



LETZTE AKTUALISIERUNG: 29.05.2017



WILLKOMMEN BEI SHADOWCORE XP

Schattenlaufen in der Sechsten Welt mit Fate Core

von [Azzurayelos](#)

HOI CHUMMER!

ShadowCore ist eine Anpassung des Rollenspiel-Regelwerks [Fate Core](#) für die Sechste Welt, das Setting des Rollenspiel- und Romanuniversums von [Shadowrun](#). Um ShadowCore zu spielen, benötigst du das [Fate Core Regelbuch](#), da die Grundregeln von Fate Core in diesem Text vorausgesetzt werden. Außerdem solltest du die Welt von Shadowrun kennen, entweder aus einer der vielen Editionen des Pen-&-Paper-Rollenspiels, aus den Videospielen oder aus den Shadowrun-Romanen. Auch die Sechste Welt wird in diesem Text vorausgesetzt und nicht erklärt, und um sie mit den sehr abstrakten Regeln von Fate Core erzählerisch darstellen zu können, musst du wissen, was es darzustellen gibt! Ich habe aber versucht, bei der Charaktererschaffung genügend Hilfestellungen zu geben, dass diese auch von Fate- und Shadowrun-Neulingen bewältigt werden kann.

ShadowCore gibt es seit August 2013 und wird seitdem laufend aktualisiert. ShadowCore XP heißt nicht so, weil es jetzt plötzlich Erfahrungspunkte („XP“) eingeführt werden, sondern weil seit der letzten Regelversion viel praktische Spielerfahrung eingeflossen ist.

Auch in der XP-Version ist es nicht das Ziel von ShadowCore, die Shadowrun-Regeln zu konvertieren, sondern Geschichten aus der Sechsten Welt, wie wir sie aus den Romanen, Kurzgeschichten und Videospielen kennen, mit den Regeln von Fate Core mit dem notwendigen Minimum an Anpassungen und Subsystemen und mit möglichst wenig Buchhaltungsaufwand darzustellen. Im Fokus stehen dabei die Spielercharaktere, nicht ihre Waffen und Spezialausrüstung. Außerdem will ShadowCore Instrumente bieten, um die oft langwierige Planung eines Schattenlaufs dynamischer und schneller abzuwickeln.

Mein Dank gilt allen, die mir – per [E-Mail](#) oder im [Tanelorn-Forum](#) – Feedback zu ShadowCore gegeben haben, von dem vieles in diese Version der Regeln eingeflossen ist, und allen Mitspielern, mit denen ich ShadowCore testen durfte. Vielen Dank außerdem der deutschen Fate-Redaktion, vor allem Dominik und dem Team des Fate Cast!

This text is published under Open Gaming Licence. For details of this licence [see the end of this file](#).

KAPITEL 0 - READ BEFORE RUNNING

ShadowCore hält sich grundsätzlich an die deutsche Übersetzung von Fate Core aus dem Uhrwerk Verlag. Aber kein Grundsatz ohne Ausnahme! Damit keine Verwirrung aufkommt, hier vorab eine Übersicht über alle begrifflichen Abweichungen:

Fate-Punkte heißen bei ShadowCore **Karmapunkte**, weil das besser zu Shadowrun passt. Außer der Bezeichnung ändert sich aber nichts!

Bei den Konfliktregeln verwendet ShadowCore statt **Austausch** den Begriff **Konflikttrunde** (oder kurz **Runde**) als Übersetzung von **Exchange**, weil ich meine, dass hier ein Übersetzungsfehler vorliegt, den ich nicht übernehmen möchte. Am Inhalt des Begriffs ändert sich gar nichts.

ShadowCore misst **Schaden** durch Angriffe in **Punkten**, nicht in **Erfolgsstufen** oder **Stufen**, weil das leichter von der Zunge geht. Wenn deinem Runner also ein Angriff mit zwei Erfolgsstufen gelingt, verursacht er beim Gegner zwei Punkte Schaden. Etwas unpräzise (weil Schaden auch durch Konsequenzen ausgeglichen werden kann) ist anstelle von Schaden hier und da auch von verursachtem oder erlittenem **Stress** die Rede. Gemeint ist aber dasselbe!

Außerdem verwendet ShadowCore eine von Fate Core abweichende Fertigungsliste. Diese findest du samt Erläuterung im folgenden Kapitel 1.

Und das war es auch schon! Jetzt bist du soweit und kannst dir einen Runner bauen!

1. KAPITEL - BAU DIR EINEN RUNNER!

Bevor es aber mit der Charaktererschaffung losgeht, wirf bitte kurz einen Blick auf das [Charakterdatenblatt am Ende dieses Dokuments](#) (oder die am Rechner ausfüllbare [PDF-Version unter diesem Download-Link](#)).

Dein Runner wird, wie bei Fate Core üblich, fünf [Charakteraspekte](#) haben. Diese setzen sich aber anders zusammen als bei Fate Core beschrieben. **Situationsaspekte** werden nicht bei der Charaktererschaffung festgelegt, sondern entstehen erst während des Spiels.

Karmapunkte sind bei ShadowCore die Fate-Punkte – [siehe Kapitel 0](#)! Die **Karma-Erholungsrate** deines Runners beträgt (wenn du sie nicht durch zusätzliche Stunts senkst) 3.

Neben dem obligatorischen **Straßennamen** deines Runners kannst du unter **Sonstige IDs** weitere Namen festhalten, unter denen dein Runner gelegentlich auftritt. Trage hier auf jeden Fall ein bis zwei Namen ein, damit du nicht kalt erwischt wirst, wenn es im Spiel plötzlich auf die gefälschten SINS deines Runners ankommt!

Stress und Konsequenzen sind dir schon aus Fate Core bekannt. Außer einem körperlichen und einem geistigen Stressbalken haben manche Schattenläufer einen [Systemstressbalken](#), der Schaden an ihrer High-Tech-Ausrüstung kompensieren kann.

Der [Ressourcen-Zähler](#) mit den Aspekten „Abgebrannt!“ und „Geldsegen!“ dient dem Ressourcen-System von ShadowCore, das an die Stelle der gleichnamigen Fertigkeit tritt und in Kapitel 2 näher erläutert wird.

An der geringen Größe des Feldes für [Ausrüstung](#) kannst du erkennen, dass ShadowCore weitgehend auf lange Waffen- und Ausrüstungsliste verzichtet. Die Aspekte „Wenig Muni!“ und „Magazin Leer!“ sind für die Regeln für Automatikfeuer da und werden in Kapitel 2 vorgestellt.

Unter [Fertigkeiten](#) trägst du die Fertigkeiten deines Runners ein. ShadowCore verwendet eine von Fate Core abweichende Fertigungsliste, die du samt Erläuterungen der neuen und abgewandelten Fertigkeiten weiter unten in diesem Kapitel findest.

Unter [Stunts](#) hast du Platz, die Stunts deines Runners einzutragen. Cyberware, Bioware und Ki-Kräfte werden bei ShadowCore durch Stunts dargestellt, Erwachte Runner können mit Stunts ihre magischen Fähigkeiten erweitern. Rechts unten auf dem Charakterdatenblatt findest du den Stunt „Plan B“, den jeder Runner automatisch erhält.

Jetzt hast du einen Überblick über das Charakterdatenblatt. Zeit, es auszufüllen!

Ein paar Beispielcharaktere findest du übrigens in [Kapitel 3](#)!

1.1. CHARAKTERASPEKTE

Dein Runner hat fünf Charakteraspekte, nämlich das **Konzept**, den **Antrieb**, die **Reputation** und **zwei freie Aspekte**, zu denen dir ShadowCore keine Vorschriften macht, aber einige Vorschläge, was du damit machen könntest. Die Aspekte legst du ohne das aus Fate Core bekannte Phasen-Trio fest. Das Kapitel „Wie du einen guten Aspekt festlegst“ auf Seite 69 der deutschen Übersetzung von Fate Core gilt aber zu 100 % auch für ShadowCore!

1.1.1. KONZEPT

Das Konzept ist eine Kurzbeschreibung deines Runners. Es besteht bei ShadowCore aus einer Kombination von zwei bis drei Elementen: Dem Metatypus und dem Archetyp deines Runners sowie (optional) einer Individualisierung.

Beispiele für Konzepte:

- Eiskalte elfische Messerklaue*
- Menschlicher Ex-Konzernrigger*
- Phlegmatischer Ork-Alligatorschamane*
- Indianische Zwergen-Deckerin aus Aztlan*

1.1.1.1. METATYPUS

Der Metatypus gibt an, welcher Unterart der Metamenschheit dein Runner angehört – also im Rollenspiel-Jargon die „Fantasy-Rasse“. Alle aus dem Metatypus resultierenden Eigenschaften deines Runners werden durch das Konzept abgedeckt. Es hindert dich aber niemand daran, deinem Runner Stunts zu geben, die sich durch den Metatypus begründen (z.B. die legendäre Zähigkeit der Zwerge). Wenn du einen Troll spielen willst, würde ich dir das sogar ausdrücklich empfehlen!

Im Folgenden findest du ein paar Beispiele, wie der Metatypus im Konzept deines Runners ins Spiel gebracht werden kann.

*Die Darstellung des Metatypus als Teil des Konzepts macht es ganz einfach, auch ausgefallene Metatypen zu spielen. Um dies zu demonstrieren, habe ich jeweils eine Metavariante der ikonischen Metatypen aus „Schattenläufer“ (Runner's Companion) als Variante vorgestellt. Weitere **Metavarianten** findest du in „Schattenläufer“ oder im Eintrag zur Metamenschheit in der [Shadowhelix](#). Bevor du dich für eine Metavariante entscheidest, sprich aber unbedingt mit der Spielleitung und deinen Mitspielern – die Charakteroptionen aus „Schattenläufer“ stoßen nicht überall auf Begeisterung!*

1.1.1.1. MENSCHEN

Als Mensch kannst du dein Konzept einsetzen, um in überwiegend menschlich besiedelten Gebieten (also fast überall im Sprawl) unterzutauchen oder nicht aufzufallen. Du kannst dein Konzept außerdem einsetzen, um Angehörige anderer Metatypen einzuschüchtern, wenn du deren Eigenschaft als Minderheit und deine Zugehörigkeit zur Bevölkerungsmehrheit ausnutzt, oder um als Mensch von anderen Menschen gegenüber den Angehörigen der Erwachten Metavarianten bevorzugt zu werden.

Als Mensch kann dein Konzept gereizt werden, wenn du mit Angehörigen anderer Metatypen zu tun hast, die Ressentiments gegen Menschen haben. An manchen Orten – z.B. dem Ork-Untergrund oder im elfisch dominierten Tarislar im Seattle-Metroplex – kann es sogar gefährlich werden, ein Mensch zu sein!

1.1.1.2. ELFEN

Als Elf kannst du dein Konzept einsetzen, wenn du mit deinen Elfenaugen auch bei schlechten Lichtverhältnissen perfekt sehen kannst, wenn du deine übermenschliche Beweglichkeit zum Einsatz bringst oder wenn deine elfische Schönheit und Ausstrahlung zur Geltung kommt. Du kannst dein Konzept auch einsetzen, um von anderen Elfen gegenüber Angehörigen anderer Metatypen bevorzugt zu werden, oder wenn du die Vorurteile über Elfen ausnutzt, um dich als Mitglied der High Society auszugeben.

Dein Konzept kann gereizt werden, wenn der Neid, der Elfen (unabhängig von ihrer tatsächlichen sozialen Stellung) aus allen Richtungen entgegenschlägt, dich in Schwierigkeiten bringt, wenn es für dich in Gegenden, in denen es kaum Elfen gibt, unmöglich ist, nicht aufzufallen, oder wenn du aufgrund von Rassismus gegen Elfen in Gefahr gerätst. Dein Konzept kann außerdem gegen dich eingesetzt werden, wenn deine schlanke Gestalt gegenüber schwerer gebauten Gegnern von Nachteil ist.

*Eine Metavariante der Elfen aus Nordeuropa sind die **Nächtlichen** oder **Dunkelelfen**, deren Körper von kurzem, glattem Fell in Schwarz oder Braun- und Orangetönen bedeckt ist und die empfindlich auf Sonnenlicht reagieren.*

1.1.1.3. ORKS

Als Ork kannst du dein Konzept einsetzen, wenn deine Nachtsicht es dir erlaubt, bei schlechten Lichtverhältnissen perfekt zu sehen, wenn es auf deine Körpergröße und übermenschliche Muskelmasse ankommt oder wenn dein furchteinflößendes Erscheinungsbild hilft, Angehörige anderer Metatypen einzuschüchtern. Du kannst dein Konzept auch einsetzen, um von anderen Orks gegenüber Angehörigen anderer Metatypen bevorzugt behandelt zu werden.

Dein Konzept kann gereizt werden, wenn dir der alltägliche Rassismus gegen Orks Schwierigkeiten macht, wenn du wegen der Vorurteile gegen Orks intellektuell nicht für voll

genommen wirst oder wenn selbst aufgeschlossene Menschen, Elfen oder Zwerge nicht über deine bestialischen Hauer hinwegsehen können. Auch kann in einer für Menschen gemachten städtischen Umgebung deine übermenschliche Statur gelegentlich auch zum Hindernis werden. In gehobenen Stadtvierteln und vielen Konzernniederlassungen fällst du als Ork außerdem nicht nur auf, du bist dort auch nicht gerne gesehen!

*Eine in Japan sehr verbreitete Metavariante der Orks sind die **Oni**, die durch ein Paar lange, aus der Stirn wachsende Hörner, stark ausgeprägte Hauer, große spitze Ohren und vor allem ihre Haut in leuchtenden Farben auffallen.*

1.1.1.1.4. TROLLE

Setze als Troll dein Konzept ein, um deine gewaltige Körpergröße und monströse Kraft zur Geltung zu bringen, um durch deine schiere Masse und die Knochenplatten unter deiner Haut körperliche Traumata abzuschütteln oder um Angehörige kleinerer Metatypen in Angst und Schrecken zu versetzen. Deine Infrarotsicht ist bei schlechten Sichtverhältnissen und selbst völliger Dunkelheit nützlich. Du kannst dein Konzept auch einsetzen, um von anderen Trollen gegenüber Angehörigen anderer Metatypen bevorzugt behandelt zu werden.

Als Troll musst du ständig damit rechnen, dass dein Konzept gereizt wird, weil Städte, Fahrzeuge, Alltagsgegenstände, Waffen und eigentlich alles Menschengemachte nicht für Wesen deiner Größe ausgelegt sind. Deine Körpergröße macht es dir praktisch unmöglich, in Menschenmengen unterzutauchen, und auch aufgrund des geringen Anteils von Trollen an der Gesamtbevölkerung fällst du fast überall sofort auf. Dein Konzept kann auch gereizt werden, wenn dich der fast überall anzutreffende Rassismus gegen Trolle in Schwierigkeiten bringt, oder wenn dein Erscheinungsbild Leute in Angst und Schrecken versetzt, auf deren positive Reaktion du angewiesen wärst. Unabhängig von deiner Herkunft halten viele dich als Troll außerdem für ungebildet und zurückgeblieben.

*Eine Metavariante der Trolle von den britischen Inseln sind die **Fomori**, die (bis auf ein Paar gekrümmte Hörner und ihre gewaltige Körpergröße) deutlich menschlicher aussehen, als normale Trolle, und daher auf Angehörige anderer Metatypen deutlich weniger furchteinflößend wirken. Fomori sind überdurchschnittlich oft magisch begabt.*

Wenn du einen Troll spielen möchtest, empfehle ich dir, die gewaltige Statur deines Runners zusätzlich zum Konzept mit ein oder zwei Stunts darzustellen (Beispiele findest du im [Kapitel über Stunts](#)) und hohe Fertigkeitswerte in Stärke und Nahkampf zu nehmen!

1.1.1.5. ZWERGE

Als Zwerg kannst du dein Konzept einsetzen, wenn dir deine übermenschliche Zähigkeit hilft, Schmerzen auszuhalten oder Giften und Krankheiten zu widerstehen, wenn du deine zwergische Sturheit magischen oder sozialen Beeinflussungsversuchen entgegensetzt oder wenn deine Infrarotsicht es dir erlaubt, dich bei schlechter Sicht und sogar in völliger Dunkelheit zu orientieren. Außerdem kannst du dein Konzept einsetzen, um von anderen Zwergen gegenüber Angehörigen anderer Metatypen bevorzugt behandelt zu werden.

Dein Konzept kann gereizt werden, wenn deine geringe Körpergröße in einer für Menschen gebauten Stadt zum Hindernis wird oder wenn dich deine zwergische Sturheit in Schwierigkeiten bringt, weil du von einem einmal gefassten Entschluss nicht mehr abrücken willst. Als Zwerg kann dein Konzept außerdem gereizt werden, wenn dich Vorurteile und Rassismus gegen Zwerge in Schwierigkeiten bringen oder wenn es dir der geringe Anteil von Zwergen an der Gesamtbevölkerung unmöglich macht, unauffällig zu bleiben.

*Eine zwergische Metavariante aus Mitteleuropa und Kleinasien sind die **Gnome**, die noch kleiner gewachsen sind, als normale Zwerge, und eine fast kindliche Statur aufweisen – und außerdem, besonders im Vergleich zu normalen Zwergen, eine sehr spärliche Gesichts- und Körperbehaarung. Dafür wird Gnomen eine beachtliche Resistenz gegen alle Formen der Magie nachgesagt.*

1.1.1.2. ARCHETYP

Der Archetyp gibt die Rolle deines Runners im Shadowrunner-Team an: **Decker, Face, Ki-Adept, Magier, Rigger** oder **Straßensamurai**. Dieser Teil deines Konzepts ist sehr wichtig, denn er erlaubt es dir, diesen Aspekt immer dann einzusetzen, wenn es um die Kernkompetenzen deines Runners geht!

*Neben diesen sechs ikonischen Archetypen kennt Shadowrun noch viele **weitere Archetypen**. Manche davon sind nur Varianten eines der sechs oben genannten Archetypen, bei anderen ist das weniger eindeutig. Wenn du einen ausgefallenen Archetyp spielen willst, stelle sicher, dass allen am Tisch bewusst ist, wofür dein Konzept genau steht!*

Es folgen ein paar Beispiele, was der Archetyp im Konzept deines Runners im Spiel für Auswirkungen haben kann.

1.1.1.2.1. DECKER

Als Decker bekommst du einen Systemstressbalken mit zwei Stresskästchen, mit denen du Schaden ausgleichen kannst, den du in der Matrix erleidest.

Als Decker bist du in der Matrix zuhause – sei es in rein virtuellen Welten oder in der Augmented Reality, die in den 2070ern fast alle Bereiche des Sprawl überlagert. Du kannst dein Konzept für alle Aktionen in der Matrix einsetzen, egal, ob du Recherchen anstellst, in sozialen Netzwerken mit anderen Deckern kommunizierst, versuchst, die Kontrolle über drahtlos mit der Matrix verbundene Geräte in deiner Umgebung zu übernehmen, dich heimlich ins Innerste des Computersystems eines Megakonzerns hackst oder im Cyberkampf gegen tödliches schwarzes ICE antrittst. Dein Konzept ist auch hilfreich, um nützliche Dinge über Computer und Software, Konzerne auf dem Hard- und Softwaremarkt, die Matrix und ihre Bewohner zu wissen oder herauszufinden.

Dein Konzept kann gereizt werden, wenn du in Schwierigkeiten gerätst, weil deine Aufmerksamkeit der virtuellen Realität gilt, obwohl in der körperlichen Realität Gefahr droht, wenn du dringende Aufgaben unerledigt lässt, weil deine Sucht nach der Matrix zu stark ist oder weil du deinen Job als Decker nicht machen kannst, weil man dir dein Cyberdeck weggenommen hat.

*Eine Variante des Decker-Archetyps sind **Technomancer** (oder **Otaku**), die ohne Cyberdeck und Programme auf die Matrix zugreifen können. Sie sehen sich extremen Vorurteilen in der Bevölkerung, diskriminierenden Gesetzen und der Verfolgung durch mehrere Megakonzerne ausgesetzt.*

Anders als Decker bekommen Technomancer keinen Systemstressbalken, weil sie Schaden, den sie in der Matrix erleiden, mit geistigem Stress ausgleichen, nicht mit Systemstress.

1.1.1.2.2. FACE

Als Face sind soziale Situationen aller Art dein Metier (der Name dieses Archetyps kommt meines Wissens vom Charakter Templeton „Face“ Peck aus der TV-Serie „Das A-Team“). Du kannst dein Konzept beispielsweise einsetzen, wenn du mit Mr. Johnson über die Entlohnung für einen Schattenlauf verhandelst, in den Straßenschluchten des Sprawl einen Gangboss niederstarrst, der Konzernsicherheit weismachst, dein Team sei der Wartungstrupp für die Terminals der Forschungsabteilung, wenn du die Identität eines Konzern-Execs stiehst, indem du Aussehen, Sprache und Körpersprache perfekt imitierst oder wenn du deinen Charme spielen lässt, um das Objekt deiner Begierde zu verführen. Deine *soft skills* sind auch nützlich, wenn es darum geht, dein Team zu motivieren oder in kritischen Situationen zu führen oder wenn du deine unzähligen Connections bemüht, um Dinge herauszufinden oder Ausrüstung zu beschaffen.

Dein Konzept kann gereizt werden, wenn du dich in hochgefährliche Situationen begibst, weil du meinst, mit Lug und Trug oder Diplomatie schon wieder unbeschadet herauszukommen, oder wenn du in Schwierigkeiten kommst, weil sich Opfer eines Schattenlaufs an dich erinnern – als Gesicht deines Teams bist du in der Regel dessen sichtbarstes Mitglied!

1.1.1.2.3. KI-ADEPT

Als Ki-Adept erlaubt es dir dein Konzept, Ki-Kräfte als Stunts zu erwerben und den Astralraum wahrzunehmen.

Du kannst dein Konzept einsetzen, indem du deine körperlichen Fähigkeiten mit Magie verstärkst, z.B. beim Erklimmen einer Hochausfassade, beim Anschleichen an eine Gruppe Wachleute oder wenn du im Nahkampf deine meisterliche Kampfkunst zum Einsatz bringst! Dein Konzept ist außerdem nützlich, wenn es darum geht, nützliche Dinge über Martial Arts und ihre Meister oder Magie und astrale Wesenheiten zu wissen oder herauszufinden.

Dein Konzept kann gereizt werden, wenn du in Schwierigkeiten gerätst, weil du anhand deiner Aura als Ki-Adept (und damit als Bedrohung!) identifiziert wirst oder wenn du aufgrund deiner Vorliebe für archaische Waffen oder die waffenlose Kampfkunst in einem Feuergefecht ins Hintertreffen gerätst.

Nicht alle Ki-Adepten sind magische Ninjas. Manche Ki-Adepten spezialisieren ihr magisches Talent auf die Bekämpfung Erwachter Critter und astraler Bedrohungen oder auf soziale Situationen, indem sie die Beherrschung ihrer Körpersprache und das Lesen der Körpersprache anderer Leute perfektionieren. Andere Ki-Adepten sind zwar Kampfkünstler, kanalisieren ihre Magie aber durch Feuerwaffen statt klassische Martial Arts. Wenn du vom Standard abweichen willst, stelle sicher, dass die Spielleitung und deine Mitspieler wissen, was dein Konzept bedeutet!

1.1.1.2.4. MAGIER

Als Magier erlaubt es dir dein Konzept, die verschiedenen Magie-Fertigkeiten zu erwerben, mit denen du Zauber wirken oder Geister beschwören kannst, deine magischen Fähigkeiten mit Magie-Stunts zu verfeinern und den Astralraum wahrzunehmen. Astralprojektion ist dir nur mit einem Magie-Stunt möglich, der dir diese erlaubt.

Als Magier kannst du dein Konzept einsetzen, wenn du Zauber wirkst oder gegnerische Zauber abwehren oder aufheben willst, wenn du Geister beschwören, kontrollieren oder bannen willst, wenn du mit dem Astralraum und astralen Wesenheiten interagierst, mittels astraler Wahrnehmung Auren oder magische Signaturen askennst oder wenn es darum geht, nützliche Dinge über Magie und ihre Anwender oder Wesenheiten aus dem Astralraum zu wissen oder herauszufinden.

Dein Konzept kann gereizt werden, wenn du anhand deiner Erwachten Aura als Magier und damit als Bedrohung erkannt wirst und dadurch in Schwierigkeiten kommst, wenn du in Gefahr gerätst, weil die Gegner es für eine gute Taktik halten, dich als Magier deines Teams zuerst auszuschalten oder wenn du vor lauter astraler Wahrnehmung weltliche Gefahrenquellen in der physischen Realität übersiehst.

*Varianten des Magier-Archetyps ergeben sich aus den verschiedenen magischen Traditionen der Sechsten Welt. Bist du eine **Hermetikerin** mit formeller Universitätsausbildung, ein **Schamane** indianischer Tradition, eine **Chaosmagierin**, die jedes bisschen magisches Wissen zusammenkratzt und anwendet, das sich auf der Straße eben finden lässt, oder folgst du einer ganz anderen Tradition?*

1.1.1.2.5. RIGGER

Als Rigger bekommst du einen Systemstressbalken mit zwei Stresskästchen, mit dem du Schaden ausgleichen kannst, der deinen Fahrzeugen und Drohnen zugefügt wird.

Als Rigger kannst du dein Konzept einsetzen, wenn du dich direkt oder drahtlos über die Matrix in Fahrzeuge und Drohnen einloggst und diese steuerst oder deren eingebauten Waffen abfeuerst. Außerdem ist dein Konzept hilfreich, wenn du Fahrzeuge und Drohnen oder Fahrzeugwaffen baust oder modifizierst oder wenn es darum geht, nützliche Dinge über Fahrzeuge und Drohnen und ihre Hersteller oder andere Rigger zu wissen oder herauszufinden.

Dein Konzept kann gereizt werden, wenn du deine Fähigkeiten nicht einsetzen kannst, weil du weder Fahrzeuge noch Drohnen zur Verfügung hast, wenn du Gefahrenquellen nicht bemerkst, weil deine Sinne anderswo in einer ferngesteuerten Drohne weilen oder wenn du bei einer Polizeikontrolle wegen der illegalen militärischen Upgrades deines Fahrzeugs in Schwierigkeiten gerätst.

1.1.1.2.6. STRAßENSAMURAI

Als Straßensamurai kannst du dein Konzept bei allen Aktionen im Kampf einsetzen, egal, ob du Waffen abfeuerst, Granaten wirfst, Nahkampfwaffen oder Cyberimplantatwaffen einsetzt, dich verteidigst, deine Gegner ausmanövriert oder deinem Team taktische Anweisungen gibst. Du kannst dein Konzept auch einsetzen, wenn es im Kampf um die Bestimmung der Initiative geht. Deine Vertrautheit mit allen Arten der Gewaltanwendung erlaubt es dir außerdem, dein Konzept einzusetzen, wenn du jemanden einschüchtern willst.

Dein Straßensamurai-Konzept kann gereizt werden, wenn deine professionelle Paranoia oder deine verdrahteten Reflexe dich zu präventiven Angriffen gegen vermeintliche Bedrohungen veranlassen, wenn deine illegale militärische Cyberware während einer Kontrolle bemerkt wird und du Schwierigkeiten mit den Cops bekommst, wenn Leute, auf deren positive Reaktion du angewiesen wärst, mit einer Killermaschine wie dir nichts zu tun haben wollen oder wenn ein

schwer bewaffneter Cyberpunk auf der Straße meint, sich einen Namen machen zu können, indem er dich zum Kampf herausfordert.

*„Straßensamurai“ ist ein euphemistischer Sammelbegriff für alle möglichen freischaffenden Kämpfer und Mörder. Vielleicht hast du einen Militärhintergrund und nennst dich einen **Söldner** oder man nennt dich eine **Messerklaue**, weil du gerne mit deinen Cybersporen oder Nagelmessern kämpfst. Oder du bist eine **Ex-Konzernagentin** und kannst dem albernen Schatten-Jargon nichts abgewinnen.*

1.1.1.3. INDIVIDUALISIERUNG

Mit Metatypus und Archetyp ist dein Konzept bereits ein sehr vielseitiger, mächtiger Aspekt, der nicht unbedingt noch weiter mit Details vollgestopft werden muss. Wenn du möchtest, kannst du dein Konzept aber noch individualisieren, indem du es um einen Charakterzug oder eine Information zur Herkunft deines Runners ergänzt. Aus deiner „Ork-Riggerin“ könnte z.B. eine „orkische Ex-Ares Kampfpilotin“ werden oder eine „schießwütige Ork-Riggerin“, aus deinem „menschlichen Straßensamurai“ ein „verbitterter menschlicher Yakuza-Ronin“ oder eine „heißblütige aztlanische Messerklaue“. Wenn dein Erwachter Runner einem Totem oder Schutzpatron folgt, lässt sich das auch im Konzept verankern (z.B. „Verschlagene elfische Koyoten-Schamanin“). Faustregel: Das Konzept sollte deinen Runner in einem Halbsatz beschreiben!

Bevor du jetzt am Konzept deines Runners herumfeilst, wirf noch einen Blick auf die weiteren Charakteraspekte, die es festzulegen gibt – für den Antrieb und die Reputation deines Runners sind eigene Aspekte reserviert!

1.1.2. ANTRIEB

Der Antrieb beschreibt den Grund, warum dein Runner ein Leben in den Schatten gewählt hat und immer wieder für ein paar Nuyen Freiheit und Leben riskiert, um hochgradig illegale und moralisch zumindest fragwürdige Aufträge für dubiose anonyme Auftraggeber durchzuführen, und dafür ein Leben eines von der Mehrheitsgesellschaft ausgestoßenen SIN-losen in Kauf nimmt. Kurz: Warum ist – und bleibt – dein Runner ein Runner?

Der Antrieb ist mit Sicherheit keine positive Eigenschaft deines Runners – keine geistig gesunde Person, würde, wenn ihr eine echte Wahl bliebe, den „Beruf“ eines Schattenläufers ergreifen! Dieser Aspekt treibt deinen Runner vielmehr dazu, selbst hochriskante Aufträge anzunehmen, zu deren Erledigung nötigenfalls schreckliche Dinge zu tun, sich dadurch mächtige Feinde zu machen und dadurch nicht nur sich selbst, sondern auch Freunde, Nachbarn und Familie in Gefahr zu bringen. Der Antrieb tritt bei ShadowCore anstelle des bei Fate Core vorgesehenen Dilemmas!

Typische Fragen nach einem Antrieb wären zum Beispiel:

- Warum brauchst du so verzweifelt Geld, dass du dich zu regelmäßigen Shadowruns gezwungen siehst?
- Oder falls es gar nicht um viel Geld, sondern um deinen Lebensunterhalt überhaupt geht: Aufgrund welcher Umstände ist es dir nicht möglich, dich oder deine Angehörigen auf legalem (oder wenigstens weniger lebensgefährlichem) Wege zu unterhalten?
- Falls es dir gar nicht um Geld geht: Wer zwingt dich, Schattenläufe zu machen, und mit welchem Druckmittel?
- Falls du tatsächlich ohne äußere Zwänge in die Schatten geraten bist, was – oder wen – hoffst du dann mit deinen Schattenläufen zu erreichen?
- Oder falls keine der genannten Fragen zu passen scheint, was zur Hölle stimmt nicht mit dir?

Ein sehr spezifisches persönliches Ziel als Antrieb, das sich letztlich nur auf einen ganz bestimmten Run (oder eine Serie von auf dieses Ziel gerichtete Runs) bezieht (z.B. „Ich will blutige Rache an Samantha Villiers!“), wird im Spiel kaum jemals relevant sein, es sei denn, du bist dir mit Spielleitung und Mitspielern einig, dass es in eurer Runde genau um dieses Ziel gehen soll! Dann solltest du einen anderen Antrieb wählen; persönliche Ziele kannst du immer noch mit einem der freien Aspekte deines Runners beschreiben! Oder du formulierst ein allgemeiner gehaltenes Zwischenziel als Antrieb (z.B. „Ich brauche das Training, die Nuyen und das Team für meinen großen Run gegen Samantha Villiers“).

Beispiele für Antriebe:

Erdrückende Spielschulden bei der Mafia!

Ich brauche Geld für die Krebstherapie meines Mannes!

Meine Kinder sollen ein gutes Leben haben!

Nur noch ein großer Run, dann bin ich raus!

Auf der Flucht vor Aztechnology!

Die Cortex-Bombe in meinem Kopf!

Ich werde ein Shadowrunner wie meine Mutter!

Ich kann WolfByte in den Schatten nicht alleine lassen!

Ich fühle mich nur lebendig, wenn mein Leben in Gefahr ist!

Ich will Bossfight mit meinen Fähigkeiten beeindrucken!

Nieder mit den Megakonzernen!

Vergiss SimSinn-Spiele! Ich bin süchtig nach Matrix-Runs!

Außer Töten habe ich nichts gelernt auf der Straße!

1.1.3. REPUTATION

Die Reputation beschreibt eine Eigenschaft, für die dein Runner über das ungefähre Fähigkeitsprofil hinaus in den Schatten bekannt ist, oder einen Ruf für vergangenen Taten, die Wellen in den Schatten geschlagen haben. Wenn du möchtest, kann dein Runner auch eine unverdiente Reputation haben, die überhaupt nicht zutrifft – dann stelle aber sicher, dass die Spielleitung und deine Mitspieler wissen, was hinter diesem Aspekt steckt!

Beispiele für Reputationen:

Für Geld macht der alles!

Zu jung für die Schatten!

Die Frau, die die Grim Brothers umgelegt hat!

Der Kettenhund des Oyabun!

Nimmt nichts und niemanden ernst!

Alt, aber nicht totzukriegen!

Ihr Gewissen wird sie noch umbringen!

Aztechs Nemesis!

Eine Schülerin von FastJack!

Wer? Nie gehört!

Ich dachte, die sei tot!

Der Mann für leise Runs!

Eiskalter Killer!

1.1.4. ZWEI FREIE ASPEKTE

Mit den letzten beiden Aspekten kannst du machen, was du willst! Hier wären einige zur Sechsten Welt passende Vorschläge:

1.1.4.1. HERKUNFT

Wenn du nichts dazu im Konzept untergebracht hast und es etwas Interessantes über die Herkunft deines Runners zu erzählen gibt, könnte das einen guten Aspekt abgeben! Ein Runner aus gutem Hause könnte es leicht haben, mit der High Society zu interagieren, in den Barrens aber auf Ablehnung stoßen – und umgekehrt!

Beispiele für Herkunfts-Aspekte:

Kultiviert durch Konzernschule

Kind der Redmond Barrens

Aus dem Dschungel in den Sprawl!

Kriegsflüchtling aus Amazonien

Neo-Indianer vom Stamm der Cascade Crow

1.1.4.2. GRUPPENZUGEHÖRIGKEIT

Ist dein Runner Mitglied einer Gang, eines Policlubs oder einer magischen Gruppierung? Wenn diese Gruppe im Spiel eine Rolle spielen soll, solltest du dafür mit einem passenden Aspekt sorgen! Die Gruppe kann dich unterstützen, aber auch Unterstützung verlangen – und die Feinde der Gruppe sind auch deine Feinde!

Beispiele für Gruppen-Aspekte:

- Vize-Boss der Undertakers!*
- Prospect bei den Ancients!*
- Radikale TerraFirst!-Aktivistin!*
- Initiat der Dr. Faustus Gesellschaft!*
- Lead-Gitarristin der Razorgirlscouts!*

1.1.4.3. BEZIEHUNGEN ZU NICHTSPIELERCHARAKTEREN

Wenn du möchtest, dass ein für deinen Runner wichtiger Nichtspielercharakter eine Rolle im Spiel bekommt, widme diesem NSC einen Aspekt, der die Beziehung zwischen den beiden beschreibt! Aber auch hier gilt: Stimme dich bei der Wahl der Aspekte mit der Spielleitung und deinen Mitspielern ab! Falls ihr lediglich Mission für Mission einzelne Shadowruns spielen werdet, werden Nichtspielercharaktere aus dem Umfeld der Runner möglicherweise nur sehr selten eine Rolle spielen.

Beispiele für NSC-Aspekte:

- Für meine Familie würde ich alles tun!*
- Tragisch verliebt in Dona Rowena O'Malley!*
- Meiner Mentorin Shockwave verdanke ich alles!*
- Samantha Villiers muss sterben!*
- Meine eifersüchtige Freundin Blood Rain!*

1.1.4.4. BEZIEHUNGEN ZU SPIELERCHARAKTEREN

Aspekte, die eine Beziehung zu einem anderen Spielercharakter abbilden, gehören zu den mächtigsten Aspekten bei Fate Core, weil dadurch das Spiel interessanter wird und sich in vielen Situationen Karmapunkte verdienen lassen. Ich finde, jeder Runner sollte mindestens einen haben! Vorausgesetzt, dass eure Gruppe regelmäßig in der gleichen Zusammensetzung spielt – eine Beziehung zu einem anderen Spielercharakter, der nie anwesend ist, ist als Aspekt langweilig und nutzlos!

Beispiele für Beziehungs-Aspekte:

- Hoffnungslos verliebt in Blast Shadow!*
- Bossfight ist mein Blutsbruder!*
- Auf Snake Charmer kann ich mich verlassen!*

Seit dem Telestrian-Run traue ich Kaiju nicht mehr!

Stone Cold ist der Boss!

Ich sollte dieses Team anführen!

Screaming Mantis ist ein seelenloses Monster!

Ich muss den anderen beweisen, was ich draufhabe!

Ich passe auf Curiosity auf!

1.1.4.5. MORAL, EHRE UND GEWISSEN

Folgt dein Runner einem strikten Ehrenkodex? Gibt es etwas, das dein Runner auch nach dutzenden schrecklicher Verbrechen nicht über's Herz brächte? Würde dein Runner ein anderes Teammitglied opfern, um den Job zu erledigen? Falls dir etwas dazu einfällt, hast du einen guten Aspekt!

Beispiele für Moral-Aspekte:

Der Job hat immer Vorrang!

Keine Frauen, keine Kinder!

Niemand wird zurückgelassen!

Ich werde nicht noch ein Team verlieren!

Ich bin Shadowrunner, keine Mörderin!

1.1.4.6. CYBERWARE

Die Vorteile von Cyberimplantaten und Bioware werden grundsätzlich mit Stunts abgebildet. Wenn du aber flexibler Vorteile aus der Cyberware deines Runners ziehen willst oder auch mit dem ganzen Chrom verbundene Nachteile und Nebenwirkungen abbilden möchtest (Regeln für Essenzverlust kennt ShadowCore nicht), kannst du dafür einen Aspekt nutzen!

Beispiele für Cyberware-Aspekte:

Bin ich noch Mensch, oder schon Maschine?

Meine Bodyware gehört in ein Museum!

Mein zickiger 2nd-Hand-Reflexbooster!

Nichts an meinem Spiegelbild ist echt!

Sündhaft teure Deltaware-Mods!

1.1.4.7. ERSCHEINUNGSBILD

Wenn du zu den Leuten gehörst, die sich beklagen, dass Shadowrun die Cyberpunk-Optik abhandengekommen sei, solltest du mit dem Erscheinungsbild deines Runners und einem entsprechenden Aspekt gegensteuern! Und wenn es deinem Runner schwerer fällt, zwischen all den konservativen Einheits-Outfits eines zu infiltrierenden Konzerns nicht aufzufallen, gibt es bei ShadowCore dafür Karma!

Beispiele für Erscheinungsbild-Aspekte: 2050er-Retro-Cyberpunk!
 Elf-Poser!
 Neongreller Cyber-Goth!
 Kugelsichere Kunsthaut in Porzellan-Optik!
 Narben von über 100 Straßenkämpfen!

1.1.4.8. SOMETHING COMPLETELY DIFFERENT!

Weitere passende Aspekte für Shadowrunner wären ein Suchtproblem (z.B. „Ich habe kein Problem mit Novacoke, nur eines ohne Novacoke!“ oder „BTL-Chiphead“), eine extreme politische Einstellung („Neo-Anarchist“ oder „Trau keinem Elf!“), oder persönliche Feinde (z.B. „Auf der Todesliste des Shotozumi-Gumi“ oder „Die Halloweener wollen meinen Kopf!“). Oder etwas ganz Anderes, wenn du eine bessere Idee hast!

Falls dir keine fünf Aspekte einfallen, genügt es für den Anfang völlig, Konzept, Antrieb und Reputation festzulegen. Die anderen beiden Aspekte kannst du später während des Spiels bestimmen, sobald dir eine zündende Idee dafür kommt! Vielleicht kommen auch deinen Mitspielern Ideen, wenn du ihnen deinen Runner vorstellst!

1.2. FERTIGKEITEN

Wie von Fate Core bekannt, kannst du für deinen Runner vier Durchschnittliche (+1), drei Ordentliche (+2), zwei Gute (+3) und eine Großartige (+4) wählen, die sogenannte **Fertigkeits-Pyramide**. Du wirst gleich feststellen, dass es unmöglich ist, deinem Runner alle Fertigkeiten zu geben, die zum Schattenlaufen nötig sind. Es gibt schon einen Grund, warum Shadowrunner in Teams arbeiten!

ShadowCore verwendet im Vergleich zu Fate Core eine modifizierte Fertigungsliste:

- Die Fertigkeit **Diebeskunst** entfällt. Ihr Anwendungsgebiet geht in den Fertigkeiten Heimlichkeit (Taschenspielertricks etc.), Hacken (Überwinden von Matrix-Sicherheit) und Tech (Überlisten von Sicherheitsmaßnahmen in der physischen Realität) auf.
- Die Fertigkeit **Ressourcen** gibt es nicht mehr. Dafür gibt es bei ShadowCore das in Kapitel 2 beschriebene Ressourcen-System.
- Die Fertigkeiten **Kämpfen**, **Kontakte** und **Kraft** heißen bei ShadowCore **Nahkampf**, **Connections** und **Stärke**, damit sie besser zu Shadowrun passen.
- Die Fertigungsliste wird um die neuen Fertigkeiten **Cyberkampf**, **Hacking** und mehrere **Magiefertigkeiten** ergänzt, die weiter unten beschrieben werden.
- Einige Fertigkeiten werden bei ShadowCore in ihrem Anwendungsgebiet modifiziert.

1.2.1. DIE FERTIGKEITEN IM ÜBERBLICK

SHADOWCORE	ENTSPRECHUNG BEI FATE CORE	MODIFIZIERUNG
Athletik	<i>Athletik</i>	
Charisma	<i>Charisma</i>	
<u>Connections</u>	<i>Kontakte</i>	ja
<u>Cyberkampf</u>		neue Fertigkeit
<u>Empathie</u>	<i>Empathie</i>	ja
<u>Fahren</u>	<i>Fahren</i>	ja
<u>Hacken</u>		neue Fertigkeit
<u>Heimlichkeit</u>	<i>Heimlichkeit</i>	ja
<u>Magie/Beschwörung</u>		neue Fertigkeit
<u>Magie/Geistige Manipulation</u>		neue Fertigkeit
<u>Magie/Heilung</u>		neue Fertigkeit
<u>Magie/Illusion</u>		neue Fertigkeit
<u>Magie/Kampfzauber</u>		neue Fertigkeit
<u>Magie/Physische Manipulation</u>		neue Fertigkeit
<u>Magie/Wahrnehmung</u>		neue Fertigkeit
<u>Nachforschung</u>	<i>Nachforschung</i>	ja
Nahkampf	<i>Kämpfen</i>	
<u>Provozieren</u>	<i>Provozieren</i>	ja
Schießen	<i>Schießen</i>	
<u>Stärke</u>	<i>Kraft</i>	ja
Täuschung	<i>Täuschung</i>	
<u>Tech</u>	<i>Handwerk</i>	ja
<u>Wahrnehmung</u>	<i>Wahrnehmung</i>	ja
<u>Willenskraft</u>	<i>Wille</i>	ja
<u>Wissen</u>	<i>Wissen</i>	ja
	<i>Diebeskunst</i>	entfällt
	<i>Ressourcen</i>	entfällt

1.2.2. CONNECTIONS

Connections funktioniert wie die Fertigkeit „Kontakte“ in Fate Core. Deine Kontakte können auch User in virtuellen Netzwerken (z.B. ShadowSEA) sein.



Mit Connections kannst du außerdem einen Vorteil erschaffen, indem du von deinen Schwarzmarkt-Kontakten Spezialausrüstung beschaffst.

1.2.3. CYBERKAMPF

Cyberkampf ist die Fertigkeit, die du benötigst, um in der Matrix graues oder schwarzes ICE oder andere Decker zu besiegen – also in der Regel, wenn du beim Hacken Alarm ausgelöst hast, dich aber trotzdem nicht geschlagen geben willst! Cyberkampf ist die Fertigkeit, die einen Decker oder Technomancer von einem gewöhnlichen Hacker unterscheidet!



Du verwendest Cyberkampf, um in der Matrix im Konflikt Graues und Schwarzes ICE und andere Decker zu attackieren.



Mit Cyberkampf verteidigst du dich in der Matrix im Konflikt gegen Angriffe von Grauem und Schwarzem ICE und gegnerischen Deckern.



Du kannst Cyberkampf verwenden, um in der Matrix im Konflikt mit Grauem oder Schwarzem ICE oder gegnerischen Deckern Vorteile zu erschaffen, indem du spezielle Angriffs- oder Verteidigungsprogramme startest.



Sobald du in der Matrix Alarm ausgelöst hast, aber die Spielleitung noch keine Konfliktszene eingeleitet hat, verwendest du in der Matrix Cyberkampf im Wettstreit gegen das Graue oder Schwarze ICE des zu knackenden Systems. Details zu [Matrix-Runs](#) findest du in Kapitel 2!



Du kannst Cyberkampf anstelle von Hacken benutzen, um in der Matrix im Wettstreit gegen das gegnerische System Weißes ICE zu überwinden, aber für jeden Wurf, bei dem du Cyberkampf statt Hacken gegen Weißes ICE einsetzt, bekommt das System unabhängig von Erfolg oder Misserfolg einen (zusätzlichen) Siegpunkt im Wettstreit!



Wenn du einem Rigger, der über die Matrix drahtlos in eine Drohne eingeloggt ist, die Kontrolle über die Drohne entreißen willst, musst du gegen den Rigger einen Wettstreit mit Cyberkampf gewinnen!

1.2.4. EMPATHIE

Empathie entspricht der Fertigkeit gleichen Namens bei Fate Core, hat aber bei ShadowCore für Erwachte Charaktere ein erweitertes Anwendungsgebiet:



Erwachte Runner können ihre Fertigkeit Empathie zur astralen Wahrnehmung und zum Askennen der Auren lebender Wesen benutzen. Empathie tritt außerdem komplett an die Stelle der Fertigkeit Wahrnehmung, während ein Runner sich in den Astralraum projiziert.

1.2.5. FAHREN

Fahren funktioniert wie bei Fate Core, hat bei ShadowCore aber eine zusätzliche Funktion:



Der Fertigkeitswert in Fahren legt fest, wie viele Drohnen oder Fahrzeuge dein Rigger gleichzeitig fernsteuern kann, ohne sein System zu überlasten, das **Drohnen-Limit**. Einzelheiten findest du in Kapitel 2 im [Abschnitt über Drohnen!](#)

1.2.6. HACKEN

Die Fertigkeit, um das weiße ICE eines Computersystems zu überwinden, ohne dabei Alarm auszulösen, mit der Matrix verbundene Geräte zu manipulieren oder verschlüsselte Daten zu dechiffrieren.



Mit Hacken kannst du nicht angreifen! Wenn du dich in der Matrix mit Grauem oder Schwarzem ICE oder gegnerischen Deckern konfrontiert siehst, musst du dieses mit Cyberkampf besiegen!



Mit Hacken kannst du dich nicht verteidigen! Auch hierzu benötigst du im Konflikt in der Matrix die Fertigkeit Cyberkampf!



Du kannst mit Hacken in der Matrix Vorteile erschaffen, indem du intelligente Expertensystem-Programme (ESPs) zu deiner Unterstützung lädst oder indem du dir in einem bereits erfolgreich geknackten System eine Zugangsberechtigung für künftige Matrix-Runs anlegst.



Du verwendest bei Matrix-Runs Hacken im Wettstreit gegen das Weiße ICE des gegnerischen Systems.



Hacken ist die Fertigkeit, nach der sich in der Matrix im Konflikt die Initiative bestimmt.

ShadowCore kommt ohne eine Fertigkeit „Computer“ aus! Recherchen in der Matrix werden von Nachforschung abgedeckt, das Deciffrieren verschlüsselter Daten von Hacken. Kontakte in virtuellen Netzwerken fallen unter Connections, das Programmieren von Software und Geräten unter Tech. Die Auffang-Fertigkeit in Zweifelsfällen ist Hacken!

1.2.7. HEIMLICHKEIT

Heimlichkeit entspricht der gleichnamigen Fertigkeit bei Fate Core, hat aber bei ShadowCore zusätzliche Einsatzmöglichkeiten:



Heimlichkeit umfasst bei ShadowCore auch die Fähigkeit, sich an Sicherheitssensoren vorbei zu schleichen, indem du dich beispielsweise zwischen Lichtschranken hindurchschlängelst, deine Füße zielsicher auf die Stellen zwischen den empfindlichen Drucksensoren platzierst und stets im toten Winkel der Sicherheitskameras bleibst!



Außerdem fallen Taschendiebstahl und Taschenspielertricks unter Heimlichkeit, weil es die Fertigkeit Diebeskunst bei ShadowCore nicht gibt.

1.2.8. MAGIE

Es gibt keine umfassende Fertigkeit „Magie“ für alle Arten der Zauberei. Diese ist vielmehr in mehrere verschiedene **Magiefertigkeiten** aufgeteilt (z.B. Magie/Kampfzauber). Um eine Magiefertigkeit erwerben zu können, muss dein Runner ein passendes Erwachtes Charakterkonzept haben (z.B. „Elfischer Straßenschamane aus Puyallup“). Es können mehrere zum Konzept passende Magiefertigkeiten erworben werden, die dann jeweils einen eigenen Platz in der Fertigkeitspyramide deines Runners belegen.

Du benötigst keine Stunts, um Zaubersprüche zu beherrschen und zu wirken oder Geister zu beschwören, sondern nur die passende Magiefertigkeit. Jede Magiefertigkeit deckt eine Vielzahl von Zaubersprüchen aus dem jeweiligen Spezialgebiet ab (lies in Shadowrun-Regelbüchern nach, wenn dir die Beispiele in den folgenden Beschreibungen der Magiefertigkeiten nicht reichen). Magie-Stunts können deine Zauber aber flexibler oder mächtiger machen oder Effekte ermöglichen, die mit den vier Aktionen von Fate Core normalerweise nicht erlaubt wären.

Detaillierte [Regeln für den Einsatz von Magie](#) findest du in Kapitel 2!

Die Aufteilung der Magiefertigkeiten in Verbindung mit der Fertigkeits-Pyramide sorgt dafür, dass kein Runner in allen Bereichen der Magie gleichmäßig kompetent sein kann. Diese Abweichung von den Originalregeln von Shadowrun ist durchaus so beabsichtigt!

1.2.8.1. MAGIE/BESCHWÖRUNG

Mit Magie/Beschwörung kannst du Geister beschwören und kontrollieren und gegnerische Geister bannen. Welche Arten von Geistern du beschwören kannst, hängt von der magischen Tradition ab, der du folgst. Wenn du diese Fertigkeit nimmst, mach dir Gedanken, was für Geister du beschwören wirst und wie diese aussehen könnten!



Du kannst mit Magie/Beschwörung beschworene Geister angreifen, um diese zu bannen! Geister verteidigen sich dagegen mit ihrer Kraftstufe. Ansonsten kann Magie/Beschwörung nicht zum Angriff verwendet werden.



Mit Magie/Beschwörung kannst du dich nicht verteidigen! Du kannst aber mit Magie/Beschwörung Widerstand gegen die Versuche gegnerischer Beschwörer leisten, dir die Kontrolle über deine Geister zu entreißen.



Du kannst Magie/Beschwörung zur Spruchabwehr gegen die Versuche anderer Beschwörer benutzen, in deiner Gegenwart Geister zu beschwören.



Wenn du mit Magie/Beschwörung einen minderen Geist (z.B. einen Watcher) beschwörst, wird dies wie das Erschaffen eines Vorteils gehandhabt und der mindere Geist als Situationsaspekt dargestellt.



Der Haupteinsatzzweck von Magie/Beschwörung ist die Beschwörung höherer Geister. Einzelheiten dazu findest du in [Kapitel 2](#)!



Mit Magie/Beschwörung kannst du einem anderen Beschwörer die Kontrolle über einen Geist entwenden. Einzelheiten dazu in [Kapitel 2](#)!

1.2.8.2. MAGIE/GEISTIGE MANIPULATION

Mit Magie/Geistige Manipulation kannst du Zauber wirken, die Emotionen erzeugen, verstärken oder unterdrücken, einem Lebewesen mentale Befehle erteilen oder sogar die Gedanken anderer Personen kontrollieren.



Magie/Geistige Manipulation dient nicht zum Angriff. Um Gegnern durch Magie geistigen Schaden zuzufügen, benötigst du Magie/Kampfzauber!



Magie/Geistige Manipulation dient nicht zur Verteidigung. Du kannst Magie/Geistige Manipulation aber zur Spruchabwehr gegen Versuche einsetzen, gegen dich oder in deiner Gegenwart geistige Manipulationszauber zu wirken.



Du kannst mit Magie/Geistige Manipulation Vorteile erschaffen, indem du andere Lebewesen verwirrst oder gezielt Ideen oder Emotionen in deren Geist verankerst.



Durch einen gewonnenen Wettstreit mit Magie/Geistige Manipulation gegen die Willenskraft einer anderen Person kannst du diese mental kontrollieren oder ihre Erinnerungen verändern. Einzelheiten findest du im [Kapitel über Magie!](#)

1.2.8.3. MAGIE/HEILUNG

Diese Fertigkeit beinhaltet nicht nur Zauber zum Heilen von Wunden, Krankheiten und Vergiftungen, sondern auch zur Verbesserung oder Schwächung körperlicher Fähigkeiten.



Mit Magie/Heilung kannst du nicht angreifen! Um einem Gegner durch Magie körperlichen Schaden zuzufügen, benötigst du Magie/Kampfzauber.



Magie/Heilung kannst du nicht zur Verteidigung einsetzen, es sei denn, du hast einen [Magie-Stunt](#), der dir dies erlaubt (z.B. „Regeneration“).



Du kannst Magie/Heilung zur Spruchabwehr gegen Versuche nutzen, gegen dich oder in deiner Gegenwart Heilzauber zu wirken.



Du kannst mit Magie/Heilung Vorteile erschaffen, indem du die körperlichen Fähigkeiten des Ziels verbesserst oder schwächst. Gegen solche Schwächungen kann das Ziel sich mit Stärke verteidigen.



Du kannst mit Magie/Heilung die Erholung von einer körperlichen Konsequenz nach den normalen Regeln für Konsequenzen ermöglichen, indem du deren Schwierigkeit überwindest.



Du kannst mit Magie/Heilung körperliche Konsequenzen auch sofort heilen. Die Regeln dafür findest du [in Kapitel 2!](#)

1.2.8.4. MAGIE/ILLUSION

Mit Magie/Illusion wirkst du Zauber, die ein Ziel unsichtbar machen oder Geräusche unterdrücken, das Aussehen oder die Stimme des Ziels verändern, Trugbilder oder Geräusche erzeugen oder das Ziel mit magischer Reizüberflutung ablenken und verwirren.



Magie/Illusion dient nicht zum Angriff.



Du kannst dich mit Magie/Illusion verteidigen, wenn im Zeitpunkt des Angriffs bereits ein Illusionszauber aktiv ist, der den Angriff vereiteln könnte (z.B. Unsichtbarkeit, illusionäre Doppelgänger, etc.).



Du kannst Magie/Illusion zur Sprachabwehr gegen Versuche einsetzen, gegen dich oder in deiner Gegenwart Illusionszauber zu wirken.



Du kannst mit Magie/Illusion Vorteile erschaffen, indem du täuschend echte Illusionen erzeugst, oder die Wahrnehmbarkeit des Zauberziels magisch unmöglich machst oder das Ziel des Zaubers durch magische Reizüberflutung verwirrst. Gegen illusionäre Reizüberflutung kann sich das Ziel mit Wahrnehmung verteidigen.



Du kannst die Sinneswahrnehmung anderer Personen gezielt manipulieren, indem du deren Wahrnehmung in einem Wettstreit überwindest.

1.2.8.5. MAGIE/KAMPFZAUBER

Kampfzauber sind Zaubersprüche, die sehr schnell gewirkt werden können und dazu dienen, Lebewesen zu verletzen und Dinge zu pulverisieren. Magie/Kampfzauber ist die einzige Magiefertigkeit, die im Kampf ohne Weiteres zum Angriff genutzt werden kann!



Du kannst mit Magie/Kampfzauber einen Gegner mit einem Elementarzauber angreifen, der körperlichen Schaden verursacht und gegen den sich das Ziel mit Stärke verteidigen kann.



Du kannst mit Magie/Kampfzauber einen Gegner mit einem Manazauber angreifen, der nach deiner Wahl geistigen oder körperlichen Schaden verursacht und gegen den sich das Ziel mit Willenskraft verteidigen kann.



Kampfzauber sind nicht zur Verteidigung geeignet. Du kannst aber mit Magie/Kampfzauber Spruchabwehr gegen Versuche leisten, gegen dich oder in deiner Gegenwart Kampfzauber zu wirken.



Du kannst mit Kampfzaubern Vorteile erschaffen, indem du mit rohen zerstörerischen Elementarkräften auf deine Umgebung einwirkst (z.B. mit einer magischen Explosion einen Krater in die Straße sprengst). Für subtilere Veränderungen deiner Umgebung benötigst du aber physische Manipulationszauber!



Du kannst mit Kampfzaubern Hindernisse überwinden, indem du diese mit rohen Elementarkräften zerstörst!

1.2.8.6. MAGIE/PHYSISCHER MANIPULATION

Physische Manipulationszauber kontrollieren, animieren oder verwandeln Materie oder Energie. Levitation und Telekinese, Kontrolle über die Elemente, Animation lebloser Gegenstände, Beeinflussung von Energieströmen, magischer Gestaltwandel, nicht zu vergessen magische Barrieren gegen alle möglichen Dinge und Wesen. Echt nützlich, Chummer!



Mit physischen Manipulationszaubern kannst du grundsätzlich nicht angreifen. Ausnahmsweise kann dir die Spielleitung einen Angriff erlauben, wenn ein Situationsaspekt diesen rechtfertigt, z.B. wenn du die Energie eines „funkensprühenden Starkstromkabels“ auf einen Gegner umleiten möchtest. (Praktischerweise sind physische Manipulationszauber wie gemacht dafür, solche Situationsaspekte zu erschaffen.)



Mit Magie/Physischer Manipulation kannst du dich gegen Angriffe verteidigen, wenn im Zeitpunkt des Angriffs ein physischer Manipulationszauber aktiv ist, der den Angriff vereiteln könnte (z.B. eine „Kugelbarriere“ gegen den Feuerstoß einer Maschinenpistole).



Du kannst Magie/Physische Manipulation zur Spruchabwehr gegen Versuche einsetzen, gegen dich oder in deiner Gegenwart physische Manipulationszauber zu wirken.



Du kannst mit physischen Manipulationszaubern Vorteile erschaffen, indem du die physische Realität um dich herum veränderst, deine Gestalt wandelst oder dich durch magische Barrieren schützt. Wirf einen Blick ins Straßengrimoire, wenn du Inspiration brauchst!



Du kannst mit physischen Manipulationszaubern körperliche Hindernisse überwinden, indem du diese magisch kontrollierst, veränderst oder verwandelst oder einfach darüber hinweglevitierst!



Du kannst ein Lebewesen gegen dessen Willen in leblose Materie oder eine andere Lebensform verwandeln, indem du einen Wettstreit mit Magie/Physischer Manipulation gegen dessen Stärke gewinnst. Die Verwandlung dauert an, solange du den Zauber aufrechterhältst.

1.2.8.7. MAGIE/WAHRNEHMUNG

Mit Wahrnehmungszaubern kannst du Dinge und Personen aufspüren und analysieren, hellsehen und hellhören oder sogar Emotionen und Gedanken lesen.



Wahrnehmungszauber dienen nicht zum Angriff!



Wahrnehmungszauber kannst du nicht zur Verteidigung einsetzen, es sei denn, du hast einen [Magie-Stunt](#), der dir dies erlaubt (z.B. „Kampfsinn“).



Du kannst Magie/Wahrnehmung einsetzen, um Spruchabwehr gegen Versuche, gegen dich oder in deiner Gegenwart Wahrnehmungszauber zu wirken, zu leisten.



Du kannst mit Magie/Wahrnehmung Vorteile erschaffen, indem du deine Sinneswahrnehmung verbesserst oder indem du nützliche Informationen zutage förderst.



Um mit einem Wahrnehmungszauber ein Ziel aufzuspüren oder um hellzusehen oder hellzuhören musst du eine Schwierigkeit überwinden, die von deiner stofflichen oder sympathischen Verbindung zum Ziel abhängt.

1.2.9. NACHFORSCHUNG

Nachforschung entspricht der gleichnamigen Fertigkeit bei Fate Core, umfasst in der 6. Welt aber auch und vor allem Matrixrecherchen mit Such- und Analyseprogrammen, sowohl rein virtuell als auch in der Augmented Reality durch Abgleich der eigenen Wahrnehmung mit Datenbanken in der Matrix.



Du verwendest Nachforschung, um beim Hacken eines Systems versteckte Dateien oder Informationen zu finden, die du stehlen möchtest.

1.2.10. PROVOZIEREN

Provozieren funktioniert wie bei Fate Core, hat für Erwachte Runner aber eine zusätzliche Anwendungsmöglichkeit:



Provozieren ist als aggressivste Ausprägung deiner geistigen Fähigkeiten die Fertigkeit, mit der du Wesen und Barrieren im Astralraum angreifen kannst, während du astral wahrnimmst oder dich astral projizierst. Einzelheiten dazu findest in Kapitel 2 im [Abschnitt über Magie](#)!

1.2.11. STÄRKE

Stärke entspricht im Wesentlichen der Fertigkeit *Kraft* bei Fate Core.



Bei ShadowCore dient Stärke aber auch zur Verteidigung gegen physische Kampfzauber. Außerdem kannst du dich mit Stärke gegen gegnerische Heilzauber und physische Manipulationszauber verteidigen, mit denen du geschwächt bzw. gegen deinen Willen verwandelt werden sollst.

1.2.12. TECH

Tech ersetzt bei ShadowCore die Fertigkeit *Handwerk* und hat einige zusätzliche Funktionen.



Tech dient nicht zum Angriff! Ausnahmsweise kann die Spielleitung dir Angriffe erlauben, wenn ein passender Situationsaspekt existiert, z.B. wenn ein Gegner in Reichweite der von dir gesteuerten „Roboter-Greifarme“ einer Lagerhalle steht.



Mit Tech kannst du dich nicht gegen Angriffe verteidigen!



Mit Tech kannst du Vorteile erschaffen, indem du Spezialausrüstung bastelst oder Ausrüstungsgegenstände modifizierst oder indem du Stärken oder Schwächen technischer Hardware erkennst und dir zunutze machst!



Mit Tech kannst du kleine Drohnen bauen und ins Spiel bringen, die als Situationsaspekt dargestellt werden. Einzelheiten findest du [in Kapitel 2!](#)



Mit Tech kannst du mit den richtigen Werkzeugen mechanische und physische Sicherheitsmaßnahmen überlisten oder zerstören. Um in der Matrix die Kontrolle über ein mit ICE gesichertes Gerät zu übernehmen, benötigst du jedoch Hacken!



Mit Tech kannst du technische Ausrüstung aller Art herstellen, modifizieren, programmieren, reparieren oder sabotieren. Meistens hast du jedoch mehr davon, eine solche Aktion durch das Erschaffen eines Vorteils darzustellen!



Tech ist die Fertigkeit, mit der Rigger große Drohnen bauen und ins Spiel bringen können. Einzelheiten findest du in [Kapitel 2!](#)



Ein Fertigkeitswert in Tech gibt deinem Runner außerdem zusätzliche Kästchen für den Systemstressbalken. Einzelheiten findest du im folgenden Info-Kasten!

*Tech beeinflusst außerdem den **Systemstressbalken**:*

Decker und Rigger, die bereits einen Systemstressbalken mit zwei Kästchen haben, erhalten mit einem Fertigkeitswert von Durchschnittlich (+1) oder Ordentlich (+2) ein 3er-Kästchen auf dem Systemstressbalken, mit Gut (+3) oder Großartig (+4) zusätzlich noch ein 4er-Kästchen. Mit Hervorragend (+5) können sie zusätzliche leichte Konsequenz hinnehmen, die aber nur zum Ausgleich von System-Schaden benutzt werden darf.

Alle anderen Runner, die noch keine Kästchen für ihren Systemstressbalken haben, erhalten mit einem Wert von Durchschnittlich (+1) oder Ordentlich (+2) ein 1er-Kästchen auf dem Systemstressbalken, mit Gut (+3) oder Großartig (+4) darüber hinaus ein 2er-Kästchen, mit Hervorragend (+5) zusätzlich ein 3er-Kästchen.

1.2.13. WAHRNEHMUNG

Wahrnehmung funktioniert im Wesentlichen wie bei Fate Core mit den folgenden Ausnahmen:



Mit Wahrnehmung kannst du dich gegen Versuche verteidigen, deine Wahrnehmung mit Illusionszaubern zu manipulieren.



ShadowCore verwendet nicht die gleichen Regeln für die Bestimmung der Initiative, wie Fate Core. Die Initiative wird nicht immer anhand deines Fertigkeitswerts in Wahrnehmung bestimmt! Einzelheiten findest du [in Kapitel 2!](#)

1.2.14. WILLENSKRAFT

Willenskraft ersetzt die Fertigkeit *Wille* und hat bei ShadowCore einige zusätzliche Funktionen.



Du verwendest Willenskraft im Astralraum zur Verteidigung gegen Angriffe und zur Verteidigung gegen Angriffe aus dem Astralraum, während du astral wahrnimmst.



Willenskraft dient auch zur Verteidigung gegen manabasierte Kampfzauber und geistige Manipulationszauber.



Du verwendest Willenskraft, wenn es im Astralraum um athletische Manöver geht, z.B. wenn du versuchst, einem aggressiven freien Geist zu entkommen!



Dein Wert in Willenskraft legt fest, wie viele Zauber du gleichzeitig aufrechterhalten bzw. wie viele Geister du gleichzeitig befehligen kannst, ohne dich zu überanstrengen. Einzelheiten findest du in Kapitel 2 im [Abschnitt über Magie!](#)

1.2.15. WISSEN

Wissen funktioniert im Wesentlichen wie bei Fate Core, beinhaltet aber bei ShadowCore auch wertvolle Kenntnisse über Sicherheitsprozeduren und die Fähigkeit, Sicherheitsmaßnahmen richtig einzuschätzen und die Fähigkeiten der Teammitglieder optimal dagegen auszuspielen – sprich, einen Shadowrun erfolgversprechend zu planen.



Du kannst mit Wissen Vorteile erschaffen, indem Sicherheitsmaßnahmen und Sicherheitsprozeduren analysierst und einen Plan für den Schattenlauf schmiedest!

1.3. STUNTS

Stunts werden bei ShadowCore gebaut, wie du das von Fate Core kennst (siehe Seiten 96 ff. der deutschen Übersetzung von Fate Core). Einige zusätzliche Funktionen und Bedingungen für Stunts, die mit den besonderen Regeln aus Kapitel 2 zu tun haben, findest du im anschließenden Unterabschnitt.

Jeder Runner bekommt den Stunt „Plan B“ und drei weitere Stunts nach Wahl. Du kannst deinem Runner bis zu zwei zusätzliche Stunts geben, musst aber pro zusätzlichem Stunt die Karma-Erholungsrate deines Runners (diese beträgt grundsätzlich 3) um jeweils eine Stufe senken. Die Karma-Erholungsrate darf niemals unter einen Wert von 1 sinken!

Aus diesem Grund benötigt ShadowCore keine Regeln für Essenzverlust oder Initiation! Wenn du einen Runner mit niedriger Essenz oder hohem Initiationsgrad spielen willst, solltest du einen passenden Aspekt formulieren!

Cyberimplantate, Bioware und Ki-Kräfte werden bei ShadowCore durch Stunts dargestellt. Wenn dir ein einzelner Stunt nicht ausreicht, um die Verbesserungen durch ein einziges Implantat oder eine einzige Ki-Kraft darzustellen, kannst du hierzu mehrere Stunts verwenden, die dann alle dieselbe Ki-Kraft oder Cybermodifikation abbilden. Bei den Beispiel-Stunts in diesem Kapitel werden solche Stunts mit römischer Bezifferung voneinander unterschieden, ohne dass diese ein Stufenverhältnis ausdrückt (z.B. „Reflexbooster I“, „Reflexbooster II“, etc.).

Da das Bauen von Stunts erfahrungsgemäß vielen Spielern Schwierigkeiten bereitet, enthält dieses Kapitel eine große Auswahl an Beispielen. Diese sind keineswegs kanonisch zu verstehen – wenn du möchtest, dass die Kunstmuskeln deines Runners andere Vorteile bringen, als die Kunstmuskel-Stunts in diesem Kapitel, bau dir einfach einen eigenen Kunstmuskel-Stunt! Deswegen sind die Stunt-Beispiele auch nicht nach den Fertigkeiten sortiert, denen sie zugeordnet sind – solange es Sinn ergibt, kannst du die begünstigte Fertigkeit problemlos durch eine andere ersetzen, wenn du die Stunts für deinen Runner festlegst!

1.3.1. ZUSÄTZLICHE MÖGLICHKEITEN FÜR DEN STUNT-BAU

Dieser Abschnitt beschreibt erweiterte Funktionen von Stunts, die sich durch die Regelmodifikationen erklären, die du in Kapitel 2 findest. Daneben gelten uneingeschränkt die Regeln von Fate Core für das Erstellen von Stunts!

- Um eine **Waffe oder Rüstung der Stufe 1** implantiert zu haben oder über eine äquivalente Ki-Kraft zu verfügen, musst du **keinen eigenen Stunt aufwenden**, sondern kannst diese Waffe oder Rüstung einfach zu einem nach den normalen Regeln erstellten Stunt hinzufügen, der diese Waffe oder Rüstung darstellt.
- Du kannst einen Stunt verwenden, um die **Stufe deiner Nahkampfangriffe, Fernkampfangriffe oder Rüstung zu erhöhen**. Für eine Erhöhung um eine Stufe muss dafür keine besonders einschränkende Bedingung erfüllt sein. Eine Erhöhung um zwei Stufen setzt besondere Umstände nach den normalen Regeln für den Stunt-Bau voraus.
- Um Implantate oder Ki-Kräfte zu haben, die in ihrer Auswirkung lediglich ein **kleines Werkzeug oder Gerät ersetzen**, das dein Runner auch einfach getarnt in einer Jackentasche dabeihaben könnte, musst du **hierfür keinen Stunt aufwenden**. Beispiele wären eine Datenbuchse oder einfache Cyberaugen (dein Runner könnte ebenso gut ein Elektrodenband oder Kontaktlinsen mit Bildverbindung tragen). Solche Implantate kannst du einfach zu einem nach den normalen Regeln erstellten Stunt hinzufügen oder ganz ohne zugehörigen Stunt als Ausrüstung deines Runners notieren!
- Für **kosmetische Cyberware und Cyberprothesen ohne erweiterte Funktionen** musst du ebenfalls **keinen Stunt aufwenden**. Es handelt sich einfach um einen Teil der Beschreibung des Erscheinungsbildes deines Runners ohne regeltechnische Auswirkungen!
- Ein Stunt kann es ermöglichen, mit einer Aktion **alle Ziele innerhalb einer Zone zu beeinflussen**. Da ein solcher Stunt sehr mächtig ist, sollte er auf eine Anwendung pro Szene beschränkt werden oder die Inkaufnahme einer leichten Konsequenz erfordern!
- Ein Stunt kann es auch ermöglichen, mit einer **Aktion mehrere Ziele unter Verwendung der Regeln für Automatikfeuer oder – ohne Verwendung der Regeln für Automatikfeuer – zwei Ziele zu beeinflussen**.
- Ein Stunt kann es dir erlauben, im Konflikt die **Initiative an dich zu reißen oder abzuwehren**.
- Ein Stunt kann es ermöglichen, dass ein **Zauber oder Geist nicht gegen das Magie-Limit deines Magiers zählt**.

- Mit einem Stunt lässt sich erreichen, dass eine **Drohne nicht gegen das Drohnen-Limit deines Riggers zählt**.
- Magier benötigen einen **Magie-Stunt, um sich astral zu projizieren**. Der Umstand, dass dabei der eigene Körper bewusstlos zurückgelassen werden muss, ist für einen solchen Stunt Einschränkung genug, weitere besondere Umstände sind nicht erforderlich!
- Ein Stunt kann es dir ermöglichen, einmal pro Spielsitzung eine **Aktion durchzuführen, die ein Einsatz eines Punktes Ressourcen erfordert**, ohne dafür Ressourcen aufwenden zu müssen.
- Eine Möglichkeit für einen besonderen Umstand, der den Einsatz eines auf Feuerwaffen bezogenen Stunts rechtfertigt, ist die **Inkaufnahme des Aspekts „Wenig Muni!“**.
- Eine Möglichkeit für einen besonderen Umstand, der den Einsatz eines Magie-Stunts rechtfertigt, ist das Vorhandensein eines Situationsaspekts, der den **vom Magier aufrechterhaltenen Zauber** darstellt.

1.3.2. DER STUNT „PLAN B“

Jeder Shadowrunner bekommt bei Spielbeginn den folgenden Stunt, der dafür sorgen soll, dass die Planung eines Schattenlaufs am Spieltisch deutlich entspannter gehandhabt werden kann:

PLAN B: Einmal pro Spielsitzung, wenn du während eines Schattenlaufs auf ein unerwartetes Hindernis triffst, kannst du in einer Rückblende erzählen, wie du dich vorher genau auf so etwas vorbereitet hast, und mit Wissen oder mit einer anderen zu deinem Konzept passenden Fertigkeit einen Vorteil erschaffen, der dir in dieser Situation hilft.

1.3.3. DIE STUNT-CAFETERIA

Wie bereits gesagt: Die Stunts in der Stunt-Cafeteria sollen die Charaktererschaffung erleichtern, nicht einschränken! Wenn dir die Beispiele nicht passen, kannst du dir jederzeit eigene Stunts bauen!

Gleichnamige Stunts mit römischer Bezifferung setzen nicht voraus, dass sie der Reihe nach erworben werden, sondern dienen lediglich der Unterscheidung verschiedener Stunts, die allesamt Effekte desselben Implantats oder derselben Ki-Kraft abbilden. Falls ein Stunt ausnahmsweise einen bestimmten anderen Stunt voraussetzt, ist das im Text ausdrücklich angegeben!

1.3.3.1. STUNTS FÜR TROLLE

DIE HABEN EINEN TROLL! +2 Provozieren, um Gegner einzuschüchtern, die deutlich kleiner sind als du und die sich körperlich in deiner Nähe aufhalten (max. 1 Zone entfernt).

GEWALTIGE STATUR: Deine riesigen Fäuste zählen als Waffen der Stufe 1. Du bekommst eine zusätzliche leichte körperliche Konsequenz, mit der du körperlichen Schade ausgleichen kannst.

AU! DAS KITZELT!: Du kannst Stärke statt Provozieren einsetzen, um Gegner einzuschüchtern, wenn du in dieser Szene bereits körperlichen Schaden, aber noch keine mittlere oder schwere körperliche Konsequenz erlitten hast.

RIESIGE REICHWEITE: +2 Nahkampf zur Verteidigung gegen Nahkampfangriffe durch Gegner, die deinen Reichweitevorteil durch deine gewaltige Körpergröße nicht durch die eigene Körpergröße oder lange Nahkampfwaffen ausgleichen.

TROLLHAUT IST ZÄH: Deine getragene Rüstung wird um eine Stufe erhöht. Trägst du keine Rüstung, gilt deine zähe Trollhaut als Rüstung der Stufe 1.

URGEWALT AUF ZWEI BEINEN: Wo du hinhaust, rührt sich nichts mehr! Bei Nahkampfangriffen erhöht sich die Stufe deiner Waffen und waffenlosen Angriffe um 1.

1.3.3.2. CYBERWARE & BIOWARE

ADRENALINPUMPE: Ein Hormonschub steigert kurzfristig deine körperliche Leistungsfähigkeit. Im Konflikt bekommst du, wenn du zum ersten Mal an die Reihe kommst, automatisch einen Situations-Aspekt „Adrenalinschub“ mit zwei freien Einsätzen. Am Ende des Konflikts erhältst du aber den Situations-Aspekt „Überanstrengt“, den die Spielleitung einmal frei gegen dich einsetzen kann und den du nur durch Ausruhen loswerden kannst!

BALANCEVERSTÄRKER: +2 Athletik, um unwegsames Gelände zu überwinden, Hindernisse zu überklettern oder auf Seilen, schmalen Vorsprüngen oder fahrenden Zügen das Gleichgewicht zu wahren.

CYBERARM MIT GYROSTABILISATOR: Die Gelenke deines Cyberarms sind modifiziert, um den Rückstoß automatischer Feuerwaffen auszugleichen. +2 Schießen für Fernkampfangriffe, wenn du mit Automatikfeuer angreifst. Deine metallene Faust zählt außerdem als Waffe der Stufe 1, wenn du damit zuschlägst.

CYBERAUGEN MIT OPTISCHEM ZOOM: +2 Nachforschen, wenn du an eine Szene in großer Distanz heranzoomst oder wenn du nach mikroskopisch kleinen Details suchst.

CYBERAUGEN MIT RESTLICHTVERSTÄRKER, INFRAROT UND BLITZKOMPENSATION: Du kannst deine Umgebung bei allen Lichtverhältnissen wahrnehmen. Situationsaspekte, die Dunkelheit, Rauch (außer Thermorauch), Nebel oder blendendes Licht darstellen, sind für dich keine Hindernisse und können nicht gegen dich ausgenutzt werden. Einmal pro Szene kannst du einen solchen Aspekt frei einsetzen, auch wenn du ihn nicht selbst ins Spiel gebracht hast.

CYBERBEINE MIT CYBERSKATES: Wenn du die Skates aus deinen Cyberfüßen ausfährst, kannst du dich im Konflikt ohne Probe zwei Zonen statt einer Zone weit bewegen, wenn die Bewegung nicht durch Situationsaspekte eingeschränkt wird.

CYBERBEINE MIT SPRUNGHYDRAULIK: +2 Athletik zum Überwinden von Hindernissen, indem du über diese hinwegspringst. Hindernisse, die mit einer Schwierigkeit von Ordentlich (+2) oder weniger überwunden werden können, kannst du mit deinen Cyberbeinen einfach überspringen, ohne dafür eine Aktion aufwenden zu müssen.

CYBERGUN: Du hast einen Cyberarm mit einer Feuerwaffe der Stufe 1 drin. +2 Schießen für einen Fernkampfangriff mit dieser Cyberwaffe, wenn du sie für den Gegner überraschend abfeuerst.

CYBEROHREN MIT GERÄUSCHFILTER: Mit deinen Cyberohren kannst du Gespräche aus großer Entfernung belauschen und Störgeräusche herausfiltern! Der Geräuschfilter gibt dir hierfür +2 Nachforschung und außerdem +2 Wahrnehmung für das bemerken verdächtiger Geräusche!

CYBER-SCHROTFLINTE: Du hast einen Cyberarm mit einer f***ing Schrotflinte – einer Feuerwaffe der Stufe 2 – drin!

CYBERSPORNE: Lange Cyberklauen (Snikt!), die als Nahkampfwaffe der Stufe 1 zählen und verdammt cool aussehen! +2 Provozieren, um einen Gegner einzuschüchtern, wenn du ihm mit den Cyberspornen drohst.

CYBERSPORNE MIT DIKOTE™-ÜBERZUG: Cyberklauen, scharf wie Diamant! Deine Cybersporne zählen dank ihrer panzerbrechenden Dikote™-Beschichtung als Waffen der Stufe 2.

CYBORG: Einige deiner Gliedmaßen und/oder deiner Organe wurden durch Cyberimplantate und Cyberprothesen ersetzt! Du kannst einmal pro Szene statt oder neben deinem körperlichen Stressbalken deinen Systemstressbalken verwenden, um körperlichen Schaden durch physische Verwundungen auszugleichen.

DERMALPANZERUNG: Du hast Panzerplatten zwischen den Hautschichten. Deine getragene Rüstung wird behandelt, als wäre sie um eine Stufe höher. Trägst du keine Rüstung, gilt die Dermalpanzerung als Rüstung der Stufe 1.

DERMALVERKLEIDUNG: Deine Kunsthaut zählt als Rüstung der Stufe 1 und kann jede Farbe und jedes Muster haben, das du einstellst. Beim Schattenlaufen gibt dir die Chamäleon-Funktion der Dermalverkleidung +2 Heimlichkeit, um nicht entdeckt zu werden, wenn du außerdem Tarnkleidung oder gar keine Kleidung trägst.

ENZEPHALON: Dein Gehirn ist mit einem Computerprozessor verdrahtet! Im Matrixkampf kannst du einmal pro Konflikttrunde, wenn du noch nicht gehandelt hast, die Initiative an dich reißen oder abwehren (zu den Initiativeregeln im Konflikt siehe Kapitel 2).

FAHRZEUGSTEUEREINRICHTUNG (FSE) I: Du bist das Fahrzeug! Wenn dir mit einem Fahrzeug oder einer ferngesteuerten Drohne eine Aktion zum Überwinden von schwierigem Gelände gelingt, kannst du im gleichen Spielzug noch eine weitere Aktion ausführen.

FSE II: Die Zielsensoren feiner Drohnen sind wie zusätzliche Sinnesorgane für dich. Du kannst Fahren statt Schießen einsetzen, um Fahrzeugwaffen abzufeuern, wenn du in eine Drohne oder ein Fahrzeug eingeloggt bist.

FSE III: Fahrzeugsensoren können mehr als metamenschliche Sinnesorgane! +2 Wahrnehmung, um Verborgenes zu entdecken, wenn du in eine Drohne oder ein Fahrzeug eingeloggt bist.

FINGERKUPPENBEHÄLTER MIT MONOFILAMENTPEITSCH: Einer deiner Finger verbirgt die gefährlichste Waffe der 6. Welt! Die Monofilamentpeitsche gibt dir einen Bonus von +1 auf Nahkampf für Angriffe und verursacht *immer* zusätzlichen Schaden, als wäre ihre Waffenstufe höher als die Stufe der Rüstung des Gegners. Die Monofilamentpeitsche ist jedoch auch für ihren Träger gefährlich: Wenn dein Gegner bei seiner Verteidigung einen vollen Erfolg erzielt, kann er auf seinen Schub verzichten und dir stattdessen körperlichen Schaden in Höhe seiner Erfolgsstufen zufügen, weil du dich mit der Peitsche selbst filetierst (ggf. mit zusätzlichem Schaden, weil die Monofilamentpeitsche sich durch deine Rüstung nicht stoppen lässt)!

KOMPOSITKNOCHEN I: Knochen wie aus Stahl! Deine gehärteten Fäuste zählen als Nahkampfwaffen der Stufe 1. Du bekommst eine zusätzliche leichte körperliche Konsequenz, die Stress absorbieren kann, der durch kinetische Energie verursacht wird (also keine Gifte, Elektroschocks, Manazauber etc.).

KOMPOSITKNOCHEN II: Noch härtere Knochen! Deine zusätzliche körperliche Konsequenz (siehe oben) absorbiert vier Punkte Stress, zählt aber weiterhin als leichte Konsequenz (und kann entsprechend schnell geheilt werden). *Dieser Stunt setzt KOMPOSITKNOCHEN I voraus.*

KOMPOSITKNOCHEN III: Dich zu treffen, ist wie gegen eine Stahlbetonwand zu schlagen! Wenn du bei deiner Verteidigung gegen einen Nahkampfangriff mit bloßer Hand oder einer starren Nahkampfwaffe einen vollen Erfolg erzielst, kannst du auf deinen Schub verzichten und dem Gegner körperlichen Schaden in Höhe deiner Erfolgsstufen zufügen.

KUNSTMUSKELN I: Deine Kunstmuskeln erlauben übermenschliche Kraftakte und übermenschlich schnelle Bewegungen, für die dein biologischer Körper nicht ausgelegt ist. Nimm einen Punkt körperlichen Schaden in Kauf, um +2 auf eine beliebige Aktion mit Athletik oder Stärke zu erhalten.

KUNSTMUSKELN II: Kunstmuskeln sind unermüdlich und übermenschlich flexibel. Wenn dir zu Fuß eine Aktion zur Überwindung von schwierigem Gelände gelingt, kannst du im gleichen Spielzug noch eine weitere Aktion ausführen.

KUNSTMUSKELN III: Wo du mit deinen Kunstmuskeln hinhaust, rührt sich nichts mehr! Bei Nahkampfangriffen wird die Stufe deiner Waffen um 1 erhöht (und waffenlose Angriffe haben eine Waffenstufe von 1 statt von 0)!

MAßGESCHNEIDERTE PHEROMONE I: Wenn du mit körperlich anwesenden Personen interagierst, die keinen Atemluftfilter verwenden, kannst du mit der Fertigkeit Charisma einen Vorteil erschaffen, der die Beeinflussung deiner Gesprächspartner durch deine maßgeschneiderten Pheromone darstellt. Du bekommst +2 Charisma für die Erschaffung dieses Vorteils.

MAßGESCHNEIDERTE PHEROMONE II: Wenn du mit deinen maßgeschneiderten Pheromonen einen Vorteil erschaffst, bekommst du einen zusätzlichen freien Einsatz dieses Vorteils. *Dieser Stunt setzt MASSGESCHNEIDERTE PHEROMONE I voraus.*

MOVE-BY-WIRE-SYSTEM I: Im körperlichen Konflikt kannst du einmal pro Konfliktrunde, wenn du noch nicht gehandelt hast, die Initiative an dich reißen oder abwehren (zu den Initiativeregeln im Konflikt siehe Kapitel 2).

MOVE-BY-WIRE-SYSTEM II: Im körperlichen Konflikt kannst du mit einem Angriff zwei Gegner gleichzeitig angreifen, die in der aktuellen Konfliktrunde noch nicht an der Reihe waren. Für jeden Einsatz dieses Stunts erleidest du aber einen Punkt geistigen Stress.

MOVE-BY-WIRE-SYSTEM III: +2 Athletik zur Verteidigung gegen körperliche Angriffe, wenn du in dieser Konfliktrunde bereits an der Reihe warst. Für jeden Einsatz dieses Stunts erleidest du aber einen Punkt geistigen Stress.

NAGELMESSER: Du hast Klingen in allen 10 Fingerspitzen implantiert, die als Waffen der Stufe 1 gelten. +2 Nahkampf zum Erzeugen eines Vorteils, wenn du einem Gegner mit den Nagelmessern Schmerzen zufügst.

NAGELMESSER MIT GIFTDRÜSEN: Du hast Klingen in allen 10 Fingerspitzen implantiert, die als Waffen der Stufe 1 gelten. Einmal pro Konflikt kannst du mit einem erfolgreichen Angriff mit deinen Nagelmessern dem Gegner zusätzlich zu den Auswirkungen des Angriffs einen Situations-Aspekt „Vergiftet“ mit einem freien Einsatz verpassen.

REFLEXBOOSTER I: Verdrahtete Reflexe, Chummer! Im körperlichen Konflikt kannst du einmal pro Konfliktrunde, wenn du noch nicht gehandelt hast, die Initiative an dich reißen oder abwehren (zu den Initiativeregeln im Konflikt siehe Kapitel 2).

REFLEXBOOSTER II: +2 Wahrnehmung bei der Bestimmung der Initiative im körperlichen Konflikt oder wenn du im körperlichen Konflikt gleichzeitig mit einem Gegner versuchst, die Initiative an dich zu reißen oder abzuwehren.

REFLEXBOOSTER III: Für dich läuft ein Kampf wie in Zeitlupe ab. In der ersten Runde eines Konflikts kannst du unmittelbar nach deiner Aktion eine zusätzliche Aktion durchführen, falls du vor allen Gegnern an der Reihe bist.

SCHOCKHAND: Du hast eine Cyberhand mit eingebauten Schockpolstern. Deine Angriffe mit der Schockhand ignorieren die Regeln für Waffen- und Rüstungsstufen. +2 zum Erschaffen eines Vorteils mit Nahkampf, um einen Gegner mit Elektroschocks zu lähmen.

SMARTLINK: Zielen mit einer Smartgun ist spielend einfach! +2 zum Erschaffen eines Vorteils mit Schießen, indem du auf einen Gegner zielst, oder zum Überwinden eines Situationsaspekts, der Deckung für den Gegner darstellt.

SMARTLINK II: Mit einer Smartgun trifft jede Kugel! +2 Schießen bei Fernkampfangriffen mit einer Smartgun, wenn du eine Vielzahl von Schüssen auf das durch dein Smartlink markierte Ziel abgibst und den Aspekt „Wenig Muni“ in Kauf nimmst (siehe unten zu den Munitionsregeln).

STIMMMODULATOR: Perfekte Kontrolle über deine Stimmbänder! +2 Täuschung, um dich als eine bestimmte andere Person auszugeben, deren Stimme dein Stimmmodulator täuschend echt imitiert, oder um deine Stimme durch Verzerrung zu anonymisieren.

STIMMSTRESS-ANALYSATOR: Verwende Wahrnehmung statt Empathie, um herauszufinden, ob dich jemand anlügt, dessen Stimme du hören kannst, oder um den Erregungszustand des Sprechers einzuschätzen.

SYNTHACARDIUM: Dein verbessertes Herz wird niemals müde! +2 Stärke und +2 Athletik zum Überwinden von Hindernissen, wenn hierbei Ausdauer eine Rolle spielt ist.

TAKTISCHER COMPUTER: +2 Wissen, um einen Vorteil zu erschaffen, wenn du in einem Kampf dein Team kommandierst und taktische Anweisungen gibst.

TALENTLEITUNGEN I: Skillsofts machen dich zum metamenschlichen Schweizer Armeemesser. Du bekommst eine zusätzliche Fertigkeit mit einem Wert von Ordentlich (+2). Einmal pro Szene kannst du diese Fertigkeit gegen eine andere Fertigkeit austauschen, die du nicht oder auf einem niedrigeren Wert beherrschst. Skillsofts mit Magiefertigkeiten vermitteln dir nur theoretisches Wissen über Magie, aber nicht die Fähigkeit, Zauber zu wirken oder Geister zu beschwören. Durch Skillsofts kannst du keine zusätzlichen Stresskästchen bekommen!

TALENTLEITUNGEN II: Die Skillsoft-Fertigkeit, die dir deine Talentleitungen verleihen, hat einen Wert von Gut (+3) statt nur Ordentlich (+2). *Dieser Stunt setzt TALENTLEITUNGEN I voraus.*

TOXINFILTER: +2 Stärke, um den Auswirkungen von giftigen Substanzen zu widerstehen. Wenn dir ein solcher Wurf gelingt, bist du für den Rest der Szene gegen die betreffende Substanz vollständig immun.

TRAUMADÄMPFER: Deine leichte Konsequenz absorbiert zwei zusätzliche Punkte Stress, wenn du körperlichen Schaden erleidest (also vier statt zwei Punkten). Hast du zusätzliche leichte körperliche Konsequenzen (z.B. durch Cyberware oder die Fertigkeit Stärke), absorbieren diese keinen zusätzlichen Stress.

1.3.3.3. KI-KRÄFTE

Nur Runner mit passendem Konzept-Aspekt (z.B. „Orkischer Ki-Adept aus Redmond“) können Ki-Kräfte erwerben.

BERSERKER: +2 Nahkampf für einen Angriff, aber du erleidest pro Inanspruchnahme dieses Stunts einen Punkt geistigen Schaden.

BESCHLEUNIGTE HEILUNG: Es bedarf keiner erfolgreichen Überwinden-Aktion und keiner Ressourcen, um den Heilungsprozess für deine körperlichen Konsequenzen in Gang zu setzen. Magier erhalten +2 Magie/Heilung, um deine körperlichen Konsequenzen magisch zu heilen.

GESTEIGERTE REFLEXE: Im körperlichen Konflikt kannst du einmal pro Konfliktrunde, wenn du noch nicht gehandelt hast, die Initiative an dich reißen oder abwehren (zu den Initiativeregeln im Konflikt siehe Kapitel 2).

GESTEIGERTE REFLEXE II: Verwende Athletik statt Wahrnehmung, um deine Initiative im Kampf zu bestimmen oder um dich durchzusetzen, wenn du gleichzeitig mit einem Gegner die Initiative an dich reißen oder abwehren willst.

GESTEIGERTE REFLEXE III: Im körperlichen Konflikt kannst du mit einem Angriff zwei Gegner gleichzeitig angreifen, die in der aktuellen Konfliktrunde noch nicht an der Reihe waren. Für jeden Einsatz dieses Stunts erleidest du aber einen Punkt geistigen Stress.

GUN-FU: Du kannst Nahkampf statt Schießen verwenden, um mit einer Feuerwaffe einen Gegner anzugreifen, der sich in der gleichen Zone befindet, wie du!

GUN-FU II: Du kannst Nahkampf statt Athletik verwenden, um dich gegen Angriffe mit Feuerwaffen zu verteidigen, wenn der Angreifer sich in der gleichen Zone befindet, wie du!

KAMPFSINN: +2 Athletik zum Verteidigen gegen körperliche Angriffe, wenn du Angriffen aus dem Hinterhalt ausweichst oder gegen eine Überzahl von Gegnern kämpfst.

KINESIK: Du hast ein übernatürliches Gespür für Körpersprache. +2 zum Erschaffen eines Vorteils mit Empathie, wenn dein Gesprächspartner körperlich anwesend ist.

MYSTISCHER MANTEL: Du kannst deine Fertigkeit Heimlichkeit einsetzen, um dich vor Wahrnehmungszaubern und astraler Wahrnehmung zu verbergen oder deine Erwachte Aura zu tarnen. +2 Heimlichkeit für entsprechende Fertigkeitsproben!

MYSTISCHE RÜSTUNG: Trägst du keine Rüstung, zählt deine mystische Rüstung als Rüstung der Stufe 1. Wenn du einen Punkt geistigen Stress in Kauf nimmst, steigt die Stufe deiner getragenen oder mystischen Rüstung für den Rest der Szene um 2.

NATÜRLICHE IMMUNITÄT: +2 Stärke, um Krankheiten und Giften zu widerstehen. Wenn dir eine solche Probe gelingt, bist du für den Rest der Szene gegen diese Substanz oder Krankheit vollständig immun!

SCHATTENMANTEL: +2 Heimlichkeit, um nicht gesehen zu werden, wenn du dich in einer dunklen oder schattigen Umgebung bewegst oder versteckt hältst.

SCHMERZRESISTENZ: Wenn du eine Konsequenz erleidest, die körperlichen Schaden darstellt, bekommt der Gegner, der dir den Schaden zugefügt hat, keinen freien Einsatz für diese Konsequenz.

TODESKRALLE I: Magische Energie macht deine Hände zu tödlichen Waffen. Deine waffenlosen Angriffe zählen als Waffen der Stufe 1 und gelten automatisch als eine Waffenstufe höher als die Rüstungsstufe von manifestierten Geistern. Während du astral wahrnimmst, kannst du auch Wesen im Astralraum waffenlos mit Nahkampf angreifen.

TODESKRALLE II: Wenn du einen Punkt geistigen Schaden in Kauf nimmst, zählen deine Hände für den Rest der Szene als Waffen der Stufe 3. Dieser Stunt setzt TODESKRALLE I voraus.

ÜBERNATÜRLICHE BEWEGLICHKEIT: +2 Athletik zum Überwinden von körperlichen Hindernissen. Hindernisse mit einer Schwierigkeit von maximal Ordentlich (+2) kannst du überwinden, ohne eine Aktion aufwenden und würfeln zu müssen!

ÜBERNATÜRLICHE SCHNELLIGKEIT: Du kannst dich im Konflikt zu Fuß zwei Zonen statt nur eine Zone weit bewegen, ohne dafür eine Aktion ausführen zu müssen, wenn deine Bewegung nicht durch Situationsaspekte behindert wird.

ÜBERNATÜRLICHE STÄRKE: Deine Waffenstufe deiner waffenlosen Angriffe (einschließlich deiner Todeskrallen) und Nahkampfwaffen steigt um 1.

ÜBERNATÜRLICHE STÄRKE II: +2 Stärke zum Überwinden eines Hindernisses, wenn rohe Muskelkraft im Spiel ist, wenn du z.B. ein Auto umwerfen oder eine Mauer einschlagen willst!

ÜBERNATÜRLICHE ZÄHIGKEIT: Einmal pro Konflikt kannst du, wenn du im Kampf verletzt wirst, den durch die Verletzung erlittenen körperlichen Stress von deinem geistigen statt von deinem körperlichen Stressbalken abstreichen.

1.3.3.4. MAGIE-STUNTS

Nur Runner mit passendem Konzept-Aspekt (z.B. „Azatlanischer Troll-Blutmagier“) können Magie-Stunts erwerben.

ABWEHRZAUBEREI: Du kannst eine Magiefertigkeit deiner Wahl (wähle eine, wenn du diesen Stunt nimmst) anstelle der eigentlich passenden Magiefertigkeit verwenden, um gegen gegnerische Zauber Spruchabwehr zu leisten.

ANTIMAGIER: +2 auf eine Magiefertigkeit deiner Wahl, um aktive gegnerische Zauber aufzuheben (also die entsprechenden Situationsaspekte zu überwinden).

AURAMASKIERUNG: Du kannst deine Aura tarnen und mit der Fertigkeit Täuschung gegen Versuche, mit astraler Wahrnehmung deine Aura zu lesen, aktiv Widerstand leisten, und erhältst hierzu +2 Täuschung.

ASTRALPROJEKTION: Du kannst dein Bewusstsein in den Astralraum projizieren (Einzelheiten [siehe Kapitel 2](#)).

BANNZAUBERER: +2 Magie/Beschwörung, um Geister zu bannen oder anderen Beschwörern die Kontrolle über Geister zu entreißen.

ELEMENTARBARRIERE: Du kannst mit Magie/Physische Manipulation eine Blitz- oder Feuerbarriere erschaffen, die zwei Zonen voneinander trennt oder eine Zone in zwei Bereiche teilt. Während du die Barriere aufrechterhältst, greift sie jeden, der sie zu durchqueren versucht, mit einem magischen Angriff gleich deinem Wert in Magie/Physische Manipulation an, gegen den mit Stärke verteidigt werden kann.

ELEMENTARE KAMPFZAUBER: Deine physischen Kampfzauber verwenden die [Regeln für Waffen- und Rüstungsstufen](#) (siehe Kapitel 2) und zählen dabei als Waffen der Stufe 2. Streich dir ein Kästchen geistigen Stress ab, um die Waffenstufe eines elementaren Kampfzaubers für einen Angriff um zwei Stufen zu erhöhen.

FLÄCHENZAUBER: Du kannst einen Zauber auf alle Ziele innerhalb einer Zone auf einmal wirken, erleidest aber durch die Erschöpfung eine leichte geistige Konsequenz.

GEDANKENKRIEGER: +2 Provozieren für Angriffe gegen Wesen im Astralraum, während du astral wahrnimmst oder dich astral projizierst.

GEISTERFOKUS: Du kannst einen beschworenen Geist in einen Geisterfokus binden. Der Geist verweilt in dem Fokus, bis zu ihm befielst, hervorzukommen. Solange der Geist im Fokus verweilt, ist er nur zu entdecken, indem der Fokus askennt wird. Der in dem Fokus gebundene Geist zählt nicht gegen dein magisches Limit.

GEISTERVERBÜNDETER I: Du hast eine Formel zur Beschwörung eines bestimmten, mächtigen Geistes entwickelt. Dein Geisterverbündeter erfüllt dir nicht nur eine begrenzte Anzahl von Diensten, sondern steht dir dauerhaft zur Seite! Der Geisterverbündete ist ein Individuum und kann nicht mehrfach gleichzeitig beschworen werden. Wird dein Geisterverbündeter gebannt, kannst du ihn aber mit einem langwierigen Ritual erneut beschwören!

GEISTERVERBÜNDETER II: +2 Magie/Beschwörung zum Beschwören eines Geisterverbündeten.

GESTEIGERTE REFLEXE: Wenn du mit Magie/Heilzauber einen Situationsaspekt „Gesteigerte Reflexe“ auf dich gelegt hast, kannst du, solange dieser Aspekt besteht, im körperlichen Konflikt oder im Astralkampf einmal pro Konfliktrunde, wenn du noch nicht gehandelt hast, die Initiative an dich reißen oder abwehren.

HÖLLENFEUER: +2 Magie/Kampfzauber für einen feuerbasierten magischen Angriff, aber die Erschöpfung durch den mächtigen Zauber verursacht bei dir einen Punkt geistigen Stress.

KAMPFSINN: Du kannst die Fertigkeit Magie/Wahrnehmung zur Verteidigung gegen körperliche Angriffe verwenden, während ein Situationsaspekt besteht, der deinen Zauber „Kampfsinn“ darstellt.

REGENERATION: Wenn du mit Magie/Heilzauber einen Situationsaspekt „Regeneration“ auf dich gelegt hast, kannst du Magie/Heilzauber benutzen, um dich gegen körperliche Angriffe zu verteidigen: Deine Wunden verheilen ebenso schnell, wie sie geschlagen werden!

TOTEMGEIST: +2 Magie/Beschwörung zur Beschwörung eines Naturgeistes, der deinem schamanistischen Totem entspricht, wenn du vor der Beschwörung einen Punkt geistigen Stress in Kauf nimmst!

ZAUBERSPEICHER: Du kannst einen Zauberspruch, der durch einen Situationsaspekt dargestellt wird, unbegrenzt lange aufrechterhalten, indem du ihn in deinen Zauberspeicher bindest. Der im Zauberspeicher gebundene Zauber zählt nicht gegen dein Magisches Limit.

ZIELSELEKTION: Du kannst einen Zauber gegen mehrere, von dir ausgewählte Ziele innerhalb derselben Zone richten, wobei du die Regeln für Automatikfeuer gegen mehrere Gegner verwendest. Der mächtige Zauber verursacht bei dir einen Punkt geistigen Stress.

1.3.3.5. MATRIX-STUNTS

ANALYSE-ESP: Ein semi-intelligentes Programm, das für dich die Matrix durchkämmt. Du kannst in der Matrix Hacken anstelle von Nachforschung zum Finden von Dateien und Informationen verwenden.

ASSASSINEN-ESP: Ein semi-intelligentes Programm, das einen Kamikaze-Angriff auf gegnerisches ICE und gegnerische Decker durchführt. Nimm einmal pro Konflikt eine leichte System-Konsequenz in Kauf, um einen Angriff mit +2 Cyberkampf gegen alle Gegner zugleich auszuführen, mit denen du dich gerade im Matrix-Kampf befindest.

BIOFEEDBACK-FILTER: Einmal pro Konflikt, wenn du geistigen oder körperlichen Schaden durch Biofeedback (z.B. durch einen Angriff von schwarzem IC) erleidest, kannst du diesen ganz oder teilweise von deinem Systemstressbalken statt deinen geistigen bzw. körperlichen Stressbalken abstreichen.

BLACKOUT: Du kannst mit deinen Angriffen im Cyberkampf anderen Deckern geistigen Schaden statt Systemschaden zufügen.

BLASTER: Mit dem Blaster-Programm bekommst du im Konflikt +2 Cyberkampf für Angriffe gegen ICE und gegnerische Decker, wenn du gegen eine Überzahl von Gegnern kämpfst.

FIREWALL: Dein Cyberdeck kann eine zusätzliche leichte Konsequenz hinnehmen (die nur Systemschaden ausgleichen kann).

KAMPFDECKER: Sensoren und militärische Software erlauben es dir, deinem Team taktisch wichtige Informationen und Zielhilfen in der Augmented Reality zur Verfügung zu stellen. Du kannst mit Hacken für dein Team Vorteile im körperlichen Konflikt erschaffen, ohne dafür die Kontrolle über irgendwelche Geräte übernehmen zu müssen.

KILLJOY: +2 Cyberkampf für Angriffe im Cyberkampf auf ein IC-Programm oder die Persona eines gegnerischen Deckers, dem bzw. der du mit deinem letzten Angriff bereits Systemschaden zugefügt hast.

MASKE: Das erste Mal, wenn während eines Matrix-Runs das System mit seinem weißen ICE eine Runde im Wettstreit gegen dich gewinnt, bekommt das System keine Siegpunkte!

MEDIC: Einmal pro Spielsitzung kannst du eine System-Konsequenz sofort um eine Stufe senken oder eine leichte System-Konsequenz sofort reparieren, wenn du sie erfolgreich mit Tech überwindest.

REALITÄTSHACKER: +2 Hacken, wenn du einen Vorteil erschaffst, indem du elektrische Geräte oder die AUR in deiner Umgebung kontrollierst.

RAUCH: Nimm einen Punkt Systemschaden in Kauf, um eine Konfliktrunde lang +2 Cyberkampf zur Verteidigung gegen Angriffe durch ICE und gegnerische Decker zu erhalten.

SCHILD-ESP: Das semi-intelligente Schild-Programm schützt dich vor Angriffen im Cyberkampf, während es aktiv ist. Du bekommst +2 Hacken, um in der Matrix einen Vorteil zu erschaffen, der das Schild-ESP darstellt.

SCHWARZER HAMMER: Du kannst mit deinen Angriffen im Cyberkampf anderen Deckern körperlichen Schaden statt System-Schaden zufügen.

ÜBERTAKTUNG: In der ersten Konfliktrunde im Cyberkampf kannst du eine zusätzliche Aktion zum Erschaffen eines Vorteils durchführen, erleidest dadurch aber einen Punkt System-Stress.

1.3.3.6. STUNTS FÜR RIGGER

AUSWEICHMANÖVER: +2 Fahren, um mit Fahrzeugen und Drohnen Angriffen mit Raketen und anderen Lenkwaffen auszuweichen.

BASTLERDROHNE: Du hast eine Drohne mit viel Zeit- und Materialaufwand nach deinen eigenen Vorstellungen modifiziert. +2 Tech, um diese Drohne ins Spiel zu bringen! Deine Drohne ist ein Einzelstück, du kannst nicht mehrere Bastlerdrohnen gleichzeitig ins Spiel bringen! Wird deine Bastlerdrohne zerstört, kannst du aber mit genügend Zeit eine neue Bastlerdrohne bauen!

BENZIN IM BLUT: Von dir (fern-) gesteuerte Fahrzeuge und Drohnen können in einem Konflikt ohne Überwinden-Aktion zwei Zonen statt einer zurücklegen, wenn die Bewegung nicht durch Situationsaspekte eingeschränkt wird.

BRUCHPILOT: Du kannst den körperlichen Stress, den du durch Kollisionen und Unfälle mit Fahrzeugen erleidest, halbieren. (Aufrunden, Chummer! Was hattest du gedacht?)

CAR WARS: +2 Schießen, wenn du mit einer Bordwaffe eines Fahrzeugs oder einer Drohne ein gegnerisches Fahrzeug oder eine Drohne angreifst.

COMBAT BIKER: +2 Nahkampf für einen Angriff mit einer Nahkampfwaffe, wenn du auf einem Motorrad sitzt und für den Angriff mindestens eine Zone „Anlauf“ nimmst!

DRIVE-BY-SCHÜTZE: +2 Schießen, wenn du aus einem Fahrzeug oder mit einer Drohne überraschend das Feuer auf deine Gegner eröffnest.

FLUCHTFAHRER: +2 Fahren für waghalsige Manöver, um bei einer Verfolgungsjagd einem Verfolger zu entkommen.

KAMIKAZE: Wenn du mit einem Fahrzeug oder einer Drohne ein gegnerisches Fahrzeug rammst, ignorierst du zwei Punkte Systemschaden. Das heißt, wenn du den Gegner mit vier Erfolgsstufen rammst, bekommst du nur zwei Punkte Schaden.

1.3.3.7. STUNTS FÜR FACES UND SONSTIGE BEISPIELSTUNTS

DAMIT HAB ICH ERFAHRUNG! Gib einen Karmapunkt aus, um Wissen statt einer beliebigen anderen Fertigkeit für eine Aktion einzusetzen, und erzähle der Gruppe, wie du so etwas schon früher einmal gemacht hast!

DOC-WAGON-PLATINVERTRAG: Du kannst deine körperlichen Konsequenzen in einer Klinik von Doc Wagon behandeln lassen (und so deren Genesung einleiten), ohne dass du dafür einen Punkt Ressourcen ausgeben musst.

GANGMITGLIED: Einmal pro Spielsitzung kannst du mit einem erfolgreichen Wurf auf Connections einen Gefallen einer Handvoll Gangmitglieder einfordern, ohne dafür einen Punkt Ressourcen ausgeben zu müssen. Wenn du diesen Stunt nehmen willst, sollte einer deiner Charakteraspekte deine Gangmitgliedschaft darstellen!

GUT GESCHMIERT LEBT LÄNGER: Wenn du einen Punkt Ressourcen ausgibst, um einen Schub für eine Aktion zu bekommen, gibt dir dieser Schub einen Bonus von +3 (statt nur +2).

JOHN WHO?: Wenn du mit einer Pistole oder Automatikpistole in jeder Hand herumballerst, erhöht sich die Waffenstufe deiner Pistolen um 1.

MASTERMIND: +2 Wissen, um einen Vorteil zu erschaffen, indem du einen Shadowrun planst.

MILITÄRKONTAKTE: Einmal pro Spielsitzung kannst du mit Connections spezielle Munition, Granaten oder Raketen beschaffen, ohne dafür einen Punkt Ressourcen investieren zu müssen.

MISSION POSSIBLE: +2 Heimlichkeit, um an Sicherheitssensoren vorbeizukommen, ohne Alarm auszulösen.

OHNE ROT ZU WERDEN! +2 Täuschung, um dich herauszureden, wenn du an einem Ort erwischt worden bist, an dem du nichts verloren hast.

PLAN C: Du kannst deinen Stunt „Plan B“ ein zweites Mal pro Spielsitzung einsetzen.

SEX SELLS: +2 Charisma, wenn du deine Verführungskünste einsetzt, um jemandem Informationen oder einen Gefallen zu entlocken.

STREET CREDIBILITY: Wenn du deinen Reputations-Aspekt einsetzt, bekommst du einen Bonus von +3 (statt wie normal +2) für eine Aktion.

TADELLOSER STIL: +2 Charisma im Umgang mit Angehörigen der High Society (und kriminellern Abschaum, der sich für dafür hält).

TAUSEND GESICHTER: +2 Täuschung zum Überwinden des Misstrauens anderer Leute, wenn du eine falsche Identität vorspiegelst.

1.4. STRESS

Wie viele Kästchen der **körperliche und der geistige Stressbalken** deines Runners haben, wird nach den Regeln von Fate Core bestimmt.

*Damit du nicht nachblättern musst: Die **körperlichen und geistigen Stressbalken** deines Runners haben grundsätzlich zwei Kästchen. Zusätzliche körperliche Stresskästchen bekommen Runner durch die Fertigkeit Stärke, zusätzliche geistige Stresskästchen durch die Fertigkeit Willenskraft, und zwar jeweils wie folgt:*

Mit einem Wert von Durchschnittlich (+1) oder Ordentlich (+2) in der passenden Fertigkeit erhältst du ein 3er-Kästchen auf dem entsprechenden Stressbalken, mit Gut (+3) oder Großartig (+4) bekommst du zusätzlich noch ein 4er-Kästchen. Mit Hervorragend (+5) bekommst du kein weiteres Stresskästchen, kannst aber eine zusätzliche leichte Konsequenz hinnehmen, die du allerdings nur zum Ausgleichen von der Art von Stress verwenden darfst, die zur jeweiligen Fertigkeit passt.

Ob dein Runner einen **Systemstressbalken** hat und ggf. mit wie vielen Kästchen, steht oben bei der [Beschreibung der Fertigkeit Tech](#) beschrieben!

1.5. RESSOURCEN

Dein Runner beginnt das Spiel mit **zwei Punkten Ressourcen**. Wozu Ressourcenpunkte gut sind und wie das Ressourcen-System funktioniert, wird [in Kapitel 2 beschrieben](#). Du kannst die Ressourcenpunkte deines Runners vor Spielbeginn ausgeben, um besondere Ausrüstung zu erwerben, die nur durch den Einsatz von Ressourcen beschafft werden kann – Einzelheiten findest in Kapitel 2 im Abschnitt über Ausrüstung und gleich im hier folgenden Abschnitt!

1.6. AUSRÜSTUNG

Lange Ausrüstungslisten für deinen Runner musst du bei ShadowCore nicht führen. Es gilt die Grundregel von Fate Core: Dein Runner hat alles dabei, was er braucht, um seine Fertigkeiten einzusetzen – und als Profi weiß er ohnehin besser als du, was er auf einen Schattenlauf mitnehmen muss!

Festlegen musst du aber, was dein Runner an **Waffen** dabei hat und was für eine **Rüstung** er trägt. Details dazu findest du in [Kapitel 2](#)!

Außerdem kannst du dir ein **ziviles Fahrzeug** aussuchen, mit dem du durch den Sprawl kurvst.

Wenn du als Rigger das Spiel mit [geriggtten Fahrzeugen oder Drohnen](#) beginnen willst oder als Magier mit [gebundenen Geistern](#), findest du die nötigen Regeln hierfür in Kapitel 2!

Wenn du zu Spielbeginn einen **besonderen Gegenstand** haben willst, den du im Spiel nur beschaffen könntest, indem du einen Punkt Ressourcen einsetzt ([siehe Kapitel 2](#)), musst du dafür einen deiner beiden Ressourcen-Punkte ausgeben.

*Im Rahmen der Charaktererschaffung wird **nicht gewürfelt!***

*Wenn es bei der **Beschaffung besonderer Gegenstände** für deren Anzahl auf Erfolgsstufen ankommt, dann hast du Erfolgsstufen in Höhe deines Fertigkeitswerts in der für die Beschaffung einzusetzenden Fertigkeit (z.B. Connections) zur Verfügung. Du kannst einen **zusätzlichen Punkt Ressourcen einsetzen**, um +2 Erfolgsstufen zu erhalten.*

*Für **geriggte Fahrzeuge bzw. Drohnen oder Geister** gilt das Gleiche! Auch hier kannst du einen Punkt Ressourcen ausgeben, um +2 Erfolgsstufen zum Erwerb von Upgrades bzw. Geisterkräften zu bekommen.*

1.7. LETZTE DETAILS

Den regelmechanischen Teil der Charaktererschaffung hast du jetzt erfolgreich hinter dich gebracht. Wenn du dieses Kapitel der Reihe nach durchgearbeitet hast, hat dein Runner auch schon einen Straßennamen und ein paar weitere Tarnnamen.

Jetzt fehlen noch die üblichen Details, die jeder Rollenspielcharakter braucht: Erscheinungsbild und typische Verhaltensweisen, ein paar Sätze zum Hintergrund, vielleicht ein Charakterportrait. Muss ich dir nicht weiter erklären, Chummer, oder? Frag am besten die Spielleitung, was von dir erwartet wird!

*Bei ShadowCore musst du dir keine Gedanken machen, welche **Sprachen** dein Runner beherrscht, oder irgendwelche Punkte dafür ausgeben. In einer Welt, in der jede Sprache mittels Talent-Soft (über deine Datenbuchse oder das SIM-Modul deines Commlinks) binnen Sekunden erlernt werden kann, spielen Sprachbarrieren keine nennenswerte Rolle mehr. Wenn deine Gruppe da anderer Meinung ist, bietet sich eine Koppelung der Sprachkenntnisse der Runner an die Fertigkeit Wissen an.*

*Anders als beim Original-Shadowrun musst du auch keine Liste mit den **Connections** deines Runners erstellen. Mit einer erfolgreichen Aktion mit der Fertigkeit Connections kannst du während des Spiels einfach einen Kumpel oder Bekannten erfinden, der gerade zur Situation passt! Wenn dein Runner die Fertigkeit Connections hat, empfiehlt es sich aber, zu diesem Zweck eine Liste mit ein paar Namen zur Hand zu haben, aus der du dann auswählen kannst!*

2. KAPITEL - REGELMODIFIKATIONEN

Eine der Prämissen von ShadowCore ist es, so nahe an Fate Core zu bleiben, wie möglich, und unnötige Abweichungen und Subsysteme zu vermeiden. Trotzdem sind im Lauf der Zeit einige Regelmodifikationen zusammengekommen, die in diesem Kapitel vorgestellt werden.

2.1. SYSTEMSCHADEN UND SYSTEMSTRESS

Shadowrunner können neben dem körperlichen und dem geistigen Stressbalken noch einen Systemstressbalken haben, der eine erhöhte Widerstandsfähigkeit ihres Handwerkszeugs – insbesondere Cyberdecks und Drohnen – darstellt und Systemschaden ausgleichen kann.

Nur Decker, Rigger und sonstige Runner mit einem Fertigkeitswert in Tech haben einen **Systemstressbalken**. Wie viele Kästchen dieser hat, wird [in Kapitel 1 bei der Beschreibung der Fertigkeit Tech](#) erläutert.

Angriffe durch Graues IC im Konflikt und Niederlagen gegen das Graue IC eines Systems im Wettstreit verursachen bei einem Decker in der Matrix Systemschaden. (Angriffe durch Schwarzes IC verursachen dagegen geistigen oder körperlichen Stress!) Details hierzu findest du weiter unten in diesem Kapitel im [Abschnitt über die Matrix](#).

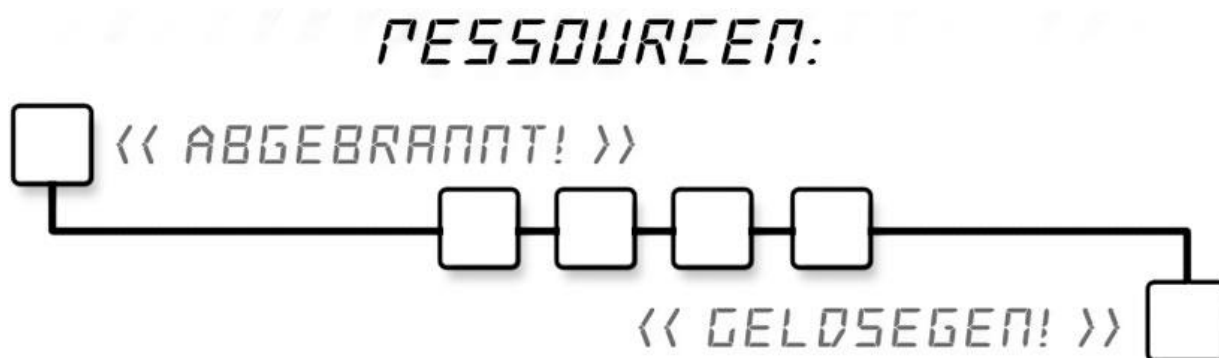
Körperliche **Angriffe auf seine Drohnen und Fahrzeuge** verursachen bei einem Rigger Systemschaden. Ein gegnerischer Decker kann außerdem die drahtlose Verbindung eines Riggers zu dessen Drohnen hacken und dessen System direkt im Cyberkampf attackieren! Manche Drohnen und Fahrzeuge haben eigene Konsequenzen, die du verwenden kannst, um Systemschaden auszugleichen, aber niemals eigene Systemstressbalken. Details findest du in diesem Kapitel im [Abschnitt über Drohnen und Fahrzeuge](#)!

System-Konsequenzen stellen Schäden an deiner Ausrüstung dar und teilen sich den Platz mit körperlichen und geistigen Konsequenzen. Du leitest die Genesung einer System-Konsequenz ein, indem du den defekten Kram in einer Werkstatt reparierst und die Konsequenz mit Tech überwindest, oder indem du mit Connections auf dem Schwarzmarkt Ersatzteile beschaffst.

***Technomancer** verwenden in der Matrix keinen Systemstressbalken, selbst wenn sie die Fertigkeit Tech beherrschen. Wenn ihre lebende Persona in der Matrix von grauem IC angegriffen wird, erleiden sie **geistigen Stress**.*

2.2. RESSOURCEN

Bei ShadowCore werden keine einzelnen Nuyen gezählt. Runner können aber auch nicht dadurch reich werden, dass sie sich einfach eine Fertigkeit „Ressourcen“ zulegen, wie bei Fate Core. Stattdessen verwendet ShadowCore einen **Ressourcen-Monitor** mit vier Kästchen für **Ressourcen-Punkte** und den Situationsaspekten „**Abgebrannt!**“ und „**Geldsegen!**“.



Ressourcen sind eine abstrakte Größe für Kontoguthaben, Checksticks, Tauschware und geldwerte Gefallen, die man dir in den Schatten schuldet. Ein Punkt Ressourcen repräsentiert einen Wert zwischen einigen hundert und einigen tausend Nuyen.

Dein Runner **beginnt das Spiel mit zwei Punkten Ressourcen** (es sei denn, du gibst diese schon während der Charaktererschaffung für besondere Ausrüstung aus). Diese hältst du auf dem Ressourcen-Monitor fest, indem du, beginnend von links, zwei der vier Ressourcen-Kästchen ankreuzt. Die Kästchen für die Aspekte „Abgebrannt“ und „Geldsegen“ bleiben zunächst frei.

2.2.1. RESSOURCEN GEWINNEN

Du bekommst Ressourcen für **erfolgreiche Schattenläufe**, wenn Mr. Johnson dich bezahlt. Nach Abzug deiner laufenden Kosten bleibt nach dem Schattenlauf grundsätzlich ein Punkt Ressourcen pro Teammitglied übrig.

Durch **geschicktes Verhandeln** vor dem Run kannst du eine bessere Bezahlung für das Team heraushandeln. Dafür musst du mit Charisma das Verhandlungsgeschick von Mr. Johnson überwinden. Jede Erfolgsstufe bringt für einen erfolgreichen Run einen zusätzlichen Punkt Ressourcen für das Team (nicht pro Nase).

Manche Runs haben auch **sekundäre Missionsziele**, für deren Erfüllung es zusätzliche Ressourcen für das Team (wieder: Nicht pro Nase!) gibt.

Und gelegentlich werden ihr auf Schattenläufen über **Paydata**, novaheiße Prototypen oder sonstige richtig wertvolle Beute stolpern, die sich auf dem Schwarzmarkt zu Geld machen lässt. Dazu musst du mit Connections eine Schwierigkeit überwinden, die davon abhängt, wie heiß die erbeutete Ware ist. Für jede Erfolgsstufe gibt es einen Punkt Ressourcen für das Team. Auf diese Weise versilbern lässt sich nur wirklich außergewöhnliche Beute. Die gebrauchten

Maschinenpistolen der Wachleute oder die Einzelteile abgeschossener Sicherheitsdrohnen zählen nicht – ShadowCore ist nicht Dungeons & Dragons, Chummer!

Wenn du bereits vier Punkte Ressourcen hast und einen weiteren Ressourcen-Punkt bekommen würdest, erhältst du statt des fünften Punktes Ressourcen den Aspekt „**Geldsegen**“. Bekommst du weitere Ressourcen-Punkte, erhältst du stattdessen freie Einsätze für diesen Aspekt.

2.2.2. RESSOURCEN EINSETZEN

Deine Ressourcen kannst du auf verschiedene Art und Weise ausgeben:

- Du kannst einen Punkt Ressourcen einsetzen, um einen **Schub zu erzeugen**, der darstellt, dass du mit viel Geld um dich wirfst – hilfreich zum Beispiel, wenn du (mit Connections) Spezialausrüstung für den Run beschaffst (und dadurch einen Vorteil erzeugst) oder dem Miet-Cop eine Flasche teuren Scotch in die Hand drückst, bevor du ihn (unter Einsatz deines Charismas) um einen nicht ganz legalen Gefallen bittest.
- **Besondere Ausrüstungsgegenstände**, also Extras, für die es in ShadowCore Spezialregeln gibt, kosten in der Regel einen Punkt Ressourcen oder mehr – siehe die [Regeln für Ausrüstung](#)!
- Wenn du **einen Geist rituell beschwörst**, kannst du für einen Punkt Ressourcen besondere Beschwörungsmaterialien und einen Bonus von +2 auf den Wurf auf Magie/Beschwörung bekommen.
- Wenn du **in deiner Werkstatt eine Drohne oder ein Fahrzeug bastelst**, kannst du für einen Punkt Ressourcen hochwertige Einzelteile kaufen für einen Bonus von +2 auf den Tech-Wurf.
- Für manche **nicht von besonderen Regeln abgedeckte Handlungen** deines Runners wird der Spielleiter den Einsatz eines Ressourcen-Punktes verlangen. Wenn du z.B. eine Straßengang anheuerst, um für ein paar Tage nach dem Run deine Wohnung samt deiner Familie zu beschützen, macht die Gang das nicht umsonst!

Wenn du keine Ressourcen-Punkte mehr hast, kannst du auch keine Ressourcen einsetzen! (Du kannst aber trotzdem noch Ressourcen verlieren, siehe unten!)

2.2.3. RESSOURCEN VERLIEREN

Weil das Leben in den Schatten kein Ponyhof ist, kannst du Ressourcen auch verlieren, ohne dass du bewusst Geld ausgibst:

- Wenn das Team einen **Run abschließt, ohne von Mr. Johnson bezahlt zu werden**, verlieren alle Teammitglieder einen Punkt Ressourcen.

- Wenn du deinen **Schattenlauf mit einer schweren Konsequenz beendest**, deren Genesung noch nicht eingeleitet ist, kostet dich die medizinische Versorgung (oder die Reparatur deiner Ausrüstung bei System-Konsequenzen) bis zum nächsten Run einen Punkt Ressourcen. Siehe unten unter [Genesung von Konsequenzen](#).
- Die Spielleitung kann den Verlust eines Punktes Ressourcen als Haken bei einem **Erfolg mit Haken** vorschlagen. Wenn du z.B. bei einem Bestechungsversuch so lange nachlegen musst, bis die überraschend unbestechliche Konzern-Managerin endlich schwach wird, kann das teuer werden!
- Die Spielleitung kann du den **Antriebsaspekt oder einen anderen Aspekt deines Runners reizen** und vorschlagen, dass du einen Punkt Ressourcen ausgibst, weil irgendwo ein plötzlicher Geldbedarf entstanden ist, z.B. für den Unterhalt der Familie deines Runners nach einem Wohnungsbrand oder eine neue gefälschte SIN für deinen Runner auf der Flucht. Immerhin bekommst du dafür einen Karmapunkt!

Wenn du Ressourcen verlieren würdest, wenn du keine Ressourcen-Punkte mehr hast, bekommst du stattdessen den Aspekt „**Abgebrannt!**“, der deine prekäre finanzielle Lage darstellt.

In Situationen, in denen du weitere Ressourcen verlieren würdest, erhält die Spielleitung freie Einsätze für deinen Aspekt „Abgebrannt!“ und kann dir damit das Leben schwer machen!

2.2.4. DIE ASPEKTE „ABGEBRANNT!“ UND „GELDSEGEN!“

Den Aspekt „**Abgebrannt!**“ kann die Spielleitung nutzen, um deinen Runner in alle möglichen misslichen Lagen zu bringen, die fehlende Mittel so mit sich bringen, wenn man viele laufende Kosten und keine Sozialversicherung hat. Wenn du einen Punkt Ressourcen bekommst, während der Aspekt „Abgebrannt“ besteht, verschwindet dieser – egal, wie viele freie Einsätze für die Spielleitung noch bestehen.

Den Aspekt „**Geldsegen!**“ kannst du einsetzen, wie Ressourcen-Punkte, oder auch sonst in Situationen, in denen es hilft, mehr Geld zu haben, als nötig. Die Spielleitung kann diesen Aspekt aber auch reizen, wenn deine außerordentliche Solvenz Begehrlichkeiten bei allerlei finsternen Gestalten weckt! Wenn du Ressourcen verlierst, verschwindet der Aspekt „Geldsegen!“ wieder, egal, wie viele freie Einsätze du noch hättest! Der Aspekt verschwindet auch, wenn du Ressourcen ausgibst, ohne den Aspekt „Geldsegen“ frei oder für einen Karmapunkt einzusetzen.

2.3. INITIATIVE IM KONFLIKT

ShadowCore bedient sich für die Initiativefolge bei Ideen aus dem *Atomic Robo RPG* und der Fate-Variante von *Interface Zero*.

Wer **in der ersten Konfliktrunde zuerst handelt**, wird bei ShadowCore wie bei Fate Core ermittelt. Im körperlichen Konflikt handelt der Charakter mit dem höchsten Wert in Wahrnehmung zuerst, im geistigen Konflikt und im Astralkampf der Charakter mit dem höchsten Wert in Empathie. Im Cyberkampf handelt der Charakter mit dem höchsten Wert in Hacken zuerst.

Passende **Aspekte** (z.B. das Konzept eines Straßensamurai im körperlichen Konflikt) können eingesetzt werden, um bei der Bestimmung der Initiative +2 auf den Fertigkeitswert zu erhalten.

Wenn der erste Charakter in der Konfliktrunde gehandelt hat, **entscheidet sein Spieler (oder im Fall eines NSC der Spielleiter), wer als nächstes an die Reihe kommt** – egal, ob Gegner oder Verbündeter!

Und so geht es weiter. Wer gehandelt hat, bestimmt, wer als nächstes an die Reihe kommt – mit einer Einschränkung: Wählbar ist nur, wer **in dieser Konfliktrunde noch nicht gehandelt** hat! Zu Mobs zusammengefasste namenlose NSC werden bei der Initiative als ein einziger Gegner behandelt, der Mob kommt also nur einmal an die Reihe!

Wer in der aktuellen Konfliktrunde **zuletzt an die Reihe kommt**, darf bestimmen, wer in der folgenden Konfliktrunde zuerst handelt – und darf sich dabei auch selbst wählen!

Bestimmte Stunts erlauben es, unabhängig von den vorstehenden Regeln die **Initiative an sich zu reißen** und sofort zu handeln – auch als erster in der ersten Konfliktrunde!

Falls mehrere Charaktere **gleichzeitig die Initiative an sich reißen** wollen, bestimmt sich durch einen **Fertigkeitsvergleich** wie in der ersten Konfliktrunde, wer zuerst handeln darf.

Solche Stunts erlauben es dir außerdem, die **Initiative abzuwehren**, wenn dein Runner gegen deinen Willen ausgewählt wurde, als nächstes zu handeln. Dann darfst du bestimmen, wer anstelle deines Charakters an die Reihe kommen soll – vorausgesetzt, es sind noch andere Konfliktteilnehmer vorhanden, die noch nicht gehandelt haben. Wollen zwei Konfliktteilnehmer gleichzeitig die Initiative abwehren, entscheidet wieder ein Fertigkeitsvergleich, wer sich durchsetzt.

2.4. GENESUNG VON KONSEQUENZEN (OPTIONAL)

Falls ihr keine lange Kampagne in der Sechsten Welt spielt, sondern eine lose Folge einzelner Schattenläufe, vergehen zwischen den Spielsitzungen im Spiel mehrere Wochen und die Regeln von Fate Core für die Genesung von Konsequenzen machen keinen Sinn.

In diesem Fall könnt ihr die folgende optionale Regel verwenden:

Die Genesung **leichter Konsequenzen** während einer Spielsitzung folgt den Regeln von Fate Core. Zu Beginn des nächsten Runs ist eine leichte Konsequenz unabhängig davon auskuriert!

Mittlere Konsequenzen lassen sich während eines Shadowruns nur durch Magie kurieren ([siehe dort](#)). Zu Beginn des nächsten Runs ist dein Runner aber ebenfalls vollständig von der mittleren Konsequenz genesen, ohne dass die Konsequenz dafür überwunden werden muss.

Falls dein Runner einen Schattenlauf mit einer **schweren Konsequenz** beendet, beginnt er den folgenden Run mit einer mittleren Konsequenz, welche die noch nicht vollständig auskurierte oder reparierte Konsequenz darstellt. War die Genesung der schweren Konsequenz während der Spielsitzung noch nicht eingeleitet worden, verliert dein Runner in der Zeit bis zum nächsten Schattenlauf durch die Reparatur- oder Heilungskosten außerdem einen Punkt Ressourcen.

2.5. AUSRÜSTUNG

Du führst keine langen Ausrüstungslisten für deinen Shadowrunner. Dein Runner hat genau die Ausrüstung zur Verfügung, die er braucht, um seine Fertigkeiten auf einem Schattenlauf zum Einsatz zu bringen, und das Zeug im Zweifel auch während eines Runs dabei!


Du kannst aber mit Connections oder Tech einen Vorteil erschaffen, indem du besondere Spezialausrüstung für den Run beschaffst oder dein Equipment modifizierst. Dann musst du natürlich festlegen, was für ein novaheißes Stück Tech du besorgt oder gebastelt hast – der ins Spiel gebrachte Situationsaspekt, der das Teil darstellt, braucht schließlich einen Namen! Auf diese Weise einen Vorteil zu erschaffen, kostet grundsätzlich keine Ressourcen-Punkte.





2.5.1. WAFFEN UND RÜSTUNGEN

Für Waffen und Rüstungen gelten bei ShadowCore ein paar einfache Spezialregeln.

2.5.1.1. WAFFEN- UND RÜSTUNGSSTUFEN

Waffen und Rüstungen haben jeweils eine **Waffen- bzw. Rüstungsstufe**.

Ist die **Waffenstufe des Angreifers höher, als die Rüstungsstufe des Verteidigers**, verursacht der Angriff im Erfolgsfall zusätzliche Erfolgsstufen an Schaden gleich der Anzahl der beim Angriff gewürfelten -Symbole. Um wieviel höher die Waffenstufe die Rüstungsstufe übersteigt, ist nicht von Bedeutung.

Beispiel: Dufeuerst mit einer Enfield-Schrotflinte (Waffenstufe 2) auf einen mit einem Kevlar-T-Shirt gepanzerten Gegner (Rüstungsstufe 1) und würfelst    . Dein Angriff verursacht, wenn du triffst, zwei Punkte zusätzlichen Schaden.

Ist die **Rüstungsstufe höher als die Waffenstufe**, setzt die Rüstung dem Angriff passiven Widerstand in Höhe der Differenz entgegen, falls sich der Gegner nicht aktiv verteidigt. Entscheidet sich der Gegner für aktive Verteidigung, wirken sich Waffen- und Rüstungsstufe nicht aus.

Beispiel: Dufeuerst mit einer Ares Predator (Waffenstufe 1) auf ein gepanzertes Lone-Star Einsatzfahrzeug (Rüstungsstufe 4). Obwohl das Fahrzeug unmöglich zu verfehlen ist, musst du eine Gute (+3) Schwierigkeit übertreffen, um Schaden anzurichten. Entscheidet sich der Fahrer des Fahrzeugs aber für ein Ausweichmanöver, haben Waffe und Panzerung keine Auswirkung auf Angriff und Verteidigung.

Die Stufe einer Waffe oder Rüstung bestimmst du nach der folgenden Tabelle:

STUFE	GEGENSTAND
0	Unbewaffnete Angriffe, nackte Haut, Alltagskleidung
1	Leichte Waffen und Rüstungen, die sich leicht verbergen und tarnen lassen, z.B. Messer, Pistolen, Automatikpistolen, Kleidung aus Panzertuch oder maßgeschneiderte Körperpanzerung.
2	Waffen und Rüstungen, die sich vor den Blicken uninteressierter Passanten verbergen lassen, aber bei einer Sicherheitskontrolle entdeckt würden, z.B. Schwerter, Schlagstöcke, Maschinenpistolen, Sturmgewehre, Schrotflinten, Panzerjacken, schwere Panzerwesten oder gefütterte Mäntel.
3	Schwere Waffen und Rüstungen, die sofort als schweres Kriegsgerät auffallen, z.B. Zweihandschwerter, Stangenwaffen, Maschinengewehre, Scharfschützengewehre, Raketenwerfer, SWAT-Rüstungen und militärische Vollrüstungen.
4+	Waffen und Panzerungen höherer Stufen sind schweren Militärfahrzeugen vorbehalten!

Bei **übereinander getragenen Rüstungen** addieren sich die Rüstungsstufen nicht. Es zählt immer nur die Rüstung mit der höchsten Stufe.

Waffen und Rüstungen der Stufen 1 und 2 sind für Shadowrunner halbwegs einfach zu beschaffen – suche dir einfach welche aus! Um eine **Waffe oder Rüstung mit Stufe 3** zu

bekommen, musst du einen Punkt Ressourcen ausgeben und eine von der Spielleitung festgelegte Beschaffungsschwierigkeit mit einem Wurf auf Connections überwinden.

Panzerbrechende Munition oder Explosivmunition erhöht die Stufe einer Feuerwaffe um 1. Um panzerbrechende oder explosive Munition für eine Feuerwaffe zu besorgen, musst du einen Punkt Ressourcen ausgeben und einen Wurf auf Connections schaffen. Bei Erfolg bekommst du genug Munition für einen Konflikt, bei vollem Erfolg genug Munition für den ganzen Shadowrun.

Schockwaffen (wie Betäubungs-Schlagstöcke und Taser) ignorieren die Regeln für Waffen- und Rüstungsstufen. Gegen Fahrzeuge und Gegner mit schockresistenter Vollrüstung sind sie aber komplett wirkungslos! Schockwaffen sind für Runner ebenso einfach zu beschaffen, wie Waffen und Rüstungen der Stufen 1 und 2.

2.5.1.2. MUNITIONSVERBRAUCH

Bei ShadowCore werden keine einzelnen Patronen gezählt. Aber die Weisheit „save ammo“ gehört zu Shadowrun einfach mit dazu. Deshalb gibt es für Munition eine einfache Regelung:

Manche deiner Aktionen führen dazu, dass du einen **Situationsaspekt „Wenig Muni“** bekommst, zum Beispiel Automatikfeuer (siehe unten) und der Einsatz bestimmter Stunts, die das Verballern vieler Schuss Munition beinhalten. Dieser Aspekt behindert dich allein noch nicht, und wenn du ihn dir selber eingebrockt hast, bekommt kein Gegner einen freien Einsatz (du aber auch nicht).

Der Aspekt „Wenig Muni“ kann auch als Vorteil erschaffen werden, indem du deinen Gegner durch Finten und Täuschungsmanöver zum sinnlosen Verballern von Munition provoziert (und dann bekommst du natürlich einen freien Einsatz des von dir ins Spiel gebrachten Aspekts).

Bekommt ein Gegner bei seiner Verteidigung gegen deinen Angriff mit Schießen einen Schub, kann er auf den Schub verzichten und dir stattdessen den Aspekt „Wenig Muni“ verpassen, den er einmal frei einsetzen kann.

Wenn du schon einen Aspekt „Wenig Muni“ hast und aus irgendeinem Grund einen weiteren Aspekt „Wenig Muni“ bekommen würdest, wird stattdessen der Aspekt „Wenig Muni“ in den **Aspekt „Magazin leer“** umgewandelt. Wenn dein Magazin leer ist, kannst du nicht mehr schießen – logisch! Du musst den Aspekt erst überwinden, bevor du wieder feuern kannst. Nachladen während eines Feuergefechts erfordert eine erfolgreiche Fertigungsprobe auf Schießen oder Tech mit Ordentlicher (+2) Schwierigkeit.

2.5.1.3. AUTOMATIKFEUER

Salven und kurze Feuerstöße interessieren bei ShadowCore nicht und sind schon im normalen Waffenschaden und der enormen Magazinkapazität einer automatischen Waffe berücksichtigt. Mit vollautomatischen Waffen kannst du aber Automatikfeuer abgeben, für das besondere Regeln gelten.

Um Automatikfeuer abzugeben, musst du dir den Aspekt „Wenig Muni“ verpassen (siehe oben, Munition). Hast du schon einen solchen Aspekt, wandelst du ihn in einen Aspekt „Magazin leer“ um – nach diesem Feuerstoß musst du nachladen!

Automatikfeuer gegen einen einzelnen Gegner erhöht die Stufe deiner Waffe für diesen Angriff um 1.

Du kannst **Automatikfeuer gegen mehrere Gegner** richten, die sich zusammen in einer Zone befinden. Für jede Erfolgsstufe, um die du dein Angriffsergebnis senkst, kannst du einen zusätzlichen Gegner nach dem ersten Gegner angreifen.

Beispiel: Mit einem Angriffsergebnis von Großartig (+4) könntest du mit Automatikfeuer zwei Gegner mit Angriffsergebnissen von jeweils Gut (+3), drei Gegner mit Angriffsergebnissen von jeweils Ordentlich (+2) oder vier Gegner mit Angriffsergebnissen von jeweils Durchschnittlich (+1) angreifen.

Vollautomatische Waffen sind in den Schatten nicht schwerer zu beschaffen, als halbautomatische Waffen der gleichen Stufe. Dafür sind sie fast überall illegal, und deine angeblichen Lizenzen für automatische Waffen werden sich die Cops ganz genau ansehen, wenn sie dich kontrollieren!

2.5.1.4. GRANATEN UND RAKETEN

Granaten haben Waffenstufe 2 und richten sich mit vollem Angriffsergebnis gegen jedes Ziel – Freund oder Feind – innerhalb einer Zone. In geschlossenen Räumen zählen Angriffe mit Granaten als um eine Waffenstufe höher. **Gasgranaten** ignorieren die Regeln für Waffen- und Rüstungskategorien.

Um **Granaten auf dem Schwarzmarkt zu beschaffen**, musst du einen Punkt Ressourcen ausgeben und eine vom Spielleiter festgelegte Beschaffungsschwierigkeit mit Connections überwinden. Pro Erfolgsstufe bekommst du eine Granate. (Während der Charaktererschaffung bekommst du so viele Granaten, wie dein Wert in Connections beträgt.)

Raketen haben Waffenstufe 3, ansonsten gelten die gleichen Regeln, wie für Granaten. Um eine Rakete abfeuern zu können, musst du nicht nur Raketen beschaffen (dafür gelten die gleichen Regeln, wie für Granaten), sondern auch einen **Raketenwerfer** haben. Dieser zählt als

Waffe der Stufe 3 und muss ebenso beschafft werden. Ein Raketenwerfer samt Raketen kostet daher zwei Punkte Ressourcen!

2.5.2. DROHNEN UND FAHRZEUGE

Als Rigger (also als Runner mit einem passenden Konzept-Aspekt) kannst du auf einem Run Drohnen und geriggte Fahrzeuge verwenden. Dafür gelten die folgenden Regeln:

2.5.2.1. ALLGEMEINE REGELN FÜR DROHNEN

Die Höchstzahl an Drohnen (**Drohnen-Limit**), die du gleichzeitig im Einsatz haben kannst, entspricht deinem Fertigkeitswert in Fahren.

Einloggen kannst du dich immer nur in eine einzige Drohne. Während du in eine Drohne eingeloggt bist, verschmilzt dein Bewusstsein mit den Systemen der Drohne und du kannst mit ihr Aktionen ausführen. Dazu setzt du deine eigenen Fertigkeiten ein. Während du in eine Drohne eingeloggt bist, hast du aber keine Kontrolle über deinen eigenen Körper und kannst mit diesem keine Aktionen ausführen! Große Drohnen, in die du nicht eingeloggt bist, können autonom entsprechend deinen letzten Befehlen Aktionen ausführen (siehe unten).

Werden **Drohnen angegriffen**, kannst du den verursachten Schaden durch **Systemstress** oder **Konsequenzen** ausgleichen. Kannst oder willst du das nicht, wird die angegriffene Drohne durch den Angriff zerstört. Besonders robuste große Drohnen können über eigene Konsequenzen verfügen, mit denen Schaden ausgeglichen werden kann, den sie erleiden. Drohnen haben niemals eigene Stresskästchen.

Um eine autonom handelnde **Drohne zu hacken**, muss ein Wettstreit mit Hacken gegen den Autopiloten der Drohne gewonnen werden.

Um einem gegnerischen **Rigger die Kontrolle über eine Drohne zu entreißen**, in welche dieser eingeloggt ist, muss ein Wettstreit mit Cyberkampf gegen den gegnerischen Rigger gewonnen werden.

2.5.2.2. KLEINE DROHNEN

Kleine Drohnen dienen vor allem der Überwachung und Spionage. Sie werden einfach als Situationsaspekte dargestellt und während eines Shadowruns durch Erschaffen eines Vorteils mit Tech ins Spiel gebracht – dein Rigger hatte die Drohne bei Erfolg einfach schon dabei!

Kleine Drohnen sind unbewaffnet und können keine eigenen Konsequenzen einstecken. Sie können selbständig keine Aktionen durchführen, sich aber selbständig zu einem vom Rigger vorgegebenen Ziel bewegen oder auf einer vorgegebenen Route patrouillieren, solange diese Bewegung keine Aktion zum Überwinden von Hindernissen erfordert. Für anspruchsvollere Aufgaben musst du dich in deine kleine Drohne einloggen. Eine kleine Drohne kann (wie jeder

Situationsaspekt) als Rechtfertigung für den Einsatz einer Fertigkeit dienen, der ansonsten unmöglich wäre.

Beispiel: Ein „Fliegendes Auge“, das bei der Überwachung eines Gebäudes hilft und es dir erlaubt, deine Fertigkeit „Wahrnehmung“ an der Position der Drohne einzusetzen, während du in das Fliegende Auge eingeloggt bist.

2.5.2.3. GROßE DROHNEN

Große Drohnen kannst du **vor dem Run** in einer Werkstatt basteln. Sie werden durch eine Aktion mit Tech ins Spiel gebracht. Die Schwierigkeit ist, wenn du ausreichend Zeit und eine ordentliche Werkstatt zur Verfügung hast, Mäßig (+0), unter Zeitdruck oder mit unzureichendem Werkzeug möglicherweise aber höher.

Wenn du einen Punkt **Ressourcen aus gibst**, um besonders geeignete Fahrzeugteile und Upgrades zu beschaffen, bekommst du +2 Tech auf diese Aktion.

Wenn du **während eines laufenden Runs** eine große Drohne ins Spiel bringen willst, die du nicht vorher gebastelt hattest, musst du dafür einen Karmapunkt ausgeben und mit Tech eine vom Spielleiter festgelegte Schwierigkeit überwinden. Du musst außerdem stimmig begründen können, dass du die Drohne schon dabei hattest oder schnell herbeiholen kannst – ziemlich schwierig, nachdem du dich z.B. durch eine Sicherheitskontrolle in den Keller einer Konzernniederlassung gemogelt hast! Je unwahrscheinlicher, dass du gerade eine große Drohne zur Verfügung hast, desto höher die Schwierigkeit für deinen Wurf auf Tech.

Bei einem Gleichstand oder Erfolg bei deiner Aktion hast du eine große Drohne zur Verfügung!

Jede große Drohne hat einen **Aspekt**, der beschreibt, um was für eine Drohne es sich handelt. Große Drohnen können selbständig ihre Umgebung wahrnehmen, Ziele erfassen und angreifen, sich durch schweres Gelände bewegen und Angriffen ausweichen. Dafür verwenden sie keine Fertigkeiten, sondern die Stufe ihres **Autopiloten**. Große Drohnen verfügen standardmäßig über einen Mäßigen (+0) Autopiloten, eine einzige **Fortbewegungsmethode** (z.B. Crawler, Läufer, Reifen, Ketten, Rotor, Düsenjet), **Panzerung** mit Rüstungsstufe 1 und eine **Waffe** deiner Wahl mit Waffenstufe 1.

Die bei einem Erfolg bei der Fertigungsprobe erzielten Erfolgsstufen kannst du für **Upgrades** für die Drohne ausgeben. Für eine Erfolgsstufe bekommt deine Drohne wahlweise:

- Upgrade des Autopiloten um eine Stufe bis maximal Gut (+3)
- Einen zweiten Aspekt, der die Eigenschaften der Drohne beschreibt
- Ein Spezialwerkzeug, das vom Autopiloten oder vom eingeloggten Rigger eingesetzt werden kann (z.B. zum Entschärfen von Bomben oder Knacken von Magschlössern)

- Besondere Sensoren (z.B. Infrarot, Bewegungssensor, ChemSniffer, Geräuschfilter)
- Eine zusätzliche Waffe deiner Wahl mit Waffenstufe 1
- Upgrade der Bordwaffen um eine Stufe bis maximal Waffenstufe 3. Ein Upgrade von Waffenstufe 2 auf Waffenstufe 3 kostet dich außerdem einen Punkt Ressourcen!
- Ein Raketenwerfer oder Granatwerfer (Raketen und Granaten musst du aber gesondert beschaffen, siehe die Waffenregeln)
- Upgrade der Panzerung um eine Rüstungsstufe bis maximal Stufe 3. Ein Upgrade von Rüstungsstufe 2 auf Rüstungsstufe 3 kostet dich zusätzlich einen Punkt Ressourcen.
- Eine zusätzliche Fortbewegungsmethode
- Eine eigene, leichte Konsequenz
- Eine zweite, mittlere Konsequenz (setzt die leichte Konsequenz voraus)
- Eine Firewall für die Bordsysteme (+2 Autopilot gegen Hacking-Versuche gegen die Drohne)

Beispiel: Mit vier Erfolgsstufen könntest du die folgende Drohne ins Spiel bringen:

MCT-NISSAN ROTO-DRONE

Autopilot: Ordentlich (+2)

Leichte Konsequenz

Mini-Uzi-III (Waffenstufe 1, vollautomatisch),

Panzerung mit Rüstungsstufe 1,

Rotor-Antrieb, Infrarotsensoren

Am Ende dieses Dokuments findest du ein [Drohnen-CheatSheet](#) mit den wichtigsten Regeln zum Basteln von Drohnen und der Möglichkeit, die Werte deiner Drohnen zu notieren.

2.5.2.4. GERIGGTE FAHRZEUGE

Fahrzeuge eines Riggers werden regeltechnisch genau wie große Drohnen behandelt und ebenso ins Spiel gebracht. Dabei ist es egal, ob es sich um ein Motorrad, einen Pickup, einen Hubschrauber, ein VTOL, ein Motorboot oder was auch sonst für ein Fahrzeug handelt.

Für Fahrzeuge gibt es die folgenden **zusätzlichen Upgrades**, die du mit Erfolgsstufen kaufen kannst:

- Eine dritte, schwere Konsequenz (setzt eine leichte und eine mittlere Konsequenz voraus und kostet einen Punkt Ressourcen)

- Upgrade der Bordwaffen um eine Stufe bis maximal Waffenstufe 4. Wie schon das Upgrade auf Waffenstufe 3 kostet das Upgrade von Waffenstufe 3 auf Waffenstufe 4 einen Punkt Ressourcen.
- Ein Geschützturm (eine der Bordwaffen kann von einem Mitfahrer bedient und mit dessen Aktionen abgefeuert werden)
- Upgrade der Panzerung um eine Stufe bis maximal Rüstungsstufe 4. Wie schon das Upgrade auf Rüstungsstufe 3 kostet das Upgrade von Rüstungsstufe 3 auf Rüstungsstufe 4 einen Punkt Ressourcen.

2.5.2.5. DROHNEN UND FAHRZEUGE BEI SPIELBEGINN

Bei der Charaktererschaffung kannst du dir als Rigger **große Drohnen oder geriggte Fahrzeuge** bis zur Grenze deines Drohnen-Limits basteln, als hättest du jeweils Erfolgsstufen in Höhe deines Fertigkeitswerts in Tech erzielt. Wenn du einen Punkt Ressourcen ausgibst, bekommst du für eine einzelne Drohne oder ein einzelnes Fahrzeug zwei zusätzliche Erfolgsstufen zum Erwerb von Upgrades.

2.5.2.6. ZIVILE FAHRZEUGE

Zivile Fahrzeuge haben, je nach Preisklasse, einen Mäßigen (+0) bis Ordentlichen (+1) Autopiloten. Die Karosserie zählt als Panzerung mit Rüstungsstufe 1. Luxuslimousinen und teure Lieferfahrzeuge sind manchmal mit Panzerung der Rüstungsstufe 2 geschützt. Zivile Motorräder und Pkw halten eine leichte Konsequenz aus, Vans und schwere Limousinen eine leichte und eine mittlere Konsequenz. Schwere Fahrzeuge wie Trucks können darüber hinaus noch eine schwere Konsequenz einstecken. Zivilfahrzeuge sind grundsätzlich unbewaffnet. Runner mit der Fertigkeit Tech können Schaden, den ihre Fahrzeuge erleiden, auch mit Systemstress ausgleichen, alle anderen müssen mit den Konsequenzen ihrer Fahrzeuge auskommen.

2.6. MATRIX-RUNS

Matrix-Runs werden – zumindest zu Beginn – als **Wettstreit gegen das System** dargestellt, das geknackt werden soll. Für diesen Wettstreit gelten aber einige besondere Regeln.

2.6.1. SPIELWERTE FÜR DAS SYSTEM

Ein System wird wie ein Charakter mit einigen Spielwerten ausgestattet.

Das System sollte mindestens einen **Aspekt** haben, der es beschreibt.

Die **Firewall** des Systems gibt an, wie viele Siegpunkte im Wettstreit nötig sind, um das ICE des Systems zu knacken.

Das **Weißes ICE** des Systems wird dazu eingesetzt, unbefugte Eindringlinge (damit bist du gemeint, Chummer!) zu bemerken und ihnen den Zugang zum System zu verwehren.

Das **Graue ICE** des Systems dient dazu, deine Hard- und Software zu grillen oder deinen Aufenthaltsort zu ermitteln, sobald das System dich als Eindringling enttarnt hat.

Das **Schwarzes ICE** des Systems, falls vorhanden, greift eindringende Decker unmittelbar mit tödlichem Biofeedback an. Auch gegen Schwarzes ICE setzt du im Wettstreit Cyberkampf ein.

Die **Alarmstufen** des Systems geben an, was passiert, wenn das System eine bestimmte Anzahl Siegpunkte gesammelt hat. Das Erreichen einer neuen Alarmstufe könnte einen oder mehrere der folgenden Effekte haben:

- Erhöhung des Werts des Weißen ICE des Systems um +1 oder +2
- Notabschaltung des Systems nach 2-5 weiteren Runden des Wettstreits
- Aktivierung von Tracker-ICE, das den Standort deines Deckers zu lokalisieren versucht
- Lokalisierung des physischen Standorts des Deckers durch das zuvor aktivierte Tracker-ICE und Einleitung entsprechender Maßnahmen außerhalb der Matrix
- Aktivierung von Grauem ICE, das bei deinem Decker Systemschaden in Höhe der Erfolgsstufen des Systems verursacht, wenn das System einen Siegpunkt erringt
- Aktivierung von Schwarzem ICE, das bei deinem Decker körperlichen oder geistigen Schaden in Höhe der Erfolgsstufen des Systems verursacht, wenn das System einen Siegpunkt erringt
- Alarmierung von Sicherheits-Deckern
- Aktivierung eines Alarms außerhalb der Matrix

Beispiel: Das System einer Konzern-Forschungseinrichtung:

Aspekt: „Leuchtendes Labyrinth voller Fallen“

Firewall: □□□□

Ordentliches (+2) Weißes ICE

Gutes (+3) Graues ICE

Kein Schwarzes ICE

Alarmstufen:

☐ *Passiver Alarm: Weißes ICE aufgewertet auf Großartig (+4)*

☐ *Aktiver Alarm: Tracker-ICE und Graues ICE werden aktiviert;
Alarmierung der eigenen Wachmannschaft*

☐ ☐ *Großalarm: Physischer Standort des Eindringlings ist lokalisiert;
Alarmierung von Knight Errant;
Verriegelung aller Zugänge zum Hochsicherheitslabor;
Notabschaltung des Systems nach 2 weiteren Runden*

2.6.2. DER WETTSTREIT GEGEN DAS SYSTEM

Anders als bei gewöhnlichen Wettstreits **gewinnt nicht, wer zuerst drei Siegpunkte** erlangt hat. Wie viele Siegpunkte zum Knacken des Systems erforderlich sind, gibt dessen Firewall an. Welche Folgen Siegpunkte haben, die das System erringt, ergibt sich aus dessen Alarmstufen: Das System kann deinem Decker durch Graues ICE Systemschaden oder durch Schwarzes ICE körperlichen oder geistigen Schaden zufügen, seine eigene Notabschaltung einleiten oder Maßnahmen in der physischen Realität einleiten. Durch das Erreichen der höchsten Alarmstufe alleine ist der Matrix-Run also noch nicht gescheitert!

Zu Beginn des Matrix-Runs legt die Spielleitung fest, ob das System den Wettstreit schon mit einer bestimmten Anzahl Siegpunkte beginnt, weil es **bereits in Alarmbereitschaft** ist. Dies wird zum Beispiel für eine gewisse Zeit nach dem Neustart des Systems nach einer Notabschaltung der Fall sein, oder wenn das Team bereits außerhalb der Matrix von Sicherheitssensoren entdeckt worden ist, die von dem System gesteuert werden.

Solange das System noch kein Graues oder Schwarzes ICE aktiviert hat, setzt du im Wettstreit Hacken gegen das **Weißes ICE** des Systems ein.

Du kannst **Cyberkampf anstelle von Hacken** benutzen, um Weißes ICE zu überwinden, aber für jeden Wurf, bei dem du Cyberkampf statt Hacken gegen Weißes ICE einsetzt, bekommt das System unabhängig von Erfolg oder Misserfolg einen (zusätzlichen) Siegpunkt, weil dein aggressives Vorgehen auf jeden Fall Alarm auslöst!

Sobald das System **Graues ICE** aktiviert hat, musst du gegen dieses mit Cyberkampf vorgehen – Hacken hilft dir jetzt nicht mehr weiter! Das System verwendet im Wettstreit ab jetzt Graues ICE, nicht mehr Weißes ICE.

Wird **Schwarzes ICE** aktiviert, musst du auch gegen dieses Cyberkampf einsetzen. Das System verwendet im Wettstreit ab jetzt Schwarzes ICE, nicht mehr Weißes ICE oder Graues ICE.

Durch eine **Notabschaltung** werden alle eingeloggten Decker im System ausgeworfen. Bei den meisten Systemen erfolgt nach kurzer Zeit ein automatischer Neustart, manche Systeme bleiben offline, bis sie manuell hochgefahren werden.

Die Spielleitung kann jederzeit **vom Wettstreit in einen Konflikt** gegen Graues und/oder Schwarzes ICE überleiten, den du gewinnen musst, um das System zu knacken.

Loggen sich **Sicherheitsdecker** in das System ein, ist es auf jeden Fall Zeit für einen Konflikt!

2.6.3. KONFLIKTE GEGEN ICE UND DECKER

Konflikte in der Matrix folgen den Regeln von Fate Core für Konflikte.

Die Fertigkeit, nach der sich die **Initiative-Reihenfolge** bestimmt, ist in der Matrix Hacken.

Zum Angriff und zur Verteidigung wird die Fertigkeit **Cyberkampf** eingesetzt. Hacken kann im Konflikt nur verwendet werden, um Vorteile zu erschaffen.

Angriffe deines Deckers in der Matrix verursachen **Systemschaden**. Um gegnerischen Deckern im Matrix-Kampf körperlichen oder geistigen Schaden zufügen zu können, benötigst du spezielle, höchst illegale Angriffsprogramme, die bei ShadowCore als Stunts dargestellt werden (siehe [Kapitel 1, Matrix-Stunts](#)).

ICE wird wie namenlose NSC oder Neben-NSC erschaffen. ICE benötigt immer nur einen einzigen Stressbalken, mit dem Systemschaden ausgeglichen werden kann. **Graues ICE** verursacht mit erfolgreichen Angriffen Systemschaden, **Schwarzes ICE** verursacht durch Biofeedback in der Regel körperlichen Schaden. Manche Arten von Schwarzem ICE, das in Verbindung mit Tracker-ICE zum Einsatz gebracht wird, ist darauf programmiert, geistigen Schaden zu verursachen – kein Grund zur Erleichterung, denn das bedeutet, dass der Gegner dich lebend in die Finger bekommen und verhören will, Chummer!

Wenn du im Matrix-Kampf aufgibst, indem du dich ausloggst, oder wenn du von Grauem ICE besiegt wirst, erleidest du einen **Auswurfschock**. Dieser wird durch einen Situationsaspekt dargestellt, der bis zum Ende der Szene besteht.

Wird während eines Matrix-Runs **vom Wettstreit in den Konflikt übergeleitet**, bleibt dein Systemstress, den du während des Wettstreits erlitten hast, bestehen. Das gegnerische ICE

erleidet vor Beginn des Konflikts Systemschaden in Höhe der Siegpunkte, die du im Wettstreit bis dahin errungen hattest. Falls du es mit mehreren IC-Programmen zu tun hast, kannst du bestimmen, welches gegnerische ICE diesen Schaden erleiden soll.

2.6.4. SONSTIGE AKTIONEN IN DER MATRIX

Um in einem System eine **versteckte Datei zu finden**, wenn die Zeit drängt – etwa, weil die Notabschaltung unmittelbar bevorsteht – wird eine Aktion mit Nachforschung fällig.

Um eine **verschlüsselte Datei zu dechiffrieren**, muss das zur Verschlüsselung eingesetzte Weiße ICE mit Hacken überwunden werden. Bei gut gesicherten, besonders wichtigen Dateien kann die Spielleitung dies als Wettstreit darstellen – gewinnt das Weiße ICE, macht es den Dateiinhalt möglicherweise auf Dauer unleserlich!

Um ein **komplexes Gerät zu steuern**, das von einem von dir gehackten System kontrolliert wird, und mit diesem Gerät Aktionen auszuführen, setzt du für Drohnen und Fahrzeuge Fahren ein, für sonstige Maschinen und Geräte Tech.

Als Decker kannst du **in der körperlichen Welt Vorteile erschaffen**, indem du mit Hacken unzureichend (sprich: nur mit Weißem ICE) gesicherte Geräte oder Augmented Reality Objects übernimmst, von denen du in der Sechsten Welt fast überall umgeben bist. Dies wird mit einer einzigen Aktion abgehandelt. In Hochsicherheitsbereichen wird es regelmäßig an schwach gesicherten Objekten fehlen – dann musst du erst das örtliche System durch einen Matrix-Run knacken, um über die Matrix die Geräte und die Augmented Reality in deiner Umgebung kontrollieren zu können.

Recherchen in der Matrix, die Informationen aus öffentlich zugänglichen oder nur schwach gesicherten Systemen zutage fördern sollen, führst du mit einer einzigen Aktion mit Nachforschung durch.

Wenn du **Personen über die Matrix kontaktieren** willst, um Informationen oder einen Gefallen zu bekommen, verwendest du Connections.

Für **sonstige Aktionen** in der Matrix, auf die keine Fertigkeit richtig zu passen scheint, ist im Zweifel Hacken die richtige Wahl!

2.6.5. TECHNOMANCER

Für Technomancer gelten die gleichen Regeln, wie für Decker, mit folgender Ausnahme: Erleidet die lebende Persona deines Technomancers Systemschaden, gleichst du diesen mit deinem **geistigen Stressbalken und geistigen Konsequenzen** aus! Dafür benötigst du als Technomancer weder Cyberdeck noch Datenbuchse, um dich in die Matrix einzuloggen!

2.7. MAGIE

ShadowCore versucht, Magie soweit wie möglich mit den Grundregeln von Fate Core, nämlich den vier Aktionen und den vier Ergebnissen, darzustellen. Weil diese nicht in allen Fällen alle nötigen Antworten geben, findest du in diesem Kapitel einige Regelergänzungen.

2.7.1. ENTZUG

Entzug wird bei ShadowCore durch **geistigen Schaden** dargestellt, manifestiert sich also anders als nach den Originalregeln von Shadowrun weniger als körperliche Erschöpfung, sondern mehr als mentale Überanstrengung! Entzug ist bei ShadowCore niemals die automatische Folge eines Würfelwurfs – ob dein Magier Entzug erleidet, entscheidest stets du als Spieler!

Der erfolgreiche Einsatz deiner Magiefertigkeiten kostet dich keinen Entzug, solange du keinen automatisch mit Entzug verbundenen [Magie-Stunt](#) eingesetzt oder dein Magisches Limit (siehe unten) überschritten hast.

Wenn du mit einem Zauber ein **Hindernis überwinden** oder einen **höheren Geist beschwören** willst, aber einen Fehlschlag erleidest oder nur einen Gleichstand erzielst, kannst du geistigen Schaden als Entzug in Höhe der Differenz zu dem Würfelergebnis in Kauf nehmen, das nötig gewesen wäre, um einen Erfolg mit einer Erfolgsstufe zu erzielen. Deine Aktion wird als Erfolg mit einer Erfolgsstufe behandelt.

Wenn du mit einem Zauber **angreifen**, dich **verteidigen** oder einen **Vorteil erschaffen** willst, kannst du *vor dem Wurf* geistigen Schaden als Entzug in Kauf nehmen, um einen Bonus auf den Wurf in Höhe des Entzugs zu erhalten. Der maximale Bonus, den du auf diese Weise erhalten kannst, entspricht deinem Magischen Limit (siehe unten).

2.7.2. DAS MAGISCHE LIMIT

Du kannst gleichzeitig nur eine bestimmte Anzahl an beschworenen Geistern kontrollieren oder Zauber aufrechterhalten, ohne dass dies negative Auswirkungen auf deine Psyche hat. Diese Anzahl magischer Effekte wird durch dein Magisches Limit angegeben. Dein Magisches Limit entspricht deinem **Fertigkeitswert in Willenskraft**.

Ist dein **Magisches Limit ausgeschöpft** (beispielsweise wenn deine Schamanin mit Guter (+3) Willenskraft zwei Geister gebunden hat und eine Kugelbarriere aufrechterhält), verursacht jeder weitere Einsatz einer Magiefertigkeit einen Punkt geistigen Schaden in Form von Entzug (siehe oben).

Ist dein **Magisches Limit überschritten** (z.B. wenn deine Schamanin aus dem obigen Beispiel neben der Kugelbarriere noch einen Levitationszauber aufrechterhält) verursacht jeder weitere Einsatz einer Magiefertigkeit sogar zwei Punkte geistigen Schaden!

Die **Verwendung einer Magiefertigkeit zur Verteidigung** aufgrund eines aufrechterhaltenen Zauberspruchs (siehe unten) zählt nicht als Überschreitung deines Magischen Limits, da sich nur ein schon gewirkter Zauber auswirkt und kein neuer Zauber gewirkt wird!

2.7.3. SPRUCHZAUBEREI

ShadowCore kennt keine Zaubersprichlisten. Die Auswirkungen eines Zaubers ergeben sich, wie beim Einsatz weltlicher Fertigkeiten auch, aus deiner Erzählung in Verbindung mit den Regeln über die vier Aktionen und vier Ergebnisse, mit den folgenden Modifikationen.

2.7.3.1. ZAUBER AUFRECHTERHALTEN

Zauber mit andauernden Auswirkungen werden als Vorteile erschaffen und durch Situationsaspekte dargestellt, die den normalen Regeln für Aspekte folgen. Der Situationsaspekt bleibt bestehen, solange du den Zauber aufrechterhältst oder bis der Zauber auf magischem Wege aufgehoben wird.

Hast du eine geistige oder körperliche Konsequenz erlitten, kann die Spielleitung diese reizen und dir einen Karmapunkt dafür anbieten, dass du die Konzentration verlierst und einen oder mehrere aufrechterhaltene Zauber fallenlässt!

2.7.3.2. VERTEIDIGUNG DURCH ZAUBER

Grundsätzlich dauert das Wirken eines Zaubers zu lange, um eine Magiefertigkeit zur Verteidigung gegen Angriffe im Konflikt einsetzen zu können (Ausnahme: Spruchabwehr, siehe unten). Ein bereits aktiver Zauber, dargestellt durch einen Situationsaspekt (siehe oben unter „Zauber aufrechterhalten“), kann aber die Verteidigung mit einer magischen Fähigkeit gegen einen Angriff rechtfertigen.

Beispiel: Während dein Zauber „Kugelbarriere“ wirkt (also der entsprechende Situationsaspekt im Spiel ist), kannst du deine Fertigkeit Magie/Physische Manipulation zur Verteidigung gegen Angriffe mit Feuerwaffen benutzen.

Zur Verteidigung gegen körperliche Angriffe geeignet sind physische Manipulationszauber (magische Barrieren, die den Angriff physisch blockieren) und Illusionen (indem du deine Position magisch vor dem Gegner verbirgst). Um mit einer anderen Magiefertigkeit Zauber wirken zu können, die dir die Verteidigung mit dieser Fertigkeit gegen körperliche Angriffe erlauben, brauchst du einen passenden Stunt.

Wenn du einen solchen Zauber auf eine andere Person gewirkt hast, kannst du mit der entsprechenden Magiefertigkeit gegen Angriffe auf diese Person aktiven Widerstand leisten.

*Kleine Anmerkung zu den wesentlichen **Unterschieden zwischen „nur“ aktivem Widerstand gegen einen Angriff und „echter“ Verteidigung:***

- *Wenn du dich oder einen anderen verteidigst und dabei keinen Erfolg hast, treffen dich die vollen Konsequenzen der Aktion, gegen die du verteidigen wolltest. Wenn du dagegen erfolglos aktiven Widerstand gegen einen Angriff leistest, trifft der Angriff diejenigen, gegen den er gerichtet war. Durchaus relevant, wenn du mit einer Kugelbarriere oder Massenunsichtbarkeit dein ganzes Team gegen gegnerischen Beschuss schützt!*
- *Aktiver Widerstand ist keine der vier Aktionen von Fate Core, sondern legt nur die Schwierigkeit für die Aktion eines anderen fest, die du behindern willst. Verteidigen ist dagegen eine der vier Aktionen, sodass ein Voller Erfolg beim Verteidigen dir einen Schub einbringt!*

2.7.3.3. SPRUCHABWEHR UND ANTIMAGIE

Wenn ein Zauber mit einer Magiefertigkeit gegen dich gewirkt wird, die du auch selbst beherrschst, kannst du als **Spruchabwehr** diese Magiefertigkeit anstelle der Fertigkeit würfeln, mit der du dich normalerweise gegen den Zauber verteidigt hättest (z.B. Magie/Kampfzauber statt Stärke bei einem elementaren Kampfzauber). Wenn du einen gegnerischen Zauberer beim Wirken eines Zaubers mit einer Magiefertigkeit beobachtest, die du ebenfalls beherrschst, kannst du mittels Spruchabwehr aktiven Widerstand gegen den gegnerischen Zauber leisten, auch wenn dieser nicht gegen dich gerichtet ist!

Wenn du die Möglichkeit zur **Spruchabwehr gegen alle Arten der Zauberei** haben willst, brauchst du einen passenden [Magie-Stunt](#) für die Magiefertigkeit, die du zur Spruchabwehr verwenden willst.

Um einen bereits gewirkten gegnerischen Zauber mit **Antimagie** aufzuheben, kannst du jede Magiefertigkeit außer Magie/Beschwörung einsetzen. Die Schwierigkeit dafür steigt für dich aber um +2, wenn du nicht dieselbe magische Fähigkeit zum Aufheben eines Zaubers verwendest, mit der dieser Zauber gewirkt wurde. Gegen die Aufhebung deiner Zauber mit Antimagie kannst du dich mit der Magiefertigkeit verteidigen, mit der du den betreffenden Zauber gewirkt hast.

2.7.3.4. MAGISCHE BARRIEREN

Die meisten magischen Barrieren lassen sich problemlos durch die Erschaffung eines Vorteils und die Regeln für Situationsaspekte darstellen. Sie stellen ein Hindernis dar, das überwunden werden muss, um die Barriere zu durchdringen. Gegen Versuche, deine magische Barriere zu überwinden, kannst du mit Magie/Physische Manipulation aktiven Widerstand leisten, solange du anwesend bist. Passende Barrieren (z.B. Physische Barriere, Kugelbarriere) erlauben es dir

außerdem, dich oder andere gegen Angriffe zu schützen (siehe oben, [Verteidigung durch Zauber](#)). Elementarbarrieren, die Gegnern beim Durchqueren Schaden zufügen, erfordern einen passenden [Magie-Stunt](#).

2.7.3.5. ANGREIFEN MIT KAMPFZAUBERN

Wenn du mit Magie/Kampfzauber angreifst, hast du die Wahl zwischen einem physischen Kampfzauber und einem Mana-Kampfzauber.

Physische Kampfzauber verursachen körperlichen Schaden. Zur Verteidigung gegen physische Kampfzauber wird Stärke eingesetzt.

Mana-Kampfzauber verursachen nach deiner Wahl geistigen oder körperlichen Schaden. Gegen Mana-Kampfzauber kann sich dein Gegner mit Willenskraft verteidigen. Um einen Mana-Kampfzauber auf einen Gegner wirken zu können, musst du diesen sehen können.

Die Wahl, ob du einen physischen oder manabasierten Kampfzauber wirken willst und ob dein Mana-Kampfzauber geistigen oder körperlichen Schaden verursachen soll, musst du vor deinem Wurf treffen!

Kampfzauber **ignorieren grundsätzlich die Regeln für Waffen- und Rüstungsstufen**, es sei denn, du setzt einen [Magie-Stunt](#) wie „Elementare Kampfzauber“ ein.

Du kannst mit einem Kampfzauber grundsätzlich **nur einen einzelnen Gegner** (oder einen einzelnen Mob aus namenlosen NSC) angreifen. Um Flächenzauber oder Automatikfeuer gleichende Effekte wirken zu können, brauchst du passende [Magie-Stunts](#). Solche Stunts sind in der Regel mit Entzug (siehe oben) verbunden.

2.7.3.6. HEILUNG DURCH HEILZAUBER

Du kannst Heilzauber einsetzen, um nach den üblichen Regeln für Konsequenzen die Genesung von einer körperlichen Konsequenz einzuleiten, indem du diese mit Magie/Heilung überwindest. Durch diesen behutsamen Einsatz von Heilmagie erleidest du keinen Entzug.

Mit Heilmagie kann eine **Konsequenz sofort um eine Stufe gesenkt** werden, z.B. eine mittlere Konsequenz in eine leichte Konsequenz umgewandelt oder eine leichte Konsequenz komplett geheilt werden. Dies erfordert eine Aktion mit Magie/Heilung zum Überwinden einer Schwierigkeit von Ordentlich (+2) für eine leichte Konsequenz, von Großartig (+4) für eine mittlere Konsequenz und von Fantastisch (+6) für eine schwere Konsequenz. Du erleidest hierfür aber **Entzug** (siehe oben) in Höhe von einem Punkt geistigem Schaden bei magischer Heilung einer leichten Konsequenz, von zwei Punkten geistigem Schaden bei Heilung einer mittleren Konsequenz und von drei Punkten geistigem Schaden bei Heilung einer schweren Konsequenz.

2.7.3.7. GEDANKENKONTROLLE

Um einen Gegner mental zu kontrollieren, muss zunächst ein Wettstreit mit Magie/Geistige Manipulation gegen dessen Willenskraft gewonnen werden. Ein erfolgreicher Wettstreit erzeugt einen Situationsaspekt „Gedankenkontrolle“ mit einem freien Einsatz. Du kannst diesen Aspekt einsetzen, um dem Gegner einen Befehl zu geben (für den ersten Befehl kann der freie Einsatz für die Erschaffung des Aspekts verwendet werden, weitere Befehle kosten Karmapunkte, die am Ende der Szene an den Gegner gehen). Der Gegner befolgt seinen aktuellen Befehl, solange der Aspekt „Gedankenkontrolle“ besteht. Um sich der „Gedankenkontrolle“ zu entziehen, muss der Gegner diese mit Willenskraft überwinden, wogegen du mit Magie/Mentale Manipulation aktiv Widerstand leisten kannst, solange du vor Ort präsent bist.

2.7.4. ASTRALE WAHRNEHMUNG

Du kannst astral wahrnehmen und Auren und magische Strukturen askennen, wenn du einen Erwachtes Konzept-Aspekt hast (Ki-Adepten können bei ShadowCore ohne besondere Ki-Kraft astral wahrnehmen). Du verwendest zum Bemerken von Verborgenen im Astralraum und zum Askennen die Fertigkeit Empathie.

2.7.5. ASTRALPROJEKTION UND DER ASTRALRAUM

Du kannst dich astral projizieren, wenn du den [Magie-Stunt](#) „Astralprojektion“ erwirbst. Wenn du dich in den Astralraum projizierst, bleibt dein Körper bewusstlos zurück.

Zur Wahrnehmung und zur Bestimmung der Initiative im Konflikt wird im Astralraum Empathie verwendet.

Wenn es auf athletische Manöver ankommt – etwa, um vor einem böswilligen Geist davonzulaufen – verwendest du dafür Willenskraft.

Im **Astralkampf** verwendest du die Fertigkeit Provozieren zum Angreifen und die Fertigkeit Willenskraft zum Verteidigen. Astralkampf verursacht geistigen Schaden. Du kannst im Astralkampf auch [manabasierte Kampfzauber](#) verwenden.

2.7.6. GEASA

Ein Geas kannst du durch einen der beiden freien Charakteraspekte deines Erwachten Runners abbilden. Wird das Geas verletzt, erleidet dein Runner für den Rest der Szene für jeden Einsatz einer Magiefertigkeit oder einer Ki-Kraft einen Punkt geistigen Schaden. Dafür bekommst du einen Karmapunkt, *aber nur einmal pro Szene*.

Ein Geas, das sich auf die Anwendung dieser Regel beschränkt, ist ein denkbar langweiliger Aspekt. Wenn du dir aber auch Situationen vorstellen kannst, indem der Versuch, das Geas nicht zu verletzen, deinen Runner in Schwierigkeiten bringt, spricht nichts dagegen!

2.7.7. GEISTERBESCHWÖRUNG

Wenn du Magie/Beschwörung beherrschst, kannst du Geister beschwören. Für diese gelten die folgenden Regeln.

2.7.7.1. ALLGEMEINE REGELN FÜR GEISTER

Beschworene Geister zählen gegen dein [Magisches Limit](#) (siehe oben), solange sie dir zu Diensten sind.

Geister, die du beschwörst, führen eine Anzahl von **Diensten** für dich in Höhe der bei der Beschwörung erzielten Erfolgsstufen aus. Besteht der Dienst aus einer längeren Tätigkeit, zählt jede Szene, in welcher der Geist diese ausführt, als ein Dienst. Sind alle Dienste abgeleistet, verschwindet der Geist in den Weiten des Astralraums.

Werden deine **Geister angegriffen** (egal, ob körperlich oder geistig), kannst du den verursachten Schaden durch geistigen Stress oder geistige Konsequenzen ausgleichen. Kannst oder willst du das nicht, wird der Geist durch den Angriff gebannt und steht dir nicht mehr zur Verfügung. Besonders mächtige höhere Geister können über eigene Konsequenzen verfügen, mit denen Schaden ausgeglichen werden kann, den sie erleiden. Geister, die unter der Kontrolle eines Magiers stehen, haben niemals eigene Stresskästchen.

Um einem gegnerischen Beschwörer die **Kontrolle über einen Geist zu entreißen**, muss ein Wettstreit mit Magie/Beschwörung gewonnen werden. Gewinnst du den Wettstreit, erweist dir der übernommene Geist einen Dienst, bevor er verschwindet.

Um einen feindlichen Geist zu **bannen**, musst du bei minderen Geistern lediglich eine Durchschnittliche (+1) Schwierigkeit mit Magie/Beschwörung überwinden. Um einen höheren Geist zu bannen, greifst du ihn mit Magie/Beschwörung an. Der höhere Geist verteidigt dagegen mit seiner Kraftstufe. Versucht jemand, deine Geister zu bannen, während du anwesend bist, kannst du dagegen mit Magie/Beschwörung aktiven Widerstand leisten.

2.7.7.2. MINDERE GEISTER

Mindere Geister können nur kleine Hilfsdienste verrichten. Sie werden einfach durch Erschaffen eines Vorteils mit Magie/Beschwörung ins Spiel gebracht und als Situationsaspekt dargestellt. Mindere Geister haben keine eigenen Fertigkeiten und können keine eigenen Aktionen ausführen, sondern sie unterstützen dich beim Einsatz deiner Fertigkeiten. Ein Minderer Geist kann aber (wie jeder Situationsaspekt) als Rechtfertigung für den Einsatz einer Fertigkeit dienen, der ansonsten unmöglich wäre.

Beispiel: Ein Watcher, der bei der Überwachung des örtlichen Astralraums hilft und es dir erlaubt, deine Fertigkeiten Wahrnehmung (zur Beobachtung der materiellen Welt) und Empathie (zur Beobachtung des Astralraums) am Aufenthaltsort des Watchers einzusetzen, auch wenn du dort selbst nicht anwesend bist.

2.7.7.3. HÖHERE GEISTER

Bevor du einen höheren Geist beschwörst, brauchst du eine genaue Vorstellung von dem Geist, den du herbeirufen willst, insbesondere von den Fähigkeiten des Geistes.

2.7.7.3.1. DIE BESCHWÖRUNG

Wenn du einen Geist vor dem Run unter guten Bedingungen **rituell beschwörst**, musst du mit Magie/Beschwörung eine **Grundschwierigkeit** überwinden, die der Anzahl der Geisterkräfte (siehe unten) entspricht, die dein Geist haben soll.

Du kannst einen **Punkt Ressourcen ausgeben**, um +2 Magie/Beschwörung für eine rituelle Beschwörung zu bekommen, weil du hochwertige Materialien für das Ritual verwendest.

Wenn du während eines laufenden Runs einen Geist **spontan beschwören** willst, wird die zu überwindende Grundschwierigkeit nach dem Ermessen der Spielleitung erhöht, je nach Verschmutzung des örtlichen Astralraums und anderen äußeren Rahmenbedingungen.

Bei einem **Fehlschlag oder Gleichstand** hast du die Möglichkeit, deiner Beschwörung zum Erfolg mit einer Erfolgsstufe zu verhelfen, indem du Entzug in Kauf nimmst ([siehe oben, Entzug](#)).

Bei **Erfolg** hast du einen höheren Geist beschworen, der dir eine Anzahl an Diensten entsprechend deiner Erfolgsstufen erfüllt.

Höhere Geister haben einen **Aspekt**, der ihr Wesen beschreibt („Herdgeist des The Jackal's Lantern“, „Hungriges Feuerelementar“). Sie können selbständig ihre Umgebung wahrnehmen, widriges Gelände überwinden, in den Astralraum und wieder zurück wechseln, Gegner im Nahkampf angreifen und Angriffen ausweichen. Dafür verwenden sie anstelle von Fertigkeiten ihre **Kraftstufe**. Diese ist zunächst nur Mäßig (+0). Höhere Geister haben eine übernatürliche Resistenz gegen nichtmagische körperliche Angriffe, die gegen solche Angriffe als **Rüstung der Stufe 3** behandelt wird, und eine **schwere Konsequenz**, die nur zum Ausgleichen von Schaden durch nichtmagische körperliche Angriffe verwendet werden kann. Nahkampfangriffe höherer Geister haben **Waffenstufe 1**.

Am Ende dieser Datei findest du ein [Geister-Cheat Sheet](#) mit einer Übersicht über die Beschwörungsregeln und Platz zum Festhalten der Spielwerte deiner Geister.

2.7.7.3.2. GEISTERKRÄFTE

Die Grundschwierigkeit für die Beschwörung eines höheren Geistes ist zunächst Mäßig (+0). Für jede Erhöhung der Grundschwierigkeit um eine Stufe kannst du dem Geist eine der folgenden Geisterkräfte geben:

- Ein zweiter Aspekt, der die Eigenschaften des Geistes beschreibt
- Eine Erhöhung der Kraftstufe um +1 bis zu einem Maximum von Gut (+3)
- Die Fähigkeit, mit der Kraftstufe magische Effekte hervorzurufen, die einer Magiefertigkeit deiner Wahl (außer Magie/Beschwörung) entsprechen! Die Effekte müssen zur Natur des Geistes passen (ein Feuerelementar könnte z.B. keine Eisbarriere hervorrufen, auch wenn es physische Manipulationseffekte erzeugen kann).
- Erhöhung der Waffenstufe der Nahkampfangriffe des Geistes um 1 (bis maximal Waffenstufe 3)
- Flächeneffekt: Die Fähigkeit, mit einer Geisterkraft alle Ziele innerhalb einer Zone beeinflussen oder angreifen zu können; für einen solchen Einsatz der Geisterkraft erleiden du (oder der Geist, falls er über eigene Konsequenzen verfügt) jedoch eine leichte geistige Konsequenz!
- Selektive Zielauswahl: Die Fähigkeit, mit einer Geisterkraft mehrere Ziele entsprechend den Regeln für [Automatikfeuer gegen mehrere Gegner](#) beeinflussen oder angreifen zu können; für einen solchen Einsatz einer Geisteskraft erleidest du jedoch einen Punkt geistigen Schaden!
- Eine eigene, leichte Konsequenz
- Eine zweite, mittlere Konsequenz (setzt die leichte Konsequenz voraus)

Beispiel:

Feuerelementar:

Grundschwierigkeit: Hervorragend (+5)

Aspekt: Humanoide Feuersbrunst

Ordentliche (+2) Kraftstufe

Kampfeffekte, Physische Manipulationseffekte, Flächeneffekt

Nahkampfangriffe mit Waffenstufe 1

Rüstungsstufe 3 gegen nichtmagische körperliche Angriffe

Schwere Konsequenz für nichtmagischen körperlichen Schaden

2.7.7.4. GEISTER BEI SPIELBEGINN

Bei Spielbeginn kannst du, wenn du Magie/Beschwörung beherrscht, bereits Geister bis zur Grenze deines Magischen Limits beschworen haben. Die Grundschwierigkeit für die Beschwörung jedes Geistes darf nicht höher sein, als dein Fertigkeitswert in Magie/Beschwörung.

Wenn du einen Punkt Ressourcen ausgibst, kannst du aber einen Geist mit zwei zusätzlichen Geisterkräften ausstatten!

Geister, die du bereits bei Spielbeginn gebunden hast, schulden dir jeweils zwei Dienste.

3. KAPITEL - BEISPIELCHARAKTERE

3.1. MASTERLESS

Konzept:	Menschlicher Ex-Yakuza Straßensamurai
Antrieb:	Ich fühle mich nur lebendig, wenn mein Leben in Gefahr ist!
Reputation:	Mehr Maschine als Mensch!
Aspekt:	Ich habe mein Herz an Shockwave verloren!
Aspekt:	Die Mission hat immer Priorität!
Fertigkeiten:	<p>Großartig (+4): Schießen</p> <p>Gut (+3): Athletik, Wahrnehmung</p> <p>Ordentlich (+2): Nachforschung, Nahkampf, Stärke</p> <p>Durchschnittlich (+1): Connections, Heimlichkeit, Provozieren, Willenskraft</p>
Stunts:	<p>PLAN B: Einmal pro Spielsitzung, wenn du während eines Schattenlaufs auf ein unerwartetes Hindernis triffst, kannst du in einer Rückblende erzählen, wie du dich vorher genau auf so etwas vorbereitet hast, und einen Vorteil erschaffen, der dir in dieser Situation hilft.</p> <p>REFLEXBOOSTER I (Cyberware): Im körperlichen Konflikt kannst du einmal pro Runde, wenn du noch nicht gehandelt hast, die Initiative an dich reißen oder abwehren.</p> <p>REFLEXBOOSTER II (Cyberware): Im körperlichen Konflikt kannst du zwei Gegner gleichzeitig angreifen, die in der aktuellen Runde noch nicht gehandelt haben. Für jeden Einsatz dieses Stunts erleidest du einen Punkt geistigen Schaden.</p> <p>KOMPOSITKNOCHEN (Cyberware): Du bekommst eine zusätzliche leichte Konsequenz, mit der du Schaden ausgleichen kannst, der durch kinetische Energie verursacht wird. Deine Hände zählen als Waffen der Stufe 1.</p> <p>CYBERAUGEN MIT SMARTLINK (Cyberware): +2 Schießen bei Angriffen mit einer Feuerwaffe mit Smartlink, wenn du eine Vielzahl von Schüssen auf dein Ziel abgibst und den Aspekt „Wenig Muni!“ in Kauf nimmst.</p>
Karma-Erholungsrate:	2
Ressourcen:	1
Stress:	Körperlich: <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Geistig: <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> System:
Konsequenzen:	Leicht, Leicht (nur kinetisches Trauma), Mittel, Schwer
Ausrüstung:	<p>Ares Predator II (Waffenstufe 1, Smartlink)</p> <p>Ingram Smartgun (Waffenstufe 2, Smartlink, Schalldämpfer, vollautomatisch)</p> <p>Mono-Katana (Waffenstufe 3)</p> <p>Panzerjacke (Rüstungsstufe 2)</p> <p>Yamaha Rapier (Motorrad)</p> <p>Datenbuchse, Nano-Tattoos (Cyberware)</p>

3.2. SHOCKWAVE

Konzept:	Elfische Ex-SpecOps Deckerin aus Aztlan
Antrieb:	Ich bin süchtig nach dem Nervenkitzel des Cyberspace!
Reputation:	Spezialistin für leise Runs
Aspekt:	Masterless und ich sind „teammates with benefits“
Aspekt:	Ich bin ja keine Rassistin, aber Wardance ist rückständig und abstoßend!
Fertigkeiten:	<p>Großartig (+4): Hacken</p> <p>Gut (+3): Cyberkampf, Heimlichkeit,</p> <p>Ordentlich (+2): Athletik, Schießen, Tech</p> <p>Durchschnittlich (+1): Charisma, Connections, Wahrnehmung, Wissen</p>
Stunts:	<p>PLAN B: Einmal pro Spielsitzung, wenn du während eines Schattenlaufs auf ein unerwartetes Hindernis triffst, kannst du in einer Rückblende erzählen, wie du dich vorher genau auf so etwas vorbereitet hast, und einen Vorteil erschaffen, der dir in dieser Situation hilft.</p> <p>CYBERARM MIT WERKZEUGHAND (Cyberware): Du hast einen Cyberarm mit einer Cybergun (Waffenstufe 1) und ausklappbaren Werkzeugen drin! +2 Tech, um mit diesen Werkzeugen Sicherheitstechnik zu überwinden.</p> <p>DERMALVERKLEIDUNG (Cyberware): Deine Dermalverkleidung hat Rüstungsstufe 1. Sie kann jede Farbe und jedes Muster annehmen, das du einstellst. +2 Heimlichkeit, um nicht entdeckt zu werden, wenn du zusätzlich Tarnkleidung trägst oder unbekleidet bist!</p> <p>ANALYZER ESP (Matrix): Ein semi-intelligentes Programm, das für dich die Matrix durchkämmt. Du kannst Hacken anstelle von Nachforschung zur Suche nach Informationen und versteckten Dateien in der Matrix verwenden!</p> <p>KAMPFDECKER (Matrix): Sensoren und militärische Software erlauben es dir, deinem Team taktische Informationen und Zielhilfen in der Augmented Reality zur Verfügung zu stellen. Du kannst mit Hacken Vorteile im Kampf erschaffen, ohne dafür die Kontrolle über irgendwelche Geräte übernehmen zu müssen!</p> <p>MASKE (Matrix): Das erste Mal, wenn während eines Matrix-Runs das System mit seinem Weißen ICE eine Runde im Wettstreit gegen dich gewinnt, bekommt das System keine Siegpunkte!</p>
Karma-Erholungsrate:	1
Ressourcen:	2
Stress:	<p>Körperlich: <input type="checkbox"/><input type="checkbox"/></p> <p>Geistig: <input type="checkbox"/><input type="checkbox"/><input type="checkbox"/></p> <p>System: <input type="checkbox"/><input type="checkbox"/><input type="checkbox"/></p>
Konsequenzen:	Leicht, Mittel, Schwer
Ausrüstung:	<p>HK 227-S (Waffenstufe 2, Schalldämpfer, vollautomatisch)</p> <p>Cybergun (Waffenstufe 1, siehe Stunts)</p> <p>Dermalverkleidung (Rüstungsstufe 1; siehe Stunts)</p> <p>Hyundai Shin-Hyung (Sportwagen)</p> <p>Cyberaugen mit Bildverbindung, Datenbuchse, implantiertes Commlink (Cyberware)</p>

3.3. MOTORHEAD

Konzept:	Scharfzüngige Zwegen-Riggerin
Antrieb:	Ich wurde bestrahlt und muss ständig teure Anti-Krebs-Medikamente nehmen!
Reputation:	Furchtlos, aber unvorsichtig!
Aspekt:	Greenhorn kann man nicht alleine lassen!
Aspekt:	Keiner wird zurückgelassen!
Fertigkeiten:	<p>Großartig (+4): Fahren</p> <p>Gut (+3): Provozieren, Tech</p> <p>Ordentlich (+2): Athletik, Cyberkampf, Nahkampf</p> <p>Durchschnittlich (+1): Schießen, Stärke, Wahrnehmung, Willenskraft</p>
Stunts:	<p>PLAN B: Einmal pro Spielsitzung, wenn du während eines Schattenlaufs auf ein unerwartetes Hindernis triffst, kannst du in einer Rückblende erzählen, wie du dich vorher genau auf so etwas vorbereitet hast, und einen Vorteil erschaffen, der dir in dieser Situation hilft.</p> <p>FAHRZEUGSTEUEREINRICHTUNG (FSE) I (Cyberware): Wenn dir mit einem Fahrzeug oder einer Drohne eine Aktion zur Überwindung von schwierigem Gelände gelingt, kannst du sofort eine weitere Aktion ausführen!</p> <p>FSE II (Cyberware): Du kannst Fahren statt Schießen verwenden, um Fahrzeugwaffen abzufeuern, wenn du in eine Drohne oder ein Fahrzeug eingeloggt bist!</p> <p>FSE III (Cyberware): Du kannst Fahren statt Wahrnehmung verwenden, um mit Fahrzeugsensoren Verborgenes zu entdecken!</p> <p>BASTLERFAHRZEUG (Rigger): Du hast deinen Ares Humvee mit viel Zeit- und Materialaufwand nach deinen eigenen Vorstellungen modifiziert. +2 Tech, um dieses Fahrzeug ins Spiel zu bringen! Dein Bastlerfahrzeug ist ein Einzelstück, du kannst nicht mehrere davon gleichzeitig ins Spiel bringen! Wird dein Humvee zerstört, kannst du aber mit genügend Zeit und Ressourcen einen neuen bauen!</p>
Karma-Erholungsrate:	2
Ressourcen:	0
Stress:	Körperlich: <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Geistig: <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> System: <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Konsequenzen:	Leicht, Mittel, Schwer
Ausrüstung:	<p>Unterarm-Schnappklingen (Waffenstufe 1), Defiance T-250 (Waffenstufe 2)</p> <p>Panzerweste mit Platten (Rüstungsstufe 2)</p> <p>Cyberaugen mit Bildverbindung, Datenbuchse (Cyberware)</p> <p>ARES HUMVEE (Bastlerfahrzeug, siehe Stunts):</p> <p>Aspekt: „Schwer gepanzertes SUV“, Durchschnittlicher (+1) Autopilot, Bodenfahrzeug, Ares HVAR (Waffenstufe 2, vollautomatisch), Rüstung 3, Ultraschall-Sensoren, 1 leichte und 1 mittlere Konsequenz</p> <p>2 MCT-NISSAN ROTODROHNEN:</p> <p>Aspekt: „Fliegende Jagdrohne“, Ordentlicher (+2) Autopilot, Rotor-Antrieb, Uzi-III (Waffenstufe 2, vollautomatisch), Rüstung 1</p>

3.4. GREENHORN

Konzept: Halbstarker Oni-Straßenmagier
 Antrieb: Ich werde ein Profi-Runner wie meine Mutter!
 Reputation: Zu jung für die Schatten!
 Aspekt: Ich bin Sugar Crashes allergrößter Fan und kenne alle ihre Trideos!
 Aspekt: Kind der Straßen von Redmond

Fertigkeiten: Großartig (+4): Magie/Illusion
 Gut (+3): Magie/Physische Manipulation, Willenskraft
 Ordentlich (+2): Magie/Kampfzauber, Nahkampf, Täuschung
 Durchschnittlich (+1): Athletik, Empathie, Heimlichkeit, Stärke

Stunts: PLAN B: Einmal pro Spielsitzung, wenn du während eines Schattenlaufs auf ein unerwartetes Hindernis triffst, kannst du in einer Rückblende erzählen, wie du dich vorher genau auf so etwas vorbereitet hast, und einen Vorteil erschaffen, der dir in dieser Situation hilft.

AURAMASKIERUNG (Magie): Du kannst mit der Fertigkeit Täuschung gegen Versuche, mit astraler Wahrnehmung deine Aura zu lesen, aktiv Widerstand leisten. Hierzu erhältst du +2 Täuschung!

ASTRALPROJEKTION (Magie): Du kannst dein Bewusstsein in den Astralraum projizieren!

FLÄCHENZAUBER (Magie): Du kannst einen Zauber auf alle Ziele innerhalb einer Zone auf einmal wirken, erleidest aber durch den Entzug eine leichte geistige Konsequenz!

OFF TO NEVERNEVERLAND (Magie): +2 Magie/Kampfzauber für Angriffe mit Mana-Kampfzaubern, die beim Ziel geistigen Schaden verursachen. Durch den Entzug dieses mächtigen Zaubers erleidest du aber einen Punkt geistigen Schaden!

Karma-Erholungsrate: 2 Ressourcen: 2

Stress: Körperlich: ☐☐☐☐ Geistig: ☐☐☐☐ System:
 Konsequenzen: Leicht, Mittel, Schwer

Ausrüstung: Schlagringe (Waffenstufe 1)
 Baseballschläger (Waffenstufe 2)
 Gefütterter Mantel (Rüstungsstufe 2)
 Harley Scorpion (Motorrad)

3.5. SUGAR CRASH

Konzept:	Menschliche Ex-Trideo-Schauspielerin
Antrieb:	Die Welt ist meine Bühne!
Reputation:	Phantom mit 1000 Gesichtern
Aspekt:	Ich will Shockwave ins Bett kriegen, aber Masterless würde mich umbringen!
Aspekt:	Ich habe kein Problem mit Novacoke, nur ohne Novacoke!
Fertigkeiten:	<p>Großartig (+4): Täuschung</p> <p>Gut (+3): Connections, Empathie, Skillsoft (siehe Stunts)</p> <p>Ordentlich (+2): Athletik, Charisma, Provozieren, Wissen</p> <p>Durchschnittlich (+1): Nachforschung, Stärke, Wahrnehmung, Willenskraft</p>
Stunts:	<p>PLAN B: Einmal pro Spielsitzung, wenn du während eines Schattenlaufs auf ein unerwartetes Hindernis triffst, kannst du in einer Rückblende erzählen, wie du dich vorher genau auf so etwas vorbereitet hast, und einen Vorteil erschaffen, der dir in dieser Situation hilft.</p> <p>MASSGESCHNEIDERTE PHEROMONE (Bioware): Wenn du mit körperlich anwesenden Personen interagierst, kannst du mit Empathie einen Vorteil erschaffen, indem du auf die Situation maßgeschneiderte Pheromone absonderst. +2 Empathie zum Erschaffen dieses Vorteils!</p> <p>TALENTELEITUNGEN I+II (Cyberware, 2 Stunts): Skillsofts machen dich zum metamenschlichen Schweizer Armeemesser. Du bekommst eine zusätzliche Fertigkeit mit einem Wert von Gut (+3). Einmal pro Szene kannst du diese Fertigkeit gegen eine andere Fertigkeit austauschen, die du nicht oder auf einem niedrigeren Wert beherrschst. Skillsofts mit Magiefertigkeiten vermitteln dir nur theoretisches Wissen über Magie, aber nicht die Fähigkeit, Zauber zu wirken oder Geister zu beschwören. Durch Skillsofts kannst du keine zusätzlichen Stresskästchen bekommen!</p> <p>MODULARES GESICHT (Cyber-/Nanoware): Du kannst deine Hautfarbe, Augenfarbe, Haarfarbe, Gesichtsform und die Form deiner Ohren gezielt verändern! +2 Täuschung, um dich als jemand anderes auszugeben!</p> <p>ID-REPLIKATOR (Cyber-/Nanoware): Deine Cyberaugen können eine fremde Retina duplizieren, die Kunsthaut deiner Finger fremde Fingerabdrücke, dein Stimm-Modulator eine fremde Stimme! Du kannst Täuschung statt Tech einsetzen, um Retina-Scanner, Stimm-Scanner und Fingerabdruckleser zu überlisten, wenn du zuvor Retina, Stimme bzw. Fingerabdrücke eines Berechtigten gescannt hast.</p>
Karma-Erholungsrate:	1
Ressourcen:	2
Stress:	Körperlich: <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Geistig: <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> System:
Konsequenzen:	Leicht, Mittel, Schwer
Ausrüstung:	<p>Schockhandschuhe (Schockwaffe);</p> <p>Ares Viper Slivergun (Waffenstufe 1, Schalldämpfer)</p> <p>Maßgeschneiderte Körperpanzerung (Rüstung 1)</p> <p>GMC Commodore (Sportwagen)</p> <p>Datenbuchse, implantiertes Commlink (Cyberware)</p>

3.6. WARDANCE

Konzept:	Troll-Krähen-Schamanin vom Stamm der Cascade Crow		
Antrieb:	Ich schulde Silent Mantis mein Leben!		
Reputation:	Die astrale Kavallerie!		
Aspekt:	Smokefeather zeigt mir den Weg!		
Aspekt:	Moderne Technologien verunreinigen Geist und Seele!		
Fertigkeiten:	<p>Großartig (+4): Magie/Beschwörung</p> <p>Gut (+3): Stärke, Willenskraft</p> <p>Ordentlich (+2): Empathie, Nahkampf, Provozieren</p> <p>Durchschnittlich (+1): Connections, Magie/Wahrnehmung, Wahrnehmung, Wissen</p>		
Stunts:	<p>PLAN B: Einmal pro Spielsitzung, wenn du während eines Schattenlaufs auf ein unerwartetes Hindernis triffst, kannst du in einer Rückblende erzählen, wie du dich vorher genau auf so etwas vorbereitet hast, und einen Vorteil erschaffen, der dir in dieser Situation hilft.</p> <p>DIE HABEN EINEN TROLL! (Troll): +2 Provozieren, um Gegner einzuschüchtern, die deutlich kleiner sind als du und die sich körperlich in deiner Nähe aufhalten (max. 1 Zone entfernt).</p> <p>RIESIGE REICHWEITE (Troll): +2 Nahkampf für Angriffe gegen Gegner, die den Reichweitenvorteil durch deine gewaltige Körpergröße nicht durch die eigene Körpergröße oder lange Nahkampfwaffen ausgleichen.</p> <p>ASTRALPROJEKTION (Magie): Du kannst dein Bewusstsein in den Astralraum projizieren!</p> <p>GEISTERVERBÜNDETER I: Dein Totem Krähe hat dir den mächtigen Geist Smokefeather als Verbündeten zur Seite gestellt. Smokefeather erfüllt dir nicht nur eine begrenzte Anzahl von Diensten, sondern steht dir dauerhaft zur Seite! Sie ist ein Individuum und kann nicht mehrfach gleichzeitig beschworen werden. Wird Smokefeather gebannt, kannst du sie aber erneut beschwören!</p> <p>GEISTERVERBÜNDETER II: +2 Magie/Beschwörung zum Beschwören deiner Geisterverbündeten Smokefeather!</p>		
Karma-Erholungsrate:	1	Ressourcen:	1
Stress:	Körperlich: <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Geistig: <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	System:
Konsequenzen:	Leicht, Mittel, Schwer		
Ausrüstung:	Obsidian-Messer (Waffenstufe 1), Tomahawk (Waffenstufe 2) Lederkleidung (Rüstungsstufe 1)		

SMOKEFEATHER (Geisterverbündete)

Aspekt: „Humanoider Krähenschwarm mit unzähligen Augen!“, Gute (+3)
 Kraftstufe, unbegrenzte Dienste; Nahkampfangriffe haben Waffenstufe 1,
 Rüstungsstufe 3 gegen nichtmagische körperliche Angriffe, Heilungseffekte,
 Illusionseffekte, Physische Manipulationseffekte, selektive Zielauswahl,
 Konsequenzen: Leicht, Schwer (nur für nichtmagischen körperlichen Schaden)

3.7. SILENT MANTIS

Konzept:	Menschlicher Ki-Adept aus den Schatten Hong Kongs
Antrieb:	Auf der Flucht vor Wuxing bleiben mir nur noch die Schatten!
Reputation:	Kettenhund der Triaden!
Aspekt:	Ich bewundere Motorhead für ihren Mut!
Aspekt:	Wer fair kämpft, lebt nicht lange!
Fertigkeiten:	<p>Großartig (+4): Nahkampf</p> <p>Gut (+3): Athletik, Heimlichkeit</p> <p>Ordentlich (+2): Stärke, Täuschung, Wahrnehmung</p> <p>Durchschnittlich (+1): Empathie, Provozieren, Willenskraft, Wissen</p>
Stunts:	<p>PLAN B: Einmal pro Spielsitzung, wenn du während eines Schattenlaufs auf ein unerwartetes Hindernis triffst, kannst du in einer Rückblende erzählen, wie du dich vorher genau auf so etwas vorbereitet hast, und einen Vorteil erschaffen, der dir in dieser Situation hilft.</p> <p>KAMPFSINN (Ki-Kraft): +2 Athletik zum Verteidigen gegen körperliche Angriffe, wenn du Angriffen aus dem Hinterhalt ausweichst oder gegen eine Überzahl von Gegnern kämpfst.</p> <p>MYSTISCHER MANTEL (Ki-Kraft): Du kannst deine Fertigkeit Heimlichkeit einsetzen, um dich vor Wahrnehmungszaubern und astraler Wahrnehmung zu verbergen oder deine Erwachte Aura zu tarnen. +2 Heimlichkeit für entsprechende Fertigkeitsproben!</p> <p>SCHATTENMANTEL (Ki-Kraft): +2 Heimlichkeit, um nicht gesehen zu werden, wenn du dich in einer dunklen oder schattigen Umgebung bewegst oder versteckt hältst.</p> <p>TODESKRALLE I + II (Ki-Kraft, 2 Stunts): Magische Energie macht deine Hände zu tödlichen Waffen! Deine waffenlosen Angriffe zählen als Waffen der Stufe 1 und gelten automatisch als eine Waffenstufe höher als die Rüstungsstufe von manifestierten Geistern. Während du astral wahrnimmst, kannst du auch Wesen im Astralraum waffenlos mit Nahkampf angreifen. Wenn du einen Punkt geistigen Schaden in Kauf nimmst, steigt die Waffenstufe deiner Todeskrallen für den Rest der Szene auf 3.</p>
Karma-Erholungsrate:	1
Ressourcen:	2
Stress:	Körperlich: <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Geistig: <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> System:
Konsequenzen:	Leicht, Mittel, Schwer
Ausrüstung:	<p>Wurfklingen (Waffenstufe 1)</p> <p>Mono-Schwert (Waffenstufe 2)</p> <p>Maßgeschneiderte Körperpanzerung (Rüstungsstufe 1)</p> <p>Suzuki Aurora (Motorrad)</p>

4. KAPITEL - HILFSMITTEL FÜR DIE SPIELLEITUNG

In diesem Kapitel findest du ein paar optionale Regeln, die dir das Leiten eines Schattenlaufs erleichtern sollen. Wenn diese Regeln deiner Art zu Spielleiten nicht entgegenkommen, lass sie einfach weg! Alle Regeln aus Kapitel 1 und Kapitel 2 funktionieren uneingeschränkt ohne sie!

4.1. MISSIONS-STRESS

Missions-Stress und der Missions-Stressbalken sind eine einfache Möglichkeit, um die Auswirkungen von Fehlern des Teams vor und während eines Shadowruns abzubilden, ohne die ganze Mission gleich zu Beginn der Spielsitzung scheitern oder zu einem gewaltigen Feuergefecht gegen eine komplette Konzernniederlassung ausarten zu lassen. Je mehr Kästchen auf dem Missions-Stressbalken abgestrichen sind, desto näher sind die Gegner des Teams daran, zu realisieren, dass sie Opfer eines Schattenlaufs sind bzw. werden sollen. Ist der Missions-Stressbalken erschöpft, führt weiterer Missions-Stress zu Missions-Konsequenzen in Form von Abwehrmaßnahmen und schließlich aggressiven Gegenschlägen des Ziels.

Der **Missions-Stressbalken** hat für einen normalen Schattenlauf halb so viele Kästchen, wie das Team Runner hat. Für einen besonders komplexen Run, der sich über mehrere Spielsitzungen hinziehen wird, kann der Missions-Stressbalken mehr Kästchen bekommen, z.B. einen pro Runner im Team.

Missions-Stress entsteht, wenn die Shadowrunner ihr designiertes Opfer misstrauisch machen. Das ist typischerweise der Fall, wenn während der Beinarbeit vor dem Run auf das Ziel oder beim Überwinden der Sicherheitsmaßnahmen des Ziels Aktionen fehlschlagen. Fehler, die nicht sofort dazu führen, dass der ganze Run auffliegt, verursachen stattdessen einen Punkt Missions-Stress.

Beispiele: Ein Runner wird beim Ausspähen des Konzerngeländes gesichtet und gibt Fersengeld, die Deckerin des Teams löst bei einem vorbereitenden Matrix-Run, bei dem sie die Baupläne der Villa des Yakuza-Oyabuns beschaffen will, Alarm aus, die Empfangsdame des Policlubs kann nicht davon überzeugt werden, dass das Team da ist, um das angeblich defekte Belüftungssystem zu warten, und so weiter.

Missions-Stress ist oft ein passender Haken für Erfolge mit einem Haken – vielleicht lässt die Empfangsdame aus dem Beispiel das Team entgegen ihrem Bauchgefühl ins Gebäude, macht aber nach einer Weile ihrem Vorgesetzten Meldung, oder die Deckerin kann die Baupläne erbeuten, hat aber stillen Alarm ausgelöst.

Solange der verursachte Missions-Stress noch auf dem Missions-Stressbalken Platz findet, ist noch nichts verloren – das Ziel des Schattenlaufs tut die Vorfälle noch als Zufälle oder Fehlalarme ab. Ist der Missions-Stressbalken erst einmal voll, verursachen weitere Fehler des

Teams aber **Missions-Konsequenzen**. Missions-Konsequenzen sind Situationsaspekte, welche die Spielleitung jeweils einmal frei gegen das Team einsetzen darf.

Die erste Missions-Konsequenz (z.B. „Etwas liegt in der Luft“ oder „Zu viele Zufälle!“) bedeutet zumeist nur, dass das Ziel befürchtet, dass etwas passieren könnte, sich aber nicht sicher ist. Sicherheitstechnik wird überprüft, aus Bequemlichkeit bisher nicht beachtete Sicherheitsprozeduren wieder in Kraft gesetzt, das Wachpersonal zur Disziplin ermahnt.

Eine zweite Missions-Konsequenz (z.B. „Eindringlinge auf dem Gelände!“ oder „Wir werden angegriffen!“) führt dazu, dass das Ziel ernsthaft mit dem Shadowrun rechnet, aber noch nicht absehen kann, wann, mit welchen Mitteln und mit welchem Missionsziel, bzw. realisiert, dass gerade ein Schattenlauf stattfindet, aber das Team und dessen Missionsziel noch nicht identifiziert hat. Das Ziel verstärkt in dieser Situation kurzfristig seine Sicherheitsmaßnahmen. Passcodes werden geändert, Wachpersonal zusammengezogen, Geister beschworen und Überwachungsdrohnen auf Patrouille geschickt, externe Dienstleister nicht mehr oder nur noch nach strengen Kontrollen auf das Gelände gelassen, die gesamte Belegschaft wird zur Wachsamkeit angehalten.

Spätestens die dritte Missions-Konsequenz (z.B. „Sie sind in den Lüftungsschächten“ oder „Erschießt die Drekheads!“) führt zur Entdeckung des Teams. Das Ziel wird sich nun nicht mehr auf Abwehrmaßnahmen beschränken, sondern darauf konzentrieren, die Runner auszuschalten.

[Am Ende dieses Dokuments](#) findest du ein einfaches Arbeitsblatt, mit dem du Missions-Stress und Missions-Konsequenzen festhalten kannst.

Die Verwendung des Missions-Stressbalkens und von Missions-Konsequenzen macht nur Sinn, falls bzw. solange die Runner heimlich vorgehen wollen. Wenn sie bei der ersten Sicherheitskontrolle gleich das Feuer eröffnen, ist das Resultat natürlich kein Punkt Missions-Stress, sondern die höchste Alarmstufe!

4.2. SICHERHEITSMETHODEN UND SICHERHEITSSTANDARDS

Konzerne, Gangs, Policlubs, organisierte Kriminalität – Ziel eines Shadowruns sind in aller Regel Niederlassungen kleiner oder großer Organisationen. Um dir deine Aufgabe als Spielleitung zu erleichtern, kannst du das Ziel behandeln, wie einen Charakter, und mit Werten ausstatten. Neben den obligatorischen Aspekten verwendest du dafür bei ShadowCore keine Fertigkeiten, sondern in Anlehnung an Turbo-Fate sieben **Sicherheitsmethoden**:

Architektur beschreibt die Schwierigkeit, die sich aus der Gestaltung des Geländes selbst für die Infiltration ergeben. Hohe Mauern, offene Flächen vor den wenigen Eingängen und ein nur mit dem Personalauszug erreichbares Geheimlabor im Keller setzen den Runnern mehr entgegen,

als ein historisches Gebäude mit brüchigem Mauerwerk und vielen Winkeln, Nischen und Nebeneingängen!

Astral fasst die Qualität und Quantität des Erwachten Personals und astraler Schutzmaßnahmen (z.B. Hüter und gebundene Geister) zusammen.

Disziplin steht für die Loyalität und Moral des Personals. Disziplinierte Mitarbeiter sind kaum bestechlich und konzentriert bei der Sache, undisziplinierte Mitarbeiter sind korrupt, lethargisch und leicht einzuschüchtern.

Flotte beschreibt die Geeignetheit der Fahrzeuge des Ziels zur Abwehr von Schattenläufen und zur Verfolgung flüchtender Runner.

Matrix steht für die Qualität der Matrix-Sicherheit (also weißes, graues und schwarzes IC) und der angestellten Sicherheitsdecker.

Muskeln steht zusammenfassend für Qualität und Quantität der Wachleute, Rent-A-Cops, Söldner, und Wachcritter, die einen Shadowrun mit körperlicher Gewalt verhindern sollen.

Sensoren beschreibt die Sicherheitstechnik, die Eindringlinge erkennen und/oder ihnen den Zutritt verwehren soll. Kameraüberwachung, Magschlösser, Lichtschranken-Gitter, Bewegungssensoren, Druckplatten, Überwachungsdrohnen, und was den paranoiden Nerds noch so eingefallen ist!

Die Sicherheitsmethoden kannst du für aktiven oder passiven Widerstand gegen Aktionen der Runner verwenden oder als Ausgangspunkt für die Spielwerte eines Matrix-Systems oder namenloser NSC und Neben-NSC. Manchmal kannst du die Sicherheitsmethoden auch direkt für eine Aktion verwenden. Wenn du z.B. ermitteln willst, ob die Sicherheitsmagier des Ziels den Schamanen des Teams anhand der astralen Signatur seiner Zauber aufspüren können, musst du nicht die Sicherheitsmagier komplett mit Werten ausstatten, sondern kannst einfach einen Wurf auf Astral für das Ziel machen.

Du könntest die Sicherheitsmethoden des Ziels z.B. wie folgt mit Werten ausstatten: eine Großartige (+4) und eine Gute (+3) Sicherheitsmethode, zwei Ordentliche (+2) und zwei Durchschnittliche (+1) Sicherheitsmethoden und eine Mäßige (+0) Sicherheitsmethode.

Neben den Sicherheitsmethoden kannst du für einzelne Bereiche des Ziels – neben den obligatorischen Aspekten – auch **Sicherheitsstandards** zwischen Schwach (-1) und Gut (+3) oder sogar höher festlegen, die in dem jeweiligen Bereich mit den Sicherheitsmethoden verrechnet werden. Der öffentliche Besucherbereich der Tiefgarage einer Konzernniederlassung wird z.B. weniger stark gesichert sein, als das Chefbüro des Divisionsleiters in der 42. Etage!

Daneben kannst du für verschiedene Bereiche die Verteilung der Sicherheitsmethoden variieren, wenn sich die Sicherheitsprozeduren der Bereiche stark unterscheiden!

4.3. BEINARBEIT UND DIE PLANUNG EINES SCHATTENLAUFS

Mehrere Faktoren sollten bei ShadowCore dafür sorgen, dass die Vorbereitung eines Schattenlaufs durch die Runner zügig läuft und nicht ins Stocken gerät:

- Die Runner haben bei Fate Core die nötige Ausrüstung dabei, um ihre Fertigkeiten einzusetzen! Es muss also nicht lange überlegt werden, ob Bolzenschneider, Magschloss-Knacker, Fingerabdruck-Drucker, Stimm-Modulator oder was-auch-immer beschafft und mitgenommen werden müssen.
- Mit Fertigkeiten wie Connections und Nachforschung können die Spieler einfach Informationsquellen ins Spiel bringen, um etwas über das Missionsziel herauszufinden, und sind nicht auf irgendwelche Listen mit Kontakten oder das Stellen der „richtigen Fragen“ an den Spielleiter angewiesen.
- Der Stunt „Plan B“ ermöglicht es, später zutage tretende Lücken in der Vorbereitung per Rückblende zu schließen. Der Plan des Teams muss also nicht perfekt sein!
- Bei Anwendung der obigen Regeln zu Missions-Stress können sich die Spieler darauf verlassen, dass nicht gleich der erste Fehler ihrer Runner den ganzen Run zum Scheitern verurteilt!
- Gleichzeitig können fehlgeschlagene Aktionen und Erfolge mit Haken schon während der Beinarbeit zu Missions-Stress führen, sodass zu viel Vorbereitung sogar den Erfolg des Runs gefährden kann!

Für Handlungen während der Beinarbeit vor dem Schattenlauf solltest du als Spielleitung, wenn du die Beinarbeit schnell abhandeln willst, **die Spieler die Szene beschreiben und dann eine Probe würfeln lassen**, statt erst die Runner in einer langwierigen Szene auf einen erhofften Informationsgewinn hinarbeiten lassen. Bei einer erfolgreichen Aktion hast du die Wahl, ob du den Spielern eine Information über das Ziel des Schattenlaufs gibst oder die Spieler selbst erzählen lässt, was sie herausgefunden haben.

Solange die Spieler coole Ideen haben, was sie zur Vorbereitung eines Runs anstellen könnten, ist das kein Problem, das Spiel wird dadurch ja vorangetrieben! Wenn du aber feststellst, dass eine Aktion zur Vorbereitung oder das mit ihr beabsichtigte Resultat einer bereits durchgeführten Aktion gleicht, solltest du dafür eine hohe Schwierigkeit ansetzen – mit dem damit verbundenen hohen Risiko für Missions-Stress!

Beispiele: Versuchen die Runner, vor einem Schattenlauf gegen die Yakuza mehrmals ihre Yakuza-Kontakte auszuhorchen, steigt das Risiko, dass diese deswegen misstrauisch werden.

Haben die Runner schon Informationen über die Sicherheitstechnik des Zielobjekts bekommen, helfen ihnen nur noch genaue Detailinformationen weiter – und die sind richtig schwer zu kriegen!

Wenn der **Run unter Zeitdruck** stattfindet, kannst du als Spielleiter die Zahl der möglichen Aktionen zur Vorbereitung einschränken, die dem Team zur Verfügung stehen (z.B. eine oder zwei pro Runner). Den Einsatz des Stunts „Plan B“ kannst du aber natürlich nicht verbieten!

Muss der Run unbedingt bis zu einem bestimmten Zeitpunkt absolviert sein, kannst du einfach mit einer festen Obergrenze an möglichen Aktionen arbeiten, die nicht überschritten werden kann.

Beispiel: Der Virus muss auf dem Commlink-Prototyp installiert sein, bevor Novatech diesen auf der Pressekonferenz erfolgreich der Öffentlichkeit präsentiert. Bevor die Konferenz losgeht, kann jeder Runner maximal zwei Aktionen zur Vorbereitung des Runs durchziehen.

Du kannst an das Überschreiten bestimmter Grenzen auch regelmechanische oder erzählerische Folgen knüpfen, die den **Zeitablauf** widerspiegeln.

Beispiele: Der Commlink-Prototyp befindet sich laut Mr. Johnson zunächst in der F&E Abteilung von Novatech Seattle, wird dann in die Marketing-Abteilung gebracht, schließlich ins Pressezentrum zur Vorbereitung der Präsentation. Legt das Team sofort los (und verlässt sich ganz auf den Stunt „Plan B“), hat es die freie Wahl, welches der drei Ziele es infiltrieren will. Nehmen sich die Runner Zeit für eine Vorbereitungshandlung pro Kopf, bleiben nur noch die Marketing-Abteilung oder das Pressezentrum. Nach zwei Vorbereitungshandlungen pro Runner muss der Virus im Pressezentrum aufgespielt werden – und das wird schwierig, denn dort ist die Hölle los!

Die zu infiltrierende Policlub-Zentrale hat gerade erst Lone Star angeheuert, um dort für die Sicherheit zu sorgen. Personal und Sicherheitsleute kennen sich noch nicht persönlich, die Abläufe sitzen noch nicht, die Lone-Star-Angestellten kennen das Gelände noch nicht besonders gut. Die Policlub-Zentrale hat bei Auftragserteilung durch Mr. Johnson einen mäßigen (+0) Sicherheitsstandard. Nimmt sich das Team Zeit für eine Vorbereitungsaktion pro Runner, steigt dieser auf durchschnittlich (+1), führt das Team eine weitere Vorbereitungsaktion pro Runner aus, steigt der Sicherheitsstandard auf ordentlich (+2).

Wenn du weniger konkret werden willst, kannst du auch bestimmen, dass der Run für jede Vorbereitungsaktion nach Erreichen einer Obergrenze schwieriger wird, indem du als Spielleiter

für jede weitere Aktion einen **zusätzlichen Karmapunkt** bekommst, den du während der Ausführung des Schattenlaufs ausgeben kannst.

Natürlich kannst du auch, damit die Spielsitzungen nicht immer nach dem gleichen Schema ablaufen, die chronologische Struktur einer Spielsitzung komplett aufbrechen, gleich **mit der Action des Schattenlaufs beginnen** und auf die Planung und Vorbereitung nur bei Bedarf in kurzen Rückblenden eingehen. Szenen mit Rückblenden, die du als Spielleiter selber beginnst, sind selbstredend kein Einsatz des Stunts „Plan B“ der Runner!

*Eine mögliche **Alternative zur Abwicklung der Beinarbeit** wäre auch, diese als **Herausforderung** zu gestalten mit dem Ziel, einen erfolgversprechenden Plan für den Schattenlauf zu schmieden. Dann gibst du als Spielleiter den Spielern vor, welche Informationen sie brauchen. Es ist an den Spielern, Möglichkeiten zu finden, an diese Informationen zu kommen. Wenn du so vorgehst, solltest du von der Regel, dass jede Fertigkeit während einer Herausforderung nur einmal zum Einsatz kommen darf, Ausnahmen zulassen, wenn dir das angemessen erscheint – den Spielern könnten beispielsweise verschiedene Möglichkeiten einfallen, ihre Connections zu nutzen, um etwas in Erfahrung zu bringen! Eine erfolgreich bewältigte Herausforderung kann durch einen Situationsaspekt dargestellt werden, der den Plan des Teams darstellt und einmal pro Runner im Team frei eingesetzt werden kann.*

Der Vorteil der Darstellung der Beinarbeit und Planung als Herausforderung ist, dass die Spieler dadurch sofort Gewissheit haben, welche Informationen sie brauchen und wann es mit der Beinarbeit und Planung genug ist. Spielern, die Shadowrun noch nicht gut kennen, könnte das entgegenkommen. Erfahrene Shadowrun-Spieler könnten sich durch deine Vorgaben aber gegängelt fühlen! Möglicherweise nehmen es dir die Spieler auch übel, wenn sie auf dem Run mit unvorhergesehenen Hindernissen konfrontiert werden, nachdem du ihnen den Umfang der Beinarbeit vorgegeben hattest.

Bedenken solltest du auch, dass deine Spieler neben dem Bewältigen der Herausforderung mit dem Ziel der Planung des Runs noch den Wunsch haben werden, besondere Ausrüstung (z.B. panzerbrechende Munition) zu beschaffen oder große Drohnen oder höhere Geister ins Spiel zu bringen, bevor es wirklich losgeht!

ShadowCore schlägt deswegen die oben dargestellte freiere Gestaltung der Beinarbeit vor. Verwende die Herausforderungs-Regeln auf eigene Gefahr!

4.4. BEISPIELE FÜR GEGNER

Es folgen einige Beispiele typischer Gegner für Shadowrunner.

Da infolge der Magie- und Ausrüstungsregeln bei ShadowCore in einem Kampf deutlich mehr Fertigkeiten eine Rolle spielen, als bei Fate Core, kannst du namenlose NSC und Neben-NSC bei Bedarf mit einer **zusätzlichen Fertigkeitssäule** ausstatten.

Gegnerische Drohnen bekommen, sofern sie nicht von einem Rigger als Haupt- oder Neben-NSC mit System-Stressbalken kontrolliert werden, der Einfachheit halber einen eigenen Stressbalken wie namenlose NSC. Entsprechendes gilt für gegnerische Geister, wenn kein Beschwörer vor Ort ist, der sie kontrolliert.

Zur Vermeidung unnötiger Verwirrung: Bei den Erwachten Kreaturen unter den folgenden Beispielen sind die Critterkräfte sind zwar unter Stunts aufgelistet, diese sind aber nicht gemäß den Regeln für die Erstellung von Stunts für Spielercharaktere erstellt!

4.4.1. RENT-Δ-COPS

4.4.1.1. LONE-STAR COP

Aspekt:	Der Kunde ist das Gesetz!		
Fertigkeiten:	Ordentlich (+2):	Nachforschung, Schießen	
	Durchschnittlich (+1):	Athletik, Wahrnehmung	
Stress:	<input type="checkbox"/>		
Ausrüstung:	Colt America L36 (Waffenstufe 1); Defiance EX Shocker (Schockwaffe); Betäubungs-Schlagstock (Waffenstufe 2, Schockwaffe); Panzerjacke (Rüstungsstufe 2)		

4.4.1.2. LONE-STAR ÜBERWACHUNGSDROHNE

Aspekt:	Autonomer Polizei-Quadkopter!		
Autopilot:	Ordentlich (+2)		
Stress:	<input type="checkbox"/>		
Upgrades:	Rotor-Antrieb, Enfield AS-7 (Waffenstufe 2) mit Gelmunition, Granatwerfer mit 4 Schockgranaten; Rüstungsstufe 1; Kamerasensoren mit Restlichtverstärkung; Firewall (+2 Autopilot gegen Hacking-Versuche gegen die Drohne)		

4.4.1.3. LONE-STAR DETEKTIV

Aspekt:	Noch fünf Tage bis zur Pensionierung!
Aspekt:	Gut geschmiert läuft alles besser!
Fertigkeiten:	Gut (+3): Nachforschung; Wahrnehmung
	Ordentlich (+2): Empathie, Schießen
	Durchschnittlich (+1): Athletik, Willenskraft
Stress:	Körperlich: <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Geistig: <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Konsequenzen:	Leicht
Stunts:	SMARTLINK: +2 zum Erschaffen eines Vorteils mit Schießen, indem du auf einen Gegner zielst, oder zum Überwinden eines Situationsaspekts, der Deckung für den Gegner darstellt.
	ERFAHRENER ERMITTLER: +2 Empathie, um während eines Verhörs Lügen zu durchschauen.
Ausrüstung:	Colt Manhunter (Waffenstufe 1, Smartlink); Defiance EX Shocker (Schockwaffe); Betäubungs-Schlagstock (Waffenstufe 2, Schockwaffe); Panzerjacke (Rüstungsstufe 2)

4.4.1.4. LONE-STAR LOHNMAGIER

Aspekt:	Der hellste Stern von Lone Star!
Aspekt:	Traut niemals euren Augen, ihr Anfänger!
Fertigkeiten:	Gut (+3): Magie/Wahrnehmung, Magie/Kampf
	Ordentlich (+2): Magie/Beschwörung, Willenskraft
	Durchschnittlich (+1): Empathie; Provozieren
Stress:	Körperlich: <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Geistig: <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Konsequenzen:	Leicht
Stunts:	ASTRALPROJEKTION: Du kannst Dich in den Astralraum projizieren!
	BANNZAUBERER: +2 Magie/Beschwörung, um Geister zu bannen oder anderen Beschwörern die Kontrolle über Geister zu entreißen.
	MANABLITZ: +2 Magie/Kampfzauber für einen magischen Mana-Kampfzauber, der körperlichen Schaden verursacht, aber die Erschöpfung durch den mächtigen Zauber verursacht bei dir einen Punkt geistigen Stress.
Ausrüstung:	Panzerjacke (Rüstungsstufe 2)

4.4.1.5. LUFTELEMENTAR

Aspekt:	Astral beseelter Wirbelwind!
Kraftstufe:	Ordentlich (+2)
Konsequenzen:	Schwer (nur für nichtmagischen körperlichen Schaden)
Geisterkräfte:	Nahkampfangriffe mit Waffenstufe 1, Rüstungsstufe 3 gegen nichtmagische körperliche Angriffe, Illusionseffekte, Kampfeffekte, Physische Manipulationseffekte, Flächeneffekt

4.4.2. SWAT-EINHEITEN

4.4.2.1. KNIGHT ERRANT SWAT-MITGLIED

Aspekt:	Erst schießen, dann fragen!	
Fertigkeiten:	Gut (+3):	Schießen, Wahrnehmung
	Ordentlich (+2):	Athletik, Nahkampf
	Durchschnittlich (+1):	Stärke, Willenskraft
Stress:	□□	
Ausrüstung:	Colt Cobra TZ-120 (Waffenstufe 2, vollautomatisch); panzerbrechende SMG-Munition für 1 Konflikt; Betäubungs-Schlagstock (Waffenstufe 2, Schockwaffe); 2 Handgranaten; SWAT-Rüstung (Rüstungsstufe 3); Helmvisier mit Infrarot	

4.4.2.2. KNIGHT ERRANT KAMPFHUND

Aspekt:	Vercyberter Kettenhund!	
Fertigkeiten:	Gut (+3):	Wahrnehmung, Nahkampf
	Ordentlich (+2):	Athletik, Provozieren
	Durchschnittlich (+1):	Stärke, Willenskraft
Stress:	□□	
Ausrüstung:	Cybergebiss (Waffenstufe 2)	

4.4.2.3. KNIGHT ERRANT DROHNENRIGGER

Aspekt:	Schreibtischkrieger		
Aspekt:	Wo gehobelt wird, da fallen Späne!		
Fertigkeiten:	Gut (+3):	Fahren, Tech	
	Ordentlich (+2):	Cyberkampf, Schießen	
	Durchschnittlich (+1):	Wahrnehmung, Willenskraft	
Stress:	Körperlich: □□	Geistig: □□□	System: □□□□
Konsequenzen:	Leicht		
Stunts:	<p>FSE: Wenn du ein geriggtes Fahrzeug oder eine Drohne eingeloggt bist, kannst du einmal pro Konfliktrunde, wenn du noch nicht gehandelt hast, die Initiative an dich reißen oder abwehren.</p> <p>SPERRFEUER: +2 zum Erschaffen eines Vorteils mit Schießen, indem du die Gegner mit Sperrfeuer belegst.</p>		
Ausrüstung:	Kampfdrohnen		

4.4.2.4. STEEL LYNX KAMPFDROHNE

Aspekt:	Vierbeinige Kampfdrohne!
Autopilot:	Ordentlich (+2)
Konsequenzen:	Leicht
Upgrades:	Bodenfahrzeug, Stoner-Ares M202 (Waffenstufe 3, vollautomatisch), Granatwerfer mit 5 Granaten, Rüstungsstufe 3, Infrarot-Sensoren

4.4.2.5. KNIGHT ERRANT SWAT-CAPTAIN

Aspekt:	Ein Fall für die großen Jungs!						
Aspekt:	Ich hasse Shadowrunner!						
Fertigkeiten:	<table> <tr> <td>Gut (+3):</td><td>Schießen, Wahrnehmung</td></tr> <tr> <td>Ordentlich (+2):</td><td>Athletik, Willenskraft</td></tr> <tr> <td>Durchschnittlich (+1):</td><td>Nahkampf, Stärke</td></tr> </table>	Gut (+3):	Schießen, Wahrnehmung	Ordentlich (+2):	Athletik, Willenskraft	Durchschnittlich (+1):	Nahkampf, Stärke
Gut (+3):	Schießen, Wahrnehmung						
Ordentlich (+2):	Athletik, Willenskraft						
Durchschnittlich (+1):	Nahkampf, Stärke						
Stress:	Körperlich: <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Geistig: <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>						
Konsequenzen:	Leicht						
Stunts:	<p>SMARTLINK: Zielen mit einer Smartgun ist spielend einfach! +2 zum Erschaffen eines Vorteils mit Schießen, indem du auf einen Gegner zielst, oder zum Überwinden eines Situationsaspekts, der Deckung für den Gegner darstellt.</p> <p>CYBERAUGEN: Situationsaspekte, die Dunkelheit, Rauch (außer Thermorauch), Nebel oder blendendes Licht darstellen, sind für dich keine Hindernisse und können nicht gegen dich ausgenutzt werden. Einmal pro Szene kannst du einen solchen Aspekt frei einsetzen, auch wenn du ihn nicht selbst ins Spiel gebracht hast.</p>						
Ausrüstung:	Colt Cobra TZ-120 (Waffenstufe 2, Smartlink, vollautomatisch); panzerbrechende SMG-Munition für 1 Konflikt; Betäubungs-Schlagstock (Waffenstufe 2, Schockwaffe); 2 Handgranaten; SWAT-Rüstung (Rüstungsstufe 3); Helmvisier mit Infrarot						

4.4.3. MATRIX-SICHERHEIT

4.4.3.1. KONZERN-SICHERHEITSDECKER

Aspekt:	Ex-Shadowrunner		
Aspekt:	Richtig teure Hardware!		
Fertigkeiten:	Gut (+3):	Cyberkampf, Tech	
	Ordentlich (+2):	Hacken, Nachforschung	
Stress:	Körperlich: <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Geistig: <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	System: <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Konsequenzen:	Leicht		
Stunts:	BLASTER: +2 Cyberkampf für deinen ersten Angriff im Matrixkampf. SICHERHEITSDECKER: +2 Hacken zur Bestimmung der Initiative im Cyberkampf, wenn Systemalarm ausgelöst wurde.		

4.4.3.2. GRAUES ICE

Aspekt:	Graues Standard-ICE		
Fertigkeiten:	Ordentlich (+2):	Cyberkampf	
	Durchschnittlich (+1):	Hacken, Nachforschung	
Stress:	<input type="checkbox"/>		

4.4.3.3. KILLER ICE

Aspekt:	Gefürchtetes Graues ICE		
Fertigkeiten:	Gut (+3):	Cyberkampf	
	Ordentlich (+2):	Nachforschung	
	Durchschnittlich (+1):	Hacken	
Stress:	System: <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>		
Konsequenzen:	Leicht		
Stunts:	MARKER: +2 zum Schaffen eines Vorteils mit Hacken, wenn du eine Matrix-Persona für zukünftige Angriffe markierst.		
	EXPLOSION: Nach einem erfolgreichen Angriff im Cyberkampf kannst du dich selbst vernichten, um dem Gegner eine leichte System-Konsequenz zuzufügen (zusätzlich zu etwaigen Konsequenzen durch deinen Angriff).		

4.4.3.4. BLASTER ICE

Aspekt:	Dunkelgraues ICE	
Fertigkeiten:	Gut (+3):	Cyberkampf
	Ordentlich (+2):	Hacken
	Durchschnittlich (+1):	Nachforschung, Tech
Stress:	System: <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	
Konsequenzen:	Leicht	
Stunts:	AUSWURFSCHOCK: Wenn du einen Decker mit einem Angriff im Cyberkampf besiegst, erleidet dieser den Auswurfschock als leichte geistige Konsequenz!	
	BLASTER: +2 für deinen ersten Angriff im Cyberkampf.	

4.4.3.5. SCHWARZES ICE

Aspekt:	Tiefschwarzer Decker-Alptraum	
Fertigkeiten:	Großartig (+4):	Cyberkampf
	Gut (+3):	Tech
	Ordentlich (+2):	Hacken, Nachforschung
Stress:	System: <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	
Konsequenzen:	Leicht	
Stunts:	BIOFEEDBACK: Deine Angriffe im Cyberkampf verursachen körperlichen Stress!	
	SCHWARZE FALLGRUBE: Wenn du bei einer Verteidigung im Cyberkampf einen vollen Erfolg schaffst, kannst du auf den dir zustehenden Schub verzichten und dem Angreifer stattdessen einen körperlichen Schaden in Höhe deiner Erfolgsstufen zufügen!	
	BRUTALER SCHADCODE: Immer wenn du im Cyberkampf deinem Gegner einen körperlichen Schaden zufügst, erleidet dein Gegner zugleich einen Punkt System-Stress!	

4.4.4. KONZERNSICHERHEIT

4.4.4.1. KONZERN-WACHE

Aspekt:	Überarbeitet und unterbezahlt!	
Fertigkeiten:	Ordentlich (+2):	Nahkampf, Schießen
	Durchschnittlich (+1):	Athletik, Wahrnehmung
Stress:	<input type="checkbox"/>	
Ausrüstung:	Schlagstock (Waffenstufe 2), Colt M23 (Waffenstufe 2, vollautomatisch), Vollrüstung (Rüstungsstufe 3), Helmvisier mit Restlichtverstärkung	

4.4.4.2. KONZERN-ELITESOLDAT

Aspekt:	Loyal durch Gehirnwäsche!	
Aspekt:	Weltweit gefürchtete Konzern-Elite!	
Fertigkeiten:	Großartig (+4):	Schießen, Nahkampf
	Gut (+3):	Athletik, Wahrnehmung
	Ordentlich (+2):	Provozieren, Willenskraft
	Durchschnittlich (+1):	Fahren, Stärke
Stress:	Körperlich: <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Geistig: <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Konsequenzen:	Leicht	
Stunts:	<p>REFLEXBOOSTER I: Im körperlichen Konflikt kannst du einmal pro Konfliktrunde, wenn du noch nicht gehandelt hast, die Initiative an dich reißen oder abwehren.</p> <p>REFLEXBOOSTER II: In der ersten Runde eines Konflikts kannst du eine zusätzliche Aktion durchführen, wenn du vor allen Gegnern an der Reihe bist.</p> <p>SMARTLINK: +2 zum Erschaffen eines Vorteils mit Schießen, indem du auf einen Gegner zielst, oder zum Überwinden eines Situationsaspekts, der Deckung für den Gegner darstellt.</p>	
Ausrüstung:	Ares Predator II (Waffenstufe 1, Smartlink); Ares Alpha (Waffenstufe 2, Smartlink, vollautomatisch); panzerbrechende Pistolen- und Sturmgewehr-Munition für 1 Konflikt; Monofilament-Katana (Waffenstufe 3); 2 Gasgranaten; 2 Handgranaten; Ganzkörperpanzerung (Rüstungsstufe 3); Helm mit Atemmaske; Helmvisier mit Restlichtverstärker und Infrarot	

4.4.4.3. WACHCRITTER: BASILISK

Aspekt:	Erwachte Riesenechse!
Aspekt:	Ich verteidige mein Revier!
Fertigkeiten:	Gut (+3): Nahkampf, Willenskraft
	Ordentlich (+2): Athletik, Heimlichkeit
	Durchschnittlich (+1): Wahrnehmung, Stärke
Stress:	Körperlich: <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Geistig: <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Konsequenzen:	Leicht
Stunts:	VERSTEINERNDER BLICK: Du kannst Willenskraft für Blickangriffe gegen Ziele einsetzen, zu denen du eine Sichtlinie hast. Gegen Blickangriffe wird mit Willenskraft verteidigt. Konsequenzen, die du mit einem Blickangriff verursachst, bedeuten eine beginnende Lähmung des Ziels. Scheidet ein Gegner durch einen Blickangriff aus dem Konflikt aus, erstarrt er sprichwörtlich zu Stein!
Ausrüstung:	Raubtiergebiss (Waffenstufe 2), Schuppenhaut (Rüstungsstufe 2)

4.4.4.4. WACHCRITTER: HÖLLENHUND

Aspekt:	Erwachter Jagdhund aus der Hölle!
Aspekt:	Rudeltier!
Fertigkeiten:	Großartig (+4): Nahkampf, Wahrnehmung
	Gut (+3): Athletik, Provozieren
	Ordentlich (+2): Nachforschung, Stärke
	Durchschnittlich (+1): Heimlichkeit, Willenskraft
Stress:	Körperlich: <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Geistig: <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Konsequenzen:	Leicht
Stunts:	DUALWESEN: Du kannst Wahrnehmung auch im Astralraum benutzen. Deine astrale Wahrnehmung ist ständig aktiv. FURCHT: +2 Provozieren, um einen Vorteil zu erschaffen, indem du deine Gegner in Angst und Schrecken versetzt! FEUERODEM: Einmal pro Konflikt kannst du alle Gegner in deiner Zone mit Nahkampf angreifen. Dieser Angriff ignoriert die Regeln für Waffen und Rüstungen. Die Gegner können sich mit Stärke verteidigen. FEUERBLUT: Du bist immun gegen Hitze und Feuer!
Ausrüstung:	Raubtiergebiss (Waffenstufe 2), dichtes Fell (Rüstungsstufe 1)

4.4.5. IN DEN STRAßEN DES SPRAWL

4.4.5.1. GO-GANGER

Aspekt:	Hast du mein Bike angefasst?	
Fertigkeiten:	Ordentlich (+2):	Fahren, Schießen
	Durchschnittlich (+1):	Athletik, Nahkampf
Stress:	<input type="checkbox"/>	
Ausrüstung:	Nagelmesser (Cyberware, Waffenstufe 1); Ceska Black Scorpion (Waffenstufe 1, vollautomatisch); Synthleder-Kutte (Rüstungsstufe 1); Honda Viking (Motorrad)	

4.4.5.2. GANG-PROSPECT

Aspekt:	Halbstarker Straßenschläger	
Fertigkeiten:	Durchschnittlich (+1):	Athletik, Nahkampf
Ausrüstung:	Nagelmesser (Cyberware, Waffenstufe 1); Baseball-Schläger (Waffenstufe 2); Synthleder-Kutte (Rüstungsstufe 1)	

4.4.5.3. GANG-KRIEGER

Aspekt:	Der Schrecken des Reviers!	
Fertigkeiten:	Gut (+3):	Fahren, Nahkampf
	Ordentlich (+2):	Provozieren, Schießen
	Durchschnittlich (+1):	Athletik, Stärke
Stress:	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	
Ausrüstung:	Nagelmesser (Cyberware, Waffenstufe 1); Monoschwert (Waffenstufe 2); Uzi-III (Waffenstufe 2, vollautomatisch); Panzerjacke (Rüstungsstufe 2) ; Harley Scorpion (Motorrad)	

4.4.5.4. GANGBOSS

Aspekt:	Straßenkampf-Adept!		
Aspekt:	Niemals Schwäche zeigen!		
Fertigkeiten:	Großartig (+4):	Athletik, Nahkampf	
	Gut (+3):	Provozieren, Stärke	
	Ordentlich (+2):	Schießen, Willenskraft	
	Durchschnittlich (+1):	Fahren, Wahrnehmung	
Stress:	Körperlich:	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Geistig: <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Konsequenzen:	Leicht		
Stunts:	<p>BERSERKER: +2 Nahkampf für einen Angriff, aber du erleidest einen Punkt geistigen Schaden.</p> <p>GESTEIGERTE REFLEXE: Im körperlichen Konflikt kannst du einmal pro Konfliktrunde, wenn du noch nicht gehandelt hast, die Initiative an dich reißen oder abwehren.</p> <p>KAMPFSINN: +2 zum Verteidigen mit Athletik, wenn du Angriffen aus dem Hinterhalt ausweichst oder gegen eine Überzahl von Gegnern kämpfst.</p>		
Ausrüstung:	Unterarm-Schnappklingen (Waffenstufe 1); Uzi III (Waffenstufe 2, vollautomatisch); Monofilament-Katana (Waffenstufe 3); Panzerjacke (Rüstungsstufe 2)		

4.4.5.5. TROLL-TÜRSTEHER

Aspekt:	Du kommst hier nicht rein!		
Aspekt:	Ich könnte dir Geschichten erzählen...		
Fertigkeiten:	Gut (+3):	Nahkampf, Stärke	
	Ordentlich (+2):	Connections, Wahrnehmung	
	Durchschnittlich (+1):	Athletik, Provozieren	
Stress:	Körperlich:	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Geistig: <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Konsequenzen:	Leicht		
Stunts:	<p>TROLLHAUT IST ZÄH: Deine zähe Trollhaut hat Rüstungsstufe 1, wenn du keine Rüstung trägst. Trägst du eine Rüstung, erhöht sich deren Rüstungsstufe um 1.</p> <p>URGEGWALT AUF ZWEI BEINEN: Wo du hinhaust, rührt sich nichts mehr! Bei Nahkampfangriffen erhöht sich die Waffenstufe deiner waffenlosen Angriffe und Nahkampfwaffen um 1!</p>		
Ausrüstung:	Schlagringe (effektive Waffenstufe 2, siehe Stunts), Anzug aus Panzertuch (effektive Rüstungsstufe 2, siehe Stunts)		

4.4.6. IN DEN SCHATTEN

4.4.6.1. KILLER-ELF

Aspekt:	Eiskalter Killer!	
Aspekt:	Nobilis oblige!	
Fertigkeiten:	Großartig (+4):	Heimlichkeit, Schießen
	Gut (+3):	Athletik, Wahrnehmung
	Ordentlich (+2):	Provozieren, Willenskraft
	Durchschnittlich (+1):	Fahren, Stärke
Stress:	Körperlich: <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Geistig: <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Konsequenzen:	Leicht	
Stunts:	HECKENSCHÜTZE: +2 Schießen, wenn du dein Opfer mit einem Gewehr aus dem Hinterhalt angreifst. SMARTLINK: +2 zum Erschaffen eines Vorteils mit Schießen, indem du auf einen Gegner zielst, oder zum Überwinden eines Situationsaspekts, der Deckung für den Gegner darstellt.	
Ausrüstung:	Ranger-Arms SM-5 (Waffenstufe 3, Smartlink), Ares Light Fire 75 (Waffenstufe 1, Smartlink), panzerbrechende Scharfschützengewehr-Munition für 1 Konflikt, Panzerkleidung (Rüstungsstufe 1)	

4.4.6.2. PROFI-LEIBWÄCHTER

Aspekt:	Ich schütze meinen Klienten!	
Fertigkeiten:	Gut (+3):	Athletik, Wahrnehmung
	Ordentlich (+2):	Nahkampf, Schießen
	Durchschnittlich (+1):	Stärke, Willenskraft
Stress:	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	
Ausrüstung:	HK-227 (Waffenstufe 2, vollautomatisch); Savalette Guardian (Waffenstufe 1); Schockhand (Schockwaffe); Panzerkleidung (Rüstungsstufe 1); Sonnenbrille mit Restlichtverstärkung; Datenbuchse (Cyberware)	

4.4.7. ERWACHTE BEDROHUNGEN

4.4.7.1. GHUL

Aspekt:	Menschenfressendes MMVV-Opfer!
Aspekt:	Übernatürlicher Gehör- und Geruchssinn
Fertigkeiten:	Ordentlich (+2): Nahkampf, Wahrnehmung Durchschnittlich (+1): Athletik, Heimlichkeit
Stress:	<input type="checkbox"/>
Stunts:	DUALWESEN: Du kannst Wahrnehmung zum Askennen benutzen. Deine astrale Wahrnehmung ist ständig aktiv. MMVV-III-Überträger: Bei einem Vollen Erfolg mit einem Nahkampfangriff bekommst du keinen Schub, sondern verpasst deinem Gegner den Aspekt „MMVV-III-Infektion“. Davon hast du im laufenden Konflikt gar nichts, aber dein Gegner ist langfristig am Arsch, wenn er nicht schleunigst magische Heilung bekommt!
Ausrüstung:	Klauen und Zähne (Waffenstufe 1)

4.4.7.2. TEUFELSRATTE

Aspekt:	Nimmersatter Rudeljäger!
Fertigkeiten:	Durchschnittlich (+1): Athletik, Heimlichkeit
Stunts:	NICHT AUSZUROTTEN: Du bist komplett immun gegen alle Arten von Krankheiten und Giften. INFEKTIÖS: Bei einem vollen Erfolg mit einem Nahkampfangriff kannst du, statt einen Schub zu erzeugen, deinem Gegner den Situationsaspekt „Infizierter Biss“ mit einem freien Einsatz verpassen.
Ausrüstung:	Klauen und Zähne (Waffenstufe 1)

4.4.7.3. HARPYE

Aspekt:	Fliegendes Paracritter!
Fertigkeiten:	Durchschnittlich (+1): Athletik, Nahkampf
Stunts:	FLY-BY-ATTACK: Du kannst dich im Flug vor und nach einem Nahkampfangriff eine Zone weit bewegen. INFEKTIÖS: Bei einem vollen Erfolg mit einem Nahkampfangriff kannst du, statt einen Schub zu erzeugen, deinem Gegner den Situationsaspekt „Infizierter Biss“ mit einem freien Einsatz verpassen.
Ausrüstung:	Klauen und Zähne (Waffenstufe 1)

4.4.7.4. GIFTSCHAMANE

Aspekt:	Zwischen Giftmüll und Chemieabfällen zuhause!
Aspekt:	Hasszerfressener Psychopath!
Fertigkeiten:	Großartig (+4): Magie/Beschwörung, Willenskraft
	Gut (+3): Provozieren, Magie/Kampf
	Ordentlich (+2): Empathie, Magie/Physische Manipulation
	Durchschnittlich (+1): Heimlichkeit, Wahrnehmung
Stress:	Körperlich: <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Geistig: <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Konsequenzen:	Leicht
Stunts:	HERR DER MÜLLKIPPE: +2 Magie/Beschwören, um in einem chemisch verseuchten Gebiet einen Giftgeist zu beschwören. SÄURESTROM: Wenn du einem Gegner mit einem säurebasierten Kampfzauber Schaden zugefügt hast, muss er sich in der folgenden Runde nochmals gegen einen Angriff mit gleicher Stufe verteidigen, ohne dass du dafür eine Aktion aufwenden musst. Durch den Entzug erleidest du aber einen Punkt geistigen Schaden.
Ausrüstung:	Gefütterter Mantel (Rüstungsstufe 2)

4.4.7.5. GIFTGEIST

Aspekt:	Ätzendes Giftmüll-Elementar!
Kraftstufe:	Gut (+3)
Konsequenzen:	Leicht; Schwer (nur für nichtmagischen körperlichen Schaden)
Geisterkräfte:	Nahkampfangriffe mit Waffenstufe 2, Rüstungsstufe 3 gegen nichtmagische körperliche Angriffe, Kampfeffekte, Physische Manipulationseffekte, Flächeneffekt

4.4.7.6. GARGOYLE

Aspekt:	Geflügeltes Raubcritter!
Aspekt:	Haut wie Stein!
Fertigkeiten:	Großartig (+4): Nahkampf, Stärke
	Gut (+3): Athletik, Heimlichkeit
	Ordentlich (+2): Wahrnehmung, Willenskraft
Stress:	Körperlich: <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Geistig: <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Konsequenzen:	Leicht
Stunts:	FLY-BY-ATTACK: Du kannst dich im Flug vor und nach einem Nahkampfangriff eine Zone weit bewegen. GIFTODEM: Einmal pro Konflikt kannst du alle Gegner in deiner Zone mit Nahkampf angreifen. Dieser Angriff ignoriert die Regeln für Waffen und Rüstungen. Die Gegner können sich mit Stärke verteidigen.
Ausrüstung:	Klauen (Waffenstufe 2); steinartige Haut (Rüstungsstufe 3, zählt nicht gegen Angriffe mit Eisenwaffen)

ANHANG 1 - URHEBERRECHTE

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts, creatures, characters, stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

Fate Core System and Fate Accelerated Edition © 2013 by Evil Hat Productions, LLC. Developed, authored, and edited by Leonard Balsera, Brian Engard, Jeremy Keller, Ryan Macklin, Mike Olson, Clark Valentine, Amanda Valentine, Fred Hicks, and Rob Donoghue

German Translation © Uhrwerk Verlag 2015. Authorized translation of the english edition. This translation is published and sold by permission of Evil Hat, the owner of all rights to publish and sell the game.
Alle Rechte vorbehalten

ShadowCore © 2013-2017 by [Markus „Azzurayelos“ Schönlau](#).

In accordance with the Open Game License Section 8 „Identification“ the following designate Open Game Content and Product Identity:

OPEN GAME CONTENT

The contents of this document are declared Open Game Content except for the portions specifically declared as Product Identity.

PRODUCT IDENTITY

All images on the front page.

All names and logos or any proprietary material used in connection with the game Shadowrun (see below).

Shadowrun-Logo und Inhalte mit freundlicher Genehmigung von Pegasus Spiele unter Lizenz von Catalyst Game Labs und Topps Company Inc. © 2014 Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Shadowrun ist eine eingetragene Handelsmarke von Topps Company, Inc.

The Fate Core font is © Evil Hat Productions, LLC and is used with permission. The Four Actions icons were designed by Jeremy Keller.

ANHANG 2 - STOCK CREDITS:

Images on front page © 2017 [Markus „Azzurayelos“ Schönlau](#).

Stock Images and Photoshop brushes used for the front cover and character sheets by:

[geoectomy-stock](#)

[Malleni-Stock](#)

[Jade Macalla](#)

[Obsidian Dawn](#)

[Percy Eric Jackson](#)

[mffu-gabriel-stock](#)

[M. J. Ranum](#)

[hybridgothica](#)

[Kayla Davion & Phelan Davion](#)

[textures.com](#)

Please click on the names above to visit the stock artists!

ANHANG 3 - CHAR SHEETS & CHEAT SHEETS



CHARAKTERASPEKTE

<< KONZEPT: >>

<< ANTRIEB: >>

<< REPUTATION: >>

SITUATIONSASPEKTE

KARMA

<< ERHOLUNGSRATE: >>

<< KARMAPUNKTE: >>

<< STRASSENNAME: >>

<< SONSTIGE IDS: >>

STRESS + KONSEQUENZEN

<< KÖRPERLICH: >>

<< GEISTIG: >>

<< SYSTEM: >>

LEICHTE KONSEQUENZ (2):

LEICHTE KONSEQUENZ (2):

MITTLERE KONSEQUENZ (4):

SCHWERE KONSEQUENZ (6):

RESSOURCEN

<< ABGEBRANNT! >>

<< GELDSEGEN! >>

AUSRÜSTUNG

<< WENIG MUNN! >>

<< MAGAZIN LEER! >>

<< HERVORRAGEND [+5]: >>

<< GROBARTIG [+4]: >>

<< GUT [+3]: >>

<< ORDENTLICH [+2]: >>

<< DURCHSCHNITTLICH [+1]: >>

STUNTS

<< PLAN B: >> EINMAL PRO SPIELSITZUNG, WENN DU WÄHREND EINES SCHATTENLAUFS AUF EIN UNERWARTETES HINDERNIS TRIFFST, KANNST DU IN EINER RÜCKBLLENDE ERZÄHLEN, WIE DU DICH VORHER GENAU AUF SO ETWAS VORBEREITET HAST, UND MIT WISSEN ODER MIT EINER ANDEREN ZU DEINEM KONZEPT PASSENDE FERTIGKEIT EINEN VORTEIL ERSCHAFFEN, DER DIR IN DIESER SITUATION Hilft.

S-CORE DROHNEN CHEAT SHEET

Bringe eine KLEINE DROHNE ins Spiel, indem du diese mit Tech als Vorteil erschaffst!

Um eine GROßE DROHNE oder ein FAHRZEUG ins Spiel zu bringen, würfle Tech gegen Mäßige (+0) Schwierigkeit *vor dem Run* in deiner Werkstatt oder gegen (mindestens) Ordentliche (+2) Schwierigkeit *während des Runs*!

Gib einen Punkt Ressourcen aus für +2 Tech für den Wurf!

GRUNDWERTE einer großen Drohne:

- 1 Aspekt
- 1 Fortbewegungsart
- Mäßiger (+0) Autopilot
- 1 Bordwaffe (Waffenstufe 1)
- Panzerung (Rüstungsstufe 1)

Gib deine Erfolgsstufen für UPGRADES aus:

Ein **zusätzlicher Aspekt**

Erhöhung des Autopiloten um +1 bis maximal Gut (+3)

Eine **zusätzliche Bordwaffe** (Waffenstufe 1)

Verbesserung der Bordwaffen um 1 Stufe bis maximal Waffenstufe 3 für Drohnen oder 4 für Fahrzeuge. Die Upgrades auf Waffenstufen 3 und 4 kosten jeweils 1 Punkt Ressourcen!

Raketenwerfer (Raketen müssen separat beschafft werden)

Granatwerfer (Raketen müssen separat beschafft werden)

Ein **Spezialwerkzeug** oder besonderer **Sensor**

Eine **zusätzliche Fortbewegungsart**

Firewall (+2 Autopilot gegen Versuche, die Drohne zu hacken)

Verbesserung der Panzerung um 1 Stufe bis maximal Rüstungsstufe 3 für Drohnen oder 4 für Fahrzeuge. Die Upgrades auf Rüstungsstufen 3 und 4 kosten jeweils 1 Punkt Ressourcen!

Leichte Konsequenz

Mittlere Konsequenz (setzt leichte Konsequenz voraus!)

Schwere Konsequenz (setzt mittlere Konsequenz voraus, nur für Fahrzeuge, kostet 1 Punkt Ressourcen!)

Ein **Geschützturm** (nur für Fahrzeuge!)

NAME: <input type="text"/>	
ASPEKT: <input type="checkbox"/> ASPEKT: <input type="text"/>	
AUTOPILOT: <input type="text"/>	PANZERUNG: <input type="text"/>
BEWAFFNUNG: <input type="text"/>	
FORTBEWEGUNGSARTEN: <input type="text"/>	KONSEQUENZEN: <input type="checkbox"/> LEICHT: <input type="text"/>
UPGRADES: <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> MITTEL: <input type="text"/>
	<input type="checkbox"/> SCHWER: <input type="text"/>

NAME: <input type="text"/>	
ASPEKT: <input type="checkbox"/> ASPEKT: <input type="text"/>	
AUTOPILOT: <input type="text"/>	PANZERUNG: <input type="text"/>
BEWAFFNUNG: <input type="text"/>	
FORTBEWEGUNGSARTEN: <input type="text"/>	KONSEQUENZEN: <input type="checkbox"/> LEICHT: <input type="text"/>
UPGRADES: <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> MITTEL: <input type="text"/>
	<input type="checkbox"/> SCHWER: <input type="text"/>

NAME: <input type="text"/>	
ASPEKT: <input type="checkbox"/> ASPEKT: <input type="text"/>	
AUTOPILOT: <input type="text"/>	PANZERUNG: <input type="text"/>
BEWAFFNUNG: <input type="text"/>	
FORTBEWEGUNGSARTEN: <input type="text"/>	KONSEQUENZEN: <input type="checkbox"/> LEICHT: <input type="text"/>
UPGRADES: <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> MITTEL: <input type="text"/>
	<input type="checkbox"/> SCHWER: <input type="text"/>



GEISTER CHEAT SHEET

Beschwöre einen **MINDEREN GEIST**, indem du diesen mit Magie/Beschwörung als Vorteil erschaffst!

Um einen **HÖHEREN GEIST** zu beschwören, würfle Magie/Beschwörung gegen die unmodifizierte Grundschwierigkeit *bei einer rituellen Beschwörung vor dem Run* oder gegen eine erhöhte Grundschwierigkeit für eine spontane Beschwörung *während des Runs*!

Gib einen Punkt **Ressourcen** aus für +2 Magie/Beschwörung für eine rituelle Beschwörung!

Nimm **Entzug** in Kauf, um aus einem Fehlschlag einen Erfolg mit einer Erfolgsstufe zu machen!

Die Anzahl der Erfolgsstufen gibt die Anzahl der **Dienste** an, die der beschworene Geist für dich leisten wird.

GRUNDWERTE eines höheren Geistes:

- 1 Aspekt
- Mäßige (+0) Kraftstufe
- Nahkampfangriffe mit Waffenstufe 1
- Rüstungsstufe 3 gegen nichtmagische körperliche Angriffe
- Schwere Konsequenz zum Ausgleich von nichtmagischem körperlichen Schaden

Die **GRUNDSCHWIERIGKEIT** ist Mäßig (+0). Erhöhe die Grundschwierigkeit um jeweils eine Stufe für **GEISTERKRÄFTE**:

Ein **zusätzlicher Aspekt**

Erhöhung der Kraftstufe um +1 bis maximal Gut (+3)

Granatwerfer (Raketen müssen separat beschafft werden)

Verbesserung der Nahkampfangriffe um eine Stufe bis maximal Waffenstufe 3

Übernatürliche Fähigkeiten entsprechend einer der Magiefertigkeiten (außer Magie/Beschwörung)

Flächeneffekt mit übernatürlichen Fähigkeiten für den Preis einer leichten geistigen Konsequenz

Selektive Zielauswahl (entsprechend den Regeln für Automatikfeuer) mit übernatürlichen Fähigkeiten für den Preis eines Punkts geistigen Schaden

Leichte Konsequenz

Mittlere Konsequenz (setzt leichte Konsequenz voraus!)

NAME:

ASPEKT:
☐ ASPEKT:

KRAFTSTUFE:
NAHKAMPF [WAFENSTUFE]:

Dienste:

GEISTERKRÄFTE
Rüstung 3 gegen nichtmagische körperliche Angriffe

KONSEQUENZEN:
☐ LEICHT:
☐ MITTEL:

SCHWER: (nur nichtmagischer körperl. Schaden)

NAME:

ASPEKT:
☐ ASPEKT:

KRAFTSTUFE:
NAHKAMPF [WAFENSTUFE]:

Dienste:

GEISTERKRÄFTE
Rüstung 3 gegen nichtmagische körperliche Angriffe

KONSEQUENZEN:
☐ LEICHT:
☐ MITTEL:

SCHWER: (nur nichtmagischer körperl. Schaden)

NAME:

ASPEKT:
☐ ASPEKT:

KRAFTSTUFE:
NAHKAMPF [WAFENSTUFE]:

Dienste:

GEISTERKRÄFTE
Rüstung 3 gegen nichtmagische körperliche Angriffe

KONSEQUENZEN:
☐ LEICHT:
☐ MITTEL:

SCHWER: (nur nichtmagischer körperl. Schaden)



MATRIX CHEAT SHEET

Mögliche Auswirkungen von Alarmstufen:

- Erhöhung des Werts des Weißen ICE um +1 oder +2
- Notabschaltung des Systems nach 2-5 weiteren Runden
- Aktivierung von Tracker-ICE
- Lokalisierung des Deckers durch aktives Tracker-ICE
- Aktivierung von Grauem ICE
- Aktivierung von Schwarzem ICE
- Alarmierung von Sicherheits-Deckern
- Alarm außerhalb der Matrix

SYSTEM:

ASPEKT:

FIREWALL:

☐ ☐ ☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐ ☐ ☐

ALARMSTUFEN:

☐
☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐

ICE: WEISS:

GRAU:

SCHWARZ:



ICE:

ASPEKT:

ASPEKT:

CYBERKAMPF:



HACKEN:



NACHFORSCHUNG:



LECH:



STRESS:

☐ ☐ ☐ ☐ ☐

☐ KONSEQUENZ [2]:

☐ KONSEQUENZ [2]:

STUNTS:

☐ ☐ ☐ ☐ ☐

ICE/DECKER:

ASPEKT:

ASPEKT:

CYBERKAMPF:



HACKEN:



NACHFORSCHUNG:



LECH:



STRESS:

☐ ☐ ☐ ☐ ☐

☐ KONSEQUENZ [2]:

☐ KONSEQUENZ [2]:

STUNTS:

☐ ☐ ☐ ☐ ☐

NAME:

☐ NAMEDLOSER NSC ☐ MOB ☐ NEBEN-NSC ☐ HAUPT-NSC

ASPEKT:

ASPEKT:

ASPEKT:

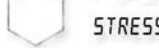
FERTIGKEITEN: [+5]:

[+4]:

[+3]:

[+2]:

[+1]:



STRESS (☐ KÖRPERLICH): ☐☐☐☐ (☐ GEISTIG): ☐☐☐☐
☐☐☐☐ (☐ SYSTEM): ☐☐☐☐

☐ KONSEQUENZ []:

☐ KONSEQUENZ []:

☐ KONSEQUENZ []:

STUNTS:

AUSRÜSTUNG:

☐ WENIG MUNI! ☐ MAGAZIN LEER!

NAME:

☐ NAMEDLOSER NSC ☐ MOB ☐ NEBEN-NSC ☐ HAUPT-NSC

ASPEKT:

ASPEKT:

ASPEKT:

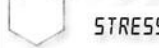
FERTIGKEITEN: [+5]:

[+4]:

[+3]:

[+2]:

[+1]:



STRESS (☐ KÖRPERLICH): ☐☐☐☐ (☐ GEISTIG): ☐☐☐☐
☐☐☐☐ (☐ SYSTEM): ☐☐☐☐

☐ KONSEQUENZ []:

☐ KONSEQUENZ []:

☐ KONSEQUENZ []:

STUNTS:

AUSRÜSTUNG:

☐ WENIG MUNI! ☐ MAGAZIN LEER!

NAME:

☐ NAMEDLOSER NSC ☐ MOB ☐ NEBEN-NSC ☐ HAUPT-NSC

ASPEKT:

ASPEKT:

ASPEKT:

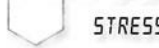
FERTIGKEITEN: [+5]:

[+4]:

[+3]:

[+2]:

[+1]:



STRESS (☐ KÖRPERLICH): ☐☐☐☐ (☐ GEISTIG): ☐☐☐☐
☐☐☐☐ (☐ SYSTEM): ☐☐☐☐

☐ KONSEQUENZ []:

☐ KONSEQUENZ []:

☐ KONSEQUENZ []:

STUNTS:

AUSRÜSTUNG:

☐ WENIG MUNI! ☐ MAGAZIN LEER!

NAME:

☐ NAMEDLOSER NSC ☐ MOB ☐ NEBEN-NSC ☐ HAUPT-NSC

ASPEKT:

ASPEKT:

ASPEKT:

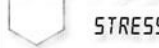
FERTIGKEITEN: [+5]:

[+4]:

[+3]:

[+2]:

[+1]:



STRESS (☐ KÖRPERLICH): ☐☐☐☐ (☐ GEISTIG): ☐☐☐☐
☐☐☐☐ (☐ SYSTEM): ☐☐☐☐

☐ KONSEQUENZ []:

☐ KONSEQUENZ []:

☐ KONSEQUENZ []:

STUNTS:

AUSRÜSTUNG:

☐ WENIG MUNI! ☐ MAGAZIN LEER!



NAME:

ASPEKTE:

SICHERHEITSMETHODEN:

ARCHITEKTUR ASTRAL DISZIPLIN FLOTTE MATRIX MUSKELN SENSOREN



BEREICH:

SICHERHEITS-
STANDARD:



BEREICH:

SICHERHEITS-
STANDARD:



BEREICH:

SICHERHEITS-
STANDARD:





CORE

X

FUCK-UP-O-METER

MISSIONS-STRESS: ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

☐ ERSTE MISSIONS-KONSEQUENZ:

☐ ZWEITE MISSIONS-KONSEQUENZ:

☐ DRITTE MISSIONS-KONSEQUENZ: