Renraku-Arcologie sowie andere Niederlassungen. Besucher müssen unter Umständen eine Weile warten, bis sie einen Benutzerpaß für die Monorail erhalten, da diese bei Pendlern beliebt und daher häufig mit regelmäßigen Fahrgästen überfüllt ist.

Die Renraku-Arcologie unterhält wie andere Konzernbauten auch eigene Landeplattformen für innerstädtische oder den Flughafen ansteuernde Rotor- und Kipprotormaschinen. Renraku bietet jedoch zusätzlich drei öffentliche Plattformen mit umfassenden Lager-, Tank- und Reparatureinrichtungen. Die Gebühren halten sich in vernünftigem Rahmen, und der Service ist schnell und zuverlässig.

UNTERHALTUNG/MEDIEN

Seattles populäre Anlässe umfassen das sommerliche Seafair Festival, die Gold-Cup-Motorbootrennen auf dem Lake Washington und die jährliche Salish-Shidhe-Pferdeausstellung auf der früheren Longacres-Rennbahn in Renton, südlich von Seattle. Reisepässe für das letztgenannte Ereignis sind ab drei Monaten vor dem Eröffnungstag im Ratswigwam erhältlich. Die Veranstaltung bietet Auktionen, Rennen und für die Westküste einmalige Vorstellungen von Reiterskunst.

Der Kingdome ist immer noch der Heimplatz vieler traditioneller Sportmannschaften, einschließlich der Mariners im Baseball, der Seahawks im Football und der SuperSonics im Basketball. Neuzugänge unter den Mannschaften Seattles sind unter anderem die Timberwolves im Combatbike und die Screamers im Urbanbrawl. Informationen über Termine, Uhrzeiten und Tickets sind in der Öffentlichen Datenbank erhältlich.

Der Omnidome wurde unter der wohlwollenden Eignerschaft von Renraku ausgebaut und bietet jetzt das größte Tridschirm-Theater. Kartenvorbestellungen werden empfohlen.

Der Kingdome dient nicht nur als Sportstadion, sondern bietet auch ein breites Spektrum an populären und klassischen Musikdarbietungen. Das Sommer-Jazz-Festival im August hat dort seinen Mittelpunkt, wird jedoch überall in der Stadt veranstaltet. Wie in allen anderen Städten sind auch in Seattle die heißen Clubs von heute die Erinnerungen von morgen, aber das Ambiente der Grenzstadt zieht die wildesten Rocker an. Obendrein ist Seattle die Heimatstadt der exzentrischen, megapopulären Concrete Dreams. Die Fans, die C-Dreamers, sowohl ortsansässige wie importierte, suchen die Clubwelt heim, in der Hoffnung, eines der legendären "Drop-ins" der Band mitzuerleben. Diese ungeplanten Aufführungen waren die einzigen öffentlichen Auftritte der Concrete Dreams in den letzten drei Jahren.

SEHENSWÜRDIGKEITEN

Die *Space Needle* bleibt das hervorstechendste Merkmal der Skyline von Seattle und lohnt mehr denn je einen Besuch. Das rotierende Restaurant an der Spitze, das Nadelöhr, weist eine Fünf-Sterne-Küche auf, und zu den Stammgästen gehört die Elite der aktiven Zauberer. Von daher bietet das Innenleben oft einen nicht minder spektakulären Anblick als die Aussicht auf die Stadt.

Die *Aztechnology-Pyramide* leuchtet am östlichen Rand der Stadt. Das nach den antiken Stufenpyramiden der Azteken des alten Mexiko gestylte Gebäude nimmt einem den Atem, selbst, wenn sich das moderne Zeitalter bemerkbar macht, z.B. bei der Landung einer Schwenktragflächenmaschine auf der flachen Spitze. Touren werden nur selten angeboten.

Der *Ork-Underground* ist eine der Hauptattraktionen für den abenteuerlustigen Besucher. Angehörige der dort lebenden Ork-Gemeinde bieten Touren durch die kleinen Bezirke des alten Seattle an, die seit dem letzten Jahrhundert vor allem für den Tourismus da sind. Dazu gehören Ausflüge in die ständig weiter ausgebauten Tunnels und das malerische Stadtleben der Einwohner. Eine Verzichtserklärung auf alle Haftungsansprüche wird gefordert.

Die jüngste größere Ergänzung von Seattles wachsendem Geschäftsbezirk ist die *Renraku-Arcologie*. Obwohl noch unvollendet, ist dieses Bauwerk doch überwältigend. Es enthält die Privatwohnungen einer kleinen Stadt. Die öffentliche Promenade auf den ersten fünf Ebenen, das riesige Aquarium und die Algenfarm im Anbau jenseits des Puget Sound sowie das lebhafte Clubviertel an der Nordfront bieten ein unvergeßliches Erlebnis. Touren durch die öffentlichen Renraku-Einrichtungen beginnen stündlich im zentralen Informationsbereich auf der Promenade 3.

Der Salish-Shidhe-Council bietet ebenfalls Touren mit Führer durch Teile seines Gebietes an. Wenn das Wetter und andere Umstände es erlauben, umfassen die regelmäßigen Angebote eine Tour durch den *Puget Sound* und das *Tillicum-Indianerdorf*, Waldwanderungen und Besuche auf einigen der aktiven Vulkane (eine Verzichtserklärung auf Haftungsansprüche ist für den letztgenannten Punkt erforderlich). Die eingeborenen Führer für diese Touren sind berühmt für ihre Schlagfertigkeit und ihre Weltgewandtheit.

STAMMESNIEDERLASSUNGEN

Der eindrucksvolle Ratswigwam ist die einzige förmliche Präsenz der Nation des Salish-Shidhe-Council innerhalb der Grenzen des Metroplex. Geformt nach dem Vorbild eines traditionellen Salish-Wigwams in vergrößertem Maßstab, dient dieses Gebäude gleichzeitig als Botschaft und als Kulturzentrum. Stammesfremde Besucher sind willkommen. Touren durch die öffentlichen Bereiche bieten auch großartige Ausstellungen von Artefakten neuzeitlichen Stammeslebens.

Stammesangehörige besitzen und leiten noch viele weitere Geschäfte und Einrichtungen in Seattle, teils auf individueller, teils auf Gruppenbasis. Der Ratswigwam führt ein Verzeichnis darüber und kann Begegnungen zwischen interessierten Parteien sowohl in der Stadt wie auf Council- Territorium arrangieren.

KONZERNNIEDERLASSUNGEN

Profile zahlreicher nationaler, internationaler und extranationaler Gesellschaften mit Zweigstellen in Seattle sind aus der Öffentlichen Datenbank zu beziehen. Dazu gehören auch die Termine von Besichtigungstouren, sofern diese überhaupt angeboten werden. Viele Gesellschaften unterhalten öffentliche Informationsstellen und Ausstellungen ihrer Produkte in den Hauptbüros.

DIE SCHATTENSEITE VON SEATTLE

Wie alle großen Städte, so hat auch Seattle seinen Verbrechensanteil, sowohl im organisierten wie im nichtorganisierten Bereich. Das größte Syndikat in der Stadt ist ein Zweig der Yakuza, des aus Japan stammenden internationalen Verbrechensnetzes. Auch andere internationale Organisationen haben sich in der städtischen Unterwelt breitgemacht, einschließlich der Triaden und verschiedener Tongs. Die meisten Leute haben von der Mafia zwar gehört, wissen jedoch nichts von den sonstigen rauhen Neuzugängen, den Seoulpa-Ringen.

Den Gesetzeshütern der Stadt bereitet die Yakuza die größten Sorgen. In der Frühzeit dieses Jahrhunderts wandten diese Kriminellen sich wieder ihren kulturellen Ursprüngen im shogunbeherrschten Japan zu. Viele ihrer "Soldaten" tragen Schwerter, sind jedoch offen gegenüber neuen Techniken, Technologien und kriminellen Gelegenheiten. Yakuza sind in der Regel mit den neuesten Waffen ausgerüstet. Der größte Trumpf der Polizei

DIE BARRENS

- Einführung zu Teil Vier von Woody Bernsteins unvollendeter Traumzeitmüll-Serie, 5. April 2050

Die Gouverneurin will zwar nicht, daß Touristen davon erfahren, aber es ist nicht alles so schön in unserem großen Metroplex Everett-Seattle-Tacoma. Die schmutzige Wahrheit lautet, daß die urbane Wildnis im bewaldeten Nordwesten wächst. Ja, Virginia, dieselbe Fäulnis, die so viele unserer Städte im Osten verdunkelt, gedeiht auch hier.

Die Stadt, die den Begriff "Skid Row" in der Welt berühmt gemacht hat, bringt jetzt die Barrens als Ersatz dafür hervor.

Barackenstädte breiten sich in verlassenen Gegenden aus und erzeugen Labyrinthe, die zur Heimat der Armen und Besitzlosen werden sowie derjenigen, die von den Konzernen ausgestoßen wurden. Es sind die Vergessenen, die Verlorenen, die Geister aus Fleisch und Blut, die durch das Gemäuer der Menschheitsträume von städtischem Reichtum spuken.

Und die Stämme - wo ist ihre sagenumwobene Sorge um das Wohl des Menschen? Sie mißgönnen diesen Menschen das gute Land, das ihnen eine Heimat sein könnte, und zwingen sie zur Rückkehr in die Verzweiflung zu Füßen des Konzernbetons, der abgeschlossenen Gebäude, der Schneiddrahtbarrikaden. Und das geht so weiter, weil es im Interesse bestimmter mächtiger Personen und Organisationen ist.

Die Barrens dienen als Testgelände, als Müllhalden und geheime Treffpunkte. Außerhalb der Lichter der Stadt und fern der Erwachten Wälder laufen die Betonratten Seite an Seite mit den Waldlandschakalen. Sie verstecken sich in den Schatten der Barrens, um ihren dunklen Geschäften nachzugehen. Für dieses herzlose Volk sind die Barrens der Marktplatz für den An- und Verkauf menschlicher Substanz.

Währenddessen sind die Menschen der Barrens wie Tiere geworden, die nicht weiter vorausblicken als bis zur nächsten Mahlzeit und einem sicheren Schlafplatz. Selbst die billigen Vidgeräte, Soy-Bars und die Papierkleidung, die von Wohltätigkeitsagenturen verteilt werden, tragen wenig zu einer Lösung der tatsächlichen Probleme bei.

Komm mit mir und begegne ein paar von diesen Leuten. Innerlich sind sie Menschen wie wir. Komm mit und begreife...

gegen sie ist ihre Zersplitterung in Clans. Seit der Rückkehr zu ihren Wurzeln haben sie die Türen für Außenstehende geschlossen. Der Ausschluß ihrer koreanischen Soldaten mag ein Faktor beim Aufstieg der Seoulpa-Ringe gewesen sein.

Die Yakuza besteht aus einer Vereinigung von Banden, die wie die traditionelle japanische Gesellschaft aufgebaut sind, eher ein Netz von Verpflichtungen und Erwartungen als eine rigide Kommandostruktur. Der gegenwärtige *Oyabun* oder Bandenherrscher von Seattle schuldet anderen Oyabun Gefallen, namentlich denen von San Francisco, Hawaii und Chiba. Er ist auch dem Big Boss, dem Oyabun der Oyabun, verpflichtet. Trotzdem ist er eigentlich niemandem für seine Taten Rechenschaft schuldig. Er beherrscht seine eigene Gang in Seattle, deren Mitgliederzahl auf mehrere Tausend geschätzt wird, hat aber keinen direkten Einfluß auf die zahlreichen sonstigen Yakuza-Banden in der Stadt. Man könnte den Eindruck gewinnen, daß dieser Umstand ein koordiniertes Vorgehen schwierig gestaltet, aber die geordnete Natur der japanischen Gesellschaft macht es diesen Gangs möglich, mit erschreckender Effizienz zusammenzuarbeiten. Infolgedessen konnte die Yakuza sich per Infiltration von Konzernen umfangreiche Aktiva in Sachen bewaffnete Auseinandersetzungen und Informationsbeschaffung sichern.

Die Organisation der Mafia war dem einmal sehr ähnlich, aber ihre Machtbasis ist abgebröckelt, geschwächt durch den Zustrom von Asiaten und Erwachten und den Wiederaufstieg der amerindianischen Kultur. Dadurch war die Mafia zu einer Neuorganisation gezwungen. Sie gleicht jetzt einer einzelnen extranationalen Gesellschaft, die von ihren Angehörigen oft Die Familie genannt wird. Obwohl sie nach wie vor einen mächtigen Faktor darstellt, beherrscht sie nicht mehr die kriminellen Aktivitäten in Nordamerika.

Die Seoulpa-Ringe sind nach einem anderen Muster organisiert und zwar nach dem Vorbild der kriminellen Banden im Korea des späten 20. Jahrhunderts. Sie sind allerdings auch nicht koreanischer, als die Mafia heute noch sizilianisch ist. Jeder Ring ist klein und selbständig, aber alle Ringe berufen sich in gleicher Weise auf ein kulturelles Grundmuster aus Selbstvertrauen, brutalen Taktiken und Blutsbanden. Als gebrannte Kinder der rassischen Bigotterie der Yakuza haben sie sich selbst geöffnet, anstatt sich in winzige Zellen des eigenen Volkes zurückzuziehen, und sind demzufolge heute die heterogenste der organisierten kriminellen Gruppen. Das Ergebnis ist eine Kreuzung aus einer Gesetzlosen-Bande des Alten Westens und einem Familienunternehmen. Ein Ring gruppiert sich um eine Einzelperson von großem Einfluß und zerbricht oft wieder, wenn es diese Person nicht mehr gibt. Obwohl die Ringe nicht über die Macht der Yakuza verfügen, haben sie doch einen Einfluß und eine Fähigkeit, Furcht zu erzeugen, die in keinem Verhältnis zu ihrer Größe steht. Sollten sich die Seoulpa-Ringe jemals zusammenschließen, könnten sie die kriminelle Vorherrschaft der Yakuza herausfordern.

Neben den organisierten Verbrechern existiert noch eine wilde Mischung von Unabhängigen, unter denen man von Datenpiraten bis zu Shadowrunnern, die mit Schmuggelschwebern über Council-Territorium hinwegbrausen, alles findet.

ANMERKUNGEN DER DESIGNER

Frage: Warum veröffentlicht die FASA Corporation eine zweite Ausgabe der **Shadowrun**-Regeln?

A. Um die Taschen ihrer Kunden zu leeren.
B. Weil das heute jeder macht.
C. Es schien uns eine gute Idee zu sein.
D. Alles obenstehende.
E. Nichts davon.

Antwort: E ist richtig - nichts davon trifft zu.

Tatsächlich gab es mehrere gute Gründe für die Überarbeitung der **Shadowrun**-Regeln, und alle beruhten auf Rückmeldungen seitens aktiver Spieler.

Als **Shadowrun** 1989 verfaßt wurde, geschah dies für ein spezielles Zielpublikum, für Leute mit mindestens ein paar Jahren Erfahrung mit mehreren Rollenspielsystemen. Seit seinem Erscheinen hat sich **Shadowrun** jedoch sehr gut verkauft, an ein weit größeres Publikum, als ursprünglich geplant. Viele erfahrene Spieler sind inzwischen dankbare Kunden des Spiels und der Ergänzungsbände, aber **Shadowrun** hat auch eine Menge solcher Spieler gewonnen, die noch keine Erfahrung mit High Tech-Regeln oder einem organischen Magiesystem hatten, geschweige denn der teilweise bizarren Mischung aus beiden, wie man sie in **Shadowrun** findet.

Diese neuen Spieler benötigten eine klarere und direktere Fassung der Regeln einschließlich zusätzlicher Beispiele. Und vor allem benötigten sie eine deutlichere Erläuterung des *warum* hinter Teilen des Spielsystems, zusätzlich zum *wie*. Und last, but not least forderten alle Spieler einen sinnvollen vollständigen Index.

Wir sind der Meinung, daß in der zweiten Ausgabe von **Shadowrun** die Regeln klarer und leichter verständlich gefaßt sind. Die neue Organisation und Präsentation des Inhalts sollten sowohl Spielern wie Spielleitern das Lernen und Verstehen der Regeln erleichtern und das Regelwerk auch als Nachschlagewerk verwendbar machen. Das Kampfsystem folgt einem einfachen, klar umrissenen Verfahren, so daß selbst Spielleiter ohne Vorerfahrung mit anderen Rollenspielkampfsystemen leicht damit zurechtkommen können.

Besonders der Abschnitt über die Magie profitiert von den zusätzlichen Erläuterungen des Wie und Warum von **Shadowrun**, die über die Frage hinausgehen, welche Würfel wann zum Einsatz kommen. Da die Magie in **Shadowrun** ganz anders funktioniert als in anderen Spielen, wird die Kenntnis der Logik hinter den Zaubersprüchen und der Gründe für das Funktionieren von Magie dabei helfen, jene unglaublichen Situationen abzuwickeln, wie Spieler sie häufig zwanghaft herbeiführen - Situationen jenseits aller Regeln und oft auch jenseits all dessen, was die Autoren sich hätten träumen lassen.

Die veränderten Regeln spiegeln auch die drei Jahre zusätzlicher Erfahrung wider, die seit der Erstveröffentlichung des Systems verstrichen sind. **Shadowrun** war ursprünglich von 20 bis 30 Spielern und Spielleitern im ganzen Land getestet worden, seitdem aber den Anforderungen von über 100.000 Spielern ausgesetzt. Viele von ihnen haben sich die Zeit genommen, uns darüber zu informieren, wie sie mit den Regeln zurechtkamen, welche Stellen ihrer Meinung nach eine tiefergehende Bearbeitung gebrauchen könnten und wie das Spiel sich ihrer Meinung nach generell entwickeln sollte. Über jede Kritik und jeden Kommentar, den wir mitbekamen, haben wir sorgfältig nachgedacht, und wir haben zugehört.

Als Reaktion auf all diese Briefe, Anrufe und direkten Gespräche auf Cons stellten wir uns die Aufgabe, das Spiel zu überarbeiten, und zwar, um daraus ein besseres Spiel zu machen, nicht nur, um mehr Exemplare zu verkaufen.

Das Kampfsystem wurde im Vergleich zur ersten Ausgabe schneller und klarer gestaltet. Feuergefechte sind jetzt tödlich riskant, aber gleichzeitig enthalten die Regeln Optionen, die es dem Spielleiter ermöglichen, das Spiel an seinen Stil und den seiner Gruppe anzupassen. Die Kampfrundensequenz wurde ausführlich erläutert, um deutlicher herauszustellen, was Charaktere tun können und was nicht. Sowohl der Kampf als auch die Magie wurden im Hinblick auf ein Gleichgewicht der Kräfte bearbeitet, und zu beiden gibt es Vorschläge, wie der Spielleiter das Gleichgewicht im Rahmen seiner Gruppe noch einer Feinabstimmung unterziehen kann.

Die meisten Kapitel in der zweiten Ausgabe von **Shadowrun** reflektieren die Verfeinerungen, Erweiterungen, Überarbeitungen und Verdeutlichungen aus den verschiedenen Quellenbüchern. Diese Änderungen waren ebenfalls schon das Ergebnis fortgesetzter Bemühungen der Autoren und eine Reaktion auf die Rückmeldungen der Spielerschaft.

Von allen bisher erschienenen **Shadowrun**-Quellenbüchern wird nur das erste, das *Grimoire*, zwecks Anpassung an die Regeln der zweiten Ausgabe neu geschrieben. Die nachstehenden **Quellenbuch-Anpassungen** enthalten sämtliche Informationen, die für die Nutzung der übrigen Quellenbücher zusammen mit der zweiten Ausgabe des Regelwerks benötigt werden.

Die vorliegende zweite Ausgabe des Regelwerks enthält viele der zusätzlichen Regeln, Regelerweiterungen und Erläuterungen zum Magiesystem, die Paul Hume für das *Grimoire* geschrieben hatte, wodurch dieses Quellenbuch im wesentlichen redundant geworden ist. Das *Grimoire* wird zur Zeit überarbeitet, um den Regeln der zweiten Ausgabe gerecht zu werden, und es wird wiederum neue Verfahren enthalten.

Wir hoffen, mit der zweiten Ausgabe von **Shadowrun** unsere gesteckten Ziele - und mehr - erreicht zu haben. Trotzdem werden manche Spielleiter und Spieler finden, daß die Veränderungen nicht weit genug gehen oder daß sie zu weit gehen oder das Spiel generell in eine falsche Richtung getrieben haben. Ihnen steht es frei, zu übernehmen, was ihnen gefällt, und den Rest zu vergessen, und - wie stets - die Regeln so zu verändern, daß sie zu ihrem Stil passen. Schließlich kommt es nicht darauf an, wie man das Spiel spielt, sondern daß man seinen Spaß dabei hat.

QUELLENBUCH - ERRATA

Spieler, die bereits über Erfahrung mit dem **Shadowrun**-Spielsystem verfügen, können mit Hilfe des vorliegenden Kapitels die schon vorher erschienenen Quellenbücher beim Spiel nach den Regeln der zweiten Ausgabe **SRII** weiterbenutzen. Die nachstehenden Informationen beziehen sich auf den **Straßensamurai-Katalog**, das **Grimoire**, die **Paranormal Animals of North America**, das **London Sourcebook**, **Virtual Realities**, das **Rigger Black Book**, **Shadowbeat** und **Shadowtech**. Die meisten Informationen des Grimoire sind bereits in **SRII** enthalten.

Der letzte Abschnitt dient als Hilfestellung für Spielleiter, um die schon veröffentlichten Abenteuer auch mit **SRII** spielen zu können.

STRASSENSAMURAI-KATALOG

Die nachstehende Ausrüstungstabelle liefert die Schadenscodes für alle im **SSK** vorgestellten Waffen.

- Benutzen Sie die Regeln für Schockwaffen aus **SRII**, S. 103, anstelle der im **SSK** enthaltenen Schockwaffenregeln.
- Alle speziellen Rückstoßmodifikatoren für in **SRII** aufgeführte Waffen gelten nur für die jeweilige Waffe.
- Verwenden Sie die Feuermodusregeln in **SRII**, S. 92, unabhängig von speziellen Anmerkungen im **SSK**.
- Alle Waffen sind inzwischen standardmäßig mit Reaktivierungsabzügen ausgerüstet (wo anwendbar). Dies entspricht der revidierten Handlungsregel (1 Einfache Handlung = 1 Schuß) und ermöglicht keine zusätzlichen Schüsse aus der jeweiligen Waffe.
- Firepower™-Munition (**SSK**, S. 35), deren Zweck darin bestand, Schwere Pistolen an das Spielgleichgewicht anzupassen, gibt es nicht mehr. Die Schadenscodes für alle Schweren Pistolen wurden in **SRII** bereits entsprechend modifiziert.
- Beachten Sie, daß verbesserte Ladestreifen (**SSK**, S. 34) in **SRII** aufgenommen wurden.
- Das Ultrasound-Sichtgerät (**SSK**, S. 36) HALBIERT die Modifikatoren aufgrund von schlechtem Licht, Dunkelheit oder Unsichtbarkeit.
- Minikanonen (**SSK**, S. 58) verschießen 15 Geschosse pro Komplexer Handlung und unterliegen den Rückstoßregeln für Schwere Waffen (**SRII**, S. 89).
- Narcoject-Waffen (**SSK**, S. 62) unterliegen den Standardfernkampfregeln aus **SRII**, nicht mehr den im **SSK** genannten Regeln. Es dürfen jedoch nur Kampfpoolwürfel gegen den Mindestwurf geworfen werden, keine Konstitutionswürfel. Verläuft die Probe erfolgreich, würfelt das Opfer eine Konstitutionsprobe gegen das Narcoject-Toxin, um dessen Auswirkungen zu reduzieren; Kampfpoolwürfel und Panzerungen helfen bei dieser Probe nicht.
- APDS-Munition (**SSK**, S. 63) halbiert Ballistikpanzerungen und Barrierenstufen (nur beim Hindurchfeuern). Fahrzeugpanzerungen senken das Powerniveau von APDS-Muni um ihre halbe Stufe (abgerundet) und reduzieren das Schadensniveau um einen Schritt.
- IPE-Granaten (**SSK**, S. 66) gibt es nicht mehr.
- Anti-Terror-Schilde bieten keine zusätzlichen Würfel mehr (die vorher dem inzwischen abgeschafften Ausweichpool zu entnehmen waren). Sie weisen beim Draufhauen einen Schadenscode von (Str)L-Betäubung auf.
- Cyber-Feuerwaffen bewirken keinen zusätzlichen Essenzverlust mehr. Frohe Weihnachten!
- Für Fahrzeuge gelten die Spieldaten und Beschreibungen in **SRII** und dem **Rigger Black Book**. Im Zweifelsfall gelten die Informationen aus **SRII** als aktuell.

AUSRÜSTUNGSTABELLE

WAFFEN

NAHKAMPFWAFFEN

	Tarnstufe	Reichweite	Schaden	Gewicht	Verfügbarkeit	Preis	Straßenindex
Klingenwaffen							
Ares Monofilamentschwert	3	+1	(Str+3)M	2	4/24 Std	1.000¥	1
Centurion Laseraxt	2	+1	(Str)S	5,2	6/48 Std	3.500¥	0,5
Wallacher Streitaxt	2	+2	(Str)S	2	3/24 Std	750¥	2
Stechklinge	-	0	(Str+2)L	-	-	-	-
Überlebensmesser	6	0	(Str+2)L	0,75	3/6 Std	450¥	1
Knüppel							
Defiance AZ-150 Betäubungsschlagstock	5	+1	8S-Betäubung	1	3/36 Std	1.500¥	2
Sonstige							
Unterarm-Schnappklingen	7	0	(Str)M	1,5	4/48 Std	850¥	2
Verbesserte Nagelmesser	-	0	(Str+2)L	0	6/72 Std	+8.500¥	1
Reinco Schockhandschuh	9	0	7S-Betäubung	0,5	5/48 Std	950¥	2

PROJEKTILWAFFEN

	Tarnstufe	Mindeststärke	Schaden	Gewicht	Verfügbarkeit	Preis	Straßenindex
Bögen							
Ranger-X-Kompositbogen	3	2+	(Str+4)M	1,5	5/36 Std	120¥ x MinStr.	2
Ranger-X-Präzisionspfeile	4	-	Wie Bogen	0,08	4/36 Std	18¥	1

FEUERWAFFEN

	Tarnstufe	Muni	Modus	Schaden	Gewicht	Verfügbarkeit	Preis	Straßenindex
Hold-Out-Pistolen								
Fichetti Tiffani Self-Defender	8	4(Streifen)	EM	4L	0,5	2/12 Std	450¥	0,75
Leichte Pistolen								
Ares Light Fire 70	5	16(Streifen)	HM	6L	1	3/12 Std	475¥	0,8
Beretta 200ST	4	26(Streifen)	HM/SM*	6L	2	5/24 Std	750¥	1,5
Ceska vz/120	7	18(Streifen)	HM	6L	1	3/12 Std	500¥	0,8
Seco LD-120	5	22(Streifen)	HM	6L	1,25	3/12 Std	400¥	0,8

* Diese Waffe kann 1 Salve pro Handlung als Komplexe Handlung abgeben.

Automatikpistolen								
Ares Crusader	6	40(Streifen)	HM/SM	6L	3,25	5/36 Std	950¥	2
Ceska Black Scorpion	5	35(Streifen)	HM/SM	6L	3	5/36 Std	850¥	2
Schwere Pistolen								
Ares Predator II	4	15(Streifen)	HM	9M	2,5	4/24 Std	550¥	0,5
Browning Ultra-Power	6	10(Streifen)	HM	9M	2,25	4/24 Std	525¥	1,5
Colt Manhunter	5	16(Streifen)	HM	9M	2,5	4/24 Std	425¥	1

WAFFEN (FORTS.)

	Tarnstufe	Muni	Modus	Schaden	Gewicht	Verfügbarkeit	Preis	Straßenindex
Spezielle Waffen								
Narcoject-Pistole	7	5(Streifen)	HM	Wie Toxin	1,5	6/2 Tage	600 ¥	2
Narcoject-Gewehr	4	10(Streifen)	HM	Wie Toxin	3,25	8/2 Tage	1.700 ¥	2
Netzpistole, normal	4	4(Klapp)	HM	Speziell	4	8/36 Std	750 ¥	2
Netzpistole, groß	3	4(Klapp)	HM	Speziell	4,5	8/36 Std	1.150 ¥	2
Maschinenpistolen								
Beretta Modell 70	3	35(Streifen)	SM/AM	6M	3,75	5/3 Tage	900 ¥	1
Heckler & Koch MP-5TX	5	20(Streifen)	HM/SM/AM	6M	3,25	5/36 Std	850 ¥	1
Ingram Smartgun	5	32(Streifen)	SM/AM	7M	3	4/24 Std	950 ¥	1
Sandler TMP	4	20(Streifen)	SM/AM	6M	3,25	5/36 Std	500 ¥	1
SCK Modell 100	4	30(Streifen)	HM/SM	7M	4,5	5/36 Std	1.000 ¥	1
Steyr AUG-CSL (MP)*	5	40(Streifen)	HM/SM	6M	3,5	10/4 Tage	s.u	3
Sportgewehre								
Ruger 100	2	5(Magazin)	HM	7S	3,75	3/24 Std	1.300 ¥	1
Steyr AUG-CSL (Karabiner)*	3	40(Streifen)	HM/SM	7S	3,75	10/4 Tage	s.u.	3
Scharfschützengewehre								
Walther MA-2100	-	10(Magazin)	HM	14S	4,5	12/7 Tage	6.500 ¥	4
Schrotflinten								
Mossberg CMDT	2	8(Streifen)	HM/SM	9S	4,25	8/8 Tage	1.400 ¥	1
Mossberg CMDT/SM	2	8(Streifen)	HM/SM	9S	4,5	12/8 Tage	1.900 ¥	2
Sturmgewehre								
Colt M22A2	3	40(Streifen)	HM/SM/AM	8M	4,75	4/3 Tage	1.600 ¥	2
H&K G12A3z	2	32(Streifen)	HM/SM/AM	8M	5,25	8/4 Tage	2.200 ¥	3
Samopal vz 88V	2	35(Streifen)	HM/SM/AM	8M	5,5	5/36 Std	1.800 ¥	2
Steyr AUG-CSL (Sturmgewehr)*	2	40(Streifen)	HM/SM/AM	8M	4	10/4 Tage	s.u.	3
Leichte Maschinengewehre								
Ares MP-LMG	-	Gurt/50(Streifen)	SM/AM	7S	7,5	6/5 Tage	2.200 ¥	2
GE M134 Vindicator	-	Gurt/50(Streifen)	AM	7S	15	24/14 Tage	2.500 ¥	2
Steyr AUG-CSL (LMG)*	-	40(Streifen)	HM/SM/AM	8M	5,5	10/4 Tage	s.u.	3
Laserwaffen								
Ares MP Laser	-	20(Energiepack)	HM	15M	30	-	2,5 Mill. ¥	-
Schwere Waffen								
FN MAG-5 MMG	-	Gurt/50(Box)	AM	9S	9,5	18/14 Tage	3.200 ¥	3
Ares M107 GPHMG	-	Gurt/50(Box)	AM	10S	12,5	18/14 Tage	5.200 ¥	3
Panther Sturmkanone	-	Gurt/22(Streifen)	EM	18T	18	16/14 Tage	7.200 ¥	2

* Das gesamte Paket Steyr AUG-CSL ist nur mit dem kompletten aufgeführten Zubehör erhältlich und kostet 4.500 ¥.

LENKWAFFEN

Typ	Intelligenz	Schaden	Gewicht	Verfügbarkeit	Preis	Straßenindex
Boden/Luft (LR SAM)	4	13T	1,5	18/21 Tage	2.500 ¥	4

MUNITION, JE 10 SCHUSS

	Tarnstufe*	Schaden	Gewicht	Verfügbarkeit**	Preis	Straßenindex
APDS	8	Siehe Regeln	0,25	14/14 Tage	70 ¥	4

* -1 auf Tarnstufe pro zusätzliche 10 Schuß

** Gurtmuni: Verfügbarkeit um Geschosse/100 ergänzen

FEUERWAFFEN- UND SONSTIGES WAFFENZUBEHÖR

	Montage	Tarnstufe	Stufe	Gewicht	Verfügbarkeit	Preis	Straßenindex
Zubehörhalterung für Bögen	-	-1	-	0,1	2/24 Std	100 ¥	0,9
Entfernungsmesser	Unter	-	-	0,1	2/24 Std	150 ¥	0,8
~ für Granaten	-	-	-	0,1	8/48 Std	750 ¥	2
Rückstoßkompensatoren und Gyros							
Verb. Gasventil-II	Lauf	-	2	0,25	2/24 Std	550 ¥	0,9
Verb. Gasventil-III	Lauf	-1	3	0,5	2/24 Std	800 ¥	0,9
Verb. Gasventil-IV	Lauf	-2	4	0,75	2/24 Std	1.000 ¥	1
Verb. Gyrostabilisator	Unter	-6	5	5	6/48 Std	3.500 ¥	1
Verb. Gyrostabilisator Deluxe	Unter	-7	7	7	6/48 Std	7.800 ¥	1
Ultrasound-Sichtgerät	Aufsatz	-2	-	0,25	8/4 Tage	1.300 ¥	0,8
Ultrasound-Brille	-	-	-	-	3/36 Std	1.100 ¥	1

GRANATEN

	Tarnstufe	Schaden	Gewicht	Verfügbarkeit	Preis	Straßenindex
Blendgranate	6	Speziell	0,25	4/48 Std	40 ¥	1
Flash-Pak	12	Speziell	0,2	3/36 Std	250 ¥	1

KLEIDUNG UND RÜSTUNG

	Tarnstufe	Ballistik	Stoß	Gewicht	Verfügbarkeit	Preis	Straßenindex
Unterarmschienen	12	0	1	0,2	5/36 Std	250 ¥	0,75
Anti-Terror-Schild, klein	-	1	0	2	8/14 Tage	1.500 ¥	2
Anti-Terror-Schild, groß	-	2	0	3	8/14 Tage	3.200 ¥	2
Sicherheitskleidung	12	3	0	1,5	3/36 Std	450 ¥	0,9
Sicherheitsjacke	9	5	3	3	4/36 Std	850 ¥	0,8
Sicherheitsweste	15	2	1	0,75	3/36 Std	175 ¥	0,9
Ultrasicherheitsweste	14	4	3	2,5	3/36 Std	350 ¥	0,9
Langer Sicherheitsmantel	10	4	2	2	3/24 Std	650 ¥	0,9
Körperpanzerung nach Maß							
Stufe 1	-	2	0	0,75	3/48 Std	150 ¥	1
Stufe 2	15	3	1	1,25	4/48 Std	250 ¥	1
Stufe 3	12	4	1	1,75	4/48 Std	500 ¥	1
Sicherheitspanzerung							
Leichte	-	6	4	9+Konst.	12/10 Tage	7.500 ¥	2
Mittlere	-	6	5	11+Konst.	14/10 Tage	9.000 ¥	2,5
Schwere	-	7	5	13+Konst.	16/14 Tage	12.000 ¥	3
Sicherheitshelm	-	1	2	-	12/14 Tage	250 ¥	2

CYBERTECH

	Essenzverlust	Verfügbarkeit	Preis	Straßenindex
HEADWARE				
Kommunikationstechnik				
Commlink-II	0,3	2/48 Std	8.000 ¥	1
Commlink-IV	0,3	3/48 Std	18.000 ¥	1,25
Commlink-VIII	0,3	4/48 Std	40.000 ¥	1,5
Commlink-X	0,3	5/48 Std	60.000 ¥	1,75
Crypto-Schaltkreis HD				
Stufe 1-4	0,1	6/36 Std	Stufe x 10.000 ¥	1
Stufe 5-7	0,1	6/36 Std	Stufe x 20.000 ¥	1,25
Stufe 8-9	0,1	8/36 Std	Stufe x 30.000 ¥	1,5
Stufe 10	0,1	9/36 Std	500.000 ¥	2
Wirbelbrecher HD				
Stufe 1-4	0,2	6/48 Std	Stufe x 20.000 ¥	1,5
Stufe 5-7	0,2	8/48 Std	Stufe x 40.000 ¥	1,75
Stufe 8	0,2	10/48 Std	600.000 ¥	1,75
Ohren				
Audioverstärker	0,2	4/48 Std	3.500 ¥	1,25
Selektiver Geräuschfilter (Stufe 1-5)	0,2	6/48 Std	Stufe x 10.000 ¥	1,25
Augen				
Sichtvergrößerung				
Optisch 1	0,2	4/48 Std	2.500 ¥	1
Optisch 2	0,2	4/48 Std	4.000 ¥	1
Optisch 3	0,2	5/48 Std	6.000 ¥	1
Elektronisch 1	0,1	5/48 Std	3.500 ¥	1
Elektronisch 2	0,1	5/48 Std	7.500 ¥	1
Elektronisch 3	0,1	8/48 Std	11.000 ¥	1
Entfernungsmesser	0,1	8/48 Std	2.000 ¥	1,5
INTERNE HEADWARE				
Interner Stimmenmodulator	0,1	6/48 Std	7.000 ¥	1
Sinnverbindung	0,2	2/5 Tage	300.000 ¥	1
Interner Transmitter	0,6	3/5 Tage	80.000 ¥	1,5
Videoverbindung	0,5	4/48 Std	22.000 ¥	1
Interner Transmitter	0,4	6/48 Std	4.500 ¥	1
BODYWARE				
Cyberguns				
Hold-out Pistole	-	8/7 Tage	250 ¥	2
Leichte Pistole	-	8/7 Tage	650 ¥	2
Automatikpistole	-	8/7 Tage	900 ¥	2
Maschinenpistole	-	8/7 Tage	1.800 ¥	2
Schwere Pistole	-	8/7 Tage	800 ¥	2
Schrotflinte	-	8/7 Tage	1.200 ¥	2
Feste Talentleitungen				
Stufe 1-4	Stufe x 0,2	6/10 Tage	Stufe x 5.000 ¥	1
Stufe 5-8	Stufe x 0,25	12/14 Tage	Stufe x 50.000 ¥	1,5
Stufe 9-10	Stufe x 0,3	12/14 Tage	Stufe x 500.000 ¥	1,5
Verstärkte Reflexe				
Stufe 1	0,5	3/24 Std	15.000 ¥	1
Stufe 2	1,25	3/24 Std	40.000 ¥	1,25
Stufe 3	2,8	3/24 Std	90.000 ¥	1,5

DAS GRIMOIRE

Die meisten Überarbeitungen, Anpassungen und Verdeutlichungen der Magieregeln, die im **Grimoire** enthalten sind, wurden in **SRII** aufgenommen. Das **Grimoire** wird zur Zeit für die Veröffentlichung in einer zweiten Ausgabe überarbeitet. Beim **Grimoire** handelt es sich um das einzige **Shadowrun**-Quellenbuch, das durch **SRII** überholt ist.

Die Adeptenregeln aus dem **Grimoire** wurden in **SRII** aufgenommen.

PARANORMAL ANIMALS OF NORTH AMERICA

Die Kräftebeschreibungen in **SRII** haben Vorrang vor denen in **Paranormal Animals of North America**. Kräfte, die nur im letztgenannten Quellenbuch auftauchen, bleiben in dieser Form bestehen. Eine Ausnahme sind nur die Schadenscodes: Die Phase ist nun stets 2 (2 Erfolge erhöhen jeweils das Schadensniveau um 1 Schritt); das effektive Powerniveau des Angriffes steigt um 1, wenn die frühere Phasenzahl 3 lautete, und um 2, wenn die frühere Phasenzahl 4 betrug (der Begriff "frühere Phase" bezieht sich auf die Spieldaten im Quellenbuch).

CRITTER-WERTE

Die Spieldaten der Critters sind in **SRII** im Vergleich zu früher leicht verändert worden, was vor allem die Panzerungen, die Initiative und zusätzliche Kräfte betrifft. Nachstehend sind die Auswirkungen dieser Änderungen auf Critters aus den **Paranormal Animals** aufgeführt.

Zusätzliche Kräfte

Die nachstehend genannten Critters weisen die neue Kraft des Verstärkten Panzers auf (**SRII**, S. 219).

Der **Behemoth** hat 4 Punkte Verstärkten Panzer.
Die **Chimera** hat 4 Punkte Verstärkten Panzer.
Das **Dzoo-Noo-Qua** hat 4 Punkte Verstärkten Panzer.
Die **Gargoyle** hat 3 Punkte Verstärkten Panzer.
Das **Greater Armadillo** hat 4 Punkte Verstärkten Panzer.
Der **Juggernaut** hat 8 Punkte Verstärkten Panzer.
Der **Leviathan** hat 2 Punkte Verstärkten Panzer.

Initiativewürfel

Von den nachstehend genannten Critters abgesehen, steht es dem Spielleiter frei, den Critters aus **Paranormal Animals** 1W6, 2W6 oder 3W6 Initiativewürfel zuzuweisen, wie es ihm passend erscheint.

Die folgenden Critters haben jeweils 2W6 Initiativewürfel:
Aardwolf
Agropelter
Birdman
Black Annis
Corpselight
Firebird
Gabriel Hound
Gargoyle
Greater Unicorn
Greater Wolverine
Hoop Snake
Incubus
Mimic Snake
Piasma
Snow Snake
Stormcrow
Talis Cat (Katzengestalt)
Wyvern

Die folgenden Critters haben 3W6 Initiativewürfel:
Bandersnatch
Deathrattle
Devil Jack Diamond
Hell Hound
Loup-Garou
Mist Lynx
Saber-Tooth Cat
Shadowhound
Talis Cat (Häßliche Gestalt)

LONDON SOURCEBOOK

Eine Neufassung der Druidenregeln aus dem **London Sourcebook** wird in der zweiten Ausgabe des Grimoire erscheinen.

VIRTUAL REALITIES

Virtual Realities war die Quelle für zahlreiche Veränderungen im Matrixsystem. Das Matrixkampfsystem auf S. 178 in **SRII** ersetzt jedoch die Cyberkampfverfahren aus dem Quellenbuch.

Die **SRII**-Regel, daß die Speicherbanken von Cyberdecks unbegrenzt ausgebaut werden können (S. 172), ist korrekt.

MINDEST-SICHERHEITSCODES

Die Regeln in **Virtual Realities** müssen um die folgende Bestimmung ergänzt werden: Der höchste Sicherheitscode in einem System oder Cluster gibt eine Untergrenze für die Sicherheitscodes dieses Systems oder Clusters an, wie der folgenden Tabelle zu entnehmen ist.

Mindest-Sicherheitscodes

Höchster Sicherheitscode	Mindest-Sicherheitscode
Rot	Grün
Orange, Grün oder Blau	Blau

Alle Knoten in einem System mit wenigstens einem roten Knoten müssen wenigstens Code Grün haben.

Zusätzlich kann ein System oder Cluster keine Systemstufe

haben, die weniger als die Hälfte (abgerundet) der höchsten in diesem System oder Cluster vertretenen Systemstufe beträgt. Enthält ein System also einen Knoten mit Systemstufe 8, so kann kein anderer Knoten darin eine Systemstufe von weniger als 4 aufweisen.

Die Restriktionen von Sicherheitscode und Systemstufe gelten gleichzeitig. Ein Cluster mit einer maximalen Sicherheitsstufe von Rot-6 könnte keinen Knoten mit einer Sicherheitsstufe von weniger als Grün-3 enthalten.

RIGGER BLACK BOOK

Die Regeln dieses Quellenbuches ersetzen alle vorherigen Versionen, wobei die folgenden Veränderungen gelten.

- Die Fahrzeugkampf- und Schadensregeln des Quellenbuchs werden durch ihre Entsprechungen in **SRII** ersetzt.
- Es gelten die Verfolgungsregeln in **SRII**, S. 105.
- Die Fahrzeugpanzerungsstufen aus dem Quellenbuch müssen mit 3 multipliziert werden, damit die Werte mit **SRII** kompatibel werden.
- Es können nur solche Fahrzeuge ferngelenkt werden, die mit der entsprechenden Fernsteuerung ausgestattet wurden.

WAFFENSCHADEN

Die Schadenscodes für die im Quellenbuch aufgeführten Fahrzeugwaffen müssen wie folgt angepaßt werden:

Waffe	Schaden
Vengeance MMG	9S*
Vanquisher SMG	10S*
Victory Gatling Gun	18T**
Vigilant Gatling Gun	20T***
Luft/Luft-Lenkwaffe (AAM)	18T
Luft/Boden-Lenkwaffe (AGM):	
Hochexplosiv-Gefechtskopf	20T (-2 pro Meter Wirkungssenkung)
Flechettte-Gefechtskopf	18T (-1 pro 1/2 Meter Wirkungssenkung)
Panzerbrechender Gefechtskopf	18T (-7 pro Meter Wirkungssenkung)
7.62 cm Rakete	3T pro Rakete (kumulativ)
12.7 cm Rakete	7T pro Rakete (kumulativ)

*: Eine Minikanone, die den entsprechenden Regeln unterliegt, einschließlich Rückstoß.
**: Es gelten die Standardregeln für vollautomatisches Feuer, allerdings mit einer Höchstrate von 12 Schuß pro Handlung. Rückstoßmodifikator +2 pro Schuß.
***: Es gelten die Standardregeln für vollautomatisches Feuer, allerdings mit einer Höchstrate von 12 Schuß pro Handlung. Rückstoßmodifikator +3 pro Schuß.

Grundzeitraum: 1 Woche
Fertigkeit: Entsprechende Fahrzeug-B/R-Fertigkeit
Mindestwurf: 4
Materialkosten: 2.500 ¥ x Grundwert des Rumpfattributes
Benötigte Ausrüstung: Fahrzeugwerkstatt
CF: 2

Nachdem ein Fahrzeug mit einem Fernlenkadapter ausgestattet wurde, kann auch ein Fahrzeugadapter (Fahrzeug-Steuereinrichtung) installiert werden. Das erfordert die folgenden Zeiträume und Kosten.

Grundzeitraum: 1 Woche
Fertigkeit: Entsprechende Fahrzeug-B/R-Fertigkeit
Mindestwurf: 4
Materialkosten: 1.800 ¥
Benötigte Ausrüstung: Fahrzeug-Reparaturwerkstatt
CF: 2 (4)*

*: Dies reflektiert Construction Factor 2 für die Riggerausrüstung und CF 2 für das Datenbuchsensystem.

- Die im Quellenbuch genannten ECM/ECCM-Systeme sind Fahrzeugsysteme und folgen nicht demselben Maßstab wie die ECM/ECCM-Systeme in **SRII**, S. 184. Sollen Vergleiche angestellt werden, müssen die Fahrzeug-ECM/ECCM-Stufen verdoppelt werden.

Die Riggerausrüstungspreise in **SRII** ersetzen die im Quellenbuch angegebenen Preise.

SHADOWBEAT

Am Inhalt von **Shadowbeat** muß für das Spiel nach **SRII**-Regeln nichts verändert werden.

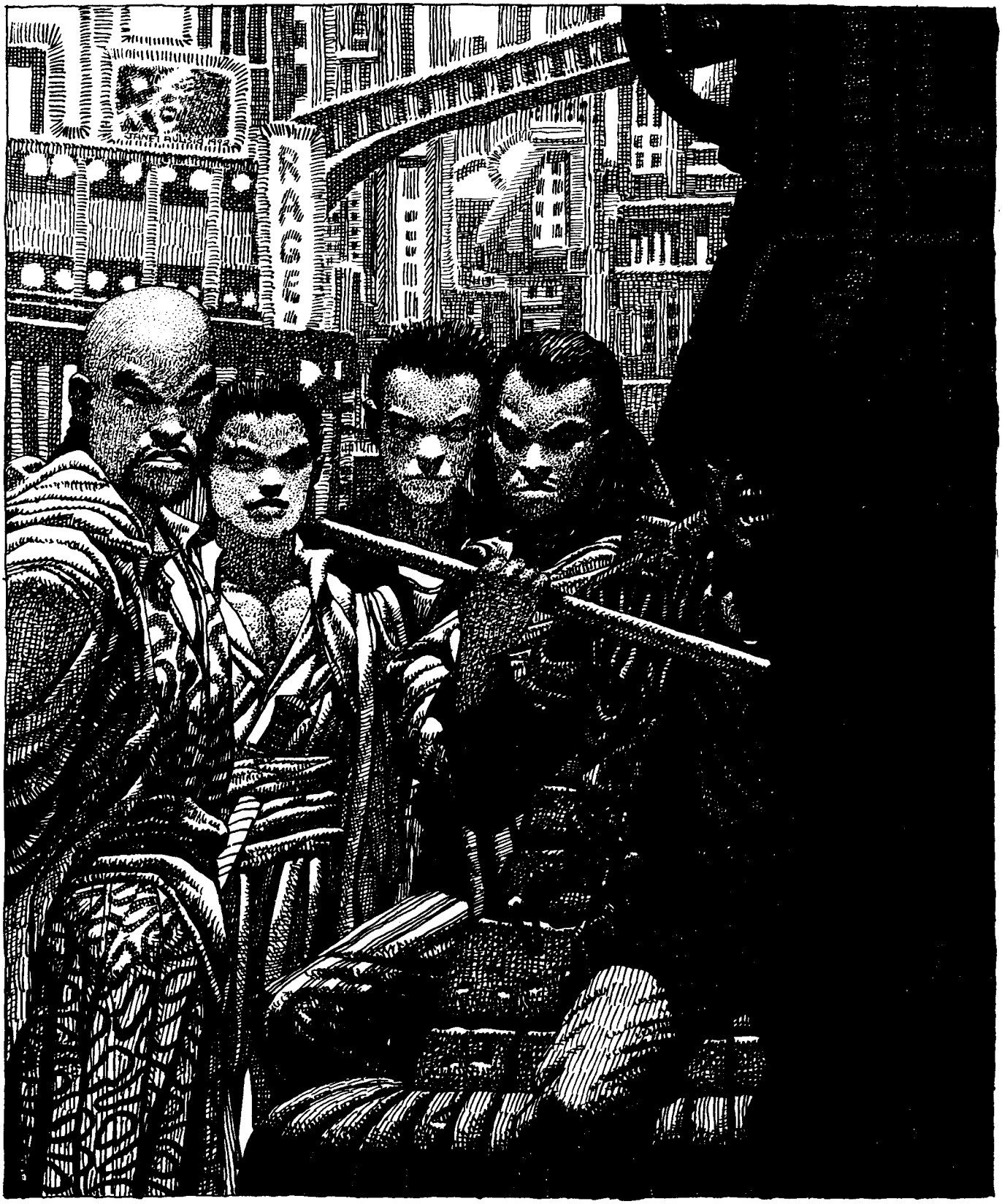
SHADOWTECH

Am Inhalt von **Shadowtech** muß für das Spiel nach **SRII**-Regeln nichts verändert werden.

ANPASSUNG VON ABENTEUERN

Die vor **SRII** veröffentlichten Abenteuer enthalten teilweise andere Notationen, besonders bei Waffen. In Zweifelsfällen sollte der Spielleiter die jeweiligen Regeln der zweiten Ausgabe benutzen, die am ehesten in Frage kommen. Bei den Nichtspielercharakteren müssen die Würfelpools nach den **SRII**-Regeln neu berechnet werden. Waffen- und Zauberspruchcodes müssen in ihre **SRII**-Versionen übertragen werden.

In Einzelfällen ohne Entsprechung benutzen Sie das folgende Umarbeitungsverfahren: Suchen Sie entweder einen vergleichbaren Code heraus und benutzen Sie ihn oder addieren Sie die Phasenzahl aus den Codes der ersten Ausgabe (die abschließende Zahl in den dreistelligen Schadenscodes der ersten Ausgabe, z.B. 3 in 4M3) zum alten Powerniveau, um das **SRII**-Powerniveau zu erhalten. Dieses Verfahren ist jedoch nicht ganz präzise, und der Spielleiter sollte bereit sein, die Werte nötigenfalls zu ändern.


JANET AULISIO 1992.

SHADOWRUN
DAS CYBERPUNK-ROLLENSPIEL VERSION 2010

CHARAKTERDATENBLATT

NAME/STRASSENNAME | SPEZIES

GESCHLECHT | ALTER | AUSSEHEN

ANMERKUNGEN/CHARAKTERZÜGE

ATTRIBUTE

KONSTITUTION
SCHNELLIGKEIT
STÄRKE
CHARISMA
INTELLIGENZ
WILLENSKRAFT
ESSENZ
MAGIE

REAKTION
INITIATIVE

ZUSTANDSMONITOR

	LEICHTE BETBG.	MITTLERE BETBG.	SCHWERE BETBG.	TÖDL. BETBG.
GEISTIG	MW +1 INIT -1	MW +2 INIT -2	MW +3 INIT -3	BEWUSST-LOS
KÖRPERLICH	MW +1 INIT -1	MW +2 INIT -2	MW +3 INIT -3	BEWUSST-LOS
	LEICHTE WUNDE	MITTLERE WUNDE	SCHWERE WUNDE	TÖDL. WUNDE

ÜBERZÄHLIGER KÖRPERLICHER SCHADEN

TODESGEFAHR!

KARMA

KARMAPOOL

GUTES KARMA

REPUTATION

FERTIGKEITEN

FERTIGKEIT	STUFE

CYBERWARE

ART/STUFE	ESSENZ

KLEIDUNG/RÜSTUNG

ART	BAL/STO

WÜRFELPOOLS

KAMPFPOOL
HACKINGPOOL
MAGIEPOOL
STEUERPOOL

ZAUBERSPRÜCHE

NAME	TYP	REICHW.	MI.WURF	DAUER	ENTZUG

WAFFEN

NAME	TYP	TARN	REICHWEITE	MODUS	KURZ	MITTEL	LANG	EXTREM	MUNI	SCHADEN	MODIFIKATOREN

© 1993 by Fantasy Productions. Seite darf zum perönlichen Gebrauch kopiert werden.

CHARAKTERSKIZZE

NOTIZEN

CONNECTIONS/INFOS

AUSRÜSTUNG

FAHRZEUG

TYP_____ ZUSTANDS-MONITOR

	WERT
HANDLING	
GESCHW.	
RUMPF	
PANZERUNG	
SIGNATUR	
PILOT	
FIRMPOINTS	
HARDPOINTS	

ZERSTÖRT>
SCHWERER> SCHADEN
MITTL.> SCHADEN
LEICHTER> SCHADEN

ANMERKUNGEN

CYBERDECK

TYP_____ ZUSTANDS-MONITOR

	WERT
MPCP	
HÄRTE	
AKT. SPEICHER	
SPEICHERBANK	
LADEN	
I/O	
RV	

ABSTURZ>
SCHWERER> SCHADEN
MITTL.> SCHADEN
LEICHTER> SCHADEN

	STUFE/UMFANG		STUFE/UMFANG
BOD			
AUSWEICHEN			
MASKE			
SENSOR			

© 1993 by Fantasy Productions. Seite darf zum perönlichen Gebrauch kopiert werden.

NSC - PROFIL

NAME

TYP

ATTRIBUTE

KONSTITUTION
SCHNELLIGKEIT
STÄRKE
CHARISMA
INTELLIGENZ
WILLENSKRAFT
ESSENZ
MAGIE

REAKTION
INITIATIVE

WAFFEN/ZAUBER/NOTIZEN

ZUSTANDSMONITOR

	LEICHTE BETBG.			MITTLERE BETBG.				SCHWERE BETBG.					TÖDL. BETBG.
GEISTIG	MW +1 INIT -1			MW +2 INIT -2				MW +3 INIT -3					BEWUSST-LOS
KÖRPERLICH	MW +1 INIT -1			MW +2 INIT -2				MW +3 INIT -3					BEWUSST-LOS
	LEICHTE WUNDE			MITTLERE WUNDE				SCHWERE WUNDE					TÖDL. WUNDE

ÜBERZÄHLIGER KÖRPERLICHER SCHADEN

TODESGEFAHR!

NSC - PROFIL

NAME

TYP

ATTRIBUTE

KONSTITUTION
SCHNELLIGKEIT
STÄRKE
CHARISMA
INTELLIGENZ
WILLENSKRAFT
ESSENZ
MAGIE

REAKTION
INITIATIVE

WAFFEN/ZAUBER/NOTIZEN

ZUSTANDSMONITOR

	LEICHTE BETBG.			MITTLERE BETBG.				SCHWERE BETBG.					TÖDL. BETBG.
GEISTIG	MW +1 INIT -1			MW +2 INIT -2				MW +3 INIT -3					BEWUSST-LOS
KÖRPERLICH	MW +1 INIT -1			MW +2 INIT -2				MW +3 INIT -3					BEWUSST-LOS
	LEICHTE WUNDE			MITTLERE WUNDE				SCHWERE WUNDE					TÖDL. WUNDE

ÜBERZÄHLIGER KÖRPERLICHER SCHADEN

TODESGEFAHR!

NSC - PROFIL

NAME

TYP

ATTRIBUTE

KONSTITUTION
SCHNELLIGKEIT
STÄRKE
CHARISMA
INTELLIGENZ
WILLENSKRAFT
ESSENZ
MAGIE

REAKTION
INITIATIVE

WAFFEN/ZAUBER/NOTIZEN

ZUSTANDSMONITOR

	LEICHTE BETBG.			MITTLERE BETBG.				SCHWERE BETBG.					TÖDL. BETBG.
GEISTIG	MW +1 INIT -1			MW +2 INIT -2				MW +3 INIT -3					BEWUSST-LOS
KÖRPERLICH	MW +1 INIT -1			MW +2 INIT -2				MW +3 INIT -3					BEWUSST-LOS
	LEICHTE WUNDE			MITTLERE WUNDE				SCHWERE WUNDE					TÖDL. WUNDE

ÜBERZÄHLIGER KÖRPERLICHER SCHADEN

TODESGEFAHR!

NSC - PROFIL

NAME

TYP

ATTRIBUTE

KONSTITUTION
SCHNELLIGKEIT
STÄRKE
CHARISMA
INTELLIGENZ
WILLENSKRAFT
ESSENZ
MAGIE

REAKTION
INITIATIVE

WAFFEN/ZAUBER/NOTIZEN

ZUSTANDSMONITOR

	LEICHTE BETBG.			MITTLERE BETBG.				SCHWERE BETBG.					TÖDL. BETBG.
GEISTIG	MW +1 INIT -1			MW +2 INIT -2				MW +3 INIT -3					BEWUSST-LOS
KÖRPERLICH	MW +1 INIT -1			MW +2 INIT -2				MW +3 INIT -3					BEWUSST-LOS
	LEICHTE WUNDE			MITTLERE WUNDE				SCHWERE WUNDE					TÖDL. WUNDE

ÜBERZÄHLIGER KÖRPERLICHER SCHADEN

TODESGEFAHR!

© 1993 by Fantasy Productions. Seite darf zum perönlichen Gebrauch kopiert werden.

IC

TYP_____

ZUSTANDS-MONITOR

ABSTURZ>

STUFE

SCHWERER> SCHADEN

KONSTRUKT

MITTL.> SCHADEN

LEICHTER> SCHADEN

ANMERKUNGEN

IC

TYP_____

ZUSTANDS-MONITOR

ABSTURZ>

STUFE

SCHWERER> SCHADEN

KONSTRUKT

MITTL.> SCHADEN

LEICHTER> SCHADEN

ANMERKUNGEN

IC

TYP_____

ZUSTANDS-MONITOR

ABSTURZ>

STUFE

SCHWERER> SCHADEN

KONSTRUKT

MITTL.> SCHADEN

LEICHTER> SCHADEN

ANMERKUNGEN

IC

TYP_____

ZUSTANDS-MONITOR

ABSTURZ>

STUFE

SCHWERER> SCHADEN

KONSTRUKT

MITTL.> SCHADEN

LEICHTER> SCHADEN

ANMERKUNGEN

IC

TYP_____

ZUSTANDS-MONITOR

ABSTURZ>

STUFE

SCHWERER> SCHADEN

KONSTRUKT

MITTL.> SCHADEN

LEICHTER> SCHADEN

ANMERKUNGEN

IC

TYP_____

ZUSTANDS-MONITOR

ABSTURZ>

STUFE

SCHWERER> SCHADEN

KONSTRUKT

MITTL.> SCHADEN

LEICHTER> SCHADEN

ANMERKUNGEN

FAHRZEUG

TYP_____

ZUSTANDS-MONITOR

WERT

ZERSTÖRT>

HANDLING

GESCHW.

RUMPF

PANZERUNG

SIGNATUR

PILOT

FIRMPOINTS

HARDPOINTS

SCHWERER> SCHADEN

MITTL.> SCHADEN

LEICHTER> SCHADEN

ANMERKUNGEN

FAHRZEUG

TYP_____

ZUSTANDS-MONITOR

WERT

ZERSTÖRT>

HANDLING

GESCHW.

RUMPF

PANZERUNG

SIGNATUR

PILOT

FIRMPOINTS

HARDPOINTS

SCHWERER> SCHADEN

MITTL.> SCHADEN

LEICHTER> SCHADEN

ANMERKUNGEN

FAHRZEUG

TYP_____

ZUSTANDS-MONITOR

WERT

ZERSTÖRT>

HANDLING

GESCHW.

RUMPF

PANZERUNG

SIGNATUR

PILOT

FIRMPOINTS

HARDPOINTS

SCHWERER> SCHADEN

MITTL.> SCHADEN

LEICHTER> SCHADEN

ANMERKUNGEN

© 1993 by Fantasy Productions. Seite darf zum perönlichen Gebrauch kopiert werden.

-A-

Abfangen (Bewegung) 83
Abweichung (von Granaten) 97
Adepten 124
  Charaktererschaffung 45
  Magieradepten 124
  ki-Adepten 125
    Kräfte der ~ 125
    ~ und Magie 126
  Schamanenadepten 124
Aktionsfertigkeiten, siehe *Fertigkeiten*
Allergien, siehe *Critters, Schwächen*
Angesagte Ziele
  ~ im Fernkampf 92
  ~ im Nahkampf 102
Archetypen
  Leibwächter 49
  Kampfmagier 50
  Deckerin 51
  Detektiv 52
  Zwergensöldner 53
  Elfischer Decker 54
  Ehemaliger Konzernmann 55
  Ehemalige Lohnmagierin 56
  Gangmitglied 57
  Söldner 58
  Riggerin 59
  Schamane 60
  Straßenmagier 61
  Straßensamurai 62
  Straßenschamane 63
  Stammesangehöriger 64
Astralkampf, 147
  siehe auch *Astralraum, Geister*
  Astrales Ausweichen 149
  Astrale Wahrnehmung 145,146
  Angriff durch einen Fokus 139
  Barrieren 147
  Schaden 147
  Initiative 147
  Magische Gegenstände 148
  Magische Kreaturen 148
  Durchführung von ~ 147
  Ritualteams 148
  Zaubersprüche 148
  Fertigkeiten im ~ 147
  Geister, Astrale Gestalt 142
  Waffenfokusse 138
Astrale Wahrnehmung 145
Astrale Projektion 146
Astralraum 145
  Astrale Wahrnehmung 145
    Astrale Untersuchungen 146
  Astrale Projektion 146
    Astrale Bewegung 146
    Attribute 146
    Effekte der ~ 146
  Astrales Spurenlesen 149
  Angriff durch einen Fokus 139
  Beschreibung 145
  Fokusse 145
  Zauberspeicher 138
  Zaubersprüche im ~ 149
Astrales Spurenlesen 149
  Zauberspeicher 138
Attribute 42
  Astrale ~ 146
  Charaktererschaffung 45
  Definition 42
  Maximum nach Rasse 43
  ~ sstufen 42
Aufhaltende Effekte (Fernkampf) 91
Ausrüstung 236ff.
  Arbeitsausrüstung 244
  Biotech 249
    Slap Patches 250
  Charaktererschaffung 43, 46
  Cyberdecks 172
    Programme 174
  Cyberware 246
    Bodyware 248
    Headware 246
    Interne Headware 247
  Einsatz von ~sgegenständen 184
  Fahrzeuge 251
    Bodenfahrzeuge 251
    Drohnen 253
    Flugzeuge 252
    Hovercraft 251
    Militärfahrzeuge 252
    Schiffe 251
    Sicherheitsfahrzeuge 252
    Thunderbirds 252
    Vektorschubmaschinen 253
  Fahrzeugwaffen 253
  Feuerwaffenzubehör 240
  Feuerwaffen 238
    Gewehre 239
    Maschinenpistolen/-gewehre 238
    Pistolen 238
    Schwere Waffen 239
    Taserwaffen 239
  Lebensstil 244
    Elektronik 245
    Unterhaltung 244
  Magische Ausrüstung
    Fokusse 137
    Hermetische Bibliotheken 124
    Materialien für Medizinhütte 123
    Materialien für Rituelle Hexerei 133
  Munition 241
  Nahkampfwaffen 236
  Panzerung 242
  Projektilwaffen 238
  Riggerausrüstung 253
  Sprengstoffe 214
  Tarnstufe 185
  Überlebensausrüstung 244
  Überwachung und Sicherheit 242
    Anti-Überwachungsgeräte 243
    Kommunikationsgeräte 242
    Optische Geräte 242
    Sicherheitsgeräte 243
    Überwachungsgeräte 242
  Verfügbarkeit 184

-B-

Bannen, siehe *Beschwören, Geister*
Barrieren 98
  Durchbrechen 98
  ~effekte 98
  Hindurchfeuern 98
  ~stufen
  ~ und Explosivgeschosse 93
  ~ und Flechettegeschosse 93
Bauen/Reparieren 182
  siehe auch *Fertigkeiten*
Beinarbeit 200
Beschwören 139
  Bannen 143
    Verfahren 143
  Beherrschung eines unkontrollierten Geistes 143
  Elementargeister 140
    Beschwörung 140
    Dienste 140
    Ferndienste 142
    Hilfshexerei 141
    Lernhilfe 141
    Physische Dienste 141
    Zauber aufrechterhalten 142
  ~, Fertigkeit, siehe *Fertigkeiten*
    ~ im Geisterkampf 143
  Geisterfokusse 137
  Gestalt von Geistern 142
    Astrale Gestalt 142
    Manifeste Gestalt 142
  Naturgeister 139
    Beschwörung 139
    Dienste von Naurgeistern 140
    Domänen 140
    Entzug 140
  Übernahme der Beherrschung 143
Beute vermarkten 188
Bewegung 83
  Abfangen 83
  Gehen 83
  im Astralraum 146
    Astrale Projektion 146
    Astrales Ausweichen 149
  in der Matrix 162, 177
  Laufen 83
  Modifikatoren durch ~ 89, 90
Bildvergrößerung, s. *Waffenreichweiten*

-C-

Charaktererschaffung 40ff.
  Anfängliche Zaubersprüche 46, 133
  Anfängliches Karma 46
  Extras 43
  Lebensstil 189
    Erwerb eines ~s 190
  Optionale Regeln 46
    Allergien 46
    Mehr Metamenschen 46
  Prioritäten 44
  Rasse 40, 44
  Ressourcen 45
    Geld 45
    Kraftpunkte 46
  Startgeld 46
  Zauberer 118
Charisma, siehe *Attribute*
Computersysteme
  Alarm 168
    Aktiver ~ 168
    Die Gegenseite 168

Passiver ~ 168
Kartographierung von Systemen 168
Schnelle Generierung 192
Knoten 166
CPU 166
Datenspeicher 166
I/O-Port 166
SAN 163, 167
Slave Node 167
SPU 167
Systemoperationen 168
Verknüpfbarkeit 167
Sicherheitsstufen 164
Knacken von Codes 165
Sicherheitscodes 165
Systemstufe 164
Typische Sicherheitscodes 169
Connections 200
Beinarbeit 200
Beschreibungen
Barkeeper 203
Gangboss 203
Humanis-Policlub-Mitglied 204
Killerelf 204
Konzernmann 205
Konzerngardist 205
Konzernsekretärin 206
Kopfgeldjägerin 206
Mechanikerin 207
Medienproduzentin 207
Metamenschenrechtlerin 208
Mr. Johnson 208
Schieberin 209
Squatter 209
Städtischer Beamter 210
Stammeshäuptling 210
Straßencop 211
Straßendoc 211
Taliskrämerin 212
Troll-Rausschmeißer 212
Yakuza-Boss 213
Zwergentechniker 213
Critters
Beschreibungen 221
Augentöter 221
Banshee 221
Barghest 221
Basilisk 222
Donnervogel 222
Dracoformen 222
Einhorn 224
Elementargeister 224
Geister 224
Gestaltwandler 225
Ghul 225
Greif 226
Harpyie 227
Krake 227
Leshy 228
Merrow 228
Naga 228
Naturgeister 229
Phönix 230
Sasquatch 230
Schreckhahn 231
Vampir 231
Wendigo 232
Cyberware 220
Gefahrenstufen 86
Handlungen 85
Initiative 85
Kampf 85
Kampffertigkeiten 86
Kräfte 214
Bewegung 214
Bindung 214
Elektrische Entladung 216
Entfremdung 216
Einfluß 216
Essenzentzug 216
Flammenaura 217
Flammenodem 217
Gesteigerte Sinne 217
Gift 217
Grauen 217
Immunität gegen das Altern 217
Immunität gegen Gifte 217
Immunität gegen Krankheit 217
Immunität gg. normale Waffen 217
Infektion 217
Magischer Schutz 217
Manifestation 217
Nebelgestalt 218
Lähmende Berührung/Heulen 218
Pestilenz 218
Psychokinese 218
Regeneration 218
Schutz 218
Steigerung körperl. Attribute 218
Suche 218
Tierbeherrschung 218
Übler Atem 218
Unfall 218
Verschleierung 219
Verschlingen 219
Verstärkter Panzer 219
Versteinernder Blick 219
Verwirrung 219
Zwang 219
Schwächen 220
Allergie 220
Essenzverlust 220
Reduzierte Sinne 220
Verwundbarkeit 220
Werte 232ff.
Erklärung der Tabelle 232
Würfelpools 86
Cyberdecks 172
Aktiver Speicher 172
Härte 172
I/O-Geschwindigkeit 173
Ladegeschwindigkeit 172
MPCP 172
~-Optionen 173
Reaktionsverstärkung 173
Trampstecker 173
Vidscreen 173
Speicherbank 172
Verwendung von ~
Cyberware 246ff.
Beschreibungen 246
Bodyware 248
Charaktererschaffung 42, 43
~ für Critters 220
Headware 246
Implantationschirurgie 114
Interne Headware 247

-D-

Deckerin (Archetyp) 51
Decking 177
Bewegung in der Matrix 177
Hackingpool 85
Schnecken in der Matrix 177
Wahrnehmung in der Matrix 177
Beobachtungsreichweite 177, 178
Kontaktreichweite 177, 178
Reichweite erklären 178
Sensorreichweite 177,178
Dermalpanzerung 91, 248
und Flechettemunition 93
Detektiv (Archetyp) 52
Dualwesen 148

-E-

Ehemaliger Konzernmann (Archetyp) 55
Ehemalige Lohnmagierin 56
Einsatz von B/R-Fertigkeiten 182
Einsatz von Fahrzeugfertigkeiten 183
Einsatz von Sozialen Fertigkeiten 180
Einsatz von Sprachfertigkeiten 184
Einsatz von Wissensfertigkeiten 183
Elementargeister 224
siehe auch *Beschwörung, Geister*
Elf 36
Charaktererschaffung 42, 45
Elfischer Decker (Archetyp) 54
Entzug, siehe auch *Spruchzauberei*
~scode 33
Erschöpfungskategorie 33
Kraftstufe 33
Erfolgsprobe 30, 32
Automatisches Scheitern/Erfolg 32
Fertigkeiten 66
Regel der Eins 32
Regel der Sechs 32
Standard-~ 68
Vergleichende ~ 68
Erlernen von Zaubersprüchen 132, 190
Essenz 42
Astrale Projektion 146
Charaktererschaffung 45
~ und Magieattribut 42, 45
Explosivgeschosse, siehe *Munition*

-F-

Fahrzeugkampf 104ff.
Auf Wände prallen 109
Beschuß beweglicher Ziele 108
Crashproben 107
Durchführung von ~ 105
Fluchtprobe 105, 107
Fahrzeugschaden 109
Gelände 105
Handlungen 104
Handlungen ausführen 105, 106
Initiative 104, 105,106
Positionsprobe 105

~ runden 105
Steuerpoolwürfel 105
Gelände 105
Luftfahrzeuge und ~ 106
Kampfzauber gegen Fahrzeuge 108
Rammen 107
Relative Entfernungen 106
Schädigende Manipulationen 109
Scheibenbruch 108
Fahrzeug-Steuereinrichtungen 104, 249
Fahrzeug-Attribute 104
Handling 104
Geschwindigkeit 104
Panzerung 104
Pilot 104
Rumpf 104
Signatur 104
Fahrzeugfertigkeiten 183
siehe auch *Fertigkeiten*
Fahrzeuge
Beschreibungen 251
Bodenfahrzeuge 251
Drohnen 253
Flugzeuge 252
Hovercraft 251
Militärfahrzeuge 252
Schiffe 251
Sicherheitsfahrzeuge 252
Thunderbirds 252
Vektorschubmaschinen 253
Fahrzeugwaffen 253
Fahrzeuge, Waffen und Magie 108
Fahrzeugschaden 109
Modifikatoren 109
Fernkampf 87
Angesagte Ziele 92
Aufhaltende Effekte 91
Durchführung 87
Erfolgsprobe des Angreifers 87, 90
Ergebnis 87, 91
Grundmindestwurf 87
Modifikatoren 88, 89
Schadensanwendung 87, 91
Sichtverhältnisse 89
Waffenreichweiten 88
Widerstand des Verteidigers 87, 90
Geister, manifeste Gestalt 142
Kampfpool 84
Mehrere Ziele 92, 93
Modifikatoren 88
Tabelle 89
Streufeuer 93
Fertigkeiten 66ff.
siehe auch *Erfolgsproben*
Bauen/Reparieren-Fertigkeiten 73, 182
Arbeitsausrüstung 244
Einsatz (Tabelle) 183
Charaktererschaffung 43, 45
Critters, Kampffertigkeiten 86
Fahrzeugfertigkeiten 72
Einsatz (Tabelle) 183
~schema 69
Verwendung des ~ 68
Grundzeitraum 68
Kampffertigkeiten 70
Konzentrationen 70, 45
Körperliche Fertigkeiten 71
Magische Fertigkeiten 71
Soziale Fertigkeiten 72, 180
Einsatz (Tabelle) 182
Rassismus und Charisma 182
~ und Beinarbeit 200
~ und Verfügbarkeit 184
Spezialisierungen 45, 70
Spezielle Fertigkeiten 45, 74
Sprachfertigkeiten 74, 184
Einsatz (tabelle) 184
~stufen 66
Technische Fertigkeiten 71
Übersichtstabelle 75
Wissensfertigkeiten 73, 183
Einsatz (Tabelle) 183
Feuerwaffen 92
Einsatz von zwei Waffen 90
Feuermodi 92
Einzelschußmodus 92
Halbautomatischer Modus 92
Salvenmodus 92
Vollautomatischer Modus 92
Mehrere Ziele
Halbautomatischer Modus 92
Salvenmodus 92
Vollautomatischer Modus 93
Munition 93
Nachladen von ~ 95
Schrotflinten 95
Streufeuer 93
Flechettegeschosse, siehe *Munition*
Fokus 137
Angriff durch einen Fokus 139
Astrales Spurenlesen 149
Benutzung eines ~ 137
Bindung eines ~ 137
Bindungstabelle 137
Geister~ 137
~ im Astralkampf 148
~ im Astralraum 145
Kategorie~ 137
Kraft~ 138
Spezifischer Zauber~ 137
Verfügbarkeit 137
Waffen~ 138
Zauberfokusse 137
Zauberspeicher 138

-G-

Gangmitglied (Archetyp) 57
Gefahrenstufen
Critters 86
Nichtspielercharaktere 187
Gefährlichkeit/Tödlichkeit des Spiels 194
Geisterkampf, siehe *Geister*
Geister
Astralwesen 148
Bannen 143
Beherrschung eines unkontrollierten Geistes 143
Dualwesen 148
Elementargeister 140, 224
Beschreibung 224
Beschwörung 140
Dienste 140
Ferndienste 142
Hilfshexerei 141
Lernhilfe 141
Physische Dienste 141
Werte 144
Zauber aufrechterhalten 142
Gestalt von ~ 142
Astrale Gestalt 142
Manifeste Gestalt 142
~initiative 142
~kampf 143
Naturgeister 139, 123,229
Beschreibung 229
Beschwörung 139
Dienste 140
Domänen 140
Werte 144
~tabelle 144
Übernahme der Beherrschung 143
Gel/Betäubungsgeschosse 93
Gitter, siehe Matrix
Granaten 96
Sprengwirkungen 97
~ gegen Barrieren 97
~in engen Räumen 97
~ - Schadenstabelle 97
Streudiagramm 97
Granatwerfer 96, 97
Mindestreichweite 97
Gyrostabilisator 90, 240

-H-

Hackingpool 85
Handlungen 81
Ausführen von ~ 78
Critters 85
Einfache ~ 81
Beschreibungen 81
Erklären von ~ 78
Freie ~ 80
Beschreibungen 80
~ in der Matrix 178
Hinauszögern von ~ 79
Kampfrundensequenz 78
Komplexe ~ 82
Beschreibungen 82
zusätzliche ~ 79
Hehler 188
Heilung 110, 112
Arzttabelle 113
Medizinische Kosten 113
Cyberware 114
Erste Hilfe 115
Traumapatches 115
~ und tödliche Wunden 115
Heilungsschritte 113
Körperteile 114
Kosmetische und Implantationschirurgie 114
Magische Heilung 115
Slap Patches 250
Tödliche Wunden 113
~ von geistigem Schaden 112
~ von körperlichem Schaden 112
Wundtabelle 112
Zauberer und Schaden 115
Heilzauber, siehe *Zauber*

Hermetische Bibliotheken 124
Hermetischer Kreis 124
Hexerei 127
siehe auch *Magie*
Anfängliche Sprüche 46, 133
Erlernen neuer Zaubersprüche 132

-I-

IC, siehe *Intrusion Countermeasures*
Illusionszauber, siehe *Zauber*
Initiative 78
Critters 85
Geister 142
~bestimmung 78
~ergebnis 78
~ im Astralraum 147
~ in der Matrix 178
Reaktionsverstärkung 173
~patt 79
~würfel 78
Reaktion 78
Rigger 78
Zusätzliche Handlungen 79
Insektentotems 123
Intelligenz, siehe *Attribute*
Intrusion Countermeasures, IC 163, 169
Graue IC 170
Aufspüren 171
Blaster 170
Killer 171
Teerbaby 171
Teergrube 171
IC-Reaktionszeit 178
IC-Widerstandsprobe 179
Identifikation einer Persona 169
Schwarze IC 171
Hart bleiben 171
Kurve kratzen 171
Weiße IC 169
Barriere 170
Wirbel 170
Zugang 170

-K-

Kampf, siehe auch *Astralkampf, Kampfrunde, Matrixkampf, Nahkampf, Fernkampf*
Astral~ 147
Critter~ 85
Fahrzeug~ 104
Fern~ 87
Gebrauch der Regeln 76
Matrix~ 178
Nah~ 100
~rundensequenz 78
Überraschung 86
Würfelpools 84
~fertigkeiten, siehe Fertigkeiten
Kampfpool 84
Kampfrunde 78ff.
Länge 76
Kampfphasen 76
~nsequenz 78
Abfangen (Bewegung) 83
Astrale Initiative 147
Auffrischen der Würfelpools 78
Ausführen der Handlungen 78
Beginn einer neuen Runde 78
Bewegung 83
Erklären der Handlungen 78
Geisterinitiative 142
Hinauszögern von Handlungen 79
Initiative 78
Initiativepatt 79
Initiativebestimmung 78
Matrixinitiative 178
Spruchabwehr 132
Würfelpools 84
Zusätzliche Handlungen 79
Überraschung 86
Wahrnehmung 185
Kampfzauber, siehe *Zauber*
Karma 190
anfängliches ~ 46
Gewährung von ~ 199
Gutes ~ 190
~pool 191
Reputation 199
Steigerung von Attributen 190
Steigerung von Fertigkeiten 190
Team~ 191
Konstitution, siehe *Attribute*
Konzentrationen 33, 70
Charaktererschaffung 45
siehe auch *Fertigkeiten*
Körperliche Fertigkeiten
siehe *Fertigkeiten*
Körperteile 114
Kraftpunkte 45, 46
Krankheiten und Toxine 186
Fugu-5 186
Narcoject 186
Neuro-Stun VIII 186
VITAS-3 186

-L-

Lasermarkierer 90,240
Last 185
Lebensstil 44, 189
Erwerben eines ~s 190
Leibwächter (Archetyp) 49

-M-

Magie 33, 116ff.
siehe auch *Attribute*
Adepten 124
Charaktererschaffung 45
Barrieren 147
Beschwören 139ff.
Charaktererschaffung 45
~ und Essenz 42,45
~ und Fahrzeuge 108
Kampfzauber 108
Schädigende Manipulationen 109
Fokusse 137
~, hermetische 33, 123
Hexerei 127
ki-Adepten 125
Magiepool 85
Magische Heilung 115
Naturgeister 123, 139
Rituelle Hexerei 133
~, schamanistische 33, 118
Spruchabwehr 132
Spruchzauberei 129
Zauberer und Schaden 115
Zaubersprüche 127, 151ff.
Magiepool 85
Magier
Beschwörung 139
Elementargeister 140
~, hermetische 123
Hermetische Bibliotheken 124
Hermetische Fetische 133
Hermetischer Kreis 124
Hexerei 127
Magische Fertigkeiten, siehe *Fertigkeiten*
Manipulationszauber, siehe *Zauber*
Master Persona Control Program 172
Matrix 33, 160
siehe auch Computersysteme, Schnelle Matrix-Systeme, Matrixkampf
Einstieg in die ~ 162
Kartographierung 168, 169
LTG 162f., 165
private 169
RTG 163, 165
Sehen in der ~ 162
Verlassen der ~ 165
Zeit und Bewegung 162
Zugang zur ~ 162
Matrixkampf 163, 178
siehe auch *Computersysteme, Decking, Matrix*
Beschädigung des Ziels 179
Decking
Die Kurve kratzen 165, 171
Durchführung 178
Ausführungsprobe 178, 179
siehe auch *Programme, Utilities*
Einsatz eines Kampfutilities 179
Einsatz eines Maskenutilities 179
Einsatz eines Sensorutilities 178
Ergebnis bestimmen 179
Kontaktreichweite 177, 179
Matrixhandlungen 178
Persona gegen Persona 179
Reichweite erklären 178
Sensorreichweite 177, 178
Widerstandsprobe eines IC 179
IC-Reaktion 178
Initiative 178
Kampfvermeidung 179
Konzerndecker 168
Medizinhütte 123
Mehrere Ziele 90
Mensch 37
Charaktererschaffung 42, 45
Metamenschheit 34
mehr Metamenschen 46
Mindestwurf 32
siehe auch *Erfolgsproben*
Grund ~, Fernkampf 87
Modifikatoren 88,89
Fertigkeiten-Erfolgsproben 66

Zaubersprüche 130,151
Monofilamentpeitsche 103
MPCP 172
Munition 93
Explosivgeschosse 93
Flechettegeschosse 93
Gelgeschosse 93

-N-

Nachladen von Feuerwaffen 95
Nahkampf 100
Durchführung 100
Angesagte Ziele 102
Mehrere Gegner 102
Mehrere Ziele 102
Modifikatoren 101
Probe des Angreifers 101
Probe des Verteidigers 102
Schaden ermitteln 102
Schadenswiderstandsprobe 102
Stoß und Niederschlag 103
Überwältigen 103
Vergleich der Erfolge 102
Volle Abwehr 102
Geister, manifeste Form 142
Kampfpool 84
Monofilamentpeitsche 103
Schockwaffen 103
~waffen 100f.
Waffenfokusse 138
Naturgeister 229
siehe auch *Beschwören, Geister*
Nichtspielercharaktere 187
Gefahrenstufen 187
NSC-Handlungen 187
Professionalitätsstufen 187

-O-

Ork 37
Charaktererschaffung 42,45

-P-

Panzerung 242
im Astralkampf 147
im Nahkampf 100, 102
im Fernkampf 87, 91
Paraspezies, Paraarten, siehe *Critters*
Programme 174
siehe auch *Matrixkampf, Cyberdecks*
Abwehrutilities 175
Medic 175
Rauch 175
Schild 175
Spiegel 175
Kampfutilities 175
Angriff 175
Bremse 175
Maskenutilities 176
Täuschung 176
Schleicher 176
Verlegung 176
Personaprogramme 174
Ausweichen 174
Bod 174
Maske 174
Sensor 174
Stufen von ~n 174
Sensorutilities 175
Analyse 176
Einschätzung 176
Entschlüsselung 176
Schmöker 176
Utilites 174
Sich abbauende ~ 174
Ausführen von ~ 174-176
Projektilwaffen 96

-R-

Raketenwerfer 98
Abweichung 99
Schaden 99
Rasse
Charaktererschaffung 40, 44
Rassismus und Charisma 182
Reaktion, siehe *Attribute*
Regel der Eins 32
Regel der Sechs 32
Reputation 199
Riggerin (Archetyp) 59
Fahrzeug-Steuereinrichtung 104, 249
Steuerpool 84
Initiative 104, 106
Riggerausrüstung 253
Rituelle Hexerei 133ff.
Astrale Führung 135
Aufrechterhalten 136
Effekt 136
Entzug 136
Materialien 133
Ritualteams 135
im Astralkampf 148
Sendung 135, 136
Astrale Wahrnehmung 145
Entdeckung einer ~ 136
Zurückverfolgen einer ~ 136
Stoffliche Verbindung 135
Tabelle 136
Verfahren 135
Entzug 135, 136
Herstellen der Verbindung 135
Sendung 136
Vorbereitung 135
Wirkungsbestimmung 135, 136
Vorbereitung 135
Rückstoß 88
Gyrostabilisation 90, 240
Rückstoßdämpfung 90

-S-

Schaden 110
siehe auch *Heilung*
Geistiger Schaden 110
Körperlicher Schaden 110
Krankheiten und Toxine 186
MPCP-Schaden 172
Schwarzes IC 171
~ im Astralkampf 147
~ im Matrixkampf 179
Schadensanwendung 111
Schadensniveau (Tabelle) 111
Schadensmodifikatoren 112
Überschreitung des Zustandsmonitors 111
Verletzungsmodifikatoren 89
Zauber 151
Zustandsstufen 112
Schadenscode 33, 110
Niveauwechsel 91
Powerniveau 33, 110
Schadensniveau 33, 110
Schamane (Archetyp) 60
Schamanen 118ff.
Beschwören 139
~fähigkeiten 123
Hexerei 127
~ im Rollenspiel 123
Medizinhütte 123
Naturgeister 123, 139f.
Schamanistische Fetische 133
Schamanistische Tradition 118
Totems 118
Beschreibungen 119ff.
Wahl eines ~ 119
Schnelligkeit, siehe *Attribute*
Schnelle Matrix-Systeme 192
Auswahl des Sicherheitscodes 192
Entwurf des Systemaufbaus 192
Festlegung der Sicherheitsstufen 192
Installieren von Datenwerten 193
Installieren von IC 193
Knotengenerierung 192
Schockwaffen 103
Schrotflinten 95
Sichtverhältnisse 89
Smartbrille 90, 240
Smartgunsysteme 240
Smartverbindung 90, 249
Söldner (Archetyp) 58
Soziale Fertigkeiten 180
siehe auch *Fertigkeiten*
Rassismus und Charisma 182
Spezialisierung, siehe *Fertigkeiten*
Spezielle Fertigkeiten, siehe *Fertigkeiten*
Spielleiter-Hinweise 195ff.
Entwurf eines Abenteuers 196
Gewährung von Karma 199
Schattenlaufen und der Tod 195
Sprachen 74
Sprachfertigkeiten 184
Sprengstoffe (Fertigkeit) 70
siehe auch Seite 97
Sprengwirkungen 97
~ in engen Räumen 97
~ gegen Barrieren 97
Spruchabwehr, siehe *Spruchzauberei*
Sprucherfolgsprobe, siehe *Spruchzauberei*
Spruchzauberei 127, 129
siehe auch *Magie*
Dauer 128, 142, 151
Entdeckung von ~ 132
Entzug 33, 128, 151
Exklusivität 128
Fokusse 137

Hilfshexerei 141
Kraftstufe 33, 128
Magiepool 85
Mehrere Ziele 129
Mindestwurf 151
Objektwiderstand 130
Reichweite 128, 151
Schaden 151
Spruchabwehr 132
Summierung von Zaubern 129
~ und Astralraum 148, 149
Verfahren 129
Entzugswiderstandsprobe 131
Ermittlung der Ergebnisse 131
Flächenwirksame Zauber 130
Leblose Objekte 130
Mindestwürfe 130
Modifikatoren 130
Sprucherfolgsprobe 131
Spruchwiderstandsprobe 131
Zielen von Zaubersprüchen 130
Zauber aufrechterhalten 142
Stammesangehöriger (Archetyp) 64
Stärke, siehe *Attribute* und *Tragkraft*
Steuerpool 85
Zuteilung von ~würfeln 105
Stoß und Niederschlag (Nahkampf) 102
Straßenmagier (Archetyp) 61
Straßensamurai (Archetyp) 62
Straßenschamane (Archetyp) 63
Streudiagramm 97

-T-

Technische Fertigkeiten, siehe *Fertigkeiten*
Totems 119
siehe auch *Schamanen*
Wahl eines ~ 119
Beschreibungen 119ff.
Insekten~ 123
Tragkraft 185
Traumapatches 115, 250
Troll 38
Charaktererschaffung 42, 45

-u-

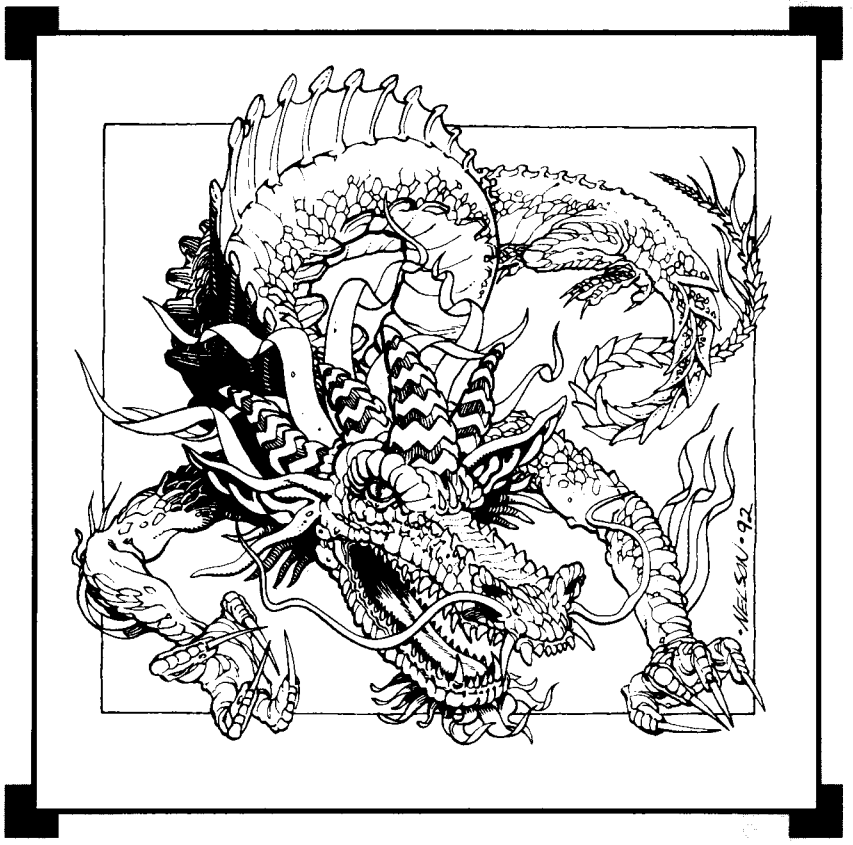
Überraschung 86

-W-

Waffenreichweiten, siehe *Fernkampf*
Bildvergrößerungssysteme 88
Mindestreichweiten 88
Wahrnehmung 185
Entdeckung ritueller Hexerei 136
Entdeckung von Spruchzauberei 132
~ im Astralraum 145
~ in der Matrix 177
Modifikatoren 185
~s-Erfolgstabelle 186
~szauber, siehe *Zauber*
Willenskraft, siehe *Attribute*
Wissensfertigkeiten 183
siehe *auch Fertigkeiten*
Würfelpools 32, 84
Auffrischen der Würfelpools 78
Hinauszögern von Handlungen 79
Critter- ~ 86
Hackingpool 85
Hinausgezögerte Handlungen 79, 80
Kampfpool 84
Karmapool 191
Magiepool 85
Kraftfokusse 138
Spruchabwehr 132
Steuerpool 84
Wurfwaffen 96

-Z-

Zauberer
siehe auch *Magie, Magier, Schamane*
Adepten 45, 124ff.
Charaktererschaffung 40 ff., 118
~, hermetische, siehe *Magier*
~, schamanistische, siehe *Schamane*
Zaubersprüche 151
siehe auch *Magie, Hexerei*
Arten von ~ 127
Heilzauber 127
Illusionszauber 127
Kampfzauber 127
Manazauber 127
Manipulationszauber 127
Physische Zauber 127
Wahrnehmungszauber 127
Charaktererschaffung 43
Anfängliche Sprüche 133
Kraftpunkte 46
Dauer 128, 151
Entzug 128, 151
Erlernen neuer ~ 132
Eingeschränkte Anwendbarkeit 133
Elementargeister (Lernhilfe) 141
Hermetische Fetische 133
Schamanistische Fetische 133
Exklusivität 128
Heilzauber 154
Illusionszauber 155
~ im Astralkampf 148
~ im Astralraum 149f.
Kampfzauber 151
Kraft 128
Manipulationszauber 156
Beherrschungs-Manipulationen 156
Telekinetische Manipulationen 157
Transformations-Manipulationen 157
Mindestwurf 151
Reichweite 128, 151
Schaden 151
Spruchkomponenten 128
Wahrnehmungszauber 152
Zauberfokusse 137
Zauberverzeichnis 151
Zustandsmonitor 32, 111,112
Zwerg 36
Charaktererschaffung 42,45
Zwergensöldner (Archetyp) 53



F·I·N·I·S