



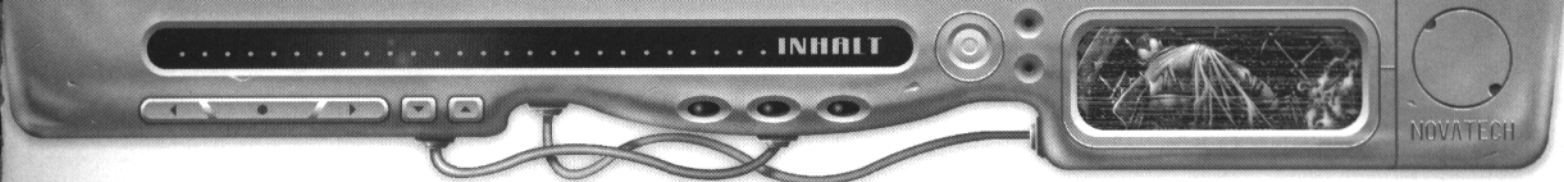
SHADOWRUN KOMPENDIUM

3.01D

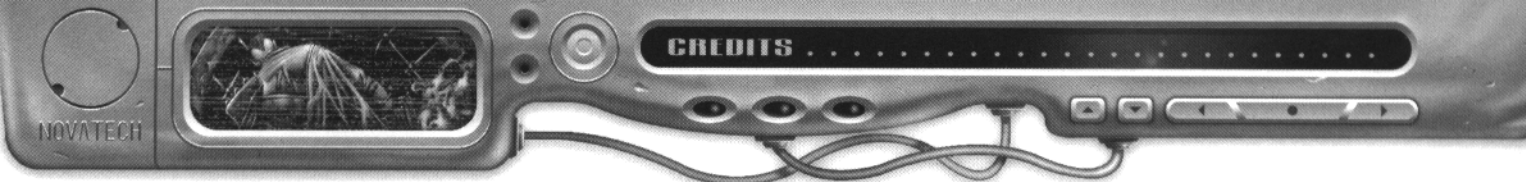


INHALT

EINLEITUNG	5	FERTIGKEITEN UND AUSBILDUNG	44
CHARAKTERERSCHAFFUNG	6	Athletikregeln	44
Das Konzept	6	Klettern	44
Mehr als ein Archetyp	6	Entfesselung	46
Beginnen Sie mit dem Lebenslauf	8	Springen	47
Der Himmel ist die Grenze	9	Heben/Werfen	47
Was man bedenken sollte	10	Laufen	47
Der letzte Schliff	10	Schwimmen	47
Zwanzig Fragen	10	Optionale Ausbildungsregeln	48
Hintergrund	10	Ausbildungszeit	48
Äußere Erscheinung	10	Erlernen einer neuen Fertigkeit	49
Fertigkeiten, Attribute und Ressourcen	12	Wie viele Stunden hat ein Tag?	50
Persönlichkeit	12	Steigerung von Attributen	51
Das Schattenlaufen	13	WIE MAN EINEN SHADOWRUNNER ANHEUERT	52
Aufbaupunktesystem zur Charaktererschaffung	13	CONNECTIONS UND FEINDE	59
Rasse	14	Wie nutzt man Connections optimal?	59
Magie	14	Kontaktpflege	60
Attribute	14	Steigerung von Connectionstufen	60
Fertigkeiten	15	Freunde eines Freundes	62
Ressourcen	15	FFs einsetzen	62
Gaben und Handicaps	15	Auf die Lieferung warten	63
Zuweisung von Gaben und Handicaps	16	Die Wände haben Ohren	63
Einschränkungen	16	Spezielle Connections	64
Handicaps eliminieren	16	Mitglieder von Clubs und Organisationen	64
Eigene Gaben und Handicaps	16	Schieber	65
Attributs-Gaben	17	Internationale Connections	65
Fertigkeits-Gaben und -Handicaps	18	Shadowland	65
Körperliche Gaben und Handicaps	18	Wissen von Connections	66
Geistige Gaben und Handicaps	22	Zum Reden bringen	67
Soziale Gaben und Handicaps	25	Feinde	68
Magische Gaben und Handicaps	27	Feinde erschaffen	68
Matrix-Gaben und -Handicaps	28	Feindcharakteristika	69
Sonstige Gaben und Handicaps	29	Feinde einsetzen	70
Neue Charaktertypen	32	Tod durch einen Feind	71
Ghule	32	Feinde töten	72
Gestaltwandler	34	Neue Connections	72
Metamenschliche Varianten	37	Konzernconnections	73
		Medienconnections	73



Regierungsconnections	73	Extraktion (Entführung)	101
Straßenconnections	73	Fälschung/Betrug	101
Unterweltconnections	74	Krieg	101
Gangboss	74	Kurier/Schmuggelauftrag	101
Indianische Stammesangehörige	74	Leibwächter	101
Informant	75	Objektbeschaffung	101
Konzern-Lohnsklav	75	Sicherheit/Schutz	101
Konzernmann	75	Tailchaser	101
Kopfgeldjägerin	76	Untersuchung	102
Notarzt	76	Wild Thing	102
Reporter	76	Zerstörung	102
Straßencop	77	Ein Wort zu Kampagnen	102
Straßendoc	77	Spielercharaktere	102
Syndikatssoldat	77	Themen	103
Waffenschieber	78	Moral	103
Zivildahnder	78	Umfang	104
ERWEITERTE REGELN	79	Der Ort des Geschehens	104
Karma	79	Der erste Run	104
Gleichgewicht von Karma und Nuyen	79	Charakterentwicklung	105
Karma und die unmoralische Kampagne	80	Frischer Wind	105
Gunst und Schuld	80	Notizbuch	105
Karmapools	82	Das Ende der Kampagne	105
Team-Karma	82	Lösungen verbreiteter Probleme	105
Top-Runner	83	Powergaming	105
Unterlegen	83	Unausstehliche Charaktere	106
Gleichwertig	83	Erhaltung des Spielgleichgewichts	106
Überlegen	84	Decker einbeziehen	107
Übermenschlich	84	Informationsüberlastung vermeiden	108
Unbesiegbar	84	Die letzten Mysterien	108
State-of-the-Art	84	ALTERNATIVE KAMPAGNENKONZEPTE	109
Und so funktioniert es	85	Wo tut's denn weh?	109
Spezialgebiet der SOTA-Entwicklung	85	Charaktererschaffung	110
SOTA-Fortschritt	85	Abenteuerideen	110
Hinter dem SOTA zurückfallen	86	DocWagon-Kampagnen	110
SOTA im Rollenspiel	86	Lächeln, Sie sind auf Sendung!	113
Technologische Sackgasse	87	Charaktererschaffung	113
Ruhestand	87	Abenteuerideen	113
Eine zweite Karriere	87	Medien-Kampagnen	114
Integration neuer Teammitglieder	88	Secret Mission	115
Zusätzliche Sicherheitssysteme	89	Charaktererschaffung	115
DocWagon	90	Abenteuerideen	115
Verträge	91	Special Forces-Kampagnen	115
SPIELLEITUNG	92	Ich bin das Gesetz	116
Die Rolle des Spielleiters	92	Charaktererschaffung	116
Regeln brechen	94	Abenteuerideen	116
Erfolgreiche Abenteuer	94	Kampagnen auf der Seite des Gesetzes	118
Die Prämisse	94	Die Geister, die ich rief	119
Das Ziel	94	Charaktererschaffung	119
Die Opposition	95	Abenteuerideen	119
Komplikationen	95	Magiekampagnen	119
Abenteuer-Entwurf	96	Du bist auf unserem Turf, Penner!	120
Der Ausgangspunkt	96	Erschaffung einer Gang	120
Die Darsteller auswählen	96	Charaktererschaffung	121
Der Entscheidungsbaum	97	Abenteuerideen	122
Wenn alles in die Hose geht	99	Gangkampagnen	122
Nachwirkungen	99	Spezielle Regeln	123
Bezahlung und Belohnung	99	Gangs	124
Abenteuer-Archetypen	100	Die Halloweener	125
Ablenkungsmanöver	100	Die Spiders	126
Anschlag	100	Die Spikes	127
Codierung/Decodierung	100	Die Red Hot Nukes	128
Datenklau	100	Die Night Hunters	129
Deponieren	101	HANDLUNGEN	130
Erpressung	101	CHARAKTERBÖGEN	131
Erzwingung	101	INDEX	135



KOMPENDIUM 3.01D – CREDITS

Autoren der Originaltexte

Zach Bush, Jennifer Brandes, Chris Hepler, Chris Hussey, Jonathan Jacobson, Steve Kenson, Michael Mulvihill, Linda Naughton, Brian Schoner

Revised Edition

Texte überarbeitet und zusammengestellt von
Michael Mulvihill und Robert Boyle

Produktentwicklung

Michael Mulvihill

Lektorat FASA

Robert Boyle, Sharon Turner-Mulvihill

Shadowrun Line Developer

Michael Mulvihill

Redaktion FASA

Donna Ippolito, Sharon Turner Mulvihill, Robert Boyle

Künstlerische Redaktion

Art Director

Jim Nelson

Cover Art

John Zeleznik

Illustrationen

Doug Alexander, Janet Aulisio, Tom Baxa, Joel Biske, Brian Despain, Fred Hooper, Mike Jackson, Larry MacDougall, Jim Nelson, Mike Nielsen, Paolo Parente, Matt Wilson, Mark Zug

HERSTELLUNG FANPRO

Übersetzung aus dem Amerikanischen

Manfred Sanders, Mario Hirdes, Frank Werschke

Redaktion

Frank Werschke

Satz, Layout und Covergestaltung

Frank Werschke

Lektorat

Frank Werschke

Belichtung

DTP-Studio Meyer, Düsseldorf

Druck

Druckerei Krull GmbH, Neuss

BISHER SIND BEI FANTASY PRODUCTIONS FOLGENDE SHADOWRUN-PRODUKTE ERSCHIENEN:

Shadowrun 2.01D	10700	Chrom & Dioxin	10727
Silver Angel 2.01D	10701	Nordamerika-Quellenbuch	10728
Straßensamurai-Katalog	10702	Harlekins Rückkehr	10729
DNA/DOA	10703	Schattenlichter	10730
Asphalttschungel	10704	Kompodium	10731
Mercurial	10705	Almanach der Hexerei	10732
Grimoire	10706	Walzer, Punks & Schwarzes ICE	10733
Flaschendämon	10707	High Tech & Low Life	10734
Deutschland in den Schatten	10708	Handbuch Konzernsicherheit	10735
Schlagschatten	10709	Cyberpiraten	10736
Virtual Realities 2.01D	10710	Konzernkrieg	10737
Dreamchipper	10711	Länder der Verheißung	10738
Königin Euphoria	10712	Spielleiterschirm / Critter	10739
Handbuch der Erwachten Wesen 1:		Shadowrun 3.01D	10740
Nordamerika	10713	First Run	10741
Shadowtech	10714	Schattenzauber 3.01D	10742
Harlekin	10715	Rigger 3.01D (in Vorb.)	10743
Die Universelle Bruderschaft	10716	Arsenal 2060	10744
Rigger-Handbuch	10717	Renraku-Arkologie: Shutdown	10745
Brennpunkte	10718	Mensch und Maschine 3.01D	10746
Seattle-Quellenbuch	10719	Matrix	10747
Kreuzfeuer	10720	Das Jahr des Kometen (in Vorb.)	10748
Drachenjagd	10721	Brainscan	10749
Cybertechnology	10722	Unterwelt-Quellenbuch	10750
Real Life	10723	Kompodium 3.01D	10751
Megakons	10724		

Es handelt sich hierbei um eine Bibliographie und nicht um ein Verzeichnis der lieferbaren Titel; es ist leider unmöglich, alle Titel ständig vorrätig zu halten.

Bitte fordern Sie bei Ihrem Händler oder direkt beim Verlag ein Verzeichnis der lieferbaren Shadowrun-Produkte an. Wir bitten um Ihr Verständnis.

Sollten Sie noch Fragen zu Shadowrun haben, kontaktieren Sie uns unter folgender Adresse:

Fantasy Productions GmbH,
Postfach 1416,
40674 Erkrath

oder unter [HTTP://WWW.FANPRO.COM/](http://www.fanpro.com/)

Shadowrun® ist ein eingetragenes Warenzeichen der FASA Corporation.

Shadowrun Companion® ist ein Warenzeichen der FASA Corporation.

Copyright © 1999 by FASA Corporation.

Copyright der deutschen Ausgabe © 2001 by Fantasy Productions GmbH, Erkrath, Germany.

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

ISBN 3-89064-751-0

Printed in Germany

1 2 3 4 5 6 06 05 04 03 02 01

EINLEITUNG

Anders als andere Shadowrun-Produkte konzentriert sich der Inhalt des *Shadowrun-Kompendium 3.01D* nicht auf ein einziges Thema oder einen Themenbereich. Dieses Buch befasst sich mit vielen Aspekten des Shadowrun-Spiels und -Universums und präsentiert Spielern und Spielleitern viele neue Informationen. Zusätzlich zu mehr Flexibilität bei der Charaktererschaffung und bei Aufbau von Kampagnen enthält es neue optionale Regeln und kreative Ideen und Lösungen für alltägliche Probleme am Spieltisch.

Viele Ideen, die in der ersten Auflage dieses Buches – *Shadowrun-Kompendium: Jenseits der Schatten* – zu finden waren, sind mittlerweile in *Shadowrun 3.01D* eingeflossen. Deshalb war es nötig, das Kompendium zu aktualisieren und neues Material hinzuzufügen.

Das *Shadowrun-Kompendium 3.01D* führt die Spieler durch das Leben eines Shadowrunners, von der Charaktererschaffung bis zum Ruhestand. Das Kapitel *Charaktererschaffung* gibt Hinweise und Tipps, wie man sich einen abgerundeten Charakter erstellen kann, komplett mit detaillierter Hintergrundgeschichte. Des weiteren finden Sie ein Punktesystem zur Charaktererschaffung, das auch die Optionen bietet, Otaku, Ghule, Gestaltwandler und Metavarianten zu kreieren. Dieses Kapitel enthält darüber hinaus sogenannte Gaben und Handicaps, mit denen viele unterschiedliche Charakterzüge und Eigenschaften bietet und den Spielern hilft, einen jeden Charakter wirklich einzigartig zu machen.

Das Kapitel *Fertigkeiten und Ausbildung* konzentriert sich nun hauptsächlich auf die Athletik-Fertigkeit und ihre vielen möglichen Spezialisierungen wie Schwimmen, Springen, Laufen oder sogar Entfesselung. Hier finden Sie auch weitere Regeln für die Steigerung von Attributen und Fertigkeiten.

Die Connections der Spielercharaktere waren schon immer ein wichtiger, aber zu wenig genutzter Teil des Shadowrun-Universums. *Connections und Feinde* enthält Vorschläge, die Rolle dieser Nichtspielercharaktere (NSC) auszuweiten; das reicht von der Erschaffung von NSC über den wichtigen Unterschied, wie viel eine Connection weiß und wie viel sie preisgeben will, bis zu den Bemühungen, das Vertrauen einer Connection zu gewinnen und zu behalten. Die Spieler können ihre Kontakte auch durch *Freunde von Freunden* verzweigen, was den Informationsquellen der Charaktere zusätzliche Tiefe verleiht. Zudem beschreibt dieses Kapitel einige weniger traditionelle Connections, wie zum Beispiel das Shadowland-Netz. *Connections und Feinde* präsentiert außerdem Regeln, mit denen man Feinde erschaffen kann – NSC, die für den Umgang mit dem Charakter weniger erfreuliche Gründe haben –, sowie Hinweise, wie diese NSC in das Spiel eingebracht werden können.

Das Kapitel *Zusätzliche Regeln* stellt optionale Regeln für Karma vor. Diese Varianten umfassen Regeln für Gunst und Schuld sowie Richtlinien für Charakterentwicklung in unmoralischen (Karma-losen) Kampagnen. Außerdem bietet dieses Kapitel ein System zur Wertegenerierung von berühmten NSC oder speziellen Gegnern der Shadowrunner. Zusätzlich zu diesem Material befinden sich hier die State-of-the-art-Regeln, die dem Spielleiter erlauben, die Technologiekurve in seinen Kampagnen zu kontrollieren, Regeln für DocWagon sowie noch mehr Informationen zum Thema Sicherheitssysteme, die den Runnern das Leben schwer machen können.

Spielleitung bietet Spielleitern einen Rahmen und Grundriss für den Entwurf eigener Szenarios, Abenteuer und Kampagnen, inklusive Richtlinien für die Bezahlung der Runner für verschiedene Arten von Aufträgen. *Alternative Kampagnenkonzepte* zeigt dem Spielleiter, wie alternative Kampagnen entworfen und durchgeführt werden können, und enthält Beispiele von SC-Gruppen wie DocWagon-Einsatzteams oder Lone-Star-Teams. Zudem finden sich hier Regeln für die Erschaffung von Straßengangs und Gangmitglieder-Charakteren, Vorschläge für die Einbindung von Gangs in eine Shadowrun-Kampagne und detaillierte Beschreibungen von fünf Seattle-Gangs als Beispiele für mögliche Gangabenteuer.

EIN WORT DES ENTWICKLERS

Das *Shadowrun-Kompendium* ist eines meiner Lieblingsbücher. Als die erste Version herauskam hat es Optionen für Bereiche des Spiels geliefert, von denen kaum einer wusste, dass sie überhaupt existieren, wie die Metavarianten und die alternativen Kampagnenkonzepte. In diesem Buch wurde auch einer meiner Lieblingscharaktere vorgestellt – Lord Torgo – sowie Gaben, Handicaps und das Konzept der Feinde. All dies hat meinen Job als Spielleiter spannender und interessanter gemacht. Darüber hinaus hat es vielen Spielern weiter, die Fragen hatten zu Theorie, Regeln, dem Leiten von Spielrunden und diversen Problemlösungen weitergeholfen.

Das *Shadowrun-Kompendium* war die erste Waffe auf meiner Queste, Shadowrun zu stärken, und dem Spiel neue Horizonte zu öffnen. Glücklicherweise hat es funktioniert. Das Buch barg Informationen für Neulinge am Spieltisch in Form von neuen Optionen für die Charaktere, die Spielleiter und deren Kampagnen, sowie für alteingesessene Fans, die endlich die Regeln und Klarstellungen bekamen, nach denen sie schon Jahre lang verlangten. Wie ich schon in der ersten Einleitung geschrieben habe, war das Kompendium nie als neue Auflage der Regeln gedacht, lediglich als Möglichkeit, für alle Fans effiziente Antworten zu liefern.

Rückblickend betrachtet kann man sagen, dass wir anscheinend einen besseren Job gemacht haben, als ich je erwartet hätte, denn als es Zeit wurde, über eine wirkliche Neuauflage der Regeln in Form von *Shadowrun 3* nachzudenken, konnten wir gut ein Drittel des ersten Kompendiums direkt in das neue Regelbuch übernehmen. Glücklicherweise hat *Shadowrun* einen sehr lebendigen Hintergrund, und wir bekommen regelmäßig Meinungen und Kommentare zugesandt, so dass wir immer neue Ideen haben, die wir integrieren können, oder auf alte Regeln stoßen, die wir überarbeiten können. Mit anderen Worten: Diese neue Ausgabe des *Shadowrun-Kompendiums* enthält noch mehr wertvolle Tipps und Optionen, als sein Vorgänger. Anstatt einfach nur Regeln auf den neuesten Stand zu bringen, waren wir so in der Lage, Informationen zu liefern und zu aktualisieren, die ursprünglich in Quellenbüchern zu finden waren, die mittlerweile nicht mehr erhältlich sind.

Das *Shadowrun-Kompendium* ist nun also auch auf dem neuesten Stand und bereit für ein wenig Action in den Schatten ...

Wie immer ... Habt Spaß! Spielt Shadowrun!

CHARAKTERERSCHAFFUNG



Dieses Kapitel enthält Vorschläge, die Shadowrun-Spielern dabei helfen sollen, interessante, realistische und gut spielbare Runnercharaktere zu erschaffen. Neben diesen Optionen zum Charaktererschaffungssystem werden auch optionale Regeln zur Erschaffung von Gestaltwandler-Charakteren und weiteren Metatypen-Varianten angeboten.

DAS KONZEPT

Wen wollen Sie spielen? Das ist die erste und wichtigste Frage, die Sie beantworten müssen, bevor Sie beginnen, Ihren Charakter zu erschaffen, denn Ihr Charakter kann praktisch alles verkörpern, was Sie sich vorstellen können. Sie können Ihren Charakter nach einer Figur aus einem Film, einem Buch, einem Theaterstück modellieren; nach jemandem, den Sie persönlich kennen, oder jemandem aus den Nachrichten; nach einer historischen oder mythischen Figur; oder sogar nach Ihnen selbst – die Möglichkeiten sind unbegrenzt.

Überlegen Sie sich, was für eine Person Sie im Spiel gerne „sein“ wollen – ein unbedarfter Frischling, der gerade aus Konstadt kommt, ein abgestumpfter Straßenpunk, der sein ganzes Leben lang andere Leute für etwas zu essen fertig gemacht hat, ein desillusionierter, brutaler Ex-Cop etc. Was motiviert Ihren Charakter – ist sie nur hinter dem Geld her? Will er den Unterdrückten der Sechsten Welt die Revolution bringen? Ist sie eine Psychopathin, die sinnlose Gewalt liebt? Will er einfach nur über die Runden kommen?

MEHR ALS EIN ARCHETYP

Wie die meisten Rollenspiele neigt auch Shadowrun dazu, Spieler eine Unmenge Zeit dabei zubringen zu lassen, die Werte für ihre Charaktere zu berechnen. Sie verzweifeln bei der Wahl der Attribute, versuchen, die bestmögliche Effizienz aus jedem Fertigkeitspunkt zu quetschen, zerbrechen sich stundenlang den Kopf über jeden einzelnen Ausrüstungsgegenstand, und erschaffen so eine perfekte, gefährliche Kampf- (oder Decking- oder Zauber-) Maschine. Schließlich schieben sie den Stapel Quellenbücher und Schmierpapier beiseite und reichen den vollständig ausgefüllten Charakterbogen stolz dem Spielleiter, der ihn sich ansieht und fragt: „Aha, und was ist das für einer?“

„Äh, naja“, sagt der Spieler, „er ist ein Straßensamurai, weißt du? Äh ... halt so'n eisenharter, furchtloser, ehrenhafter ... äh, ein Straßensamurai.“

Oder: „Sie ist eine typische Deckerin, ziemlich gut in ihrem Job, aber in allem anderen nicht so berauschend.“





Oder: „Mein Katzenschamane? Er ist, äh ... (Geräusch von umgeblätterten Seiten) ... 'verstohlen, eitel, gerissen und manchmal grausam'. Yeah, genau.“

Warum verbringen so viele Spieler so viel Zeit mit Kanonen, Ausrüstung und Werten ihrer Charaktere, aber so wenig mit deren Persönlichkeit? Kämpfen mag aufregend sein, aber den gleichen Thrill kann man auch in der nächsten Spielhalle erleben. Rollenspiele haben viel mehr zu bieten als Mord und Totschlag. Sie erlauben den Spielern, in eine Rolle zu schlüpfen, zu Figuren in ihren eigenen Stücken zu werden. Deshalb ist das grundlegende Konzept eines Charakters so wichtig. Hintergrund, Motivation, Persönlichkeit – all das macht einen Charakter interessant. Und je interessanter und unverwechselbarer Sie Ihre Rolle gestalten, desto mehr werden Sie – und die anderen in Ihrer Spielrunde – das Spiel genießen.

Der Platz eines Charakters in einem Shadowrun-Team wird von seiner Persönlichkeit mindestens ebenso stark bestimmt wie von seinen Fähigkeiten. Charaktere, die spieltechnisch gesehen sehr ähnlich sind, können in Verhalten und Effektivität sehr unterschiedlich sein, abhängig von ihrer Persönlichkeit und wie sie von den Spielern dargestellt werden. Nehmen wir einmal einen der grundlegenden Charaktertypen, den „Typen mit massenhaft kampforientierter Cyberware“. Die Shadowrun-Grundregeln allein bieten schon vier Varianten dieses Themas an: Straßensamurai, Leibwächter, Ehemaliger Konzernmann und Söldner. Diese Charaktere weisen alle die gleichen Grundelemente auf: Reflexbooster, Smartverbindungen, hervorragende körperliche Werte und mindestens eine große Knarre. Tatsächlich könnte man die Werte des Straßensamurai problemlos auch für die anderen Charaktere verwenden, das würde keinen großen Unterschied machen. Was also unterscheidet diese Charaktere voneinander? Jeder folgt einer anderen Einstellung, einer anderen Sicht der Welt.

Der Straßensamurai ist ein urbanes Raubtier, das Ehre, Loyalität und Ansehen gegen die Notwendigkeit abwägt, in den grausamen Straßen zu überleben. Die Leibwächterin ist dazu ausgebildet, als Kugelfang für ihre Klienten zu dienen. Ihre Hauptziele mögen sich geändert haben, seit sie in den Schatten läuft, aber sie ist immer noch bereit, ihr Leben dafür einzusetzen, um ihre Ziele zu erreichen. Anders als der Samurai jedoch würde sie niemals für die Ehre sterben. Der Ehemalige Konzernmann hat seinen Konzern verlassen, aber er ist immer noch so hart, wie er sein muss, um seinen Job zu erledigen und zu überleben. Wenn das bedeutet, jemanden umzulegen, so tut er es, ohne mit der Wimper zu zucken. Vielleicht bereut er es hinterher, aber so ist das in diesem Job, Sweetheart. Die Söldnerin hat zwei Ziele: ihre Nuyen verdienen und lange genug am Leben bleiben, um sie auszugeben. Sicher geht sie Risiken ein, aber nur, wenn es notwendig ist. Bei jedem ihrer Schritte hat sie ihren Blick immer fest auf ihre Ziele gerichtet. Sie mag mit deinen Beweggründen und Strategien übereinstimmen, aber sie wird niemals umsonst arbeiten.

Es sind diese Unterschiede der Persönlichkeiten – nicht der Name des Archetyps oben auf der Seite, nicht die Werte –, die diese vier ähnlichen Charaktertypen unterscheiden. Die Beispiele zeigen nur sehr oberflächliche, stereotype Charakterisierungen, aber schon diese kargen Persönlichkeitsprofile sagen mehr über die Charaktere aus, als die Werte allein.

Wenn Sie Ihren nächsten neuen Charakter erschaffen, versuchen Sie, etwas mehr Zeit mit den Zwanzig Fragen beginnend auf Seite 10 zu verbringen. Wenn Ihr Charakter im Verlauf der Spielsitzungen eine stärkere, unverwechselbarere Persönlichkeit entwickelt, werden Sie wahrscheinlich seinen Hintergrund noch mehr ausmalen wollen, aber für den Anfang bieten diese Richtlinien Ihnen einen guten Rahmen, um Ihrem Charakter Leben

einzuhauchen. Welche dieser Fragen Sie auch beantworten wollen, fragen Sie sich immer, warum der Charakter jede Entscheidung gefällt hat. Warum hat Ihre ehemalige Lohnmagierin ihren bequemen Forschungsjob hingeschmissen, um in den Schatten zu laufen, wo sie in billigen Sarghotels wohnt und ständig in Deckung hechten muss? Warum hat Ihr Decker seine gesamten Ersparnisse in einen einzigen, zwei Kilo schweren Klumpen Elektronik gesteckt? Warum hat Ihr Straßenschamane den Weg Alligators gewählt? (Hinweis: Die richtige Antwort lautet *nicht*: „um +2 Würfel auf Kampf- und Wahrnehmungszauber zu bekommen“!)

BEGINNEN SIE MIT DEM LEBENS LAUF

Sie können bei der Erschaffung eines stimmigen Charakters noch einen Schritt weitergehen, indem Sie sich den Hintergrund des Charakters überlegen, bevor Sie mit der Festlegung der Werte beginnen. Statt die Charaktererschaffung damit zu beginnen, dass Sie sich sagen „ich will einen Rigger spielen“ und dann einen Hintergrund ausmalen, der zu seinen gewünschten Eigenschaften passt, erschaffen Sie den Hintergrund zuerst und wählen die Eigenschaften des Charakters entsprechend seiner Lebensgeschichte aus. Das folgende Beispiel zeigt, wie zwei Runner, die mit den gleichen Voraussetzungen beginnen, sich durch ihren Lebenslauf zu sehr unterschiedlichen Charakteren entwickeln können.

Stellen Sie sich vor, Sie wollen Ihren Charakter als menschliche Riggerin erschaffen, die schon in jungen Jahren ein starkes Interesse an Fahrzeugen zeigte. Der logische Ausgangspunkt ist, zunächst einmal festzulegen, wie ein Kind überhaupt mit Fahrzeugen zu tun bekommt. Stellen Sie sich vor, Charakter A ist die Tochter eines hohen Konzernmilitärs und war schon immer fasziniert von den T-Birds und Hubschraubern, die sie jedes Mal zu Gesicht bekam, wenn sie ihren Vater in seinem Stützpunkt besuchte. Zuhause verbrachte sie einen Großteil ihrer Freizeit damit, Flugsims zu spielen und Kriegsvideos anzusehen. Als sie ihre Konzerneignungstests machen musste, erreichte sie hohe Prozentwerte in den Bereichen Fahrzeuge, räumliche Wahrnehmung und Elektronik, was sie zu einer hervorragenden Kandidatin für den Luftfahrtzweig des Kons machte. Mit dem Segen ihres Vater trat sie in den Militärdienst ihres Konzerns ein.

Charakter B andererseits wuchs in den grausamen Straßen der Barrens auf. Zu ihrer eigenen Sicherheit trat sie in die Go-Gang ihres Bruders ein, wo sie lernen musste, wie man fährt – und kämpft –, um zu überleben. Die Go-Gang erledigte die üblichen kleinen Jobs für den lokalen Yakuza-Clan, und Charakter Bs Talent und ihr Hunger nach Erfolg erregten bald die Aufmerksamkeit des *Oyabun*. Er rekrutierte sie für weniger wichtige Botengänge des Clans, und aufgrund ihrer Zuverlässigkeit übertrug er ihr zunehmend Jobs, die mehr Verantwortung und Vertrauen erforderten. Nach ein oder zwei Jahren rekrutierte die Yakuza Charakter B als einfachen Soldaten.

Sobald Sie die Grundlagen für den Hintergrund gelegt haben, sollten Sie sich einige der frühen Veränderung überlegen, denen sich der Charakter unterzogen haben mag. Zum Beispiel braucht jeder Rigger irgendwann einmal Cyberware, zumindest eine Fahrzeugkontrollereinrichtung. Solche Wendepunkte im Leben sind gute Gelegenheiten, die Gedanken und Motivationen Ihres Charakters zu erklären. Wie *fühlt* sich Ihr Charakter mit einem Computer im Kopf? Charakter A wird bei einem solchen Schritt wahrscheinlich wenige Bedenken haben. Sie arbeitet in einer Hightech-Umgebung, unter lauter Experten, die Zugriff auf all die Top-Cyberware haben, die sie für ihren Job brauchen, und daher ist sie wahrscheinlich nur zu bereit, sich unter das Laserskalpell zu begeben, um ihre Karriere zu pushen. Charakter B andererseits hat vielleicht Angst, sich die Riggerkontrolle implantieren

zu lassen. Aber wenn die Yakuza – zu diesem Zeitpunkt ihre einzige Möglichkeit, aus dem Dreck zu kommen – ihr klarmachen, dass ein weiteres „Beschäftigungsverhältnis“ nur möglich ist, wenn sie Cyberware akzeptiert, dann mag ihr nichts anderes übrigbleiben, als sich trotz ihrer Ängste der Operation zu unterziehen. Das Ergebnis kann sein, dass sie ihre Tech nie richtig akzeptiert und sich vielleicht sogar weigert, weitere Implantate anzunehmen.

Nach der frühen Lebensgeschichte Ihres Charakters sollten Sie sich Gedanken darüber machen, wie er oder sie Shadowrunner wurde. Charakter A zum Beispiel bräuchte einen ziemlich dramatischen Grund, um sich gegen die Konzernwelt ihrer Jugend zu stellen. Vielleicht weigerte sich ihr Vater, einen Befehl, den er moralisch nicht verantworten konnte, zu befolgen, woraufhin ihn Konzernoffizielle vor ein Kriegsgericht stellten und ihn unehrenhaft entließen. Oder vielleicht versuchte ein konkurrierender Konzern, ihn zu 'rekrutieren', und sein bisheriger Arbeitgeber brachte ihn lieber um, als ihn ziehen zu lassen. Beide Ereignisse würden Charakter A schockieren und desillusionieren, und es könnte gut sein, dass sie aus Bitterkeit und Rachsucht in die Schatten geht.

Charakter B dagegen wuchs als Mitglied einer Go-Gang auf der Straße auf, und ihre Aufgabe als Yakuza-Kurier brachte sie mit den Schatten in Kontakt. Möglicherweise war es für sie nur eine natürliche Reaktion, sich gegen die Konzerne zu wenden, als ein Konzerneinsatzkommando die Gang ihres Bruders als Reaktion auf irgendwelchen belanglosen Vandalismus oder als Ablenkung für eine verdeckte Operation auslöschte. Ihre Entscheidung, in den Schatten zu laufen, könnte aber auch genauso gut auf massiver Werbung seitens einiger Shadowrunner-Freunde beruhen, oder auf der falschen Annahme, das 'glanzvolle' Leben eines Shadowrunners wäre ein Schritt nach oben. Charakter Bs Leben in den Schatten würde zudem eine ganz andere Dimension annehmen, wenn die Yakuza nicht mit ihrer Entscheidung einverstanden wären!

Jetzt, nachdem Sie sich überlegt haben, wie Ihr Charakter in den Schatten landete, können Sie das Regelwerk herauskramen und ihre Werte festlegen. Die logische Zuweisung für Charakter A wäre Priorität A für Ressourcen, B für Fertigkeiten und C für Attribute. Sie hat wahrscheinlich nicht gerade wenig militärische Cyberware, Sachen wie Headwarefunk, Cryptoschaltkreise und ähnliche Komm-Tech. Ihre Fertigkeiten liegen vor allem im Bereich militärische Hubschrauber, Flugzeuge, Drohnen und T-Birds und umfassen auch Taktik und vielleicht auch Führung, jedoch nur minimale Selbstverteidigungs-Fertigkeiten, denn sie wurde nicht dazu ausgebildet, außerhalb ihres Fahrzeuges zu operieren. Ihre Connections stammen hauptsächlich aus den Bereichen Konzern und Militär.

Die Prioritäten für Charakter B, das ehemalige Go-Gang-Mitglied, werden vielleicht am besten als Attribute A, Ressourcen B und Fertigkeiten C zugewiesen. Ihre einzige Cyberware ist möglicherweise die Riggerkontrolle, vielleicht hat sie noch einen Sporn oder eine Smartverbindung oder andere persönliche Verteidigungscyberware, die ihr hilft, in den Straßen zu überleben. Ihre Fahrzeugfertigkeiten drehen sich um Autos und Motorräder, wobei sie von größeren und teureren Fahrzeugen weniger Ahnung hat. Sie besitzt jedoch bessere persönliche Verteidigungsfertigkeiten als Charakter A, da sie sich in ihrer Jugend mehr auf sich selber als auf Kollegen verlassen musste. Ihre Connections umfassen Gang, Yakuza und andere Straßenleute und -gruppierungen.

Nachdem Sie die Werte Ihres Charakters festgelegt haben, können Sie dessen Persönlichkeit bestimmen, basierend auf der Lebensgeschichte. Das mag nicht besonders wichtig erscheinen, aber die Persönlichkeit Ihres Charakters legt fest, wie er oder sie in bestimmten Situationen agiert und reagiert. Zum Beispiel

würde Charakter As militärischer Hintergrund für eine disziplinierte, lehrbuchhafte Mentalität sorgen – manchmal handelt sie sogar etwas zu sehr schematisch und unflexibel. Als Runnerin will sie klar definierte Ziele und ist nur widerstrebend bereit, während eines Runs die Pläne zu ändern. Sie hat kein Verständnis für Plünderungen, Streitigkeiten im Team und anderes unprofessionelles Verhalten – sie erwartet, dass die anderen Teammitglieder die gleiche professionelle Disziplin aufbringen wie sie. Sie ist bereit, Befehle zu geben oder auszuführen.

Charakter Bs Kindheit auf der Straße hat sie unabhängig, willensstark und stur gemacht. Charakter B ist weniger diszipliniert als Charakter A, aber dafür flexibler und in der Lage, sich spontan veränderten Situationen anzupassen. Es ist weniger ihr Ding, geduldig im Lastwagen zu warten und die Drohnen zu lenken, während der Run im vollen Gange ist.

DER HIMMEL IST DIE GRENZE

Dieses Hintergrund-orientierte Herangehen an die Charaktererschaffung illustriert eine der Stärken des Shadowrun-Charakter-systems – es wird nicht durch Charakterklassen eingeschränkt. Während andere Rollenspielsysteme abgegrenzte Charakterklassen vorweisen, die nur eingeschränkt kombiniert werden können, sind beim Charaktererschaffungssystem von Shadowrun dem Spieler nur durch seine eigene Vorstellungskraft Grenzen gesetzt. Im vorangegangenen Beispiel kombiniert Charakter A die Archetypen Riggerin, Ehemaliger Konzernmann und Ehemaliger Armeeoffizier, während Charakter B die Riggerin mit dem Gangmitglied kombiniert. Da Shadowrun-Charaktere nicht durch Klassen eingeschränkt sind, können sie jede Fertigkeit oder Fähigkeit haben, die die Spieler wollen und der Spielleiter erlaubt. Tatsächlich kombinieren die besten Shadowrun-Charaktere, wie auch die interessantesten *realen* Menschen, viele verschiedene 'Rollen' zu einem abgerundeten Ganzen.

Die Archetypen in *Shadowrun 3.01D (SR3.01D)* und den Regelerweiterungen repräsentieren einige der wichtigsten Charaktertypen dieser Spielwelt. Sie sind Beispiele, nicht mehr. Sie erlauben unerfahrenen Spielern, sich in das Spiel zu stürzen und Spaß zu haben, ohne sich stundenlang mit Charaktererschaffung zu beschäftigen, aber es sind im Grunde eindimensionale Charaktere – was sie weniger interessant macht als Charaktere, die von Spielern erschaffen werden. Also zögern Sie nicht, die Archetypen und bekannten Stereotypen hinter sich zu lassen, wenn Sie einen Shadowrun-Charakter erschaffen – Vielfalt ist die Würze des Lebens, und ein einzigartiger, reichhaltiger Charakter wird für alle Mitspieler eine Bereicherung sein.

Denken Sie zum Beispiel einmal über die Möglichkeiten nach, die ein Detektiv hat, der gleichzeitig Magier ist. Stellen Sie sich das Potential eines Geheimnisse witternden Schlangenschamanen vor, der gleichzeitig Nachrichtenreporter ist; einen Hai-Schamanisten-Killer; oder einen Decker, der soviel Gefallen an seinem 'Drei Musketiere'-Realitätsfilter findet, dass er tatsächlich ein guter Degenfechter wird. Lassen Sie Ihrer Phantasie freien Lauf. Eine einfallsreiche Hintergrundgeschichte eröffnet vielfältige Möglichkeiten – und es macht auch mehr Spaß, als einen Charakter nur um einen Satz von Werten herum aufzubauen.

Die Hintergrund-orientierte Charaktererschaffungsmethode kann obendrein Dutzende von Ideen liefern, wie die Charaktere in ein Abenteuer involviert werden. Angenommen in Ihrer Gruppe gibt es einen Magier, der eine kleine Schwester hat. Die scheinbar alltägliche Konzernextraktion, in die Ihr Team verwickelt ist, kann plötzlich viel interessanter sein, wenn der biotechnische Ingenieur, der das Objekt der Extraktion ist, zufällig gerade an einem Heilmittel für die mysteriöse Krankheit arbeitet, an der die Schwester des Magiers leidet. Oder vielleicht gibt es in Ihrer Spielrunde einen Straßenschamanen, der ein kleines Gebiet der



Barrens zu seinem urbanen Protektorat erklärt hat. Wenn ein Megakon die Gegend aufkauft und die Abreißbagger kommen, um Platz für neue Wohnblöcke zu schaffen, wird der Schamane dann versuchen, um seine Schutzzone zu kämpfen, oder wird er versuchen, 'seine' Leute woanders hinzuführen? Und werden die anderen Charaktere seines Teams ihm helfen?

Diese Art von Abenteuern kann eine erfrischende Abwechslung zu den üblichen von Schiebern arrangierten Jobs bringen und den Spielercharakteren Möglichkeiten eröffnen, direkter auf die Spielwelt einzuwirken. Wenn die Spieler interessante Hintergrundgeschichten zu ihren Charakteren finden, sind sie nicht allein vom Spielleiter abhängig, um interessante Runs aufzutun. Die Persönlichkeiten und Motive der Charaktere und wichtige Ereignisse in ihrem Leben können Abenteuer hervorbringen und für ein vielfältigeres, weniger vorhersagbares Spiel sorgen.

WAS MAN BEDENKEN SOLLTE

Die Spielleiter legen das Verhältnis jedes Charakters zum Rest der Shadowrun-Welt fest, sobald das Spiel beginnt, daher sollten Spieler und Spielleiter bei der Charaktererschaffung zusammenarbeiten. Dadurch wird verhindert, dass die Spieler ihren Spielleiter mit Charakterelementen überraschen, die letztere nicht in ihrer Kampagne haben wollen, außerdem verringert das die Chance, dass der Spielleiter einen Charakter, den ein Spieler erschaffen hat, nicht zulässt.

DER LETZTE SCHLIFF

Wenn die Zahlenwerte schließlich stehen, sollten Sie Ihrem Charakter durch einen biographischen Abriss den letzten Schliff geben. Anschließend kann der Spielleiter den Charakter in das Spiel einführen.

Ein biographischer Abriss fasst all die Informationen über den Hintergrund zusammen, den Sie für Ihren Charakter erschaffen haben. Erzählen Sie dem Spielleiter so viel wie möglich über Ihren Charakter. Das ist *die* Gelegenheit für Sie, herumzuspinnen. Es ist Ihr Charakter, also kann er jede Geschichte haben, die Sie ihm geben wollen – keine Regeln, Prioritäten oder Werte, um die Sie sich sorgen müssten. Und wieder einmal ist es eine gute Idee, von den Zwanzig Fragen beginnend auf dieser Seite auszugehen.

Wenn Sie schließlich einen Charakter aus Fleisch und Blut vor sich haben, kann der Spielleiter sich überlegen, wie der neue Runner in das Spiel eingeführt werden soll. Eine Geschichte, bei der der Charakter seine Stärken und Schwächen demonstrieren kann, ist eine interessante, glaubwürdige Einführung, vor allem, wenn diese Geschichte auch den anderen Charakteren eine Möglichkeit bietet, sich zu profilieren. Die Geschichte sollte auch Situationen enthalten, in denen die Charaktere gezwungen sind, zusammenzuarbeiten. Unter *Integration neuer Teammitglieder* auf Seite 88 finden Sie Vorschläge, wie neue Runner in bestehende Gruppen eingeführt werden können.

ZWANZIG FRAGEN

Bei der Erschaffung eines Charakters empfehlen wir Ihnen, sich die folgenden Zwanzig Fragen zu stellen, um einige Details auszuarbeiten. Wir sind dabei davon ausgegangen, dass einige grundlegende Gesichtspunkte – Geschlecht, Rasse, magische Begabung usw. – bereits geklärt sind. Diese grundlegenden Charakterelemente sind für den Erschaffungsprozess wichtig und sollten daher vor der Erschaffung entschieden werden.

Die folgenden Fragen müssen keineswegs in der angegebenen Reihenfolge abgearbeitet werden; beginnen Sie ruhig mit einer Frage, zu der Ihnen eine spontane Antwort einfällt, und beschäftigen Sie sich dann nach und nach mit den restlichen Fragen.

HINTERGRUND

Woher stammt Ihr Charakter?

Diese Frage soll Ihrem Charakter einen sozialen Hintergrund verschaffen. Die Antwort soll zudem als Rahmen für die Beantwortung einiger anderer Fragen dienen. Seien Sie genau. Nennen Sie nicht einfach eine Stadt oder ein Land, sondern geben Sie die genaue Gegend an. Zwei Charaktere, die in Seattle aufgewachsen sind, können aus völlig unterschiedlichen sozialen Umfeldern stammen; der eine mag in den Barrens um sein Überleben gekämpft haben, während der andere aus der behüteten Konzernstruktur der Renraku-Arkologie (vor dem „Zwischenfall“ ...) kommt. Verwenden Sie *New Seattle* und anderes Quellenmaterial, um mehr über bestimmte Stadtviertel oder Lokalitäten zu erfahren.

Hat Ihr Charakter eine Familie?

Dies ist eine wichtige Frage, die oft im Rollenspiel vernachlässigt wird. Eine Familie kann sehr wichtig für das Bild eines Charakters sein. Stellt Ihre Familie Anforderungen an Sie und Ihre Zeit? Weiß Ihre Familie, dass Sie in den Schatten laufen, oder haben Sie sich so sehr von Ihren Verwandten entfremdet, dass Sie nicht einmal mit ihnen reden? Sind Sie mit bestimmten Vorstellungen und Überzeugungen großgeworden, haben sich jetzt jedoch dagegen gewendet? Arbeiten womöglich Verwandte von Ihnen bei der Gegenseite (vielleicht ein Onkel bei LoneStar) oder bringt Ihr Lebensstil Ihre Familie gar in Gefahr?

Eine andere Überlegung ist die Frage, ob Ihr Charakter jemals verheiratet war oder sogar Kinder hat. Wenn ja, wo sind sie jetzt? Hat Ihr Charakter zur Zeit eine Beziehung? Mehrere Beziehungen? Ist er oder sie auch ein Runner? Wie wirkt sich Ihre Karriere auf diese Beziehung aus?

Hat Ihr Charakter einen ethnischen Hintergrund?

Die Antwort auf diese Frage hängt mit den obigen Fragen zusammen. Die Volkszugehörigkeit Ihres Charakters wirkt sich stark auf seinen kulturellen Hintergrund aus. Sind Sie in einem fremden Land aufgewachsen oder waren Ihre Eltern Einwanderer? Sind Sie in einem kulturell eigenständigen Umfeld aufgewachsen oder haben Sie den Lebensstil Ihrer jetzigen Umwelt angenommen? Die UCAS sind noch immer ein kultureller Schmelztiegel, und Ihr ethnischer Hintergrund sollte sich in der Regel auf Ihre Lebensgeschichte und Ihr Aussehen auswirken, ebenso darauf, wie Sie von anderen gesehen werden. Trotz der Auswirkungen des Erwachens existieren ethnischer Rassismus und Vorurteile in manchen Gegenden immer noch, wenn sie auch gegenüber metamenschlichen Ressentiments an Bedeutung verloren haben.

ÄUSSERE ERSCHEINUNG

Wie sieht Ihr Charakter aus?

Überlegen Sie sich eine Kurzbeschreibung der körperlichen Erscheinung Ihres Charakters, inklusive Größe und Gewicht und Farbe von Haut, Augen und Haar (soweit vorhanden). Sind Sie ein ungewöhnlich großer Zwerg oder ein Troll, der so kleinwüchsig ist, dass er fast wie ein Ork aussieht? Sind Sie athletisch und gut gebaut oder untergewichtig und dürr? Die Beschreibung des Aussehens umfasst sowohl das natürliche Erscheinungsbild Ihres Charakters als auch alle sichtbaren Modifikationen wie Cyberware, Tätowierungen, Piercings, Narben usw. Was ist mit dem grünen Irokesenschnitt... oder den maßgefertigten Marken-Cyberaugen? Sind diese Merkmale individuelle Kennzeichen? Sehen Sie einem berühmten Simstar ähnlich oder erschauern andere unter Ihrem stählernen Blick?



Mac Dougal I



Wie kleidet sich Ihr Charakter?

Nach der Beschreibung des Körpers wird es Zeit, Ihren Charakter anzuziehen. Was ist der Stil Ihres Charakters? Hat er überhaupt einen? Sind Sie modisch immer auf dem neuesten Stand oder sind Syntho-Jeans und ein „Skuzzy and the Gonzos“-T-Shirt das einzige, was Sie jemals tragen? Tragen Sie „Arbeitskleidung“ in den Schatten und motzen Sie sich auf, wenn Sie soziale Verpflichtungen wahrnehmen? Ressourcen und Lebensstil Ihres Charakters wirken sich natürlich entscheidend auf seine Kleidung aus. Ein Stammesangehöriger der Salish-Sidhe wird sich höchstwahrscheinlich ganz anders kleiden als eine Straßenratte aus den Barrens oder ein Charakter, der in den wohlhabenden Magnolia Bluffs aufgewachsen ist.

Hat Ihr Charakter irgendwelche körperlichen Besonderheiten?

Im Kapitel *Gaben und Handicaps* (S. 17) finden Sie einige mögliche körperliche Besonderheiten für Ihren Charakter, es gibt jedoch noch eine ganze Reihe weiterer spezieller Gewohnheiten oder „Macken“, mit denen Sie Ihren Charakter ausstatten können. Kaut Ihr Charakter oft auf Haarsträhnen oder Fingernägeln herum, oder kratzt er sich oft und gerne an unanständigen Stellen? War seine Nase gebrochen und ist schief zusammengewachsen? Woher hat Ihr Charakter all diese Narben? Es gibt viele körperliche oder kosmetische Handicaps, die nur geringe oder gar keine Auswirkungen auf das Rollenspiel haben, wie zum Beispiel Hinken, Zuckungen, Stottern oder fehlende Finger.

FERTIGKEITEN, ATTRIBUTE UND RESSOURCEN

Wo hat Ihr Charakter seine Aktionsfertigkeiten erlernt?

Da dies die Fertigkeiten sind, die ein Shadowrunner am häufigsten einsetzt, sollten Sie sich überlegen, wo Ihr Charakter gelernt hat, zu decken, Bomben zu legen, Waffen abzufeuern, Zauber zu wirken usw. Wann wurde Ihr Charakter ausgebildet? Von wem und unter welchen Umständen? Hat der Charakter mit diesen Personen oder Orten immer noch etwas zu tun?

Wo hat Ihr Charakter seine Wissensfertigkeiten erlernt?

Diese Fertigkeiten geben Ihrem Charakter Tiefe und eine persönliche Geschichte, daher ist es wichtig, sich zu überlegen, woher der Charakter soviel über elfische Weine oder über Psychologie weiß. Jede Kategorie von Wissensfertigkeiten (Akademie, Hintergrund, Interessen, Sechste Welt und Straße) hat eine eigene Geschichte, wie der Charakter an dieses Wissen gelangt ist. Beschreibungen, wann, wo und wie Ihr Charakter diese Dinge gelernt hat, ebenso die Lehrer und die näheren Begleitumstände können Einblick in die Lebensgeschichte Ihres Charakters geben.

Woher hat Ihr Charakter seine Spielzeuge?

Ihr Charakter beginnt das Spiel mit bereits vorhandenen Ressourcen (Ausrüstung, Cyberware, Connections usw.). Wie der Charakter an diese Ressourcen gekommen ist, ist ein Teil seiner Lebensgeschichte, von jedem Stück Cyberware bis zu jeder einzelnen Patrone. Wie hat Ihr Charakter das Geld für jenes Implantat verdient? Schuldet er noch irgendjemandem etwas für den „Gefallen“ oder war es ein Geschenk von Daddy zur Volljährigkeit? Vielleicht hat der Charakter eine interessante Vorgeschichte beim Militär oder Sicherheitsdienst und ist erst seit kurzem in den Schatten. Jeder Ausrüstungsgegenstand kann mit einer eigenen Geschichte verbunden sein. Vielleicht war die Ares Predator ein Geschenk von Ihrem Vater, dem Gangsterboss, oder die Panzerjacke hat Ihr Bruder getragen, damals, als er von Renrakus Red Samurai umgelegt wurde.

Wo lebt Ihr Charakter?

Die Wahl eines Lebensstils allein ist schon ein Stück Hintergrund. Sind Sie reich genug, sich einen Oberschicht-Lebensstil zu leisten, laufen aber trotzdem in den Schatten? Warum? Wo genau wohnen Sie? Haben Sie einen Unterschlupf in den Barrens? Warum gerade da? Leben Sie in einer Z-Zone, wo jeder Tag ein Abenteuer für sich ist? Wie kommen Sie jeden Tag dahin? Wie werden Sie mit den Gangs und anderen urbanen Raubtieren fertig? Sind Sie der einzige Troll in einem Elfenviertel? Wie ist Ihr Verhältnis zu den Nachbarn?

Wer sind die Connections Ihres Charakters?

Die Connections werden zwar vom Spielleiter geführt, doch bei der Erschaffung liegt alles an Ihnen. Jede Connection, die Sie wählen, sollte zum Hintergrund Ihres Charakters passen. Wie haben Sie sie kennen gelernt? Ist die Beziehung rein geschäftlich oder teilen Sie gleiche Interessen? Treffen Sie sich jeden Freitag in der Kneipe an der Ecke? Beschreiben Sie auch einige markante Merkmale der Persönlichkeit Ihrer Connections. Ist sie eine skrupellose Polizistin, die etwas gegen Sie in der Hand hat? Ist er ein begeisterter Urban-Brawl-Fan? Stufe-2-Connections verdienen besondere Aufmerksamkeit, da sie eine wichtige Rolle im Leben Ihres Charakters spielen sollten. Warum sind Sie so eng befreundet? Hatten Sie früher eine Beziehung? War sie Ihre Lehrerin?

Wer sind die Feinde Ihres Charakters?

Wenn Sie die Regeln für Feinde (S. 68) verwenden, so basieren diese ebenfalls auf Ihren Ressourcen. Feinde können interessante Gründe für Ihr Dasein als Shadowrunner abgeben, aber auch gute Begründungen für den Besitz bestimmter Ausrüstungsgegenstände oder für beliebige andere Hintergrundinformationen liefern. Die Persönlichkeiten Ihrer Feinde sollten genauso ausgearbeitet sein wie die Ihrer Connections.

Wie hat Ihr Charakter zaubern gelernt?

Dies ist eine spezielle Frage, die sich ein Erwachter Charakter stellen sollte. Da Magie eine sehr individuelle Sache ist und Totems sich ja sogar selbst ihre Schamanen aussuchen, ist es sehr wichtig, festzulegen, wie ein Charakter von seinen Fähigkeiten erfahren hat und wie er ihren Gebrauch erlernt hat. Im Falle eines Schamanen sollten Sie überlegen, was das Totem für Ihren Charakter bedeutet und wie er in die Ziele und Pläne des Totems passt.

Doch auch wenn Ihr Charakter weltlich ist, sollten Sie sich zumindest überlegen, wie seine Einstellung der Magie gegenüber ist. Ist sie ihm unheimlich? Ist er neidisch, dass er nicht diese coolen Feuerbälle schleudern kann? Hat er falsche Vorstellungen von der Wirkungsweise der Magie, ist er abergläubisch, trägt er Amulette und Hasenpfoten?

PERSÖNLICHKEIT

Was sind die Vorlieben und Abneigungen Ihres Charakters?

Jeder hat Vorlieben und Abneigungen, und nichts gibt einen besseren Hintergrund oder Aufhänger für Rollenspielsituationen ab, als sich einige für den eigenen Charakter auszudenken. Das kann in der Intensität von einfachen Abneigungen bis hin zu schweren Schlägen reichen, die Ihrem Charakter das Herz brechen oder ihn vor Wut schäumen lassen. Sie können ernst oder lustig sein. Hassen Sie Aztechnology, weil der Konzern BTLs in Ihrer Stadt verkauft und Ihr Vater ein Chiphead ist? Oder sind Sie so ein fanatischer Anhänger der Tacoma Timberwolves, dass Sie sich bei Shadowruns aus dem Staub machen, um ja das Spiel nicht zu verpassen?

Wie sieht der Ehrenkodex Ihres Charakters aus?

Ein Ehrenkodex in den Schatten? Nun, jeder Charakter sollte eine Grenze haben, die er nicht überschreitet. Wetwork? Extraktionen? Zieht Ihr Charakter nicht-tödliche Technologien vor, oder liebt er es, Konzernbubis umzupusten? Wenn Ihr Charakter unmoralisch ist – wie ist er so geworden? Was hat ihm die Menschlichkeit geraubt?

Diese Frage betrifft ebenso weitere Themen, die mit persönlicher Moral zu tun haben: Cyberware, Sex, Umweltschutz, Lügen, Stehlen, Freie Geister, Ghule usw. Dabei kann es sich um Fragen des täglichen Lebens handeln (Steuern zahlen) oder speziellere Fragen, die vielleicht nie aktuell werden (Organschmuggel).

Siehe auch die Regeln zur unmoralischen Kampagne auf S. 80.

Hat Ihr Charakter Ziele?

Haben Sie beschlossen, in den Schatten zu laufen, bis der Humanis Policlub nicht mehr existiert? Oder nur solange, bis Sie sich diese Insel in den Kleinen Antillen leisten können? Vielleicht wollen Sie einfach nur sicherstellen, dass Ihre kleine Schwester auf eine gute Schule gehen kann, wo sie lernt, das Beste aus ihren magischen Fähigkeiten zu machen. Persönliche Ziele definieren die Lebenseinstellung eines Charakters, können aber auch Anstoß für zukünftige Abenteuer sein. Die Ziele eines Charakters können sich durch bestimmte Ereignisse während des Spiels ändern. Möglicherweise wird er in bitteren Zynismus oder schwierige Selbstfindungsversuche getrieben, wenn er seinen ursprünglichen Pfad verlässt.

Hat Ihr Charakter bestimmte Überzeugungen?

Sind Sie ein radikaler Anarchist? Sind Sie ein Ultrakonservativer, der überzeugt ist, dass dringend etwas wegen des Native-American-Nations-„Problems“ unternommen werden sollte? Glauben Sie, dass die UCAS-Kons besser sind als die Japanokons? Sind Drachen das absolut Tollste für Sie? Glauben Sie, dass Magie das Werk einer unheilvollen Wesenheit ist, mit dem Ziel, die Welt zu kontrollieren? Welche religiösen oder philosophischen Vorstellungen hat Ihr Charakter und hängt er irgendwelchen Sekten, Policlubs oder Geheimgesellschaften an?

Hat Ihr Charakter persönliche Macken?

Sind Sie antisozial? Arrogant? Rechthaberisch? Pessimistisch? Abergläubisch? Gefühlskalt? Stressanfällig? Paranoid? Suchen Sie sich eine oder zwei Wesenszüge aus und überlegen Sie sich eine Geschichte, wie Ihr Charakter so geworden ist, wie er ist.

DAS SCHATTENLAUFEN

Warum ist Ihr Charakter Shadowrunner geworden?

Die Antwort kann einfach der Überlebensinstinkt sein oder eine komplexe psychologische Begründung. Die Schatten sind für die einen ein Gefängnis und für andere eine Welt unbegrenzter Möglichkeiten. Geht es Ihnen darum, sich einen Ruf zu schaffen? Kämpfen Sie im Namen der Rechtlosen gegen die Megakons? Oder sind Sie einfach nur ein gewalttätiger Spinner mit der Gier nach Abenteuern und vielleicht einem unbewussten Todeswunsch?

Wie sieht Ihr Charakter seine Rolle als Shadowrunner?

In den Schatten zu laufen, ist eine Sache; es auch zu mögen, ist etwas ganz anderes. Genießt Ihr Charakter den Rausch der Gefahr oder lebt er ständig in der Angst, gefasst zu werden? Steigen Ihnen Ihre Erfolge zu Kopf oder nehmen Sie sie als selbstverständlich hin? Vielleicht ist Ihr Charakter der Meinung, dass der Zweck die Mittel heiligt oder dass die Schatten eine heilsa-

me Notwendigkeit in der kranken Gesellschaft der Sechsten Welt sind. Vielleicht hasst Ihr Charakter die Schatten und alle Schattenläufer, steckt aber in einer Situation, in der er keine Wahl hat, wenn er überleben und dorthin zurückkehren will, wo er herkommt ... ins Tageslicht des normalen Lebens.

AUFBAUPUNKTESYSTEM

ZUR CHARAKTERERSCHAFFUNG

Das Aufbaupunktesystem gestattet den Spielern große Flexibilität bei der Erschaffung von Charakteren. Dieses System basiert auf einer einfachen Voraussetzung: Statt der üblichen Prioritäten – A, B, C, D und E – teilt der Spielleiter den Spielern Aufbaupunkte zu. Jeder Spieler kann dann diese Aufbaupunkte dazu verwenden, Rasse, Magie, Attribute, Fertigkeiten und Ressourcen für seinen Charakter zu kaufen. Die Tabelle *Aufbaupunkte* auf S. 14 enthält die Kosten für die einzelnen Aspekte.

Abgesehen von diesen Aufbaupunktekosten werden Charaktere genauso generiert, wie beim normalen Designprozess von *Shadowrun* (SR3.01D, S. 52) auch. Alle dort aufgeführten Einschränkungen gelten auch hier. Zum Beispiel sollte kein Charakter das Spiel mit einem Ausrüstungsgegenstand beginnen, dessen Verfügbarkeit über 8 liegt, und die Kosten für Fertigkeiten sind immer noch abhängig vom zugeordneten Attribut (siehe *Fertigkeiten*, SR3.01D, S. 56).

Auch wenn er dieses System benutzt, kann der Spielleiter weitergehenden Einfluss auf die Charaktererschaffung nehmen, indem er Obergrenzen für Attribute und Fertigkeiten festlegt. Durch Erhöhung oder Senkung der gesamten Aufbaupunkte kann der Spielleiter die Durchschnittsstärke der Charaktere justieren. Die Aufbaupunkte bieten übrigens eine interessante Möglichkeit, eine Art 'Vorgabesystem' einzurichten. Zum Beispiel könnte der Spielleiter die Aufbaupunkte für erfahrene Spieler verringern – und so das Spiel für sie zu einer größeren Herausforderung machen – und unerfahrenen oder neuen Spielern mehr Aufbaupunkte zuteilen.

Wir empfehlen eine Zuteilung von 120 Aufbaupunkten. Beachten Sie, dass die meisten Archetypen in SR3.01D Aufbaupunkte in Höhe von etwa 123 Punkten haben.

Wenn der Spielleiter dies zulässt, können Charaktere auch Aufbaupunkte aufwenden, um sich Gaben zuzulegen, oder mehr Aufbaupunkte bekommen, indem sie Handicaps in Kauf nehmen (siehe *Gaben und Handicaps*, S. 15). Wir empfehlen aber, dass es den Spielern nicht erlaubt sein sollte, mehr als 6 Aufbaupunkte auf diese Weise zu bekommen, bzw. auszugeben.

Weitere Regeln, wie Sie Otaku als Spielercharaktere erstellen können, finden Sie im Quellenbuch *Matrix* ab S. 133. Regeln für Ghule und Gestaltwandler stehen auf den Seiten 32 sowie 34 dieses Buches.

Anton und Jenny entscheiden sich, neue Charaktere zu generieren. Anton möchte gern entweder einen Mafiaschläger oder einen Konzern-Bodyguard spielen. Grundsätzlich hätte er Interesse daran, einen Typen zu spielen, der dafür bezahlt wird, dass er rumsteht, bedrohlich aussieht und gelegentlich mal ein paar Leute vermöbelt oder zusammenschießt. Er entscheidet sich für einen ehemaligen Konzernmann, der nun als Gorilla für einen Unterweltboss arbeitet. Jenny dagegen hätte lieber einen etwas esoterischeren Charakter, jemand, der dunkel, unheimlich und zurückgezogen ist, aber trotzdem einen gewissen Nutzen für ein Shadowrunner-Team darstellt. Sie mag Magie, möchte aber keinen Zauberwerfer spielen, also entscheidet sie sich für einen Ghul-Adepten. Nachdem sie sich die Ghulregeln angesehen hat, weiß sie, dass sie zunächst einen normalen Charakter gene-

rieren, und danach die Modifikationen für die Transformation zum Ghul machen muss.

Der Spielleiter der beiden gibt ihnen 123 Punkte, um damit ihre Charaktere nach dem Aufbaupunktesystem zu erstellen.

RASSE

Sollte ein Spieler einen Ghul- oder Otaku-Charakter spielen wollen, muss er die entsprechenden Punktekosten bezahlen (10 für einen Ghul, 30 für einen Otaku), und zwar zusätzlich zu den Kosten für die Rasse. So kostet zum Beispiel ein Troll-Otaku 40 Punkte. Metavarianten (siehe S. 37) kosten 5 Aufbaupunkte zusätzlich zu den Kosten für den Metatypus, auf dem die Variante basiert. Ein Zyklop würde zum Beispiel 15 Punkte kosten (10 für Metatypus Troll, +5 für die Metavariante Zyklop).

Der Spielleiter kann die Aufbaupunkte für verschiedene Metamenschenrassen variieren. Ein mögliches Beispiel dafür wäre: Menschen 2 Punkte, Zwerge 5, Orks 7, Elfen 8 und Trolle 11.

Anton entscheidet sich für einen normalen Menschen, denn als solcher ist er besser in der Lage, unerkannt in der Menge abzutauchen. Er gibt also 0 Aufbaupunkte für die Metamenschenrasse aus.

Jenny hätte dagegen einen etwas rauheren Charakter, jemand, der seit frühester Kindheit ein recht hartes Leben hatte. Sie entscheidet sich für einen Ork, der zum Ghul geworden ist. Sie zahlt also 5 Aufbaupunkte für den Metatypus Ork, und 10 weitere für den Ghul. Das reduziert ihre übriggebliebenen Punkte auf (123 – 15 =) 108.

MAGIE

Wenn die Aufbaukosten für magische Fähigkeiten gesenkt werden, wird das die Spieler ermutigen, mehr magiebegabte Charaktere zu erschaffen, andererseits wird eine Erhöhung der Kosten eher für weniger Magiecharaktere sorgen.

Vollzauberer erhalten bei der Erschaffung automatisch 25 Kraftpunkte, genau wie in SR3.01D. Nach den gleichen Regeln bekommen Aspektzauberer 35 Kraftpunkte. Zusätzliche Kraftpunkte können dann während der Charaktererschaffung für 25.000 Nuyen pro Punkt erworben werden, bis zu einem Maximum von insgesamt 50 Punkten. Die Spieler können auch auf eine gewisse Anzahl Kraftpunkte verzichten, um so zusätzliche Aufbaupunkte zu bekommen.

AUFBAUPUNKTE

Komponente	Kosten (Aufbaupunkte)
Rasse	
Mensch	0
Zwerg oder Ork	5
Elf oder Troll	10
Metavariante	+5 (zusätzlich zur Rasse)
Ghul	+10 (zusätzlich zur Rasse)
Otaku	+30 (zusätzlich zur Rasse)
Gestaltwandler	25
Magie	
Vollzauberer	30 (25 Kraftpunkte)
Aspektzauberer	25 (35 Kraftpunkte)
Adept	25 (Kraftpunkte gleich Magiestufe)
Attribute	1 Attributspunkt pro 2 Aufbaupunkte,
Fertigkeiten	1 Fertigkeitsspunkt pro 1 Aufbaupunkt,
Ressourcen	
500	–5
5.000	0
20.000	5
90.000	10
200.000	15
400.000	20
650.000	25
1.000.000	30

te zu bekommen. Für jeweils 5 Kraftpunkte erhalten sie auf diese Weise 1 Aufbaupunkt.

Adepten bekommen Kraftpunkte in Höhe ihres Magieattributes, mit denen sie sich ihre Adeptenkräfte „kaufen“ können.

Alle Standardregeln zu Kraftpunkten für Adeptenkräfte und Zauber aus SR3.01D sind nach wie vor gültig, wenn dieses System angewandt wird.

Beachten Sie bitte, dass Otaku keinerlei Aufbaupunkte für Magie aufwenden können.

Antons Charakter ist weltlich, also ignoriert er alles, was mit Magie zu tun hat. Jenny hingegen würde gern einen Adepten spielen, also gibt sie weitere 25 Punkte aus, was die Restsumme auf (108 – 25 =) 83 reduziert. Als Adept kann sie nun 6 Kraftpunkte für Adeptenkräfte zur Verfügung. Allerdings verliert sie einen davon, wenn der Charakter zum Ghul wird, wenn sie sich nicht entscheiden sollte, diesen mit einem Geas zu

belegen (siehe Schattenzauber 3.01D, S. 31).

ATTRIBUTE

Für jeweils 2 Aufbaupunkte bekommt der Charakter 1 Punkt für seine Attribute. Alle Regeln im Abschnitt Attribute (SR3.01D, S. 55) sind auch in diesem Falle zu beachten. Wir empfehlen, dass Anfängercharaktere bei der Generierung nicht mehr als 60 Aufbaupunkte für ihre Attribute ausgeben sollten (inklusive der Punkte, die durch Handicaps dazu gewonnen werden).

Anton möchte, dass sein Charakter ein handfestes Grundgerüst erhält, also pumpt er satte 60 Punkte in seine Attribute, was ihm 30 Punkte zur Verteilung auf die Attribute einbringt. Er maximiert die körperlichen Attribute und setzt jedes davon auf 6, dies kostet 18 Punkte. Auch wenn er nur ein Schläger ist, muss er nicht zwangsläufig dämlich sein, also teilt er 5 Punkte für die Intelligenz zu. Charisma ist nicht so schrecklich wichtig für seinen Job, also reicht hier ein Wert von 3. Die restlichen 4 Punkte gehen auf die Willenskraft. Anton hat nun noch (123 – 60 =) 73 Punkte übrig.

Jenny muss mit ihren Aufbaupunkten nun schon ein bisschen haushalten, sie gibt also nur 40 für Attribute aus (20 Attributspunkte). Sie denkt, dass Schnelligkeit für einen Adepten wichtig ist, also setzt sie diesen Wert auf 5. Stärke und Konstitution werden noch durch die Rassenboni erhöht,

also investiert sie hier jeweils nur 1 Punkt. Die letzten 13 Punkte verteilt sie wie folgt: 5 auf Intelligenz und 3 auf Charisma, denn sie weiß, dass sie bei diesen Werten Abzüge durch die Rassenmodifikatoren bekommt. Auf diese Weise hat sie noch 5 Punkte übrig, die sie auf die Willenskraft legen kann.

Jenny hat nun noch 43 Aufbaupunkte übrig. Ihre Rassenmodifikatoren als Ork betragen: +3 Konstitution, +2 Stärke, -1 Charisma, -1 Intelligenz. Die Ghul-Modifikatoren kommen hier noch nicht zum tragen. Als endgültige Werte ergeben sich nach der Berechnung für Antons und Jennys Charaktere:

	Anton	Jenny
Konstitution	6	4
Schnelligkeit	6	5
Stärke	6	3
Charisma	3	2
Intelligenz	5	4
Willenskraft	4	5
Essenz	6	6
Magie	-	6
Reaktion	5	4

FERTIGKEITEN

Fertigkeiten kosten einen Aufbaupunkte pro Stufe, bis hin zur Höhe des zugeordneten Attributes. Jeder Fertigkeitspunkt oberhalb dieser Grenze kostet 2 Aufbaupunkte. Maximal 60 Aufbaupunkte können aufgewendet werden, um Aktionsfertigkeiten zu kaufen (inklusive der Punkte, die durch Handicaps dazu gewonnen werden).

Genau wie bei der Charaktererschaffung nach SR3.01D werden die Punkte für Wissensfertigkeiten berechnet, indem die Intelligenz des Charakters mit 5 multipliziert wird. Zusätzlich dazu berechnen sich Sprachfertigungspunkte durch die Intelligenz mal 1,5. Wissens- und Sprachfertigkeiten kosten keine Aufbaupunkte.

Alle Regeln für die Zuteilung von Fertigkeitspunkten aus SR3.01D (S. 56) finden auch hier Anwendung.

Der Spielleiter kann den Spielern erlauben, ihren Charakteren zusätzliche Wissensfertigungspunkte zu kaufen, für die gleiche Rate von 1 Fertigkeitspunkt pro Aufbaupunkt, genau wie bei Aktionsfertigkeiten auch.

Otaku-Charaktere bekommen eine Anzahl freier Punkte gleich der Summe ihrer mentalen Attribute geteilt durch 3 (aufgerundet) zur Verteilung auf ihre Kanäle. Aktionsfertigungspunkte können ebenfalls eingesetzt werden, um die Kanäle zu erhöhen (das zugeordnete Attribut ist Willenskraft). Allerdings kann kein Otaku das Spiel mit Kanälen größer als 6, 5, 4, 3 und 3 beginnen.

Anton möchte für seinen Charakter einen Haufen Cyberware haben, also gibt er 48 Aufbaupunkte für Aktionsfertigkeiten aus (somit hat er noch 25). Mit seiner Intelligenz von 5 bekommt er zudem noch 25 Punkte für Wissensfertigkeiten und 7 Punkte für Sprachen.

Er entscheidet sich für die folgenden Aktionsfertigkeiten: Auto 5, Computer 4, Cyber-Implantatwaffen 5, Einschüchterung 5, Gebräuche 3, Heimlichkeit 4, Maschinenpistolen 5, Pistolen 6, Verhandlung 3 und Waffenloser Kampf 6. Weil der Wert für Einschüchterung das zugeordnete Attribut überschreitet (Charisma von 3), muss er 2 zusätzliche Aufbaupunkte für diesen Wert bezahlen. Bei den Wissensfertigkeiten entscheidet er sich für: Italienische Küche 4, Mafiage-

schäfte 5, Mafiapolitik 5, Sicherheitsprozeduren 5, Sprengstofftheorie 4 und Urban Brawl 2. Bei den Sprachen wählt er Englisch 4 (Lesen / Schreiben 2) und Italienisch 2 (Lesen / Schreiben 1). Als letzte Aktion spezialisiert er sich auf Gebräuche 2 (Unterwelt 4).

Jenny entscheidet sich, alle Aufbaupunkte bis auf 5 von ihren restlichen 43 für Fertigkeiten auszugeben, insgesamt verteilt sie also 38 Fertigkeitspunkte. Mit ihrer Intelligenz von 4 bekommt sie zudem noch 20 Wissensfertigungspunkte und 6 Sprachfertigungspunkte.

Bei den Aktionsfertigkeiten sieht Jennys Auswahl wie folgt aus: Athletik 6, Auren lesen 3, Biotech 4, Einschüchterung 3, Gebräuche 2, Heimlichkeit 5, Pistolen 3 und Waffenloser Kampf 6. Weil einige davon die zugeordneten Attribute überschreiten, gibt sie jeweils 8, 3, 4, 4, 2, 5, 3 und 9 Punkte aus. Als Wissensfertigkeiten legt sie sich zu: Abwasserkanäle von Seattle 3, Biologie 4, Ghulverstecke 3, Magietheorie 4, Organhändler 3, und Paracritter 3. Als letztes wählt sie noch Englisch 5 (Lesen / Schreiben 2).

RESSOURCEN

Wenn erst einmal die Aufbaupunkte bestimmt sind, die für Ressourcen eingesetzt werden sollen, können diese, wie schon in SR3.01D auf S. 60 beschrieben, eingesetzt werden. Wie üblich muss auch hier der Charakter mindestens einen Lebensstil bezahlen und bekommt 2 Stufe-1-Connections umsonst.

Bitte beachten Sie, dass nach diesem System weder Otaku noch Gestaltwandler Aufbaupunkte für Ressourcen ausgeben können, sie beginnen das Spiel immer mit nur 5.000 Nuyen.

Zusätzlich zu den normalen Regeln für Kraftpunkte kann der Spielleiter auch erlauben, dass ein Charakter Kraftpunkte statt Karmapunkte ausgeben kann, um direkt nach der Charaktererschaffung das Spiel als Initiat zu beginnen, einen Verbündeten zu beschwören und zu binden, oder Ähnliches.

Beachten Sie auch, dass Gestaltwandler keine Cyberware haben können. Ghule können zwar schon über Cyberware verfügen, müssen jedoch die doppelten Essenzkosten dafür abziehen.

Anton hat 25 Aufbaupunkte übrig, die er nun für Ressourcen von 650.000 Nuyen ausgibt. Er benutzt dieses Geld um sich mehrere Lebensstile, Connections, Cyberware, Waffen und andere Ausrüstung zu kaufen.

Jenny hat nur noch 5 Aufbaupunkte übrig, aber das ist genug, um zumindest 20.000 Nuyen zu bekommen. Sie gibt das Geld ebenfalls für Lebensstile, Connections, Panzerkleidung und anderen Kram aus. Dann legt sie sich Adeptenkräfte im Wert von 6 Punkten zu. Nun kommt der Zeitpunkt, da sie ihren Willenskraftwurf ablegen muss, um zu bestimmen, wie gut sie die Transformation in einen Ghul überstanden hat. (Siehe S. 32 für mehr Details über Ghule als Spielercharaktere.)

GABEN UND HANDICAPS

Gaben und Handicaps helfen den Spielern, realistischere Charaktere zu erschaffen, und geben dem Spielleiter einige gute Aufhänger, um neue Charaktere in seine Kampagne einzubinden. Gaben und Handicaps erlauben den Spielern, ihre Charaktere zu modifizieren und auszumalen, indem sie ihnen bestimmte Vorteile (Gaben) und Nachteile (Handicaps) verleihen. Jeder Spieler wählt individuell die Gaben oder Handicaps seines Charakters aus oder verzichtet vielleicht ganz auf diese Option. Daher können Gaben und Handicaps mit dem Aufbaupunktesystem zur



Charaktererschaffung und auch mit dem normalen Prioritätensystem aus *SR3.01D* verwendet werden.

Wie bei allen optionalen Regeln hat auch hier wieder der Spielleiter das letzte Wort, welche Gaben und Handicaps in seiner Kampagne verwendet werden dürfen oder ob diese Option überhaupt benutzt wird.

ZUWEISUNG VON GABEN UND HANDICAPS

Gaben und Handicaps werden einem Charakter bei seiner Erschaffung gegeben. Jede Gabe und jedes Handicap hat einen Punktwert – Gaben haben positive Werte und Handicaps negative. Wenn das Standard-Prioritätensystem zur Charaktererschaffung benutzt wird, können die Spieler jede Kombination von Gaben und Handicaps wählen, deren Gesamtsumme 0 beträgt. Zum Beispiel kann ein Spieler für seinen Charakter *Vertrautes Terrain* (2 Punkte), *Farbenblindheit* (–1 Punkt) und *Berserker* (–1 Punkt) wählen. Ein Charakter kann während der Charaktererschaffung maximal 5 Gaben oder Handicaps erhalten (zusammen also maximal 10).

Auf die gleiche Weise können die Spieler Gaben und Handicaps erwerben, wenn das Aufbaupunkte-System benutzt wird. Optional kann der Spielleiter ihnen jedoch auch gestatten, Aufbaupunkte dafür zu verwenden. In diesem Falle kann ein Spieler Aufbaupunkte verwenden, um Gaben zu kaufen, oder er kann die verfügbaren Aufbaupunkte um den Wert der gewählten Handicaps erhöhen. Zum Beispiel kann ein Spieler, der das Handicap *Blindheit* (–6 Punkte) wählt, die Anzahl seiner Aufbaupunkte um 6 erhöhen. Wir empfehlen aber, dass nicht mehr als 6 Aufbaupunkte auf diese Weise erhalten oder ausgegeben werden sollten.

In der folgenden Beschreibung der Gaben und Handicaps steht ein positiver Wert immer für eine Gabe und ein negativer Wert für ein Handicap. Die Punktwerte aller beschriebenen Gaben und Handicaps finden Sie auch in der Tabelle auf Seite 31.

Gaben und Handicaps während des Spiels

Natürlich kann der Spielleiter den Spielern jederzeit gestatten, ihre Charaktere mit neuen Gaben und Handicaps zu versehen. Da viele Gaben und Handicaps jedoch auf Ereignissen beruhen, die irgendwann während des Lebens eines Charakters eingetreten sind, empfehlen wir, dass neue Gaben und Handicaps nur durch plausibles Rollenspiel entstehen sollten. Es sollte auch niemals Boni auf Fertigkeiten oder Attribute geben, weil der Charakter ein bestimmtes Handicap bekommen hat, und es sollte auch keine Gabe geben, die ein bestimmtes Handicap negieren würde.

EINSCHRÄNKUNGEN

Auf keinen Fall können Gaben die Stufen von Attributen oder Fertigkeiten über die Standardgrenzen und Maximalwerte neuer Charaktere hinaus erhöhen – es sei denn, dies steht ausdrücklich in der Beschreibung der Gabe. Wenn Gaben und Handicaps Auswirkungen auf Mindestwürfe haben, können Mindestwürfe niemals unter den Wert 2 sinken.

Soweit nicht ausdrücklich erlaubt, können ähnliche Gaben und Handicaps nicht kombiniert werden. Zum Beispiel kann ein Spieler für seinen Charakter nicht die Handicaps *Pazifist* und *Totaler Pazifist* kombinieren.

Es existieren insgesamt vier Gaben und Handicaps zum Thema „Bildung“: College-Abschluss, Abschluss an einer technischen Schule, Analphabet und Ungebildet. Sie repräsentieren eher Ausnahmen unter den Charakteren, als die Norm. Es ist Sache der Spieler, zu bestimmen, welche Bildung und Schulabschlüsse ihre

Charaktere genossen haben, basierend auf der Hintergrundgeschichte, den Wissensfertigkeiten und vielleicht den Zwanzig Fragen auf S. 10. Für die meisten Charaktere ist diese Entscheidung nicht viel mehr als ein Hintergrundelement, denn es wird nicht durch eine Regel oder einen Spielmechanismus abgedeckt. Charaktere, die eine oder mehr dieser Bildungs-Gaben oder -Handicaps haben, stellen somit selber eine solche Ausnahme in der Gesellschaft dar. Zum Beispiel ist ein Charakter mit College-Abschluss jemand, der nicht nur seinen Abschluss erfolgreich gemacht hat, sondern sich auch mysteriöserweise eine Menge Wissen aus dieser Zeit wirklich merken konnte (so ein Charakter kann nicht nur das Periodensystem der Elemente runterbeten, sondern bevorzugt auch die lateinische Übersetzung von Dantes *Inferno*). Auf der anderen Seite ist ein Charakter, der Analphabet als Handicap hat, durch seine Unfähigkeit zu lesen extrem benachteiligt.

HANDICAPS ELIMINIEREN

Mit genügend Aufwand kann ein Individuum nahezu jede schlechte Angewohnheit ablegen oder die Auswirkungen körperlicher oder psychologischer Funktionsstörungen minimieren. Um das zu reflektieren, kann der Spielleiter seinen Spielern gestatten, im Laufe des Spiels die Handicaps ihrer Charaktere zu eliminieren. Es sollte jedoch wirklich hart sein, ein Handicap zu überwinden. Wie im wirklichen Leben sollte es ein schwieriger und langwieriger Prozess sein. Um zum Beispiel eine Abhängigkeit zu überwinden, muß ein Charakter eine schmerzhaft Entziehungskur durchmachen.

Viele Handicaps können durch entsprechende Kampagnen-Setups oder überzeugendes Rollenspiel aus der Welt geschaffen werden. Zusätzlich zu allen Auflagen, die der Spielleiter für die permanente Eliminierung eines Handicaps erteilt, muss der Charakter den zehnfachen Punktwert des Handicaps an Gutem Karma bezahlen. Ein Charakter, der z.B. unter dem Handicap *Landratte* leidet, muss nach und nach trainieren, immer längere Zeit auf See verbringen zu können, und dann 40 Punkte an Gutem Karma (10 x 4 Punkte) ausgeben, um diese Schwäche endlich loszuwerden.

Einige Handicaps erfordern medizinische Betreuung oder andere radikale Maßnahmen, um sie zu überwinden. Der Spielleiter legt die finanziellen Kosten dieser Maßnahmen fest, die vom Charakter zusätzlich zu den Karmakosten gezahlt werden müssen. Als Spieler sollte man jedoch immer im Hinterkopf behalten, dass die Eliminierung eines Handicaps unter Umständen mit einem neuen Handicap bezahlt werden könnte: Die Bezahlung von massenhaft Nuyen und Karma für eine Operation gegen Nachtblindheit könnte durchaus in einer unerwarteten Cor-
textbombe resultieren.

EIGENE GABEN UND HANDICAPS

Selbstgemachte Gaben und Handicaps erlauben Spielleiter und Spielern noch weitere Freiheiten bei der Charaktergestaltung. Verwenden Sie die Gaben und Handicaps, die im Folgenden beschrieben werden, als Modelle für Ihre eigenen Ideen. Allgemein sollte keine Gabe mehr wert sein als 6 Punkte und kein Handicap mehr als –6 Punkte. Richten Sie sich beim Punktwert jeder Gabe und jedes Handicaps nach Vor- oder Nachteilen, die sie oder es mit sich bringt. Eine Gabe zum Beispiel, die einem Charakter massive Vorteile bringt, sollte auch einen hohen Punktwert haben; eine Gabe, die nur minimale Vorteile bringt, sollte einen niedrigen Wert haben. Und schließlich müssen natürlich alle Gaben und Handicaps vom Spielleiter akzeptiert werden, bevor sie von einem Spieler benutzt werden.



Stacy will eine Shadowrunnerin erschaffen, die eine wahrhaft atemberaubende Schönheit ist – sie lenkt immer sofort alle Blicke auf sich und weiß ihre Schönheit auch zu ihrem eigenen Vorteil einzusetzen. Der Spielleiter, Bryan, findet die Idee gut und schlägt eine neue Gabe vor, die diese Eigenschaften reflektieren soll.

Er nennt die neue Gabe 'Sieht gut aus und weiß es auch'. Er legt fest, dass die Gabe einen Modifikator von -2 auf alle sozialen und Gebräuche-Proben bringt, wenn Angehörige des anderen Geschlechts beteiligt sind (-1 bei Personen des gleichen Geschlechts). Weiterhin stehen Angehörige des anderen Geschlechts dem Charakter beim ersten Zusammenreffen mit Freundschaftlicher Einstellung gegenüber (siehe Tabelle Modifikatoren für gesellschaftliche Situationen, SR3.01D, S.94). Bryan ist der Meinung, dass diese Vorteile 2 Punkte wert sind.

Stacy meint jedoch, dass die Vorteile keine 2 Punkte rechtfertigen. Schließlich, sagt sie, bietet diese Gabe nur beim ersten Kontakt zwischen ihrem Charakter und anderen einen Vorteil. Dieses Argument überzeugt Bryan, der daraufhin die Kosten von 'Sieht gut aus und weiß es auch' auf einen Punkt reduziert.

Bryan überlegt sich, dass das Gegenteil von gutem Aussehen – Hässlichkeit – ein interessantes Handicap sein könnte. Also erschafft er das neue 1-Punkte-Handicap 'Ist hässlich und schert sich nicht drum'. Die Auswirkungen von 'Ist hässlich und schert sich nicht drum' sind schlicht und einfach das Gegenteil von 'Sieht gut aus und weiß es auch'. Ein Charakter mit diesem Handicap erhält bei sozialen und Gebräuche-Proben einen Modifikator von +2, wenn Angehörige des anderen Geschlechts beteiligt sind (+1 bei Personen des gleichen Geschlechts). Neue Bekanntschaften stehen dem Charakter argwöhnisch gegenüber (siehe Tabelle Modifikatoren für gesellschaftliche Situationen, SR3.01D, S.94).

ATTRIBUTS-GABEN

Außergewöhnliches Attribut

Wert: 2

Ein Spieler kann bei einem der Attribute seines Charakters den Maximalwert nach Rasse um 1 erhöhen.

Diese Erhöhung betrifft auch den Maximalwert für dieses Attribut. (Das Attributmaximum ist gleich dem Maximalwert nach Rasse multipliziert mal 1,5). Wenn zum Beispiel der Maximalwert nach Rasse für die Konstitution eines normalen Menschen auf 7 erhöht wird, so steigt auch der Maximalwert auf 11.

Spielercharaktere dürfen diese Gabe nur jeweils einmal pro Attribut wählen, und diese Gabe kann nicht dazu benutzt werden, die Essenz, Reaktion oder Magie zu erhöhen.

Zusätzliche Attributsstufe

Wert: 2

Ein Spieler bekommt einen zusätzlichen Attributspunkt für seinen Charakter. Der Bonuspunkt kann wahlweise zu jedem mentalen oder körperlichen Attribut addiert werden.

Eine zusätzliche Attributsstufe kann auch dafür benutzt werden, um das Attribut über den Maximalwert nach Rasse zu erhöhen (siehe *Außergewöhnliche Attributsstufe* oder *Attribute verbessern* auf S. 244, SR3.01D). Pro Charakter kann nur ein Attribut auf diese Weise erhöht werden, und ein Attribut kann nur einmal mit einer solchen Stufe erhöht werden.



FERTIGKEITS-GABEN UND -HANDICAPS

Begabung/Unfähigkeit

Wert: 4 / -2

Begabung und Unfähigkeit reflektieren besonderen Sachverstand oder Begriffsstutzigkeit im Bereich einer bestimmten Fertigkeit.

Ein Charakter mit einer *Begabung* für eine Fertigkeit erhält einen Mindestwurfmodifikator von -1 bei allen Proben mit dieser Fertigkeit. Ein Charakter mit einer *Unfähigkeit* erhält entsprechend einen Modifikator von +1.

Ein Charakter kann eine Begabung oder Unfähigkeit nur in einer Fertigkeit haben, die er auch einsetzen kann. Der Charakter kann *Begabung* oder *Unfähigkeit* nicht einsetzen, wenn er lediglich auf diese Fertigkeit ausweicht.

Diese Gabe kann auf jede Fertigkeit nur einmal angewandt werden. Es könnte auch sinnvoll sein, die Charaktere etwa auf eine Begabung zu beschränken, ihnen aber beliebig viele Unfähigkeiten zu gestatten. Wir empfehlen Ihnen dringen, dass Sie gut auf den Einsatz von Kampf-, Magie- und Computerfertigkeiten achten, die durch eine Begabung aufgemotzt wurden, da diese leicht das Gleichgewicht des Spiels stören können. Um solchen Problemen vorzubeugen, könnte der Spielleiter die Anwendung dieser Gabe auf bestimmte Fertigkeiten schlicht verbieten.

Wann immer möglich sollte der Spielleiter sich bemühen, zumindest einmal pro Spielsitzung auf die Begabungen und Unfähigkeiten von Charakteren einzugehen.

Computer-Analphabet

Wert: -3

Ein Charakter mit diesem Handicap hat extreme Schwierigkeiten, mit Computern und anderen elektronischen Geräten zu arbeiten. Solche Charaktere verstehen häufig sogar die einfachsten Vorgänge nicht richtig, etwa die Bedienung fremder Telekoms, das Senden von E-Mails oder die Programmierung eines Trideo-Recorders.

Während des Spiels bekommt der Charakter immer einen Malus auf alle Mindestwürfe, die ein elektronisches Gerät in jedweder Form beinhalten (z.B. würde ein Magier mit diesem Handicap den Malus bekommen, wenn er versucht, die elektronische Hermetische Bibliothek eines anderen Magiers zu lesen). Zusätzlich kann der Spielleiter eine entsprechende Probe gegen MW 4 für jede Aktion abverlangen, die für die meisten Menschen des Jahres 2061 selbstverständlich sind (dies kann entweder dazu beitragen, etwas dramatische Spannung ins Spiel zu bringen, oder einfach für ein paar lustige Szenen sorgen).

Sogar Techno-Junkies wie Rigger oder Decker können dieses Handicap haben, denn dank SimSinn-Technologie, Icon-orientierter Matrix-Programmierung, Realitätsfilter und modellierter Systeme sind die Anforderungen an das allgemeine technische Know-how, das zum Riggern oder Decken nötig ist, stark gesunken.

Vertrautes Terrain

Wert: 2

Ein Charakter mit dieser Gabe bekommt auf alle Fertigungsproben, die auf dem ihm vertrauten Gelände abgelegt werden, einen Mindestwurfmodifikator von -1. Er bekommt außerdem auf alle Wissensfertigungs-Proben, die auf dem ihm vertrauten Gelände abgelegt werden, sogar einen Mindestwurfmodifikator von -2.

Vertrautes Terrain ist eine bestimmte Örtlichkeit, die der Charakter besonders gut kennt. Es handelt sich entweder um ein kleines Gebiet – nicht größer als ein einzelnes Gebäude – oder um eine Umgebung, die während der Kampagne nur selten besucht wird. Bei einer Kampagne in Seattle wäre die Wüste zum Beispiel solch eine selten besuchte Umgebung und gäbe ein gutes *Vertrautes Terrain* für einen entwurzelten Wüstennomaden ab. In einer Kampagne in der magiedurchsetzten Mojawewüste allerdings würde sich die Wüste nicht als *Vertrautes Terrain* eignen. Der Spielleiter hat wie üblich das letzte Wort.

Für einen Deckercharakter könnte *Vertrautes Terrain* ein bestimmtes Computersystem sein – zum Beispiel ein Matrixhost, den er besonders gut kennt. In diesem Fall würde der Charakter den Modifikator auf alle Fertigungsproben bekommen, solange er in diesem System ist. Beliebte Data Havens wie zum Beispiel der Denver Nexus geben ein passendes *Vertrautes Terrain* für einen Decker ab. Viele Konzerndecker haben diese Gabe im Computersystem ihres Konzerns.

Jedes *Vertraute Terrain* muss eine festgelegte Örtlichkeit sein – es kann nicht herumgeschoben werden. Wenn das *Vertraute Terrain* eines Charakters zerstört wird, verliert er diese Gabe.

KÖRPERLICHE GABEN UND HANDICAPS

Körperliche Gaben und Handicaps gehen auf die körperliche Verfassung und Befähigung eines Charakters zurück. Gehen Sie davon aus, dass die im Folgenden beschriebenen körperlichen Handicaps *nicht* durch Cybertechnologie oder bestehende medizinische Methoden beseitigt werden können.

Adrenalinschub

Wert: 2

Ein Charakter mit dieser Gabe kann in Kampfsituationen schneller reagieren als normal. Der Charakter kann diese Gabe jederzeit während eines Kampfes einsetzen.

Beim Einsatz des *Adrenalinschubs* kann der Charakter bei der Ermittlung der Initiative (SR3.01D, S.100) die *Regel der Sechs* anwenden, erhält aber zugleich einen Mindestwurfmodifikator von +1 auf alle Kampf- und Wahrnehmungsproben in Kampfsituationen. Sobald der Charakter den *Adrenalinschub* anwendet, muss er bis zum Ende des Kampfes oder bis zur Beseitigung der Gefahr beibehalten werden.

Der Bonus durch den Adrenalinschub gilt nur für körperliche Aktionen in der physischen Welt und hat keinen Effekt bei Deckern und Riggern, solange diese eingestöpselt sind.

Charaktere, deren Reaktion oder Initiative bereits durch Cybeware, Bioware oder Magie verstärkt ist (inklusive Gestaltwandler und Adepten), können diese Gabe nicht erwerben.

Allergie

Wert: -2 bis -5

Ein Charakter mit diesem Handicap ist allergisch gegen einen Auslöser, eine bestimmte Substanz oder Umweltbedingung. Die Berechnung des Wertes einer *Allergie* erfordert zwei Schritte: Zunächst müssen Sie bestimmen, ob die Substanz oder Umweltbedingung ungewöhnlich (-1) oder eher gewöhnlich (-2) ist, anschließend legen Sie die Stärke der *Allergie* fest – leicht (-1), mittel (-2) oder schwer (-3). Addieren Sie die entsprechenden Punktwerte für den Auslöser und die Schwere der *Allergie*, um den endgültigen Wert zu erhalten. Zum Beispiel beträgt der Wert einer ungewöhnlichen mittleren *Allergie* -3 Punkte. Die Tabelle *Allergien* auf S. 19 liefert Beschreibungen verschiedener Bedingungen und Stärken.

Blindheit**Wert: -6 (-2 für Magiebegabte)**

Ein Charakter mit dem Handicap *Blindheit* erhält einen Mindestwurfmodifikator von +6 auf alle Proben, bei denen das Sehen eine Rolle spielt. Cyberersatzaugen können dieses Handicap nicht korrigieren.

Magische Charaktere, die blind sind, können ihr Sehvermögen zum Teil durch die astrale Wahrnehmung ersetzen. Sie erhalten nur einen Modifikator von +2 auf alle Proben in der physischen Welt, die auf dem Sehvermögen basieren. Daher hat für sie das Handicap auch nur einen Wert von -2. Ein blinder Charakter kann nicht gleichzeitig an Farbenblindheit oder Nachtblindheit leiden.

Der Spielleiter sollte individuell entscheiden, ob dieses Handicap Aktionen eines Charakters beeinflusst, wenn er in die Matrix oder ein Fahrzeug eingestöpselt ist. SimSinn stimuliert direkt die Seh- und Hör-Zentren im Gehirn, wenn also dieses Handicap auf einen Nervendefekt zurückzuführen ist, kann der Charakter trotzdem riggen oder decken. Wenn die Blindheit allerdings durch einen Hirnschaden entstanden ist, kann sie Riggen und Decken ebenfalls unmöglich machen.

Wenn die Blindheit Riggen oder Decken nicht behindert, ist sie -2 Punkte wert. Wenn Riggen und Decken für den Charakter allerdings auch unmöglich sind, ist die Blindheit die volle Punktzahl wert.

Blitzreflexe**Wert: 2, 4 oder 6**

Für jeweils 2 Punkte, die für *Blitzreflexe* ausgegeben werden, erhöht sich die Reaktionsstufe des Charakters um 1. Es ist nicht möglich, mehr als 6 Punkte für Blitzreflexe aufzuwenden (+3 Reaktionsbonus). Diese Gabe wird nur bei Reaktionsproben gegen Überraschung benutzt und ist nicht kompatibel mit der Adepten-Kraft *Kampfsinn* (siehe *SR3.01D*, S. 170).

Diese Gabe wird nur in Überraschungssituationen benutzt und deshalb werden die Extra-Würfel nicht benutzt, wenn die Initiative erwürfelt wird. Sie sind aber kumulativ mit Reaktions-Boni durch Cyberware, Bioware oder Magie bei Überraschungsproben.

Der Spielleiter sollte die Blitzreflexe der Charaktere gut im Auge behalten, um die Erschaffung von Charakteren mit übermenschlichen Reaktionsstufen zu verhindern.

Farbenblindheit**Wert: -1**

Ein farbenblinder Charakter sieht die Welt in Schwarz, Weiß und Grauschattierungen. Er erhält einen Mindestwurfmodifikator von +4 auf alle Proben, bei denen es auf Farbumterscheidung ankommt – zum Beispiel ein Knäuel farbiger Drähte zu entwirren, um den herauszufinden, der die Bombe entschärft.

Beachten Sie, dass *Farbenblindheit* von einer neuralen Fehlfunktion herrührt und nicht durch Cyberaugen behoben werden kann. Ein Charakter kann nicht gleichzeitig *blind* und *farbenblind* sein.

Geborgte Zeit**Wert: -6**

Ein Charakter, der von *Geborgter Zeit* lebt, kann jeden Moment sterben. Er hat vielleicht eine tödliche Krankheit, ist mit einem langsam wirkenden Gift infiziert oder hat ein tödliches Implantat, wie zum Beispiel eine Cortexbombe. Auf jeden Fall kann seine Lebenserwartung in Monaten gemessen werden.

Wann immer ein Charakter das Handicap *Geborgte Zeit* erhält, rollt der Spielleiter verdeckt 3W6. Das Ergebnis ist die Anzahl der Monate, die der Charakter noch zu leben hat. Wenn seine Zeit um ist, stirbt er – nichts kann ihn retten. Schenken Sie ihm eine dramatische Sterbeszene!

Wenn der Spieler es sich anders überlegt und seinen Charakter lieber am Leben lassen will, kann der Spielleiter ihm erlauben, die *Geborgte Zeit* gegen andere Handicaps im Gesamtwert von -6 einzutauschen. Diese Option sollte allerdings nicht verfügbar sein, wenn der Spieler sich dieses Handicap aussucht, denn wenn man weiß, daß die *Geborgte Zeit* nicht unbedingt tödlich endet, ist die ganze Dramatik hin, die durch das Wissen des Charakters um seinen bevorstehenden Tod erzeugt wird. Der Spielleiter entscheidet, ob und wann er dem Spieler die Möglichkeit einräumt, dieses Handicap zu tauschen.

Geschwächtes Immunsystem**Wert: -1**

Ein Charakter mit einem geschwächten Immunsystem ist anfälliger für Infektionen und Krankheiten, als er es nach seinem Konstitutionsattribut sein dürfte. Der Charakter kann bei Widerstandsproben gegen Krankheiten einen Konstitutionswürfel weniger nutzen (wobei es nie weniger als 1 Konstitutionswürfel sein dürfen). Ein geschwächtes Immunsystem ist oft die Konsequenz aus der Behandlung mit Immunsuppressiva, wie sie bei Cyber- und Biotechoperationen eingesetzt werden – daher betrifft die-

ALLERGIEN

Auslöser	Wert	Beschreibung
Ungewöhnlich	-1	Die Substanz oder Umweltbedingung tritt selten auf. Silber und Gold sind Beispiele ungewöhnlicher Substanzen.
Gewöhnlich	-2	Die Substanz oder Bedingung ist normal häufig. Plastik, Sonnenlicht und Schadstoffe sind Beispiele gewöhnlicher Substanzen.
Stärke	Wert	Beschreibung
Leicht	-1	Die Symptome sind unangenehm und störend. +1 Mindestwurfmodifikator auf alle Proben, solange der Charakter die Symptome aufweist.
Mittel	-2	Der Kontakt mit der Substanz ist sehr schmerzhaft. Erhöhen Sie das Powniveau einer Waffe aus dieser Substanz, die gegen den Charakter mit mittlerer Allergie eingesetzt wird, um 2.
Schwer	-3	Der Charakter erleidet eine leichte Wunde in jeder Minute, die er der Substanz ausgesetzt ist. Erhöhen Sie das Powniveau einer Waffe aus dieser Substanz, wenn sie gegen den Charakter mit schwerer Allergie eingesetzt wird, um 2.



ses Handicap oft Charaktere, die nennenswerte Cyber- oder Biowaremodifikationen erhalten haben.

Gummigelenke

Wert: 1
Ein Charakter mit *Gummigelenken* hat außergewöhnlich flexible Gelenke und kann seinen Körper in ungewöhnliche Positionen verdrehen und verrenken. Der Charakter erhält einen Mindestwurfmodifikator von -1 auf Akrobatik- und Entfesselungsproben. Er kann sich durch schmale, enge Öffnungen zwängen, bei denen weniger gelenkige Charaktere passen müssen.

Hohe Schmerztoleranz

Wert: 2 pro Schadenskästchen
Hohe Schmerztoleranz ermöglicht einem Charakter, den Auswirkungen von Verletzungen bis zu einem gewissen Grad zu widerstehen. Die Anzahl der Punkte, die der Charakter für diese Gabe ausgibt, legt fest, wie vielen Kästchen an Körperlichem oder Geistigem Schaden er widerstehen kann, beginnend bei Leichtem Schaden.
Ansonsten gilt für *Hohe Schmerztoleranz* das gleiche wie für die Adeptenkraft *Schmerzresistenz* (SR3.01D, S. 170).

Immunabstoßung

Wert: -5 (-2 für Magiebegabte)
Das Immunsystem eines Charakters mit *Immunabstoßung* reagiert besonders sensibel auf fremdes Gewebe und Material, und der Körper des Charakters stößt alle Cyber- und Bioimplantate ab. Jeder Organ- oder Gliedmaßenersatz muss aus den eigenen Zellen des Charakters geklont werden.
Für magisch aktive Charaktere (Magier und Adepten) hat die *Immunabstoßung* nur einen Wert von -2. Schamanen, deren Totems direkt Essenzeineinbußen für Cyberware verhängen (wie Adler oder Einhorn), können dieses Handicap nicht wählen. Ein Charakter kann nicht gleichzeitig an *Immunabstoßung* und *Immunsensibilität* leiden.

Immunsensibilität

Wert: -3 (-2 für Magiebegabte)
Ein Charakter mit dem Handicap *Immunsensibilität* hat bei Implantaten Probleme mit Immunreaktionen. Diese Effekte sind jedoch weniger extrem als bei *Immunabstoßung*. Der Charakter erleidet durch Cyberware den doppelten Essenzverlust und muss auch den Bio-Index (siehe *Mensch und Maschine 3.01D*, S. 85) von Bioware verdoppeln.
Wenn der betroffene Charakter magiebegabt ist, beträgt der Wert der *Immunsensibilität* nur -2 Punkte. Die Einbußen sind die gleichen wie für nichtmagische Charaktere, und es wird der doppelte Essenzverlust von der Magiestufe abgezogen, genau wie der doppelte Wert des Bio-Index an Magie unterdrückt wird. Ein Charakter kann nicht gleichzeitig an *Immunsensibilität* und *Immunabstoßung* leiden.

Körperliche Schwäche

Wert: -1 bis -5
Körperliche Schwäche repräsentiert den schlechten körperlichen Zustand eines Charakters. *Körperliche Schwäche* bedeutet nicht, dass der Charakter alt oder krank ist – vielleicht vernachlässigt er einfach nur seine Fitness, wie ein Magier oder Decker, der nur in seiner Bude hockt.
Körperliche Schwäche kann einen Wert von -1 bis -5 haben. Reduzieren Sie für jeden Punkt das Rassenmaximum der körperlichen Attribute des Charakters um 1. Sollte so das Attributsmaximum

des Charakters unter den Maximalwert nach Rasse fallen, so ist dieser neue Wert als beides, als Attributsmaximum wie auch als Maximalwert nach Rasse zu betrachten.

Nachtblindheit

Wert: -2 (-1 für Rigger und Decker)
Ein Charakter mit *Nachtblindheit* ist während der Nacht und bei Dunkelheit effektiv blind. Bei vollständiger Finsternis oder schwacher Beleuchtung (siehe SR3.01D, S. 232) erhält der Charakter einen zusätzlichen Mindestwurfmodifikator von +2 auf alle Proben, bei denen die Sicht eine Rolle spielt, und zwar kumulativ zu bereits berücksichtigten Mali durch schlechtes Licht. Ein Charakter kann nicht gleichzeitig an *Blindheit* und *Nachtblindheit* leiden.

Dieses Handicap kommt beim Riggeren nicht zum Tragen, denn Fahrzeugsensoren sind mit Bildverbesserungssystemen ausgestattet und justieren automatisch den Helligkeitsgrad der visuellen SimSinn-Wahrnehmung. Auch in der Matrix ist dieses Handicap nicht von Nachteil. Für Rigger und Decker beträgt der Wert dieses Handicaps also nur -1 Punkt.

Nachtsicht

Wert: 2 (1 für Rigger und Decker)
Ein menschlicher Charakter mit der Gabe *Nachtsicht* hat eine derart verbesserte Sehfähigkeit, dass er selbst bei Sternenlicht fast normal sehen kann (siehe Tabelle *Wahrnehmungs-Modifikatoren*, SR3.01D, S. 232).

Diese Gabe kommt beim Riggeren nicht zum tragen, denn Fahrzeugsensoren sind mit Bildverbesserungssystemen ausgestattet und justieren automatisch den Helligkeitsgrad der visuellen SimSinn-Wahrnehmung. Auch in der Matrix ist diese Gabe nicht von Vorteil. Für Rigger und Decker beträgt der Wert dieses Handicaps also nur 1 Punkt.

Natürliche Affinität zu Wasser

Wert: 1 (pro Fähigkeitsverbesserung)
Ein Charakter mit dieser Gabe ist der sprichwörtliche Fisch im Wasser. Die folgenden Fähigkeiten sind jeweils einzeln gegen Punkte zu erwerben.

Fähigkeit	Verbesserung pro Punkt
Luft anhalten	Die Zeitspanne, die der Charakter die Luft unter Wasser anhalten kann, wird um +20 sek. verlängert (siehe <i>Die Luft anhalten</i> , S. 47, für den Grundzeitraum).
Schwimmen	
Erhöhte Schwimmdistanz	Der Charakter erhält einen Bonus von +0,1 bei der Ermittlung der Schwimmdistanz (siehe <i>Schwimmen</i> , S. 47).
Erschöpfung	Der Charakter bekommt einen Bonus von +1 auf seine Erschöpfung (normalerweise KO÷ 2; siehe <i>Schwimmen</i> , S. 47).
Wassertreten	
Erschöpfung	Der Charakter bekommt +1 Minute auf seine Zeit zwischen den Schwimmproben (normalerweise ST in Minuten; siehe <i>Wassertreten</i> , S. 48).
Schaden	Der Charakter bekommt -1 auf den MW für die Schadenswiderstandsprüfung (siehe <i>Wassertreten</i> , S. 48).

**Treiben
Erfolg****Verbesserung pro Punkt**

Der Charakter bekommt einen Modifikator von -1 auf alle Proben beim Wassertreten und Treiben, außer auf Schadenswiderstandspuben (siehe *Treiben*, S. 48).

Der Charakter bekommt +1 auf KO zur Bestimmung der Zeit, die er treiben kann (siehe *Treiben*, S. 48).

Natürliche Immunität**Wert: 1 oder 3**

Ein Charakter mit *Natürlicher Immunität (1)* hat eine angeborene oder angeeignete Immunität gegen eine bestimmte *natürliche* Krankheit oder einen Giftstoff. Diese Krankheit bzw. dieses Gift hat keinerlei Auswirkungen auf ihn. Allerdings kann *Natürliche Immunität (1)* keinen Schutz gegen künstliche Gifte oder biologische Kampfstoffe bieten.

Natürliche Immunität (3) bietet Immunität gegen eine Droge oder ein Gift, wobei auch alle künstlichen Toxine und biologischen Kampfstoffe gewählt werden können.

In beiden Fällen muss der Spielleiter dem gewählten Gift oder der Droge zustimmen, und es muss etwas sein, mit dem der Charakter plausibel in Kontakt kommen könnte. Der Charakter kann eine Dosis der Substanz alle (Konstitution ÷ 2) Tage ohne schädliche Wirkung verkraften. Sollte der Charakter mit mehr als einer Dosis in der entsprechenden Zeit in Kontakt kommen, nimmt er normalen Schaden, beginnt aber bereits nach (Konstitution ÷ 2) Tagen, sich wieder zu erholen (falls er solange überlebt).

Niedrige Schmerztoleranz**Wert: -4**

Ein Charakter mit *Niedriger Schmerztoleranz* reagiert besonders empfindlich auf Schmerzen. Erhöhen Sie zur Berechnung von Mindestwurfmodifikatoren für Wunden die Stufe der Wunde um 1.

Pathogenresistenz**Wert: 1**

Ein Charakter mit *Pathogenresistenz* hat ein kräftiges Immunsystem, das Krankheiten und Infektionen hervorragend bekämpft. Der Charakter erhält einen zusätzlichen Konstitutionswürfel bei Widerstandspuben gegen die Auswirkungen von Krankheiten.

Querschnittslähmung**Wert: -3**

Ein Charakter, der an *Querschnittslähmung* leidet, ist von der Hüfte an abwärts gelähmt. Er kann körperliche Aufgaben erledigen, die keinen Einsatz der Beine erfordern, und kann sich per Rollstuhl fortbewegen; sein Kampfpool ist auf die Hälfte (abgerundet) reduziert. Eine *Querschnittslähmung* beeinflusst nicht die Fähigkeiten des Charakters in der Matrix oder im Astralraum, so dass Hackingpool und Astraler Kampfpool nicht reduziert werden.

Charaktere mit *Querschnittslähmung* sind oft hocheffektive Decker, Magier oder Rigger.

Querschnittslähmung kann nicht durch Cyberware behoben werden. Es ist nicht möglich, gleichzeitig an *Querschnittslähmung* und *Schwerer Querschnittslähmung* zu leiden.

Schnellheilung**Wert: 2**

Ein Charakter mit der Gabe *Schnellheilung* erholt sich schneller als andere von Krankheiten und Verletzungen. Verringern Sie – nach Anwendung der üblichen Modifikatoren – den Mindestwurf des Charakters für die Heilungsprobe um 2, wobei der Mindestwurf nicht unter 2 sinken kann.

Schwere Querschnittslähmung**Wert: -6**

Ein schwer querschnittsgelähmter Charakter ist vom Hals abwärts gelähmt und kann keinerlei körperliche Aufgaben erledigen. Die *Schwere Querschnittslähmung* hat keine Auswirkungen auf die Attribute des Charakters oder seine geistigen Fertigkeiten. Verwenden Sie die körperlichen Attribute des Charakters, um wie gehabt seine Reaktion zu berechnen. Ein Charakter mit dem Handicap *Schwere Querschnittslähmung* kann zusätzlich das Handicap *Körperliche Schwäche* haben.

Ein so gehandicapter Charakter braucht einen ständigen Lebensstil *Im Krankenhaus* und die Betreuung medizinischen Pflegepersonals, eventuell auch programmierte Robotdrohnen, die körperliche Aufgaben für ihn erledigen. *Schwere Querschnittslähmung* kann nicht durch Cybertechnologie oder Magie geheilt werden. Es ist nicht möglich, gleichzeitig an *Schwerer Querschnittslähmung* und *Querschnittslähmung* zu leiden. Eine *Schwere Querschnittslähmung* beeinflusst nicht die Fähigkeiten des Charakters in der Matrix oder im Astralraum, so dass Hackingpool und Astraler Kampfpool nicht reduziert werden.

Taubheit**Wert: -3**

Ein Charakter mit diesem Handicap kann nicht hören. Der Charakter kann keine Hörproben ablegen und erhält einen Modifikator von +4 auf alle Proben, bei denen Hören ein wichtiger Faktor ist (wie zum Beispiel Überraschungspuben).

Taubheit kann nicht durch Cyberware behoben werden. Spieler und Spielleiter sollten sich darauf einigen, ob dieses Handicap Aktionen dieses Charakters beeinflusst, der in die Matrix oder eine Fahrzeugsteuereinrichtung eingestöpselt ist. SimSinn stimuliert direkt die Seh- und Hörzentren des Gehirns, und somit beeinträchtigt die *Taubheit* einen eingestöpselten Charakter nicht, wenn ein Nervenschaden die Ursache ist. Sollte dieses Handicap allerdings durch einen Hirnschaden verursacht werden, könnte es Rigger oder Decken unmöglich machen.

Wenn die *Taubheit* Rigger oder Decken nicht beeinträchtigt, hat dieses Handicap einen Wert von -1 Punkt. Sollte die *Taubheit* Rigger und Decken unmöglich machen, hat sie den vollen Wert.

Toxinresistenz**Wert: 1**

Ein Charakter mit *Toxinresistenz* kann besser gegen Gifte und Drogen ankämpfen als andere. Der Charakter erhält einen zusätzlichen Konstitutionswürfel bei Widerstandspuben gegen die Auswirkungen von Giften und Drogen.

Überlebenswille**Wert: 1 bis 3**

Für jeden Punkt, der für die Gabe *Überlebenswille* investiert wird, erhält der Charakter ein zusätzliches Kästchen für überzähligen Körperlichen Schaden. Diese zusätzlichen Kästchen erlauben dem



Charakter nur, mehr Schaden zu verkraften, bevor er stirbt. Sie erhöhen nicht die Schwelle, ab der der Charakter bewusstlos oder handlungsunfähig wird, ebenso wenig haben sie Auswirkungen auf die Mindestwurfmodifikatoren der Verletzungen.

Zähigkeit

Wert: 3

Ein Charakter mit der Gabe *Zähigkeit* kann Schäden leichter abschütteln als andere. Er erhält für Schadenswiderstandsproben (und nur dafür) einen zusätzlichen Konstitutionswürfel. (Dieser Bonus ist kumulativ zu natürlicher Dermalpanzerung, ein Troll mit dieser Gabe ist also *echt* zäh!)

GEISTIGE GABEN UND HANDICAPS

Abschluss an einer Technischen Schule

Wert: 1

Ein Charakter mit einem *Abschluss an einer Technischen Schule* hat nicht nur seinen Abschluss gemacht, sondern hat auch noch mehr davon behalten, als der durchschnittliche Student. Er hat ein profundes Wissen über ein breites Feld technischer Wissensgebiete. Der Charakter reduziert den Mindestwurfaufschlag beim Ausweichen für jede Hintergrund-Wissensfertigkeit auf +1 für Ausweichen auf eine Fertigkeit, +2 auf eine Spezialisierung und +3 auf ein Attribut. Diese Gabe kann mit der Gabe *College-Abschluss* kombiniert werden.

Amnesie

Wert: -2 bis -5

Ein Charakter mit dem Handicap *Amnesie* hat sein Gedächtnis oder einen Teil davon verloren. (Solch ein Gedächtnisverlust kann durch neurologische Schäden, Magie, Drogen oder Gehirnwäsche entstehen.) Die Schwere der Amnesie wird durch den gewählten Punktwert des Handicaps festgelegt (von -2 bis -5). Ein Charakter mit einer -2-*Amnesie* kann sich nicht an seine Identität oder Ereignisse aus seiner Vergangenheit erinnern, ist aber im Vollbesitz seiner Fertigkeiten und Fähigkeiten. Ein Charakter mit einer -5-*Amnesie* kann sich an nichts erinnern und hat auch alles Gelernte vergessen. Der Spielleiter sollte den Charakterbogen eines Charakters mit einer -5-*Amnesie* gestalten, damit der Spieler die Fertigkeiten, Attribute usw. seines Charakters erst mühsam durch das Rollenspiel herausfinden muss.

Analphabet

Wert: -3

Ein *Analphabet* kann nicht lesen (das könnte jedem Charakter passieren, der auf der Straße oder in einer isolierten ländlichen Gegend aufgewachsen ist). Während der Charaktererschaffung bekommt er nur (Intelligenz x3) freie Punkte für Wissensfertigkeiten. Er kann keinerlei akademische Wissensfertigkeiten erwerben und bekommt auch keine freien Punkte für Lesen/Schreiben-Fertigkeiten für Sprachen, die er beherrscht. Ein solcher Charakter kann sich nur auf andere Leute verlassen, die geschriebene Informationen für ihn vorlesen.

Analphabetische Charaktere können Computerprogramme verwenden, die sich auf Icons statt auf schriftliche Befehle stützen; trotzdem haben sie einen Modifikator von +4 auf alle computerbezogenen Proben, und ihre Computerfertigkeit kann nicht größer als 1 sein.

Charaktere können dieses Handicap nicht mit einer Gabe aus dem Bereich der Bildung kombinieren. Der Charakter kann seine Fertigkeiten normal nach den Regeln verbessern (siehe *SR3.01D*, S. 245), aber er braucht immer einen Lehrer und kann

sie nicht alleine lernen. Der Charakter kann versuchen, nachträglich lesen zu lernen, aber er muss einen Lehrer finden, der es ihm beibringt, und 5 Punkte Gutes Karma ausgeben, um die Fertigkeit Lesen/Schreiben auf Stufe 1 zu bekommen.

Aufmerksamkeit

Wert: 3

Aufmerksame Charaktere bemerken oft Details und Hinweise, die andere übersehen. Ein Charakter mit dieser Gabe erhält einen Mindestwurfmodifikator von -1 auf alle Wahrnehmungsproben, inklusive astraler Wahrnehmungsproben. Die Gabe hat jedoch keinen Effekt auf Wahrnehmungszauber oder die Benutzung von Sensoren über ein neurales Interface. *Aufmerksamkeit* hat keinen Einfluss auf Sichtmodifikatoren im Kampf.

Berserker

Wert: -1

Ein Charakter mit diesem Handicap geht mit irrationaler Brutalität in Kampfsituationen vor. Er braucht mindestens 3 Kampfrunden, um einen Kampf abubrechen. Der Charakter kann diese Zeit durch eine Willenskraft(6)-Probe abkürzen – jeder Erfolg verkürzt die Zeit um eine Kampfrunde, bis auf ein Minimum von 1 Runde. Ansonsten kann sich ein Berserker nur aus einem Kampf zurückziehen, wenn alle Gegner tot oder handlungsunfähig sind. Ein *Berserker* kann nicht gleichzeitig an *Kampflähmung* leiden.

College-Abschluss

Wert: 1

Ein Charakter mit einem *College-Abschluss* hat nicht nur seinen Abschluss gemacht, sondern hat auch noch mehr davon behalten, als der durchschnittliche Student. Er hat ein profundes Wissen über ein breites Feld akademischer Wissensgebiete. Der Charakter reduziert den Mindestwurfaufschlag beim Ausweichen für jede Akademische Wissensfertigkeit auf +1 für Ausweichen auf eine Fertigkeit, +2 auf eine Spezialisierung und +3 auf ein Attribut. Diese Gabe kann mit der Gabe *Abschluss an einer technischen Schule* kombiniert werden.

Eingefleischter Seemann

Wert: -2

Der Charakter dreht langsam durch, wenn er mehr als 24 Stunden an Land verbracht hat, ohne zwischendurch einen Fuß auf ein Boot zu setzen. Nach 24 Stunden muss der Charakter eine Willenskraft(4)-Probe ablegen und mindestens 2 Erfolge erzielen, sonst ist die Probe nicht geschafft.

Wenn die Probe danebengeht, sucht der Charakter nach einem Weg, wieder auf sein (oder irgendein anderes) Schiff oder Boot zu gelangen, auch wenn das bedeutet, dass er alles andere stehen und liegen lassen muss. Die Mindestwürfe für alle Proben erhöhen sich um +1 für jede Willenskraft(4)-Probe, die nicht geschafft wurde, abgesehen von den folgenden Proben zu diesem Handicap.

Unabhängig vom Ergebnis der ersten Willenskraftprobe legt der Charakter jedes Mal nach einer Spanne von (Intelligenz) Stunden eine weitere Probe ab. War die vorhergehende Probe erfolgreich, wird die folgende Probe mit +1 modifiziert, und mit +2, falls die vorhergehende Probe nicht erfolgreich war. Der Spielleiter sollte über die Anzahl der misslungenen Proben Buch führen.

Die Notwendigkeit dieser Proben endet, sobald der Charakter eine Anzahl an Stunden gleich der Anzahl der misslungenen Proben auf See verbringt. Hat der Charakter mehr als 24 misslungene Proben abgelegt, muss er beim 25. Misserfolg 2 Tage

auf See verbringen (24 Stunden plus ein weiterer Tag für den 25. Fehlschlag), um die Proben zu beenden. Der 26. Misserfolg erfordert 3 Tage auf See, und so weiter.

Dieses Handicap kann sich auf vielfältige Art beim Charakter äußern. Er könnte zum Beispiel das große Zittern bekommen, stottern, Dinge vergessen, sich unbehaglich fühlen, sich schrecklich langweilen, sogar Krämpfe oder andere körperliche Beschwerden bekommen, und so weiter.

Dieses Handicap sollte nur von Charakteren genommen werden, die viel Zeit auf dem Meer verbringen, wie Schmuggler oder Piraten. Runner, die nie das Wasser auch nur gesehen haben, können dieses Handicap nicht nehmen.

Empfindliches Nervensystem

Wert: -2 oder -4

Charaktere mit einem *Empfindlichen Nervensystem* sind anfälliger gegen neuronalen Schaden durch BTLs, Schwarzes Ice, Auswurfschocks und andere schädigende Formen von SimSinn. Sobald ein Charakter mit diesem Handicap einen Widerstandswurf gegen diese Art von Schaden ablegen muss, wird die effektive Willenskraft um 1 (bei einem -2-Handicap) oder um 2 (bei einem -4-Handicap) reduziert. Die Willenskraft kann dadurch nicht unter 1 gesenkt werden.

Diese Gabe sollte nur von Deckern oder Riggern genommen werden können, oder nach individueller Absprache mit dem Spielleiter, und nicht von Charakteren, die sich so gut wie nie der SimSinn-Technologie aussetzen.

Flashbacks

Wert: -4

Dieses Handicap verursacht lebhaftere Halluzinationen, die auf früheren Erlebnissen basieren, sogenannte *Flashbacks*. Diese *Flashbacks* werden immer durch bestimmte Schlüsselreize ausgelöst. Zum Beispiel könnte ein Charakter, der einmal von der Universellen Bruderschaft gefoltert wurde, jedes Mal Flashbacks dieser Folter erleben, wenn er ein Insekt sieht.

Immer, wenn ein Charakter mit diesem Handicap auf einen möglichen Auslöser für seine *Flashbacks* trifft, muss er eine Willenskraft(6)-Probe ablegen. Misslingt die Probe, erleidet er einen Flashback und ist für 1W6 Minuten handlungsunfähig. Während dieser Zeit kann der Charakter keine sinnvollen Handlungen ausführen.

Ein Spieler, dessen Charakter an *Flashbacks* leidet, sollte sich mit dem Spielleiter auf einen angemessenen Auslösereiz einigen. Der Auslöser kann ein bestimmter Anblick, ein Geruch, Geräusch, Geschmack, eine Vorstellung usw. sein. Der Auslöser sollte etwas sein, auf das der Charakter während des Spiels ein paarmal treffen kann. Wenn der Reiz zu häufig auftritt, kommt der Charakter gar nicht mehr aus seinen *Flashbacks* raus, ist er zu selten, erlebt er sie vielleicht nie.

Fotografisches Gedächtnis

Wert: 3

Ein Charakter mit einem fotografischen Gedächtnis vergisst nie etwas, das er gehört, gesehen oder erlebt hat. Er kann sich mühelos an Gesichter, Daten, Zahlen oder sonstiges erinnern. Wenn der Spieler etwas vergisst, das sein Charakter wissen müsste, muss der Spielleiter ihm die Information geben.

Ein *fotografisches Gedächtnis* ist besonders praktisch für Dekker, da es ihnen erlaubt, sich komplizierte Sicherheitscodes und andere nützliche Informationen zu merken, ohne sie sich notieren zu müssen.

Gesunder Menschenverstand

Wert: 2

Ein Charakter mit *Gesundem Menschenverstand* hat einen außergewöhnlichen Sinn für das Praktische. Jedes Mal, wenn der Charakter etwas tun will, das dem Spielleiter dumm erscheint, muss der Spielleiter den Spieler warnen. Eine Bemerkung wie: „Das würde ich mir nochmal überlegen!“ wäre da angemessen.

Impulsivität

Wert: -2

Ein impulsiver Charakter neigt dazu, sich in gefährliche Situationen zu begeben, ohne über die möglichen Konsequenzen nachzudenken. Wenn er mit einer gefährlichen Situation konfrontiert wird, muss er eine Willenskraft(4)-Probe bestehen, um nicht blindlings ins Verderben zu rennen.

Innere Uhr

Wert: 1

Ein Charakter mit der Gabe *Innere Uhr* hat ein perfektes Zeitgefühl, das es ihm erlaubt, immer die genaue Uhrzeit bis auf die Minute zu kennen. Isolierung über längere Zeiträume, Bewusstlosigkeit oder bewusstseinsverändernde Drogen oder Chips können sein Zeitgefühl ausschalten, aber wenn sich die Umstände wieder normalisieren, erholt sich die *Innere Uhr* des Charakters schnell wieder.

Kampfblähmung

Wert: -4

Ein Charakter mit *Kampfblähmung* neigt dazu, in Kampfsituationen zu erstarren. Nehmen Sie als Ergebnis des ersten Initiativewurfes des Charakters in einem Kampf das Minimum, das er überhaupt erzielen kann, und wenden es in der ersten Kampfunde an, anstatt zu würfeln. Das gilt für alle Arten von Kampf – physisch, astral oder Matrixkampf. Zusätzlich erhält der Charakter einen Modifikator von +2 auf Überraschungsproben. *Kampfblähmung* und *Berserker* lassen sich nicht kombinieren.

Landratte

Wert: -4

Der Charakter dreht langsam durch, wenn er mehr als 24 Stunden auf See verbracht hat, ohne Land in Sicht zu haben. Nach 24 Stunden muss der Charakter eine Willenskraft(4)-Probe ablegen und mindestens 2 Erfolge erzielen, sonst ist die Probe gescheitert.

Wenn die Probe danebengeht, wird der Charakter langsam verrückt und sucht nach einem Weg, wieder an Land gehen zu können, auch wenn das bedeutet, dass er damit seine Mission gefährdet oder sogar versuchen muss, das Boot in seine Gewalt zu bringen. Der Charakter ist sich seiner Situation und Umgebung noch bewusst, aber er beginnt zu fürchten, dass ihn seine Gefährten über Bord werfen oder irgendwo aussetzen könnten. Wenn dieser Wahnsinn schlimmer wird, beginnt der Charakter, seine Gefährten zu sabotieren, und wird in extremen Fällen sogar versuchen, sie zu töten. Das einzige Ziel eines solchen Charakters ist es, wieder an Land zu gelangen, wo er sicher ist, und er wird alles unternehmen, um dieses Ziel zu erreichen.

Unabhängig vom Ergebnis der ersten Willenskraftprobe legt der Charakter jedes Mal nach einer Spanne von (Intelligenz) Stunden eine weitere Probe ab. War die vorhergehende Probe erfolgreich, wird die folgende Probe mit +1 modifiziert, und mit +2, falls die vorhergehende Probe nicht erfolgreich war. Der Spielleiter sollte über die Anzahl der misslungenen Proben Buch führen.



Die Notwendigkeit dieser Proben endet erst, sobald der Charakter wieder Land sieht, sei es natürlich oder durch kybernetisch verbesserte optische Wahrnehmung. Er wird allerdings weder elektronischer Ausrüstung noch einem anderen Charakter, der ihm sagt, dass das Land ganz nah ist, Glauben schenken. Sobald der Charakter Land sieht, endet dieser Wahnsinn in einer Spanne gleich der Anzahl der misslungenen Proben. Hat der Charakter mehr als 24 misslungene Proben abgelegt, bedeutet der 25. Misserfolg, dass der Wahnsinn für 2 Tage anhält (24 Stunden plus ein weiterer Tag für den 25. Fehlschlag). Beim 26. Misserfolg hält der Wahnsinn 3 Tage an, und so weiter.

Dieses Handicap sollte nur von Charakteren genommen werden, die viel Zeit auf dem Meer verbringen, wie Schmuggler oder Piraten. Runner, die nie das Wasser auch nur gesehen haben, können dieses Handicap nicht nehmen.

Mut

Wert: 1

Ein Charakter mit der Gabe *Mut* lässt sich nicht so leicht ängstigen wie andere. Er erhält einen Mindestwurfmodifikator von -1 auf alle Widerstandsproben gegen Angst oder Einschüchterung; das umfasst auch Furcht, die durch Zaubersprüche oder Citterkräfte verursacht wird.

Orientierungssinn

Wert: 1

Ein Charakter mit *Orientierungssinn* verirrt sich nie. Er weiß immer, wo Norden ist und auf welchem Weg er gekommen ist. Der *Orientierungssinn* hilft ihm jedoch nicht, sich zu orientieren, wenn er irgendwohin bewusstlos transportiert wurde oder wenn er nicht in der Lage ist, seine Umgebung zu sehen oder sonstwie wahrzunehmen.

Pazifist

Wert: -2

Ein pazifistischer Charakter ist ein für die Sechste Welt außergewöhnlich prinzipientreuer (Meta-)Mensch. Er ist nicht in der Lage, jemandem außer in Notwehr das Leben zu nehmen, und selbst dann versucht er noch, so human wie möglich zu töten. Der Charakter kann nicht an vorsätzlichem Mord oder Attentaten teilnehmen und versucht immer, seinen Kollegen unnötiges Töten auszureden. Manche Leute respektieren die Überzeugungen von Pazifisten, während andere sie als überflüssige Schwächlinge abtun. Die Handicaps *Pazifist* und *Totaler Pazifist* können nicht kombiniert werden.

Phobie

Wert: -2 bis -5

Ein Charakter mit einer *Phobie* leidet an einer tiefverwurzelten Angst, die durch bestimmte Bedingungen ausgelöst wird. Die Berechnung des Wertes einer *Phobie* erfordert zwei Schritte: Zunächst müssen Sie bestimmen, ob

die Auslösebedingung ungewöhnlich (-1) oder eher gewöhnlich (-2) ist. Anschließend legen Sie die Stärke der Reaktion fest - leicht (-1), mittel (-2) oder schwer (-3). Addieren Sie die entsprechenden Punktwerte für den Auslöser und die Stärke der *Phobie*, um den endgültigen Wert zu erhalten. Zum Beispiel beträgt der Wert einer gewöhnlichen mittelschweren Phobie -4 Punkte. Die Tabelle *Phobien* liefert Beschreibungen verschiedener Auslösebedingungen und Stärke.

Beachten Sie, dass eine gewöhnliche, schwere Phobie (zum Beispiel panische Angst davor, das Haus zu verlassen), starke Auswirkungen auf die Handlungen eines Charakters haben kann.

Rachsucht

Wert: -2

Ein rachsüchtiger Charakter ist ausgesprochen nachtragend und lässt sich leicht von seinen eigentlichen Aufgaben ablenken, um jede noch so kleine Kränkung aus der Welt zu schaffen. Die Vergeltungsmaßnahmen hängen von der Schwere der Kränkung ab. Eine einfache Beleidigung mag mit einer kalt geäußerten Drohung oder einem Schlag ins Gesicht gesühnt sein, während eine Verletzung in der Regel nach Tod oder Verstümmelung des Schuldigen schreit.

Ein rachsüchtiger Charakter trägt seinen Groll mit sich herum, bis die Kränkung oder Beleidigung ausgemerzt ist. Er kann ein loyaler und fähiger Chummer sein, aber wer ihn einmal falsch anfasst, steht für immer auf seiner schwarzen Liste.

Resistenz gegen Signalspitzen

Wert: 2 oder 4

Ein Charakter mit dieser Gabe hat eine höhere Resistenz gegen hohe SimSinn-Signalspitzen und schädigende Formen der ASIST-Technologie, wie zum Beispiel Schwarzes Ice oder den Auswurfschock beim Rigggen. Wenn ein solcher Charakter eine Wider-

PHOBIEN

Auslöser	Wert	Beschreibung
Ungewöhnlich	-1	Die Auslösebedingung ist relativ selten; zum Beispiel bestimmte Geräusche oder Gerüche.
Gewöhnlich	-2	Die Auslösebedingung tritt häufig auf. Solche Auslöser können zum Beispiel Sonnenlicht, Magie, große Plätze oder Menschenmengen sein.
Stärke	Wert	Beschreibung
Leicht	-1	Der Charakter ängstigt sich genug, um von seiner momentanen Aufgabe abgelenkt zu werden. Während dieser Zeit sind die Mindestwürfe für alle Proben um +1 erhöht.
Mittel	-2	Der Charakter wird ganz von seiner Furcht beansprucht. Alle Mindestwürfe sind um +2 erhöht. Zusätzlich versucht der Charakter, der Auslösebedingung zu entfliehen. Sich direkt dem Objekt der Angst aussetzen, erfordert eine erfolgreiche Willenskraft(4)-Probe.
Schwer	-3	Der Charakter bricht vor lauter Panik zusammen, oder flieht Hals über Kopf, sobald er dem Auslöser begegnet, es sei denn, ihm gelingt eine Willenskraft(6)-Probe. Gelingt die Probe, kann er einigermaßen normal handeln, erhält jedoch einen Mindestwurfmodifikator von +2.

standspole gegen diese Art des auf SimSinn basierenden Schadens machen muss, erhöhen Sie seine effektive Willenskraft um 1 pro 2 Punkte Kosten dieser Gabe. *Resistenz gegen Signalspitzen* kann nur von Deckern oder Riggern genommen werden.

SimSinn-Desorientierung

Wert: -2 (-4 für Rigger und Decker)

Ein Charakter mit diesem Handicap fühlt sich desorientiert, wenn er Cyberdecks, Fahrzeugsteuereinrichtungen, Unterhaltungs-Sim-decks, Smartgunverbindungen, Bildverbindungen oder jegliche andere Art von SimSinn-Technologie benutzt. Er bekommt einen zusätzlichen Modifikator von +1 auf alle Mindestwürfe und -1 auf den Initiativwert, wenn er ein solches auf SimSinn basierendes System benutzt.

Totaler Pazifist

Wert: -5

Ein *totaler Pazifist* kann kein lebendes Wesen töten, das mehr Intelligenz besitzt als ein Insekt (also auch keine Insektengeister, die eine bemerkenswerte Intelligenz besitzen), egal wie schwer die Provokation auch ist. Wenn er es doch tut, leidet er für 2W6 Wochen an schweren Gewissensbissen und Depressionen. Während dieser Zeit weigert er sich, etwas anderes zu tun als zu essen, zu schlafen und seinen täglichen Gewohnheiten nachzugehen.

Verständlicherweise ist dieses Handicap unter Shadowrunnern nicht weit verbreitet. Einige wenige Schamanen der pazifistischen und mehr auf Heilung konzentrierten Totems (wie Schlange) zeigen jedoch diese Tendenz. Die Handicaps *Totaler Pazifist* und *Pazifist* können nicht kombiniert werden.

Unaufmerksamkeit

Wert: -2

Ein unaufmerksamer Charakter übersieht oft Dinge (das kann von einer angeborenen Zerstreuung oder einem Wahrnehmungsdefekt herrühren). Er erhält einen Modifikator von +1 auf alle Wahrnehmungsproben, inklusive astraler Wahrnehmungsproben. Das Handicap hat keine Auswirkungen auf Kampfmodifikatoren für Sicht oder Entfernung.

Ungebildet

Wert: -2

Ein ungebildeter Charakter hat nur eine rudimentäre Ausbildung genossen und kann kaum lesen, schreiben und rechnen. Während der Charaktererschaffung bekommt der Charakter nur (Intelligenz x3) freie Punkte für Wissensfertigkeiten. Ein solcher Charakter kann das Spiel nicht mit akademischen oder Hintergrund-Wissensfertigkeiten beginnen und kennt nur eine Sprache.

Charaktere können nicht dieses Handicap mit einer Gabe aus dem Bereich der Bildung kombinieren. Der Charakter kann seine Fertigkeiten normal nach den Regeln verbessern (siehe SR3.01D, S. 245), aber er braucht immer einen Lehrer und kann sie nicht alleine lernen. Die Kosten für den ersten Punkt der ersten akademischen oder Hintergrund-Wissensfertigkeit, die der Charakter nachträglich lernt, werden verdoppelt.

Zwangshandlung

Wert: verschieden

Ein zwanghafter Charakter hat eine Angewohnheit, über die er keine oder nur wenig Kontrolle hat. Der Wert dieses Handicaps hängt davon ab, wie gefährlich und lästig die *Zwangshandlung* für den Charakter ist. Zum Beispiel hätte ein Charakter, der zwanghaft ordnungsliebend ist, nicht mehr zu erliden als gelegentlichen Ärger mit seinen Teamkollegen; sein Handicap wäre nur –

1 Punkt wert. Andererseits könnte man die *Zwangshandlung* eines Deckers, der zwanghaft in hochkarätige Konzernhosts einbricht, wohl mit -3 bewerten.

SOZIALE GABEN UND HANDICAPS

Angeber

Wert: -1

Angeben gehört zum Schattenlaufen und der Piraterie dazu wie der Sprawl oder das Meer, aber ein Charakter mit diesem Handicap weiß einfach nicht, wann er damit aufhören sollte. Der Charakter wird behaupten, dass die Taten, die er vollbracht hat, besser, härter und grundsätzlich viel cooler waren, als alles, was jemals vollbracht worden ist. Er behauptet auch fälschlicherweise, andere Heldentaten vollbracht zu haben, mit denen er in Wahrheit nichts zu tun hatte, wenn das bedeutet, dass er damit ein anderes Team von Shadowrunnern oder eine andere Piratencrew richtig beeindrucken kann.

Der Charakter muss bei einer Intelligenz(6)-Probe mindestens zwei Erfolge würfeln, um bei einer Story nicht fürchterlich aufzuschneiden.

Auffälliger Stil

Wert: -1

Ein Charakter mit diesem Handicap steht auf Dramatik in Kleidung, Verhalten und Ausdrucksweise und kann es einfach nicht ertragen, ignoriert zu werden. Natürlich ist es oft genug von Nachteil, wenn sich wirklich jeder an einen erinnern kann.

Ein Charakter mit *Auffälligem Stil* sollte seinen eigenen Stil haben. Zum Beispiel könnte er dadurch auffallen, dass er einen fluoreszierend grünen Irokesenschnitt hat und ständig in einer sowjetischen Armeejacke herumläuft. Welchen persönlichen Stil der Charakter auch wählt, er sollte auffällig genug sein, dass sich andere problemlos an ihn erinnern können.

Jeder, der einen Charakter mit diesem Handicap verfolgen oder aufspüren will, bekommt einen Modifikator von -1 auf alle Mindestwürfe, die in diesem Zusammenhang abgelegt werden. Dieser Modifikator gilt *nicht* für eine Suche mittels Magie oder in der Matrix.

Dunkles Geheimnis

Wert: -2

Ein Charakter mit diesem Handicap hat ein schreckliches Geheimnis, dessen Aufdeckung furchtbare Konsequenzen haben könnte. Vielleicht hat er ein grausames Verbrechen verübt, ist der vermisste Erbe eines gemeuchelten Mafiaklans oder hat früher einmal für die Universelle Bruderschaft oder die Schwarze Loge gearbeitet – um nur ein paar Möglichkeiten zu nennen. Hin und wieder muss der Spielleiter ein Ereignis oder eine Begegnung in seine Kampagne einbauen, durch die das Geheimnis aufgedeckt werden könnte und die den Charakter zwingt, Maßnahmen zu ergreifen, alles zu vertuschen.

Wenn das *Dunkle Geheimnis* aufgedeckt wird, kann es durch einen *Schlechten Ruf* mit einem angemessenen Punktwert ersetzt werden. Alternativ könnte der Charakter auch versuchen, sich wieder reinzuwaschen.

Elfenposer

Wert: -1

Elfenposer sind Menschen, die Elfen sein wollen. Sie versuchen sich so weit wie möglich wie Elfen zu geben (oder wie sie sich Elfen vorstellen), so zu reden wie Elfen und ihr äußeres Erscheinungsbild an Elfen anzugleichen.



Charaktere, die sich kosmetischer Chirurgie unterziehen, um 'Elfenohren' und 'Elfenaugen' zu bekommen, können erfolgreich als Elfen durchgehen und einen Malus auf den Mindestwurf für soziale Fertigkeitsproben umgehen. Wenn jedoch ein Elf das Geheimnis des Charakters entdeckt, wird er für ihn nur Verachtung und Feindseligkeit übrig haben (siehe Tabelle *Modifikatoren für gesellschaftliche Situationen*, SR3.01D, S. 94).

Nur menschliche Charaktere können das Handicap *Elfenposer* wählen.

Fester Job

Wert: -1 bis -3

Ein Charakter mit einem *Festen Job* geht neben dem Shadowrunning noch einer geregelten Tätigkeit nach. Ein *Fester Job* bringt Verantwortung und Zeitaufwand mit sich, kann aber auch einige Vorteile haben. Ein *Fester Job* kann eine bequeme Möglichkeit zur Geldwäsche bieten; eine Tarnidentität, die sich als recht nützlich erweisen mag, wenn Sicherheitspersonal zu neugierig wird; eine ganze Reihe von Nicht-Schatten-Connections; und nicht zuletzt einen kleinen Nebenverdienst.

VORSCHLÄGE FÜR MONATSGEHÄLTER

Wert	Monatsgehalt	Mindeststunden pro Woche
-1	1.000¥	10 Stunden
-2	2.500¥	20 Stunden
-3	5.000¥	40 Stunden

Der Spielleiter kann den Charakteren einen *Festen Job* von bis zu -3 Punkten zugestehen. In der Tabelle finden Sie Vorschläge für Monatsgehälter. Ändern Sie diese Zahlen nach Belieben und legen Sie fest, welche Nachteile der Job mit sich bringt.

Freunde im Ausland

Wert: 3

Ein Charakter mit dieser Gabe hat ein Händchen dafür, sich immer und überall Freunde zu machen. Er startet mit einer zusätzlichen Connection ins Spiel, die im Ausland lebt (wenn Ihre Kampagne in Seattle spielt, also irgendwo außerhalb der UCAS). Alternativ kann der Spielleiter auch gestatten, dass die Connection in einer *anderen Stadt* wohnt. Der Charakter muss die Bekanntschaft pflegen – und wenn es nur durch gelegentliche eMails ist. Wenn ein Spieler für seinen Charakter diese Gabe wählt, muss er erklären, wie er die Bekanntschaft pflegen will, und der Spielleiter muss wie üblich zustimmen. Wenn der Charakter sich nicht angemessen um seine Bekanntschaft kümmert, verliert er die Connection für immer.

Zusätzlich kann der Charakter in jedem fremden Land, das er besucht, neue Connections finden. Dazu wählt der Spieler eine geeignete Connection aus (am besten jemand, mit dem er zusammengearbeitet hat) und beschreibt wie oben dem Spielleiter, wie sein Charakter den Kontakt aufrechterhalten will. Der Charakter muss mit der Connection im Ausland ein Jahr lang häufig kommunizieren, anschließend gelegentlich (siehe *Kontaktpflege*, S. 60).

Guter Ruf

Wert: 1 oder 2

Ob verdient oder nicht, ein Charakter mit dieser Gabe genießt einen *Guten Ruf*, der andere dazu bringt, ihm zu vertrauen und ihn zu respektieren. Für jeden Punkt an *Gutem Ruf* bekommt der Charakter einen Modifikator von -1 auf soziale Fertigkeitsproben.

Handelspartner

Wert: 3 oder 5

Bei der Charaktererschaffung wählt der Spieler eine Connection und eine Art von Ware aus. Diese Connection verkauft und / oder kauft diese Ware immer zu einem für den Charakter möglichst vorteilhaften Preis. Für 3 Punkte ermöglicht diese Gabe eine günstige Transaktion in *eine* Richtung (zum Beispiel kauft die Connection von dem Charakter *oder* verkauft ihm Waffen zum für den Charakter bestmöglichen Preis). Für 5 Punkte funktioniert diese Gabe in *beide* Richtungen (die Connection kauft *und* verkauft dem Charakter zum Beispiel Waffen zum bestmöglichen Preis). Der Spielleiter sollte den Kaufpreis auf Straßenniveau und den Verkaufspreis *ohne* Straßensindex berechnen. Diese Gabe kann sowohl von normalen Shadowrunnern als auch von Gangmitgliedern, Schmugglern oder Piraten genommen werden.

Kalte Schulter

Wert: -4

Als Gründen, die der Spielleiter bestimmt, zeigen die Connections eines Charakters ihm plötzlich die *Kalte Schulter* – niemand will mehr mit ihm reden. Der Charakter kann herauszufinden versuchen, was geschehen ist, oder einfach sein Leben weiterleben. Die Auswirkungen dieses Handicaps sollten im Rollenspiel deutlich werden.

Das Handicap könnte sogar zum Thema einer eigenen Kampagne werden. Eine solche Geschichte könnte dem Charakter die Gelegenheit bieten, seinen Ruf unter seinen Connections wiederherzustellen. Es kann aber genauso gut passieren, dass er sie vielleicht so sehr gegen sich aufbringt, dass sie zu Feinden werden (siehe S. 68) und der Charakter mit einem permanenten *Schlechten Ruf* endet (S. 27).

Mächtige Freunde

Wert: 2

Ein Charakter mit *Mächtigen Freunden* hat wichtige, einflussreiche Connections (Stufe 2) – so etwas wie VPs von Megakons oder Regierungsbeamte. Gelegentlich können solche Connections überaus hilfreich sein – sogar deutlich mehr als eine normale Connection. Diese Connections werden nicht ihre Stellung riskieren, um dem Charakter zu helfen, tun aber sonst fast alles für ihn. Ein Charakter, der das Vertrauen seiner *Mächtigen Freunde* missbraucht, kann diese Gabe jedoch schnell verlieren.

Wenn der Spielleiter es zulässt, kann ein Charakter sogar eine noch hochrangigere Connection haben, vielleicht einen Megakonpräsidenten. Solche Individuen haben jedoch in der Regel wenig zu tun mit ordinären Shadowrunnern. Die Freundschaft mit solch einem immens mächtigen Individuum bringt oft genug ebenso viele Risiken wie Vorteile mit sich.

Menschliches Aussehen

Wert: 1

Ein Metamensch mit *Menschlichem Aussehen* geht in den meisten Situationen als Mensch durch. Menschliche NSC stehen dem Charakter bei sozialen Fertigkeitsproben mit neutraler Einstellung gegenüber (SR3.01D, S. 92). Zusätzlich muss für menschliche NSC kein Wurf auf der Rassismustabelle (SR3.01D, S. 92) ausgeführt werden, solange sie nicht in direkter Nähe zum Charakter stehen.

Nur Elfen, Zwerge und Orks können diese Gabe haben, für metamenschliche Varianten (siehe S. 37) kommt sie nicht in Frage.

Notorischer Lügner**Wert: -2**

Der Charakter mit diesem Handicap lügt oft, und wenn er es mal nicht tut, klingt er unglaubwürdig. Jedes Mal, wenn der Charakter mit jemandem spricht, würfelt der Spielleiter mit einem W6. Bei einem Resultat von 1 glaubt die angesprochene Person, dass der Charakter sie belügt. Bei jedem anderen Ergebnis hat die Person nicht von vornherein das Gefühl, belogen zu werden.

Das nächste Mal, wenn der Charakter die Person, die ihn beim Lügen „erwischt“ hat (also die Person, bei der der Spielleiter die 1 gewürfelt hat), wieder trifft, wird sie ihm bei 1 oder 2 auf einem W6 nicht glauben. Die Chance, dass die angesprochene Person dem Charakter nicht glaubt, erhöht sich mit jedem Misserfolg bei der Probe um 1; beim nächsten Treffen glaubt die Person dem Charakter bei einem Ergebnis von 1–3 nicht mehr, und so weiter.

Wenn eine bestimmte Person dem Charakter bei einem Resultat von 1–6 nicht mehr glaubt, wird sie mit dem Charakter nichts mehr zu tun haben wollen. Sollte diese Person eine Connection des Charakters sein, verliert er diese Connection für immer. Der Spielleiter bestimmt, ob die ehemalige Connection zu einem Feind wird, oder ob der Charakter das Handicap *Kalte Schulter* bekommt. Jedenfalls kann der Charakter noch so hohe Summen für Kontaktpflege ausgeben, er wird den Ruf des Lügners nicht einfach so wieder auslöschen können.

Schlechter Ruf**Wert: -1 bis -4**

Ein Charakter mit *Schlechtem Ruf* hat einen dunklen Flecken auf seiner weißen Weste. Ob verdient oder nicht, jedenfalls reagiert jeder mehr oder weniger negativ auf den Charakter. Für jeden Punkt *Schlechten Ruf*, den der Charakter hat, erhöht sich der Mindestwurf auf alle Proben mit sozialen Fertigkeiten um 1, bis zu einem Maximum von 4. Ein Charakter mit einem *Schlechten Ruf* von -4 erhält z.B. einen Modifikator von +4.

Soziales Chamäleon**Wert: 1**

Ein Charakter mit dieser Gabe kommt sehr leicht mit neuen Situationen, neuen Gruppen, neuen Städten und neuen Jobs klar. Immer, wenn er versucht, sich in einen neuen Hintergrund einzupassen, zum Beispiel eine fremde Gruppe zu infiltrieren oder Kontakte in einer neuen Stadt zu treffen, bekommt er einen zusätzlichen Modifikator von -1 auf alle sozialen Fertigkeitenproben (siehe *Modifikatoren für gesellschaftliche Proben*, SR3.01D, S. 94).

Tierempathie**Wert: 2**

Ein Charakter mit dieser Gabe hat ein Gefühl dafür, wie man alle Arten von Tieren am besten behandelt. Er erhält einen Modifikator von -1 auf alle Proben, bei denen es darum geht, Tiere zu beeinflussen oder zu kontrollieren (also zum Beispiel Reiten). Außerdem widerstrebt es ihm, Tiere zu verletzen. *Tierempathie* hat keine Auswirkungen auf Interaktionen mit denkenden Wesen wie zum Beispiel Drachen.

Unauffälligkeit**Wert: 2**

Ein *unauffälliger* Charakter kann in jeder Menschenmenge untertauchen. Wenn jemand versucht, ihn zu beschreiben, wird das ähnlich präzise klingen wie: „Er war, hm, irgendwie durchschnittlich.“

Wer versucht, den Charakter zu verfolgen oder ihn unter Menschen auszumachen, erhält einen Modifikator von +1 auf alle Proben, die er dazu ablegt. Der Modifikator gilt *nicht* für eine Suche mit Magie oder in der Matrix.

Ungehobelt**Wert: -2**

Ein *ungehobelter* Charakter hat keine gesellschaftlichen Umgangsformen. Er muss einen Mindestwurfmodifikator von +2 auf soziale Fertigkeitenproben in Kauf nehmen (also auch auf Verhandlungs- und Gebräucheproben). Dieses Handicap ist unter Straßenmuskeln sehr verbreitet, und viele professionelle Shadowrunner sehen darin ein deutliches Merkmal des Amateurs.

Verpflichtung**Wert: verschieden**

Eine *Verpflichtung* ist eine dem Charakter nahestehende Person, die von Zeit zu Zeit seine Unterstützung und Hilfe benötigt. Das können Kinder, Eltern, Ehepartner, Geschwister oder ein alter Freund sein. Seiner *Verpflichtung* nachzukommen, sollte einiges an Zeit und Geld des Charakters beanspruchen. Der Spielleiter legt den Punktwert der *Verpflichtung* fest, entsprechend den Bedürfnissen der abhängigen Person und dem daraus für den Charakter resultierenden Aufwand.

Zusätzliche Connection**Wert: 1**

Für 1 Punkt kann der Charakter bei der Erschaffung mit einer zusätzlichen Connection der Stufe 1 ausgestattet werden.

Zusätzlicher Feind**Wert: -1**

Für -1 Punkt kann der Charakter bei der Erschaffung mit einem zusätzlichen Feind ausgestattet werden (siehe *Feinde*, S. 68).

MAGISCHE GABEN UND HANDICAPS

Wenn nicht anders angegeben, kann jeder Charakter magische Gaben und Handicaps wählen.

Astrales Chamäleon / Astrales Leuchtfeuer**Wert: 2 / -2**

Diese Gaben und Handicaps geben an, wie sehr die astrale Signatur eines Charakters auf der Astralebene auffällt. Die Gabe *Astrales Chamäleon* bedeutet, dass die astrale Signatur der Charakters schneller mit dem Hintergrund der Astralebene verschmilzt. Behandeln Sie jede astrale Signatur, die der Charakter hinterlässt, als wäre die Kraft des magischen Effektes um 1 niedriger. Zusätzlich ist die astrale Signatur des Charakters schwerer zu lesen und wiederzuerkennen; addieren Sie +2 auf alle Mindestwürfe anderer Charaktere, diese Signatur zu askennen.

Die astrale Signatur eines Charakters mit dem Handicap *Astrales Leuchtfeuer* sticht auf der Astralebene hervor wie ein Leuchtsignal. Alle Signaturen, die der Charakter hinterlässt, werden behandelt, als wäre die Kraft des magischen Effektes um 1 höher. Senken Sie die Schwierigkeit um -2, wenn ein anderer Charakter versucht, die astrale Signatur zu askennen.

Nur magisch aktive Charaktere können diese Gabe / dieses Handicap wählen.

Erhöhte Konzentrationsfähigkeit**Wert: 2**

Ein magischer Charakter mit dieser Gabe kann sich von Natur aus hervorragend konzentrieren und lässt sich nicht so leicht



ablenken, wenn er Zaubersprüche aufrechterhält. Er erhält nur einen Mindestwurfmodifikator von +1 für jeden aufrechterhaltenen Zauber (statt +2). Zudem kann er gleichzeitig so viele Zaubere aufrecht halten, wie seiner Intelligenzstufe +1 entspricht. *Erhöhte Konzentration* erlaubt dem Charakter weder, exklusive magische Handlungen durchzuführen, während er einen Zauber aufrecht hält, noch einen exklusiven Zauber (siehe *SR3.01D*, S. 160) aufrecht zu halten, während er andere magische Aktivitäten ausführt.

Nur magisch aktive Charaktere können diese Gabe wählen.

Freundliche / Feindliche Geister

Kosten: 2 / -2

Ein Charakter mit der Gabe *Freundliche Geister* hat eine natürliche Affinität zu einer bestimmten Art von Naturgeistern, die der Spieler bei der Charakter-Generierung festlegen muss. Diese Geister finden den Charakter interessant und werden buchstäblich von ihm angezogen. Sie werden eher bereit sein, ihm einen Gefallen zu tun (wenn es sich um einen Schamanen handelt), und sogar unaufgefordert kleinere Dienste für den Charakter verrichten. In bestimmten Situationen werden sie den Charakter nur widerstrebend angreifen (und dann werden sie wahrscheinlich nur eine nicht-tödliche Kraft einsetzen).

Auf der anderen Seite wird ein Charakter mit dem Handicap *Feindliche Geister* von einer bestimmten Art Naturgeister, die ebenfalls bei der Charakter-Generierung festgelegt werden muss, nicht gemocht. Diese Geister werden mit einer gewissen Wahrscheinlichkeit den Charakter selbsttätig belästigen, wenn er sich in ihrer Domäne aufhält, und könnten es ablehnen, diesem Charakter und seinen Freunden irgendwelche Dienste zu erweisen. Wird einem solchen Geist befohlen, eine Gruppe anzugreifen, die den Charakter mit diesem Handicap enthält, wird der Geist diesen Charakter zuerst angreifen und auch versuchen, ihn nach Möglichkeit zu töten.

In beiden Fällen werden die entsprechenden Geister mit hoher Wahrscheinlichkeit immer in der gleichen Form erscheinen und sich an den Charakter von früheren Beschwörungen her „erinnern“.

Magieresistenz

Wert: 1 bis 4

Für jeden Punkt *Magieresistenz* erhält der Charakter einen zusätzlichen Würfel für Spruchwiderstandsproben. Der Charakter kann jedoch selbst nicht magisch aktiv sein, und die Resistenz wirkt auch gegen Zauber mit positiven Auswirkungen wie zum Beispiel Heilzauber.

Magisch aktive Charaktere (auch die mit minimalen magischen Fähigkeiten) können diese Gabe *nicht* besitzen. Ein Charakter mit *Magieresistenz* kann nicht seine Resistenz willentlich senken: Sie betrifft *alle* magischen Effekte, seien sie gut oder schlecht für den Charakter. Ein Charakter mit *Magieresistenz* ist niemals ein willentliches Ziel für Zauber, die ein bereitwilliges Ziel erfordern. Diese Zaubere schlagen automatisch fehl, wenn sie auf einen Charakter mit *Magieresistenz* gewirkt werden.

Schlechte Verbindung

Wert: 2

Jede Ritualmagie, die sich gegen den Charakter mit dieser Gabe richtet, wird mit +2 auf den Verbindungstest des Rituals modifiziert. Bedenken Sie, dass sich diese Gabe auch als negativ für den Charakter auswirken kann, wenn zum Beispiel befreundete Zauberer Ritualmagie einsetzen, um den Charakter zu finden oder um ihm zu helfen.

MATRIX-GABEN UND -HANDICAPS

Beachten Sie, dass viele andere Gaben und Handicaps durchaus auch in der Matrix anwendbar sind. Zum Beispiel kann ein Charakter mit einer Spinnenphobie schon mal ausflippen, wenn er von einem Spinnen-Icon angegriffen wird. Solange nicht anders vermerkt, kann jeder Charakter die folgenden Gaben und Handicaps wählen.

Datenbuchsen-Juckreiz

Wert: -1

Der Charakter mit diesem Handicap leidet unter einem psychosomatischen Symptom, das immer, wenn er eine Daten- oder Chipbuchse oder sogar eine externe Smartverbindung benutzt, einen leichten Juckreiz hervorruft, der durch Kratzen nicht zu beseitigen ist. Mit der Zeit wird der Juckreiz immer schlimmer und immer schwerer zu ignorieren, bis der Charakter sich schließlich ausstößeln muss.

In Spielwerten bedeutet das, dass der Charakter nur für eine Zeitspanne eingestöpselt bleiben kann, die seine Willenskraft in Minuten beträgt, bevor der Juckreiz beginnt. Das Jucken ist unangenehm und zieht einen Malus von +1 auf alle Proben nach sich, die der Charakter ablegt. Für jede weitere Zeitspanne von (Willenskraft) Minuten bekommt er einen zusätzlichen kumulativen Malus von +1 auf alle Proben. Wenn der aufaddierte Modifikator +8 erreicht, dreht der Charakter durch und stößt sich schreiend aus. Ist der Charakter erst mal ausgestöpselt, bleibt das Phantomjucken noch eine Weile erhalten: Reduzieren Sie den Modifikator um -1 alle (Willenskraft ÷ 2) Minuten.

Dieses Handicap kann nur von Charakteren genommen werden, die auch eine Daten- oder Chipbuchse *haben*, und die diese auch von Zeit zu Zeit benutzen. Das letzte Wort hat, wie immer, der Spielleiter.

Gezeichnet

Wert: -1

Der Charakter hat irgendwann in seiner Vergangenheit eine schmerzliche Begegnung mit einem psychotropen Schwarzen IC (siehe *Matrix*, S. 108) gehabt und einen permanenten Effekt davongetragen. Die genaue Art des IC und der bleibenden Effekte werden vom Spielleiter bestimmt. Charaktere mit diesem Handicap können keine Willenskraft-Probe ablegen, um den Effekten der psychotropen Konditionierung zu entgehen.

Guter Programmierer / Schlechter Programmierer

Wert: 2 / -1

Ein *Guter Programmierer* ist besonders begabt darin, eine bestimmte Systemoperation durchzuführen (Gespräch anzapfen, in Host einloggen, Peripherie steuern usw. – siehe *SR3.01D*, S. 214), die bei der Charaktererschaffung ausgewählt werden muss. Wenn der Charakter diese Systemoperation durchführt, bekommt er für diese Systemprobe einen Extrawürfel.

Schlechte Programmierer haben immer Schwierigkeiten mit einer bestimmten Systemoperation, und sie reduzieren ihren Würfelvorrat um -1 für eine Systemprobe, die sie für diese Systemoperation ablegen müssen.

Die Gabe *Guter Programmierer* kann pro Charakter nur einmal gewählt werden, und nur Charaktere, die Decken können, dürfen das Handicap *Schlechter Programmier* wählen.

Natürliche Härte

Wert: 4

Irgend etwas in der Nervenstruktur des Charakters macht ihn resistenter gegen neurales Feedback. Diese Gabe gibt dem Cha-

rakter einen Punkt natürlicher Härte, die den gleichen Effekt hat, wie die Härtestufe eines Cyberdecks (und die auch damit kumulativ ist).

Programmier-Genie / Programmier-Niete

Kosten: 4 / -2

Ein Charakter mit der Gabe *Programmier-Genie* ist außergewöhnlich fähig bei der Ausübung einer bestimmten Systemprobe (Zugangssprobe, Kontrollprobe usw. – siehe *SR3.01D*, S. 209), die bei der Charaktererschaffung ausgewählt werden muss. Wenn der Charakter diese Systemprobe durchführt, bekommt er dafür einen Extrawürfel.

Ein Charakter mit dem Handicap *Programmier-Niete* hat immer Schwierigkeiten mit einer bestimmten Systemprobe, und er reduziert seinen Würfelvorrat um -1, wenn er diese Systemprobe ablegen muss.

Ein Charakter kann nicht die Gaben *Guter Programmierer* und *Programmier-Genie* gleichzeitig haben, und *Programmier-Genie* kann pro Charakter nur einmal gewählt werden. Otaku können ebenfalls die Gabe *Programmier-Genie* nicht wählen. Nur Charaktere, die decken können, dürfen das Handicap *Programmier-Niete* wählen.

SONSTIGE GABEN UND HANDICAPS

Auf der Flucht

Wert: -2, -4 oder -6

Die Feinde des Charakters (siehe S. 68) hetzen ihn gnadenlos. Sobald ein Feind getötet wird, tritt ein neuer an seine Stelle, dessen Anfangsstufe der des Vorgängers zum Zeitpunkt seines Todes entspricht. Das Leben eines Gejagten wird nie leichter, eher schwerer.

-2 Punkte: Ein Feind der Stufe 3; oder erhöhen Sie die Stufe eines bestehenden Feindes um 1.

-4 Punkte: Ein Feind der Stufe 4; oder erhöhen Sie die Stufe eines bestehenden Feindes um 2.

-6 Punkte: Ein Feind der Stufe 5 oder 6 (nach Ermessen des Spielleiters); oder erhöhen Sie die Stufe eines bestehenden Feindes um 3.

Cortex-/Schädelbombe

Wert: -6

Jemand hat eine *Cortex-* oder *Schädelbombe* in den Kopf des Charakters implantiert (zu Bombenvarianten siehe *SR3.01D*, S. 297). Der Spielleiter entscheidet, wer die Bombe implantierte und was die betreffende Person oder Gruppierung verlangt. Die Bombe muss übrigens nicht aus den anfänglichen Ressourcen des Charakters bezahlt werden – es gibt sie gratis.

Wenn es dem Charakter gelingt, die Bombe zu entschärfen oder zu beseitigen, kann der Spielleiter dieses Handicap durch *Zusätzliche Feinde*, einen *Schlechten Ruf*, *Amnesie*, eine *Phobie*, eine *Abhängigkeit* oder ein (oder mehrere) Handicap(s) mit einem entsprechenden Punktwert ersetzen.

Draufgänger

Wert: 3

Ein Charakter mit dieser Gabe ist mit unglaublichem Glück gesegnet. Bei jeder Spielsitzung bekommt der Charakter einen zusätzlichen Karmapoolpunkt, den er nur einsetzen kann, wenn er eine heroische und riskante Aktion vollbringt (etwas in der Art wie an einem Seil schwingen, um jemanden aus einem brennenden Haus zu retten). Einmal ausgegeben, ist der Karmapoolpunkt für die aktuelle Spielsitzung verbraucht. Dieser Punkt kann niemals „verheizt“ werden.

Fahrzeugempathie

Wert: 2

Charaktere mit dieser Gabe scheinen ein besseres Verständnis für alle Arten von Fahrzeugen zu haben als andere Leute und können wesentlich bessere Leistungen aus dem Fahrzeug herauskitzeln, wenn sie einfach in physischem Kontakt zu dem Fahrzeug sind (also nicht, wenn es ferngesteuert wird). Sobald der Charakter physischen Kontakt zu einem Fahrzeug hat (entweder durch manuelle Kontrollen oder in das Fahrzeug eingestöpselt), wird der Handlingwert des Fahrzeugs für diese Zeit um 1 reduziert.

Gremlins

Wert: -1, -2, -3 oder -4

Jeder Ausrüstungsgegenstand, den der Charakter, der unter diesem Handicap leidet, berührt, zeigt plötzlich eine merkwürdige Tendenz zu Fehlfunktionen. Jedes Mal, wenn der Charakter einen Ausrüstungsgegenstand benutzt, wird mit 2W6 gewürfelt. Bei einem Ergebnis von 2 versagt der Gegenstand oder das Gerät irgendwie den Dienst. Die Schwere dieses Ausfalls wird anhand des Punktwertes dieses Handicaps bestimmt.

Bei einem -1-Punkt-Nachteil arbeitet das Gerät noch, aber mit einem zusätzlichen Modifikator von +1 oder -1, und zwar immer mit dem Wert, der gegen den Charakter wirkt. Dieser Malus wird sowohl auf die Erfolgsprobe, als auch auf die Effektivitätsstufe des Gerätes angewendet (wie zum Beispiel die Stärke einer Waffe, die Energiestufe von Sensoren, die MPCP-Stufe eines Cyberdecks usw.). Um einen solchen Gegenstand wieder flott zu machen, muss der Charakter eine Einfache Handlung aufwenden und ihn mit Schwung gegen eine harte Oberfläche schlagen. Das Gerät wird dann in der nächsten Kampfphase wieder normal funktionieren.

Bei einem -2-Punkte-Nachteil funktioniert das Gerät einfach nicht. Auch hier wirkt ein harter Schlag (und eine Einfache Handlung) Wunder und das Gerät funktioniert in der nächsten Kampfphase wieder normal.

Bei einem -3-Punkte-Nachteil hat das Gerät schon eine größere Funktionsstörung und funktioniert nur mit einem zusätzlichen Malus von +2 oder -2 (auch hier zählt wieder der Modifikator, der sich gegen den Charakter auswirkt). Der Malus wird sowohl auf die Erfolgsprobe, als auch auf die Effektivitätsstufe des Gerätes angewendet. Ein derart funktionsgestörtes Gerät muss erst repariert werden, bevor es wieder normal funktioniert. Um die Kosten einer solchen Reparatur zu bestimmen, multiplizieren Sie den Kaufpreis des Gerätes mit 0,2 und addieren den Stundenlohn des Handwerkers dazu, falls ein solcher anfällt.

Bei einem -4-Punkte-Nachteil geht der Gegenstand kaputt und funktioniert gar nicht mehr. Nur eine grundlegende Reparatur (und ein sehr verwunderter Blick des lokalen Handwerkers) bringt das Gerät wieder in Ordnung. Um die Kosten für eine solche Generalüberholung zu bestimmen, multiplizieren Sie den Kaufpreis des Gerätes mit 0,5 und addieren den Stundenlohn des Handwerkers, falls ein solcher anfällt.

Wenn ein Charakter mit diesem Handicap ein Fahrzeug lenkt, versagt entweder eines der Hauptsysteme (die Steuerung, Bremsen, Sensoren etc.) oder eine spezielle Funktionen oder Modifikation (verbesserter Motor, Fahrzeugwaffen, Spezialausrüstung jeglicher Art etc.) verweigert den Dienst. Der Spielleiter kann für jedes dieser Teile separat würfeln oder einfach einmal würfeln und dann das betroffene System bestimmen.

Das *Gremlins*-Handicap hat keine Auswirkungen auf Cyberware und magische Ausrüstung wie Ritualmaterialien, Fetische und Foki. Allerdings kann eine Hermetische Bibliothek, die auf einem elektronischen Medium gespeichert ist, betroffen sein,



was zu verlorenen Daten, Speicherfehlern, Kurzschlüssen und sogar einem Brand des Gerätes führen kann.

Mysteriöse Cyberware/Bioware

Wert: -3

Im Körper des Charakters befindet sich ein Stück *mysteriöser Cyber- oder Bioware*, von dem er nichts weiß. Der Spielleiter sucht das Teil aus, und der Charakter merkt nichts von seiner Existenz, bis der Spielleiter ihn darauf aufmerksam macht – am besten, indem das Implantat zu einem unpassenden Moment anspringt oder es auf einem Detektor auftaucht, wenn der Charakter gerade versucht, unauffällig auf gesichertes Konzerngelände zu gelangen.

Sobald der Charakter das Implantat entdeckt und entfernen lässt oder sonstwie neutralisiert, kann der Spielleiter dieses Handicap durch *Zusätzliche Feinde*, einen *Schlechten Ruf*, *Amnesie*, eine *Phobie*, eine *Abhängigkeit* oder ein anderes Handicap (oder mehrere) mit dem entsprechenden Punktwert ersetzen.

Piratenfamilie

Kosten: 3 (siehe Text)

Diese Gabe kann nur von Spielern genommen werden, die einen Charakter spielen wollen, der als Pirat geboren und aufgezogen wurde. Der Charakter hat eine weitverzweigte Familie in diversen Häfen der Welt, die immer wieder auftauchen, um dem Charakter zu helfen oder ihn zu nerven (wie die liebe Verwandtschaft das so gerne macht), wenn er die verschiedensten Plätze der Welt aufsucht. Diese „Verwandten“ zählen nicht als Connections, sondern werden als Freunde von Freunden gehandhabt und können den Charakter in Situationen hinein- oder aus ihnen herausbringen, die an Plätzen und in Häfen auf der ganzen Welt stattfinden, die dem Charakter halbwegs vertraut sind. Diese „Verwandten“ gehen über die reine Blutsverwandtschaft hinaus und beinhalten alle, die irgendwann mal irgendeinen Kontakt zur Familie des Charakters hatten: Bluteide unter Piratencrews, Connections eines Familienmitgliedes, Freunde der Familie, Mentoren und andere Gönner (und natürlich auch wieder die Familien dieser ganzen Leute).

In den Händen eines kreativen Spielleiters kann diese Gabe aber auch schnell eher zu einem Fluch werden. Für den Fall, dass

der Spielleiter die *Piratenfamilie* lieber benutzen möchte, um den Charakter zu nerven und zu ärgern, kann er diese Gabe auch in ein Handicap umwandeln oder die Kosten für die Gabe auf 1 Punkt senken. Beispiele dafür, wie diese Gabe als Handicap umgesetzt werden kann, wären: Ein echter Halsabschneider von extrem schlechtem Ruf ist ein Mitglied der Familie, und die Tatsache, dass er einige Leichen hinter sich gelassen hat, kann viele Probleme für den Charakter bedeuten. Die unbezahlten Schulden eines Familienmitgliedes könnten auf den Charakter abgewälzt werden. Oder der Charakter findet heraus, dass er in eine arrangierte Heirat verwickelt werden soll, die abgesprochen wurde, als er noch ein Baby war.

Schlechtes Karma

Wert: -5

Ein Charakter mit *Schlechtem Karma*

lebt unter dem Gewicht eines dunklen Fleckes auf seiner Seele. Dieses *Schlechte Karma* kann das Resultat einer früheren Sünde sein oder einfach das Pech, unter dem falschen Stern geboren zu sein. Ein Charakter mit diesem Handicap muss die doppelte Anzahl an Gutem Karma ansammeln als üblich, um seinen Karmapool um einen weiteren Punkte aufstocken zu können.

Verfluchtes Karma

Wert: -6

Der Charakter ist verflucht, so dass sich oft sein Glück gegen ihn wendet. Immer wenn er einen Karmapoolpunkt ausgibt, muss er einen W6 werfen. Bei einer 1 wird der Punkt normal ausgegeben, aber der genau gegenteilige Effekt vom Gewünschten tritt ein. Wenn der Spieler zum Beispiel einen Punkt Karmapool ausgibt, um einen zusätzlichen Würfel zu bekommen, würde er statt dessen einen Würfel verlieren.

Vorstrafenregister

Wert: -6

Ein Charakter mit einem Vorstrafenregister hat sich mit dem Gesetz angelegt und verloren. Das Vorstrafenregister hat eine ganze Reihe von Auswirkungen.

Erstens müssen alle Connections des Charakters Straßentypen sein (Kontypen hängen nicht mit Ex-Knackis herum). Zweitens haben die meisten Sicherheitsfirmen eine Akte über den Charakter, mit Foto und Cyberwareregister sowie einer Beschreibung seiner Arbeitsweise. Drittens hat LoneStar von ihm Aufzeichnungen über alles, was man nur aufzeichnen kann. LoneStar-Bullen kennen den Charakter und schikanieren ihn jedesmal, wenn sie ihn treffen. Viertens hat der Charakter eine SIN mit Vorstrafeneintrag und muss seinen Bewährungshelfer alle zwei Tage anrufen und ihn jede Woche treffen. Der Bewährungshelfer weiß, wo der Charakter wohnt, kennt seine üblichen Connections und kann jederzeit völlig rechtmäßig in seine Wohnung eindringen.

Wenn das Vorstrafenregister des Charakters gelöscht wird oder er erfolgreich sein früheres Leben begraben kann, kann der Spielleiter dieses Handicap durch *Auf der Flucht*, *Schlechten Ruf*, *Zusätzliche Feinde* oder ein anderes Handicap (oder mehrere) mit einem entsprechenden Punktwert ersetzen.

GABEN-TABELLE

Gaben	Punktekosten	Gelstig	Magie
Attribute		Abschluss an einer technischen Schule 1	Astrales Chamäleon 2
Außergewöhnliches Attribut 2		Aufmerksamkeit 3	Erhöhte Konzentrationsfähigkeit 2
Zusätzliche Attributsstufe 2		College-Abschluss 1	Freundliche Geister 2
Fertigkeiten		Fotografisches Gedächtnis 3	Magieresistenz 1 bis 4
Begabung 4		Gesunder Menschenverstand 2	Schlechte Verbindung 2
Vertrautes Terrain 2		Innere Uhr 1	Matrix
Körperlich		Mut 1	Guter Programmierer 2
Adrenalinschub 2		Orientierungssinn 1	Natürliche Härte 4
Blitzreflexe 2,4 oder 6		Resistenz gegen Signalspitzen 2 oder 4	Programmier-Genie 4
Gummigelenke 1		Sozial	Sonstige
Hohe Schmerztoleranz 2 pro Kästchen		Freunde im Ausland 3	Draufgänger 3
Nachtsicht 2 (1 für Rigger und Decker)		Guter Ruf 1 oder 2	Fahrzeugempathie 2
Natürliche Affinität zu Wasser 1 (pro Fähigkeitsverbesserung)		Handelspartner 3 oder 5	Piratenfamilie 3 (kann auch ein Handicap sein)
Natürliche Immunität 1 oder 3		Mächtige Freunde 2	
Pathogenresistenz 1		Menschliches Aussehen 1	
Schnellheilung 2		Sieht gut aus und weiß es auch (Bsp. von S. 17) 1	
Toxinresistenz 1		Soziales Chamäleon 1	
Überlebenswille 1 bis 3		Tierempathie 2	
Zähigkeit 3		Unauffälligkeit 2	
		Zusätzliche Connection 1	

HANDICAP-TABELLE

Handicaps	Punktekosten	Gelstig	Ist hässlich und schert sich nicht drum (Bsp. von S. 17) -1
Fertigkeiten		Amnesie -2 bis -5	Kalte Schulter -4
Computer-Analphabet -3		Analphabet -3	Notorischer Lügner -2
Unfähigkeit -2		Berserker -1	Schlechter Ruf -1 bis -4
Körperlich		Eingefleischter Seemann -2	Ungehobelt -2
Allergie -2 bis -5		Empfindliches Nervensystem -2 oder -4	Verpflichtung verschieden
Blindheit -6 (-2 für Magiebegabte)		Flashbacks -4	Zusätzlicher Feind -1
Farbenblindheit -1		Impulsivität -2	Magie
Geborgte Zeit -6		Kampfplähmung -4	Astrales Leuchtfeuer -2
Geschwächtes Immunsystem -1		Landratte -4	Feindliche Geister -2
Immunabstoßung -5 (-2 für Magiebegabte)		Pazifist -2	Matrix
Immunsensibilität -3 (-2 für Magiebegabte)		Phobie -2 bis -5	Datenbuchsen-Juckreiz -1
Körperliche Schwäche -1 bis -5		Rachsucht -2	Gezeichnet -1
Nachtblindheit -2 (-1 für Rigger und Decker)		SimSinn-Desorientierung -2 (-4 für Rigger und Decker)	Schlechter Programmierer -1
Niedrige Schmerztoleranz -4		Totaler Pazifist -5	Programmier-Niete -2
Querschnittslähmung -3		Unaufmerksamkeit -2	Sonstige
Schwere Querschnittslähmung -6		Ungebildet -2	Auf der Flucht -2, -4 oder -6
Taubheit -3		Zwangshandlung verschieden	Cortex-/Schädelbombe -6
		Sozial	Gremlins -1, -2, -3 oder -4
		Angeber -1	Mysteriöse Cyber-/Bioware -3
		Auffälliger Stil -1	Schlechtes Karma -5
		Dunkles Geheimnis -2	Verfluchtes Karma -6
		Elfenposer -1	Vorstrafenregister -6
		Fester Job -1 bis -3	

NEUE CHARAKTERTYPEN

Praktisch seit der Einführung von *Shadowrun* in die Rollenspielwelt wurden immer wieder Regeln für das Spielen von Gestaltwandlern verlangt – das sind Erwachte Tiere mit der magischen Fähigkeit, menschliche Form anzunehmen (siehe *Critter*, S. 30). Auch Regeln für die Erschaffung von Charakteren mit weiteren Metatypen wurden gewünscht, sogar für Charaktere, die mit dem Menschlich-Metamenschlichen Vampirischen Virus (MMVV) infiziert sind. Die folgenden Regeln ermöglichen Spielern und Spielleitern, Ghul- und Gestaltwandler-Charaktere zu erschaffen, enthalten jedoch auch Richtlinien und Beispiele für die Erschaffung weiterer Metatypen. Wie immer obliegt die letzte Entscheidung, ob diese Charaktere im Spiel verwendet werden können oder nicht, dem Spielleiter.

GHULE

Von allen humanoiden Kreaturen, die die Erwachte Welt bevölkern, haben die Ghule wahrscheinlich am meisten gelitten. In den letzten Jahren hat sich die Stellung der Ghule in der Gesellschaft endlich verbessert. Eine zunehmende (wenn auch immer noch kleine) Anzahl an Ghulen lebt mittlerweile friedlich in der Nachbarschaft Anderer, und immer wieder hört man Gerüchte über Ghule mit Cyberaugen und kosmetischen Modifikationen, die ihnen ein (meta)menschlicheres Aussehen verleihen sollen. Die Sonderverordnung 162, die 2053 von der Gesetzgebung in Illinois verabschiedet wurde, gewährte Ghulen sogar rechtlichen Schutz und richtete die Cabrini-Zuflucht in Chicago ein. Das Gesetz wurde 2054 nach immensem Druck seiner Gegner wieder aufgehoben, wonach die Ghule wieder einmal auf sich allein gestellt waren. Doch trotzdem stellte es einen wichtigen Schritt dar zur Erkenntnis, dass Ghule nicht mehr länger nur als Monster angesehen werden können. Ein weiterer Schritt hin zur öffentlichen Akzeptanz der Ghule war 2057 die Veröffentlichung der herausgeschmuggelten Tagebücher von Tamir Grey, einem einflussreichen Sprecher der Ghule, der in der Chicago Containment Zone eingeschlossen war. Die erschütternden Schilderungen der Leiden und der offensichtlichen Ehrenhaftigkeit dieses Mannes, der als militärische Ablösung nach Chicago kam und als Ghul endete, riefen eine Welle öffentlicher Sympathie hervor.

Als Ares die Unmengen an Strain-III-Beta-Bakterien über der Containment Zone abwarf, wurden die Ghule als Dualwesen ebenso hart getroffen wie die Insektengeister. Nur wenige überlebten, und die unglückseligen Ghule der Cabrini-Zuflucht wurden zu Märtyrern der neugegründeten Ghul-Befreiungsunion und der Bündnisse für Metamenschliche Rechte und Gleichberechtigung. Diese Ghulrechtsbewegungen konnten das Bild der Öffentlichkeit jedoch bislang nicht ent-

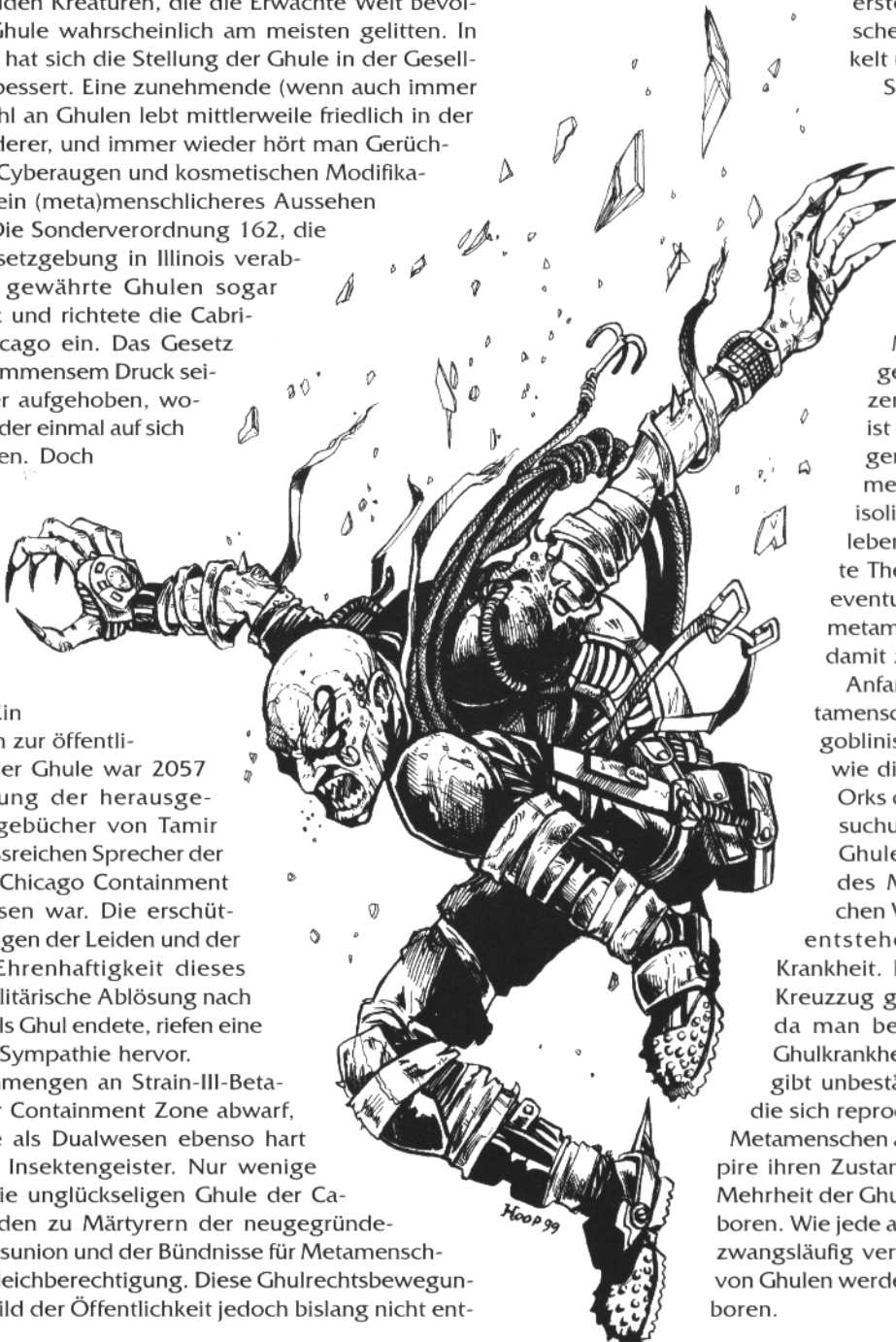
scheidend beeinflussen. Abgesehen von außergewöhnlichen Einzelpersonen wie Tamir Grey gilt der Großteil der Ghule immer noch als hirnlose Monster, die über alles herfallen, was sich nicht wehren kann. Sie schnappen sich gern kleine Kinder für einen Mitternachtssnack und würden jeden Shadowrunner wohl lieber auffressen als mit ihm zu reden. Dieses Ghulbild ist in der *Shadowrun*-Welt immer noch weit verbreitet.

Die meisten Menschen hassen und verabscheuen Ghule vor allem deshalb, weil sie das Fleisch menschlicher Leichen als Nahrung bevorzugen. Sie müssen pro Woche etwa 1 Prozent ihres Körpergewichts an Metamenschenfleisch zu sich nehmen, um ihre Gesundheit zu erhalten und notwendige Nährstoffe zu erlangen, der überwiegende Teil ihrer Nahrung kann jedoch aus jedem beliebigen rohen Fleisch bestehen. Ghule finden gekochtes Fleisch ungenießbar; es kann sie tatsächlich krank machen, so wie viele Metamenschen rohes Fleisch nicht vertragen. Die großzügige Hinterlassenschaft in Dunkelzahns Testament für den

ersten Konzern, der synthetisches Fleisch für Ghule entwickelt (siehe *Portfolio of a Dragon*, S. 31) hat tatsächlich einige

Forschungsanstrengungen angeregt, doch bislang beschäftigen sich nur ein paar kleinere Konzerne mit diesem Problem. (Dunkelzahns Belohnung ist ein Taschengeld für jeden Megakon, aber ein gewaltiger Betrag für kleinere Konzerne.) Den Wissenschaftlern ist es bislang noch nicht gelungen, genau die Chemikalien in metamenschlichem Fleisch zu isolieren, die Ghule für ihr Überleben brauchen; eine verbreitete Theorie geht davon aus, dass eventuell die metaphysische Aura metamenschlichen Fleisches etwas damit zu tun.

Anfangs glaubte man, dass Metamenschen, die zu Ghulen wurden, goblinisierten – in ähnlicher Weise wie die genetische Expression bei Orks oder Trollen. Spätere Untersuchungen ergaben jedoch, dass Ghule durch die Krieger-Abart des Menschlich-Metamenschlichen Vampirischen Virus (MMVV) entstehen, einer übertragbaren Krankheit. Diese Entdeckung hat den Kreuzzug gegen die Ghule angefach, da man befürchtete, selbst mit der Ghulkrankheit angesteckt zu werden. Es gibt unbestätigte Berichte über Ghule, die sich reproduzieren, indem sie andere Metamenschen anstecken, ähnlich wie Vampire ihren Zustand weitergeben. Die große Mehrheit der Ghule wird jedoch als Ghul geboren. Wie jede andere Krankheit ist sie nicht zwangsläufig vererbbar; die meisten Kinder von Ghulen werden jedoch schon infiziert geboren.



Praktisch alle Ghule, die vollwertige Mitglieder der Gesellschaft bleiben, verstecken ihren Zustand durch eine Kombination von Parfüms (die Ernährungsgewohnheiten von Ghulen haben einen fauligen Körpergeruch zur Folge), plastischer Chirurgie (um ihre ererbten Hautleiden zu mildern) und Cyberaugen (um ihre verräterischen milchig-weißen, pupillenlosen Augen zu verstecken). Alle Ghule leiden an einer graduellen physischen Blindheit. Als Dualwesen können sie jedoch perfekt auf der Astralebene sehen. Ghule können an unbelebten Objekten keine Farben oder feine Details erkennen, weshalb sie mit den meisten technischen Geräten in der Regel nicht viel anfangen können. Viele der sozial angepassteren Ghule verwenden Cyberaugen, um dieses Problem zu umgehen, vorausgesetzt sie finden einen Straßendoc, der bereit ist, einem Ghul Cyberware zu implantieren.

Ghule werden auf S. 31 im Quellenbuch *Critter* beschrieben.

Ghule als Spielercharaktere

Mit der gegenwärtigen Zunahme der Ghulpopulation und dem wachsenden Verständnis der Öffentlichkeit für ihre verzweifelte Lage kann ein Ghul tatsächlich ein funktionierender Spielercharakter sein – wenn der Spielleiter ihn als Charakter zulässt. Ein Charakter kann das Spiel als Ghul beginnen, doch besser wird es wohl sein, wenn er im Laufe des Rollenspiels infiziert wird. Mit den folgenden Regeln kann der Spielleiter solche Situationen behandeln.

Wenn ein Charakter mit der Krieger-Abart des MMVV infiziert wird, so lesen Sie unter dem Abschnitt *Infektion* auf dieser Seite weiter.

Ein Spieler, der das Spiel mit einem Ghulcharakter beginnen will, erschafft zunächst seinen Charakter wie üblich; er weist ihm Attribute, Fertigkeiten, Ressourcen und sogar Spruchpunkte oder Kraftpunkte zu, wenn es der Charaktertyp gestattet. Ein Charakter, der das Spiel als Ghul beginnt, muss mit dem Aufbaupunkte-System und nicht dem Prioritätensystem erschaffen werden. Er muss 10 Aufbaupunkte zahlen, um als Ghul zu starten, zusätzlich zu den eventuellen Kosten für eine gewählte Rasse. Wenn der Charakter fertig ist, folgen ebenfalls die Regeln für die Infektion, beginnend mit dem dritten Stadium. Der Spieler wirft eine Willenskraft(6)-Probe und vergleicht die Anzahl der Erfolge mit der Tabelle „Infektion im Dritten Stadium“; wenden Sie die Ergebnisse direkt auf die Attribute des Charakters an, zusammen mit den Modifikatoren aus der Tabelle „Ghul-Modifikatoren“, S. 34. Da der Charakter bereits als Ghul beginnt, wirft er bei der Willenskraftprobe zwei zusätzliche Würfel.

Beachten Sie, dass Ghulcharaktere sich genauso wie andere Charaktere Cyberware installieren lassen können, jedoch mit doppeltem Essenzverlust (*). Bei Ghulcharakteren, die das Spiel mit Cyberware beginnen, wird angenommen, dass

INFEKTION MIT DEM KRIEGER-VIRUS

Erfolge	Ergebnis
0	Infiziert
1	Permanente Nachwirkung (Wahl des Spielleiters)
2	Krankheit
3	Keine Auswirkungen

(*) *Anmerkung der deutschen Redaktion:* Wir empfehlen aus Gründen der Konsistenz und des Gleichgewichtes auch bei der Implantation von Bioware den Bio-Index der Implantate für Ghulcharaktere zu verdoppeln.

Infektion

Spielercharaktere und ebenso Nichtspielercharaktere können mit der Krieger-Abart des MMVV infiziert werden. Das Virus wird durch Körperflüssigkeiten übertragen, meistens bei einem Biss oder Kratzer durch einen Träger der Krankheit. Ein Charakter, der mit dem Virus in Kontakt kommt, muss eine unmodifizierte Konstitutionsprobe gegen die Essenz des Überträgers werfen. Die Ergebnisse finden Sie in der Tabelle *Infektion mit dem Krieger-Virus*.

Ein Charakter, der zwei Erfolge wirft, entgeht der Infektion, fühlt sich jedoch für etwa zehn Tage schwach, krank und schwindelig. Ein Erfolg bedeutet, dass der Charakter krank wird und permanente Folgen durch seinen Kampf gegen das MMVV erleidet: Sehstörungen, Hautentfärbung usw. Der Charakter wird jedoch nicht zu einem Ghul. Keine Erfolge bedeuten, dass der Charakter infiziert ist und es nur noch eine Frage der Zeit ist, bis er alle Symptome der Krankheit in ihrer schlimmsten Form erleidet. Auch wenn der Charakter 3 Erfolge erzielt und die Krankheit ohne sichtbare Auswirkungen abschüttelt, kann er immer noch zu einem Überträger werden (vielleicht sogar ohne es zu wissen).

Die Krankheit durchläuft in ihrer etwa neunzigstägigen Dauer drei Stadien von etwa gleicher Länge. Während des ersten Stadiums sind keine äußeren Anzeichen zu erkennen, und wenn das Virus in dieser Zeit entdeckt wird, kann es sogar noch behandelt werden. Während des zweiten Stadiums zeigen sich allmählich die äußeren Symptome des Ghulzustandes: Nachlassende Sehschärfe, Gier nach rohem Fleisch, Unverträglichkeit von normaler Nahrung und allgemeines Unwohlsein. Im dritten Stadium beginnt der geistige Verfall des Opfers, während sein Gehirn versucht, sich an die körperlichen Veränderungen anzupassen, und es entwickeln sich die charakteristischen Merkmale eines Dualwesens. Manche Opfer haben in dieser Phase mehr Glück als andere. Um das zu reflektieren, sollte ein Charakter im dritten Stadium eine Willenskraft(6)-Probe ablegen. Die Tabelle *Infektion im dritten Stadium*, S. 33, beschreibt die Auswirkungen der Krankheit in Abhängigkeit von der An-

sie sie nach ihrer Verwandlung erhalten haben.

Ghule können jeder metamenschlichen Rasse angehören.

Nach der Erschaffung (oder Infektion) können Ghulcharaktere im weiteren Verlauf des Spieles genauso wie normale Charaktere ihre Attribute und Fertigkeiten steigern.

INFEKTION IM DRITTEN STADIUM

Erfolge	Ergebnis
0	–2 auf Intelligenz und Charisma. Unfähig, mit Metamenschen auszukommen. Mental nur wenig mehr als ein Tier.
1	–1 auf Intelligenz und Charisma. Reste der Persönlichkeit.
2	–1 Charisma. Persönlichkeit größtenteils intakt.
3	Sozial funktionsfähiger Ghul. Persönlichkeit und Intellekt praktisch unverändert.
4+	+1 Willenskraft. Besser als vorher (fast).

GHUL-MODIFIKATOREN

+2 Konstitution, +1 Stärke, -1 Charisma, -1 Intelligenz, -1 Essenz,
 -1 Magie, +1 Laufmultiplikator
 Handicap *Leichte Allergie* (Sonnenlicht) (siehe S. 18)
 Gesteigertes Gehör und Geschmackssinn (-2 Mindestwurfmodifikator auf
 Wahrnehmungsproben, die auf diesen Sinnen basieren)
 Handicap *Blindheit* (siehe S. 19)
 Handicap *Immunsensibilität* (siehe S. 20)
 Nahrungsbedarf (rohes Fleisch)
 Dualwesen (siehe SR3.01D, S. 260)
 Immunität gegen VITAS

zahl der Erfolge. Attributsmodifikatoren sind kumulativ zu den allgemeinen Modifikatoren in der Tabelle *Ghul-Modifikatoren*. Der Karmapool kann bei dieser Probe nicht eingesetzt werden.

Wenn Charisma oder Intelligenz eines Charakters auf Null reduziert wird, wird er zu einer intelligenzlosen, rasenden Bestie und damit zu einem NSC. Der Spielleiter kann aber auch dem Spieler gestatten, von einem anderen Attribut 2 Punkte abziehen, statt ein Attribut unter 1 zu senken. Ein Charakter, dessen Essenz auf Null oder weniger sinkt, stirbt einen qualvollen Tod.

Ein Erwachter Charakter, der zum Ghul wird, behält seine magischen Fähigkeiten und Sprüche, kann sie jedoch nur verwenden, wenn ihm bei der Willenskraft(6)-Probe mindestens ein Erfolg gelingt. Da die Magiestufe des Charakters jedoch um 1 sinkt, können seine Fähigkeiten eingeschränkt sein. Adepten, die zu Ghulen werden, verlieren Adeptenkräfte in Höhe eines vollen Kraftpunktes. Wenn der Spielleiter es gestattet, kann ein Erwachter Charakter seinem Magieverlust durch Geasa entgegenwirken, wie es in *Schattenzauber 3.01D* beschrieben ist.

Wenn ein vercyberter Charakter sich in einen Ghul verwandelt, besteht die Möglichkeit, dass die Cyberware die Umwandlung nicht übersteht. Bioware geht automatisch verloren, da sie vollständig vom neuen Körpersystem des Ghuls absorbiert wird - der Charakter erhält keine Boni oder Einbußen mehr, so als ob die Bioware nie installiert worden wäre. Jede Cyberware des Charakters, die lediglich „strukturell“ ist - die also nur als Implantat existiert und nicht mit dem biologischen System interagiert -, wird von der Umwandlung nicht beeinträchtigt; dabei geht es um Modifikationen wie Kompositknochen, Dermalpanzerung, Fingerkuppen/Zahnbehälter, Blitzkompensation usw. Ein Headwarememory wäre auch unbeeinträchtigt, nicht jedoch seine Input-/Output-Komponenten. Andere Cyberware wird durch die Umwandlung funktionsunfähig und benötigt eine Cyberreparatur oder Cyberchirurgie zur Wiederherstellung.

Beachten Sie, dass ein Charakter, der sich in einen Ghul verwandelt, seine Maximalwerte nach Rasse (also damit die Attributmaxima) um die Beträge in der Tabelle *Ghul-Modifikatoren* verändert. Die Modifikatoren aus der Tabelle *Infektion im dritten Stadium* wirken sich nicht auf die Attributsgrenzen nach Rasse aus.

Jenny hat ihren Orkadepten fertig und ist nun bereit, den Charakter zu einem Ghul werden zu lassen. Sie hat eine Willenskraft von 5, und da sie als Ghul beginnt, bekommt sie 2 zusätzliche Würfel. Sie wirft 1, 1, 2, 2, 4, 4 und 6. Beim Mindestwurf von 6 ist das also ein Erfolg. Sie schaut in der Tabelle nach und sieht, dass ihr Charakter zusätzlich zu den grundlegenden Ghul-Modifikatoren noch -1 Intelligenz und

Charisma verliert. Da ihr Charisma nicht unter 1 sinken kann, muss sie von einem anderen Attribut 2 Punkte abziehen; sie entscheidet sich für die Willenskraft.

Die neuen Attribute ihres orkischen Ghuladepten lauten nun Konstitution 6, Schnelligkeit 5, Stärke 4, Charisma 1, Intelligenz 2, Willenskraft 3, Essenz 5, Magie 5 und Reaktion 3. Die neuen Maximalwerte nach Rasse sind Konstitution 11, Schnelligkeit 6, Stärke 9, Charisma 4, Intelligenz 4 und Willenskraft 6.

GESTALTWANDLER

Gestaltwandler sind Erwachte Tiere, die die Fähigkeit besitzen, die menschliche Gestalt anzunehmen. Auch wenn einige Gestaltwandler sich in die metamenschliche Gesellschaft eingegliedert haben und teilweise sogar als Shadowrunner arbeiten, ziehen die meisten doch das Leben in der Wildnis, fern der Zivilisation, vor.

In diesem Kapitel finden Sie Regeln für die Erschaffung von Gestaltwandlercharakteren. Der Spielleiter sollte sich diese Regeln gründlich ansehen, bevor er Gestaltwandler in seiner Spielrunde zulässt, da diese Charaktere sehr mächtig sind und das Spiel leicht aus dem Gleichgewicht bringen können. Wie üblich können und sollten Sie diese Regeln den individuellen Bedürfnissen Ihrer Kampagne oder Spielrunde anpassen.

Die folgenden Regeln beinhalten nähere Erläuterungen zu den sieben Gestaltwandlerarten, die in *Critter* beschrieben werden (S. 30-31): Bär, Adler, Fuchs, Leopard, Seehund, Tiger und Wolf. Diese Arten können alle für Gestaltwandlercharaktere gewählt werden.

Gestaltwandler als Spielercharaktere genießen drei angebotene Vorteile gegenüber anderen Charakteren: Die Fähigkeit, zwischen der Tier- und Menschengestalt zu wechseln, eine doppelte Natur und gewaltige regenerative Fähigkeiten. Sie müssen allerdings auch drei Nachteile in Kauf nehmen: Ihr tierisches Wesen, eine Silberallergie und die Unfähigkeit, sich Cyberware implantieren zu lassen. Außerdem beschränken die Regeln für die Charaktererschaffung die Anzahl der Punkte, die für Attribute, Wissensfertigkeiten und Ressourcen aufgewendet werden können.

Die Erschaffung eines Gestaltwandlercharakters

Wir empfehlen das Aufbaupunktesystem für die Erschaffung eines Gestaltwandlercharakters.

Wenn Sie das Prioritätensystem verwenden wollen, so müssen Sie der Rasse die Priorität C und den Ressourcen die Priorität A zuweisen (es sei denn, Sie wollen einen Vollzauberer erschaffen, dann müssen Sie den Ressourcen Priorität B zuweisen). Alle anderen Prioritäten werden normal zugewiesen. Unabhängig von der zugewiesenen Ressourcenpriorität beginnen Gestaltwandler ihre Existenz mit nur 5.000 Nuyen. Schließlich sind Gestaltwandler ursprünglich Tiere und haben daher nur wenig Zugang zu Ausrüstung und Geldmitteln.

Gestaltwandler haben zwei Sätze an körperlichen Attributen (Konstitution, Schnelligkeit und Stärke): Einen für die Tiergestalt, einen für die Menschengestalt. Die geistigen Attribute (Charisma, Intelligenz und Willenskraft) bleiben immer gleich, unabhängig von der Gestalt des Gestaltwandlers. Auch Essenz und Magie unterliegen dem Gestaltwandel nicht. Die Reaktion wird wie üblich bestimmt, auf Grundlage der Attribute der jeweiligen Gestalt.

Bei der Charaktererschaffung müssen Aufbaupunkte auf die menschlichen *und* die tierischen Körperlichen Attribute verteilt werden (also auf insgesamt sechs Körperliche Attribute). Nach der Verteilung werden die artspezifischen Attributsmodifikatoren hinzuaddiert, die in der Tabelle *Attributsmodifikatoren für Gestaltwandler*, S. 36, aufgelistet sind. Das bedeutet, dass Gestaltwandler das Spiel normalerweise mit niedrigeren Attributen beginnen als andere Charaktere, was jedoch durch ihre Attributsmodifikatoren und ihre Fähigkeiten ausgeglichen wird.

Bei der Festlegung der Fertigkeiten verwenden Sie die Attribute der Menschengestalt des Charakters als Stufe des zugehörigen Attributs zur Ermittlung der Fertigkeitenkosten. Außerdem beginnen Gestaltwandler das

Spiel nur mit (Intelligenz x3) freien Punkten für Wissensfertigkeiten und erhalten nur Punkte in Höhe ihrer Intelligenz für Sprachfertigkeiten. Diese Einschränkungen repräsentieren die fehlenden Erfahrungen mit der metamenschlichen Gesellschaft und dem Bildungssystem.

Alle Gestaltwandler haben eine Essenz von 8. Zauberer- oder Adepten-gestaltwandler beginnen immer mit einer Magiestufe von 6.

Aufgrund ihres animalischen Wesens erhalten Gestaltwandler bei der Erschaffung nicht die üblichen freien Connections. Stattdessen müssen sie alle anfänglichen Connections mit ihren Ressourcenpunkten erwerben. Und natürlich werden nur wenige Metamenschen einem Gestaltwandler völlig vertrauen.

Im Verlauf des Spieles können Gestaltwandler genauso wie andere Charaktere ihre Attribute durch Karma steigern. Allerdings werden tierische und menschliche Körperliche Attribute unabhängig voneinander gesteigert. (Im Endeffekt haben Gestaltwandler drei Attribute mehr als andere Charaktere; wenn man die Reaktion mitzählen will, sogar vier.) Mit der Tabelle *Attributsgrenzen für Gestaltwandler* auf S. 37 können Karmakosten für Attributssteigerungen nach den üblichen Regeln (*SR3.01D*, S. 244) ermittelt werden. Wahlweise kann der Spielleiter die Karmakosten für die Steigerung der tierischen Körperlichen Attribute anhand der menschlichen Attributsgrenzen (normale und maximale) berechnen; dadurch können sich Charaktere nicht ganz so leicht zu übermächtigen Gestaltwandlern entwickeln.

Beachten Sie, dass Adeptenkräfte, die sich auf Körperliche Attribute auswirken, nur auf die Attribute der Menschengestalt angewendet werden können.

Das animalische Wesen

Auch wenn Gestaltwandler die menschliche Gestalt annehmen können, sind und bleiben sie doch Tiere. Daher werden alle Gestaltwandlercharaktere naturgemäß von starken animalischen Instinkten und Trieben beherrscht. Selbst jene, die metamenschliche Sprachen erlernt und sich in die Zivilisation eingegliedert haben, bleiben im Inneren wilde Bestien und agieren gelegentlich in einer Weise, die selbst den hartgesottesten Shadowrunner schockieren mag.

Verständlicherweise gewähren die meisten Staaten – unter anderem die UCAS, CAS und Kalifornien – Gestaltwandlern nicht den Status von Metamenschen. In diesen Staaten gelten Gestaltwandler als wilde Tiere. Die NAN gewähren ihnen immerhin einige Rechte, sehen sie jedoch nicht als Vollbürger, da sie sich nicht auf Dauer an metamenschliche Regeln und Kodizes anpassen können. Und praktisch kein Staat der Welt wird zögern, einen kriminellen Gestaltwandler wie einen tollwütigen Hund abzuknallen.

Tiergestalt und Menschengestalt

Die Fähigkeit, zwischen Tier- und Menschengestalt zu wechseln, ist der größte Vorteil und das auffälligste Merkmal eines Gestaltwandlers. Wie schon erwähnt, genießen Gestaltwandler sowohl in Tier- als auch in Menschengestalt diverse Attributsboni.

Um die Gestalt zu wechseln, muss ein Gestaltwandler eine komplexe Handlung aufwenden. Die Umwandlung vom Menschen zum Tier erstreckt sich nicht auf Kleidung oder Ausrüstung des Gestaltwandlers; Kleidungsstücke können zerfetzt und Ausrüstungsgegenstände beschädigt werden, wenn der Gestaltwandler sie nicht vor der Verwandlung ablegt.

In der Tiergestalt erscheint ein Gestaltwandler als besonders großes und majestätisches Exemplar seiner Spezies; nur seine astrale Präsenz unterscheidet ihn von einem normalen – wenn auch auffälligen – Tier. Ein Gestaltwandler in Tiergestalt kann mit anderen Angehörigen seiner Art kommunizieren, jedoch nicht sprechen oder soziale Fertigkeiten außer Einschüchterung einsetzen. Magiefähige Gestaltwandler in Tiergestalt können Sprüche wirken und Geister beschwören, aber keine Zentrierungsfertigkeiten einsetzen oder Geasa erfüllen, die ihre Tiergestalt physisch nicht erledigen kann. In Tiergestalt kann ein Gestaltwandler keine Adeptenkräfte einsetzen; sie sind auf die Menschengestalt beschränkt.

Ein Gestaltwandler in Menschengestalt besitzt alle Charakteristika eines normalen Menschen. Meist erinnern gewisse Merkmale eines Gestaltwandlers leicht an bestimmte Züge seiner Tiergestalt: Seehund-Gestaltwandler haben oft Ansätze von Schwimmhäuten und Tiger-Gestaltwandler haben häufig katzenartige Augen. Abgesehen von diesen Besonderheiten erscheint ein Gestaltwandler völlig menschlich.





Dualwesen

Gestaltwandler sind Dualwesen – sie existieren gleichzeitig auf der physischen und der astralen Ebene. Daher können sie jederzeit ihre astrale Wahrnehmung mit einer Einfachen Handlung einsetzen. Sie unterliegen natürlich auch allen Nachteilen einer dualen Existenz: Da sie ihre astrale Präsenz nicht „abschalten“ können, können sie leicht astral wahrgenommen und angegriffen werden, und magische Barrieren wie zum Beispiel Hüter behindern ihre Bewegungsfreiheit.

Die astrale Gestalt eines Gestaltwandlers erscheint immer als idealisiertes Abbild seiner Tiergestalt, unabhängig von der Gestalt, die er tatsächlich annimmt. Das bedeutet, dass ein Gestaltwandler in Menschengestalt immer durch astrale Wahrnehmung identifiziert werden kann, falls es sich nicht um einen Initiaten handelt, der Maskierung beherrscht.

Aufgrund ihrer dualen Natur verwenden Gestaltwandler im Astralkampf ihre körperlichen Attribute und ihren Kampfpool (außer sie projizieren sich astral).

Vollzauberer-Gestaltwandler können die astrale Projektion nur in Menschengestalt einsetzen. Ihre Werte im projizierten Zustand entsprechen wie üblich ihren menschlichen geistigen Attributen.

Regeneration

Gestaltwandlercharaktere regenerieren sich fast genauso wie Gestaltwandlercritter (siehe Regeln in *Critter*, S. 12).

Die Regenerationsfähigkeit macht einen Gestaltwandler praktisch immun gegen einen Tod durch Verletzungen, solange er keinen massiven Schaden oder Schäden an Gehirn oder Wirbelsäule erleidet.

Wenn der Zustandsmonitor eines Gestaltwandlers Tödlichen Körperlichen Schaden erreicht, werfen Sie 1W6. Bei einem Ergebnis von 1 kann sich der Gestaltwandler nicht regenerieren und wird sterben, wenn er nicht nach den Standardregeln medizinisch versorgt wird. Wenn der Tödliche Schaden durch massive Gewebeverletzungen entstanden ist (Verbrennungen, Traumata und ähnliches), versagt die Regenerationsfähigkeit bei einem Ergebnis von 1 oder 2. Bei jedem anderen Ergebnis erleidet der Charakter die üblichen Schadenseinbußen in der Kampfrunde, in der der Schaden verursacht wurde, doch schon am Anfang der nächsten Kampfrunde verschwindet der Schaden.

Waffenfoki können einen Gestaltwandler sofort umbringen. Wenn ein Gestaltwandler Tödlichen Körperlichen Schaden durch einen Waffenfokus erleidet, oder der durch einen Waffenfokus verursachte Schaden den Zustandsmonitor in die Tödliche Region bringt, muss der Gestaltwandler eine Essenzprobe gegen das Doppelte der Kraftstufe des Fokus werfen. Wenn dem Gestaltwandler bei dieser Probe keine Erfolge gelingen, stirbt er sofort. Ein einziger Erfolg reicht schon, um ihm die obige Regenerationsprobe (1W6) zu ermöglichen.

Ein magiebegabter Gestaltwandler, der Tödlichen Schaden überlebt hat, muss nach den Standardregeln ermitteln, ob er Magie verliert. Zusätzlich regenerieren magische Gestaltwandler eventuellen Körperlichen Schaden, der durch Entzug bei der Spruchzauberei verursacht wird, mit einer Rate von 1 Schadenskästchen pro Minute. Wenn

ATTRIBUTSMODIFIKATOREN FÜR GESTALTWANDLER

SPEZIES	MODIFIKATOR
Bär	
Geistig	–
Mensch	+2 Konstitution, +1 Stärke, Laufmultiplikator x4
Tier	+4 Konstitution, +1 Schnelligkeit, +4 Stärke, +1 Reaktion, Dermalpanzerung 1, +1 Reichweite, +1 Powerniveau (+1 Schadensniveau) beim waffenlosen Angriff, Laufmultiplikator x4
Adler	
Geistig	+1 Charisma, +1 Intelligenz
Mensch	+1 Schnelligkeit, Laufmultiplikator x4
Tier	+2 Schnelligkeit, +2 Stärke, +1 Reaktion, +1W6 Initiative (nur beim Fliegen), +1 Powerniveau (+1 Schadensniveau) beim waffenlosen Angriff, Flugmultiplikator x5
Fuchs	
Geistig	+2 Charisma, +1 Intelligenz, +1 Willenskraft
Mensch	Laufmultiplikator x4
Tier	+1 Schnelligkeit, +1 Reaktion, +1W6 Initiative, Laufmultiplikator x5
Leopard	
Geistig	+1 Charisma
Mensch	+1 Konstitution, +1 Stärke, x4 Laufmultiplikator
Tier	+2 Konstitution, +1 Schnelligkeit, +2 Stärke, +1 Reaktion, +2W6 Initiative, +1 Powerniveau (+1 Schadensniveau) beim waffenlosen Angriff, Laufmultiplikator x5
Seehund	
Geistig	+1 Charisma
Mensch	+1 Konstitution, +1 Stärke, Laufmultiplikator x4
Tier	+2 Konstitution, +1 Schnelligkeit, +1 Stärke, +1 Reaktion, +1W6 Initiative (nur beim Schwimmen), Schwimmmultiplikator x4
Tiger	
Geistig	–
Mensch	+1 Konstitution, +1 Schnelligkeit, +1 Stärke, Laufmultiplikator x4
Tier	+3 Konstitution, +2 Schnelligkeit, +3 Stärke, +1 Reaktion, +2W6 Initiative, +1 Reichweite, +1 Powerniveau (+1 Schadensniveau) beim waffenlosen Angriff, Laufmultiplikator x5
Wolf	
Geistig	+1 Charisma
Mensch	+1 Konstitution, +1 Stärke, Laufmultiplikator x4
Tier	+2 Konstitution, +1 Schnelligkeit, +1 Stärke, +1 Reaktion, +1W6 Initiative, +1 Powerniveau beim waffenlosen Angriff, Laufmultiplikator x5



ATTRIBUTSGRENZEN FÜR GESTALTWANDLER

Attributsgrenzen nach Rasse (maximale Attributsgrenzen)

	Bär	Adler	Fuchs	Leopard	Seehund	Tiger	Wolf
Konstitution (T)	11(17)	6(9)	6(9)	7(11)	8(12)	10(15)	7(11)
Konstitution (M)	8(12)	6(9)	6(9)	7(11)	7(11)	7(11)	7(11)
Schnelligkeit (T)	6(9)	8(12)	7(11)	6(9)	6(9)	7(11)	6(9)
Schnelligkeit (M)	6(9)	7(11)	6(9)	6(9)	6(9)	7(11)	6(9)
Stärke (T)	11(17)	8(12)	6(9)	7(11)	6(9)	10(15)	6(9)
Stärke (M)	7(11)	6(9)	6(9)	7(11)	7(11)	7(11)	7(11)
Charisma	6(9)	7(11)	8(12)	7(11)	7(11)	6(9)	7(11)
Intelligenz	6(9)	7(11)	7(11)	6(9)	6(9)	6(9)	6(9)
Willenskraft	6(9)	6(9)	7(11)	6(9)	6(9)	6(9)	6(9)

T=Tiergestalt M=Menschengestalt

ein Gestaltwandler durch Entzug Tödlichen Körperlichen Schaden erleidet, wirft er 1W6; bei einem Ergebnis von 1 oder 2 kann er sich nicht regenerieren.

Beachten Sie, dass Karma bei der Regenerationsprobe nicht eingesetzt werden kann, es sei denn, der Spielleiter lässt die „Hand-Gottes“-Regel zu (siehe *SR3.01D*, S. 248).

Gestaltwandler können sich sowohl in der Tier- als auch in der Menschengestalt regenerieren.

Diese Regeln gelten nicht für Schaden durch Silberwaffen (siehe *Silberallergie / Verwundbarkeit*).

Silberallergie / Verwundbarkeit

Jeder Gestaltwandler hat sowohl eine Schwere Allergie gegen als auch eine Verwundbarkeit durch Silber (siehe S. 18 in diesem Buch oder S. 15 in *Critter*). Schon die Berührung des Metalls bereitet dem Gestaltwandler Schmerzen und ruft verbrennungsähnliche Wunden hervor. Um dem Verlangen zu widerstehen, sich dem Kontakt mit Silber zu entziehen, muss ein Gestaltwandler eine erfolgreiche Willenskraft(6)-Probe werfen. Silberne oder mit Silber beschichtete Waffen haben einen Powerbonus von +2 und einen Bonus auf das Schadensniveau von +1 gegen Gestaltwandler. Bei der Berührung rufen sie zusätzlich einen automatischen Leichten Schaden hervor. Zum Beispiel würde ein 4L-Silbermesser bei einem Gestaltwandler 6M Schaden verursachen, plus einer zusätzlichen automatischen Leichten Verletzung.

Gestaltwandler erleiden die Auswirkungen von Verletzungen durch Silberwaffen genau wie andere Schäden nur bis zum Beginn der nächsten Kampfunde (siehe *Regeneration*, S. 36). Wenn ein Gestaltwandler jedoch Tödlichen Schaden durch eine Silberwaffe erleidet oder Silberwaffen an der Aufsummierung zum Tödlichen Schaden beteiligt sind, werfen Sie 1W6; bei einem Ergebnis von 1 oder 2 kann sich der Charakter nicht regenerieren und stirbt sofort.

Cyberwareabstoßung

Gestaltwandler können keine Cyberware implantiert bekommen. Ihre Regenerationskraft macht den operativen Eingriff nahezu unmöglich; selbst wenn er erfolgreich vorgenommen wird, wird die Cyberware kurz darauf in besonders unappetitlicher und schmerzhafter Weise abgestoßen.

Einige besonders sadistische Gerüchte behaupten, gewisse ungenannte Regierungen hätten eine Möglichkeit gefunden, kriminelle Gestaltwandler auf ihre Menschengestalt zu beschränken, indem sie in ihren menschlichen Körpern wichtige Körperteile durch Cyberware ersetzen.

METAMENSCHLICHE VARIANTEN

Genauso wie 'normale' Menschen kommen auch Metamenschen in vielerlei unterschiedlichen Farben, Glaubensbekenntnissen und ethnischen Zugehörigkeiten vor. Fast alle besitzen die grundlegenden metamenschlichen Eigenschaften, wie sie in *SR3.01D* beschrieben sind, aber einige metamenschliche Untergruppen können durchaus einzigartige Charakteristika haben. Die folgenden Beschreibungen sollen als Richtlinien für die Einführung unterschiedlicher metamenschlicher Varianten in das Rollenspiel dienen.

Da sie solche einzigartigen körperlichen Charakteristika aufweisen, sehen auch die meisten 'normalen' Metamenschen die Varianten, die in diesem Buch beschrieben werden, als – naja – Freaks. Diese Charaktere stoßen bei ersten sozialen Kontakten mit anderen Metamenschen auf Feindliche Reaktionen (*SR3.01D*, S. 94). Spieler und Spielleiter sind auch angehalten, kreative Lösungen dafür zu finden, wie diese Charaktere ihr tägliches Leben meistern: Wo schläft ein Riese, wie hält er eine Gabel, wie reist er? Shit, er passt noch nicht mal durch die meisten Türen!

Albinismus bei Metamenschen

Das Phänomen des Albinismus existiert auch noch in der Welt von Shadowrun, und Albinos gibt es in allen Rassen. Die typischen Merkmale eines Albinos sind in allen Rassen gleich: ein Mangel an Haut- und Haarpigmenten, der sich gewöhnlich als weißes Haar und blasse Haut äußert, und Augen mit einer pinkfarbenen oder blauen Iris und einer roten Pupille. Im Shadowrun-Universum können Augen, Haar und Haut von Albinos zudem einen Stich ins Silberne haben, sie sind deutlich schlanker und größer als ihr Rassendurchschnitt, und sie leiden an einer *Leichten Allergie gegen Sonnenlicht*.

Die Prioritäten bei der Charaktererschaffung ändern sich bei Albinismus nicht, ein Albino muss jedoch mindestens eines der folgenden Handicaps haben (siehe S. 15f.), ohne dafür dessen Wert in Aufbaupunkten oder eine entsprechende Gabe zu erhalten: *Immunabstoßung*, *Farbenblindheit*, *Niedrige Schmerztoleranz*, *Nachtblindheit* oder *Immunsensibilität*. Der Spieler kann für seinen Charakter auch mehr als eines der obigen Handicaps wählen. Jedes weitere Handicap bringt die entsprechende Anzahl an Aufbaupunkten oder eine Gabe mit dem gleichen Wert.

Albinos haben positiv auf das Anwachsen des Mana reagiert und erhalten eine zusätzliche Stufe Willenskraft, die zu allen sonstigen Willenskrafterhöhungen bei der Charaktererschaffung hinzu addiert wird.

Zyklop (Troll)

Diese in Griechenland und dem Mittelmeerraum verbreiteten Trolle, die als Zyklopen bekannt sind, sind oft größer und muskulöser als andere *ingentis*. Ihnen fehlt ein Großteil der unter Trollen üblichen Dermalpanzerung, ihr augenfälligstes Merkmal ist jedoch, dass sie nur ein Auge besitzen, das sich in der Mitte der Stirn befindet. Zyklopen haben nur ein Horn oder, seltener, gar keines.

Zyklopen haben die üblichen Rassenmodifikatoren von Trollen, mit folgenden Aus-

nahmen: Konstitution +5, Schnelligkeit -1, Stärke +6, Intelligenz -2 und Charisma -2. Sie haben eine Reichweite von +2, wie alle Trolle auch, aber keine Dermalpanzerung und auch keine Infrarotsicht. Zudem haben Zyklopen einen Fernkampfmodifikator von +2, da ihnen die Tiefenwahrnehmung fehlt.

Koborokuru (Zwerg)

Japanische Zwerge, *koborokuru* genannt, sind etwas kleiner als ihre westlichen Artgenossen und weisen eine starke Körperbehaarung auf. Wie andere Metamenschen sind auch Koborokuru in der japanischen Gesellschaft nicht sonderlich angesehen. Tatsächlich haben die anti-metamenschlichen Vorurteile in Japan die Koborokuru in den unverdienten Ruf gebracht, böartig und primitiv zu sein. Wie Gnome ziehen Koborokuru ländliche und naturbelassene Umgebungen der Stadt vor.

Koborokuru haben die üblichen zwergischen Rassenmodifikatoren, mit einer Ausnahme: ihr Schnelligkeitsmultiplikator beträgt 3. Sie erhalten zudem noch die Gabe *Natürliche Immunität* für 1 und auch für 3 Punkte (siehe S. 21), ohne im Gegenzug ein Handicap im gleichen Wert nehmen zu müssen. Die natürliche und die künstliche Substanz, gegen sie die *Immunität* besitzen, muss bei Charaktererschaffung festgelegt werden.



Fomori (Troll)

Fomori sind irisch/keltische Trolle. Ihnen fehlt die Dermalpanzerung und sie werden von anderen Rassen meist als vergleichsweise attraktiv empfunden. Wie viele Metamenschen keltischer Abkunft haben Fomori eine überdurchschnittliche Neigung zur Magie.

Fomori haben die folgenden Rassenmodifikatoren: Konstitution +4, Schnelligkeit -1, Stärke +3, Intelligenz -2. Sie haben einen Reichweitenbonus von +1 und Infrarotsicht wie alle Trolle, aber keine Dermalpanzerung.

Menehune (Zwerg)

Die *Menehune*, oder *Kinder des Landes*, sind die 'kleinen Leute' von Hawai'i. Menehune sind kleiner als die meisten anderen Zwerge und besitzen üppige Körperbehaarung, starke Muskeln, große Nasen, buschige Augenbrauen und strähniges Haar. Lokalen Legenden zufolge sollen die Vorfahren der Menehune vom verlorenen Kontinent Mu oder Atlantis stammen, aber moderne Biologen und Anthropologen geben wenig auf solche Geschichten.

Menehune haben die folgenden Rassenmodifikatoren: Konstitution +2, Stärke +1, Willenskraft +1. Zudem verfügen Menehune über Infrarotsicht sowie die normale zwergische Resistenz gegen Krankheiten und Toxine.

Hobgoblin (Ork)

Die Hobgoblins des Mittleren Ostens sind kleiner und zierlicher als die meisten Orkvarianten. Die grünliche Hauttönung, die scharfen Zähne und die dunklen, stechenden Augen der Hobgoblins geben ihnen ein wildes und grimmiges Aussehen, was mit zu den verbreiteten anti-metamenschlichen Vorurteilen im Mittleren Osten beigetragen hat, insbesondere unter fundamentalistischen Sekten. Hobgoblins sind auch bekannt für ihr aufbrausendes Temperament und einen starken Sinn für persönliche Ehre, die verlangt, dass Hobgoblins jede Beleidigung oder Respektlosigkeit rächen.

Hobgoblins haben die folgenden Rassenmodifikatoren: Konstitution +2, Stärke +2, Charisma -1. Hobgoblins verfügen über Lichtverstärksicht.





Riese (Troll)

Nordische Trolle oder Riesen sind größer und heller als andere Trolle. Riesen sind im Durchschnitt 3,50 Meter groß, und in der Regel fehlen ihnen die Hörner und Dermalpanzerungen, die für ihre Rasse üblich sind. Aus bislang unbekannten Gründen scheinen Riesen eine überdurchschnittliche Tendenz zu genetischer Umkehrung zu haben: Etwa eines von vier weiblichen Kindern einer Riesenmutter ist menschlich (*homo sapiens sapiens*).

Riesen haben die folgenden Rassenmodifikatoren: Konstitution +5, Schnelligkeit -1, Stärke +5, Intelligenz -2 und Charisma -2. Sie verfügen über Infrarotsicht, haben aber keine Dermalpanzerung.

Gnome (Zwerge)

Mitglieder der Unterart Gnom leben in Mitteleuropa und Kleinasien. Gnome unterscheiden sich von gewöhnlichen Zwergen durch ihre längeren Nasen und eine kleinere, kindlichere Physis. Gnome ziehen ländliche Umgebungen dem Leben in der Stadt vor. Die meisten folgen Verhaltensweisen, die ihrer Rasse traditionell in der Mythologie zugeschrieben werden, und scheinen sich nicht sehr für moderne Technologie zu interessieren. Alle bekannten magiebegabten Gnome sind Schamanen.

Gnome haben die folgenden Rassenmodifikatoren: Konstitution +1, Stärke +1 und Willenskraft +2. Sie verfügen über Infrarotsicht, haben aber nicht die zwergentypische Resistenz gegen Krankheiten und Toxine.

NELSON

Oni (Ork)

Japanische Orks, oder *Oni*, haben eine leuchtend rote, blaue oder orangefarbene Haut. Weniger offensichtliche körperliche Charakteristika sind leicht vorstehende Augen, vergrößerte, zugespitzte Ohren und Hörner. Zudem weisen Oni eine überdurchschnittliche Neigung zu magischer Begabung auf. Oni stehen in dem Ruf, hinterhältig und feindselig zu sein, aber das scheint mehr auf japanischen Vorurteilen zu beruhen als auf Tatsachen.

Oni haben die folgenden Rassenmodifikatoren: Konstitution +2, Stärke +2, Charisma -1, Intelligenz -1 und Willenskraft +1. Sie verfügen über Lichtverstärkersicht.

Wakyambi (Elf)

Die *Wakyambi* sind eine extrem seltene elfische Unterart, die in Afrika lebt. Die *Wakyambi* haben keine spitzen Ohren und sind deutlich dünner und größer als andere Elfen, manche werden sogar so groß wie Trolle oder noch größer. *Wakyambi* haben fast immer schwarze oder braune Haut, auch wenn es vereinzelte Albinos unter ihnen gibt, die sich durch weiße Haut, fehlende Körperbehaarung und rote Augen auszeichnen. Alle bekannten Albino-*Wakyambi* meiden die moderne Welt und leben tief in den Urwäldern im Herzen Afrikas.

Zahlreiche afrikanische Legenden erwähnen eine als 'Himmelsvolk' bekannte Gruppierung, die aus mysteriösen Gründen, die nur ihnen selbst bekannt sein mochten, seit Jahrhunderten als Wohltäter der Menschheit auftrat. Die Beschreibung des Himmelsvolks in diesen Legenden erinnert stark an die *Wakyambi*. Um in den Genuss des Prestiges, der Verehrung und anderer Vorteile der *Wakyambi* zu kommen, behaupten manche afrikanische Nicht-*Wakyambi*-Elfen, Angehörige des Himmelsvolks zu sein – aber kein wirklicher *Wakyambi* würde so etwas jemals behaupten.

Wakyambi haben die folgenden Rassenmodifikatoren: Charisma +2 und Willenskraft +1. Sie verfügen über Lichtverstärkersicht.

Oger (Ork)

Die Angehörigen der europäischen Oger-Unterart sind kleiner und stämmiger als die meisten anderen Orks. Sie haben weichere Haut und weniger Körper- und Kopfbehaarung als andere Orks, zudem ein ausgeprägtes Kinn.

Oger haben die folgenden Rassenmodifikatoren: Konstitution +3, Stärke +2 und Intelligenz -1. Sie verfügen nicht über die bei anderen Orks verbreitete Lichtverstärkersicht.



Minotaurus (Troll)

Minotauren sind eine ungewöhnliche mediterrane Mutation des Troll-Metatyps, die sich durch eindeutige Schnauzen anstelle der Nasen sowie weit auseinanderstehende Augen, lange Hörner und extreme Körperbehaarung auszeichnen.

Sie haben die folgenden Rassenmodifikatoren: Konstitution +4, Schnelligkeit -1, Stärke +3, Intelligenz -1 und Charisma -1. Sie verfügen über Infrarotsicht, einen Reichweitenbonus von +1 sowie die bei Trollen übliche Dermalpanzerung.

Satyr (Ork)

Die Angehörigen der mediterranen Satyr-Unterart zeichnen sich meist durch einen relativ zierlichen Körperbau, stark behaarte Unterkörper, Hufe und kurze, gebogene Hörner aus. Entgegen populären Mythen sind Satyrn nicht alle Musiker oder 'Partylöwen'. Fast alle Satyrn besitzen magische Fähigkeiten und folgen dem Weg des Schamanen. Die meisten folgen dem Totem des Bacchus (siehe *Schattenzauber 3.01D*, S. 174), das dem griechischen Gott gleichen Namens ähnelt.

Auch wenn metamenschliche Satyrn oft mit wilden Satyrn verwechselt werden (*Critter*, S. 40), sind die Angehörigen der Ork-Satyr-Unterart doch in vollem Umfang Metamenschen. Satyrn haben die folgenden Rassenmodifikatoren: Konstitution +3, Stärke +2, Schnelligkeit -1 (wegen der Hufe), Intelligenz -1, Charisma -1 und Willenskraft +1. Sie verfügen über Lichtverstärkersicht sowie einen Laufmultiplikator von x4.



Die Nächtlichen (Elf)

Eine größtenteils europäische Metavariante der Elfen, die sich selbst die Nächtlichen nennt, besitzt das auffällige körperliche Charakteristikum eines feinen Felles, das ihre Körper bedeckt. Dieses dünne Fell ist aus der Entfernung nicht von Haut zu unterscheiden, aber da es in Farben von Schwarz über Violett bis Blau auftritt – mit einigen wenigen Beispielen von Grün oder Tioforange –, ist diese Metavariante leicht zu erkennen. Haare

und Augen der Nächtlichen haben meist den gleichen Farbton wie ihr Fell, doch gibt es auch Beispiele von silbernen Haaren und Augen.

Da die häufigsten Fellfarben dunkle Farben sind, wurden diese Elfen sehr schnell als 'Dunkelelfen' abgestempelt. Entgegen populärer urbaner Mythen sind die Nächtlichen jedoch weder ein Kult noch eine 'böse' Elfenart. Die Nächtlichen findet man in erster Linie in Europa, sie zeigen sich jedoch auch zunehmend in den Tir-Nationen. Die Nächtlichen haben eine Leichte Allergie gegen Sonnenlicht und ziehen es daher vor, nachts zu leben und zu arbeiten, ansonsten gleichen sie jedoch anderen Elfen.

Die Nächtlichen haben die folgenden Rassenmodifikatoren: Schnelligkeit +2 und Charisma +2. Sie verfügen zudem über Lichtverstärkersicht, haben aber auch eine Leichte Allergie gegen Sonnenlicht (S. 18).

Dryade (Elf)

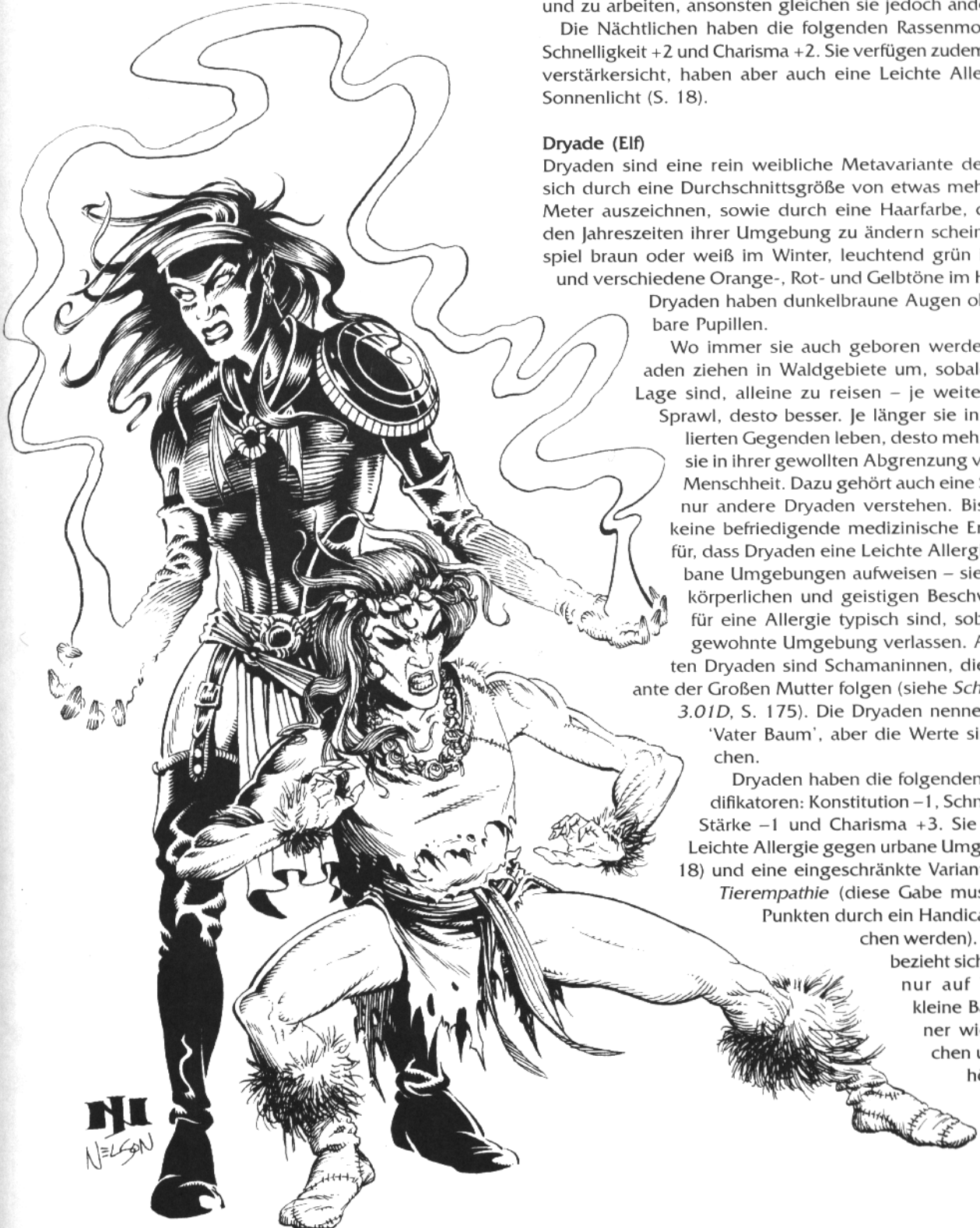
Dryaden sind eine rein weibliche Metavariante der Elfen, die sich durch eine Durchschnittsgröße von etwas mehr als einem Meter auszeichnen, sowie durch eine Haarfarbe, die sich mit den Jahreszeiten ihrer Umgebung zu ändern scheint (zum Beispiel braun oder weiß im Winter, leuchtend grün im Sommer und verschiedene Orange-, Rot- und Gelbtöne im Herbst). Alle

Dryaden haben dunkelbraune Augen ohne erkennbare Pupillen.

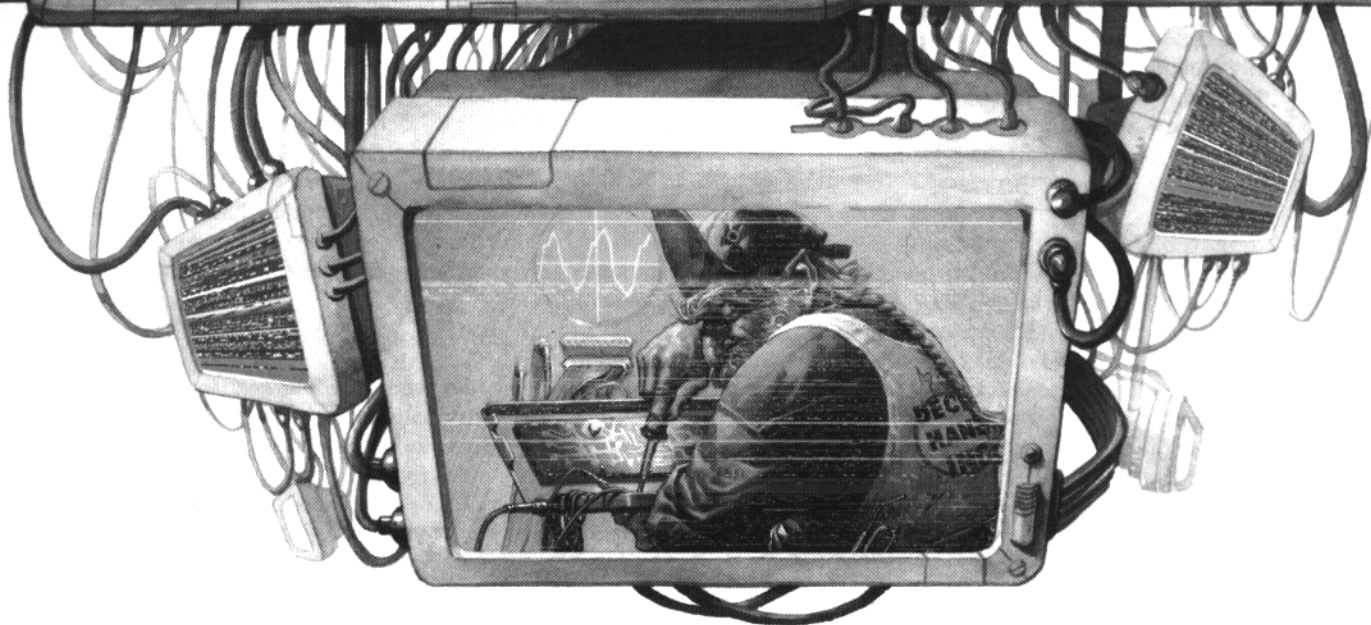
Wo immer sie auch geboren werden, alle Dryaden ziehen in Waldgebiete um, sobald sie in der Lage sind, alleine zu reisen – je weiter weg vom Sprawl, desto besser. Je länger sie in diesen isolierten Gegenden leben, desto mehr verwildern sie in ihrer gewollten Abgrenzung vom Rest der Menschheit. Dazu gehört auch eine Sprache, die nur andere Dryaden verstehen. Bisher gibt es keine befriedigende medizinische Erklärung dafür, dass Dryaden eine Leichte Allergie gegen urbane Umgebungen aufweisen – sie zeigen alle körperlichen und geistigen Beschwerden, die für eine Allergie typisch sind, sobald sie ihre gewohnte Umgebung verlassen. Alle bekannten Dryaden sind Schamaninnen, die einer Variante der Großen Mutter folgen (siehe *Schattenzauber 3.01D*, S. 175). Die Dryaden nennen ihr Totem 'Vater Baum', aber die Werte sind die gleichen.

Dryaden haben die folgenden Rassenmodifikatoren: Konstitution -1, Schnelligkeit +1, Stärke -1 und Charisma +3. Sie haben eine Leichte Allergie gegen urbane Umgebungen (S. 18) und eine eingeschränkte Variante der Gabe

Tierempathie (diese Gabe muss nicht mit Punkten durch ein Handicap ausgeglichen werden). Für Dryaden bezieht sich diese Gabe nur auf Vögel und kleine Baumbewohner wie Eichhörnchen und Backenhörnchen.



FERTIGKEITEN UND AUSBILDUNG



Im *Shadowrun*-System repräsentieren die Fertigkeiten eines Charakters seine verschiedenen Fähigkeiten. Daher ist der Einsatz und die Steigerung von Fertigkeiten einer der wichtigsten Aspekte der Charakterentwicklung bei *Shadowrun*. Dieses Kapitel enthält Material, mit dem das grundlegende Fertigkeitensystem erweitert werden kann, um dem Spiel so mehr Tiefe zu geben.

Das Kapitel umfasst Regeln für den Einsatz der Athletikfertigkeit sowie optionale Ausbildungsregeln, mit denen Spieler die Fertigkeiten und Attribute ihrer Charaktere während des Spiels verbessern können.

ATHLETIKREGELN

Die folgenden Regeln behandeln die Durchführung athletischer Aktionen, insbesondere Laufen, Springen, Klettern und Schwimmen. Es gelten die jeweiligen Schadensmodifikatoren (siehe *SR 3.01D*, S. 126).

KLETTERN

Charaktere klettern normalerweise auf zwei Arten – mit oder ohne Gerät. Beim Klettern ohne Gerät verlässt sich der Charakter allein auf seine körpereigenen Fähigkeiten. Beim Klettern mit Gerät kommt Kletterausrüstung zum Einsatz.

Die Kletterprobe (die eine Komplexe Handlung erfordert) wird gegen einen Mindestwurf gewürfelt, der den Schwierigkeitsgrad des zu erklimmenden Hindernisses widerspiegelt. Der Spielleiter legt den Grundmindestwurf auf der Basis seiner Einschätzung der zu ersteigenden Oberfläche fest (zerklüftet, steil, usw.) und modifiziert ihn je nach Höhe des Hindernisses und den herrschenden Umweltbedingungen (siehe Tabelle *Klettern*, S. 46).

Ohne Gerät kann ein Charakter normalerweise pro Kampfphase eine Anzahl Meter hinaufklettern, die sich nach der Formel $(\text{Schnelligkeit} + \text{Stärke}) \div 8$ errechnet (abgerundet). Pro Erfolg bei der Kletterprobe addieren Sie einen weiteren Meter zu dieser Distanz hinzu. Der Abstieg ist einfacher. In jeder Kampfphase kann ein Charakter eine Anzahl Meter hinabsteigen, die dem Doppelten des Durchschnittswertes aus Schnelligkeit und Stärke entspricht, +1 pro Erfolg der Kletterprobe.

Beim Klettern mit Gerät ist zwar die Aufstiegeschwindigkeit geringer, doch der Charakter kann auf diese Weise die in der Klettertabelle genannten Umstände überwinden. Der Charakter benötigt hierfür eine Kletterausrüstung (siehe *SR3.01D*, S. 293). Mit Hilfe der Ausrüstung sinkt der Grundmindestwurf für die Kletterprobe um -10. Der Charakter würfelt alle drei Minuten, was die Zeit widerspiegelt, die er benötigt, um die Kletterausrüstung an der zu ersteigenden Oberfläche zu sichern.



MacDougall-



KLETTERN

Umstand	Mindestwurf
Leicht ersteigbare Oberfläche (z.B. Maschendrahtzaun)	3
Unebene Fläche (z.B. Geröll, Baum, durchbrochene Mauer)	5
Glatte Fläche (z.B. Ziegelsteinmauer, Wand eines alten Gebäudes)	8
Steile Fläche (z.B. Metallwand, fugenlose Mauer)	14

Höhe	Modifikator
Weniger als 2 Meter	kein Modifikator
2-4 Meter	+2
Mehr als 4 Meter	+4
Hindernis ist schlüpfrig oder nass	+2
Hindernis ist verschmiert, mit Gel behandelt, usw.	+4

Der Abstieg mit Gerät, Abseilen genannt, ist wesentlich schneller! Mit der richtigen Ausrüstung kann der Charakter einen kontrollierten Abstieg nahezu mit der Geschwindigkeit eines freien Falls durchführen und ihn dennoch abbremsen und sicher landen. Ein sich abseilender Charakter fällt mit einer Geschwindigkeit von 20 Metern pro aufgewendeter Einfacher Handlung. Dabei kann er jedoch nur eine der beiden Einfachen Handlungen, die ihm pro Kampfphase zur Verfügung stehen, zum Abseilen aufwenden. Ein Charakter könnte sich also durchaus abseilen und gleichzeitig schießen, wobei jedoch ein Modifikator von +4 sowohl für die Feuerwaffen-, als auch die Kletterprobe anzuwenden ist.

Für jeden Erfolg bei einer Klettern(4)-Probe erhöhen Sie für sich abseilende Charaktere die Zahl der in der jeweiligen Kampfphase zurückgelegten Meter um 1. Sobald der Charakter den Boden (oder sonstigen Zielort) erreicht, muss er eine weitere Probe auf Klettern gegen Mindestwurf 4 würfeln. Scheitert die Probe, stürzt der Charakter vier Meter tief und erleidet den entsprechenden Schaden (siehe Stürze, weiter unten).

Kommt bei irgendeiner Kletterprobe die Regel der Eins zur Anwendung, legt der Charakter die gesamte verbleibende Distanz zum Boden im Sturzflug zurück. Wohlwollende Spielleiter können dem Pechvogel eine Schnelligkeit(6)-Probe zugestehen, um sich noch irgendwo festzuhalten und damit den Absturz zu verhindern.

Stürze

Sollte ein Charakter stürzen, verwenden Sie zur Ermittlung des Schadensniveaus die Tabelle Sturzscha-den. Das Powerniveau entspricht der Hälfte der gestürzten Meter (abgerundet). Die halbe getragene Stoßpanzerung (auch hier wird abgerundet) wird vom Powerniveau des Sturzes abgezogen. Ein stürzender Charakter darf auch eine Athletikprobe gegen einen Mindestwurf

gleich der vollen gestürzten Distanz (in Metern) würfeln. Jeder Erfolg bei dieser Probe reduziert das Powerniveau um 1.

Einem stürzenden Charakter steht pro Initiative-durchgang eine „Sturzhandlung“ zu. Zu diesem Zeitpunkt geht man davon aus, dass der Charakter eine weitere Anzahl Meter gestürzt ist, die 40 mal Anzahl der Initiativedurchgänge (einschließlich des gegenwärtigen) beträgt. Ein stürzender Charakter hat in jeder Runde bis zur Landung eine Initiative von 30.

ENTFESSELUNG

Diese Athletikkonzentration ermöglicht es einem Charakter, sich durch körperliche Gewandtheit und Dehnbarkeit von Handschellen und anderen Beschränkungen seiner physischen Bewegungsfreiheit zu befreien. Die Schwierigkeitsstufe für die Athletik (Entfesselung)-Probe hängt von der Beschaffenheit der Fessel ab. Verwenden Sie die Tabelle Entfesselung als Richtlinie für die Ermittlung des Mindestwurfs.

Den Zeitraum, den der Charakter für die Befreiung benötigt, ermitteln Sie, indem Sie den Mindestwurf mit 5 multiplizieren und durch die Anzahl der Erfolge teilen. Scheitert der Charakter bei der Probe, kann er sich nicht befreien. Er kann es noch einmal versuchen, sobald der Grundzeitraum für die Probe verstrichen ist. Konnte sich ein Charakter beispielsweise nicht von seinen Handschellen befreien, muss er bis zum nächsten Versuch 30 Minuten warten (5 x 6 = 30).

ENTFESSELUNG

Fessel	Mindestwurf
Seil	4
Handschellen	6
Zwangsjacke	8
Hochsicherheitsfesseln	10

Adepten mit der Kraft Schmerzresistenz erhalten beim Einsatz dieser Fertigkeit einen zusätzlichen Vorteil, da sie in der Lage sind, Gelenke auszukugeln und in ansonsten äußerst schmerzhafte Positionen zu verdrehen. Für jedes Verletzungsniveau, das ein Adept ignorieren kann, sinkt der Mindestwurf des Charakters für die Entfesselungsprobe um 1. Kann ein Charakter den Auswirkungen eines Mittleren Schadens widerstehen (Schmerzresistenz auf Stufe 3), senkt er den Mindestwurf um 2, kann er einem Schweren Schaden widerstehen, senkt er ihn um 3 und so weiter. Sollte der Charakter seine Schmerzresistenz bereits einsetzen, um die Schadensmodifikatoren einer Verletzung auszugleichen, kommt er nicht in den Genuss dieses Vorteils.

Toshi wurde geschnappt, von Konzernschlägern bearbeitet und dann mit Handschellen gefesselt und eingesperrt. Toshi hat Athletik 3 (Entfesselung 5) und Schmerzresistenz auf Stufe 4. Er hat einen Mittleren Betäubungsschaden erlitten. Sein Mindestwurf für die Befreiung von den Handschellen wäre normalerweise 8 (6 plus Schadensmodifikator). Die Kraft Schmerzresistenz hebt den Schadensmodifikator auf, wodurch sein Mindestwurf auf 6 sinkt und ihm noch eine Stufe Schmerzresistenz bleibt. Da er damit einem weiteren

STURZSCHADEN

Sturzhöhe (In Metern)	Schadensniveau
1-2	Leicht (L)
3-6	Mittel (M)
7-20	Schwer (S)
21+	Tödlich (T)

Leichten Schaden widerstehen kann, senkt Toshi seinen Mindestwurf um 1 und landet so bei einem endgültigen Mindestwurf von 5. Er erzielt einen Erfolg bei seiner Entfesselungsprobe und windet damit seine Hände aus den Handschellen. Jetzt denkt er darüber nach, wie er aus der Zelle entkommen kann, um es den Schlägern heimzuzahlen ...

SPRINGEN

Das Shadowrun-System kennt zwei Arten von Sprüngen: Sprünge mit Anlauf und Sprünge aus dem Stand. Wenn ein Charakter in die Höhe springt, behandeln Sie dies wie einen Sprung aus dem Stand.

Beim Sprung mit Anlauf verwenden Sie als Mindestwurf für die Athletikprobe die Distanz in Metern, die der Charakter springen möchte. Wenden Sie alle entsprechenden Modifikatoren an. Nur ein Erfolg ist notwendig, um die Distanz zu bewältigen. Die maximale Distanz für einen Weitsprung mit Anlauf entspricht der Schnelligkeit des Charakters in Metern.

Für einen Weitsprung aus dem Stand oder einen vertikalen Sprung lassen Sie den Charakter eine Athletikprobe gegen einen Mindestwurf würfeln, der sich aus der doppelten Sprungdistanz in Metern errechnet. Auch hier genügt ein Erfolg für das Gelingen des Sprungs. Die maximale Distanz, die ein Charakter auf diese Weise springen kann, entspricht einem Drittel seiner Schnelligkeit in Metern.

Falls ein Charakter so weit springen möchte wie nur irgend möglich, würfelt er eine offene Athletikprobe. Teilen Sie das höchste Ergebnis durch 2 (bei einem Weitsprung) bzw. durch 3 (bei einem Hochsprung). Das abgerundete Resultat ist die Distanz in Metern, die der Charakter mit seinem Sprung bewältigen kann. Die maximale Distanz für solche Sprünge entspricht der Schnelligkeit des Charakters in Metern.

Charaktere, die ohne den Einsatz der Athletikfertigkeit springen wollen, weichen mit dem normalen Modifikator von +4 auf Schnelligkeit anstatt auf Konstitution aus. Ein gescheiterter Sprung oder ein Sprung nach unten kann in einem Sturz enden (siehe Stürze, S. 46).

HEBEN/WERFEN

Ein Charakter kann pro Stärkepunkt 25 kg heben, ohne dafür eine Probe ablegen zu müssen. Möchte ein Charakter mehr Kraft aufwenden, würfelt er eine Stärkeprobe gegen einen Mindestwurf gleich dem Gewicht des zu hebenden Gegenstandes, geteilt durch 10 (aufgerundet). Jeder Erfolg erhöht das vom Charakter bewältigte Gewicht um 10 Prozent (runden Sie ab). Ein Charakter kann pro Stärkepunkt ein Gewicht von 12 kg über seinen Kopf stemmen. Die Stärkeprobe für das Stemmen funktioniert nach den Standardregeln.

Sobald ein Charakter einen Gegenstand über seinen Kopf gestemmt hat, kann er ihn so viele Meter weit werfen, wie seine Stärke angibt, abzüglich des durch 50 geteilten Gewichtes des Gegenstandes (abgerundet). Der Charakter kann die Wurfedistanz erhöhen, indem er eine Stärkeprobe gegen einen Mindestwurf gleich dem durch 10 geteilten Gewicht des Gegenstandes (aufgerundet) würfelt. Für jeweils zwei Erfolge erhöht er die Distanz um einen Meter.

LAUFEN

Charaktere mit der Athletikfertigkeit und/oder der Spezialisierung Laufen können versuchen, ihre Bewegungsrate zu erhöhen, indem sie eine Komplexe Handlung aufwenden und eine Probe gegen einen Mindestwurf von 4 würfeln. Jeder Erfolg erhöht die effektive Schnelligkeit des Charakters in der aktuellen Kampfphase um einen Punkt. Der Spielleiter kann Modifikatoren

für die unterschiedlichen Bodenbedingungen (rutschig, steinig, usw.) sowie andere Umstände anrechnen. Ansonsten finden die normalen Bewegungsregeln Anwendung (siehe SR3.01D, Bewegung, S. 108).

Erschöpfung

Niemand kann unendlich weit laufen. Wenn er sprintet, wird selbst der am besten trainierte Athlet irgendwann einmal langsamer.

Unter Verwendung der Erschöpfungsregeln kann ein Charakter eine Anzahl von Kampfrunden sprinten, die seiner (aufgerundeten) halben Konstitutionsstufe entspricht, bevor ihm langsam die Puste ausgeht. Rennt der Charakter nach diesem Grundzeitraum weiter, erleidet er Erschöpfungsschaden. Der Grundschaden beträgt 4L-Betäubung und kann durch eine Athletik- oder Laufenprobe gesenkt werden. (Wenn ein Charakter nicht sprintet, sondern nur schnell läuft oder joggt, kann der Spielleiter den Grundzeitraum entsprechend erhöhen.)

Jedes Mal, wenn der Charakter die Athletikprobe wiederholt, erfolgreich oder nicht, kann er noch einmal eine Anzahl Kampfrunden gleich seiner halben Konstitutionsstufe rennen. Am Ende dieser Zeitspanne erleidet er erneut Erschöpfungsschaden. Der Charakter kann diesen Grundschaden durch eine Athletik- oder Laufenprobe reduzieren, doch das Powniveau des Erschöpfungsschadens verdoppelt sich nach jeder Probe. Ein Charakter mit Konstitution 4 kann beispielsweise zwei Kampfrunden sprinten. Nach den zwei Runden erleidet er einen Betäubungsschaden von 4L oder er senkt diesen Grundschaden mit einer Athletik (Laufen)-Probe, bevor er zur Anwendung kommt. Nun kann er zwei weitere Kampfrunden sprinten und muss sich gegen einen Erschöpfungsschaden von 8L-Betäubung zur Wehr setzen.

Irgendwann wird der Charakter entweder vom Erschöpfungsschaden davon überzeugt, seinen Sprint einzustellen oder aber er erleidet einen Tödlichen Betäubungsschaden und bricht vor Erschöpfung zusammen. Ein Charakter, der vor Erschöpfung zusammenbricht, ist nicht bewusstlos – er ist einfach zu keiner körperlich anstrengenden Aktivität mehr in der Lage.

Erschöpfungsschaden hat die gleichen Konsequenzen wie Betäubungsschaden. Er spiegelt jedoch mehr die Erschöpfung und die schmerzenden Muskeln wider und zählt aus diesem Grund nicht zum Betäubungsschaden und kann auch nicht durch akkumulierten Schaden zum Tod eines Charakters führen. Erschöpfungsschaden wird genau wie Betäubungsschaden geheilt.

SCHWIMMEN

Um sich mit der Athletikfertigkeit oder der Spezialisierung Schwimmen im Wasser zu bewegen, ist eine Komplexe Handlung erforderlich. Charaktere schwimmen mit einem Fünftel ihrer normalen Laufrate. Verwenden Sie für die Geschwindigkeit und die Distanz dieselben Regeln wie für Laufen, außer dass alle Ergebnisse durch 5 geteilt werden. Genau wie beim Laufen würfelt der Charakter eine Athletik- oder Schwimmenprobe gegen einen Mindestwurf von 4. Jeder Erfolg erhöht die effektive Schnelligkeit des Charakters in dieser Kampfphase um einen Punkt. Ein Charakter mit Schwimmflossen schwimmt mit der halben Geh- und Laufrate.

Schwimmende Charaktere unterliegen denselben Regeln für Erschöpfung wie laufende Charaktere.

Die Luft anhalten

Ein normaler Charakter kann seine Luft 45 Sekunden lang anhalten (15 Kampfrunden). Möchte er die Luft länger anhalten, muss er eine Athletik(4)-Probe ablegen. Jeder Erfolg erhöht den Zeitraum, den ein Charakter die Luft anhalten kann, um 20 Prozent



bzw. drei Kampfrunden. Nach Ablauf dieser Zeitspanne erleidet der Charakter ein Kästchen Betäubungsschaden in jeder Phase der Kampfrunde, in der ihm eine Handlung zusteht. Gegen diesen Schaden kann er sich nicht zur Wehr setzen. Sobald alle Boxen auf dem Geistigen Zustandsmonitor ausgefüllt sind, versucht der Charakter, nach Luft zu schnappen. Er erleidet von nun an Physischen Schaden mit derselben Geschwindigkeit wie zuvor den Betäubungsschaden, bis er schließlich stirbt.

Wassertreten

Beim Wassertreten muss der Charakter regelmäßig Wassertretproben gegen einen Grundmindestwurf von 2 ablegen, der durch die Modifikatoren modifiziert wird, die Sie der Tabelle *Wassertreten* entnehmen können.

Wenn ein Charakter ins Wasser fällt, muss er auf der Stelle eine Wassertretenprobe würfeln und anschließend alle (Stärke) Minuten eine weitere Probe ablegen. Da der Schwimmer mit der Zeit müde wird, muss er sich mit seiner Konstitution gegen einen Leichten Betäubungsschaden zur Wehr setzen, dessen Poverniveau der Anzahl der bisher abgelegten Proben entspricht. Solange sich der Charakter im Wasser befindet, werden diese Proben addiert, selbst wenn er sich nur treiben lässt.

Steht dem Charakter beim Wassertreten ein Hilfsmittel wie etwa ein Schwimmkork zur Verfügung, legt er Wassertreten- und Schadenswiderstandsproben alle 15 Minuten ab, ungeachtet seiner Stärke. Bei starkem Seegang kann der Spielleiter diesen Zeitraum reduzieren.

Misslingt einem Charakter eine Wassertretenprobe, beginnt er zu ertrinken, kann jedoch erneut eine Wassertreten- oder Schwimmprobe ablegen, nachdem er sich mit einer Konstitutionsprobe gegen Mindestwurf 8 einem Leichten Betäubungsschaden widersetzt hat. Gelingt ihm diese Probe, kann er also wieder Wassertreten, schwimmen oder treiben. Er leidet jedoch weiterhin unter den Auswirkungen des Erschöpfungs- oder Betäubungsschadens, den er bis jetzt erlitten hat.

Scheitert der Charakter bei einer Probe und erleidet Schaden, verbraucht er seine letzten 45 Sekunden an Luftvorrat. Er kann nicht versuchen, Wasser zu treten, zu schwimmen oder sich treiben zu lassen, bis ihm eine Schadenswiderstandsprobe gelingt oder er von jemandem gerettet wird.

Treiben

Treiben hängt zum Teil vom natürlichen Auftrieb des Körpers ab. Lässt man einmal Cyber- und Bioware außer Acht, haben Elfen im Wasser einen recht hohen Auftrieb und können sich ohne Hilfsmittel (wie Schwimmwesten) treiben lassen. Orks und Trolle haben einen niedrigeren Auftrieb und sinken, wenn sie keine Hilfsmittel haben. Zwerge und Menschen können genügend Auftrieb haben oder auch nicht, abhängig von ihrer körperlichen Kondition (muskulöse Leute versinken, fette Leute treiben).

Um sich treiben zu lassen, muss der Charakter eine Konstitution(4)-Probe mit den entsprechenden Modifikatoren aus der Tabelle *Wassertreten* ablegen. Gelingt die Probe, kann der Charakter (Konstitution x Erfolge) Kampfrunden treiben. Scheitert die Probe, muss er schwimmen oder Wasser treten oder aber er beginnt zu ertrinken.

OPTIONALE AUSBILDUNGSREGELN

Spieltechnisch können sich Charaktere Steigerungen ihrer Attribute und Fertigkeiten einfach durch Gutes Karma kaufen (siehe *SR3.01D*, S. 244). Die Zeit und der Aufwand, die benötigt werden, um eine Fertigkeit zu erlernen und zu verbessern, kann der Spielleiter jedoch realistischer simulieren, wenn er von den Charakteren verlangt, dass sie dafür Zeit für die Ausbildung investieren, wenn sie ein Attribut oder eine Fertigkeit steigern.

AUSBILDUNGSZEIT

Beim optionalen Ausbildungssystem hängt die Zeit, die ein Charakter für die Steigerung einer Fertigkeit aufbringen muss, von der Art der erlernten Fertigkeit ab, wie Sie es in der Tabelle *Steigerung von Fertigkeiten* ablesen können.

Die Ausbildungszeit gilt auch für Spezialisierungen. Jede Spezialisierung muss getrennt gesteigert werden.

Ein Charakter kann den Basiszeitraum senken, indem er eine Probe auf die Fertigkeit ablegt, die er steigern will (diese Probe spiegelt wider, wie schnell der Charakter neue Konzepte begreift und in Zusammenhang zu seinen bereits vorhandenen Kenntnissen und Fähigkeiten bringt). Der Grundmindestwurf entspricht der neuen Fertigkeitsstufe plus 2. Falls der Charakter diese Fertigkeit im Spiel bereits oft eingesetzt hat, vor allem in Stresssituationen, kann der Spielleiter einen Mindestwurfmodifikator von -1 anrechnen. (Der Spielleiter kann den Mindestwurf generell dem Charakter und den jeweiligen Umständen anpassen, wenn er dies möchte.) Die Ausbildungszeit kann auch durch die Hilfe eines echten oder virtuellen Lehrers gesenkt werden (siehe *Ausbildung durch einen Lehrer*, S. 49).

WASSERTRETEN

Charakter hat:	Mindestwurf
Cybergliedmaßen oder -torso	+1 pro Cybersersatz
Aluminium- oder Titan-Kompositknochen	+2
Vollgesogene Kleidung	+1
Totes Gewicht (Kleidung und Panzerung)	+1 pro 2 Kilogramm
Metatypus	
Robben-Gestaltwandler	-2
Elfen	-1
Zwerge und Menschen	0
Orks und Trolle	+1
Körperlicher Zustand	
Fettleibig	-2
Körperlich fit	0
Nicht in Form	+1
Ausgeprägte Muskulatur bzw. besonders wenig Körperfett	+1
Unterstützt von einem Gegenstand mit geringem Auftrieb (z.B. Holzplanke)	-1
Unterstützt von einem Gegenstand mit hohem Auftrieb (z.B. Schwimmweste)	-2
Verwundet	Schadensmodifikator
Rauhe See (hohe Wellen)	+2 bis +4

Charaktere können entsprechend der normalen Regeln für diese Probe auch auf eine andere Fertigkeit oder ein Attribut ausweichen.

Um die endgültige Ausbildungszeit zu errechnen, teilen Sie den Grundzeitraum durch die Anzahl der Erfolge bei der Fertigungsprobe. Erzielt der Charakter keine Erfolge, multiplizieren Sie diesen Grundzeitraum mit 1,5 und runden Sie das Ergebnis auf.

Die Ausbildungszeit darf nicht unterbrochen werden, da sich sonst die erforderliche Zeit verlängert. Wenn der Charakter über einen Zeitraum nicht an seiner Fertigungssteigerung arbeitet, der seiner Intelligenz zuzüglich der neuen Fertigungsstufe in Tagen entspricht, benötigt er zusätzliche Ausbildungszeit. Die noch verbleibende Ausbildungszeit verdoppelt sich in diesem Fall. Dieser zusätzliche Zeitaufwand reflektiert die Anstrengungen, die der Charakter auf sich nehmen muss, um sich wieder einzuarbeiten. Charaktere können beliebig oft Extrazeit in Anspruch nehmen.

Sasser will ihre Medizinfertigkeit von 2 auf 3 erhöhen, was sie drei Karmapunkte kosten wird. Das ergibt eine Ausbildungszeit von 45 Tagen (3 Karmapunkte x 15 für Wissensfertigkeiten). Das ist eine lange Zeit, also beschließt Sasser, den Zeitraum durch eine Medizinprobe zu reduzieren. Der Mindestwurf für diese Probe beträgt 5 (neue Fertigungsstufe + 2). Sasser setzt ihre Medizinfertigkeit nur selten ein, daher fühlt sich der Spielleiter nicht dazu veranlasst, den Mindestwurf zu senken.

Sasser erzielt bei der Probe zwei Erfolge, welche die endgültige Ausbildungszeit auf 23 Tage senken (Grundzeitraum 45 Tage durch zwei Erfolge). Nach einer Ausbildungszeit von 23 Tagen kann Sasser also ihre 3 Karmapunkte zahlen und besitzt nun die Medizinfertigkeit auf Stufe 3.

Nach 18 Tagen harter Ausbildung muss Sasser jedoch auf einen Run. Der Run geht in die Hose und Sasser kommt erst nach 14 Tagen wieder nach Seattle. Sie hat nun ein Problem. Sassers Intelligenzattribut beträgt 5, und die neue Fertigungsstufe ist 3 – jedes Mal, wenn sie ihre Ausbildung acht Tage oder länger unterbricht, muss sie zusätzliche Zeit investieren. Es fehlten ihr nur noch fünf Tage, als der Run begann, und so muss sie nun noch zehn Tage an der Steigerung der Fertigkeit arbeiten (verbleibende Tage x 2 = Restzeit).

ERLERNEN EINER NEUEN FERTIGKEIT

Wenngleich es nach den *Shadowrun*-Regeln schon immer möglich war, dass Charaktere während des Spiels (also nicht nur bei der Charaktererschaffung) neue Fertigkeiten erlernen, bietet *Shadowrun 3.01D* nur sehr vage Richtlinien dafür, was ein Charakter hierfür tun muss (siehe *SR3.01D*, S. 245). Ein Charakter kann sich neue Fertigkeiten durch autodidaktische Studien aneignen (die Do-it-yourself-Methode) oder durch Unterricht von einem lebenden oder virtuellen Lehrer. Im allgemeinen können Charaktere mit der Do-it-yourself-Methode nur Fertigkeiten er-

lernen, die mit Fertigkeiten verwandt sind, über die sie bereits verfügen. Diese Einschränkung kann der Spielleiter jedoch nach eigenem Ermessen für bestimmte Fertigkeiten aufheben oder auch verschärfen.

Do-it-yourself-Methode

Mit der Do-it-yourself-Methode können Charaktere neue Fertigkeiten ohne die Hilfe eines Lehrers erlernen. Diese Methode macht das Lernen aber schwieriger und manchmal sogar gefährlicher (vor allem bei Fertigkeiten wie Sprengstoffe, Biotech oder Vektorschubmaschinen, um nur einige Beispiele zu nennen). Dem Spielleiter steht es jedoch offen, die Auswahl der Fertigkeiten einzuschränken, die ein Charakter allein lernen kann.

Um die tatsächlich benötigte Ausbildungszeit zum Erlernen einer neuen Fertigkeit zu ermitteln, teilen Sie den Basisausbildungszeitraum durch die Anzahl der Erfolge aus der obigen Probe. Erzielt der Charakter keine Erfolge, multiplizieren Sie die Basisausbildungszeit mit 1,5, um die endgültige Ausbildungszeit zu bestimmen. Am Ende der Ausbildung besitzt der Charakter die neue Fertigkeit. (Wenn der Charakter die Ausbildungszeit unterbricht, muss er unter Umständen zusätzliche Zeit aufwenden, wobei die Ausführungen im letzten Abschnitt angewendet werden.)

Charaktere erlernen eine neue Fertigkeit immer mit der Stufe 1.

Ausbildung durch einen Lehrer

Ein Lehrer kann einem Charakter auf zwei Arten helfen. Erstens kann er ihm ermöglichen, sich neue Fertigkeiten anzueignen, die er allein nicht lernen könnte. Zweitens kann er ihn dabei unterstützen, die Ausbildungszeit für die Steigerung einer bestehenden Fertigkeit oder das Erlernen einer neuen zu senken.

Jeder qualifizierte Charakter kann als Lehrer fungieren. Der lernende Charakter kann einen Freund bitten, ihm eine Fertigkeit beizubringen, eine Connection dazu überreden oder auch einen professionellen Lehrer aufsuchen. Freunde und Connections kann er vielleicht mit einer Gunst oder einem Gefallen als Gegenleistung für den Unterricht zufrieden stellen, professionelle Lehrer hingegen erwarten in der Regel harte Nuyen für ihre Dienste (siehe *Lehrergebühren*, S. 50).

Ein Lehrer muss zwei grundlegende Qualifikationen aufweisen. Zunächst muss er die Fertigkeit besitzen, die der Schüler lernen möchte. Falls der Schüler eine Fertigkeit steigern will, muss die Stufe des Lehrers in dieser Fertigkeit mindestens so hoch sein wie die Stufe, die er dem Schüler beibringen soll.

Außerdem sollte der Lehrer die Fertigkeit Unterricht (siehe *SR3.01D*, S. 87 und 95) besitzen. Ein Lehrer ohne die Unterrichtsfertigkeit kann zwar ebenfalls versuchen, einem Schüler eine Fertigkeit beizubringen, muss in diesem Fall aber auf sein Charisma ausweichen.

Der Unterricht

Wenn ein Lehrer einem Schüler hilft, eine neue Fertigkeit zu erlernen oder eine Fertigkeit zu verbessern, die er bereits besitzt, wirft er eine Unterricht(4)-Probe. Hat der Lehrer diese Fertigkeit nicht, legt er stattdessen eine Probe auf Charisma gegen einen Mindestwurf von 8 ab (als würde er von Unterricht ausweichen). Für jeweils zwei Erfolge bei dieser Probe wird zu den Erfolgen aus der Fertigungsprobe des Schülers ein Erfolg ad-

STEIGERUNG VON FERTIGKEITEN

Art der Fertigkeit	Grundzeitraum für die Steigerung (in Tagen*)
Aktionsfertigkeit	aufzuwendende Karmapunkte x7
Wissens- oder Sprachfertigkeit	aufzuwendende Karmapunkte x15

* Siehe *Wie viele Stunden hat ein Tag?*, Seite 50



diert, aus denen dann schließlich die endgültige Ausbildungszeit berechnet wird.

Scheitert die Unterrichtsprobe oder die Fertigungsprobe, kann der Lehrer dem Schüler einfach nichts beibringen. Um dieses Versagen im Spiel zu simulieren, muss der Schüler den Lehrer für einen Tag bezahlen und zudem seine Gesamtbildungszeit um 1,5 Tage erhöhen – das repräsentiert die Enttäuschung des Schülers über diesen Fehlschlag und die Zeit, die er für die Suche nach einem neuen Lehrer aufwenden muss, ganz zu schweigen von dem Geld, das ihn die Sache kostet. Der Spielleiter kann seiner Phantasie freien Lauf lassen, wenn er den Fehlschlag im Rollenspiel erklären will – Lehrer und Schüler haben unterschiedliche Philosophien, dem Schüler gefallen die Methoden des Lehrers nicht, die beiden vertrauen einander nicht oder sie können sich einfach nicht leiden.

Ein Charakter, der mit der Unterstützung eines Lehrers eine neue Fertigkeit erlernt, erhält einen Mindestwurfmodifikator von -1 auf seine Fertigungsprobe zum Erlernen der Fertigkeit.

Ein Lehrer muss den Schüler während der gesamten Ausbildungszeit betreuen. Verlässt ein Lehrer vor dem Ende der Ausbildungszeit den Schüler, verdoppelt sich die noch verbleibende Zeit. Diese zusätzliche Zeit repräsentiert die größeren Schwierigkeiten der autodidaktischen Lerneranstrengungen.

Lehrergebühren

Lehrergebühren stellen für den Spielleiter eine praktische Möglichkeit dar, Charaktere zu bremsen, die durch die Anhäufung von hohen Fertigungsstufen das Spielgleichgewicht gefährden. Die Tabelle *Richtlinien für Lehrergebühren* schlägt einige Tagesätze vor, kann jedoch vom Spielleiter nach Bedarf modifiziert werden. Allgemein gilt, dass bessere Lehrer höhere Gebühren verlangen als mittelmäßige, und Unterricht in seltenen oder besonders wertvollen Fertigkeiten mehr kostet als in gängigeren Fertigkeiten.

Scarecrow möchte seine Fertigkeit Klingenwaffen von 3 auf 4 steigern. Klingenwaffen ist eine aktive Fertigkeit (verbunden mit seiner Stärke von 5), also kostet die Steigerung sechs Karmapunkte. Die Basisausbildungsdauer beträgt damit 42 Tage (6 x 7 = 42). Scarecrow würfelt eine Probe auf Klingenwaffen gegen Mindestwurf 6, um den Zeitraum zu verkürzen und erzielt dabei zwei Erfolge. Diese reduzieren die Ausbildungszeit auf 21 Tage (42 ÷ 2).

Nun gelingt es Scarecrow aber, seinen Runnerkollegen Oak zu überreden, mit ihm gemeinsam die Klingen zu schwingen. (Oak hat Klingenwaffen 6, ist also ausreichend qualifiziert, um Scarecrow Klingenwaffen auf Stufe 4 beizubringen.) Oak würfelt bei seiner Unterrichtsprobe zwei Erfolge, was für Scarecrow einen zusätzlichen Erfolg für seine Probe auf Klingenwaffen bedeutet. Dadurch wird die Ausbildungszeit schließlich auf 14 Tage reduziert (42 ÷ 3).

Scarecrow freut sich – und Oak auch, als er sein Lehrerhonorar ausrechnet. (So ein enger Freund ist Oak nun auch nicht, und außerdem ist die Straße nun einmal die Straße – wenn man etwas von Wert hat, dann muss man es vergolden.) Professionelle Lehrer mit Unterricht 4 berechnen normalerweise ungefähr 100 Nuyen pro Tag, also schätzt Oak, dass seine Dienste etwa 1.800 Nuyen

wert sein dürften. (Der Unterricht in Klingenwaffen erfordert keine fortgeschrittenen Kenntnisse oder spezielle Erfahrung.)

Oak weiß, dass Scarecrow nicht gerade flüssig ist und bietet deshalb stattdessen einen Deal an. Statt der Bezahlung soll Scarecrow seinen Chummer mit einer seiner Connections bekannt machen – dem Typen mit der coolen Artillerie. Oak den Gegenwert einer solchen Connection auf etwa 1.000 Nuyen ein – außerdem erklärt sich Scarecrow bereit, ihm einen Monat lang jeden Tag ein Mittagessen zu spendieren.

Virtuelle Lehrer

Wenn ein Charakter keinen lebendigen Lehrer finden kann oder keinen will, kann er einen „virtuellen Lehrer“ kaufen (SR3.01D, S. 95). Virtuelle Lehrer gibt es in der Form von SimSinn-Chips, optischen Computerdisketten oder Trideobändern.

Genau wie ein lebendiger Lehrer hat ein virtuelles Lehrprogramm eine Stufe in der Fertigkeit, die es unterrichtet, und eine Stufe in der Fertigkeit Unterricht. Das Programm kann nicht durch eine Unterrichtsprobe die Ausbildungszeit des Schülers verkürzen, doch ansonsten finden die obigen Regeln für Lehrer Anwendung. Der vielleicht größte Vorteil eines virtuellen Lehrers ist, dass ein Charakter einen Chip mit einer sehr hohen Fertigungsstufe kaufen und dasselbe Programm dann immer wieder benutzen kann, um seine Fertigkeit nach und nach um mehrere Stufen zu steigern.

WIE VIELE STUNDEN HAT EIN TAG?

Ein normaler Ausbildungstag dauert vier Stunden. Eine Ausbildungszeit von 30 Tagen umfasst also 120 Ausbildungsstunden.

Ein Charakter, der besonders fleißig ist, kann auch länger als vier Stunden pro Tag an der Steigerung einer Fertigkeit arbeiten – natürlich kann kein Metamensch 24 Stunden am Tag lernen. Die Obergrenze der täglichen Ausbildungszeit eines Charakters liegt bei seiner halben Willenskraft (abgerundet) plus 4.

Ein Charakter kann diese Obergrenze zwar durchaus überschreiten, das könnte sich aber als ineffektiv erweisen. Der Charakter muss zu diesem Zweck angeben, um wie viele Stunden er sein tägliches Limit überschreiten möchte. Um zu ermitteln,

VORGESCHLAGENE LEHRERHONORARE

Zu vermittelnde Fertigungsstufe	Tägliches Honorar (in Nuyen)
1	40
2	50
3	75
4	100
5	200
6	400
7+	+100 pro Fertigungsstufe über 6

Honorarmodifikatoren	
Fertigkeit auf Stufe 2 oder 3	-25 ¥ pro Tag
Fertigkeit auf Stufe 4 oder 5	kein Modifikator
Fertigkeit auf Stufe 6 oder 7	+25 ¥ pro Tag
Fertigkeit auf Stufe 8 oder höher	+ 50 ¥ pro Tag
Spezialisierung	+50% des Gesamthonorars
Lehren in einer Klassenzimmer-Umgebung	-50% des Gesamthonorars
Mehr als 4 Stunden Unterricht täglich	+50% des Tageshonorars



wie viele dieser Stunden ihn auch tatsächlich weiterbringen, muss der Charakter eine Willenskraft(10)-Probe würfeln. Die Anzahl der Erfolge gibt die Zahl der effektiven Lernstunden an, um die er den Standardwert überschreiten kann. Die Zahl der zuvor von dem Charakter angeführten zusätzlichen Übungsstunden kann jedoch auf keinen Fall überschritten werden.

Um zu bestimmen, wie viele Tage der Charakter unter Einhaltung der neuen Lerngeschwindigkeit für seine Ausbildung braucht, teilen Sie die Gesamtzahl der Stunden an Ausbildungszeit durch die effektive tägliche Lernzeit des Charakters.

Erinnern Sie sich noch an Scarecrow? Er benötigte 14 Tage, um seine Fertigkeit Klingenwaffen zu steigern (dies entspricht 56 Stunden). Scarecrow ist jedoch ungeduldig und hat gerade jede Menge Zeit. Also fackelt er nicht lange und beschließt, jeden Tag zehn Stunden lang zu trainieren. Er hat Willenskraft 6, was für ihn eine maximale Ausbildungszeit pro Tag von sieben Stunden bedeutet ($6 \div 2$) + 4.

Um zu ermitteln, wie viele der drei Extrastunden Scarecrow in seiner Ausbildung weiterbringen werden, würfelt er eine Willenskraftprobe gegen Mindestwurf 10. Die Probe bringt ihm einen Erfolg. Das bedeutet, dass er jeden Tag 8 Stunden an effektiver Ausbildungszeit schafft (auch wenn er zehn Stunden täglich schuftet).

Immerhin senkt er mit seinem intensiven Training die gesamte Ausbildungszeit auf sieben Tage ($56 \div 8$).

STEIGERUNG VON ATTRIBUTEN

Wenn der Spielleiter möchte, kann er den Spielercharakteren erlauben, ihre Attribute genauso wie ihre Fertigkeiten zu steigern. (Im Rollenspiel muss der Spieler angeben, auf welche Weise sein Charakter sein Attribut „trainiert“.) Um sein Stärkeattribut zu steigern, könnte er zum Beispiel jeden Tag mehrere Stunden lang Gewichte stemmen. Der Spielleiter hat das letzte Wort, ob ein vorgeschlagenes Trainingsprogramm zur Steigerung des Attributs geeignet ist.

Die Basisausbildungszeit zur Steigerung eines Attributs ist dieselbe wie für eine Aktive Fertigkeit (7 Tage multipliziert mit den für die Steigerung erforderlichen Karmapunkten). Die Karmakosten für Attributssteigerungen finden Sie in *SR3.01D* auf S. 244. Um die Ausbildungszeit zu reduzieren, kann der Charakter eine Attribut(6)-Probe würfeln, und zwar mit dem Attribut, das er steigern möchte.

Normalerweise können Charaktere ein Attribut steigern, ohne einen Lehrer heranzuziehen. Der Spielleiter kann jedoch die Hilfe eines Lehrers fordern, wenn ein Charakter die Stufe eines Attributs über sein Rassenmaximum hinaus steigern will. Außerdem könnte der Spielleiter einen Lehrer verlangen, wenn ein Charakter sein Willenskraft-, Intelligenz- oder Charisma-Attribut steigern möchte.

Die Lehrerregeln und -gebühren gleichen im Großen und Ganzen den Bestimmungen zum Steigern von Fertigkeiten. Beachten Sie jedoch, dass die Regeln für die Lehrerqualifikation nicht gelten. Statt dessen muss der Lehrer eine Stufe in der Fertigkeit Unterricht haben, die größer ist als die Attributsstufe, die der Schüler erreichen möchte. (Beim Attributstraining ist die Fähigkeit des Lehrers, seinen Schüler zu motivieren, weitaus wichtiger als seine eigenen Fertigkeiten oder Attribute.)

Golden Eyes möchte ihr Charisma-Attribut von 6 auf 7 erhöhen. Die Steigerung kostet sie 21 Karmapunkte, was eine Basisausbildungszeit von 147 Tagen ergibt ($7 \times 21 = 147$). Golden Eyes ist ein Mensch, ihr Maximalwert für Charisma liegt also bei 6. Da sie dieses Limit überschreiten möchte, besteht der Spielleiter darauf, dass sie auf die Hilfe eines Lehrers zurückgreift.

Golden Eyes stellt ein paar Nachforschungen an und findet Mizz Manners, eine Trollfrau, die eine Ghulin zur Miss Universum machen könnte. Mizz Manners zieht mit Golden Eyes ein knallhartes Gesellschaftstraining durch. Golden Eyes verbringt ihre Nächte auf den hippestern Vernissagen, in den trendigsten Clubs und auf den angesagtesten Parties. Tagsüber übt Golden Eyes unerbittlich ihre Manieren und ihre Ausdrucksweise und bringt ihre äußere Erscheinung in Form. Außerdem liest sie reichlich ausgefallene Konversationsratgeber.

Um ihre Ausbildungszeit zu verkürzen würfelt Golden Eyes eine Charisma(6)-Probe und erzielt dabei zwei Erfolge. Mizz Manners schafft bei ihrer Unterricht(4)-Probe ebenfalls zwei Erfolge. Sie kann also einen Erfolg zu Golden Eyes' Attributprobe beitragen – was insgesamt zu drei Erfolgen führt. Golden Eyes gelingt es also, ihre Ausbildungszeit auf 49 Tage ($147 \div 3$) zu verkürzen.

WIE MAN EINEN SHADOWRUNNER ANHEBERT



An alle diejenigen, die denken, dass dieses Posting ein alter Hut wäre, nur weil Fuchi während des Konzernkrieges den Abgang gemacht hat: Vergesst es! Fuchi mag nicht mehr unter uns weilen, aber ihr könnt sicher sein, dass Mr. Ager und seine Freunde für „Sonderressourcen“ sich lediglich neuen Interessenten zugewandt haben – namentlich Shiawase, Renraku und Novatech. Die Gerüchte besagen sogar, dass Ager sich nun selbst im Auftrag von Novatech in den Schatten von Seattle rumtreibt. Wenn also die meisten Johnsons das Folgende sicher nicht wortgetreu befolgen, so könnt ihr doch trotzdem drauf wetten, dass die Johnsons von mindestens drei der Megas diese Richtlinien als Standard-Operationsprozeduren betrachten.

► Captain Chaos

Übertragen: 7. Dezember 2061, 06:11:27 (EST)

► So ziemlich jeder in diesem Forum denkt, alles übers Schattenlaufen zu wissen. Du nimmst einen Job von Mr. J an, machst deine Hausaufgaben, gehst auf den Run und wirst hinterher bezahlt (vorausgesetzt, du überlebst). Du steckst deine hartverdienten Nuyen in irgendwelche netten Spielzeuge, die deine Lebenserwartung erhöhen und die deiner Gegner verringern, und während du sie bei deinem Schieber kaufst, lässt du ihn wissen, dass du wieder zur Verfügung stehst. Er streckt seine Fühler aus und arrangiert ein Treffen, wenn er etwas Vielversprechendes findet. Refrain wird bis auf Weiteres wiederholt.

Es stimmt, dass der Job eines Shadowrunners dazu tendiert, diesem Muster zu folgen. Deshalb ist es wichtig, sich einmal näher mit dem wichtigsten Glied in dieser Kette zu beschäftigen – Mr. Johnson. Ohne diese schattenhaften Charaktere, die Runnern ein Einkommen verschaffen und dafür sorgen, dass sie um 2 Uhr 38 in einer Mittwochnacht etwas zu tun haben, bricht der Kreislauf zusammen. Joe Runner, verzweifelt und ohne Creds, überfällt einen Stuffer Shack für etwas zu essen und einen kleinen Dauerkredit, um seine Schulden bei den lokalen Gangs zu bezahlen. Um 2 Uhr 40 wird Joe Runner von einem übernervösen Kassierer mit einer Mossberg hinter dem Ladentisch ruhiggestellt oder von einem zufälligen Kunden mit einem Shiawase-Reflexbooster von Mai '55, der die Rückrufaktion nicht mitgekriegt hat. Joe-Boy wird eingeäschert und in einem nahegelegenen See versenkt, wo er zu einem integralen Bestandteil des sauren Regens wird, der die Farbschichten von unseren Autos und Häusern nagt.

Okay, vielleicht übertreibe ich etwas – aber ohne Mr. Johnson gibt es kein Shadowrun-Business. Ob es uns gefällt oder nicht, unser Lebensunterhalt hängt von diesen Leuten ab. Daher biete ich als





neueste in einer ganzen Reihe kostenloser öffentlicher Dienstleistungen (für die ich selten den Dank empfangen, der mir gebührt) dieses Dokument an – unter größten Schwierigkeiten von meinem immer hilfreichen Freund JJ besorgt –, als Beispiel für die Art von Drek, die man von einem durchschnittlichen Mr. Johnson zu erwarten hat.

Diese E-Broschüre ist ein intellektuelles Exkrement von William Ager, einem VP von Kenneth Brackhaven (mögen sie beide in der Hölle schmoren). Vor seinen ruhmreichen fünfzehn Sekunden arbeitete Mr. Ager für Fuchi Americas New Yorker Zweigstelle als Leiter der Ressourcensachverständiger (lies: professioneller Johnson). Meine persönliche Erfahrung gibt mir jeden Grund, dieses hochliterarische Dokument als typisch für Johnsons im allgemeinen anzusehen, auch wenn die Einzelheiten von Johnson zu Johnson und von Kon zu Kon variieren mögen – also lest dieses Kapitel bis zum Ende durch, okay? Dieses Zeug kann euren Arsch retten oder zumindest eure Lebenserwartung um fünf Prozent steigern. Und wenn ihr jemals mit Mr. Ager zu tun bekommt, wisst ihr genau, was ihr zu erwarten habt.

♣ Captain Chaos

Übertragen: 18. September 2057 um 20:33:13 (EST)

♣ Passt auf, Leute, das hier werde ich nur einmal sagen. Innerhalb von drei Stunden, nachdem ich dieses Ding hier online geschickt habe, hat es ungefähr 800 Kommentare angezogen. Die Datei ist um 14.000% gewachsen, weil so viele Leute etwas hinzuzufügen hatten. Das ist verdammt VIEL Kommentar, und dafür haben wir einfach nicht den Platz. Also habe ich gründlich editiert. Alle Kommentare, die etwa in der ersten halben Stunde nach der Übertragung auftauchten, habe ich unverändert gelassen, da sich dieses Dokument erst nach etwa einer Stunde bis zu jedem verschissenen Bithead in der Matrix herumgesprochen hatte. Den Rest habe ich in ein neues SIG gepackt unter **Ager E-Broschüre: Offenes Forum**. Wenn ihr etwas dazu zu sagen habt, dann macht es da. Aber versucht nicht, diese Datei hier zu verändern, es sei denn, ihr wollt für euer Leben gern unser brandneues IC kennenlernen, das unsere Salish-Freunde *Cascade Ork* nennen. Ihr seid gewarnt.

♣ Captain Chaos

Übertragen: 19. September 2057 um 02:50:21 (EST)

FUCHI INDUSTRIAL ELECTRONICS E-MAIL SYSTEM v6.011*
FUCHI AMERICA BRANCH ... „We Love America!“
TO: <<NULL FIELD>> FROM: William T. Ager
OF: <<NULL FIELD>> OF: Abteilung für Sonderressourcen
SUBJECT: Informationen über die Abteilung für Sonderressourcen
DATE: <<NULL FIELD>>
SPRUCH DES TAGES:
„Gyo kan o yomu“ – *Lies zwischen den Zeilen*

Herzlichen Glückwunsch zu ihren neuesten Verdiensten für Fuchi America! Da Sie außergewöhnliche Loyalität zu Fuchi America und Fuchi Industrial Electronics gezeigt haben, >>ABFRAGE_Subjekt-Berechtigungs-Typ: <<[BEFÖRDERUNG | SEC_LEVEL_AUFSTIEG | EMPFEHLUNG]? EMPFEHLUNG>> sind Sie nun qualifiziert, den Service der Abteilung für Sonderressourcen in Anspruch zu nehmen, auf Empfehlung von >>ABFRAGE_Subjekt-Empfehlung-EMPFOHLEN-VON: <<NULL FIELD>> : <<[INSERTING DEFAULT]>> Ihren Vorgesetzten. Diese E-Broschüre beschreibt die Arbeitsweise der Abteilung für Sonderressourcen (ASR) und wird Fragen, die Sie zu dieser wichtigen Abteilung haben, beantworten.

WICHTIG! Die ASR fällt unter Sicherheitslevel OME49-AA, Unterpunkt 3G. Wenn Sie die Existenz der ASR jemandem of-

fenbaren, der kein Clearing für Sicherheitslevel OME49-AA oder höher hat, >>ABFRAGE_Subjekt-Position: <<[DURCHSCHNITT | EXZELLENT | SUPERIOR]? DURCHSCHNITT>> werden Sie ohne Umschweife exekutiert, Ihre SIN aus allen Konzernaufzeichnungen gelöscht und Ihre Familie deportiert und permanent zugangs-entrechtet zu allen Gebäuden und Grundstücken von Fuchi Industrial Electronics und/oder Tochtergesellschaften von Fuchi Industrial Electronics.

Als Teil unserer Verpflichtung, unseren Klienten so weit zu helfen, wie es unser Budget und unsere Abteilungssatzung zulassen, haben wir eine Liste mit häufig gestellten Fragen über die Abteilung für Sonderressourcen erstellt. Zum Abruf dieser Fragen sowie zu detaillierten Beschreibungen der inneren Arbeitsweise der ASR erreichen Sie uns unter NA/UCAS-NE.fuchi.com/pub/faq/restricted/ASR.doc. Halten Sie Ihr Passwort bereit.

♣ Zufälligerweise ließ der Programmierer eine Hintertür auf. Nur wer wirklich gut ist, sollte es versuchen, aber wenn ihr euch durch die Subsysteme schleichen könnt, werdet ihr eine unidirektionale Datenverbindung finden, die jeden neunten und vierundzwanzigsten eines Monats um 01:40:34 für exakt drei Sekunden geöffnet ist. Wenn ihr hineintaucht, spuckt euch die Verbindung in einem Grün-4-Datenspeicher aus, in den vier weitere unidirektionale Verbindungen führen. Der Datenspeicher ist mit nichts verbunden. Die Daten werden von einem Teerbaby-8 geschützt, aber das IC lässt euch durch, wenn ihr das Passwort kennt: *Nadja Daviar hat scharfe Beine*. Abgesehen von der Sonde-3 im Knoten ist es gemütliches Decking.

♣ Webster Was A Patsy

♣ ‘Scharfe Beine’? Diese Konprogrammierer kommen nicht viel raus, was?

♣ Marabellum@pip.cc.brandeis.edu

♣ Aber wir Nicht-Kondecker, hm? >>DISPLAY_evil-grin

♣ DarkElf@NA/CAS-SB.watt.seas.virginia.edu

WARUM SOLLTE ICH DIE ASR IN ANSPRUCH NEHMEN?

Die Aufgabe der Abteilung für Sonderressourcen ist es, auswärtiges Personal zur Verfügung zu stellen, das diverse spezielle Dienste für unsere Klienten leisten kann. Sonderressourcen – ‘Shadowrunner’, um den Vulgärausdruck zu verwenden – sind durch die ASR erhältlich, um Aufgaben zu erfüllen, die Fuchi Americas offizielle Aktivposten wegen fragwürdiger Legalität, fehlendem Budget, unzureichender Klärung von Grenzfragen beim Betreten von Gelände souveräner Nationen oder Konzerne und ähnlichen Unannehmlichkeiten nicht erfüllen können. Unser Ziel ist es, Ihnen Nicht-Fuchi-Personal zur Verfügung zu stellen, das Ihnen nach Bedarf dabei helfen kann, Fuchi Americas Profite zu maximieren, mit einem Minimum an Risiko für Sie und andere Fuchi-Angestellte.

♣ Minimales Risiko für Fuchis Schoßtiere, maximales Risiko für uns. Wie gefallen euch diese Soykekse?

♣ Koss@NA/UCAS-MW.heartland.org

♣ Wie bist du in dieses Business gekommen, ohne zu wissen, dass am Ende deiner Karriere mit großer Wahrscheinlichkeit Verkrüppelung oder Tod stehen? Was sind das für Chips, die du dir einschmeißt, und wo kann ich ihnen aus dem Weg gehen?

♣ Chelle@NA/UCAS-NE.rime.swith.hell.com



WEN HEUERN SIE AN?

Wenn Sie auswärtige Hilfskräfte brauchen, erleichtert die ASR Ihnen die Beschaffung! Wir forschen in unseren Datenbanken nach inoffiziellen Aktivposten, deren Aufzeichnungen am besten zu Ihren Bedürfnissen passen. Anschließend kontaktiert die ASR diese Aktivposten über Mittelsleute und informiert sie von Ihrem Jobangebot. Und schließlich arrangiert die ASR eine Zeit und einen angemessenen Ort für ein Treffen. Dann verschwindet die ASR von der Bildfläche, soweit nicht anders gewünscht. Wenn es nach Ihrer Beurteilung ein inakzeptables Sicherheitsrisiko für Sie oder Ihre Abteilung darstellt, persönlich an diesem Treffen teilzunehmen, wird ein ASR-Vertreter an Ihrer Stelle den Treffpunkt aufsuchen.

Das heißt also, wenn der aktuelle Mr. Johnson die Hosen voll hat, weil er glaubt, dass ihn jemand umlegen könnte, schicken sie einen von ihren 'offiziell inoffiziellen' Gaunern statt dem paranoiden J. Oder Johnson meint, er kann sich nicht sehen lassen, weil ihm jemand hinterher schnüffelt, also benutzt er den anonymen Handlanger für die Dreckarbeit, während er gemütlich in seiner hübschen Villa hockt. Oder Johnson schafft es nicht zum Treffen, weil er sich eine kleine nächtliche Geschäftsbesprechung mit seiner Sekretärin oder einer professionellen Gesellschafterin gönnen muss, aber trotzdem darauf besteht, dass der Deal SOFORT über die Bühne geht. Was auch immer der Grund sein mag, denkt daran, dass jeder Mr. J, der euch anheuert, einer von diesen ASR-Typen sein kann. Und wenn das so ist, dann könnt ihr sicher sein, dass NICHTS so ist, wie es scheint.

Denkt drüber nach, aber so läuft es in den meisten Fällen (nach meiner Erfahrung).

● Kotick

Ich habe mal ein bisschen nachgegraben, um festzustellen, ob diese E-Broschüre echt ist, und nicht einmal im tiefsten Schwarz von Fuchis schwarzem Herz gibt es DIE KLEINSTE ANDEUTUNG zur ASR! Vielleicht wollte Cap's Freund JJ nur mal'n bisschen angeben oder was?

● Todd@NA/UCAS-NE.rime.swith.god.com

Muss dich leider enttäuschen Todd, aber das Doc ist echt. Das Sicherheitslevel für diese Datei ist OME49-AA. OME steht für *Omega*, das höchste Sicherheitslevel, das Fuchi benutzt (soweit wir wissen). Alles mit einer Omegasignatur wird in einem abgeschlossenen System gespeichert. Es kann nicht in ein anderes System transferiert werden, das keinen Omegastatus hat. Wenn es jemand versucht, zerstört der interne Code die Datei und versucht, auch noch das Nicht-Omegasystem mitzunehmen (dein Cyberdeck). Omegasysteme haben spezielle Hardwareschaltungen in allen optischen Chips, Datenverbindungen etc., auf die die Dateien zugeschnitten sind. Der Versuch, die ASR-Datei auf ein lokales System zu kopieren, wird also in viel Ärger und verlorenen Nuyen enden. Versucht es gar nicht erst.

● Webster Was A Patsy

Was würde es kosten, mein Deck mit dieser Omega-Hardware aufzurüsten? Wenn alles glatt läuft, habe ich nächsten Monat oder so was bei Fuchi zu erledigen.

● McLeod@NA/UCAS-MW.tmo.com

Mehr als du dir leisten könntest. Bei mir endete es damit, dass ich mir ein Fuchi-7 von einer ziemlich überraschten Sekretärin 'borgen' musste, nachdem die Omegaschaltungen mein Deck geröstet hatten. Erst nach dem Run wusste ich, wie das 'Konnte-mir-kein-

richtiges-leisten-deshalb-dieser-Taschenrechner-von-der-Stange'-Cyberdeck eines Lohnsklaven die Dateien, die ich haben wollte, knacken konnte, von denen mein spezialgefertigtes, Zubehör-für-ne-halbe-Million, State-of-the-Art Monsterdeck unter meinen Händen buchstäblich verdampft wurde. Naja, wenigstens werden die Nuyen, die uns das gebracht hat, mehr als ausreichen, um den Verlust wettzumachen.

● JJ Flash

Wenn Omegazeug nur auf anderes Omegazeug übertragen werden kann, wie hast du's dann geschafft, die Datei hier herzukriegen, ohne Shadowland abzuschießen?

● Rathceet

Ganz einfach: Ich habe die Datei auf dem Fuchi-7 anzeigen lassen und den Output dann in eine Textdatei auf meinem Backup-System eingetippt (das ist eine antike Maschine, die langsamer ist als eine durchschnittliche Schildkröte). Wie euch vielleicht schon aufgefallen ist, gibt es in diesem Doc keine von Fuchis üblichen Pauken und Trompeten: kein *FuchiFuchiFuchi für Ihren Computer!*-Werbespot, nicht einmal ein Multimedia-Demo der neuesten Spreadsheet-Applikation. Ich habe ein paar Grafiken eingefügt, weil es so armselig nackt aussah, aber ansonsten ist es eine asketische Textdatei.

● JJ Flash

Alle Fuchi-externen Sonderressourcen, die von der ASR für Sonderressourcen zur Verfügung gestellt werden, fallen in drei Kategorien: Langzeit-, Kurzzeit- und entbehrliche SR.

Ich wusste schon immer, dass wir für diese Dreckskerle nur Kanonenfutter sind ... aber es in so einer kalten Textdatei zu lesen ... (schauder).

● Bung

Yeah, und ich wette, du hast geweint, als du herausgefunden hast, dass es den Weihnachtsmann nicht gibt.

● Jingo

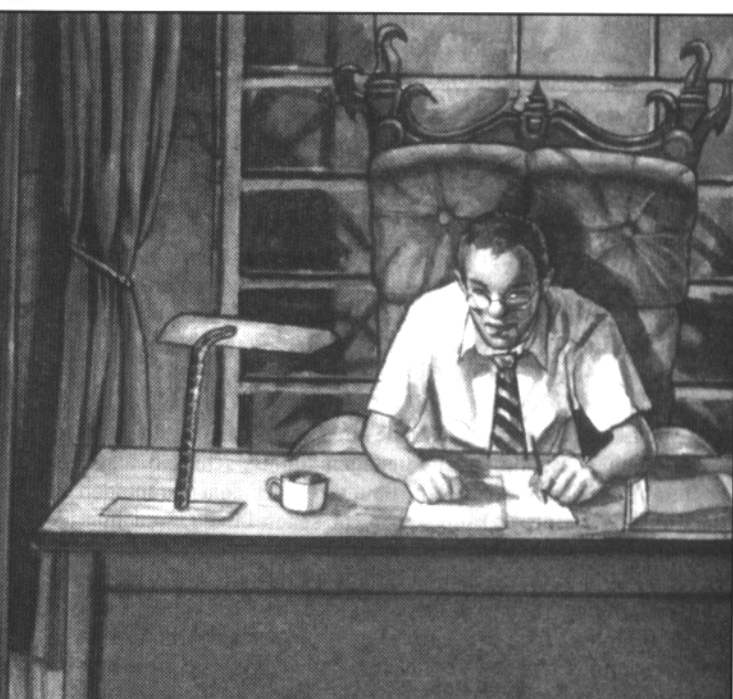
Es gibt KEINEN WEIHNACHTSMANN?!!!! Heiliger Osterhase, jetzt bin ich *wirklich* deprimiert!

● Bung

Langzeit-SRs haben bei früheren Aufträgen ihre Fähigkeit bewiesen, vorteilhafte Arbeit für Fuchi America zu leisten, oder tun sich in drei oder mehr 'Fokuskategorien' hervor, nach denen die ASR bei in Frage kommenden Sonderressourcen Ausschau hält. Sie sind im allgemeinen zuverlässig, hinreichend loyal gegenüber Fuchi als Quelle eines regelmäßigen Einkommens, und verhalten sich bei Vertragsverhandlungen in der Regel zuvorkommend. Eine Langzeit-Sonderressource kann nur mit Sondergenehmigung des Leitenden Ressourcensachverständigen dieser Abteilung benutzt werden. Es gehört zur Strategie der ASR, dass Fuchi-Personal, das erst kürzlich die Zugangsberechtigung zur Abteilung für Sonderressourcen erhalten hat, zunächst nur auf Kurzzeit- oder entbehrliche Sonderressourcen zugreifen kann, bis der Leitende Ressourcensachverständige den Klienten für in der Arbeit mit SRs erfahren genug einschätzt, um ihnen gegenüber das richtige Verhalten an den Tag zu legen. Gelegentlich werden Langzeit-SRs exklusiv einem einzigen Klienten zugewiesen.

Oh, für solche Leute haben wir ein Wort - Verräter!

● Yegah@nowhere.com



Kurzzeit-SRs, die größte der drei Kategorien, haben in der Vergangenheit eine gewisse Indifferenz gegenüber den Interessen von Fuchi America gezeigt (bis fast zum klaren Vertragsbruch) oder arbeiten erst seit Kurzem für Fuchi America. In jedem Fall werden sie als mögliche Sicherheitsrisiken betrachtet und müssen sorgfältig auf jedes Anzeichen von Illoyalität hin überwacht werden. Eine Kurzzeit-SR, die Bereitschaft demonstriert, auf hohem professionellem Standard für Fuchi America zu arbeiten, wird von ASR-Vertretern bewertet und kann den Langzeit-Status erhalten. Da Langzeit-SR deutlich besser bezahlt werden als Kurzzeit-SR, stellt das für viele neue Sonderressourcen eine deutliche Motivation dar, gute Arbeit zu leisten.

- ❖ Wo muß ich unterschreiben?
- ❖ BCP@NA/UCAS-NE.datastorm.com
- ❖ Schick 'ne Mail an AgerW@NA/UCAS-NE.fuchi.com und frag ihn nach 'nem Job.
- ❖ Sidekick
- ❖ Hey, Sidekick, da tropft irgendwas von deinem Kinn runter, wisch das mal weg ... ach so, das ist nur Sarkasmus. >>DISPLAY_breites-Grinsen
- ❖ Yegah@nowhere.com

Entbehrliche SRs haben bei ihrer Arbeit versagt oder ihren Vertrag gebrochen. Sie sind für 'black-flagged' Aktionen reserviert, bei denen Fuchi Americas Interessen am besten mit der Eliminierung der SRs gedient ist. Nur der Leitende Ressourcensachverständige kann eine SR als entbehrlich einstufen.

- ❖ Ihr könnt euren Arsch verwetten, dass Ager Metamenschen öfter in diese Kategorie einstuft als Menschen.
- ❖ Ma Ork from Peoria
- ❖ Und auch, dass er speziell Elfen die Ohren langzieht ...
- ❖ Makkanagee

WAS SOLLTE ICH ERWARTEN?

Beim ersten Treffen mit den Ihnen zugewiesenen SRs empfiehlt die ASR nachdrücklich die folgenden Vorgehensweisen. Die meisten Klienten werden mit Kurzzeit-SRs verhandeln müssen, die in den meisten Fällen nicht wissen, wie man potentielle Auftraggeber mit Respekt behandelt. Als Kompensation schlägt die ASR folgende Richtlinien für ein erfolgreiches Verhandlungsgespräch vor.

Behandeln Sie die SRs als Feinde. Auch wenn sie umgänglich erscheinen (statistisch gesehen eher unwahrscheinlich), gehen Sie davon aus, dass sie Sie aus trivialen Gründen töten würden, sollte sich die Gelegenheit ergeben. Diese Leute sind abgestumpfte Kriminelle, die aus reiner Geldgier verabscheuungswürdige Verbrechen begehen. Es sind Söldner, die nur für die nächste Bezahlung leben, und sie werden versuchen, soviel wie möglich aus Ihnen herauszupressen. Bedenken Sie, dass jeder Nuyen, den Sie denen zahlen, ein Nuyen weniger für Fuchi America ist. Es sind Werkzeuge, mehr nicht; Ihre Aufgabe ist es, aus den SRs soviel Arbeit wie möglich herauszuholen und es ihnen gleichzeitig so gering wie möglich zu vergüten.

Wie höflich diese Leute auch auftreten mögen, es sind keine ehrenhaften, anständigen Personen. Als Kriminelle haben sie kein Anrecht auf faire Behandlung oder Respekt. Behandeln Sie sie als die Tiere, die sie sind; werfen Sie ihnen ihr Futter aus einer sicheren Entfernung zu und sorgen Sie dafür, dass Fuchi America nicht gebissen wird. Wenn Sie sie auch nur einen Moment lang als 'Menschen' betrachten, haben Sie schon versagt.

- ❖ Da zeigt sich wieder die Ager-Paranoia. Schön, dass sich manche Dinge nie ändern!
- ❖ Makkanagee
- ❖ Wir wollen hier natürlich kein Wort über die Ehrenhaftigkeit oder Anständigkeit der wunderbaren Menschen verlieren, die uns 'abgestumpfte Kriminelle' anheuern, damit wir 'aus reiner Geldgier verabscheuungswürdige Verbrechen begehen'.
- ❖ Miz Liz

❖ Sie möchten sich einfach nicht gerne ihre netten, sauberen Händchen schmutzig machen.

❖ Lark

❖ Hey, sie sind nicht alle so schlimm. Ich habe schon mit dem einen oder anderen Johnson gearbeitet, der ziemlich auf dem Laufenden war und mich nicht angesehen hat, als wäre ich ein Stück Scheiße. Dieser Ager-Typ reitet nur auf Klischees herum.

❖ La Marquise

❖ In jedem Klischee steckt ein Körnchen Wahrheit, Marq – sonst würde es nicht überleben. Ich gebe zu, Ager übertreibt ganz schön, aber diese Einstellung ist nach meiner Erfahrung unter den Johnsons verbreiteter als man denkt. Mach möglichst viel Gewinn mit möglichst wenig Einsatz, und vergiss nicht, dass die Straßenpunks entbehrlich sind. Ager formuliert es nur mit einer brutalen Portion Zynismus. Bei seiner Vergangenheit überrascht mich das nicht.

❖ Miz Liz

❖ Und sind die meisten von uns wirklich soviel anders?

❖ StreetWyze

Verbergen Sie Ihre Identität. Wenn die SRs Sie oder Ihre Konzernzugehörigkeit erkennen, könnten sie versuchen, Sie später zu erpressen. Solch eine Entwicklung wäre für Sie und Fuchi America nachteilig. Forschungen der Abteilung für Sonderressourcen haben ergeben, dass SRs dazu neigen, beim ersten Treffen mit einem Klienten durch Detailbeobachtungen Informationen über diesen Klienten aufzuschnappen. Die ASR stellt daher Standardkleidung zur Verfügung, angemessene Kleidung in konservativem Schnitt, die nicht mit einer aktuellen Konzernmode identifiziert werden kann.

Wenn die Situation ein größeres Maß an Irreführung erfordert, kann Ihnen unser ASR-Personal verschiedene Ensembles und Accessoires vorschlagen, die die Eigentümlichkeiten anderer Konzerne oder Organisationen aufweisen. Auch kosmetische Veränderungen sind auf Wunsch des Klienten machbar, z.B. Perücken, Kontaktlinsen, Melaninpillen zur Veränderung der Hautfarbe usw. Damit kann der Klient seine Identität verschleiern oder vorübergehend eine andere annehmen.

❖ „Hey, unser Mr. Johnson ist in Wahrheit Richard Villiers!“ „.... und ich wäre damit durchgekommen, wenn ihr nervigen Shadowrunner nicht wärt!“

❖ Reaches-for-the-Stars

❖ Hey, haben sie auch Ohrspitzen und Kunsthörner?

❖ Lark

Bieten Sie anfänglich nie mehr als 80 Prozent der Bezahlung an. Diese Leute versuchen immer, um höhere Honorare zu feilschen, manchmal fordern sie sogar das Doppelte Ihres Angebots. Wenn Sie anfänglich nur 80 Prozent der vorgesehenen Bezahlung anbieten, können Sie sich von ihnen bis zur vorgesehenen Summe 'hochhandeln' lassen und ihnen das Gefühl eines kleinen Sieges gönnen, während Sie doch nicht mehr aufwenden müssen, als von Ihren Vorgesetzten genehmigt wurde. Wenn Sie Ihr Anfangsangebot noch unterhalb der 80-Prozent-Marke ansetzen, kann es Ihnen vielleicht sogar gelingen, den SRs weniger als den autorisierten Betrag zu zahlen. Fuchi America weiß solche Bemühungen um die Eindämmung der Konzernausgaben sehr wohl zu schätzen und wird den gewissenhaften Beschäftigten angemessen belohnen.

Sollte es einmal nicht möglich sein, die Bezahlung innerhalb des autorisierten Rahmens zu halten, ist ein gewisser Verhandlungsspielraum vorgesehen – in der Regel 20–25% der vorgesehenen Bezahlung. Wenn Sie innerhalb dieses Spielraumes bleiben, können die SRs bis zu 150% des Anfangsangebotes bekommen, was selbst die geldgierigsten dieser Kriminellen zufrieden stellen sollte. **ÜBERSCHREITEN SIE AUF GAR KEINEN FALL DIESEN 25PROZENTIGEN SPIELRAUM!** Es gibt immer mehr SRs als Aufträge, und Fuchi Americas Profit muss immer das wichtigste Ziel bleiben. Wenn die Forderungen einer Gruppe von SRs den Verhandlungsspielraum übersteigen, sollten Sie die Verhandlungen abbrechen. Benachrichtigen Sie die ASR, und unser Personal wird sich umgehend mit anderen Sonderressourcen in Verbindung setzen.

❖ Versteht das einer? Wenn du geldgierig bist, bist du Drek!

❖ Death Angel

WIE KANN ICH ERFOLG GARANTIEREN?

Um es offen zu sagen, Sie können den Erfolg niemals garantieren. Sie können allerdings die Erfolgswahrscheinlichkeit maximieren, indem Sie die Richtlinien befolgen, die wir für Sie zusammengestellt haben, und einige Tatsachen im Auge behalten. Erstens: Keiner SR kann jemals vollkommen vertraut werden. Selbst Langzeit-SRs mit hervorragenden Dossiers sind *keine* Fuchi-Beschäftigten, und ihnen sollte niemals das Vertrauen geschenkt werden, das Mitglieder der Fuchi Community™ verdienen.

❖ Oh Mann, ich glaube, ich muss Kotzen™!

❖ Bung

❖ Ich auch. 'Die Erfolgswahrscheinlichkeit maximieren'!

<<PLAY_würg.wav>>

❖ WyrdNyrd

Statistisch gesehen erfüllen 98% aller Kurzzeit-SRs ihre Aufträge zur Zufriedenheit unserer Klienten. Diese hervorragende Erfolgsrate konnte die ASR durch das *Keep-An-Eye-Out*-Überwachungsprogramm erzielen, das 2037 ins Leben gerufen wurde, um Vertragsbrüche zu minimieren. (Dieses Programm sollte nicht mit der *Put-An-Eye-Out*-Kampagne von 2054 verwechselt werden, mit der unautorisierte Trideo-Übertragungen aus Fuchi-Einrichtungen durch Nicht-Fuchi-Personal unterbunden werden sollen.) Das KAEO-Programm setzt modernste Überwachungsausrüstung und -techniken ein, um SR-Teams zu überwachen, unter anderem (aber nicht nur) die folgenden:

Credsticks mit 'Active-on-Demand'™-Lokalisierungsschaltungen. Wenn mit dem Credstick eine Transaktion vorgenommen wird, aktiviert das Signal ein Aufspürprogramm, das die nächstgelegene Fuchiniederlassung alarmiert. Mit diesem Aufspürprogramm kann das KAEO-Personal augenblicklich den Standort jeder SR, die einen AOD-Credstick benutzt, ausfindig machen.

Extremhöhen-Überwachungsdrohnen. Diese Drohnen, die meist in Verbindung mit AOD-Credsticks verwendet werden, erfassen ihre Zielpersonen beim ersten Treffen. Die Credsticks dienen als Leitsignal für die Drohnen, was ihnen erlaubt, sich in das Globale Positionierungssystem einzufügen und die Bewegungen einer SR mit einer Auflösung von 1,25 Metern zu verfolgen.

Wachegeister. Diese Geister melden alle ungewöhnlichen Aktivitäten einer SR direkt an die ASR-Magier. Wenn es das Wetter erlaubt (und die Situation erfordert), können die ASR-Magier zudem Sturmgeister beschwören, um aufsässige SRs daran zu erinnern, wo ihre besten Interessen liegen.



- ❖ Bill Ager – Meister der Euphemismen.
- ❖ Wyrd Nyrd

Gewebeproben für materielle Verbindungen. Gewebeproben sind mehr psychologische Drohmittel als physische; Fuchi America verfügt nicht über genug Zeit, Personal und die Neigung, jede einzelne SR, die einen Kontrakt bricht, durch rituelle Hexerei zur Rechenschaft zu ziehen. Extreme Situationen allerdings erfordern extreme Reaktionen, und Fuchi America wird nicht zögern, erforderlichenfalls eine angemessene Strafe zu verhängen. Für die meisten SRs reicht jedoch die simple Drohung einer solchen Bestrafung aus.

Observierung von Bekannten und Angehörigen von SRs. Falls erforderlich, wird die ASR schwerwiegende Maßnahmen gegen den SRs nahestehende Personen einleiten, um eine angemessene Auftragserfüllung seitens der SRs sicherzustellen. Es gehört jedoch zur Strategie von Fuchi America, auf solche Maßnahmen nur dann zurückzugreifen, wenn es unumgänglich ist, da sie oft kontraproduktive Ressentiments seitens der betroffenen SRs hervorrufen. In solchen Fällen ist es meist erforderlich, Vorkehrungen zur Eliminierung der SRs nach Erfüllung des Vertrages zu treffen.

- ❖ Prophylaktisches Abmurksen. Ungefähr das, was ich von einem Megakon erwarte.
- ❖ Cynik

- ❖ Ärks. Signalgeber in Credsticks? GPS-Überwachung? Materielle Verbindungen?!? Ich hätte im Knast bleiben sollen.
- ❖ John Spade

- ❖ Übel, was? Wird noch schlimmer. Überlegt mal einen Moment: Das sind die Maßnahmen, die Fuchi sich ausgedacht hat. Und Fuchi ist in der Regel immer ein bisschen zahmer als Aztech oder Saeder-Krupp. Da fragt man sich doch, womit die anderen dafür sorgen wollen, daß wir brav bleiben ...

- ❖ Tomtom

- ❖ Danke, Tom. Ich rechne schon aus, wie viel die Therapie kosten wird, um meine Alpträume loszuwerden.
- ❖ Soylent Grin

Abschließend möchten wir Ihnen noch einmal zu Ihren wohlverdienten Zugang zur ASR gratulieren. Bitte >>ABFRAGE_Subjekt-Position: <<DEFAULT>> setzen Sie sich mit uns nur in Verbindung, wenn es absolut notwendig ist.

Mit freundlichen Grüßen,

William T. Ager

William T. Ager

- ❖ Ich würde gern noch einmal auf etwas zurückkommen, das Tomtom bereits angeschnitten hat. Dieser Kram ist ein Dokument von Fuchi America, das nur Fuchi-Leute zu sehen kriegen, die eine Omega-Sicherheitseinstufung haben. Johnsons von anderen Konzernen mögen ähnlichen Prinzipien folgen, aber die speziellen Prozeduren,

die hier beschrieben werden, sind nur dann gültig, wenn ihr mit Fuchi-Leuten auf dem Omegalevel zu tun habt. Mit anderen Worten: Auch alles andere ist möglich.

- ❖ Argent

- ❖ Vorausgesetzt, ihr erkennt beim Treffen, dass es sich um Omega Fuchis handelt! Die erste Regel beim Umgang mit Mr. Johnson ist, dass man niemals wissen kann, wer auf der anderen Seite des Tisches sitzt.

- ❖ Valmont

- ❖ Und selbst ein Fuchi-Schlips heuert dich vielleicht gar nicht zu Fuchis Bestem an. Manche dieser Konjungs sind so verdreht, dass sie sich manchmal selber treffen, wenn sie um die Ecke biegen. Deshalb ist auch dieser ganze Drek über die Arbeitsweise der ASR manchmal uninteressant.

- ❖ JackPalanceSh@bigger.than.you

- ❖ Wie meinst du das?

- ❖ Rathceet

- ❖ Ich werde langsam tippen, damit du mir folgen kannst. Fuchi-Exec A und Fuchi-Exec B sind beide scharf auf die gleiche Beförderung. Fuchi-Exec A steht momentan etwas besser da, er sieht also wie der Sieger aus. Also heuert Fuchi-Exec B das Shadowrunner-Team C an, um belastende Kontoauszüge aus der Wohnung von Fuchi-Exec A zu 'stehlen', die 'beweisen', daß Fuchi-Exec A Nuyen von seinem Konzern unterschlagen hat. Fuchi-Exec B zahlt Runnerteam C auf dem Boden einer Fuchi-Niederlassung aus und alarmiert anschließend Fuchi-Sonderkommando D, dass es eine Sicherheitsverletzung in der Niederlassung gegeben habe. Fuchi-Sonderkommando D pustet Shadowrunner-Team C zur Hölle und lässt nur ein paar knusprige Brocken über, mit denen Sicherheits-Parawesen E gefüttert wird. Endspiel: Fuchi-Exec B ist ein Held, weil er die Unterschlagungen von Fuchi-Exec A aufgedeckt und eine schweres Sicherheitsproblem auf Fuchi-Gelände verhindert hat. Fuchi-Exec A fliegt raus und erhält als Treuebonus höchstwahrscheinlich eine Kugel in den Hinterkopf.

Die Runner, die das ganze Arrangement aufdecken könnten, wenn sie zwei und zwei zusammenzählen würden, sind geröstet worden. Fuchi-Exec B wird befördert und sitzt auf einem sicheren Platz, auch wenn er Fuchi einen wertvollen Angestellten gekostet hat. Um sicherzustellen, dass dieses ganze Arrangement auch zufriedenstellend funktioniert, wird er allerdings versuchen, die Standardprozedur der ASR subtil zu sabotieren, sobald sie ihm in die Quere zu kommen droht. Kapiert?

- ❖ JackPalanceSh@bigger.than.you

- ❖ Leute mit Zugangsberechtigung zur ASR, die uns trotzdem auf eigene Faust anheuern, enden mit ziemlicher Wahrscheinlichkeit in der Scheiße. Und wir mit ihnen.

- ❖ Johnny Demonic

- ❖ Wie kommst du darauf?

- ❖ IHateC@s.named.striper

- ❖ Sagen wir, ich werde neuerdings von Fuchi 'Aktiv Nichtbeschäftigt', und lassen wir's dabei.

- ❖ Johnny Demonic

CONNECTIONS UND FEINDE

Connections und Feinde sind Nichtspielercharaktere (NSC), durch die das *Shadowrun*-Rollenspiel lebendiger, unvorhersagbarer und aufregender gestaltet werden kann.

Dieses Kapitel bietet neue Regeln, mit denen Spielleiter und Spieler die Verwendung von Connections in ihren Kampagnen ausweiten können, sowie Regeln zur Erschaffung und zum Einsatz von Feinden – NSC, die aus persönlichen oder wie auch immer gearteten Gründen einen Groll gegen bestimmte Spielercharaktere hegen.

WIE NUTZT MAN CONNECTIONS OPTIMAL?

Connections sind oft die beste, manchmal gar die einzige Möglichkeit, wie ein Runner herausfinden kann, in welchen Mist er schon wieder geraten ist. Außerdem kann der Spielleiter mit Connections die *Shadowrun*-Welt lebendiger und bunter gestalten. Trotz dieser Vorteile nutzen viele *Shadowrun*-Runden nicht das volle Potential der Connections. Zu viele Spielleiter geben sich nicht die Mühe, die Connections der Spielercharaktere auszugestalten, und zu vielen Spielern kommt es gar nicht in den Sinn, die rollenspielerischen Möglichkeiten, die Connections bieten, voll auszuschöpfen. Interaktionen zwischen Charakteren und Connections sind oft nicht mehr als Gebräuche-Proben und einige verlorene Nuyen.

Die beste Möglichkeit, dies zu ändern, ist es, einen kurzen Hintergrund der Connection auszuarbeiten, und diesen mit ein oder zwei Ansätzen zu versehen, die den Charakter einer Connection einprägsamer machen. Starten Sie mit einem kurzen, beschreibenden Schlüsselsatz, geben Sie ihr ein paar Gaben und Handicaps aus dem Kapitel *Charaktererschaffung* (S. 15) sowie ein einzigartiges Aussehen und persönlichen Stil, um daraus eine echte Persönlichkeit zu machen. Ein Beispiel: Ein Spieler möchte als Connection einen Taliskrämer. Der Spielleiter entscheidet, daraus einen walisischen Zwerg zu machen, der aktiv druidische Magie ausübt. Als Anhänger des Mondes wohnt er in den Außenbezirken der Stadt, aber es lohnt sich immer, ihn zu besuchen, denn er verfügt über einen reichen Schatz von Geheimnissen, Gerüchten und arkanem Wissen. Um die Connection noch etwas einzigartiger zu machen, gestaltet der Spielleiter den Zwerg als Albino, der sich nur nachts mit Geschäftspartnern trifft, wenn das Mondlicht seine geisterhafte Erscheinung beleuchtet. Dazu verfügt er noch über die Gabe der *Tierempathie*, so dass er sich fast immer in Gesellschaft von kleineren Waldtieren befindet, meistens Eulen oder Käuze. Diese Informationen geben dem Spielleiter genug Hintergrund, um die Connection überzeugend darstellen zu können, und die Spieler werden sich an eine Begegnung mit diesem Zwerg sicher eine Weile erinnern.

KONTAKTPFLEGE

Connections sind auch Menschen, und die Charaktere sollten sie auch als solche behandeln. Connections sind nicht nur nützliche Informationsquellen, die solange ignoriert werden können, bis der Runner etwas über die Identität des neuen Verkaufsleiters in der Großen Pyramide oder die neuesten Gerüchte in der hiesigen Lone-Star-Dienststelle wissen will. Wenn ein Charakter seine Connection lediglich wie eine billige Informationsquelle behandelt, in der man wie in einem Buch nachschlagen kann, wird diese Connection mit der Zeit ziemlich desillusioniert und unkooperativ werden.

Eine Connection bei Laune zu halten, nennen wir 'Kontaktpflege'. Kontaktpflege ist ein zweiteiliger Prozess. Der erste Teil besteht aus Rollenspiel. Der Spielleiter entscheidet, ob die Maßnahmen, mit denen ein Charakter sich um seine Connection kümmert, als angemessene Kontaktpflege angesehen werden können. Im allgemeinen reicht es, wenn ein Runner seine Connections mit dem ihnen gebührenden Respekt behandelt, um sie bei Laune zu halten. Er muss sie nicht mit Geschenken überschütten oder sie jeden Tag besuchen, aber wenn er sie gelegentlich zu einem Soykaf einlädt oder ihnen im Notfall mit etwas Geld aushilft, wäre das ganz angebracht.

Teil zwei der Kontaktpflege umfasst die Ausgabe der erforderlichen Nuyen. Ein Charakter kann die verlangten Kontaktpflegekosten im Verlaufe eines Spieljahres bezahlen, wie sie in der Tabelle *Kontaktpflege* angegeben sind. Diese Kontaktpflege-Nuyen gehen normalerweise in Drinks oder Essen, einen gelegentlichen Gefallen oder einen unauffällig übergebenen Creditstick. Im Prinzip kann alles, das harte Nuyen wert ist, für die Zahlung der Kontaktpflegekosten herhalten. Der Tipp zum Beispiel, dass Ihr Kumpel so schnell wie möglich seine Ares-Aktien verkaufen sollte, da Sie einen mächtigen Kurssturz erwarten, jetzt wo Ares' brandheißer neuer Drohnenprototyp sich zufällig in Ihrem Schlafzimmerschrank befindet, könnte ebensoviel wert sein, wie die Kontaktpflegekosten eines ganzen Jahres. Der Spielleiter bestimmt den Wert solcher Gefallen, Tipps, Hilfeleistungen etc.

Die Stufe einer Connection sinkt, wenn der Charakter es versäumt, die entsprechenden Kontaktpflegekosten aufzubringen, oder wenn der Spielleiter der Meinung ist, dass der Charakter sich rollenspieltechnisch nicht genug um die Connection gekümmert hat. Der Spielleiter sollte sich auch ruhig zusätzliche Anforderungen für die Kontaktpflege mit bestimmten Connections überlegen.

Wenn eine Stufe-2- oder Stufe-3-Connection eine Stufe verliert, kann die ursprüngliche Stufe nach den Regeln unter *Steigerung von Connectionstufen* wiedererlangt werden.

Der Spielleiter hat mindestens drei Möglichkeiten, wenn ein Charakter sich nicht genug um eine Stufe-1-Connection kümmert, und er kann nach Belieben jede dieser Möglichkeiten oder auch alle drei verwenden. Der Charakter mag einfach nie wieder von der Connection hören; in diesem Fall kann der Charakter diese Connection oder die Connections dieser Connection (siehe *Freunde eines Freundes*) nicht mehr zur Informationsbeschaffung benutzen; die Connection kann zu einem Feind des Charakters werden (siehe S. 68); oder der Charakter verdient sich das Handicap *Schlechter Ruf* (siehe S. 27).

Wenn ein Charakter alle seine Connections verliert, weil er sich nicht genug um die Kontaktpflege gekümmert hat, erhält er die Handicaps *Kalte Schulter* (S. 26) und *Schlechter Ruf*. Erhöhen Sie zudem die Prioritätsstufe aller Feinde um 1 (siehe *Feinde*, S. 69).

KONTAKTPFLEGE

Stufe-1-Connection: 500 ¥

Stufe-2-Connection: 3.000 ¥

Stufe-3-Connection: 7.000 ¥

Billy Boy, ein schlichter durchschnittlicher Söldner, der sich gerne einen Namen machen möchte, beginnt das Spiel mit 2 Connections. Joe ist der Barkeeper im Droogies, wo Billy Boy gern seine überschüssigen Nuyen verbrät. Timmons ist ein LoneStar Cop, tatsächlich ein Kumpel mit Stufe 2. (Billy Boy hatte mal was mit Timmons Schwester. Billy Boy und Timmons kamen gut miteinander klar und blieben auch Freunde, nachdem Billy Boy schon lange mit der Schwester Schluss hatte.)

Billy Boy verbringt viel Zeit im Droogies und sorgt für einen guten Umsatz. Also beschließt der Spielleiter, dass Billy keine zusätzlichen Nuyen oder sonstige Anstrengungen aufwenden muss, um Joe als Stufe-1-Connection bei Laune zu halten.

Timmons allerdings ist eine Stufe-2-Connection, also muss Billy Boy sich etwas ausgiebiger um ihn kümmern. Er lädt Timmons mehr oder weniger regelmäßig zu einem Drink in der Stadt ein und gibt ihm dabei hin und wieder Hinweise auf Kleinkriminelle wie die bösen Gangkids, die Erwachsene belästigen und gelegentlich die Billigfressläden überfallen, wo Billy sein Mittagessen zu sich zu nehmen pflegt. Als Billys Spielleiter der Meinung ist, dass das nicht ganz reicht, um eine Stufe-2-Connection bei Laune zu halten, beschließt Billy, Timmons mit einer scharfen Braut unten in Tacoma bekannt zu machen. Der Spielleiter hält das für eine kreative Idee und entscheidet, dass Billy, solange Timmons und die Frau sich regelmäßig treffen, nur die Hälfte der regulären Kontaktpflegekosten in Timmons' Drinks investieren muss.

STEIGERUNG VON CONNECTIONSTUFEN

Normalerweise können die Charakter ihre Connectionstufen nur durch Rollenspiel steigern. Wenn ein Charakter sich verhältnismäßig oft um eine Stufe-1-Connection kümmert, sie von Zeit zu Zeit zum Essen einlädt, sie oft besucht, eine freundschaftliche Beziehung initiiert und diese Beziehung entsprechend pflegt, dann kann der Spielleiter entscheiden, dass diese Connection irgendwann zur Stufe 2 aufsteigt.

Als Alternative kann der Spielleiter auch gestatten, dass die Stufen von Connections durch Karmapunkte gesteigert werden können. Bei dieser Option muss der Charakter so viele Karmapunkte investieren, wie dem Doppelten der neuen Connectionstufe entspricht. Zum Beispiel kostet es 4 Karmapunkte, eine Stufe 1-Connection auf Stufe 2 zu steigern. Eine Connection auf Stufe 3 zu steigern, würde dann 6 Karmapunkte kosten. Connections können auf diese Weise um nicht mehr als 1 Stufe gesteigert werden.

Der Spielleiter muss bei allen Steigerungen der Connectionstufen zustimmen, da sie auf dem Verhältnis von Charakter und Connection beruhen. Eine Connection, die einen Charakter nur selten trifft und kein ausgesprochen freundschaftliches Verhältnis zu ihm hat, ist nicht gerade die richtige Wahl für eine Stufe-3-Connection.

Dieser Prozess funktioniert natürlich auch umgekehrt. Sollte ein Charakter eine Connection demonstrativ ignorieren oder längere Zeit nicht mit dem nötigen Respekt behandeln, ist es nicht unwahrscheinlich, dass die Stufe dieser Connection irgendwann sinkt. Stufe-1-Connections, die auf diese Weise behandelt werden, stehen dann als Connections nicht mehr zur Verfügung, und könnten sogar verschwinden oder zu Feinden des Charakters werden. Sollte ein Charakter alle seine Connections einbüßen, weil er sich um keine davon wirklich gekümmert hat, wird





seine Reputation auf der Straße einen empfindlichen Schaden bekommen, und nicht mehr allzu viele Leute werden überhaupt noch bereit sein, mit ihm zu reden oder Geschäfte mit ihm zu machen. Auf alle Fälle wird dieser Charakter zusätzliche Mali bei allen sozialen Interaktionsproben hinnehmen müssen.

FREUNDE EINES FREUNDES

Da Connections ihr eigenes Leben leben, haben sie auch ihrerseits ihre eigenen Connections. Diese Sekundärconnections, einen Schritt weiter vom Runner entfernt, nennen wir Freunde eines Freundes (FF). Daher kann Billy Boy aus dem vorhergehenden Beispiel nicht nur auf die Hilfe von Joe und Timmons zurückgreifen, sondern auch auf die Leute, die Joe und Timmons kennen. Diese Leute sind Billys FFs.

FFs bieten den Charakteren mehr Möglichkeiten und bringen mehr Farbe, mehr Tiefe und mehr Realismus ins Rollenspiel. Zum Beispiel wird Joe der Barkeeper wohl kaum im Regal neben dem Synthalkohol eine Auswahl von Ares' neuesten Waffenkreationen aufbewahren. Allerdings könnte er sehr gut jemanden kennen, der ein ganzes Lagerhaus mit diesen Spielzeugen hat.

Im Normalfall beginnt jede Connection eines Charakters ihrerseits mit jeweils einer Stufe-1-, Stufe-2- und Stufe-3-Connection. Schieber und Mr. Johnsons sind Ausnahmen dieser Regel – durch ihren Job kennen sie zwei Connections jeder Stufe.

FREUND EINES FREUNDES

FF-Stufe	Mindestwurf-Modifikator	Kosten-/Zeit-Multiplikator	Falsche-Partei-Modifikator
1	+6	3	-2
2	+4	2	-1
3	+2	(siehe Text)	0
Jeder weitere FF	+2	(siehe Text)	-2
'Herumfragen'	-	-	-3

Der Spielleiter kann diese Zahlen natürlich seiner Kampagne anpassen (siehe *Spezielle Connections*, S. 64), aber eine Primärconnection (außer Schieber und Johnson) mit mehr als 3 Sekundärconnections zu versehen, kann es für die Charaktere zu leicht machen, an Informationen und Ausrüstung zu kommen. Andererseits kann eine größere Auswahl an Sekundärconnections eine Kampagne wieder in Gang bringen, die in eine Sackgasse geraten ist. Da FFs zudem außerhalb des direkten Erfahrungsbereiches der Runner sitzen, können sie als Aufhänger für Abenteuer außerhalb der erwarteten Parameter einer Kampagne dienen.

FFS EINSETZEN

Um Informationen, Ausrüstung oder sonstige Hilfe von FFs zu bekommen, muss ein Charakter eine entsprechende Probe würfeln. Alle Bonuswürfel, die ein Charakter für Proben zu einer bestimmten Connection erhält, gelten auch für Interaktionen mit den FFs dieser Connection. In der Tabelle *Freund eines Freundes* finden Sie die Mindestwurfmodifikatoren dieser Proben. Diese Modifikatoren repräsentieren die Bereitschaft des FFs, dem Charakter zu helfen – ein FF, der nur ein Bekannter einer Connection des Charakters ist, wird nicht so schnell bereit sein, einem für ihn Fremden zu helfen, als der gute Freund dieser Connection.

Wie alle Connections erwarten auch FFs eine kleine Aufwandsentschädigung. Um die Kosten für die Hilfe eines FFs zu berechnen, bestimmen Sie zunächst nach den *Shadowrun*-Regeln die Grundkosten für Informationen (siehe *SR3.01D*, S. 254) und multiplizieren Sie diesen Betrag mit dem passenden Kosten-/Zeit-Multiplikator aus der FF-Tabelle. Der Spielleiter kann den Kostenmultiplikator erhöhen, wenn der Charakter mehrere FFs braucht, um das zu bekommen, was er will. Ein Stufe-3-FF kann unter Umständen als Gefallen für den Charakter mit einer geringeren Bezahlung zufrieden sein oder sogar ganz darauf verzichten.

Der Kosten-/Zeit-Multiplikator wird auch dafür gebraucht, die Zeit zu bestimmen, die ein Charakter darauf warten muss, dass der FF mit Informationen oder Waren rüberkommt (*Auf die Lieferung warten*, S. 63). Der Falsche-Partei-Modifikator kommt bei Falsche-Partei-Proben zur Anwendung (siehe *Die Wände haben Ohren*, S. 63).

Billy Boy hatte in letzter Zeit etwas Glück und hat zur Zeit einige Nuyen in der Tasche, also beschließt er, eine nicht ganz legale Ares Alpha Combatgun mit optionalem Granatwerfer zu erwerben. Billy beginnt damit, dass er die übliche Gebräucheprobe bei Joe dem Barkeeper macht. Die Probe ergibt nur einen Erfolg, also sieht Joe Billy vielsagend an und meint, er 'kenne da vielleicht jemanden'. (Der Spielleiter hat beschlossen, dass Joes 3 Sekundärconnections aus einem Mafiasoldaten (Stufe 1) bestehen, einem Decker, den Joe seit Jahren kennt (Stufe 2), und Joes Bruder, der Rausschmeißer in einem Nobelclub in der Innenstadt ist (Stufe 3).)

Billy wendet sich an Timmons, den LoneStar-Cop. Timmons ist eine Stufe-2-Connection, also bekommt Billy einen Extrawürfel für seine Gebräuche-Probe und würfelt 3 Erfolge. Daher ist Timmons natürlich weit eher bereit, Billy zu helfen. Er sagt Billy, dass er ihn gerne mit seinen Sekundärconnections bekannt machen würde – einem Renraku-Sicherheitsbeamten (Stufe 1), einem ehemaligen LoneStar-Mitarbeiter, der jetzt seine eigene Sicherheitsfirma hat (Stufe 2), und einer ehemaligen Schieberin, die die erste Person war, die Timmons in seiner beruflichen Laufbahn festnahm (Stufe 3).

Billy überlegt sich, dass Joes Gangster-Freund und Timmons Ex-Schieber-Kumpel ihm wohl am besten weiterhelfen könnten.

Zuerst wendet er sich wieder an Joe, der ihm sagt, er solle kurz nach Mitternacht wiederkommen, dann würde er ihm Tony the Snake vorstellen. Als Billy kommt, führt Joe ihn in einen Privatraum, wo Tony schon wartet. Hier macht Billy eine Gebräucheprobe. Der Standardmindestwurf wird mit einem Modifikator von +6 erhöht, da Tony nur eine Stufe-1-Connection ist. Die Probe misslingt, und Tony sagt, dass er ihm nicht helfen kann, da er nur mit Olivenöl handelt und nicht mit Waffen.

Also wendet Billy sich an Timmons Ex-Schieber-Kumpel, Sexy Sioux. Sioux ist eine Stufe-3-Connection von Timmons, also wirft Billy die Gebräucheprobe gegen einen Mindestwurf von 10. (Er verwendet für die Probe einen zusätzlichen Würfel, da Timmons eine Stufe-2-Connection ist.)

Die Probe erbringt 2 Erfolge, und Sioux sagt, dass sie jemanden kennt, der Billy sein neues Spielzeug besorgen könnte.

Statt einer Aufwandsentschädigung in Creds verlangt Sioux von Billy jedoch einen Gefallen. Sie braucht ein paar Runner für einen Anschlag auf ein Ausbildungslager des Humanis Policlub und möchte, dass Billy ihr hilft. Billy Boy nimmt das Angebot an – er überlegt sich, dass das ein guter Praxistest für seine neue Waffe sein könnte.

Falls Billy Sioux' Angebot ablehnt, muss er ihr eine Entschädigung zahlen, die der Spielleiter nach der folgenden Formel berechnet:

Sioux ist eine Schieberin mit Charisma 3 und Intelligenz 5. Mit der Basisformel für Connectiongebühren berechnet der Spielleiter die Grundgebühr mit 375 Nuyen:

$$(\text{Charisma der Connection} \times \text{Intelligenz} \times 50) \div \text{Anzahl der Erfolge der Gebräucheprobe des Charakters} = \text{Basiskosten} \\ (3 \times 5 \times 50) \div 2 = 375 \text{ ¥}$$

Da Sioux eine Stufe-3-Connection von Timmons ist, legt der Spielleiter fest, wieviel sie Billy Boy in Rechnung stellt. Wie es aussieht, ist sie durchaus bereit, dem Freund eines Freundes zu helfen. Sioux könnte Billy jeden Betrag zwischen gar nichts („Hey, ich nehm' doch kein Geld, wenn ich einem Kumpel von meinem Freund Timmons helfen kann!“) und den Basiskosten von 375 Nuyen abknöpfen („Du gefällst mir, also mache ich dir einen Sonderpreis.“).

Billy muss natürlich den vollen Preis für die Kanone zahlen, unabhängig von Sioux's Gebühren. Billy kann mit einer üblichen Verhandlungsprobe versuchen, Sioux' Bezahlung zu reduzieren.

AUF DIE LIEFERUNG WARTEN

Um die Basiszeit zu berechnen, die ein FF benötigt, um an Informationen oder Spielzeuge für den Charakter heranzukommen, benutzt der Spielleiter wie üblich die Verfügbarkeit des Gegenstandes (SR3.01D, S. 272) und wendet dann die entsprechenden Kosten-/Zeit-Multiplikatoren aus der Tabelle *Freund eines Freundes* an. Sollte der FF nach Informationen suchen, oder anderen Dingen ohne Verfügbarkeit, werfen Sie 2W6, um so per Zufall die Wartezeit in Tagen zu bestimmen, und multiplizieren sie dann mit dem Zeit-Multiplikator des FF wie oben.

Ein Charakter kann diese Zeit verkürzen, indem er Erfolge seiner Gebräucheprobe aufwendet oder der Connection zusätzliches Geld zahlt. Für jeden Erfolg oder jede weitere 10 Prozent der Aufwandsentschädigung, die der Charakter der Connection zahlt, wird die Wartedauer um einen Tag reduziert.

Beachten Sie, dass diese Wartezeit nur die Zeit ist, die ein FF braucht, um die gewünschten Informationen und/oder Waren aufzuspüren. Der Spielleiter sollte zudem alle üblichen Verfügbarkeitsregeln anwenden.

Billy Boy weiß jetzt, dass seine neue Ares Alpha Combatgun unterwegs ist, und er möchte wissen, wie lange er warten muss. Die Wartezeit laut Verfügbarkeit der Waffe beträgt 48 Stunden. Weil Sioux ein Level-3-FF ist, bestimmt der Spielleiter ihren Kosten-/Zeit-Multiplikator. Er entscheidet sich, Billy einen Doppelt-oder-nichts-Deal anzubieten.

Sioux erzählt Billy Boy, dass er die Knarre sofort haben kann, wenn er bereit ist, am Überfall auf das Humanis-Lager teilzunehmen. Wenn er das ablehnt, braucht Sioux leider vier Tage, um die Ares Alpha aufzutreiben.

Billy kann nicht bei der Humanis-Sache mitmachen, aber er will auch keine vier Tage warten. Er beschließt, Sioux ein paar zusätzliche Nuyen zukommen zu lassen, um den Erwerb etwas zu beschleunigen. Zehn Prozent von Sioux Aufwandsentschädigung sind 38 Nuyen; Billy ist der Meinung, dass er sich eine zusätzliche Zahlung leisten kann, wenn er dafür sein Spielzeug deutlich früher bekommt, also bezahlt er Sioux noch einmal 152 Nuyen (38¥ x 4) und reduziert die Wartezeit damit um 4 Tage.

DIE WÄNDE HABEN OHREN

Jedes Mal, wenn ein Charakter geschäftliche Dinge mit einer Connection zu besprechen hat – sei es ein persönlicher Kumpel, oder jemand, der den Charakter an den Docks mitten in einem Gewitter um 4 Uhr morgens treffen will –, kann eine andere Partei vom Interesse des Charakters an Informationen, Ausrüstung oder anderen potentiell gewinnbringenden Versorgungsleistungen hören. Diese Parteien – die wir hier einmal 'falsche Parteien' nennen wollen – können Individuen, Gruppen oder Organisationen sein, die sich durch die Nachforschungen des Charakters bedroht fühlen, gerne an einem großen Deal teilhaben würden, oder den Charakter einfach nur genug hassen, um ihm ins Handwerk zu pfuschen.

Um die Möglichkeit zu reflektieren, dass eine falsche Partei von den Bestrebungen des Charakters erfährt, wirft der Spielleiter jedes Mal eine Falsche-Partei-Probe, wenn der Charakter eine Connection oder einen FF benutzt. Die Anzahl der Würfel entspricht der Anzahl der beteiligten Personen. Wenn der Charakter zum Beispiel eine geschäftliche Besprechung mit einer Connection abhält, wirft der Spielleiter 2W6. Wenn Nachforschungen von einem 8-Mann-Team angestellt werden und die Connection sich mit einer weiteren Connection in Verbindung setzen muss, benutzt der Spielleiter 10 Würfel. (Je mehr Leute beteiligt sind, desto größer ist die Chance, dass irgendwo etwas durchsickert.)

Der Grundmindestwurf für Falsche-Partei-Proben beträgt 6, aber der Spielleiter kann ihn für besonders vorsichtige oder paranoide Charaktere erhöhen, bzw. für besonders nachlässige Charaktere senken.

Wenn eine Falsche-Partei-Probe Erfolge erbringt, bestimmt der Spielleiter die Auswirkungen anhand der Vorschläge in der Tabelle *Falsche Partei* und auch passend zur Kampagne, der Art der Nachforschungen und der jeweiligen falschen Partei. Zum Beispiel ist Ares daran gewöhnt, dass Runner ihre neuesten Waffenprototypen stehlen, also werden sie vielleicht nicht reagieren, bevor nicht eine Falsche-Partei-Probe 10 oder mehr Erfolge ergeben hat. Andererseits könnten für einen paranoiden paramilitärischen Policlub schon 2 oder 3 Erfolge ausreichen, um auszurasen. Alle Erfolge sind kumulativ – addieren Sie die Erfolge aller Falsche-Partei-Proben, die während einer bestimmten Nachforschung gemacht werden.

Wenn ein Charakter auf einen FF zurückgreift, wenden Sie den entsprechenden Falsche-Partei-Modifikator aus der FF-Tabelle an (es sind negative Modifikatoren – sie reduzieren den Mindestwurf, machen es also wahrscheinlicher, dass etwas durchsickert). Die Anzahl der Würfel für die Probe entspricht der Anzahl der beteiligten Personen – alle Charaktere, FFs und die Connections, die Charaktere und FFs zusammengebracht haben. Wenn ein Charakter eine Connection bittet, zu einem bestimmten Thema 'herumzufragen' (siehe SR3.01D, S. 254), so addieren Sie den entsprechenden Modifikator aus der FF-Tabelle.

Wenn bei anfänglichen Nachforschungen bereits einige Erfolge der Falsche-Partei-Probe erzielt werden, könnte die falsche

Partei eine Desinformationsoperation einleiten, bei der dem Charakter über seine Connections und FFs falsche oder frisierte Informationen zugespielt werden.

Die Ares Alpha Combatgun ist eine äußerst illegale Waffe. Tatsächlich besitzt nur Ares die Waffe. Sogar Stammkunden aus Militär und Konzernwelt müssen immer noch recht lange auf eine Lieferung warten. Daher sind Billy Boys Bestrebungen, sich eine Combatgun zu beschaffen, von potentiell Interesse für Ares, der Spielleiter wirft daher eine Falsche-Partei-Probe, um festzustellen, ob Ares etwas merkt und unternimmt.

Billys erster Schritt besteht darin, Joe den Barkeeper und Timmons den Cop aufzusuchen. Für jedes dieser Treffen wirft der Spielleiter 2W6 für eine Falsche-Partei(6)-Probe. Die Probe für das Treffen mit Joe ergibt keine Erfolge, beim Treffen mit Timmons erzielt der Spielleiter einen Erfolg. Billy ist nicht der erste Runner, der versucht, an eine geheime Ares-Waffe zu kommen, und er wird mit Sicherheit nicht der letzte sein. Also unternimmt Ares zunächst einmal nichts.

Billys zweiter Schritt besteht darin, sich mit Tony the Snake und Sexy Sioux zu treffen. Für das Treffen mit Tony wirft der Spielleiter 3W6 (1 Würfel für Billy, 1 für Tony und 1 für Joe den Barkeeper). Tony ist ein Stufe-1-FF, der Grundmindestwurf von 6 wird also mit -2 (FF-Tabelle) modifiziert.

Für das Treffen mit Sioux wirft der Spielleiter ebenfalls 3W6 (1 Würfel für Billy, 1 für Sioux und 1 für Timmons den Cop). Bei dieser Probe kommt kein Falsche-Partei-Modifikator zum Tragen (Sioux ist ein Stufe-3-FF), also ist der Mindestwurf 6.

Die Probe für das Treffen mit Tony ergibt 1 Erfolg; die Probe für das Treffen mit Sioux ergibt ebenfalls 1 Erfolg. Das sind insgesamt 3 Erfolge für beide Nachforschungsschritte. Das sind immer noch relativ wenige Erfolge, und Ares ist ein Megakonzern, also beschließt der Spielleiter, dass Ares immer noch keine Notiz von Billys Nachforschungen nimmt.

SPEZIELLE CONNECTIONS

Spezielle Connections gewähren einem Charakter Zugang zu größeren Ressourcen als Standardconnections. Spezielle Connections gibt es in vier Kategorien: Mitglieder von Clubs und Organisationen, Schieber, internationale Connections und Shadowland.

MITGLIEDER VON CLUBS UND ORGANISATIONEN

Wenn ein Charakter eine Connection hat, die Mitglied eines Clubs oder einer Organisation ist, wie zum Beispiel dem Humanis Po-

FALSCHER PARTEI

Erfolge Potentielle Konsequenzen

- 1-4 Man hört, dass bei Ihnen und Ihrem Team etwas im Busch ist. Ihre Feinde spitzen die Ohren, in der Hoffnung, etwas aufzuschnappen, das sie gegen Sie verwenden können. Andere Runner beobachten Sie unauffällig und hoffen, vielleicht ein paar Krümel abzubekommen. Konzern-Speichel-lecker aller Schichten kontaktieren ihre Connections, um Ihr Ziel ausfindig zu machen.
- 5-8 Irgend jemand hat den falschen Leuten gegenüber die falschen Worte benutzt, und jetzt wissen die Straßen, was Sie vorhaben. Ihre Konkurrenz, Ihre Feinde und jedes potentielle Opfer hat eine Theorie über Ihren Job, aber keiner weiß Genaueres. Wenn Sie sich beeilen, können Sie noch die Nase vorn haben.
- 9-12 Es war unvermeidlich – nur unter den günstigsten Umständen können Sie Ihren Job noch planen und durchziehen und dafür bezahlt werden, ohne dass irgendeine auswärtige Gruppierung irgendwie dazwischenfunkt. Ihre Konkurrenz arbeitet auf der anderen Straßenseite; Ihre Feinde wissen genug, um die Sache für Sie auf möglichst dramatische Weise zu verpfuschen; Ihr Opfer ist zu 99% davon überzeugt, dass es das Ziel Ihrer Bemühungen ist. Aber glücklicherweise sind Sie Profis – Sie wussten, dass das geschehen würde, und haben einen hervorragenden Plan, der alle Eventualitäten berücksichtigt!
- 13+ Sie haben eine Desinformationskampagne mit wahrhaft epischen Ausmaßen ins Leben gerufen, aber anscheinend ist das einzige unbekannte Detail die Farbe Ihrer Unterwäsche, die Sie bei dem Job tragen werden. Sie wissen, dass Sie jetzt dem Besten gegenüberstehen, was Ihre Konkurrenz, Ihre Feinde und Ihr Opfer aufbringen können, und alles, was Sie jetzt noch tun können, ist sich darauf zu verlassen, daß Plan B Sie mit einem Minimum an Blutvergießen zum Ziel führen wird. Und Sie wissen auch schon, was Sie als nächstes zu tun haben werden: die undichte Stelle finden, die Ihnen das Leben so schwer gemacht hat, und Sie möglichst für immer zu stopfen (vorausgesetzt, Sie überleben die tödliche Falle/Todes-schwadron/Matrixanschläge/Privatdetektive/allgemeinen Unannehmlichkeiten, die Sie mit Sicherheit zu erwarten haben).

liclub, dem Ork-Rechte-Komitee oder anderen Metamenschen-rechtler-Gruppierungen, kann er Zugriff auf FFs haben, die Insiderinformationen über Aktivitäten oder andere Mitglieder dieser Gruppierung besorgen können.

Fast jede Connection kann Mitglied eines Clubs oder einer Organisation sein. Vor allem in Clubs und Organisationen, die für Ziele von breitem öffentlichem Interesse eintreten, sind in der Regel eine große Bandbreite an Mitgliedern vertreten. Das bedeutet jedoch auch, dass die Wahrscheinlichkeit, jemanden zu kennen, der in die tieferen Geheimnisse der Gruppierung eingeweiht ist, geringer ist.

Zur Bestimmung der Anzahl an Gruppenmitgliedern, die ein Charakter braucht, um an Insiderinformationen zu gelangen, wirft der Spielleiter 2W6 und halbiert das Ergebnis (aufgerundet). Das Ergebnis ist die Anzahl an Gruppenmitgliedern, mit denen der Charakter sich unterhalten muss, bevor er an einen eingeweihten FF kommt. Behandeln Sie jeden FF wie eine Connection des vorhergehenden FF und wenden Sie alle entsprechenden Kosten-/Zeit-Multiplikatoren und Falsche-Partei-Modifikatoren aus der Tabelle *Freund eines Freundes* an.



SCHIEBER

Der Schieber (siehe *SR3.01D*, S. 257) ist eine Kombination aus Pfandleiher, Hollywoodagent, Politiker, Waffenschmuggler, Drogendealer, Unterweltboss, Hochstapler, Gebrauchtwagenhändler und, in seltenen Fällen, Normalperson. Der Schieber kennt eine Menge Leute unterschiedlichster Talente, und er verdient seinen Lebensunterhalt damit, dass er diese Connections dazu benutzt, seine Kunden mit allem zu versorgen, was sie brauchen oder wollen – für eine gewisse Aufwandsentschädigung, versteht sich. Um das zu reflektieren, hat jeder Schieber 6 Sekundärconnections, darunter gewöhnlich einen anderen Schieber und gelegentlich auch einen Mr. Johnson.

Viele Schieber sehen ihre Stärke darin, sich als Handschlingens-Gassen zu betätigen, während andere sich auf besondere Gebiete spezialisieren – wie zum Beispiel die Beschaffung von Hightech-Gütern und -Dienstleistungen, magischen Gütern und Dienstleistungen oder die Vermittlung von Konzernconnections. Die Sekundärconnections eines spezialisierten Schiebers sollten seine Spezialisierung widerspiegeln. Zum Beispiel könnte ein Magievermittler einen Taliskrämer kennen, einen ehemaligen Lohnmagier, das Mitglied eines magischen Forschungsteams bei Aztechnology, ein Mitglied der Illuminates of the New Dawn, einen Straßenschamanen usw. (Der Spielleiter sollte das Spezialgebiet eines Schiebers entsprechend den Erfordernissen seiner Kampagne festlegen.) Ein Hehler wiederum ist ein Schieber, der sich darauf spezialisiert hat, alles anzukaufen, was ein Shadowrunner-Team als Beute nach einem Run anschleppt (siehe *Die Beute verhökern*, *SR3.01D*, S. 237).

Schieber verdienen ihren Lebensunterhalt damit, dass sie ihren Kunden 'einen Gefallen tun'. Daher ziehen die meisten es vor, nur professionelle Bindungen zu ihren Runnerconnections einzugehen und keine persönlichen – das macht die Sache auf lange Sicht unkomplizierter. Und praktisch nie stellen sie Informationen oder ihre Dienste umsonst zur Verfügung. Typischerweise verlangt ein Schieber eine Bezahlung in Nuyen oder eine Gunst, die später eingelöst werden kann.

INTERNATIONALE CONNECTIONS

Ein Angestellter eines multinationalen Megakonzernts, ein Mitglied einer multinationalen kriminellen oder politischen Vereinigung, ein früher im Ausland stationierter Soldat – das sind nur ein paar Beispiele für Personen, die als internationale Connections dienen können.

Neben den Informationen und/oder der Hilfe, die eine internationale Connection direkt zu bieten hat, kann ein Charakter auch auf FFs durch diese Connection zurückgreifen. Zur Bestimmung der Anzahl an Personen, mit denen ein Charakter reden muss, um zu einem FF zu gelangen, der ihm wirklich weiterhelfen kann, wirft der Spielleiter 2W6 und halbiert das Ergebnis (aufgerundet). Behandeln Sie jeden FF wie eine Connection des vorhergehenden FF und wenden Sie alle entsprechen-

den Kosten-/Zeit-Multiplikatoren und Falsche-Partei-Modifikatoren aus der FF-Tabelle an.

Jedes Mal wenn eine Connection einen internationalen FF trifft, kann der Spielleiter den entsprechenden Modifikator aus der Tabelle *Internationale Connections* auf die FF-Gebräuche(4)-Probe anwenden.

Wie immer öffnet Geld mehr Türen als sonst etwas im *Shadowrun*-Universum (siehe *FFs einsetzen*, S. 62). Für jeweils 10% an Aufwandsentschädigung, die der Charakter zusätzlich zahlt, sinkt der Mindestwurf für Proben mit der Connection oder dem FF um 1 (bis auf ein Minimum von 2).

Es ist auch möglich, ausländische Connections bei der Charaktererschaffung durch die Gabe *Freunde im Ausland* (S. 26) zu erwerben.

SHADOWLAND

Die Organisation/Informationsdienststelle/Clearingstelle, die als *Shadowland* bekannt ist, kann durchaus die nützlichste 'Connection' eines Shadowrunners sein. Shadowland ist nicht nur ein wertvolles und interessantes Informationsnetz und eine sichere Verbindung in die Matrix, es ist auch ein Host von Hacker House (siehe *Matrix*, S. 159) und damit eine Verbindung zu zahlreichen 'privaten Konferenzräumen' und anderen speziellen Online-Diensten. Man sollte jedoch bedenken, dass nichts im Shadowland wirklich privat ist. Anders als (meta)menschliche Connections, die versprechen können, den Mund zu halten, und dieses Versprechen vielleicht sogar einhalten, ist ein Informationsbrocken, der im Shadowland auftaucht, sofort für jedermann zugänglich. Ein Charakter kann die Pläne für eine revolutionäre neue Lasertechnologie im Shadowland verstecken, aber jeder, der sie findet, kann sie mitnehmen. Shadowland verfolgt konsequent eine Alles-oder-nichts-Politik.

Jeder Charakter mit Computer 1 oder höher kann bei der Charaktererschaffung Shadowland als Connection wählen. Shadowland ist eine Stufe-1-Connection, und diese Stufe kann nicht gesteigert werden. Die Kontaktpflegekosten für Shadowland bestehen in der Zeit und dem Aufwand, die nötig sind, um

INTERNATIONALE CONNECTIONS

Connection	Mindestwurfmodifikator
Connection ist Mitglied einer internationalen Gruppierung	-2
Connection ist bei den Hiesigen in Ungnade gefallen	+2
Charakter hat Feinde, die ihn suchen (Mod. 0 für den Preis, dass die Feinde alarmiert werden)	+Stufe jedes Feindes
Connection ist Zollbeamter/Grenzpatrouille	-2
Connection ist Polizist	-1
Hauptconnection ist Schieber	-1
Rassismus des FF	je nachdem (siehe <i>SR3.01D</i> , S. 92)
Dienstleistung	
Mehr als 2 Wochen, um Reise zu arrangieren	-1
Mehr als 2 Monate, um Reise zu arrangieren	-2
Mehr als 1 Jahr, um Reise zu arrangieren	-3
Weniger als 72 Stunden, um Reise zu arrangieren	+1
Weniger als 24 Stunden, um Reise zu arrangieren	+2
Weniger als 6 Stunden, um Reise zu arrangieren	+3
Charakter will schmuggeln:	
Equipment Klasse A (z.B. Sportgewehr)	+1
Equipment Klasse B (z.B. versmartete MP, Schalldämpfer)	+3
Equipment Klasse C (z.B. Geschütze/biologische Kampfstoffe)	+5



die benötigten Codes zu lernen, und den Matrixgebühren, die der Shadowrunner zahlen muss, um die Dienste nutzen zu können. Als Teil der Kontaktpflege-Anforderungen muss der Charakter zudem regelmäßig Informationen im Shadowland-Netz und seinen Datenbanken deponieren. Jede Kommunikation zwischen dem Charakter und einem anderen Individuum im Shadowland, die der Informationsbeschaffung dient, kann als FF-Treffen interpretiert werden, unabhängig von der Form der Kommunikation (E-Mail, Icon-Interaktion usw.).

Im Shadowland muss ein Charakter Arbeit leisten, um an Informationen heranzukommen; anders als bei anderen Connections ist es hier nicht damit getan, eine Frage zu stellen, ein paar Nuyen zu bezahlen und auf die Antwort zu warten. Stellen Sie sich Shadowland als eine Kombination aus Wohnzimmer und riesiger Privatbibliothek vor – ein etwas unaufgeräumtes Zimmer, in dem Icons scheinbar zufällig verteilt herumliegen. All die wirklich guten Sachen sind hier, aber man muss sich erst mal durch einen Haufen ziemlich abgedrehten Zeugs kämpfen, um da dran zu kommen. Die Person, die eine Datei angelegt hat, legt auch das jeweilige Erscheinungsbild des Icons fest – das reicht von einem erschreckend realistischen Dunkelzahn-Icon, das seinen letzten Willen und Testament repräsentiert, bis zum Standard-Matrixicon eines gestohlenen Ares-Dokuments.

Ein Charakter muss die richtigen Codes kennen und mehrere ID-Checks über sich ergehen lassen, um Zugang zum Shadowland und zu den gewünschten Informationen zu bekommen. Wie alle Connections schützt sich auch Shadowland mit einem gut durchdachten Sicherheitsnetz. Statt sich jedoch auf Systeme zu verlassen, die von auswärtigen Quellen entworfen und hergestellt wurden, verlässt Shadowland sich lieber auf die Fertigkeiten und Talente einiger der besten noch lebenden Decker der Welt. Als Zugeständnis an die Sicherheit der Benutzer wird jeder Charakter nur durch seinen Straßennamen und sein Deckericon identifiziert – was keinerlei Hinweise auf den Standort seines fleischlichen Körpers oder auf die Motivation seiner Datensuche gibt.

Jede Informationssuche im Shadowland braucht Zeit, abhängig davon, wie die Suche betrieben wird: 3W6 Tage mittels Kommandozeilensuche von einem beliebigen Telekom-Gerät, 1W6 Tage mit einem Schneckendeck und 2W6 Stunden mit einem Cyberdeck. Dieser Zeitraum reflektiert den Aufwand, der getrieben werden muss, um sich durch die Millionen von Datenpulsen zu arbeiten, bis der Charakter das findet, was er sucht. Der Spielleiter kann diesen Zeitraum je nach Art der gesuchten Informationen variieren. Zum Beispiel kann eine Suche nach allen verfügbaren Informationen über den Ares-Obermufti Damien Knight mehrere Tage dauern, während die Zusammenstellung aller Informationen über eine tätowierte Messerklau namens Zaz nur ein paar Minuten beanspruchen mag. Wenn eine Suche abgeschlossen ist, fasst Shadowland alle gefundenen Daten in einem Ordner zusammen, der als Sourcebook bezeichnet wird.

Shadowland gestattet Deckern, ihre eigenen Knowbots für eine Suche einzusetzen, vorausgesetzt, diese Programme sind von Shadowland-Deckern und -Programmierern registriert und freigegeben worden – ein Prozess, der normalerweise weniger als eine Stunde dauert. Eine Knowbot-Suche dauert 2W6 Stunden. Wenn ein Knowbot seine Aufgabe erfüllt hat, kann er weiterhin in der Shadowland-Matrix bleiben und den kontrollierenden Decker mit allen neuen Informationen zum betreffenden Thema versorgen, sobald diese Informationen verfügbar sind.

Der große Vorteil von Shadowland als Informationsquelle in der Matrix gegenüber anderen Matrix-basierten Recherchen ist,

dass Shadowland einen Modifikator von -2 auf alle Gebräuche (Matrix)-Proben liefert (siehe *Matrix*, S. 128). Der Spielleiter kann die Schwierigkeit erhöhen, bestimmte Informationen im Shadowland zu finden, indem er allen Matrix-Proben zur Lokalisierung der Daten einen Mindestwurf aus der Tabelle *Wissen von Connections* (S. 67) auferlegt. Der Spielleiter kann auch den Suchzeitraum für Charaktere, die mit Schnecken oder reinen Kommandozeilen-Recherchen arbeiten, erhöhen, indem er den Mindestwurf zur Anzahl der ausgewürfelten Tage addiert. (Das reflektiert den mühsamen Aufwand, jedes Dokument, das möglicherweise mit dem Thema zu tun hat, zu öffnen und durchzusehen.)

WISSEN VON CONNECTIONS

Das Ergebnis der Gebräucheprobe eines Charakters gibt an, wie erfolgreich er eine Connection dazu überreden konnte, mit den Informationen rauszurücken. Eine misslungene Gebräucheprobe bedeutet lediglich, dass der Charakter die Connection nicht überzeugen konnte, ihr Wissen zu teilen – wie viel die Connection tatsächlich weiß, zeigt die Gebräucheprobe nicht.

Um festzustellen, wie viel eine Connection weiß, legt der Spielleiter eine Probe auf Gebräuche oder eine Wissenfertigkeit für die Connection ab, die am besten zur momentanen Situation passt. Wählen Sie den Mindestwurf nach der Art von Informationen, die der Charakter haben will, und dem geschätzten Wert der Information, richten Sie sich dabei nach der Tabelle *Wissen von Connections*. Die Stufe der Connection hat keine Auswirkungen auf diesen Mindestwurf.

Allgemein bedeutet schon ein einziger Erfolg bei der Probe, dass die Connection über die gewünschte Information verfügt (sowie über die Informationen unter den niedrigeren Mindestwürfen). Wenn die verlangte Information ein breites Spektrum abdeckt, kann der Spielleiter den Umfang der Kenntnisse der Connection je nach Anzahl der Erfolge ausweiten oder eingrenzen.

Wenn die Gebräuche- oder Wissensprobe misslingt, verfügt die Connection einfach nicht über die gewünschte Information – auch wenn sie trotzdem gerne helfen möchte. Zum Beispiel könnte eine Connection, die nicht die vom Charakter gesuchte Information hat, freiwillig oder versehentlich falsche Informationen zum Besten geben – aus vielerlei Gründen: um den Charakter bei Laune zu halten, indem sie ihm *irgendwas* erzählt, um den Charakter von der Spur zu bringen, weil sie glaubt, dass die Information richtig ist, als Gefallen für einen ihrer Freunde, um ihre Haut vor ihren eigenen Feinden zu retten – die Liste der Gründe ist endlos.

Unser Freund Billy Boy schaut mal wieder im Droogies vorbei, um herauszufinden, ob sein Freund Joe der Barkeeper genaueres über einen gewissen Megakon namens Renraku weiß. Billy will insbesondere herausfinden, wo Renraku seinen neuen Cyberdeck-Prototyp testet und wer der verantwortliche Leiter des Projektes ist.

Der Spielleiter meint, dass diese Informationen recht speziell sind und dass Joe nur einen Teil von dem weiß, was dazu in den Straßen umgeht. Er macht eine Gebräuche (Straße)-Probe gegen einen Mindestwurf von 8, um festzustellen, wie viel Joe über das neue Deck weiß.

Die Probe ergibt keine Erfolge. Joe weiß nur, dass Renraku neulich die Sicherheit um eines ihrer hiesigen Lagerhäuser stark verschärft hat.

WISSEN VON CONNECTIONS

Mindestwurf	Gewünschte Information	Beispielfrage
2	Allgemeine Information	"Hey, hast du schon gehört, daß Big D gestorben ist?"
4	Mehr Einzelheiten	"Was wissen deine Quellen über Dunkelzahns sterbliche Überreste?"
6	Noch mehr Einzelheiten	"Hey, neulich habe ich einer kleinen Yak-Söldnerin eine kleine Frage über die Nacht der Amtseinführung gestellt, und sie konnte gar nicht schnell genug abhauen! Gibt es da eine Verbindung?"
8-11	Einzelne Namen, Örtlichkeiten und wirklich coole Sachen	"Nadja Daviar ist nicht immer so quietschsauber, wie sie aussieht. Besorg mir den Namen ihres persönlichen Schneiders und ich erzähl dir von dem Dreck hinter ihren Ohren."
12-13	Infos, die noch nicht auf der Straße sind	"Projekt Ragnarök hat offensichtlich für bestimmte Leute eine gewisse Bedeutung. Willst du der glückliche Empfänger meines beglaubigten Credstabs sein oder soll ich zu einer meiner anderen Connections gehen?"
14+	Infos, die überhaupt nicht auf die Straße gelangen	"Welche Assoziationen weckt der Begriff 'techno-magischer Elfen-Kabbalist' im Zusammenhang mit unserem verstorbenen und betrauten Präsidenten?"
Modifikatoren	Spezielle Umstände	
-2	Der Informationsbereich ist das Spezialgebiet der Connection	
-3	Die Connection ist ein Schieber oder ein Mr. Johnson	

ZUM REDEN BRINGEN

Wie bereits erwähnt, sind es zwei völlig verschiedene Dinge, was eine Connection weiß und was sie zu erzählen bereit ist. In den meisten *Shadowrun*-Spielen gehen Spielleiter und Spieler davon aus, dass Connections ohne große Diskussion alle Informationen, die sie haben, preisgeben. Dieser Abschnitt enthält Regeln, die das wahre Leben realistischer wiedergeben sollen: Auch Connections haben gute und schlechte Tage, persönliche Krisen und kostspielige Hobbys, und an manchen Tagen geben sie ihre Informationen gratis her oder beschließen, sie für sich zu behalten – oder, was schlimmer ist, sie meistbietend zu verkaufen.

Die einfachste Möglichkeit, diese Interaktion zwischen Charakter und Connection zu reflektieren, ist den Mindestwurf für die Gebräucheprobe zu modifizieren, die der Charakter ablegt, um Informationen zu erhalten. Der Standardmindestwurf (4) für die Probe kann sich je nach Inhalt der Information ändern. Zum Beispiel wäre ein kleiner Gauner vermutlich sehr schnell bereit, alles über eine unwichtige lokale Straßengang zu erzählen, aber dieselbe Connection würde vielleicht nur zögernd Fragen über den hiesigen Unterweltboss beantworten, besonders wenn der Mafioso großen Einfluss in den Schatten hat oder die Connection selbst professionelle oder persönliche Beziehungen zur Mafia hat.

Von Mongo, dem Kleinkriminellen, Informationen über die Rusted Stilettos zu bekommen, würde also wohl nur eine Gebräuche(4)-Probe erfordern. Von Mongo, dem Mafiaschläger, Fragen über die Struktur der örtlichen Unterwelt beantwortet zu bekommen, würde dagegen vielleicht eine Gebräuche(12)-Probe erforderlich machen – eine wesentlich schwierigere Aufgabe, auch wenn der Charakter beide Fragen derselben Connection stellt.

Wenn der Spielleiter mit der Gebräucheprobe die Kooperationsbereitschaft der Connection auswürfelt, kann er auch mit Hilfe der Anzahl der Erfolge dieser Probe festlegen, wie viele Infor-

mationen die Connection enthüllt. Alternativ kann der Spielleiter alle Gebräuche- und Verhandlungsproben als Erfolgswettstreit zwischen dem Charakter und der Connection durchführen, wobei dann alle passenden Modifikatoren aus der Tabelle *Erfolgswettstreit mit Connections* auf Seite 68 berücksichtigt werden sollten. Das Ergebnis bestimmt, wie viele Infos die Connection rausruckt: Je größer die Anzahl der Erfolge, desto mehr erzählt die Connection.

Wenn die Probe der Connection mehr Erfolge erbringt als die des Charakters, weigert sich die Connection, dem Runner überhaupt irgend etwas zu erzählen – oder sie spinnt irgendwelche Märchen oder gibt irreführende Informationen zum besten.

Die Modifikatoren in der Tabelle *Erfolgswettstreit mit Connections* können übrigens auch auf vergleichende Proben bei Verhandlungen, Verhören oder ähnlichen Situationen angewandt werden.

Billy Boy ist immer noch hinter dieser Information über Renraku her, also besucht er Timmons, den Cop. Zunächst würfelt der Spielleiter eine Gebräucheprobe für Timmons, um festzustellen, ob der Cop überhaupt etwas über den Cyberdeck-Prototypen weiß. Der Spielleiter setzt den Mindestwurf auf 8 an (verständlicherweise sorgt Renraku für verschärfte Sicherheit um das Projekt). Die Probe ergibt 2 Erfolge, also entscheidet der Spielleiter, dass Timmons weiß, wer das Projekt leitet und wo sich das Testlabor befindet. (Falls notwendig kann der Spielleiter erklären, dass Timmons diese Infos deshalb kennt, weil Renraku LoneStar beauftragt hat, in der Umgebung des Labors zusätzliche Streifen zu fahren und den Zugang zum Labor während der Nacht zu kontrollieren.)

Als Cop ist Timmons natürlich immer etwas vorsichtig damit, Billy solche Infos zu geben, denn wenn Renraku irgendeinen Schaden davon hat, fällt das natürlich auch auf LoneStar zurück, und somit könnte sein Job gefährdet sein.



ERFOLGSWETTSTREIT MIT CONNECTIONS

Bedingung/Umstand	Mindestwurfmodifikator
Essenz des Charakters unter 1	-2
Essenz des Charakters unter 0 (Cybermantie)	negative Essenz -2 (abgerundet)*
Connection ist misstrauisch	-2
Beabsichtigtes Ergebnis der Aktionen des Charakters ist	
Vorteilhaft für Opfer	+2
Angenehm für Opfer	+1
Ärgerlich für Opfer	-1
Schädlich für Opfer	-2
Katastrophal für Opfer	-3
Charakter legt rassistisches Verhalten an den Tag	Entscheidung des Spielleiters
Stufe-1-Connection	0
Stufe-2-Connection	+1
Stufe-3-Connection	+2
FF	-1/Schritt von Primärconnection zu FF
Connection schuldet Charakter etwas	+1
Charakter schuldet Connection etwas	-1
Connection ist feindselig	-3
Connection ist Feind (heimlich oder offen)	-4
Leichte kulturelle Unterschiede (UCAS zu CAS)	-1
Mittlere kulturelle Unterschiede (UCAS zu NAN)	-2
Dramatische kulturelle Unterschiede (UCAS zu Japan)	-3
Extreme kulturelle Unterschiede (UCAS zu Insektengeistern oder KI)	-4
Sprachbarriere	-1 pro Stufe unter 5 in der Sprache
An Connection gezahlte Nuyen oberhalb üblicher Gebühren	+1 pro 10%

Anmerkung: Alle Modifikatoren sind kumulativ. Mindestwurf kann nicht unter 2 sinken.

* Bei Verhandlungen kann eine negative Essenz für einen Charakter vorteilhaft sein. Der Spielleiter kann einen Modifikator gelten lassen, der dem Betrag der negativen Essenz (also ohne Minuszeichen) plus 2 (abgerundet) entspricht.

Weil Billy also nach sensiblen Informationen fragt und Timmons eh etwas zurückhaltender bei sowas ist, ordnet der Spielleiter an, dass ein Erfolgswettstreit ausgetragen werden muss, und zwar jeweils die Fertigkeit Verhandlung des Einen gegen die Intelligenz des Anderen.

Timmons ist eine Stufe-2-Connection, also gewährt der Spielleiter Billy einen Extrawürfel für diese Probe. Er erzielt 2 Erfolge.

Der Spielleiter verhängt auf der anderen Seite für Timmons einen Modifikator von +1, denn er ist eine Stufe-2-Connection von Billy. Allerdings könnte sich die Information als sehr verhängnisvoll für Timmons' Job erweisen, weshalb noch ein weiterer Modifikator von -2 hinzukommt.

Die Probe für Timmons ergibt 4 Erfolge, die Billys 2 Erfolge negieren. Also rät Timmons Billy, sich lieber von Renraku fernzuhalten. Er sagt, dass Billy wohl kaum von ihm verlangen könne, seinen Job aufs Spiel zu setzen, um ihm solche Informationen zu beschaffen. Am Ende steht Billy Boy mehr oder weniger mit leeren Händen da – aber er merkt, dass Timmons aus Angst nicht redet, und schließt daraus, dass LoneStar irgendwas mit der Sicherheit um das Cyberdeck-Projekt zu tun haben muss.

FEINDE

Jeder Shadowrunner macht sich im Laufe seiner Karriere Feinde. Es gehört zum Job eines Shadowrunners, immer wieder Leute sehr wütend zu machen. Er lügt, stiehlt, besitzt mehr Waffen als eine kleine Armee (und hat möglicherweise jemanden umgelegt, um sie zu bekommen) und durchkreuzt regelmäßig die Pläne böser Megakon-Execs, Gangsterbosse und ähnlicher Big Boys. Die folgenden Regeln sollen diese Realitäten des täglichen Shadowrunnerlebens simulieren.

FEINDE ERSCHAFFEN

Der Spielleiter kann beim Charaktererschaffungsprozess für jeden Charakter persönliche Feinde erschaffen. Feinde können Individuen oder Organisationen sein und von Ex-Lovern über vergaulte Connections, Kumpel eines toten Kollegen und paramilitärische Gruppen bis zu ganzen Megakonzernen reichen. Persönliche Feinde können zu Feinden des Teams werden und umgekehrt. Und wenn das Leben eines Charakters der üblichen Laufbahn eines Shadowrunners folgt, wird er im Verlaufe seiner Karriere immer mehr Feinde wie Trophäen ansammeln. Jedes Mal wenn ein Charakter oder ein Team einen ordentlichen Rei-

FEINDSTUFE

Ressourcenpriorität (Standardsystem)	Startressourcen (Punktesystem)	Feindstufe	Charakteristik- punkte
E	0	0	0
D	500¥	1	4
C	5.000¥	2	6
B	90.000¥	3	8
A	400.000¥	4	11
-	1.000.000¥	5	14
-	-	6	17

bach macht, Eigentum zerstört, das Lebenswerk eines Forschers klaut, einen Lohnsklaven entführt oder irgendeine andere Aktion durchführt, die in Schäden an Leib, Leben und Wohlstand resultiert, erscheint ihr Name auf irgendjemandes Schwarzer Liste – und was sie getan haben, wird auf sie zurückfallen, sobald ihr Opfer Gelegenheit, Macht, Connections und Ressourcen genug hat, um sie dafür bezahlen zu lassen. Kurz gesagt: Die bloße Existenz eines Shadowrunners als solcher garantiert, dass es immer einen Feind oder zwei oder drei gibt, die gegen ihn Ränke schmieden, immer auf der Lauer nach einer Gelegenheit für ein bisschen Rache.

Um den Feind oder die Feinde eines Charakters zu erschaffen, bestimmt der Spielleiter zunächst die Feindstufe des Charakters anhand der Tabelle *Feindstufe*. Je mächtiger und einflussreicher ein Charakter ist, desto mehr Ärger wird er anziehen, daher sind die Ressourcen eines Charakters ein brauchbarer Ausgangspunkt für seine Feindstufe. Charakteren mit geringen Ressourcen werden Feinde anhand einer niedrigen Feindstufe zugewiesen, während Charakter mit großen Ressourcen mächtigere (und mehr) Feinde haben. Die Tabelle *Feinde, die du verdient hast* enthält grobe Richtlinien für die Art von Feind, die jede Feindstufe repräsentiert.

Der Spielleiter kann die Feindstufe nach Belieben auf mehrere Feinde verteilen. Zum Beispiel kann der Spielleiter einem Charakter mit der Ressourcenpriorität A einen Feind der Stufe 4 zuweisen, zwei Feinde der Stufe 2, vier Feinde der Stufe 1, einen Feind der Stufe 3 und einen der Stufe 1 usw. Beachten Sie, dass einige Handicaps die Anzahl oder Stufen der Feinde eines Charakters erhöhen können (siehe *Gaben und Handicaps*, S. 15).

In der Tabelle sind zwar auch die Feindstufen 5 und 6 enthalten, aber die sollte man sich lieber für besondere Superschurken-Kampagnen aufheben. Die Bemühungen eines hochstufigen Feindes, einen Charakter zu fangen oder zu töten, können leicht zum Hauptthema einer Kampagne werden – und das kann für die anderen Spieler schnell langweilig werden. Allgemein sollte kein einzelner Charakter das Spiel mit der Feindstufe 5 oder 6 beginnen, außer wenn dies durch das Handicap *Auf der Flucht* (S. 29) gerechtfertigt wird.

FEINDCHARAKTERISTIKA

Jeder Feind wird durch drei Charakteristika definiert: Macht, Motivation und Wissen. Wie Sie in der Tabelle *Feindstufe* sehen, legt die Feindstufe fest, wie viele Charakteristikpunkte der Spielleiter den Feinden zuteilen kann. Der Spielleiter gibt jeder Charakteristik einen Wert von 0 bis 6, wobei die Anzahl der Punkte zur Art des geschaffenen Feindes passen sollte, ebenso zur Kam-

pagne, den Handlungen des Charakters und der Komplexität der Pläne des Spielleiters (und/oder des Spielers) das letztendliche Schicksal des Charakters betreffend. (Die Charakteristikpunkte können auch als 'Dreckpunkte' angesehen werden, da sie angeben, mit wie viel Dreck die Feinde einen Charakter bewerfen können.)

Je nachdem, wie der Spielleiter die Charakteristika eines Feindes gewichtet, kann dieser Feind eine permanente Belästigung oder eine ständige Bedrohung darstellen, oder jeder Angriff scheint willkürlich zu sein – der Charakter sieht einfach keine Verbindung, und der Ärger mit diesem Feind trifft ihn völlig überraschend. Ein Feind bietet eine

hervorragende Möglichkeit, einem Charakter mit dem Handicap *Geborgte Zeit* (S. 19) einen grandiosen Abgang zu verschaffen (und dabei dem Rest des Teams den Arsch zu retten).

Macht

Die Machtstufe eines Feindes gibt die Ressourcen an, die dem Feind zur Verfügung stehen, um den Charakter zu belästigen. Zum Beispiel kann ein Feind mit einer niedrigen Machtstufe (1 oder 2), wie etwa eine Konzernsekretärin, selber nicht viel ausrichten. Um einem Charakter zu schaden, muss die Konzernsekretärin eine einfache Low-Tech-Methode finden – zum Beispiel die Cops alarmieren. Ein Feind mit einer mittleren Machtstufe (3 oder 4) ist in der Lage, den Charakter selber umzulegen, oder hat genügend Ressourcen, um jemanden für diesen Job anzuheuern. Ein Feind mit hoher Machtstufe (5 oder 6) kann mit dem Charakter beliebig umspringen. Er kann ihm eine Gruppe psychopathischer Killer auf den Hals hetzen, seine Connections sabotieren, seine besten Freunde bestechen oder nach und nach alles zerstören, was ihm lieb und teuer ist.

Ein Feind mit der Machtstufe 0 kann dem Charakter praktisch gar nicht direkt schaden. Solche Feinde können jedoch sehr effektiv darin sein, unangenehme Gerüchte in die Welt zu setzen.

Motivation

Die Motivationsstufe eines Feindes gibt an, wie groß sein Rachedurst ist. Ein Feind mit niedriger Motivation (1 oder 2) will 'dem Dreckskerl eine Lektion erteilen' und ist damit zufrieden, ihn zu verprügeln oder seinen Besitz zu stehlen. Ein Feind mit mittlerer Motivationsstufe (3 oder 4) will den Charakter richtig fertigmachen und 'ihm heimzahlen, was er mir angetan hat'. Ein hochmotivierter Feind (5 oder 6) wird den Charakter auf der ganzen Welt und bis in eine erdnahe Umlaufbahn verfolgen, um seine Rache zu stillen.

Ein Feind mit der Motivation 0 wartet lediglich darauf, dass ihm der Charakter einmal durch Zufall in die Hände fällt – was sich von einem grausamen Spielleiter ohne weiteres arrangieren lässt ...

Wissen

Die Wissensstufe eines Feindes gibt an, wie viel er über den Verbleib des Charakters weiß. Ein Feind mit niedriger Wissensstufe (1 oder 2) hat keine Ahnung, wo sich der Charakter aufhält. Wenn das Gesicht des Charakters bei einer KSAF-Übertragung erscheint, kann der Feind es sehen und sich zusammenreimen, wo der Charakter sich vor einem Monat aufgehalten hat. Ein Feind mit mittlerer Wissensstufe (3 oder 4) weiß, in welcher



FEINDE, DIE DU VERDIENST HAST

Feindstufe	Bedeutung
0	Braves Kind. Ihre Mutter wäre stolz auf Sie.
1	Sie haben ein Gangmitglied vor seiner Braut gedemütigt.
2	... und Sie haben sich auch mit seinen Kumpels angelegt.
3	Oh, die Bande hat ein paar neue Spielzeuge von ihren Konzerngönnern bekommen.
4	Wie ärgerlich – Ihre Freunde bei Aztechnology haben ein paar Kopfgeldjäger auf Sie angesetzt.
5	Die Jungs von Fuchi wollen ihr brandneues Cyberherz wiederhaben – und sie haben nicht die Absicht, Sie wieder zuzunähen, nachdem sie es Ihnen herausgerissen haben.
6	Sie wollen sich mit wessen Sohn treffen? Ist Ihnen bewusst, dass er der Abteilungsleiter für biologische Kriegführung bei dem Kon war, dem Sie letzte Woche eins ausgewischt haben – Sie wissen schon, der Lohnsklave, dessen Leben Sie ruiniert haben?

Stadt der Charakter sich aufhält, aber er muss darauf warten, dass der Charakter den ersten Zug macht, um seinen momentanen Aufenthaltsort herauszufinden. Ein Feind mit hoher Wissensstufe (5) beobachtet den Charakter rund um die Uhr oder ist ein ehemaliger enger Freund, mit dem es der Charakter sich verdrorben hat. Ein Feind mit der Wissensstufe 6 weiß bei Spielbeginn genau, wo der Charakter sich aufhält.

Ein Feind mit Wissen 0 hat gerade erst seine Fühler ausgestreckt, um den Charakter aufzuspüren, aber die Spur ist eiskalt.

Ex-Verlobter

Stufe 1

Macht: 1

Motivation: 3

Wissen: 0

Judes Ex-Verlobter ist mittelmäßig stinkig wegen ihres plötzlichen Verschwindens. Er hat die Macht und die Mittel, sich dafür zu rächen, dass sie ihn fallen ließ und ausplünderte, aber er hat nicht die leiseste Idee, wo er suchen soll.

Sicherheitschef

Stufe 2

Macht: 1

Motivation: 4

Wissen: 1

Der Sicherheitschef ist wirklich stinksauer auf Jude – sie ließ ihn wie einen Idioten aussehen und schädigte nachhaltig seinen Ruf. Er hat die Mittel, sie aufzuspüren, und er hat auch eine grobe Idee, wo sie sein könnte.

Judes Probleme beginnen erst richtig, wenn ihre Feinde beschließen zu kooperieren – und in dieser Situation könnte das leicht geschehen.

FEINDE EINSETZEN

Sobald der Spielleiter einen Feind für einen Charakter geschaffen hat, kann dieser Feind mehr oder weniger großen Einfluß auf die Kampagne haben. Die anfängliche Stufe des Feindes kann steigen oder sinken durch die Aktionen des Charakters, die Entwicklung der Kampagne, Ereignisse sonstwo im Universum – oder, um ehrlich zu sein, durch Willkür des Spielleiters. Ein umsichtig eingesetzter Feind kann einer Kampagne die richtige Würze geben, einen sorgfältig ausgearbeiteten Plan platzen lassen, einen Shadowrun auslösen, eine dringend benötigte oder absolut unpassende Komplikation darstellen (hängt vom Standpunkt ab) oder einen Charakter sogar dadurch beunruhigen, dass er nicht auftaucht, wenn er erwartet wird. Der Spielleiter entscheidet, wie und wann ein Feind sich zeigt, und kann die Stufe und die Charakteristika des Feindes entsprechend der Bedrohung, die er zur Zeit darstellt, erhöhen oder senken. Der Spielleiter kann natürlich auch die Handlungen des Feindes an die Geschichte anpassen, ohne sich um irgendwelche Zahlen zu kümmern.

Vater

Stufe 1

Macht: 0

Motivation: 3

Wissen: 1

Daddy ist einigermmaßen sauer auf Jude. Er hat eine grobe Idee, wo sie tätig ist, besitzt aber nicht genug Macht, sie zu finden oder zurückzuholen.



Mehrere Feinde für mehrere Charaktere zu verwalten, kann ganz schön kompliziert werden, aber wenn es dem Spielleiter gelingt, alle Feinde eines Shadowrun-Teams im Auge zu behalten, wird das dramaturgische und rollenspielerische Ergebnis den Aufwand wert sein. Feinde können einem Abenteuer den grausamen Touch der Realität geben oder ausgesprochen phantasievolle oder humoristische Einlagen provozieren – auf jeden Fall bieten sie dem Spielleiter eine Vielzahl nützlicher und erfreulicher Optionen für seine Kampagnen.

Wie im wirklichen Leben steigt das Ärgerpotential exponentiell an, wenn Feinde ihre Kräfte gegen einen Charakter oder ein Team kombinieren. Auch wenn diese Zweckgemeinschaft vor Erreichen des gemeinsamen Zieles wieder auseinanderbrechen mag, so stellt sie doch eine größere Bedrohung dar als jeder Feind für sich. Die Feindstufen einer Gruppe von Feinden zu addieren würde schnell alle Grenzen sprengen, daher sollte der Spielleiter sich einfach eine Feindaktion angemessener Größe und Schlagkraft ausdenken, um den Spielercharakteren zu zeigen, dass die Scheiße, in der sie stecken, einen neuen Höchststand erreicht hat.

Die Umstände zwingen Jude zu einem Run in ihrer Heimatstadt New Orleans. Als sie dort ist, wird sie von einem Freund der Familie gesehen, der sie an ihren Vater verrät. Der Spielleiter beschließt, dass ihr Vater, ein Stufe-1-Feind, sofort zu einem Stufe-2-Feind wird, dessen Macht, Motivation und Wissen entsprechend ansteigen. Der Sicherheitschef wird in ähnlicher Weise zu einem Stufe-3-Feind. Judes Auftauchen rüttelt jedoch ihren Ex-Verlobten so richtig auf, der einen Sprung von Stufe 1 auf Stufe 3 macht.

Jude zieht ihren Job schnell durch und verschwindet nach Seattle, bevor sie einer ihrer Feinde zu packen kriegt. Ihr Vater verliert schnell das Interesse daran, seine Tochter zu bestrafen, und wird zu einem Stufe-0-Feind. Wichtige Geschäftsangelegenheiten beanspruchen die Aufmerksamkeit ihres Ex-Verlobten, der wieder zu einem Stufe-1-Feind wird. Der Sicherheitschef allerdings hat ihre Spur aufgenommen, als sie in der Stadt war, und hat es sich in den Kopf gesetzt, sie aufzuspüren. Er bleibt auf Stufe 3 und folgt ihr nach Seattle.

Warum ein Feind Ihren Charakter töten will

Die folgende Liste enthält nur einen Bruchteil der möglichen Gründe, aus denen ein Feind etwas gegen einen Charakter haben könnte. Leute werden aus wichtigeren und nichtigeren Gründen zu Feinden, und jeder Punkt in der Liste hat viele Varianten. Seien Sie kreativ – stellen Sie sich die Überraschung eines Charakters vor, wenn sich die mysteriöse Macht, die seit zwei Jahren an seinem Bankkonto herumpfuscht und ihm endlose Kopfschmerzen und Unannehmlichkeiten bereitet hat, als sein ehemaliger Steuerberater entpuppt, dem er nur deshalb gekündigt hat, weil seine Schwester einen Steuerberater geheiratet hat.

- Sie haben sie in Todesgefahr im Stich gelassen.
- Sie haben seine Karriere/seine Firma/seinen Ruf ruiniert, und er hat nichts zu verlieren, wenn er sich rächt.
- Sie haben sie betrogen/erpresst/hintergangen/verraten – für Ihren Profit oder zu ihrem eigenen Besten?
- Sie sind ein (HIER METATYP/ETHNISCHE ZUGEHÖRIGKEIT/POLITISCHE ÜBERZEUGUNG/RELIGION EINTRAGEN), und er will Ihnen zeigen, wo Sie hingehören.
- Sie waren seit der Kindheit Konkurrenten. Jetzt wird's ernst.

- Sein Job oder seine Ehrvorstellungen verlangen, dass er Sie zur Strecke bringt.
- Sie waren Freunde, Teamgefährten oder Liebhaber. Sie hat Ihnen nie verziehen, dass Sie sie verlassen haben.
- Er ist einfach nur mies und hinterhältig, und Sie sind ein willkommenes Opfer.
- Zeug, das so gefährlich ist wie das, was Sie gerade erbeutet haben, darf einfach nicht in die falschen Hände fallen.
- Aus irgendwelchen Gründen glaubt er, dass Sie der beste Magier/Sam/Decker/Detektiv in den Straßen sind, und er muss Sie fertigmachen, um zu beweisen, dass er der beste ist.
- Sie haben jemanden getötet, der ihr sehr nahe stand – Freund, Mann, Liebhaber, Lehrer, Verwandter –, oder jemanden, der für sie von geschäftlicher Bedeutung war, zum Beispiel einen Forscher, Informanten oder eine Connection.
- Sie wollen an Ihnen ein Exempel statuieren.
- Sie hassen das, was Sie repräsentieren – Ihre Art, Ihre Person, was auch immer.
- Sie haben seine Unterschlagungen an seine Vorgesetzten verraten – oder vielleicht sogar an das Gesetz.
- Sie haben etwas, das sie für eine erfolgreiche Karriere braucht.
- Sie haben ihren meisterhaften Plan mit Ihren dilettantischen und unwissenden Aktionen durchkreuzt.
- Sie stehen auf verschiedenen Seiten des Gesetzes – aber jetzt wird es persönlich.
- Sie ist neidisch auf das, was Sie tun können oder wie Sie leben.
- Haben Sie noch das brandneue Deck/Cyberarm/Fokus, das Sie sich letzte Woche beschafft haben? Es gehörte ihm oder jemandem, der ihm viel bedeutet hat.
- Sie haben ihre Verschwörung aufgedeckt, und nun müssen sie Sie zum Schweigen bringen.
- Sie mag einfach keine Shadowrunner.

TOD DURCH EINEN FEIND

Der Hauptzweck von Feinden in einer Shadowrun-Kampagne ist, die Charaktere auf Zack zu halten – und nichts hält jemanden mehr auf Zack als eine ständige tödliche Bedrohung. Gelegentlich werden Feinde all ihre Zeit, Energie und Mittel darauf verwenden, einen Charakter oder ein Team zu vernichten, zu anderen Zeiten dagegen erfordern andere Dinge ihre Aufmerksamkeit, und sie werden sich auf eine Beobachtung der Opfer beschränken. Unabhängig vom momentanen Interesse, das ein Feind für die Charaktere aufbringt, kann der Spielleiter immer Wege finden, die Charaktere daran zu erinnern, dass der Feind immer noch existiert, immer noch weiß, wo sie sind und immer noch vorhat, sich mit ihnen zu befassen, sobald die Umstände es zulassen. Ein Feind ist immer eine Bedrohung, auch wenn die Charaktere momentan nicht sein Hauptziel sind.

Wenn der Feind nach einer langen Reihe von Abenteuern und Kampagnen, die den betroffenen Charakter oder das Team jedes Mal näher an den Tod brachten, endlich erfolgreich sein soll, sollte die letzte Konfrontation dramatisch und bedeutungsvoll sein. Wenn die Spielrunde einen realistischen Spielstil bevorzugt, mag der Feind den Charakter kaltblütig aus dem Hinterhalt erschießen, ohne dass der betroffene Spieler eine Chance bekommt, seinen Charakter zu retten. Wenn die Spieler jedoch eine besondere Bindung zu ihren Charakteren haben – was wahrscheinlich ist, bedenkt man die Zeit und den Aufwand, die für die Erschaffung und Erhaltung eines Charakters benötigt werden –, sollte der Spielleiter eine dramatische Sterbeszene entwerfen, die den allgemeinen Sinn für Fairness befriedigt und ein wichtiges Ereignis für die Kampagne ist. Der Tod eines Charak-

ters sollte etwas bedeuten: Sein Opfer rettet den Rest des Teams; sein Tod trägt entscheidend dazu bei, die Bösen zur Strecke zu bringen; seine heroische Tat verändert das Leben eines anderen Menschen, und wenn er lange genug lebt, kann er in dem Bewusstsein sterben, dass sein Tod nicht umsonst war; der Charakter stirbt beim Showdown, bei dem der übermächtige Feind besiegt wird (der klassische Höhepunkt) – die Möglichkeiten werden nur von der Vorstellungskraft des Spielleiters begrenzt.

Wundersames Entkommen

Oft widerstrebt es Spielleiter und Spielern, einen Charakter sterben zu lassen. Der Spieler hat viel Zeit in die Entwicklung des Charakters investiert, der Charakter spielt vielleicht eine wichtige Rolle in den Plänen des Spielleiters, vielleicht mag die Gruppe den Charakter einfach zu sehr – es gibt viele Gründe, weshalb ein Charakter dem sicheren Tod entkommen sollte.

In diesen Fällen kann der Spielleiter den Feind durch irgend etwas daran hindern lassen, den Charakter zu töten. Jedem, der ein paar Comics gelesen oder Actionfilme gesehen hat, werden sofort mehrere Möglichkeiten einfallen, wie ein scheinbar verlorener Charakter gegen alle Wahrscheinlichkeit aus den Klauen eines übermächtigen Feindes befreit werden kann. Zum Beispiel kann ein Charakter eine Explosion überleben, indem er hinter oder in einem zufällig am richtigen Platz befindlichen Fahrzeug/Betonpfeiler/Schutthaufen/Keller Schutz findet; eine normalerweise tödliche Schussverletzung überleben, weil ein Passant sofort Erste Hilfe leistet; schwerste Verletzungen durch Cyberware oder Bio-ware überstehen; unter Druck plötzlich magische Aktivität zeigen und einen Angriff unversehrt (zumindest körperlich) überstehen usw. Alternativ kann der Spielleiter auch entscheiden, dass der Feind ein anderes Schicksal als den Tod für den Charakter vorgesehen hat. Die folgende Liste enthält einige Gründe, weshalb ein Feind einen Charakter nicht sofort töten könnte.

- Sie sind überhaupt nicht auf Rache aus, sie wollen nur ihr Geld zurück.
- Sie wollen nicht Ihren Tod – sie wollen Sie leiden sehen!
- Sie wollen *noch nicht* Ihren Tod – sie wollen Sie *erst* leiden sehen.
- Menschen zu töten ist illegal und unrecht. Sie kommen in den Knast.
- Sie wollen Ihren Tod, aber Sie haben etwas gegen sie in der Hand.
- Sie wollen nicht Ihren Tod – sie wollen, dass Sie dem Schwarm beitreten.
- Sie wollen nicht Ihren Tod – aber sie haben Ihnen eine Selbstmordmission vorzuschlagen, die Sie nicht ablehnen werden.
- Sie geben Ihnen eine faire Chance.
- Sie würden ein hervorragendes Versuchskaninchen abgeben – oder Futter für die anderen.
- Sie wollen Sie demütigen und Sie zwingen, etwas zu tun, das Ihrem Ehrenkodex widerspricht.
- Sie wollen die Namen und Adressen ihrer Komplizen und ihres Auftraggebers.

- Sie haben Sie an die Bombe/Stoßstange/Taucherglocke gefesselt, von wo es 'kein Entkommen' gibt.
- Sie wollen Sie als Konzerninformanten 'enttarnen' und Ihre Freunde und Kollegen auf Sie hetzen.
- Sie wollen sich nicht die Hände schmutzig machen – aber Rocco ist auf dem Weg hierher, und Rocco wäscht sich sowieso nie.

- Sie wollen Ihnen etwas anhängen, um ihre Pläne ins Rollen zu bringen.

• Ihr voraussichtlicher Mörder traut seinen Auftraggebern nicht, und Sie konnten ihn überzeugen, daß sie *ihn* wahrscheinlich als Nächsten umlegen lassen würden.

- Sie sind gar nicht in erster Linie hinter Ihnen her – geben Sie ihnen den, den sie suchen – schnell!

• Sie haben mächtige Freunde, von denen Sie nichts wussten. Natürlich erwarten diese eine kleine Gegenleistung ...

- „Das Ritual muss zu einem bestimmten Zeitpunkt durchgeführt werden (har-har-har!). Du wartest in dieser Zelle!“

• „Nein, wirklich! Ich bin auf deiner Seite! HIER NAME DES FEINDES EINTRAGEN ist auf dem Weg hierher! Lass uns verschwinden!“



FEINDE TÖTEN

Der Tod eines Feindes sollte ein kathartisches und bedeutsames Ereignis sein – ein Höhepunkt von biblischen Ausmaßen. Der Tod eines Feindes sollte einen ebensolchen Einfluss auf eine Kampagne haben wie der Tod eines Charakters und kann ebenso viele Gründe haben. Natürlich kann auch ein Feind die Bemühungen eines Teams, ihn zu töten, aus den gleichen Gründen überleben wie umgekehrt ein Charakter. Wenn ein Feind getötet wird, bedeutet das jedoch noch nicht, dass er endgültig aus dem Leben des Charakters verschwunden ist. Wenn es sein muss, müssen die Spielercharaktere eben auf die harte Tour lernen, dass zu einem sorgenfreien Leben mehr gehört als der Tod aller Feinde.

Normalerweise macht der Versuch, einen Feind zu töten, diesen nur noch wütender. Dem Spielleiter stehen unzählige Erklärungsmöglichkeiten zur Verfügung, weshalb ein totgegläubter Feind plötzlich wieder auftaucht. Das beginnt mit dem immer wieder gerne benutzten Argument „Habt ihr die Leiche gesehen/gefunden?“ und endet bei abenteuerlichen Rettungen durch Magie, Cyberware oder beliebige Kombinationen verschiedener Umstände/Geräte/Leute.

Wenn es der Kampagne dienlich ist, dass ein Charakter oder Team einen Feind tatsächlich endgültig beseitigt, ist der Ärger damit jedoch noch lange nicht überwunden. Feinde sind auch Menschen, und sie haben Freunde, Verwandte, Mitarbeiter, Schwarmgenossen, Mentoren, Protégés, Connections, Leibwächter, Angestellte und eine beliebige Zahl anderer interessierter Parteien, die willens und in der Lage sind, ihren Tod zu rächen – und in ihre Fußstapfen zu treten als neue, mächtigere, unbekannte Feinde.

NEUE CONNECTIONS

Die wichtigsten grundlegenden Connections finden Sie in SR3.01D, S. 257ff. Die hier im Folgenden beschriebenen Connections sind ähnlich aufgebaut, aber meistens in ihren Betätig-

gungsfeldern spezialisierter. Diese Connections dürften sich sowohl als „normale“ NSCs als auch als Charakter-Connections als nützlich erweisen.

In der Auflistung der Spielwerte sind Aktionsfertigkeiten und Wissensfertigkeiten getrennt aufgelistet. In manchen Fällen sind einige Fertigkeiten absichtlich offen gelassen worden, um Ihnen die Möglichkeit zu geben, diese Connections an Ihre aktuelle Kampagne anzupassen. Sprachfertigkeiten werden für die Connections nicht angegeben. Gehen Sie einfach davon aus, dass sie alle Sprachen sprechen, lesen und schreiben können, die der Spielleiter für notwendig hält. Sie können aber auch anhand der Charaktererschaffungsregeln in *SR3.01D*, S. 59, Sprachfertigkeiten für sie auswählen.

Spezielle Ausrüstung, die unserer Meinung nach für die jeweilige Connection notwendig ist, haben wir aufgelistet. Natürlich kann der Spielleiter die Connections mit allen Spielereien ausrüsten, die er für seine finsternen Zwecke braucht.

Beachten Sie, dass die Informationen, mit denen Connections dienen können, gewöhnlich spezialisiert und auf bestimmte Bereiche beschränkt sind. Connections sind keine Experten für alles.

KONZERNCONNECTIONS

Konzernconnections können Shadowrunner mit Insiderinformationen über Konzernmachenschaften versorgen – von dem Namen des Burschen, der die Probeläufe mit dem geheimen Drohenprototypen macht, bis hin zu den Schichtwechselzeiten des Sicherheitspersonals. Die Art von Information, die eine Konzernconnection liefern kann, hängt stark von seiner oder ihrer Position ab. Zum Beispiel könnte eine Konzernsekretärin etwas über den neuesten Forschungsdurchbruch wissen, da es zu ihrer Arbeit gehört, die Berichte zu tippen und abzuheften; der Sicherheitsgardist in der Eingangshalle weiß womöglich, wann Mr. Schlips jeden Tag das Gebäude zum Mittagessen verlässt usw. Wie viel Information eine Connection preisgibt, hängt von mehreren Faktoren ab: Dem Ausmaß an Loyalität der Connection dem Konzern gegenüber (bzw. das Fehlen selbiger); der Art von Informationen, hinter denen der Runner her ist; wie viel Kleingeld der Runner entbehren kann, um das jämmerliche Gehalt der Connection aufzubessern; möglicherweise sogar davon, wie gelangweilt die Connection vom „anständigen“ Lohnsklavendasein ist.

Da eine Konzernconnection wohl am ehesten etwas über ihren Arbeitgeber weiß, bittet ein Runner sie praktisch jedes Mal, ihren Lebensunterhalt aufs Spiel zu setzen, wenn er nach Informationen fragt. Eine Konzernconnection mag das eine oder andere Mal etwas gegen einen Rivalen in der Hand haben, aber in den meisten Fällen weiß sie weniger über die Aktivitäten der Konkurrenz als über die internen Machenschaften des eigenen Brötchengebers. Spielleiter und Spieler sollten das immer im Auge behalten, wenn sie mit Konzernconnections umgehen, und dafür sorgen, dass es sich für diese auch lohnt, den Mund aufzumachen.

Übliche Konzernconnections umfassen Sekretärinnen, Vorzimmerdamen, Lohnsklaven, Decker, Rigger und Sicherheitsgardisten. (Manche Runnerteams mögen vielleicht eine Konzernconnection etwas weiter oben auf der Leiter haben, aber Topexecs, hochkarätige Wissenschaftler und andere VIPs lassen sich normalerweise kaum dazu herab, sich mit „kriminellen Abschaum“ aus den Schatten abzugeben.)

MEDIENCONNECTIONS

Die Welt von *Shadowrun* lebt von Informationen und Medienconnections stehen dabei an vorderster Front. Sie richten den Schmutz für die öffentliche Verkonsumierung her, komplett mit

fetzigen Computergrafiken, um das Auge zu fesseln und sicherzustellen, dass Joe Normal nicht lieber in die Küche oder aufs Klo geht.

Für Shadowrunner erweisen sich Medienconnections vor allem dann als besonders nützlich, wenn die Runner ein Geheimnis entdeckt haben, das sie an die Öffentlichkeit bringen wollen (oder das sie drohen, an die Öffentlichkeit zu bringen). Manchmal ist der Schritt an die Öffentlichkeit der einzige Weg, die Bösewichter hart genug zu treffen, um sie davon abzuhalten, sich allzu sehr um Racheaktionen zu kümmern. Medienconnections kennen außerdem durch ihren Job jede Menge Leute und sind möglicherweise in der Lage, die Runner mit jemandem zusammenzubringen, der ihnen nötigenfalls beim Untertauchen behilflich ist. Meistens jedoch dienen Medienconnections als Lieferanten vielfältiger (und in der Regel pikanter) Informationen: Sie sind ständig auf der Jagd nach der nächsten quotenträchtigen Story und tauschen nur zu gerne schmutzige Wäsche gegen Leichen im Keller, wenn die Runner etwas Interessantes zu bieten haben.

Medienconnections umfassen Reporter und Medienproduzenten.

REGIERUNGSCONNECTIONS

Genauso wie Konzernconnections einiges über Konzerne wissen, so können Regierungconnections Runnern Insiderinformationen über die Regierungen, Verwaltungen oder Polizeidienststellen geben, in denen sie arbeiten. Wenn Sie Beweise für die neuesten Straßengerüchte über die dunklen Geschäfte des Bürgermeisters suchen, wenn Sie einen Sonderparkausweis brauchen oder wissen wollen, wie weit die FBI-Untersuchungen über Dunkelzahns Tod fortgeschritten sind – eine Regierungconnection ist der richtige Ansprechpartner für Sie. Was eine Connection einem Runner erzählt oder für ihn erledigt, hängt von der Position der Connection ab, ihrer Einstellung zum fraglichen Thema und davon, was der Runner anbieten kann. Ein untergeordneter Stadtbeamter oder ein korrupter Ratsherr kann einen Parkausweis oder eine Magielizenz ausstellen, wenn man ihm ein angemessenes Schmiergeld anbietet; ein Regierungsvertreter, der sich selbst als linientreu sieht, muss möglicherweise davon überzeugt werden, dass seine Informationen Leben retten oder einen Skandal vermeiden helfen. Der gleiche Regierungsvertreter mag aber auch bereit sein, über sämtliche Leichen im Keller seiner Vorgesetzten zu plaudern, wenn er glaubt, dass seine Behörde oder Dienststelle ihn übers Ohr gehauen hat oder etwas vertuscht.

Regierungconnections umfassen Regierungsvertreter, diverse städtische Beamte und Metroplexgardisten.

STRASSENCONNECTIONS

Eine Straßenconnection ist jemand, den ein Runner auf der Straße treffen kann und der Zugang zu nützlichen Informationen, Waren oder Dienstleistungen hat. Straßenconnections können sehr unterschiedlich sein, vom Informanten, der in allen Kneipen der Umgebung private Gespräche belauscht, über den Straßendoc, der die freie Klinik in den Redmond Barrrens leitet, bis hin zum Zivilfahnder, der gelegentlich die aktuellen Reviereuigkeiten gegen Informationen über die Schattengemeinde tauscht. Die meisten Straßenconnections sind hauptsächlich Informationslieferanten, doch manche bieten auch Dienste oder Waren an; der Notarzt zum Beispiel ist eine potentielle Quelle für medizinische Ausrüstung wie zum Beispiel Slappatches oder Medkits, während der Straßendoc billige medizinische Versorgung anbietet (inklusive Cyberwareinstallation).



Was Straßenconnections zu bieten haben und was ihre Motive für die Preisgabe sind, ist genauso vielfältig wie die Art der Straßenconnections selbst. Ein Taxifahrer mag auf einer endlosen Fahrt zum SeaTac-Flughafen unbeabsichtigt wertvolle Informationen preisgeben, einfach weil er Lust hat, ein bisschen zu plaudern. Ein Straßenblag mag einem Runner etwas Wichtiges erzählen, weil es den Runner beeindrucken und etwas Aufmerksamkeit erregen will. Ein Informant liefert Informationen in der Regel gegen Bares usw.

Straßenconnections umfassen Straßendocs, Informanten, Straßenblagen, Ladenbesitzer, Taxifahrer, Squatter, Notärzte und Zivilfahnder.

UNTERWELTCONNECTIONS

Unterweltconnections liefern Informationen über die diversen Syndikate des Organisierten Verbrechens, für die sie arbeiten: Die Mafia, die Yakuza, die Triaden und die Seoulpa-Ringe. Gangbosse gelten auch als Unterweltconnections, da die meisten Gangs ihren Lebensunterhalt mit geringfügigen kriminellen Aktivitäten bestreiten. Quellen für gestohlene oder illegale Waren, wie zum Beispiel Waffenschieber, Hafen- oder Lagerarbeiter oder sogar Verkäufer stellen eine dritte Gruppe von „Unterwelt“-Connections dar; diese Connections besorgen Ihnen von Waffen und Panzerungen über Cyberdecks bis hin zu Hightech-Elektronik alles, was „zufällig von einem vorbeifahrenden Lastwagen gefallen“ ist.

Die meisten Unterweltconnections aus dem Syndikatsbereich werden auf der Stufe der Fußsoldaten oder darunter stehen; nicht allzu viele Runner dürften mit dem örtlichen Mafia-Don oder dem Yakuza-Oyabun per du sein. Fußsoldaten, Vollstrecker oder Unteroffiziere dürften die Syndikatsmitglieder sein, mit denen Shadowrunner am ehesten zu tun haben werden. Diese Leute können sehr viel oder auch nur wenig über die Aktivitäten ihrer Organisation wissen, und das werden sie nicht allzu bereitwillig herausrücken, wenn sie befürchten, dass die Runner den Big Boys damit „Unannehmlichkeiten“ bereiten könnten. (Selbst eine Stufe-3-Connection ist nicht besonders scharf darauf, Betonschuhe verpasst zu bekommen, wenn sie den falschen Leuten gegenüber den Mund aufmacht.) Sie sind möglicherweise aber um so bereiter, über andere Syndikate zu reden, vorausgesetzt, die undichte Stelle kann nicht bis zu ihnen zurückverfolgt werden. Die unteren Chargen der Syndikate verbringen eine Menge Zeit auf der Straße, und sie lernen, die Ohren zu spitzen und die Augen offenzuhalten, damit rivalisierende Organisationen sie nicht überraschen können; der Mafiakumpel eines Runners weiß möglicherweise mehr über die Pläne des lokalen Yakuza-gumi, als die Yakuza vermutet.

Neben der Informationsbeschaffung können Spielercharaktere, die daran interessiert sind, selber für ein Syndikat zu arbeiten, durch eine Unterweltconnection in die Szene gelangen.

Unterweltconnections umfassen Gangbosse und Mafia-, Yakuza-, Triaden- und Seoulpa-Soldaten.

GANGBOSS

Nützlich für: Informationen, Muskeln, Beziehungen zu anderen Gangs und dem Organisierten Verbrechen

Treffpunkte: Straße oder Nebengasse, vor allem im Revier seiner Gang; Eckkneipe oder Schnellimbiss; Gang-Hauptquartier, Knast

Ähnliche Connections: Unterweltagent, Gangmitglied, Schmuggler, Fehler

Wahrscheinlich ist Ihnen der Gangboss schon über den Weg gelaufen, wie er die Straße entlangstolztiert, flankiert von einem Paar Bodyguards, oder wie er in seinem aufgemotzten Straßen-

kreuzer vorbeirauscht. In seinem Revier ist der Gangboss der König; außerhalb ist er ein potentielles Opfer. Er ist der Boss der lokalen Gang, das heißt er hat zwischen fünf und fünfzig Leute, die seine Augen, Ohren und Muskeln sind. Er weiß alles, was auf seinem Gebiet passiert; wenn er gute Connections hat, kriegt er auch einiges von dem mit, was außerhalb los ist. Seine Gang dealt mit BTLs für die Triaden, erpresst Schutzgelder für die Mafia oder arbeitet unabhängig. Er weiß sicherlich nicht alles über seine Syndikatskumpels, aber er kann Sie mit einem Mafiamann oder einem niederrangigen Yakuza-soldaten bekannt machen, der Ihre Eintrittskarte in die Welt der Syndikate sein kann.

Mit dem Gangboss auf gutem Fuß zu stehen, kann Ihnen Protektion garantieren, und das auf mehr als eine Weise. Wenn er Sie Freund nennt, werden seine Leute Sie nicht belästigen. Erweisen Sie sich als guter Freund, kann die Gang Sie sogar aus dem Dreck ziehen, wenn es notwendig wird. Eine Gang kann für Sie spionieren, in einem Feuergefecht ein Ablenkungsmanöver starten oder Ihnen sogar auf ihrem Gebiet Unterschlupf gewähren, bis sich die erste Aufregung gelegt hat.

Spielwerte

K	S	St	I	W	C	E	M	R
5	5	4	5	4	4	6	-	5

Initiative: 5 + 1W6

Kampfpool: 7

Karmapool/Professionalitätsstufe: 2/3

Aktionsfertigkeiten: Einschüchterung 5, Führung 4, Gebräuche 2 (Straße 6), Klingenwaffen 4, Knüppel 4, Maschinenpistolen 4, Pistolen 4, Waffenloser Kampf 5, plus 1 Fahrzeugfertigkeit auf Stufe 4

Wissensfertigkeiten: Polizeiprozeduren 3, Schmuggelrouten 3, Unterweltpolitik 5, plus 2 weitere Sechste-Welt-Fertigkeiten oder Interessensfertigkeiten auf Stufe 3

INDIANISCHE STAMMESANGEHÖRIGE

Nützlich für: Ländliche Connections, kann bei Stammesgebräuchen und -kontakten helfen, Telesma

Treffpunkte: Jeder Ort außerhalb des Sprawl

Ähnliche Connections: Jede Connection, die außerhalb der Stadt lebt, gewöhnlich indianische Shadowrunner, Schmuggler

Stammesangehörige gibt es in vielfältigen Formen und Lebenseinstellungen, aber eine zu kennen, eröffnet Ihnen eine ganz neue Welt. Sie ist die Verbindung zur Welt außerhalb des Sprawl – der Welt der amerikanischen Ureinwohner und ihrer Kultur, einem Ort, an dem eine Sprawlrate wie Sie nicht allzu lange überleben würde.

Sie kann Ihnen Stammesgeheimnisse, Verstecke, Schmuggelrouten und sogar Orte mit magischer Kraft zeigen, wenn es ihr und ihrem Stamm in irgendeiner Weise nützt. Aber hintergehen Sie sie oder ihren Stamm niemals – sie wird Sie finden und dafür bezahlen lassen.

Nur weil sie eine Stammesangehörige ist, heißt das noch lange nicht, dass sie nicht auch im Sprawl zu finden ist. Auch sie hat ihren Job zu erledigen, sei es nun der Handel mit indianischen Waren oder die Arbeit in den Schatten. Sie ist nicht naiv oder dumm – sie weiß, was los ist, und kann Ihnen die gewünschte Information besorgen.

Spielwerte

K	S	St	I	W	C	E	M	R
4	5	3	4	5	3	6	-	4

Initiative: 4 + 1W6

Kampfpool: 7

Karmapool/Professionalitätsstufe: 3/3



Aktionsfertigkeiten: Athletik 7, Biotech 2 (Erste Hilfe 6), Gebräuche 2 (Stamm 6), Gewehre 4, Heimlichkeit 5 (Verbergen 7), Projektilwaffen 4 (Bogen 6), Verhandlung 4, Waffenloser Kampf 5

Wissensfertigkeiten: Paranormale Kreaturen 4, Stammeskunde 6, plus 3 weitere Fertigkeiten mit Stufen nicht über 5

Ausrüstung: Panzerkleidung (3/0), Überlebensmesser

INFORMANT

Nützlich für: Informationen, Straßenconnections, Polizeiconnections

Treffpunkte: Kneipe oder Speiselokal, Straßenecken und öffentliche Parks, wo niemand zuhören kann

Ähnliche Connections: Straßenblag, Reporter

Der Informant verkauft seine Informationen gewöhnlich an den Meistbietenden. Zahlen Sie ihm genug und er erzählt Ihnen, was immer Sie wissen wollen. In neun von zehn Fällen haben seine Informationen Hand und Fuß; er weiß genau, wenn er Ihnen Mist erzählt, gibt's keine Credsticks mehr. (Und was den zehnten Fall angeht, hey – man kann nicht alles haben.) Und er hat einiges zu verkaufen; er ist intelligent und wachsam, beobachtet alles und jeden in seiner Umgebung, wohl wissend, dass jedes Detail irgendwann für irgendjemanden wertvoll sein kann. Es gehört zu seinem Job zu wissen, was auf den Straßen vorgeht und wer dahinter steckt. Wenn Sie einen guten Schützen suchen oder einen Dealer, der heiße Hightech verkauft, oder einen zuverlässigen Straßendoc im Stadtviertel des Informanten – höchstwahrscheinlich kann er Ihnen weiterhelfen.

Der Informant arbeitet regelmäßig mit den örtlichen Polizeidienststellen zusammen, denen er „anonyme Hinweise“ zu kriminellen Machenschaften gegen Bargeld verkauft. Halten Sie ihn bei Laune, sonst könnten Sie der Inhalt seines nächsten Tipps für LoneStar sein. Für Runner, die an Cop-Beziehungen interessiert sind, kann der Informant die Verbindung zu den Jungs in Blau herstellen.

Spielwerte

K	S	St	I	W	C	E	M	R
2	6	2	3	2	1	6	–	4

Initiative: 4 + 1W6

Kampfpool: 5

Karmapool/Professionalitätsstufe: 1/1

Fertigkeiten: Gebräuche (Straße) 4, lokale Gerüchteküche 6, Verhandlung 4, Waffenloser Kampf 2

Ausrüstung: Panzerweste, Walther Palm Pistol

KONZERN-LOHNSKLAVIN

Nützlich für: Informationen über Konzerne, andere Konzernconnections

Treffpunkte: Stammrestaurant, etwas bessere Kneipen und Bars, konzerneigene Einkaufszentren, angesagte Kunstgalerien und Museen, Sportveranstaltungen

Ähnliche Connections: Die LohnsklavIn ist die Drohne im Bienenstock des Konzerns. Sie macht die Arbeit, 40+ Stunden die Woche. Sie ist keine Expertin in Sachen Megakonzernintrigen, doch je nachdem, was ihr spezieller Job ist, mag sie die eine oder andere nützliche Information in der Cafeteria aufschnappen. Der Konzerndecker kennt möglicherweise höherrangige Passwörter. Der Sicherheitsgardist weiß genau, welche Sicherheitsmaßnahmen in den einzelnen Konzernanlagen getroffen werden. Die Sekretärin tippt und archiviert die Mitteilungen über die diversen Konzernprojekte. Der Lohnmagier weiß möglicherweise Bescheid über experimentelle Zaubersprüche und magische Forschungsdurchbrüche. Der Exec kennt die wichtigsten Managementbeschlüsse, Geschäftsvorhaben und neuen Projekte.

Natürlich hängt das, was die LohnsklavIn ihnen mitzuteilen bereit ist, stark von ihrer Motivation ab. Vielleicht wurde sie bei einer Beförderung ungerechtfertigterweise übergangen und möchte sich nun an dem neuen Vorgesetzten rächen; vielleicht hasst sie es, für Mr. Boss zu arbeiten, und versucht das dadurch zu kompensieren, dass sie dem Kon im Rahmen ihrer Möglichkeiten schadet; vielleicht kam sie erst vor kurzem von einem anderen Konzern hierher und ist nun allzu gerne bereit, die Geheimnisse ihres früheren Arbeitgebers auszuplaudern, um ihrer jetzigen Firma zu helfen; oder sie ist ein Möchtegern-Shadowrunner und sieht das Ausplaudern delikater Informationen an „kriminelle“ Shadowrunner als interessantes Spiel mit dem Feuer. Vielleicht will sie auch einfach nur ihr mickriges Gehalt mit ein paar steuerfreien Sondereinnahmen aufbessern.

Spielwerte

K	S	St	I	W	C	E	M	R
2	2	2	3	3	3	6	–	2

Initiative: 2 + 1W6

Kampfpool: 4

Karmapool/Professionalitätsstufe: 1/1

Aktionsfertigkeiten: Computer 3, Gebräuche 2 (Konzern 3), plus Fertigkeiten, die sie für ihren Job benötigt, mit einer maximalen Stufe von 4

Wissensfertigkeiten: Konzernpolitik 2, plus 3 weitere auf Stufe 3

KONZERNMANN

Nützlich für: Sensible Konzerninformationen, Beziehungen zu höheren Konzernrängen

Treffpunkte: Hinterzimmer von Bars und Nachtclubs, andere Orte mit entsprechender Abgeschiedenheit

Ähnliche Connections: Konzern-Sicherheitsgardist, Konzernexec, Konzern-Lohnsklave, Killer, Shadowrunner

Der Konzernmann ist ein Schlichter – wenn es Ärger gibt, gewöhnlich in der Form von Shadowrunnern, so schlichtet er ihn. Endgültig. Der Konzernmann ist einer der Spezialagenten des Konzerns, und sein Name taucht auf keiner Lohnliste auf. Wenn der Konzern zwielichtige Jobs zu erledigen hat und sich nicht die Finger mit Shadowrunnern beschmutzen will, kommt der Konzernmann zum Einsatz. Manche Konzernmänner sind kaum mehr als bessere Sicherheitsgardisten, einige sind Bodyguards und manche sind speziell ausgebildete Killer.

Seinen Aufgaben kommt der Konzernmann oft in den heiligen Hallen der Konzernmacht nach, wo er gelegentliche Vertraulichkeiten der hochrangigen Execs aufschnappt, während sie miteinander Golf spielen oder sich unter verschärften Sicherheitsmaßnahmen beraten. Möglicherweise weiß er auch, wo die kostbaren Wissenschaftler des Konzerns sich einen hinter die Binde gießen und wie dort die Sicherheitsvorkehrungen aussehen. Doch da er dem Kon, der sein (großzügiges) Gehalt zahlt, gegenüber loyaler ist als Ihnen gegenüber, sollten Sie dafür sorgen, dass es sich für ihn lohnt, den Mund aufzumachen.

Spielwerte

K	S	St	I	W	C	E	M	R
6	5	6	4	5	2	2,3	–	4(8)

Initiative: 8 + 3W6

Kampfpool: 7

Karmapool/Professionalitätsstufe: 3/3

Aktionsfertigkeiten: Elektronik 4, Gebräuche 3 (Konzern 7), Heimlichkeit 5, Pistolen 7, Waffenloser Kampf 6, plus 1 Fahrzeugfertigkeit auf Stufe 5

Wissensfertigkeiten: Konzernpolitik 5, plus 4 weitere auf Stufe 4

Cyberware: Talentleitungen (Alphaware, Stufe 5), Smartverbindung, Reflexbooster (Alphaware, Stufe 2)



KOPFGELDJÄGERIN

Nützlich für: Informationen, schwer zu findende Personen oder Critter, Beziehungen zu Polizeikräften, Beziehungen zu Waffenhändlern

Treffpunkte: Hinterzimmer der örtlichen Kneipen, dunkle Gassen, schäbige Hotelzimmer

Ähnliche Connections: Unterweltboss, Killer, Terrorist

Die Kopfgeldjägerin verdient ihren Lebensunterhalt damit, Leute zu finden, vor allem solche, die nicht gefunden werden wollen. Wenn Sie das Versteck des verschwundenen Konzernwissenschaftlers suchen, für dessen Entführung Sie angeheuert wurden, oder wenn Sie mehr über den festen Tagesablauf des Konzernhüptlings wissen wollen, um in sein schwerbewachtes Haus einzubrechen, dann kann die Kopfgeldjägerin Ihnen behilflich sein ... wenn die Bezahlung stimmt. Die Kopfgeldjägerin kann Ihnen eventuell auch einen Tipp geben, wenn einer ihrer Kollegen einen Auftrag hat, auf dem Ihr Name steht. Aber fragen Sie sie nie nach Informationen über eines ihrer eigenen „Zielobjekte“ – in dem Fall sind Sie die Konkurrenz und die Kopfgeldjägerin wird mit allen erforderlichen Mitteln gegen Sie vorgehen.

Durch ihre Arbeit kennt die Kopfgeldjägerin seriöse Waffenhändler, die ihre Kunden nicht zu sehr übers Ohr hauen, vor allem solche, die sich auf militärische Waffen und Ausrüstung spezialisiert haben. Kopfgeldjäger jagen oft nach bestimmten paranormalen Wesen, auf deren Fang Belohnungen ausgesetzt sind; auf manchen Jagden entscheidet allein die Qualität der Ausrüstung über Erfolg oder Misserfolg. Kopfgeldjäger stehen gewöhnlich mit Gesetzeshütern und Sicherheitsdiensten auf gutem Fuß und haben manchmal auch Informationen darüber, wer hinter welchen Shadowrunnern her ist.

Spielwerte

K	S	St	I	W	C	E	M	R
6	5	5(6)	4	4	1	1,3	–	4(8)

Initiative: 8 + 3W6

Karmapool/Professionalitätsstufe: 3/4

Aktionsfertigkeiten: Auto 4, Computer 6, Gebräuche 3 (Straße 5, Konzern 5, Matrix 5), Gewehr 8, Heimlichkeit 4 (Schleichen 6), Maschinenpistolen 4, Pistolen 6, Waffenloser Kampf 6

Wissensfertigkeiten: Datenaufspürung 3, Verfolgen 3, plus 4 weitere (Stufe 4 oder 5)

Cyberware: Cyberaugen mit elektronischer Sichtvergrößerung (Stufe 3), Blitzkompensation und Infrarotsicht; Smartverbindung; Synthetischer Cyberarm (Erhöhte Stärke 1); Reflexbooster (Stufe 2)

NOTARZT

Nützlich für: Medizinische Notfallbehandlung, medizinische Ausrüstung

Treffpunkte: Überall wo es einen Unfall gab, örtliche Klinik, Feuerwache, DocWagon™-Niederlassung, Speiselokal

Ähnliche Connections: Straßendoc

Der Notarzt rauscht mit dem Krankenwagen oder dem Notarztwagen zum Ort des Geschehens, bereit, sich ins Getümmel zu stürzen und Leben zu retten, während die Jungs mit den Kanonen ihm Feuerschutz geben. Als Teil eines DocWagon™-Rettungsteams oder Angestellter der örtlichen Feuerwache hat der Notarzt nur eine Aufgabe: Den Zustand des Patienten lange genug zu stabilisieren, bis er ins nächste Krankenhaus gebracht werden kann. Wenn Sie in einem Feuergefecht böse was abbekommen haben, ist der Notarzt Ihr bester Freund. Ohne ihn schaffen Sie es vielleicht nicht mehr bis zum Straßendoc oder ins Krankenhaus.

Der Notarzt sieht und behandelt so ziemlich alles, was auf den Straßen passieren kann, vom offenen Feuergefecht bis zu den Überresten routinemäßiger Syndikats-„Überzeugungsarbeit“. Er kann eine exzellente Quelle für medizinische Ausrüstung sein, vor allem Medkits, Stimulanz- oder Traumatapatches und allem, was sonst noch normalerweise in einem Rettungswagen zu finden ist. Seine Beziehungen zu Krankenhäusern und Kliniken ermöglichen ihm auch kleinere Deals mit Drogen und ähnlichen Sachen, die „zufällig aus einem vorbeifahrenden Krankenwagen gefallen“ sind.

Spielwerte

K	S	St	I	W	C	E	M	R
3	4	3	4	4	3	6	–	4

Initiative: 4 + 1W6

Kampfpool: 6

Karmapool/Professionalitätsstufe: 2/2 (3 wenn Leben auf dem Spiel stehen)

Aktionsfertigkeiten: Auto 3, Biotech 5, Gebräuche 2 (Straße 3), Heimlichkeit 3, Pistolen 2, Waffenloser Kampf 2

Wissensfertigkeiten: Biologie 3, Cybertechnologie 2, Magietheorie 2, Medizin 6

Ausrüstung: Panzerjacke (5/3), Rauchgranate (1), Medkit, Patches (5 von jeder Sorte auf verschiedenen Stufen)

REPORTER

Nützlich für: Informationen, alle möglichen Connections (Reporter sind mit allen bekannt), Publicity

Treffpunkte: Trideosender oder Nachrichtenbüro; Bar, Speiselokal, Nachtcafé; überall, wo es eine Story abzustauben gibt

Ähnliche Connections: Medienproduzent, Informant, diverse Straßen-, Regierungs- oder Konzernconnections

Der Reporter sucht immer nach der Story, die ihn berühmt machen wird – und je delikater sie ist, desto besser. Er ist überall zu finden, wo ihn seine Nase hinführt, gräbt den Schmutz aus und tischt ihn zur besten Sendezeit auf. Seine Karriere hängt von den Leuten ab, die er kennt, und davon, was er ihnen aus der Nase ziehen kann. Das macht ihn zu einer wichtigen Ressource für Shadowrunner – der Reporter kann eine Menge nützlicher Freunde haben, einige davon vielleicht in höheren Positionen, als der durchschnittliche Shadowrunner in seinen Träumen nicht erreicht.

Der Reporter ist außerdem der Mann, den man als Shadowrunner kennen sollte, wenn man eine Vertuschung oder andere üble Machenschaften an die Öffentlichkeit bringen will, oder auch wenn man einfach nur ein bisschen Geld aus einer heißen Story machen will. Publicity ist der Lebensinhalt des Reporters; er weiß genau, wo und wie er seine Story verbreiten muss, damit sie die größtmögliche Aufmerksamkeit erregt. Er ist auch gerne bereit, für einen heißen Tipp oder einen Exklusivbericht zu bezahlen, vor allem wenn dabei eine Story in der Luft liegt, die ihn an die Spitze der Pressemeute katapultiert. Und wenn er für eine große Nachrichtenorganisation arbeitet, die ein Schutzprogramm für Informanten anbietet, kann er den Runnern vielleicht sogar helfen, mit neuen Identitäten ein neues Leben zu beginnen.

Spielwerte

K	S	St	I	W	C	E	M	R
3	5	2	6	5	5	4,2	–	5

Initiative: 5 + 1W6

Kampfpool: 8

Karmapool/Professionalitätsstufe: 2/2

Aktionsfertigkeiten: Auto 2, Gebräuche 3 (Konzern 5, Politik 5, Straße 5), Heimlichkeit 3, Pistolen 3, Verhandlung 5, Verhör 6, Waffenloser Kampf 3

Wissensfertigkeiten: Lokalpolitik 4, Verschwörungstheorien 4, plus ein bestimmtes Thema, an dem der Reporter arbeitet auf Stufe 6, plus 2 Sechste-Welt-Fertigkeiten mit einer maximalen Stufe von 4

Ausrüstung: Panzerkleidung (5/3), Dodge Scoot, Überwachungsgeräte im Wert von 30.000 ¥

Cyberware: Datenbuchse, Headware-Memory (150 Mp), Headware-Telefon, Bildverbindung, Opticam

STRASSEN COP

Nützlich für: Informationen, Polizeiakten, Beschaffung von Daten über Inhaftierte (sowie Manipulation derselben)

Treffpunkte: Straßenecke, örtliche Polizeidienststelle, Kneipe oder Donutshop

Ähnliche Connections: Zivilfahnder, Detektiv, Metroplexgardist

Der Straßencop ist der Mann auf Streife, der Uniformierte im Streifenwagen, der jeden mit den falschen Klamotten und den falschen Manieren anhält. Es sei denn, er ist auf seiner Seite. Wenn Sie ihm etwas vom Kuchen abgeben, lässt der Straßencop sie vielleicht in Ruhe, auch wenn Sie schwere Körperpanzerung und eine Ares Predator tragen. Vielleicht will er auch wissen, wer die *wirklichen* Bösewichter in der Gegend sind, die Thrillgang, die zum Zeitvertreib Leute aufschlitzt, oder die BTL-Dealer im Park an der Ecke, und wenn Sie ihm ein paar Informationen überlassen, drückt er ein Auge zu. Vielleicht würde er auch insgeheim lieber in Ihren Schuhen stecken, statt für einen Copkonzern zu arbeiten, bei dem die größten Gauner in der Vorstandsetage sitzen – also schaut er bei Ihnen und Ihren Kumpels nicht so genau hin, da Ihre illegalen Aktivitäten ihm nicht so schlimm erscheinen.

Straßencops wissen genau, was in ihrem Polizeirevier vorgeht – welche Cops das Sagen haben, welche frisch aus der Copschule kommen und heiß darauf sind, ein bisschen kriminellen Abschaum zu vermöbeln, oder wann der Chef die nächste Razzia anordnen wird, um mal wieder etwas mehr Eindruck bei seinen Vorgesetzten zu schinden. Er kann Ihnen sagen, wann Sie besser den Ball flach halten und wann es wieder Zeit fürs Business ist. Der Straßencop kann auch Datenmaterial „verlieren“, dass für Sie oder Ihre Kumpels unangenehme Auswirkungen haben könnte, oder Ihnen erzählen, wer gerade im Knast sitzt und für wie lange. Vielleicht hat er sogar den einen oder anderen Freund, der gewisse belastende Teile Ihrer Vergangenheit verschwinden lassen könnte, wenn Sie ihn überzeugend motivieren.

Spielwerte

K	S	St	I	W	C	E	M	R
4	4	4	4	3	2	5	–	4

Initiative: 4 + 2W6

Kampfpool: 5

Karmapool/Professionalitätsstufe: 2/2

Fertigkeiten: Gebräuche 2 (Konzern 4, Straße 4), Knüppel 4, Pistolen 4, Polizei-prozeduren 4, Waffenloser Kampf 3

Cyberware: Smartverbindung, Verstärkte Reflexe 1

Ausrüstung: Panzerjacke (5/3), Colt Manhunter, Mikro-Transceiver, Plasstahl-Handschellen, Betäubungsschlagstock

STRASSEND OC

Nützlich für: Medizinische Behandlung, oft zum Sonderpreis und ohne Papierkram; Cyberware-Installation; medizinische Ausrüstung

Treffpunkte: Klinik, öffentliches Krankenhaus in schäbiger Gegend, Bodyshop

Ähnliche Connections: Notarzt, Krankenhauspersonal, Leichenbeschauer, Syndikatsmitglied, Shadowrunner, Schmuggler

Der Straßendoc ist Ihr medizinischer Allround-Versorger, wenn Sie keine SIN oder Krankenversicherung haben. Wenn Sie sich eine Bleivergiftung zugezogen haben und die Blutung gestoppt werden muss, oder wenn Sie sich das neueste megatödliche Cyberspielzeug installieren lassen wollen – der Straßendoc ist Ihr Mann. Doch wählen Sie sich Ihren Doc sorgfältig. Er kann genauso gut ein Topchirurg mit extremer sozialer Einstellung sein wie ein Quacksalber, den nicht einmal das heruntergekommenste Loch von öffentlichem Krankenhaus als Bettpfannenentleerer einstellen würde. Doch egal, ob gut, schlecht oder durchschnittlich – der Straßendoc ist oft die einzige medizinische Versorgung, die sich ein normaler Shadowrunner leisten kann. Er ist zudem der einzige Ansprechpartner in der Stadt für Runner, die preiswerte Körpermodifikationen suchen oder die sich illegale Cyberware installieren lassen wollen, ohne dass unbequeme Fragen gestellt werden.

Der Straßendoc kennt die Gegend, in der er arbeitet, und kann Ihnen sagen, ob neue Gesichter aufgetaucht sind. Wenn er Beziehungen zu einem Krankenhaus hat, womöglich sogar in einem nobleren Viertel der Stadt, kann er Ihnen verraten, wen Sie dort um Erste Hilfe bitten sollten, falls es sich einmal als notwendig erweisen sollte.

Spielwerte

K	S	St	I	W	C	E	M	R
2	3	2	6	4	2	5,7	–	4

Initiative: 4 + 1W6

Kampfpool: 6

Karmapool/Professionalitätsstufe: 1/2

Aktionsfertigkeiten: Biotech 7 (Cybertech-Implantation 8, Chirurgie 8), Computer 2 (Cybernetik 5), Gebräuche 2 (Straße 3, Medizin 3), Verhandlung 4

Wissensfertigkeiten: Biologie 6, Cybertechnologie 8, Drogen 6, Medizin 6

Cyberware: Datenbuchse, Displayverbindung

SYNDIKATSSOLDAT

Nützlich für: Informationen, Beziehungen zum Syndikat

Treffpunkte: Kneipe, Nachtclub, Restaurant, chinesische Wäscherei oder andere Syndikats-Strohfirma, Wettbüro, Spielhalle, Rennbahn, Bordell

Ähnliche Connections: Ähnliches Individuum jeder anderen kriminellen Organisation, Schmuggler, Pirat

Der Fußsoldat von Mafia, Yakuza, Triade oder Seoulpa-Ring ist die Straßenconnection zu den Big Boys im Organisierten Verbrechen. Er erledigt für seine Bosse die niederen Tätigkeiten, von der Beseitigung potentieller Unruhestifter über das Eintreiben von Erpressungsgeldern bis hin zum Anheuern auswärtiger Freiberufler, falls notwendig. Er steht auf der untersten Stufe der Syndikats-Karriereleiter, doch er kann die Verbindung zu den höheren Rängen sein. Er kann Sie auch mit den Leuten zusammenbringen, die Ihnen Informationen über die Geschäfte des Syndikats liefern können. Passen Sie aber auf, was Sie ihn fragen, sonst könnten Sie beide sich mit Zementschuhen auf dem Grund des Puget Sound wiedertreffen. Der durchschnittliche Syndikatssoldat ist seiner Organisation treu ergeben, und er wird nur Informationen liefern, wenn er überzeugt ist, dass es ihm und seinem Syndikat auf irgendeine Weise nutzen wird. Er wird wesentlich freigebiger mit Informationen über konkurrierende Syndikate sein, vorausgesetzt, Sie können ihn überzeugen, dass niemand etwas über die undichte Stelle erfahren wird. Aber er wird über andere Organisationen natürlich wesentlich weniger wissen als über seine eigene.

Je nachdem, was seine exakte Aufgabe in der Organisation ist, kann der Syndikatssoldat sich auch als wertvolle Quelle ille-



galer oder geschmuggelter Waren erweisen, seien es Schwarzmarktwaffen, gestohlene Cyberdecks oder BTL-Chips. Oder er ist gleichzeitig Gangboss, vor allem wenn er Beziehungen zu den Triaden oder den Seoulpa-Ringen hat. Alle Syndikate bedienen sich in bestimmtem Ausmaß der Gangs, meistens als Straßenmuskeln oder im Rahmen eines Schmugglerringes.

Spielwerte

K	S	St	I	W	C	E	M	R
5	4	4	4	3	3	6	-	4

Initiative: 4 + 1W6

Kampfpool: 5

Karmapool/Professionalitätsstufe: 3/3

Aktionsfertigkeiten: Auto 3, Einschüchterung 4, Gebräuche 3 (Syndikat 4, Straße 5), Pistolen 5, Schrotflinten 5, Verhandlung 3, Verhör 3, Waffenloser Kampf 3, plus beliebige weitere Kampffertigkeiten auf Stufe 3

Wissensfertigkeiten: Gerüchteküche 4, Lokalpolitik 2, Ortskenntnis 4 (Spielleiter legt Revier des Syndikats fest), Schmuggelrouten 2, Unterweltfinanzen 3, Unterweltpolitik 3

Ausrüstung: Gefütterter Mantel (4/2), Schwere Pistole

WAFFENSCHIEBER

Nützlich für: Waffen und Muni, Panzerung, Granaten und Sprengstoff, Sicherheitsfahrzeuge

Treffpunkte: Hinterzimmer in Bars oder Nachtclubs in der Innenstadt, dunkle Gassen oder verfallene Gebäude, Waffenausstellungen

Ähnliche Connections: Unterweltagent, Gangboss, Schmuggler, militärische oder ex-militärische Connection

Waffen und Panzerungen sind die Welt des Waffenschiebers, und da Sie wahrscheinlich keine SIN, dafür aber ein Vorstrafenregister haben, sollten Sie es besser bei ihm versuchen als im Weapons-World™-Supermarkt. Von der leicht zu versteckenden Hold-Out über Maschinenpistolen bis hin zu Raketen- und Granatenwerfern kann der Waffenschieber ihnen praktisch jede Wumme besorgen, ohne dass sie sich mit einem Wust von gesetzlichen Bestimmungen abgeben müssen. Er kann Ihnen auch die Armani-Panzerjacke liefern, auf die Sie schon lange ein Auge geworfen haben, oder die Ballistikshilde, die von LoneStar's SWAT-Teams zur Aufruhrebekämpfung eingesetzt werden, oder ein paar Blöcke Plastiksprengstoff für den Anschlag, für den Mr. Johnson Sie angeheuert hat. Waffenschieber mit militärischen Beziehungen können sogar militärische Ausrüstung, Waffen und Fahrzeuge beschaffen.

Waffenschieber können ihrerseits wertvolle Beziehungen haben: Hehler und Schmuggler, die ihnen gestohlene Waffen verkaufen, Infanteristen, die gelegentlich eine Packung Munition oder Sprengstoff aus dem Versorgungsdepot mitgehen lassen, Gangster, die im illegalen Waffenhandel tätig sind, und normale Kunden aller Art. Jeder in den Schatten kommt früher oder später zum Waffenschieber, da früher oder später jeder seine Ware benötigt. Wenn Sie ihm hin und wieder einen kleinen Gefallen erweisen, gibt er Ihnen vielleicht einen kleinen Rabatt auf die nächste Packung APDS-Munition, oder er findet für Sie das FN-HAR-Sturmgewehr, das Sie so gerne kaufen würden. Vielleicht stellt er Sie auch seinen Freunden vor, was Ihnen ein ganzes Netzwerk neuer Connections eröffnet.

Spielwerte

K	S	St	I	W	C	E	M	R
3	3	4	7	4	4	5,2	-	5

Initiative: 5 + 1W6

Kampfpool: 7

Karmapool/Professionalitätsstufe: 3/3

Aktionsfertigkeiten: Computer 3, Elektronik 3, Maschinenpistolen 5, Pistolen 5, Verhandlung 6, Waffenloser Kampf 4, plus 6 Bauen-/Reparieren-Fertigkeiten (Stufen 3 bis 6)

Wissensfertigkeiten: Waffenbeschaffung 6, plus 5 weitere (Stufe 4)

Ausrüstung: Panzerkleidung (3/0), Schwere Pistole (freie Wahl) mit APDS-Munition, mehrere gut bewaffnete Bodyguards

Cyberware: Datenbuchse, Displayverbindung, Headware-Memory (150 Mp)

ZIVILFAHNDER

Nützlich für: Informationen, Tipps, Polizeiakten, Beschaffung von Daten über Inhaftierte (sowie Manipulation derselben)

Treffpunkte: Jede Straßenecke, örtliche Polizeidienststelle, Kneipe um die Ecke oder Donutshop

Ähnliche Connections: Detektiv, Richter, städtischer Beamter, Informant, Shadowrunner, Streifenpolizist

Genau wie der Konzernmann ist der Zivilfahnder der Mann in der Organisation, der sich am besten mit dem Rest der Welt auskennt. Er ist fast immer derjenige, der die Nachforschungen zum jüngsten Mordfall unternimmt, der die Falle für die Festnahme vorbereitet usw. Wenn sich ein Verbrechen ereignet hat, das ein klein wenig schlimmer als Taschendiebstahl ist, dann kommt der Zivilfahnder zum Einsatz und hört sich in der näheren Umgebung um, ob irgendjemand was gesehen oder gehört hat. Erzählen Sie ihm, was er wissen will, und Sie haben ihn auf Ihrer Seite. Vielleicht zahlt er Ihnen sogar etwas, wenn Ihre Informationen ihm weiterhelfen können.

Der Zivilfahnder kann der beste Chummer eines Runners sein. Er weiß einiges über die internen Strukturen der höheren Lokalpolitik - vor allem, welche Hand welche andere wäscht, und was das für Sie bedeuten kann. Er hat Zugang zu polizeilichen Akten und kann dafür sorgen, dass bestimmte Teile bestimmter Akten nicht mehr aufzufinden sind. Und nicht zuletzt hat der Zivilfahnder auch Beziehungen zur gerichtlichen Seite der Gesetzesmacht. Er kann bei seinem Saukumpel, dem stellvertretenden Bezirksstaatsanwalt, ein gutes Wort einlegen oder Ihrem Fall vielleicht einen öffentlichen Verteidiger zuweisen, der tatsächlich etwas taugt.

Spielwerte

K	S	St	I	W	C	E	M	R
4	5	3	4	5	3	6	-	4

Initiative: 4 + 1W6

Kampfpool: 7

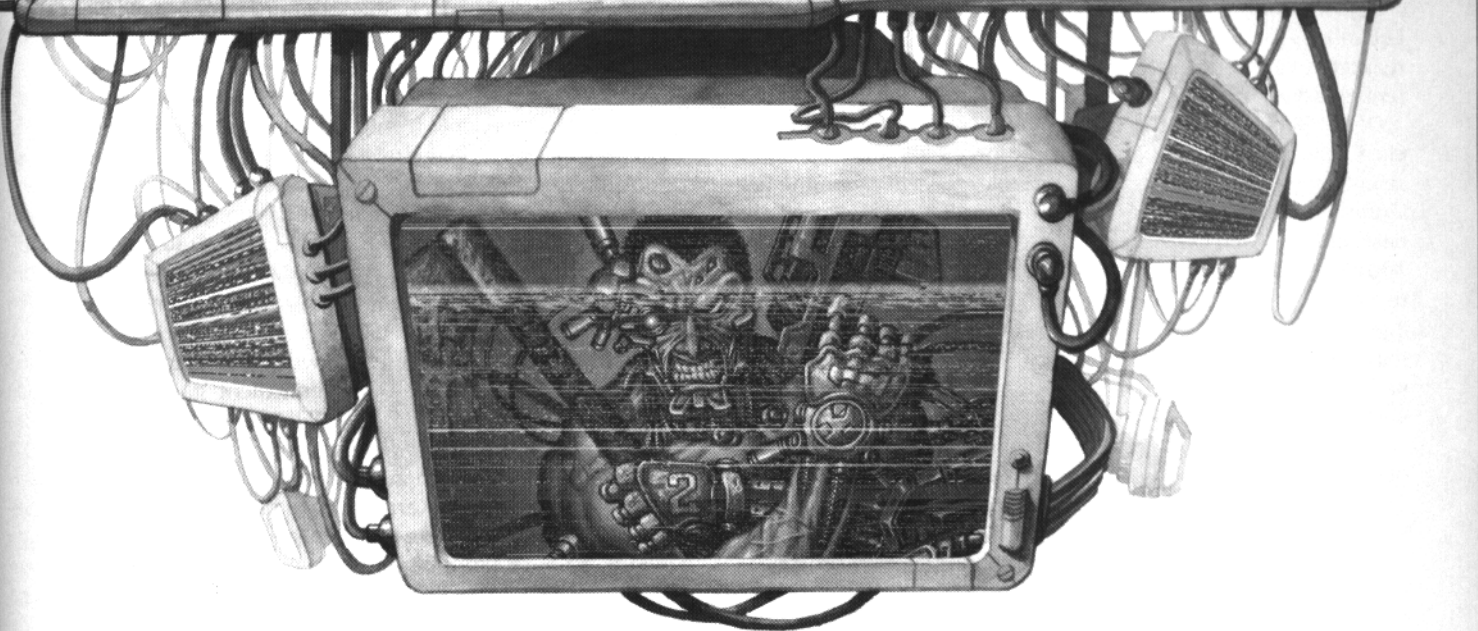
Karmapool/Professionalitätsstufe: 3/3 (4 wenn Leben auf dem Spiel stehen)

Aktionsfertigkeiten: Auto 3, Biotech 2, Gebräuche 3 (Polizei 4, Straße 7), Pistolen 5, Waffenloser Kampf 5

Wissensfertigkeiten: Polizeiprozeduren 5, Psychologie 4, Soziologie 3, plus 3 weitere auf Stufe 3

Ausrüstung: Panzerjacke (5/3), Colt Manhunter, Mikro-Transceiver, Plasstahl-Handschellen

ERWEITERTE REGELN



Das Kapitel *Erweiterte Regeln* befasst sich eingehender mit bestehenden Regeln. Diese Regeln ergänzen und modifizieren die Verwendung von Karma, enthalten Vorschläge, wie Wunder und Mysterien in die Magie einbezogen werden können, bieten Richtlinien zur Erschaffung angemessener Gegner für Spielercharaktere, enthalten viele Möglichkeiten, wie ein Charakter in den Ruhestand gehen kann, und bieten verschiedene Regelerweiterungen, die sich mit bestimmten Bereichen des gegenwärtigen Regelsystems befassen.

KARMA

Das *Shadowrun*-Spielkonzept der Karma-Belohnung repräsentiert die angesammelte Erfahrung und die Handlungen eines Charakters. Indem er Zeit und Energie in bestimmte Aspekte seiner Persönlichkeitsentwicklung oder in gute Taten investiert, kann ein Charakter Karmapunkte verdienen – eine Art kosmische Bonuspunkte. Diese Karmapunkte wiederum können die Fähigkeiten und Möglichkeiten des Charakters steigern. (Genauere Informationen finden Sie in *SR3.01D*, S. 242.)

GLEICHGEWICHT VON KARMA UND NUYEN

Die meisten erfahrenen *Shadowrun*-Spielleiter kennen das Problem, die Anzahl der Karmapunkte und der Nuyen, die ein Charakter bei einer Kampagne verdient, auszubalancieren.

Dieses Problem entsteht dadurch, dass unterschiedliche Spielercharaktere auch unterschiedliche Bedürfnisse haben. Auf der einen Seite brauchen Charaktere, die sich auf Technologie spezialisiert haben, ständig Nuyen, um ihre Cyberdecks und Implantate zu verbessern und sich die neuesten Techspielereien zu kaufen. Auf der anderen Seite erfordert der Einsatz von Magie in der Regel große Mengen an Karma, und bei Charakteren, die oft Magie verwenden, entsteht meist ein 'Karmavakuum', da sie nie genug Karmapunkte haben, um all das zu erledigen, was sie gern tun würden. Einige wenige Charaktere liegen genau in der Mitte zwischen diesen beiden Extremen und brauchen sowohl Geld als auch Karma, um ihre Rolle im Team ausbauen zu können. Daher muss der Spielleiter sorgfältig abwägen, wie viel Nuyen und wie viel Karma er verteilt, damit alle Charaktere genug für ihre Bedürfnisse bekommen, aber nicht soviel, dass sie die Kampagne aus dem Gleichgewicht bringen.

Der Spielleiter kann den Charakteren leicht überschüssiges Geld abnehmen, aber das Karma unter Kontrolle zu halten, kann schwierig werden. Die Optionen, *Karma gegen Cash* und *Cash gegen Karma* einzutauschen, können sich dabei als hilfreich erweisen.



Karma gegen Cash

Mit dieser Eintauschregel kann der Spielleiter den Charakteren eine Möglichkeit anbieten, Gutes Karma gegen Nuyen oder andere Ressourcen einzutauschen.

Solche Eintausche repräsentieren finanzielle Glücksfälle im Leben eines Charakters – ein Bekannter, der alte Schulden zurückzahlt, ein schneller Nebenverdienst, ein Gewinn im Pferderennen oder Lotto usw.

Der Spielleiter sollte den Gegenwert in Nuyen/Ressourcen, die ein Charakter für Karmapunkte bekommt, anhand des durchschnittlichen Reichtums der Charaktere in seiner Kampagne festlegen. Zum Beispiel könnte ein Charakter in einer finanziell eher bescheidenen Kampagne für jeden eingetauschten Karmapunkt 100 Nuyen bekommen. In einer aufwendigeren Kampagne könnte jeder Karmapunkt dagegen 1.000 Nuyen wert sein. Bei zufälligen, seltenen finanziellen Glücksfällen kann der Spielleiter auch durch einen Würfelwurf festlegen, wie viel ein Charakter für seine Karmapunkte bekommt. Dazu könnte er zum Beispiel 2W6 werfen und das Ergebnis mit 10 multiplizieren.

Auf jeden Fall sind Karmapunkte, die gegen Nuyen oder andere Ressourcen eingetauscht werden, permanent verloren, genauso als hätte der Charakter sie für eine Verbesserung seiner Fertigkeiten aufgewendet.

Der Spielleiter sollte auch Grenzen festlegen, wie oft Charaktere Karma gegen Nuyen eintauschen können und wie viele Karmapunkte sie auf einmal eintauschen können. Da die Auswirkungen von Glück und Schicksal unvorhersagbar und mysteriös sind, sollten Sie jedoch keine Skrupel haben, diese Grenzen je nach Bedarf Ihrer Kampagne zu ändern oder für jeden Eintausch neue Grenzen zu setzen.

Cash gegen Karma

Bei dieser Option kann ein Charakter Nuyen gegen Karmapunkte eintauschen. Karma, das auf diese Weise gekauft wurde, zählt nur als Gutes Karma und wird bei der Berechnung, wann wieder ein Punkt in den Karmapool wandert, *nicht* berücksichtigt.

Dieser Eintausch simuliert, dass ein Charakter zum Beispiel Geld an eine Kirche oder einen Wohltätigkeitsverein spendet, es zu Ehren von 'Lady Luck' verspielt (optimal für einen Koyotenschamanen), es für einen 'magischen Lebensstil' ausgibt, der es ihm ermöglicht, tägliche Anbetungen und Rituale zu vollziehen, die sein Karma steigern, usw.

Jeder Spielleiter sollte die 'Nuyenkosten' von Karmapunkten für seine Kampagne festlegen. Geringe Nuyenkosten erleichtern es den Charakteren, Karmapunkte zu kaufen, und ermutigen sie so möglicherweise, sich stärker auf Magie zu konzentrieren. Hohe Nuyenkosten haben den gegenteiligen Effekt.

Auch wenn die Versuchung groß sein mag, sollten die Spieler es doch möglichst vermeiden, ihre Charaktere durch den Kauf einiger zusätzlicher Karmapunkte in den finanziellen Ruin zu stürzen. Karma zahlt keine Rechnungen!

KARMA UND DIE UNMORALISCHE KAMPAGNE

Wir Menschen neigen dazu, zu glauben, dass der Kosmos konstruktive und produktive Aktionen stärker belohnt als habgierige oder destruktive. Wie die Karmaregeln und die vorgeschlagenen Karmabelohnungen in jedem Abenteuer deutlich zeigen, reflektieren die *Shadowrun*-Regeln diesen Glauben, indem Charaktere, die gute Taten begehen, belohnt werden, und diejenigen, die nicht das Richtige tun, bestraft werden. Geschichte und Dichtkunst weisen unzählige Beispiele von Menschen auf, die außerhalb des Gesetzes leben und heldenhaft agieren, aber die gleichen Quellen beweisen auch immer wieder, dass Schlech-

tigkeit eine Menge Spaß machen kann. Reiche und mächtige Leute kümmern sich nicht darum, ob der Kosmos sie belohnt: Sie haben genug Geld und Macht, um ihr eigenes Glück zu schaffen.

Definitionsgemäß leben *Shadowrunner* außerhalb des Gesetzes. Das bedeutet zwar nicht automatisch, dass sie böse sind, aber es heißt auch nicht automatisch, daß sie immer wie Robin Hood handeln. Für jede Gruppe von *Shadowrunnern*, die versucht, die Welt ein klein wenig zum Besseren zu verändern, gibt es ein Team, das für Nuyen alles machen würde. Keine der beiden Auffassungen ist notwendigerweise die richtige Wahl, denn die richtige Wahl im *Rollenspiel* ist diejenige, mit der man am meisten Spaß hat. Auch wenn die *Shadowrun*-Regeln die heroische Variante bevorzugen, scheint das *Shadowrun*-Universum doch wie geschaffen zu sein für begabte Opportunisten, seien es Spielercharaktere oder NSC.

In solchen *Shadowrun*-Spielen, wo die Spielercharaktere (und die meisten NSC) amoralisch, wenn nicht gar ausgesprochen unmoralisch sind, kann der Spielleiter eine Variante der Cash-gegen-Karma-Option verwenden, um den Charakteren den Erwerb von Karmapunkten zu gestatten. Dieses Arrangement erlaubt den Charakteren, Karmapunkte für die Charakterverbesserung zu bekommen, ohne dafür entgegen ihrer Natur und ihren Neigungen gute Taten begehen zu müssen. Bei diesem System vergibt der Spielleiter keine der üblichen Karmapunkte während der Kampagne; die Charaktere müssen sich alle Karmapunkte kaufen. Der Spielleiter legt fest, wie viel Karma ein Charakter auf einmal kaufen kann.

Der Spieler muss zunächst erklären, dass er Karmapunkte für seinen Charakter kaufen will, anschließend bestimmt der Spielleiter die Kosten dafür nach folgender Formel: $3W6 \times 100 =$ Nuyenkosten für 1 Karmapunkt. Wenn die tatsächlichen Nuyenkosten der Karmapunkte nicht vorhersagbar sind, können die Spieler nicht ohne Weiteres berechnen, wie viel Karma sich ihr Charakter leisten kann, was auch besser zum prinzipiell zufälligen System der Karmabelohnung unter den Standardregeln passt.

Karma, das auf diese Weise gekauft wurde, wird wie normal 'verliehenes' Karma gehandhabt. Jeder zwanzigste Punkt (jeder zehnte Punkt bei Menschen) wird dem Karmapool zugeführt, anstatt zum Guten Karma addiert zu werden.

GUNST UND SCHULD

Gunst und Schuld bieten eine weitere optionale Verwendungsmöglichkeit von Karma. Eine Gunst repräsentiert einen Gefallen, den ein NSC einem Charakter schuldet. Eine Schuld ist ein Gefallen, den ein Charakter einem NSC schuldet. Für eine Gunst kann ein Charakter Karmapunkte ausgeben, während er durch eine Schuld Karmapunkte verdienen kann. Gunst und Schuld können von Charakteren mit Connections ausgehandelt werden, mit Freunden, Nachbarn, Familienangehörigen, Geschäftspartnern und anderen NSC, die der Charakter regelmäßig trifft; selbst mit Fremden, die im richtigen Moment am richtigen Ort sind, können Gunst oder Schuld ausgehandelt werden.

Für einen Punkt Gutes Karma kann ein Charakter eine Gunst von einem NSC kaufen. Hinsichtlich der Gunst agiert der NSC wie eine Stufe-1-Connection und hat bei Proben auf soziale Fertigkeiten eine Freundliche Einstellung gegen den Charakter (*SR3.01D*, S. 92). Der Spielleiter kann den Charakteren gestatten, am Ende eines Abenteuers ihre Karmabelohnung in die eine oder andere Gunst umzuwandeln. Dadurch können die Charaktere sich eine Art 'Gunstvorrat' zulegen, auf den sie erforderlichenfalls zurückgreifen können.





Wenn ein NSC (niemals ein anderer Spielercharakter) eine Schuld einfordert, muss der Spielercharakter den verlangten Dienst oder die Handlung ausführen. Sobald die Angelegenheit erledigt ist, erhält der Charakter mindestens einen Karmapunkt. Der Spielleiter kann auch mehr als einen Karmapunkt vergeben, wenn die erledigte Aufgabe besonders schwierig oder gefährlich war.

Einem Charakter kann nur mit Zustimmung des betreffenden Spielers eine Schuld auferlegt werden, aber der Spielleiter kann NSC um Gunst und Schuld verhandeln lassen („Gut, ich mache es, dafür schuldest du mir was!“). Wenn ein NSC eine Schuld einfordert, kann er dafür statt mit Karma auch mit einer Gunst bezahlen.

KARMAPOOLS

Der Karmapool eines Charakters reflektiert sein angesammeltes 'Glück'. Allgemein geben Karmapools erfahreneren Charakteren einen Vorteil gegenüber weniger erfahrenen mit ähnlichen Fähigkeiten, getreu der Maxime „Alter und Erfahrung werden immer über Jugend und Stärke triumphieren“.

Die folgenden Regeln erlauben dem Spielleiter, die Verwendung von Karmapools in ihren Kampagnen zu erweitern und sie besser zu kontrollieren. Der Spielleiter und alle Spieler seiner Runde sollten sich jedoch vor Spielbeginn auf die Verwendung veränderter Karmapoolregeln einigen.

Ausgeglichene Karmapools

In *SR3.01D* hängt die Rate, nach der neues Karma in den Karmapool fließt, davon ab, ob der Charakter ein Mensch ist oder einer anderen metamenschlichen Rasse angehört. Bei menschlichen Charakteren wird jeder zehnte Karmapunkt zum Karmapool addiert, während bei den anderen Rassen nur jeder zwanzigste Karmapunkt in den Pool fließt. Diese Unterscheidung beruht nicht etwa darauf, dass die Rassen unterschiedlich viel Glück haben oder Menschen „von den Göttern bevorzugt“ werden. Vielmehr soll sie die Anpassungsfähigkeit und Vielseitigkeit reflektieren, die es den Menschen ermöglicht hat, bis ins Einundzwanzigste Jahrhundert zu überleben. Die metamenschlichen Rassen „existieren“ erst seit etwa fünfzig Jahren. Die Menschen, und nicht die Metamenschen, haben die Welt gestaltet (zum Guten wie zum Schlechten), die diesem Spiel zugrunde liegt, und sind deshalb wesentlich besser in der Lage, sich darin zurechtzufinden. Die schnellere Karmapoolsteigerung kann, wenn Sie so wollen, als menschlicher „Rassenbonus“ angesehen werden.

Der Spielleiter kann jedoch auch die folgende optionale Regel für Karmabelohnung verwenden: Für alle Charaktere werden verliehene Karmapunkte dem Guten Karma hinzugefügt, außer jedem zwanzigsten Punkt, der in den Karmapool fließt. Mit anderen Worten: Menschen steigern ihren Karmapool genauso, wie die anderen Metatypen auch.

Abgestufte Steigerung von Karmapools

Gelegentlich werden Spielercharaktere riesige Karmapools anhäufen, mit denen sie ohne großen Aufwand den gefährlichsten Situationen entkommen können. Wenn der Spielleiter die Karmapools begrenzt, werden die Charaktere gezwungen, sich in Gefahrensituationen weniger auf sie zu verlassen.

Der Spielleiter kann auch ein abgestuftes System für die Steigerung des Karmapools verwenden. So kann ein Charakter beispielsweise die ersten 5 Punkte des Karmapools nach den Standardregeln bekommen. Für die Karmapoolpunkte 6 bis 10 erhält der Charakter nach jeweils 30 Punkten Gutem Karma (je-

weils 20 bei Menschen) einen Punkt für den Karmapool. Wenn der Karmapool auf 10 gestiegen ist, gibt es erst nach jeweils 40 Punkten Gutem Karma (30 für Menschen) einen Punkt für den Karmapool. Dieses abgestufte System macht es sehr schwierig, extrem große Karmapools anzusammeln, und gleicht den Unterschied zwischen erfahrenen und weniger erfahrenen Charakteren etwas aus.

Permanenter Karmaverlust

Der Spielleiter hat schließlich noch die Möglichkeit, die Karmapools der Charaktere dadurch zu reduzieren, dass er mehr Anwendungen des Pools einführt, bei denen Karmapunkte *permanent* verloren gehen.

Unter den Standardregeln verliert ein Charakter Punkte seines Karmapools, wenn er sich dafür Erfolge kauft (siehe *SR3.01D*, S. 246). Diese Punkte werden nicht mit dem Karmapool aufgefrischt – der Charakter muss sich neue Karmapunkte verdienen, um sie zu ersetzen. Entsprechend kann der Spielleiter einfach festlegen, dass andere spezielle Karmaanwendungen in einem permanenten Verlust von Karmapunkten resultieren. Allerdings sollten sich Spieler und Spielleiter vor Spielbeginn über solche Maßnahmen einig sein.

TEAM-KARMA

Diese optionale Regel ist für Kampagnen gedacht, in denen eine bestimmte Gruppe von Charakteren über einen längeren Zeitraum zusammenarbeitet. In Spielrunden, in denen die Mitspieler häufig mit neuen Charakteren ins Abenteuer ziehen, macht Team-Karma nicht viel Sinn.

Bei dieser Regel haben Shadowrunner-Teams ebenso einen Karmapool wie einzelne Charaktere. Mitglieder des Teams können Punkte aus ihrem persönlichen Karmapool in den Team-Karmapool übertragen. Durch diese Übertragung sind die Karmapunkte jedoch für den persönlichen Pool des Charakters verloren. Jedes Mitglied des Teams kann anschließend die Punkte des Team-Karmapools genauso wie eigene Karmapoolpunkte verwenden. Der Team-Karmapool wird auf die gleiche Weise aufgefrischt wie der persönliche Karmapool. Alle Punkte aus dem Team-Karmapool, die zum Kauf von Erfolgen verwendet (oder anderweitig verheizt) werden, gehen permanent verloren, genauso wie beim persönlichen Karmapool.

Wenn die Spielrunde sich für diese optionale Regel entscheidet, sollte beim ersten Zusammentreffen des Teams jedes Mitglied mindestens einen Punkt Karma aus seinem Pool zum Team-Karmapool beitragen. Zusätzliche Punkte können dem Team-Karmapool zwischen Begegnungen oder Abenteuern hinzugefügt werden. Die Charaktere können ihre beigetragenen Karmapunkte nicht wieder aus dem Teampool abziehen, es sei denn, eines der Teammitglieder beschließt, das Team zu verlassen, oder wird von den anderen Mitgliedern dazu gedrängt. In diesem Fall wird die Hälfte der aktuellen Karmapunkte permanent aus dem Team-Karmapool gestrichen. Der ausscheidende Charakter nimmt diese Punkte jedoch nicht mit, und wenn er irgendwann doch wieder dem Team beitreten will, so muss er neue persönliche Karmapunkte zum Teampool beisteuern.

Wenn ein neues Mitglied einem Team beitrifft, muss es einen Karmapunkt zum Team-Karmapool beitragen. Wenn ein Teammitglied stirbt, gehen keine Karmapunkte verloren, und ein Ersatz für diesen Charakter wird wie ein neues Teammitglied behandelt.

Team-Karma ist eine ideale Regel für Teams, die ältere und neuere Charaktere kombinieren. Die älteren Charaktere mit mehr Karma können mehr zum Teampool beisteuern, wodurch sie die

Überlebenschancen der neuen Charaktere erhöhen und gleichzeitig dafür sorgen, dass ihre eigenen Karmapools nicht übermäßig groß werden. Der Spielleiter sollte eine Obergrenze für persönliche Karmapools vorschlagen (etwa 5 oder 10 Punkte), oberhalb derer jeder neuverdiente Punkt für den Karmapool automatisch in den Team-Karmapool fließt.

Der Spielleiter sollte unbedingt die Verwendung dieses Karmas kontrollieren: Das Team-Karma dient nicht einfach dazu, den Spielern mehr Würfel zu geben.

Ein Charakter kann mehr als einem Shadowrunner-Team angehören, doch jedes Team, zu dem er gehört, erhöht die Kosten seines Karmabeitrages. Der tatsächliche Wert eines Beitrages zum Team-Karma ist gleich der Anzahl der übertragenen Punkte minus der Anzahl der zusätzlichen Teams, zu denen der Charakter gehört. Wenn ein Charakter also zum Beispiel drei Teams angehört und 2 Karmapunkte zum Team-Karmapool eines der Teams beisteuern will, so kostet ihn das 4 Karmapoolpunkte (2 Punkte für das Team-Karma plus jeweils 1 Punkt für die zusätzlichen Teams).

Charaktere sollten das Team-Karma nur dann einsetzen dürfen, wenn sie mit dem Team zusammen unterwegs sind oder im Auftrag oder Interesse des Teams handeln. Wenn ein Charakter auf einem Solo-Run unterwegs ist, der nichts mit dem Team zu tun hat, so sollte er auch keinen Zugriff auf das Team-Karma haben. Des weiteren darf ein Charakter nur dann das Team-Karma verwenden, wenn die Mehrheit der Teammitglieder damit einverstanden ist. Es müssen nicht alle Teammitglieder in der Begegnung anwesend sein, in der der Team-Karmapool eingesetzt werden soll, aber alle in der Spielsitzung anwesenden Mitspieler müssen über die Verwendung abstimmen. Bei Stimmengleichheit entscheidet der Spielleiter.

Ausscheidende Teammitglieder

Weil der Team-Karmapool einer Shadowrun-Gruppe auf die Hälfte reduziert wird, wenn ein Charakter die Gruppe verlässt, kann es vorkommen, dass die anderen Teammitglieder Druck auf ihren Kollegen ausüben, das Team *nicht* zu verlassen, oder ein Spieler zögert, seinem Charakter den geplanten Ruhestand zu gönnen, um den Rest des Teams die drohenden Nachteile zu ersparen.

Um diesen Druck zu verringern und den Ruhestand zu einem erstrebenswerteren Ziel für einen Charakter zu machen, kann der Spielleiter auf diese Team-Karma-Einbuße verzichten, wenn ein Charakter das Team im Guten verlässt. Teilen Sie statt dessen den Team-Karmapool durch die Anzahl der Teammitglieder (aufgerundet), um den Anteil jedes Teammitglieds zu bestimmen.

Wenn ein Charakter das Team verlässt, reduzieren Sie einfach den Team-Karmapool um seinen Anteil. Der ausscheidende Charakter nimmt diese Karmapunkte jedoch nicht mit – sie sind einfach weg.

Wenn ein Charakter ein Team jedoch im Streit verlässt, kommen die normalen Nachteile einer solchen Aktion zum Tragen.

NSC-Team-Karma

Wenn der Spielleiter den Spielercharakteren die Verwendung eines Team-Karmapools gestattet, sollte er auch bei NSC-Teams diese Regel anwenden. Jede NSC-Gruppe, die über längere Zeit zusammenarbeitet, wie zum Beispiel die Renraku Red Samurai, die Go-Gang der Ancients oder ein feindliches Runnerteam, sollte einen Team-Karmapool haben, auf den sie zurückgreifen kann. Die Größe dieses Team-Karmapools sollte entsprechend den Regeln für den Teampool der Spielercharaktere bestimmt werden, aber auch danach, welche Bedrohung die feindliche Gruppe darstellt. Siehe *Top-Runner* für Vorschläge zur Umsetzung der Regel.

TOP-RUNNER

Gegnerische Nichtspielercharaktere zu entwerfen, die stark genug sind, um eine wirkliche Bedrohung für die Spielercharaktere darzustellen, gleichzeitig aber besiegbare sind – das ist einer der Schlüssel zu guten, spannenden *Shadowrun*-Spielen. Es ist jedoch unmöglich, einen Wertesatz für solche NSC-Gegner zu entwerfen, der in jedem *Shadowrun*-Spiel die gleiche Effektivität hat, einfach weil die Spielercharaktere in jeder individuellen Kampagne einzigartige Stärken und Schwächen haben. Dieser Abschnitt bietet eine Methode an, mit der der Spielleiter die Top-Runner erschaffen kann, denen sich ein Shadowrunner-Team im Laufe des Business gegenüber sieht. Dieses System erlaubt dem Spielleiter zudem, die Kräfte solcher bekannten Runner wie Fastjack, Hatchetman, Argent, Talon und anderer hochkarätiger Runner an das Niveau seiner Gruppe anzupassen.

Das System bildet einen Rahmen zur Einordnung der NSC-Gegner in fünf Typen und Stufen: unterlegen, gleichwertig, überlegen, übermenschlich und unbesiegbare. In der Beschreibung jedes Typs sind Vorschläge für das Wertenniveau eines entsprechenden NSC enthalten, die auf den Werten der Spielercharaktere basieren. Mit anderen Worten: Der Spielleiter schneidet die NSC-Top-Runner auf die relative Stärke der Spielercharaktere zu.

Die Beschreibung der Gegnertypen enthält auch Vorschläge zu deren Karmapool. Wenn Sie den Karmapool eines Gegners während einer Kampagne gelegentlich erhöhen oder senken, lassen Sie die Spielercharaktere darüber im Ungewissen, wie stark ihr Gegner wirklich ist. Jeder NSC-Gegner sollte zudem eine Professionalitätsstufe haben (siehe *SR3.01D*, S. 248), um zu bestimmen, wie er in einem Kampf reagiert. Zum Beispiel wird der unterlegene/geschulte Gegner (Professionalitätsstufe 3) niedrigere Fertigungsstufen und geringere Fähigkeiten besitzen als die meisten Spielercharaktere, aber er wird einiges einstecken, bevor er sich aus einem Kampf zurückzieht. Andererseits mag ein überlegener/durchschnittlicher Gegner (Professionalität 1) hohe Fertigkeiten aufweisen, sich aber lieber aus einem Kampf heraushalten.

Die folgenden Klassifikationen können dem Spielleiter auch bei der Erschaffung von Feinden (siehe S. 68) von Nutzen sein.

UNTERLEGEN

Ein NSC, der als den Spielercharakteren unterlegen eingestuft ist, kann trotzdem ein Top-Runner sein. Macht und Einfluss lassen sich auf vielerlei Weise messen, nicht nur in Stärke, Intelligenz, Nuyen, Ausrüstung, Connections und all den anderen Kategorien, die Runner gemeinhin für so wichtig erachten. Zum Beispiel muss ein Gegner nur eine einzige Information besitzen, die für die Spielercharaktere unangenehm werden kann, wenn sie an die falschen Leute gerät, und schon ist dieser NSC eine Bedrohung, auch wenn diese Information sein einziger Vorteil ist.

Unterlegene NSC besitzen Fertigkeiten und Attribute, die um 1 bis 2 Stufen unter denen des durchschnittlichen Spielercharakters in einer Kampagne liegen.

Unter Idealbedingungen wiegt ein einzelner Spielercharakter 2 bis 3 unterlegene NSC auf. Unterlegene NSC können durchaus kompetent sein, sie spielen nur einfach nicht in derselben Liga wie die Spielercharaktere.

Unterlegene NSC haben Karmapools von 1 oder 2 weniger als der durchschnittliche Karmapool der Spielercharaktere.

GLEICHWERTIG

Ein NSC, der als den Spielercharakteren gleichwertig eingestuft ist, hat Fertigungs- und Attributsstufen, die in etwa denen der Spielercharaktere entsprechen.

Diese NSC haben ähnliche Fähigkeiten wie die Spielercharaktere und können Gegner oder Rivalen sein. Je nach dem allgemeinen Niveau der Fertigkeiten und der Kompetenz eines Teams kann es viele gleichwertige Gegner haben oder nur wenige.

Der Spielleiter sollte einen gleichwertigen Gegner mit einem Karmapool ausstatten, der dem Durchschnitt der Karmapools der Spielercharaktere entspricht.

ÜBERLEGEN

Überlegene NSC besitzen Fertigkeiten und Attribute, die um 1 bis 2 Stufen über den durchschnittlichen Fertigkeiten und Attributen der Spielercharaktere liegen. Sie haben einen Vorsprung an Erfahrung, Talent oder einfach Glück, der sie besser als ihre SC-Gegner macht. Daher kann es ein einzelner überlegener Gegner in der Regel mit zwei Spielercharakteren aufnehmen.

Überlegene Charaktere haben Karmapools, die um 1 oder 2 Punkte größer sind, als der durchschnittliche Karmapool der Spielercharaktere.

Da überlegene NSC wesentlich mächtiger sind als gleichwertige oder unterlegene NSC, sollten sie in einer Kampagne nur selten auftauchen.

ÜBERMENSCHLICH

Übermenschliche NSC besitzen Fertigkeiten und Attribute, die um 3 oder mehr Stufen über denen der Spielercharaktere liegen. Diese NSC sind die Besten auf ihrem Spezialgebiet, was immer das sein mag. Sie sind die absoluten Topleute, die Legenden der Straße, man redet von ihnen mit Respekt und Ehrfurcht.

Diese NSC eignen sich hervorragend, um übermütige Spielercharaktere an ihre eigene Sterblichkeit und ihre Grenzen zu erinnern, und geben gute Gegner für ein Team *sehr* fähiger Charaktere ab.

In der Regel nimmt ein übermenschlicher NSC es mit einem ganzen Team Shadowrunner auf.

Übermenschliche Charaktere haben Karmapools, die um 3 oder 4 Punkte größer sind, als der durchschnittliche Karmapool der Spielercharaktere.

UNBESIEGBAR

Die Kräfte eines unbesiegbaren NSC lassen sich auf keiner Skala mehr erfassen. Unter diesen Gegnern finden sich Große Dra-



chen, mächtige Geister, gottähnliche KIs und andere Wesen, die so mächtig sind, daß sie keine Spielwerte brauchen. Der Spielleiter muss nur die Kräfte festlegen, die für die Kampagne wichtig sind, und kann sich ansonsten mit einer Beschreibung ihrer Charakteristik zufrieden geben.

Da unbesiegbare NSC so mächtig sind, fungieren sie mehr als dramaturgische Elemente denn als Standard-NSC. Die Spielercharaktere mögen vielleicht in der Lage sein, den einen oder anderen Plan eines unbesiegbaren NSC zu durchkreuzen, aber kein Sterblicher hat auch nur die Spur einer Chance, eine direkte Konfrontation mit einem unbesiegbaren Gegner zu überleben.

Verwenden Sie unbesiegbare NSC äußerst sparsam. Sie brauchen überhaupt keine Karmapools – würfeln Sie einfach so lange, bis Sie genügend Erfolge haben. Deshalb nennt man sie ja auch *unbesiegbare*.

STATE OF THE ART

Die State-of-the-art-Regeln (SOTA) sind ein Spielmechanismus, mit dem der unaufhaltsame technologische Fortschritt simuliert werden soll, die Kosten, ständig mit dem neuesten Stand der Technik mitzuhalten, und die entstehenden Nachteile, wenn man nicht hinter den letzten Innovationen herrennt. Die SOTA-Regeln helfen dem Spielleiter dabei, den ständigen Fluss technologischer Verbesserungen, die ein essentieller Bestandteil von *Shadowrun* sind, zu verdeutlichen, bieten aber auch eine bequeme Möglich-

keit, die Unmengen an Nuyen und Karma, die Spielercharaktere angehäuft haben, zu reduzieren und übermäßige Fertigkeiten- und Ausrüstungsstufen von Charakteren zu senken.

Prinzipiell gelten die SOTA-Regeln natürlich auch für NSC, aber der Spielleiter muss wirklich nicht bis in jede Einzelheit die Wechselwirkungen zwischen NSC und SOTA nachvollziehen. Es reicht, sich daran zu erinnern, dass auch die Gegner der Spielercharaktere sich gelegentlich mächtig anstrengen müssen, um auf dem neusten Stand zu sein; achten Sie darauf, dass nicht alle NSC mit den neuesten Innovationen und aktuellsten Entwicklungen herumlaufen.

Im Quellenbuch *Matrix* werden SOTA-Regeln für Decker vorgestellt. Die folgenden SOTA-Regeln gelten für andere Bereiche des *Shadowrun*-Universums.



UND SO FUNKTIONIERT ES

Zunächst einmal muss der Spielleiter bestimmen, wie schnell der SOTA in seinem Spiel fortschreitet. Der Spielleiter kann den SOTA in einer Kampagne nach jedem Abenteuer, einmal pro Spieljahr oder in jedem beliebigen Intervall dazwischen fortschreiten lassen.

Wenn der Spielleiter entscheidet, dass der SOTA mal wieder einen Sprung gemacht hat, würfelt er als erstes aus, in welchem Bereich die Entwicklung vorangeschritten ist; siehe *Spezialgebiet der SOTA-Entwicklung*. Anschließend sieht er im entsprechenden Abschnitt unter *SOTA-Fortschritt* nach, um die speziellen Auswirkungen in Erfahrung zu bringen.

Da diese SOTA-Regeln zunächst einmal ziemlich abstrakt sind, sollte der Spielleiter die Ergebnisse nach Belieben anpassen und die Veränderungen rollenspielerisch umsetzen. Die SOTA-Regeln sollen das Rollenspiel bereichern und nicht zu einem bürokratischen Alptraum reduzieren.

Kostenreduzierung durch Lebensstil

Um die größeren Möglichkeiten zu reflektieren, die erfolgreiche Charaktere genießen, werden für jeden Charakter, der einen Lebensstil im *Luxus* oder in der *Oberschicht* unterhält, die SOTA-Kosten reduziert. Ein Charakter, der im *Luxus* lebt, kann die endgültigen Kosten einer SOTA-Anpassung um 25% senken. Für einen Charakter mit einem *Oberschicht-Lebensstil* verringern sich die SOTA-Kosten um 10%.

Cyberware-Kosten

Alpha- und Standard-Cyberware unterliegen den SOTA-Regeln, wie sie im folgenden beschrieben werden. Beta- und Delta-Cyberware ist State-of-the-art – momentan noch. Ein Charakter, der No-Name- oder Second-Hand-Cyberware benutzt, muss die SOTA-Kosten um 20 Prozent erhöhen.

SPEZIALGEBIET DER SOTA-ENTWICKLUNG

Um zu bestimmen, auf welchem Spezialgebiet sich der SOTA-Schritt ereignet, wirft der Spielleiter 2W6 und konsultiert die SOTA-Tabelle. Im Abschnitt *SOTA-Fortschritt* sind für jedes Spezialgebiet die Auswirkungen des SOTA-Schrittes beschrieben, der SOTA-Faktor und die Einbußen, die ein Charakter erleidet, wenn er den SOTA-Faktor nicht bezahlt.

Der Spielleiter, der ja auch die Häufigkeit von SOTA-Fortschritten festlegt, sollte ohne schlechtes Gewissen die Tabelle verändern, Würfelwürfe manipulieren oder die Auswirkungen von SOTA-Fortschritten ändern, je nachdem, wie es am besten zu seiner Kampagne passt.

SOTA-FORTSCHRITT

Biotechnologie

SOTA-Fortschritte auf diesem Gebiet repräsentieren Innovationen in Biotechnologie und medizinischen Behandlungsmethoden von Krankheiten und Verletzungen, die mit der ständig zunehmenden Verbreitung von neuen Drogen, Cyberware und Bio-

tech auf der Straße zusammenhängen. Daher wird ein Charakter, der nicht auf dem neuesten Stand der biotechnologischen Entwicklung ist, es zunehmend schwierig finden, Verletzungen effektiv zu behandeln und Fehlfunktionen korrekt zu diagnostizieren.

Der SOTA-Faktor für biotechnologischen Fortschritt entspricht dem Doppelten der Fertigungsstufe Biotech des Charakters oder dem Doppelten der Stufe seiner höchsten Biotech-Spezialisierung – je nachdem, welcher Wert höher ist. Jeder Punkt des SOTA-Faktors kostet 500 ¥. (Das bedeutet, wenn Ihr Medkit nicht mehr up-to-date ist, ist es billiger, ein neues zu kaufen.) Ein Charakter kann Gutes Karma aufwenden, um diese Kosten zu redu-

zieren; jeder Punkt Gutes Karma senkt den SOTA-Faktor um einen Punkt. (Biotechnologische SOTA-Fortschritte haben keine Auswirkungen auf DocWagon-Verträge. Gehen Sie davon aus, dass das DocWagon-Personal automatisch mit dem SOTA Schritt hält.)

Wenn der Charakter den SOTA-Faktor nicht bezahlt, senken Sie seine Biotechfertigkeitenstufe um 1 Punkt, auch die Stufen aller Konzentrationen und Spezialisierungen. Auch die Stufen von Biotech-Expertensystemen, Medkits usw., die dieser Charakter besitzt, sinken um 1 Punkt.

Fahrzeug/Riggertechnologie

Neue Autos und neue Verdrahtungen sind soeben in den Verkaufsräumen aufgetaucht (und natürlich auf den Straßen). Der Spielleiter

entscheidet, welcher Teil dieses Gebietes weiterentwickelt wurde, die Fahrzeuge oder die Riggerausrüstung.

Der SOTA-Faktor für Fortschritte im Fahrzeugbereich beträgt das Doppelte der bisherigen Stufe des weiterentwickelten Gerätes oder Fahrzeugs. Jeder Punkt des SOTA-Faktors kostet 1.000 Nuyen. Ein Charakter kann Gutes Karma aufwenden, um die Kosten zu senken; jeder Punkt Gutes Karma senkt den SOTA-Faktor um einen Punkt.

Der Spielleiter kann auch die Tabelle *Subsystemkategorie* auf S. 78 im Buch *Rigger 3.01D* konsultieren, wenn er bestimmen möchte, welches Subsystem eines Fahrzeugs 'weiterentwickelt' wurde.

Wenn ein Charakter den SOTA-Faktor für ein betroffenes Fahrzeug nicht bezahlt, sinkt eines der folgenden Fahrzeugattribute um 1 Stufe: Handling, Rumpf, Panzerung oder Pilot, oder, wenn Sie die Tabelle *Subsystemkategorie* verwenden, das Attribut, das am ehesten zu diesem Subsystem gehört.

Der Spielleiter kann bestimmen, dass der SOTA-Fortschritt auf dem Gebiet der Fahrzeug/Riggertechnologie den Unterbereich der Fahrzeug-Steuereinrichtungen (FSE) betrifft. Der SOTA-Faktor für solche Entwicklungsschritte beträgt das 10fache des bisherigen Reaktionsbonus durch die Cyberware (also zum Beispiel 10 Punkte für eine FSE Stufe 1, 20 Punkte für Stufe-2-Geräte usw.). Jeder SOTA-Punkt kostet 1.000 ¥. Ein Charakter kann diese Kosten durch Gutes Karma reduzieren. Jeder Punkt Gutes Karma senkt den SOTA-Faktor um 500 ¥.

Versäumt es ein Charakter, diese SOTA-Kosten zu bezahlen, verliert er einen Punkt von dem Reaktionsbonus, den die Riggerkontrolle liefert.

SOTA

2W6	Gebiet der SOTA-Entwicklung
2	Biotechnologie
3	Fahrzeug/Riggertechnologie
4	Matrix*
5	Personenrüstung
6-8	NERPS
9	Reaktionsverstärkung
10	ECM und ECCM
11	Elektronik
12	Magietheorie

*Wenn der Spielleiter es vorzieht, SOTA-Fortschritte der Matrix getrennt von den anderen SOTA-Entwicklungen zu berechnen, kann er diesen Eintrag durch einen zweiten *Fahrzeug/Riggertechnologie*-Eintrag ersetzen.



Matrix

Die SOTA-Regeln zu Weiterentwicklungen von Cyberdecks, Programmen und sonstiger Matrixtechnologie finden Sie im Abschnitt *Optionale Regel: State-of-the-Art* auf Seite 28 im Quellenbuch *Matrix*.

Personenrüstung

Vor Kurzem wurde wieder einmal eine neue kostengünstige Herstellungsmethode für panzerbrechende Munition entwickelt.

Der SOTA-Faktor dieser Entwicklung ist gleich der Stufe an ballistischer Panzerung jedes Stückes Personenpanzerung, die ein Charakter besitzt. (Allgemein ist es günstiger, neue Panzerungen zu kaufen, statt die alte zu verstärken, vor allem bei schwerer Kampfrüstung.)

Jeder Charakter, der den SOTA-Faktor nicht bezahlt, verliert 1 Stufe an ballistischer Panzerung bei jedem Stück Personenrüstung, das er besitzt.

NERPS

Ein NERPS-Fortschritt repräsentiert eine neue populäre kulturelle Entwicklung – vielleicht eine neue Single Ihrer Lieblings-Troll-Trash-Band *The Horns of Plenty* oder die neuen rollenden Bürgersteige im Pike Place Gartenbaumarkt. Diese Entwicklungen haben keine Auswirkungen auf das Rollenspiel.

Reaktionsverstärkung

Ein SOTA-Fortschritt auf dem Gebiet der Reaktionsverstärkung repräsentiert Neu- oder Weiterentwicklungen von Reflexboostern und ähnlicher reaktionsverstärkender Cyberware.

Der SOTA-Faktor entspricht dabei dem 10fachen des bisherigen Reaktionsbonus durch die Cyberware (also 20 Punkte für Reflexbooster(1), 40 Punkte für Reflexbooster(2) usw.). Jeder Punkt des SOTA-Faktors kostet 1.000 ¥. Ein Charakter kann den SOTA-Faktor mit Gutem Karma senken, wobei 1 Punkt Gutes Karma 500 ¥ einspart.

Verdoppeln Sie die SOTA-Kosten für Verstärkte Reflexe; diese Systeme können zwar frisiert, aber niemals auf den neuesten Stand gebracht werden.

Für einen Charakter, der den SOTA-Faktor nicht bezahlt, sinkt der Reaktionsbonus der Cyberware um 1 Punkt. (Für Regeln zu FSEs und Fernsteuerdecks siehe *Fahrzeuge/Riggertechnologie*.)

ECM/ECCM

Der Spielleiter kann Weiterentwicklungen der ECM (Electronic Countermeasures) und der ECCM (Electronic Counter-Countermeasures) getrennt behandeln oder davon ausgehen, dass eine ECM-Verbesserung automatisch von einer entsprechenden ECCM-Entwicklung gefolgt wird.

Der SOTA-Faktor einer ECM-Weiterentwicklung beträgt das 10fache der momentanen Stufe eines betroffenen Gerätes. Jeder Punkt des SOTA-Faktors kostet 1 Prozent der ursprünglichen Kosten des Gerätes. Zum Beispiel würde ein Magschloss-Knacker mit Stufe 6 einen SOTA-Faktor von 60 haben; die Kosten, ihn up-to-date zu halten, betragen also 60 Prozent seines Einkaufspreises von 60.000 Nuyen, also 36.000 Nuyen.

Zahlt ein Charakter die SOTA-Kosten nicht, sinkt die Stufe jedes betroffenen Magschloss-Knackers oder elektronischen Überwachungsgerätes um 1 Punkt (Datenwanzen, Codeknacker, Wirbelbrecher, Signalorters usw.). Die ECM-Stufe jedes betroffenen Fahrzeuges oder Ausrüstungsgegenstandes sinkt gleichfalls um 1 Punkt.

Der SOTA-Faktor einer ECCM-Weiterentwicklung beträgt das 10fache der momentanen Stufe des betroffenen Gerätes. Jeder Punkt des SOTA-Faktors kostet 1 Prozent der ursprünglichen Kosten des Gerätes.

Zahlt ein Charakter die SOTA-Kosten nicht, sinkt die Stufe jedes betroffenen Magschlosses oder elektronischen Überwachungsschutzes um 1 Punkt (Wanzenscanner, Datencodierungssysteme usw.). Die ECCM-Stufe jedes betroffenen Fahrzeuges oder Ausrüstungsgegenstandes sinkt gleichfalls um 1 Punkt.

Elektronik

SOTA-Fortschritte im Bereich der Elektronik betreffen Durchbrüche in der Schaltkreis-Entwicklung oder andere elektronische Innovationen.

Der SOTA-Faktor entspricht dabei dem Doppelten der Fertigungsstufe Elektronik eines Charakters oder dem Doppelten einer Elektronik-Spezialisierung – je nachdem, welcher Wert höher ist. Jeder Punkt des SOTA-Faktors kostet 500 ¥. Der SOTA-Faktor kann durch Gutes Karma gesenkt werden; jeder Punkt Gutes Karma reduziert den SOTA-Faktor um 1 Punkt.

Ein Charakter, der die SOTA-Kosten nicht zahlt, verliert eine Stufe seiner Elektronikfertigkeit.

Magietheorie/-praxis

SOTA-Fortschritte im Bereich der Magietheorie repräsentieren neue magische Forschungsergebnisse, die diesen Wissenschaftszweig grundlegend beeinflussen.

Der SOTA-Faktor solcher Entwicklungen entspricht dem Doppelten der Fertigungsstufe Magietheorie eines Charakters oder dem Doppelten einer seiner Magietheorie-Spezialisierungen – je nachdem, welcher Wert der höchste ist. Jeder Punkt des SOTA-Faktors kostet 500 ¥. Ein Charakter kann Gutes Karma aufwenden, um diese Kosten zu reduzieren; jeder Punkt Gutes Karma senkt den SOTA-Faktor um einen Punkt.

Reduzieren Sie die Fertigungsstufe Magietheorie eines Charakters, der die SOTA-Kosten nicht bezahlt hat, um einen Punkt.

Der SOTA-Faktor für eine hermetische Bibliothek ist gleich ihrer doppelten Stufe. Für Bibliotheken auf Disketten kostet jeder Punkt des SOTA-Faktors 100 ¥, für Bibliotheken auf Chips 120 ¥, und für ausgedruckte Bibliotheken als Hardcopies 200 ¥.

Reduzieren Sie die Stufe einer hermetischen Bibliothek eines Charakters, der die SOTA-Kosten nicht bezahlt hat, um eine Stufe.

HINTER DEM SOTA ZURÜCKFALLEN

Ein Charakter, der es versäumt, die aktuellen SOTA-Kosten zu zahlen, erleidet die beschriebenen Einbußen. Der Charakter kann die Einbußen jederzeit vor dem nächsten SOTA-Schritt eliminieren, indem er die SOTA-Kosten zahlt.

Wenn ein Charakter bei zwei aufeinander folgenden SOTA-Schritten die SOTA-Kosten nicht zahlt, fällt er hinter dem SOTA zurück und kann die Einbußen nicht mehr so leicht eliminieren. Zusätzlich zu den geforderten Kosten muss der Charakter auch einen Auffrischkurs in dem Spezialgebiet belegen, um die verlorenen Fertigungsstufen wieder zu gewinnen. Dieser Auffrischkurs unterliegt den Standardregeln für Fertigkeitsteigerung und allen optionalen Regeln, die der Spielleiter aus dem Kapitel *Fertigkeiten und Ausbildung* (S. 48) anwenden will.

SOTA IM ROLLENSPIEL

Das SOTA-System bietet neue rollenspielerische Möglichkeiten: Zunächst einmal gibt es eine Reihe von Möglichkeiten, wie der

Spielleiter die Charaktere über einen neuen SOTA-Schritt informieren kann – Informationen im Shadowland, eine zufällige Begegnung mit einer Connection, die die neuesten Gerüchte kennt, ein aufschlussreicher Kampf mit einer Messerklaue, die über den neusten State-of-the-art-Reflexbooster verfügt usw.

Als nächstes kann der Spielleiter verlangen, dass die Charaktere mehr erledigen müssen, als nur einen Haufen Nuyen auszugeben, um mit dem SOTA mitzuhalten. Ein neues Stück Hardware ausfindig machen, jemanden suchen, der einem die neuesten Fertigkeitsentwicklungen beibringen kann, eine Kopie der abgefahrenen aktuellen Software klauen – das sind nur einige Beispiele von Aufgaben, die Charaktere vielleicht zu erledigen haben, um dranzubleiben. Möglicherweise sind die SOTA-Kosten nur ein Teil der Ressourcen, die ein Charakter aufwenden muss – neben Zeit, Informationen, Hilfsmitteln, Ausrüstung usw. –, um mit dem SOTA mitzuhalten.

TECHNOLOGISCHE SACKGASSE

Die Option der technologischen Sackgasse bietet besonders kaltherzigen Spielleitern eine Möglichkeit, Spielercharaktere mit zusätzlichen SOTA-Nachteilen zu strafen.

Unter dieser Option kann der Spielleiter einen Charakter dazu zwingen, sich bei einem SOTA-Schritt zwischen zwei oder mehr Update-Versionen zu entscheiden. (Diese konkurrierenden Update-Versionen repräsentieren Konkurrenzprodukte rivalisierender Konzerne.) Jedes Mal, wenn es im betreffenden Forschungsbereich zu einem SOTA-Fortschritt kommt, kann eine der Produktlinien zusammenbrechen. Ein Charakter, der sich auf das nun veraltete Produkt verlassen hat, muss die doppelten SOTA-Kosten bezahlen – und das bedeutet einen Auffrischkurs und wirklich viel Geld!

RUHESTAND

Die meisten Runner gehen erst dann in den Ruhestand, wenn sie tot sind. Die wenigen Glücklichen jedoch, die in Rente gehen, bevor es sie erwischt, haben mit ziemlicher Wahrscheinlichkeit Connections, Fähigkeiten und Ressourcen, die sie zu wertvollen Randfiguren der Shadowrunner-Gemeinschaft machen.

Ein Charakter kann aus verschiedenen Gründen in den Ruhestand gehen. Vielleicht hat der Spieler einfach keine Lust mehr auf diesen Charakter; vielleicht ist der Spielleiter der Meinung, dass der Charakter zu stark geworden ist oder in der gegenwärtigen Kampagne nicht von Nutzen sein kann; vielleicht waren sich Spielleiter und Spieler ursprünglich einig, dass der Charakter am Ende einer bestimmten Handlungsabfolge sterben sollte, aber als der Moment der Wahrheit naht, bringen sie es beide nicht übers Herz, den Charakter vollständig auszulöschen. In diesem Falle kann sich der Spieler damit einverstanden erklären, die Handlungsvollmacht über den Charakter dem Spielleiter zu übertragen, und von nun an kann der Charakter ein völlig neues Leben als Freund oder Feind des Shadowrunner-Teams führen.

Je nachdem, unter welchen Umständen ein Charakter sein Team verlässt, kann er später eine wertvolle Hilfe für das Team darstellen. Als Schieber oder Mr. Johnson kann er als primärer Jobbeschaffer des Teams dienen, oder er ist einfach eine beständige, kostengünstige Quelle von Informationen und Connections. Ein Charakter, der keine zweite Karriere beginnt und lieber von seinen Ersparnissen lebt, kann vielleicht überredet werden, an einem 'letzten großen Coup' teilzunehmen oder dem Team aus einer großen Klemme zu helfen, vor allem dann, wenn sich das Team vor dem Ausscheiden des Charakters besonders mächtige Feinde gemacht hat („Erinnerst du dich an diese Kommverbin-

dung, die wir '55 angezapft haben? Unglücklicherweise hat sich herausgestellt, dass es sich dabei um Lofwyr's privates LTG handelte. Er bittet uns zu einem Treffen, um uns die Konsequenzen unseres Handelns darzulegen ...").

Andererseits könnte ein ausgeschiedener Charakter auch den Feinden des Teams aktiv helfen und versuchen, seine ehemaligen Kollegen zur Strecke zu bringen. Ein Ex-Runner könnte der Agent eines Teamfeindes gewesen sein, oder irgendein Missverständnis hat ihn gegen seine Ex-Chummer aufgebracht, so dass er nun reif für eine Rekrutierung durch den Feind ist. In bester Tradition des Spionage-Genres (und von *Shadowrun*, was das angeht) kann der Spielleiter ein kompliziertes Netz von Täuschung, Betrug, Rache, Verrat, Gegenverrat und Gegen-Gegenverrat spinnen, das den ehemaligen Spielercharakter auf undurchschaubare und moralisch komplizierte Weise in die laufende Kampagne einbindet.

Charaktere im Ruhestand können in einer Kampagne auf verschiedene Weise aktiv bleiben. Manche ziehen sich nur von der Front zurück und operieren hinter den Kulissen in relativer Sicherheit. Andere verlassen die Schatten ganz und setzen ihre Erfahrungen in der zivilen oder Konzernwelt ein. In den folgenden Abschnitten finden Sie einige Vorschläge, welche Rolle ein Ex-Runner in einer Kampagne spielen kann.

Welche Rolle auch immer ein Ex-Runner spielt, er zählt auf jeden Fall als Stufe-3-Connection seiner ehemaligen Gefährten. Zudem gelten seine Connections als FFs aller Teammitglieder (siehe *Freunde eines Freundes*, S. 62).

EINE ZWEITE KARRIERE

Ex-Shadowrunner verfügen über ein breites Spektrum an Fertigkeiten, die es ihnen ermöglichen, auf vielerlei Weise ihre Soybrötchen zu verdienen. Einige der weniger traditionellen Möglichkeiten für eine zweite Karriere umfassen: Urban-Brawl-Spieler oder Combat-Biker, Matrixberater, DocWagon-Angestellter, Magieforscher, Straßendoc, militärischer Berater, Taliskrämer, Konzern-Lohnsklave und SimSinn-Star (immer wieder gerne gewählt).

Ein Ex-Runner kann sich auch für eine zweite Karriere entscheiden, die etwas mehr mit seiner ehemaligen Arbeit als Shadowrunner zu tun hat.

„Hallo, ich bin Mr. Johnson.“

Verständlicherweise sind ehemalige Shadowrunner überaus geeignet für eine zweite Karriere als 'Mr. Johnson'. Ein Ex-Runner weiß genau, wie ein Run in Szene gesetzt wird, was ihm wertvolle Einsichten in die potentiellen Risiken und Profitchancen eines Runs gibt. Ex-Runner kennen zudem zumindest einen Teil der Shadowrunner, die vor Ort aktiv sind, und können so die richtigen Leute für einen Job aussuchen. Und was vielleicht das Wichtigste ist: Die meisten Shadowrunner werden einem Ex-Runner eher vertrauen als einem Mr. Johnson, der sein ganzes Leben hinter einem Schreibtisch verbracht hat.

Aus den gleichen Gründen eignen sich Ex-Runner auch gut als 'Agenten' von Shadowrunner-Teams, die für das Team die lukrativsten Jobs suchen und dafür einen gewissen Prozentsatz des Profits als Provision erhalten. Wenn ein Ex-Runner keine 6 Connections hat, kann der Spielleiter zusammen mit dem bisher kontrollierenden Spieler weitere Connections aussuchen, um auf insgesamt 6 zu kommen.

„Ich habe genau das, was ihr sucht!“

Jeder Charakter, der mit einer gewissen finanziellen Rückendeckung in den Ruhestand geht, kann sich als Schieber etablieren.



Ein ehemaliger Shadowrunner hat die Connections, die man braucht, um an schwer aufzutreibende Ausrüstung zu kommen oder um die ultraheißen Paydata oder Schmuckstückchen zu verhökern, die Runner bei ihrer Arbeit einzusammeln pflegen. Außerdem hatten Ex-Runner oft genug mit Schiebern zu tun und kennen diesen Aspekt des Business gut genug.

Nebenbei arrangieren Schieber gelegentlich unabhängige Shadowruns oder fungieren als Mittelsleute zwischen Konzernen und Shadowrunnern. Solche Aktivitäten sind vor allem für Schieber typisch, die mit Informationen handeln.

Jeder Ex-Runner, der als Schieber arbeiten will, sollte sich gegebenenfalls zusätzliche Connections suchen, um auf insgesamt 6 zu kommen. Schieber neigen dazu, sich zu spezialisieren, daher sollte die Wahl der Connections diese Spezialisierung widerspiegeln.

„Ich weiß, wie dieser Abschaum arbeitet.“

Manchmal braucht man eine Ratte, um andere Ratten zu fangen. Konzerne wissen das und stellen häufig Ex-Shadowrunner als Sicherheitsspezialisten, Ausbilder, Gardisten, Konzerndecker usw. ein. Einige Ex-Runner gründen gar ihre eigenen Sicherheitsberatungsfirmen und verkaufen ihre Dienste an die Konzerne, gegen die sie früher gearbeitet haben.

„Hey, ich bin sauber!“

Ein Ex-Runner, der mit ein bisschen Cash in den Ruhestand geht, kann ein 'legales' Geschäft aufziehen. (Manche Runner eröffnen sogar einen Laden, bevor sie in den Ruhestand gehen, aber das birgt große Risiken, falls ihre Tarnung auffliegt.) Jeder legale Geschäftsmann muss eine SIN haben (und sei sie gefälscht), sowie die üblichen Genehmigungen und Registrierungen. Besonders populäre Geschäftszweige unter Ex-Shadowrunnern sind Waffenläden (ehemalige Straßensamurai oder Söldner), Taliskramläden (ehemalige Magier oder Schamanen), Elektronik-/Computerläden (Ex-Decker) oder Kfz-Werkstätten (Ex-Rigger).

Ein Geschäft zu eröffnen erfordert eine Anfangsinvestition. Der Unternehmer muss die Grundausstattung und alle benötigten Geräte und Einrichtungsgegenstände kaufen oder leasen. Für die meisten Geschäftszweige können die Preise für Einrichtung und Werkzeug aus den Ausrüstungstabellen in *SR3.01D* entnommen werden. Bedenken Sie dabei, dass ein Charakter, der legale Einkäufe macht, sich keine Gedanken um irgendeinen Straßennindex machen muss.

Die erforderlichen Papiere und Genehmigungen können irgendetwas zwischen 100 und 1.000 Nuyen kosten, das hängt von der Art des Geschäfts ab – zum Beispiel wird eine Registrierung für eine Sicherheitsagentur deutlich mehr kosten als für einen Taliskramladen oder einen Kurierdienst. Diese Kosten legt der Spielleiter fest.

Bedenken Sie auch, dass der Besitzer eines 'legalen' Geschäftes sich nicht auf legale Geschäftsmethoden beschränken muss. Heiße Ware und alternative Finanzquellen (Kreditwucher, Banküberfälle usw.) sind nur zwei der vielen Möglichkeiten, wie ein aufstrebender Geschäftsmann zu schnellem Erfolg (oder ebenso schnellem Ruin) kommen kann.

INTEGRATION NEUER TEAMMITGLIEDER

Nur wenige Spielrunden werden bereit sein, eine neue Kampagne zu beginnen, nur um einen neuen Spieler oder Charakter aufzunehmen.

Immer, wenn ein neuer Spieler einsteigt oder ein neuer Spielercharakter in das Team aufgenommen werden muss, entweder weil ein Charakter gestorben oder in den Ruhestand gegang-

gen ist (oder dem Team eine dringend benötigte Fertigkeit fehlt), muss die Spielrunde jedoch einen Weg finden, den neuen Charakter in das bestehende Shadowrunner-Team zu integrieren.

Die Connections eines Teams sind wahrscheinlich die einfachste Möglichkeit, einen neuen Charakter jederzeit und an jedem Ort mit einem Team bekannt zu machen.

Nach der Vorstellung eines neuen Charakters durch eine Connection (oder statt dessen) kann das Team einen 'Probe-Run' durchführen, um das zukünftige Teammitglied zu testen. Der Spielleiter kann diesen Run leicht mit interessanten und amüsanten Überraschungen anreichern, denn sowohl Neumitglied als auch Team sind noch unvertraut mit Fertigkeiten, Attributen, Arbeitsmethoden, Persönlichkeiten usw. des jeweils anderen.

Ein Team und ein neuer Charakter können auch durch eine zufällige Begegnung aufeinander treffen. Der Spielleiter kann so ziemlich jedes Element verwenden, das in der bisherigen Kampagne eine Rolle spielt – Gaben und Handicaps, Ausbildung, biographischer Hintergrund, Feinde usw. –, um einen neuen Charakter in ein bestehendes Shadowrunner-Team einzubringen.

ZUSÄTZLICHE SICHERHEITSSYSTEME

Das folgende Material soll dem Spielleiter helfen, Sicherheitssysteme zu konstruieren. Diese Systeme ergänzen die Sicherheitssysteme, die auf S. 232–237 in *SR3.01D* beschrieben werden.

Lichtschranken

Laserlicht oder konventionelles Licht hoher Intensität, das auf einen Detektor gestrahlt wird, kann im Prinzip genauso eingesetzt werden wie ein Stolperdraht. Spiegel oder Reflektoren können den Strahl so reflektieren, dass er eine größere Fläche durchdringt, bevor er auf den Detektor fällt, wodurch ein größerer Bereich abgedeckt und ein kompliziertes Strahlennetz gewoben werden kann, das schwierig zu umgehen ist. Wird der Strahl unterbrochen, so wird ein Alarm ausgelöst.

Manche Lichtschrankenemitter sind deutlich sichtbar angebracht und sollen der Abschreckung dienen, andere dagegen sind verborgen. Einen absichtlich auffällig angebrachten Emitter zu entdecken, erfordert eine erfolgreiche Wahrnehmung(2)-Probe mit den üblichen Sichtbarkeitsmodifikatoren (*SR3.01D*, S. 232). Beachten Sie jedoch, dass hierbei Rauch die Sichtbarkeit des Strahles verbessert und nicht verringert. Wenn das Lichtsystem versteckt ist, gilt ein zusätzlicher Modifikator von +4. Der uralte Trick, ein



Aerosol in den Bereich der Lichtschranke zu sprühen, um die Strahlen sichtbar zu machen, funktioniert immer noch, doch nach Ermessen des Spielleiters kann ein hochrangiges Sicherheitssystem über zusätzliche hochwertige Luftkontrollsysteme verfügen, die das Aerosol wahrnehmen.

Um die Lichtschranke zu umgehen, kann ein Spielercharakter eine Schnelligkeitsprobe gegen einen vom Spielleiter festgelegten Mindestwurf (mindestens 4) werfen, wobei der Mindestwurf davon abhängt, wie dicht die Schranke ist. Manche Lichtschranken lassen sich auf diese Weise jedoch nicht ohne weiteres umgehen. Es ist prinzipiell möglich, einen Strahlenweg durch Spiegel umzuleiten, doch dazu ist ein genaues Wissen über das verwendete System, eine ruhige Hand und ein bisschen Glück erforderlich. Ein Spielercharakter, der diese Taktik unter den bestmöglichen Umständen versucht (vollständige Informationen über technische Daten und Strahlenführung des Systems sowie haufenweise Zeit), muss eine Schnelligkeit(8)-Probe schaffen. Der Mindestwurf für diese Probe steigt auf 12, wenn der Charakter nur ein Foto des Systems hat, und auf 16, wenn er weder ein Foto noch einen schematischen Plan hat. Der Grundzeitraum für Planung und Ausrüstungsbeschaffung zur Umleitung einer Lichtschranke beträgt eine Woche.

Die üblichste Methode zur Überlistung einer Lichtschranke besteht darin, einen zusätzlichen Emitter der passenden Bauart zu installieren, der bei Unterbrechung des Strahles noch genügend Lichtleistung auf den Detektor sendet, um ihn bei Laune zu halten. Jeder Zusatzemitter kostet 200 Nuyen; für jeden Detektor der Lichtschranke wird einer benötigt. Den Zusatzemitter zu installieren, erfordert eine Reaktion(6)-Probe. Misslingt die Probe, wird ein Alarm ausgelöst.

Drucknetze und Druckpolster

Drucknetze und Druckpolster sind auf Gewicht reagierende Sensoren, die im Boden (Drucknetze) bzw. unter dem Bodenbelag (Druckpolster) verlegt werden. Beide Arten sind schwer zu erkennen und leicht auszulösen. Die Empfindlichkeit dieser Druck-

EMPFINDLICHKEIT VON DRUCKSENSOREN

	Mindestwurf für Wahrnehmung	Empfindlichkeitsstufe		
		Normal	Critter	Drohnen
Drucknetz	8	7	4	3
Druckpolster	6	7	3	4



sensoren kann allerdings variieren, vor allem in Regionen, in denen patrouillierende Critter oder Drohnen eingesetzt werden. Je niedriger die Sensitivität eines Sensors ist, desto leichter kann man ihm entgehen.

Um ein Drucknetz oder -polster zu bemerken, muss der Charakter eine erfolgreiche Wahrnehmungsprobe gegen den entsprechenden Mindestwurf plus Modifikatoren schaffen. Gelingt die Probe, entdeckt der Charakter den Sensor. Misslingt sie, tritt er drauf. In dem Fall wirft der Spieler eine weitere Wahrnehmungsprobe gegen den gleichen Mindestwurf -2. Misslingt diese Probe ebenfalls, wird der Alarm ausgelöst. Ist die Probe erfolgreich, bemerkt der Charakter, dass er auf einen Drucksensor tritt, und kann versuchen, den Druck zurückzunehmen, bevor dieser die Empfindlichkeitsschwelle des Sensor übersteigt. Dazu muss dem Charakter eine erfolgreiche Reaktionsprobe gegen die Empfindlichkeitsstufe des Sensors plus der natürlichen Konstitutionsstufe des Charakters gelingen. Wenn der Charakter läuft, kommt noch ein +2 Modifikator hinzu.

Die Empfindlichkeit von Drucksensoren unter bestimmten Voraussetzungen sowie die Mindestwürfe für ihre Wahrnehmung finden Sie in der Tabelle *Empfindlichkeit von Drucksensoren*, S. 89.

Vibrationsdetektoren

Vibrationsdetektoren bestehen aus kleinen Mikrofonen, die an Türen, Fensterscheiben, Fußböden usw. angebracht werden und alle durch Bewegungen erzeugten Geräusche und Vibrationen aufnehmen und zur Analyse an einen Computer weiterleiten. Ein Runner kann seine Heimlichkeitsfertigkeit einsetzen, um durch einen Bereich zu gelangen, der von Vibrationsdetektoren bewacht wird. Dazu ist eine vergleichende Probe mit der Heimlichkeit des Charakters gegen die Stufe der Vibrations-Analyse-Software erforderlich. Ein einzelner Nettoerfolg reicht aus, um vom Detektor nicht entdeckt zu werden. Der Charakter kann sich nur einen halben Meter pro Kampfrunde fortbewegen, wenn er versucht, dem Detektor zu entgehen. Ein Charakter, der sich einen ganzen Meter pro Kampfrunde bewegen möchte, bekommt einen um +3 höheren Mindestwurf für die Vergleichende Probe. Ein Charakter, der sich schneller als 1 Meter pro Kampfrunde bewegt, löst automatisch einen Alarm aus. Da Vibrationsdetektoren schon bei solch langsamen Bewegungen sehr empfindlich reagieren, ist es sehr schwierig, sie auszutricksen.

Typische Vibrations-Analyseprogramme haben Stufen von 6 bis 10+.

Gassysteme

Da das Timing für die Effektivität eines Gassystems der entscheidende Faktor ist, sollte der Spielleiter die folgenden Regeln verwenden, um zu bestimmen, wie schnell sich das Gas ausbreitet, wie schnell die Charaktere es wahrnehmen (wenn überhaupt) und wie schnell sie Gegenmaßnahmen ergreifen können.

Ein Gassystem kann ein Volumen von 30 Kubikmetern in einer Kampfrunde (3 Sekunden) mit Gas füllen. Es gibt leider keine einfache Möglichkeit zu bestimmen, wie schnell genau sich ein Gas ausbreitet, doch die folgenden Richtlinien sollten in den meisten Fällen ausreichen. Dem Spielleiter steht es natürlich jederzeit frei, die Regeln aus dem Stegreif zu modifizieren.

Das Gas breitet sich mit einer Rate von etwa 10 Kubikmeter (etwa 2 Meter hoch, 2 Meter breit und 2,5 Meter tief) pro Sekunde aus. Das können Sie dadurch simulieren, dass Sie das Gas pro Initiativedurchgang sich 10 Meter ausbreiten lassen, bis zu maximal 3 Initiativedurchgängen pro Kampfrunde.

Das Gas beginnt am Ende des Initiativedurchganges, in dem es ausgelöst wurde, sich auszubreiten, und ist in einem Initiativedurchgang immer zuletzt an der Reihe. Ein Charakter mit verzögerten Handlungen kann eine Wahrnehmungsprobe machen, wenn das Gas ihn erreicht, wobei er eine Anzahl Würfel in Höhe seiner Intelligenz gegen einen Mindestwurf von 10 mit den üblichen Wahrnehmungsmodifikatoren wirft. Ein Charakter mit einem Gasdetektor (siehe *SR3.01D*, S. 293) kann durch dieses Gerät gewarnt werden.

Einzelheiten zu verschiedenen Gasen und ihren Auswirkungen finden Sie in *SR3.01D*, S. 250.

Beachten Sie, dass Gassysteme sehr schwer zu entdecken und noch schwerer auszukontern sind, wodurch die Charaktere in solch einer Situation nur geringe Chancen auf Entkommen haben. Der Spielleiter sollte den Spielern aber immer einen Ausweg offen lassen, denn immer nur zu verlieren, macht auf Dauer nicht wirklich Spaß.

Chemodetektoren

Chemodetektoren (*SR3.01D*, S. 291) sind „Schnuppergeräte“, die Moleküle in der Luft analysieren. Diese spezielle für das Aufspüren von Sprengstoffen oder Munition konstruierten Geräte sind seltener als Systeme mit Magnetanomaliedetektoren, aber in der Regel auch effektiver. Es gibt sie mit den Stufen 1 bis 8, Handgeräte maximal bis Stufe 3. Die normale Tarnstufe eines gebäudeintegrierten Systems ist 4.

Um festzustellen, ob ein Chemodetektor Sprengstoff oder Munition aufspürt, werfen Sie eine Anzahl Würfel in Höhe der Stufe des Detektors gegen einen Grundmindestwurf von 10. Modifizieren Sie diesen Mindestwurf entsprechend der Anzahl der mitgeführten Sprengstoffe und Munition, wie in der Tabelle *Modifikatoren für Chemodetektoren* angegeben. Diese Modifikatoren sind kumulativ.

Mau-Mau, der Straßensamurai, schleppt seine frisch geladene Ares Predator (10 Schuss), sowie einen Ersatzstreifen (10 Schuss) und 2 Handgranaten mit sich herum. In glückseliger Unbekümmertheit spaziert er durch einen Chemodetektor im Foyer des MCT-Wolkenkratzers. 20 Schuss nicht-explosiver Munition modifizieren den Mindestwurf des Detektors um -3, die beiden Granaten um -2, was einen Gesamtmodifikator von -5 macht. Der Grundmindestwurf für den Chemodetektor ist 10, der modifizierte Mindestwurf somit 5. Könnte Ärger geben für Mau-Mau.

MODIFIKATOREN FÜR CHEMODETEKTOREN

Situation	Modifikator
Pro 8 Standardgeschosse (oder Teile davon)	-1
Pro 6 Explosivgeschosse (oder Teile davon)	-1
Pro 1 Erschütterungs- oder Explosivgranate	-1
Pro 2 Rauch- oder Blitzgranaten	-1
Pro 3 Minigranaten (jeder Art)	-1
Pro 30 Gramm Standardsprengstoff	-1
Pro 100 Gramm Plastiksprengstoff	-1

DOCWAGON

DocWagon ist und bleibt die Nummer Eins unter den privaten, mobilen und bewaffneten Anbietern medizinischer Dienstleistungen in den UCAS. Wie unter *DocWagon™-Vertrag* (*SR3.01D*, S. 301) beschrieben, werden Verträge zu vier verschiedenen Klassen medizinischer Versorgung angeboten.

VERTRÄGE

Beim Abschluss eines DocWagon-Vertrages muss der Klient den Beitrag für mindestens ein Jahr im Voraus bezahlen und Gewebe- und Stimmproben bei DocWagon abliefern. Der Kunde erhält ein versiegeltes Armband mit einem Direktwahl-Handgelenkfon (Stufe 2), über das er Kontakt zu DocWagon aufnehmen kann. Wird das Band beschädigt, geht ein automatischer Alarmruf an DocWagon.

Der **Standardservice** (5.000 ¥/Jahr) garantiert die Ankunft eines Rettungsteams innerhalb von zehn Minuten, oder die medizinische Sofortversorgung erfolgt kostenfrei. Inhaber eines Standardvertrages müssen auch für weitere medizinische Kosten aufkommen, wie in der Tabelle *Kosten für DocWagon-Dienstleistungen* angegeben. In dem Fall, dass ein High-Threat-Response-Einsatz (HTR) erforderlich ist, muss der Vertragsnehmer 5.000 Nuyen plus alle weiteren von DocWagon-Mitarbeitern verursachten Kosten (inklusive Schadensersatz bei Todesfällen) extra zahlen.

Der **Goldservice** (25.000 ¥/Jahr) bietet die gleichen Dienstleistungen wie der Standardservice. Zusätzlich erhalten Goldkunden eine kostenlose Wiederbelebung pro Jahr sowie einen zehnprozentigen Preisnachlass auf akute und Langzeitbehandlungen. Außerdem sinken die Kosten für einen HTR-Einsatz auf 2.500 Nuyen.

Der **Platinservice** (50.000 ¥/Jahr) bietet den Grundservice mit einem kostenlosen HTR-Service, wobei der Kunde allerdings immer noch für getötete Mitarbeiter und unschuldige Opfer haftet. Des weiteren gibt es vier kostenlose Wiederbelebungen pro Jahr und einen 50prozentigen Nachlass auf akute und Langzeitbehandlungen.

Für den **Superplatinservice** (100.000 ¥/Jahr) macht der Konzern keine Werbung. Neben den Vorteilen des Platinservice müssen Superplatinkunden nicht für Todesfälle von DocWagon-Mitarbeitern aufkommen und sie erhalten fünf kostenlose Wiederbelebungen pro Jahr. Das Superplatin-Armbandgerät enthält zudem einen Vitalmonitor, der sofort einen akustischen Alarm

DOCWAGON REAKTIONSZEIT

Sicherheitsstufe	
AAA-AA	-2
A-B	-1
C	-
D	+1
E	+2
Z	+3
Art des Einsatzes	
SET	-
KET	+1
HTRT	-1
Bodeneinheit	-
Lufteneinheit	-2
Außerhalb der Stadtgrenzen	
Bis zu 10 Meilen	+3
Bis zu 25 Meilen	+5 (wenn überhaupt)

auslöst und DocWagon alarmiert, wenn die Lebenszeichen des Besitzers unter die „Sicherheitsparameter“ sinken. In solch einem Fall wird sofort ein HTR-Team losgeschickt.

Notrufe und Einsätze

Bei allen Notrufen an DocWagon werden die persönliche Identifikationsnummer (PIN) oder die Seriennummer des Armbandtelefons sowie das Stimmuster des Klienten überprüft. Wird der Anrufer identifiziert, kann der Kunde Standardeinsatz, Kriseneinsatz oder High Threat Response verlangen (was ihm natürlich entsprechend in Rechnung gestellt wird). Kann der Kunde den gewünschten Einsatz nicht spezifizieren, schickt DocWagon ein HTR-Team. Wenn auf ein SET oder ein KET während des Einsatzes gefeuert wird, ziehen sie sich sofort zurück und alarmieren eine HTR-Einheit.

Standardeinsatzteams (SET) beste-

hen aus vier leichtbewaffneten und gepanzerten Notärzten (siehe Connection *Notarzt*, S. 76). Sie gelangen mit einer SET-Bodenambulanz oder einem SET-Helikopter (siehe *Rigger 3.01D*) an den Einsatzort, die jeweils bis zu zwei Patienten transportieren können.

Kriseneinsatzteams (KET) werden in Einsätze geschickt, bei denen zu viele Klienten für ein einzelnes SET beteiligt sind: Massenunfälle, Erdbeben, Brände, Bombenanschläge, Bandenkriege usw. KETs bestehen aus acht SET-Mitarbeitern und verwenden eine KET-Bodenambulanz oder -Lufteneinheit (siehe *Rigger 3.01D*), die jeweils vier Patienten befördern können.

High Threat Response Teams (HTRT) bestehen aus drei Notärzten und vier schwerbewaffneten und gepanzerten „Risikoentschärfern“. HTR-Einheiten verwenden einen DocWagon Citymaster, einen WK-2 Stallion Hubschrauber oder einen Osprey II Tilt-wings (siehe *Rigger 3.01D*).

Reaktionszeit

Um die Reaktionszeit einer DocWagon-Einheit zu bestimmen, legen Sie zunächst die Art der Einheit fest, die auf den Notruf reagiert. Anschließend werfen Sie 1W6: SETs und KETs werden bei einem Ergebnis von 1-4 eine Bodeneinheit und bei 5-6 eine Lufteneinheit verwenden. HTR-Teams verwenden einen Citymaster (1-3), einen Stallion (4-5) oder einen Osprey (6).

Als nächstes werfen Sie 3W6 und modifizieren das Ergebnis entsprechend der Tabelle *DocWagon-Reaktionszeit*. Das Endergebnis ist die Anzahl der Kampfrunden bis zum Eintreffen von DocWagon. Die Sicherheitsstufe bezieht sich auf die LoneStar-Einstufung des Stadtviertels, aus dem der Notruf kommt. Eine komplette Liste der LoneStar-Einstufungen mit Erklärungen finden Sie in *New Seattle*, S. 108.

Beachten Sie, dass DocWagon nicht auf Notrufe aus extraterritorialem Konzern- oder Staatsgebiet reagieren wird, ohne vorher eine ausdrückliche Genehmigung des betreffenden Konzerns oder Staates eingeholt zu haben.

Reaktionen auf Notrufe aus Gegenden mit einer Z-Einstufung sind automatisch von der Zehn-Minuten-Garantie ausgenommen.

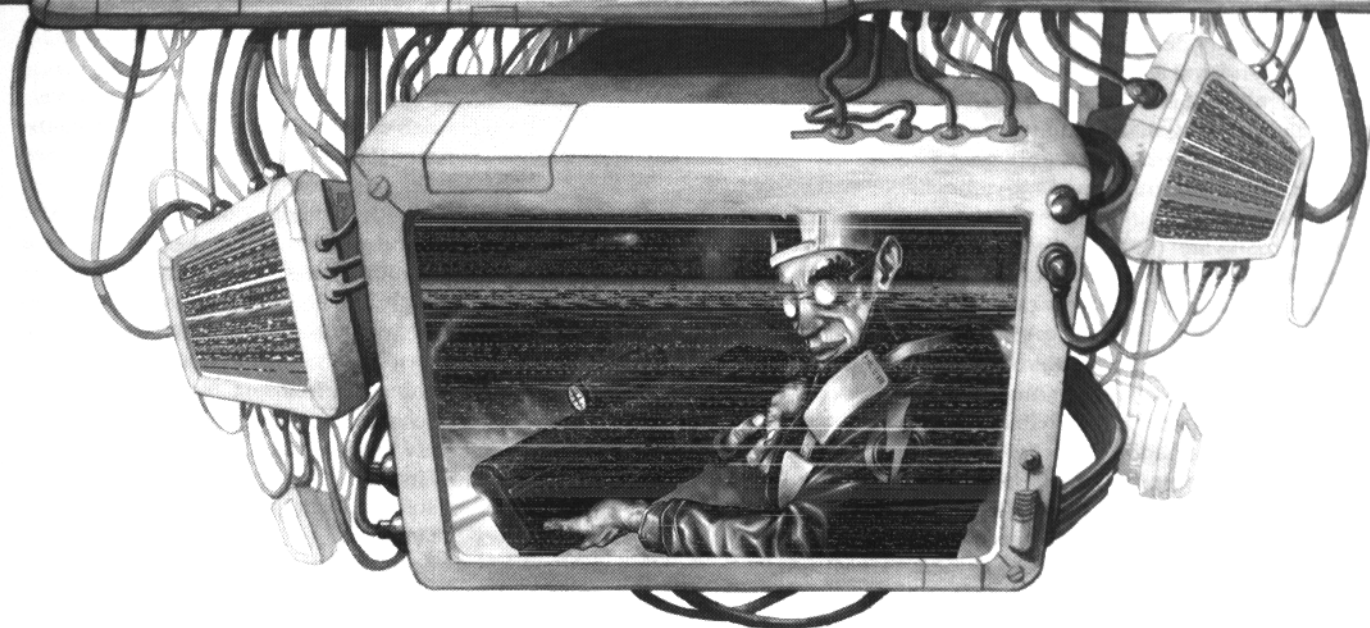
KOSTEN FÜR DOCWAGON-DIENSTLEISTUNGEN

High Threat Response*	5.000 ¥
Todesfall eines DocWagon-Beschäftigten	20.000 ¥
Vor-Ort-Wiederbelebung	8.000 ¥
Stationäre Behandlung**	
Basis	500 ¥/Tag
Intensivpflege	1.000 ¥/Tag
Langzeitbehandlung (3+ Wochen)	2.500 ¥/Woche

*Grundgebühr. Der Klient muss zudem für folgende Kosten aufkommen: Munition, beschädigte Ausrüstung und Fahrzeuge, Behandlungskosten für verletzte DocWagon-Mitarbeiter und Passanten, Wiedergutmachung für zu Tode gekommene DocWagon-Beschäftigte.

**Diese Beträge enthalten nicht die zusätzlichen Kosten für spezielle medizinische Behandlungsmethoden.

SPIELLEITUNG



Ein *Shadowrun*-Spielleiter ist Schiedsrichter, Hausherr, Schauspieler, Regisseur und Erzähler – alles zur gleichen Zeit. Daher erfordert es einiges an Erfahrung und Praxis, ein guter Spielleiter zu werden. Die Ideen und Richtlinien dieses Kapitels sollen allen Spielleitern helfen, ihre Fähigkeiten zu entwickeln. Ein Großteil des Gesagten gilt für die Spielleitung jedes Rollenspielsystems, aber einige Informationen beziehen sich speziell auf *Shadowrun*.

Spielleitung kann einer der unterhaltsamsten Aspekte beim Rollenspiel sein, und jeder sollte es wenigstens einmal versuchen – und sei es nur, um besser würdigen zu können, welche Arbeit ein Spielleiter zu leisten hat! Wenn Sie Spielleiter sind, sollten Sie Ihre Spieler ermutigen, auch einmal diese Rolle auszuprobieren. Wenn Sie Spieler sind, versuchen Sie's doch einmal – vielleicht gefällt es Ihnen ja.

DIE ROLLE DES SPIELLEITERS

Der Job eines Spielleiters ist es, ein Abenteuer oder eine Kampagne zu beaufsichtigen – mit anderen Worten, den Ball ins Rollen zu bringen und dafür zu sorgen, dass er in Bewegung bleibt. Der Spielleiter ist Mittelsmann und Führer. Er ist die letzte Autorität in Regelfragen, und er muss sich um alle „Extras“ in einem Abenteuer oder einer Kampagne kümmern. Der Spielleiter muss dafür sorgen, dass das Spiel im Rahmen und in der richtigen Bahn bleibt. Spieler verrennen sich oft in die Rollen ihrer Charaktere und vergessen, welchen Verlauf das Abenteuer letztlich nehmen soll. Der Spielleiter muss immer die Entwicklung des Abenteuers im Auge behalten und gelegentlich einen kleinen Anstoß geben, um die Geschichte am Laufen zu halten und allen den größtmöglichen Spaß zu garantieren.

Spielleiter verfügen in ihren Spielen über eine enorme Macht, aber sie sind keine Götter (auch wenn manche von ihnen das vielleicht glauben mögen!). Kein Spielleiter kann ein wirklich interessantes Spiel ohne die Mitarbeit seiner Spieler zuwege bringen. Die Aufgabe des Spielleiters ist es nicht, all seine Macht an den Spielercharakteren auszulassen und sie in Situationen zu bringen, wo sie keine Chancen auf Erfolg haben. Die Aufgabe des Spielleiters ist es, *zusammen* mit den Spielern zu einem Rollenspiel zu finden, das für alle befriedigend und unterhaltsam ist.





Das Geheimnis einer erfolgreichen Spielleitung ist letztlich sehr einfach: Sorgen Sie dafür, dass alle ihren Spaß haben. Alles andere ist zweitrangig. Die besten Spielleiter sind solche, denen ihr Job Spaß macht und die dafür sorgen, dass auch die Spieler eine gute Zeit haben. Regeln, Systeme usw. sind Hilfsmittel, die zu einem unterhaltsamen und befriedigenden Rollenspiel verhelfen sollen – sie sind kein Selbstzweck! Verstricken Sie sich nicht so tief in regeltechnische Fragen, dass Sie das Hauptziel aus den Augen verlieren: Spaß zu haben!

REGELN BRECHEN

Wenn Sie als Kind Räuber und Gendarm gespielt haben, erinnern Sie sich wahrscheinlich noch daran, wie viel Spaß es machte, in eine andere Rolle zu schlüpfen. Und bestimmt erinnern Sie sich noch an mindestens einen Streit, der ungefähr so ablief: „Hab dich erschossen!“ – „Stimmt nicht, vorbeigeschossen!“ – „Hab ich nicht!“ usw. Rollenspiele sind ausgeklügelte Versionen von Räuber und Gendarm – der Hauptunterschied besteht darin, dass es in Rollenspielsystemen Regeln gibt, die festlegen, ob der Schuss nun getroffen hat oder nicht.

Alle Rollenspielregeln sind letztlich nur Richtlinien, die einen Streit über das, was im Spiel tatsächlich geschieht, verhindern sollen. Sie helfen uns dabei, Ereignisse des Spieles genauer zu erfassen und vorstellbarer zu machen. Aber manchmal können die Regeln auch einen Streit verursachen und kreative Spieler und Spielleiter daran hindern, ihrer Hauptaufgabe nachzugehen – nämlich Spaß zu haben.

Das ist der Moment, wo der Spielleiter sich an das alte Sprichwort erinnern sollte: „Regeln sind dazu da, gebrochen zu werden.“ Sklavische Befolgung der Spielregeln ist nicht immer der beste Weg zu maximalem Spaß. Wenn eine bestimmte Regel in einer Situation nicht passt oder funktioniert, sollten Sie sich nicht scheuen, sie zu ignorieren oder zu modifizieren. Viele Spielrunden entwickeln mit der Zeit auch 'Hausregeln', Regeln, die speziell auf die Bedürfnisse und den Spielstil dieser Gruppe zugeschnitten sind.

Benutzen Sie die Regeln flexibel – sie sind dazu da, dem Spiel zu dienen, nicht umgekehrt.

ERFOLGREICHE ABENTEUER

Shadowrun ist ein Abenteuer-Rollenspiel, und die Spielercharaktere, ob sie nun Shadowrunner sind oder nicht, übernehmen die Rollen aktiver Figuren in der Sechsten Welt. Sie ziehen los und erleben die Art von Abenteuer, wie sie in einen guten Actionroman oder -film gehören. (Der entscheidende Punkt beim Rollenspiel ist, dass wir die Rollen verlassen, die wir in der Realität spielen. Es ist nicht sonderlich ergiebig, einen Bibliothekar, eine Labortechnikerin, einen Mechaniker oder einen Buchhalter in der *Shadowrun*-Welt zu spielen.)

Die folgenden Abschnitte enthalten Vorschläge für gute Abenteuer. Jeder Abschnitt – *Prämisse*, *Ziel*, *Opposition* und *Komplikationen* – konzentriert sich auf eine bestimmte Komponente eines gut durchdachten Abenteuers. Bedenken Sie aber, dass *Erfolgreiche Abenteuer* und das anschließende Kapitel *Abenteuer-Entwurf* kein schrittweises Abenteuer-Designsystem präsentieren. Spielleiter und Spieler sollten die verschiedenen Komponenten ihrer Abenteuer in der Reihenfolge kreieren und zusammenfügen, die ihnen am besten passt.

DIE PRÄMISSA

Die Prämisse ist die 'Story hinter der Story' des Abenteuers, die Ereignisse, die die Dinge ins Rollen bringen, bevor die Spielercharaktere darin verwickelt werden. Sie beschreibt das Ausmaß

des Abenteuers, setzt den Rahmen des Abenteuers und gibt Anregungen für das Thema des Abenteuers.

Das Ausmaß des Abenteuers ist die Breite der Geschichte. Ein großes Abenteuer kann beeinhaltend sein, dass die Runner sich mit einer weltumspannenden Verschwörung auseinandersetzen, während ein kleines Abenteuer sich vielleicht nur mit einem einzigen Individuum in einer kleinen Stadt befasst. Das Ausmaß des Abenteuers ist wichtig, denn es ist nun einmal etwas ganz anderes, ob man sich mit Lofwyr und Saeder-Krupp anlegt oder einem kleinen oder mittleren Kon.

Der Rahmen des Abenteuers beschreibt, wo die Hauptaktion stattfindet. Der Rahmen besteht aus einer oder mehreren *Locations* – zum Beispiel Seattle oder vielleicht mehreren Orten rund um die Welt – und einem *Milieu*. Das Milieu beschreibt die Umgebung und Umwelt eines Abenteuers. Zum Beispiel werden sich im Milieu eines Abenteuers, das sich zentral um einen neuen Cyberdeck-Prototypen dreht, vor allem Decker, Tech-Schieber, Computerdesigner, haufenweise Matrixhardware, viele Decking-Aktivitäten usw. finden. Das Milieu einer Rettungsaktion in Bug City wird Insektengeister und -schamanen, Ex-Militärpersonal, haufenweise dicke Kanonen, verbissene Schieber, haarscharfe Fluchtaktionen und andere *Action* enthalten.

Sobald der Rahmen gesetzt ist, kann ein NSC die Spielercharaktere anheuern, um sie in die Geschichte zu verwickeln, oder die persönlichen Ziele oder Connections der Charaktere sorgen dafür, dass sie sich aus eigenem Antrieb einmischen.

Der Spielleiter kann die Prämisse eines Abenteuers so detailliert oder allgemein gestalten, wie er will. Zum Beispiel kann ein Spielleiter, der eine detaillierte Prämisse kreieren will, sich überlegen, dass einem bestimmten Konzern (Konzern A) ein technologischer Durchbruch auf dem Gebiet der Cyberaugen gelungen ist. Ein rivalisierender Konzern (Konzern B) will die Forschungsergebnisse stehlen, um das Design weiterzuentwickeln und das Produkt als erster auf den Markt zu bringen. Die Runner werden in die Geschichte einbezogen, als ein NSC von Konzern B die Spielercharaktere anheuert, damit sie bei Konzern A einbrechen und die neue Technologie stehlen.

Wenn der Spielleiter eine allgemeinere Prämisse verwendet, kann er den Spielern mehr Kontrolle über die Richtung geben, die das Abenteuer oder die Kampagne nehmen wird. Zum Beispiel könnte der Spielleiter bestimmen, dass die Versuche der Spielercharaktere, einen bestimmten Konzern zu zerstören (am besten einen, den sie ohnehin schon Grund haben zu hassen), die allgemeine Prämisse einer Kampagne sein sollen. Der Spielleiter muss sich einige Ereignisse ausdenken, durch die die Runner in die Geschichte verwickelt werden können – zum Beispiel könnte der Konzern einige Freunde von ihnen umlegen –, und den Spielern Informationen über den Konzern und seine wichtigsten Charaktere zukommen lassen. Ab da liegt es allein an den Spielern, wie sie ihre Aufgabe in Angriff nehmen; der Spielleiter kümmert sich nur noch um die Einzelheiten, während die Ereignisse ihren Lauf nehmen.

Um Beispiele für Prämissen (und wie sie im Abenteuer funktionieren) zu finden, sehen Sie sich einfach ein beliebiges *Shadowrun*-Abenteuer an. Quellenbücher und Romane enthalten ebenfalls genug Informationen, um Prämissen für Abenteuer und Kampagnen zu schaffen.

DAS ZIEL

Wichtige Daten klauen, dem konzerneigenen Vergeltungsteam immer einen Schritt voraus sein – jedes Abenteuer braucht ein Ziel für die Spielercharaktere. Klar umrissene Ziele geben den

Spielern etwas, worauf sie schießen können, und bringen ein Abenteuer überhaupt erst ins Rollen.

Der Spielleiter kann sich selbst die Abenteuerziele ausdenken, die Spieler Ziele formulieren lassen, oder mit den Spielern zusammen die Ziele ausarbeiten. In jedem Fall sollten die Ziele jedoch immer die Persönlichkeiten und persönlichen Motivationen der Spielercharaktere reflektieren. In der Tat bieten die persönlichen Motivationen von Spielercharakteren einen hervorragenden Ausgangspunkt für die allgemeine Prämisse eines Abenteuers. Bei der Konzernuntergangs-Prämisse zum Beispiel sollte jeder Spieler klar definieren, warum sein Charakter den Konzern in Trümmern sehen will. Persönliche Rache, Profitsucht, ein allgemeiner Hass auf Konzerne, moralische Entrüstung über die Aktivitäten des Konzerns – das sind alles geeignete persönliche Motivationen.

Die persönlichen Ziele und Motive der Spielercharakter geben einen guten Hinweis darauf, was für Aktivitäten die Charaktere unternehmen werden. Mit Hilfe dieser Motive kann der Spielleiter geeignete Abenteuer- oder Kampagnensituationen schaffen, in denen die Spieler Persönlichkeit und Lebensstil ihrer Charaktere rollenspielerisch voll ausschöpfen können.

Nachdem das Abenteuerziel festgelegt ist, muss der Spielleiter sich einige Möglichkeiten überlegen, wie die Charaktere dieses Ziel erreichen können. Man verliert leicht das Interesse an einem Abenteuer, das keinen erkennbaren Weg zum Ziel bietet. Versuchen Sie aber nicht, die Spieler in einen bestimmten Plan zu zwingen. Bieten Sie ihnen ein paar alternative Möglichkeiten, damit sie selber entscheiden können, wie sie ihr Ziel erreichen wollen. Und machen Sie es ihnen nicht zu leicht. Die Spieler müssen nicht exakt wissen, wie sie ihr Ziel erreichen können – sie müssen sich nur ihrer Möglichkeiten bewusst sein. Und bereiten Sie sich auf unerwartete Situationen vor – Rollenspieler entwickeln oft äußerst merkwürdige Strategien, um ans Ziel zu kommen.

DIE OPPOSITION

Jede Geschichte braucht einen oder mehrere Antagonisten oder 'Bösewichter', und *Shadowrun* hat da einiges zu bieten, aus dem der Spielleiter auswählen kann. Der Antagonist ist das Haupthindernis zwischen den SC und ihrem Ziel. Der Antagonist eines Abenteuers kann eine Person oder mehrere sein, eine Gruppe oder Organisation, ein Großer Drache usw.

Geben Sie sich nicht mit eindimensionalen, stereotypen Schurken ab – der Antagonist ist die Hauptquelle der Dramatik in einem Abenteuer, also machen Sie Ihre Antagonisten zu abgerundeten Charakteren mit eigenen Persönlichkeiten und Motiven. Gehen Sie gründlich und sorgfältig vor, wenn Sie die Fähigkeiten und Ziele des Gegenspielers erschaffen. Komplexe Persönlichkeiten und Motive gestatten einem Antagonisten, auf unberechenbare und unerwartete Weise zu handeln. Zudem könnten die Spielercharaktere seine Persönlichkeit und Motive erforschen, um so einen Weg zu finden, ihn zu besiegen.

Anhand der Persönlichkeit und der Motive des Antagonisten kann der Spielleiter auch festlegen, wie mächtig der Gegenspieler ist und welche Methoden er anwenden wird, um seine Ziele zu erreichen. Manche Gegenspieler verwenden subtile Tricks und Winkelzüge, wenden vielleicht sogar Gehirnwäsche bei anderen an, um sie gegen die Runner einzusetzen. Andere Gegenspieler versuchen schlicht und einfach, die Runner zu töten. Jemand wie Lofwyr könnte es vorziehen, sich mit den Runnern 'gütlich zu einigen' und ihnen das Leben zu schenken – um diese Gunst dann in der Zukunft einzulösen, wenn er jemanden für

eine Selbstmordmission oder als Sündenbock für eine fehlgeschlagene Operation braucht.

Bedenken Sie übrigens auch, dass NSC nur die 'traditionellen' *Shadowrun*-Opponenten sind. Alles was ein Hindernis oder eine Bedrohung für die Spielercharaktere darstellt, kann als Antagonist dienen – nicht-metamenschliche, sogar nicht-intelligente Wesen, Kreaturen, Systeme usw. Ein hochentwickeltes Sicherheitssystem, eine feindliche *Erwachte* Wildnis, paranormale Critter, sogar normale Tiere können als Antagonisten dienen. Die Verwendung nicht-traditioneller Gegenspieler bietet Spielleiter und Spieler vielerlei Gelegenheiten, ihre Fähigkeiten, Fertigkeiten und Vorstellungskräfte auszuweiten.

KOMPLIKATIONEN

Wenn es bei *Shadowruns* wirklich nur darauf ankäme, Verbündete zu finden und die Gegenseite auszuschalten, wären sie auf Dauer nicht besonders aufregend. Wenn es wirklich so leicht wäre, würde ein Abenteuer eine Stunde dauern, und *Shadowrun* wäre so lebendig wie ein Dodo. Komplikationen sind die unerwarteten Entwicklungen und Wendungen, die die Sache erst interessant machen und Spieler und Charaktere zu ständiger Wachsamkeit zwingen.

Streuen Sie in jedes Abenteuer eine, vielleicht auch zwei, drei oder mehr Komplikationen ein. Eine Komplikation kann so etwas einfaches sein wie ein versagendes Gerät oder so etwas komplexes wie das Ziel des Abenteuers, das sich plötzlich als etwas völlig anderes erweist als das, was die Spieler erwartet haben. Zum Beispiel könnte ein Team, das gerade auf einem Run in der Transpolar-Aleuten-Nation unterwegs ist, mit aller Geheimhaltung und Tarnung, die sie nur aufbringen konnten, plötzlich von einer Straßengang überfallen werden – einer 'Gang', die ganz zufällig mit den Standardwaffen des Konzerns ausgerüstet ist, mit dem der Schieber der Runner üblicherweise zusammenarbeitet. Die Runner sollten einsehen, dass da irgendwas nicht stimmt, und ihre Pläne entsprechend ändern. Oder mitten in einer Konzernextraktion murmelt der gekidnappte Forscher irgendeinen mysteriösen Namen. Gerade als die Runner ihn an Johnson übergeben wollen, steckt der Wissenschaftler – der angeblich freiwillig mitgegangen sein sollte – etwas in seinen Mund und ist Sekunden später tot. Dann ist es an der Zeit, ihn, den Job und den Auftraggeber mal genauer zu untersuchen. Vielleicht müssen die Runner nur einen simplen Raub ausführen, wobei sich der gestohlene Gegenstand anschließend dummerweise als Teil eines Drachenhorts herausstellt.

Schließlich kann der Spielleiter natürlich immer auf die alte Standard-Komplikation zurückgreifen, den doppelzüngigen Mr. Johnson, der falsche Angaben zu seiner Konzernzugehörigkeit macht (falls er überhaupt zu einem gehört), die Runner in eine tödliche Falle lockt, sie nicht bezahlt, beschließt, dass sie zuviel wissen, sie in verfolgbaren 'Screamer'-Credsticks bezahlt, die ihren Aufenthaltsort an die Cops übermittelt, oder sie benutzt und dann fallen lässt.

Komplikationen bringen die Unberechenbarkeiten des 'realen Lebens' in ein Abenteuer, sorgen dafür, dass sie interessant für die Spieler bleiben, und sind Grundlage für das Intrigenspiel, das eine der Hauptcharakteristiken von *Shadowrun* ist. Wie alles andere in *Shadowrun* sollten Sie aber auch Komplikationen in Maßen verwenden. Wenn Sie den Spielern zu viele Komplikationen um die Ohren hauen, werden sie immer mehr das Gefühl bekommen, die Kontrolle über das Leben ihrer Charaktere zu verlieren, und das Spiel kann schnell frustrierend und langweilig werden statt unterhaltsam und komplex.



ABENTEUER-ENTWURF

Bei der Entwicklung einer konventionellen Geschichte überlegt der Autor sich zunächst die Ziele der Hauptcharaktere und entwirft dann Hindernisse auf dem Weg zu diesen Zielen, um dramatische Spannung zu erzeugen. *Shadowrun*-Abenteuer werden prinzipiell genauso entworfen, abgesehen davon, dass die Spielercharaktere hierbei die Protagonisten sind.

Aus diesem Grund können auf eine bestimmte Spielgruppe zugeschnittene Abenteuer oft mehr Spaß machen als veröffentlichte *Shadowrun*-Abenteuer. Ein Spielleiter kennt seine Spielercharaktere besser als sonst jemand, und dieses Wissen ermöglicht es ihm, Abenteuer genau auf diese Charaktere und ihre Ziele und Motive zuzuschneiden.

DER AUSGANGSPUNKT

Jedes Abenteuer beginnt mit einer Idee – einer Saat, aus der die Geschichte wächst. Glücklicherweise gibt es genügend Quellen für Abenteuerideen. Jedes *Shadowrun*-Buch – Abenteuer, Quellenbuch oder sogar Regelwerk – kann Ideen liefern. Tatsächlich enthalten manche Quellenbücher, zum Beispiel *New Seattle* oder das *Unterwelt-Quellenbuch*, Hinweise und Vorschläge, wie ein Spielleiter das vorgestellte Material zu Abenteuer verarbeiten kann. Der *Shadowtalk*, den *Shadowrunner* in den diversen Büchern von sich geben, ist besonders reich an Abenteuerideen. Diese Schatteninfos von Angehörigen der Schattengemeinschaft enthalten häufig Hinweise, Tipps, Beschreibungen von Racheefeldzügen und früheren Runs und können oft in brauchbare Abenteuer umgewandelt werden. Wenn ein veröffentlichtes Abenteuer nicht zu Ihrer Spielrunde passt, so kann es doch verwertbare Handlungselemente, NSC und andere Ideen enthalten, die Sie in eigene Abenteuer einbauen können.

Sogar die früheren Abenteuer oder Kampagnen eines Teams können zu neuen Abenteuerideen führen. Offene Enden oder nicht weiter verfolgte Nebenhandlungen können Ideen für neue Abenteuer bergen. Holen Sie einen alten Gegner zurück, den jeder für tot hielt, oder führen Sie einen 'Nachfolger' ein, der die Pläne des alten Widersachers weiterverfolgt. Fordern Sie einen Gefallen ein, den die Spielercharaktere ihren Connections oder Verbündeten schulden, oder lassen Sie eine Connection die Charaktere um einen Gefallen bitten.

Mit ein wenig Vorstellungskraft kann Ihnen fast alles Ideen für Abenteuer liefern – Filme, Romane, andere Rollenspielsysteme, Fernsehen, Computerspiele, Zeitungen und Zeitschriften, sogar Vorkommnisse bei der Arbeit oder in der Schule. Versuchen Sie, ein Notizbuch oder einen Block dabei zu haben und alles aufzuschreiben, was so klingt, als könnte es einmal in einem Abenteuer von Nutzen sein. Wenn Sie nach Ideen für eine Spielsitzung oder eine Kampagne suchen, können Sie Ihre Aufzeichnungen durchforsten und ein einzelnes Ereignis oder Konzept auswählen oder mehrere verwandte Punkte zu einer komplexen, verwickelten Geschichte kombinieren.

DIE DARSTELLER AUSWÄHLEN

Die Darsteller für ein Abenteuer auszuwählen – die NSC, Organisationen, Gruppen und Gegner, die in die Geschichte verwickelt sind –, ist eine weitere Möglichkeit, einem Abenteuer Gestalt zu geben. Verschiedene Figuren haben verschiedene Motive, Ziele und Arbeitsweisen. Wenn Sie Charaktere verwenden, die in *Shadowrun*-Publikationen eine Rolle spielen, können Sie ein Abenteuer mit der größeren *Shadowrun*-Welt verknüpfen.

Der Spielleiter kann die Besetzung eines Abenteuers jederzeit auswählen. Manche ziehen es vor, sich zuerst für eine Prämisse

zu entscheiden. Andere erschaffen zunächst die Hauptdarsteller eines Abenteuers und wählen dann eine Prämisse, die auf den Interessen und früheren Handlungen der beteiligten Personen und Organisationen beruht.

Die Darsteller in einem Abenteuer können Individuen, kleinere oder größere Gruppierungen oder Organisationen oder jede beliebige Kombination der 'Mitspieler' des *Shadowrun*-Universums sein. Ein Darsteller kann seine Rolle auf der Bühne oder hinter den Kulissen spielen. In der Regel gehen große Darsteller und große Abenteuer Hand in Hand. Ein Krieg zwischen zwei rivalisierenden Gangs zum Beispiel mag für manche Runner reine Routine sein. Aber wenn die Triaden die eine und die Mafia die andere Gang unterstützen, dann nimmt ein größeres und möglicherweise weit gefährlicheres Szenario Gestalt an. Und wenn die entscheidende Schlacht in der Nähe eines geheimen Forschungslabors von Saeder-Krupp stattfindet, mag vielleicht sogar Lofwyr selbst aufmerksam werden und die ganze Angelegenheit *wirklich* interessant machen.

Die folgenden Einträge enthalten Vorschläge für potentielle Darsteller, die auf Beschreibungen von Individuen, Gruppierungen und Organisationen in diversen *Shadowrun*-Publikationen basieren, wobei die Liste natürlich bei weitem nicht vollständig ist. In vielen *Shadowrun*-Quellenbüchern sind weitere Beschreibungen von NSC und Organisationen enthalten, oft zusammen mit Tipps für deren Verwendung in Abenteuer und Kampagnen.

Konzerne

Große Megakonzerne wie Ares oder Mitsuhama bekämpfen sich seit Jahrzehnten bis aufs Messer. Mit dem in jüngster Zeit verstärkten Auftreten von kleinen und mittleren Kons im *Shadowrun*-Universum ist die Geschäftswelt noch gnadenloser geworden.

Organisierte Kriminalität

Dazu fallen einem sofort die Mafia und die Yakuza ein, aber vergessen Sie nicht Triaden, Seoulpa-Ringe, T-Bird-Schmuggler und Piraten. Alle diese kriminellen Organisationen berauben Unschuldige, Nicht-Ganz-So-Unschuldige und ihre Konkurrenten. Tödliche Machtkämpfe sind zwischen und sogar innerhalb dieser Gruppen an der Tagesordnung. Jede Gemeinschaft, die zögert, sich mit ihren Problemen an das Gesetz zu wenden, ist ein potentielles Opfer für Schutzgelderpressung, und die Unterwelt kontrolliert eine Fülle von krimineller Ökonomie, die von Schmuggel über BTL-Produktion bis zu sexueller Sklaverei reicht.

Cops

LoneStar, Knight Errant, Hard Corps, Wolverine, Eagle, Thugs with Guns – wen oder was unterstützen/beschützen die Gesetzeshüter des *Shadowrun*-Universums wirklich? Sind sie sauber oder korrupt? Wo endet ihr Zuständigkeitsbereich? Cop-Typen haben eine natürliche, auf Gegenseitigkeit beruhende Abneigung gegen Runner, und es gibt keine bessere Tarnung für ein illegales Business als eine Polizeimarke.

Gangs

Shadowrun-Gangs reichen von nachbarschaftlichen Selbstschutz-Cliquen über Gruppen von Straßenpunks, die kleinere Delikte begehen, und Go-Gangs, die die Interstates unsicher machen, bis zu kriminellen Vereinigungen mit Drogen, Kanonen und Beziehungen. Natürlich gibt es auch die altmodischen Motorradgangs, die in Heavy-Metal-Clubs herumhängen und als Ordner auf Rockkonzerten arbeiten, sowie Hunderte anderer Banden.



Militärische und paramilitärische Gruppen

Die Land-, See- und Luftstreitkräfte jedes Landes besitzen militärische Ressourcen, mit denen die meisten Kons nicht mithalten können, darunter U-Boot-Flotten, ganze Divisionen von Soldaten, novaheiße Tech-Spielereien und ultra-abgefahrene Drogen. Nahezu jedes moderne Militär hat seine Luft-, Waffen- und Kundschafterzweige und natürlich die Special Forces. Die GIs der Sechsten Welt werden in der Regel eingesetzt, wenn es um schwierige magische Situationen oder unerklärliche Phänomene geht (wie Bug City), aber die Truppen praktisch jeder Kombination von Nationen (die Ute Nation und Tir na nOg, CAS und ... ein anderer Teil der CAS) werden sich auch bereitwillig gegenübertreten, wenn es um 'vitale nationale Interessen' geht.

Doch zu Konfrontationen kann es auch mit den Seattle Metroplex Gardisten und anderen zivilen Polizeitruppen kommen, die als Aufruhrbekämpfer und Ordnungshüter in Seattle eingesetzt werden.

Politiker und Policlubs

Politik ist ein schmutziges Geschäft, und es überrascht nicht, dass Runs vor allem dann mit einer Menge Ärger verbunden sein können, wenn sie politisch motiviert sind. Stadträte, Bürgermeister, Gouverneure, Senatoren, sogar Leute, an die nie jemand dachte, wie Richter des Obersten Gerichtshofes oder der Generalstabsarzt, können Shadowrunner anheuern, damit sie ihnen als Leibwächter dienen, Informationen über ihre Gegner sammeln oder Rufmordkampagnen einleiten.

Policlubs halten ebenfalls ein breites Spektrum rollenspielerischer Möglichkeiten bereit. Metamenschen- und Menschenrechte, nationale Unabhängigkeit, Abtreibung, Todesstrafe, Waffenkontrolle – nennen Sie irgendein Thema oder Vorurteil und die Chancen stehen gut, dass es einen Policlub gibt, der es verdammt oder auf seine Fahnen geschrieben hat.

Internationale Gegner

Die Megakonzerne mögen einen Großteil der Macht an sich gerissen haben, die früher in den Händen der Nationalstaaten lag, aber das hat die Einsätze, um die in der internationalen Politik gespielt wird, nicht nennenswert verringert und die Zahl der Spione, Geschäftemacher und Terroristen nicht großartig reduziert. Die CIA, Interpol, die Nachfolgeorganisationen des KGB, die Tir Paladine, internationale Schieber, Waffenhändler und Terroristen sind nur einige potentielle internationale Darsteller, die in einem Abenteuer eine Rolle spielen können.

Medienleute

Medienleute können einem Abenteuer eine Prise Glamour, Gefahr und guten altmodischen Sexappeal geben. Trideonetze, Radio, SimSinn, Musik, Sport und traditionelle Kinos sind auch in der Sechsten Welt ein wichtiger ökonomischer Faktor. Von simplen Radio-Interviews bis zu den Wüstenkriegen, von Piratensendern bis zu verzweifelten Rockstars, die ihren eigenen Tod inszenieren – die Medienleute in der *Shadowrun*-Welt scheuen vor nichts zurück, um ihre Einschaltquoten und Werbeverträge zu verbessern. Sensationslüsterne Reportagen, Talkshows, Combat-Gameshows, professionelles Wrestling, Semporno, Musiktrideos – sie alle setzen jährlich Milliarden von Nuyen um, und die beteiligten Stars, Ex-Stars, Produzenten, Medienkonglomerate und Unterweltler kämpfen bis aufs Blut um ihren Anteil.

Shadowrunner und andere Schattencharaktere

Die Spielercharaktere müssen nicht die einzigen Shadowrunner sein, die an einem Abenteuer beteiligt sind. Runnerteams operieren auf einer lockereren Basis als kriminelle Organisationen

und Konzerne und bestehen in der Regel aus Individuen mit größeren Fähigkeiten und besser entwickelten Talenten als Gangmitglieder. Per definitionem erledigen Runner die Arbeit, die niemand sonst machen kann oder will. Dieser Berufsstand zieht naturgemäß viele der Randfiguren des 21. Jahrhunderts an, die nicht in Militär, Konzerne, kriminelle Organisationen oder andere akzeptierte soziale Normen passen. Daher bieten NSC-Runner eine hervorragende Möglichkeit für den Spielleiter, wilde, absonderliche und bunte Charaktere in ein Abenteuer einzubringen. Außerdem sind Shadowrunner bekanntlich ein sehr ehrgeiziger Haufen, und wer könnte es besser mit einem Runner aufnehmen als ein anderer Runner?

Gewöhnliche Leute

Gewöhnliche Leute sind die (Meta-)Menschen, mit denen man während seines 'normalen' täglichen Lebens zu tun hat – Bankangestellte, die Sachbearbeiter im Straßenverkehrsamt, Versicherungsvertreter, Berufsberater im Arbeitsamt, Paketzusteller, Hausmeister, Müllmänner, Spendensammler, Lehrer, Anwälte, Squatter, Freunde, Freundinnen usw. Auch diese Leute haben ihren Platz im *Shadowrun*-Universum. Setzen Sie sich einmal zwei Stunden vor den Fernseher. Entwerfen Sie einen Run, bei dem der Angehörige eines Berufes, der in einer Sendung oder einem Werbespot vorkommt, eine Rolle spielt, oder denken Sie sich eine Szene aus, in der die Runner sich eine Zeitlang als 'gewöhnliche Leute' verkleiden müssen. Interaktionen mit dem *Bürger* mögen nicht besonders viel Dramatik beinhalten, können aber zu humorvollen Einlagen führen, können die Runner daran erinnern, wer am meisten zu verlieren hat, wenn sie wild in der Gegend herumballern, können neue Connections ergeben oder einem Abenteuer, das sich in erster Linie auf die Konzernwelt konzentriert, einen (meta)menschlichen Touch geben.

Und was es sonst noch gibt

Die *Shadowrun*-Welt ist eine Mischung aus Science Fiction und Fantasy, die ein breites Spektrum an Wesen und Organisationen bereithält, die im Universum einzigartig sind (oder sich von ähnlichen Gruppen in anderen Mythologien unterscheiden): uralte Elfen, freie Geister, Drachen, Dinge-die-der-Menschheit-nicht-zu-wissen-bestimmt-sind, Vampire, Werjaguare und Initiatengruppen, ganz zu schweigen von dem, was sich in der Matrix herumtreibt. Ein Angehöriger jeder dieser Spezies oder Gruppen kann als Darsteller in einer Kampagne dienen, oder der Spielleiter kann seine eigenen Lebensformen auf der Basis dieser Typen erschaffen.

DER ENTSCHEIDUNGSBAUM

Veröffentlichte *Shadowrun*-Abenteuer verwenden ein 'Entscheidungsbaum'-Format. Der Entscheidungsbaum beschreibt, anders als ein einzelner, linearer Handlungsablauf, mehrere Handlungslinien, für die die Spieler sich entscheiden können. Die Entscheidungen der Spieler wiederum bestimmen den Ausgang des Abenteuers. Wenn Sie auch in Ihren eigenen Abenteuern das Entscheidungsbaum-Format verwenden, erlauben Sie den Spielercharakteren die gleiche Flexibilität und Entscheidungsmöglichkeit.

Stellen Sie sich Ihr Abenteuer als ein Flussdiagramm mit zwei festen Punkten vor. Punkt A entspricht dem Beginn des Abenteuers, dem Zeitpunkt, an dem die Spieler darin verwickelt werden. Punkt B entspricht dem Ende des Abenteuers, an dem die Charaktere das gesetzte Ziel erreichen. Ein linearer Handlungsablauf wäre dann ein einziger Weg von A nach B. Im Entscheidungsbaum-Format dagegen verbinden mehrere Wege oder 'Zweige' Beginn und Ende des Abenteuers.



Um die einzelnen Wege auszuarbeiten, beginnen Sie einfach bei Punkt A und schreiben sich die möglichen Handlungslinien auf, für die die Spieler sich entscheiden können. Wenn sie sich zum Beispiel mit Mr. Johnson treffen, der ihnen einen Job anbietet, haben sie zwei offensichtliche Wahlmöglichkeiten: den Job annehmen oder ablehnen. Unter Umständen könnten die Spielercharaktere auch noch was anderes versuchen, Mr. Johnson angreifen zum Beispiel. Sobald Sie sich die Entscheidungsmöglichkeiten der Spieler überlegt haben, sollten Sie die Handlungslinien ausarbeiten. Der nächste Punkt auf Handlungslinie 1 beschreibt, was geschieht, wenn die Runner das Jobangebot annehmen. Der nächste Punkt auf Linie 2 beschreibt, was geschieht, wenn sie ablehnen. Der nächste Punkt auf Linie 3 beschreibt, was geschieht, wenn sie Mr. Johnson angreifen.

Setzen Sie diesen Prozess für jeden Punkt der verschiedenen Handlungslinien fort. Fragen Sie sich, was die Charaktere wohl tun werden und was ihre Entscheidungen bewirken werden. Machen Sie sich Notizen zu den wichtigsten NSC, denen die Charaktere entlang der Handlungslinien wahrscheinlich begegnen werden, zu wichtigen Örtlichkeiten, an denen die Handlung stattfindet usw. So haben Sie jede Begegnung mit NSC parat, egal welchem Weg die Spieler folgen. Vergessen Sie auch nicht, sich alle Komplikationen zu notieren, mit denen Sie die

Spieler belästigen wollen (siehe *Komplikationen*, S. 95, und *Wenn alles in die Hose geht*, S. 99).

Bedenken Sie, dass verschiedene Handlungslinien auch verschmelzen oder sich überkreuzen können. Die Entscheidung der Charaktere an einem bestimmten Punkt kann sie zurück zu einer anderen Handlungslinie führen, oder verschiedene Handlungslinien können zurück zu einer Hauptlinie führen. Zudem können manche Szenen eines Abenteuers so angelegt werden, dass sie in einer beliebigen Reihenfolge stattfinden können, ohne dadurch die Gesamthandlung des Abenteuers zu beeinflussen. Zum Beispiel könnten manche Szenen einfach unterschiedliche Örtlichkeiten beschreiben, die die Charaktere bei ihrer Beinarbeit aufsuchen können; sie können die Orte in jeder beliebigen Reihenfolge aufsuchen, ohne dass sich das auf die erlangten Informationen auswirken würde.

Wie viele verschiedene Zweige Sie auch für Ihren Entscheidungsbaum einplanen mögen, Spieler neigen immer dazu, Sie mit unerwarteten Plänen zu überraschen, die sie auf nicht eingeplante Handlungslinien führen. Seien Sie in solchen Fällen flexibel und stellen Sie sich auf die neue Linie ein. Um Beispiele für Entscheidungsbäume zu finden, sehen Sie sich einige *Shadowrun*-Abenteuer an und skizzieren Sie die Handlungsabläufe. Sie werden schnell die verschiedenen Zweige des Entscheidungsbaumes in jedem Abenteuer erkennen.



WENN ALLES IN DIE HOSE GEHT

Komplikationen geben einem Abenteuer nicht nur die Würze realistischer Unberechenbarkeit, sie sind auch nützliche Wendepunkte, um die Richtung eines Abenteuers umzukehren und die Charaktere davon abzuhalten, direkt das Abenteuerziel zu erreichen. In der Regel reichen zwei oder drei größere Komplikationen für ein Abenteuer aus. Zudem müssen Sie die Komplikationen im Auge behalten, die die Spieler selber verursachen, und Sie sollten lernen, diese zu Ihrem Vorteil auszunutzen. Wenn zum Beispiel ein Charakter eine Heimlichkeitsprobe schwer versagt und von der Kon-Sicherheit einkassiert wird, während die anderen Runner entkommen, dann bauen Sie diese Komplikation in die Geschichte ein. Wird der Konzern aus dem gefangenen Runner Informationen herausbekommen? Was wird er mit diesen Informationen anfangen? Werden die Gefährten des gefangenen Runners versuchen, ihn zu befreien, oder lassen sie ihn hängen? Wenn sie ihn hängen lassen, wie wird der Gefangene reagieren? Schon eine oder zwei Komplikationen können zu unzähligen neuen Handlungslinien führen. Weitere Informationen finden Sie unter *Komplikationen*, S. 95.

Verbündete

Verbündete sind Connections und NSCs, die den Spielercharakteren helfen können, ihr Abenteuerziel zu erreichen. Auch wenn sie nicht als *deus ex machina* fungieren sollten, sind Verbündete doch vor allem dann besonders wertvoll, wenn sie die Runner aus einer unmöglichen Situation herausholen und wieder auf den Weg des Abenteuers bringen.

Wie Antagonisten sollten auch Verbündete ihre eigenen Persönlichkeiten und Motive besitzen. Sie hängen nicht einfach in der Gegend herum und warten darauf, dass sie den Spielercharakteren zu Hilfe eilen können. Jeder Verbündete sollte seine eigenen Gründe haben, den Runnern zu helfen. Manche helfen ihnen aus gegenseitigem Respekt oder Freundschaft. Andere bieten ihre Hilfe aus egoistischen Motiven an – in der Regel, weil sie auch ein Hühnchen mit dem Antagonisten zu rupfen haben. Wieder andere helfen den Spielercharakteren, weil deren Erfolg ihnen selbst weiterhilft. Daher werden die Charaktere wohl ihre Verbündeten genauso gut im Auge behalten müssen wie ihre Feinde – denn ein Verbündeter, der einem heute hilft, kann einen morgen schon im Stich lassen oder gar verraten.

Der launenhafteste Verbündete jedes Shadowrunners ist das Schicksal – auch bekannt als Geschick, Glück, Lady Luck, Kismet und unter vielen anderen Namen. Das Schicksal ist eine hervorragende Ausrede für den Spielleiter, wenn die Spielercharaktere dringend ein bisschen Glück brauchen, damit das Abenteuer weiterläuft. Aber: Was das Schicksal heute gibt, kann es morgen nehmen. Runner, die heute ein wahnsinniges Glück haben, können morgen auf ungeahnte Komplikationen stoßen (wenn diese Komplikationen den Plänen des Spielleiters dienlich sind, versteht sich).

NACHWIRKUNGEN

Sobald die Charaktere das Abenteuerziel erreicht haben – oder den Versuch aufgegeben haben –, ist es an der Zeit für einen schönen Schluss. Überlegen Sie sich mehrere unterschiedliche Enden für das Abenteuer. Verlieben Sie sich nicht in ein ganz bestimmtes Ende oder eine ganz bestimmte Szene. Es ist recht wahrscheinlich, dass die Entscheidungen der Spieler Ihre geplanten Handlungsverläufe schon früh im Abenteuer ändern, und ein Schluss, der sich nicht auf scheinbar natürliche Weise aus früheren Ereignissen ergibt, wird gekünstelt wirken. Merken Sie sich die eigentlich geplante Szene einfach für ein anderes Abenteuer, die Gelegenheit wird schon kommen.

Die Konsequenzen oder Nachwirkungen verschiedener Schlüsse sollten Ihre Auswahl auch beeinflussen. Auf Ereignisse eines Abenteuers kann in zukünftigen Abenteuern zurückgegriffen werden, um Ihrer Kampagne Kontinuität und Tiefe zu geben. Wenn Sie sich zu den folgenden Fragen Antworten überlegen (und notieren), wird Ihnen das helfen, die Nachwirkungen eines Abenteuers festzulegen:

- Haben die Spielercharaktere irgendwelche offenen Enden hinterlassen? Und wenn ja, könnte man daraus in zukünftigen Abenteuern etwas machen?
- Wurden durch die Handlungen der Runner irgendwelche NSC, Konzerne oder andere Gruppen verletzt oder verärgert (vor allem solche, die vielleicht Rache wollen)?
- Welche NSC und Spielercharaktere waren die „Hauptdarsteller“ des Abenteuers? Welche davon waren besonders erinnerungswürdig?
- Haben die Aktivitäten der Runner die Aufmerksamkeit irgendwelcher Medien erregt? Können den Runnern dadurch Nachteile entstehen?
- Haben die Runner sich *Feinde* geschaffen?
- Haben andere Parteien von den Aktivitäten der Runner Notiz genommen?
- Haben die Runner Beweismittel zurückgelassen? Wenn ja, wie viele? (Runner mögen SINlos sein, aber wenn Konzernsicherheit oder Cops bei einer bestimmten Art von Einbrüchen immer wieder die gleichen unidentifizierten Fingerabdrücke und Patronenhülsen finden, werden sie eine Akte über diese Abdrücke und Hülsen anlegen.)
- Was ist die wahre Identität von Mr. Johnson? Haben die Runner vorher schon für ihn gearbeitet? Wenn ja, haben die beiden Runs irgendwas miteinander zu tun? Gibt es jemanden, der für einen Run gegen diesen Mr. Johnson bezahlen würde?
- Ist es an der Zeit, einen Spielercharakter ein persönliches Ziel erreichen zu lassen, von dem er schon immer geträumt hat – und wird es so sein, wie er es sich vorgestellt hat?

BEZAHLUNG UND BELOHNUNG

Am Ende eines erfolgreichen Runs heißt es: Nuyen zählen. Was ist die angemessene Bezahlung für ein Team von Shadowrunnern? Das entscheidet letztlich der Spielleiter anhand der Risiken des Runs, der Zahlungsfähigkeit und -willigkeit des Auftraggebers und der Reputation der Runner, aber die folgenden Richtlinien sollen Ihnen dabei ein wenig helfen.

Bedenken Sie zunächst, dass Spielercharaktere im Durchschnitt etwa einen Shadowrun pro Spielmonat durchführen werden. Ein guter Ausgangspunkt für die Bezahlung eines einzelnen Runners sind seine Unterhaltskosten für einen Monat plus der für den Run benötigten Ausrüstung. Wenn die Charaktere des Teams unterschiedliche Lebensstile pflegen, so nehmen Sie den Durchschnittswert der monatlichen Aufwendungen als Grundlage für die Unterhaltskosten.

Als grundsätzliche Richtlinie kann der Spielleiter auch die Tabelle *Vorschläge für Shadowrun-Mindestvergütungen* auf Seite 100 zu Rate ziehen, und die Einträge so modifizieren, wie es der Situation angemessen erscheint. Die aufgelisteten Bezahlungen können als Mindestsätze für bestimmte Arten von Shadowruns angesehen werden – sollte der Auftrag ein höheres Risiko bergen, oder wenn die Runner als überdurchschnittliche Spezialisten gelten, sollten die Beträge entsprechend erhöht werden. Die Zahlen stehen nur für den Run als solches und beinhalten nicht die Anzahl der Runner; größere Teams als üblich können auch etwas mehr an Bezahlung erwarten. Die Beträge beinhalten ebenso wenig Spesen, „Gefahrenzulagen“ oder etwaige „Sterbegelder“. Behalten Sie bitte im Hinterkopf, dass diese Zahlen



tatsächlich nur grobe Richtlinien darstellen, die eventuell dem speziellen Stil ihrer Kampagne noch angepasst werden sollten.

Ein gelegentlicher Geldsegen kann sich als ungeahnter Anreiz erweisen. Ein unerwarteter Geldsegen kann die Belohnung für eine wirklich harte Kampagne oder der Ausgangspunkt für eine neue Kampagne sein. Geldsegen sollten jedoch rar bleiben – sie sollten die Schwierigkeiten einer gerade beendeten Kampagne reflektieren bzw. die Schwierigkeiten, die in der kommenden Kampagne zu erwarten sind. Als Faustregel sollte ein Geldsegen etwa das sechsfache der monatlichen Lebenshaltungskosten eines Charakters betragen. Ein Geldsegen kommt immer von einer unerwarteten Quelle.

Die Honorare und Geldsegen, die die Runner erhalten, müssen nicht immer Aktentaschen voller Credsticks sein. Alternative Bezahlungsmethoden sind in der Tat eine gute Möglichkeit sicherzustellen, dass die Spielercharaktere überleben und weiter an Runs teilnehmen können, ohne dass sie riesige Vermögen anhäufen. Statt in Nuyen kann eine Bezahlung auch in wertvollen Daten bestehen, in Ausrüstung, bezahlten Rechnungen, Zeit in einem magischen Forschungslabor oder einem speziellen Matrixzugang. Auch SIN-Nummern, DocWagon-Verträge und Cyberimplantate stellen eine gute Bezahlung dar. Weitere Ideen finden Sie in den Ausrüstungstabellen in *SR3.01D* oder anderen *Shadowrun*-Büchern. Diese Listen enthalten unzählige Gegenstände, die sich die meisten Charaktere nicht leisten können, die sie aber nur zu gerne von einem spendenwilligen Mr. Johnson annehmen würden.

Verdoppeln Sie alle Grundbelohnungen und Geldsegen, wenn Sie eine amoralische Kampagne spielen, bei der die Spielercharaktere mehr darauf bedacht sind, Geld zu machen als sich richtig und ehrenhaft zu verhalten (siehe *Karma und die unmoralische Kampagne*, S. 80). Modifizieren Sie Bezahlung und Geldsegen nach den Bedürfnissen Ihrer Kampagne.

ABENTEUER-ARCHETYPEN

Erfahrene *Shadowrun*-Spieler werden festgestellt haben, dass ihre Charaktere immer wieder in bestimmte 'klassische' Stories verwickelt werden, die jedes Mal eine andere Variation eines Themas behandeln. Dieser Abschnitt beschreibt einige Abenteuer-Archetypen und enthält Vorschläge, wie Sie diese als Modelle für Ihre eigenen Abenteuer verwenden können.

Vergessen Sie nicht, dass Vielfalt die Würze des Lebens ist – und von *Shadowrun*-Abenteuern. Jede neue Story oder Variation einer Story hinterlässt lebhaftere Erinnerungen, die dafür sorgen, dass die Spieler immer wieder an den Tisch zurückkehren. Halten Sie Ihre Spieler bei Laune, indem Sie verschiedene Motive mischen. Verändern Sie die spezifischen Einzelheiten oder 'Variablen' eines Abenteuers, um Stimmung, Ton und Brennpunkt zu variieren. Klar, ein Drache oder mächtiger Elf, der die

VORSCHLÄGE FÜR SHADOWRUN-MINDESTVERGÜTUNGEN

Art des Runs	Mindestbezahlung
Ablenkungsmanöver	1.000 ¥
Anschlag	5.000 ¥
Aufklärung / Untersuchung	200 ¥/Tag
Codierung / Decodierung	200 ¥ pro Mp
Datenklau	20% des Datenwertes
Einbruch	2.000 ¥
Erzwingung	1.000 ¥
Extraktion (Entführung)	20.000 ¥
Hacking	1.000 ¥ x Host-Sicherheitswert
Kurierauftrag	1.000 ¥
Leibwächter / Sicherheit	200 ¥/Tag
Schmuggelauftrag	5.000 ¥
Zerstörungsauftrag	5.000 ¥

Fäden zieht, ist eine prima Idee – einmal. Vielleicht auch zweimal, aber wenn sie immer die gleichen Gesichter sehen, werden die Spieler irgendwann gelangweilt sein.

ABLENKUNGSMANÖVER

Mr. Johnson heuert die Runner für eine Mission an. Was sie nicht wissen: In Wirklichkeit sollen sie nur die Aufmerksamkeit von einer anderen ruchlosen Tat ablenken. Variablen:

- Wen die Runner verkörpern sollen – Shadowrunner, uniformierte LoneStar Cops, Öko-Terroristen, Johnny Wocker and the Guitar Trosks usw.

- Das Ziel ihrer Mission – in eine Botschaft einbrechen, Demonstranten vor laufender Kamera zusammenschlagen, Medienaufmerksamkeit erregen, indem sie eine Ölraffinerie in die Luft jagen, ein Konzert spielen und die Kugel eines Attentäters auf sich lenken usw.
- Die wahre Geschichte – ein anderer Shadowrun in der Stadt, die ersten fünf Minuten einer TV-Sitcom unterbrechen, um etwas zu beweisen, Mr. Johnson Zeit zum Entkommen geben, Johnny Wocker will aus dem Musikbusiness verschwinden usw.
- Wissen die Shadowrunner, dass sie nur ein Ablenkungsmanöver für einen größeren Coup starten, oder nicht?

ANSCHLAG

Der Auftraggeber will jemanden tot sehen. Variablen:

- Art und Niveau der Sicherheit um das Opfer (magische, Matrix- und physische Sicherheitsmaßnahmen).
- Ereignisse, die durch den Tod des Opfers ausgelöst werden.
- Die Bedingungen für den Anschlag. Den Tod eines Opfers wie einen Unfall oder eine bestimmte Art von Unfall aussehen zu lassen (von einem Müllwagen überfahren, Herzanfall, Stromschlag, Opfer von Straßengewalt), ist wesentlich schwieriger als jemanden einfach wegzupusten.

CODIERUNG/DECODIERUNG

Der Auftraggeber will, dass etwas decodiert oder gesichert wird. Der Job kann ein Shadowrun für sich sein, kann Teil eines anderen Runs sein oder als Komplikation dienen.

DATENKLAU

Die Shadowrunner sollen Daten von einem hochgesicherten Ort entwenden. Variablen:

- Lage des Operationsgebietes – CIA-Hauptquartier, automatische Forschungsstation im amazonischen Regenwald, die Zürich-Orbital-Bank, eine Absteige in der Seattler Innenstadt usw.
- Äußere Form der Daten – in der Matrix versteckte Computerdaten, Offline-Daten, Hardcopy, Ideen in einem Kopf
- Die Art der Daten – Forschungspläne, Namen und Aufenthaltsorte von Undercover-Cops, Dinge-die-dem-Menschen-nicht-zu-wissen-bestimmt-sind, Bettgeflüster über den Präsidenten usw.



• Was geschieht, wenn die Runner sich die Daten ansehen? – Sie entdecken, dass ihr Auftraggeber sie hintergeht, ein uralter Fluch röstet ihre Hirne, Mr. Johnson schickt einen Schlägertrupp, um sie zum Schweigen zu bringen, sie erkennen, dass sie die Daten an jemand Würdigeren geben sollten, sie entdecken die Identität ihres Vaters usw.

DEPONIEREN

Die Runner werden angeheuert, ein Objekt irgendwo zu deponieren. Das kann eine elektronische Abhöreinrichtung (Wanze) sein, Bomben mit Fern- oder Zeitzünder, Mikrofilme oder Dateien zur späteren Verwendung, streng geheime Militärwaffen usw.

ERPRESSUNG

Der Auftraggeber will Beweise, dass das Opfer etwas angestellt hat. Und nicht nur das: Die Runner sollen das Opfer wissen lassen, dass jemand Bescheid weiß, und Schweigegeld kassieren. Im allgemeinen erfordern Erpressungsjobs eine längerfristige Zusammenarbeit und besondere Geheimhaltung seitens der Runner.

ERZWINGUNG

Die Runner werden angeheuert, jemandem 'eine deutliche Botschaft' zu übermitteln. Variablen:

- Wie die Botschaft übermittelt wird – eine ernste Warnung aussprechen, eine tote Katze an die Tür des Opfers nageln, eine Bombe im Kühlschrank deponieren, die Botschaft auf die Stirn der Kinder tätowieren usw.
- Wie öffentlich die Botschaft übermittelt wird – die SimSinn-Chips in der Nachttischschublade austauschen, die Haustür ein-treten, eine zehnminütige Todesdrohung über jeden grö-ßeren Sender ausstrahlen usw.
- Größe und Einfluss des Opfers – Einzelperson, Familie, Gruppe von Protestlern, die Gäste einer Kneipe, Ares Macrotechno-logy usw.

EXTRAKTION (ENTFÜHRUNG)

Der Auftraggeber verlangt, dass eine Person irgendwo mitge-nommen und woanders hingebracht wird. Dies wird gewöhn-lich als 'Extraktion' bezeichnet, da das Zielsubjekt freiwillig oder unfreiwillig mitkommen kann. Variablen:

- Das Zielsubjekt – gefährlicher Kautionsflüchtiger, SimSinn-Star-let, Forscher, der seinen Konzern verlassen will, Sicherheits-chef, der seinen Kon nicht verlassen will usw.
- Wie lange das Opfer gefangengehalten werden muss – einen Tag, drei Monate usw.
- Wie das Opfer behandelt werden soll – wie eine Königin, brecht ihm nicht mehr als zwei Knochen usw.
- Die Größe des Opfers – eine Person, eine Gruppe von sechs Leuten, alle Passagiere eines Flugzeuges usw.
- Zusätzliche Instruktionen – das Opfer auf seiner eigenen Pri-vatjacht gefangen halten, es an ein anderes Team ausliefern, eine Gehirnwäsche durchführen, es exekutieren, die Lösegeld-forderung schreiben, das Zielsubjekt zur Personalabteilung von Konzern X bringen usw.

FÄLSCHUNG/BETRUG

Die Runner müssen ihre kreativen Talente und ihre Connections einsetzen, um einen Betrug zu inszenieren oder etwas zu fäl-schen. Beispiele sind vorgetäuschte Todesfälle, eine Bank oder ein Wohltätigkeitsunternehmen vortäuschen, um die Zahlungen eines Opfers abzufangen, Aufzeichnungen fälschen oder jeman-dem ein Verbrechen in die Schuhe schieben.

KRIEG

Der Auftraggeber will, dass ein Haufen Leute verletzt, einge-schüchtert, ruiniert oder getötet werden, damit sie nicht weiter-hin seinen Interessen oder Plänen im Wege stehen. Die Runner können langsam beginnen und ihre Strategie allmählich eskalie-ren lassen, oder sie schlagen gleich mit einem ausgewachsenen Konflikt zu.

KURIER/SCHMUGGELAUFRAG

Das Team muss eine Nachricht oder eine Fracht von einem Ort zu einem anderen befördern. Variablen:

- Ausgangs- und Zielpunkt – Redmond, Tir Tairngire, eine Mess-station in der Wüste, ein aktionsunfähiges U-Boot, Maria Mer-curials Penthouse, eine streng geheime Militärbasis usw.
- Die Anzahl der Grenzen, die überquert werden müssen.
- Die Transportart – zu Fuß, Zug, Auto, Schiff, Panzer, Ultraleicht-flieger usw.
- Die Frachtart – Person, Chip, Koffer, 500 unterernährte Wach-hunde, Kommunikationsgeräte, Nuklearwaffe, magischer Fo-kus, rote Rose usw.
- Die Legalität der Fracht.

LEIBWÄCHTER

Die Spielercharaktere werden angeheuert, Leben und Unver-sehrtheit eines Subjekts zu garantieren. Variablen:

- Lebensstil und Gesundheitszustand des Subjekts.
- Ressourcen, Absichten, Wissensstand und Erfahrung der er-warteten Attentäter.

OBJEKTBSCHAFFUNG

Dies ist die klassische 'Beschaffen Sie mir den geheimen Proto-typen'-Mission. Der Spielleiter kann das Motiv variieren, indem er den Prototypen durch andere Dinge ersetzt – ein mächtiger Fokus oder eine magische Waffe, ein Gegenstand mit hohem Symbolgehalt wie der Heilige Gral, das Schwert des Großvaters des Auftraggebers usw. Andere Variablen umfassen die Sicher-heit, mit der das Objekt umgeben ist, und andere Interessen-ten, die sich das Objekt beschaffen wollen.

SICHERHEIT/SCHUTZ

Der Auftraggeber braucht jemanden, der für Sicherheit sorgt. Variablen:

- Gegenstand/Subjekt der Sicherheitsmaßnahmen – ein Ritual-kreis, ein hermetisch eingeschlossener Vampir, ein ganzes Rock-konzert, ein Schieber bei einem BTL-Deal, eine Konzernein-richtung, ein Nahrungsmittelagerhaus usw.
- Kennen die Runner die wahre Natur des Gegenstandes oder die wahre Identität des Subjekts?
- Einschränkungen der Mittel, die die Runner einsetzen können; betrunkenen Kneipengäste können einen verklagen, Schatten-teams von Konzernen kaum.
- Die Bedrohung, vor der die Runner den Gegenstand/die Per-son schützen sollen – Schwerverbrecher, andere Runner, schwer bewaffnete Söldner, Konzern-Einsatzteams usw.

TAILCHASER

Damit ist eine spezielle Art von Doppelspiel gemeint. Der Auf-traggeber hat zwei oder mehr Ziele, die die Runner erfüllen werden, indem sie ihre Aufgabe erledigen, dabei versagen, von der Gegenseite gefangengenommen werden, bei dem Versuch sterben oder zu irgendeinem anderen Ergebnis kommen. Was immer die Runner erreichen oder nicht erreichen, liefert dem Auftraggeber ein bestimmtes Maß an Informationen, so dass



der Run für ihn auf jeden Fall ein Erfolg sein wird. Der Haupteffekt dieser Art von Run ist, dass die Spielercharaktere hochgradig demoralisiert werden – ganz egal, wie gut oder schlecht sie ihre Aufgabe erfüllen, der Auftraggeber ist immer mit dem Ergebnis zufrieden, was die Runner zu der Erkenntnis bringt, dass ihre Aktionen letzten Endes absolut keine Rolle gespielt haben.

Diese Art von Abenteuer kann vor allem dann besonders frustrierend sein, wenn das Team im Verlauf des Runs ein oder zwei Mitglieder verloren hat.

UNTERSUCHUNG

Die Runner werden angeheuert, Informationen über eine Person oder ein Ereignis zu sammeln. Variablen:

- Die Art der Informationen. 'Billige' Informationen sind Beweise für komplizierte Scheidungsfälle, Spuren vermisster Personen, die bei einem Raubüberfall Anwesenden usw. 'Hochwertige' Informationen umfassen fotografische Aufklärung für einen militärischen Schlag, politische Geheimnisse, hinreichende Beweise für die Polizei, um einen Drogenring zu sprengen usw.
- Die Mittel und Methoden der Informationsbeschaffung – Zeugenverhöre, Infiltrierung eines Waffenschmugglerrings, Matrixsuche, 'Testfahrt' mit einem experimentellen Kampffahrzeug oder Waffensystem usw.

WILD THING

Die Runner werden angeheuert, einen bestimmten Critter oder mehrere zu beobachten, zu verfolgen, einzufangen und zu zähmen oder zu jagen und zu erlegen. Variablen:

- Der/die Zielcritter selbst – Wolfsrudel, Grottenschrat, Todeschatten, Gespenst, Drache usw.
- Die Intelligenz des Zielcritters.
- Der natürliche Lebensraum des Critters.

ZERSTÖRUNG

Der Auftraggeber heuert das Team an, ein Zielobjekt verschwinden zu lassen, zu löschen oder sonstwie zu zerstören. Variablen:

- Das Zielobjekt – Datei, Ölbohrinsel in der Nordsee, Gewebeprobe für Ritualzauberei, biologische Schadstoffe, 'unzerstörbarer' magischer Fokus, Grabstein, ein Zentimeter eines Beschwörungskreises usw.
- Wie viele Ziele existieren – zehn Kopien, zwei durch eine schmale Brücke verbundene Bohrinseln, siebzehn Haare usw.
- Werden dabei Unbeteiligte gefährdet?

EIN WORT ZU KAMPAGNEN

Eine Kampagne ist eine Serie von inhaltlich verknüpften Abenteuern, die zusammen eine umfassende Geschichte bilden, so ähnlich wie die einzelnen Folgen einer Fernsehserie oder die Kapitel eines Romans. Charaktere entwickeln und verändern sich im Verlauf einer Kampagne, genauso wie sie es in anderen Geschichten tun. Eine Kampagne erlaubt einer Spielgruppe, viele verschiedene Geschichten mit den gleichen Charakteren zu durchleben.

Eine erfolgreiche Kampagne erfordert ebenso wie ein erfolgreiches Abenteuer eine sorgfältige Planung. Dieses Kapitel beschreibt die Überlegungen, die ein Spielleiter bei der Planung einer Kampagne anstellen sollte, und macht Vorschläge für die Ausarbeitung unterhaltsamer und interessanter Handlungsverläufe.

SPIELERCHARAKTERE

Die Spielercharaktere sind vielleicht der wichtigste Punkt, der bei der Entwicklung einer Kampagne berücksichtigt werden

muss, denn die Interessen und Fähigkeiten der Spielercharaktere bestimmen, welche Art von Kampagne für die Spielrunde am geeignetsten ist. Wenn zum Beispiel alle Spieler magische Charaktere spielen wollen, sollte der Spielleiter eine Kampagne entwerfen, die vielfältige Möglichkeiten für sie bereithält, Magie anzuwenden. Wenn die Spieler ein Team von Cybersöldnern spielen wollen, kann der Spielleiter eine Kampagne entwerfen, die mehr als üblich auf Action basiert. Oder der Spielleiter benutzt einen der alternativen Kampagnentypen, die unter *Alternative Kampagnenkonzepte* (beginnend auf S. 109) beschrieben werden, um neue Herausforderungen für seine Spieler zu schaffen.

Zusätzlich zur Auswahl einer passenden Kampagne für die Spielgruppe sollte der Spielleiter auch darauf achten, dass die Kampagne jedem Charakter Möglichkeiten bietet, seine besonderen Fähigkeiten zu benutzen und einmal im Rampenlicht zu stehen.

Erschaffung der Teamcharaktere

Die Spieler haben zwei Möglichkeiten, wenn sie ihr Team bilden. Sie können ihre Charaktere als Gruppe erschaffen, oder jeder Spieler entwickelt seinen eigenen Charakter unabhängig von den anderen Spielern.

Wenn die Charaktere als Gruppe erschaffen werden, werden sie anschließend besser als Team zusammenpassen. Die Spieler können ihre Charaktere mit gemeinsamen Feinden versehen, ihnen Erinnerungen an frühere gemeinsame Erlebnisse geben oder sie durch die Bande der Freundschaft oder des Blutes verbinden. Wenn die Spieler zusammenarbeiten, können sie dafür sorgen, dass ihre Charaktere eine breite Auswahl an Spezialitäten und Fähigkeiten aufweisen, die Vielseitigkeit der Gruppe erhöhen und die Anzahl übereinstimmender Fähigkeiten und Fertigkeiten verringern. Wenn die Charaktere gemeinschaftlich erschaffen werden, erleichtert das dem Spielleiter zudem, seine Abenteuer und Kampagnen auf die Fertigkeiten der Charaktere zuzuschneiden und allen Charakteren genügend Situationen zu bieten, in denen sie sich profilieren können.

Wenn die Charaktere als Gruppe erschaffen werden, so zerstört das jedoch das Überraschungsmoment, das für einige Unterhaltung sorgen kann, wenn man unerwartete Eigenschaften an seinen Teamkollegen entdeckt. Wenn jeder Spieler seinen Charakter für sich erschafft, kann er ihm einen biographischen Hintergrund, Connections, Gaben und Handicaps und andere Fähigkeiten geben, die er vor seinen Teamkollegen geheim hält. Solche Geheimnisse können unerwartete Ereignisse auslösen und bieten eine unerschöpfliche Quelle hervorragenden Rollenspiels. Der Nachteil der individuellen Charaktererschaffung ist allerdings, dass dadurch leicht ein unausgewogenes Team entstehen kann. Wenn Teammitglieder wenige Gemeinsamkeiten haben, kann es schon ein Abenteuer für sich sein, miteinander auszukommen.

Das Team zusammenstellen

Der Spielleiter hat mehrere Möglichkeiten, die einzelnen Spielercharaktere zusammenzubringen. Den Charakteren eine gemeinsame Connection zu geben (Schieber, Johnson, Unterweltboss usw.), ist vielleicht am einfachsten. In diesem Fall sucht die Connection Leute für einen Job, der gerade die besonderen Fertigkeiten jedes Charakters erfordert.

Den Teammitgliedern ein gemeinsames Ziel zu geben, kann für eine sehr geschlossene Gruppe sorgen. Die gemeinsamen Interessen können aus so etwas Einfachem bestehen, wie in den brutalen Straßen der Sechsten Welt am Leben zu bleiben und schnelle Nuyen zu machen, oder komplexerer Natur sein. All-



gemein gilt, je engagierter die einzelnen Charaktere das gemeinsame Ziel verfolgen, desto besser werden die Runner zusammenarbeiten, wobei das natürlich nicht heißt, dass sie sich unbedingt gegenseitig mögen müssen. Das *Shadowrun*-Universum steckt voller Individuen, die sich gegenseitig nicht riechen können, aber bereit sind, ihre Abneigung zurückzustecken, um gemeinsame Ziele zu erreichen.

Der Kampf gegen einen gemeinsamen Feind oder Gegenspieler ist ein Beispiel für ein gemeinsames Ziel. Bei diesem Beispiel könnte der Spielleiter vielleicht sogar – wenn es die Zeit erlaubt – einige Mini-Abenteuer mit jeweils einem oder zwei Charakteren arrangieren, in denen das Interesse des gemeinsamen Feindes an jedem Charakter verdeutlicht wird.

Den Teamgeist pflegen

Ein Team zusammenzustellen, ist nur eine der Herausforderungen, die sich einem Spielleiter und seinen Spielern stellt. Ein Team zusammenzuhalten, kann sich als noch schwieriger erweisen. Spieler und Spielleiter teilen sich die Verantwortung, gegenseitige Toleranz aufzubringen und Möglichkeiten zu finden, wie die Charaktere als Team zusammenarbeiten können; dabei hat der Spielleiter allerdings mehr zu verlieren – weil er Unmenigen an Zeit in die Vorbereitung von Abenteuer und Kampagne gesteckt hat.

Eine Gruppe aus Rollenspielern zusammenzustellen, die auch in der Realität gut miteinander auskommen, ist eine einfache Methode, um die Wahrscheinlichkeit zu erhöhen, dass auch die Charaktere dieser Spieler im fiktiven Universum miteinander klar kommen. Allerdings: Die Macht, Würfel rollen zu lassen und jemandem zu erzählen, dass man gerade seinen Charakter umgelegt hat, kann selbst zwischen den besten Freunden zu Spannungen führen.

Der Spielleiter kann den Teamgeist der Charaktere fördern, indem er größeren Wert auf ihre privaten Beziehungen legt. Charaktere, die gemeinsam herumhängen und relaxen, werden ihre Meinungsverschiedenheiten wahrscheinlich eher friedlich beilegen als Charaktere, die nur geschäftlich miteinander zu tun haben, denn die rollenspielerische Berücksichtigung der Freizeit gibt den Charakteren Gelegenheit, sich gegenseitig besser kennen zu lernen. Das Auftauchen eines neuen Troll-Teammitglieds zum Beispiel, das vor Kurzem in einem Aztechnology-Gebäude Amok lief und alle Anwesenden umbrachte, könnte die Charaktere veranlassen, die Cyber-Psychodocs zu rufen. Dieselben Charaktere würden das neue Teammitglied aber wahrscheinlich mit anderen Augen sehen, wenn sie wüssten, dass Azzie-Killer vorher die Schwester des Trolls umgebracht haben – und zwar auf äußerst bestialische Weise.

Wenn ein Team vom Rest der Welt isoliert ist, kann das ebenfalls für den Teamgeist förderlich sein. Wenn ein Team isoliert ist, sind die Teammitglieder gezwungen, sich aufeinander zu verlassen und sich gegenseitig zu vertrauen. Wenn Sie zum Beispiel ein Team aus Seattle mitten in die Mojave-Wüste stecken oder ein Team menschlicher Runner in den Ork-Untergrund, so haben sie keine Wahl, als einander zu vertrauen, da sie niemandem sonst vertrauen können. Manchmal reicht es schon aus, Straßenrunner in eine ungewohnte Konzernumgebung zu stecken, damit sie zusammenarbeiten.

Ein gemeinsamer Feind oder Gegenspieler – ein Individuum, eine Gruppe oder ein Wesen, das die Charaktere nur mit vereinten Kräften besiegen können – kann die Charaktere ebenfalls dazu bringen, zusammenzuarbeiten und Teamgeist zu entwickeln. Spielsitzungen nur mit allen Spielern zusammen durchzuführen, ist ebenfalls für den Teamgeist förderlich. Wenn die Runner immer gemeinsam angeheuert werden, fühlen sie sich

schließlich auch als Team. Wenn andererseits ständig neue Charaktere kommen und gehen, werden sich die Spielercharaktere mehr als Individuen denn als Team fühlen.

Und schließlich: Hören Sie Ihren Spielern zu, und geben Sie ihnen, was sie brauchen. Spieler, die am Spiel und ihren Charakteren Spaß haben, werden eher bereit sein, die Eigenheiten und Fehler der anderen zu tolerieren, als Spieler, die sich im Spiel nicht wohlfühlen. Jeder liebt es, gelegentlich einmal den Helden spielen zu dürfen, also geben Sie jedem Spielercharakter einmal die Chance dazu. Das wird die Rivalität und Eifersucht unter den Spielercharakteren reduzieren und sie stärker motivieren, sich füreinander einzusetzen.

Spannungen im Team

Wenn es einerseits auch viele Vorteile hat, ein geschlossenes, eingeschworenes Team zu spielen, so halten gelegentliche Spannungen und Verdächtigungen zwischen Teammitgliedern doch auch großartige rollenspielerische Möglichkeiten offen. Spannungen im Team können zu leidenschaftlichen Streitereien unter den Charakteren und zu unvergesslichen Rollenspielabenden für die Spieler führen. Für ein insgesamt angenehmes und unterhaltsames Spiel ist es jedoch wahrscheinlich am besten, zuerst den Teamgeist und das Gruppenbewusstsein der Charaktere zu fördern, bevor Teamspannungen eingeführt werden. Eine Gruppe, die aus fünf Ork-Samurai und einem Humanis-Decker besteht, wird wahrscheinlich einen schnellen Kampf und einen toten Charakter hervorrufen. Aber Charaktere, die erfahren, dass der neue Teamkollege, der ihnen gestern Abend das Leben gerettet hat, ein ehemaliger Terrorist ist, werden eher bereit sein, trotz tiefempfundener gegensätzlicher Überzeugungen mit ihm klarzukommen.

Beachten Sie, dass manche Themen brisanter sind als andere. Charaktere, die einem neuen Teammitglied seine fragwürdige Vergangenheit vergeben mögen, sind vielleicht nicht bereit, einen Rassisten zu akzeptieren oder jemanden, der gegen sie eingestellt ist.

THEMEN

Die übergeordneten Themen einer Kampagne können Richtung und Stimmung der Kampagne ebenso beeinflussen wie der eigentliche Handlungsverlauf. Zum Beispiel werden die Abenteuer einer Kampagne, die in erster Linie auf einer Rachethematik basiert, anders aussehen als die einer Kampagne, bei der Habgier eine Hauptrolle spielt.

Andere Themen können sein: Heldentum, Unschuldsbeweis, der Kampf für das Gute, soviel Geld wie nur möglich machen, ohne geschnappt zu werden, die Lebensbedingungen eines Stadtviertels verbessern, Kinder beschützen, ein Vorurteil auslösen, eine andere Rasse auslöschen, die Erde retten oder zerstören usw.

Manche Themen können auch gemeinsame Ziele für eine Gruppe von Spielercharakteren darstellen. Charaktere in einer Kampagne mit einer Rachethematik zum Beispiel haben vielleicht noch eine Rechnung mit einem gemeinsamen Feind offen. Charaktere in einer Kampagne mit einer Unschuldsbeweisthematik könnten zusammenarbeiten, um ihre Unschuld oder die jemandes anderen zu beweisen.

MORAL

Spieler und Spielleiter sollten sich auch auf den moralischen Unterton ihrer Kampagnen einigen. Sind die Charaktere hartherzige Söldner, die für Nuyen alles tun, oder sind sie edle Ritter in blitzendem Chrom und Leder? Die meisten Charaktere liegen irgendwo dazwischen, aber Spielleiter und Spieler sollten viel-



leicht doch einige Grundregeln festlegen. Diese Grundregeln sagen den Spielern, was von ihren Charakteren erwartet wird, und beugen unangenehmen Überraschungen im Verlauf des Spiels vor.

Manche Spielgruppen ziehen prinzipientreue Charaktere vor, die unnötige Gewalt vermeiden. Andere Gruppen bevorzugen den Kampf und haben keine Probleme damit, jeden Gegenspieler, der ihnen im Weg steht, umzulegen, solange das Geld stimmt. Das *Shadowrun*-Universum bietet Platz für beide Arten von Charakteren und für alle dazwischen. Jede Gruppe muss selbst entscheiden, was für ein Team sie spielen will.

UMFANG

In einem Rollenspielabenteuer stehen die Spielercharaktere immer im Mittelpunkt des Geschehens. Der Umfang einer Kampagne besagt, wie weit sich die Handlung von diesem Mittelpunkt aus erstreckt. Welchen Einfluss haben die Handlungen der Charaktere auf den Rest der Welt? Sind sie nur Zahnräder in der großen Maschinerie des Metroplex, ohne eine wirkliche Chance, etwas zu verändern, oder sind sie Visionäre mit der Macht und dem Einfluss, das Schicksal von Nationen zu formen? Der Umfang einer Kampagne kann ihre Stabilität und Richtung bestimmen, ebenso ihre Veränderungen und Ausweitungen im Laufe der Zeit.

Kampagnen mit begrenztem Umfang eignen sich für Anfänger in der Regel am besten, denn es kann ganz schön entmutigend sein, alle Ereignisse des *Shadowrun*-Universums verstehen und darauf reagieren zu wollen. Ein kleiner Umfang erlaubt dem Spielleiter zudem, die Kampagne leichter kontrollieren zu können, auch wenn die Möglichkeiten der Spieler dadurch vielleicht ein wenig eingeschränkt werden.

Erfahrenere Spieler mögen Kampagnen kleineren Umfangs zu einengend finden, während andere sich darin sehr wohlfühlen. Die Spieler jeder Gruppe sollten selbst entscheiden, ob sie sich an Kampagnen größeren Umfangs wagen wollen. Auch die Fähigkeiten und Fertigkeiten der Charaktere sind bei dieser Entscheidung nicht ganz unwichtig. Charaktere, die nicht in der Lage sind, mit Weltklasse-Bedrohungen fertigzuwerden, sollten sich auf kleinere Kampagnen beschränken, sonst werden sie ganz schnell untergebuttert. Andererseits ist eine Kampagne mit glo-

balem Umfang eine ideale Herausforderung für erfahrene Runner, die gerne einmal Regierungen, Megakons oder andere mächtige und einflussreiche Figuren stürzen oder beschützen wollen – und die bereit sind, sehr mächtigen Gegnern entgegenzutreten.

DER ORT DES GESCHEHENS

Die Sechste Welt bietet ein breites Spektrum an Abenteuerumgebungen, vom Sprawl bis zur Erwahten Wildnis. Der Spielleiter sollte die Gegenden, die in einer Kampagne eine Rolle spielen, sorgfältig auswählen, denn die Location kann einen großen Einfluss auf die Geschichte haben. Denken Sie über folgende Fragen nach: Spielt die Kampagne in einem bestimmten Metroplex oder einem bestimmten Land? Welche Schauplätze werden die Charaktere aufsuchen? Welche Konzerne haben in diesen Gegenden den größten Einfluss? Wie sieht die lokale Schattenszene aus? Welche lokalen Gesetze gibt es?

Bei der Planung der Kampagnenschauplätze sollte der Spielleiter der verbreiteten Versuchung widerstehen, seine Spielercharaktere in einer einzigen Kampagne quer über den Globus zu schicken (außer natürlich, die Runner sind ein Team von bestbezahlten Jetsettern und Weltenbummlern). Oft haben Spieler in einer globusumspannenden Kampagne das Gefühl, dass nichts wirklich dauerhaft oder wichtig ist.

DER ERSTE RUN

Der erste Run jeder Kampagne ist sehr wichtig, da er die Stimmung der folgenden Kampagne bestimmt und die übergeordneten Themen und Prämissen der Kampagne festlegt. Wie die erste Zeile einer Kurzgeschichte oder die erste Szene eines Kinofilmes muss der erste Run einer Kampagne die Aufmerksamkeit der Spieler fesseln, sonst verlieren sie schnell das Interesse am Spiel. Er sollte die Spieler gefangen nehmen, ohne sie zu überwältigen; er sollte der Ausgangspunkt für weitere Abenteuer sein und den Spielern einen Anreiz geben, die Kampagne weiterzuverfolgen. Er sollte den verschiedenen Charakteren Zeit genug bieten, sich zu entwickeln, ohne zu langwierig oder langweilig zu werden. Er sollte genug enthüllen, um die Spieler bei der Stange zu halten, ohne jedoch schon zu viele Rätsel zu lösen.



Am besten erreicht man all diese Dinge wahrscheinlich dadurch, dass man die verschiedenen Elemente, die in diesem Kapitel angesprochen wurden, im ersten Run verarbeitet – Gelegenheiten für jeden Charakter, sich hervorzutun, eine Handlung reich an Spannung und Höhepunkten, eine Bedrohung von außen, die die Charaktere zu einem Team zusammenwachsen lässt usw.

CHARAKTERENTWICKLUNG

Der Spielleiter kann die Geschwindigkeit der Charakterentwicklung in seinen Kampagnen dadurch kontrollieren, dass er die Höhe der Karmabelohnung für die Abenteuer reguliert und Bezahlung und Ausgaben der Runner entsprechend angleicht. Höhere Karmabelohnungen ermöglichen den Spielercharakteren eine schnellere Entwicklung, während niedrigere Karmabelohnungen die Entwicklung verlangsamen. Ebenso ermöglichen bessere Bezahlungen den Charakteren, mehr Ausrüstung zu kaufen, wobei der Spielleiter jedoch den Reichtum der Charaktere noch dadurch kontrollieren kann, dass er ihre laufenden Kosten entsprechend erhöht oder senkt.

Mehr Informationen über Karmabelohnung und Charakterentwicklung finden Sie unter *Erweiterte Regeln*, S. 79.

FRISCHER WIND

Mit der Zeit kann jede ausgedehnte Kampagne etwas an Schwung verlieren. Erfindungsreichen Spielleitern und kreativen Spielern stehen jedoch einige Möglichkeiten zur Verfügung, eine Kampagne wiederzubeleben und frischen Wind in das Rollenspiel zu bringen.

Manchmal reicht es schon, eine Pause einzulegen und die Kampagne eine Zeitlang ruhen zu lassen. Eine Pause gibt Spielleiter und Spielern die Gelegenheit, ihre 'Batterien' wieder aufzuladen, so dass sie anschließend mit neuem Interesse zu der Kampagne zurückkehren können. Jede Gruppe muss natürlich selbst bestimmen, wie lang die Pause sein soll. Manchen Gruppen reichen schon ein paar Wochen, andere nehmen sich lieber einige Monate frei.

Vielleicht braucht die Kampagne auch irgend etwas, das Spielleiter und Spieler wachrüttelt und die Kampagne mit neuem Schwung vorantreibt. Der Spielleiter könnte das Thema der Kampagne ändern, um ihr neues Leben einzuhauchen. Zum Beispiel hatte einmal eine *Shadowrun*-Kampagne, die bereits seit einigen Jahren lief, einen Punkt erreicht, an dem die Spielercharaktere äußerst fähige Shadowrunner mit ausgedehnten Lebensläufen, Ressourcen und Fähigkeiten waren. Die Spieler fanden die 'typischen' Shadowruns nicht mehr interessant und reizvoll, und sie waren ihrer Charaktere ein wenig müde geworden. Um sie wieder wachzurütteln, dachte sich der Spielleiter eine neue Reihe von Abenteuern aus, in denen den Charakteren der Mord an einem bedeutenden Politiker in die Schuhe geschoben wurde und sie in ein UCAS-Bundesgefängnis gesteckt wurden. Ein einflussreicher Schieber holte sie relativ schnell aus dem Knast, aber in der Zeit hinter Gittern verloren die Charaktere einen Großteil ihrer Connections und Ressourcen, und ihr Ruf hatte schwer gelitten. Die Charaktere fanden sich auf der Straße wieder, mit kaum mehr als dem, was sie am Leibe trugen, in der Schuld eines mysteriösen Schiebers und bemüht, ihre Namen reinzuwaschen und sich an den Leuten zu rächen, die ihnen das eingebrockt hatten. Die Kampagne war wieder voll im Gange.

In den Büchern *New Seattle*, *Corporate Download*, dem *Unterwelt-Quellenbuch* und zahlreichen anderen Quellenbüchern finden Sie viele reichhaltige Verwicklungen, mit denen Sie einer Kampagne eine neue Richtung geben und für neues Interesse bei den Spielern sorgen können.

NOTIZBUCH

Das Notizbuch kann ein nützliches Hilfsmittel für Rollenspiel und Handlungsentwicklung in einer Kampagne sein. Ein Spieler, der ein Notizbuch benutzt, hält darin Aufzeichnungen über seinen Charakter fest. Das Notizbuch ist wie ein Tagebuch, es kann alles enthalten, von persönlichen Überlegungen bis zu vertraulicher Konversation zwischen Charakteren. Darin kann die Entwicklung eines Charakters festgehalten werden, seine Lebensgeschichte und Aktivitäten zwischen Abenteuern.

Wenn das Notizbuch zu vertraulicher Konversation zwischen Charakteren eingesetzt wird oder zwischen einem Charakter und dem Spielleiter, so können dadurch Unterhaltungen vor anderen Spielern geheimgehalten werden. Dadurch eignen sich Notizbücher hervorragend, eine Kampagne mit etwas Paranoia, Konspiration oder einfach nur Geheimniskrämerei zu würzen. Der Spieler schreibt die Informationen, die sein Charakter weitergeben will, einfach in sein Notizbuch und zeigt die Seite dann dem Spielleiter oder dem Spieler, mit dem er das Geheimnis teilen will.

Der Spielleiter sollte die Verwendung von Notizbüchern im Spiel jedoch gut kontrollieren, sonst könnte es passieren, dass die Spieler fast alle ihre Aktivitäten über das Notizbuch abwickeln (was nicht unbedingt schlecht sein muss, solange es beabsichtigt ist) und das aktive Rollenspiel vernachlässigen.

DAS ENDE DER KAMPAGNE

Der Spielleiter kann ein dramatisches Actionfinale seiner Kampagne arrangieren oder einfach den Spielercharakteren gestatten, ihrer eigenen Wege zu gehen und das Team aufzulösen. Auf jeden Fall können jedoch die Ereignisse und Nachwirkungen der alten Kampagne als Material für eine neue dienen. Freunde wie Feinde können in der neuen Kampagne wieder auftauchen, ebenso wie noch ausstehende geschäftliche Deals oder andere offene Enden. Wenn die Spieler aus irgendeinem Grund am Ende einer Kampagne ihrer Charaktere müde sind, muss das nicht das Ende dieser verdienten Shadowrunner bedeuten. Unter *Ruhestand*, S. 87, finden Sie Vorschläge zum Einsatz alter Charaktere in neuen Kampagnen.

LÖSUNG VERBREITETER PROBLEME

Die meisten erfahrenen Spielleiter sehen sich bei der Leitung von *Shadowrun*-Spielen (oder anderen) oft vor folgende Herausforderungen gestellt:

- die Kontrolle von 'Powergamern' (Spielern, die so mächtige Supercharaktere erschaffen haben, dass sie das Spiel dominieren)
- die Erhaltung des Spielgleichgewichts
- die erfolgreiche Einbeziehung von Deckern und anderen besonderen Charaktertypen ins Spiel
- die effektive Benutzung der überwältigenden Menge an verfügbaren *Shadowrun*-Publikationen

Dieser Abschnitt enthält Lösungsvorschläge für diese schwierigen Situationen.

POWERGAMING

Powergamer sind Spieler, die 'Supercharaktere' erschaffen – Magier mit zweistelligen Initiatengraden und Lkw-Ladungen von Foki und gebundenen Geistern, Straßensams mit soviel Cybeware, dass sie zu wandelnden Panzern werden, Decker mit Computerfertigkeiten von 12 und Cyberdecks, neben denen ein *Excalibur* wie ein Abakus erscheint, usw.

Nun, eigentlich ist nichts gegen Powergaming einzuwenden. (Entgegen hartnäckiger Gerüchte unterhalten wir *keine* geheime Rollenspielpolizei, die Ihre Tür eintritt, Ihr Regelwerk konfis-



ziert und Sie für die Verletzung ungeschriebener *Shadowrun*-Gesetze vor die Rollenspiel-Inquisition zerrt. Okay, es gibt die Rollenspielpolizei – aber sie ist zu beschäftigt damit, nach *Battletech*-Sündern zu fahnden, um sich um *Shadowrun*-Gruppen kümmern zu können.) Im Ernst, wir hören nichts lieber, als dass Sie an *Shadowrun* Spaß haben, wie auch immer Sie es spielen.

Wenn Powergaming allerdings den Spaß am Spiel zu verderben beginnt, dann wird es zu einem Problem. Solche Diskrepanzen lassen sich jedoch im allgemeinen dadurch verhindern, dass Sie sich vor dem Beginn der Kampagne mit den Spielern zusammensetzen und sich auf ein allgemeines Powerlevel der Kampagne einigen – zum Beispiel eine harmlose 'Straßenniveau'-Kampagne oder ein wildes und ungestümes Powergame mit Supercharakteren. Doch auch sorgfältigste Planung kann nicht immer verhindern, dass Spielercharaktere so übermenschlich mächtig werden, dass sie allen anderen den Spaß verderben. Mit den Strategien, die unter *Unausstehliche Charaktere* beschrieben werden, kann der Spielleiter gegen solche Spieler vorgehen.

UNAUUSSTEHLICHE CHARAKTERE

Manchmal tanzen Spieler und/oder deren Charaktere einfach aus der Reihe und beginnen, dem Rest der Gruppe den Spielspaß zu verderben. Rollenspieler können ganz schön kreativ sein, wenn es ums Spielverderben geht – manche erschaffen Charaktere, die alles und jeden in die Tasche stecken, während andere darauf bestehen, strikt den wirren Plänen ihrer Charaktere oder ihren eigenen Regelinterpretationen zu folgen, ohne Rücksicht auf die Wünsche und Vorstellungen der Mitspieler. Die einfachste Möglichkeit, mit solch einem Charakter fertig zu werden, ist ihn umzulegen – den Charakter natürlich, nicht den Spieler. *Shadowrun* bietet dem Spielleiter jedoch noch andere, weniger drastische Methoden, solche Spieler zu kontrollieren.

Reden Sie mit dem Spieler

Nehmen Sie den Spieler beiseite und reden Sie mit ihm. Sagen Sie ihm, dass er ein Problem verursacht und wie Sie sich die Lösung vorstellen. Mit einem Problemspieler zu reden, ist immer besser, als einfach den Charakter des Spielers zu bestrafen. Der Spieler versteht vielleicht gar nicht, warum sein Charakter immer den Ärger abbekommt, oder denkt, der Spielleiter würde grundlos auf seinem Charakter herumhacken.

Wenn der Spieler nicht bereit ist, zum Wohle der Gruppe sein Verhalten zu ändern, dann ist es wohl an der Zeit, dass Gruppe und Spieler getrennte Wege gehen. Wenn es nicht hilft, mit dem Spieler zu reden, werden auch die folgenden Maßnahmen kaum erfolgreich sein.

Stecken Sie den Charakter in den Knast

Ein Kurzurlaub in einem der von LoneStar oder der Regierung betriebenen Gefängnisse kann sehr viel dazu beitragen, dass sich das Verhalten eines Charakters zum Besseren verändert. Wenn der Charakter SINlos ist und keine einflussreichen Connections hat, könnte die Staatsgewalt vielleicht sogar auf die Idee kommen, einige experimentelle 'Rehabilitationstechniken' an dem Charakter zu testen.

Ruinieren Sie seinen Ruf

Reputation ist alles in den Schatten. Ein Charakter, der in den Ruf kommt, ein Unruhestifter zu sein und sich auf Runs unzuverlässig und unkontrollierbar zu verhalten, wird früher oder später keine Leute mehr finden, die mit ihm zusammenarbeiten wollen. Solche Charaktere müssen in sich gehen und erst mal einige

schlecht bezahlte, gefährliche Runs durchziehen, um ihren Ruf wieder herzustellen – oder sie rutschen bis auf den Boden der Hackordnung in den Schatten, von wo es so schnell kein Entkommen gibt.

Geben Sie ihm schlechtes Karma

Karma ist ein nützliches Hilfsmittel zur Belohnung von Charakteren, die sich in einem Abenteuer hervorgetan haben. Gleichermaßen kann der Spielleiter auch einen unruhestiftenden Charakter durch das Vorenthalten von Karmapunkten bestrafen. Charaktere, die so bestraft werden, müssen ihr Verhalten ändern, um in der Zukunft überhaupt eine Chance zur Charakterentwicklung zu haben.

Lassen Sie es an seinen Connections aus

Ein Charakter, der es sich mit den falschen Leuten verscherzt, wird möglicherweise feststellen, dass diese Leute ihre Wut an den Freunden, Connections oder nahestehenden Personen des Charakters auslassen. Connections werden nicht mehr mit einem Charakter zusammenarbeiten wollen, der ihnen soviel Ärger bringt, und jeder Charakter, der auch nur eine Spur von Gewissen hat, sollte sich einigermaßen schlecht fühlen, wenn er seinen Freunden und Nahestehenden soviel Ärger bereitet.

Nehmen Sie ihm seine Spielzeuge weg

Wenn das Hauptproblem eines Charakters seine Unmenge an Spielzeug ist – kybernetisch oder magisch –, kann der Spielleiter ihm jederzeit einfach einiges davon wegnehmen. Der Spielleiter hat viele Möglichkeiten, einen Charakter von überzähliger Cyberware oder magischer Ausrüstung zu erleichtern. Zum Beispiel könnte Ausrüstung von der Staatsgewalt konfisziert werden – insbesondere dann, wenn der Charakter im Gefängnis sitzt. Oder ein Gegenstand kann gestohlen werden, unwirksam gemacht werden oder einfach versagen. Auch die Feinde eines Charakters können einige seiner Geräte oder Gegenstände zerstören, um ihm die Vorteile zu nehmen, die er dadurch hat.

Geben Sie ihm, was er will

Wenn ein Charakter unbedingt ein ausgefallenes Spielzeug oder einen Bonus haben will, geben Sie es ihm – mit all den Problemen und dem Ärger, den der Besitz mit sich bringt. Charaktere mit exotischer Ausrüstung und anderen mächtigen Vorteilen neigen dazu, mächtige Feinde anzuziehen. Zudem kann solch ein Spielzeug oder Vorteil eine starke Anziehungskraft auf Diebe, Killer und Saboteure ausüben und damit im Idealfall mehr Ärger verursachen, als es Vorteile bringt.

ERHALTUNG DES SPIELGLEICHGEWICHTS

Ein Gleichgewicht zwischen den Fähigkeiten der Spielercharaktere und ihren NSC-Gegenspielern herzustellen und zu erhalten, ist eine der wichtigsten Aufgaben des Spielleiters. Wenn der Spielleiter dafür sorgt, dass die NSC immer ein wenig stärker sind als die Spielercharaktere, kann er erreichen, dass die Spielercharaktere sich mehr auf Überlegungen und Teamwork verlassen als auf nackte Feuerkraft. Oberflächlich gesehen, scheint es relativ leicht zu sein, für dieses Gleichgewicht zu sorgen. Allerdings ist der eigentliche Zweck des Spielgleichgewichts, ein Maximum an Spaß zu bereiten. Daher muss der Spielleiter versuchen, dass Spielgleichgewicht auf eine Weise zu erhalten, die den Spaß am Spiel nicht verringert. Mit anderen Worten, der Spielleiter sollte nicht die Freiheit der Spieler opfern, all die coolen Waffen und Sprüche des *Shadowrun*-Universums einzusetzen, und ebenso wenig sollte er nur übermächtige Feinde er-



schaffen. Spielgleichgewicht und Spaß in einem Spiel zu bewahren, erfordert seitens des Spielleiters einiges an Planung, doch die Berücksichtigung einiger grundlegender Prinzipien kann diese Aufgabe sehr erleichtern.

Kraft ist relativ

Das erste Prinzip besagt, dass das Spielgleichgewicht von der Kraft der Spielercharaktere und der Kraft der NSC bestimmt wird – nicht von der Kraft nur einer Seite. Statt Ihren Spielern die Minigun für ihre startenden Charaktere zu verwehren, erinnern Sie sie doch einfach daran, dass ihre Gegner auch Miniguns haben werden – und wahrscheinlich etwas bessere Versionen. Die Gegner der Spielercharaktere müssen nicht so übermächtig sein, dass die Runner niemals eine Chance gegen sie haben. Sie müssen nur gerade so stark sein, dass es für die Spielercharaktere nicht zu einfach wird, sie zu besiegen. Solange die Gegner immer eine Herausforderung für die Spielercharaktere darstellen, werden Ihre Spieler irgendwann einmal erkennen, dass es egal ist, wie stark und mächtig ihre Charaktere werden – es wird immer jemanden geben, der noch stärker und mächtiger ist, mit einem größeren Budget, besseren technischen Spielereien, älter und erfahrener, mit besserer magischer Ausbildung und Erfahrung, jemand, den sie in einem Kampf Mann gegen Mann nicht besiegen können.

Feuerkraft ist nicht alles

Die Stärke der NSC-Gegner zu erhöhen, ist nicht die einzige Möglichkeit, das Spielgleichgewicht gegen machthungrige Spielgruppen, deren Charaktere unaufhaltsam stärker werden, zu schützen. Mit ein wenig Vorstellungskraft kann der Spielleiter Shadowruns und Gegenspieler entwerfen, die nicht mit Feuerkraft und Kampfsprüchen allein überwunden werden können – Situationen, in denen die Spielercharaktere gezwungen sind, Gehirn und Teamwork einzusetzen.

Zum Beispiel könnte ein Mr. Johnson das Team für einen Run anheuern, auf dem Geheimhaltung von äußerster Wichtigkeit ist, einen Run, von dem niemand jemals etwas erfahren darf. Offensichtlich kann das Team jetzt nicht einfach alles und jeden, was ihm im Weg steht, wegpusten – das würde zuviel Aufsehen erregen. Sie müssen sich eine Strategie überlegen, die sie mit einem Minimum an Aufsehen ans Ziel bringt.

Vermieden Sie 'Spielzerstörer'

'Spielzerstörer' sind Ausrüstungsgegenstände, Zaubersprüche oder andere Dinge, die ein Spiel aus dem Gleichgewicht bringen und empfindlich stören können. Was ein Spielzerstörer sein kann, hängt vom Powerlevel der Kampagne ab. Zum Beispiel könnte schon eine Maschinenpistole in einer Kampagne mit lauter Gangmitgliedern, die mit leichten Pistolen und Baseballschlägern bewaffnet sind, ein Spielzerstörer sein. Die gleiche Maschinenpistole würde in einer Kampagne mit Leuten, die mit Sturmgewehren, schweren MGs und sonstiger schwerer Artillerie herumlaufen, kaum auffallen.

Potentielle Spielzerstörer zu vermeiden, ist die effektivste Methode, dafür zu sorgen, dass solche Elemente ein Spiel nicht ruinieren können.

Nehmen wir zum Beispiel einmal die Panther Sturmkanone. Die Grundkosten der Panther sind läppische 7.200 Nuyen, jeder neue Charakter könnte sich einen Sack voll davon kaufen – eine für den Wagen, eine fürs Schlafzimmer, eine für die Veranda usw. Klingt nach einem echten Desaster für das Spielgleichgewicht, oder? Aber sagen wir mal, die Panther sei selten – nicht nur kann-nicht-bei-der-Charaktererschaffung-erworben-werden-sel-

ten, sondern *niemand-hat-jemals-eine-gesehen-oder-weiß-wirklich-etwas-darüber-selten*. Connections grinsen mitleidig, wenn Sie sie nach der 'magischen Kanone', dem 'Heiligen Gral der Straßen' fragen.

Plötzlich bedroht dieser 'Spielzerstörer' das Spielgleichgewicht nicht mehr. Es dürfte für die Runner schwierig werden, diese Waffe überhaupt aufzutreiben. Und wenn es ihnen gelingt, wird mit Sicherheit jeder Notiz von ihnen nehmen. Yeah, die Leute werden schreiend davonrennen oder versuchen, sie von hinten umzulegen, um an das Ding zu kommen.

Indem der Spielleiter die Panther zu einer äußerst seltenen Waffe gemacht hat, statt sie einfach nur zu verbieten, hat er die Wahlfreiheit der Spieler nicht eingeschränkt. Er hat den 'Coolness'-Faktor der Waffe nicht reduziert – sie kann immer noch ein Loch durch die schwere Körperpanzerung des Azzie-Soldaten ballern (und durch seinen Körper, den hinter ihm parkenden Wagen und die Backsteinmauer hinter dem Wagen). Er hat die Waffe nicht zu einem Allerweltsding gemacht, indem er zwecks Balance alle LoneStar Cops mit Panther Sturmkanonen ausgerüstet hat. Aber er hat das Spielgleichgewicht bewahrt.

DECKER EINBEZIEHEN

Jede Shadowrun-Spielgruppe hat diese Erfahrung wahrscheinlich schon einmal gemacht: Der Decker zieht los, um irgendwas im Cyberspace zu erledigen, und die anderen Spieler gehen Piz-za essen, spielen am Computer oder unterhalten sich über das Länderspiel, während der Spielleiter und der Spieler des Deckers schwer beschäftigt sind. Auch wenn die neuen Matrixregeln in *SR3.01D* und im Quellenbuch *Matrix* das Decking im Rollenspiel schneller machen, so wird dadurch das Problem doch nicht ganz aus der Welt geschaffen. Die folgenden Optionen sollen Ihnen ermöglichen, das Decking besser in den Rest der Action zu integrieren und zu verhindern, dass es eine Spielbremse darstellt.

NSC-Decker

NSC-Decker können für einen gewissen Unkostenbeitrag Informationen beschaffen. Der Spielleiter kann die Ergebnisse des Matrixruns eines NSC-Deckers sehr schnell bestimmen und diese Informationen an die Spieler weitergeben. NSC-Decker geben dem Spielleiter eine weitgehende Kontrolle über die Informationen, die die Spieler erlangen können, und beschleunigen das Spiel ungemein. Andererseits werden dadurch die vielfältigen rollenspielerischen Möglichkeiten der Matrix nicht genutzt.

Angriff von zwei Seiten

Ein Angriff von zwei Seiten besteht im Grunde aus zwei simultanen Shadowruns, bei denen der Decker Online geht und 'hinter den Kulissen' arbeitet, um Sicherheitsvorrichtungen auszuschalten und den Fortgang des Runs zu überwachen, während die anderen Charaktere die physische Seite des Runs übernehmen. Die veröffentlichten Shadowrun-Abenteuer und -Romane enthalten viele Beispiele solcher Runs.

Simultane Spielleitung

Bei der simultanen Spielleitung geht der Spielleiter mit dem Decker den Matrixrun durch, während er gleichzeitig die anderen Charaktere durch ihre eigenen Aktivitäten führt. Der Spielleiter muss schnell genug zwischen den Szenen hin und her springen, um die Action in Gang zu halten, die dramatische Spannung aufrechtzuerhalten und die Spieler zu beschäftigen, doch diese schwierige Aufgabe kann durch sorgfältige Vorbereitung erfolgreich gemeistert werden.



Spielleiter-Assistent

Einer der Spieler kann die Funktion eines Spielleiter-Assistenten übernehmen, dessen Hauptaufgabe darin besteht, Matrixruns mit dem Decker durchzuspielen. Dieses Arrangement erlaubt dem Spielleiter, sich voll auf den Rest der Spielgruppe zu konzentrieren. Das erfordert einiges an Koordination zwischen Spielleiter und Assistent, funktioniert aber besonders gut bei reinen Datenruns, die nicht direkt mit den Aktivitäten der restlichen Spielercharaktere zu tun haben.

Matrix-Soloabenteurer

Der Spielleiter kann einige Matrixruns vor der eigentlichen Spielsitzung als kleinere Soloabenteuer mit dem Deckercharakter durchspielen. Die Ergebnisse dieser Runs werden dann in der Spielsitzung zum entsprechenden Zeitpunkt herangezogen. Das kann das Spiel sehr beschleunigen, kann aber auch zu Problemen führen, wenn zwischen Matrixaction und restlichem Rollenspiel kausale Zusammenhänge bestehen. Zum Beispiel könnte der Decker während des Spiels einiges erfahren, das ihn an einen (eigentlich späteren) Matrixrun anders hätte herangehen lassen.

Computerprobe

In manchen Fällen kann der Spielleiter einen Matrixrun durch eine einzige Probe auf Computerfertigkeit ersetzen, die durch die Auswirkungen der vom Decker eingesetzten Programme modifiziert wird. Diese Option sollte der Spielleiter jedoch nur selten anwenden. Ein Spieler kann schnell das Interesse an seinem Deckercharakter verlieren, wenn der nie etwas anderes als Computerproben macht.

INFORMATIONSÜBERLASTUNG VERMEIDEN

Jedes neue *Shadowrun*-Buch, das in die Läden kommt, erhöht die Menge an bereits verfügbaren *Shadowrun*-Informationen. Verständlicherweise wollen Spielleiter und Spieler oft möglichst viele dieser Informationen in ihre Version des Rollenspiels einbauen, was jedoch sehr schnell zu einer 'Informationsüberlastung' führen und das Spiel zum Stillstand bringen kann. Spielleiter und Spieler sollten einen Weg finden, sich auf die Informationen zu konzentrieren, die in der gegenwärtigen Kampagne wichtig sind. Die folgenden Vorschläge sollen dabei helfen.

Das 'Neuer-und-besser'-Syndrom

Die Sechste Welt ist ein unglaublich reichhaltiges Universum, das mit jeder neuen *Shadowrun*-Publikation noch reichhaltiger wird. Verständlicherweise wollen viele Spielleiter und Spieler möglichst jede neue Regel, Waffe, jeden Zauberspruch, Gegner, jede neue Idee so schnell wie möglich verwenden. Das kann eine Kampagne allerdings leicht zu einer Kette von unzusammenhängenden Tricks, Spielereien und Handlungsbruchstücken machen. Glücklicherweise kann der Spielleiter dieser Falle ausweichen und trotzdem den eigenen Hunger und den der Spieler nach neuen Ideen befriedigen, indem er sich ein bisschen in Geduld übt und etwas kreative Spielleitung betreibt.

Am wichtigsten ist vielleicht, dass der Spielleiter gründlich über die Eignung neuer Ideen im Zusammenhang mit der Kampagne, den Fähigkeiten der Spieler und den möglichen Auswirkungen der neuen Ideen nachdenkt. Nicht alle Optionen eignen sich für alle Kampagnen. Je nach Richtung, Powerlevel und Handlungsverlauf der Kampagne sollte der Spielleiter manche Optionen modifizieren oder ganz verbieten. Nur weil eine Option in einer *Shadowrun*-Publikation beschrieben wird, heißt das noch

lange nicht, dass sie nun in jeder Kampagne gelten muss. Das ganze Material in allen *Shadowrun*-Büchern, auch dem *Shadowrun-Kompendium 3.01D*, sind Optionen für den Spielleiter – keine notwendigen Elemente, zu deren Benutzung der Spielleiter verpflichtet ist!

Statt neue Optionen zu modifizieren oder zu verbieten, kann der Spielleiter sie auch nach und nach einführen. Zum Beispiel sollten revolutionäre Entwicklungen im Bereich der Bioware, Cybertechnologie oder Magie nicht über Nacht erhältlich werden. Wenn Sie die Innovationen aus Quellenbüchern wie *Schatzenzauber 3.01D*, *Mensch und Maschine 3.01D*, *Arsenal 2060*, *Rigger 3.01D* oder *Matrix* allmählich einführen, so spiegelt das nicht nur die Verbreitung technologischer Innovationen in der Realität wider – es gibt Spielleiter und Spielern auch Zeit, sich an die neuen Optionen zu gewöhnen. Zusätzlich kann der Spielleiter neuen Charakteren die Benutzung dieser Optionen verbieten. Das gibt ihm eine bessere Kontrolle über die Verwendung der neuen Möglichkeiten.

DIE LETZTEN MYSTERIEN

Gelegentlich bemängeln *Shadowrun*-Spieler und -Spielleiter, dass ihnen nicht die ganze Geschichte, die hinter einer neuen Entwicklung im *Shadowrun*-Universum steckt, klar wird. Nun, es stimmt, dass wir einige Geheimnisse in Reserve haben. Aber es gibt gute Gründe, diese Geheimnisse nicht preiszugeben.

Unsere ständigen Bemühungen, das *Shadowrun*-Universum lebendig und ausbaufähig zu erhalten, sind der Hauptgrund dafür, dass wir einiges für uns behalten. Damit das Spiel frisch bleibt, müssen wir ständig neues Material veröffentlichen. Konsequenterweise müssen wir einige Ideen zurückhalten, um sie für spätere Produkte zu verwenden. Zudem müssen wir sicherstellen, dass jede neue Idee mit dem bereits existierenden Universum zusammenpasst. Und schließlich enthalten neue Optionen – und Ihre Reaktionen darauf – auch immer neue Entwicklungsmöglichkeiten für das Universum. Wenn man diese Faktoren berücksichtigt, können wir einfach nicht alle Ecken und Ösen oder jede neue Entwicklungsrichtung des Spieluniversums beschreiben. Deshalb wird niemals jemand wirklich *alles* über *Shadowrun* wissen.

Natürlich sollte diese Situation keinen Spielleiter davon abhalten, seine eigenen Interpretationen der Elemente der Sechsten Welt zu kreieren. Ist Ihnen eine großartige Idee zu den wahren Hintergründen des Lone Eagle-Zwischenfalls oder des Crash von '29 gekommen? Kein Problem, arbeiten Sie sie aus und verwenden Sie sie in Ihrer Kampagne. Wenn diese Idee irgendwann mit einer späteren offiziellen *Shadowrun*-Veröffentlichung kollidiert, so passen Sie die Kampagne einfach an oder ignorieren Sie die neue Idee einfach – oder denken Sie sich eine Geschichte aus, die irgendwo dazwischen liegt. Wir glauben jedoch, dass die Handlungsentwicklungen zukünftiger Publikationen und die von *Shadowrun*-Spielgruppen sich selten auf unvereinbare Weise widersprechen werden. Zum Beispiel enthalten alle *Shadowrun*-Quellenbücher eine Vielzahl von Abenteuer- und Kampagnenvorschlägen, und nur wenige von ihnen werden in zukünftigen *Shadowrun*-Büchern näher verfolgt werden – das lässt allen Spielleitern großen Spielraum, mit den Möglichkeiten des Universums zu spielen, ohne dass sie befürchten müssen, dass wir ihnen auf die Zehen treten werden.

Schränken Sie nicht die Möglichkeiten Ihrer *Shadowrun*-Welt ein, indem Sie allzu sklavisch die von uns präsentierte Version des Universums folgen. Letztlich ist es Ihr Spiel, also machen Sie etwas daraus, das Ihnen Spaß macht.

ALTERNATIVE KAMPAGNENKONZEPTE



Die Welt von *Shadowrun* ist reichhaltig und vielfältig, aber die meisten Spieler sehen niemals mehr als die Schatten dieser Welt. Die typischen Shadowrunner verbringen ihre ganze Zeit damit, die schmutzige Arbeit der Kons zu erledigen und auf der Straße am Leben zu bleiben, und erhaschen höchstens einen flüchtigen Blick auf den Rest des Universums. Spielleiter und Spieler, die andere Aspekte des *Shadowrun*-Universums erforschen wollen oder einfach einmal etwas anderes machen wollen, sollten es einmal mit Abenteuern oder ganzen Kampagnen versuchen, in denen die Spielercharaktere etwas anderes als Shadowrunner sind.

Diese alternativen Kampagnen folgen im Großen und Ganzen denselben Regeln, die Sie von *Shadowrun* kennen und lieben, mit einigen leichten Abwandlungen, die die veränderte Situation widerspiegeln, in der die Charaktere als Cops, Gangmitglieder usw. stecken. Dieses Kapitel beschreibt einige Nicht-Runner-Kampagnenkonzepte, die im Rahmen der Elemente aus dem Kapitel *Erfolgreiche Abenteuer*, S. 94, vorgestellt werden. Dieses Material bietet dem Spielleiter einen Ausgangspunkt für den Entwurf neuer Kampagnen, die auf diesen Themen basieren, wobei er die in diesem Buch vorgestellten Techniken benutzen kann. Auch wenn einige dieser Konzepte die Kampagne über das übliche Shadowrunner-Team hinausführen und sich in andere Bereiche der Sechsten Welt wagen, so konzentrieren sie sich doch alle auf die einzigartige Mischung aus Science Fiction und Fantasy, die *Shadowrun* ausmacht.

WO TUT'S DENN WEH?

Altruistisch veranlagte Rollenspieler könnten einmal versuchen, ein DocWagon High Threat Response Team zu spielen. Stellen Sie sich vor: all die Gefahren des Shadowrunnings, ein geregeltes Einkommen und Ihr eigener VTOL! Diese Art von Kampagne kommt Spielern entgegen, die ein Höchstmaß an

Action bei einem Mindestmaß an Vorbereitung suchen – HTR-Teams werden nur dann gerufen, wenn die Kacke wirklich am Dampfen ist. Aber natürlich gehört noch viel mehr dazu, ein DocWagon-Tech zu sein, als nur Leute aus gefährlichen Situationen zu retten – sehen Sie sich eine beliebige Krankenhaus-Soap im Fernsehen an.

Nähere Informationen über DocWagon-HTR-Teams und ihre Ausrüstung finden Sie auf Seite 90.

CHARAKTERERSCHAFFUNG

Erschaffen Sie DocWagon-Spielercharaktere nach den üblichen *Shadowrun*-Regeln, wobei Sie die folgenden Richtlinien berücksichtigen sollten. Das Team sollte aus einem Rigger bestehen (der den Rettungswagen, den MedEvac-Hubschrauber oder sonstige Rettungsfahrzeuge lenkt); einem Magier oder Schamanen für magische Heilung und Rückendekkung im Kampf (beachten Sie, dass HTR-Schamanen in der Regel Bär oder Schlange folgen, da diese Totems Heilungsboni vergeben); einem oder zwei medizinischen Spezialisten, die den Großteil der medizinischen Versorgung der Opfer übernehmen; und zusätzlichem 'Risikoentschärfungspersonal' (von Adepten über Trollmuskeln bis zu schwer vercyberten Kampfpromis). Decker sind normalerweise nicht physisch anwesend; sie bleiben im örtlichen Hauptquartier und verfolgen die taktischen Informationen, außerdem informieren sie gegebenenfalls die örtliche Polizei, Regierung und sonstige zuständige Stellen. Andere Charaktertypen mit wenig Neigung zur Medizin oder zu defensivem Kampfttraining werden in dieser Art von Kampagne kaum einen Platz finden.

Der Spielleiter kann bestimmen, dass DocWagon-Charaktere die Prioritäten A oder B nicht an Ressourcen vergeben können, da DocWagon den Großteil der nicht-implantierten Ausrüstung des Teams zur Verfügung stellt. (Außerdem muss jeder, der sich die für Runner typische Art von Ausrüstung leisten kann, deutlich mehr verdienen, als DocWagon zahlt!) Jeder Charakter sollte eine minimale Fertigkeitstufe Biotech von 3 haben; medizinische Spezialisten sollten zudem über eine Fertigkeit in Biologie und/oder Cybertechnologie verfügen. Da HTR-Teams in kritischen und gefährlichen Situationen eingesetzt werden, sind Kampffertigkeiten durchaus nützlich, auch wenn das Team immer in erster Linie bemüht sein sollte, den Kunden – äh, Patienten zu retten, und erst in zweiter Linie, wild um sich zu ballern.

ABENTEUERIDEEN

Die täglichen Pflichten eines DocWagon-HTR-Teams bestehen darin, schwer verletzte DocWagon-Kunden aus Situationen zu retten, die für normale Rettungsteams zu gefährlich sind. Ein verbreitetes Beispiel ist ein Feuergefecht, bei dem ein Unbeteiligter oder sogar ein Teilnehmer mit einem DocWagon-Kontrakt verwundet wird und Hilfe braucht. Sich mitten in eine Schießerei zu begeben, ist eine haarige Sache, vor allem wenn LoneStar oder schwer bewaffnete Shadowrunner beteiligt sind, oder wenn Kampfbeteiligte ein bestimmtes Opfer unbedingt tot sehen wollen. Zusätzlich hat der Spielleiter noch viele Möglichkeiten, wie er die Sache für die Spieler noch interessanter gestalten kann. Was ist zum Beispiel, wenn der DocWagon-Kunde ein Shadowrunner ist, der von seinem Team mitgeschleppt wird, wäh-

rend sie fliehen oder mit ihrem Run weitermachen? Das HTR-Team ist vertraglich verpflichtet, seinen Kunden zu helfen, also müssen sie den Runnern folgen und könnten so in jede Art von Ärger verwickelt werden, die ein Shadowrun mit sich bringt.

Schießereien sind nicht die einzigen Ursachen für schwere Verletzungen. Naturkatastrophen, Terroranschläge, Angriffe paranormaler Wesen – all diese Situationen verlangen nach einem HTR-Team und können die Mediziner in ebenso große Gefahr bringen wie das Opfer. Mit solchen Szenarien, bei denen viele Leben in Gefahr sind, lässt sich hervorragend das Gewissen der Charaktere abklopfen: Wenn bei einem Terroranschlag fünfzig Personen verletzt werden und nur drei davon DocWagon-Kunden sind, werden die Charaktere dann in der Lage sein, die anderen Opfer zu ignorieren und stumpf ihre vertragliche Pflicht zu erfüllen? Wo lässt ein Beschäftigungsvertrag Raum für ein eigenes Gewissen?

Der Job eines HTR-Teams wird noch dadurch verkompliziert, dass sie Unmengen an Drogen und extrem teurer medizinischer Ausrüstung – ganz zu schweigen von ihren Waffen – mit sich herumschleppen, was sie zu einem beliebten Ziel von Dieben macht. Besonders heimtückische Diebe haben schon DocWagon-Kunden vorsätzlich verletzt, um dann einen Hinterhalt für das ankommende HTR-Team zu legen. Auch wenn HTR-Teams für solche Situationen wesentlich besser gerüstet sind als der durchschnittliche Rettungswagen, so sind sie doch auf keinen Fall unbesiegbar.

Schließlich kann es noch vorkommen, dass DocWagon-Charaktere sich mit konkurrierenden medizinischen Organisationen auseinandersetzen müssen. DocWagon ist die größte Organisation dieser Art, aber bei weitem nicht die einzige, und viele kleinere Rettungsdienste werden so ziemlich alles versuchen, um ihren Marktanteil zu halten

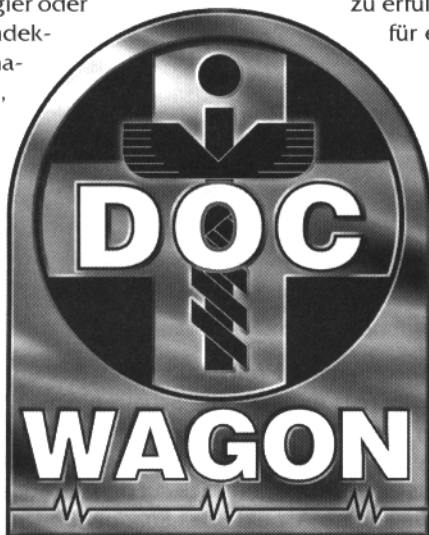
– was bis zu Angriffen auf DocWagon-Teams gehen kann, wenn beide Organisationen im selben Gebiet tätig sind. Theoretisch ist die oberste Priorität des DocWagon-Personals, sich um die Sicherheit und Gesundheit ihrer Kunden zu kümmern. Aber viele DocWagon-Teams – vor allem HTR-Teams – sind nur zu bereit, sich in 'aktiver Verteidigung' gegen rivalisierende Organisationen zu engagieren. Wie der legendäre DocWagon-HTR-Pilot Jim 'Doc Croc' Crocker einmal sagte: „Der Hippokratische Eid gilt nicht für die Konkurrenz.“

DOCWAGON-KAMPAGNEN

Die folgenden Abschnitte beziehen sich auf die Konzepte, die unter *Erfolgreiche Abenteuer*, im Kapitel *Spielleitung*, S. 94, vorgestellt werden.

Die Prämisse

Die meisten DocWagon-Kampagnen werden sich auf eine einzige Stadt oder einen Bezirk beschränken, der von DocWagon bedient wird, obwohl die Charaktere auch gelegentlich zur Ausbildung oder zur Demonstration neuer Techniken an andere DocWagon-Zweige 'ausgeliehen' werden können. Der Spielleiter kann interessante Variationen entwerfen, indem er die Kampagne an Orten ansiedelt, die mehr als die üblichen Schießereien zu bieten haben, wie zum Beispiel eine MediCarro-Kampagne im kriegszerrütteten Aztlan oder ein DocWagon-Abenteuer in einer unsicheren Grenzstadt wie Denver.



**Medizinische Versorgung
in Krisensituationen.
Rund um die Uhr!**



MacDougall



Die Medics, die für DocWagon arbeiten, sind keine körperlichen oder magischen Supermänner. Die Charaktere sollten in einigen Kampf- und Selbstverteidigungsfertigkeiten konkurrenzfähig sein, aber ihr Hauptziel ist nun einmal, Leben zu retten und nicht zu vernichten. Der Spieler eines HTR-Charakters kann die Fertigungspunkte und Ressourcen, die er normalerweise für die Erschaffung eines Kampfmonsters verwenden würde, in zusätzliche medizinische und soziale Fertigkeiten investieren, die sich bei seiner Arbeit als nützlich erweisen können.

Das Ziel

Die Spielercharaktere sind Mitglieder eines Rettungsteams, das losgeschickt wird, um den unterschiedlichsten Leuten in medizinischen Notfällen zu helfen, fast immer in äußerst gefährlichen Situationen. Der Hauptjob der Charaktere ist, sich um die *Sicherheit und Gesundheit ihrer Patienten zu kümmern* – in diesem Falle, ihr Leben zu retten, also sollte die Kampagne einen moralischen Unterton haben. Die Charaktere erledigen eine schwierige und gefährliche Arbeit für geringe oder gar keine Belohnung (nach den Maßstäben der Sechsten Welt), also müssen sie wohl ihren Job mehr oder weniger lieben. Auch wenn DocWagon-Charaktere in die schattigere Seite des medizinischen Business verwickelt sein können – Organ- und Drogenschmuggel usw. –, so führt es doch zu einer besseren Kampagne, wenn die Charaktere versuchen, die Moral hoch zu halten. Sie könnten zum Beispiel mit dem Problem der Korruption konfrontiert werden, während sie versuchen, sie in ihrer eigenen Organisation auszumerzen.

Das Leben des Patienten steht an oberster Stelle. Die Charaktere riskieren ihr eigenes Leben, um das anderer zu retten, denn das ist ihr Job. Manchmal müssen sie Gesetze brechen, um ihren Job erledigen zu können. Und manchmal gelingt es ihnen nicht, das Opfer zu retten – also versuchen sie, es beim nächsten Mal besser zu machen.

Opposition

Der Großteil der Opposition, der sich die Charaktere bei dieser Art von Kampagne gegenüber sehen, besteht aus natürlichen, unpersönlichen Kräften: Naturkatastrophen, Feuer, Krankheit, Straßenschlachten usw. Sie können auch Ärger mit Gruppen oder Gegnern haben, die im Umfeld medizinischer Organisationen zu finden sein mögen: Ökoterrorenisten, Ghule, Organschmuggler, rivalisierende Organisationen und, natürlich, Shadowrunner, die gerne ein DocWagon-Fahrzeug zur Tarnung kapern würden (und welches Shadowrunner-Team hat das noch nicht versucht?).

Auch wenn ein gewisses Level an Gewaltanwendung erlaubt sein mag, wenn ein DocWagon-Team versucht, zu einem Patienten zu gelangen, so heißt das jedoch nicht, dass die Charaktere einfach alles aus dem Weg pusten können, ohne hinterher dafür gerade zu stehen. In einer DocWagon-Kampagne werden die Charaktere oft dann mit der Gewalt konfrontiert, wenn die eigentliche Action bereits gelaufen ist; das gibt den Spielern eine interessante Gelegenheit, sich einmal die oft blutigen Auswirkungen eines 'einfachen' Shadowruns anzusehen.

Zum Beispiel könnte ein HTR-Team auf ein Konzerngelände gerufen werden, wo kurz zuvor eine Gruppe von Shadowrunnern die Wachleute niedergemäht hat; bei ihrer Ankunft müssen die Charaktere sich erst mal um die glücklosen Wachleute kümmern, die noch am Leben sind. Und wenn sie dabei einen Hinweis finden, der diese dreckigen Shadowrunner festnageln könnte, dann sind sie vielleicht versucht, ihm nachzugehen.

Komplikationen

Eine Such- und Rettungs-Kampagne erlaubt den Charakteren, sich mit massiver Unterstützung in alle Arten gefährlicher und aufregender Situationen zu begeben. Sie bietet zudem vielfältige Gelegenheiten zu rasanter Fahraction und Rettungen in letzter Minute und kann einen Schimmer Heldentum in die Dunkelheit der Sechsten Welt bringen; denn endlich einmal helfen die Charaktere anderen Menschen und retten Leben, statt nur nach Nuyen zu geiern. Der Spielleiter sollte jeden DocWagon-Einsatz so spannend wie einen Actionfilm gestalten.

Andererseits muss es nicht jedermanns Sache sein, immer nur heroisch Gutes zu tun – vor allem für Spieler, die nicht an Medizin interessiert sind. Abenteuer können manchmal Routine werden, und für eine DocWagon-Kampagne eine abwechslungsreiche Vielfalt an Abenteuern und Situationen zu schaffen, ist deutlich schwieriger als für die Standardkampagne. Die Spieler können wegen dem Mangel an Kampfsituationen, dem niedrigen Powerlevel oder der schäbigen finanziellen Entschädigung für



Ihr Heldentum frustriert sein (auch wenn sie als Kompensation einen ordentlichen Batzen Karma erhalten sollten).

Neben den Spielercharakteren sind andere wichtige Charaktere einer DocWagon-Kampagne die Ärzte und das Pflegepersonal in der Klinik/Basis, die oft über die Matrix beratend in einen Einsatz eingreifen können. Die Spielercharaktere können auch oft mit hohen Konzernangestellten zu tun bekommen, mit den lokalen Autoritäten (Polizei usw.) und dem kleinen Straßendoc oder Heiler, mit dem die Charaktere befreundet sein könnten und dem sie hin und wieder aushelfen. Eine nette Komplikation kann auch die gerettete Person darstellen – was hält er, sie oder es von der Rettung? Hat DocWagon ein Extraktionsteam daran gehindert, den Patienten zu entführen, oder wollte er gar freiwillig mitgehen? Steht der Patient jetzt ohne Arbeitgeber da? Wollte der Patient sich mit einem spektakulären Selbstmord verabschieden, und das DocWagon-Team hat ihn daran gehindert? Wollte jemand den Patienten vorsätzlich ermorden? Der Patient allein kann zu einer Vielzahl von Abenteuern für die Retter führen.

LÄCHELN, SIE SIND AUF SENDUNG!

In den 2060ern sind Informationen die größte Macht. Daher wenden Konzerne und Regierungen einen Haufen Zeit und Geld auf, um sie unter Verschluss zu halten. Doch eine Gruppe existiert, die sich der Aufgabe verschrieben hat, den herrschenden Mächten Informationen zu entreißen und sie unter das Volk zu bringen – die Nachrichtenmedien. Genau wie heute sind die Journalisten der 2060er diejenigen, die die Leichen im Keller der Reichen und Mächtigen finden und die Licht auf all die Geheimnisse werfen, die die Megakons lieber für sich behalten würden. Es ist ein schmutziger Job, aber irgend jemand muss ihn tun – warum nicht Ihre Spieler?

Die meisten größeren Medienanstalten im *Shadowrun*-Universum werden heimlich oder offen von den Megakons kontrolliert, also werden die Spielercharaktere wahrscheinlich für eines der kleineren Unternehmen arbeiten. Sie können zu einem Piraten-Tridsender gehören, die den autorisierten Sendern Frequenzen stehlen, um ihre Sendungen unters Volk zu bringen und zu verschwinden, bevor die Sicherheit auftaucht. Oder sie sind Freiberufler, die sich für alles interessieren, das einigermaßen schlagzeilenträchtig erscheint, um es dann an den Meistbietenden zu verkaufen. Oder sie arbeiten für einen kleinen Lokalsender mit einem Budget, das anderen nicht einmal als Portokasse reichen würden, der sich gegen feindliche Übernahmen zu wehren versucht, während er Nachrichten sendet, an die sich die größeren Sender nicht heranwagen.

CHARAKTERERSCHAFFUNG

Sie können Mediencharaktere nach den üblichen *Shadowrun*-Regeln erschaffen oder nach den optionalen Regeln unter *Charaktererschaffung* (ab S. 6). Die Spieler sollten dabei folgende Richtlinien berücksichtigen: Ein Piratensender braucht auf jeden Fall einen Decker/Elektronikexperten, um seine Sendungen in den legalen Medienverkehr einzuspeisen. Und die unvergleichlichen Fähigkeiten eines Deckers, Daten und versteckte Informationen aufzuspüren, machen ihn in einer Medienkampagne besonders wertvoll. Wenn sich das Team nicht ausschließlich auf das Druckmedium beschränkt, wird es mindestens eine charismatische Person für die Moderation der Sendungen oder Nachrichten benötigen. Der Rest des Teams können Kameraleute, Techniker und Sicherheitsleute sein, wobei jeder sicherlich andere Talente hat, die für das Überleben und die Sicherheit des Senders nützlich sein können. Kampffertigkeiten werden nicht die oberste Priorität des Teams sein, aber Reporter sollten dar-

über verfügen; Korruption in Megakons und Regierungen aufzudecken, ist in der Sechsten Welt eine beliebte Selbstmordart, wenn man nicht in der Lage ist, sich angemessen zu verteidigen. Magiercharaktere können für ein Nachrichtenteam sehr wertvoll sein, wenn sie Maskierung, Unsichtbarkeit oder andere Heimlichkeits-Zauber beherrschen. Ein guter Rigger, der ihren Arsch aus der Schusslinie bringt, wenn die Sache zu heiß wird, kann auch ein wichtiger Aktivposten sein.

Jeder, der vor der Kamera erscheinen soll oder Informationsquellen befragen muss, sollte definitiv ein hohes Charisma haben; gute Verhandlungs- und Gebräuchefertigkeiten sind ebenfalls für die Informationsbeschaffung äußerst wichtig. Heimlichkeit kann sich als sehr nützlich erweisen, wenn man skandalträchtige Zusammenkünfte oder verdeckte Operationen belauschen will, und eine Verhörfertigkeit eignet sich hervorragend dazu, Konzernsprecher mit Salven von enthüllenden, gnadenlosen Fragen zu bombardieren. Aber der bei weitem wichtigste Aspekt eines Mediencharakters sind seine Connections. Ein Reporter sollte viele Connections haben, aus so vielen Lebensbereichen wie möglich, um an alle Arten von Informationen herankommen zu können.

ABENTEUERIDEEN

Medienabenteuer können von praktisch jeder beliebigen Prämisse ausgehen: eine zufällig mitgehörte Unterhaltung, ein anonymer Hinweis oder das immer wieder beliebte 'Gespür' des Reporters. Jedes kleine Anzeichen von Konzernvergehen, staatlicher Vertuschung, *Shadowrun*-Aktivitäten oder anderen Quotenpushern wird Reporter anziehen wie Mist die Fliegen.

In den meisten Medienkampagnen ist das Hauptziel der Charaktere, belastende Beweise zu filmen und auszustrahlen, damit die Öffentlichkeit von den finsternen Taten erfährt. Ob das nun bedeutet, einem Chemikalientransport zu folgen, der Giftmüll in einem Naturschutzgebiet ablädt, oder ein Treffen zwischen einem Kandidaten für das Bürgermeisteramt und einem Mafiadon aufzuzeichnen, diese Jobs erfordern auf jeden Fall ausgezeichnete Schnüfflerqualitäten, Subtilität, Heimlichkeit und (im Falle der Entdeckung) die Fähigkeit, mit Höchstgeschwindigkeit abzuhaufen. Natürlich endet das Abenteuer nicht mit der Ausstrahlung der Story; die Megakons und andere Schurken sind nicht gerade für ihre *Leben-und-leben-lassen*-Einstellung gegenüber denen bekannt, die ihre schmutzige Wäsche an die Öffentlichkeit bringen. Die Charaktere müssen entweder breite Öffentlichkeitsarbeit betreiben und hoffen, dass die Opfer ihrer Enthüllungen es nicht wagen, gegen sie vorzugehen, oder sie müssen sich verkriechen, bis sich die Sache etwas abgekühlt hat.

Wenn sich die Charaktere mit der Zeit eine große öffentliche Anhängerschaft erworben haben, könnte ein skrupelloser Konzern (das trifft so ziemlich auf jeden von denen zu) versuchen, die Charaktere dazu zu benutzen, einem bestimmten Opfer etwas anzuhängen. Mit einem anonymen Tipp setzt der Konzern die Charaktere auf das Opfer an und verwendet dann Illusionszauberei, Tarnungen oder High-Tech-Tricks (was immer ihm gerade zur Verfügung steht), um den Charakteren 'Beweise' zu liefern, dass das Opfer tatsächlich etwas Illegales unternimmt. Die Charaktere schnappen nach dem Köder, das Opfer wird öffentlich gekreuzigt, und wenn bekannt wird, dass es sich um eine abgekartete Sache handelte, ist es plötzlich an den Charakteren, zu beweisen, dass sie nur unschuldige Betrugsoffer waren und keine Mitverschwörer. (Und selbst wenn es ihnen gelingt, das zu beweisen – welchem Sender gefällt es schon, wenn öffentlich bekannt ist, dass er sich reinlegen lässt?)

Die Charaktere könnten auch von *Shadowrun*ern angeheuert werden, die irgendeine Vertuschungsaktion untersuchen und



konkrete Beweise vorlegen wollen. Ein interessanter Plot wäre, wenn die Runner das Nachrichtenteam von ihrem Verdacht in Kenntnis setzten und anschließend bei weiteren Nachforschungen gnadenlos niedergemetzelt würden. Nun sind die Newsleute die einzigen, die das tödliche Geheimnis des Kons (oder wessen auch immer) kennen, und sie müssen sich entscheiden, ob sie wirklich ihr Leben riskieren wollen, um da weiterzumachen, wo die Runner gescheitert sind.

Schließlich kann ein Spielleiter, der seine Spieler mit den wahren Kräften und Mächten konfrontieren möchte, die die Sechste Welt bewegen – rechtmäßig, oder auch nicht – einen Blick in das Quellenbuch *New Seattle* werfen. Eine unbekannte Quelle könnte den Charakteren immer wieder Hinweise auf bevorstehende wichtige Ereignisse geben, was ihnen gerade genug Zeit lässt, zum Ort des Geschehens zu gelangen und die historischen Ereignisse aufzuzeichnen. Die Charaktere decken eine Menge Dinge auf, die die herrschenden Mächte lieber vergraben würden, und viele Leute fragen sich, woher die Charaktere ihre Informationen beziehen – auch die Charaktere selbst! Diese Prämisse könnte der Ausgangspunkt einer interessanten, actionreichen Kampagne sein, die ihren Höhepunkt erreicht, als die Charaktere endlich glauben, herausgefunden zu haben, wer ihre mysteriöse Informationsquelle ist (und dann entscheiden müssen, was sie mit diesem Wissen anfangen).

MEDIEN-KAMPAGNEN

Die folgenden Abschnitte beziehen sich auf die Konzepte, die unter *Erfolgreiche Abenteuer* im Kapitel *Spielleitung*, S. 94, vorgestellt werden.

Die Prämisse

Die Charaktere gehören zu einem Team, das für einen legalen Sender oder für einen Piraten arbeitet, oder sie sind freiberufliche Reporter. Sie sind auf brisante Stories spezialisiert, die sie oft in die Schusslinie bringen; sie graben den Schmutz der Megakonzerne und Regierungen aus, Informationen, die eigentlich nicht an die Öffentlichkeit gelangen sollten. Der Piratensender KSAF ist ein hervorragender Ausgangspunkt für diese Art von Kampagne; nützliche Ausrüstung finden Sie in *SR3.01D*, beginnend auf Seite 288.

Diese Art von Kampagne kann den unterschiedlichsten Umfang haben, je nach Wünschen der Spieler. Ein Nachrichtenteam kann seine Recherchen größtenteils auf einen Metroplex beschränken, oder das Team reist um die ganze Welt auf der Suche nach heißen News und Topstories. Allgemein gilt, je größer der Sender ist, für den die Charaktere arbeiten, desto mehr Einfluss wird die Kampagne haben (und desto größer werden die Risiken sein).

Auch den Möglichkeiten der Umgebung sind keine Grenzen gesetzt. Die Spielercharaktere können überall auftauchen, wo eine potentielle Story auf sie wartet, vom Konzernsitzungssaal bis zu den tödlichen Nebenstraßen der Barrens und weiter.

Das Ziel

Es ist möglich, die Wahrheit aufzudecken. Die Öffentlichkeit hat ein Recht, informiert zu werden, und Informationen müssen frei verfügbar sein – vor allem in der Sechsten Welt, wo Kontrolle über Informationen die Kontrolle über Menschenleben bedeutet. Viele Leute in Machtpositionen ziehen es vor, ihre Aktivitäten vor dem Auge der Medien zu verbergen, oder sie verzerren die Wahrheit zu ihrem eigenen Nutzen. Reporter müssen daher immer objektiv bleiben, sich aber auch auf einen ewigen Kampf mit den herrschenden Mächten einlassen, um an ihre Stories zu kommen.

Die moralischen Fragen einer Kampagne können weit über die Frage nach Gewalt und Gerechtigkeit hinausgehen. Die Spielercharaktere müssen Entscheidungen treffen, welche Arten von Stories sie aufdecken wollen und wie. Da ein immenser Teil der Medien der Sechsten Welt von Regierungen oder Konzerneignern zensiert wird, müssen sich die Charaktere mit dieser Zensur auseinandersetzen – sei es als Mitarbeiter eines Piratensenders oder als Rädchen im Getriebe eines 'legalen' Senders. Eine Medienkampagne, die den Spielercharakteren die Chance gibt, durch ihre Reportagen auf Geschehnisse Einfluss zu nehmen, kann einen völlig anderen Unterton haben als die übliche Shadowrunner-Kampagne. Rollenspieler, die an den komplexen Strukturen und Mächten hinter den Kulissen der Sechsten Welt interessiert sind, werden in einer Medienkampagne interessante Gelegenheiten finden, diese Dinge zu erforschen. Verschwörungen und deren Aufdeckung können für großen Spielspaß sorgen, und der Spielleiter hat obendrein die Gelegenheit, die Charaktere mit einigen der Hauptfiguren des *Shadowrun*-Universums zu konfrontieren.

Wenige Medienleute sind großartige Kämpfer oder Magier. Die Fähigkeiten eines Mediencharakters liegen auf ganz anderen Gebieten als die der meisten Shadowrunner: Informationen und Einfluss. Ein talentierter und respektierter Reporter kann sehr einflussreich sein und einiges bewegen, auch ohne Reflexbooster oder einen großen Kampfpool. Auch wenn Reporter gewisse Kampffertigkeiten benötigen, um mit den gefährlichen Situationen fertig zu werden, in die sie immer wieder geraten, so ist eine Medienkampagne doch deutlich weniger kampforientiert als andere *Shadowrun*-Kampagnen.

Opposition

Die wichtigsten Antagonisten in einer Medienkampagne sind rivalisierende Nachrichtensender, die versuchen, als erste an die besten Informationen und Reportagen zu kommen, und jene Leute, die nicht wollen, dass ihre finsternen Aktivitäten von einem Haufen neugieriger Medienleute ans Tageslicht gezerrt werden. Die Charaktere können sehr leicht in Situationen geraten, wo sie zu viel wissen, um überleben zu dürfen, geschweige denn, ihr Wissen zu veröffentlichen.

Zwar decken Reporter oft Gewaltakte auf, doch wenden sie selten selber Gewalt an. Die meisten Medienteams werden nur in Notwehr auf Gewalt zurückgreifen, und als Personen, die mehr oder weniger in der Öffentlichkeit stehen, müssen sie sich natürlich für jeden Akt der Gewalt gerichtlich verantworten. Mediencharaktere müssen sich daher gründliche Gedanken über ihre Aktionen machen. In einer Medienkampagne ist die Feder tatsächlich oft mächtiger als das Schwert.

Komplikationen

Eine auf Nachforschungen basierende Medienkampagne kann für Spieler, die auf Kampfaction aus sind, frustrierend wirken. Die Einschränkungen, unter denen ein Medienteam arbeiten muss, unterscheiden sich erheblich von den 'Grundregeln', denen die typische Shadowrunner-Gruppe folgt, und manche Spieler mögen sich durch diese Arbeit, die (größtenteils) im Rahmen des Gesetzes bleibt, in ihrem Stil eingeschränkt fühlen. Zudem besteht die Gefahr, dass der oder die Reportercharakter(e) die anderen Charaktere des Teams überschattet. Um das zu vermeiden, sollte der Spielleiter verschiedene NSC ausarbeiten, mit denen die Charaktere zu tun haben werden – der Redakteur oder Produzent des Senders und die Arbeitsweise des Senders sollten detailliert ausgearbeitet sein. Der Spielleiter sollte auch gründlich die Connections und Informanten der Reporter ausarbeiten, ebenso die wichtigen Leute, denen die Spielercharaktere viel



leicht nachschnüffeln wollen. Eine Medienkampagne benötigt einen aktiven Spielleiter, der dafür sorgt, dass sich die Geheimnisse nach und nach lüften lassen.

SECRET MISSION

In den meisten Ländern gibt es innerhalb des Militärs eine Elite-truppe, deren Angehörige rigorose Überprüfungs- und Ausbildungsprogramme durchlaufen müssen, um schließlich als streng geheimer Arm der Regierung auf Missionen geschickt zu werden, die zu ungewöhnlich, zu gefährlich oder zu umstritten sind, um sie offen durchzuführen. Diese Special Forces spionieren andere aus, stehlen oder kopieren vertrauliche Daten, eliminieren Schlüsselprobleme, jagen irgendwas in die Luft, helfen 'Freiheitskämpfern' und ermorden nationale Führer fragwürdiger Moralität. Klingt vertraut?

Special Forces sind die Top-Shadowrunner der Regierung. Sie erfüllen zu einem großen Teil die gleichen Funktionen aus größtenteils den gleichen Gründen, wie sie der gewöhnliche Runner für die Konzerne erfüllt. Sie sind offizielle Angestellte und daher nicht so leicht zu verleugnen wie normale Runner, wenn etwas schief geht, aber das machen sie durch ihre Ausbildung, ihr Talent und ihre Loyalität wieder wett.

CHARAKTERERSCHAFFUNG

Erschaffen Sie Special Forces-Charaktere nach den Standardregeln, verwenden Sie jedoch nicht die optionalen Regeln für Feinde (S. 68). Auch wenn Special Forces-Charaktere sich im Verlaufe des Spieles dutzendweise Feinde machen können, so reichen haufenweise Geld und Cyberware allein normalerweise noch nicht, um jemanden dazu zu bringen, dass er einen umlegen will. Special Forces-Charaktere können zudem die optionale Verfügbarkeitsregel bei der Beschaffung von Waffen und Panzerung ignorieren. Die Charaktere können auf Regierungsmittel zurückgreifen; wenn eine Mission eine Panther Sturmkanone erfordert, stellen die Steuerzahler sicher, dass die Charaktere auch eine bekommen. (Andererseits kann es ziemlich schwierig werden, in einer Militärbasis an BTLs zu kommen.) Die beiden freien Connections der Charaktere sind automatisch ihr kommandierender Offizier und der Quartiermeister (der für die Ausrüstung Zuständige). Zusätzliche Connections müssen gekauft werden. Die Charaktere erhalten ein Jahresgehalt von 75.000 ¥ – genug für einen Mittelschicht-Lebensstil und einige Extras. Offensichtlich werden die Regierungen der Sechsten Welt alle Arten von Shadowrunnern benötigen, von Deckern über Rigger bis zu Muskelmännern, und die meisten werden sie in allen metamenschlichen Rassen anheuern. Mögliche Ausnahmen sind Regierungen bestimmter Rasse – zum Beispiel die Elfennation Tir Tairngire, deren Mitglieder es vorziehen, soweit wie möglich Elfen einzustellen (obwohl sie durchaus der Meinung sind, dass Orks und Trolle hervorragendes Kanonenfutter abgeben).

ABENTEUERIDEEN

Militärische Kampagnen können reguläre Soldaten umfassen, aber Special Forces sind die Art von Charakteren, die Runnern am nächsten kommen. Sie arbeiten in kleinen Einheiten und sind extrem gut ausgerüstet; zum Beispiel würde eine Regierung durchaus eine Million Nuyen für einen Special Forces-Mann ausgeben, um ihn zu einer ultimativen Cyberkampfmachine zu machen, im Gegensatz zum gemeinen Soldaten, der nur eine Smartverbindung und eine Panzerjacke bekommt. Zudem werden Special Forces für Geheimaufträge benötigt. Unterschiedliche Spielgruppen wollen wahrscheinliche unterschiedlich genau über Special Forces Bescheid wissen. Als Bei-

spiel eines typischen Teams könnte ein UCAS Delta Force 12-Mann-A-Team dienen, das von einem Captain kommandiert wird, der alle drei Jahre ausgetauscht wird; der Rest des Teams bleibt stets zusammen. Der zweite in der Befehlskette ist der Chief Warrant Officer (CWO). Dieser Charakter hatte vorher den Rang eines Unteroffiziers und ist in einem der folgenden Spezialgebiete ausgebildet: Nachrichtendienst, Medizin, Kommunikation, Waffen oder Sprengstoffe. Magie wird als Unterpunkt dieser Spezialgebiete betrachtet, je nach Einsatzbereich. Der Rest des Teams sind Unteroffiziere.

In jedem Team gibt es einen Master Sergeant, der für die nachrichtendienstlichen Vorbereitungen einer Mission zuständig ist. Die Sergeants First Class sind ein hervorragend ausgebildeter Mediziner und ein Sprengstoffexperte. Der Mediziner ist für bestimmte Arten von chirurgischen Operationen ausgebildet und autorisiert, kontrollierte Narkotika zu medizinischen Zwecken mitzuführen. Der Sprengstoffexperte kann alle bekannten Arten von Sprengstoffen benutzen, sowohl kommerzielle als auch improvisierte, und führt auf einer Mission in der Regel auch einiges davon mit sich.

Die Staff Sergeants umfassen unter anderem einen Kommunikationsoffizier, der weiß, wie man mit der eigenen und der gegnerischen Kom-Ausrüstung umgeht. Er kann zudem aus praktisch allem, was ihm gerade zur Verfügung steht, Kommunikationsgerät zusammenbasteln. Ein anderer SSG ist der Waffenspezialist, der an praktisch allen bekannten leichten und mittleren Waffen ausgebildet ist. Dieser Offizier sollte in der Lage sein, Feldartillerie und notfalls sogar Panzer zu bedienen. Die restlichen Mitglieder des Teams sind weitere Sergeants und Staff Sergeants. Alle beschriebenen Spezialgebiete sind Vorschläge für die Zuweisung von Fertigkeiten, Biographien und Ausrüstung an die Charaktere; keines der Spezialgebiete gibt einen Bonus, außer wenn der Spielleiter es ausdrücklich beschließt. Bevor ein Special-Forces-Team auf eine Mission geschickt wird, wird es für mindestens drei Tage isoliert.

Special-Forces-Missionen umfassen oft Reisen, häufig in feindliche Nationen, wo die Charaktere Anschläge oder andere Aktionen durchführen oder rebellische Freiheitskämpfer unterstützen. Die Charaktere können auch auf nachrichtendienstliche Missionen, Datenklau, Informationsbeschaffungs- und Spionagemissionen gegen fremde Regierungen oder 'Unerwünschte' im eigenen Land geschickt werden. Sie können als Eliteeinheit fungieren, die im Krieg die gefährlichsten Jobs erledigt, oder auf jene immer wieder beliebte Mission gehen: „Irgendwas hat das letzte Team, das wir hingeschickt haben, vernichtet. Ihr müsst es aufhalten, was auch immer es ist!“

SPECIAL FORCES-KAMPAGNEN

Die folgenden Abschnitte beziehen sich auf die Konzepte, die unter *Erfolgreiche Abenteuer* im Kapitel *Spielleitung*, S. 94, vorgestellt werden.

Die Prämisse

Eine Special Forces-Kampagne ähnelt einem regulären Run – mit einigen wichtigen Unterschieden. In den meisten Special Forces-Kampagnen spielt Beinarbeit keine Rolle – Special Forces sind dazu ausgebildet, schnell und entschieden zuzuschlagen, und nicht, nach Spuren zu jagen – daher sind Connections ein weniger wichtiger Aspekt des Spiels. Die Charaktere haben immer den gleichen 'Mr. Johnson' – ihren kommandierenden Offizier –, und sie müssen sich sein Vertrauen und seinen Respekt erarbeiten, um im Team bleiben zu können. Wenn der Spielleiter mit den Charakteren im Ausbildungslager beginnt und deren



Auswahl und Ausbildung rollenspielerisch abhandeln lässt, so kann das das Verhältnis von Charakteren und ihrem kommandierenden Offizier sehr intensivieren.

Das Ziel

Wenn Sie eine Special Forces-Kampagne spielen, sollten Sie die Loyalität der Charaktere für ihr Land betonen. Das müssen nicht die UCAS sein; es könnte auch eine Kampagne als Tir Ghosts oder Sioux Wildcats sein. Die Charaktere sind keine Freiberufler; auch wenn sie für ihre Arbeit bezahlt werden, sollten sie sie doch in erster Linie aus Patriotismus und Loyalität erledigen. Sie müssen um jeden Preis bei ihrer Mission erfolgreich sein und haben selten ein Mitspracherecht bei ihren Befehlen. Für einen Special Forces-Charakter ist sein Job eine Ehre, und sein Ziel ist es, zum Ruhme oder Wohlergehen seines Landes erfolgreich zu sein. Wenn ein Charakter dazu nicht bereit ist, sollte er sich dem lukrativeren Leben als Shadowrunner widmen.

Opposition

Die Gegner eines Special Forces-Teams werden meistens andere Special Forces sein: die Eingreiftruppe einer feindlichen Regierung, Konzernsicherheit in höchster Alarmbereitschaft oder sogar Freiberufler, die sich einen Namen machen wollen. Terroristen geben hervorragende Schurken für Special Forces-Kampagnen ab. Auf weniger militärischen, mehr spionage-orientierten Missionen kann die Hauptopposition die bloße Schwierigkeit sein, das Zielgebiet oder die Zielorganisation zu infiltrieren und lebend wieder rauszukommen. Diese Einsätze sind aus mehreren Gründen extrem gefährlich; sie dauern gewöhnlich recht lange, ein beteiligter Agent könnte die Seite wechseln oder gefangen genommen werden und einfach verschwinden.

Komplikationen

Special Forces-Charaktere müssen lernen zusammenzuarbeiten. Anders als gewöhnliche Shadowrunner können sie sich nicht aussuchen, mit wem sie zusammenarbeiten, oder gar ein Teammitglied, das ihnen nicht gefällt, umlegen. Dieses Arrangement kann sich positiv auf die Gruppenharmonie auswirken, da die Spieler lernen müssen, mit Differenzen zwischen Charakteren fertig zu werden. Auch um sicherzugehen, dass ihre Missionen geheim bleiben, müssen die Charaktere sich auf Teamwork konzentrieren. Wenn sie den Befehl haben, einen Diktator umzubringen, und die Sache schief läuft, können sie nicht einfach ihre Sachen packen und abhauen, wie sie es als Shadowrunner vielleicht könnten. Sie müssen sich vor dem Rest ihrer Einheit und der Regierung verantworten.

Zudem führen Special Forces-Charaktere eher ein normales Leben als Shadowrunner. Sie können verheiratet sein, Eltern, Kinder und Geschwister haben, mit denen sie zusammenleben, oder Freunde außerhalb des Militärs. Der Spielleiter sollte sich auf diese Elemente besinnen, wenn die Kampagne einmal frischen Wind benötigt. Wenn die Charaktere es zum Beispiel gewohnt sind, sich wegen eines Einsatzplans und der erforderlichen Ausrüstung an den Präsidenten zu wenden, werden sie sich ganz schön den Kopf zerbrechen müssen, wenn ein alter Freund, der Probleme mit der Unterwelt hat, ihre Hilfe benötigt. Sie haben die Fähigkeiten, ihm in jeder Hinsicht zu helfen, aber die Notwendigkeit, dabei außerhalb ihrer Befehle zu handeln, könnte sie dazu bringen, sich einmal Gedanken über ihre Karriere und ihre Loyalität gegenüber Land oder Familie zu machen. Sie müssen sich zudem überlegen, ob sie Regierungsanordnungen übertreten werden, ob sie ihre Vorgesetzten um Unterstützung bitten können, ob sie vielleicht Ausrüstung 'ausborgen' können usw.

ICH BIN DAS GESETZ

Das Spiel von Konzernsicherheit oder Polizei, sei es LoneStar, Knight Errant oder ein kleineres Unternehmen, lässt die Spieler die Sechste Welt einmal von einer anderen Seite betrachten. In vielerlei Hinsicht ähneln diese Charaktere Shadowrunnern: Sie haben ähnliche Fähigkeiten, ähnliche Interessen und oft auch ähnliche Funktionen. Beide Arten von Teams umfassen unterschiedlichste Charaktere – Decker, Magier und Kampftypen – und werden täglich in die Schatten der Sechsten Welt hineingezogen, wo sie ihr Leben in die eigenen Hände nehmen müssen, um zu überleben. Und Sicherheitsspezialisten oder Polizisten leben mit den gleichen Gefahren wie Shadowrunner – in der Tat sind sie es, auf die die Shadowrunner es abgesehen haben. Natürlich gibt es auch einige signifikante Unterschiede. Konzerngardisten und Cops verbringen eine Menge Zeit mit internen Konkurrenzkämpfen, indem sie versuchen, ihren Ruf zu verbessern, und sich aktiv für die interessanten Jobs bewerben. Niemand möchte diese Woche einer von Knight Errants Spitzenkräften sein und nächste Woche zum Streifendienst verurteilt werden, weil irgendein eifersüchtiger Rivale vernichtende Gerüchte in Umlauf bringt.

CHARAKTERERSCHAFFUNG

Cop- und Konzernsicherheitscharaktere zu erschaffen, unterscheidet sich etwas von der Erschaffung von Runnern. Um die generelle Diskriminierung in Konzernen und Polizei zu reflektieren, sollten Metamenschen äußerst selten sein – keinesfalls mehr als einer pro Spielgruppe. Unter den wenigen Metamenschen sind Elfen und Zwerge verbreiteter als Orks und Trolle. Die Fertigkeiten müssen mindestens die Priorität C erhalten, da die Charaktere ausgebildet wurden, und jeder Charakter muss mindestens zwei Wissensfertigkeiten besitzen, um zu reflektieren, dass er irgendeine Art von Schulausbildung genossen hat. Wenn Sie das Aufbaupunktesystem zur Charaktererschaffung verwenden (beginnend auf S. 13), müssen Sie den Aktionsfertigkeiten 24 Punkte zuweisen. Als KonSec-Personal oder LoneStar Cops sollten die Spielercharaktere ein hinreichend hohes Gehalt beziehen, um sich einen Mittelschicht-Lebensstil leisten zu können.

Anders als Runner, für die ein breites Spektrum an Spezialgebieten in einem Team überlebenswichtig ist, kommt es bei Cop- oder Konzernsicherheitsteams öfter vor, dass alle auf einem Gebiet Spezialisten sind. Zum Beispiel könnten alle Decker sein, die Fuchsis vorderste Verteidigungslinie in einer komplett in der Matrix spielenden Kampagne bilden. Wenn alle Spieler Magier spielen wollen, könnten sie das Spezialteam für astrale Verteidigung in LoneStars Magieabteilung sein.

Cop- und KonSec-Charaktere sollten bei der Charaktererschaffung mindestens zwei Feinde erhalten, einen der Stufe 1 und einen der Stufe 2. Die beiden freien Connections der Charaktere müssen Angestellte ihres Konzerns oder eines anderen Kons im selben Wirtschaftszweig sein. 'Gekaufte' Connections können beliebigen Typs sein.

ABENTEUERIDEEN

Cop-Kampagnen bieten mehr Gelegenheiten für aktives Rollenspiel und soziale Interaktionen als der durchschnittliche Shadowrun. Die Charaktere müssen im Rahmen des Gesetzes agieren und werden daher immer versuchen, zunächst zu reden, bevor sie auf Gewalt zurückgreifen. Entgegen LoneStars blutigem Trideo-Image wird sich jeder Cop, der erst schießt und dann fragt, schnell im Knast oder einer Blutlache wiederfinden. Cop- und KonSec-Charaktere müssen zudem innerhalb einer Konzernstruktur arbeiten, Vorgesetzten gehorchen, mit Gleichgestellten



kooperieren oder konkurrieren und Neulinge betreuen. Das bietet vielfältige Möglichkeiten für soziale Interaktionen über die üblichen Connections hinaus, von denen ein Charakter Waffen und Infos bekommt, und ebenso für Feinde, die die Karriere und das Ego eines Charakters subtil untergraben, statt ihn physisch anzugreifen.

Bei Cop-/Kon-Kampagnen sollten Sie bedenken, dass Cops normalerweise immer als erstes Verstärkung rufen, wenn die Sache brenzlich wird. Das mag zwar realistisch sein, aber es bringt den Spielern nicht viel Spaß, wenn sie wissen, dass ihre Charaktere immer fünfzig Leute als Rückendeckung haben. Der Spielleiter muss dafür sorgen, dass die Charaktere in spannende Situationen geraten, in denen sehr viel von den Aktionen der Protagonisten abhängt. Mit anderen Worten: Sehen Sie sich zur Inspiration lieber Polizeikrimis an als Dokumentationen über Polizeiarbeit. Ermuntern Sie die Charaktere, sich einen Moralkodex zuzulegen, sich richtig zu verhalten, auch wenn ihr Chef fürs Wegsehen bezahlt wird, oder vielleicht ihre Connections und Fähigkeiten zu benutzen, um einer Gruppe auf Seiten des 'Guten', aber nicht unbedingt des Gesetzes, zu helfen (Metamenschenrechtler, Ökoterrorenisten usw.).

Eine andere Technik ist der „Keiner kommt rein oder raus“-Trick. Die Charaktere sind aus irgendeinem Grund nicht in der Lage, Verstärkung zu rufen – zum Beispiel könnten sie gekidnappt worden sein und ihre Funkgeräte sind weg, oder sie haben sich irgendwo verbarrikadiert wie in der Bug City-Abwehrzone. Oder die Verstärkung ist nicht in der Lage, zu ihnen zu gelangen – vielleicht kontrollieren Terroristen das Gebäude, in dem sie sich befinden, oder sie erforschen gerade einen mysteriösen Kanalisationsschacht und wissen nicht mehr, wo sie sind. Solche Techniken legen das Abenteuer voll und ganz in die Hände der Spielercharaktere und sorgen für ein spannendes und unvergessliches Spiel.

Der Cop-Charakter hat ein zwiespältiges Verhältnis zur Straße. Möglicherweise kommt er von hier, auf jeden Fall findet seine interessanteste Arbeit hier statt, und die Leute der Straße verachten und fürchten den Cop wahrscheinlich. Trotzdem muss der Cop in der Lage sein, mit Leuten in den Schatten zu arbeiten. Um Nachforschungen anzustellen, sind Connections für einen Cop ebenso wichtig wie für einen Shadowrunner. Cops neigen dazu, ihre Connections aktiver zu nutzen, um ein 'Feeling' dafür zu bekommen, was auf der Straße los ist. Die Verhandlungsregeln (*Zum Reden bringen*, S. 67) können diese Befragungen sehr interessant machen. Manche Connections können sogar etwas gegen den Charakter in der Hand haben; der Yakuza-Oyabun, der dem Cop gelegentlich mit Informationen aushilft, könnte denselben Cop erfolgreich erpressen, um einen Schmuggelkanal ins örtliche Gefängnis zu etablieren.

Der Spielleiter sollte bei einer Cop-Kampagne einen plausiblen Grund dafür haben, dass ein kleines Team und keine große Truppe eingesetzt wird. Spezialeinheiten oder SWAT-Teams sind eine Möglichkeit; ein großes Ereignis, das alle anderen NSC beschäftigt, so dass die Spielercharaktere die einzig verfügbaren Kräfte sind, ist eine andere Möglichkeit. Diese Art von Kampagne bietet sich insbesondere dann an, wenn Sie eine kleinere Gruppe haben (1 bis 3 Spieler) und ein Spiel vorziehen, das mehr auf Ermittlungen als auf Kampfszenen basiert.

Konzernsicherheit funktioniert im Großen und Ganzen genauso wie Cops, nur dass sie in ihren Operationen noch mehr eingeschränkt ist. Die meiste Zeit bleiben sie auf dem Gebiet ihres Konzerns. Um das Spiel zu variieren, könnten Sie die KonSec-Charaktere auf eine Undercover-Mission schicken oder die Art der Konzernbedrohung variieren (ein Gangangriff, ein Anschlag durch bis-an-die-Zähne-verchromte oder magisch übermächtli-

ge Shadowrunner, eine interne Untersuchung, ein Ausbruch wilder paranormaler Tiere, ein verloren gegangener Lohnsklave usw.). Sie können auch Kampagnen um persönliche Freundschaften entwerfen oder die Charaktere versehentlich die schmutzigen Geheimnisse ihres Kons aufdecken lassen. Wenn Sie mit Charakteren beginnen, die für Aztechnology arbeiten, ohne dessen Ruf zu kennen, und die dann über zunehmend überzeugende Beweise für Blutmagie und Opferungen stolpern, kann das zu einem unvergesslichen emotionalen Höhepunkt führen, wenn die Charaktere entscheiden müssen, ob sie für den Kon weiterarbeiten wollen oder alles aufs Spiel setzen, um sich auf die Seite des Guten zu schlagen. (Wenn sie den Kon verlassen, können sie natürlich direkt beim traditionellen *Shadowrun* weitermachen.)

Konzerncharaktere haben oft unsichere Beziehungen zu ihren Straßenconnections. Meistens bezahlen sie die Connection dafür, dass sie ihnen Informationen liefert – und sie sollten die Zahlungen während des Spiels tunlichst fortsetzen oder die Konsequenzen tragen –, oder sie sind persönliche Freunde aus der Zeit, bevor der Spielercharakter den legalen Job annahm; im letzteren Fall muss der Charakter sich gut überlegen, wie tief er einen Freund in möglichen Ärger hineinziehen will.

Cop-/Kon-Abenteuer drehen sich nicht in erster Linie um Geld, und die Charaktere können keine Wertgegenstände klauen oder plündern, da sie keinen Zugang zu einem Schwarzmarkt haben, auf dem sie ihre Errungenschaften verhökern können. Eine einfache Möglichkeit, die Kampagne härter zu machen, ist, das Budget des Konzerns oder Geschäftsbereichs zusammenzustreichen; das bedeutet, dass die Charaktere nicht mehr an die beste Ausrüstung oder schlimmstenfalls überhaupt funktionierende Ausrüstung herankommen, und zudem haben sie vielleicht auch nicht genug Cash, um all die offenen Hände zu schmieren, die ihnen möglicherweise die Sachen besorgen könnten. Konzern- und Cop-Charaktere haben normalerweise ein geregelteres Privatleben als Shadowrunner. Wenn die ganze Familie des Charakters im Netz des Konzerns arbeitet, wird er es sich dann vielleicht zweimal überlegen, ob er abhaut, nachdem er von Aztechnologys üblen Experimenten erfahren hat? Oder wenn ein Cop nach Monaten endlich dieses miese Shadowrunner-Biest aufspürt, nur um herauszufinden, dass es sich um seine eigene Schwester handelt, die vor zwei Jahren verschwand – wie wird er reagieren?

Undercover

Ein Abenteuer, in dem ein Individuum oder eine Gruppe verdeckt ermitteln muss, ist schwierig zu leiten und verursacht einige offensichtliche Probleme wie zum Beispiel die äußerst geringe Lebenserwartung eines Undercover-Charakters, wenn seine Tarnung auffliegt. Zudem muss der Spielleiter eine vollständige Undercover-Umgebung für den Charakter oder die Gruppe schaffen. Und schließlich wird ein Undercover-Abenteuer reich an sozialer Interaktion und süßen Worten und arm an Kampfaction sein. Aber wenn das Rollenspiel stimmt, kann eine Undercover-Kampagne zu einer interessanten Geschichte werden und den Charakteren unzählige Situationen liefern, in denen sie brillieren können. Wenn Sie einen Undercover-Charakter spielen wollen, erschaffen Sie ihn so, als wäre er tatsächlich die Person, die er verkörpert (Shadowrunner, Mitglied einer kriminellen Organisation, Gangmitglied). Der Charakter muss zudem eine Fertigkeitstufe von mindestens 3 in Gebräuche (Konzern/Polizei) und in der Gebräuchefertigkeit haben, die er für seine Undercoverfähigkeit benötigt.

Eine Undercover-Kampagne kann zu einigen unvergesslichen Szenen führen, wenn die Tarnung eines Charakters auffliegt und



er gezwungen ist, das Gesetz zu brechen, um seinen neuen Bossen seine Loyalität zu beweisen. Ganz abgedreht wird es, wenn der Cop in einem Shadowrunner-Team arbeitet. Aber bedenken Sie: Wie gut der Spieler auch immer den Charakter spielen mag, der den Runner spielt – selbst wenn der Charakter zu dem Ergebnis kommt, dass er seine Runnerkumpel mehr mag als seinen Bullenjob – andere Spieler und ihre Charaktere mögen es gar nicht, wenn sie hintergangen werden. Wenn die Tarnung des Undercover-Charakters auffliegt, und das wird sie irgendwann, muss er sich ganz schnell einige sehr überzeugende Argumente einfallen lassen, um am Leben zu bleiben – und selbst dann könnten die verärgerten Runner ihn vielleicht vorsichtshalber doch lieber umlegen.

KAMPAGNEN AUF DER SEITE DES GESETZES

Die folgenden Abschnitte beziehen sich auf die Konzepte, die unter *Erfolgreiche Abenteuer* im Kapitel *Spielleitung*, S. 94, vorgestellt werden.

Die Prämisse

Die Charaktere versuchen, in einer Welt des Chaos die Moral hochzuhalten. Sie haben sich dem Ideal des Gesetzes verschrieben, wenn auch nicht immer dem genauen Wortlaut, und sehen sich oft mit Korruption in ihrer eigenen Organisation konfrontiert. Diese Prämisse stellt eine interessante Abwechslung zu den meisten Kampagnen dar, in denen die Charaktere 'krimineller Abschaum' (Shadowrunner) sind; Cop-Charaktere werden vielleicht sogar das ein oder andere Mal Shadowrunner austricksen und einlochen können!

Polizisten-Charaktere versuchen, das Ideal des 'guten Cops' aufrechtzuerhalten und mit Kriminalität und Korruption in ihrem Zuständigkeitsbereich oder gar ihrer Organisation fertig zu werden. Die Spielercharaktere sind Mitglieder eines einzelnen Polizeikommandos oder vielleicht einer Eliteeinheit wie den Lone-Star Fast Response Teams. Sie arbeiten ständig zusammen und haben die Art von Bindung entwickelt, die nur zwischen Leuten entsteht, die sich mehr oder weniger regelmäßig gegenseitig den Hals retten; in einem Polizeikommando gibt es keine Einzelgänger. Die Einheit mag Magier und Adepten zur magischen Unterstützung enthalten, auch wenn diese Charaktere letztlich der Magiespezialabteilung der Organisation unterstellt sind. In den meisten Kommandos gibt es auch einen Decker für die technische Unterstützung.

Die Charaktere arbeiten an einem bestimmten Schauplatz, kümmern sich um kriminelle Aktivitäten in ihrer Stadt oder ihrem Zuständigkeitsbereich, wenn sie Cops sind bzw. halten die ihnen zugewiesene Konzernniederlassung im Auge, wenn sie KonSec sind. Auch wenn sie manchmal mit dem Hauptbüro ihrer Organisation oder ihres Konzerns zu tun haben, so gilt ihre Aufmerksamkeit doch größtenteils ihrem 'Revier'.

Cop-/Kon-Kampagnen eignen sich für jede größere Stadt oder einen Metroplex wie Seattle. Der Spielleiter kann einige interessante Variationen entwerfen, wenn er Städte außerhalb der UCAS oder CAS wählt und sich auf die spezifischen Aspekte und Probleme dieser Städte konzentriert – Beispiele sind Los Angeles, Denver, Vancouver (in Salish-Sidhe) oder Portland (in Tir Tairngire).

Das Ziel

Für einen Cop-Charakter gibt es nichts Wichtigeres auf der Welt, als ein 'guter Cop' zu sein. Ohne Menschen, die das Gesetz hüten, regiert die Anarchie und kommen Leute zu Schaden. Es gibt nichts Schlimmeres als einen bösen Cop, denn ein böser Cop hintergeht das Gesetz. Die (Meta-)Menschen müssen vor

dem Verbrechen geschützt werden, also müssen Sie manchmal das Gesetz ein wenig beugen, um die Kriminellen ausschalten zu können. Aber Sie können die Regeln nicht zu sehr beugen, auch wenn das manchmal bedeutet, die Bösen laufen zu lassen. Cop- und KonSec-Charaktere haben einleuchtende Gründe zusammenzuarbeiten und setzen klare Ziele für den Umgang mit kriminellem Abschaum; sie haben jedoch auch genug Spielraum, auf eigene Initiative zu handeln. Sie haben weniger Probleme, an Ausrüstung zu kommen, als der durchschnittliche Shadowrunner, und der Spielleiter hat mehr Kontrolle über die Charakterentwicklung. Die Cop-/Kon-Kampagne zeigt den Spielern die 'andere Seite der Straße' und lässt sie zur Abwechslung einmal auf der Seite von Recht und Ordnung stehen.

Opposition

Die Spielercharaktere haben in den kriminellen Elementen, mit denen sie täglich zu tun haben, genügend Gegenspieler. Im organisierten Verbrechen finden die Charaktere etliche mächtige Gegner; aber auch mit kleineren Fischen wie Gangs, Schmugglern, Glücksspielern, Betrügnern oder Shadowrunnern werden sie sich anlegen müssen.

Eine andere interessante Opposition könnte die Korruption innerhalb der Organisation der Charaktere sein. Böse Cops, korrupte Politiker, politischer Druck von oben und ähnliches können den Charakteren mehr Schwierigkeiten bereiten als der Kampf gegen die Straßenkriminalität. Cop-Charaktere könnten auch Ärger mit rivalisierenden Polizei- oder Sicherheitsfirmen bekommen, vor allem wenn es um Vertragsneuregelungen geht oder ein anderer Konzern sich in das Polizeigeschäft der Stadt drängen will.

Eine Kampagne mit Charakteren, die täglich in den brutalen Straßen der Stadt arbeiten, wird wahrscheinlich einiges an Gewalt aufweisen, aber die Probleme, denen sich die Charaktere gegenübersehen, unterscheiden sich von denen gewöhnlicher Shadowrunner. Cops sind durch gesetzliche oder Konzernbestimmungen zum Einsatz tödlicher Mittel die Hände gebunden; entgegen reißerischer Trideo-Berichte sollten sie niemals ein Problem dadurch lösen, dass sie erst schießen und dann fragen. Cop- und KonSec-Charaktere haben den Vorteil modernster Waffen und Panzerung, die man für Nuyen kaufen kann (es sei denn, ihre Dienststelle ist knapp bei Kasse, wie so viele); dennoch sollten sie vorsichtig sein. Shadowrunner können trotz allem trickreiche Gegner sein.

Komplikationen

Manche Spieler werden sich durch die Regeln und Beschränkungen der Arbeit in einer Polizeiorganisation – insbesondere was Ausrüstung und Charakterentwicklung angeht – zu sehr eingeschränkt fühlen. 'Unangepasste' Charaktere wie zum Beispiel Schamanen fügen sich möglicherweise schwer in eine Kampagne ein. Außerdem könnten die Spieler selbstzufrieden und faul werden, wenn alle Aktivitäten ihrer Charaktere von deren Vorgesetzten vorgeschrieben werden.

Wenn die Charaktere nicht gerade Mitglieder einer Eliteeinheit wie zum Beispiel einem FRT sind, werden sie wahrscheinlich keine Cyber-Götter oder N-Grad-Initiaten sein; sie sind nur einfache Cops, die versuchen, ihren Job zu erledigen. Die Charaktere haben die Vorteile einer professionellen Ausbildung und der Ausrüstung und Unterstützung, für die ihre Organisation sorgt, also sollten sie sich nicht großartig nach Ausrüstung umsehen müssen, es sei denn, sie suchen etwas, das nicht den Vorschriften entspricht.

Magiercharaktere haben freien Zugang zu magischen Ausrüstungen und Ressourcen und können vielleicht sogar auf eine



konzerneigene Initiatengruppe zurückgreifen, die ihnen irgendwann einmal die höheren Mysterien nahe bringen kann. Deckcharaktere haben die Gelegenheit, mit vielen Systemen legal herumzuspielen (zur Abwechslung), zudem haben sie freien Zugang zu den Hitech-Systemen ihrer Organisation.

Die Regeln und Beschränkungen der Organisation geben dem Spielleiter ein plausibles Argument für die Kontrolle über die Charakterentwicklung und jede neue Cyber- oder Magiefähigkeit, die die Spieler gerne für ihre Charaktere hätten.

In der Regel bleiben die Charaktere die ganze Zeit in einem bestimmten Gebiet, außer sie werden in eine andere Einheit versetzt. Solche Versetzungen können so häufig vorkommen, wie der Spielleiter es für nötig hält. KonSec-Teams werden in der schnelllebigen Erwahten Welt häufiger überprüft, daher können sie jederzeit an irgendeinen Ort irgendwo auf der Welt versetzt werden. Sie können zur Verstärkung bestehender Sicherheitsmaßnahmen versetzt werden, selber um Versetzung bitten, wenn sie feststellen, dass ihre Vorgesetzten korrupt oder unfähig sind, oder ihr eigenes Verschwinden zu einem anderen Kon oder in die Schatten arrangieren.

DIE GEISTER, DIE ICH RIEF

Eine magische Kampagne kann ungeahnte Einblicke in das Shadowrun-Universum eröffnen, da sie sich um Entdeckung, Untersuchung und Erforschung der unheimlichen und oft bedrohlichen mystischen Kräfte der Erwahten Welt dreht. Sei es die Enthüllung der Wahrheit hinter Aztechnology oder die Entdeckung der wahren Absichten der Atlantean Foundation oder des ultimativen Planes der Illuminates of the New Dawn – magische Nachforschungen sind nicht von dieser Welt, und das kann für die Spieler natürlich sehr attraktiv sein. Weniger wie Shadowrunner und mehr wie gelehrte Forscher sehen sich die Charaktere einer Magiekampagne ungeahnten Gefahren gegenüber – vor allem der Furcht vor dem Unbekannten.

CHARAKTERERSCHAFFUNG

Die meisten oder alle Spielercharaktere in einer magischen Kampagne sollten irgendeine magische Fähigkeit haben, auch wenn vereinzelte weltliche Charaktere die Sache zusätzlich interessant gestalten könnten. Am besten wäre es, wenn alle Charaktere zum selben magischen Orden gehören oder zur selben Loge oder Initiatengruppe; damit haben sie automatisch eine gemeinsame Vergangenheit und wahrscheinlich auch ein gemeinsames Ziel. Viele der Aktivitäten der Charaktere müssen geheim bleiben, um die Geheimnisse des Ordens vor der weltlichen Menschheit zu verbergen. Die Gruppe kann auf die Ziele ihres Ordens, ihrer Loge, Regierung oder Organisation hinarbeiten, oder gegen eine andere Organisation arbeiten. Die magische Kampagne ist eine hervorragende Gelegenheit, die Adeptencharaktere, wie sie in diversen Shadowrun-Produkten beschrieben werden, zum Einsatz zu bringen.

Eine magische Kampagne kann auf allen Stufen aggressiver sein, wenn die Charaktere für jemand anderen arbeiten, am besten eine mächtige Organisation, die im Hintergrund bleibt. In diesem Fall müssen nicht alle Charaktere magiebegabt sein. Ein Beispiel für eine Organisation für diese Art der Kampagne wäre das „Dunkelzahn-Institut für magische Forschung“, es gibt aber noch unzählige weitere, kleinere Organisationen, die weniger bekannt sind, sich aber trotzdem gut eignen würden.

ABENTEUERIDEEN

In der Welt von Shadowrun wimmelt es nur so von magischen Orten, Gegenständen, Personen, Kreaturen, Geistern und Organisationen. Die meisten sind geheim; einige sind so geheim,

dass nur gelegentliche furchtsam geflüsterte Gerüchte auf ihre Existenz hindeuten. Die Abenteuer einer magischen Kampagne können durchaus normale Shadowruns enthalten – zum Beispiel einen Einbruch in die örtliche Aztechnology-Niederlassung, um herauszufinden, welche magischen Forschungen dort betrieben werden. Andere ähneln mehr archäologischen Expeditionen – um magische Orte, Manalinen oder magische Anomalien wie die Mojave-Wüste zu erforschen. In wieder anderen Abenteuern könnten die Charaktere als astrale Forschungsreisende einen Blick in die Metaebenen werfen. Und natürlich ist ein Geheimkrieg mit einer anderen magischen Organisation immer ein guter Aufhänger für ein Abenteuer.

MAGIEKAMPAGNEN

Die folgenden Abschnitte beziehen sich auf die Konzepte, die unter *Erfolgreiche Abenteuer* im Kapitel *Spielleitung*, S. 94, vorgestellt werden.

Die Prämisse

Charaktere in einer magischen Kampagne reisen für ihre Arbeit viel herum. In der einen Woche sind sie vielleicht im Bermudadreieck, in der nächsten Woche in Ägypten und anschließend in Glastonbury, England. Diese Art von Kampagne gibt dem Spielleiter viele Gelegenheiten, exotische Abenteuerschauplätze zu entwerfen, macht es für die Charaktere jedoch auch extrem wichtig, eine 'Heimatbasis' zu haben, wo sie mit ihren regulären NSC zusammentreffen können.

Magier als Gruppe neigen dazu, sich eine größere Beteiligung am Lauf des Universums zuzuschreiben, denn Magie ist weder gut noch böse – nur ihr Einsatzzweck kann gut oder böse sein. Und 'böse Magie' ist immer sehr, sehr böse. Daher neigen magische Kampagnen dazu, umfangreiche Auswirkungen im großen Maßstab hervorzurufen, mit weitreichenden Konsequenzen zumindest für den magischen Orden der Charaktere, aber möglicherweise auch für die ganze Welt.

Das Ziel

Diese Art von Kampagne ist ideal für Spieler, die die verschiedenen Aspekte der Magie in der Sechsten Welt erforschen wollen, unter anderem die Metaebenen oder die vielen verschiedenen Arten von Geistern und paranormalen Crittern. Zudem bietet sie die Möglichkeit, viele unterschiedliche exotische Kulissen zu verwenden. In einer magischen Kampagne werden die Spielercharaktere sich in der Regel der Suche nach Wissen und Wahrheit (wie immer sie das definieren) verschrieben haben und auch Pläne dafür haben, was sie mit diesem Wissen anfangen wollen. Die Gruppe könnte auch eine Mischung unterschiedlicher Ziele und Motive aufweisen, was aber aufgrund der Komplexität schwer rollenspielerisch umzusetzen sein mag. Manche Charaktere begehren das Wissen vielleicht um seiner selbst willen, andere wollen Macht und wieder andere suchen nach Mitteln und Wegen, die Welt vor magischen Bedrohungen zu beschützen.

Der moralische Unterton einer Kampagne, wie immer er auch aussehen mag, kann gut durch die Vorschriften der magischen Gruppe, zu der die Charaktere gehören, ausgedrückt werden (siehe *Schattenzauber 3.01D*, ab S. 61). Das gibt der Kampagne zusätzliches Gewicht, denn ein Charakter, der zu viele Vorschriften verletzt, kann aus dem Orden ausgeschlossen werden und muss dann wohl die Gruppe verlassen.

Opposition

In einer magischen Kampagne sind die Hauptgegner, die den Charakteren über den Weg laufen, wahrscheinlich Mitglieder rivalisierender magischer Organisationen. Wissen ist Macht, und



Magier begehren Wissen mehr als alles andere. Rivalisierende Gruppen mit ähnlichen Zielen können sich bis aufs Blut bekämpfen, um als erste an eine wertvolle magische Schrift zu kommen oder einen versteckten magischen Schatz aus einer alten Ruine zu bergen. Gruppen wie die *Illuminates of the New Dawn*, Blutmagier aus Aztlán, die *Schwarze Loge*, *Winternight* und die *Atlantean Foundation* sind mögliche Rivalen für die Spielercharaktere. Einzelne Zauberer wie zum Beispiel toxische Schamanen können auch große Herausforderungen für die Spielercharaktere darstellen.

Andere wichtige Antagonisten für einen magischen Orden können mächtige Geister sein: freie, Insekten oder der mysteriöse Feind, den der Spielleiter entwirft.

Auch wenn die magische Kampagne sich in erster Linie der Forschung verschreibt, so bietet sie doch Gelegenheit für spektakuläre magische Schlachten und großangelegte Konflikte auf der Astralebene und den Metaebenen. In solchen Kampagnen können weltliche Charaktere sich als äußerst wertvolle Bodyguards für die weniger kampferprobten Zauberer der Gruppe erweisen. Die Charaktere könnten Mitglieder einer physisch-orientierten Organisation sein, wie zum Beispiel einem Kampfsport-Dojo. Solch eine Kampagne würde sich hervorragend für Adepten eignen.

Komplikationen

Die Konzentration der Kampagne auf Magie kann sowohl ihre große Stärke als auch ihre größte Schwäche sein. Für Spieler, die nicht besonders an Magie interessiert sind, kann eine magische Kampagne schnell langweilig werden. Zudem kann eine magische Kampagne mit einem eng begrenzten Thema leicht alle Spielercharaktere gleich erscheinen lassen; sie kennen die gleichen Sprüche, haben ähnliche magische Fertigkeiten usw. Um das zu vermeiden, kann der Spielleiter die Spieler ermutigen, spezialisiertere Charaktere zu erschaffen als den typischen *Shadowrun*-Magier.

Die Charaktere werden im Lauf der Kampagne wahrscheinlich bedeutende magische Kräfte entwickeln, daher sollte der Spielleiter gut darauf achten, wie die Charaktere ihre Karmapunkte zur Steigerung ihrer Werte einsetzen. Erinnern Sie Ihre Spieler daran, dass nichtmagische Fertigkeiten in vielen Situationen sehr nützlich sein können, und ermutigen Sie die Spieler, sich solche anzueignen. Der Spielleiter könnte auch eine Obergrenze für magische Fertigkeiten festlegen, damit die Charaktere nicht außer Kontrolle geraten.

DU BIST AUF UNSEREM TURF, PENNER!

Shadowrun ist eine ideale Umgebung für eine Gangkampagne. Diese Art von Kampagne erlaubt den Spielern, Charaktere zu verkörpern, die nicht alles unter Kontrolle haben. In der sozialen Hackordnung stehen sie knapp oberhalb der Squatter, und sie müssen um jeden Fußbreit Boden ringen. Sie können nicht gedankenlos kämpfen, denn es gibt auf den Straßen Raubtiere, die noch größer und brutaler als sie sind. Wenn Gangcharaktere überleben wollen, müssen sie nachdenken. Als letzte Zuflucht von Leuten, die vom System verbraucht und missbraucht wurden, ist eine Gang ein sozialer Club, eine *Shadowrunner*-Gruppe, eine terroristische Vereinigung und eine Polizeitruppe (gewissermaßen) für ihr Heimatterritorium. Die Gangmitglieder, die normalerweise von einem charismatischen Anführer geleitet werden, gehören häufig zu bestimmten Bevölkerungsgruppen, die rassistisch, ethnisch oder sozial benachteiligt sind. Sie halten fest zusammen und bilden Mini-Sozialstrukturen mit ihren eigenen Regeln, Verhaltensweisen, Vorurteilen und Zielen.

Eine Gang ist eine einfache Möglichkeit, unmittelbar über eine Gruppe von Charakteren zu verfügen und diese auch zusammenzuhalten, indem die Bindungen von Kooperation und Loyalität zwischen ihnen gefördert werden. Eine Gangkampagne gestattet ein niedriges Powerlevel, so dass Spieler und Spielleiter sich mehr auf Charakterentwicklung und persönliche Interaktionen konzentrieren können, statt immer mehr Techspielzeuge anzuhäufen.

Die folgenden Ausführungen beziehen sich auf kleinere, auf bestimmte Stadtviertel oder Gebiete beschränkte Gangs, nicht auf stadtweite oder nationale Gruppierungen.

ERSCHAFFUNG EINER GANG

Wenn gesellschaftliche Außenseiter eine Gang bilden, so gibt ihnen das den (physischen und psychischen) Vorteil zahlenmäßiger Überlegenheit und einer Rückendeckung, wenn sie in die Offensive gehen. Zudem ist eine Gang oft das einzige, an dem ein Möchtegern-Shadowrunner sich in einer verrückt gewordenen Welt festhalten kann. Die Gang gibt ihm eine Gruppe von Freunden in seinem Alter und mit gegenseitiger Loyalität. Er bekommt das Gefühl, zu etwas Größerem und Mächtigerem zu gehören, als es sein eigenes unbedeutendes Selbst ist. In der Gang erlangt er einen gewissen Status, den er außerhalb niemals erreichen würde, und das beeindruckt die Mädchen und schüchtert andere Typen ein. Gangs haben alle äußerlichen Merkmale von Initiatengruppen: Sie müssen Rituale einhalten, Codes kennen und sich einer Initiation (einem Aufnahme-ritual) unterziehen. Mit den folgenden Richtlinien sollte der Spielleiter das Konzept einer Gang entwerfen, bevor die Spieler mit der Erschaffung ihrer Charaktere beginnen.

Gangziele

Der Ziele einer Gang sind der Grund, weshalb sich diese Gruppe von Individuen zusammengeschlossen hat. Da Gangmitglieder alle ähnliche Einstellungen haben, sind die Gangziele gewöhnlich sehr eng begrenzt und beruhen häufig auf dem Hass gegen irgend jemanden oder irgend etwas. Meistens gehören die Mitglieder einer Gang einer bestimmten Rasse an: Trolle, Elfen, Menschen usw. Doch auch das Gegenteil ist häufig zu finden – multirassische Gangs, die sich auf den Hass einer bestimmten anderen Rasse konzentrieren. Wenn das Ziel einer Gang ist, alle Trolle im Stadtviertel zu vereinen, dann werden natürlich alle Mitglieder Trolle sein. Wenn eine Gang sich auf den Hass auf Trolle konzentriert, werden die Mitglieder allen Rassen außer Trollen angehören. Das Ziel einer Gang könnte auch sein, einen Kon zu bekämpfen, dessen Aktivitäten oder Produkte 'welche von uns' getötet haben; solche Gangs findet man häufig in Oakland, CFS. Diese Gangs sind bereit, Angehörige aller Rassen aufzunehmen, die schwören, bei der Bekämpfung des Feindes zu helfen. Andere Gangs haben eine allgemeine Anti-Kon- oder Anti-Regierungs-Einstellung usw.

Aufnahme-rituale

Diesen Ritualen muss sich ein neues Gangmitglied unterziehen, um in die Gang aufgenommen zu werden. Das Ritual kann körperliche Schmerzen, eine bestimmte Mission, Mutproben, Tätowierungen, Vernarbungen usw. umfassen, und für gewöhnlich auch einen Eid oder ein Gelübde. Die Aufnahme-rituale für einen 'Offiziersrang' können sich von denen für Neumitglieder unterscheiden; die Rituale können von einem neuen Anführer geändert werden, oder er verlangt, dass die Gangmitglieder ihren Schwur erneuern, um ihre Loyalität ihm gegenüber zu beweisen. Wenn ein neuer Rekrut das Ritual erfolgreich absolviert, gilt er als Vollmitglied der Gang.



Uniformen

Die Uniformen, allgemein als 'Farben' bezeichnet, können so ziemlich alles sein von roten Halstüchern und roten Socken bis hin zu kompletten Trikots des New York Yankees Baseballteams von 1918. Alles von einem bestimmten Kleidungsstück bis zu einer bestimmten Waffe kann ein Teil oder die gesamte Uniform sein. Uniformen lassen alle Leute genau wissen, zu welcher Gang jemand gehört, und es gilt als unehrenhaft, sich aus irgendeinem Grund von seinen Farben zu trennen.

Symbol

Das Symbol einer Gang dient dazu, ihr Territorium zu markieren; das Symbol kann auch von den Gangmitgliedern als Tätowierung oder als Logo auf ihren Jacken getragen werden.

Territorium

Die Grenzen des Heimatterritorioms einer Gang werden in der Regel durch deren Symbol markiert. Das Territorium einer Gang ist normalerweise auf ein bestimmtes Stadtgebiet begrenzt und wird regelmäßig von den Gangmitgliedern patrouilliert, vor allem dann, wenn das Territorium eine gemeinsame Grenze mit dem einer befeindeten Gang aufweist. Das Territorium ist die Projektion des Gang-Egos; Mitgliedern anderer Gangs wird selten erlaubt, das Gebiet einer rivalisierenden Gang zu durchqueren, allerdings kann es in einem Territorium auch bestimmte 'freie' oder 'sichere' Zonen geben, wie zum Beispiel die Klinik eines Straßendocs oder eine Schule. Eine gute Faustregel für die Größe eines Ganggebietes ist eine Anzahl von Straßenblocks, die der Anzahl der Gangmitglieder (inklusive NSC) entspricht. Das ist ein Gebiet, das von einer Gang gerade noch kontrolliert werden kann.

Operationen

Mit Operationen werden die Haupteinnahmequellen einer Gang bezeichnet. Die Gangmitglieder können für die Yakuza arbeiten und Geschäftsleute aufmischen, die es versäumt haben, ihre Schutzgelder pünktlich zu zahlen. Oder sie betreiben unabhängige Schutzgelderpressung. Sie können BTLs verkaufen, Schmuggel betreiben, Autos ausschachten oder irgend etwas sonst betreiben, das ihnen Geld zum Überleben bringt und ihren persönlichen Krieg finanziert.

Besonderheiten

Jede Gang hat ihren unverwechselbaren Stil; vielleicht kämpfen die Gangmitglieder nur mit Katanas, oder sie sind alle Orks. Go-Gangs sind ein einzigartiger Typus von Straßengangs, da sie nur Motorräder fahren; eine besonders unverwechselbare Go-Gang ist die, die sich mit Highway-Wegelagerei zwischen Seattle und Portland befasst. Sie töten selten jemanden und nehmen immer die Zolllpapiere für die Ware mit. Andere Gangs sind für die Art von Schattenbusiness bekannt, mit dem sie sich befassen, oder für ihre Vorgehensweisen. Namen, Symbole, wichtige Personen, Hobbies oder Kampfaktiken können die Besonderheiten einer Gang ausmachen. Die einzigen Einschränkungen sind die Phantasie der Spieler und die Zustimmung des Spielleiters.

CHARAKTERERSCHAFFUNG

Kein Gangmitglied darf mit mehr als 90.000 Nuyen beginnen. Wenn Sie das Prioritätensystem verwenden, bedeutet das, dass der Charakter den Ressourcen nicht die Prioritäten A oder B zuweisen darf. Je nach Zielen und Prinzipien einer Gang kann die Rasse egal sein oder auch nicht.

Gangmitglieder haben in der Regel keine besonders ausgiebige Schulbildung genossen. Viele haben die High School nicht

abgeschlossen, und extrem wenige haben ein College besucht. Daher kann kein Gangmitglied eine anfängliche Wissens-, technische oder magische Fertigkeitsstufe über 3 haben, also zum Beispiel Hexerei, Beschwörung, Magietheorie, Sprengstoffe oder Computerfertigkeiten. Zusätzlich kosten alle Gaben aus dem Bereich Bildung das Doppelte ihrer Standardkosten. Bei einer Gangkampagne geht es darum, Spaß zu haben, ohne in irgendwas der beste zu sein.

Gangmitglieder haben in der Regel weniger Geld als andere Charaktertypen, und sie kennen auch nicht viele Leute mit Geld. Das bedeutet, dass sie nicht immer das bekommen können, was sie gerne hätten, auch wenn sie die Nuyen dafür haben. Daher können Gangmitglieder keine Startausrüstung mit einer Verfügbarkeit über 5 haben.

Es wird davon ausgegangen, dass die Gang der Spielercharaktere weitere NSC-Ganger enthält, allerdings müssen die Spieler bei der Charaktererschaffung dafür bezahlen. Für jeweils 50.000 Nuyen, die in die Gang investiert werden, bekommen die Spieler 1W6 zusätzliche NSC-Gangmitglieder. Jeder NSC-Ganger hat standardmäßige Attributswerte von 3 (modifiziert durch den Metatypus) sowie Fertigkeitwerte von ebenfalls 3. Gangmitglieder, die auf diese Weise kreiert werden, sind NSCs, aber der Spielleiter kann den Spielern eine gewisse Kontrolle über sie geben. Diese Ganger „gehören“ der ganzen Gruppe, und nicht einem individuellen Gangmitglied oder dem Anführer, und sie werden bei der Charaktererschaffung auch nicht als Connections gewertet. Alle Mitglieder einer Gang kennen sich untereinander, und zusätzlich bekommt jedes Gangmitglied die gleiche Anzahl an Connections, wie auch nach den Standardregeln. Allerdings ist es nicht sehr wahrscheinlich, dass Ganger über andere als Straßenconnections verfügen; wenn doch, sollte zumindest eine sehr interessante Story hinter dieser Freundschaft stehen. Weitere Informationen finden Sie unter *Erschaffung einer Gang* auf Seite 120.

Da es den meisten Gangs an Ressourcen und Geldmitteln fehlt, finden sich in ihren Reihen selten Magier. Cyberware ist auch relativ wenig verbreitet, wenn auch die billigeren Sachen schon in manchen Nebenstraßen zu finden sind. Decker sind in einer Gang die seltensten Charaktere, wegen der hohen Kosten für ihre Ausrüstung und dem allgemein niedrigen Bildungsstand der Gangmitglieder. Viele Gangmitglieder haben eine Datenbuche, aber tatsächlicher Matrixzugang ist äußerst selten. Rigger dagegen sind recht verbreitet. Fahrzeuge zu 'besorgen' oder Fahrzeugteile 'auszuborgen', um schnellere und stärkere Fahrzeuge zusammenzubauen, gehört für viele Gangs einfach zum täglichen Leben.

Der Charakter, der die meisten Nuyen dafür ausgegeben hat, zusätzliche NSC-Ganger zu erwerben, ist am Anfang der Kampagne automatisch der Anführer. Wenn ein Spieler allerdings einen charismatischen Anführer nicht überzeugend verkörpern kann, dann erwarten Sie nicht, dass die anderen Spielercharaktere sich ihm bereitwillig unterordnen werden. NSC mögen etwas länger loyal bleiben, aber wenn es hart auf hart kommt, werden auch sie sich gegen einen unfähigen Anführer stellen. Gangs sind nicht besonders straff organisiert, und ein Anführer, der sich nicht der Loyalität seiner Leute versichern kann, wird nicht lange Anführer sein (siehe *Führungskämpfe*, S. 124). Die anderen Spielercharaktere sind 'Offiziere', um sie von den NSC und anderen Gangmitgliedern abzusetzen. Wegen seiner Machtposition hat der Gangboss einen zusätzlichen Stufe-1-Feind. (Es ist hart an der Spitze.) Der Spielleiter könnte zu Beginn der Kampagne dem Anführer einen Bonus an Karmapunkten geben (10 Punkte wäre eine ausreichende Menge), um seine wachsende Reputation darzustellen.



Die Gang als Ganzes erhält eine Schieber-Connection der Stufe 1. Diese Connection bekommt die Gang bei der Erschaffung automatisch, sie zählt nicht als individuelle Connection. Der Schieber verhört die Beute der Gang (falls vorhanden; siehe *Geld verdienen*, S. 123).

Alle Gangs haben Feinde, meistens andere Gangs. Um herauszufinden, wie viele Gangs für die Spielercharaktere Feinde sind, teilt der Spielleiter die Anzahl der Gangmitglieder (ohne NSC) durch zwei (aufgerundet). (Je größer man ist, desto mehr Leute wollen einen klein machen, stimmt's?) Alle rivalisierenden Gangs werden als Stufe-2-Feinde behandelt. Jeder Spielercharakter hat zudem einen Stufe-1-Feind: ein Mitglied einer rivalisierenden Gang, einen Squatter, einen BTL-Dealer, eine Prostituierte oder andere Straßenperson, der der Charakter mal übel mitgespielt hat, ein Konzern-Lohnsklave, den er unbeabsichtigt oder vorsätzlich verletzt hat, vielleicht sogar ein Mitglieder der eigenen Gang, das wegen irgendwelcher Banalitäten etwas gegen ihn hat. Diese Feinde werden es eher vorziehen, den Charakter zu demütigen, statt ihn zu gleich zu töten.

Gangoptionen

Die obigen Regeln zur Charaktererschaffung gelten für die 'typische' Straßengang; mit einigen Variationen kann der Spielleiter einige andere Arten von Gangs entwerfen.

Das Grundkonzept hinter einer rein elfischen Gang könnte eine Gruppe von gelangweilten reichen Kids sein, die von ihrer eigenen Überlegenheit überzeugt sind. Anders als andere Gangs kämpfen sie nicht um ihr Leben; sie ziehen vielmehr los, um die 'Minderwertigen' zu zerstören. Mit dieser Einstellung könnte es sein, dass Sie von einer elfischen „Interessengemeinschaft“ (natürlich ohne Verbindungen zu irgendwelchen Offiziellen aus dem Tir) unterstützt werden, was bedeutet, dass Sie mehr Geld und Prestige haben als eine normale Straßengang, aber auch, dass sie sich nach den Vorgaben ihres Sponsors zu richten haben. Die Charaktere können bis zu 400.000 Nuyen (Priorität B auf Ressourcen) an Startgeld haben. Magier sind in rein elfischen Gangs verbreiteter als üblich, und die Mitglieder haben in der Regel eine bessere Bildung genossen. Andererseits haben Elfengangs doppelt so viele Feinde wie andere Gangs, und sie müssen mindestens einen Mittelschicht-Lebensstil finanzieren.

Die Stammesgang ist keine der üblichen urbanen Gangs; diese Art von Gang operiert zwischen Städten oder auf einem eng begrenzten Territorium. Die Mitglieder einer Stammesgang sind fast immer menschliche amerikanische Ureinwohner; metamenschliche Mitglieder müssen ebenfalls von NAN-Ländern stammen oder indianisches Blut haben. Die Stammesgangs folgen den üblichen Regeln für Straßengangs, abgesehen davon, dass ein Charakter – normalerweise der Anführer – ein Schamane sein muss. Ob der Schamane nun der Anführer ist oder nicht, sein Totem ist auf jeden Fall ein Teil des Gangsymbols. Decker und Rigger sind in Stammesgangs selten. Nur der Anführer sollte städtische oder Straßenconnections haben; alle anderen Charaktere sollten nur ländliche oder Stammesconnections besitzen.

Die Deckergang ist eine spezielle Gang, deren Anführer das Spiel mit 1.000.000 ¥ (Priorität A Ressourcen) beginnen muss. Der Charakter, der sich die Anführer-Position erkaufte hat, hat damit auch Jackpoints an mindestens 10 Orten (die vom Spielleiter und dem Spieler des Anführercharakters festgelegt werden) und zwei Mikotronik-Läden erworben. Decker-Gangmitglieder haben keine Einschränkungen, was Geld oder Ausbildung angeht, aber nur der Anführer sollte irgendwelche Straßenconnections haben. Die anderen Gangmitglieder haben nur

Connections über die Matrix. Der Spielleiter legt fest, ob eine Matrixconnection wirklich das ist, was sie zu sein vorgibt, oder nur ein Matrix-Poser.

ABENTEUERIDEEN

Gangkampagnen spielen sich auf einer anderen Ebene ab als Shadowruns; normalerweise dreht es sich darum, der eigenen Gang zu helfen, feindlichen Gangs eins auszuwischen, oder interne Machtkämpfe zu führen. Da die meisten Gangs in vielerlei Hinsicht wie kleinere Verbrecherorganisationen funktionieren, sollten Sie in den meisten Gangkampagnen die Regeln für *Karma und die unmoralische Kampagne* (S. 80) verwenden. Gangs betreiben kleinere Schmuggel- oder Diebstahlsringe, BTL-Handel, sogar Prostitution. Das Hauptziel einer Gang ist, ihre Feinde zu bekämpfen, und dazu braucht sie Nuyen, um sich für diesen ewigen Krieg Ausrüstung zu beschaffen. Die Ökonomie der Gang-Operationen wird vom Spielleiter festgelegt, bedenken Sie dabei jedoch, dass die durchschnittliche unbedeutende Straßengang meist als Zwischenhändler arbeitet (siehe *Spezielle Regeln*, S. 123).

Bandenkriege sind das ein und alles der Gangexistenz. Gangkriege können von Prahlereien und Angebereien über Faust- und Messerkämpfe bis zu brutalen Schießereien und völliger Zerstörung reichen. Viele Bandenkriege werden durch einen Einzelkampf Mann gegen Mann entschieden; für den 'berufenen' Charakter kann ein Messerkampf die Spannung und Intensität eines ganzen Krieges haben. Gang-Rivalitäten sind dynamisch; eine spannende Mini-Kampagne könnte erfordern, dass die Charaktere mit einer rivalisierenden Gang Frieden schließen und beide Seiten dazu bringen, sich zusammenzusetzen und die Sache zu bereuen.

Gangkampagnen können aber auch oft humorvolle Einlagen enthalten. Da sie kein Geld und keine Bildung haben, sind sie zu nicht besonders viel in der Lage, und das Netteste, was der Spielleiter für sie tun kann, ist ihre Gegner so zu gestalten, dass sie mit ihnen fertigwerden können. Das Ziel des Spiels ist Spaß, wenn die Spieler also mit einer rollenspielerisch kreativen Lösung ankommen, gönnen Sie sie ihnen, auch wenn sie nicht so ganz plausibel sein sollte. Gangkampagnen können eine nette Abwechslung zu den üblichen Kampagnen oder Abenteuern sein. Das Gewicht der Welt lastet nicht auf den Schultern der Charaktere, sie stehen nicht so sehr unter Druck, das Richtige zu tun, und egal, wie dumm, unbeholfen oder ungeschickt sie sich anstellen, sie wissen, dass es immer noch Schlimmere gibt.

Auch wenn Sie die dunkle Seite des Straßenlebens der Zukunft und das trostlose Leben der Armen beleuchten wollen, eignen sich Gangkampagnen dafür ausgezeichnet. Gangcharaktere haben nichts; sie müssen mit ansehen, wie ihre Freunde und Familien leiden, ohne die Macht zu haben, ihnen zu helfen. Die meisten NSC behandeln sie wie Dreck, und wenn sie versuchen, als Shadowrunner ein bisschen Geld zu verdienen, nehmen die anderen Leute das als Bestätigung, dass sie nicht mehr als wertlose Killer sind.

GANGKAMPAGNEN

Die folgenden Abschnitte beziehen sich auf die Konzepte, die unter *Erfolgreiche Abenteuer* im Kapitel *Spielleitung*, S. 94, vorgestellt werden.

Die Prämisse

Die Charaktere gehören zu einer Gang, die versucht, in den Barrens oder ähnlich heruntergekommenen Gegenden der Stadt zu überleben und vielleicht noch ein bisschen vom Leben zu ha-



ben. Sie müssen sich allen Herausforderungen der brutalen Straßen stellen, haben aber nur sehr geringe Ressourcen, auf die sie zurückgreifen können. Jeder Metroplex kann als Umgebung einer Gangkampagne dienen, wobei unterschiedliche Umgebungen auch unterschiedliche Atmosphären und Abenteuerideen ermöglichen. Wählen Sie eine Umgebung, mit der sich Spielleiter und Spieler auskennen; der größte Teil der Kampagne wird hier stattfinden, daher wird der Spielleiter sehr viele detaillierte Informationen zu dieser Umgebung entwerfen müssen. Das Territorium der Gang sollte genau definiert sein. Viele der Kampagnen-Situationen werden einen persönlichen Unterton haben, da sie sich mit räumlich und sonstwie begrenzten Ereignissen befassen.

Das Ziel

Die Gang ist Familie und Stamm, daher ist Loyalität zur Gang oberstes Gebot. Zeig niemals Schwäche vor einer anderen Gang. Nimm alle Herausforderungen der Ehre und des Territoriums deiner Gang an. Kooperiere niemals mit den Bullen oder irgendwelchen anderen Autoritäten außerhalb der Gang. Ach ja, und überlebe bis morgen. Einfach, hm?

Opposition

Die Hauptantagonisten in einer Gangkampagne sind andere Gangs, die in das Territorium einer Gang eindringen und sie daraus vertreiben wollen. Konflikte zwischen verschiedenen Gangs können auch von Konzerninteressen ausgelöst werden, die hinter den Kulissen an ihren eigenen Zielen arbeiten.

Die Hardware und Ressourcen, deren sich Shadowrunner bedienen können, fallen selten in die Hände schäbiger Gangmitglieder. Daher bieten Konflikte zwischen Gangs und der tägliche Kampf ums Überleben im Großstadtdschungel vielfältige Konfliktmöglichkeiten, sei es, um an Geld oder Ausrüstung zu kommen, oder aus anderen Gründen. Die Gewalt bricht oft in Form großangelegter Kriege zwischen zwei Banden hervor, aber auch in Kämpfen und sonstigen Herausforderungen zwischen einzelnen Gangmitgliedern. In einer Gangkampagne kann es für die Charaktere ein interessante Herausforderung sein, Probleme gewaltlos zu lösen.

Komplikationen

Die vielen Einschränkungen können sich für manche Spieler als frustrierend erweisen; zudem könnte die ständige Konzentration auf die Interessen der Gang die Kampagne dominieren und keinen Raum für interessantere Abenteuer lassen.

SPEZIELLE REGELN

Die folgenden Regeln geben Antwort auf häufig gestellte Fragen und stellen Strategien vor, mit denen einige der Probleme, die sich in Gangkampagnen stellen mögen, beseitigt werden können.

Geld verdienen

Die *Shadowrun*-Welt ist normalerweise eine Job-erledigen-Geld-kassieren-Welt. In einer Gangkampagne jedoch arbeiten die Charaktere nicht für Mr. Johnson, deshalb werden sie für ihre Anstrengungen auch meistens nicht bezahlt. Gangmitglieder tun das, was sie tun, für ihren Stolz, ihre Ehre und die Schmerzen, die sie denen zufügen können, die sie hassen. Trotzdem müssen Gangmitglieder irgendwie an Geld kommen, um zu überleben und ihr Los zu verbessern. Deshalb betreiben Gangs in der Regel irgendein einträgliches Gewerbe nebenher – nichts Großes, aber genug, um davon zu leben.

Die meisten Gangs verdienen sich ihre Nuyen als Zwischenhändler bei kleineren kriminellen Deals – z.B. BTL-Deals oder Handel mit illegalen Waffen. Eine einfache Methode, um auszurechnen, wie viel solch ein Deal einbringt, besteht darin, dass Sie annehmen, die Gang bezahlt 10–60% des Standardpreises für einen illegalen Gegenstand und verkauft ihn dann zum Standardpreis (wie er in den diversen *SR*-Publikationen verzeichnet ist). Wenn eine Gang z.B. BTL-Chips im Wert von etwa 50 ¥ pro Stück für 25 ¥ von ihrem Schieber kauft, macht sie einen Gewinn von 25 ¥ pro Chip. Wie immer kann der Spielleiter die Unberechenbarkeit der realen Ökonomie dadurch simulieren, dass er den Prozentsatz, den die Gang investieren muss, mit W6 bestimmt. Der Spielleiter kann zudem zusätzliche 5–10% hinzufügen oder abziehen, je nachdem, ob die Gang ihren letzten Gebietskampf gewonnen oder verloren hat, oder ob sie ihre letzte Mission erfolgreich erledigt hat.

Gangs können auch durch Autodiebstahl Geld verdienen. Vor-ausgesetzt, sie klauen das Fahrzeug nicht für den Eigenbedarf (was ihnen natürlich Geld spart, da sie keins zu kaufen brauchen), können sie es verkaufen oder ausschlachten. Wenn sie es behalten, können sie damit machen, was sie wollen – es neu lackieren, es zu Schrott fahren, darin wohnen usw. Wenn sie es verkaufen, können sie bis zu 50% des Listenpreises dafür bekommen. Wenn die Charaktere das Fahrzeug ausschlachten und die Einzelteile verkaufen, bekommen sie dafür den gesamten Listenpreis des Fahrzeuges, das Geld bekommen sie jedoch erst nach einer Anzahl Tagen, die der Summe aus Rumpf und Panzerung des Fahrzeuges entspricht.

Die Sploches klauen einen Mitsubishi Nightsky von einem Parkplatz in der Nähe von Dante's Inferno. Sie überlegen, was sie damit machen sollen. Sie können den Flitzer behalten und gegen die Zero Hours einsetzen, mit denen sie im Krieg sind. Aber die Sploches brauchen Nuyen. Wenn sie den Wagen komplett verkaufen, können sie dafür (vielleicht) 125.000¥ bekommen – genug, um die Gang eine lange Zeit mit Waffen, BTLs und Synthohol zu versorgen. Wenn sie die Karre ausschlachten, können sie den kompletten Einkaufspreis von 250.000¥ dafür kassieren, aber das würde 8 Tage dauern (Rumpf 5 + Panzerung 3 = 8). Die Sploches können nicht sicher sein, dass die Zero Hours nicht in der Zwischenzeit zuschlagen, also beschließen sie, den Wagen komplett zu verkaufen (nachdem sie auf dem Nachhauseweg noch die eine oder andere Supermarktkasse mitgenommen haben).

Reputation und Anführer

Der Anführer einer Gang ist die Gang. Der Anführer hält die Gang zusammen, und sein Ruf ist der Ruf der Gang. Der Anführer einer Gang verlässt sich zur Erhaltung seiner Autorität mehr auf eine Kombination aus Furcht, Reputation und Ehre als auf die traditionelle Führungsfertigkeit. Um den Ruf eines Gangbosses (und damit der Gang) zu bestimmen, können Sie die folgenden Regeln benutzen:

In ihrer oder seiner Heimatstadt ist die Basisreputation eines Charakters gleich seinem Gesamtkarma ÷ 10, abgerundet. In anderen Städten ist sie nur noch so hoch wie das Gesamtkarma des Charakters ÷ 20, abgerundet. Diese Zahl spiegelt den Bekanntheitsgrad des Anführers wider; je höher diese Zahl, desto mehr Leute haben von ihm schon was gehört.

Um einen Mindestwurf für Gebräuche oder Straßen-Wissensfertigkeiten zu errechnen, mit dem überprüft werden kann, ob ein bestimmter Gegner, eine Connection oder eine Gruppe von



Leuten den Charakter kennt (und vielleicht fürchtet), legen Sie einen Wert zugrunde, der 20 minus der Basisreputation entspricht. Ein Beispiel: Jemand erkundigt sich bei seiner Connection, ob diese jemals etwas über einen Shetani gehört hat. Shetani hat 150 Karmapunkte, was zu einer Basisreputation von 15 führt. Der Spielleiter berechnet nun den Mindestwurf ($20 - 15 = 5$) für die Probe, ob die Connection den Gang-Anführer kennt.

Der Spielleiter kann diesen Wert der Basisreputation entsprechend modifizieren, um aktuelle Aktivitäten des Charakters zu reflektieren. Wenn Shetani zum Beispiel eine ganze gegnerische Gang mit ein paar wohlgezielten Feuerbällen niedermäht, oder beschuldigt wird, verbotene Dinge mit Minderjährigen zu unterstützen, kann der Spielleiter die Reputation des Anführers mit +2 modifizieren, um der traurigen Berühmtheit, die Shetani so erlangt hat, Rechnung zu tragen. Der neue Mindestwurf wäre dann also ($20 - 17 = 3$), was es wahrscheinlicher macht, dass man sich an ihn erinnert. Wenn Shetani allerdings mal ein paar Monate den Ball flach und den Kopf unten hält, kann der Spielleiter genauso gut den Wurf mit -2 modifizieren, um so die Inaktivität des Anführers darzustellen. Auf diese Weise wird der Mindestwurf erhöht, und es ist unwahrscheinlicher, dass man sich an seinen Namen erinnert.

Die Reputation eines Gang-Anführers kann extrem wichtig sein, wenn es darum geht, einen Gegner zu besiegen oder einen Führungskampf gegen andere Gangmitglieder zu überstehen (siehe *Führungskämpfe*, weiter unten).

Führungskämpfe

Gangs sind öfter in interne Machtkämpfe verwickelt als in Bandenkriege. Oft genug wird ein Gangmitglied den Anführer zu einem Zweikampf herausfordern. Die Regeln eines Führungskampfes werden vom Spielleiter und dem Spieler des herausfordernden Charakters festgelegt.

Der Kampf kann waffenlos sein, ein 'ein Messer, zwei Kämpfer'-Fight, ein altmodisches Duell oder jede weitere bekannte oder neue Zweikampfversion. Der Kampf und sein Ausgang können humorvoll sein oder ein Blutbad. Der Kampf kann bis zum Tode oder bis zur Demütigung (die viele Gangmitglieder als schlimmer ansehen) geführt werden. Der Sieger wird (oder bleibt) der Anführer der Gang.

In einem Führungskampf zwischen den Anführern zweier Gangs oder dem Anführer einer Gang und einem Außenstehenden, der versucht, die Kontrolle über die Gang an sich zu reißen, kann es vorkommen, dass einer der 'Kandidaten' eine niedrigere Basisreputation aufweist als der andere. Der Spielleiter kann die Basisreputation eines oder beider Kontrahenten nach den oben genannten Richtlinien vor dem Führungskampf modifizieren. Für jeweils 2 volle Punkte, die die Basisreputation eines Charakters über der seines Gegners liegt, bekommt dieser Charakter einen zusätzlichen Karmapoolpunkt für die Dauer des Kampfes. Dies repräsentiert die Tatsache, dass allein schon eine hohe Reputation einen Gegner extrem einschüchtern kann, besonders, wenn der andere entsprechend bejubelt wird.

Die siegende Gang bekommt Besitz und Territorium der Verlierer. An diesem Punkt wirft jedes Mitglieder der verlierenden Gang eine Intelligenzprobe gegen einen Mindestwurf gleich der Reputation des neuen Anführers abzüglich seines Charisma-Attributes, allerdings zuzüglich der Willenskraft des Mitgliedes, das die Probe ablegt. Diejenigen, deren Proben gelingen, sind so überzeugt von dem neuen Anführer, dass sie sich ihm direkt unterordnen. Diejenigen, deren Proben misslingen, verziehen sich, entweder um eine eigene Gang zu bilden, die sich der Rache gegen den Anführer verschreibt, oder um zu persönlichen Feinden des Anführers zu werden.

Red, die Anführerin der Ladies from Hades, besiegt Golly, die Anführerin der Medusas. Reds Reputation hat den Wert 12, ihr Charisma beträgt 6, daher wirft jede der neun überlebenden Medusas (jede mit Willenskraft 3) eine Intelligenzprobe gegen einen Mindestwurf von 9 ($12 - 6 + 3 = 9$). Fünf der Medusas schaffen die Probe. Die restlichen vier gehen ihrer Wege und gründen eine eigene Gang oder sinnen jede für sich auf Rache.

Gangerschaffung aus dem Stegreif

Wenn eine Gruppe eine Gang bildet, ist die Opposition in der Regel eine andere Gang. Um eine einheitliche NSC-Gang zu erschaffen, sollte der Spielleiter die Regeln für *Top-Runner* (S. 83) verwenden. Der Spielleiter sollte zudem dafür sorgen, dass die rivalisierende Gang in etwa so viele Mitglieder hat wie die Gang der Spielercharaktere. Wie gut und fähig ihre Mitglieder auch sein mögen, eine kleinere Gang wird auf lange Sicht immer gegen eine größere verlieren, daher sollte der Spielleiter versuchen, die Kräfte in etwa auszubalancieren. Gangs gibt es in vier Stufen: Unterlegen, Gleichwertig, Überlegen und Übermenschlich. Es gibt keine unbesiegbaren Gangs. Alle Gangs unterliegen den Standardregeln für die Werte der NSC-Gangmitglieder.

Wenn eine unterlegene Gang doppelt so viele Mitglieder hat wie die Gang der Spielercharaktere, werden die beiden Gangs als gleichwertig angesehen. Eine unterlegene Gang sollte weniger Offiziere haben als die Gang der Spielercharaktere.

Wenn eine gleichwertige Gang doppelt so viele Mitglieder hat wie die Gang der Spielercharaktere, wird sie hinsichtlich Gefahrenstufe und Würfelpools als überlegen eingestuft. Wenn eine gleichwertige Gang weniger als halb so groß ist wie die Gang der Spielercharaktere, wird sie als unterlegen angesehen. Eine gleichwertige Gang sollte in etwa genauso viele Offiziere haben wie die SC-Gang.

Wenn eine überlegene Gang doppelt so viele Mitglieder hat wie die Gang der Spielercharaktere, wird sie als übermenschlich eingestuft. Wenn die Gang weniger als halb so groß ist wie die SC-Gang, wird sie als gleichwertig angesehen. Eine überlegene Gang sollte mehr Offiziere haben als die Gang der SC; die genaue Zahl bestimmt der Spielleiter.

Eine übermenschliche Gang unterliegt den Standardregeln für NSC-Werte, aber in der Regel gewinnen sie alle Kämpfe gegen die Spielercharaktere, egal wie klein die Gang auch sein mag. Die übermenschliche Gang hat mindestens zweimal so viele Offiziere wie die SC-Gang.

Eine übermenschliche oder überlegene Gang kann Abteilungen in jeder der weniger mächtigen Klassifikationen haben. So könnte die unterlegene Gang, die die Spielercharaktere gerade zerstört haben, in Wirklichkeit nur eine Untergruppierung einer übermenschlichen Gang sein, die versucht, sich das Territorium der Charaktere unter den Nagel zu reißen. Die SC haben soeben einen mächtigen Gangboss sehr, sehr unglücklich gemacht ...

Wie bei SC-Gangs sollte auch hier die Größe des Territoriums die Größe der Gang bestimmen. Die Minimalanzahl von Gangmitgliedern ist eines pro Straßenblock; es gibt kein Maximum.

GANGS

Die folgenden Beispiele beschreiben unterschiedlich mächtige Straßengangs in Seattle. Die Beschreibungen folgen dem Format des Abschnitts *Erschaffung einer Gang* (S. 120), mit folgenden zusätzlichen Punkten:

Anführer: Gangboss und Offiziere (soweit vorhanden), mit kurzem Lebenslauf für jeden

Gangstufe: Unterlegen, Gleichwertig, Überlegen oder Übermenschlich



Mitgliederzahl: Anzahl der Gangmitglieder

Feinde: andere Gangs oder Organisationen, die die Gang als Hauptfeinde ansieht

Diese Gangs können direkt im Spiel verwendet werden oder als Archetypen dienen. Diverse Gangs werden im *Unterwelt-Quellenbuch* oder im *New Seattle* erwähnt. In zukünftigen *Shadowrun*-Publikationen werden weitere Gangs beschrieben werden, wobei das hier benutzte Format verwendet wird. Durch diese Beschreibungen sind frühere Informationen über diese Gangs überholt.

DIE HALLOWEENER

Gangziele: Diese Gang begann als kleine Gruppe von Menschen, die die Reichen der Seattler Innenstadt ihrer Creds und Klunker beraubte. Irgendwann beschloss die Renraku Security, dass es nun genug sei; sie ließen die Halloweener und ihren damaligen Anführer, Funky Errak, bis zu ihrem Unterschlupf verfolgen. Nach dem anschließenden Kampf war der Unterschlupf nur noch ein Haufen rauchender Trümmer, und die meisten der ursprünglichen Halloweener waren tot. Nur der heutige Anführer (als 'Slash'n'Burn' bekannt) und zwei weitere Gründungsmitglieder überlebten. Slash hat beschlossen, dass alle Megakons für Renrakus Verbrechen zahlen müssen, und nimmt alle, die etwas gegen die Kons unternehmen wollen, in die Reihen der Halloweener auf. Diese Gang steht im Ruf, eine der psychopathischsten des Sprawls zu sein.

Anführer: *Slash'n'Burn*, Mensch. Ein unglaublich magerer Irrer; er liebt es, die Gegner seiner Gang zu verbrennen.

Offiziere: 5.

Zazz ist ein menschlicher Magier und einer der ursprünglichen Halloweener, die zusammen mit Slash überlebt haben. Zazz leidet an Alpträumen von Feuersbrünsten und hat eine mentale Sperre gegen die Benutzung von Feuersprüchen.

Zany Janey, menschliche Messerklau und das dritte der überlebenden Gründungsmitglieder. Sie liebt es, Leute aufzuschlitzen – je mehr Blut, desto besser. Sie ist mit Slash liiert.

Honest Jack, Zwerg. Er rettete Slash, Zazz und Janey aus dem Brand, der auch seine Wohnung zerstörte. Er wurde das erste neue Mitglied der Halloweener und will jeden Konangehörigen tot sehen. Er liebt Schießprügel.

Sister Love, Elfin und Riggerin. Sister ist mit Zazz liiert.

Bobby Blue, Troll. Er liebt es, Leute zu schlagen – egal wen.

Gangstufe: Überlegen.

Mitgliederzahl: Schätzungsweise 25 bis 40 Mitglieder.

Aufnahmerituale: Die Halloweener verwenden zwei Rituale. Das erste ist der Feuerkreis, bei dem die Gangmitglieder einen Kreis aus Feuer um den Rekruten herum entzünden. Der Rekrut muss so lange in diesem Feuerkreis bleiben, wie Slash seiner Erinnerung nach in dem von Renraku niedergebrannten Gebäude war

(etwa 5 bis 10 Minuten). Das zweite Ritual besteht darin, in ein Megakonbüro einzubrechen und irgend etwas als Beweis mitzubringen.

Uniformen: Die Farben der Halloweener sind orange und schwarz, was mit ihrem Namen zusammenhängt. Meistens tragen sie schwarze Kleidung mit orangefarbenen Tüchern um Arme, Beine oder Nacken. Wenn sie ihre Verbrechen begehen, werfen sie sich in ihre Gangkluft und tragen fast immer Masken. Seit dem Feuer zieht Slash es vor, eine Affenmaske zu tragen, während Zazz eine Höllenhund-Maske trägt, die im Licht der Arkologien verblüffend echt aussieht.

Symbol: Ursprünglich ein Kürbis mit bösem Grinsen, doch mit der Zeit hat sich das Symbol der Gang zu einer stilisierten Darstellung eines Kürbis entwickelt (ein Kreis mit Augen und Mund), der vor einem feurigen Hintergrund dämonisch grinst. Augen und Mund scheinen aus dem Feuer zu kommen.

Territorium: Die Halloweener betrachten die gesamte Innenstadt und alle Arkologien als ihr Territorium (schließlich kämpfen sie dort ihren nie endenden Krieg). Ihre Hauptquartiere liegen knapp außerhalb der Innenstadt, in den Docks südlich der Renraku-Arkologie. Sie kontrollieren die Docks bis hin zu (und einschließlich) denen hinter der Renraku-Arkologie, sowie das gesamte Gebiet westlich des Flusses (einschließlich des halben Kobe Terrace Parks) bis zur Grenze der Innenstadt.

Operationen: Die Halloweener machen ihre Nuyen mit traditionellen kriminellen Geschäften. Das meiste von dem, was sie verkaufen, geht an die Triaden oder Seoulpa-Ringe.

Feinde: Die Halloweener kämpfen selten gegen andere Gangs. Sie konzentrieren sich lieber auf ihre Hauptfeinde: Renraku-Sicherheitskräfte, LoneStar und (überraschenderweise) die Yakuza und die Mafia. Die Halloweener berauben jeden, der nach Konzernschlipsis aussieht, und die Yaks und Mafs passen gut in dieses Bild. Die Halloweener bekommen manchmal Ärger mit anderen Gangs, da sie dazu neigen, Gebietsgrenzen zu ignorieren. Diverse Gangs in der Innenstadt und südlich der Innenstadt haben sich in der Vergangenheit schon mit den Halloweenern angelegt.

Besonderheiten: Abgesehen von Slashes wahnsinniger Pyromanie haben die Halloweener keinen speziellen *modus operandi*. Sie greifen Leute an, die wie Konzern-Lohnsklaven aussehen, schlagen immer wieder gegen die Renraku-Docks los und gehen gelegentlich auf einen Run gegen Renraku oder einen der anderen Downtown-Konzerne. Ihre Verbrechen sind in der Regel sehr brutal: viele Tote, immenser Sachschaden, Großbrände sind üblich. Die Halloweener lieben Brandstiftung. Aus Angst vor ihrem blutrünstigen Ruf wagt sich niemand so recht an sie heran. Auf jeden Fall möchte niemand auf Slashes Schwarzer Liste stehen.



DIE SPIDERS

Gangziele: Diese multirassische Gang wird mehr als alles andere durch den unversöhnlichen Hass ihrer Mitglieder auf Insektengeister charakterisiert. Dieser Hass ist persönlich und tief verwurzelt. Jede der ursprünglichen Spiders fiel irgendwann während ihres Lebens in die Hände der Universellen Bruderschaft, und keiner von ihnen ist über das Grauen, das er erlebt hat, hinweggekommen. Sie leben, um Insektengeister zu vernichten, in der Gemeinschaft einer gleichgesinnten 'Familie', das ist ihr Weg, um mit diesem Trauma fertig zu werden. Ihre Verbindungen mit dem Spinnentotem, auf das jedes Mitglied bei seinem Aufnahme ritual trifft, verstärken diesen verbissenen Hass auf Insekten noch.

Die Gang ist extrem gewalttätig, aber nicht offen brutal. Anders als andere Gangs hinterlassen sie nie 'Visitenkarten' oder andere Hinweise auf ihre Identität. Wie ihr Totem ziehen sie es vor, lautlos und tödlich zuzuschlagen. Sie rekrutieren neue Mitglieder, indem sie geeignete Kandidaten in den Straßen kidnappen und diese mit einer mehrtägigen Gehirnwäsche auf die Gang einschwören. Ihre Methoden sind brutal und effektiv; die meisten Rekruten werden nach kurzer Zeit zu begeisterten Mitgliedern der Gang.

Anführerin: *Widow*, eine menschliche Spinnenschamanin. Sie trägt nur schwarze Kleidung, die ihre bleiche Haut und ihre grauen Augen betont. Sie könnte 20 oder 35 Jahre alt sein – niemand weiß es sicher. Sie ist unglaublich stolz auf ihre Finger, die lang, schlank und graziös sind.

Offiziere: 5

Tarantula, ein junges Ork-Mädchen, das kürzlich befördert wurde, nachdem sie ganz allein zwei Schabengeister mit einer selbstgebastelten Apparatur, die sie ihre 'Käferfalle' nennt, tötete. Tarantula ist noch keine zwanzig Jahre alt und Widows Schützling; die Ganganführerin behandelt sie fast wie eine Tochter. Tarantula zahlt ihr das mit fanatischer Loyalität zurück und imitiert alles, was Widow sagt oder tut.

Fiddler, Elf und Gründungsmitglied der Gang. Der magere und unterernährte Fiddler, der durchdringende schwarze Augen hat, ist ein Stadtmensch durch und durch; er behauptet, er könne nicht atmen, wenn er sich zu weit vom Großstadtschun gel entferne. Seine Arme sind mit grässlichen Narben übersät, über die er aber nie spricht.

Trapdoor, ein Zwerg. Er hasst Wespengeister mehr als alle anderen Insekten, obwohl er begeistert jeden Insektengeist töten würde, der ihm in die Finger käme. Er beschäftigt sich unablässig mit Fadenspielen und kann mehr Figuren bilden, als sich je ein Mensch hätte vorstellen können.

Wolf, ein Mensch, der vor einem Jahr aus der Containment Zone in Chicago entkam. Er ist davon überzeugt, dass sein Spinnentotem ihn nach Seattle brachte, dem einzigen Ort auf der Welt, wo er jemanden finden könnte, der ihm den Fliegengeist 'austrieb', von dem er glaubte, dass er ihn unter seine Kontrolle bringen wollte. Die Spiders gabelten ihn einige Wochen nach seiner Ankunft in Seattle in den Redmond Barrens auf, erkannten in ihm einen potentiell mächtigen Zauberer und machten ihn in Rekordzeit zu einem der ihren. Wolf glaubt, dass Widow die göttliche Berufung hat, die Welt von allen Insektengeistern zu befreien, und dass sie auf Flügeln aus Spinnenfäden in den Himmel aufsteigen wird, sobald sie ihre Aufgabe erfüllt hat.

Recluse, eine Trollin und Fiddlers engste Vertraute. Sie spricht selten zu jemand anderem als Fiddler und auch dann benutzt sie selten mehr als zwei oder drei Worte auf einmal. Sie ist mit fast jeder Klingenwaffe tödlich, aber am liebsten benutzt sie ein Jagdmesser mit gezackter Klinge, das sie 'Sweeney' nennt. Recluse



hat detaillierte Kenntnisse in Anatomie (auch wenn sie nicht mehr weiß, woher), daher überwacht sie einen Großteil des Organschmuggels der Gang.

Gangstufe: Überlegen

Mitgliederzahl: 50–100 Mitglieder

Aufnahmerituale: Jeder voraussichtliche Rekrut geht auf eine Visionsqueste, um Spinne zu treffen und seinen Gangnamen zu erhalten (immer der Name einer Spinnenart). Wer die Prüfung überlebt, wird Gangmitglied; wer es nicht übersteht, stirbt in der Regel nach ein bis zwei Tagen im Wahnsinn. Sobald ein neues Gangmitglied seinen Namen erhalten hat, bekommt es eine spezielle Aufgabe, um seinen Teil zum 'Schutz des Netzes' beizutragen. In der Praxis bedeutet das, ein bestimmtes Gebäude zu beschützen, ein Gebiet zu bewachen oder einen anderen Job zu erledigen, der damit zusammenhängt, das Territorium der Gang frei von Insektengeistern zu halten. Erfahrenere Gangmitglieder erklären jedem Neuling sorgfältig, wie seine Aufgabe aussieht, wie er sie am besten erledigt, und warum er im Großen Plan wichtig ist.



Wenn ein neues Gangmitglied seine Aufgabe erfüllt, geht es weiter mit Teil 2 der Aufnahme – der Entführung eines potentiellen Neumitglieds. In der Regel nimmt das Gangmitglied dann auch an der Gehirnwäsche des Opfers teil, manchmal übernimmt es dabei sogar die Führung. Wenn das erledigt ist, kann das Neumitglied sogar zum Offizier aufsteigen.

Um ein Offizier zu werden, muss ein Gangmitglied allein auf sich gestellt einen Insektengeist töten. Das Gangmitglied macht ein Nest, einen Bau, Stock oder was auch immer ausfindig und informiert mindestens fünf weitere Gangmitglieder von seiner Absicht, einen der Geister zu töten. Diese Zeugen begleiten das Gangmitglied bis zum Einsatzort, wo sie dessen Versuch, den Insektengeist zu töten, beobachten. Sie greifen nicht ein, außer es sieht so aus, als würde das Gangmitglied den Kampf verlieren, dann kommen sie ihm zu Hilfe, um sein Leben zu retten. Das Gangmitglied wird in diesem Falle natürlich nicht zum Offizier befördert, und es muss mindestens ein Jahr lang mit der Schande leben, bevor es einen neuen Versuch starten kann.

Uniformen: Die Spiders tragen Synthlederjacken in Farben der Gang: schwarz oder dunkelbraun und rot. Meistens ist schwarz oder dunkelbraun die Untergrundfarbe, mit einem roten Muster auf der Jacke in Syntholeder, Stickerei, Farbe oder (gelegentlich) farbigen Klebestreifen.

Symbol: Jede Spider macht (oder findet) ihre eigene Variante eines Netzes – vom klassischen Spinnennetz über ein Schmetterlingsnetz bis zur schematischen Darstellung eines Matrix-Netzwerkes. Diese Symbole müssen auf die Jacke gemalt oder aufgestickt werden, als Schulterklappen oder Schmuck getragen werden, eintätowiert sein oder irgendeinem anderen persönlichen Geschmack des Gangmitglieds folgen. Alle Gangmitglieder lassen sich Spinnennetze auf ihre kahlgeschorenen Schädel tätowieren.

Territorium: Die Spiders beanspruchen ganz Redmond als ihr Territorium, das sie 'Das Netz' nennen. Wenn man den Gerüchten Glauben schenken darf, ist ihr Hauptquartier ein verlassenes Lagerhaus in einer besonders gottverlassenen Gegend von Redmond, die Brain Heaven genannt wird.

Operationen: Um ihre Jagden auf Insektengeister und ihren Lebensunterhalt zu finanzieren, arbeiten die Spiders meistens als Kuriere, Hehler oder andere Arten krimineller Mittelsleute oder Zwischenhändler. Oft befassen sie sich auch mit kleineren Diebstahlsdelikten. Ihre lukrativste Aktivität ist jedoch der Organschmuggel, da sie einen reichhaltigen Nachschub an erfolglosen Rekruten haben, deren Leichen sie ausschachten.

Feinde: Die Gang sieht Insektengeister jeder Art als ihre Hauptfeinde an und wird alles stehen und liegen lassen, um Insektengeistern und allen, die mit ihnen gemeinsame Sache machen, den Garaus zu machen. ('Gemeinsame Sache' kann so ziemlich alles bedeuten, was den Spiders gelegen kommt.) Sie sind auch in gelegentliche Konflikte mit anderen Gangs in Redmond verwickelt, vor allem dann, wenn eine andere Gang 'sich weigert, den Schutz der Spiders vor den bösartigen Insektengeistern zu akzeptieren'.

Besonderheiten: Die Spiders fahren voll darauf ab, so zu agieren wie ihre Namensgeber – sich lautlos zu bewegen und so schnell zuzuschlagen, dass der 'Feind' bewegungsunfähig oder tot ist, bevor er überhaupt merkt, was ihn erwischt hat. Sie markieren ihr Territorium mehr mit Zeichen als mit Patrouillen; ein Eindringling auf Spider-Territorium wird sich plötzlich von Gangmitgliedern umzingelt sehen, die scheinbar aus dem Nichts materialisierten, und kurz danach wird er bewusstlos oder tot sein. Durch diese Guerillataktik haben sich die Spiders zu einer Macht entwickelt, mit der man rechnen muss, sowohl wenn es gegen Insektengeister geht als auch bei mehr traditionellen kriminellen Aktivitäten.

Spider-Kuriere haben den Ruf, dass sie Waren in Rekordzeit überbringen können; Spider-Hehler sind dafür bekannt, dass sie Netze von Connections haben, die so kompliziert und ausgelehnt sind, dass es praktisch unmöglich ist, illegale Deals bis zur Gang zurückzuverfolgen.

DIE SPIKES

Gangziele: Die Spikes (früher Spike Wheels), eine ehemals durchschnittliche Go-Gang, werden seit Kurzem von einem charismatischen Troll namens Lord Torgo angeführt. Torgo wurde zum Gangboss, nachdem er ganz allein einen der Hauptrivalen der Gang, die Silent Ps, zerstörte; nach dem Sieg änderte er den Namen der Gang, um ihren nun höheren Status deutlich zu machen. Die schon immer anti-elfische Gang hat unter der Führung Lord Torgos ihre Operationen gegen Tir Tairngire verstärkt.

Anführer: Lord Torgo, ein Troll von ehrfurchtgebietenden Dimensionen und einer Blutgier, die zu seiner Größe passt. Auch wenn er so ungebildet ist wie die meisten lebenslänglichen Bewohner der Seattler Slums, ist er doch ungemein intelligent und liest alles, was er in die Finger bekommt. Seine Lieblingsbücher – echte Papierbücher mit ramponierten Deckeln und Esels-ohren – sind Sun Tzus *Die Kunst des Krieges* und Machiavellis *Der Fürst*. Niemand wagt es, ihn wegen seines Interesses für Bücher zu verspotten (auch wenn viele es für Zeit- und Energieverschwendung halten, die man besser fürs Überleben investieren sollte). Die Informationen aus seinen Lieblingsbüchern verhalfen ihm dazu, dass er die Silent Ps auf die spektakulär brutale und unfraglich persönliche Art und Weise umlegen konnte, die seinen gefürchteten Ruf in Seattle begründete.

Offiziere: Goddess Ursula, eine riesige Trollfrau und Torgos Geliebte. Sie kann kaum ihren Namen schreiben, hat aber einen Instinkt für Kampftaktiken, der ihr Torgos Respekt verschaffte. Sie liebt es, mit Höchstgeschwindigkeit auf gepanzerte Trucks zuzufahren, mit einer bleispuckenden Uzi in der einen Hand und einem Raketenwerfer in der anderen.

Manny One-Eye, nur halb so groß wie Torgo, ihm aber fanatisch ergeben. Manny hat keinen Funken Hirn im Schädel und sieht so furchterregend aus, dass seine bloße Erscheinung fast jeden Gegner in die Flucht schlägt. Er behauptet, sein Auge bei einer Auseinandersetzung mit einer Patrouille der Tir Ghost verloren zu haben, bei der er der einzige Überlebende war. Aktuelle Gerüchte über die Spikes besagen jedoch, dass er es in einer Pokerpartie gegen den ehemaligen Anführer der Gang verloren haben soll und dass Torgo es für ihn zurückgewonnen hat. Torgo soll das Auge angeblich in einem Schmuckkästchen unter einem Dielenbrett des Gang-HQs aufbewahren.

Gangstufe: Überlegen

Mitgliederzahl: etwa 15 bis 25 Mitglieder

Aufnahmerituale: Um bei den Spikes beitreten zu können, muss ein Rekrut einen Elf töten. Er kann das auf eine beliebige Methode tun, muss jedoch mindestens zwei Zeugen dafür haben und eine 'Trophäe' für Lord Torgo mitbringen. Beliebte Trophäen sind Ohren und Skalps – letztere vor allem dann, wenn das Opfer eine ungewöhnliche Haarfarbe hatte.

Uniformen: Alle Gangmitglieder tragen Tarnkleidung, da Lord Torgo der fixen Idee anhängt, die Gang sei letztlich eine disziplinierte Privatarmee. Zudem tragen die Gangmitglieder goldene Halstücher, die sie meist um ihre Stirnen oder Oberarme binden.

Symbol: Das Symbol der Spikes, das sie meistens auf Fahrzeuge sprühen, die sie ruiniert haben, besteht aus einem primitiv gezeichneten Elfenkopf mit X'en als Augen; der Kopf wird von einem Nagel durchbohrt, von dem oft (aber nicht immer) Blut tropft.

Territorium: Die Spikes beanspruchen die Interstate 5 und die direkte Umgebung als ihr Territorium, von südlich der Downtown bis zur Grenze zu Tir Tairngire – dieser Bereich umfasst Fort Lewis, Puyallup und Hell's Kitchen. Ihr HQ soll irgendwo in Fort Lewis liegen, aber niemand weiß genau, wo.

Operationen: Als 'Kontrolleure' der Interstate 5 sind die Spikes in der perfekten Position, sich ihrer Lieblingsbeschäftigung hinzugeben – alles und jeden anzugreifen, der, die oder das nach Tir Tairngire fährt oder dort herkommt. Jedes Fahrzeug auf der Straße ist Freiwild, aber bevorzugte Ziele sind Transporte von Waren, die von potentiell hohem Wert in den Schatten Seattles sind. Neben der Highway-Wegelagerung sind die Spikes für ausgesprochen brutale und widerwärtige Verbrechen an Elfen bekannt.

Feinde: Lord Torgos persönliches Ziel ist die Zerstörung der Ancients, Seattles bekanntester Elfengang. Er und seine Gangmitglieder verwenden gerne Tir-Grenzpatrouillen für Zielübungen. Da die Hauptfeinde der Gang Elfen sind, legen sie sich selten mit orkischen, menschlichen oder zwergischen Gangs an, es sei denn, sie werden provoziert.

Besonderheiten: Die Spikes, eine der wenigen reinen Trollgangs im Seattle-Sprawl, sind für ihre unorthodoxe Angriffsmethode auf ihre Opfer bekannt. Wie die Mongolenhorden der Antike und des Mittelalters, die über die Steppen Zentralasiens galoppierten, greifen auch die Spikes ihre Opfer massenweise an; der Anblick einer Horde von Troll-Bikern, die auf einen Truck oder ein bewaffnetes Auto zu-donnern, hat bei mehr als einem Fahrer zu Herzversagen geführt.



DIE RED HOT NUKES

Gangziele: Die Red Hot Nukes sehen sich selber mehr als nachbarschaftliche Vereinigung denn als Gang, trotz ihrer eindeutig illegalen Aktivitäten. Als ihre wichtigste Aufgabe sehen sie Schutz und Hilfe für die Bewohner ihres Viertel auf jede nur denkbare Weise. Auch wenn die Mitgliedschaft nur Zwergen offen steht, haben die Nukes keine ernsthaften Vorurteile gegen andere Rassen; sie beschützen ihre Leute gegen alle Bedrohungen und definieren 'ihre' Leute als jeden, der auf ihrem Territorium lebt.

Anführer: Grinder, ein junger schwarzer Zwerg mit einem Hang zum Anarchismus. Grinder ist Adept und bildet jedes Mitglied der Nukes persönlich in den gleichen Disziplinen aus. Bei den seltenen Gelegenheiten, wenn Grinder angetrunken ist, macht er Andeutungen zu den tiefverwurzelten dunklen Gründen für die Gründung und Ausbildung der Gang – er behauptet, auf einem Anti-Megakon-Run vor einigen Jahren irgendein grauenhaftes zukünftiges Ereignis entdeckt zu haben, zu dessen Verhinderung er die Nukes ins Leben gerufen habe. Er weigert sich, irgend jemandem genaueres über diese Zukunft zu erzählen; die bloße Erwähnung bereitet ihm Alpträume.

Offiziere: keine

Gangstufe: Gleichwertig

Mitgliederzahl: etwa 15 bis 25 Mitglieder

Aufnahmerituale: Jeder neue Rekrut muss eine Bombe entschärfen, die Grinder gebaut hat. Wem diese Prüfung misslingt ... nun ja ...

Uniformen: Die Red Hot Nukes tragen grau und rot, und alle tragen Baseballkappen.

Symbol: Das Symbol der Gang ist eine pilzförmige Wolke, die sowohl auf ihren Namen als auch auf ihre Sprengstoff-Fertigkeiten verweist. Dieses Symbol erscheint irgendwo auf der Kleidung des Gangmitglieds, meistens aufgemalt auf der Jacke oder als Aufkleber auf Jacke oder Kappe.

Territorium: Die Nukes beanspruchen Redmond als ihr Territorium; ihr HQ liegt irgendwo im Hollywood-Viertel.

Operationen: Die Nukes sind auf Jobs spezialisiert, die Erfahrung mit Sprengstoffen voraussetzen. Sie bauen kleine Sprengsätze, die bei der Schutzgelderpressung oder bei Versicherungsbetrug verwendet werden; ortsansässige Geschäftsleute, die schnell Bargeld brauchen, lassen ihre Gebäude von den Nukes sprengen, um die Versicherungssumme zu kassieren. Die Ausbildung jedes Gangmitglieds umfasst den Bau von Bomben mit einer Vielzahl an Materialien; die Nukes bemühen sich, keine 'typischen' Sprengsätze herzustellen, damit die Polizei diese nicht bis zu



ihnen zurückverfolgen kann. Gelegentlich lässt die Gang sich auch zu Einbruchdiebstahl oder sogar Wetwork herab, wenn der Preis stimmt.

Feinde: Die Nukes sind eine Anti-Konzern-Gang bis hin zur Paranoia, was vielleicht an der Ex-Runner-Vergangenheit ihres Anführers liegt. Den Großteil ihrer explosiven Tätigkeiten erledigen sie gegen Bezahlung, doch sie führen auch gelegentliche Sabotage-Runs gegen konzern-eigene Forschungsstätten durch, je mysteriöser, desto besser. Sie sehen die meisten anderen Gangs in Redmond als 'Feinde des Volkes' und bekämpfen sie wenn nötig; sie provozieren jedoch keine Konflikte. Die Spiders und die Rusty Stiletos sind die häufigsten Ziele von Vergeltungsaktionen der Nukes, da sie mehr als andere Gangs die Autorität der Nukes in Redmond herausfordern.

Besonderheiten: Soweit bekannt sind die Red Hot Nukes die einzige Gang, die nur aus zwergischen Adepten besteht. Sie sind auch die einzige Gang, die sich so sehr auf Explosiva spezialisiert hat, dass sie praktisch keine anderen kommerziellen Tätigkeiten ausübt.

DIE NIGHT HUNTERS

Gangziele: Diese rein menschliche Gang sind die Skinheads der 2060er; zusammen mit ihren diversen Splittergruppen, die ähnliche Namen tragen, leben sie nur dafür, Metamenschen zu belästigen und zu demütigen. Anders als bei ihren Gegenstücken im 20. Jahrhundert beruht die Diskriminierung der Night Hunters nicht auf Hautfarbe oder ethnischer Zugehörigkeit; nur Metamenschen sind das Ziel ihres Hasses. Sie folgen der Parteilinie des Humanis Policlub und sehen sich stolz als Fronttruppen im Krieg 'für die Sicherheit der wahren Menschheit'. Sie sind oft brutal und gewalttätig, töten ihre Opfer jedoch weit seltener, als die meisten Leute glauben. Die meisten Gangmitglieder sind deutlich unter 30; viele von ihnen fahren auf Body-Piercing und Ketten ab.

Anführer: Stiv (Hauptgruppe; jede Splittergang hat ihren eigenen Anführer). Stiv wuchs in einer gutsituierten Mittelklasse-Familie auf, die sein Vater mit eiserner Faust regierte. Sein Vater war einer dieser fanatischen Feuer-und-Schwefel-Priester, und als ältestes Kind bekam Stiv den größten Teil der väterlichen Erziehungsversuche ab. Er ist der klassische Soziopath – hochintelligent und völlig gefühls- und gewissenlos. Wenn er unter extremem Stress steht, fügt er sich mit Zigarettenstummeln Brandwunden zu, um sich selbst zu beweisen, dass er schmerz-unempfindlich ist.

Offiziere: 2 (Hauptgruppe; Splittergruppen variabel).

Splitter, eine stämmige Halbindianer mit grässlichen Messernarben an Wangen und Kehle. Sie behauptet, diese Narben in der Nacht des Zorns bekommen zu haben, als eine Gruppe amoklaufender Trolle in ihr Haus eindrang und den Rest ihrer Familie umbrachte. Die Trolle ließen sie halbverblutet liegen, aber sie schaffte es noch, den hauseigenen PANICBUTTON zu drücken und DocWagon zu alarmieren. Verwaist und heimatlos überlebte sie so gut sie konnte in den Straßen Seattles, bis die Night Hunters sie aufnahmen, als sie zehn war. Sie hat nie Stivs Autorität in Frage gestellt; das betrachtet sie als Zeitverschwendung, solange es noch Metamenschen gibt, denen man etwas antun kann.

Shank, ein magerer 19-jähriger Mulatte, der seit einigen Jahren Stivs rechte Hand ist. Shank stammt aus Redding im nördlichen CalFree und hat einen besonderen Hass auf Elfen (auch wenn andere Metamenschen in seiner Weltsicht kaum besser sind). Shank wurde in jungen Jahren von seiner Mutter im Stich gelassen und weiß nicht, wer sein Vater ist; seit einiger Zeit schwafelt er jedoch davon, dass es Kenneth Brackhaven sein soll. Shank würde Brackhaven damit jedoch niemals belästigen;

es reicht ihm, seinen 'Vater' aus der Ferne zu bewundern. Zur Zeit sind die Night Hunters alles, was er an Familie braucht.

Gangstufe: Gleichwertig

Mitgliederzahl: etwa 20 bis 30 Mitglieder

Aufnahmerituale: Jeder neue Rekrut muss einen Metamenschen mit dem Symbol der Night Hunters brandmarken. Manche Hunter-Gangs akzeptieren es, wenn das Symbol auf die Haut gemalt wird, aber die meisten Gangs ziehen schmerzhaftere Methoden vor. Am beliebtesten sind Einbrennen (wie ein Vieh-Brandzeichen) oder das Symbol mit einem rostigen Messer tief in die Haut einschneiden. Besonders sadistische Gangmitglieder erweitern letzteres noch dadurch, dass sie Salz in die Schnittwunden streuen.

Uniformen: Night Hunters tragen schwarzes Leder, mit Ketten und Nieten verziert. Alle, männlich oder weiblich, tragen einen neongrün gefärbten Irokesenschnitt. Jeder Night Hunter hat drei Nagelmesser an einer Hand, mit denen sie ihren Opfern die unverkennbaren Schnittwunden beibringen.

Symbol: Eine Krallen, die den Mond zerfetzt. Meistens wird das Symbol auf der Kleidung oder als Schädeltätowierung getragen. Viele Gangmitglieder malen das Symbol in Leuchtfarben auf ihre Jacken; so können ihre nächtlichen Opfer sie kommen sehen und angemessene Angst haben.

Territorium: Die Hunters beanspruchen ganz Renton, haben aber nicht genug Mitglieder, um das ganze Gebiet zu kontrollieren. Es existieren zahllose Splittergangs, die sich alle bis auf eine ebenfalls Night Hunters nennen; die einzige Ausnahme ist eine Gang, die sich die Werewolves nennt und die sich vor drei oder vier Jahren von der Hauptgruppe der Hunters abgespalten hat. Sie teilt sich mit den Hunters relativ friedlich das Territorium.

Operationen: Die Night Hunters handeln mit BTLs; daneben beschäftigen sie sich mit jedem Verbrechen, das sich dafür eignen könnte, einen langweiligen Nachmittag zu vertreiben. Sie lieben Vandalismus – es gibt nichts, was Night Hunters mehr Spaß macht, als Krach zu machen und Sachen zu zerdeppern, vor allem wenn sie dadurch Metamenschen terrorisieren können. Sie töten ihre metamenschlichen Opfer selten; für die meisten Night Hunters besteht der wahre Thrill in Demütigung und Folter. Eine Leiche kann nicht mehr jammern oder um Gnade winseln und bringt deshalb auch keinen Spaß.

Feinde: Der Hauptfeind aller Night Hunter Gangs ist die gesamte metamenschliche Bevölkerung Seattles. Vom elfischen Konzern-Exec bis zum Ork-Hausmeister ist jeder Meta-Freiwild (allerdings bevorzugen sie besonders alte oder junge, da die sich nicht so gut wehren können).

Andere Night Hunter-Gruppen, die immer dann entstehen, wenn ein Offizier erfolglos versucht, sich gegen Stiv zu erheben, sind der Hauptgang gegenüber (und gegenseitig) feindlich eingestellt. Jede Splittergruppe sieht sich selbst mehr oder weniger als die 'wahren' Night Hunter, was sie dadurch zum Ausdruck bringen, dass sie die anderen Gangs bekämpfen oder ignorieren. Gelegentlich erklärt eine Hunter-Gang einen Heiligen Krieg gegen eine andere; diese Kriege verlaufen nach den ersten Todesopfern jedoch regelmäßig im Sand.

Besonderheiten: Mehr als andere rein menschliche Gangs sind die Night Hunter davon besessen, Metamenschen zu demütigen. Wenn der Tag eines Gangmitglieds vorübergeht, ohne dass es wenigstens einen Elfen anspucken oder einem Ork ein Bein stellen konnte, dann war dieser Tag reine Zeitverschwendung. Night Hunters lieben es, Trophäen von ihren Opfern zu sammeln, vor allem Elfenohren, Troll- und Orkhauer oder Zwergenbärte (zusammen mit der Hautschicht, die das Kinn des unglücklichen Zwerges bedeckte). Die unverwechselbaren dreifachen Nagelmesser der Gangmitglieder sind äußerst ungewöhnlich.

HANDLUNGEN

Erläuterungen zu den folgenden Handlungen finden Sie in den Büchern *Shadowrun 3.01D*, *Rigger 3.01D*, *Matrix*, *Schattenzauber 3.01D* und *Critter*.

FREIE HANDLUNGEN

Allgemein

- Beobachten
- Cyberware aktivieren
- Ein Wort aussprechen
- Gestikulieren
- Handlung herauszögern
- Objekt fallenlassen
- Zu Boden werfen

Kampf

- Angesagter Schuss
- Feuermodus per Smartlink wechseln
- Streifen per Smartlink auswerfen

Critter

- Ätzender Speichel
- Flammenaura
- Kälteaura
- Magischer Schutz
- Schatten
- Verschwinden

Decking

- Ausstöpseln
- DINAB-Option eines Utility aktivieren/unterdrücken
- Download / Upload abbrechen
- IC/Icon analysieren
- IC-Unterdrückung beenden
- Kontrollierte Operation aufrecht halten
- Neues Icon bemerken
- Persona reaktivieren
- Programm aus dem Aktiven Speicher löschen
- Utility-Pool zuteilen (nur SKs und KIs)

Magie

- Absichtliche Maskierung fallenlassen (Metamagie)
- Aufrechtgehaltenen Zauber fallenlassen
- Fokus deaktivieren
- Geschossparade (Adeptenkraft)
- Manifestation beenden
- Zentrierung (Metamagie)
- Zuteilung von Würfeln für Spruchabwehr/Spiegelung/Abschirmung

Riggen / Fahrzeuge

- Angriff in einem Sicherheitssystem abbrechen
- Aktiven Alarm in einem CCSS unterdrücken
- Flugdrohne zurück in Drohnenhalterung bewegen
- Per FSE Autonav/Sensoren/ECM/ECCM/ED/ECD aktivieren/deaktivieren
- Per FSE Waffensystem einschalten/abschalten
- Vorprogrammiertes Kommando aktivieren
- Statusbericht abfragen

EINFACHE HANDLUNGEN

Allgemein

- Einfaches Objekt benutzen
- Genau beobachten
- Objekt aufheben/ablegen
- Position verändern
- Reflextrigger benutzen (aktiviert/deaktiviert Reflexbooster/FSE)

Kampf

- Feuermodus ändern
- Schnellziehen
- Streifen auswerfen
- Streifen einsetzen
- Waffe abfeuern (EM, HM oder SM)
- Waffe bereitmachen
- Waffe werfen
- Zielen
- Zweibein/Dreibein aufstellen

Critter

- Magiewahrnehmung
- Materialisierung/Dematerialisierung
- Mimikry
- Sinnesverbindung
- Telepathische Verbindung
- Verschleierung

Decking

- Angreifen
- Angriffscode improvisieren
- Anwendung crashen
- Aufspür-IC täuschen
- Befehl an Smartframe/Agent erteilen
- Datel editieren
- Daten herabladen
- Daten heraufladen
- Icon scannen
- Operation analysieren
- Peripherie überwachen
- Persona herunterfahren
- Reines Neuralinput aktivieren/deaktivieren
- Schneckenuser lokalisieren
- Sicherheit oder Subsystem analysieren
- Speicherinhalt austauschen
- Utility in Dumbframe aktivieren
- Zugang, Datei oder Peripherie verschlüsseln/entschlüsseln

Magie

- Absichtliches maskieren der Aura (Metamagie)
- Astrale Gestalt auf der physischen Ebene manifestieren
- Astrale Wahrnehmung aktivieren/deaktivieren
- Aura lesen
- Fokus aktivieren/deaktivieren
- Geist kommandieren
- Mentales Kommando geben (Kontrollmanipulations-Zauber)
- Naturgeist beschwören
- Verwurzeln (Adeptenkraft)
- Zauber beobachten für eine Inspiration zum Spruchdesign

Riggen / Fahrzeuge

- Die gleiche freie Handlung mit mehreren Drohnen ausführen
- In den Kapitänsstuhl zurückkehren
- In primäre Drohne springen
- Funkverkehr überwachen
- Ohne FSE Autonav/Sensoren/ECM/ECCM/ED/ECD aktivieren/deaktivieren
- Status einer Drohne ändern

KOMPLEXE HANDLUNGEN

Allgemein

- Komplexes Objekt benutzen
- Fertigkeit anwenden

Kampf

- Nahkampf-Angriff
- Späherprobe für indirektes Feuer
- Versuchen, sich aus einer Umklammerung zu befreien
- Vollautomatische Waffe abfeuern (AM)
- Waffe nachladen

Critter

- Astrales Tor
- Begierdenspiegelung
- Bessenseheit
- Bewegung
- Bindung
- Blindheit
- Duftspray
- Einfluss
- Empathie
- Hilfskraft
- Hypnotischer Gesang
- Lähmende Berührung / Lähmendes Heulen
- Menschengestalt
- Natürlicher Zauberspruch
- Nebelgestalt
- Psychokinese
- Reichtum
- Schallentladung
- Schutz
- Stille
- Sturm
- Suche
- Tierbeherrschung
- Tiergestalt
- Übler Atem
- Unfall
- Verschlingen
- Versteinernder Blick
- Verwirrung
- Wetterbeherrschung
- Zauber brechen
- Zwang

Decking

- Account bestätigen/löschen
- Ausstöpseln während des Angriffs eines Schwarzen IC
- BattleTac-Matrixlink benutzen
- Datel/Programm dekomprimieren
- Daten abfangen
- Datenbombe entschärfen
- Elegantes Ausloggen
- Falsche Datenspur
- Gespräch führen/anzapfen
- Host analysieren/crashen
- Host-Shutdown aufhalten
- Icon ändern/behindern
- In Host/LTG/RTG einloggen
- Infiltrieren/Desinfizieren
- Köder
- Komplexe Form wiederherstellen (nur Otaku)
- Lebende Persona neu konfigurieren (nur Otaku)
- Log lesen
- MXP-Adresse aufspüren
- Nulloperation
- Operation in ein Skript schreiben
- Peripherie editieren/steuern
- Persona-Modus wechseln
- Sprite starten (nur Otaku)
- Systemoperation blockieren
- Temporär-SAN binden
- Triangulieren
- Umschaltung heißes/kühles ASIST
- Zugang/Decker/Datel/Frame/IC/Paydata/Peripherie lokalisieren

Magie

- Astrale Barriere unterdrücken
- Astrale Projektion beginnen/beenden
- Astrale Signatur beseitigen
- Aus Ritualteam ausscheiden
- Bessenseheit (Metamagie)
- Elementargeist/Verbündeten herbeirufen
- Geist beschwören/kontrollieren/heilen/verbannen
- Hüter errichten
- Reinigung (Metamagie)
- Rituale Hexerei
- Verbrauchsfokus benutzen
- Versuch, eine geplante Handlung zu ändern (nur Hundeschamanen)
- Weissagung (Metamagie)
- Wirkungsbereich eines aufrechtgehaltenen Illusions-/Manipulationszaubers bewegen
- Zauber in Verankerungs-Fokus wirken
- Zauber intensivieren (Metamagie)
- Zauber wirken/brechen
- Zauberspeicher aktivieren

Riggen / Fahrzeuge

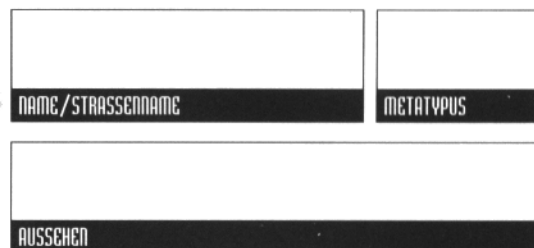
- Abwurfanks abwerfen
- Angriff auf ein Sicherheitssystem
- Aus CCSS-System ausloggen
- Beschleunigen/Bremsen
- Drohne bedienen
- Durch Sekundärdrohne beobachten
- Gerät mittels CCSS aktivieren/deaktivieren
- Geschützturm ausfahren/einfahren
- Geschwindigkeit in Standardkampfrunden erhöhen
- Intern fest montierte Waffe ausklappen/einziehen
- Intern montierte Raketenwaffe ausklappen/einziehen
- Kanaldegenerierung wiederherstellen
- Kommando geben
- Ladehemmung an montierter Waffe/Fahrzeug-Waffe beheben
- MIII durchführen
- Mittels CCSS einen Raum kontrollieren
- Montierte- oder Fahrzeugwaffe abfeuern
- Positionierung
- Rammen
- Sensorenprobe für Geschütz-Zielerfassung
- Sicherheitstrigger in CCSS-System angreifen
- Signalübernahme durchführen
- Sprechen mit FSE ohne Kommausrüstung/Umschalten zwischen verschiedenen Antriebsaggregaten
- Transmitterabstrahlung reduzieren
- Verlorenes Trägersignal wiederfinden
- Verstecken
- Waffe auf Drehbolzenaufsatz/Ringaufsatz anbringen/entfernen
- Zielerfassung von Raketen abschütteln

[illegible][illegible]

CONNECTIONS / INFO

ANMERKUNGEN / METAMAGISCHE FÄHIGKEITEN / ADEPTENKRÄFTE

FAHRZEUG		ZUSTANDS- MONITOR
TYP	WERT	TOTALSCHADEN
HANDLING	<input type="text"/>	SCHWERER SCHADEN
GESCHWINDIGKEIT	<input type="text"/>	
BESCHLEUNIGUNG	<input type="text"/>	
RUMPF	<input type="text"/>	
PANZERUNG	<input type="text"/>	
SIGNATUR	<input type="text"/>	MITTLERER SCHADEN
AUTONAV	<input type="text"/>	
SENSOR	<input type="text"/>	LEICHTER SCHADEN
<div>ANMERKUNGEN / BEWAFFNUNG</div>		



GESCHLECHT	ALTER	HARMAPOOL	GUTES HARMA	REPUTATION

KONSTITUTION

SCHNELLIGKEIT

STÄRKE

CHARISMA

INTELLIGENZ

WILLENSKRAFT

ESSENZ

MAGIE

REAKTION

INITIATIVE

	LEICHTE BETBG.	MITTLERE BETBG.	SCHWERE BETBG.	TÖDL. BETBG.
GEISTIG	MW +1 INIT -1	MW +2 INIT -2	MW +3 INIT -3	BEBUSST- LOS
KÖRPERLICH	MW +1 INIT -1	MW +2 INIT -2	MW +3 INIT -3	BEBUSST- LOS
	LEICHTE WUNDE	MITTLERE WUNDE	SCHWERE WUNDE	TÖDL. WUNDE
	ÜBERZÄHLIGER KÖRPERLICHER SCHADEN			
	TODESGEFARH!			

KAMPFPPOOL	
STEUERPOOL	
HACKINGPOOL	
POOL	

[illegible][illegible][illegible][illegible][illegible]

CYBERWARE/BIOWARE

[illegible]

AUSRÜSTUNG

This image shows a single sheet of white paper with horizontal blue or grey ruling lines. The lines are evenly spaced and run across the width of the page. There is no handwriting or other markings on the paper.

CONNECTIONS / INFOS

[illegible]

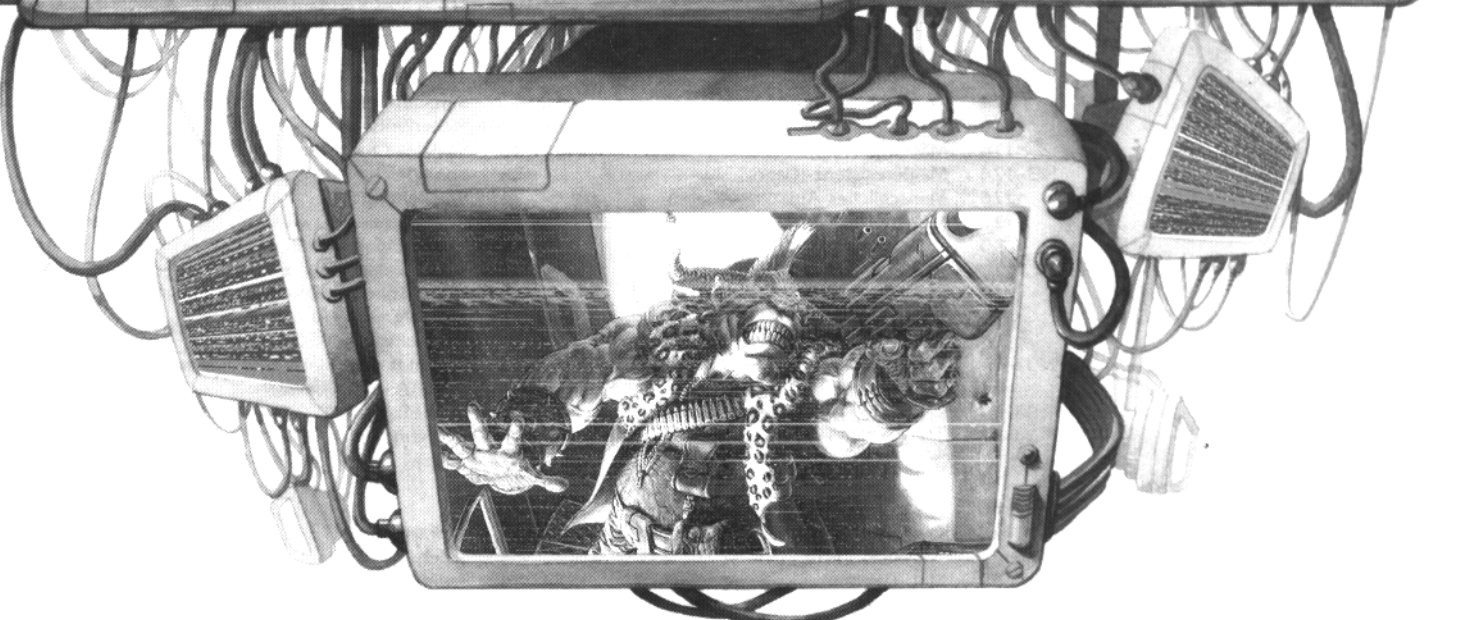
ANMERKUNGEN

This image shows a single sheet of white paper with horizontal blue or grey ruling lines. The lines are evenly spaced and run across the width of the page. There is a vertical margin line on the left side, creating a narrow left margin. The paper appears to be from a notebook or a standard ruled sheet of paper.

FAHRZEUG

TYP _____		ZUSTANDS-MONITOR	
	WERT	TOTALSCHADEN	
HANDLING	<input type="text"/>	SCHWERER SCHADEN	<input type="text"/>
GESCHWINDIGKEIT	<input type="text"/>		<input type="text"/>
BESCHLEUNIGUNG	<input type="text"/>		<input type="text"/>
RUMPF	<input type="text"/>	MITTLERER SCHADEN	<input type="text"/>
PANZERUNG	<input type="text"/>		<input type="text"/>
SIGNATUR	<input type="text"/>		<input type="text"/>
AUTONAV	<input type="text"/>	LEICHTER SCHADEN	<input type="text"/>
SENSOR	<input type="text"/>		<input type="text"/>
<div style="border: 1px solid black; height: 100px; width: 100%;"></div>			

INDEX



A

Abenteuer-Archetypen	100–102
Ablenkungsmanöver	100
Abschluss an einer technischen Schule (Gabe)	22
Abseilen	46
Adrenalin Schub (Gabe)	18
Albinismus	37
Allergie (Handicap)	18
Alternative Kampagnenkonzepte	109–124
Cops	116–119
DocWagon	109–113
Gang	120–124
Magie	119–120
Medien	113–115
Special Forces	115–116
Amnesie (Handicap)	22
Analphabet (Handicap)	22
Angeber (Handicap)	25
Anschlag	100
Astrales Chamäleon (Gabe)	27
Astrales Leuchtfener (Handicap)	27
Athletikregeln	44–48
Entfesselung	46
Heben / Werfen	47
Klettern	44–46
Laufen	47
Schwimmen	47–48
Springen	47
Auf der Flucht (Handicap)	29
Auffälliger Stil (Handicap)	25
Aufmerksamkeit (Gabe)	22
Außergewöhnliches Attribut (Gabe)	17

B

Begabung (Gabe)	18
Berserker (Handicap)	22
Blindheit (Handicap)	19
Blitzreflexe (Gabe)	19

C

College-Abschluss (Gabe)	22
Computer-Analphabet (Handicap)	18
Connections	62–64
Freunde eines Freundes	60
Kontaktpflege	72–73
neue	74
Gangboss	74
Indianische Stammesangehörige	75
Informant	75
Konzern-Lohnsklavin	73
Konzernconnections	75
Konzernmann	76
Kopfgeldjägerin	73
Medienconnections	76
Notarzt	73
Regierungsconnections	76
Reporter	73
Straßenconnections	77
Straßencop	77
Straßendoc	77
Syndikatssoldat	74
Unterweltconnections	78
Waffenschieber	78
Zivildahnder	64
spezielle	64
Club-/Organisations-Mitglieder	65
Internationale	65
Schieber	65–66
Shadowland	60–62
Steigerung von Connectionstufen	66
Wissen	67
Zum Reden bringen	67
Charaktererschaffung	6–43, 110–124
Aufbaupunktesystem	13–15
Attribute	14
Fertigkeiten	15
Magie	14
Rasse	14
Ressourcen	15
Lebenslauf	8–9
Zwanzig Fragen	10–13
Chemodetektoren	90
Codierung/Decodierung	100
Cortex-/Schädelbombe (Handicap)	29

D

Datenbuchsen-Juckreiz (Handicap)	28
Datenklau	100
Decker	107–108
Deponieren	101
DocWagon	90–91
Notrufe / Einsätze	91
Reaktionszeit	91
Verträge	91
Draufgänger (Gabe)	29
Drucknetze / Druckpolster	89–90
Dualwesen	36
Dunkel elfen	43
Dunkles Geheimnis (Handicap)	25

E

Elfenposer (Handicap)	25
Eingefleischter Seemann (Handicap)	22
Empfindliches Nervensystem (Handicap)	23
Erhöhte Konzentrationsfähigkeit (Gabe)	27
Erpressung	101
Erschöpfung	47
Erzwingung	101
Extraktion	101

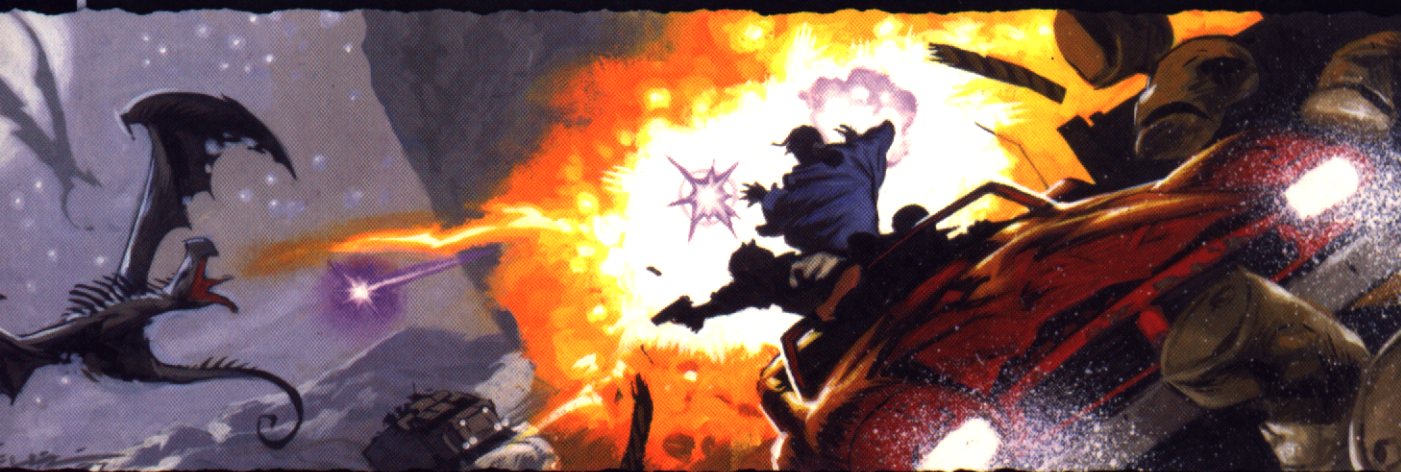
F

Fälschung/Betrug	101
Fahrzeugempathie (Gabe)	29
Farbenblindheit (Handicap)	19
Feinde	70–71
einsetzen	68
erschaffen	69–70
Feindcharakteristika	72
Feinde töten	71–72
Tod durch einen Feind	28
Feindliche Geister (Handicap)	44–51
Fertigkeiten und Ausbildung	26
Fester Job (Handicap)	23
Flashbacks (Handicap)	23
Fotografisches Gedächtnis (Gabe)	26
Freunde im Ausland (Gabe)	28
Freundliche Geister (Gabe)	28



G		L		S	
Gaben und Handicaps	15–31	Landratte (Handicap)	23	Schlechte Verbindung (Gabe)	28
Eigene	16	Lehrergebühren	50	Schlechter Programmierer (Handicap)	28
Einschränkungen	16	Leibwächter	101	Schlechter Ruf (Handicap)	27
Handicaps eliminieren	16	Letzte Mysterien	108	Schlechtes Karma (Handicap)	30
Zuweisung von	16	Lichtschranken	89	Schnellheilung (Gabe)	21
Gangs		Luft anhalten	47	Schwere Querschnittslähmung (Handicap)	21
Halloweener	125			Sicherheit/Schutz	101
Gangerschaffung	124	M		SimSinn-Desorientierung (Handicap)	25
Night Hunters	129	Mächtige Freunde (Gabe)	26	Sicherheitssysteme	89–90
Red Hot Nukes	128	Magieresistenz (Gabe)	28	Soziales Chamäleon (Gabe)	27
Spezielle Regeln	123–124	Menschliches Aussehen (Gabe)	26	Spielgleichgewicht	106–107
Spiders	126	Metamenschliche Varianten	37–43	Spilleitung	92–108
Spikes	127	Dryade (Elf)	43	Abenteuer-Entwurf	96–97
Gassysteme	90	Fomori (Troll)	39	Bezahlung und Belohnung	99–100
Geborgte Zeit (Handicap)	19	Gnom (Zwerg)	40	Der Entscheidungsbaum	97–98
Geschwächtes Immunsystem (Handicap)	19	Hobgoblin (Ork)	39	Die Rolle des Spielleiters	92–94
Gesunder Menschenverstand (Gabe)	23	Menehune (Zwerg)	39	Erfolgreiche Abenteuer	94–95
Gezeichnet (Handicap)	28	Minotaurus (Troll)	42	State of the Art (SOTA)	84–87
Ghule	32–34	Nächtliche (Elf)	43	Hinter dem SOTA zurückfallen	86
als Spielercharaktere	33	Koborokuru (Zwerg)	38	SOTA im Rollenspiel	86–87
Infektion	33–34	Oger (Ork)	41	Spezialgebiet	85–86
Gestaltwandler	34–37	Oni (Ork)	41	Technologische Sackgasse	87
Cyberwareabstoßung	37	Riese (Troll)	40	Stürze	46
Das animalische Wesen	35	Satyr (Ork)	42		
Dualwesen	36	Wakyambi (Elf)	41	T	
Erschaffung	34–35	Zyklop (Troll)	38	Tailchaser	101
Regeneration	36–37	Mut (Gabe)	24	Taubheit (Handicap)	21
Tier- und Menschengestalt	35	Mysteriöse Cyberware/Bioware (Handicap)	30	Tierempathie (Gabe)	27
Silberallergie / Verwundbarkeit	37			Top-Runner	83–84
Gremllins (Handicap)	29	N		Totaler Pazifist (Handicap)	25
Gummigelenke (Gabe)	20	Nachtblindheit (Handicap)	20	Toxinresistenz (Gabe)	21
Guter Programmierer (Gabe)	28	Nachtsicht (Gabe)	20	Treiben	48
Guter Ruf (Gabe)	26	Natürliche Affinität zu Wasser (Gabe)	20		
		Natürliche Härte (Gabe)	28	U	
H		Natürliche Immunität (Gabe)	21	Überlebenswille (Gabe)	21
Handelspartner (Gabe)	41	Neue Charaktertypen	32–43	Unauffälligkeit (Gabe)	27
Himmelsvolk	20	Gestaltwandler	34–37	Unaufmerksamkeit (Handicap)	25
Hohe Schmerztoleranz (Gabe)	20	Ghule	32–34	Unausstehliche Charaktere	106
		Niedrige Schmerztoleranz (Handicap)	21	Unfähigkeit (Handicap)	18
I–J		Notorischer Lügner (Handicap)	27	Ungebildet (Handicap)	25
Immunabstoßung (Handicap)	20	O		Ungehobelt (Handicap)	27
Immunsensibilität (Handicap)	20	Objektbeschaffung	101	Untersuchung	102
Impulsivität (Handicap)	23	Optionale Ausbildungsregeln	48–51	V	
Informationsüberlastung	108	Ausbildungszeit	48–49	Vater Baum	43
Innere Uhr (Gabe)	23	Erlernen einer neuen Fertigkeit	49–50	Verfluchtes Karma (Handicap)	30
Integration neuer Teammitglieder	88–89	Steigerung von Attributen	51	Verpflichtung (Handicap)	27
		Wie viele Stunden hat ein Tag?	50–51	Vertrautes Terrain (Gabe)	18
K		Orientierungssinn (Gabe)	24	Vibrationsdetektoren	90
Kalte Schulter (Handicap)	26	P		Virtuelle Lehrer	50
Kampagnen	102–105	Pathogenresistenz (Gabe)	21	Vorstrafenregister (Handicap)	30
Charakterentwicklung	105	Pazifist (Handicap)	24		
Das Ende der Kampagne	105	Phobie (Handicap)	24	W–Z	
Der erste Run	104	Piratenfamilie (Gabe)	30	Wassertreten	48
Der Ort des Geschehens	104	Powergaming	105	Wie man einen Shadowrunner anheuert	52–58
Frischer Wind	105	Programmier-Genie (Gabe)	29	Wild Thing	102
Moral	103	Programmier-Niete (Handicap)	29	Zähigkeit (Gabe)	22
Notizbuch	105			Zerstörung	102
Spielercharaktere	102–103	Querschnittslähmung (Handicap)	21	Zusätzliche Attributsstufe (Gabe)	17
Themen	103	Rachsucht (Handicap)	24	Zusätzliche Connection (Gabe)	27
Umfang	104	Regeneration	36–37	Zusätzlicher Feind (Handicap)	27
Kampfplähmung (Handicap)	23	Resistenz gegen Signalspitzen (Gabe)	24	Zwangshandlung (Handicap)	25
Karma	79–83	Ruhestand	87–88		
die unmoralische Kampagne	80				
Gleichgewicht	79				
Gunst und Schuld	80				
Karmapools	82				
Team-Karma	82–83				
Körperliche Schwäche (Handicap)	20				
Krieg	101				
Kurier/Schmuggelauftrag	101				

ALLES SCHON MAL DAGEWESEN?



Für Spieler:

Erweiterte Regeln für die Charaktererschaffung erlauben es, den Hintergrund Ihres Charakters durch Gaben und Handicaps individueller zu gestalten und sogar Ghule und Gestaltwandler als Spielercharaktere zu generieren. Des weiteren finden Sie hier Regeln für athletische Leistungen wie Springen, Laufen und Entfesselung.

Für Spielleiter:

Genauere Regeln für Connections und Feinde beleuchten auch die Schattenseiten der sozialen Interaktion der Charaktere. Zusätzlich finden Sie in diesem Buch Tipps für die Planung und Ausarbeitung eigener Szenarien und Kampagnen, Regeln für Top-Runner, optionale Ausbildungsregeln sowie neue Sicherheitssysteme wie zum Beispiel Gasfallen, Lichtschranken oder Drucksensoren.

Neue Kampagnen:

Spielen Sie eine Straßengang, ein DocWagon-HTR-Team, ein Sondereinsatzkommando oder sogar einmal die Hüter des Gesetzes. Die hier vorgestellten alternativen Kampagnenkonzepte eröffnen völlig neue Möglichkeiten und Spielstile.

Das Shadowrun Compendium 3.01D bietet eine Fülle erweiterter und optionaler Regeln für Spieler und Spielleiter gleichermaßen. Dieses Quellenbuch hilft dem Spielleiter Schritt für Schritt, das Shadowrun-Universum noch besser ausschöpfen und darstellen zu können.

Das Shadowrun Compendium 3.01D ist die überarbeitete Neuauflage für die Nutzung mit Shadowrun 3.01D und es ist kompatibel mit allen Shadowrun-Quellenbüchern.



SHADOWRUN® ist ein eingetragenes Warenzeichen der FASA Corporation.
SHADOWRUN COMPANION ist ein Warenzeichen der FASA Corporation.
Copyright © 1999 by FASA Corporation.
Copyright der deutschen Ausgabe © 2001 by Fantasy Productions, Erkrath, Germany. Alle Rechte vorbehalten.



10751

DM 36,- ab 1.1.2002: € 18,-



ISBN 3-89064-751-0