



v. 1.00 von Azzurayelos

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.

The Topps Company, Inc. has sole ownership of the names, logo, artwork, marks, photographs, sounds, audio, video and/or any proprietary material used in connection with the game Shadowrun. This is a fan-created adaption, and no challenge is intended toward Topp's ownership of the Shadowrun intellectual property.

Stock background image "Urban Fut 4" for title page by [indigodeep @ deviantart.com](http://indigodeep@deviantart.com).

Inhaltsverzeichnis

- **Vorwort**
- **Kapitel 1: Charaktere und Spezialregeln**
 - **Charaktererschaffung**
 - Konzept
 - Metatypus
 - Dilemma
 - Reputation
 - Ressourcen
 - **Fertigkeiten**
 - **Stunts**
 - Der Stunt „Profi-Runner“
 - Cyberware, Bioware und Ki-Kräfte
 - Magische Stunts
 - **Ausrüstung**
 - Waffen, Munition und Rüstungen
 - Drohnen und Fahrzeuge
 - **Geister**
 - **Magie**
 - **Die Matrix**
- **Kapitel 2 – Schattenlaufen**
 - **Vor der Spielsitzung: Das Zielobjekt**
 - Schritt 1 – Der Gegner
 - Schritt 2 – Die Lokalität
 - Schritt 3 – Der Auftrag
 - Schritt 4 – Details, Details, Details
 - **Die Spielsitzung: Ab in die Schatten!**
 - Set-Up – Ressourcen-Stress & Missions-Stress
 - **Phase 1 - Beinarbeit**
 - **Phase 2 – Der Schattenlauf**
 - Phase 3 – Abwicklung
- **Anhang 1: Beispielcharaktere**
- **Anhang 2 – Gegner & Critter**
- **Charakterdatenblatt**

Vorwort

Dieses Dokument enthält einen Hack für das Fate Core Regelsystem zur Verwendung mit dem Shadowrun-Setting. Es setzt Kenntnisse von Fate Core und Shadowrun (Edition beliebig) sowie etwas Spielerfahrung mit beidem voraus.

Das meine ich völlig ernst! Ich werde hier weder die Funktionsweise von Fate Core erläutern, noch das Shadowrun-Universum beschreiben, sondern beides als bekannt voraussetzen. Dieses Dokument wird ohne Kenntnis von beidem weitgehend unverständlich sein. Wenn Du eine Manabarriere zauberst, diese einfach als Situationsaspekt dargestellt wird und durch Erschaffen eines Vorteils mit einer Magie-Fertigkeit ins Spiel gebracht wird, musst Du wissen, was eine Manabarriere ist und wozu sie dient (Shadowrun) und wie Situationsaspekte erschaffen werden und im Spiel als Hindernisse funktionieren (Fate Core). RTFM! Falls Fragen bleiben: **EMAIL AN MICH!**

Prämissen für diesen Hack:

- Die Regeln sollen so nahe an „vanilla“ Fate Core bleiben, wie möglich, und komplizierte Subsysteme vermeiden.
- Ziel ist die Darstellung von Geschichten im Shadowrun-Universum, wie man sie aus den Shadowrun-Romanen kennt. Eine komplette „Konvertierung“ der Shadowrun-Regeln in das Fate-System ist nicht beabsichtigt.
- Keine endlosen Listen mit Cyberimplantaten pro Charakter, kein Gun Porn, keine Essenzberechnung bis auf die zweite Stelle hinter dem Komma, kein Zählen einzelner Schuss Munition! Der Schwerpunkt des Spiels soll auf den Charakteren und deren Erlebnissen liegen, nicht auf Inventarlisten und Wertoptimierung!
- Bestimmte Elemente des Shadowrun-Originalsystems, die mir nicht gefallen, sollen gezielt nicht übernommen werden (z.B. die annähernde Unbesiegbare manifestierter Geister für nicht magisch begabte Charaktere).
- Für den klassischen „Heist“-Shadowrun (also den Einbruch in ein stark gesichertes Konzernareal) soll ein simples Regelsystem her, das Planung, Vorbereitung und Durchführung des Schattenlaufs strukturiert und miteinander verzahnt und dem Spielleiter die Arbeit erleichtert.

KAPITEL 1 enthält Anpassungen der Fate Core Regeln einschließlich der Charaktererschaffung.

In **KAPITEL 2** findet ihr optionale Regeln für die Abwicklung von „Heist“-Shadowruns.

Als **ANHANG** habe ich einige Beispiel-Charaktere angefügt, die einige klassische Shadowrun-Archetypen abdecken.

Ein zum Hack passendes **DIN-A5 CHARSHEET** findet Ihr **HIER ALS PNG-DATEI**.

Neu in Version 0.90: Die Datei wurde noch einmal komplett neu geschrieben. Hintergrund ist das Erscheinen der Beta-Version der deutschen Übersetzung von Fate Core und Feedback von WitzeClown aus dem Tanelorn-Forum, der den Hack mit seiner Gruppe ausprobiert und einige sinnvolle Änderungen vorgeschlagen hat. Das neue Layout dient der Optimierung der Anzeige des Dokuments auf Tablets. Inhaltlich haben sich seit Version 0.82 die Fertigkeitsliste, die Regeln für Munition und Geister und die Sicherheitsmethoden verändert. Neu sind außerdem die Regeln für Ressourcen.

Neu in Version 0.95: Ein paar Schreibfehler und copy/paste-Versehen korrigiert, einzelne Formulierungen klarer gefasst, ein paar neue Beispiele für magische Stunts, etwas Text zu magischen Barrieren, zwei neue Beispiel-Runner, den Anhang 2: Gegner & Critter hinzugefügt.

Neu in Version 0.96: Ressourcen-Regeln nach Kritik aus dem Tanelorn ein weiteres Mal komplett überarbeitet.

Neu in Version 0.97: Erläuterungen zu Magiefertigkeiten ergänzt, Verteidigung durch Magie und magische Barrieren korrigiert, einzelne Cyber-Stunts korrigiert, diverse Beispiel-NSC im Anhang II korrigiert.

Neu in Version 0.98: Rückkehr zu druckerfreundlichen Farben! Das Format bleibt aber für Tablets optimiert.

Neu in Version 0.99: Ein paar Fehler korrigiert, Vereinfachung der Regeln für Große Drohnen und Höhere Geister.

Neu in Version 1.00: Titelbild hinzugefügt! Kapitel 2 vollständig überarbeitet und vereinfacht.

Vielen Dank für hilfreiches Feedback an Althena, boooh, Dragon, La Cipolla, winterknight und WitzeClown, Kaskantor, Cruschtschow und nobody@home aus dem [Tanelorn](#) sowie an Philipp Seger für Feedback per eMail!

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

Kapitel 1: Charaktere und Spezialregeln

In diesem Kapitel findet Ihr den eigentlichen Fate-Hack. Es gelten die Regeln aus dem Fate Core-Regelbuch, soweit sich in dieser Datei keine Sonderregeln finden.

Charaktererschaffung

Bei der Charaktererschaffung gibt es nur wenige Abweichungen von Fate Core. Die wichtigste Änderung aber gleich vornweg: Fate-Punkte heißen bei S:Core **KARMAPUNKTE**, des Shadowrun-Flairs wegen! Ein Shadowrunner am Anfang seiner Karriere beginnt das Spiel mit fünf Aspekten, einer Erholungsrate von 3, 3 Stunts und einer Fertigkeitspyramide mit einem Höchstwert von Großartig (+4). Zusätzlich bekommt jeder Schattenläufer einen **REPUTATIONS-ASPEKT** und den **STUNT „PROFI-RUNNER“**. Die **FERTIGKEITSLISTE** weicht an einigen Stellen von der Standardliste ab, dazu unten mehr! Der Metatypus eines Shadowrunners wird durch einen Aspekt dargestellt – passende Stunts sind optional! **CYBERWARE, BIOWARE UND KI-KRÄFTE** werden durch Stunts abgebildet (Details folgen weiter unten). Magier und Schamanen werden erschaffen, indem man ihnen ein passendes Konzept verpasst und einen Wert in einer **MAGIE-FERTIGKEIT** gibt (auch dazu unten mehr). Stunts sind nicht erforderlich, um Magie anwenden zu können, aber mit **STUNTS** können die Anwendungsmöglichkeiten für Zauber erweitert werden (Flächenzauber setzen z.B. einen Stunt voraus). Um **AUSRÜSTUNG** müsst Ihr Euch bei der Charaktererschaffung nicht viel Gedanken machen. Festlegen müsst Ihr nur, was für eine primäre Waffe und was für eine Rüstung Euer Shadowrunner verwendet. Bevor es losgeht, bekommt Euer Shadowrunner noch einen **RESSOURCEN-STRESSBALKEN** mit zwei Kästchen, der darstellt, wie prekär seine finanzielle Situation gerade ist.

Um einen **ERFAHRENEREN RUNNER** zu bauen, kannst Du Deinem Shadowrunner drei zusätzliche Fertigkeitspunkte, eine Erholungsrate von 4 und ein zusätzliches Kästchen für den Ressourcen-Stressbalken geben.

Wenn Du gleich mit einem richtigen **PROFI-RUNNER** einsteigen willst, gibst Du ihm sechs zusätzliche Fertigkeitspunkte, einen Fertigkeit-Höchstwert von Hervorragend (+5), eine Erholungsrate von 5 und zwei zusätzliche Kästchen für den Ressourcen-Stressbalken.

Konzept

Das Konzept Deines Shadowrunners sollte seine Rolle im Team abbilden. Lass Dich von den Archetypen aus den Shadowrun-Regelbüchern inspirieren, wenn Dir nichts einfällt. Hier ein kurzer Überblick über die klassischen Runner-Konzepte (mit ein paar Hinweisen für die weitere Charaktergenerierung):

SAMURAI: Dein Job ist es, Kämpfe zu gewinnen (oder durch Einschüchterung zu vermeiden), bevor jemand in Deinem Team verletzt wird! Egal, ob Du aufgrund Deines Metatyps ein geborener Kämpfer bist, bis an die Zähne verchromt, mit Bioware hochgezüchtet oder einfach nur verdammt kampferfahren – Du solltest Stunts nehmen, die Dich im Kampf effektiver machen (vielleicht willst Du einen oder zwei Punkte Deiner Erholungsrate für zusätzliche Stunts opfern). Deine wichtigsten Fertigkeiten sind Athletik, Nahkampf, Provozieren, Schießen, Stärke und Wahrnehmung.

KI-ADEPT: Du bist ein Experte für atemberaubende Kampfkunst, akrobatische Stunteinlagen und ninjamäßige Heimlichkeit! Du kletterst katzengleich Fassaden empor, schaltest leise Wachposten aus und erledigst mit bloßer Hand patrouillierende Geister und Wach-Critter. Deine magische Begabung erlaubt es Dir, KI-Kräfte als Stunts zu kaufen, die Dir dabei helfen. Deine wichtigsten Fertigkeiten sind Athletik, Empathie (für astrale Wahrnehmung), Heimlichkeit, Nahkampf, Stärke und Wahrnehmung.

FACE: Du bist das Gesicht Deines Teams, ein Kommunikationsexperte und Profibetrüger. Du hast überall Connections, zahllose falsche Identitäten und wechselst Deine Rollen wie Deine Hemden. Deine Stunts sollten Deine sozialen Fertigkeiten unterstützen. Deine wichtigsten Fertigkeiten sind Charisma, Connections, Empathie und Täuschung. Als Gesicht des Teams bist Du eine gute Wahl als Anführer – in diesem Fall solltest Du auch Theorie beherrschen, um geniale Pläne schmieden zu können!

DECKER: Du bist in der Matrix zuhause. Die Überwindung von elektronischen Sicherheitssystemen und virtuellem IC ist Deine Spezialität, außerdem die Suche nach Informationen in der Matrix und in Datenspeichern. Mit Deinen Stunts kannst Du Deine selbst programmierten und hochillegalen Expertenprogramme abbilden, die Dir dabei helfen. Deine wichtigsten Fertigkeiten sind Cyberkampf, Hacken, Nachforschung (Deine Wahrnehmungsfertigkeit in der Matrix) und Tech (zum Modifizieren Deines Cyberdecks).

RIGGER: Deine Cyberware erlaubt es Dir, Dich in Fahrzeuge und Drohnen einzuloggen, Dein Bewusstsein mit deren Systemen zu verschmelzen und diese fernzusteuern. Du steuerst das Einsatzfahrzeug Deines Teams und sorgst mit Deinen Drohnen für Aufklärung und notfalls

Feuerunterstützung im Kampf. Deine Stunts könnten Cyberimplantate darstellen, die Dich dabei besser machen. Deine wichtigsten Fertigkeiten sind Fahren, Hacken (für elektronische Kriegsführung), Schießen (zum Abfeuern der Fahrzeugwaffen) und Tech (zum Rumschrauben an Fahrzeugen und Drohnen). Wenn Du Hackerangriffe auf Deine Fahrzeuge fürchtest, lässt Dich ein ordentlicher Fertigkeitswert in Cyberkampf vielleicht ruhiger schlafen!

HERMETISCHER MAGIER: Du bist magisch begabt und kannst Zaubersprüche wirken. Durch die Auswahl Deiner Magie-Fertigkeiten legst Du Deine Spezialgebiete fest. Wenn Du einen leicht reizbaren Aspekt suchst, bietet sich ein magisches Geas an! Magische Stunts machen Deine Zaubersprüche effektiver oder flexibler. Ließ Dir auf jeden Fall die Magieregeln durch, bevor Du Deinen Charakter baust! Deine wichtigsten Fertigkeiten sind Empathie (zur astralen Wahrnehmung), Magie (vermutlich zwei oder mehr Magie-Fertigkeiten), Provozieren (zum Angreifen im Astralraum) und Willenskraft (für zusätzliche geistige Stresskästchen, zur astralen Verteidigung und zur Bestimmung Deines magischen Limits).

SCHAMANE: Ebenso wie ein hermetischer Magier kannst Du zaubern, aber Dein Spezialgebiet ist die Beschwörung von Geistern. Die unterschiedlichen Fähigkeiten der Geister machen Dich quasi zum Schweizer Armeemesser Deines Teams. Deine Fähigkeiten kommen von einem Totem, das in Deinem Konzept Erwähnung finden sollte („Alligator-Schamane“). Wenn Du einen leicht reizbaren Aspekt suchst, bietet sich ein magisches Geas an! Stunts helfen Dir beim Beschwören oder machen Deine Geister stärker. Deine wichtigsten Fertigkeiten sind Empathie (zur astralen Wahrnehmung), Magie/Beschwörung und vielleicht eine weitere Magie-Fertigkeit zur Spruchzauberei, Provozieren (zum Angreifen im Astralraum) und Willenskraft (für zusätzliche geistige Stresskästchen, zur astralen Verteidigung und zur Bestimmung Deines magischen Limits).

Metatypus

Den Metatypus Deines Shadowrunners bildest Du durch einen Aspekt ab. Dafür kannst Du das Konzept verwenden („Elfischer Decker“) oder einen anderen Aspekt („Großer hässlicher Troll“). Typische Stärken und Schwächen der einzelnen Metatypen findest Du in jedem Shadowrun-Regelwerk. Wenn Du einen **TROLL-RUNNER** baust, bietet es sich an, die gewaltige Muskelmasse des Trolls durch einen hohen Fertigkeitswert in Stärke und zusätzlich durch passende Stärke-Stunts oder Nahkampf-Stunts abzubilden. Das ist zwar kein Muss, aber beschwer Dich dann später nicht, wenn Dein Troll nicht kräftiger ist, als der Ork-Runner Deines Mitspielers!

Dilemma

Bei der Wahl des Dilemma-Aspekts solltest Du berücksichtigen, ob Deine Gruppe eine zusammenhängende Kampagne mit einer sich entwickelnden Handlung spielen will, oder eine nicht zusammenhängende Folge von Shadowruns. Im zweiten Fall sollte das Dilemma Deines Runners während der Vorbereitung oder der Durchführung eines Runs relevant werden können!

Reputation

Shadowrunner haben zusätzlich zu ihren fünf normalen Aspekten einen **REPUTATIONS-ASPEKT**. Dieser stellt den Ruf eines Runners in den Schatten dar (z.B. „Wenig subtil, aber tödlich!“ oder „Wahrscheinlich ein Lone-Star-Spitzel“). Bei Spielbeginn kannst Du bestimmen, welchen Ruf Dein Charakter genießt (aber übertreib es nicht, wenn Du einen Runner am Anfang seiner Karriere erschaffst). Nach jedem Run entscheidet die Gruppe anhand des Spielgeschehens (demokratisch, bei Stimmengleichstand gibt Deine Stimme den Ausschlag), ob sich die Reputation der einzelnen Charaktere verändert. Nach einem besonders gut gelaufenen Run kann der Spielleiter Dir als Belohnung einen freien Einsatz für den Reputations-Aspekt geben, der in der nächsten Session verwendet werden kann.

Ressourcen

Shadowrunner sehnen sich nach dem letzten großen Run, mit dem sie Millionen machen und sich zur Ruhe setzen. Tatsächlich stehen sie regelmäßig kurz vor dem Ruin und müssen zusehen, dass die Spesen während eines Runs nicht die vereinbarte Bezahlung übersteigen. Um dies darzustellen, bekommen Shadowrunner einen Wert „Ressourcen“. Dieser beträgt zwei Punkte und wird nicht durch Fertigkeiten beeinflusst. Nichtspielercharaktere haben keinen Ressourcen-Wert.

Wird ein großer Meilenstein erreicht, kannst Du, statt die Erholungsrate Deines Runners zu erhöhen, die Ressourcen Deines Runners um einen Punkt erhöhen – erfahrene Runner leben selten im Luxus, werden aber besser bezahlt, als der Straßendreck, haben mehr Erfahrung im Ressourcen-Management und häufig irgendwo Geld und Ausrüstung für Notfälle gebunkert!

Der Ressourcen-Wert ist ein Ressourcen-Pool, den Du ausgeben kannst. Zugleich ist der Ressourcen-Wert ein fiktiver Stressbalken, dessen Überbeanspruchung zu Ressourcen-Konsequenzen führt.

Ressourcen als Pool

Der Ressourcen-Wert ist zunächst einmal Pool, der ausgegeben werden kann:

Jeder Runner kann gegen einen Punkt Ressourcen in der **PHASE 2** – eines Runs eine **ZUSÄTZLICHE VORBEREITUNGSHANDLUNG** ausführen (entweder er gibt Geld für Ausrüstung oder Informationen aus oder verbringt so viel Zeit mit der Vorbereitung, dass sich der Run finanziell weniger lohnt).

Außerdem kannst Du jederzeit einen Punkt Ressourcen ausgeben, um einen **SCHUB** zu erzeugen, der darstellt, dass Du mit Geld nach einem Problem wirfst (Du kaufst z.B. teure Spezialausrüstung oder bestichst einen Wachmann).

Du kannst nicht mehr Ressourcen ansparen, als Dein Ressourcen-Wert beträgt – das ist das Los eines Shadowrunners! Wenn du Ressourcen bekommst und Dein Ressourcen-Wert überschritten wird, wird jeder überschüssige Punkt Ressourcen in einen Schub umgewandelt, um den plötzlichen, aber nicht dauerhaften Geldsegen darzustellen. Einen Ressourcen-Schub musst du sobald wie möglich einsetzen, sonst verschwindet er ungenutzt!

Vor jedem Shadowrun muss ein Runner einen Punkt Ressourcen für seine Lebenshaltung ausgeben (davon ausgehend, dass zwischen den Aufträgen einige Wochen der Heilung, Reparatur und Auftragsakquise vergehen). Diese Regel ist dafür gedacht, dass Ihr eine Serie von Schattenläufen als Kampagne spielt. Falls das nicht der Fall ist, ignoriert die Regel für Lebenshaltungskosten am besten!

Dein Shadowrunner muss zudem nach dem Ermessen des Spielleiters einen oder mehr Punkte Ressourcen aufwenden, wenn er in nennenswertem Umfang Geld der Wertgegenstände ausgibt. Dabei kann der Aufwand für die Lebenshaltung als ungefährender Maßstab dienen – mehr als einen Punkt Ressourcen sollten nur außergewöhnliche Anschaffungen kosten, die das monatliche Budget eines Runners deutlich übersteigen. Alltägliche Ausgaben kosten keine Ressourcen. Wie viele Nuyen ein Punkt Ressourcen genau darstellt und was einzelne Gegenstände kosten, interessiert bei S:Core nicht. Wenn Du jeden Nuyen einzeln zählen und Deinen Samurai billigen Soykaf schlürfen, einen gebrauchten E-Roller fahren und unter Brücken schlafen lassen willst, während er Millionen für den neuen Reflexbooster anspart, spiel doch Shadowrun mit Originalregeln!

BEISPIEL: Normalerweise kann ein Rigger, ohne Ressourcen auszugeben, als Vorbereitungshandlung mit Tech Drohnen basteln, um diese auf dem Shadowrun zur Verfügung zu haben (siehe unten). Nachdem die Fahrzeugwerkstatt Deines Riggers von Yakuza-Killern in die Luft gejagt wurde, legt Dein Spielleiter fest, dass Du erstmal zwei Punkte Ressourcen für eine neue Werkstatt und Fahrzeugteile ausgeben musst, um wieder Drohnen basteln zu können.

BEISPIEL: Dein Runner kauft eine Pistole und Munition. Später zahlt er ein Taxi und Eintritt in einen Nachtclub. All diese Ausgaben kosten Deinen Runner Nuyen, die bei S:Core nicht gezählt werden, aber keinen Punkt Ressourcen. Sie fallen einfach nicht ins Gewicht.

Ausgegebene Ressourcen bekommst Du zurück, indem Du Schattenläufe ausführst und Dich dafür bezahlen lässt – mehr dazu siehe unten in Kapitel 2. Runner können zusätzlich zur Bezahlung durch Mr. Johnson Ressourcen generieren, indem sie erbeutete Wertsachen und Paydata auf dem Schwarzmarkt verkaufen. Dazu wird eine Probe auf Connections fällig. Die Schwierigkeit hängt davon ab, wie wertvoll und wie heiß die Ware ist. Je wertvoller die Sachen oder Daten, desto geringer die Schwierigkeit, je heißer die Ware, desto höher die Schwierigkeit. Bei einem Erfolg wird ein Punkt Ressourcen erzeugt, bei einem vollen Erfolg zwei Punkte. Der Haken bei einem Erfolg mit einem Haken kann darin bestehen, dass der bestohlene Gegner von dem Geschäft Wind bekommt – also Vorsicht mit heißer Ware!

Ressourcen-Konsequenzen

Wenn ein Shadowrunner in nennenswertem Umfang Geld ausgeben müsste, aber keinen Punkt Ressourcen ausgeben kann oder will, wird der Ressourcen-Wert genau wie ein Stressbalken behandelt. Das bedeutet, statt eine Anzahl Ressourcen-Punkte auszugeben, muss der Runner eine **RESSOURCEN-KONSEQUENZ** in der passenden Höhe hinnehmen (z.B. „völlig abgebrannt“ oder „Fat Tony will sein Geld zurück, und zwar gestern!“). Ressourcen-Konsequenzen sind ganz normale Konsequenzen, die geistigen und körperlichen Konsequenzen den Platz wegnehmen. Sind schon alle Konsequenzen verbraucht, wenn Dein Runner eine Ressourcen-Konsequenz erleidet, ist dieser völlig ruiniert und steht vor den Trümmern seiner Karriere in den Schatten! Willst Du ihn trotzdem weiterspielen, sollten die Reputation und noch ein weiterer Aspekt Deines Runners geändert werden, um seine prekäre finanzielle Situation und seinen Ruf als unzuverlässiger Schuldner darzustellen.

Um eine Ressourcen-Konsequenz loszuwerden, musst Du Ressourcen ausgeben: Einen Punkt für eine leichte Konsequenz, zwei Punkte für eine mittlere Konsequenz und drei Punkte für eine

schwere Konsequenz. Du musst für die Heilung nicht würfeln und die Konsequenz verschwindet sofort. Das Geld zusammenzukratzen hat vermutlich schon lange genug gedauert! Natürlich könnte auch jemand anderes das Geld für Dich ausgeben – aber solche Gefallen wirst du vermutlich später teuer zu bezahlen haben!

Nur zur Klarstellung: Es gibt keinen eigentlichen Ressourcen-Stress, der am Ende einer Szene verschwindet (deswegen ist der Ressourcen-Wert nur ein „fiktiver“ Stressbalken)! Um ausgegebene Ressourcen-Punkte zurückzubekommen, musst Du schattenlaufen (siehe oben)!

Fertigkeiten

S:Core verwendet die folgende **FERTIGKEITSLISTE**:

Athletik
Aufmerksamkeit (=Wahrnehmung)
Charisma
Connections (=Kontakte) *
CYBERKAMPF (neue Fertigkeit)
Empathie *
Fahren
HACKEN (neue Fertigkeit)
Heimlichkeit *
MAGIE (neue Fertigkeit, Spezialisierung erforderlich)
Nachforschung *
Nahkampf (=Kämpfen)
Provozieren *
Schießen
Stärke (=Kraft) *
Täuschung
Tech (= Handwerk) *
Theorie (= Wissen) *
Willenskraft *

* Für diese Fertigkeiten gelten bei S:Core Besonderheiten – siehe unten!

Connections

Mit der Fertigkeit Connections kannst Du in der 6. Welt einen Vorteil erschaffen, indem Du von Deinen Schwarzmarkt-Kontakten Spezialausrüstung beschaffst. Ansonsten funktioniert Connections wie die Fertigkeit „Kontakte“ in Fate Core. Deine Kontakte können auch User in Online-Foren (z.B. ShadowSEA) sein.

Cyberkampf

Wenn keine Zeit ist, um ein System heimlich und subtil zu hacken, oder wenn Du Systemalarm ausgelöst hast, Dich aber trotzdem nicht ausloggen willst, kommt Cyberkampf zum Einsatz, um IC und gegnerische Decker zu attackieren und deren Angriffen zu widerstehen. Cyberkampf ist die Fertigkeit, die einen echten Decker von einem gewöhnlichen Hacker unterscheidet! Einzelheiten siehe Die **MATRIX**!

Empathie

Magisch begabte Runner können ihre Fertigkeit Empathie zur astralen Wahrnehmung benutzen. Empathie tritt außerdem an die Stelle der Fertigkeit Aufmerksamkeit, während ein Runner sich in den Astralraum projiziert. Ansonsten funktioniert Empathie wie in Fate Core.

Hacken

Die Fertigkeit, um Sicherheitslücken in Computersystemen und sonstigen programmierbaren Elektrogeräten aufzuspüren und auszunutzen, mit der Matrix verbundene Geräte zu manipulieren oder Schadcode zu installieren (dabei keinen Alarm auszulösen) und Codes zu dechiffrieren. Wenn Du schon Alarm ausgelöst hast und Dich mit grauem oder schwarzem IC konfrontiert siehst, musst Du das Eis erst mit der Fertigkeit Cyberkampf durchbrechen, bevor Du Dich wieder dem Hacken des Systems widmen kannst. Mit Hacken kannst Du Dich gegen Versuche von weißem IC verteidigen, Dich zu bemerken, zu identifizieren oder Deinen Jackpoint aufzuspüren, nicht aber gegen Angriffe von grauem oder schwarzem IC – dafür brauchst Du **Cyberkampf**. Einzelheiten siehe im Kapitel über die **MATRIX**.

S:Core kommt ohne eine „legale“ **COMPUTER**-Fertigkeit aus. Recherchen in der Matrix und das Deciffrieren verschlüsselter Dateien fallen unter **Nachforschungen**, online-Kontakte und Foren unter **Connections**, das Programmieren von Gadgets fällt unter **Tech**. Die Auffang-Fertigkeit in Zweifelsfällen ist **Hacken**.

Heimlichkeit

Die Fertigkeit Heimlichkeit umfasst in der 6. Welt auch die Fähigkeit, Dich an Sicherheitssensoren vorbei zu schleichen, Dich beispielsweise zwischen Lichtschranken hindurch zu schlängeln, Deine Füße sicher in die Zwischenräume zwischen Drucksensoren zu platzieren, im toten Winkel von Sicherheitskameras zu bleiben oder Infrarotsensoren mit Thermonebel zu überlisten.

Magie

Magie ist keine umfassende Magiefertigkeit, sondern wird auf eine bestimmte **MAGISCHE FÄHIGKEIT** beschränkt (z.B. Magie/Kampfzauber). Um die Fertigkeit Magie erwerben zu können, muss Dein Charakter ein passendes Konzept haben, das magische Begabung ausdrückt (z.B. „Straßenschamane“, „Kampfmagier“, „Okkulter Detektiv“). Es können mehrere zum Konzept passende Magie-Fertigkeiten erworben werden, jeweils beschränkt auf eine andere magische Fähigkeit. Du benötigst keine Stunts, um Zaubersprüche zu beherrschen und Magie einsetzen zu können. Jede Magische Fähigkeit deckt eine Vielzahl von Zaubersprüchen aus dem jeweiligen Spezialgebiet ab (lies in Shadowrun-Regelbüchern nach, wenn Dir die folgenden Beispiele nicht reichen). Magische Stunts können Deine Zauberei aber flexibler oder mächtiger machen. Beispielsweise benötigst Du einen Stunt, um mit einem Zauber nicht nur ein einzelnes Ziel, sondern eine ganze Zone beeinflussen zu können.

Die Kräfte von **KI-ADEPTEN** werden nicht mit der Fertigkeit Magie dargestellt, sondern mit Stunts.

Ein Erfolg mit einem Haken bedeutet beim Einsatz von Magie regelmäßig geistigen Stress oder eine geistige Konsequenz.

Folgende **MAGISCHE FÄHIGKEITEN** stehen zur Auswahl (genauere Regeln für ihren Einsatz findest Du im **KAPITEL ÜBER MAGIE**):

Magie/Beschwörung

Die Fähigkeit, zum Konzept Deines Erwachten Runners passende Geister zu beschwören und zu binden sowie Geister zu bannen.

- Du greifst mit Magie/Beschwörung manifestierte Geister an, um diese zu Bannen.
- Du kannst mit Magie/Beschwörung niedere Geister beschwören, was wie das Schaffen eines Vorteils gehandhabt wird.
- Du kannst mit Magie/Beschwörung einem anderen Beschwörer die Kontrolle über einen manifestierten Geist entreißen, indem Du einen Wettstreit gegen den anderen Beschwörer gewinnst.
- Du kannst mit Magie/Beschwörung höhere Geister beschwören.
- Du kannst Magie/Beschwörung zur **SPRUCHABWEHR** gegen Versuche verwenden, in Deiner Gegenwart Geister zu beschwören (also gegen Geisterbeschwörung aktiv Widerstand leisten).

Einzelheiten siehe unten, **GEISTER**.

Magie/Geistige Manipulation

Zaubersprüche zur Erzeugung und Unterdrückung von Emotionen, mentale Befehle, Gedankenkontrolle.

- Magie/Geistige Manipulation dient weder zum Angriff, noch zur Verteidigung.
- Du kannst Magie/Geistige Manipulation im Wettstreit gegen die Willensstärke einer anderen Person über diese **GEDANKENKONTROLLE** erlangen (siehe unten, Magie).
- Du kannst mit Magie/Geistige Manipulation Erinnerungen einer anderen Person verändern, indem Du ihre Willensstärke überwindest.
- Du kannst mit Magie/Geistige Manipulation Vorteile erschaffen, indem Du andere Personen geistig verwirrst oder Ideen oder Emotionen in deren Gedanken verankerst.
- Du kannst Magie/Geistige Manipulation zur **SPRUCHABWEHR** gegen Versuche verwenden, in Deiner Gegenwart geistige Manipulationszauber zu wirken (also gegen solche Zauber aktiv Widerstand leisten).

Magie/Heilung

Heilzauber, magische Schwächung von Gegnern, magische Verbesserung körperlicher Fähigkeiten.

- Magie/Heilung dient weder zum Angriff, noch zur Verteidigung.
- Du verwendest Magie/Heilung zur magischen Heilung körperlicher Konsequenzen, indem Du deren Schwierigkeit überwindest (siehe unten, **HEILZAUBER**).
- Du kannst mit Magie/Heilung Vorteile erschaffen, indem Du Deine körperlichen Eigenschaften mit Zaubern verbesserst (z.B. „Gesteigerte Reflexe“) oder die körperlichen Eigenschaften anderer Personen schwächst (wogegen diese mit Stärke Widerstand leisten können).
- Du kannst Magie/Heilung zur **SPRUCHABWEHR** gegen Versuche verwenden, in Deiner Gegenwart Heilzauber zu wirken (also gegen solche Zauber aktiv Widerstand leisten).

Magie/Illusion

Unsichtbarkeitszauber, magische Stille, Trugbilder und magische Reizüberflutung.

- Illusionszauber dienen nicht zum Angriff.
- Du kannst mit Illusionszaubern aktiven Widerstand gegen körperliche Angriffe leisten, wenn du mit Magie/Illusion einen Illusionszauber erschaffst, der Angriffe gegen Dich erschwert (z.B. Unsichtbarkeit, illusionäre Doppelgänger, etc.) – siehe unten, **VERTEIDIGUNG DURCH ZAUBEREI IM KAMPF**.

- Du kannst die Sinneswahrnehmung anderer Personen manipulieren, indem Du deren Aufmerksamkeit überwindest.
- Du kannst Vorteile erschaffen, indem Du Illusionen erschaffst oder die Wahrnehmbarkeit bestimmter Personen oder Objekte magisch unmöglich machst.
- Du kannst Magie/Illusion zur **SPRUCHABWEHR** gegen Versuche anderer Magier verwenden, in Deiner Gegenwart Illusionszauber zu wirken (also gegen diese aktiv Widerstand leisten).

Magie/Kampfzauber

Zaubersprüche, um Lebewesen zu verletzen und Sachen zu pulverisieren. Die einzige magische Fähigkeit, die zum Angreifen im Kampf genutzt werden kann.

- Kampfzauber dienen zum Angriff im Konflikt. Siehe unten, **KAMPFZAUBER**.
- Kampfzauber sind nicht zur Verteidigung geeignet.
- Du kannst mit Kampfzaubern Hindernisse überwinden, indem Du diese zerstörst.
- Du kannst mit Kampfzaubern Vorteile erschaffen, indem Du mit zerstörerischen magischen Kräften auf Deine Umgebung einwirkst (z.B. mit einer magischen Explosion einen Krater in die Straße sprengst, um Fahrzeuge am Überqueren zu hindern).
- Du kannst Magie/Kampfzauber zur **SPRUCHABWEHR** gegen Versuche verwenden, in Deiner Gegenwart Kampfzauber zu wirken (also gegen solche Zauber aktiv Widerstand leisten).

Magie/Physische Manipulation

Levitation und Telekinese, Zaubersprüche, um Gegenstände animieren, Materie zu verändern, Elemente zu kontrollieren und Energieströme zu beeinflussen, magische Barrieren.

- Physische Manipulationszauber dienen nicht zum Angriff und zur Verteidigung. Sie können zwar durchaus zerstörerische Energien erzeugen und abwehren, sind aber zu langwierig, um im Konflikt zu diesen Zwecken sinnvoll eingesetzt zu werden.
- Du kannst mit Physischen Manipulationszaubern jedoch aktiven Widerstand gegen körperliche Angriffe leisten, wenn du mit Magie/Physische Manipulation einen Zauber (in Form eines Situationsaspekts) erschaffst, der Angriffe gegen Dich erschwert (z.B. Kugelbarriere, Energiebarriere, Physische Barriere, etc.) – siehe unten, **VERTEIDIGUNG DURCH ZAUBEREI IM KAMPF**.
- Du kannst mit physischen Manipulationszaubern leblose Materie und Energie erschaffen, verändern und kontrollieren, indem Du eine Schwierigkeit überwindest, die Dir der Spielleiter vorgibt.

- Vor allen Dingen aber kannst Du Vorteile erschaffen, indem Du die physische Realität um Dich herum magisch veränderst. Deiner Phantasie sind kaum Grenzen gesetzt (und wenn Du Inspiration brauchst, wirf einen Blick ins Straßengrimoire)!
- Du kannst Magie/Physische Manipulation zur **SPRUCHABWEHR** gegen Versuche verwenden, in Deiner Gegenwart physische Manipulationszauber zu wirken (also gegen solche Zauber aktiv Widerstand leisten).

Magie/Wahrnehmung

Zauber, um Dinge aufzuspüren und zu analysieren, hellzusehen und hellzuhören oder Gedanken zu lesen.

- Wahrnehmungszauber dienen nicht zum Angriff.
- Um Wahrnehmungszauber zur Verteidigung im Kampf nutzen zu können, benötigst Du den magischen Stunt „Kampfsinn“ und musst den Zauber Kampfsinn als Situationsaspekt ins Spiel bringen. Siehe unten, **VERTEIDIGUNG DURCH ZAUBEREI IM KAMPF**.
- Um mit Wahrnehmungsmagie etwas herauszufinden, musst Du eine Schwierigkeit überwinden, die Dir der Spielleiter vorgibt.
- Du kannst mit Wahrnehmungsmagie Vorteile erschaffen, indem Du Informationen zutage förderst, die Dir nutzen, oder indem Du deine Sinneswahrnehmung verbesserst.
- Du kannst Magie/Wahrnehmung zur **SPRUCHABWEHR** gegen Versuche verwenden, in Deiner Gegenwart Wahrnehmungszauber zu wirken (also gegen solche Zauber aktiv Widerstand leisten).

Ein Magier bei S:Core muss sich stärker spezialisieren, als ein Magier nach den original Shadowrun-Regeln, sonst gehen ihm bei der Charaktererschaffung schnell die Fertigkeiten aus. Dafür beherrscht er auf seinem Spezialgebiet unzählige Zaubersprüche. Das ist Absicht: Zwei Magier in der Gruppe können so völlig unterschiedliche Funktionen im **Team erfüllen und** machen sich nicht gegenseitig ihr Rampenlicht streitig. Die meisten Magischen Fähigkeiten machen außerdem bestimmte andere Fertigkeiten teilweise überflüssig. Wer Illusionsmagie beherrscht, kommt möglicherweise ohne weltliche Heimlichkeit aus, wer Kampfzauber beherrscht, muss nicht unbedingt schießen können.

Nachforschung

Nachforschung umfasst in der 6. Welt 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 zum Beispiel, um das Gesicht von Mr. Johnson mit Nutzerprofilen in sozialen Netzwerken abzugleichen oder um beim Hacken eines Systems die versteckte Dateien zu finden, die Du stehlen möchtest.

Provozieren

Provozieren ist bei S:Core als aggressivste Ausprägung Deiner geistigen Fähigkeiten die Fertigkeit, mit der Du im Astralraum astrale Wesen und Barrieren angreifen kannst. Dazu musst Du astral wahrnehmen oder Dich in den Astralraum projizieren. Ansonsten funktioniert Provozieren genauso, wie in Fate Core.

Stärke

Stärke entspricht im Wesentlichen der Fertigkeit Kraft bei Fate Core. Bei S:Core dient Stärke aber auch zur Verteidigung gegen physische Kampfzauber.

Tech

Tech funktioniert wie die Fertigkeit Handwerk aus Fate Core. Zusätzlich kannst Du mit Tech Vorteile erschaffen, indem Du Spezialausrüstung selber bastelst oder Standardausrüstung modifizierst. Um Sicherheitssysteme zu überlisten, verwendest Du nicht Tech, sondern Hacking. Manchmal musst Du aber mit Tech erstmal ein Gehäuse entfernen, um an das zu hackende System heranzukommen. Rein mechanische Sicherheitsmaßnahmen – selten in der 6. Welt – überwindest Du auch mit Tech.

Theorie

Theorie funktioniert wie Wissen bei Fate Core, beinhaltet aber bei Shadowrunnern auch wertvolle Kenntnisse von Sicherheitsprozeduren und die Fähigkeit, Sicherheitsmaßnahmen richtig einzuschätzen und die Fähigkeiten der Teammitglieder optimal dagegen auszuspielen – sprich, einen Shadowrun erfolgversprechend zu planen. Du verwendest Theorie, um einen Shadowrun zu planen. Mindestens einer im Team sollte daher einen ordentlichen Fertigkeitswert haben, damit der Run nicht zum Fiasko wird!

Willenskraft

Willenskraft ersetzt die Fertigkeit Wille und hat bei S:Core einige zusätzliche Funktionen: Du verwendest Willenskraft zur Verteidigung gegen Angriffe, während Du Dich im Astralraum aufhältst, und zur Verteidigung gegen manabasierte Kampfzauber. Außerdem legt Dein Wert in Willenskraft fest, wie viele Zauber Du gleichzeitig aufrechterhalten bzw. wie viele Geister Du gleichzeitig befehligen kannst.

Stunts

Jeder Runner erhält bei Spielbeginn den Stunt „Profi-Runner“ und zusätzlich drei Stunts nach Wahl. Mit Stunts können Cyberimplantate, Bioware, Ki-Kräfte und Matrix-Programme dargestellt werden – für diese gibt es (fast) keine besonderen Regeln als Extras. Magiekundige können ihre magischen Fähigkeiten durch Stunts erweitern. „Normale“ Stunts gibt es natürlich auch noch – die Shadowrun-Romane kennen viele Protagonisten, die nicht bis zum Anschlag verchromt sind, und solche Charaktere sollen auch was reißen können!

Der Stunt „Profi-Runner“

Jeder Shadowrunner bekommt 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 mit einer beliebigen zu Deinem Konzept passenden Fertigkeit einen Vorteil erschaffen, der Dir in dieser Situation hilft.

Cyberware, Bioware und Ki-Kräfte

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 auch für Cybertech, Bioware und Ki-Kräfte und ganz besonders für Angriff und Verteidigung! Also kein „Smartlink: +2 für Angriffe mit Schießen, wenn eine Smartgun verwendet wird“ oder „Wired Reflexes: +2 Athletik zum Verteidigen gegen körperliche Angriffe im Kampf“!

Eine klitzekleine Sonderregel braucht es doch: **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 Todeskrallen unter den folgenden Beispielen). Um eine Waffe implantiert zu haben, die man ebenso gut in einem Tarnhalfter dabeihaben könnte, muss man keinen eigenen Stunt ausgeben! Das gleiche gilt für **KLEINERE IMPLANTATE** ohne besonders spielrelevante Funktionen – wenn Du ein Gerät implantiert hast, das Du automatisch besitzt, weil Du eine dazu passende Fertigkeit hast, und das Gerät Du genauso gut in der Hosentasche, am Handgelenk, im Ohr oder im Gesicht tragen könntest (z.B. ein Commlink, ein Radioempfänger, Cyberaugen mit Image Link, eine Cyberhand mit Werkzeugimplantaten), ist das keinen eigenen Stunt wert. Notiere Dir das Implantat einfach unter „Ausrüstung“ auf Deinem Charakterblatt.

KOSMETISCHE CYBERWARE UND BIOWARE (z.B. Kunsthaar, Nanotätowierungen) benötigt ebenfalls keine Stunts, sondern ist einfach ein Teil der Charakterbeschreibung! Für nicht verstärkte **CYBERPROTESSEN** gilt das gleiche!

Es folgen Beispiele für Stunts, die Cyberware, Bioware und Ki-Kräfte darstellen. Die Liste ist ziemlich ausführlich, damit Du einen S:Core Charakter bauen kannst, ohne lange in Shadowrun-Ausrüstungslisten nach Inspiration suchen zu müssen. Trotzdem ist das keine abschließende Stunt-Cafeteria! Wenn Dein Reflexbooster andere Vorteile bringen soll, als der Reflexbooster-Stunt in der folgenden Liste, oder wenn Du ein Implantat oder eine Ki-Kraft in der Liste vermisst, bau Dir einfach einen eigenen Stunt!

Cyberware- und Bioware-Stunts

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 mehrere Ziele angreiffst.

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 erleidest Du automatisch eine leichte körperliche 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 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.

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

CYBEROHREN MIT GERÄUSCHFILTER: +2 Nachforschungen, um Gespräche zu belauschen.

CYBERSPORNE: Ein Paar Cybersporne, die als leichte Nahkampfwaffe zählen und verdammt cool aussehen! +2 Provozieren, um einen Gegner einzuschüchtern, wenn Du ihm mit den Cyberspornen drohst.

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

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

FAHRZEUGSTEUEREINRICHTUNG (FSE): 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 Deiner 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 Aufmerksamkeit, 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 verursacht immer zusätzlichen Schaden, als wäre sie eine Kategorie schwerer als die 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 eine leichte körperliche Konsequenz (bzw. die nächst schwerere Konsequenz, wenn keine leichte mehr frei ist) beibringen, die er natürlich einmal frei einsetzen kann!

KOMPOSITKNOCHEN: Knochen wie aus Stahl! Deine gehärteten Fäuste zählen als leichte Nahkampfwaffen. Du bekommst eine zusätzliche leichte körperliche Konsequenz, die Stress absorbieren kann, die 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).

KOMPOSITKNOCHEN III: Dich zu treffen, ist wie gegen eine Stahlbetonwand zu schlagen! Wenn Du bei Deiner Verteidigung gegen einen Nahkampfangriff einen vollen Erfolg erzielst, kannst Du auf Deinen Schub 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“), die Du natürlich einmal frei einsetzen kannst.

KUNSTMUSKELN: Deine Kunstmuskeln erlauben übermenschliche Kraftakte, für die Dein biologischer Körper nicht ausgelegt ist. Streich Dir ein Kästchen körperlichen Stress ab, um +2 auf eine beliebige Aktion mit Stärke zu erhalten.

KUNSTMUSKELN II: Kunstmuskeln sind unermüdlich und übermenschlich flexibel. Wenn Dir zu Fuß eine Aktion 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 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 einsetzen.

MAßGESCHNEIDERTE PHEROMONE II: Solange der Situationsaspekt „Unwiderstehliche Pheromone“ besteht, kannst Du Täuschung anstelle von Charisma einsetzen, um Deine Gesprächspartner zu beeinflussen.

MOVE-BY-WIRE-SYSTEM: Im körperlichen Konflikt kannst Du Dich gegen Angriffe mit Aufmerksamkeit statt mit Athletik verteidigen. Für jede Verteidigung, bei der Du diesen Stunt benutzt, erleidest Du jedoch einen Punkt körperlichen Stress.

NAGELMESSER: Du hast Klingen in allen 10 Fingerspitzen implantiert, die als leichte Waffen gelten. +2 zum Erzeugen eines Vorteils mit Nahkampf, 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 freien Einsatz verpassen.

REFLEXBOOSTER I: Verbesserte Reflexe eben! +2 Aufmerksamkeit 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 zum Erschaffen eines Vorteils 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 zum Erschaffen eines Vorteils mit Nahkampf, um einen Gegner mit Elektroschocks zu lähmen.

SMARTLINK: Zielen mit einer Smartgun ist spielend einfach! +2 Schießen bei Fernkampfangriffen mit einer Smartgun, wenn Du einen Situationsaspekt für sorgfältiges Zielen (z.B. „Im Fadenkreuz“) einsetzt (zusätzlich zu dem Bonus für den Einsatz des Aspekts).

SMARTLINK II: Zielen mit einer Smartgun ist überflüssig! +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).

SYNTHACARDIUM: Dein verbessertes Herz wird niemals müde! +2 Stärke für ausdauerbezogene Aufgaben.

TALENTELEITUNGEN: Skillssofts 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 austauschen. Der Tausch ist permanent. Du kannst die Fertigkeitwerte zweier Fertigkeiten vertauschen, die Du beide beherrschst, oder eine Fertigkeit gegen eine andere Fertigkeit tauschen, die Du noch keinen Fertigkeitwert hast. Ausgenommen sind Stärke, Willenskraft und Magie – diese kannst Du weder durch Skillssofts erhalten, noch gegen künstliche Fertigkeiten eintauschen.

TALENTELEITUNGEN II: Deine Talenteleitungen sind multitaskingfähig! Du kannst ein zweites Mal pro Szene eine Fertigkeit auf den unteren beiden Stufen Deiner Fertigkeitspyramide – also Durchschnittlich (+1) und Ordentlich (+2) - gegen eine andere Fertigkeit (außer Stärke, Willenskraft oder Magie) austauschen.

TALENTELEITUNGEN III: Deine Talenteleitungen können besonders hochwertige Skillssofts verarbeiten. Einmal pro Szene, wenn Du mit dem Talenteleitungen-Stunt eine neue Fertigkeit bekommst, kannst Du gleichzeitig einen Situationsaspekt „Experten-Skillssofts“ mit einem freien Einsatz erzeugen.

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 physische Konsequenzen (z.B. durch Cyberware oder die Fertigkeit Stärke), absorbieren diese keinen zusätzlichen Stress.

Stunts für Ki-Kräfte

Viele Ki-Kräfte lassen sich entsprechend der oben aufgelisteten Stunts für Cybertech und Bioware darstellen. Hier noch ein paar zusätzliche Beispiele:

BERSERKER: +2 Nahkampf für einen Angriff, aber Du erleidest einen Punkt geistigen Stress.

BESCHLEUNIGTE HEILUNG: Es bedarf keiner erfolgreichen Überwinden-Aktion, um den Heilungsprozess für Deine körperlichen Konsequenzen in Gang zu setzen.

GESTEIGERTE REFLEXE: Verwende Athletik statt Aufmerksamkeit, um Deine Initiative im Kampf zu bestimmen, wenn Du Dich im Nahkampf befindest oder Dich in den Nahkampf begeben willst.

KAMPFSINN: +2 zum verteidigen mit Athletik, 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. +2 Heimlichkeit für entsprechende Fertigkeitsproben!

NATÜRLICHE IMMUNITÄT: +2 Stärke, 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, keinen freien Einsatz für diese Konsequenz.

TODESKRALLE: Magische Energie macht Deine Hände zu tödlichen Waffen. Deine waffenlosen Angriffe zählen als leichte Waffen und gelten automatisch als eine Kategorie schwerer als 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 körperlichen Stress von Deinem geistigen statt von Deinem körperlichen Stressbalken abstreichen.

Magische Stunts

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, geistigen Stress oder geistige Konsequenzen verursachen. Manche Zauber, mit denen die Fähigkeiten des Zauberers gesteigert werden, können auch als Stunts dargestellt werden, statt nur einen Vorteil zu erschaffen.

Beispiele für magische Stunts

ABWEHRZAUBEREI: Du kannst eine magische Fähigkeit Deiner Wahl (wähle eine, wenn Du diesen Stunt nimmst) anstelle der eigentlich passenden magischen Fähigkeit 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).

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

BLITZBARRIERE: Du kannst mit Magie/Physische Manipulation eine Blitzbarriere erschaffen, die zwei Zonen voneinander trennt oder eine Zone in zwei Bereiche teilt. Jeder, dem es nicht gelingt, Deine Blitzbarriere zu überwinden, und jeder, der die Barriere mit einem Erfolg mit einem Haken überwindet, erleidet durch die magischen Blitze eine leichte physische Konsequenz.

BLUTOPFER: Du kannst einem beschworenen höheren Geist +2 Kraftstufe geben, erleidest dafür aber eine leichte geistige Konsequenz.

ELEMENTARE KAMPFZAUBER: Deine physischen Kampfzauber verwenden die Regeln für Waffen- und Rüstungskategorien (siehe unten) und zählen dabei als mittlere Waffen. Streich Dir ein Kästchen Stress ab, um die Waffenkategorie Deiner elementaren Kampfzauber um eine Stufe (also auf „schwer“) zu erhöhen.

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

FLAMMENRUFER: +2 Magie/Beschwörung für die rituelle Beschwörung von Feuerelementaren (mit einer Vorbereitungshandlung).

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.

GEISTERFOKUS: Du kannst einen beschworenen Geist in einen Geisterfokus binden. Der Geist bleibt über den Schattenlauf hinaus gebunden und steht Dir auch in künftigen Spielsitzungen zur Verfügung, ohne dass du ihn mit einer Vorbereitungshandlung oder spontan beschwören musst. Ruht der Geist in dem Fokus, zählt er nicht gegen Dein magisches Limit (siehe unten). Rufst Du ihn hervor, zählt er normal gegen Dein magisches Limit, bis Du ihn zurück in seinen Fokus schickst.

GESTEIGERTE REFLEXE: Wenn Du mit Magie/Heilzauber einen Situationsaspekt „Gesteigerte Reflexe“ auf Dich gelegt hast, kannst Du, solange dieser Aspekt besteht, Magie/Heilzauber anstelle von Aufmerksamkeit verwenden, um im Konflikt Deine Initiative zu bestimmen.

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 den Zauber Kampfsinn darstellt.

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 geistigen Stress.

MASKIERUNG: Du kannst Deine Fertigkeit Täuschung zur Verteidigung 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 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 spontanen Beschwörung von Naturgeistern, die zu Deinem schamanistischen Totem passen.

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.

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 mit Connections oder Tech einen Vorteil erschaffen, indem Du besondere Spezialausrüstung für den Run zu beschaffst oder Dein Equipment modifizierst – Du erschaffst dadurch Ausrüstungs-Aspekte mit freien Einsätzen. Von solchen Vorbereitungshandlungen hast Du vor einem Schattenlauf nur eine begrenzte Anzahl zur Verfügung – siehe Kapitel 2 dieses Dokuments.


Für manche Gegenstände, für die Spezialregeln gelten, musst Du einen Ausrüstungs-Aspekt einsetzen, um das Zeug überhaupt dabei zu haben – mehr dazu sogleich! 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, falls das Zeug mindestens einmal zum Einsatz gekommen ist.


Waffen, Munition 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.

Rüstungs- und Waffenkategorien

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), 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 Erfolgsstufen 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 eine Erfolgsstufe. Falls das Deinen Schaden auf null reduziert, gilt Dein Angriffsergebnis als Gleichstand und Du bekommst einen Schub.

Leichte und mittlere Waffen sind für Shadowrunner halbwegs einfach zu beschaffen – wenn Dein Charakter Fertigkeitswerte in Nahkampf und Schießen hat, hat er eine leichte oder mittlere Nahkampf- bzw. Feuerwaffe. Um Zweitwaffen oder eine schwere Waffe zu bekommen, musst Du einen passenden Ausrüstungs-Aspekt einsetzen.

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

Munition

Bei Fate werden natürlich 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 Dein Gegner Dich durch Täuschungsmanöver zum sinnlosen Verballern von Munition provoziert (und dann bekommt er natürlich einen freien Einsatz dafür). Du kannst Deinen Gegnern natürlich das Gleiche antun!

Bekommt ein Gegner bei seiner Verteidigung gegen Deinen Angriff mit Schießen einen Schub, kann er auf den Schub verzichten und Dir stattdessen einen 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 die wieder feuern kannst. Nachladen während eines Feuergefechts erfordert eine erfolgreiche Fertigungsprobe auf Schießen mit Ordentlicher (+2) Schwierigkeit.

Automatikfeuer

Salven und kurze Feuerstöße 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, 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!

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 Erfolgsstufe, um die Du Dein Angriffsergebnis senkst, kannst Du einen zusätzlichen Gegner nach dem ersten Gegner angreifen.

***BEISPIEL:** Mit einem Angriffsergebnis von Großartig (+4) mit Automatikfeuer könntest Du 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.*

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 Angriffe mit schweren 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 einsetzen. Dafür musst Du nicht über die Anzahl der Granaten Buch führen, die Dein Shadowrunner dabei hat!

Drohnen und Fahrzeuge

Runner mit passendem Konzept (sprich: Rigger) können auf einem Run Drohnen verwenden.

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, kannst Du die Drohne fernsteuern und mit ihr Aktionen ausführen. Dazu setzt Du Deine eigenen Fertigkeiten ein.

KLEINE DRONEN dienen vor allem der Überwachung und Spionage. Sie werden einfach als Situationsaspekte dargestellt und durch Erschaffen eines Vorteils mit Tech ins Spiel gebracht. Kleine Drohnen 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 Aktionen zum Überwinden von Hindernissen erfordert. 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.*

GROSSE DRONEN werden durch eine Überwinden-Aktion mit Tech ins Spiel gebracht. Die Schwierigkeit ist bei einer Vorbereitungs-Handlung in der Beinarbeits-Phase eines Schattenlaufs Mäßig (+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 Fertigungsprobe ist Ordentlich (+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 **Gleichstand** oder **Erfolg** 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 ihren **AUTOPILOTEN**. Dessen Qualität ist bei einer Großen Drohne standardmäßig Durchschnittlich (+1). Große Drohnen 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 einem Erfolg bei der Fertigungsprobe erzielten Erfolgsstufen kannst Du für Upgrades für die Drohne ausgeben. Für eine Erfolgsstufe bekommt Deine Drohne wahlweise:

- Ein Upgrade des Autopiloten um +1 (2x wählbar bis zu einem Maximum von Gut (+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 (also von leicht auf mittel oder von mittel auf schwer)
- Automatikmodus für die eingebaute Feuerwaffe
- Raketenwerfer oder Granatwerfer (siehe oben)
- Upgrade der Panzerung um eine Stufe (also von leicht auf mittel oder von mittel auf schwer)
- Flugfähigkeit
- Ein zusätzliches Stresskästchen (2x wählbar bis zu einem Maximum von vier Kästchen)
- Eine leichte Konsequenz
- Eine zweite, mittlere Konsequenz (setzt die leichte Konsequenz voraus)
- Firewall (+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)

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 FÜR EINEN DROHNENSPEZIFISCHEN STUNT:

EXPERTEN-ZIELSYSTEM: +2 Schießen oder +2 Autopilot, wenn Du oder Deine Drohne beim Abfeuern des Bordgeschützes der Drohne einen Situationsaspekt einsetzt, der sorgfältiges Zielen darstellt (z.B. „Ziel erfasst“), zusätzlich zu dem Bonus für den Einsatz des Aspekts.

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

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

FAHRZEUGE EINES RIGGERS werden genau wie Große Drohnen behandelt und ebenso ins Spiel gebracht, 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.

Drohnen und Fahrzeuge, die Du während eines Runs ins Spiel bringst, verschwinden nicht am Ende der Spielsitzung – sie gehen kaputt, wenn sie zerstört werden. Ansonsten kannst Du sie in der nächsten Spielsitzung wieder verwenden!

Jeder Runner kann bei Spielbeginn ein Fahrzeug passend zu seinem besten Fertigkeitswert in Connections, Fahren oder Tech haben. Für nicht modifizierte Zivilfahrzeuge braucht es keine besonderen Werte.

BEISPIELE:

<i>Mäßig (+0):</i>	<i>Elektroroller, leichtes Motorrad;</i>
<i>Durchschnittlich (+1):</i>	<i>Schweres Motorrad, Rennmotorrad, Kleinwagen;</i>
<i>Ordentlich (+2):</i>	<i>Mittelklassewagen, billiger Sportwagen, Kleintransporter;</i>
<i>Gut (+3):</i>	<i>Teure Limousine, Luxus sportwagen, gepanzerter Transporter;</i>
<i>Großartig (+4):</i>	<i>Luxuslimousine, Hubschrauber;</i>
<i>Hervorragend (+5):</i>	<i>Dein eigener Vektorschub-Panzer!</i>

Geister

Runner mit der Fertigkeit Magie/Beschwörung können Geister beschwören, die zu ihrem Konzept passen.

***BEISPIEL:** Ein hermetischer Magier beschwört Elementare, ein Schamane Naturgeister.*

Jeder beschworene Geist zählt gegen das **magische Limit** eines Erwachten Shadowrunners (siehe die Magieregeln weiter unten).

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 Aufmerksamkeit (zur Beobachtung der materiellen Welt) und Empathie (zur Beobachtung des Astralraums) am Aufenthaltsort des Watchers einzusetzen, auch wenn Du selbst nicht anwesend bist.*

HÖHERE GEISTER werden durch eine Überwinden-Aktion mit Magie/Beschwörung ins Spiel gebracht. Die Schwierigkeit ist bei einer rituellen Beschwörung im Rahmen einer Vorbereitungs-Handlung in der Beinarbeits-Phase eines Schattenlaufs Mäßig (+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 Fertigungsprobe ist Ordentlich (+2).

Bei einem **Gleichstand** oder **Erfolg** wird ein Höherer Geist beschworen und gebunden. Höhere Geister haben einen Aspekt, der ihr Wesen beschreibt („Herdgeist“, „Feurelementar“). 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 Durchschnittlich (+1). Höhere Geister haben zwei Stresskästchen, schwere Rüstung gegen nichtmagische körperliche Angriffe und eine schwere Konsequenz, die nur zum Ausgleichen von Stress aus nichtmagischen körperlichen Angriffen verwendet werden kann. Nahkampfangriffe Höherer Geister zählen als leichte Waffen.

Die bei einem Erfolg bei der Fertigungsprobe erzielten Erfolgsstufen kannst Du für Geisterkräfte Deines Höheren Geistes ausgeben. Für eine Erfolgsstufe bekommt Dein Geist wahlweise:

- Eine Erhöhung der Kraftstufe um +1 (2x wählbar bis zu einem Maximum von Gut (+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 Stärke oder Willenskraft verteidigt werden kann!
- Erhöhung der Waffenkategorie der Nahkampfangriffe des Geistes um eine Stufe (von leicht auf mittel oder von mittel auf schwer)
- 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 Kästchen)
- Eine leichte Konsequenz
- Eine zweite, mittlere Konsequenz (setzt die leichte Konsequenz voraus)

BEISPIEL: Mit fünf Erfolgsstufen beschwörst Du den folgenden Höheren Geist:

FEUERELEMENTAR

Kraftstufe: Gut (+3)

Stress: □□, 1 schwere Konsequenz und schwere Rüstung gegen nichtmagische körperliche Angriffe

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

Um feindliche Geister zu **BANNEN**, werden Angriffe mit Magie/Beschwörung durchgeführt. Der Geist verteidigt dagegen mit seiner Kraftstufe.

Um einem gegnerischen Beschwörer die Kontrolle über einen Geist zu entreißen, muss ein Wettstreit mit Magie/Beschwörung gegen den gegnerischen Beschwörer gewonnen werden.

Ein höherer Geist ist Dir zu Diensten, bis er vernichtet oder gebannt wird oder bis zum Ende der Spielsitzung (oder des Schattenlaufs, falls der Run sich über mehr als eine Spielsitzung hinzieht).

Magie

Es gibt keine Zauberspruchlisten! Wenn Du mit einem Zauber ein Hindernis überwindest, ist das eine Überwinden-Aktion. Wenn Du einen Zauberspruch wirkst, der Dir einen Vorteil bringt, erschaffst Du einen Vorteil in Form eines Situationsaspekts, der den aufrechterhaltenen Zauber darstellt (und einmal frei eingesetzt werden kann). Wenn Du an einem ganz bestimmten Zauberspruch besonders hängst, nimm die passende Magische Fähigkeit und bau Dir dafür einen Stunt, der diesen Zauber ganz besonders macht! Anders als bei Shadowrun im Original erleidet ein Runner durch Zaubern keinen geistigen Schaden, wenn nicht eine Spezialregel (Überschreiten des magischen Limits, Erfolg mit einem Haken, magische Stunts) etwas anderes festlegt.

Ein paar Spezialregeln für Magie braucht es aber doch:

Grenzen der Magie – das Magische Limit

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 Willensstärke – 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 geistigen Stress (zusätzlich zum Stress durch einen Erfolg mit einem Haken 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 Willensstärke von Ordentlich (+2) und damit ein Magisches Limit in entsprechender Höhe, einen höheren Feuerelementar gebunden und erhältst einen Wahrnehmungszauber „Kampfsinn“ aufrecht. Dadurch ist Dein Magisches Limit erreicht. Willst Du jetzt einen Manablitzz auf einen Gegner schleudern, bedeutet dies drei aktive magische Effekte gleichzeitig (Geist, Kampfsinn, Manablitzz) und eine Überschreitung Deines magischen Limits. Du erleidest einen Punkt geistigen 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 (Ausnahme: Spruchabwehr, siehe unten). Ein bereits aktiver Zauber, dargestellt durch einen Situationsaspekt, kann aber aktiven Widerstand 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 zum aktiven Widerstand gegen Fernkampfangriffe benutzen.*

Für aktiven Widerstand gegen körperliche Angriffe geeignet sind Magie/Physische Manipulation (durch Barrieren, die den Angriff physisch blockieren), Magie/Illusion (indem Du Deine Position magisch vor dem Gegner verbirgst). Um mit einer anderen magischen Fähigkeit für aktiven Widerstand gegen physische Angriffe geeignete Zauber wirken zu können, brauchst Du einen passenden Stunt.

Keine Regel ohne Ausnahme: Mit dem magischen Stunt „Kampfsinn“ für die Fertigkeit Magie/Wahrnehmung kann Dein Magier diese Fertigkeit sogar zur Verteidigung einsetzen, während der den Zauber Kampfsinn darstellende Situationsaspekt besteht.

Magische Wahrnehmung

Du kannst astral wahrnehmen, wenn Du ein passendes magisches Konzept hast (auch Ki-Adepten können bei S:Core ohne weiteres astral wahrnehmen). Du verwendest zum Askennen die Fertigkeit Empathie.

Magische Projektion

Du kannst Dich astral projizieren, wenn Du ein passendes magisches Konzept hast und einen entsprechenden magischen Stunt **Astralprojektion** erwirbst. Im Astralkampf verwendest Du die Fertigkeit Provozieren zum Angreifen und die Fertigkeit Willenskraft zum Verteidigen. Astralkampf verursacht geistigen Schaden.

Kampfauber

Gegen physische Kampfauber wird mit Stärke verteidigt, gegen Manazauber mit Willenskraft. Manazauber können wahlweise geistigen oder körperlichen Schaden anrichten. Für Flächenzauber oder Automatikfeuer gleichende Effekte brauchst Du passende Stunts.

Gedankenkontrolle

Um einen Gegner mental zu kontrollieren, muss zunächst ein Wettstreit mit Magie/Mentale Manipulation gegen dessen Verteidigung mit Willenskraft gelingen. Ein erfolgreicher Wettstreit erzeugt einen Situationsaspekt „Gedankenkontrolle“. Der Magier kann 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 die „Gedankenkontrolle“ zu überwinden, muss der Gegner eine Fertigungsprobe mit Willenskraft schaffen, gegen die der Magier mit Magie/Mentale 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 Überwinden-Aktion mit Magie/Heilzauber gegen eine Schwierigkeit von Ordentlich (+2) für eine leichte Konsequenz, von Großartig (+4) für eine mittlere Konsequenz und von Fantastisch (+6) für eine schwere Konsequenz. Der Magier erleidet geistigen Stress in Höhe dieser Schwierigkeit abzüglich der Anzahl der erzielten Erfolgsstufen. Wenn Du Heilmagie verwendest, um einen Heilungsprozess nach den normalen Heilungsregeln in Gang zu setzen, verursacht das keinen geistigen Stress.

Geas

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 geistigen Stress (zusätzlich zu geistigem Stress durch Überschreitung Deines Magischen Limits, den Einsatz magischer Stunts oder einen Erfolg mit einem Haken).

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 Stärke bei einem elementaren 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 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.

Barrierezauber

Die meisten magischen Barrieren lassen sich problemlos mit den Regeln für Situationsaspekte darstellen. Sie stellen ein Hindernis dar, das überwunden werden muss, um die Barriere zu durchdringen. Der Erschaffer der Barriere kann gegen Versuche, seine Barriere zu überwinden, mit seiner Magiefertigkeit aktiv Widerstand leisten. Passende Barrieren (z.B. Physische Barriere, Kugelbarriere) ermöglichen es außerdem, sich oder andere mit der entsprechenden Magiefertigkeit gegen Fernkampfangriffe zu verteidigen (siehe oben, Verteidigung durch Zauberei im Konflikt). Elementarbarrieren, die beim Durchqueren Schaden anrichten, erfordern einen passenden magischen Stunt.

Die Matrix

Matrix-Runs lassen sich als Wettstreit darstellen. Ein Decker verwendet Nachforschung, um sich in Unmengen von Datenströmen zurechtzufinden, und Hacken, 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 Theorie fällig werden. Um ein erfolgreich übernommenes komplexes Gerät fernzusteuern, kommen, je nach Gerät, Schießen, Fahren, Tech oder Theorie 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 ein Überwinden der lokalen Firewall mit Hacken fällig. Vom Terminal eines angestellten IT-Lohnsklaven aus fällt Dir das nicht schwer. Im Netzwerk folgt eine weitere Überwinden-Aktion, diesmal mit Nachforschung, 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, musst Du mit Hacken das weiße IC des Systems überwinden, 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!*

ERFOLG MIT EINEM HAKEN bedeutet beim Hacken Systemalarm und die Aktivierung von grauem oder schwarzem IC. Du kannst Dein Ziel noch erreichen, musst aber vorher das IC-Programm im Cyberkampf bezwingen. Bei Erfolg mit einem kleinen Haken 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 Hacken zur Bestimmung der Initiative. Zum Angreifen und Verteidigung kommt Cyberkampf zum Einsatz.

Dein Cyberdeck und IC-Programme haben einen **SYSTEM-STRESSBALKEN**. Dieser hat zwei Kästchen wie ein normaler Stressbalken. Zusätzliche Kästchen und eine zusätzliche leichte System-Konsequenz bekommst Du für entsprechend hohe Fertigkeitswerte in Tech – Dein frisiertes Deck ist robuster, als der Dreck von der Stange!

GRAUES IC verursacht mit seinen Angriffen System-Stress.

SCHWARZES IC verursacht, je nach Programmierung, geistigen oder körperlichen Stress.

IC-Programme lassen sich als Namenlose NSC darstellen und können die Mob-Regeln verwenden. Richtig harte IC-Programme oder Sicherheitsdecker werden als Neben-NSC 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-Spielrunden abkürzen und strukturieren, damit mehr Zeit für die Action bleibt! Außerdem soll sich ein kreativer Plan während des Runs auch bezahlt machen!

Vor der Spielsitzung: 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

Der Gegner ist die Organisation, gegen die sich der Schattenlauf richtet – z.B. ein Konzern, eine Gang, eine Verbrecherorganisation oder ein Policlub. Den Gegner behandeln wir gemäß der Bronzen Regel wie einen Charakter und verpassen ihm ein paar Werte. Dabei steht uns die Fate Accelerated Edition mit ihren Methoden Modell.

Der Gegner bekommt 1-3 Aspekte und Werte in den relevanten der folgenden sechs

SICHERHEITS-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, bewaffneten 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. Diszipliniertes Personal ist außerdem während der Vorbereitung des Runs schwieriger auszuhorchen, um an Informationen über das Zielobjekt zu kommen.

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.

MOBILITÄT: Auch die beste Sicherheit kann mal versagen. Ein mobiler Gegner baut vor und hat Mittel und Wege, seine Leute schnell an Orte zu verlegen, an denen Alarm ausgelöst wurde, und flüchtende Runner zu verfolgen. Ob mit Go-Gangs auf Motorrädern, fliegenden Sicherheitsdrohnen oder einem Kampfhubschrauber auf dem Dach – gegen einen mobilen Gegner sollte man auf einen guten Rigger setzen!

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, indem Du einen Blumann anziehst und behauptest, dass Du das Chefbüro neu streichen sollst!

Kein Gegner deckt alle Sicherheitsbereiche gleich gut ab. Als Spielleiter verteilst Du auf die sechs Sicherheits-Methoden **EINMAL GUT (+3)**, **ZWEIMAL ORDENTLICH (+2)**, **ZWEIMAL DURCHSCHNITTLICH (+1)** UND **EINMAL MÄßIG (+0)**.

BEISPIEL: STRAWBERRY INC., ein kleiner Konzern, der Matrix-Software, persönliche Computerhardware und Lifestyle für die gehobene Mittelschicht mit geschickter PR verbindet.

Aspekte: Kleiner Konzern; Zu cool für diese Welt; Fanatische Fangemeinde

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

Manche Gegner heuern **EXTERNE SICHERHEIT** für bestimmte Bereiche an, z.B. lokale Gangs oder Knight Errant. Der externe Dienstleister ist ein zweiter Gegner mit eigenen Sicherheits-Methoden, die du vor der Spielsitzung festlegst. Individuelle Sicherheitsspezialisten, die der Gegner zum Schutz seiner Geheimnisse, Angestellten oder Wertsachen angeheuert hat, zum Beispiel ein anderes Shadowrunner-Team, bekommen Werte als Nichtspielercharaktere und keine Sicherheits-Methoden.

Schritt 2 – Die Lokalität

Jetzt kommt die Örtlichkeit dran, wo der Gegner das Ziel des Auftrags untergebracht hat. Diese besteht wahrscheinlich aus mehreren Bereichen, in denen unterschiedliche Sicherheitsstandards gelten. Ein Bereich bekommt ein oder zwei Aspekte, die örtliche Besonderheiten darstellen, weitere Aspekte für besondere Sicherheitsmaßnahmen und einen Wert für den **SICHERHEITSSTANDARD**:

VERNACHLÄSSIGT (-1): Dieser Bereich wird nicht aktiv geschützt, ist aber trotzdem aus irgendeinem Grund für den Gegner von Interesse, sodass für Shadowrunner hier ein Mindestmaß an Vorsicht geboten ist.

BEISPIELE: Der Block in den Redmond Barrens, in dem sich das geheime Konzernlabor befindet; eine Mietskaserne irgendwo im Gangrevier.

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 dieser die AR-Werbung mit digitalen Schnurrbärten aufhübschen wollte.

BEISPIELE: Ein Besucherzentrum eines Policlubs; das Restaurant, in dessen Hinterzimmer der Mafia-Don seine Fäden zieht; ein Einkaufszentrum in einer Konzernniederlassung.

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.

BEISPIELE: Eine strategisch wichtige Straße im Gangrevier; ein Stockwerk mit Großraumbüros in der Konzernzentrale.

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.

Beispiele: Der Drogenumschlagplatz einer Go-Gang; die Büros des mittleren Managements im Konzerngebäude; ein Forschungslabor.

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 zu den Sicherheits-Methoden.

BEISPIEL: STAWBERRY TOWER

Strawberry Inc. residiert in einem Turm aus Stahl und weiß verspiegelter Glas mit 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) Paranoia, Disziplin, (+1) Brutalität, Mobilität, (+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, RFID-Zugangsscanner

Sicherheits-Standard: Gesichert (+1)

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

STRAWBERRY INC. TOWER – OBERE ETAGEN

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

Aspekte: Das Allerheiligste!, Betäubungswaffen, Nichts dringt nach außen!

Sicherheits-Standard: *Maximum Security (+3)*

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

Schritt 3 – Der Auftrag

Dieser Schritt darf natürlich nicht fehlen: Was ist das Ziel des Schattenlaufs? 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: EIN RUN GEGEN STRAWBERRY INC.: *Ogle Corp., ein Konkurrent von Strawberry Inc. auf dem Markt angesagter Commlinks, will die Entwicklungsdaten zur nächsten Version des Strawberry-Commlinks haben, bevor dieses auf den Markt kommt. Versuche, die Daten mit einem anderen System auszuwerten, als mit dem hauseigenen Strawberry-F&E-Netzwerk, haben eine Schwierigkeit von Episch (+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!“.

Schritt 4 – Details, Details, Details

Wenn für den Schattenlauf besondere NSC eine Rolle spielen, gib diesen vor der Spielsitzung Spielwerte! Ein paar Beispiele für typische Sicherheitskräfte findest Du im Anhang.

BEISPIEL: NSC BEI STRAWBERRY INC.: *Herausragende Figuren bei Strawberry sind der CEO und dessen Bodyguards sowie der Chef der Matrix-Sicherheit. Der CEO und der Sicherheitschef bekommen Werte als Haupt-NSC, die Bodyguards sind Neben-NSC.*

Die Spielsitzung: Ab in die Schatten!

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

- Beinarbeit
- Der Schattenlauf
- Abwicklung

Set-Up – Ressourcen-Stress & Missions-Stress

Schattenlaufen kann stressig werden!

Ressourcen-Stress

Bevor es mit Phase 1 losgeht, streicht sich jeder Runner ein Kästchen Ressourcen-Stress ab: Die Kosten des Lebensunterhalts seit dem letzten Run schlagen zu Buche (siehe oben unter Ressourcen-Stress)!

Shadowrunner mit Angehörigen, für die sie Unterhalt zahlen, müssen ein zusätzliches Kästchen Ressourcen-Stress abstreichen. Das gilt als Reizung eines entsprechenden Aspekts, der die Beziehung zu den Angehörigen darstellt, also gibt es dafür einen Karma-Punkt!

Missions-Stress

Bevor es losgeht, erstellst Du außerdem, für die Spieler sichtbar, einen Missions-Stressbalken. Dieser zeigt an, ob der Gegner Wind von dem bevorstehenden Schattenlauf bekommt.

Der Missions-Stressbalken hat so viele Kästchen, wie das Team Shadowrunner hat. Für besonders einfache oder schwierige Runs kannst Du die Anzahl der Stresskästchen senken oder erhöhen.

Verursacht eine Aktion Missions-Stress, wird ein Kästchen des Missions-Stressbalkens abgestrichen. Ist der Missions-Stressbalken voll, verursacht weiterer Missions-Stress Missions-Konsequenzen – Alarmbereitschaft beim Gegner und resultierende Abwehrmaßnahmen! Eine Missions-Konsequenz darfst Du einmal kostenlos gegen die Runner nutzen.

Phase 1 – Beinarbeit

In der ersten Phase des Schattenlaufs besorgen sich die Shadowrunner einen Auftrag und bereiten sich auf den Run vor. Dadurch versetzen sie sich in die Lage, in Phase einen

erfolgsversprechenden Plan zu schmieden und durchzuziehen, aber es besteht das Risiko, den Gegner schon vorab in Alarmbereitschaft zu versetzen.

In der Beinarbeits-Phase führen die Spieler **VORBEREITUNGS-AKTIONEN** durch, um die Stärken und Schwächen des Zielobjekts herauszufinden und sich auf den Schattenlauf vorzubereiten. Passende Fertigkeiten sind vor allem Connections, Nachforschung und Theorie.

Die Schwierigkeit für Vorbereitungs-Handlungen zur Beschaffung besonderer Ausrüstung ist Mäßig (+0).

Die Schwierigkeit für Vorbereitungs-Handlungen zur Gewinnung von Informationen über den Gegner bestimmt sich nach den Sicherheits-Methoden des Gegners, z.B. Matrix bei Netzrecherchen, Paranoia, wenn du vor Ort die Lokalität ausspähist oder Disziplin, wenn Du Mitarbeiter aushorchen willst.

Du kannst vor dem Run beliebig viele Vorbereitungs-Aktionen machen, aber für jede **weitere Vorbereitungs-Aktion** nach der ersten steigt die Schwierigkeit um jeweils eine Stufe (+1) an. Denk daran, dass der Missions-Stressbalken zwischen Beinarbeit und Schattenlauf nicht aufgefrischt wird. Zuviel Missions-Stress solltest Du also nicht riskieren, wenn Du nicht den ganzen Run gefährden willst!

Mit einer Vorbereitungs-Aktion kannst Du bei einem **Erfolg**

- herausfinden, in welche Bereiche sich die Lokalität des Zielobjekts untergliedert, und welchen Sicherheits-Standard die einzelnen Bereiche haben,
- herausfinden, mit welchen konkreten Sicherheitsmaßnahmen ein Bereich geschützt wird,
- einen Aspekt erzeugen, der eine Schwachstelle der Sicherheit des Gegners darstellt (und während des Runs einmal frei eingesetzt werden kann),
- Hintergrundinformationen über den Schattenlauf, den Auftraggeber, den Gegner oder das Zielobjekt herausfinden; der Spielleiter wird Dir einen passenden Aspekt oder den Wert einer Sicherheits-Methode verraten,
- Spezielle Ausrüstung beschaffen, die entweder speziellen Regeln folgt oder durch Situations-Aspekte dargestellt wird (siehe die Regeln für Ausrüstung),
- Große Drohnen oder Höhere Geister ins Spiel bringen (siehe dort).

Bei einem **vollen Erfolg** kannst Du zwei der oben aufgeführten vier 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 Connections gegen eine Schwierigkeit von Ordentlich (+2) und schaffst*

einen vollen Erfolg. Du füllst den Buchhalter mit Synthalkohol ab und findest heraus, dass Strawberry seine Mitarbeiter durch 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.

Bei einem **Gleichstand** bekommst Du die gewünschte Information oder erzeugst den gewünschten Aspekt, aber du ziehst Aufmerksamkeit auf Dich und Dein Team: Streich ein Kästchen vom Missions-Stressbalken ab!

Bei einem **Fehlschlag** gibt es keine Informationen und keinen Aspekt, aber du machst trotzdem zu viel Lärm: Streich ein Kästchen vom Missions-Stressbalken ab!

In Phase 1 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!

Mr. Johnson ist eine mögliche Informationsquelle in Phase 1 – die Wahrscheinlichkeit ist hoch, dass er dem Team von sich aus nicht alles verrät, was er weiß! Da Mr. Johnson Interesse am Erfolg des Schattenlaufs hat, verursachen Vorbereitungs-Handlungen, um ihn auszuhorchen, keinen Missions-Stress. Den Auftraggeber zu verärgern, kann aber andere Konsequenzen haben – sei kreativ!

Runner arbeiten nicht für lau, und über den Preis kann man verhandeln. Gerechnet wird bei S:Core nicht in Nuyen, sondern abstrakt in **RESSOURCEN** (siehe oben). Ein normaler Preis für einen Shadowrun sind pro Runner zwei Punkte Ressourcen. Mit einer Fertigungsprobe auf Charisma kann ein Vorschuss herausgehandelt werden, sodass ein Punkt Ressourcen (oder vielleicht sogar mehr!) sofort ausbezahlt wird. Soll ein besserer Preis herausgehandelt werden, wird auch eine Fertigungsprobe auf Charisma fällig, um mehr Ressourcen-Punkte für einen erfolgreichen Run zu bekommen (einen zusätzlichen Punkt bei einem Erfolg, zwei Punkte bei einem vollen Erfolg). Mit Ausnahme eines ausgehandelten Vorschusses werden die Runner erst in der Abwicklungs-Phase bezahlt (siehe unten).

Phase 2 – Der Schattenlauf

Statt sich vorab über einen Plan den Kopf zu zerbrechen, wird unmittelbar vor der Action festgestellt, wie die Shadowrunner geplant haben, vorzugehen. Dazu wird für jeden Bereich, den das Team betritt, festgestellt, ob ein funktionsfähiger Plan geschmiedet wurde, dann beginnt sofort die Action. Erreicht das Team einen neuen Bereich, wird wieder genauso verfahren.

Phase 2.1 – Der Plan

Jedes Team hat einen **ANFÜHRER**, der den Shadowrun plant und koordiniert. Das ist der Shadowrunner mit dem höchsten Fertigkeitswert in Theorie. Zumindest sollte das dieser Runner sein, denn mit der Fertigkeit Theorie werden Pläne für Schattenläufe geschmiedet!

Bevor es losgeht, entscheidet der Anführer, welchen Bereich das Team zuerst betritt. Das setzt voraus, dass das Team den Bereich erreichen kann, ohne zuvor einen anderen Bereich zu durchqueren – sonst muss zuvor für den zu durchquerenden Bereich geplant und die Durchquerung ausgespielt werden!

Als Spielleiter beschreibst du jetzt, was das Team bei der Annäherung an den Bereich wahrnehmen kann. Hoffentlich hat das Team außerdem durch Beinarbeit vorab einige Informationen über die Sicherheitsmaßnahmen hier gesammelt.

Der Anführer muss jetzt in groben Zügen schildern, wie das Team vorgehen soll.

Als Spielleiter entscheidest Du jetzt, welche Sicherheitsmethoden des Gegners für den Plan des Anführers relevant werden – nämlich alle, die das Team aufhalten und/oder Alarm auslösen könnten, wenn es wie geplant vorgeht. Die höchste einschlägige Sicherheitsmethode bestimmt die Schwierigkeit für den Fertigkeitswurf des Anführers auf Theorie.

Aspekte des Bereichs, die relevante Sicherheitsmaßnahmen darstellen, die der Anführer ignoriert oder nicht kennt, erhöhen die Schwierigkeit um jeweils +2. Ein guter Plan kann bestimmte Sicherheitsmaßnahmen umgehen – soll sich z.B. das Team an den Konzernangestellten vorbeischieben, ist es egal, ob diese aufgrund von „Kortextbomben“ in ihren Köpfen besonders loyal und unbestechlich sind.

Mit einem **FERTIGKEITSWURF AUF THEORIE** wird jetzt geprüft, was der Plan taugt:

Ein **voller Erfolg** erzeugt einen „perfekten Plan“ als Situationsaspekt mit zwei freien Nutzungen.

Ein **Erfolg** erzeugt einen „brauchbaren Plan“ mit einer freien Nutzung.

Ein **Gleichstand** erzeugt auch einen „unvollständigen Plan“ als Schub, der bei Auftreten der ersten unvorhergesehenen Komplikation verschwindet.

Ein **Fehlschlag** erzeugt eine „Fehlplanung“ als Situationsaspekt mit einer freien Nutzung für den Spielleiter.

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. Ihr wisst außerdem, dass im Außenbereich „bonbonfarbene Drohnen“ herumfliegen und im Eingangsbereich „Kameras überall“ zu beachten sind.

Als Anführer des Teams beschließt Du, dass das Team zu Fuß durch den Außenbereich zum Strawberry Tower laufen soll. Die Überwachungsdrohnen und Wachleute werdet Ihr überlisten, indem Ihr euch als harmlose Strawberry-Fans auf Pilgerfahrt ausgeben.

Der Spielleiter legt die Schwierigkeit für Deinen Theorie-Wurf auf Ordentlich (+2) fest entsprechend der Paranoia der Sicherheitskräfte, die euch durch ihre eigenen Augen und die Drohnenkameras sehen werden. Die „bonbonfarbenen Drohnen“ erhöhen die Schwierigkeit nicht, weil ihnen die Intelligenz fehlt, Verkleidungen zu durchschauen.

Du erzielst ein Gutes (+3) Ergebnis – du hast einen „brauchbaren Plan“ erstellt. Dieser kann in der folgenden Action!-Phase einmal frei genutzt werden.

Phase 2.1 – Action!

Egal, was der Plan taugt, jetzt geht es an die Umsetzung! Diese wird ganz normal ausgespielt. Teile den Bereich in Zonen ein, beschreibe die Szenerie und die Aktionen der Nichtspielercharaktere. Wenn Du Schwierigkeiten für Fertigkeitswürfe festlegen willst, orientiere Dich an der passenden Sicherheitsmethode des aktuellen Bereichs. Das gleiche gilt, wenn Du schnell einen Fertigkeitswert eines NSC brauchst. Aspekte, die eine besondere Sicherheitsmaßnahme darstellen, können die Schwierigkeit, diese Maßnahme zu überwinden, um +2 erhöhen.

Lass den Gegner nicht gleich beim ersten Gleichstand oder Misserfolg in volle Alarmbereitschaft gehen! Solche Aktionen verursachen stattdessen Missions-Stress. Erst Missions-Konsequenzen lösen Alarm aus – je mehr Konsequenzen, desto schwerer schätzt der Gegner die Bedrohung ein und ergreift entsprechende Gegenmaßnahmen oder desto genauere Informationen hat der Gegner über das Team und dessen Ziel. Missions-Konsequenzen können unter Umständen überwunden werden – etwa, indem die Alarmstufe in der Matrix zurückgesetzt wird oder ein Sicherheitschef überzeugt, dass nur ein Fehlalarm vorliegt (Schwierigkeit: Mindestens Ordentlich (+2) plus die passende Sicherheits-Methode des Gegners im aktuellen Bereich).

Manchmal wird die Vorgehensweise des Teams einfach auffällig sein – beispielsweise, wenn der Plan sich darauf beschränkt, auf alles zu schießen, was sich bewegt. In solchen Fällen kannst Du bestimmen, dass unabhängig von Würfelwürfen Missions-Stress oder sogar direkt Missions-Konsequenzen verursacht werden.

Für Komplikationen sorgen kannst Du, indem Du Aspekte reizt, insbesondere Dilemmata der Charaktere, Charakter-Konsequenzen, Missions-Konsequenzen, Fehlplanungen und Aspekte für Sicherheitsmaßnahmen, die vom Team übersehen oder ignoriert wurden.

Wenn alles zu glatt läuft, Dir nichts einfällt und Du daher nachträglich eine Sicherheitsmaßnahme einführen willst, die Du dem Team eigentlich in der Beinarbeits-Phase aufgrund einer erfolgreichen Vorbereitungs-Handlung hättest verraten müssen, und noch kein Alarm ausgelöst worden ist, der zusätzliche Maßnahmen erklären würde, musst Du dafür allen betroffenen Shadowrunnern einen Karma-Punkt geben.

BEISPIEL: DER RUN AUF STRAWBERRY INC.

Das Team erreicht die unteren Etagen des Strawberry Tower. Der Anführer hat einen „unvollständigen Plan“ fabriziert. Das Team soll seine Verkleidung als Fans aufrechterhalten, Wachmann McDuff finden und wegen seiner Wettschulden bei der Mafia unter Druck setzen. Als Wachmann hat McDuff bestimmt die erforderlichen Zugangsberechtigungen! Das Team weiß nicht, dass das Wachbüro von McDuff nur für Personal mit passendem RFID-Code zugänglich ist.

Die Schwierigkeit, hier nicht aufzufallen, ist Hervorragend (+5) – die Paranoia des Gegners in diesem Bereich ist Gut (+3), außerdem macht es die „Blitzsaubere Designerwelt“ schwer für Straßenpunks, als zahlungskräftige Kundschaft durchzugehen. Gut, dass einer der Runner mit einer Vorbereitungs-Handlung Verkleidungen beschafft hatte (Situationsaspekt: „Kiloweise Strawberry Fangear“, der einmal frei genutzt werden kann).

Die Schwierigkeit, den RFID-Scanner zu bemerken, legst Du entsprechend der Paranoia des Gegners hier auf Gut (+3) fest. Die Schwierigkeit, diesen zu Hacken, bevor der Decker dabei auf den „Kameras überall“ bemerkt wird, ist Fantastisch (+6) – (+4) Matrix des Gegners plus 2 für den Aspekt! Hier werden die anderen Teammitglieder vielleicht spontan ein Ablenkungsmanöver starten, um dem Decker einen Vorteil zu verschaffen, oder der Decker versucht vorher, die Kameras zu hacken.

Die Schwierigkeit, Wachmann McDuff zu erpressen, entspricht der Disziplin des Gegners (+3). Mit dem Stunt „Profirunner“ erzählt einer der Runner, wie er vor dem Schattenlauf der Mafia die Wettschulden von McDuff abgekauft hat, und würfelt, um einen Vorteil zu erschaffen.

Schließlich gilt es zu vermeiden, dass dem Sicherheitspersonal auffällt, dass sich zwielichtige Gestalten mit McDuff unterhalten und dann den Aufzügen nähern – wieder eine Hervorragende (+5) Schwierigkeit, falls die Kameraüberwachung noch funktioniert.

Falls hier eine Missions-Konsequenz verursacht wird, werden zunächst einige Sicherheitsleute versuchen, die Runner möglichst unauffällig zu stellen und in für die Öffentlichkeit nicht zugängliche Sicherheitsräume zu bringen – als Mob haben sie Großartige (+4) Kampffertigkeiten: (+2) Brutalität in diesem Bereich plus 2 für die Missions-Konsequenz. Leistet das Team Widerstand, ohne alle Wachleute sofort zu überwältigen, wird Alarm ausgelöst – eine zweite Missions-Konsequenz!

Bei einer zweiten Missions-Konsequenz wird Strawberry versuchen, die Besucher zu evakuieren und Wachleute in den unteren Ebenen zusammenziehen, um das Team auszuschalten. Das resultierende Chaos kann das Team nutzen, um zu entkommen, oder in die oberen Etagen vorzudringen – die allerdings bereits in Alarmbereitschaft sind.

Phase 3 – Abwicklung

Nach dem Schattenlauf tritt wieder Mr. Johnson auf den Plan. Ist der Auftrag ausgeführt worden, wird er das Team bezahlen, und zwar mit Ressourcen-Punkten in der in Phase 1 ausgehandelten Höhe (siehe oben). Nach einem besonders erfolgreichen Run legt Mr. Johnson vielleicht einen Punkt Ressourcen zusätzlich oben drauf.

Außerdem stimmt die Gruppe während der Abwicklung ab, ob der Shadowrun Auswirkungen auf die Reputations-Aspekte der Runner hat. Einen richtig guten Run kann der Spielleiter mit einem freien Einsatz der Reputations-Aspekte der Runner in der kommenden Spielsitzung belohnen.

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! Vielleicht willst Du sogar (analog zu Phase 1) Vorbereitungsaktionen zur Erschaffung von Vorteilen vor der Abwicklungs-Phase machen.

In der Abwicklungsphase können die Runner auch versuchen, Beute zu Geld zu machen. Das setzt richtig wertvolle Beute voraus, z.B. Paydata aus Hochsicherheitssystemen, alte Meister aus der Kunstsammlung eines Yakuza-Granden oder Prototypen aus geheimen Entwicklungslaboren – gebrauchte Wummen geplündelter Sicherheitsleute zählen nicht! Das Verkaufen von Beute funktioniert, wie das Verhandeln mit Mr. Johnson über den Preis in Phase 1 (siehe oben) – aber ein Fehlschlag oder Gleichstand kann bedeuten, dass der Gegner auf das Team aufmerksam wird!

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 einfach ein neuer Mr. Johnson auf den Plan.

Anhang 1: 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, bau 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

Konzept:	Elfischer Straßensamurai
Dilemma:	Ich ziehe schneller, als ich denken und fühlen kann!
Aspekte:	Ex-Konzernmann; Modesklave; Zu ritterlich für diesen Job!
Reputation:	Gefallener SK-Todesengel
Fertigkeiten:	<p>Großartig (+4): Aufmerksamkeit</p> <p>Gut (+3): Athletik, Schießen</p> <p>Ordentlich (+2): Nahkampf, Provozieren, Stärke</p> <p>Average (+1): Connections, Fahren, Heimlichkeit, Theorie</p>
Stunts:	<p>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 einen Vorteil mit einer beliebigen Fertigkeit erschaffen.</p> <p>CYBERARM MIT GYROSTABILISATOR: +2 Schießen für Fernkampfangriffe, wenn Du mit Automatikfeuer mehrere Ziele angreifst.</p> <p>REFLEXBOOSTER I: +2 Aufmerksamkeit bei der Bestimmung der Initiative.</p> <p>REFLEXBOOSTER II: In der ersten Konfliktrunde kannst Du eine zusätzliche Aktion zur Erschaffung eines Vorteils durchführen, wenn Du vor allen Gegnern an der Reihe bist.</p> <p>SMARTLINK: +2 Schießen bei Fernkampfangriffen mit einer Smartgun, wenn Du einen Situationsaspekt für sorgfältiges Zielen (z.B. „Im Fadenkreuz“) einsetzt (zusätzlich zu dem Bonus für den Einsatz des Aspekts).</p>

Erholungsrate:	2 Karma		
Stress:	Körperlich: □□□	Geistig: □□□	Ressourcen: □□
Konsequenzen:	Leicht, Mittel, Schwer		
Ausrüstung:	Ingram Smartgun (mittlere Automatikwaffe), Katana (mittlere Waffe), Panzerjacke (mittlere Rüstung), BMW 400GT (Sportwagen), Nano-Tattoo (kosmetische Cyberware)		

Snake Charmer

Konzept:	Dreister Profi-Betrüger		
Dilemma:	Abhängig von Moodchips		
Aspekte:	Ehemaliger SimSinn-Darsteller; Gejagt unter einem Dutzend Identitäten; Notorischer Schürzenjäger		
Reputation:	Spezialist für subtile Runs		
Fertigkeiten:	Großartig (+4):	Täuschung	
	Gut (+3):	Empathie, Willensstärke	
	Ordentlich (+2):	Charisma, Connections, Provozieren	
	Durchschnittlich (+1):	Athletik, Aufmerksamkeit, Schießen, Stärke	
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 einen Vorteil mit einer beliebigen Fertigkeit erschaffen.		
	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 einsetzen.		

MAßGESCHNEIDERTE PHEROMONE II: Solange der Situationsaspekt „Unwiderstehliche Pheromone“ besteht, kannst Du Täuschung anstelle von Charisma einsetzen, um Deine Gesprächspartner zu beeinflussen.

TALENTELEITUNGEN: 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 austauschen. Du kannst die Fertigkeitwerte zweier Fertigkeiten vertauschen, die Du beide beherrschst, oder eine Fertigkeit gegen eine andere Fertigkeit tauschen, die Du noch keinen Fertigkeitwert hast. Ausgenommen sind Stärke, Willenskraft und Magie – diese kannst Du weder durch Skillsofts erhalten, noch gegen künstliche Fertigkeiten eintauschen.

TALENTELEITUNGEN III: Deine Talenteleitungen können besonders hochwertige Skillsofts verarbeiten. Einmal pro Szene, wenn Du mit dem Talenteleitungen-Stunt eine neue Fertigkeit bekommst, kannst Du gleichzeitig einen Situationsaspekt „Experten-Skillsofts“ mit einem freien Einsatz erzeugen.

Erholungsrate: 2 Karma

Stress: Körperlich: □□□ Geistig: □□□□ Ressourcen: □□

Konsequenzen: Leicht, Mittel, Schwer

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

Curiosity

Konzept: Troll-Katzenschamanin

Dilemma: ... 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:	Großartig (+4):	Magie/Illusion
	Gut (+3):	Heimlichkeit, Stärke
	Ordentlich (+2):	Magie/Beschwörung, Magie/Kampfzauber, Willenskraft
	Durchschnittlich (+1):	Aufmerksamkeit, Empathie, Nachforschung, Theorie

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 einen Vorteil mit einer beliebigen Fertigkeit erschaffen.

DIE HABEN EINEN TROLL!: Du kannst beim Erschaffen eines Vorteils Stärke statt Provozieren 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 Magie/Illusion zur Verteidigung im Kampf, wenn Du einen Aspekt einsetzt, der illusionäre Abbilder von Dir darstellt (zusätzlich zum Bonus für den Einsatz dieses Aspekts).

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

Erholungsrate: 2 Karma

Stress: Körperlich: □□□□ Geistig: □□□ Ressourcen: □□

Konsequenzen: Leicht, Mittel, Schwer

Ausrüstung: Panzerweste (leichte Rüstung), Skateboard

WolfByte

Konzept:	Zwergische Deckerin		
Dilemma:	Loses Mundwerk, scharfe Zunge		
Aspekte:	Mein selbst gebasteltes Cyberdeck!; Neonbunter Cyberpunk; Racheschwur gegen Alamo 20.000		
Reputation:	Vorlaut, aber effektiv!		
Fertigkeiten:	Großartig (+4):	Hacken	
	Gut (+3):	Cyberkampf, Tech	
	Ordentlich (+2):	Connections, Nachforschen, Provozieren	
	Durchschnittlich (+1):	Heimlichkeit, Schießen, Willenskraft, Theorie	
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 einen Vorteil mit einer beliebigen Fertigkeit erschaffen.		
	BASTLER: +2 Tech zur Bestimmung des System-Stressbalkens Deines Cyberdecks.		
	BIS ZUR WEIßGLUT! Du kannst im Konflikt Provozieren 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.		
	ENZEPHALON: +2 Hacken zur Bestimmung der Initiative im Cyberkampf.		
	ENZEPHALON II: In der ersten Konfliktrunde im Cyberkampf kannst Du eine zusätzliche Aktion zum Erschaffen eines Vorteils durchführen, wenn Du vor allen Gegnern an der Reihe bist.		
Erholungsrate:	2 Karma		
Stress:	Körperlich: □□	Geistig: □□□	System: □□□□
	Ressourcen: □□		
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 Commlink (Cyberware)

Formula Zero

Konzept: Adrenalin-süchtige Riggerin

Dilemma: Leicht reizbar und rauflustig

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

Reputation: Verdammt gut, verflucht unvorsichtig!

Fertigkeiten:

Großartig (+4):	Fahren
Gut (+3):	Nahkampf, Tech
Ordentlich (+2):	Athletik, Cyberkampf, Theorie
Durchschnittlich (+1):	Aufmerksamkeit, Schießen, Stärke, Willenskraft

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 einen Vorteil mit einer beliebigen Fertigkeit erschaffen.

BASTLER: +2 Tech für Vorbereitungs-Handlungen, um große Drohnen und geriggte Fahrzeuge ins Spiel zu bringen.

FSE: Wenn Dir mit einem Fahrzeug oder einer ferngesteuerten Drohne eine Aktion zur Überwindung schwierigen Geländes 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 Fahren statt Schießen einsetzen, um Fahrzeugwaffen abzufeuern, wenn Du in eine Drohne oder ein Fahrzeug eingeloggt bist.

FSE III: Verwende Fahren statt Aufmerksamkeit zur Bestimmung der Initiative, wenn Du ein geriggtes Fahrzeug oder eine Drohne eingeloggt bist.

Erholungsrate: 2 Karma

Stress: Körperlich: □□□ Geistig: □□□ Ressourcen: □□

Konsequenzen: Leicht, Mittel, Schwer

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

Matchbox

Konzept: Hermetischer Elementarmagier

Dilemma: Vorbestrafter SI'Ner

Aspekte: Chauvinistischer Elf; Mehrere Dokortitel; Pyromane

Reputation: Der richtige Mann für Explosionen und Feuer

Fertigkeiten: Großartig (+4): Magie/Beschwörung

Gut (+3): Willenskraft, Theorie

Ordentlich (+2): Magie/Kampfzauber, Magie/Physische
Manipulation, Magie/Wahrnehmung

Durchschnittlich (+1): Aufmerksamkeit, Charisma, Empathie,
Provozieren

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 einen Vorteil mit einer beliebigen Fertigkeit erschaffen.

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 Feurelementar beschwörst, bekommt dieser in seiner ersten Konfliktrunde +2 Kraftstufe, um Gegner anzugreifen und sich gegen Angriffe zu verteidigen.

PYROMANISCHER BESCHWÖRER: +2 Magie/Beschwörung, wenn Du einen Feurelementar spontan beschwörst.

Erholungsrate: 3 Karma

Stress: Körperlich: □□ Geistig: □□□□ Ressourcen: □□

Konsequenzen: Leicht, Mittel, Schwer

Ausrüstung: Gefütterter Mantel (mittlere Panzerung), EVO Falcon (leichtes Motorrad)

Beelze-Bob

Konzept: Diebischer Ki-Adept

Dilemma: Elf-Poser

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

Reputation: Ein neues Gesicht in den Schatten

Fertigkeiten: Großartig (+4): Heimlichkeit
 Gut (+3): Athletik, Hacken
 Ordentlich (+2): Aufmerksamkeit, Nahkampf, Stärke
 Durchschnittlich (+1): Connections, Empathie, Theorie, Willensstärke

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 einen Vorteil mit einer beliebigen Fertigkeit erschaffen.

EINBRECHER: +2 Hacken, um Magschlösser zu knacken und ID-Scanner zu überlisten.

WAFFENFOKUS: Gib einen Karmapunkt aus. Dein Waffenfokus verursacht für die Dauer einer Szene bei jedem erfolgreichen Angriff zwei zusätzliche Erfolgsstufen an Stress. Während Du astral wahrnimmst, kannst Du mit dem Waffenfokus auch Wesen im Astralraum angreifen.

MYSTISCHER MANTEL: Du kannst Deine Fertigkeit Heimlichkeit einsetzen, um Dich vor Wahrnehmungszaubern und astraler Wahrnehmung zu verbergen. +2 Heimlichkeit für entsprechende Fertigkeitstests!

VERBESSERTE BEWEGLICHKEIT: +2 Athletik, um akrobatisch Hindernisse zu überwinden, z.B. über ein Fenstersims zu balancieren oder Dich durch einen engen Lüftungsschacht zu schlängeln.

Erholungsrate: 2 Karma

Stress: Körperlich: □□□ Geistig: □□□ Ressourcen: □□

Konsequenzen: Leicht, Mittel, Schwer

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

6.1. George

Konzept: Orkischer Söldner

Dilemma: Flashbacks aus den Desert Wars

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

Reputation: Guter Mann für harte Jobs

Fertigkeiten: Großartig (+4): Schießen

Gut (+3): Nahkampf, Stärke

Ordentlich (+2): Athletik, Aufmerksamkeit, Fahren

Durchschnittlich (+1): Connections, Heimlichkeit, Provozieren, 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 einen Vorteil mit einer beliebigen Fertigkeit erschaffen.

ADRENALINPUMPE: Im Konflikt bekommst Du, wenn Du zum ersten Mal an die Reihe kommst, automatisch einen Situationsaspekt „Adrenalinschub“ mit zwei freien Einsätzen. Am Ende des Konflikts erleidest Du automatisch eine leichte körperliche 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 Hindernisse und können nicht gegen Dich eingesetzt werden. Einmal pro Szene kannst Du einen solchen Aspekt frei einsetzen, auch wenn Du ihn nicht selbst ins Spiel gebracht hast.

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 körperliche Konsequenz, die Stress absorbieren kann, die durch kinetische Energie verursacht wird (also keine Gifte, Elektroschocks, Manazauber etc.).

Erholungsrate: 2 Karma

Stress: Körperlich: □□□□ Geistig: □□ Ressourcen: □□

Konsequenzen: Leicht, Leicht (nur kinetisches Trauma), Mittel, Schwer

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

Mister E

Konzept:	Ex-Yakuza Kampfmagier	
Dilemma:	Niemand verlässt die Shotozumi-Gumi!	
Aspekte:	„Wo gehobelt wird, da fallen Späne!“; Sündhaft teurer Lebensstil; Hoffnungslos verliebt in Keiko Shotozumi	
Reputation:	Kaltblütiger Hitman	
Fertigkeiten:	Großartig (+4):	Magie/Kampfzauber
	Gut (+3):	Willenskraft, Magie/Wahrnehmung
	Ordentlich (+2):	Connections, Magie/Heilung, Magie/Physische
	Durchschnittlich (+1):	Heimlichkeit, Provozieren, Stärke, Theorie
Manipulation		
Stunts:	<p>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 einen Vorteil mit einer beliebigen Fertigkeit erschaffen.</p> <p>ELEMENTARE KAMPFZAUBER: Deine physischen Kampfzauber verwenden die Regeln für Waffen- und Rüstungskategorien (siehe unten) und zählen dabei als mittlere Waffen. Streich Dir ein Kästchen Stress ab, um die Waffenkategorie Deiner elementaren Kampfzauber um eine Stufe (also auf „schwer“) zu erhöhen.</p> <p>FLÄCHENZAUBER: Du kannst einen Zauber auf mehrere Ziele innerhalb einer Zone auf einmal wirken, erleidest aber durch die Erschöpfung eine leichte geistige Konsequenz.</p> <p>KAMPFSINN: Du kannst die Fertigkeit Magie/Wahrnehmung zur Verteidigung gegen körperliche Angriffe verwenden, während ein Situationsaspekt besteht, der den Zauber Kampfsinn darstellt.</p> <p>HÖLLENFEUER: +2 Magie/Kampfzauber für einen feuerbasierten magischen Angriff, aber die Erschöpfung durch den mächtigen Zauber verursacht bei Dir einen Punkt geistigen Stress.</p>	

Erholungsrate:	2 Karma		
Stress:	Körperlich: □□□	Geistig: □□□□	Ressourcen: □□
Konsequenzen:	Leicht, Mittel, Schwer		
Ausrüstung:	Gepanzerter Kapuzenmantel (mittlere Panzerung), Hyundai Shin-Hyung (Sportwagen)		

Boggart

Konzept:	Paranormaler Detektiv		
Dilemma:	Die Stimmen, die nur ich hören kann!		
Aspekte:	Bloggender Verschwörungstheoretiker; Ex-Lone Star Cop; Zynischer Zwerg		
Reputation:	„Who are you gonna call?“		
Fertigkeiten:	Großartig (+4):	Nachforschung	
	Gut (+3):	Connections, Empathie	
	Ordentlich (+2):	Magie/Wahrnehmung, Theorie, Willenskraft	
	Durchschnittlich (+1):	Aufmerksamkeit, Provozieren, Schießen, Stärke	
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 einen Vorteil mit einer beliebigen Fertigkeit erschaffen.		

DIE WELT JENSEITS DER WELT: +2 Nachforschung, um an Informationen mit Bezug zu den Bereichen Magie und Okkultismus zu kommen.

GEISTERJÄGER: +2 Provozieren für Angriffe gegen Wesen im Astralraum.

NASE FÜR ÄRGER: Du bestimmst in einem Konflikt Deine Initiative mit Empathie (statt mit Aufmerksamkeit), wenn der Konflikt aus einem Gespräch heraus entsteht.

ZWEITES GESICHT: +2 Empathie, wenn Du astral wahrnimmst.

Erholungsrate: 2 Karma

Stress: Körperlich: □□□ Geistig: □□□ Ressourcen: □□

Konsequenzen: Leicht, Mittel, Schwer

Ausrüstung: Ruger Super Warhawk (leichte Waffe), gefütterter Trenchcoat (mittlere Rüstung), Renraku Kamekichi (gepanzerter Lieferwagen)

Anhang 2 – Gegner & Critter

Lone Star-Straßencop

Aspekte:	Der Kunde ist das Gesetz!
Fertigkeiten:	(+2) Nahkampf, Schießen, Stärke; (+1) Athletik, Aufmerksamkeit, Nachforschung
Stress:	□
Ausrüstung:	Colt America L36 (leichte Waffe); Defiance EX Shocker (ignoriert Regeln für Waffen und Rüstungen); Betäubungs-Schlagstock (ignoriert Regeln für Waffen und Rüstungen); Panzerjacke (mittlere Rüstung); verschlüsseltes Commlink

Lone Star Sergeant

Aspekte:	Noch fünf Tage bis zur Pensionierung!; Gut geschmiert läuft alles besser!
Fertigkeiten:	(+3) Aufmerksamkeit, Nachforschung; (+2) Nahkampf, Schießen; (+1) Athletik, Empathie, Willenskraft
Stunts:	SMARTLINK: +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. ERFAHRENER ERMITTLER: +2 Empathie, um während eines Verhörs Lügen zu durchschauen.
Stress:	Körperlich: □□ Geistig: □□ Konsequenzen: Leicht
Ausrüstung:	Colt Manhunter (leichte Waffe); Defiance EX Shocker (ignoriert Regeln für Waffen und Rüstungen); Betäubungs-Schlagstock (ignoriert Regeln für Waffen und Rüstungen); Panzerjacke (mittlere Rüstung); verschlüsseltes Commlink

Lone Star SWAT Mitglied

Aspekte:	Ein Fall für die großen Jungs!; Erst schießen, dann fragen!
Fertigkeiten:	(+3) Aufmerksamkeit, Schießen; (+2) Athletik, Nahkampf, Stärke; (+1) Nachforschung, Provozieren, Willensstärke
Stunts:	SMARTLINK: +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. CYBERAUGEN MIT RESTLICHTVERSTÄRKER, INFRAROT UND BLITZKOMPENSATION: Situationsaspekte, die Dunkelheit, Rauch (außer Thermorauch), Nebel oder blendendes Licht darstellen, sind für Dich keine Hindernisse und können nicht gegen Dich ausgenutzt werden. Du kannst bei solchen Sichtverhältnissen mit Aufmerksamkeit Vorteile erschaffen, um Deine überlegene Wahrnehmung darzustellen.
Stress:	Körperlich: <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Geistig: <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Konsequenzen: Leicht
Ausrüstung:	Colt Cobra TZ-120 (mittlere Automatikwaffe); panzerbrechende SMG-Munition; Betäubungs-Schlagstock (ignoriert Regeln für Waffen und Rüstungen); Handgranaten; Ganzkörperpanzerung mit Helm (schwere Rüstung); verschlüsseltes Commlink

Lone Star Überwachungsdrohne

Aspekte:	Fliegende Polizeidrohne
Autopilot:	Ordentlich (+2)
Stress:	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Mods:	Rotor-Antrieb (Flugfähigkeit), Enfield AS-7 (mittleres Automatikgeschütz) mit Gelmunition, Granatwerfer mit Schockgranaten; mittlere Panzerung; Firewall (+2 Autopilot gegen Hacking-Versuche gegen die Drohne)

Lone Star Lohnmagier

Aspekte:	Der hellste Stern von Lone Star!; „Traut niemals Euren Augen, Ihr Anfänger!“
Fertigkeiten:	(+3) Magie/Wahrnehmung, Magie/Kampf; (+2) Magie/Beschwörung, Willensstärke; (+1) Empathie; Provozieren, Stärke
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, aber die Erschöpfung durch den mächtigen Zauber verursacht bei Dir einen Punkt geistigen Stress.
Stress:	Körperlich: □□ Geistig: □□□ Konsequenzen: Leicht
Ausrüstung:	Panzerjacke (mittlere Rüstung); verschlüsseltes Commlink

Luftelementar

Aspekte:	Luftelementar
Kraftstufe:	Ordentlich (+2)
Stress:	□□
Konsequenzen:	Schwer (nur gegen nichtmagische körperliche Angriffe)
Geisterkräfte:	Ersticken (offensive Geisterkraft, Verteidigung mit Stärke); Unsichtbarkeit; schwere Rüstung gegen nichtmagische körperliche Angriffe; kann einen Punkt Stress erleiden, um mehrere Ziele in einer Zone mit Ersticken oder Unsichtbarkeit zu erfassen.

Konzernsicherheit: Sicherheitsangestellter

Aspekte:	Chronisch unterbezahlt
Fertigkeiten:	(+2) Schießen; (+1) Athletik, Aufmerksamkeit, Nahkampf, Stärke
Stress:	<input type="checkbox"/>
Ausrüstung:	Fichetti Security 600 (leichte Waffe); HK 227-X (mittlere Automatikwaffe); Betäubungs-Schlagstock (ignoriert Regeln für Waffen und Rüstungen); Panzerweste (mittlere Rüstung); Commlink

Konzernsicherheit: Schwere Eingreiftruppe

Aspekte:	„Ich hasse Shadowrunner!“
Fertigkeiten:	(+3) Schießen; Stärke (+2) Athletik, Nahkampf; (+1) Aufmerksamkeit, Willensstärke
Stress:	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Ausrüstung:	FN HAR (mittlere Automatikwaffe); Explosiv-Sturmgewehrmunition; Browning Ultra-Power (leichte Waffe); Betäubungs-Schlagstock (ignoriert Regeln für Waffen und Rüstungen); Handgranate; Körperpanzerung mit Helm (schwere Rüstung); verschlüsseltes Commlink

Konzernsicherheit: Wächhund

Aspekte:	Vercyberter und gedopter Kettenhund
Fertigkeiten:	(+3) Aufmerksamkeit; (+2) Nahkampf, Stärke; (+1) Athletik, Willensstärke
Stress:	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Ausrüstung:	Biss (zählt als mittlere Waffe)

Höllenhund

Aspekte:	Erwachter Wach-Critter; Aggressives Raubtier		
Fertigkeiten:	(+4) Aufmerksamkeit; (+3) Nahkampf; (+2) Provozieren, Stärke; (+1) Athletik, Willensstärke		
Stunts:	FURCHT: +2 Provozieren, um einen Gegner in Angst und Schrecken zu versetzen. FEUERODEM: Wenn Du eine leichte geistige Konsequenz in Kauf nimmst, kannst Du alle Gegner in Deiner Zone mit Nahkampf angreifen. Dieser Angriff ignoriert die Regeln für Waffen und Rüstungen. FEUERBLUT: Du bist immun gegen Hitze und Feuer!		
Stress:	Körperlich: □□□	Geistig: □□□	Konsequenzen: Leicht
Ausrüstung:	Biss (zählt als mittlere Waffe)		

Konzernsicherheit: Konzern-Elite

Aspekte:	Loyal dank Gehirnwäsche; Die Roten Samurai!
Fertigkeiten:	(+4) Schießen, Nahkampf; (+3) Athletik; Aufmerksamkeit; (+2) Provozieren; Willensstärke; (+1) Fahren; Stärke
Stunts:	REFLEXBOOSTER I: +2 Aufmerksamkeit bei der Bestimmung der Initiative. REFLEXBOOSTER II: In der ersten Konfliktrunde kannst Du eine zusätzliche Aktion zur Erschaffung eines Vorteils durchführen, wenn Du vor allen Gegnern an der Reihe bist. SMARTLINK: +2 Schießen bei Fernkampfangriffen mit einer Smartgun, wenn Du einen Situationsaspekt für sorgfältiges Zielen (z.B. „Im Fadenkreuz“) einsetzt (zusätzlich zu dem Bonus für den Einsatz des Aspekts).
Stress:	Körperlich: □□□ Geistig: □□□ Konsequenzen: Leicht
Ausrüstung:	Ares Alpha (mittlere Automatikwaffe); panzerbrechende Sturmgeschwermunition; Ares Predator V (leichte Waffe); explosive Pistolenmunition; Monofilament-Katana (schwere Waffe); Handgranate; Körperpanzerung mit Helm (schwere Rüstung); verschlüsseltes Commlink

Konzernsicherheit: Steel Lynx Kampfdrohne

Aspekte:	Vierbeinige Kampfdrohne
Autopilot:	Ordentlich (+2)
Stress:	□□□ Konsequenzen: Leicht
Mods:	Stoner-Ares M202 (schweres Automatikgeschütz), Granatwerfer; schwere Panzerung

Konzernsicherheit: Sicherheits-Magier

Aspekte:	Halbgott in Uniform!; „Wer stört meine Kreise?“
Fertigkeiten:	(+4) Magie/Physische Manipulation; (+3) Magie/Kampf; (+2) Magie/Beschwörung; Willensstärke; (+1) Empathie; Provozieren
Stunts:	ASTRALPROJEKTION: Du kannst Dein Bewusstsein in den Astralraum projizieren (siehe Astrale Projektion). BLITZBARRIERE: Jeder, dem es nicht gelingt, Deine Blitzbarriere zu überwinden, und jeder, der die Barriere mit einem Erfolg mit einem Haken überwindet, erleidet durch die magischen Blitze eine leichte physische Konsequenz. FLÄCHENZAUBER: Du kannst einen Zauber auf mehrere Ziele innerhalb einer Zone auf einmal wirken, erleidest aber durch die Erschöpfung eine leichte geistige Konsequenz.
Stress:	Körperlich: □□ Geistig: □□□ Konsequenzen: Leicht
Ausrüstung:	Körperpanzerung mit Helm (schwere Rüstung); verschlüsseltes Commlink

Erdelementar

Aspekte:	Erdelementar
Kraftstufe:	Ordentlich (+3)
Stress:	□□□□
Konsequenzen:	Schwer (nur gegen nichtmagische körperliche Angriffe)
Geisterkräfte:	Felsenfaust (Nahkampfangriff, schwere Waffe); schwere Rüstung gegen nichtmagische körperliche Angriffe

Matrixsicherheit: Sicherheitsdecker

Aspekte:	Ex-Shadowrunner; Richtig teure Hardware!
Fertigkeiten:	(+3) Cyberkampf, Hacken; (+2) Nachforschung, Tech; (+1) Fahren, Schießen
Stunts:	BLASTER: +2 für Deinen ersten Angriff im Cyberkampf. SICHERHEITSDECKER: +2 Initiative im Cyberkampf, wenn Systemalarm ausgelöst wurde.
Stress:	Körperlich: □□ Geistig: □□ System: □□□
Konsequenzen:	Leicht
Ausrüstung:	Verschlüsseltes Commlink (Cyberware); Datenbuchse (Cyberware); Sony CIY-720 Cyberdeck

Matrixsicherheit: Graues IC

Aspekte:	Graues IC
Fertigkeiten:	(+2) Cyberkampf; (+1) Hacken; Nachforschung
Stress:	□

Matrixsicherheit: Killer IC

Aspekte:	Gefürchtetes Graues IC
Fertigkeiten:	(+3) Cyberkampf; (+2) Nachforschung; (+1) Hacken
Stress:	□□ 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 mittlere System-Konsequenz zuzufügen (zusätzlich zu etwaigen Konsequenzen durch Deinen Angriff).

Matrixsicherheit: Blaster IC

Aspekte:	Dunkelgraues IC
Fertigkeiten:	(+3) Cyberkampf; (+2) Hacken; (+1) Nachforschung
Stress:	□□ Konsequenzen: Leicht
Stunts:	BIOFEEDBACK (GRAU): Deine Angriffe verursachen wahlweise geistigen Stress oder System-Stress! BLASTER: +2 für Deinen ersten Angriff im Cyberkampf.

Matrixsicherheit: Schwarzes IC

Aspekte:	Tiefschwarzer Decker-Alptraum
Fertigkeiten:	(+4) Cyberkampf; (+3) Hacken, (+2) Nachforschung
Stress:	□□ Konsequenzen: Leicht
Stunts:	BIOFEEDBACK (SCHWARZ): 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 eine leichte körperliche Konsequenz zufügen! BRUTALER SCHADCODE: Immer wenn Du im Cyberkampf Deinem Gegner körperliche Konsequenzen zufügst, erleidet Dein Gegner zugleich einen Punkt System-Stress!

Go-Gänger

Aspekte:	Mutig nur in der Gruppe; „Hast du mein Bike angefasst?“
Fertigkeiten:	(+2) Fahren, Nahkampf; (+1) Athletik, Schießen, Stärke
Stress:	□
Ausrüstung:	Taurus Omni-6 (leichte Waffe); Baseballschläger (mittlere Waffe), Schlagring (leichte Waffe), Synthleder-Kutte (leichte Rüstung), Harley Scorpion (schweres Motorrad), Drogen oder BTL-Chips

Gang-Veteran

Aspekte:	Das ist unser Revier!; Erfahrener Straßenkämpfer
Fertigkeiten:	(+3) Nahkampf, Fahren; (+2) Athletik, Schießen, Stärke; (+1) Aufmerksamkeit, Provozieren, Willensstärke
Stress:	□□
Ausrüstung:	Remington Roomsweeper (leichte Waffe); Kampfaxt (mittlere Waffe), Cybersporn (Cyberware, leichte Waffe), Echtleder-Kutte (leichte Rüstung), Harley Scorpion (schweres Motorrad)

Gang-Boss

Aspekte:	Niemals Schwäche zeigen!; Narben unzähliger Kämpfe; „Ich werde zu alt für den Scheiß!“
Fertigkeiten:	(+4) Nahkampf, Provozieren; (+3) Schießen, Stärke, Willensstärke; (+2) Athletik, Aufmerksamkeit, Connections; (+1) Charisma, Empathie, Fahren
Stunts:	CYBERSPORNE: +2 Provozieren, um einen Gegner einzuschüchtern, wenn Du ihm mit den Cybersporen drohst.

KUNSTMUSKELN: Bei Nahkampfangriffen zählen Deine Waffen als um eine Kategorie schwerer!

GANGBOSS: Einmal pro Konflikt, wenn Du Schaden erleidest, kannst Du ein Dir untergebenes Gangmitglied bestimmen, dass statt Deiner den gesamten Schaden schlucken muss.

Stress: Körperlich: □□□□ Geistig: □□□□ Konsequenzen:
Leicht

Ausrüstung: Ingram Smartgun (mittlere Automatikwaffe); Cybersporne (mittlere Waffe), Panzerjacke (mittlere Rüstung), Harley Scorpion (schweres Motorrad)

Straßenschamane

Aspekte: Rattenschamane; In den Straßen zuhause

Fertigkeiten: (+3) Magie/Beschwörung, Heimlichkeit; (+2) Magie/Illusion, Willensstärke; (+1) Empathie, Magie/Heilung

Stunts: **ASTRALPROJEKTION:** Du kannst Dein Bewusstsein in den Astralraum projizieren (siehe Astrale Projektion).

RATTENFREUND: +2 Heimlichkeit, wenn Du Dich in schmutzigen Straßen oder Gebäuden bewegst.

TOTEMGEIST: +2 Magie/Beschwörung zur spontanen Beschwörung von Stadtgeistern.

Stress: Körperlich: □□ Geistig: □□□ Konsequenzen: Leicht

Ausrüstung: Kampfmesser (leichte Waffe); gefütterter Mantel (mittlere Rüstung), Harley Scorpion (schweres Motorrad)

Stadtgeist

Aspekte:	Immer hungriger Schwarm von Rattengeistern
Kraftstufe:	Ordentlich (+3)
Stress:	□□□
Konsequenzen:	Schwer (nur gegen nichtmagische körperliche Angriffe)
Geisterkräfte:	Verschlingen (Offensive Geisterkraft, Verteidigung mit Stärke); Furcht (wie ein mentaler Manipulationszauber); schwere Rüstung gegen nichtmagische körperliche Angriffe



ID	
Name	Karma
Beschreibung	

ASPEKTE

Konzept

Komplikation

FERTIGKEITEN

(+5)

(+4)

(+3)

(+2)

(+1)

REPUTATION

STUNTS

KONSEQUENZEN

2 Leicht

2 Leicht

4 Mittel

6 Schwer

KÖRPERLICH

1 2 3 4

SYSTEM

1 2 3 4

GEISTIG

1 2 3 4

RESSOURCEN

1 2 3 4

AUSRÜSTUNG

WENIG MUNDI MAGAZIN LEER