

SCHATTENLAUFEN MIT FATE CORE – V. 0.82

von [Azzurayelos](#)



Dieses Dokument setzt vom Leser die Kenntnis von [Fate Core](#) und [Shadowrun](#) (Edition beliebig) voraus, und ein Bisschen Spielerfahrung mit beidem.

Dieser *System Hack* bleibt in *Kapitel 1 – Charaktere und ihre Fähigkeiten* nahe an „vanilla“ Fate Core, statt zu versuchen, möglichst viele Shadowrun-Regeln mit Gewalt nach Fate Core zu portieren. Der Schwerpunkt liegt auf den Charakteren, nicht auf ihrem Equipment oder ihren Implantaten. Wer einen einfachen und gut spielbaren Fate Hack für Shadowrun mit einem stärkeren Fokus auf Ausrüstung und Cyberware bevorzugt, dem sei [Runner's Fate von Hendrik Belitz](#) empfohlen.

In *Kapitel 2 – Schattenlaufen* werden ein paar einfache Regeln zur Strukturierung eines Shadowruns angeboten, vor allem, um dem Spielleiter die Vorbereitung zu erleichtern und um die ungeliebten Planungs-Phasen während des Spiel abzukürzen und gleichzeitig mit spielmechanischer Relevanz für den anschließenden Schattenlauf aufzuwerten.

Im *Anhang* findest du ein paar Beispielcharaktere, die diverse Shadowrun-Archetypen abdecken.

V. 0.82 – nicht lektoriert, nicht im Spiel getestet, aber noch mehr [Feedback aus dem Tanelorn](#) eingearbeitet, Ammo-Stress *nochmal* vollständig überarbeitet, Matrix-Regeln angefügt, nochmal mehr Beispiele für Ki-Kräfte und magische Stunts, noch mehr Beispielcharaktere, Logo eingefügt, erste Erfahrungen mit der Charaktererschaffung in meiner Runde eingearbeitet, ein paar Fehler korrigiert, Geister und Drohnen komplett überarbeitet – für [konstruktives Feedback](#) bin ich dankbar!

Mangels deutscher Übersetzung von Fate Core folgt leider ein gruseliges Kauderwelsch aus Deutsch und Englisch. Sobald [Fate Core auf Deutsch](#) vorliegt, werde ich den Text nochmal überarbeiten.

Ein zum Hack passendes DIN-A5 CharSheet findet ihr [hier als PNG-Datei](#) und [hier als online ausfüllbares PDF-Dokument](#).

Vielen Dank für hilfreiches Feedback an Althena, boooh, Dragon, La Cipolla und winterknight aus dem [Tanelorn](#)!

Besonders vielen Dank an meine Testspieler Bad Horse, Deagol, Hewisa, Toppe und Wawoozle!

Inhalt dieses Dokuments:

Kapitel 1 – Charaktere und ihre Fähigkeiten

- [Karmapunkte und Aspekte](#)
- [Skills](#)
 - [Cybercombat](#)
 - [Hacking](#)
 - [Magic](#)
- [Stunts und Cybertech](#)
- [Ausrüstung](#)
 - [Waffen und Rüstungen](#)
 - [Waffenkategorien](#)
 - [Ammo-Stress](#)
 - [Automatikfeuer](#)
 - [Granaten und Raketen](#)
 - [Drohnen und Fahrzeuge](#)
- [Geister](#)
- [Magie](#)
 - [Grenzen der Magie](#)
 - [Verteidigung durch Zauberei](#)
 - [Magische Wahrnehmung](#)
 - [Magische Projektion](#)
 - [Kampfzauber](#)
 - [Gedankenkontrolle](#)
 - [Heilzauber](#)
 - [Geasa](#)
 - [Gegenmagie und Antimagie](#)
- [Die Matrix](#)

Kapitel 2 – Schattenlaufen

- [Das Zielobjekt](#)
 - [Schritt 1 – Der Gegner](#)
 - [Schritt 2 – Die Lokalität](#)
 - [Schritt 3 – Der Auftrag](#)
- [Der Schattenlauf](#)
 - [Phase 1 - Mr. Johnson](#)
 - [Phase 2 - Beinarbeit](#)
 - [Phase 3 – Planung](#)
 - [Phase 4 – Action!](#)
 - [Phase 5 – Abwicklung](#)

Anhang – Beispielcharaktere

- [Trigger \(Samurai\)](#)
- [Snake Charmer \(Face\)](#)
- [Curiosity \(Shaman\)](#)
- [G.I. George \(Mercenary\)](#)
- [WolfByte \(Decker\)](#)
- [Formula Zero \(Rigger\)](#)
- [Beelze-Bob \(Ki-Adept\)](#)
- [Matchbox \(Hermetischer Magier\)](#)

Kapitel 1 – Charaktere und ihre Fähigkeiten

Charaktere werden nach den Standardregeln gemäß Fate Core erschaffen mit folgenden Modifikationen:

Karmapunkte und Aspekte

Shadowrunner und der Spielleiter haben keine *Fatepunkte*, sondern *Karmapunkte*. Außer dem Namen ändert sich nichts.

Das *High Concept* des Charakters muss seine Rolle im Team (z.B. Spec-Ops Spezialist, Face, Samurai, Decker, Rigger, Kampfmagier, Straßenschamane, Ki-Adept) beinhalten. Ein magisches *High Concept* ist Voraussetzung dafür, dass dein Charakter zum Konzept passende *magische Fähigkeiten* haben kann.

Der *Metatyp* des Charakters wird durch einen Aspekt ausgedrückt. Der Metatyp kann mit dem *High Concept* verbunden werden („Elfischer Decker“) oder als eigener Aspekt („Großer hässlicher Troll“) dargestellt werden.

Trolle können ihren Metatypen-Aspekt bis zu zweimal für eine einzelne Aktion ausnutzen, wenn es um die Darstellung ihrer Kraft und Körpermasse geht. Dafür kann der Spielleiter wegen der Größe eines Troll-Runners *Obstacles* in nicht für Trolle ausgelegten Gebäuden festlegen, ohne dass es dafür *Karmapunkte* für den Troll gibt.

Bei der Wahl des *Trouble*-Aspekts solltest du berücksichtigen, ob deine Gruppe eine Kampagne spielen will, oder eine nicht zusammenhängende Folge von Shadowruns. Im zweiten Fall sollte der *Trouble* deines Runners während der Vorbereitung oder der Durchführung eines Runs relevant werden können!

Bei magisch begabten Charakteren bietet sich ein *Geas* an, um einem Runner einen leicht reizbaren Aspekt zu geben. Mehr zu *Geasa* im Kapitel über Magie.

Shadowrunner haben zusätzlich zu ihren fünf normalen Aspekten einen *Reputations-Aspekt*. Bei Spielbeginn kannst du bestimmen, welchen Ruf dein Charakter genießt. Nach jedem Run entscheidet die Gruppe, ob sich die Reputation der Charaktere verändert. Nach einem besonders gut gelaufenen Run kann der Spielleiter den Runnern als Belohnung ein *Free Invoke* für den *Reputations-Aspekt* geben, der in der nächsten Session verwendet werden kann.

Skills

Dieser Fate-Hack verwendet die folgende Fertigungsliste:

<i>Athletics</i>	<i>Etiquette (= Rapport)</i>	<i>Provoke</i>
<i>Body (= Physique)</i>	<i>Fight</i>	<i>Resources</i> ³
<i>Contacts</i>	<i>Hacking (neuer Skill)</i>	<i>Security (= Burglary)</i> ⁴
<i>Cybercombat (neuer Skill)</i>	<i>Investigate</i> ²	<i>Shoot</i>
<i>Deceive</i>	<i>Knowledge (= Lore)</i>	<i>Stealth</i>
<i>Drive</i>	<i>Magic (neuer Skill)</i>	<i>Tech (= Crafts)</i>
<i>Empathy</i> ¹	<i>Perception (= Notice)</i>	<i>Willpower (= Will)</i> ⁵

- 1: *Empathy* wird von Magiern und Adepten für die astrale Wahrnehmung verwendet.
- 2: *Investigate* beinhaltet auch die Verwendung von Suchprogrammen und Datenbanken in der Matrix.
- 3: *Resources* steht in den Schatten nicht für Reichtum (Runner haben nie genug Geld, jedenfalls nie für lange), sondern für Lebensstil, verfügbare Ausrüstung und die Fähigkeit, an neue Ausrüstung heranzukommen und mit seinem vorhandenen Zeug zu haushalten – einschließlich Munition!
- 4: *Security* beinhaltet auch die Planung von Shadowruns (dazu mehr in Kapitel 2).
- 5: *Will* begrenzt die Anzahl der magischen Effekte, die ein Erwachter Charakter gleichzeitig aufrecht erhalten kann.

Cybercombat



Wenn keine Zeit ist, um ein System heimlich und subtil zu hacken, oder wenn du Systemalarm ausgelöst hast, kommt *Cybercombat* zum Einsatz, um IC und gegnerische Decker zu attackieren und deren Angriffen zu widerstehen, Firewalls zu durchbrechen und Schadcode zu installieren.

Hacking



Die Fertigkeit, um Sicherheitslücken in Computersystemen aufzuspüren und auszunutzen, mit der Matrix verbundene Geräte zu manipulieren, verborgene Dateien zu finden, verschlüsselte Daten zu dechiffrieren und dabei unerkannt zu bleiben. Wenn du schon Alarm ausgelöst hast oder sofort Resultate brauchst, ist *Hacking* nicht die richtige Fertigkeit, dann brauchst du *Cybercombat* (siehe oben).

Dieser Fate-Hack kommt ohne eine „legale“ **Computer**-Fertigkeit aus. Recherchen in der Matrix fallen unter **Investigate**, online-Kontakte und Foren unter **Contacts**, das Programmieren von Gadgets fällt unter **Tech**. Die Auffang-Fertigkeit in Zweifelsfällen ist **Hacking**.

Magic

Magic ist keine umfassende Magiefertigkeit, sondern wird auf eine bestimmte **magische Fähigkeit** beschränkt (z.B. Magic / Combat). Um *Magic* zu erwerben, muss dein Charakter ein passendes *High Concept* haben, das magische Begabung ausdrückt (z.B. „Street Shaman“, „Combat Mage“, „Occult Investigator“). Es können mehrere zum *High Concept* passende *Magic*-Fertigkeiten erworben werden, jeweils beschränkt auf eine andere magische Fähigkeit.

Die Kräfte von **Ki-Adepten** werden nicht mit *Magic* dargestellt, sondern mit *Stunts*.

Success at a (minor) cost bedeutet beim Einsatz von Magie regelmäßig mentalen Stress oder eine mentale Konsequenz.

Folgende **magische Fähigkeiten** stehen zur Auswahl:

Magic / Combat

Zauber, um Lebewesen zu verletzen und Sachen zu pulverisieren

Magic / Detection

Zauber, um Dinge aufzuspüren und zu analysieren, hellzusehen und Gedanken zu lesen

Magic / Health

Heilzauber, magische Schwächung von Gegnern und magisches Doping!

Magic / Illusion

Unsichtbarkeit, magische Stille, Trugbilder und magische Reizüberflutung.

Magic / Mental Manipulation

Emotionen erzeugen und unterdrücken, mentale Befehle, Gedankenkontrolle

Magic / Physical Manipulation


Levitation und Telekinese, Gegenstände animieren, Elementarmagie, magische Barrieren





Magic / Summoning

Die Fähigkeit, zum *High Concept* passende **Geister** zu beschwören, zu binden und zu bannen

Stunts und Cybertech

Jeder Charakter erhält (ohne Refresh-Kosten und ohne Anrechnung auf die drei Stunts bei Spielbeginn) den folgenden Stunt:

Profi-Runner: 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 eine entsprechende -Aktion mit einer beliebigen Fertigkeit machen.

Stunts werden auch verwendet, um **Cyberware**, **Bioware** und **Ki-Kräfte** abzubilden. Auch wenn das schon bei Fate Core so geschrieben steht, hier nochmal: Stunts, die +2 auf praktisch jede Aktion mit einer Fertigkeit geben, haben ein zu breites Anwendungsgebiet! Das gilt ganz besonders für  und ! Also kein „Smartlink: +2 für -Aktionen mit Shoot, wenn eine Smartgun verwendet wird“ oder „Wired Reflexes: +2 Athletics für -Aktionen beim Ausweichen im Kampf“.

Cyberwaffen und vergleichbare Ki-Kräfte zählen standardmäßig als **leichte Waffen** und können ohne zusätzliche Kosten mit einem dazu passenden Stunt verbunden werden (siehe Cybergun, Cybersporne, Nagelmesser und Todeskralle unter den folgenden Beispielen).


Beispiele (Beispiele, Chummer – das hier ist keine verbindliche oder vollständige Liste!):

Beispiele für Augmentation:

Balanceverstärker: +2 Athletics, 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 Shoot für Fernkampfangriffe, wenn du mit **Automatikfeuer** mehrere Ziele angreifst.

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 Free Invokes. Am Ende des Konflikts erleidest du automatisch eine leichte physische Konsequenz (bzw. die nächst höhere, noch nicht verbrauchte Konsequenz – was sich durchaus tödlich auswirken kann).


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 Obstacles und können nicht gegen dich ausgenutzt werden. Du kannst bei solchen Sichtverhältnissen -Aktionen mit Perception ausführen, um deine überlegene Wahrnehmung darzustellen.

Cybergun: Du hast einen Cyberarm mit einer leichten Feuerwaffe drin. +2 Shoot für einen Fernkampfangriff mit dieser Cyberwaffe, wenn du sie für den Gegner überraschend abfeuerst.

Cyberohren mit Geräuschfilter: +2 Investigate, um Gespräche zu belauschen.


This work is based on Fate Core System and Fate Accelerated Edition (found at <http://www.faterpg.com/>), products of 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, and licensed for our use under the Creative Commons Attribution 3.0 Unported license (<http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/>).

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

Cybersporne: Ein Paar Cybersporne, die als leichte Nahkampfwaffe zählen und verdammt cool aussehen. +2 Provoke für -Aktionen, um jemanden mit deinen Spornen einzuschüchtern.

Dermalpanzerung: Du hast Panzerplatten zwischen den Hautschichten. Deine Rüstung wird behandelt, als wäre sie um eine Kategorie schwerer. Trägst du keine Rüstung, gilt die Dermalpanzerung als leichte Rüstung.

Enzephalon: Dein Gehirn ist mit einem Computerprozessor verdrahtet! +2 Hacking zur Bestimmung der Initiative im Cyberkampf.

Fahrzeugsteuereinrichtung (FSE): Du bist das Fahrzeug! Wenn dir mit einem Fahrzeug oder einer ferngesteuerten Drohne eine -Aktion zur Bewegung in schwierigem Gelände gelingt, kannst du im gleichen Spielzug noch eine weitere Aktion ausführen.

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

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


Fingerkuppenbehälter mit Monofilamentpeitsche: Einer deiner Finger verbirgt die gefährlichste Waffe der 6. Welt! Die Monofilamentpeitsche verursacht immer zusätzlichen Schaden, als wäre sie schwerer als die Rüstung des Gegners. Die Monofilamentpeitsche ist jedoch auch für ihren Träger gefährlich: Wenn dein Gegner bei seiner Verteidigung einen Success with Style erzielt, kann er auf seinen Boost verzichten und dir stattdessen eine leichte physische Konsequenz (bzw. die nächst schwerere Konsequenz, wenn keine leichte mehr frei ist) beibringen!

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

Kompositknochen II: Noch härtere Knochen! Deine zusätzliche physische Konsequenz (siehe oben) absorbiert vier Punkte Stress, zählt aber weiterhin als leichte Konsequenz.

Kompositknochen III: Dich zu treffen, ist wie gegen eine Stahlbetonwand zu schlagen! Wenn du bei deiner Verteidigung gegen einen Nahkampfangriff einen Success with Style erzielst, kannst du auf deinen Boost verzichten und dem Gegner eine leichte Konsequenz (oder die nächst schwerere Konsequenz, wenn keine leichte zur Verfügung steht) beibringen (z.B. „Fuß gebrochen“ oder „Arm verstaucht“).


Kunstmuskeln Deine Kunstmuskeln erlauben übermenschliche Kraftakte, für die dein biologischer Körper nicht ausgelegt ist. Streich dir ein Kästchen physischen Stress ab, um +2 auf eine beliebige Aktion mit Body zu erhalten.


Kunstmuskeln II: Kunstmuskeln sind unermüdlich und übermenschlich flexibel. Wenn dir zu Fuß eine -Aktion zur Bewegung in 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 zählen deine Waffen [als um eine Kategorie schwerer](#).

Maßgeschneiderte Pheromone: In jeder von sozialer Interaktion geprägten Szene, in der sich deine Gesprächspartner in normaler Gesprächsreichweite oder näher befinden, kannst du, ohne würfeln zu müssen, einen Situationsaspekt „Unwiderstehliche Pheromone“ erzeugen und einmal frei ausnutzen.


Maßgeschneiderte Pheromone II: Solange der Situationsaspekt „Unwiderstehliche Pheromone“ besteht, kannst du Deceive anstelle von Etiquette einsetzen, um deine Gesprächspartner zu beeinflussen.


Move-By-Wire-System: Im physischen Konflikt kannst du dich gegen Angriffe mit Perception statt mit Athletics verteidigen. Für jede -Aktion, bei der du diesen Stunt benutzt, erleidest du jedoch einen Punkt physischen Stress.

Nagelmesser: Du hast Klingen in allen 10 Fingerspitzen implantiert, die als [leichte Waffen](#) gelten. +2 für -Aktionen mit Fight, wenn du einem Gegner mit den Nagelmessern Schmerzen zufügst.

Nagelmesser mit Giftdrüsen: 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 Free Invoke verpassen.

Reflexbooster I: Verbesserte Reflexe eben! +2 Perception bei der Bestimmung der Initiative.

Reflexbooster II: Für dich läuft ein Kampf wie in Zeitlupe ab. In der ersten Konfliktrunde kannst du eine zusätzliche -Aktion durchführen, wenn 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 Rüstungskategorien](#). +2 Fight -Aktionen, um einen Gegner mit Elektroschocks zu lähmen.

Smartlink: Zielen mit einer Smartgun ist spielend einfach! +2 Shoot bei Fernkampfangriffen mit einer Smartgun, wenn du einen Situationsaspekt für sorgfältiges Zielen (z.B. „Im Fadenkreuz“) ausnutzt (zusätzlich zu dem Bonus für die Ausnutzung des Aspekts).

Smartlink II: Zielen mit einer Smartgun ist überflüssig! +2 Shoot bei Fernkampfangriffen mit einer Smartgun, wenn du eine Vielzahl von Schüssen auf das durch dein Smartlink markierte Ziel abgibst und dir ein Kästchen Ammo-Stress abstreichst.

Synthacardium: Dein verbessertes Herz wird niemals müde! +2 Body für ausdauerbezogene Aufgaben.

Talentleitungen: Skillsofts machen dich zum menschlichen Schweizer Armeemesser. Einmal pro Szene kannst du eine Fertigkeit auf den unteren beiden Stufen deiner Fertigkeitspyramide – also Average (+1) und Fair (+2) – gegen eine andere Fertigkeit (außer Magic) austauschen.

Talentleitungen II: Deine Talentleitungen sind multitaskingfähig! Du kannst ein zweites Mal pro Szene eine Fertigkeit auf den unteren beiden Stufen deiner Fertigkeitspyramide – also Average (+1) und Fair (+2) – gegen eine andere Fertigkeit (außer Magic) austauschen.


Talentleitungen III: Deine Talentleitungen können besonders hochwertige Skillsofts verarbeiten. Einmal pro Szene, wenn du mit dem Talentleitungen-Stunt eine neue Fertigkeit bekommst, kannst du gleichzeitig einen Situations-Aspekt „Experten-Skillsofts“ mit einem Free Invoke erzeugen.

Toxinfilter: +2 Body, 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 Punkte zusätzlichen Stress an physischem Schaden (also vier statt zwei Punkten). Hast du zusätzliche physische Konsequenzen (z.B. durch Cyberware oder die Fertigkeit Body), absorbieren diese keinen zusätzlichen Stress.


Beispiele für Ki-Kräfte:

Berserker: +2 Fight für einen Nahkampfangriff, aber du erleidest einen Punkt mentalen Stress.

Beschleunigte Heilung: Es bedarf keiner erfolgreichen -Aktion, um den Heilungsprozess für deine physischen Konsequenzen in Gang zu setzen.

Gesteigerte Reflexe: Verwende Athletics statt Perception, um deine Initiative im Kampf zu bestimmen, wenn du sofort in die Offensive gehst.

Kampfsinn: +2 für -Aktionen mit Athletics, wenn du Angriffen aus dem Hinterhalt ausweichst oder gegen eine Überzahl von Gegnern kämpfst.

Kinesik: Du hast ein übernatürliches Gespür für Körpersprache. +2 Empathy für -Aktionen, wenn dein Gesprächspartner körperlich anwesend ist.

Mystischer Mantel: Du kannst deine Fertigkeit Stealth einsetzen, um dich vor Wahrnehmungszaubern zu verbergen.

Natürliche Immunität: +2 Body, um Krankheiten und Giften zu widerstehen.

Schmerzresistenz: Wenn du eine Konsequenz erleidest, die körperlichen Schaden darstellt, bekommt der Gegner, der dir den Schaden zugefügt hat, kein Free Invoke.

Todeskralle: Magische Energie macht deine Hände zu tödlichen Waffen. Deine waffenlosen Angriffe zählen als leichte Waffen und ignorieren die Rüstung von Geistern. Während du astral wahrnimmst, kannst du auch Wesen im Astralraum waffenlos angreifen.

Übernatürliche Zähigkeit: Einmal pro Konflikt kannst du, wenn du im Kampf verletzt wirst, den durch die Verletzung erlittenen physischen Stress von deinem mentalen Stressbalken abstreichen.

Datenbuchsen müssen nicht durch Stunts dargestellt werden. Jeder Charakter mit einem Fertigkeitswert in *Cybercombat*, *Drive*, *Hacking*, *Security* und/oder *Tech* hat auf Wunsch des Spielers automatisch eine oder mehrere Datenbuchsen.

Kosmetische Cyberware (z.B. Kunsthaar, Nanotätowierungen) benötigt ebenfalls keine Stunts, sondern ist einfach ein Teil der Charakterbeschreibung! Das gleiche gilt für **Cyberprothesen** und **kleinere Implantate** ohne besonders spielrelevante Funktionen – wenn du ein Gerät implantiert hast, das du automatisch besitzt, weil du eine passende Fertigkeit hast, und das Gerät du genauso gut in der Hosentasche, am Handgelenk, im Ohr oder im Gesicht tragen könntest (z.B. ein Comlink, ein Radioempfänger, Cyberaugen mit Image Link), ist das keinen eigenen Stunt wert. Notiere dir das Implantat einfach unter „Ausrüstung“ auf deinem Charakterblatt.

Stunts sind nicht erforderlich, um bestimmte Zauber zu beherrschen oder Standardaktionen mit Magie ausführen zu können, ermöglichen aber besondere Effekte. Mächtige **magische Stunts** können, statt *Karmapunkte* zu kosten, Stress oder mentale Konsequenzen verursachen. Manche Zauber, mit denen die Fähigkeiten des Zauberers gesteigert werden, können auch direkt als Stunts dargestellt werden.

Beispiele für magische Stunts:

Abwehrzauberei: Du kannst eine magische Fähigkeit (wähle eine, wenn du diesen Stunt nimmst) anstelle anderer Fertigkeiten verwenden, um dich gegen gegnerische Zauber zu verteidigen.

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

Astralprojektion: Du kannst dein Bewusstsein in den Astralraum projizieren (siehe [Astrale Projektion](#)).

Flächenzauber: Du kannst einen Zauber auf mehrere Ziele innerhalb einer Zone auf einmal wirken, erleidest aber durch die Erschöpfung eine leichte mentale Konsequenz.

Flammenrufer: +2 Magic / Summoning für die spontane Beschwörung von Feuerelementaren

Flammende Überraschung: Wenn du im Konflikt spontan einen Höheren Feuerelementar beschwörst, bekommt dieser in seiner ersten Konfliktrunde +2 Kraftstufe, um Gegner anzugreifen und sich gegen Angriffe zu verteidigen.

Gesteigerte Reflexe: Wenn du mit Magic / Health einen Situations-Aspekt „Gesteigerte Reflexe“ auf dich gelegt hast, kannst du, solange dieser Aspekt besteht, Magic / Health anstelle von Perception verwenden, um im Konflikt deine Initiative zu bestimmen.

Höllenfeuer: +2 Combat Spells für einen feuerbasierten magischen Angriff, aber die Erschöpfung durch den mächtigen Zauber verursacht bei dir einen Punkt mentalen Stress.

Kugelblitz: Du kannst mehrere Ziele mit einem auf Elektrizität basierenden Kampfzauber angreifen, wofür du die Regeln für [Automatikfeuer](#) verwendest. Der mächtige Zauber verursacht bei dir einen Punkt mentalen Stress.

Maskierung: Du kannst deine Fertigkeit Deceive als Opposition gegen astrale Wahrnehmung verwenden, um deine Aura zu verändern, z.B. um als magisch unbegabt zu erscheinen oder um deine Gefühle zu verschleiern.


Regeneration: Wenn du mit Magic / Health einen Situations-Aspekt „Regeneration“ auf dich gelegt hast, kannst du Magic / Health benutzen, um dich gegen körperliche Angriffe zu verteidigen: Deine Wunden verheilen ebenso schnell, wie sie geschlagen werden!

Wunderheiler: Deine [Heilzauber](#) verursachen dir zwei Punkte weniger Stress.

Natürlich kannst du deinem Runner auch ganz **normale Stunts** verpassen, die nichts mit Cybertech oder Magie zu tun haben! Das führt dazu, dass nicht Erwachte und nicht verchromte Runner auch was reißen können. Und so soll das auch sein!

Ausrüstung

Du führst keine langen Ausrüstungslisten für deinen Shadowrunner. Dieser hat genau das Zeug dabei, das er braucht, um seine Fertigkeiten zum Einsatz zu bringen.

Du kannst aber -Aktionen mit *Resources* oder *Tech* machen, um besondere Spezialausrüstung für den Run zu beschaffen oder dein Equipment zu modifizieren – du erschaffst dadurch **Ausrüstungs-Aspekte** mit *Free Invokes*. Von solchen *Vorbereitungshandlungen* hast du vor einem Schattenlauf nur eine begrenzte Anzahl zur Verfügung – siehe Kapitel 2 dieser Datei.


Für manche Gegenstände, für die Spezialregeln gelten, musst du einen Ausrüstungs-Aspekt ausnutzen, um das Zeug überhaupt dabei zu haben – mehr dazu gleich! Schwere Waffen und Rüstungen lösen sich nach dem Run nicht in Luft auf, auch wenn der Ausrüstungs-Aspekt nach dem Run gestrichen wird – schreib dir den Gegenstand einfach unter „Ausrüstung“ auf dein Charakterblatt. Panzerbrechende Munition, Granaten und andere zum Verbrauch bestimmte Ausrüstungsgegenstände sind dagegen nach dem Run verbraucht und müssen für einen weiteren Run neu beschafft werden.

Waffen und Rüstungen





Ausrüstungslisten musst du zwar keine führen. Du solltest dir aber Gedanken machen, was für Waffen dein Charakter mit sich rumschleppt und was er für eine Rüstung trägt.


Leichte, mittlere und schwere Waffen und Rüstungen

Waffen und Rüstungen kommen in drei Kategorien: **Leicht** (Messer und Schlagringe, Pistolen und kleine Maschinenpistolen, unauffällige Panzerkleidung und maßgeschneiderte Körperpanzerung), **Mittel** (Schwerter und Schlagstöcke, Gewehre, große Maschinenpistolen und Schrotflinten, schwere und offensichtliche Panzerjacken und Schutzwesten) und **Schwer** (Zweihandschwerter, Maschinengewehre, Scharfschützengewehre und Sturmkanonen, Ganzkörperrüstungen mit Helm).

Ist die Waffe des Angreifers mindestens eine Kategorie schwerer, als die Rüstung des Verteidigers, verursacht der Angriff im Erfolgsfall zusätzliche *Shifts* an Schaden gleich der Anzahl der beim Angriff gewürfelten . Ist die Waffe gleich schwer wie die Rüstung, gibt es keinen besonderen Effekt.

Beispiel:

Dufeuerst mit einem Sturmgewehr (eine mittlere Waffe) auf einen mit einem Kevlar-T-Shirt nur leicht gepanzerten Gegner und würfelst . Dein Angriff verursacht, wenn du triffst, zwei Punkte zusätzlichen Stress.

Ist deine Waffe um mindestens eine Kategorie leichter, als die Rüstung des Gegners, kehrt sich der oben geschilderte Effekt um: Für jedes gewürfelte  reduziert sich der verursachte Schaden um ein *Shift*. Falls das deinen Schaden auf null reduziert, gilt dein Angriffsergebnis als *Tie* und du bekommst einen *Boost*.

Leichte und mittlere Waffen sind für Shadowrunner halbwegs einfach zu beschaffen – wenn dein Charakter Fertigkeitswerte in *Fight* und *Shoot* hat, hat er eine leichte oder mittlere Nahkampf- bzw. Feuerwaffe. Um Zweitwaffen oder eine schwere Waffe zu bekommen, musst du einen passenden Ausrüstungs-Aspekt ausnutzen.


Mit panzerbrechender Munition zählt eine Feuerwaffe als um eine Kategorie schwerer (eine Pistole z.B. als mittlere Waffe). Um eine Waffe mit panzerbrechender Muni zu laden, musst du einen passenden *Ausrüstungs-Aspekt* ausnutzen. Das Magazin hält dann für eine Szene.

Ammo-Stress

Bei Fate werden natürlich keine einzelnen Patronen gezählt. Aber die Weisheit „save ammo“ gehört zu Shadowrun einfach mit dazu. Deshalb hast du neben dem körperlichen und dem geistigen Stressbalken noch einen dritten Stressbalken: **Ammo-Stress**. Dein Ammo-Stressbalken hat fünf Kästchen.

Wenn der Spielleiter meint, dass du gerade eine Menge Munition verballert hast (z.B. nach einem längeren Schusswechsel oder nachdem du einen Situations-Aspekt „Deckungsfeuer“ erzeugt hast), streichst du dir ein Kästchen *Ammo-Stress* ab. Dagegen gibt es keine Verteidigungsmöglichkeit – das Leben in den Schatten ist hart!

Musst du ein Kästchen *Ammo-Stress* abstreichen, wenn dein *Ammo-Stress-Balken* schon voll ist, hast du keine Munition mehr und bekommst die besondere Konsequenz **„Out of Ammo“**. Solange du an dieser Konsequenz leidest, kannst du deine Fertigkeit *Shoot* nicht mehr für Angriffe einsetzen.

Um die Konsequenz „Out of Ammo“ loszuwerden, muss ein **Ammo-Check** gelingen. Das ist eine -Aktion mit der Fertigkeit *Resources* gegen eine Schwierigkeit von im Normalfall Fair (+2). Bei Erfolg kannst du die Konsequenz „Out of Ammo“ streichen und so viele Kästchen *Ammo-Stress* freimachen, wie du Shifts erzielt hast.

Dein Spielleiter kann die Schwierigkeit des *Ammo-Checks* niedriger ansetzen (z.B. wenn du bewusste Sicherheitsleute nach übriger Munition durchsuchen kannst) oder ausnahmsweise auch höher (z.B. wenn du kurz zuvor einen Waffenscanner passiert hast, ohne aufzufallen).

Du kannst dir ein Kästchen *Ammo-Stress* abstreichen, um einem deiner Teamkollegen Munition zu geben. Der bekommt dann einen Bonus von +1 auf seinen *Ammo-Check* pro Kästchen, das du dir abstreichst.

Wenn du die Gelegenheit hast, deinen Schieber zu treffen oder dich in deinem Unterschlupf an deinen Vorräten zu bedienen, kannst du ohne *Ammo-Check* die Konsequenz „Out of Ammo“ streichen und deinen *Ammo-Stressbalken* komplett freimachen.

Automatikfeuer

Salven interessieren bei Fate Core nicht und sind schon im normalen Waffenschaden und der enormen Magazinkapazität einer automatischen Waffe eingebacken. Mit vollautomatischen Waffen kannst du aber **Automatikfeuer** abgeben, für das besondere Regeln gelten.

Um **Automatikfeuer** abzugeben, streichst du dir ein Kästchen **Ammo-Stress** ab. Ist dein **Ammo-Stressbalken** schon voll, hast du nicht mehr genug Muni für **Automatikfeuer**.

Bei **Automatikfeuer gegen einen einzelnen Gegner** zählt deine Waffe als eine Kategorie schwerer. Ein Sturmgewehr zählt also z.B. statt als mittlere als schwere Waffe.

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

Beispiel:

Mit einem Angriffsergebnis von Great (+4) mit Automatikfeuer könntest du zwei Gegner mit Angriffsergebnissen von jeweils Good (+3), drei Gegner mit Angriffsergebnissen von jeweils Fair (+2) oder vier Gegner mit Angriffsergebnissen von jeweils (+1) angreifen.

Bekommt ein Gegner bei seiner Verteidigung gegen dein **Automatikfeuer** einen **Boost**, kann er auf den **Boost** verzichten und dir stattdessen die besondere Konsequenz „**Out of Ammo**“ verpassen (siehe oben unter [Ammo-Stress](#)). Solange du diese Konsequenz an der Backe hast, kannst du deine Waffe nicht mehr abfeuern. Um nachzuladen, muss dir ein **Ammo-Check** (siehe oben) gegen eine Schwierigkeit von Fair (+2) gelingen.

Um Automatikwaffen zu haben, musst du keinen Ausrüstungs-Aspekt einsetzen – SMGs und Sturmgewehre gibt es in den Schatten fast an jeder Ecke. Dafür sind sie fast überall illegal, und deine angeblichen Lizenzen für automatische Waffen werden sich die Cops ganz genau ansehen, wenn sie dich kontrollieren!

Granaten und Raketen

Angriffe mit Granaten und Raketen zählen als schwere Waffen und richten sich mit vollem Angriffsergebnis gegen jedes Ziel – Freund oder Feind – innerhalb einer Zone. Pro Angriff mit einer Granate oder Rakete musst du einen passenden Ausrüstungs-Aspekt ausnutzen. Dafür musst du nicht über die Anzahl der Granaten Buch führen, die dein Shadowrunner dabei hat.



Drohnen und Fahrzeuge

Runner mit passendem **High Concept** (sprich: Rigger) können auf einem Run Drohnen verwenden.



Die **Höchstzahl an Drohnen**, die du gleichzeitig im Einsatz haben kannst, entspricht deinem Fertigkeitswert in **Drive**. Einloggen kannst du dich immer nur in eine einzige Drohne. Während du in eine Drohne eingeloggt bist, kannst du die Drohne fernsteuern und mit ihr Aktionen ausführen. Dazu setzt du deine eigenen Fertigkeiten ein.

This work is based on Fate Core System and Fate Accelerated Edition (found at <http://www.faterpg.com/>), products of 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, and licensed for our use under the Creative Commons Attribution 3.0 Unported license (<http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/>).

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


Kleine Dronen dienen vor allem der Überwachung und Spionage. Sie werden einfach als Situations-Aspekte dargestellt und durch eine -Aktion mit *Tech* ins Spiel gebracht. *Kleine Dronen* sind unbewaffnet. Ein einziger erfolgreicher Angriff schaltet sie aus. 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 erfordert.

Beispiel: Ein Fliegendes Auge, das bei der Überwachung eines Gebäudes hilft.

Große Dronen werden durch eine -Aktion mit *Tech* oder *Resources* ins Spiel gebracht. Die Schwierigkeit ist bei einer Vorbereitungs-Handlung in der Planungsphase eines Schattenlaufs *Mediocre* (+0). Die Anzahl der zur Verfügung stehenden Vorbereitungs-Handlungen ist begrenzt, siehe Kapitel 2 dieses Texts. Wenn du eine Große Drohne ins Spiel bringen willst, ohne dafür eine Vorbereitungs-Handlung aufzuwenden, musst du dafür einen *Karmapunkt* ausgeben und die Schwierigkeit für die -Aktion ist *Fair* (+2). Du musst außerdem stimmig begründen können, dass du die Drohne dabei hattest oder schnell herbeiholen kannst – also kein spontan ins Spiel gebrachter fatter *Steel Lynx*, nachdem du dich durch eine Sicherheitskontrolle ins Innere einer Konzernniederlassung gemogelt hast!

Bei einem *Tie* reicht es nicht für eine voll funktionsfähige *Große Drohne*, sondern nur für eine kurzlebige Drohne, die wie eine *Kleine Drohne* behandelt und durch einen *Boost* dargestellt wird. Ist der *Boost* verbraucht, funktioniert die Drohne nicht mehr.

Bei einem *Success* hast du eine *Große Drohne* zur Verfügung. Jede *Große Drohne* hat einen Aspekt, der beschreibt, um was für eine Drohne es sich handelt. Große Dronen können selbständig ihre Umgebung wahrnehmen, Ziele erfassen und angreifen, sich durch schweres Gelände bewegen und Angriffen ausweichen. Dafür verwenden sie keine Fertigkeiten, sondern ihren **Autopilot**. Dessen Qualität ist bei einer *Großen Drohne* standardmäßig *Average* (+1). *Große Dronen* haben standardmäßig zwei Stresskästchen und keine Konsequenzen. Sie sind mit leichter Rüstung gepanzert und mit einer leichten Nahkampf- oder Fernkampfwaffe ausgerüstet, wenn du möchtest.

Die bei der -Aktion erzielten *Shifts* kannst du für **Upgrades** für die Drohne ausgeben. Für ein *Shift* bekommt deine Drohne wahlweise:

- Ein Upgrade des Autopiloten um +1 (2x wählbar bis zu einem Maximum von +3)
- Ein Spezialwerkzeug, das vom Autopiloten eingesetzt werden kann (z.B. zum Entschärfen von Bomben, Analysieren von Chemikalien oder Knacken von Magschlössern)
- Waffenupgrade um eine Stufe
- Automatikmodus für die eingebaute Feuerwaffe
- Raketenwerfer oder Granatwerfer (siehe oben)
- Upgrade der Panzerung um eine Stufe
- Flugfähigkeit
- Ein zusätzliches Stresskästchen (2x wählbar bis zu einem Maximum von vier Stresskästchen)
- Eine leichte Konsequenz
- Eine zweite, mittlere Konsequenz

Beispiel:

Mit vier Shifts könntest du die folgende Drohne ins Spiel bringen:

MCT-Nissan Roto-Drone

Autopilot: Fair (+2)

Stress: □□, Leichte Konsequenz

Rotor-Antrieb (Flugfähigkeit), HK-227 (leichtes Automatikgeschütz), leichte Panzerung

Als Rigger kannst du **drohnenspezifische Stunts** nehmen, die deinen Drohnen auch dann zugute kommen, wenn diese selbständig handeln und nicht von dir ferngesteuert werden.

Beispiel:

Experten-Zielsystem: +2 Shooting oder Autopilot, wenn du oder deine Drohne beim Abfeuern des Bordgeschützes der Drohne einen Situations-Aspekt ausnutzt, der sorgfältiges Zielen darstellt (z.B. „Ziel erfasst“), zusätzlich zu dem Bonus für die Ausnutzung des Aspekts.

Um eine autonom handelnde **Drohne zu hacken**, muss ein Contest mit *Hacking* gegen den Techlevel der Drohne gewonnen werden.

Um einem gegnerischen Rigger die Kontrolle über ein ferngesteuertes Fahrzeug zu entreißen, muss ein Contest mit *Cybercombat* gegen den gegnerischen Rigger gewonnen werden.

Fahrzeuge eines Riggers werden genau wie große Drohnen behandelt, haben aber Konsequenzen. Motorräder und andere Kleinfahrzeuge haben eine leichte Konsequenz, größere Fahrzeuge zusätzlich eine mittlere Konsequenz. Trucks und schwere Militärfahrzeuge haben noch eine zusätzliche schwere Konsequenz.

Jeder Runner kann ein Fahrzeug passend zu seinem Fertigkeitswert in *Resources* oder *Tech* haben. Für nicht modifizierte Zivilfahrzeuge braucht es keine besonderen Werte.

Beispiele:

Mediocre (+0): Ein Elektroroller oder ein leichtes Motorrad;

Average (+1): Ein schweres Motorrad, ein Rennmotorrad oder ein Kleinwagen;

Fair (+2): Ein Mittelklassewagen, ein günstiger Sportwagen oder ein Kleintransporter;

Good (+3): Eine teure Limousine, ein Luxus sportwagen oder ein gepanzerter Transporter;

Great (+4): Eine Luxuslimousine oder ein eigener Hubschrauber;


Superb (+5): Dein eigener Vektorschub-Panzer!

Geister



Runner mit der Fertigkeit *Magic / Summoning* können Geister beschwören, die zu ihrem *High Concept* passen.

Beispiel: Ein hermetischer Magier beschwört Elementare, ein Schamane Naturgeister.

Jeder beschworene Geist zählt gegen das [magische Limit](#) eines Erwachten Shadowrunners.


Mindere Geister können nur kleine Hilfsdienste verrichten. Sie werden einfach durch eine -Aktion mit *Summoning* ins Spiel gebracht und als Situations-Aspekt 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 Situations-Aspekt) 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 Perception (zur Beobachtung der materiellen Welt) und Empathy (zur Beobachtung des Astralraums) am Aufenthaltsort des Watchers einzusetzen, auch wenn du selbst nicht anwesend bist.

Höhere Geister werden durch eine -Aktion mit *Magic / Summoning* ins Spiel gebracht. Die Schwierigkeit ist bei einer **rituellen Beschwörung** im Rahmen einer Vorbereitungs-Handlung in der Planungsphase eines Schattenlaufs *Mediocre* (+0). Die Anzahl der zur Verfügung stehenden Vorbereitungs-Handlungen ist begrenzt, siehe Kapitel 2 dieses Texts. Wenn du einen *Höheren Geist* durch eine **spontane Beschwörung** ins Spiel bringen willst, ohne dafür eine Vorbereitungs-Handlung aufzuwenden, musst du dafür einen *Karmapunkt* ausgeben und die Schwierigkeit für die -Aktion ist *Fair* (+2).

Bei einem *Tie* wird kein ausgewachsener *Höherer Geist* beschworen und gebunden, sondern nur ein *Minderer Geist*, der durch einen *Boost* dargestellt wird. Ist der *Boost* verbraucht, verschwindet der Geist in den Astralraum.

Bei einem *Success* wird ein *Höherer Geist* beschworen und gebunden. *Höhere Geister* haben einen Aspekt, der ihr Wesen beschreibt („Herdgeist“, „Feuerelementar“). Sie können selbständig ihre Umgebung wahrnehmen, widriges Gelände überwinden, Gegner im Nahkampf angreifen und Angriffen ausweichen. Dafür verwenden sie anstelle von Fertigkeiten ihre **Kraftstufe**. Diese ist standardmäßig *Average* (+1). *Höhere Geister* haben zwei Stresskästchen und Schwere Rüstung gegen körperliche Angriffe. Nahkampfangriffe *Höherer Geister* zählen als leichte Waffen.

Die bei der -Aktion erzielten *Shifts* kannst du für **Geisterkräfte** deines *Höheren Geistes* ausgeben. Für ein *Shift* bekommt dein Geist wahlweise:

- Eine Erhöhung der *Kraftstufe* um +1 (2x wählbar bis zu einem Maximum von +3)
- Eine offensive Geisterkraft, die es dem Geist erlaubt, mit seiner *Kraftstufe* Gegner im Fernkampf wie durch einen Kampfzauber anzugreifen. Triff bei der Beschwörung die Wahl, ob gegen diese Geisterkraft mit *Body* oder *Willpower* verteidigt werden kann.
- Erhöhung der Waffenkategorie der Nahkampfangriffe des Geistes um eine Stufe

This work is based on Fate Core System and Fate Accelerated Edition (found at <http://www.faterpg.com/>), products of 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, and licensed for our use under the Creative Commons Attribution 3.0 Unported license (<http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/>).

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

- Eine Geisterkraft, die es dem Geist erlaubt, mit seiner *Kraftstufe* Effekte hervorzurufen, wie durch einen bestimmten *Illusionszauber* oder *Manipulationszauber*
- Die Fähigkeit, einen Punkt Stress zu erleiden, um mit einer Geisterkraft alle Ziele innerhalb einer Zone beeinflussen oder angreifen zu können.
- Ein zusätzliches Stresskästchen (2x wählbar bis zu einem Maximum von vier Stresskästchen)
- Eine leichte Konsequenz
- Eine zweite, mittlere Konsequenz

Beispiel:

Mit fünf Shifts beschwörst du den folgenden Höheren Geist:

Feurelementar

Kraftstufe: Good (+3)



Stress: □□□, schwere Rüstung gegen physische Angriffe

Flammenschlag (offensive Geisterkraft, Verteidigung mit Body), Feuersbrunst (erleide einen Punkt Stress, um eine Geisterkraft gegen alle Ziele innerhalb einer Zone einzusetzen)

Um feindliche **Geister zu bannen**, werden -Aktionen mit *Summoning* durchgeführt. Der Geist verteidigt dagegen mit seiner *Kraftstufe*.

Um einem gegnerischen Beschwörer die Kontrolle über einen Geist zu entreißen, muss ein Contest mit *Summoning* gegen den gegnerischen Beschwörer gewonnen werden.

Magie

Es gibt keine Zauberspruchlisten! Wenn du mit einem Zauber ein Hindernis überwindest, ist das eine -Aktion. Wenn du einen Zauberspruch wirkst, der dir einen Vorteil bringt, erschaffe mit einer -Aktion einen Situationsaspekt, der den aufrechterhaltenen Zauber darstellt. Wenn du an einem ganz bestimmten Zauberspruch besonders hängst, nimm die passende *Magische Fähigkeit* und bau dir dafür einen Stunt, der diesen Zauber besonders macht!

Ein paar Spezialregeln für Magie braucht es aber doch:

Grenzen der Magie

Ein Erwachter Runner kann nicht unbegrenzt viele Geister binden und/oder Zauber aufrechterhalten. Solange die Anzahl gleichzeitig wirkender magischer Effekte – gebundene oder gerade aktive Geister sowie aufrechterhaltene und spontane Zauber – nicht höher ist, als dein Wert in *Willpower* – dein *magisches Limit*, gibt es keine Probleme. Wird diese Grenze durch die Anwendung einer *magischen Fähigkeit* überschritten, verursacht jeder weitere Zauber und jede weitere Beschwörung einen Punkt mentalen Stress (zusätzlich zu Stress durch *Success at a Cost* oder magische Stunts).

Beachte: [Verteidigung durch Zauberei im Konflikt](#) zählt dabei *nicht* als neuer Zauber, da die Verteidigungshandlung lediglich die Wirkung eines bereits aktiven Zaubers darstellt!


Beispiel:

Du hast einen Fertigkeitswert in Willpower von Fair (+2) und damit ein magisches Limit in entsprechender Höhe, einen höheren Feuelementar gebunden erhältst einen Wahrnehmungszauber „Kampfsinn“ aufrecht. Dadurch ist dein magisches Limit erreicht. Willst du jetzt einen Manablitz auf einen Gegner schleudern, bedeutet dies drei aktive magische Effekte gleichzeitig (Geist, Kampfsinn, Manablitz) und eine Überschreitung deines magischen Limits. Du erleidest einen Punkt mentalen Stress.

Verteidigung durch Zauberei im Konflikt

Grundsätzlich dauert das Wirken eines Zaubers zu lange, um eine *magische Fähigkeit* zur Verteidigung gegen Angriffe im Konflikt einsetzen zu können. Ein bereits aktiver Zauber, dargestellt durch einen Aspekt, kann aber den Einsatz einer *magischen Fähigkeit* zum Verteidigen rechtfertigen.

Beispiel:

Während dein Zauber „Kugelbarriere“ wirkt (also der entsprechende Aspekt im Spiel ist), kannst du deine Fertigkeit Magic / Physical Manipulation für -Aktionen benutzen.

Für diese Art der Verteidigung geeignet sind *Magic / Physical Manipulation* (durch Barrieren, die den Angriff physisch blockieren), *Magic / Illusion* (indem du deine Position magisch vor dem Gegner verbirgst) und *Magic / Detection* (mit dem Zauber „Kampfsinn“). Um mit einer anderen magischen Fähigkeit zur Verteidigung geeignete Zauber wirken zu können, brauchst du einen passenden Stunt.

Magische Wahrnehmung

Du kannst astral wahrnehmen, wenn du ein passendes magisches *High Concept* hast. Du verwendest zum **Askennen** die Fertigkeit *Empathy*.


Magische Projektion

Du kannst dich astral projizieren, wenn du ein passendes magisches *High Concept* hast und einen entsprechenden *Magic-Stunt* **Astralprojektion** erwirbst. Im Astralkampf verwendest du die Fertigkeit *Provoke* zum Angreifen und die Fertigkeit *Willpower* zum Verteidigen. Astralkampf verursacht mentalen Schaden.


Kampfzauber

Gegen physische Kampfzauber wird mit *Body* verteidigt, gegen Manazauber mit *Willpower*. Für Flächenzauber oder Automatikfeuer gleichende Effekte brauchst du passende Stunts.

Gedankenkontrolle

Um einen Gegner mental zu kontrollieren, muss zunächst ein Contest mit *Magic / Mental Manipulation* gegen dessen Verteidigung mit *Willpower* gelingen. Ein erfolgreicher Contest erzeugt einen Aspekt „Gedankenkontrolle“. Der Magier kann diesen Aspekt ausnutzen, um dem Gegner einen Befehl zu geben (für den ersten Befehl kann das *Free Invoke* 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 die „Gedankenkontrolle“ zu überwinden, muss der Gegner eine -Aktion schaffen, gegen die der Magier mit *Magic / Mental Manipulation* aktiv verteidigen kann, solange er vor Ort präsent ist.

Heilzauber

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 *Health Spells* gegen eine Schwierigkeit von Fair (+2) für eine leichte Konsequenz, von Great (+4) für eine mittlere Konsequenz und von Fantastic (+6) für eine schwere Konsequenz. Der Magier erleidet mentalen Stress in Höhe dieser Schwierigkeit abzüglich der Anzahl der erzielten *Shifts*. Wenn du Heilmagie verwendest, um einen Heilungsprozess nach den normalen Heilungsregeln in Gang zu setzen, verursacht das keinen Stress.

Geasa

Ein Geas bildest du am besten durch einen Aspekt ab, damit du Karmapunkte bekommst, wenn du durch eine Verletzung des Geas in Schwierigkeiten kommst. Wenn ein Geas verletzt ist, erleidest du für jede Anwendung einer *magischen Fähigkeit* einen Punkt mentalen Stress (zusätzlich zu mentalem Stress durch den Einsatz magischer Stunts oder *Success at a Cost*).

Spruchabwehr und Antimagie




Wenn ein Zauber mit einer *magischen Fähigkeit* gegen dich gewirkt wird, die du auch selbst beherrschst, kannst du als **Spruchabwehr** diese Fähigkeit anstelle der Fertigkeit würfeln, mit der du dich normalerweise gegen den Zauber verteidigt hättest (z.B. statt *Body* bei einem Elementar-Kampfzauber). Wenn du eine solche magische Abwehr gegen alle Arten der Zauberei haben willst, brauchst du einen passenden Stunt für die *magische Fähigkeit*, mit der du dich gegen gegnerische Zauber verteidigen willst.

Um einen bereits gewirkten gegnerischen Zauber mit **Antimagie** aufzuheben, kannst du jede *magische Fähigkeit* außer *Magic / Summoning* 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.

Die Matrix

Matrix-Runs lassen sich als *Challenge* darstellen. Ein Decker verwendet *Investigate*, um sich in Unmengen von Datenströmen zurechtzufinden, und *Hacking*, um unbefugten Zugang zu Systemen zu erhalten, der Aufmerksamkeit von weißem IC zu entgehen und verschlüsselte Daten zu dechiffrieren. Um unter den Dateien des Gegners außerdem wertvolle *Paydata* zu erkennen, kann ein Wurf auf *Knowledge* fällig werden. Um ein erfolgreich übernommenes komplexes Gerät fernzusteuern, kommen, je nach Gerät, *Shoot*, *Drive*, *Security* oder *Tech* zum Einsatz.

Beispiel:

Dein Team infiltriert eine Konzern-Forschungseinrichtung und stößt unerwartet auf Sicherheitstüren ohne erkennbaren Öffnungsmechanismus. Ein Fall für den Decker! Um erstmaligen Zugang zum lokalen Netzwerk zu bekommen, ist eine -Aktion mit Hacking gegen die lokale Firewall fällig. Vom Terminal eines angestellten IT-Lohnsklaven aus fällt dir das nicht schwer. Im Netzwerk folgt eine weitere -Aktion, diesmal mit Investigate, um die Steuerung für die Türen zu finden – für die Türen sind nämlich keine sofort erkennbaren Augmented Reality Objects angelegt. Nachdem dein Suchprogramm die Steuerung der Türen lokalisiert hat, muss dir eine -Aktion mit Hacking gelingen, um die Kontrolle über die Türsteuerung zu erlangen, ohne Alarm auszulösen. Um die Kontrolle auszuüben, musst du nicht würfeln – die Türen kennen nur die Befehle „auf“ und „zu“, dafür braucht es kein technisches Genie!

Success at a Cost bedeutet beim Hacken **Systemalarm** und die Aktivierung von IC. Du kannst dein Ziel noch erreichen, musst aber vorher das IC-Programm im Cyberkampf bezwingen. Bei *Success at a Minor Cost* werden normalerweise nur schwächere Sicherheitsprogramme und so gut wie nie tödliches schwarzes IC aktiviert – kein Konzern will seinen Angestellten das Gehirn grillen, nur weil sie mal wieder ihre Passwörter vergessen haben!

Im **Cyberkampf** verwendest du die Fertigkeit *Hacking* zur Bestimmung der Initiative. Zum Angreifen und Verteidigung kommt *Cybercombat* zum Einsatz.

Dein Cyberdeck hat einen **System-Stress-Balken**. Dieser hat zwei Stresskästchen wie ein normaler Stressbalken. Zusätzliche Kästchen und eine zusätzliche leichte System-Konsequenz geben dir für gekaufte Cyberdecks deine *Resources*-Fertigkeit oder für selbst gebastelte Cyberdecks deine *Tech*-Fertigkeit. Ob du ein gekauftes oder ein selbst gebautes Deck verwendest, entscheidest du!

Graues IC verursacht mit seinen Angriffen *System-Stress*.

Schwarzes IC verursacht, je nach Programmierung, mentalen oder physischen Stress.

IC-Programme lassen sich als *Nameless NPCs* darstellen und können die Mob-Regeln verwenden. Richtig harte IC-Programme oder Sicherheitsdecker werden als *Supporting NPCs* dargestellt.

Kapitel 2 – Schattenlaufen

Die folgenden Regeln sollen dem SL die Planung eines Szenarios für einen Shadowrun erleichtern und vor allem die unerträglich lange und unergiebigste Planungsphase vieler Shadowrun-Spiellunden abkürzen und strukturieren, damit mehr Zeit für die Action bleibt!

Diese Regeln gehen von einem Shadowrun aus, der beinhaltet, dass die Runner irgendwo hinein müssen, wo sie absolut nichts verloren haben – eben die Art Run, die gerne stundenlange sinnlose Planung provoziert. Für andere Arten des Schattenlaufs – z.B. Leibwächter-Jobs oder Kuriermissionen – braucht es keine besonderen Regeln.

Das Zielobjekt

Vor der Spielsitzung macht sich der Spielleiter ein paar Gedanken über das **Zielobjekt** des Runs.

Mit „Zielobjekt“ meine ich die Gesamtheit aus dem Auftrag, den Mr. Johnson ausgeführt haben will, der Organisation, gegen die sich der Auftrag richtet und dem Ort, an dem der Auftrag auszuführen ist. Beispielsweise eine Konzernniederlassung, aus der ein Wissenschaftler extrahiert werden soll, ein geheimes Biotech-Labor in den Barrens, aus dem die Runner Forschungsdaten entwenden sollen oder ein Casino, das als Hauptquartier der örtlichen Mafia dient, wo ein Yakuza-Kurier zu eliminieren ist, bevor er Geheimnisse verraten kann.

Schritt 1 – Der Gegner

Das Zielobjekt ist nicht nur ein Gebäude, sondern auch die Organisation, die dort definitiv keine Eindringlinge haben will – der *Gegner*. Diesen behandeln wir gemäß der *Bronze Rule* wie einen Charakter und verpassen ihm ein paar Werte.

Der Gegner bekommt 1-3 Aspekte und Werte in den folgenden sechs **Security-Methoden**:

Astral: Die sechste Welt besteht aus mehr als einer Dimension. Ein astral starker Gegner setzt auf Sicherheit im Astralraum – astrale Barrieren, Watcher, gebundene Geister, verankerte Zaubersprüche – und Sicherheitsmagier.

Brutalität: Ein paar gedungene Mörder mit dicken Wummen bieten am meisten Sicherheit, meint zumindest ein brutaler Gegner. Vielleicht ergänzt er seine Truppen noch mit Selbstschussanlagen, Drohnen und menschenfressenden Crittern.

Disziplin: Diese Methode drückt die Loyalität und Coolness des Personals des Gegners aus. Bei einem Gegner mit hoher Disziplin wird es schwer, sein Personal zu bestechen oder einzuschüchtern.

Matrix: Wissen ist Macht, und Informationen speichert man spätestens seit den 2050ern digital! Ein in der Matrix starker Gegner hat das erkannt und setzt auf von der Matrix abgeschottete LANs, aggressives IC und Sicherheitsdecker.

Paranoia: Was hilft die beste Sicherheit, wenn du die Shadowrunner einfach reinspazieren lässt? Ein Paranoider Gegner hängt überall Kameras und Sensoren auf, sichert alle

Türen mit Magschlössern und hält sein Personal zu strengen Kontrollen an. Hier kommst du nicht einfach so rein, weil du einen Blaumann anziehst und behauptest, dass du das Chefbüro neu streichen sollst!

Heimlichkeit: Shadowruns wehrt ein heimlicher Gegner ab, indem er sich einfach nicht finden lässt! Und selbst wenn du weißt, dass es das Zielobjekt gibt – ein heimlicher Gegner achtet darauf, dass Informationen darüber nicht frei durch die Matrix schwirren und sich das Personal nicht mit Shadowrunnern in zwielichtigen Bars besaufen geht.

Kein Gegner deckt alle Sicherheitsbereiche gleich gut ab. Als Spielleiter verteilst du auf die sechs *Sicherheits-Methoden* einmal Good (+3), zweimal Fair (+2), zweimal Average (+1) und einmal Mediocre (+0).

Beispiel:

Strawberry Inc., ein kleiner Konzern, der Matrix-Software, persönliche Computerhardware und Lifestyle für die gehobene Mittelschicht mit geschickter PR verbindet.

Aspekte: Zu cool für diese Welt, Fanatische Fangemeinde

Methoden: (+3) Matrix, (+2) Paranoia, Disziplin, (+1) Brutalität, Heimlichkeit, (+0) Astral

Schritt 2 – Die Lokalität

Jetzt kommt die Örtlichkeit dran, wo der Gegner sitzt. Diese besteht wahrscheinlich aus mehreren **Bereichen**, in denen unterschiedliche *Sicherheitsstandards* gelten. Ein *Bereich* bekommt ein bis zwei Aspekte und einen Wert für den **Sicherheitsstandard**:

Vernachlässigt (-1): Dieser Bereich wird eigentlich nicht aktiv geschützt, liegt aber so nahe an einem gesicherten Bereich, dass man als Eindringling hier trotzdem vorsichtig sein sollte.

Öffentlich (+0): Dieser Bereich wird geschützt, ist aber für die Öffentlichkeit zugänglich, sodass aus PR-Gründen die Sicherheitsmaßnahmen zurückhaltend angewandt werden müssen. Niemand will einen Teenager mit von schwarzem IC gerösteten Synapsen in den 20-Uhr-Nachrichten sehen, nur weil er die AR-Werbung mit digitalen Schnurrbärten aufhübschen wollte.

Gesichert (+1): Hier hat die Öffentlichkeit nichts verloren, aber die Mitarbeiter haben auch ohne besondere Berechtigung Zugang. Man hantiert hier und da mit vertraulichen Daten, aber die Kronjuwelen des Gegners wirst du hier nicht finden, wenn dieser etwas auf sich hält.

Stark gesichert (+2): Hier wird mit wertvollem Gerät und wichtigen Geschäftsgeheimnissen hantiert. Nur ausgewählte Mitarbeiter haben Zugang, Außenstehende fallen sofort auf, und die Sicherheit muss nicht zurückstecken.

Maximum Security (+3 oder mehr):

Nur wenige Projekte rechtfertigen den nervlichen und finanziellen Aufwand für einen so stark gesicherten Bereich, nur wenige Gegner könnten sich das überhaupt leisten. Was hier drin abgeht, muss echt novaheiß sein!

Wenn du als Spielleiter die *Sicherheit in einem Bereich* ermitteln willst, addiere einfach den Sicherheitsstandard auf die Sicherheits-Methoden. Danach kannst du noch die Werte zweier Methoden vertauschen, um den Besonderheiten des Bereichs Rechnung zu tragen.

Beispiel: Strawberry Tower

Strawberry Inc. Residiert in einem Turm aus Stahl und weiß verspiegeltem Glas und kreisrundem Grundriss. Für Fans der Marke Strawberry ist der Strawberry Tower eine Pilgerstätte, aber die Forschungs- und Entwicklungsabteilung in den oberen Etagen ist streng abgeriegelt.

Strawberry Inc. Tower - Außenbereich

Eine von Sicherheitsleuten in weiß glänzender Rüstung bewachte Parkanlage – Besucher willkommen, solange sie hip und gepflegt aussehen...

Aspekte: Werbewirksame Parkanlage, Bonbonfarbene Rotor-Drohnen

Sicherheits-Standard: Öffentlich (+0)

Methoden: (+3) Matrix, (+2) Brutalität, Disziplin, (+1) Paranoia, Heimlichkeit, (+0) Astral

Strawberry Inc. Tower - Untere Etagen

Gastronomie und Einkaufsmöglichkeiten für Personal und Besucher, ein großer Empfangsbereich und viele, viele Büros...

Aspekte: Blitzsaubere Designerwelt, Kameras überall

Sicherheits-Standard: Gesichert (+1)

Methoden: (+4) Matrix, (+3) Paranoia, Disziplin, (+2) Brutalität, Heimlichkeit, (+1) Astral

Strawberry Inc. Tower – Obere Etagen

Der Hochsicherheitsbereich mit Forschungseinrichtungen und den Chefbüros. Die Wachen hier verwenden Gelmunition und Taser – das Risiko, das Mainframe oder den CEO zu treffen, wäre bei scharfer Munition zu hoch.

Aspekte: Das Allerheiligste!, Gel statt Blei, Nichts dringt nach außen!

Sicherheits-Standard: Maximum Security (+3)

Methoden: (+6) Matrix, (+5) Heimlichkeit, Paranoia, (+4) Brutalität, Disziplin, (+3) Astral

Schritt 3 – Der Auftrag

Dieser Schritt darf natürlich nicht fehlen: Was ist das Ziel des Shadowruns? Sollen die Runner jemanden entführen oder befreien, etwas kaputtmachen, etwas stehlen, Daten beschaffen? Der Gegenstand des Auftrags bekommt so viele Spielwerte, wie er braucht: Auf jeden Fall ein oder zwei Aspekte, im Fall einer Person ein paar Fertigkeiten, bei zu zerstörenden Sachen die Schwierigkeit, sie kaputtzumachen, bei Daten die Schwierigkeit, sie zu entschlüsseln.

Beispiel:

Ogle Corp., ein Konkurrent von Strawberry Inc. auf dem Markt angesagter Comlinks, will die Entwicklungsdaten zur nächsten Version des Strawberry-Comlinks haben, bevor sie auf den Markt kommen. Versuche, die Daten mit einem anderen System auszuwerten, als mit dem hauseigenen Strawberry-F&E-Netzwerk, haben eine Schwierigkeit von Epic (+7). Zum Glück will Ogle Corp. die Daten nicht entschlüsselt haben, sondern so, wie sie sind.

Das Datenpaket hat den Aspekt „Millionen Fans würden für einen Blick hierauf töten!“.

Der Schattenlauf



Wenn das Zielobjekt soweit entworfen ist, kann es losgehen! Ein klassischer Shadowrun wird in fünf Phasen unterteilt:

- Mr. Johnson
- Beinarbeit
- Planung
- Action!
- Abwicklung

Phase 1 - Mr. Johnson

Mit einem Zusammentreffen mit Mr. Johnson beginnt fast jeder Shadowrun. In dieser Szene geht es vor allem darum, dass der Spielleiter den Spielern vermittelt, worum es gehen soll – also ein paar grundlegende Informationen zum Zielobjekt. Je nachdem, wie ausführlich die *Beinarbeit* in Phase 2 ausgespielt werden soll, können hier einzelne Aspekte des Gegners, Bereiche der Lokalität und deren Aspekte und/oder Sicherheitsstandards, Aspekte des Auftrags und/oder einzelne Sicherheits-Methoden des Gegners offengelegt werden.

Die Spieler müssen in dieser Phase eigentlich nichts zu tun, außer den Auftrag anzunehmen. Optional kann der Wortführer des Teams bereits seine Aktion aus der *Beinarbeits*-Phase (siehe unten) vorziehen, indem er dem Johnson weitere Informationen entlockt – vielleicht hält Mr. Johnson ja wichtige Details über die Gefährlichkeit des Auftrags zurück, um den Preis zu drücken, oder ihm fehlt es an operativer Erfahrung, um von sich aus alles zu erzählen, was für die Planung eines Schattenlaufs relevant ist.

Natürlich kann auch über den Preis verhandelt werden. Mit einer -Aktion mit *Etiquette* kann ein Vorschuss herausgehandelt werden, der sofort als Aspekt (z.B. „Credstick mit 4.000 Nuyen“) zur Verfügung steht. Wird ein besserer Preis herausgehandelt, ist das auch eine -Aktion, die zusätzliche *Ressourcen-Boosts* bringt (einen zusätzlichen *Ressourcen-Boost* bei Erfolg, zwei bei einem *Success with Style*), die erst bei Bezahlung nach Erledigung des Runs in der *Abwicklungs*-Phase (siehe unten) entstehen.

Phase 2 - Beinarbeit

Bevor ein genialer Plan geschmiedet werden kann, müssen erst einmal genügend Informationen gesammelt werden, auf denen aufgebaut werden kann.

In der *Beinarbeits*-Phase kann jeder Spieler *eine* Aktion durchführen, um die Stärken und Schwächen des Zielobjekts herauszufinden. (Bei einem kleinen Team und/oder einem komplexen Run kann der Spielleiter auch ausnahmsweise zwei Aktionen pro Spieler erlauben.) Passende Fertigkeiten sind vor allem *Contacts*, *Investigation*, *Knowledge* und *Security*. Die Schwierigkeit dieser Aktionen ist regelmäßig der Wert des Zielobjekts in *Heimlichkeit*. Begibt sich ein Runner in die Höhle des Löwen, um dort zu spionieren, kann stattdessen der Wert in *Paranoia* verwendet werden. Versuche, Mitarbeiter des Gegners auszuhorchen, haben dessen Wert in *Disziplin* als Schwierigkeit.

Mit deiner Aktion während der Beinarbeits-Phase kannst du

- herausfinden, in welche Bereiche sich die *Lokalität* des *Zielobjekts* untergliedert, und welchen *Sicherheits-Standard* die einzelnen Bereiche haben,
- den Wert einer zur Aktion passenden *Security-Methode* des Gegners in Erfahrung bringen,
- ermitteln, welche beiden *Security-Methoden* in einem bestimmten Bereich der *Lokalität* vertauscht wurden *oder*
- einen zu einer dem Team bereits bekannten *Security-Methode* oder einem konkreten *Bereich* passenden Aspekt erzeugen, der eine Schwachstelle der Sicherheit des Gegners darstellt.

Bei einem **Success with Style** kannst du zwei der oben aufgeführten drei Optionen wählen.

Beispiel:

Du gehst mit einem Kumpel einen trinken, der (auf deine Bitte hin) einen Bekannten mitschleppt, der bei Strawberry in der Buchhaltung arbeitet. Du machst einen Check auf Contacts gegen eine Schwierigkeit von Fair (+2) und schaffst einen Success with Style. Du füllst den Buchhalter mit Synthalkohol ab und findest heraus, dass Strawberry seine Mitarbeiter durch gute Androhung drakonischer Strafen für Illoyalität und Geheimnisverrat bei der Stange hält – der Gegner hat Disziplin (+2). Außerdem erzählt der Buchhalter auf der verzweifelten Suche nach interessanten Gesprächsthemen, dass einer der Wachleute bei Strawberry um einen Vorschuss gebeten hat und das Gerücht umgeht, dass dieser Wachmann Wettschulden bei der Mafia hat. Der Aspekt „Wachmann McDuff hat Schulden bei der Mafia“ könnte deinem Team später noch sehr nützlich sein.

Success at a Cost während der Beinarbeits-Phase kann die Gestalt unvorhergesehener Schwierigkeiten bei der Informationsgewinnung annehmen, oder der Spielleiter legt seinerseits einen Aspekt des Zielobjekts fest, der den Shadowrun schwieriger macht. Du hast natürlich auch die Wahl, einfach nichts herauszufinden – dann darfst du dich aber später nicht beschweren, wenn euer Plan für den Run nichts taugt!

Beispiel:

Gleiche Szene wie oben – du bist mit deinem Kumpel und dem Buchhalter einen trinken, schaffst aber deinen Contacts-Wurf nicht und wählst die Option Success at a Cost. Du findest zwar etwas über die Disziplin der Strawberry-Mitarbeiter raus, aber dann prahlt der Buchhalter damit, wie er auf dem Weg in die Bar einem Typen in Cutters-Gangfarben den Stinkefinger gezeigt hat. In diesem Moment hört man die Motoren schwerer Motorräder vor der Bar aufheulen...

Beispiel 2:


Gleiche Szene wie oben. Du findest zwar etwas über die Disziplin der Strawberry-Mitarbeiter raus, aber dann erklärt der Buchhalter im Brustton der Überzeugung: „Für Strawberry geben wir alles!“ Das übermotivierte Personal des Gegners könnte ein echtes Problem auf diesem Schattenlauf werden.


In Phase 2 erzählen überwiegend die Spieler, was ihre Runner tun, um an Informationen zu kommen! Als Spielleiter legst du nur Schwierigkeiten fest und erzählst, was die Runner herausfinden. Also kein Zurückhalten von Informationen, weil die Runner deiner Meinung nach die falschen Leute fragen oder die falschen Fragen stellen! Eine erfolgreiche Aktion fördert die gewünschte Information zutage!

Phase 3 – Planung

Jedes Team hat ein *Mastermind*, das den Shadowrun plant und koordiniert. Das ist der Shadowrunner mit dem höchsten Fertigkeitswert in Security. Zumindest sollte das dieser Runner sein, denn mit der Security-Fertigkeit werden Pläne für Shadowruns geschmiedet!

Der Plan wird in groben Zügen anhand der durch *Beinarbeit* gesammelten Informationen erstellt. Ein guter Plan vermeidet die starken Sicherheits-Methoden des Gegners und setzt bei den schwächsten Methoden an.

Sobald der Plan steht, macht das *Mastermind* eine -Aktion mit *Security* für jeden Bereich der Lokalität, durch den sich das Team auf dem Run bewegen soll. Die Schwierigkeit ist gleich dem Wert der höchsten Sicherheits-Methode des jeweiligen Bereichs, mit der die Runner bei Ausführung des Plans voraussichtlich konfrontiert werden. Ein Misserfolg ist immer ein *Success at a Cost* – ohne Plan geht es nicht!

Alle anderen Charaktere können entweder das *Mastermind* (gemäß den Regeln für *Teamwork*) unterstützen, oder eigene **Vorbereitungshandlungen** (-Aktionen) vornehmen. Jeder nicht an der Planung beteiligte Charakter kann vor dem Shadowrun zwei Vorbereitungshandlungen ausführen,

This work is based on Fate Core System and Fate Accelerated Edition (found at <http://www.faterpg.com/>), products of 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, and licensed for our use under the Creative Commons Attribution 3.0 Unported license (<http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/>).

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

alle an der Planung beteiligten Charaktere eine Vorbereitungshandlung. Eine weitere Vorbereitungshandlung kann später im Rahmen einer Rückblende erzählt werden – siehe den Stunt „Professional Shadowrunner“, den jeder Shadowrunner bekommt.

Typische Vorbereitungshandlung sind die Beschaffung von Spezialausrüstung für die Ausführung des Planes und die rituelle Beschwörung eines Geistes.

Beispiel:

Der Run auf Strawberry Inc.

Dein Team kennt nach der Beinarbeits-Phase die Bereiche des Strawberry Towers und deren Sicherheitsstandards, die Aspekte des Gegners „Fanatische Fangemeinde“ und „Wachmann McDuff hat Schulden bei der Mafia“ und die folgenden Sicherheits-Methoden: (+3) Matrix, (+2) Disziplin, (+1) Brutalität.

Als Mastermind des Teams heckst du einen Plan aus. Strawberry ist in der Matrix kaum zu schlagen, also werdet ihr euren Decker möglichst entlasten. Die Feuerkraft der Konzernsicherheit scheint nicht sehr hoch zu sein, das könnt ihr ausnutzen. Die größte Schwachstelle des Zielobjekts, nämlich die astrale Sicherheit, habt ihr leider nicht herausgefunden und könnt daher nicht damit planen. Der folgende Plan nimmt Gestalt an:

*Im **Außenbereich** gebt ihr euch als fanatische Strawberry-Fans auf Pilgerreise zum Tower aus und tarnt eure Ausrüstung zwischen unzähligen Strawberry-Gadgets.*

*In den **unteren Etagen** setzt ihr Wachmann McDuff unter Druck, nachdem ihr vorher die Wettschulden von der Mafia abgekauft habt. McDuff wird euch in die oberen Etagen bringen. Als Wachmann hat er bestimmt die erforderlichen Zugangsberechtigungen.*

*In den **oberen Etagen** zieht ihr die Waffen und zwingt einen der Strawberry-Mitarbeiter, euch ein Backup der Entwicklungsdaten zu ziehen. Euer Decker wird dabei nur sicherstellen, dass ihr auch die richtigen Daten bekommt, sich aber nicht mit dem IC von Strawberry anlegen. Dann werft ihr ein paar Flash-Bang-Granaten und springt durch ein Fenster in den Helikopter, den euer Rigger per Fernsteuerung heranholen wird.*

Die Entstehung dieses Plans wird regeltechnisch so abgewickelt:

*Im **Außenbereich** wird die Paranoia der Wachleute im Außenbereich die Hauptrolle spielen, die Planungsschwierigkeit ist daher nur (+1). Du hast Erfolg und erklärst, dass Strawberry es sich nicht leisten kann, die eigenen Fans mit scharfen Sicherheitsmaßnahmen zu demütigen: „Der Kunde ist König“.*

*In den **unteren Etagen** wird die Loyalität von Wachmann McDuff eine Rolle spielen (Disziplin +3). Außerdem könnte dem Sicherheitspersonal via Kameraüberwachung auffallen, dass sich zwielichtige Gestalten mit McDuff unterhalten und dann den Aufzügen nähern (Paranoia +3). Die Planungsschwierigkeit ist also Good (+3). Du erzielst einen Tie und*

bekommst immerhin einen Boost, den du „Guter Runner, böser Runner“ nennst – du sprichst mit dem Face und dem Samurai des Teams ab, wie sie McDuff zu zweit bearbeiten sollen.

In den oberen Etagen wird die Coolness des Personals bei Bedrohung mit Waffen ein Faktor sein (Disziplin +4), außerdem wird eine Konfrontation mit den dortigen Wachleuten kaum zu vermeiden sein (Brutalität +4). Die Planungsschwierigkeit ist Great (+4). Dein Wurf scheitert – ein Success at a Cost. Der Spielleiter grinst fies und notiert sich den Aspekt „Nur der CEO hat die Berechtigung für externe Backups“ – Strawberry traut offenbar nicht einmal den eigenen Chefentwicklern über den Weg.

Während du den Plan ausheckst, machen deine Teamkollegen Vorbereitungshandlungen. Der Decker besorgt einen Berg von Strawberry-Gadgets und Accessoires, damit ihr als echte Strawberry-Fans durchgeht. Euer Face kontaktiert den örtlichen Mafia-Don und kauft der Mafia die Wettschulden von Wachmann McDuff ab. Der Samurai kauft ein paar Granaten. Der Rigger beschafft einen Hubschrauber für die Flucht.

Phase 4 – Action!

Ist die Vorbereitung abgeschlossen, kann der Schattenlauf beginnen. Aus den Phasen *Beinarbeit* und *Planung* sollten das Team und der Spielleiter einige Aspekte mit *Free Invokes* zur Verfügung haben, die während der *Action!*-Phase eingesetzt werden können.

Als Basis für die Schwierigkeit der Fertigkeits-Würfe, um mit der Sicherheit des Gegners fertig zu werden, nimmst du als Spielleiter die *Security-Methoden* des jeweiligen *Bereichs* der *Lokalität*. Aspekte des Bereichs, des Gegners oder Situationsaspekte können Anlass geben, die Schwierigkeiten für einzelne *Checks* nach oben oder unten anzupassen.

Beispiel:

Dein Team versucht, in den unteren Etagen des Strawberry Towers als Fans auf Shopping-Tour durchzugehen. Die Grundschwierigkeit ist (+3) für die Paranoia des Gegners in diesem Bereich. Der Aspekt „Blitzsaubere Designerwelt“ macht es einem Haufen Runner von der Straße nicht unbedingt leichter, nicht aus der Rolle zu fallen. Von den „Kameras überall“ ganz zu schweigen. Euer Spielleiter setzt die Schwierigkeit für einen Deception-Check mit Superb (+5) an. Zum Glück habt ihr euch in der Planungsphase gut vorbereitet, tragt „Strawberry Fanwear von Kopf bis Fuß“ und habt ein Free Invoke für diesen Aspekt übrig!

NSC lassen sich mit der gleichen Methode mit Werten ausstatten.

Beispiel:

In den oberen Etagen des Strawberry Towers beträgt die Brutalität des Gegners (+4). Der Spielleiter baut die Wachleute dort als Good Nameless NPCs mit Shoot auf Good (+3) und lässt sie in 2-Mann-Mobs auftreten, um dank der Teamwork-Regeln auf Angriffswerte von +4 zu kommen.

Selbst wenn während der *Beinarbeit* und der *Planung* kein einziger Wurf danebengegangen sein sollte – es ist die Aufgabe des Spielleiters, dafür zu sorgen, dass nicht alles glatt geht. Dabei gilt aber die folgende heilige Regel:

Ein erfolgreich erstellter Plan kann zum Erfolg führen!

Das heißt: Spielleiter, wenn die *Planung* für den aktuellen Bereich erfolgreich war, bring keine Umstände ins Spiel, aufgrund derer der Plan komplett über den Haufen geworfen werden muss! Alles, was du damit bewirkst, ist das Gruppen-*Mastermind* blöd aussehen zu lassen und die erste Hälfte der Spielsitzung komplett zu entwerten.

Umgekehrt gilt: Spieler, werft nicht gleich bei der ersten Komplikation den aufwändig erstellten Plan über den Haufen! Findet eine Lösung und zieht den Plan weiter durch! Seid kreativ!

Komplikationen lassen sich hervorragend ins Spiel bringen, indem Aspekte gereizt werden. Eine Komplikation ins Spiel zu bringen, ohne dass er Aspekte reizt, kostet den Spielleiter einen seiner *Karmapunkte* für die aktuelle Szene. Dabei bieten sich Komplikationen auf dem Gebiet einer *Sicherheits-Methode* an, die durch die *Beinarbeit* des Teams nicht ermittelt wurde.

Beispiel:

Im Außenbereich des Strawberry-Towers reizt der Spielleiter den Aspekt „Fanatische Fangemeinde“ des Gegners und beschreibt einige hundert vor dem Tower campierende Strawberry-Fans, die auf die morgige Veröffentlichung der neuen Strawberry VR-Brille warten. Diese Fans würden eher sterben, als später ankommende Fans vor ihnen in den Tower zu lassen! Die Runner werden eine Lösung finden müssen, ohne die Wachleute auf sich aufmerksam zu machen.

In den unteren Etagen des Towers gibt der Spielleiter einen Karmapunkt aus, um eine Komplikation zu schaffen. Nachdem das Team die Paranoia des Gegners nicht ermittelt hat, beschreibt er den Spielern, dass die Runner RFID-Chips mit ausreichender Clearance brauchen und einen Fingerabdruck-Scanner passieren müssen, um zum Aufenthaltsraum des Wachpersonals und damit zu Wachmann McDuff zu gelangen. Die Runner müssen improvisieren, um an den RFID-Chip eines Strawberry-Mitarbeiters und an dessen Fingerabdruck zu kommen – eine gute Gelegenheit für eine Rückblende und den Einsatz des Stunts „Professional Shadowrunner“.

Die oberen Etagen haben schon aus der Planungsphase den Aspekt „Nur der CEO hat die Berechtigung für externe Backups“. Weil der Run bisher zu glatt gelaufen ist und die Runner noch massig Karma übrig haben, gibt der Spielleiter einen Karmapunkt aus und setzt noch einen drauf: „Der CEO ist ein Vampir!“. Das dürfte ein spannendes Finale geben – entweder muss die hochklassige Matrix-Sicherheit von Strawberry gehackt, oder ein Vampir gegen seinen Willen dazu gebracht werden, ein Backup für die Runner zu ziehen.

Phase 5 – Abwicklung

Nach dem Schattenlauf tritt wieder Mr. Johnson auf den Plan. Ist der Auftrag ausgeführt worden, wird er das Team bezahlen, und zwar in Gestalt eines **Ressourcen-Boosts** (z.B. „Dicker fatter Credstick“) für das Team oder mehreren solchen *Boosts*, wenn in Phase 1 gut verhandelt wurde. *Ressourcen-Boosts* verschwinden wie alle *Boosts*, sobald sie einmal ausgenutzt wurden.

Diese Regel geht davon aus, dass der Lebensunterhalt der Runner nicht im Fokus des Spiels steht. Wenn ihr das in eurer Runde anders handhaben wollt, könnt ihr in der Abwicklung statt dem Team den einzelnen Shadowrunnern *Ressourcen-Boosts* geben und deren Unterhaltskosten in *Ressourcen-Boosts* messen.

Außerdem stimmt die Gruppe während der *Abwicklung* ab, ob der Shadowrun Auswirkungen auf die *Reputations-Aspekte* der Runner hat.

Bei einem besonders schwierigen oder besonders erfolgreichen Run kann der Spielleiter Bonuszahlungen des Johnsons (in Form zusätzlicher *Ressourcen-Boosts*) oder *Free Invokes* für die *Reputations-Aspekte* der Charaktere verteilen.

Und manchmal kann die Abwicklungsphase den eigentlichen Höhepunkt des Schattenlaufs beinhalten – Mr. Johnson will das Team hintergehen, der Gegner ist dem Team auf der Spur und legt einen Hinterhalt, was auch immer. Wenn der Schattenlauf viel zu glatt gelaufen ist, um wahr zu sein – etwas Paranoia in der Abwicklungsphase kann bestimmt nicht schaden!

Nach Abschluss der *Abwicklung* ist der Run vorbei. Vielleicht bleiben ein paar offene Enden, die Ausgangspunkt für künftige Runs sein werden, vielleicht tritt in der nächsten Sitzung aber auch ein neuer Mr. Johnson auf den Plan.

Und das war's. Viel Spaß beim *Schattenlaufen mit Fate Core*!

Anhang – Beispielcharaktere

Hier ein paar Runner als Beispiele für die Regeln aus Kapitel 1. Wie immer gilt: Die Stunts sind nur Beispiele, wenn du dir von deinem Chrom andere Effekte versprichst, bei dir eine Cyber-Stunts so, wie du sie haben willst! Deswegen weichen die Stunts der Beispielcharaktere auch hier und da von den Beispielstunts aus dem Stunt-Kapitel ab!

Trigger

High Concept: Elfischer Straßensamurai

Trouble: Ich ziehe schneller, als ich denken und fühlen kann!

Aspekte: Ex-Konzernmann; Modesklave; Zu ritterlich für diesen Job!


Reputation: Gefallener SK-Todesengel

Fertigkeiten: Great (+4): Perception

Good (+3): Shoot, Athletics


Fair (+2): Body, Fight, Resources

Average (+1): Drive, Etiquette, Provoke, Stealth

Stunts: Profi-Runner: 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 eine entsprechende -Aktion mit einer beliebigen Fertigkeit machen.

Cyberarm mit Gyrostabilisator: +2 Shoot für Fernkampfangriffe, wenn du mit *Automatikfeuer* mehrere Ziele angreifst.

Reflexbooster I: +2 Perception bei der Bestimmung der Initiative.

Reflexbooster II: In der ersten Konfliktrunde kannst du eine zusätzliche -Aktion durchführen, wenn du vor allen Gegnern an der Reihe bist.

Smartlink: +2 Shoot bei Fernkampfangriffen mit einer Smartgun, wenn du einen Situationsaspekt für sorgfältiges Zielen (z.B. „Im Fadenkreuz“) ausnutzt (zusätzlich zu dem Bonus für die Ausnutzung des Aspekts).

Refresh: 2

Stress: Physisch: ☐☐☐ Mental: ☐☐☐

Konsequenzen: Leicht, Mittel, Schwer

Ausrüstung: Ingram Smartgun (mittlere Automatikwaffe), Katana (mittlere Waffe), Panzerjacke (mittlere Rüstung), BMW 400GT (Sportwagen), Nano-Tattoo (kosmetische Cyberware)

Snake Charmer

High Concept: Dreister Profi-Betrüger

Trouble: Abhängig von Moodchips

Aspekte: Ehemaliger SimSense-Darsteller; Gejagt unter einem Dutzend Identitäten; Notorischer Schürzenjäger


Reputation: Spezialist für subtile Runs

Fertigkeiten: Great (+4): Deceive

Good (+3): Empathy, Will

Fair (+2): Contacts, Provoke, Resources

Average (+1): Athletics, Body, Perception, Shoot

Stunts: Profi-Runner: 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 eine entsprechende -Aktion mit einer beliebigen Fertigkeit machen.

Maßgeschneiderte Pheromone: In jeder von sozialer Interaktion geprägten Szene, in der sich deine Gesprächspartner in normaler Gesprächsreichweite oder näher befinden, kannst du, ohne würfeln zu müssen, einen Situationsaspekt „Unwiderstehliche Pheromone“ erzeugen und einmal frei ausnutzen.

Maßgeschneiderte Pheromone II: Solange der Situationsaspekt „Unwiderstehliche Pheromone“ besteht, kannst du Deceive anstelle von Etiquette einsetzen, um deine Gesprächspartner zu beeinflussen.

Talentleitungen: Einmal pro Szene kannst du eine Fertigkeit auf den unteren beiden Stufen deiner Fertigkeitspyramide – also Average (+1) und Fair (+2) – gegen eine andere Fertigkeit (außer Magic) austauschen.

Talentleitungen II: Wenn du mit dem Talentleitungen-Stunt eine neue Fertigkeit bekommst, kannst du gleichzeitig einen Situations-Aspekt „Experten-Skills“ mit einem Free Invoke erzeugen.

Refresh: 2

Stress: Physisch: ☐☐☐ Mental: ☐☐☐☐

Konsequenzen: Leicht, Mittel, Schwer

Ausrüstung: Colt Manhunter (leichte Waffe), Panzerkleidung (leichte Rüstung), GMC Commodore (Sportwagen), Datenbuchse (Cyberware), implantiertes Comlink (Cyberware)

Curiosity

High Concept: Troll-Katzenschamanin

Trouble: ... killed the cat!

Aspekte: Kind der Redmond Barrens; Mein Bruder Tyler vom Humanis Policlub;
Ich will Shadowrunner werden!


Reputation: Zu jung für die Schatten!


Fertigkeiten: Great (+4): Magic / Illusion

Good (+3): Body, Stealth

Fair (+2): Magic / Combat, Summoning, Willpower

Average (+1): Empathy, Investigation, Knowledge, Perception

Stunts: Profi-Runner: 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 eine entsprechende -Aktion mit einer beliebigen Fertigkeit machen.

Die haben einen Troll!: Du kannst im Rahmen einer -Aktion Body statt Provoke einsetzen, um einen Gegner einzuschüchtern, der dir in dieser Szene noch keinen Schaden zugefügt hat.

Astralprojektion: Du kannst dich in den Astralraum projizieren!

Ich, wir, viele!: +2 Magic / Illusion zur Verteidigung im Kampf, wenn du einen Aspekt ausnutzt, der illusionäre Abbilder von dir darstellt (zusätzlich zum Bonus für die Ausnutzung dieses Aspekts).

Flächenzauber: Du kannst einen Zauber auf mehrere Ziele innerhalb einer Zone auf einmal wirken, erleidest aber durch die Erschöpfung eine leichte mentale Konsequenz.

Refresh: 2

Stress: Physisch: ☐☐☐☐ Mental: ☐☐

Konsequenzen: Leicht, Mittel, Schwer

Ausrüstung: Panzerweste (leichte Rüstung), Skateboard

G.I. George

High Concept: Orkischer Söldner

Trouble: Flashbacks aus den Desert Wars

Aspekte: Familienvater; Schulden bei der Mafia; „Du und welche Armee?“


Reputation: Guter Mann für harte Jobs

Fertigkeiten: Great (+4): Shoot

Good (+3): Body, Fight

Fair (+2): Athletics, Drive, Perception

Average (+1): Contacs, Provoke, Stealth, Tech

Stunts: Profi-Runner: 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 eine entsprechende -Aktion mit einer beliebigen Fertigkeit machen.

Adrenalinpumpe: Im Konflikt bekommst du, wenn du zum ersten Mal an die Reihe kommst, automatisch einen Situations-Aspekt „Adrenalinschub“ mit zwei Free Invokes. Am Ende des Konflikts erleidest du automatisch eine leichte physische Konsequenz (bzw. die nächst höhere noch nicht verbrauchte Konsequenz).

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 Obstacles und können nicht gegen dich ausgenutzt werden.

Dermalpanzerung: Deine Rüstung wird behandelt, als wäre sie um eine Kategorie schwerer. Trägst du keine Rüstung, gilt die Dermalpanzerung als leichte Rüstung.

Kompositknochen: Deine gehärteten Fäuste zählen als leichte Nahkampfwaffen. Du bekommst eine zusätzliche leichte physische Konsequenz, die Stress absorbieren kann, der durch kinetische Energie verursacht wird (also keine Gifte, Elektroschocks, Manazauber etc.).

Refresh: 2

Stress: Physisch: ☐☐☐☐ Mental: ☐☐

Konsequenzen: Leicht, Leicht (Kinetisches Trauma), Mittel, Schwer

Ausrüstung: AK-97 Strumgewehr (mittlere Automatikwaffe), Panzerjacke (mittlere Rüstung), implantierter Funk-Transceiver (Cyberware)

WolfByte

High Concept: Zwergische Deckerin

Trouble: Loses Mundwerk, scharfe Zunge

Aspekte: Mein selbst gebasteltes Cyberdeck!; Neonbunter Cyberpunk; Racheschwur gegen Alamo 20.000


Reputation: Vorlaut aber effektiv!

Fertigkeiten: Great (+4): Hacking

Good (+3): Cybercombat, Tech

Fair (+2): Contacts, Investigate, Provoke


Average (+1): Knowledge, Security, Stealth, Will

Stunts: Profi-Runner: 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 eine entsprechende -Aktion mit einer beliebigen Fertigkeit machen.

Bastler: +2 Tech zur Bestimmung des System-Stressbalkens deines Cyberdecks.

Bis zur Weißglut!: Du kannst im Konflikt Provoke zur Verteidigung gegen Angriffe einsetzen, wenn der Angreifer nicht weiter als eine Zone entfernt ist, deine Sprache spricht und dir sofort eine treffende Beleidigung gegen den Angreifer einfällt.

Encephalon: +2 Hacking zur Bestimmung der Initiative im Cyberkampf.

Encephalon II: In der ersten Konfliktrunde im Cyberkampf kannst du eine zusätzliche -Aktion durchführen, wenn du vor allen Gegnern an der Reihe bist.

Refresh: 2

Stress: Physisch: ☐☐ Mental: ☐☐☐ System: ☐☐☐☐

Konsequenzen: Leicht, Leicht (System), Mittel, Schwer

Ausrüstung: Beretta 200ST (leichte Waffe), kugelsichere Kleidung (leichte Rüstung), Cyberdeck, Eurocar Westwind 3000 (Sportwagen), Cyberaugen mit Image Link (Cyberware), Datenbuche (Cyberware), implantiertes Comlink (Cyberware)

Formula Zero

High Concept: Adrenalinsüchtige Riggerin

Trouble: Leicht reizbar und rauflustig

Aspekte: Gefährlich sexy; „Ich verstehe Maschinen besser als Menschen!“; „Leise ist für Loser!“


Reputation: Verdammt gut, verflucht unvorsichtig!

Fertigkeiten: Great (+4): Drive


Good (+3): Fight, Tech

Fair (+2): Athletics, Cybercombat, Security

Average (+1): Body, Perception, Shoot, Will

Stunts: Profi-Runner: 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 eine entsprechende -Aktion mit einer beliebigen Fertigkeit machen.

Bastler: +2 Tech für Vorbereitungs-Handlungen in der Planungs-Phase eines Schattenlaufs, um große Drohnen und geriggte Fahrzeuge ins Spiel zu bringen.

FSE: Wenn dir mit einem Fahrzeug oder einer ferngesteuerten Drohne eine -Aktion zur Bewegung in schwierigem Gelände gelingt, kannst du im gleichen Spielzug noch eine weitere Aktion ausführen.

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

FSE III: Verwende Drive statt Perception zur Bestimmung der Initiative, wenn du ein gerigktes Fahrzeug oder eine Drohne eingeloggt bist.

Refresh: 2

Stress: Physisch: ☐☐☐ Mental: ☐☐☐

Konsequenzen: Leicht, Mittel, Schwer

Ausrüstung: Defiance T-250 (mittlere Waffe), Panzerweste mit Keramikplatten (mittlere Rüstung), Ares Roadmaster (gepanzelter Kleintransporter).

Beelze-Bob


High Concept: Diebischer Ki-Adept

Trouble: Elf-Poser

Aspekte: Artefaktsammler; Geduld ist der Schlüssel; Robin Hood von Redmond

Reputation: Ein neues Gesicht in den Schatten

Fertigkeiten: Great (+4): Stealth
Good (+3): Athletics, Security
Fair (+2): Body, Fight, Perception
Average (+1): Empathy, Knowledge, Resources, Will

Stunts: Profi-Runner: 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 eine entsprechende -Aktion mit einer beliebigen Fertigkeit machen.

Safeknacker: +2 Security, um Magschlösser und mechanische Schlösser zu knacken.

Waffenfokus: Gib einen Karmapunkt aus. Dein Waffenfokus verursacht für die Dauer einer Szene bei jedem erfolgreichen Angriff zwei zusätzliche Shifts Stress. Während du astral wahrnimmst, kannst du auch Wesen im Astralraum angreifen.

Mystischer Mantel: Du kannst deine Fertigkeit Stealth einsetzen, um dich vor Wahrnehmungszaubern zu verbergen.

Verbesserte Beweglichkeit: +2 Athletics, um akrobatisch Hindernisse zu überwinden, z.B. über ein Fenstersims zu balancieren oder dich durch ein Netz aus Lichtschranken zu schlängeln.

Refresh: 2

Stress: Physisch: ☐☐☐ Mental: ☐☐☐

Konsequenzen: Leicht, Mittel, Schwer

Ausrüstung: Ninja-Schwert (Waffenfokus, mittlere Waffe), maßgeschneiderte Körperpanzerung (leichte Rüstung), Suzuki Aurora (Rennmotorrad)

Matchbox

High Concept: Hermetischer Elementarmagier

Trouble: Vorbestrafter SIner

Aspekte: Chauvinistischer Elf; Mehrere Dokortitel; Pyromane


Reputation: Der richtige Mann für Explosionen und Feuer

Fertigkeiten: Great (+4): Magic / Summoning

Good (+3): Knowledge, Willpower

Fair (+2): Magic / Combat, Magic / Physical Manipulation, Resources

Average (+1): Empathy, Etiquette, Perception, Provoke

Stunts: Profi-Runner: 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 eine entsprechende -Aktion mit einer beliebigen Fertigkeit machen.

Bauernopfer: Einmal pro Konflikt, wenn du dich in derselben Zone befindest, wie ein von dir beschworener Höherer Geist, kannst du, wenn du durch einen Angriff Stress erleidest, den gesamten Stress auf diesen Geist umlenken.

Flammende Überraschung: Wenn du im Konflikt spontan einen Höheren Feuerelementar beschwörst, bekommt dieser in seiner ersten Konfliktrunde +2 Kraftstufe, um Gegner anzugreifen und sich gegen Angriffe zu verteidigen.

Pyromanischer Beschwörer: +2 Magic / Summoning, wenn du einen Feuerelementar spontan beschwörst.

Refresh: 3

Stress: Physisch: ☐☐ Mental: ☐☐☐☐

Konsequenzen: Leicht, Mittel, Schwer

Ausrüstung: Gefütterter Mantel (mittlere Panzerung), GMC Commodore (Sportwagen)