



## Schattenlaufen mit Fate Core: v. 0.93

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.*

# Inhaltsverzeichnis

- **Vorwort**
- **Kapitel 1: Charaktererschaffung und Spezialregeln**
  - **Charaktererschaffung**
    - Konzept
    - Metatypus
    - Komplikation
    - Reputation
    - Der Ressourcen-Belastungsbalken
  - **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
  - **Die Spielsitzung: Der Schattenlauf**
    - Phase 1 - Mr. Johnson
      - *Ressourcen-Aspekte*
    - Phase 2 - Beinarbeit
    - Phase 3 – Planung
    - Phase 4 – Action!
    - Phase 5 – Abwicklung
  - **Andere Schattenlauf-Varianten**
- **Anhang: Beispielcharaktere**
- **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 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 „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 Unbesiegbarkeit 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 Fertigungsliste, die Regeln für Munition und Geister und die Sicherheitsmethoden verändert. Neu sind außerdem die Regeln für Ressourcen.

Neu in Version 0.93: Einzelne Ergänzungen in Kapitel 2 und im Anhang.

Vielen Dank für hilfreiches Feedback an Althena, boooh, Dragon, La Cipolla, winterknight und WitzeClown aus dem Tanelorn!

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

## Kapitel 1: Charaktererschaffung 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 vorneweg: Fate-Punkte heißen bei S:Core **KARMAPUNKTE**, des Shadowrun-Flairs wegen! Ein Shadowrunner am Anfang seiner Karriere beginnt das Spiel mit fünf Aspekten, einem Karma-Grundwert 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-BELASTUNGSBALKEN** 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, einen Karma-Grundwert von 4 und ein zusätzliches Kästchen für den Ressourcen-Belastungsbalken geben.

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

## 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 Deines Karma-Grundwerts 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 leise 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 Fertigkeitenswert 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 Belastungskästchen, 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 Belastungskästchen, 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!

## Komplikation

Bei der Wahl des Komplikations-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 die Komplikation 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.



## Der Ressourcen-Belastungsbalken

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 Ressourcen-Belastungsbalken. Dieser hat zwei Kästchen und wird nicht durch Fertigkeiten beeinflusst. Wird ein großer Wendepunkt erreicht, bekommt Dein Runner neben einer Erhöhung seines Karma-Grundwerts auch ein zusätzliches Kästchen für den Ressourcen-Belastungsbalken – erfahrene Runner leben selten im Luxus, werden aber besser bezahlt, als der Straßendreck!

Vor jedem Shadowrun erleidet jeder Runner einen Punkt Ressourcen-Belastung – die Lebenshaltung seit dem letzten Run schlägt zu Buche.

Ressourcen-Belastung verschwindet nicht von selbst. Um ein Kästchen des Ressourcen-Belastungsbalken zu heilen, musst Du einen **RESSOURCEN-ASPEKTE** einsetzen (vgl. dazu Kapitel 2).

Jeder Runner kann gegen einen Punkt Ressourcen-Belastung in der **PHASE 3** – Planung 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).

Ansonsten erleidet ein Runner Ressourcen-Belastung, wenn er so richtig viel Geld ausgibt, z.B. wenn er sich einen Sportwagen kauft oder eine Party in einem Nobelclub schmeißt – hier gilt Spielleiterermessen.

Wenn ein Runner Ressourcen-Belastung erleidet und keine Kästchen des Belastungsbalken mehr frei sind, wird eine passende Konsequenz fällig (z.B. „völlig abgebrannt“ oder „Fat Tony will sein Geld zurück, und zwar gestern!“). Diese kann von einem beliebigen NSC einmal frei gegen den Runner eingesetzt werden. Sind schon alle Konsequenzen verbraucht, steht der Runner hoffnungslos in der Kreide und kann das nicht mehr geheim halten – der SL kann dann die Reputation des Charakters entsprechend ändern und bekommt einen freien Einsatz gegen den Runner.

## 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!

## 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 und dabei keinen Alarm auszulösen und Codes zu dechiffrieren. Wenn Du schon Alarm ausgelöst hast und Dich mit grauem oder schwarzen 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**.

*S:Core kommt ohne eine „legale“ **COMPUTER**-Fertigkeit aus. Recherchen in der Matrix und das Dechiffrieren 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 Zauber 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 für einen (einfachen) Preis bedeutet beim Einsatz von Magie regelmäßig mentale Belastung oder eine mentale 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.

## Magie/Geistige Manipulation



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

## Magie/Heilung



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

## Magie/Illusion



Unsichtbarkeitszauber, magische Stille, Trugbilder und magische Reizüberflutung.

## Magie/Kampfsauber



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

## Magie/Physische Manipulation



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

## Magie/Wahrnehmung



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

*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 überflüssig. Wer Illusionsmagie beherrscht, kommt ohne weltliche Heimlichkeit aus, wer Kampfzauber beherrscht, muss nicht 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.

## 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 in der **PLANUNGSPHASE** eines Shadowruns den Plan zu erstellen. Mindestens einer im Team sollte daher einen ordentlichen Fertigkeitswert haben, damit der Run nicht zum Fiasko wird!

## Willenskraft

Willenskraft hat bei S:Core einige zusätzliche Funktionen: Du verwendest Willenskraft zur Verteidigung gegen Angriffe, während Du Dich im Astralraum aufhältst. Außerdem legt Deine 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 Todeskralle unter den folgenden Beispielen). Um eine Waffe implantiert zu haben, das 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 Comlink, 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 **CYBERPROTESEN** 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, und gut ist!

## 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 angreifst.

**ADRENALINPUMPE:** Ein Hormonschub steigert kurzfristig Deine körperliche Leistungsfähigkeit. Im Konflikt bekommst Du, wenn Du zum ersten Mal an die Reihe kommst, automatisch einen Situations-Aspekt „Adrenalinschub“ mit zwei 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. Du kannst bei solchen Sichtverhältnissen mit Aufmerksamkeit Vorteile erschaffen, um Deine überlegene Wahrnehmung darzustellen.*

**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 Cyberspore, die als leichte Nahkampfwaffe zählen und verdammt cool aussehen! +2 Provozieren, um einen Vorteil zu erschaffen, indem Du einen Gegner mit Deinen Spornen einschüchterst.*

**DERMALPANZERUNG:** *Du hast Panzerplatten zwischen den Hautschichten. Deine Rüstung wird behandelt, als wäre um eine Kategorie schwerer. 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 MONOFILAMENTPEITSCHEN:** *Einer Deiner Finger verbirgt die gefährlichste Waffe der 6. Welt! Die Monofilamentpeitsche verursacht immer zusätzlichen Schaden, als wäre sie schwerer als die Rüstung des Gegners. Die Monofilamentpeitsche ist jedoch auch für ihren Träger gefährlich: Wenn Dein Gegner bei seiner Verteidigung einen Volltreffer 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!*

**KOMPOSITKNOCHEN:** *Knochen wie aus Stahl! Deine gehärteten Fäuste zählen als leichte Nahkampfwaffen. Du bekommst eine zusätzliche leichte körperliche Konsequenz, die Belastung 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 Belastung, 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 Volltreffer 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“).*

**KUNSTMUSKELN:** *Deine Kunstmuskeln erlauben übermenschliche Kraftakte, für die Dein biologischer Körper nicht ausgelegt ist. Streich Dir ein Kästchen körperliche Belastung 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 körperliche Belastung.*

**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:** 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. Der Tausch ist permanent. Du kannst die Fertigkeitswerte zweier Fertigkeiten vertauschen, die Du beide beherrschst, oder eine Fertigkeit gegen eine andere Fertigkeit tauschen, die Du noch keinen Fertigkeitswert hast. Ausgenommen sind Stärke, Willenskraft und Magie – diese kannst Du weder durch Skillsofts 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 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.

**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 Belastung, 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 zusätzliche Belastung.*

## 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 geistige Belastung.

**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 sofort in die Offensive gehst.*

**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 ignorieren die Rüstung von Geistern. Während Du astral wahrnimmst, kannst Du auch Wesen im Astralraum waffenlos angreifen.*

**ÜBERNATÜRLICHE ZÄHIGKEIT:** *Einmal pro Konflikt kannst Du, wenn Du im Kampf verletzt wirst, die durch die Verletzung erlittene körperliche Belastung von Deinem geistigen Belastungsbalken 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, geistige Belastung 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 (wähle eine, wenn Du diesen Stunt nimmst) anstelle anderer magischer Fähigkeiten verwenden, um Dich gegen gegnerische Zauber zu verteidigen.*

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

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



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

**FLAMMENRUFER:** *+2 Magie/Beschwörung für die spontane Beschwörung von Feuerelementaren.*

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

**GESTEIGERTE REFLEXE:** *Wenn Du mit 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/Mapfzauber für einen feuerbasierten magischen Angriff, aber die Erschöpfung durch den mächtigen Zauber verursacht bei Dir einen Punkt mentale Belastung.*

**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 mentale Belastung.*

**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!*

**WUNDERHEILER:** *Deine Heilzauber verursachen Dir zwei Punkte weniger geistige Belastung*

## 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.





## 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 zählt eine Feuerwaffe als um eine Kategorie schwerer (eine Pistole z.B. als mittlere Waffe). Um eine Waffe mit panzerbrechender Muni zu laden, musst Du einen passenden Ausrüstungs-Aspekt 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 verpasst 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 .

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 eingebakken. 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 DROHNEN** werden durch eine Überwinden-Aktion mit Tech ins Spiel gebracht. Die Schwierigkeit ist bei einer Vorbereitungs-Handlung in der Planungsphase 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** reicht es nicht für eine voll funktionsfähige Große Drohne, sondern nur für eine kurzlebige Drohne, die wie eine Kleine Drohne behandelt und durch einen Schub dargestellt wird. Ist der Schub verbraucht, funktioniert die Drohne nicht mehr.

Bei einem **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 Belastungskästchen und keine Konsequenzen. Sie sind mit leichter Rüstung gepanzert und mit einer leichten Nahkampf- oder Fernkampf-Waffe ausgerüstet, wenn Du möchtest.

Die 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 Belastungskästchen (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)*

*Belastung: □□, 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>Ein Elektroroller oder ein leichtes Motorrad;</i>
<i>Durchschnittlich (+1):</i>	<i>Ein schweres Motorrad, ein Rennmotorrad oder ein Kleinwagen;</i>
<i>Ordentlich (+2):</i>	<i>Ein Mittelklassewagen, ein günstiger Sportwagen oder ein Kleintransporter;</i>
<i>Gut (+3):</i>	<i>Eine teure Limousine, ein Luxusportwagen oder ein gepanzerter Transporter;</i>
<i>Großartig (+4):</i>	<i>Eine Luxuslimousine oder ein eigener 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 Perception (zur Beobachtung der materiellen Welt) und Empathy (zur Beobachtung des Astralraums) am Aufenthaltsort des Watchers einzusetzen, auch wenn Du selbst nicht anwesend bist.*

**HÖHERE GEISTER** werden durch eine Überwinden-Aktion mit Magie/Beschwörung ins Spiel gebracht. Die Schwierigkeit ist bei einer rituellen Beschwörung im Rahmen einer Vorbereitungs-Handlung in der Planungsphase 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** wird kein ausgewachsener Höherer Geist beschworen und gebunden, sondern nur ein Minderer Geist, der durch einen Schub dargestellt wird. Ist der Schub verbraucht, verschwindet der Geist in den Astralraum.

Bei einem **Erfolg** wird ein Höherer Geist beschworen und gebunden. Höhere Geister haben einen Aspekt, der ihr Wesen beschreibt („Herdgeist“, „Feuerelementar“). Sie können selbständig ihre Umgebung wahrnehmen, widriges Gelände überwinden, Gegner im Nahkampf angreifen und Angriffen ausweichen. Dafür verwenden sie anstelle von Fertigkeiten ihre **KRAFTSTUFE**. Diese ist standardmäßig Durchschnittlich (+1). Höhere Geister haben zwei Belastungskästchen, schwere Rüstung gegen nichtmagische körperliche Angriffe und eine schwere Konsequenz, die nur zum Ausgleichen von Belastung aus nichtmagischen körperlichen Angriffen verwendet werden kann. Nahkampfangriffe Höherer Geister zählen als leichte Waffen.

Die bei der Fertigungsprobe erzielte 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 Belastung zu erleiden, um mit einer Geisterkraft alle Ziele innerhalb einer Zone beeinflussen oder angreifen zu können
- Ein zusätzliches Belastungskästchen (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)*

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

*Flammenschlag (offensive Geisterkraft, Verteidigung mit Stärke), Feuersbrunst (erleide einen Punkt Belastung, 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.

## 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 Situationsaspekt, 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 für einen Preis, 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 geistige Belastung (zusätzlich zur Belastung durch einen Erfolg für einen Preis 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 Feuelementar gebunden und erhältst einen Wahrnehmungszauber „Kampfsinn“ aufrecht. Dadurch ist Dein Magisches Limit erreicht. Willst Du jetzt einen Manablitz auf einen Gegner schleudern, bedeutet dies drei aktive magische

*Effekte gleichzeitig (Geist, Kampfsinn, Manablitz) und eine Überschreitung Deines magischen Limits. Du erleidest einen Punkt geistige Belastung.*

## Verteidigung durch Zauberei im Konflikt

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

**BEISPIEL:** *Während Dein Zauber „Kugelbarriere“ wirkt (also der entsprechende Situationsaspekt im Spiel ist), kannst Du Deine Fertigkeit Magie/ Physische Manipulation zur Verteidigung gegen Fernkampfangriffe benutzen.*

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

## Magische Wahrnehmung

Du kannst astral wahrnehmen, wenn Du ein passendes magisches 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 geistige Belastung 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 keine geistige Belastung.

## Geasa

Ein Geas bildest Du am besten durch einen Aspekt ab, damit Du Karmapunkte bekommst, wenn Du durch eine Verletzung des Geas in Schwierigkeiten kommst. Wenn ein Geas verletzt ist, erleidest Du für jede Anwendung einer magischen Fähigkeit einen Punkt geistige Belastung (zusätzlich zu geistiger Belastung durch Überschreitung Deines Magischen Limits, den Einsatz magischer Stunts oder einen Erfolg für einen Preis).

## 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.

## 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 Investigate, um die Steuerung für die Türen zu finden – für die Türen sind nämlich keine sofort erkennbaren Augmented Reality Objects angelegt. Nachdem Dein Suchprogramm die Steuerung der Türen lokalisiert hat, 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 FÜR EINEN PREIS** 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 für einen einfachen Preis 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-BELASTUNGSBALKEN**. Dieser hat zwei Kästchen wie ein normaler Belastungsbalken. 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-Belastung.

**SCHWARZES IC** verursacht, je nach Programmierung, geistige oder körperliche Belastung.

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 unergiebige Planungsphase vieler Shadowrun-Spielrunden abkürzen und strukturieren, damit mehr Zeit für die Action bleibt! Außerdem soll sich ein mühevoll erstellter Plan während des Runs auch bezahlt machen!

Diese Regeln gehen von einem „Heist“ aus, also einem Run, der beinhaltet, dass die Runner irgendwo hinein müssen, wo sie absolut nichts verloren haben und wo mit heftigen Sicherheitsmaßnahmen zu rechnen ist – eben die Art Run, die gerne stundenlange sinnlose Planung provoziert. Für andere Arten des Schattenlaufs – z.B. Leibwächter-Jobs oder Kurierrmissionen – braucht die folgenden Regeln nicht. Einzelne Regeln – z.B. Ressourcen-Aspekte – können optional natürlich trotzdem verwendet werden.

### 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 Barrrens, aus dem die Runner Forschungsdaten entwenden sollen oder ein Casino, das als Hauptquartier der örtlichen Mafia dient, wo ein Yakuza-Kurier zu eliminieren ist, bevor er Geheimnisse verraten kann.

### Schritt 1 – Der Gegner

Das Zielobjekt ist nicht nur ein Gebäude, sondern auch die Organisation, die dort definitiv keine Eindringlinge haben will – der Gegner. Diesen behandeln wir gemäß der Bronze Rule wie einen Charakter und verpassen ihm ein paar Werte. Dabei steht uns die Fate Accelerated Edition mit ihren Methoden Modell.

Der Gegner bekommt 1-3 Aspekte und Werte in den 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, weil Du einen Blaumann 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:** Zu cool für diese Welt, Fanatische Fangemeinde

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

## Schritt 2 – Die Lokalität

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

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

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

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

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

**MAXIMUM SECURITY (+3 ODER MEHR):** Nur wenige Projekte rechtfertigen den nervlichen und finanziellen Aufwand für einen so stark gesicherten Bereich, nur wenige Gegner könnten sich das überhaupt leisten. Was hier drin abgeht, muss echt novaheiß sein!

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

### **BEISPIEL: STAWBERRY TOWER**

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

#### **STRAWBERRY INC. TOWER - AUßENBEREICH**

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

**Aspekte:** *Werbewirksame Parkanlage, Bonbonfarbene Rotor-Drohnen*

**Sicherheits-Standard:** *Öffentlich (+0)*

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

#### **STRAWBERRY INC. TOWER - UNTERE ETAGEN**

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

**Aspekte:** *Blitzsaubere Designerwelt, Kameras überall*

**Sicherheits-Standard:** *Gesichert (+1)*

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

### STRAWBERRY INC. TOWER – OBERE ETAGEN

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

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

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

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

## Schritt 3 – Der Auftrag

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

**BEISPIEL: EIN RUN GEGEN STRAWBERRY INC.:** *Ogle Corp., ein Konkurrent von Strawberry Inc. auf dem Markt angesagter Comlinks, will die Entwicklungsdaten zur nächsten Version des Strawberry-Comlinks haben, bevor sie auf den Markt kommen. Versuche, die Daten mit einem anderen System auszuwerten, als mit dem hauseigenen Strawberry-F&E-Netzwerk, haben eine Schwierigkeit von 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!“.*

## Die Spielsitzung: Der Schattenlauf

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

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

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

### Phase 1 - Mr. Johnson

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

Die Spieler müssen in dieser Phase eigentlich nichts zu tun, außer über den Preis zu verhandeln (dazu gleich mehr) und den Auftrag anzunehmen. Optional kann der Wortführer des Teams bereits seine Aktion aus der Beinarbeits-Phase (siehe unten) vorziehen, indem er dem Johnson weitere Informationen entlockt – vielleicht hält Mr. Johnson ja wichtige Details über die Gefährlichkeit des Auftrags zurück,

um den Preis zu drücken, oder ihm fehlt es an operativer Erfahrung, um von sich aus alles zu erzählen, was für die Planung eines Schattenlaufs relevant ist.

Runner arbeiten nicht für lau, und über den Preis kann man verhandeln. Gerechnet wird bei S:Core nicht in Nuyen, dafür gibt es Ressourcen-Aspekte (siehe unten). Ein normaler Preis für einen Shadowrun ist pro Runner ein Ressourcen-Aspekt mit zwei freien Einsätzen. Mit einer Fertigungsprobe auf Charisma kann ein Vorschuss herausgehandelt werden, der sofort als Ressourcen-Aspekt mit einem freien Einsatz (z.B. „Credstick mit 4.000 Nuyen“) zur Verfügung steht. Soll ein besserer Preis herausgehandelt werden, wird auch eine Fertigungsprobe auf Charisma fällig, die zusätzliche freie Einsätze für den Ressourcen-Aspekt bringt (einen zusätzlichen freien Einsatz bei einem Erfolg, zwei bei einem Volltreffer. Mit Ausnahme eines Vorschusses entsteht der Ressourcen-Aspekt erst bei Bezahlung in der Abwicklungs-Phase (siehe unten).

## **Ressourcen-Aspekte**

Ressourcen-Aspekte werden verwendet, um größere Batzen Cash darzustellen, die einem Runner zur Verfügung stehen. Ein Ressourcen-Aspekt ist ein Mittelding zwischen einem Situationsaspekt und einem Schub: Anders als ein Schub kann ein Ressourcen-Aspekt mehrere freie Einsätze zur Verfügung stellen. Wie ein Schub verschwindet ein Ressourcen-Aspekt aber, wenn der letzte freie Einsatz verbraucht wird. Shadowrunner können also nicht unbegrenzt Karmapunkte gegen Nuyen tauschen – das Leben ist hart!

Ein Ressourcen-Aspekt kann eingesetzt werden, um ein Kästchen Ressourcen-Belastung zu heilen. Das ist die einzige Möglichkeit, Ressourcen-Belastung loszuwerden.

Ansonsten können Ressourcen-Aspekte eingesetzt werden, wie andere Aspekte auch, z.B. um die Erfolgchancen bei einem Bestechungsversuch oder bei der Beschaffung von Ausrüstung auf dem Schwarzmarkt zu verbessern oder um eine Große Drohne mit besonders teuren Upgrades ins Spiel zu bringen.



## Phase 2 - Beinarbeit

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

In der Beinarbeits-Phase kann jeder Spieler eine Aktion durchführen, um die Stärken und Schwächen des Zielobjekts herauszufinden. (Bei einem kleinen Team und/oder einem komplexen Run kann der Spielleiter auch ausnahmsweise zwei Aktionen pro Spieler erlauben.) Passende Fertigkeiten sind vor allem Connections, Nachforschung und Theorie. Die Schwierigkeit der Fertigungsproben kann anhand der Werte des Gegners in den Sicherheits-Methoden Astral (für Aufklärung im Astralraum), Disziplin (für Versuche, Mitarbeiter auszuhorchen oder zu bestechen), Matrix (für Nachforschungen in der Matrix) oder Paranoia (für Spionage vor Ort) festgelegt werden. Mit Deiner Aktion während der Beinarbeits-Phase kannst Du

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

Bei einem Volltreffer kannst Du zwei der oben aufgeführten drei Optionen wählen.

**BEISPIEL:** *Du gehst mit einem Kumpel einen trinken, der (auf Deine Bitte hin) einen Bekannten mitschleppt, der bei Strawberry in der Buchhaltung arbeitet. Du machst einen Check auf Connections gegen eine Schwierigkeit von Ordentlich (+2) und schaffst einen Volltreffer. Du füllst den Buchhalter mit Synthalkohol ab und findest heraus, dass Strawberry seine Mitarbeiter durch gute Androhung drakonischer Strafen für Illoyalität und Geheimnisverrat bei der Stange hält – der Gegner hat Disziplin (+2). Außerdem erzählt der Buchhalter auf der verzweifelten Suche nach interessanten Gesprächsthemen, dass einer der Wachleute*

*bei Strawberry um einen Vorschuss gebeten hat und das Gerücht umgeht, dass dieser Wachmann Wettschulden bei der Mafia hat. Der Aspekt „Wachmann McDuff hat Schulden bei der Mafia“ könnte Deinem Team später noch sehr nützlich sein.*

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

**BEISPIEL:** *Gleiche Szene wie oben – Du bist mit Deinem Kumpel und dem Buchhalter einen trinken, schaffst aber Deine Connections-Probe nicht und wählst die Option des Erfolgs für einen hohen Preis. Du findest zwar etwas über die Disziplin der Strawberry-Mitarbeiter raus, aber dann prahlt der Buchhalter damit, wie er auf dem Weg in die Bar einem Typen in Cutters-Gangfarben den Stinkefinger gezeigt hat. In diesem Moment hört man die Motoren schwerer Motorräder vor der Bar aufheulen...*

**BEISPIEL 2:** *Gleiche Szene wie oben. Du findest zwar etwas über die Disziplin der Strawberry-Mitarbeiter raus, aber dann erklärt der Buchhalter im Brustton der Überzeugung: „Für Strawberry geben wir alles!“ Das übermotivierte Personal des Gegners könnte ein echtes Problem auf diesem Schattenlauf werden.*

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

*In jedem Shadowrun-Regelwerk steht geschrieben, **NACHFORSCHUNGEN ÜBER DEN AUFTRAGGEBER** seien überlebenswichtig. In diesen Regeln fehlen sie trotzdem, weil es auf den Run selber nur selten Auswirkungen hat, wie weit die Runner Mr. Johnson über den Weg trauen. Wollt Ihr trotzdem nicht auf die traditionelle Paranoia verzichten, hier ein Vorschlag: Jedes Team (nicht jeder Runner – einigt Euch, wer die Aktion ausführen soll) bekommt in Phase 2 zusätzlich eine Beinarbeit-Aktion für Nachforschungen über Mr. Johnson. Für weitere Nachforschungen müssen die Runner in Phase 2 (Beinarbeit) oder Phase 3 (Planung) Aktionen opfern.*

## Phase 3 – Planung

Jedes Team hat ein **MASTERMIND**, das 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 Shadowruns geschmiedet!

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

Sobald der Plan soweit steht, versucht das Mastermind mit einer Fertigungsprobe auf Theorie für jeden Bereich der Lokalität, durch den sich das Team auf dem Run bewegen soll, durch brillante Feinplanung einen Vorteil zu erschaffen. Die Schwierigkeit ist gleich dem Wert der höchsten Sicherheits-Methode des jeweiligen Bereichs, mit der die Runner bei Ausführung des Plans voraussichtlich konfrontiert werden. Ein misslungener Wurf bedeutet immer einen Erfolg für einen Preis – ohne Plan geht es nicht!

Alle anderen Charaktere können entweder das Mastermind (gemäß den Regeln für Teamwork) unterstützen, oder eigene Vorbereitungshandlungen vornehmen. Mit Vorbereitungshandlung können Vorteile erschaffen werden, die später während des Runs nützlich werden. Darunter fällt auch die Beschaffung von Ausrüstung (mit den Fertigkeiten Connections und Tech), das Basteln großer Drohnen und die rituelle Beschwörung von Geistern.

Jeder nicht an der Planung beteiligte Charakter kann vor dem Shadowrun eine Vorbereitungshandlungen ausführen. Eine weitere Vorbereitungshandlung kann später im Rahmen einer Rückblende erzählt werden – siehe den Stunt „Professional Shadowrunner“, den jeder Shadowrunner bekommt. In der Vorbereitungsphase kann jeder Runner außerdem zusätzliche Vorbereitungshandlungen ausführen, wenn er dafür jeweils einen Punkt Ressourcen-Belastung in Kauf nimmt.

**BEISPIEL: DER RUN AUF STRAWBERRY INC.**

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

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

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

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

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

*Die Entstehung dieses Plans wird regeltechnisch so abgewickelt:*

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

*In den unteren Etagen wird die Loyalität von Wachmann McDuff eine Rolle spielen (Disziplin +3). Außerdem könnte dem Sicherheitspersonal via Kameraüberwachung auffallen, dass sich zwielichtige Gestalten mit McDuff unterhalten und dann den Aufzügen nähern (Paranoia +3). Die Planungsschwierigkeit ist also Gut (+3). Du erzielst einen Gleichstand und bekommst immerhin einen Schub, den Du „Guter Runner, böser Runner“ nennst – Du sprichst mit dem Face und dem Samurai des Teams ab, wie sie McDuff zu zweit bearbeiten sollen.*

*In den oberen Etagen wird die Coolness des Personals bei Bedrohung mit Waffen ein Faktor sein (Disziplin +4), außerdem wird eine Konfrontation mit den dortigen Wachleuten kaum zu vermeiden sein (Brutalität +3). Die Planungsschwierigkeit ist Großartig (+4). Dein Wurf scheitert – ein Erfolg für einen hohen Preis. Der Spielleiter grinst fies und notiert sich den Aspekt „Nur der CEO hat die Berechtigung für externe Backups“ – Strawberry traut offenbar nicht einmal den eigenen Chefentwicklern über den Weg.*

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

## Phase 4 – Action!

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

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

**BEISPIEL:** *Dein Team versucht, in den unteren Etagen des Strawberry Towers als Fans auf Shopping-Tour durchzugehen. Die Grundschwierigkeit ist Gut (+3) für die Paranoia des Gegners in diesem Bereich. Der Aspekt „Blitzsaubere Designerwelt“ macht es einem Haufen Runner von der Straße nicht unbedingt leichter, nicht aus der Rolle zu fallen. Von den „Kameras überall“ ganz zu schweigen. Euer Spielleiter setzt die Schwierigkeit für einen Deception-Check mit Großartig (+4) an. Zum Glück habt ihr euch in der Planungsphase gut vorbereitet, tragt „Strawberry Fanwear von Kopf bis Fuß“ und habt freien Einsatz für diesen Aspekt übrig!*

NSC lassen sich mit der gleichen Methode mit Werten ausstatten.

**BEISPIEL:** *In den oberen Etagen des Strawberry Towers beträgt die Brutalität des Gegners (+3). Der Spielleiter baut die Wachleute dort als Ordentliche Namenlose NSC mit Schießen auf Ordentlich (+2) und lässt sie in 2-Mann-Mobs auftreten, um dank der Teamwork-Regeln auf Angriffswerte von +3 zu kommen.*

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

### **EIN ERFOLGREICH ERSTELLTER PLAN KANN ZUM ERFOLG FÜHREN!**

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

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

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

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

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

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

## Phase 5 – Abwicklung

Nach dem Schattenlauf tritt wieder Mr. Johnson auf den Plan. Ist der Auftrag ausgeführt worden, wird er das Team bezahlen, und zwar in Gestalt des in Phase 1 ausgehandelten Ressourcen-Aspekts (siehe oben). Nach einem besonders erfolgreichen Run legt Mr. Johnson vielleicht einen freien Einsatz auf den Ressourcen-Aspekt 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 3) Vorbereitungshandlungen zur Erschaffung von Vorteilen vor der Abwicklungs-Phase machen. Dein Team (nicht jeder Runner) bekommt *eine* solche **VORBEREITUNGSHANDLUNG VOR PHASE 5** (einigt Euch, wer diese ausführen soll), weitere Vorbereitungshandlungen in diesem Stadium verursachen Ressourcen-Belastung (siehe oben zur Planungsphase)!

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! Um heiße Ware zu verkaufen, machst Du eine Probe auf Connections, um einen Vorteil in Form eines Ressourcen-Aspekts zu erschaffen. Die Schwierigkeit hängt davon ab, wie heiß die Ware ist. Und Vorsicht: Bei einem Erfolg für einen Preis könnte der Gegner des Runs auf Dich aufmerksam werden!

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

## Andere Schattenlauf-Varianten

Die obigen Regeln gehen davon aus, dass der Auftrag einen Einbruch in ein stark gesichertes Gebäude umfasst. Das wird nicht auf jedem Run so sein, und dann passen die Regeln nicht mehr richtig, weil es dann auf Sicherheits-Methoden der Gegenseite nicht ankommt und weil die meisten anderen Run-Varianten deutlich weniger Vorbereitung und Planung erfordern. Falls Ihr die Regeln auch für einfache Run-Varianten verwenden wollt, hier ein Vorschlag: Phase 1 (Mr. Johnson) und Phase 5 (Abwicklung) bleiben unverändert. Fasst die Phasen Beinarbeit (Phase 2) und Planung (Phase 3) zu **EINER EINZIGEN VORBEREITUNGS-PHASE** zusammen, in der jeder Runner eine Aktion zum Erschaffen eines Vorteils zur Verfügung hat. Beinarbeit wird in dieser Vorbereitungs-Phase nicht zum Aufdecken von Sicherheits-Methoden verwendet, sondern zum Erschaffen von Vorteilen. Die Erstellung eines Plans durch das Mastermind des Teams entfällt. Weitere Aktionen in der Vorbereitungs-Phase können zum Preis eines Kästchens Ressourcen-Belastung durchgeführt werden.



## Anhang: Beispielcharaktere

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

### Trigger

Konzept:	Elfischer Straßensamurai
Komplikation:	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:	<b>PROFI-RUNNER:</b> Einmal pro Spielsitzung, wenn Du während eines Schattenlaufs auf ein unerwartetes Hindernis triffst, kannst Du in einer Rückblende erzählen, wie Du Dich vorher genau auf so etwas vorbereitet hast, und einen Vorteil mit einer beliebigen Fertigkeit erschaffen.

**CYBERARM MIT GYROSTABILISATOR:** +2 Schießen für Fernkampfangriffe, wenn Du mit Automatikfeuer mehrere Ziele angreifst.

**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).

Grundwert: 2 Karma

Belastung: 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		
Komplikation:	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:	<p><b>PROFI-RUNNER:</b> Einmal pro Spielsitzung, wenn Du während eines Schattenlaufs auf ein unerwartetes Hindernis triffst, kannst Du in einer Rückblende erzählen, wie Du Dich vorher genau auf so etwas vorbereitet hast, und einen Vorteil mit einer beliebigen Fertigkeit erschaffen.</p> <p><b>MAßGESCHNEIDERTE PHEROMONE:</b> 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.</p> <p><b>MAßGESCHNEIDERTE PHEROMONE II:</b> Solange der Situationsaspekt „Unwiderstehliche Pheromone“ besteht, kannst Du Täuschung anstelle von Charisma einsetzen, um Deine Gesprächspartner zu beeinflussen.</p>		

**TALENTLEITUNGEN:** Skillsofts machen Dich zum menschlichen Schweizer Armeemesser. Einmal pro Szene kannst Du eine Fertigkeit auf den unteren beiden Stufen Deiner Fertigkeitspyramide – also Average (+1) und Fair (+2) - gegen eine andere Fertigkeit austauschen. Du kannst die Fertigkeitswerte zweier Fertigkeiten vertauschen, die Du beide beherrschst, oder eine Fertigkeit gegen eine andere Fertigkeit tauschen, die Du noch keinen Fertigkeitswert hast. Ausgenommen sind Stärke, Willenskraft und Magie – diese kannst Du weder durch Skillsofts erhalten, noch gegen künstliche Fertigkeiten eintauschen.

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

Grundwert: 2 Karma

Belastung: Körperlich: □□□      Geistig: □□□□      Ressourcen: □□

Konsequenzen: Leicht, Mittel, Schwer

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

## Curiosity

Konzept:	Troll-Katzenschamanin	
Komplikation:	... 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:	<p><b>PROFI-RUNNER:</b> Einmal pro Spielsitzung, wenn Du während eines Schattenlaufs auf ein unerwartetes Hindernis triffst, kannst Du in einer Rückblende erzählen, wie Du Dich vorher genau auf so etwas vorbereitet hast, und einen Vorteil mit einer beliebigen Fertigkeit erschaffen.</p> <p><b>DIE HABEN EINEN TROLL!:</b> Du kannst beim Erschaffen eines Vorteils Stärke statt Provozieren einsetzen, um einen Gegner einzuschüchtern, der Dir in dieser Szene noch keinen Schaden zugefügt hat.</p> <p><b>ASTRALPROJEKTION:</b> Du kannst Dich in den Astralraum projizieren!</p> <p><b>ICH, WIR, VIELE!:</b> +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).</p>	

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

Grundwert: 2 Karma

Belastung: Körperlich: □□□□ Geistig: □□□ Ressourcen: □□

Konsequenzen: Leicht, Mittel, Schwer

Ausrüstung: Panzerweste (leichte Rüstung), Skateboard

## WolfByte

Konzept:	Zwergische Deckerin	
Komplikation:	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:	<p><b>PROFI-RUNNER:</b> Einmal pro Spielsitzung, wenn Du während eines Schattenlaufs auf ein unerwartetes Hindernis triffst, kannst Du in einer Rückblende erzählen, wie Du Dich vorher genau auf so etwas vorbereitet hast, und einen Vorteil mit einer beliebigen Fertigkeit erschaffen.</p> <p><b>BASTLER:</b> +2 Tech zur Bestimmung des System-Belastungsbalkens Deines Cyberdecks.</p> <p><b>BIS ZUR WEIßGLUT!</b> 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.</p> <p><b>ENZEPHALON:</b> +2 Hacken zur Bestimmung der Initiative im Cyberkampf.</p>	

**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.

Grundwert: 2 Karma

Belastung: 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 Comlink (Cyberware)



## Formula Zero

Konzept:	Adrenalinsüchtige Riggerin	
Komplikation:	Leicht reizbar und rauf lustig	
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:	<p><b>PROFI-RUNNER:</b> Einmal pro Spielsitzung, wenn Du während eines Schattenlaufs auf ein unerwartetes Hindernis triffst, kannst Du in einer Rückblende erzählen, wie Du Dich vorher genau auf so etwas vorbereitet hast, und einen Vorteil mit einer beliebigen Fertigkeit erschaffen.</p> <p><b>BASTLER:</b> +2 Tech für Vorbereitungs-Handlungen, um große Drohnen und geriggte Fahrzeuge ins Spiel zu bringen.</p> <p><b>FSE:</b> 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.</p> <p><b>FSE II:</b> 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.</p>	

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

Grundwert: 2 Karma

Belastung: 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	
Komplikation:	Vorbestrafter SINer	
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:	<p><b>PROFI-RUNNER:</b> Einmal pro Spielsitzung, wenn Du während eines Schattenlaufs auf ein unerwartetes Hindernis triffst, kannst Du in einer Rückblende erzählen, wie Du Dich vorher genau auf so etwas vorbereitet hast, und einen Vorteil mit einer beliebigen Fertigkeit erschaffen.</p> <p><b>BAUERNOPFER:</b> Einmal pro Konflikt, wenn Du Dich in derselben Zone befindest, wie ein von Dir beschworener Höherer Geist, kannst Du, wenn Du durch einen Angriff Belastung erleidest, die gesamte Belastung auf diesen Geist umlenken.</p>	

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

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

Grundwert: 3 Karma

Belastung: Körperlich: □□      Geistig: □□□□      Ressourcen: □□

Konsequenzen: Leicht, Mittel, Schwer

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

## Beelae-Bob

Konzept: Diebischer Ki-Adept

Komplikation: 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 Belastung. 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 Fertigungsproben!*

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

Grundwert: 2 Karma

Belastung: 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		
Komplikation:	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:	<p><b>PROFI-RUNNER:</b> Einmal pro Spielsitzung, wenn Du während eines Schattenlaufs auf ein unerwartetes Hindernis triffst, kannst Du in einer Rückblende erzählen, wie Du Dich vorher genau auf so etwas vorbereitet hast, und einen Vorteil mit einer beliebigen Fertigkeit erschaffen.</p> <p><b>ADRENALINPUMPE:</b> 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).</p> <p><b>CYBERAUGEN MIT RESTLICHTVERSTÄRKER, INFRAROT UND BLITZKOMPENSATION:</b> Du kannst deine Umgebung bei allen Lichtverhältnissen wahrnehmen. Situationsaspekte, die Dunkelheit, Rauch (außer Thermorauch),</p>		

Nebel oder blendendes Licht darstellen, sind für dich keine Hindernisse und können nicht gegen dich eingesetzt werden.

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

**KOMPOSITKNOCHEN:** Deine gehärteten Fäuste zählen als leichte Nahkampfwaffen. Du bekommst eine zusätzliche leichte körperliche Konsequenz, die Belastung absorbieren kann, die durch kinetische Energie verursacht wird (also keine Gifte, Elektroschocks, Manazauber etc.).

Grundwert: 2 Karma

Belastung: 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)



<b>ID</b>	
Name	Karma
Beschreibung	



### ASPEKTE

Konzept
Komplikation

### REPUTATION

--

### 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
---	---	---	---

### FERTIGKEITEN

(+5)	
(+4)	
(+3)	
(+2)	
(+1)	

### STUNTS

--

### AUSRÜSTUNG

<input type="checkbox"/> WENIG MUNI <input type="checkbox"/> MAGAZIN LEER