



SHADOWCORE - VERSION 2.5.1 - STAND: 29.11.2016

VON AZZURRAYLOS

Hoi Chummer!

Dieses File hier ist ein Regel-Hack, um mit Fate Core in der 6. Welt zu zocken, in der zweiten, überarbeiteten und vereinfachten Edition. Daneben brauchst du Fate Core – dort findest du die Regeln, die in diesem File modifiziert werden – und eine beliebige Edition der Shadowrun-Grundregeln (außer Anarchy) – dort findest du alles beschrieben, was mit den Regeln von Fate Core vereinfacht und erzählerisch dargestellt werden soll – Metatypen, Critter, Waffen, Fahrzeuge, Cybertech, Magie und so weiter. Fate Core und Shadowrun werden in diesem File als dem User bekannt vorausgesetzt! RTFM! Falls Fragen bleiben: **EMAIL AN AZZU!** So ka? Okay, dann kann es losgehen!

*Ziel von ShadowCore ist es nicht, die Shadowrun-Regeln nach Fate Core zu konvertieren, sondern ein actionreiches Erzählspiel mit dem Spielgefühl der Shadowrun-Romane und Kurzgeschichten zu ermöglichen. Ohne Gun-Porn, ohne Essenz-Optimierung bis auf die zweite Nachkommastelle und mit möglichst wenig Buchhaltung! ShadowCore will eine schnelle Charaktererschaffung und einen leichten Einstieg ins Spielsystem ermöglichen. Daher gibt es eine ausführliche (optionale) Stunt-Cafeteria, und von Fate Core abweichende Subsysteme und Zusatzregeln sollen auf das nötige Minimum reduziert bleiben.*

*Vielen Dank für hilfreiches Feedback zu ShadowCore an meine Mitspieler sowie an Althena, booooh, Dragon, La Cipolla, winterknight, WitzeClown, Kaskantor, Cruschtschow, nobody@home und achlys aus dem Tanelorn sowie an Philipp Seger für Feedback per eMail! Über weiteres Feedback und Spieltests freue ich mich natürlich sehr, immer her damit!*

**This text is published under Creative Commons Attribution 3.0 Unported Licence. For details of this licence see the end of this file.**

## INHALT

HOI CHUMMER!	1
INHALT	2
KAPITEL 1 - BAU DIR EINEN RUNNER!	5
1.1. ASPEKTE	5
1.1.1. CHARAKTERKONZEPT	5
1.1.2. ANTRIEB	6
1.1.3. REPUTATION	6
1.1.4. BEZIEHUNGSASPEKT	7
1.1.5. ASPEKT NACH WAHL	7
1.2. FERTIGKEITEN	7
1.2.1. DIE LISTE DER FERTIGKEITEN	8
1.2.2. CONNECTIONS (UMBENANNTE UND MODIFIZIERTE FERTIGKEIT)	8
1.2.3. CYBERKAMPF (NEUE FERTIGKEIT)	8
1.2.4. EMPATHIE (MODIFIZIERTE FERTIGKEIT)	9
1.2.5. HACKEN (NEUE FERTIGKEIT)	9
1.2.6. HEIMLICHKEIT	10
1.2.7. MAGIE (MEHRERE NEUE FERTIGKEITEN)	10
1.2.8. NACHFORSCHUNG (MODIFIZIERTE FERTIGKEIT)	13
1.2.9. PRODUZIEREN (MODIFIZIERTE FERTIGKEIT)	13
1.2.10. STÄRKE (UMBENANNTE UND MODIFIZIERTE FERTIGKEIT)	14
1.2.11. LECH (UMBENANNTE UND MODIFIZIERTE FERTIGKEIT)	14
1.2.12. WILLENSKRAFT (UMBENANNTE UND MODIFIZIERTE FERTIGKEIT)	14
1.2.13. WISSEN (MODIFIZIERTE FERTIGKEIT)	14
1.3. STUNTS	14
1.3.1. DER STUNT „PLAN B“	15
1.3.2. CYBERWARE, BIOWARE UND KI-KRÄFTE	15
1.3.3. WEITERE BEISPIELSTUNTS	23
1.4. DER SYSTEM-STRESSBALKEN	26
1.5. RESSOURCEN	27
1.5.1. RESSOURCEN GEWINNEN	27
1.5.2. RESSOURCEN EINSETZEN	28
1.5.3. RESSOURCENVERLUST BEI ERFOLGEN MIT HAKEN	29
1.6. AUSRÜSTUNG: WAFFEN, RÜSTUNG, FAHRZEUG	29
1.7. LETZTE DETAILS	30

KAPITEL 2 - REGELMODIFIKATIONEN .....	31
2.1.  AUSRÜSTUNG .....	31
2.1.1.  WAFFEN UND RÜSTUNGEN .....	31
2.1.2.  DROHNEN UND FAHRZEUGE .....	34
2.2.  MAGIE.....	38
2.2.1.  GRENZEN DER MAGIE - DAS MAGISCHE LIMIT .....	38
2.2.2.  GEISTERBESCHWÖRUNG .....	38
2.2.3.  VERTEIDIGUNG DURCH ZAUBEREI IM KONFLIKT .....	41
2.2.4.  ASTRALE WAHRNEHMUNG (ASKENNEN) .....	42
2.2.5.  ASTRALE PROJEKTION UND DER ASTRALRAUM.....	42
2.2.6.  ANGRIFFE MIT KAMPFZAUBERN.....	42
2.2.7.  GEDANKENKONTROLLE .....	42
2.2.8.  HEILUNG DURCH MAGIE .....	43
2.2.9.  GERSA.....	43
2.2.10.  SPRUCHABWEHR UND ANTIMAGIE .....	43
2.2.11.  BARRIEREZAUBER .....	44
2.3.  DIE MATRIX.....	44
ANHANG 1 - BEISPIELCHARAKTERE .....	46
HAPPY TRIGGER, ELFISCHER STRABENSAMURAI .....	46
WOLFBYTE, ZWERGISCHE DECKERIN .....	47
GASOLYNN, DRK-PIGGERIN .....	48
CURIOSITY, EROLL-KATZENSCHAMANIN .....	49
SNAKE CHARMER, MENSCHLICHER ERICKBETRÜGER .....	50
BOGGART, OKKULTER DRK-DETEKTIV .....	51
MATCHES, MENSCHLICHER KAMPFMAGIER.....	52
RAMPART, EROLL-LEIBWÄCHTER .....	54
SHOCKWAVE, ELFISCHE ACTION-DECKERIN .....	55
STONE COLD, ZWERGISCHE LEADLEADERIN.....	57
MAX BARRAGE, DRK-SÖLDNER .....	58
FATALE, MENSCHLICHE KI-ADEPTIN .....	59
ANHANG 2 - HILFSMITTEL FÜR SPIELLEITER .....	60
MISSIONS-STRESS.....	60
SICHERHEITSMETHODEN UND SICHERHEITSSTANDARDS.....	61
BEISPIELZIEL: DIE ARCADIA TOWERS .....	63
HINWEISE ZU BEINARBEIT UND PLANUNG .....	66

BEISPIELE FÜR GEGNER.....	68
LONE-STAR GENT-A-COP.....	69
LONE-STAR ÜBERWACHUNGSDROHNE .....	69
LONE-STAR DETEKTIV .....	69
LONE-STAR LOHNMAGIER.....	70
LUFTELEMENTAR.....	70
KNIGHT-ERRANT SWAL-MITGLIED.....	71
KNIGHT ERRANT WACHHUND .....	71
KNIGHT ERRANT SICHERHEITSRIGGER .....	71
STEEL LYNX KAMPFDROHNE .....	72
KNIGHT-ERRANT SWAL-CAPTAIN .....	72
KNIGHT ERRANT SICHERHEITSDAECKER .....	73
GRAUES IC.....	73
KILLER IC.....	73
BLASTER IC .....	74
SCHWARZES IC .....	74
KONZERN-WACHE.....	74
KONZERN-ELITESOLDAT.....	75
WACHCRITTER: BASILISK .....	75
WACHCRITTER: HÖLLENHUND .....	76
GHOUL.....	76
LEUFELSRATTE .....	77
GARGOYLE.....	77
HARPYE.....	77
GIFTSCHAMANE.....	78
GIFTGEIST .....	78
GO-GANGER .....	78
GANGMITGLIED.....	79
GANG-KRIEGER.....	79
GANG-BOSS .....	79
EROLL-LEURSTEHER.....	80
PROFI-LEIBWÄCHTER .....	80
KILLER-ELF.....	81
ANHANG 3 - URHEBERRECHTE .....	82

## KAPITEL 1 - BAU DIR EINEN RUNNER!

Fatepunkte heißen bei ShadowCore **Karmapunkte**. Dein Runner hat fünf **Aspekte**, für deren Auswahl im Vergleich zu Fate Core modifizierte Regeln gelten. Ob dein Runner **Erwacht** ist und welchem **Metatypus** er angehört, wird durch sein Charakterkonzept festgelegt. **Fertigkeiten** wählst du wie gehabt anhand einer Pyramide mit einem Höchstwert von Großartig (+4), allerdings aus einer modifizierten Liste. Welche Arten von **Magie** dein Erwachter Runner beherrscht, ergibt sich aus seinen Magie-Fertigkeiten. Dein Runner bekommt den **Stunt** „Plan B“ und drei weitere Stunts, zusätzliche Stunts senken seine **Erholungsrate** (diese beträgt zunächst 3). **Cyberware**, **Bioware** und **Ki-Kräfte** werden durch Stunts dargestellt. **Decker** und **Rigger** haben neben dem körperlichen und dem geistigen Stressbalken noch einen dritten Stressbalken, nämlich **System-Stress**, der den Zustand ihrer Ausrüstung darstellt. Lange Ausrüstungslisten, die Nuyen für Nuyen erstellt werden, gibt es natürlich keine! Allerdings musst du festlegen, wie dein Runner bewaffnet und gerüstet ist, denn für **Waffen und Rüstungen** gelten ein paar Spezialregeln. Schließlich beginnt dein Runner mit ein paar Punkten **Ressourcen**, die er während des Spiels ausgeben kann.

*ShadowCore verwendet die Begriffe der offiziellen deutschen Übersetzung von Fate Core aus dem Uhrwerk-Verlag. Keine Regel ohne Ausnahme: Statt als „Austausch“ werden die Runden im Konflikt hier als „Runden“ bezeichnet. Und durch Angriffe verursachter Stress wird bei ShadowCore nicht in Erfolgsstufen gemessen, sondern in Punkten (dein Runner erleidet also z.B. „drei Punkte Stress“, nicht „drei Erfolgsstufen Stress“). Am Inhalt der Begriffe ändert sich dadurch aber nichts!*

### 1.1. ASPEKTE

Dein Runner hat 5 Aspekte: Sein **Charakterkonzept**, seinen **Antrieb**, seine **Reputation** einen **Beziehungsaspekt** und einen **Aspekt nach Wahl**. Ein Dilemma und ein Phasentrio gibt es bei ShadowCore nicht!

#### 1.1.1. CHARAKTERKONZEPT

Das Charakterkonzept deines Runners besteht aus einer Kombination aus seinem Metatypus (also Norm, Elf, Ork, Troll oder Zwerg) und seinem Archetyp, also seinem „Job“ in den Schatten (z.B. Ki-Adept, Decker, Face, Rigger, Magier, Straßensamurai, Straßenschamane, Technomancer). Bei einem Schamanen gehört auch das Totem ins Charakterkonzept (z.B. „Orkische Rattenschamanin“).

Ob dein Runner Erwacht ist, bestimmt sich alleine nach seinem Charakterkonzept. Einen Erwachten Runner zu bauen, „kostet“ dich keine Stunts und verringert auch die Erholungsrate nicht. Außer der Fähigkeit zur astralen Wahrnehmung ergeben sich aus einem Erwachten Charakterkonzept aber noch keine magischen Fähigkeiten – dazu braucht dein Runner Magiefertigkeiten oder Stunts, die seine Ki-Kräfte darstellen.

Die Besonderheiten des Metatyps deines Schattenläufers werden vollständig durch das Charakterkonzept abgebildet, weitere Spezialregeln gibt es dafür nicht. Wenn du die enorme Stärke und Zähigkeit deines Troll-Söldners zusätzlich in harte Regeln kleiden willst, wähle einen entsprechenden Fertigkeitswert in Stärke und passende Stunts!

Weitere Details haben im Charakterkonzept nichts verloren, damit der Aspekt nicht unnötig überfrachtet wird. Sein Anwendungsgebiet ist schon so breit genug!

*Beispiele:*

- *Menschlicher Ex-Konzernsoldat*
- *Elfische Deckerin*
- *Zwergischer Rigger*
- *Orkischer Alligator-Schamane*
- *Troll-Adeptin*

### 1.1.2. ANTRIEB

Statt eines Dilemmas im Sinne von Fate Core hat dein Runner als zweiten Aspekt ein besonderes Dilemma, nämlich einen Antrieb, den Grund, warum er immer wieder für eine Hand voll Nuyen sein Leben riskiert, um hochgradig illegale und moralisch fragwürdige Aufträge noch fragwürdigerer, anonymen Auftraggeber auszuführen, und dafür ein Leben eines von der Mehrheitsgesellschaft ausgestoßenen SIN-losen in Kauf nimmt. Sprich: Warum ist dein Runner ein Runner?

*Beispiele:*

- *Die Cortex-Bombe in meinem Kopf!*
- *Ich fühle mich nur lebendig, wenn Blei in der Luft ist!*
- *Spielschulden bei der Mafia!*
- *Die Versicherung deckt die Krebstherapie meiner Tochter nicht ab!*
- *Auf der Flucht vor Aztechnology!*
- *Nieder mit den Megakonzernen!*

### 1.1.3. REPUTATION

Die Reputation ist der Ruf deines Runners in den Schatten. Dieser Aspekt hat die Besonderheit, dass nach jedem abgeschlossenen Run die Gruppe darüber berät und abstimmt, ob sich die Reputation deines Runners aufgrund des Runs verändert – unabhängig vom Erreichen irgendwelcher Meilensteine!

*Beispiele:*

- *Wer? Nie gehört!*
- *Zu grün für die Schatten!*
- *Der Kettenhund des Oyabun!*
- *Nimmt wirklich jeden Job an!*

- *Die Frau, die die Grim Brothers umgelegt hat!*

#### 1.1.4. BEZIEHUNGSASPEKT

Der vierte Aspekt bildet eine Beziehung deines Runners zu seinen Mitmenschen ab. Der Beziehungsaspekt kann sich auf eine Beziehung zu einer Person oder einer Personengruppe oder einer Gemeinde außerhalb des Runnerteams beziehen (die dadurch für das Spiel wichtig wird!) oder auf eine Beziehung zum Team oder zu einem Teammitglied.

*Beispiele für Beziehungen außerhalb des Teams:*

- *Kind der Redmond Barrens*
- *Meine Familie geht mir über alles!*
- *Hanzo Shotozumi muss sterben!*
- *Die Halloweeners wollen meinen Kopf!*
- *Schwarzes Schaf der Familie Villiers!*

*Beispiele für Beziehungen innerhalb des Teams:*

- *Ich sollte dieses Team anführen!*
- *Heimlich verliebt in Razora*
- *WolfByte ist nicht zu trauen!*
- *Ich werde nicht noch ein Team verlieren!*
- *Ich muss den anderen beweisen, was ich draufhabe!*

#### 1.1.5. ASPEKT NACH WAHL

Beim fünften Aspekt deines Runners kannst du machen, was du willst! Falls nicht der Antrieb des Charakters schon in einer Beziehung besteht, empfiehlt sich die Abbildung einer weiteren Beziehung zu einer Person oder Personengruppe, aber du bist in deiner Entscheidung frei! Typisch für Shadowrun wären z.B. ein Drogenproblem („BTL-Chiphead“), eine extreme politische Einstellung („Neo-Anarchist“), ein auffälliger, leicht wiedererkennbarer persönlicher Stil („Elf-Poser“) oder die Auswirkung von zu viel Cyberware („Mehr Maschine als Mensch“).

### 1.2. FERTIGKEITEN

Bei ShadowCore entfallen die Fertigkeiten Diebeskunst, deren Anwendungsfelder in Heimlichkeit, Hacken und Tech aufgehen, und Ressourcen, die zugunsten des speziellen Ressourcen-Systems von ShadowCore wegfallen. Neu hinzu kommen die Fertigkeiten Cyberkampf und Hacking sowie die diversen Magiefertigkeiten. Die Fertigkeiten Kämpfen, Kontakte und Kraft sind in Nahkampf, Connections und Stärke umbenannt, damit sie besser zu Shadowrun passen. In der sechsten Welt ist außerdem das Anwendungsgebiet einiger aus Fate Core bekannter Fertigkeiten modifiziert. Hier ein Überblick:

## 1.2.1. DIE LISTE DER FERTIGKEITEN

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

## 1.2.2. CONNECTIONS (UMBENANNTE UND MODIFIZIERTE FERTIGKEIT)

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.

## 1.2.3. CYBERKAMPF (NEUE FERTIGKEIT)

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. Cyberkampf ist die Fertigkeit, die einen echten Decker von einem gewöhnlichen Hacker unterscheidet!

- Du verwendest Cyberkampf, um IC und gegnerische Decker zu attackieren.
- Mit Cyberkampf verteidigst du außerdem gegen Angriffe von IC und Deckern in der Matrix.



- Du kannst mit Cyberkampf Vorteile erschaffen, indem du gezielt bestimmte Funktionen eines IC-Programms oder einer Decker-Persona attackierst und lahmlegst.
- Cyberkampf wird in der Regel nicht verwendet, um Hindernisse zu überwinden, es sei denn, der Kampf wird gar nicht als Konflikt abgewickelt. Wenn die Konfliktregeln nicht zum Einsatz kommen, wird dich der Spielleiter manchmal auffordern, IC als Hindernis zu überwinden.

#### 1.2.4. EMPATHIE [MODIFIZIERTE FERTIGKEIT]

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

#### 1.2.5. HACKEN [NEUE FERTIGKEIT]

Die Fertigkeit, um Sicherheitslücken in Computersystemen und sonstigen programmierbaren Elektrogeräten aufzuspüren und auszunutzen, mit der Matrix verbundene Geräte zu manipulieren oder Schadcode zu installieren (ohne dabei Alarm auszulösen) und Codes zu dechiffrieren.

- Mit Hacken kannst du nicht angreifen. Wenn du schon Alarm ausgelöst hast und dich mit grauem oder schwarzem IC konfrontiert siehst, musst du das Eis erst mit der Fertigkeit Cyberkampf durchbrechen, bevor du dich wieder dem Hacken des Systems widmen kannst.
- Mit Hacken kannst du dich nicht gegen Angriffe in der Matrix verteidigen. Auch hierzu benötigst du die Fertigkeit Cyberkampf.
- Mit Hacken kannst du aber gegen Versuche von gegnerischen Deckern aktiven Widerstand leisten, dich zu bemerken, zu identifizieren oder deinen Jackpoint aufzuspüren.
- In der Regel wirst du mit Hacken Hindernisse in Form von weißem IC (oder der schieren Komplexität des zu manipulierenden Programms) überwinden!
- Hacking dient nicht dem Finden oder Decodieren von Informationen in der Matrix. Dazu verwendest du Nachforschen.
- Mit Hacking kannst du Vorteile in der Matrix erschaffen, indem du dir falsche Zugangsberechtigungen erteilst, Sicherheitsroutinen umschreibst oder eigenständige Expertensystem-Programme (ESPs) zu deiner Unterstützung lädst.
- Hacken ist die Fertigkeit, nach der sich im Cyberkampf die Initiative bestimmt.

*ShadowCore kommt ohne eine „legale“ COMPUTER-Fertigkeit aus. Recherchen in der Matrix und das Decodieren 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.*

### 1.2.6. 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. Außerdem fällt bei ShadowCore Taschendiebstahl unter Heimlichkeit, weil es die Fertigkeit „Diebeskunst“ bei ShadowCore nicht gibt.

### 1.2.7. MAGIE [MEHRERE NEUE FERTIGKEITEN]

Magie ist keine umfassende Fertigkeit für alle Arten der Zauberei, sondern ist in mehrere spezialisierte **Magiefertigkeiten** aufgeteilt (z.B. Magie/Kampfzauber). Um eine Magiefertigkeit erwerben zu können, muss dein Runner ein passendes Erwachtes Charakterkonzept haben (z.B. „Elfischer Straßenschamane“, „Menschlicher Kampfmagier“, „Okkultes Zwergen-Detektiv“). Es können mehrere zum Konzept passende Magiefertigkeiten erworben werden, die dann jeweils einen eigenen Platz in der Fertigkeitspyramide deines Runners belegen. Du benötigst keine Stunts, um Zaubersprüche zu beherrschen und Magie einsetzen zu können. Jede Magiefertigkeit deckt eine Vielzahl von Zaubersprüchen aus dem jeweiligen Spezialgebiet ab (lies in Shadowrun-Regelbüchern nach, wenn dir die folgenden Beispiele nicht reichen). Magische Stunts können deine Zauberei aber flexibler oder mächtiger machen. Beispielsweise benötigst du einen Stunt, um mit einem Zauber nicht nur ein einzelnes Ziel, sondern eine ganze Zone beeinflussen zu können.

Die Kräfte von Ki-Adepten werden nicht durch eine Magiefertigkeit dargestellt, sondern ausschließlich mit Stunts.

Wenn du beim Einsatz einer Magiefertigkeit einen Erfolg mit einem großen oder kleinen Haken erzielst, wird der Haken (nach Ermessen des Spielleiters) häufig in geistigem Stress oder geistigen Konsequenzen bestehen. Weitere Regeln zur Anwendung der Magiefertigkeiten findest du in Kapitel 2 unter „Magie“.

Folgende Magiefertigkeiten stehen zur Auswahl:

#### 1.2.7.1. MAGIE/BESCHWÖRUNG

Die Fähigkeit, zum Konzept deines Erwachten Runners passende Geister zu beschwören und zu kontrollieren sowie Geister zu bannen.

- Du greifst mit Magie/Beschwörung manifestierte Geister an, um diese zu bannen.
- Du kannst mit Magie/Beschwörung niedere Geister beschwören, was wie das Schaffen eines Vorteils gehandhabt wird.
- Du kannst mit Magie/Beschwörung einem anderen Beschwörer die Kontrolle über einen manifestierten Geist entreißen, indem du einen Wettstreit gegen den anderen Beschwörer gewinnst.

- Du kannst mit Magie/Beschwörung höhere Geister beschwören.
- Du kannst Magie/Beschwörung zur Spruchabwehr gegen Versuche verwenden, in deiner Gegenwart Geister zu beschwören.

#### 1.2.7.2. MAGIE/GEISTIGE MANIPULATION

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

- Magie/Geistige Manipulation dient weder zum Angriff, noch zur Verteidigung.
- Du kannst Magie/Geistige Manipulation im Wettstreit gegen die Willensstärke einer anderen Person über diese Gedankenkontrolle erlangen.
- Du kannst mit Magie/Geistige Manipulation Erinnerungen einer anderen Person verändern, indem du ihre Willensstärke überwindest.
- Du kannst mit Magie/Geistige Manipulation Vorteile erschaffen, indem du andere Personen geistig verwirrst oder Ideen oder Emotionen in deren Gedanken verankerst.
- Du kannst Magie/Geistige Manipulation zur Spruchabwehr gegen Versuche verwenden, gegen dich oder in deiner Gegenwart geistige Manipulationszauber zu wirken.

#### 1.2.7.3. MAGIE/HEILUNG

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

- Magie/Heilung dient weder zum Angriff, noch zur Verteidigung.
- Du verwendest Magie/Heilung zur magischen Heilung körperlicher Konsequenzen, indem du deren Schwierigkeit überwindest.
- Du kannst mit Magie/Heilung Vorteile erschaffen, indem du deine eigenen körperlichen Eigenschaften oder die deiner Verbündeten mit Zaubern verbesserst (z.B. „Gesteigerte Reflexe“) oder die körperlichen Eigenschaften anderer Personen schwächst (wogegen sich diese mit Stärke verteidigen können).
- Du kannst Magie/Heilung zur Spruchabwehr gegen Versuche verwenden, gegen dich oder in deiner Gegenwart Heilzauber zu wirken.

#### 1.2.7.4. MAGIE/ILLUSION

Unsichtbarkeitszauber, magische Stille, Trugbilder und magische Reizüberflutung.

- Illusionszauber dienen nicht zum Angriff und nicht zur Verteidigung.
- Du kannst aber mit Illusionszaubern aktiven Widerstand gegen körperliche Angriffe leisten, wenn du mit Magie/Illusion einen Illusionszauber als Situationsaspekt erschaffen hast, der Angriffe gegen dich erschwert (z.B. Unsichtbarkeit, illusionäre Doppelgänger, etc.).

- Du kannst die Sinneswahrnehmung anderer Personen manipulieren, indem du deren Aufmerksamkeit überwindest.
- Du kannst Vorteile erschaffen, indem du Illusionen erzeugst oder die Wahrnehmbarkeit bestimmter Personen oder Objekte magisch unmöglich machst.
- Du kannst Magie/Illusion zur Spruchabwehr gegen Versuche anderer Magier verwenden, gegen dich oder in deiner Gegenwart Illusionszauber zu wirken.

#### 1.2. 7.5. MAGIE/KAMPFZAUBER

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

- Kampfzauber dienen zum Angriff im Konflikt.
- Kampfzauber sind nicht zur Verteidigung geeignet.
- Du kannst mit Kampfzaubern Hindernisse überwinden, indem du diese zerstörst.
- Du kannst mit Kampfzaubern Vorteile erschaffen, indem du mit zerstörerischen magischen Kräften auf deine Umgebung einwirkst (z.B. mit einer magischen Explosion einen Krater in die Straße sprengst, um Fahrzeuge am Überqueren zu hindern).
- Du kannst Magie/Kampfzauber zur Spruchabwehr gegen Versuche verwenden, gegen dich oder in deiner Gegenwart Kampfzauber zu wirken.

#### 1.2. 7.6. MAGIE/PHYSISCHE MANIPULATIONSZAUBER

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

- Physische Manipulationszauber dienen nicht zum Angriff und zur Verteidigung. Sie können zwar durchaus zerstörerische Energien erzeugen und abwehren, sind aber zu langwierig, um im Konflikt zu diesen Zwecken sinnvoll eingesetzt zu werden.
- Du kannst mit Physischen Manipulationszaubern jedoch aktiven Widerstand gegen körperliche Angriffe leisten, wenn du mit Magie/Physische Manipulation einen Zauber (in Form eines Situationsaspekts) erschaffen hast, der Angriffe gegen dich erschwert (z.B. Kugelbarriere, Energiebarriere, Physische Barriere, etc.).
- Du kannst mit physischen Manipulationszaubern leblose Materie und Energie erschaffen, verändern und kontrollieren, indem du eine Schwierigkeit überwindest, die dir der Spielleiter vorgibt.
- Vor allen Dingen aber kannst du Vorteile erschaffen, indem du die physische Realität um dich herum magisch veränderst. Deiner Phantasie sind kaum Grenzen gesetzt (und wenn du Inspiration brauchst, wirf einen Blick ins Straßengrimoire)!
- Du kannst Magie/Physische Manipulation zur Spruchabwehr gegen Versuche verwenden, in deiner Gegenwart physische Manipulationszauber zu wirken (also gegen solche Zauber aktiv Widerstand leisten).

### 1.2.7.7. MAGIE/WAHRNEHMUNG

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

- Wahrnehmungszauber dienen nicht zum Angriff.
- Um Wahrnehmungszauber zur Verteidigung im Kampf nutzen zu können, benötigst du den magischen Stunt „Kampfsinn“ und musst den Zauber Kampfsinn als Situationsaspekt ins Spiel gebracht haben.
- Um mit Wahrnehmungsmagie etwas herauszufinden, musst du eine Schwierigkeit überwinden, die dir der Spielleiter vorgibt.
- Du kannst mit Wahrnehmungsmagie Vorteile erschaffen, indem du Informationen zutage förderst, die dir nutzen, oder indem du deine Sinneswahrnehmung verbesserst.
- Du kannst Magie/Wahrnehmung zur Spruchabwehr gegen Versuche verwenden, in deiner Gegenwart Wahrnehmungszauber zu wirken (also gegen solche Zauber aktiv Widerstand leisten).

*Ein Magier bei ShadowCore muss sich stärker spezialisieren, als ein Magier nach den originalen Shadowrun-Regeln, sonst gehen ihm bei der Charaktererschaffung schnell die Fertigkeiten aus. Dafür beherrscht er auf seinem Spezialgebiet unzählige „Zaubersprüche“, die nicht mehr einzeln erlernt werden müssen. 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 Magiefertigkeiten machen außerdem bestimmte andere Fertigkeiten teilweise überflüssig. Wer Illusionsmagie beherrscht, kommt möglicherweise ohne weltliche Heimlichkeit aus, wer Kampfzauber beherrscht, muss nicht unbedingt schießen können.*

### 1.2.8. NACHFORSCHUNG [MODIFIZIERTE FERTIGKEIT]

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 Datei zu finden, die du stehlen möchtest. Außerdem kannst du mit Nachforschen verschlüsselte Dateien dechiffrieren.

### 1.2.9. PROVOZIEREN [MODIFIZIERTE FERTIGKEIT]

Provozieren ist bei ShadowCore als aggressivste Ausprägung deiner geistigen Fähigkeiten die Fertigkeit, mit der du im Astralraum astrale Wesen und Barrieren angreifen kannst. Dazu musst du (mit der Fertigkeit Empathie) astral wahrnehmen oder dich in den Astralraum projizieren (dafür benötigst du einen Stunt). Ansonsten funktioniert Provozieren genauso, wie bei Fate Core.

### 1.2.10. STÄRKE [UMBENANNTE UND MODIFIZIERTE FERTIGKEIT]

Stärke entspricht im Wesentlichen der Fertigkeit Kraft bei Fate Core. Bei ShadowCore dient Stärke aber auch zur Verteidigung gegen physische Kampfzauber. Außerdem kannst du dich mit Stärke gegen gegnerische Heilzauber verteidigen, mit denen du geschwächt werden sollst.

### 1.2.11. TECH [UMBENANNTE UND MODIFIZIERTE FERTIGKEIT]

Tech funktioniert wie die Fertigkeit Handwerk bei 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 Hacken. Manchmal musst du aber mit Tech erstmal ein Gehäuse entfernen, um an einen Jackpoint des zu hackende Systems heranzukommen. Rein mechanische Sicherheitsmaßnahmen – selten in der 6. Welt – überwindest du auch mit Tech.

Tech ist die Fertigkeit, mit der sich Rigger Drohnen basteln können.

Tech beeinflusst außerdem den System-Stressbalken von Deckern und Riggern: Mit einem Wert von Durchschnittlich (+1) oder Ordentlich (+2) erhältst du ein 3er-Kästchen auf dem System-Stressbalken, mit Gut (+3) oder Großartig (+4) bekommst du zusätzlich noch ein 4er-Kästchen. Mit Hervorragend (+5) kannst du eine zusätzliche leichte Konsequenz hinnehmen, die du aber nur für System-Stress nutzen darfst.

### 1.2.12. WILLENSKRAFT [UMBENANNTE UND MODIFIZIERTE FERTIGKEIT]

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

### 1.2.13. WISSEN [MODIFIZIERTE FERTIGKEIT]

Wissen funktioniert wie bei Fate Core, beinhaltet aber bei Shadowrunnern auch wertvolle Kenntnisse über Sicherheitsprozeduren und die Fähigkeit, Sicherheitsmaßnahmen richtig einzuschätzen und die Fähigkeiten der Teammitglieder optimal dagegen auszuspielen – sprich, einen Shadowrun erfolgversprechend zu planen. Du kannst daher mit Wissen Vorteile erschaffen, indem du einen Plan für den Schattenlauf schmiedest!

## 1.3. STUNTS

Jeder Runner erhält bei Spielbeginn den Stunt „Plan B“ 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. Erwachte Charaktere können die Einsatzmöglichkeiten ihrer Magiefertigkeiten durch Stunts erweitern. „Normale“

Stunts gibt es natürlich auch noch – die Shadowrun-Romane kennen viele Protagonisten, die nicht bis zum Anschlag verchromt sind, aber trotzdem mithalten können!

### 1.3.1. DER STUNT „PLAN B“

Jeder Shadowrunner bekommt bei Spielbeginn den folgenden Stunt:

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

### 1.3.2. CYBERWARE, BIOWARE UND KI-KRÄFTE

Wie schon bei Fate Core geschrieben steht: Stunts, die +2 auf praktisch jede Aktion mit einer Fertigkeit geben, haben ein viel zu breites Anwendungsgebiet! Das gilt auch für Cybertech, Bioware und Ki-Kräfte und ganz besonders bei Boni auf Angriff und Verteidigung! Also kein „Smartlink: +2 für Angriffe mit Schießen, wenn eine Smartgun verwendet wird“ oder „Reflexbooster: +2 Athletik zum Verteidigen gegen körperliche Angriffe im Kampf“!

**Cyberwaffen und vergleichbare Ki-Kräfte** zählen standardmäßig als leichte Waffen und können ohne zusätzliche Kosten mit einem dazu passenden Stunt verbunden werden (siehe Cybergun, Cybersporne, Nagelmesser und Todeskralle unter den folgenden Beispielen). Um eine Waffe implantiert zu haben, die man ebenso gut in einem Tarnhalfter dabeihaben könnte, muss man keinen eigenen Stunt ausgeben! Genau das gleiche gilt für **leichte Rüstung** – schlechter gerüstet würde dein Runner kaum jemals vor die Tür gehen, sodass du auch dafür keinen eigenen Stunt opfern musst!

Selbiges 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 du das Gerät genauso gut in der Hosentasche, am Handgelenk, im Ohr oder im Gesicht tragen könntest (z.B. ein Commlink, ein Radioempfänger, Cyberaugen mit Image Link, eine Cyberhand mit Werkzeugimplantaten), ist das keinen eigenen Stunt wert. Notiere dir das Implantat einfach unter „Ausrüstung“ auf deinem Charakterblatt, fertig!

**Kosmetische Cyberware und Bioware** (z.B. Kunsthaar, Nanotätowierungen) benötigt ebenfalls keine Stunts, sondern ist einfach ein Teil der Charakterbeschreibung! Für nicht verstärkte **Cyberprothesen** gilt das gleiche!

Es folgen Beispiele für Stunts, die Cyberware, Bioware und Ki-Kräfte darstellen. Die Liste ist ziemlich ausführlich, damit du einen ShadowCore 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 nach den Regeln von Fate Core!



### 1.3.2.1. CYBERWARE- UND BIOWARE-STUNTS

**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 „Adrenalin Schub“ 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).

**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. Deine metallene Faust zählt außerdem als leichte Waffe, wenn du damit zuschlägst.

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

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

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

**CYBERBEINE MIT SPRUNGHYDRAULIK:** Hindernisse, die mit einer Schwierigkeit von Ordentlich (+2) oder weniger überwunden werden können, kannst du mit deinen Cyberbeinen einfach überspringen, ohne dafür eine Aktion aufwenden zu müssen.

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

**CYBEROHREN MIT GERÄUSCHFILTER:** Mit deinen Cyberohren kannst du Gespräche aus großer Entfernung belauschen und dabei Störgeräusche herausfiltern! Der Geräuschfilter gibt dir hierfür +2 Nachforschung!

**CYBER-SCHROTFLINTE:** Du hast einen Cyberarm mit einer verdammten Schrotflinte – einer mittleren Waffe – drin!



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

**CYBERSPORNE MIT DIKOTE™-ÜBERZUG:** Cyberklauen, scharf wie Diamant! Deine Cybersporen zählen als leichte Waffen, zählen durch panzerbrechende Dikote™-Beschichtung aber als mittlere Waffen.

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

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

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

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

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

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

**FINGERKUPPENBEHÄLTER MIT MONOFILAMENTPEITSCH:** Einer deiner Finger verbirgt die gefährlichste Waffe der 6. Welt! Die Monofilamentpeitsche verursacht immer zusätzlichen Schaden, als wäre sie eine Kategorie schwerer als die Rüstung des Gegners. Die Monofilamentpeitsche ist jedoch auch für ihren Träger gefährlich: Wenn dein Gegner bei seiner Verteidigung einen vollen Erfolg erzielt, kann er auf seinen Schub verzichten und dir stattdessen eine leichte körperliche Konsequenz (bzw. die nächst schwerere Konsequenz, wenn keine leichte mehr frei ist) beibringen, die er natürlich einmal frei einsetzen kann!

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

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

**KOMPOSITKNOCHEN III:** Dich zu treffen, ist wie gegen eine Stahlbetonwand zu schlagen! Wenn du bei deiner Verteidigung gegen einen Nahkampfangriff einen vollen Erfolg erzielst, kannst du auf deinen Schub verzichten und dem Gegner eine leichte Konsequenz (oder die nächst schwerere Konsequenz, wenn keine leichte zur Verfügung steht) beibringen (z.B. „Fuß gebrochen“ oder „Arm verstaucht“), die du natürlich einmal frei einsetzen kannst.

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

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

**KUNSTMUSKELN III:** Wo du mit deinen Kunstmuskeln hinhaust, rührt sich nichts mehr! Bei Nahkampfangriffen zählen deine Waffen als um eine Kategorie schwerer (und unbewaffnete Angriffe als leichte Waffen)!

**MAßGESCHNEIDERTE PHEROMONE I:** Gesprächspartner, die sich in normaler Gesprächsreichweite oder näher befinden, kannst du mit Täuschung anstelle von Charisma dazu bringen, zu tun, was du von ihnen willst.

**MAßGESCHNEIDERTE PHEROMONE II:** +2 Täuschung, um Personen, die sich im Wirkungsbereich der Pheromone befinden, mittels Verführung Informationen oder Gefallen zu entlocken. Dieser Stunt setzt MASSGESCHNEIDERTE PHEROMONE voraus.

**MOVE-BY-WIRE-SYSTEM:** Im körperlichen Konflikt kannst du bei der Bestimmung der Initiative einen Karmapunkt ausgeben, um unabhängig von deinem Wert in Wahrnehmung zuerst dran zu sein. (Falls noch ein anderer Beteiligter am Konflikt diesen Stunt einsetzt, gelten zwischen euch die normalen Initiativeregeln, um zu bestimmen, wer zuerst handelt.)

**MOVE-BY-WIRE-SYSTEM II:** Im körperlichen Konflikt kannst du mit einem Angriff zwei Gegner gleichzeitig angreifen, die sich in Reichweite befinden. (Dabei kannst du deine freie Bewegung neben dieser Aktion benutzen, um dich vom ersten angegriffenen Gegner hin zum zweiten Gegner zu bewegen.) Für jeden Einsatz dieses Stunts erleidest du aber einen Punkt geistigen Stress.

**MOVE-BY-WIRE-SYSTEM III:** +2 Athletik zur Verteidigung gegen körperliche Angriffe in der ersten Runde eines Konflikts.

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

**REFLEXBOOSTER I:** Verdrahtete Reflex, Chummer! +2 Wahrnehmung bei der Bestimmung der Initiative.

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

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

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

*Der obige Stunt besteht eigentlich aus zwei vollständigen Stunts. Weil beide Stunt-Hälften für sich genommen nicht besonders mächtig sind, geht das aber in Ordnung. (Bedenke: Deine Teamkollegen haben erst einmal nichts davon, dass du auf einen Gegner zielst – die freie Nutzung eines solchen Vorteils lässt sich nur schwer mit anderen teilen!)*

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

**STIMMMODULATOR:** Perfekte Kontrolle über deine Stimmbänder! +2 Täuschung, um die Stimme einer anderen Person täuschend echt zu imitieren oder deine Stimme durch Verzerrung zu anonymisieren.

**STIMMSTRESS-ANALYSATOR:** Verwende Wahrnehmung statt Empathie, um herauszufinden, ob dich jemand anlügt, dessen Stimme du hören kannst.

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

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

**TALENTLEITUNGEN I:** Skillsofts machen dich zum metamenschlichen Schweizer Armeemesser. Du bekommst eine zusätzliche Fertigkeit mit einem Wert von Ordentlich (+2). Einmal pro Szene kannst du diese Fertigkeit gegen eine andere Fertigkeit austauschen, die du nicht oder auf einem niedrigeren Wert beherrschst. Ausgenommen sind Stärke, Willenskraft und alle Magiefertigkeiten – diese kannst du weder durch Erwerb dieses Stunts als zusätzliche Fertigkeit erhalten, noch durch deren Austausch.

**TALENTLEITUNGEN II:** Du kannst einmal pro Szene deine Talentleitungen übertakten und einen Bonus von +2 auf eine Aktion mit der Fertigkeit bekommen, die dir deine Talentleitungen gerade verleihen. Durch diese Überlastung deiner verdrahteten Nerven erleidest du aber anschließend einen Punkt körperlichen Stress. Dieser Stunt setzt TALENTLEITUNGEN I voraus.

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

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

#### 1.3.2.2. KI-KRÄFTE

Nur Runner mit passendem Charakterkonzept (z.B. „Orkischer Ki-Adept“) können Ki-Kräfte erwerben. Viele Ki-Kräfte lassen sich entsprechend der oben aufgelisteten Stunts für Cybertech und Bioware darstellen. Hier noch ein paar zusätzliche Beispiele:

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

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

**GESTEIGERTE REFLEXE:** Verwende Athletik statt Wahrnehmung, um deine Initiative im Kampf zu bestimmen.

**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 I:** Magische Energie macht deine Hände zu tödlichen Waffen. Deine waffenlosen Angriffe zählen als leichte Waffen und gelten automatisch als eine Kategorie schwerer als die Rüstung von Geistern. Während du astral wahrnimmst, kannst du auch Wesen im Astralraum waffenlos mit Nahkampf angreifen.

**TODESKRALLE II:** Wenn du einen Karmapunkt aus gibst, zählen deine Hände für einen Konflikt als schwere Waffen. Dieser Stunt setzt TODESKRALLE I voraus.

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

### 1.3.2.3. MAGISCHE STUNTS

Stunts sind nicht erforderlich, um bestimmte Zauber zu beherrschen oder Standardaktionen mit Magie ausführen zu können (dies wird bereits durch die Magiefertigkeiten abgedeckt), ermöglichen aber besondere, nach den normalen Regeln nicht mögliche Effekte. Mächtige magische Stunts können, statt zum Ausgleich Karmapunkte zu kosten, beim Zauberwirker geistigen Stress oder geistige Konsequenzen verursachen. Manche Zauber, mit denen die Fähigkeiten des Zauberers gesteigert werden, können auch als Stunts dargestellt werden, statt nur als Situationsaspekte.

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

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

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

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

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

**BLITZBARRIERE:** Du kannst mit Magie/Physische Manipulation eine Blitzbarriere erschaffen, die zwei Zonen voneinander trennt oder eine Zone in zwei Bereiche teilt. Während du die Barriere aufrechterhältst, greift sie jeden, der sie durchquert, mit einem magischen Angriff gleich deinem Wert in Magie/Physische Manipulation an, gegen den mit Stärke verteidigt werden kann.

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

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

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

**FLAMMENRUFER:** +2 Magie/Beschwörung für die Beschwörung von Feuerelementaren, wenn es um dich herum extrem heiß ist oder brennt.

**GEISTERFOKUS:** Du kannst einen beschworenen Geist in einen Geisterfokus binden. Der Geist bleibt über den Schattenlauf hinaus gebunden und steht dir auch in künftigen Spielsitzungen zur Verfügung, ohne dass du ihn erneut beschwören musst. Ruht der Geist in dem Fokus, zählt er nicht gegen dein magisches Limit. Rufst du ihn hervor, zählt er normal gegen dein magisches Limit, bis du ihn zurück in seinen Fokus schickst.

**GESTEIGERTE REFLEXE:** Wenn du mit Magie/Heilzauber einen Situationsaspekt „Gesteigerte Reflexe“ auf dich gelegt hast, kannst du, solange dieser Aspekt besteht, Magie/Heilzauber anstelle von Wahrnehmung verwenden, um im körperlichen Konflikt deine Initiative zu bestimmen.

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

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

**KUGELBLITZ:** Du kannst mehrere Ziele mit einem auf Elektrizität basierenden Kampfzauber angreifen, wofür du die Regeln für Automatikfeuer verwendest. Der mächtige Zauber verursacht bei dir einen Punkt geistigen Stress.

**MASKIERUNG:** Du kannst deine Fertigkeit Täuschung zum aktiven Widerstand gegen astrale Wahrnehmung verwenden, um deine Aura zu verändern, z.B. um als magisch unbegabt zu erscheinen oder um deine Gefühle zu verschleiern.

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

**TOTEMGEIST:** +2 Magie/Beschwörung zur spontanen Beschwörung von Naturgeistern, die zu deinem schamanistischen Totem passen.

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

### 1.3.3. WEITERE BEISPIELSTUNTS

#### 1.3.3.1. MATRIX-STUNTS

Für einen Matrix-Run sind Stunts nicht zwingend erforderlich. Wenn dein Decker aber ein paar virtuelle Asse im Ärmel seiner Persona haben soll, findest du hier ein paar Ideen:

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

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

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

**BLASTER:** Mit dem Blaster-Programm bekommst du +2 Cyberkampf auf Angriffe in der Matrix gegen Mobs aus IC-Programmen.

**FIREWALL:** Dein Cyberdeck kann eine zusätzliche leichte Konsequenz hinnehmen (die nur System-Stress ausgleichen kann).

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

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

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

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

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

**ÜBERTAKTUNG:** Im Cyberkampf kannst du in einem Konfliktrunde eine zusätzliche Aktion zum Erschaffen eines Vorteils durchführen, erleidest dadurch aber einen Punkt System-Stress.

### 1.3.3.2. FAHRZEUG-STUNTS

Für deinen Rigger solltest du dir zunächst den Cyberware-Stunt FSE ansehen. Wenn dir dieser nicht reicht, sind hier noch ein paar Ideen:

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

**BASTLER:** +2 Tech, um in deiner Werkstatt große Drohnen und geriggte Fahrzeuge ins Spiel zu bringen (also nicht während laufender Runs).

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

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

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

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

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

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



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

**TECHIE:** +2 Tech zum Reparieren von System-Konsequenzen, die Schaden an Fahrzeugen und Drohnen darstellen.

### *1.3.3.3. STUNTS FÜR FACES UND ALLGEMEIN NÜTZLICHE STUNTS FÜR RUNNER*

Im Kapitel „Fertigkeiten und Stunts“ von Fate Core findest du viele Beispiele für Stunts, die auch für Faces und andere Shadowrunner nützlich sein könnten. Hier sind noch ein paar mehr:

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

**DAS KOSTET EXTRA!** +2 Charisma, wenn du mit Mr. Johnson über den Preis für einen Schattenlauf verhandelst.

**DOC-WAGON-HTR-VERTRAG:** Einmal pro Spielsitzung, wenn du eine schwere körperliche Konsequenz erleidest oder durch körperlichen Stress aus einem Konflikt ausscheidest, schickt Doc Wagon, alarmiert über deinen Biomonitor, automatisch ein siebenköpfiges HTR-Rettungsteam mit vier bewaffneten Sanitätern – behandle diese als ordentliche (+2) namenlose NSC mit mittleren Waffen und Rüstungen – los, um dir den Arsch zu retten – vorausgesetzt, du bist nicht gerade illegal auf extraterritorialem Konzerngebiet! Doc Wagon wird deine schwerste körperliche Konsequenz behandeln (und so deren Heilung einleiten), wofür du aber einen Punkt Ressourcen ausgeben musst.

**DOC-WAGON-PLATINVERTRAG:** Einmal pro Spielsitzung kannst du eine deiner körperlichen Konsequenzen von Doc Wagon behandeln lassen, ohne dass du dafür einen Punkt Ressourcen ausgeben musst.

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

**GUT GESCHMIERT LEBT LÄNGER:** Einmal pro Spielsitzung, wenn du von Rent-A-Cops bei oder nach einer Straftat erwischt worden bist, kannst du einen Punkt Ressourcen ausgeben, damit sie dich laufen lassen.

**JOHN WHO?:** Wenn du mit einer Pistole in jeder Hand rumballerst, zählen deine Pistolen als mittlere Waffen statt als leichte Waffen.

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

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

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

**MÖRDERMASCHINE:** In Situationen, in denen keine oder nur dir offensichtlich unterlegene Sicherheitsleute anwesend sind, kannst du Provozieren statt Täuschung einsetzen, um dir Zugang zu Orten zu erswindeln, an denen du nichts verloren hast. Man wird dir kein Wort glauben, wenn du Erfolg hast, aber du bist so furchteinflößend, dass niemand Ärger mit dir will und den Schwindel auffliegen lässt – zumindest, solange du in der Nähe bist!

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

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

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

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

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

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

#### 1.4. DER SYSTEM-STRESSBALKEN

Decker und Rigger haben neben dem körperlichen und dem geistigen Stressbalken noch einen System-Stressbalken mit zwei Stresskästchen, der die Widerstandsfähigkeit ihres Handwerkszeugs – also Cyberdeck bzw. Drohnen – darstellt. Wie der körperliche Stressbalken von Stärke und der geistige Stressbalken durch Willenskraft, wird der System-Stressbalken durch die Fertigkeit Tech beeinflusst: Mit einem Wert in Tech von Durchschnittlich (+1) oder Ordentlich (+2) erhältst du ein 3er-Kästchen auf dem System-Stressbalken, mit Gut (+3) oder Großartig (+4) bekommst du zusätzlich noch ein 4er-Kästchen. Mit Hervorragend (+5) kannst du eine zusätzliche leichte Konsequenz hinnehmen, die du aber nur für System-Stress nutzen darfst.

Angriffe durch graues IC verursachen bei einem Decker in der Matrix System-Stress. (Angriffe durch schwarzes IC verursachen dagegen geistigen oder körperlichen Stress!)

Körperliche Angriffe auf seine Drohnen und Fahrzeuge verursachen bei einem Rigger System-Stress. Ein gegnerischer Decker kann außerdem die drahtlose Verbindung deines Riggers zu dessen Drohnen hacken und dessen System direkt im Cyberkampf attackieren! Manche Drohnen und Fahrzeuge haben eigene Konsequenzen, die du verwenden kannst, um System-Stress auszugleichen, aber niemals eigene System-Stressbalken.

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

***Technomancer** bekommen keinen System-Stressbalken. Wenn ihre lebende Persona in der Matrix von grauem IC angegriffen wird, erleiden sie geistigen Stress.*

## 1.5. RESSOURCEN

Bei ShadowCore werden natürlich keine einzelnen Nuyen gezählt. Runner können aber auch nicht dadurch reich werden, dass sie sich einfach eine Fertigkeit „Ressourcen“ zulegen, wie bei Fate Core. Sie sind vielmehr chronisch abgebrannt, weil das Überleben in den Schatten fast genauso viel kostet, wie erfolgreiches Schattenlaufen einbringt. Festgehalten werden daher nur Mittel, die dein Runner zur freien Verfügung hat, und zwar in Form von **Ressourcen-Punkten**.

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

Dein Runner **beginnt das Spiel mit zwei Punkten Ressourcen** (es sei denn, du gibst diese schon während der Charaktererschaffung für besondere Ausrüstung aus).

*Das Ressourcen-System von ShadowCore stellt den ständigen Kampf der Runner um den Erhalt ihres Lebensstils und das Ansparen eines Polsters für den Ausstieg aus den Schatten komplett in den Hintergrund und geht einfach davon aus, dass die Runner irgendwie über die Runden kommen, ohne ihr Obdach zu verlieren oder fantastische Reichtümer anzuhäufen. Es soll ein einfaches Belohnungssystem sein, das möglichst wenig Buchhaltungsaufwand verursacht, und gleichzeitig ein Regelmechanismus, der die Verfügbarkeit besonders mächtiger Ausrüstung begrenzt. Wenn ihr die wirtschaftliche Situation eurer Runner genauer simulieren und negative Konsequenzen für verpatzte Schattenläufe darstellen wollt, müsst ihr euch ein anderes System ausdenken!*

### 1.5.1. RESSOURCEN GEWINNEN

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

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

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

Und gelegentlich werden ihr auf Schattenläufen über Paydata, novaheiße Prototypen oder sonstige richtig wertvolle Beute stolpern, die sich auf dem Schwarzmarkt zu Geld machen lässt. Dazu musst du mit Connections eine Schwierigkeit überwinden, die davon abhängt, wie heiß die erbeutete Ware ist. Für jede Erfolgsstufe gibt es einen Punkt Ressourcen für das Team. Auf diese Weise versilbern lässt sich nur wirklich außergewöhnliche Beute. Die gebrauchten Maschinenpistolen der Wachleute oder die Einzelteile abgeschossener Sicherheitsdrohnen zählen nicht – ShadowCore ist nicht Dungeons & Dragons, Chummer!

Die Ressourcen des Teams könnt ihr separat von den Ressourcen der einzelnen Runner als Teamkasse führen, auf die jeder Runner zugreifen kann, oder zur Vermeidung zusätzlicher Buchhaltung sofort unter euch aufteilen.

### 1.5.2. RESSOURCEN EINSETZEN

Deine Ressourcen (oder Ressourcen aus der Teamkasse) kannst auf verschiedene Art und Weise ausgeben:

- Du kannst einen Punkt Ressourcen einsetzen, um einen **Schub zu erzeugen**, der darstellt, dass du mit viel Geld um dich wirfst – hilfreich zum Beispiel, wenn du (mit Connections) Spezialausrüstung für den Run beschaffst (und dadurch einen Vorteil erzeugst) oder dem Miet-Cop eine Flasche teuren Scotch in die Hand drückst, bevor du ihn (unter Einsatz deines Charismas) um einen nicht ganz legalen Gefallen bittest.
- **Besondere Ausrüstungsgegenstände**, also Extras, für die es in ShadowCore Spezialregeln gibt, kosten in der Regel einen Punkt Ressourcen oder mehr – siehe die Regeln für Ausrüstung!
- Du kannst **Ressourcen für medizinische Versorgung** ausgeben. Wenn du genug Zeit hast und die Heilung einer Konsequenz einleiten willst, ohne die Konsequenz überwunden zu haben, kannst du dafür einfach einen Punkt Ressourcen für eine automatisch erfolgreiche Behandlung durch einen Fachmann ausgeben. Für **Reparaturen von System-Konsequenzen**, die du nicht selber durchführen kannst oder willst, gilt das gleiche!
- Wenn du **einen Geist rituell beschwörst**, kannst du für einen Punkt Ressourcen besondere Beschwörungsmaterialien und einen Bonus von +2 auf den Wurf auf Magie/Beschwörung bekommen.

- Wenn du **in deiner Werkstatt eine Drohne oder ein Fahrzeug bastelst**, kannst du für einen Punkt Ressourcen hochwertige Einzelteile kaufen für einen Bonus von +2 auf den Tech-Wurf.
- Für manche **nicht von den Regeln abgedeckte Handlungen** deines Runners wird der Spielleiter den Einsatz eines Ressourcen-Punktes verlangen. Wenn du z.B. eine Straßengang anheuerst, um für ein paar Tage nach dem Run deine Wohnung samt deiner Familie zu beschützen, macht die Gang das nicht umsonst!

### 1.5.3. RESSOURCENVERLUST BEI ERFOLGEN MIT HAKEN

Bei einem Erfolg mit kleinem oder großem Haken kann manchmal der Verlust von Ressourcen ein passender Haken sein. Wenn du z.B. bei einem Bestechungsversuch so lange nachlegen musst, bis der überraschend unbestechliche Konzern-Exec endlich schwach wird, kann das teuer werden! Ein kleiner Haken wird dich nie mehr als einen Punkt Ressourcen kosten, ein großer Haken kann den Verlust mehrerer Punkte bedeuten.

### 1.6. AUSRÜSTUNG: WAFFEN, RÜSTUNG, FAHRZEUG

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

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

Wenn du kein Rigger bist, kannst du dir bei der Charaktererschaffung ein ziviles **Fahrzeug** aussuchen, mit dem du durch den Sprawl kurvst. Als Rigger kannst du dir Fahrzeuge und Drohnen nach den dafür vorgesehenen Regeln basteln. *Auch insoweit findest du alle nötigen Informationen im zweiten Kapitel dieser Datei.*

Wenn du Magie/Beschwörung beherrscht, kannst du das Spiel mit bereits beschworenen Geistern beginnen. *Du ahnst es bereits, Einzelheiten siehe Kapitel 2!*

Wenn du zu Spielbeginn einen **besonderen Gegenstand** haben willst, den du im Spiel nur beschaffen könntest, indem du einen Punkt Ressourcen einsetzt (also eine schwere Waffe, eine schwere Rüstung, panzerbrechende Munition, Granaten oder Raketen), musst du eine für die Beschaffung eines solchen Gegenstands geeignete Fertigkeit beherrschen und einen deiner beiden Ressourcen-Punkte ausgeben. Du musst dazu nicht würfeln. Falls es auf Erfolgsstufen ankommt (z.B. für die Anzahl beschaffter Granaten und Raketen), hast du so viele Erfolgsstufen, wie dein Wert in der für die Beschaffung einzusetzenden Fertigkeit beträgt.

## 1.7. LETZTE DETAILS

Name, Straßenname, ggf. weitere Identitäten, unter denen dein Runner regelmäßig auftritt, ein paar Sätze zum Hintergrund und zum Erscheinungsbild, vielleicht ein Portraitbild - was halt noch so fehlt. Muss ich dir nicht weiter erklären, Chummer, oder? Mit dem crunchigen Teil der Erschaffung deines Runners bist du jedenfalls fertig! Falls du nach Beispielen für die Charaktererschaffung suchst, wirf einen Blick in den Anhang!

[Unter diesem Dropbox-Link](#) findest du auch ein hässliches, aber funktionelles Charakterdatenblatt, um alle Werte deines Runners festzuhalten.

*Kleine Hilfestellung zur Bestimmung der **Stressbalken**: Die Stressbalken deines Runners haben grundsätzlich zwei Kästchen. Zusätzliche körperliche Stresskästchen bekommen Runner durch die Fertigkeit Stärke, zusätzliche geistige Stresskästchen durch die Fertigkeit Willenskraft und, falls du einen System-Stressbalken hast, zusätzliche System-Stresskästchen durch die Fertigkeit Tech, und zwar jeweils wie folgt:*

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

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

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

## KAPITEL 2 - REGELMODIFIKATIONEN

ShadowCore bleibt nahe an vanilla Fate Core, aber ein paar Mods für die Regeln braucht es für die 6. Welt dann doch. Hier sind sie:

### 2.1. AUSRÜSTUNG

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


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





#### 2.1.1. WAFFEN UND RÜSTUNGEN


Für Waffen, Rüstungen und Munition gelten bei ShadowCore besondere Regeln.

##### 2.1.1.1. WAFFEN- UND RÜSTUNGSKATEGORIEN: LEICHT, MITTEL & SCHWER

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

Ist die Waffe des Angreifers mindestens eine Kategorie schwerer, als die Rüstung des Verteidigers, verursacht der Angriff im Erfolgsfall zusätzliche Erfolgsstufen an Schaden gleich der Anzahl der beim Angriff gewürfelten . Ist die Waffe gleich schwer wie die Rüstung, gibt es keinen besonderen Effekt. (Wenn du **unbewaffnet** kämpfst, zählen deine Angriffe als eine Kategorie leichter, als leichte Rüstung. Trägst du gar **keine Rüstung**, sind sogar leichte Waffen eine Kategorie schwerer, als deine nicht vorhandene Rüstung.)

*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.



*Genau genommen gibt es damit fünf Schweregrade für Waffen und Rüstungen. **Unbewaffnete Angriffe** zählen nämlich als leichter, als leichte Rüstungen, und leichte Waffen sind eine Kategorie schwerer, als die nicht vorhandene Rüstung eines **ungepanzten Gegners**. Außerdem fallen schwere Waffen und Rüstungen, die durch Stunts oder Regeln für Automatikfeuer als eine Kategorie schwerer zählen, faktisch in eine weitere, „über-schwere“ Kategorie.*

Leichte und mittlere Waffen sind für Shadowrunner halbwegs einfach zu beschaffen – wenn dein Charakter Fertigkeitswerte in Nahkampf und Schießen hat, hat er leichte oder mittlere Nahkampf- bzw. Feuerwaffen zur Verfügung. Um eine **schwere Waffe zu bekommen**, musst du einen Punkt Ressourcen ausgeben und eine Beschaffungsschwierigkeit, die der Spielleiter festlegt, mit einem Wurf auf Connections überwinden.

Für Rüstungen gilt das gleiche. Leichte und mittlere Rüstungen sind für Shadowrunner leicht zu beschaffen, für eine **schwere Rüstung** musst du einen Punkt Ressourcen ausgeben und einen Wurf auf Connections schaffen.

**Übereinander getragene Rüstungen** addieren sich nicht zu einer schwereren Kategorie. Es zählt immer nur die schwerste getragene Rüstung.

Mit **panzerbrechender Munition oder Explosivmunition** zählt eine Feuerwaffe als um eine Kategorie schwerer (eine Pistole z.B. als mittlere Waffe). Um panzerbrechende oder explosive Munition für eine Waffe zu besorgen, musst du einen Punkt Ressourcen ausgeben und einen Wurf auf Connections schaffen. Bei Erfolg bekommst du genug Munition für einen Konflikt, bei vollem Erfolg genug Munition für den ganzen Shadowrun.

**Schockwaffen** (wie Betäubungs-Schlagstöcke und Taser) ignorieren die Regeln für Waffen- und Rüstungskategorien. Gegen Fahrzeuge und Gegner mit schockresistenter Vollrüstung sind sie aber komplett wirkungslos!

***Faustregel für die Kategorisierung von Waffen und Rüstungen:** Leichte Waffen und Rüstungen sind leicht zu verstecken und können selbst vor einem aufmerksamen Beobachter verborgen werden (z.B. eine Pistole oder ein Messer im Tarnhalfter oder Kleidung aus von normalem Stoff nicht zu unterscheidendem Panzertuch). Mittlere Waffen und Panzerung können notdürftig getarnt werden, würden aber von einem aufmerksamen Beobachter leicht entdeckt werden (z.B. ein Schwert oder Gewehr unter einem langen Mantel, eine schwere Panzerjacke mit ledernem Überzug). Schwere Waffen und Panzerung lassen sich nicht tarnen und springen sogar unaufmerksamen Passanten sofort ins Auge (z.B. ein Zweihandschwert oder Maschinengewehr oder eine SWAT-Rüstung samt Helm).*



### 2.1.1.2. MUNITIONSVERBRAUCH

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

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

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

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

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

### 2.1.1.3. AUTOMATIKFEUER

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

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

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

Du kannst **Automatikfeuer 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.

*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 **leichte oder mittlere Automatikwaffen zu haben**, musst du keinen Ressourcen-Punkt 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!

#### 2.1.1.4. GRANATEN UND RAKETEN

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

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

Für **Raketen** gelten die gleichen Regeln, wie für Granaten. Raketen zählen aber immer als schwere Waffen, auch wenn sie nicht in geschlossenen Räumen explodieren. Um eine Rakete abfeuern zu können, musst du nicht nur Raketen beschaffen (dafür gelten die gleichen Regeln, wie für Granaten), sondern auch einen **Raketenwerfer** haben. Dieser zählt als schwere Waffe und muss als solche beschafft werden. Ein Raketenwerfer samt Raketen kostet daher zwei Punkte Ressourcen!

#### 2.1.2. DROHNEN UND FAHRZEUGE

Runner mit passendem Charakterkonzept (z.B.: „Zwergischer 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. Während du in eine Drohne eingeloggt bist, hast du aber keine Kontrolle über deinen eigenen Körper und kannst selber keine Aktionen ausführen!

Werden **Drohnen angegriffen**, kannst du den verursachten Schaden durch **System-Stress** oder System-Konsequenzen ausgleichen. Kannst oder willst du das nicht, wird die Drohne durch den Angriff zerstört. Besonders robuste große Drohnen können außerdem über eigene

Konsequenzen verfügen, mit denen Schaden ausgeglichen werden kann, den sie erleiden. Drohnen haben niemals eigene Stresskästchen.

**Kleine Drohnen** dienen vor allem der Überwachung und Spionage. Sie werden einfach als Situationsaspekte dargestellt und während eines Shadowruns durch Erschaffen eines Vorteils mit Tech ins Spiel gebracht – dein Rigger hatte die Drohne bei Erfolg einfach schon dabei! Kleine Drohnen sind unbewaffnet und können keine eigenen Konsequenzen einstecken. Sie können selbständig keine Aktionen durchführen, sich aber selbständig zu einem vom Rigger vorgegebenen Ziel bewegen oder auf einer vorgegebenen Route patrouillieren, solange diese Bewegung keine Aktionen zum Überwinden von Hindernissen erfordert. Für anspruchsvollere Aufgaben musst du dich in deine kleine Drohne einloggen. Eine kleine Drohne kann (wie jeder Situationsaspekt) als Rechtfertigung für den Einsatz einer Fertigkeit dienen, der ansonsten unmöglich wäre.

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

**Große Drohnen** musst du **vor dem Run** in einer Werkstatt basteln. Sie werden durch eine Überwinden-Aktion mit Tech ins Spiel gebracht. Die Schwierigkeit ist, wenn du ausreichend Zeit und eine ordentliche Werkstatt zur Verfügung hast, Mäßig (+0), unter Zeitdruck und mit unzureichendem Werkzeug möglicherweise aber höher. Wenn du einen Punkt Ressourcen ausgibst, um besonders geeignete Fahrzeugteile und Upgrades zu beschaffen, bekommst du einen Bonus von +2 auf diese Aktion.

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

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

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

- Upgrade des Autopiloten um eine Stufe bis maximal Gut (+3)
- Ein Spezialwerkzeug, das vom Autopiloten oder vom eingeloggten Rigger eingesetzt werden kann (z.B. zum Entschärfen von Bomben oder Knacken von Magschlössern)
- Besondere Sensoren (z.B. Infrarot, Bewegungssensor, ChemSniffer, Geräuschfilter)
- Eine zusätzliche leichte Waffe deiner Wahl
- Upgrade der Bordwaffen um eine Stufe (also von leicht auf mittel oder von mittel auf schwer). Ein Upgrade auf schwere Waffen kostet dich zusätzlich einen Punkt Ressourcen.
- Ein Raketenwerfer oder Granatwerfer (Raketen und Granaten musst du aber gesondert beschaffen, siehe die Waffenregeln)
- Upgrade der Panzerung um eine Stufe (also von Leicht auf Mittel oder von Mittel auf Schwer). Ein Upgrade auf schwere Panzerung kostet dich zusätzlich einen Punkt Ressourcen.
- Eine zusätzliche Fortbewegungsmethode
- Eine eigene, leichte Konsequenz
- Eine zweite, mittlere Konsequenz (setzt die leichte Konsequenz voraus)
- Eine Firewall für die Bordsysteme (+2 Autopilot gegen Hacking-Versuche gegen die Drohne)

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

#### **MCT-NISSAN ROTO-DRONE**

*Autopilot: Ordentlich (+2)*

*Leichte Konsequenz*

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

[Unter diesem Dropbox-Link](#) findest du ein hässliches, aber funktionelles Worksheet zum Basteln großer Drohnen und von geriggten Fahrzeugen.

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

Um einem gegnerischen Rigger die Kontrolle über eine ferngesteuerte Drohne 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. Dabei ist es egal, ob es sich um ein Motorrad, einen Pickup oder einen Hubschrauber handelt – nur schweres militärisches Gerät ist auf dem Schwarzmarkt nicht zu bekommen. Für Fahrzeuge gibt es die folgenden **zusätzlichen Upgrades**, die du mit Erfolgsstufen kaufen kannst:

- Eine dritte, schwere Konsequenz (setzt eine leichte und eine mittlere Konsequenz voraus)

- Geschützturm (eine der Bordwaffen kann von einem Mitfahrer bedient und mit dessen Aktionen abgefeuert werden)
- Versteckter Laderaum (du kannst mit Tech gegen Durchsuchungen des Fahrzeugs aktiv Widerstand leisten, um eine Entdeckung des versteckten Laderaums zu verhindern)

**Bei der Charaktererschaffung** kannst du dir als Rigger große Drohnen (oder Fahrzeuge) bis zur Grenze deines Drohnen-Limits basteln, als hättest du jeweils Erfolgsstufen in Höhe deines Fertigkeitswerts in Tech erzielt – oder für eine einzelne Drohne Tech +2, wenn du für diese Drohne einen Punkt Ressourcen ausgibst.

**Zivile Fahrzeuge** haben, je nach Preisklasse, einen Mäßigen (+0) bis Ordentlichen (+1) Autopiloten. Die Karosserie zählt als leichte Panzerung. Luxuslimousinen und teure Lieferfahrzeuge sind manchmal mit mittlerer Panzerung geschützt. Zivile Motorräder und Pkw halten eine leichte Konsequenz aus, Vans und schwere Limousinen eine leichte und eine mittlere Konsequenz. Schwere Fahrzeuge wie Trucks können darüber hinaus noch eine schwere Konsequenz einstecken. Zivilfahrzeuge sind grundsätzlich unbewaffnet. Nur Rigger können Schaden, den ihre Fahrzeuge erleiden, mit System-Stress ausgleichen, alle anderen (auch Decker, obwohl diese einen System-Stressbalken für ihr Cyberdeck haben) müssen mit den Konsequenzen ihrer Fahrzeuge auskommen.

## 2.2. MAGIE

Es gibt bei ShadowCore keine Zauberspruchlisten! Wenn du mit einem Zauber ein Hindernis überwindest, ist das eine Überwinden-Aktion mit einer passenden Magiefertigkeit. Wenn du einen Zauberspruch wirkst, der dir einen Vorteil bringt, erschaffst du mit der passenden Magiefertigkeit einen Vorteil in Form eines Situationsaspektes, der den aufrechterhaltenen Zauber darstellt (und einmal frei eingesetzt werden kann). Wenn du an einem ganz bestimmten Zauberspruch so sehr hängst, dass dieser auf deinem Charakterbogen auftauchen soll, nimm die passende Magiefertigkeit und bau dir für diese einen Stunt, der den betreffenden Zauber ganz besonders macht! Anders als bei Shadowrun im Original erleidet ein Runner durch Zaubern keinen geistigen Schaden, wenn nicht eine Spezialregel (Überschreiten des magischen Limits, Erfolg mit einem Haken, magische Stunts) etwas Anderes festlegt.

Für Magie gelten die folgenden Regelmodifikationen:

### 2.2.1. 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 – beschworene Geister sowie aufrechterhaltene 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 (auch spontane Zauber, die du nicht aufrechterhältst, wie z.B. Angriffe mit Kampfzaubern) und jede weitere Beschwörung einen Punkt geistigen Stress (ggf. zusätzlich zum Stress durch einen Erfolg mit einem Haken oder magische Stunts).

Beachte: Verteidigung durch Zauberei im Konflikt zählt dabei nicht als neuer Zauber, da die Verteidigungsaktion lediglich die Wirkung eines bereits aktiven Zaubers darstellt!

*BEISPIEL: Du hast einen Fertigkeitswert in Willensstärke von Ordentlich (+2) und damit ein Magisches Limit in entsprechender Höhe, einen höheren Feuerelementar gebunden und erhältst einen Wahrnehmungszauber „Kampfsinn“ aufrecht. Dadurch ist dein Magisches Limit ausgeschöpft. Willst du in dieser Situation einen Manablitz auf einen Gegner schleudern, erleidest du einen Punkt geistigen Stress.*

### 2.2.2. GEISTERBESCHWÖRUNG

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

*BEISPIEL: Ein „Hermetischer Elfen-Magier“ beschwört Elementare, eine „Menschliche Coyoten-Schamanin“ Herdgeister, Tiergeister oder Naturgeister.*

Jeder beschworene Geist zählt gegen das **Magische Limit** eines Erwachten Shadowrunners, bis er gebannt oder vernichtet oder von seinem Beschwörer entlassen wird.

Werden deine **Geister angegriffen** (egal ob körperlich oder geistig), kannst du den verursachten Schaden durch geistigen Stress oder geistige Konsequenzen ausgleichen. Kannst oder willst du das nicht, wird der Geist durch den Angriff gebannt (im Fall eines nichtmagischen körperlichen Angriffs) oder vernichtet (im Fall eines magischen oder astralen Angriffs). Besonders mächtige höhere Geister können außerdem über eigene Konsequenzen verfügen, mit denen Schaden ausgeglichen werden kann, den sie erleiden. Geister haben niemals eigene Stresskästchen.

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

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

**Höhere Geister** können **rituell beschworen** werden durch eine Überwinden-Aktion mit Magie/Beschwörung. Die zu überwindende Schwierigkeit ist, wenn du ausreichend Zeit, einen Beschwörungskreis und ausreichend Material zur Verfügung hast, nur Mäßig (+0). Unter Zeitdruck oder mit improvisierten Materialien kann die Schwierigkeit auch höher sein. Wenn du einen Punkt Ressourcen für besonders potente Beschwörungsmaterialien ausgibst, bekommst du einen Bonus von +2 auf deinen Wurf.

Wenn du während eines laufenden Runs einen höheren Geist durch eine **spontane Beschwörung** ins Spiel bringen willst, musst du dafür einen Karmapunkt ausgeben und die mit Magie/Beschwörung eine Schwierigkeit überwinden, die von den Umständen abhängt. Unter Beschuss in einem brennenden Konzernlabor ein Wasserelementar zu beschwören, ist z.B. deutlich schwieriger, als außer Gefahr am Ufer des Puyallup River.

Bei einem Gleichstand oder 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, in den Astralraum und wieder zurück wechseln, Gegner im Nahkampf angreifen und Angriffen ausweichen. Dafür verwenden sie anstelle von Fertigkeiten ihre **Kraftstufe**. Diese ist standardmäßig Mäßig (+0). Höhere Geister haben schwere Rüstung gegen nichtmagische körperliche Angriffe und eine schwere Konsequenz, die nur zum Ausgleichen von Stress aus

nichtmagischen körperlichen Angriffen verwendet werden kann. Nahkampfangriffe höherer Geister zählen als leichte Waffen.

Die bei einem Erfolg bei der Beschwörung erzielten Erfolgsstufen kannst du für Geisterkräfte deines höheren Geistes ausgeben. Für eine Erfolgsstufe bekommt dein Geist wahlweise:

- Eine Erhöhung der Kraftstufe um +1 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 deiner Wahl
- Die Fähigkeit, mit einer Geisterkraft alle Ziele innerhalb einer Zone beeinflussen oder angreifen zu können; für einen solchen Einsatz der Geisterkraft erleidest du jedoch einen Punkt geistigen Stress
- Eine eigene, leichte Konsequenz
- Eine zweite, mittlere Konsequenz (setzt die leichte Konsequenz voraus)

*BEISPIEL: Mit fünf Erfolgsstufen beschwörst du den folgenden Höheren Geist:*

### **FEUERELEMENTAR**

*Kraftstufe: Ordentlich (+2)*

*1 schwere Konsequenz und schwere Rüstung gegen nichtmagische körperliche Angriffe*

*Flammenschlag (offensive Geisterkraft, Verteidigung mit Stärke), Flammenwand (Geisterkraft zur physischen Manipulation; schafft eine Wand aus Feuer als Situationsaspekt, der überwunden werden muss, um die Wand zu durchqueren), Feuersbrunst (erleide einen Punkt Stress, um das Feurelementar eine Geisterkraft gegen alle Ziele innerhalb einer Zone einsetzen zu lassen)*

[Unter diesem Dropbox-Link](#) findest du ein hässliches, aber funktionelles Worksheet zum Beschwören höherer Geister.

Um einen feindlichen Geist zu **bannen**, werden Angriffe gegen ihn mit Magie/Beschwörung durchgeführt. Der Geist verteidigt dagegen mit seiner Kraftstufe. Ist der gegnerische Beschwörer anwesend, kann mit Magie/Beschwörung gegen deine Angriffe beim Bannen verteidigen.

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



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

**Bei der Charaktererschaffung** kannst du dir als Beschwörer höhere Geister bis zur Grenze deines magischen Limits beschwören, als hättest du jeweils Erfolgsstufen in Höhe deines Fertigkeitswerts in Magie/Beschwörung erzielt – oder für einen einzelnen Geist Magie/Beschwörung +2, wenn du für die Beschwörung dieses Geistes einen Punkt Ressourcen ausgibst.

**Magische Angriffe auf Geister und Waffenkategorien:** Magische Angriffe verwenden in der Regel nicht die Regeln für Waffen- und Rüstungskategorien. Sollte das ausnahmsweise doch einmal der Fall sein (z.B. infolge des Stunts „Elementare Kampfzauber“), wird ein höherer Geist als Ziel solcher Angriffe behandelt, als hätte er leichte Rüstung!

### 2.2.3. VERTEIDIGUNG DURCH ZAUBEREI IM KONFLIKT

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

*BEISPIEL: Während dein Zauber „Kugelbarriere“ wirkt (also der entsprechende Situationsaspekt im Spiel ist), kannst du deine Fertigkeit Magie/Physische Manipulation zum aktiven Widerstand gegen Fernkampfangriffe benutzen.*

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

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

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

- *Wenn du dich oder einen anderen verteidigst und dabei keinen Erfolg hast, treffen dich die vollen Konsequenzen der Aktion, gegen die du verteidigen wolltest. Wenn du dagegen erfolglos aktiven Widerstand gegen einen Angriff leistest, trifft der Angriff denjenigen, gegen den er gerichtet war. Durchaus relevant, wenn du mit einer Kugelbarriere oder Massenunsichtbarkeit dein ganzes Team gegen gegnerischen Beschuss schützt!*

- *Aktiver Widerstand ist keine der Vier Aktionen von Fate Core, sondern legt nur die Schwierigkeit für die Aktion eines anderen fest, die du behindern willst. Verteidigen ist dagegen eine der Vier Aktionen, sodass ein Voller Erfolg beim Verteidigen dir einen Schub einbringt!*

#### 2.2.4. ASTRALE WAHRNEHMUNG (ASKENNEN)

Du kannst astral wahrnehmen (askennen), wenn du ein Erwachtes Charakterkonzept hast (Ki-Adepten können bei ShadowCore ohne besondere Ki-Kraft astral wahrnehmen). Du verwendest zum Askennen die Fertigkeit Empathie.

#### 2.2.5. ASTRALE PROJEKTION UND DER ASTRALRAUM

Du kannst dich astral projizieren, wenn du den magischen Stunt **Astralprojektion** erwirbst. Im Astralkampf verwendest du die Fertigkeit Provozieren zum Angreifen und die Fertigkeit Willenskraft zum Verteidigen und für schwierige Bewegungsmanöver. Zur Wahrnehmung und zur Bestimmung der Initiative im Konflikt wird im Astralraum Empathie verwendet (siehe Astrale Wahrnehmung). Astralkampf verursacht geistigen Schaden.

#### 2.2.6. ANGRIFFE MIT KAMPFZAUBERN

Gegen **physische Kampfzauber** wird mit Stärke verteidigt, gegen **Manazauber** mit Willenskraft. Manazauber können wahlweise geistigen oder körperlichen Schaden anrichten. Ob du einen physischen Kampfzauber oder einen Manazauber wirken willst, und ob ein Manazauber körperlichen oder geistigen Schaden verursachen soll, musst du vor dem Angriff entscheiden. Kampfzauber **ignorieren grundsätzlich die Regeln für Waffen- und Rüstungskategorien**, es sei denn, du setzt einen magischen Stunt wie „Elementare Kampfzauber“ ein. Um Flächenzauber oder Automatikfeuer gleichende Effekte wirken zu können, brauchst du passende magische Stunts.

#### 2.2.7. 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 diese mit Willenskraft überwinden, wogegen der Magier mit Magie/Mentale Manipulation aktiv Widerstand leisten kann, solange er vor Ort präsent ist.

### 2.2.8. HEILUNG DURCH MAGIE

Mit Heilmagie kann eine Konsequenz **sofort um eine Stufe gesenkt** werden, z.B. eine mittlere Konsequenz in eine leichte Konsequenz umgewandelt oder eine leichte Konsequenz komplett geheilt werden. Dies erfordert eine Aktion mit Magie/Heilzauber zum Überwinden einer Schwierigkeit von Ordentlich (+2) für eine leichte Konsequenz, von Großartig (+4) für eine mittlere Konsequenz und von Fantastisch (+6) für eine schwere Konsequenz. Der Magier erleidet geistigen Stress in Höhe dieser Schwierigkeit abzüglich der Anzahl der erzielten Erfolgsstufen.

Wenn du dagegen Heilmagie nur einsetzt, um einen **Heilungsprozess nach den normalen Heilungsregeln in Gang zu setzen**, verursacht das keinen geistigen Stress (außer bei Überschreitung des Magischen Limits oder infolge eines Erfolgs mit Haken).

### 2.2.9. GEASA

Ein Geas bildest du am besten durch deinen fünften, freien Charakter-Aspekt ab, damit du einen Karmapunkt bekommst, wenn dich die Verletzung des Geas in Schwierigkeiten bringt. Während ein Geas verletzt ist, erleidest du für jede Anwendung einer Magiefertigkeit oder einer Ki-Kraft einen Punkt geistigen Stress (zusätzlich zu geistigem Stress durch Überschreitung deines Magischen Limits, den Einsatz magischer Stunts, einen Erfolg mit einem Haken, etc.).

### 2.2.10. SPRUCHABWEHR UND ANTIMAGIE

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

Wenn du die Möglichkeit zur **Spruchabwehr gegen alle Arten der Zauberei** haben willst, brauchst du einen passenden Stunt für die Magiefertigkeit, die du zur Spruchabwehr verwenden willst (siehe den Beispielstunt „Abwehrzauberer“).

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

## 2.2.11. BARRIEREZAUBER

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

## 2.3. DIE MATRIX

Matrix-Runs lassen sich, wenn es schnell gehen soll, als **Wettstreit** gegen das zu hackende System darstellen. Das **System bekommt Werte** für sein weißes IC und graues IC (z.B. gutes (+3) weißes IC und ordentliches (+2) graues IC). (Für schwer gesicherte Systeme, die tödliches schwarzes IC laden können, ist die Abhandlung des Matrix-Runs als Wettstreit nicht mehr angemessen.) Der Decker verwendet Hacken, solange noch kein Systemalarm ausgelöst wurde, und Cyberkampf, sobald das System in Alarmbereitschaft ist. **Systemalarm** wird ausgelöst, sobald das System im Wettstreit einen Siegpunkt erlangt hat.

Wenn der Spielleiter Details zum Aufbau des Systems im Kopf hat und dem Decker mehr Rampenlicht geben will, bietet sich auch eine **Herausforderung** an – mit der Modifikation, dass beim Hacken komplexer Systeme jede Fertigkeit mehr als einmal zum Einsatz kommen kann. Ein Decker verwendet in der virtuellen Realität **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 **Wissen** fällig werden. Um ein erfolgreich übernommenes komplexes Gerät fernzusteuern, kommen, je nach Gerät, Schießen, Fahren, Tech oder Wissen zum Einsatz.

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

Bei einem als Herausforderung gestalteten Matrix-Run ist ein **Fehlschlag** endgültig – die fehlgeschlagene Aktion lässt sich nicht mehr wiederholen! **Erfolg mit einem Haken** bedeutet beim Hacken **Systemalarm** und die Aktivierung von grauem oder schwarzem IC. Du kannst dein Ziel noch erreichen, musst aber vorher das IC-Programm im Cyberkampf bezwingen. Bei Erfolg mit einem kleinen Haken werden normalerweise nur schwächere Sicherheitsprogramme und so gut wie nie tödliches schwarzes IC aktiviert – kein Konzern will seinen Angestellten das Gehirn grillen, nur, weil sie sich mal wieder bei der Eingabe ihrer Passwörter vertippt haben!

Der **Cyberkampf** wird als Konflikt zwischen Decker und aktiviertem IC abgewickelt. Als Decker verwendest du die Fertigkeit Hacken zur Bestimmung der Initiative. Zum Angreifen und zur Verteidigung kommt Cyberkampf zum Einsatz.

**IC** wird wie namenlose NSC unter Verwendung der Mob-Regeln erschaffen. Besonders hartes IC oder Sicherheitsdecker können als Neben-NSC dargestellt werden, allerdings brauchen sie nur einen einzigen Stressbalken (für System-Stress). **Graues IC** verursacht mit seinen Angriffen bei dir System-Stress. **Schwarzes IC** verursacht, je nach Programmierung, bei dir geistigen oder körperlichen Stress. Beispiele für IC findest du im Anhang 2 zu dieser Datei!

*Egal, wie der Matrix-Run dargestellt wird – wenn das **Team bereits Alarm ausgelöst** hat (z.B. weil ein Wachmann den Alarmknopf gedrückt hat oder weil ein Runner von einem Bewegungsmelder erfasst wurde), kann es sein, dass das System bereits in Alarmbereitschaft ist, wenn sich der Decker einloggt. Dann stellt sich die Frage, ob das Durchbrechen des IC als Wettstreit oder als Konflikt dargestellt wird.*

*Umgekehrt wird, wenn das System Teil eines professionellen Sicherheitskonzepts ist, der **Systemalarm zu Alarm in der physischen Welt führen**, wenn er nicht innerhalb weniger Runden im Wettstreit oder im Konflikt ausgeschaltet wird! Wie viele Runden der Decker Zeit hat, das IC zu knacken und das System zu übernehmen, ist von System zu System unterschiedlich und hängt vom Sicherheitskonzept des Ziels ab – je schneller Systemalarm zu „echtem“ Alarm führt, desto schwerer sind heimliche Matrix-Runs, aber desto eher werden die Wachen an einen Fehlalarm glauben, weil jeder Idiot, der sein Passwort dreimal falsch eingibt oder den Fingerabdruck-Scanner mit fettigen Händen bedient, sofort einen Alarmzustand auslöst.*

**Technomancer** verwenden in der Matrix die gleichen Fertigkeiten wie Decker, also vor allem Hacken, Nachforschung und Cyberkampf. Sie haben aber keine eigene Hardware und daher auch keinen System-Stressbalken. Schaden in der Matrix verursacht bei ihnen geistigen Stress und geistige Konsequenzen (in Form von „Schwund“), außer bei Angriffen von schwarzem IC mit tödlichem Biofeedback, das natürlich auch bei Technomancern körperlichen Schaden verursacht. Ein Technomancer kann daher auf die Fertigkeit Tech verzichten!

## ANHANG 1 - BEISPIELCHARAKTERE

### HAPPY TRIGGER, ELFISCHER STRABENSAMURAI

Charakterkonzept:	Elfischer Straßensamurai	
Antrieb:	Ich brauche Geld, um meine Kinder zu ernähren!	
Reputation:	Zieht schneller, als sein Schatten!	
Beziehung:	Ich bin der Beschützer meines Blocks!	
Aspekt:	Ich habe kein Problem mit Novacoke, nur ohne Novacoke!	
Fertigkeiten:	Großartig (+4):	Wahrnehmung
	Gut (+3):	Athletik, Schießen
	Ordentlich (+2):	Nahkampf, Provozieren, Stärke
	Durchschnittlich (+1):	Connections, Fahren, Heimlichkeit, Wissen
Stunts:	<p><b>PLAN B:</b> Einmal pro Spielsitzung, wenn du während eines Schattenlaufs auf ein unerwartetes Hindernis triffst, kannst du in einer Rückblende erzählen, wie du dich vorher genau auf so etwas vorbereitet hast, und mit Wissen oder mit einer anderen zu deinem Konzept passenden Fertigkeit einen Vorteil erschaffen, der dir in dieser Situation hilft.</p> <p><b>CYBERARM MIT GYROSTABILISATOR:</b> +2 Schießen für Fernkampfangriffe, wenn du mit Automatikfeuer mehrere Ziele angreifst. Deine metallene Faust gilt als leichte Waffe, wenn du damit zuschlägst.</p> <p><b>REFLEXBOOSTER I:</b> +2 Wahrnehmung bei der Bestimmung der Initiative.</p> <p><b>REFLEXBOOSTER II:</b> Für dich läuft ein Kampf wie in Zeitlupe ab. In der ersten Runde eines Konflikts kannst du unmittelbar nach deiner Aktion eine zusätzliche Aktion durchführen, falls du vor allen Gegnern an der Reihe bist.</p> <p><b>SMARTLINK:</b> +2 zum Erschaffen eines Vorteils mit Schießen, indem du auf einen Gegner zielst, oder zum Überwinden eines Situationsaspekts, der Deckung für den Gegner darstellt.</p>	
Erholungsrate:	2	
Ressourcen:	1	
Stress:	Körperlich: □□□      Geistig: □□	
Konsequenzen:	Leicht, Mittel, Schwer	
Ausrüstung:	Ares Predator II (leichte Waffe mit Smartlink), Ingram Smartgun (mittlere Automatikwaffe mit Smartlink), Monofilament-Katana (schwere Waffe), Panzerjacke (mittlere Rüstung), BMW 400GT (Sportwagen), Nano-Tattoo (kosmetische Cyberware)	

## WOLFBYTE, ZWERGISCHE DECKERIN

Charakterkonzept:	Zwergische Deckerin		
Antrieb:	Aztechnology wird für seinen Verrat bezahlen!		
Reputation:	Ich dachte, die wäre tot!		
Beziehung:	Ich will nicht noch ein Team verlieren!		
Aspekt:	Neongreller Cybergoth		
Fertigkeiten:	Großartig (+4):	Hacken	
	Gut (+3):	Cyberkampf, Tech	
	Ordentlich (+2):	Connections, Nachforschen, Provozieren	
	Durchschnittlich (+1):	Schießen, Stärke, Willenskraft, Wissen	
Stunts:	<b>PLAN B:</b> Einmal pro Spielsitzung, wenn du während eines Schattenlaufs auf ein unerwartetes Hindernis triffst, kannst du in einer Rückblende erzählen, wie du dich vorher genau auf so etwas vorbereitet hast, und mit Wissen oder mit einer anderen zu deinem Konzept passenden Fertigkeit einen Vorteil erschaffen, der dir in dieser Situation hilft.		
	<b>BLASTER:</b> Mit dem Blaster-Programm bekommst du +2 Cyberkampf auf Angriffe in der Matrix gegen Mobs aus IC-Programmen.		
	<b>ENZEPHALON:</b> +2 Hacken zur Bestimmung der Initiative im Cyberkampf.		
	<b>FIREWALL:</b> Dein Cyberdeck kann eine zusätzliche leichte Konsequenz hinnehmen (die nur System-Stress ausgleichen kann).		
	<b>REALITÄTSHACKERIN:</b> +2 Hacken, wenn du einen Vorteil erschaffst, indem du elektrische Geräte oder die Augmented Reality in deiner Umgebung kontrollierst.		
Erholungsrate:	2		
Ressourcen:	2		
Stress:	Körperlich: □□□	Geistig: □□□	System: □□□□
Konsequenzen:	Leicht, Leicht (System), Mittel, Schwer		
Ausrüstung:	Beretta 200ST (leichte Waffe), kugelsichere Kleidung (leichte Rüstung), Cyberdeck Marke Eigenbau, Mercury Comet (Mittelklasse-Pkw), Cyberaugen mit Image Link (Cyberware), 3 Datenbuchsen (Cyberware), implantiertes Commlink (Cyberware), Kunsthaare (Cyberware)		



## GASOLYNN, ORK-RIGGERIN

Charakterkonzept:	Ork-Riggerin		
Antrieb:	Nieder mit den Megakonzernen!		
Reputation:	Verdammt gut, verdammt unvorsichtig!		
Beziehung:	Mein Norm-Bruder Hank vom Humanis Policlub		
Aspekt:	Loses Mundwerk, scharfe Zunge		
Fertigkeiten:	Großartig (+4):	Fahren	
	Gut (+3):	Nahkampf, Tech	
	Ordentlich (+2):	Athletik, Cyberkampf, Wahrnehmung	
	Durchschnittlich (+1):	Schießen, Stärke, Willenskraft, Wissen	
Stunts:	<b>PLAN B:</b> Einmal pro Spielsitzung, wenn du während eines Schattenlaufs auf ein unerwartetes Hindernis triffst, kannst du in einer Rückblende erzählen, wie du dich vorher genau auf so etwas vorbereitet hast, und mit Wissen oder mit einer anderen zu deinem Konzept passenden Fertigkeit einen Vorteil erschaffen, der dir in dieser Situation hilft.		
	<b>BASTLERIN:</b> +2 Tech, um in einer Werkstatt große Drohnen und geriggte Fahrzeuge ins Spiel zu bringen (also nicht während laufender Runs)		
	<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.		
	<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.		
	<b>FSE III:</b> Verwende Fahren statt Wahrnehmung zur Bestimmung der Initiative, wenn du ein geriggttes Fahrzeug oder eine Drohne eingeloggt bist.		
Erholungsrate:	2		
Ressourcen:	0		
Stress:	Körperlich: □□□	Geistig: □□□	System: □□□□
Konsequenzen:	Leicht, Mittel, Schwer		
Ausrüstung:	Unterarm-Schnappklingen (leichte Waffe), Kampfbox (mittlere Waffe), Defiance T-250 Schrotflinte (mittlere Waffe), Panzerweste mit Keramikplatten (mittlere Rüstung), Ares Roadmaster (Kleintransporter mit Durchschnittlichem (+1) Autopilot, schwerer Panzerung, Ingram Valiant Maschinengewehr (mittleres Automatikgeschütz), Granatwerfer und einer eigenen leichten und mittleren Konsequenz), 2 CT-Nissan		



Rotodrohnen (Drohne mit Gutem (+3) Autopiloten, Rotor-Antrieb, Ingram Valiant Maschinengewehr (mittleres Automatikgeschütz), leichter Panzerung und Infrarotsensoren), Datenbuchse (Cyberware), implantiertes Commlink (Cyberware)

## CURIOSITY, TROLL-KATZENSCHAMANIN

Charakterkonzept:	Troll-Katzenschamanin	
Antrieb:	Spielschulden bei Spider, dem Schieber	
Reputation:	Zu jung für die Schatten!	
Beziehung:	Boggart ist wie ein großer Bruder für mich!	
Aspekt:	Ich werde dem Team beweisen, was ich draufhabe!	
Fertigkeiten:	Großartig (+4):	Magie/Illusion
	Gut (+3):	Stärke, Willenskraft
	Ordentlich (+2):	Heimlichkeit, Magie/Beschwörung, Nahkampf
	Durchschnittlich (+1):	Athletik, Empathie, Schießen, Provozieren
Stunts:	<p><b>PLAN B:</b> Einmal pro Spielsitzung, wenn du während eines Schattenlaufs auf ein unerwartetes Hindernis triffst, kannst du in einer Rückblende erzählen, wie du dich vorher genau auf so etwas vorbereitet hast, und mit Wissen oder mit einer anderen zu deinem Konzept passenden Fertigkeit einen Vorteil erschaffen, der dir in dieser Situation hilft.</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 für aktiven Widerstand gegen Angriffe im Kampf, wenn du einen Zauber aufrechterhältst, der illusionäre Abbilder von dir oder deinen Teamgefährten erzeugt</p> <p><b>FLÄCHENZAUBER:</b> Du kannst einen Zauber auf mehrere Ziele innerhalb einer Zone auf einmal wirken, erleidest aber durch die Erschöpfung eine leichte geistige Konsequenz.</p>	
Erholungsrate:	2	
Ressourcen:	2	
Stress:	Körperlich: □□□□ Geistig: □□□□	
Konsequenzen:	Leicht, Mittel, Schwer	
Ausrüstung:	Machete (mittlere Waffe), Yamaha Pulsar (Schockwaffe, ignoriert die Regeln für Waffen- und Rüstungskategorien), Panzerweste (leichte Rüstung), Skateboard	

## SNAKE CHARMER, MENSCHLICHER TRICKBETRÜGER

Charakterkonzept:	Menschlicher Trickbetrüger
Antrieb:	Auf der Flucht vor der Horizon Group
Reputation:	Spezialist für subtile Runs
Beziehung:	Heimlich verschossen in Happy Trigger
Aspekt:	Ehemaliger SimSinn-Star
Fertigkeiten:	<p>Großartig (+4): Täuschung</p> <p>Gut (+3): Empathie, Connections</p> <p>Ordentlich (+2): Charisma, Provozieren, Willenskraft, Schießen (Skillsoft)</p> <p>Durchschnittlich (+1): Athletik, Fahren, Stärke, Wahrnehmung</p>
Stunts:	<p><b>PLAN B:</b> Einmal pro Spielsitzung, wenn du während eines Schattenlaufs auf ein unerwartetes Hindernis triffst, kannst du in einer Rückblende erzählen, wie du dich vorher genau auf so etwas vorbereitet hast, und mit Wissen oder mit einer anderen zu deinem Konzept passenden Fertigkeit einen Vorteil erschaffen, der dir in dieser Situation hilft.</p> <p><b>MAßGESCHNEIDERTE PHEROMONE:</b> Gesprächspartner, die sich in normaler Gesprächsreichweite oder näher befinden, kannst du mit Täuschung anstelle von Charisma dazu bringen, zu tun, was du von ihnen willst.</p> <p><b>TALENTLEITUNGEN:</b> Skillsofts machen dich zum metamenschlichen Schweizer Armeemesser. Du bekommst eine zusätzliche Fertigkeit mit einem Wert von Ordentlich (+2). Einmal pro Szene kannst du diese Fertigkeit gegen eine andere Fertigkeit austauschen, die du nicht oder auf einem niedrigeren Wert beherrschst. Ausgenommen sind Stärke, Willenskraft und alle Magiefertigkeiten – diese kannst du weder durch Erwerb dieses Stunts als zusätzliche Fertigkeit erhalten, noch durch deren Austausch.</p> <p><b>TAUSEND GESICHTER:</b> +2 Täuschung zum Überwinden des Misstrauens anderer Leute, wenn du eine falsche Identität vorspiegelst.</p>
Erholungsrate:	3
Ressourcen:	2
Stress:	Körperlich: □□□      Geistig: □□□
Konsequenzen:	Leicht, Mittel, Schwer
Ausrüstung:	Colt Manhunter (leichte Waffe), Panzerkleidung (leichte Rüstung), GMC Commodore (Sportwagen), Cyberaugen mit Imagelink (Cyberware), Datenbuchse (Cyberware), implantiertes CommLink (Cyberware)

## BOGGART, OKKULTER ORK-DETEKTIV

Charakterkonzept:	Okkultes Ork-Detektiv	
Antrieb:	Ich darf Curiosity nicht in den Schatten alleinlassen!	
Reputation:	Who're you gonna call?	
Beziehung:	Stammgast in allen Bars von Redmond	
Aspekt:	Bloggender Verschwörungstheoretiker	
Fertigkeiten:	Großartig (+4):	Nachforschung
	Gut (+3):	Connections, Nahkampf
	Ordentlich (+2):	Empathie, Wahrnehmung, Wissen
	Durchschnittlich (+1):	Athletik, Schießen, Stärke, Willenskraft
Stunts:	<p><b>PLAN B:</b> Einmal pro Spielsitzung, wenn du während eines Schattenlaufs auf ein unerwartetes Hindernis triffst, kannst du in einer Rückblende erzählen, wie du dich vorher genau auf so etwas vorbereitet hast, und mit Wissen oder mit einer anderen zu deinem Konzept passenden Fertigkeit einen Vorteil erschaffen, der dir in dieser Situation hilft.</p> <p><b>BLUTHUND:</b> Wenn du einen persönlichen Gegenstand oder ein Körperteil (z.B. Haare oder Blut) einer Person oder eines Wesens bei dir trägst, kannst du mit einem erfolgreichen Wurf auf Nachforschung erspüren, in welcher Richtung und in etwa wie weit entfernt sich diese Person oder dieses Wesen befindet.</p> <p><b>GEISTERJÄGER:</b> +2 Nahkampf für Angriffe gegen Geister und Erwachte Critter</p> <p><b>MYSTISCHER SCHILD:</b> +2 Willenskraft zur Verteidigung gegen Zauber und Geisterkräfte</p> <p><b>TODESKRALLE:</b> Magische Energie macht deine Hände zu tödlichen Waffen. Deine waffenlosen Angriffe zählen als leichte Waffen und gelten automatisch als eine Kategorie schwerer als die Rüstung von Geistern. Während du astral wahrnimmst, kannst du auch Wesen im Astralraum waffenlos angreifen.</p>	
Erholungsrate:	2	
Ressourcen:	2	
Stress:	Körperlich: □□□	Geistig: □□□
Konsequenzen:	Leicht, Mittel, Schwer	
Ausrüstung:	Ruger Super Warhawk (leichte Waffe), gefütterter Trenchcoat (mittlere Rüstung), Ford Americar (Mittelklasse-Pkw)	

## MATCHES, MENSCHLICHER KAMPFMAGIER

Charakterkonzept:	Menschlicher Kampfmagier	
Antrieb:	Ich schulde Trigger mein Leben!	
Reputation:	Gemeingefährlicher Pyromane!	
Beziehung:	Hanzo Shotozumi muss sterben!	
Aspekt:	Meine Ehre ist mein Leben!	
Fertigkeiten:	Großartig (+4):	Magie/Kampf
	Gut (+3):	Magie/Heilung, Willenskraft
	Ordentlich (+2):	Empathie, Nahkampf, Stärke
	Durchschnittlich (+1):	Athletik, Charisma, Fahren, Provozieren
Stunts:	<p><b>PLAN B:</b> Einmal pro Spielsitzung, wenn du während eines Schattenlaufs auf ein unerwartetes Hindernis triffst, kannst du in einer Rückblende erzählen, wie du dich vorher genau auf so etwas vorbereitet hast, und mit Wissen oder mit einer anderen zu deinem Konzept passenden Fertigkeit einen Vorteil erschaffen, der dir in dieser Situation hilft.</p> <p><b>ELEMENTARE KAMPFZAUBER:</b> Deine physischen Kampfzauber verwenden die Regeln für Waffen- und Rüstungskategorien (siehe unten) und zählen dabei als mittlere Waffen. Streich dir ein Kästchen geistigen Stress ab, um die Waffenkategorie eines elementaren Kampfzaubers für einen Angriff um eine Stufe (also auf „schwer“) zu erhöhen.</p> <p><b>FLÄCHENZAUBER:</b> Du kannst einen Zauber auf mehrere Ziele innerhalb einer Zone auf einmal wirken, erleidest aber durch die Erschöpfung eine leichte geistige Konsequenz.</p> <p><b>GESTEIGERTE REFLEXE:</b> Wenn du mit Magie/Heilzauber einen Situationsaspekt „Gesteigerte Reflexe“ auf dich gelegt hast, kannst du, solange dieser Aspekt besteht, Magie/Heilzauber anstelle von Wahrnehmung verwenden, um im körperlichen Konflikt deine Initiative zu bestimmen.</p> <p><b>HÖLLENFEUER:</b> +2 Magie/Kampfzauber für einen feuerbasierten magischen Angriff, aber die Erschöpfung durch den mächtigen Zauber verursacht bei dir einen Punkt geistigen Stress.</p> <p><b>REGENERATION:</b> 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!</p>	

Erholungsrate: 1  
Ressourcen: 1  
Stress: Körperlich: □□□ Geistig: □□□□  
Konsequenzen: Leicht, Mittel, Schwer  
Ausrüstung: Mono-Katana (Schwere Waffe), gefütterter Mantel (mittlere Rüstung),  
Eurocar Westwind (Sportwagen)

## TAMPART, TROLL-LEIBWÄCHTER

Charakterkonzept:	Troll-Leibwächter	
Antrieb:	Ich hab einen einzigen Job verkackt und kriege keine legalen Jobs mehr!	
Reputation:	Alt, aber unkaputtbar!	
Beziehung:	Ich hab Erfahrung und sollte dieses Team anführen!	
Aspekt:	Der größte Fan der Seattle Screamer!	
Fertigkeiten:	Großartig (+4):	Athletik
	Gut (+3):	Stärke, Nahkampf
	Ordentlich (+2):	Provozieren, Schießen, Wahrnehmung
	Durchschnittlich (+1):	Charisma, Fahren, Wissen, Willenskraft
Stunts:	<p><b>PLAN B:</b> Einmal pro Spielsitzung, wenn du während eines Schattenlaufs auf ein unerwartetes Hindernis triffst, kannst du in einer Rückblende erzählen, wie du dich vorher genau auf so etwas vorbereitet hast, und mit Wissen oder mit einer anderen zu deinem Konzept passenden Fertigkeit einen Vorteil erschaffen, der dir in dieser Situation hilft.</p> <p><b>KOMPOSITKNOCHEN:</b> Deine gehärteten Fäuste zählen als leichte Nahkampfwaffen. Du bekommst eine zusätzliche leichte körperliche Konsequenz, die Stress absorbieren kann, der durch kinetische Energie verursacht wird (also keine Gifte, Elektroschocks, Manazauber etc.).</p> <p><b>METAMENSCHLICHER SCHUTZSCHILD:</b> +2 Athletik zur Verteidigung, wenn du einen körperlichen Angriff abfängst, der gegen jemand anderen gerichtet ist.</p> <p><b>TROLLHAUT IST ZÄH:</b> Deine Rüstung wird behandelt, als wäre sie um eine Kategorie schwerer als normal. Trägst du keine Rüstung, gilt deine zähe Trollhaut als leichte Rüstung.</p> <p><b>URGEWALT AUF ZWEI BEINEN:</b> Wo du hinhaust, rührt sich nichts mehr! Bei Nahkampfangriffen zählen deine Waffen als um eine Kategorie schwerer (einschließlich deiner gehärteten Fäuste)!</p>	
Erholungsrate:	2	
Ressourcen:	1	
Stress:	Körperlich: □□□□ Geistig: □□□	
Konsequenzen:	Leicht, Leicht (kinetischer Schaden), Mittel, Schwer	
Ausrüstung:	Ares Predator (leichte Waffe), Centurion Laseraxt (schwere Waffe, zählt als noch eine Kategorie schwerer wegen „Urgewalt auf zwei Beinen“), gefütterter Mantel (mittlere Rüstung, zählt als schwere Rüstung wegen „Trollhaut ist Zäh“), Rover Model 2068 (SUV)	

## SHOCKWAVE, ELFISCHE ACTION-DECKERIN

Charakterkonzept:	Elfische Action-Deckerin	
Antrieb:	Durch meine Runs auf meinem Trideo-Kanal werde ich zum Star!	
Reputation:	Wer? Nie gehört!	
Beziehung:	Die Reality Hackers akzeptieren nicht, dass ich ausgestiegen bin!	
Aspekt:	Topmodische Evo-Cyberware	
Fertigkeiten:	Großartig (+4):	Heimlichkeit
	Gut (+3):	Athletik, Hacken
	Ordentlich (+2):	Cyberkampf, Schießen, Tech, Wissen (Skillsoft)
	Durchschnittlich (+1):	Charisma, Connections, Stärke, Wahrnehmung
Stunts:	<p><b>PLAN B:</b> Einmal pro Spielsitzung, wenn du während eines Schattenlaufs auf ein unerwartetes Hindernis triffst, kannst du in einer Rückblende erzählen, wie du dich vorher genau auf so etwas vorbereitet hast, und mit Wissen oder mit einer anderen zu deinem Konzept passenden Fertigkeit einen Vorteil erschaffen, der dir in dieser Situation hilft.</p> <p><b>BALANCEVERSTÄRKER:</b> +2 Athletik, um unwegsames Gelände zu überwinden, Hindernisse zu überklettern oder auf Seilen, schmalen Vorsprüngen oder fahrenden Zügen das Gleichgewicht zu wahren.</p> <p><b>CYBERARM MIT CYBERGUN UND VERSTECKTEM WERKZEUGSATZ:</b> +2 Tech, um mit den aus der Cyberhand ausklappbaren Einbrecher-Tools Sicherheitstechnik zu überwinden! Im Unterarm ist außerdem eine Cybergun (leichte Waffe) samt internem Magazin versteckt!</p> <p><b>DERMALVERKLEIDUNG:</b> Deine Kunsthaut zählt als leichte Rüstung und kann jede Farbe und jedes Muster haben, das du einstellst. Beim Schattenlaufen gibt dir die Chamäleon-Funktion der Dermalverkleidung +2 Heimlichkeit, um nicht entdeckt zu werden, wenn du außerdem Tarnkleidung (oder keine Kleidung) trägst.</p> <p><b>ANALYZER-ESP:</b> Du kannst in der Matrix Hacken anstelle von Nachforschung zum Finden und Dechiffrieren von Dateien verwenden.</p> <p><b>TALENTLEITUNGEN:</b> Skillsofts machen dich zum metamenschlichen Schweizer Armeemesser. Du bekommst eine zusätzliche Fertigkeit mit einem Wert von Ordentlich (+2). Einmal pro Szene kannst du diese Fertigkeit gegen eine andere Fertigkeit austauschen, die du nicht oder auf einem niedrigeren Wert beherrschst. Ausgenommen sind Stärke, Willenskraft und alle Magiefertigkeiten – diese kannst du weder durch Erwerb dieses Stunts als zusätzliche Fertigkeit erhalten, noch durch deren Austausch.</p>	

Erholungsrate: 1  
Ressourcen: 1  
Stress: Körperlich: □□□ Geistig: □□ System: □□□  
Konsequenzen: Leicht, Mittel, Schwer  
Ausrüstung: HK-227S (mittlere Automatikwaffe), Gasgranate, Chamäleon-Anzug (leichte Rüstung), Panzerweste mit Platten (mittlere Rüstung), Novatech Navigator (Cyberdeck), Hyundai Shin-Hyung (Sportwagen), Cyberaugen mit Image Link (Cyberware), Datenbuchse (Cyberware), implantiertes Commlink (Cyberware)



## STONE COLD, ZWERGISCHE TEAMLEADERIN

Charakterkonzept:	Zwergische Teamleaderin
Antrieb:	Noch ein richtig großer Run, dann bin ich raus!
Reputation:	Geniale Runnerin, wenn ihr Gewissen nicht wäre!
Beziehung:	Mein Neffe Julio soll nicht so werden, wie ich!
Aspekt:	Meine Bodyware gehört in ein Museum!
Fertigkeiten:	<p>Großartig (+4): Wissen</p> <p>Gut (+3): Charisma, Connections</p> <p>Ordentlich (+2): Athletik, Schießen, Wahrnehmung</p> <p>Durchschnittlich (+1): Empathie, Heimlichkeit, Stärke, Willenskraft</p>
Stunts:	<p><b>PLAN B:</b> Einmal pro Spielsitzung, wenn du während eines Schattenlaufs auf ein unerwartetes Hindernis triffst, kannst du in einer Rückblende erzählen, wie du dich vorher genau auf so etwas vorbereitet hast, und mit Wissen oder mit einer anderen zu deinem Konzept passenden Fertigkeit einen Vorteil erschaffen, der dir in dieser Situation hilft.</p> <p><b>DAMIT HAB ICH ERFAHRUNG!</b> Gib einen Karmapunkt aus, um Wissen statt einer beliebigen anderen Fertigkeit für eine Aktion einzusetzen, und erzähle der Gruppe, wie du so etwas schon früher einmal gemacht hast!</p> <p><b>MASTERMIND:</b> +2 Wissen, um einen Vorteil zu erschaffen, indem du einen Shadowrun planst.</p> <p><b>PLAN C:</b> Du kannst deinen Stunt „Plan B“ ein zweites Mal pro Spielsitzung einsetzen.</p> <p><b>TAKTISCHER COMPUTER:</b> +2 Wissen, um einen Vorteil zu erschaffen, wenn du in einem Kampf dein Team kommandierst und taktische Anweisungen gibst.</p>
Erholungsrate:	2
Ressourcen:	2
Stress:	Körperlich: □□□      Geistig: □□□
Konsequenzen:	Leicht, Mittel, Schwer
Ausrüstung:	Fichetti Security 600 (leichte Waffe), Mossberg AM-CMDT (mittlere Automatikwaffe), gefütterter Mantel (mittlere Rüstung), 2 Cyberarme (Cyberprothesen), Cyberaugen mit Image Link (Cyberware), Datenbuchse (Cyberware), implantiertes Commlink (Cyberware), Toyota Gopher (Pickup)

## MAX BARRAGE, ORK-SÖLDNER

Charakterkonzept:	Ork-Söldner
Antrieb:	Ich brauche teure Meds, damit mein Körper mein Chrom nicht abstößt!
Reputation:	Ein Ork für's Grobe!
Beziehung:	Einmal ARES, immer ARES!
Aspekt:	Flashbacks aus den Wüstenkriegen
Fertigkeiten:	<p>Großartig (+4): Schießen</p> <p>Gut (+3): Athletik, Stärke</p> <p>Ordentlich (+2): Connections, Heimlichkeit, Wahrnehmung</p> <p>Durchschnittlich (+1): Fahren, Nahkampf, Tech, Wissen</p>
Stunts:	<p><b>PLAN B:</b> Einmal pro Spielsitzung, wenn du während eines Schattenlaufs auf ein unerwartetes Hindernis triffst, kannst du in einer Rückblende erzählen, wie du dich vorher genau auf so etwas vorbereitet hast, und mit Wissen oder mit einer anderen zu deinem Konzept passenden Fertigkeit einen Vorteil erschaffen, der dir in dieser Situation hilft.</p> <p><b>KUNSTMUSKELN II:</b> Wenn dir zu Fuß eine Aktion zur Überwindung von schwierigem Gelände gelingt, kannst du im gleichen Spielzug noch eine weitere Aktion ausführen.</p> <p><b>MAX BARRAGE!</b> +2 Schießen für Angriffe, wenn du Automatikfeuer mit einer schweren Waffe abgibst!</p> <p><b>MILITÄRKONTAKTE:</b> Einmal pro Spielsitzung kannst du mit Connections spezielle Munition, Granaten oder Raketen beschaffen, ohne dafür einen Punkt Ressourcen investieren zu müssen.</p> <p><b>TRAUMADÄMPFER:</b> Deine leichte Konsequenz absorbiert zwei zusätzliche Punkte Stress, wenn du körperlichen Schaden erleidest (also vier statt zwei Punkten).</p>
Erholungsrate:	2
Ressourcen:	0
Stress:	Körperlich: □□□□    Geistig: □□
Konsequenzen:	Leicht (kann bis zu vier Punkte Stress ausgleichen), Mittel, Schwer
Ausrüstung:	Ares Predator II (leichte Waffe mit Smartlink); Stoner-Ares M202 (schwere Automatikwaffe mit Smartlink); Ares Antioch-2 (Granatwerfer mit Smartlink); 2 Granaten; Panzerjacke (mittlere Rüstung); Datenbuchse (Cyberware); implantiertes Commlink (Cyberware); Ares Humvee Civic (SUV)

## FATALE, MENSCHLICHE KI-ADEPTIN

Charakterkonzept:	Menschliche Ki-Adeptin
Antrieb:	Nur echte Kämpfe führen zur Perfektion!
Reputation:	Scharfe Klinge, scharfe Zunge!
Beziehung:	Mein greiser Lehrmeister Razorhawk!
Aspekt:	Ich tu es mit Stil oder ich tu es gar nicht!
Fertigkeiten:	<p>Großartig (+4): Nahkampf</p> <p>Gut (+3): Athletik, Provozieren</p> <p>Ordentlich (+2): Charisma, Empathie, Willenskraft</p> <p>Durchschnittlich (+1): Connections, Heimlichkeit, Stärke, Wahrnehmung</p>
Stunts:	<p><b>PLAN B:</b> Einmal pro Spielsitzung, wenn du während eines Schattenlaufs auf ein unerwartetes Hindernis triffst, kannst du in einer Rückblende erzählen, wie du dich vorher genau auf so etwas vorbereitet hast, und mit Wissen oder mit einer anderen zu deinem Konzept passenden Fertigkeit einen Vorteil erschaffen, der dir in dieser Situation hilft.</p> <p><b>GESTEIGERTE REFLEXE:</b> Verwende Athletik statt Wahrnehmung, um deine Initiative im Kampf zu bestimmen.</p> <p><b>KAMPFSINN:</b> +2 zum Verteidigen mit Athletik, wenn du Angriffen aus dem Hinterhalt ausweichst oder gegen eine Überzahl von Gegnern kämpfst.</p> <p><b>SCHWERTMEISTERSCHAFT:</b> Mit Schwertern kannst du Wesen im Astralraum mit Nahkampf angreifen, während du astral wahrnimmst. Wo es darauf ankommt (z.B. gegen Geister), gelten deine Angriffe mit Schwertern als magische Angriffe.</p> <p><b>TÖDLICH SCHARFE ZUNGE:</b> +2 Provozieren, um einen Vorteil zu erschaffen, indem du einen Gegner mit beißendem Spott bis zur Weißglut treibst.</p>
Erholungsrate:	2
Ressourcen:	1
Stress:	Körperlich: □□□      Geistig: □□□
Konsequenzen:	Leicht, Mittel, Schwer
Ausrüstung:	Katana (schwere Waffe), Shuriken (leichte Waffen), maßgeschneiderte Körperpanzerung (leichte Rüstung), Yamaha Rapier (Rennmotorrad)

## ANHANG 2 - HILFSMITTEL FÜR SPIELLEITER

### MISSIONS-STRESS

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

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

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

*BEISPIELE: Ein Runner wird beim Ausspähen des Konzerngeländes gesichtet und gibt Fersengeld, der Decker löst bei einem vorbereitenden Hack der Archive des städtischen Bauamts, der die Baupläne der Villa des Yakuza-Oyabuns zum Ziel hat, Alarm aus, die Empfangsdame des Policlubs kann nicht davon überzeugt werden, dass das Team da ist, um das Belüftungssystem zu warten, und so weiter.*

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

Solange der verursachte Missions-Stress noch auf dem Missions-Stressbalken Platz findet, ist noch nichts verloren – das Ziel des Schattenlaufs tut die Vorfälle noch als Zufälle oder Fehlalarme ab. Ist der Missions-Stressbalken erst einmal voll, verursachen weitere Fehler des Teams aber **Missions-Konsequenzen**. Missions-Konsequenzen sind Situationsaspekte, die der Spielleiter einmal frei gegen das Team einsetzen darf.

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

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

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

[Unter diesem Dropbox-Link](#) findest du ein einfaches Arbeitsblatt, mit dem du Missions-Stress und Missions-Konsequenzen festhalten kannst.

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

## SICHERHEITSMETHODEN UND SICHERHEITSTANDARDS

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

**Architektur** beschreibt die Schwierigkeit, die sich aus der Gestaltung des Geländes selbst für die Infiltration ergeben. Hohe Mauern, offene Flächen vor den wenigen Eingängen und ein nur mit dem Personalauszug erreichbares Geheimplatz im Keller setzen den Runnern mehr entgegen, als ein historisches Gebäude mit brüchigem Mauerwerk und vielen Winkeln, Nischen und Nebeneingängen!

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

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

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

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

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

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

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

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

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

**BEISPIELZIEL: DIE ARCADIA TOWERS**

Für eine Extraktions-Mission gegen eine NeoNET-Niederlassung stellst du dir als Aufenthaltsort des zu entführenden höheren Execs einen riesigen Konzern-Wohnkomplex vor mit Einkaufsmöglichkeiten, Gastronomie, Entertainment und medizinischer Versorgung, sodass die Lohnsklaven und Execs die vom Konzern kontrollierte Umgebung möglichst selten verlassen müssen. Bei der Ausgestaltung des Ziels lässt du dich von der Idee leiten, dass der Konzern hier mehr Wert auf die Überwachung der eigenen Mitarbeiter legt, als auf deren Schutz. Die meisten Lohnsklaven und Execs, die hier wohnen, sind nicht für Konfliktsituationen geschulte Zivilisten. Du nennst das Ziel die „Arcadia Towers“.

**Die Arcadia Towers (Überblick)**

Aspekt: Der Konzern will, dass du glücklich bist!

Aspekt: Eine komplette kleine Stadt in zwei Wohntürmen!

Sicherheitsmethoden:	Großartig (+4):	Sensoren
	Gut (+3):	Matrix
	Ordentlich (+2):	Architektur, Astral
	Durchschnittlich (+1):	Disziplin, Muskeln
	Mäßig (+0):	Flotte

Die Arcadia-Towers sind ein Komplex um die namensgebenden Zwillingstürme. Sie lassen sich grob unterteilen in die folgenden Bereiche:

**Arcadia Towers – Außengelände**

Der Außenbereich ist als Naherholungsgebiet für die Lohnsklaven der unteren Etagen der Arcadia Towers ausgestaltet, mit Wäldchen, einem künstlichen See und viel Rasenfläche. Von einem überdachten Vorplatz der Towers pendeln ständig Shuttlebusse zu den nahegelegenen Forschungs- und Produktionseinrichtungen und dem Verwaltungszentrum des Konzerns. Um das Gelände zieht sich ein hoher Zaun, ein Wachgebäude mit Schlagbaum und entlang des Zauns patrouillierende Wachen halten unerwünschten Besuch fern.

Aspekt: Der Zaun dient nur eurem Schutz!

Aspekt: Weitläufige Parkanlage

Mäßiger (+0) Sicherheitsstandard

**Arcadia Towers – Tiefgaragen und Keller**

Die Tiefgaragen dienen für Besucherfahrzeuge und die Privatfahrzeuge der Bewohner der Arcadia Towers. Da der Konzern dafür sorgt, dass seine Mitarbeiter nicht auf eigene Fahrzeuge angewiesen sind, herrscht auf vielen Parkdecks gähnende Leere, nur hier und da steht unterhalb des Weißen Turms ein Sportwagen oder SUV eines höheren Execs herum. Weil so wenig los ist, lässt das Wachpersonal die Sicherheit schleifen, und die Kameras werden nur

*selten gewartet. Gewisse Bewohner der Towers wissen das auszunutzen, wenn sie der Totalüberwachung auf den anderen Ebenen für eine Weile entkommen wollen. Die mangelnde Sicherheit hat auch dazu geführt, dass Ghule aus der städtischen Kanalisation unbemerkt einen Zugang zum Keller der Towers geknackt und die Tiefgarage ihren Jagdgründen hinzugefügt haben.*

Aspekt: *Dunkle Gestalten in dunklen Ecken!*

Aspekt: *Critter aus der Kanalisation!*

*Schwacher (-1) Sicherheitsstandard*

### **Arcadia Towers – Untere Etagen**

*Die unteren Etagen der beiden Türme der Arcadia Towers sind baulich miteinander verbunden. Hier finden sich um offene Lichthöfe und einen großen Innenhof zwischen den Türmen herum auf vier Stockwerken Restaurants, konzerneigene Geschäfte, Arztpraxen, Trideo-Kinos, Musikclubs et cetera. Zu den Wohnbereichen geht es über Aufzüge, die durch uniformiertes Wachpersonal gesichert werden. Sicherheitspersonal patrouilliert auch die Flure, hält sich aber dezent im Hintergrund. Zwei Banden aus halbstarken Konzern-Kids, die Arcade Warriors aus dem Weißen Turm und die Blue Devils aus dem Blauen Turm, verursachen hier regelmäßig Ärger und tragen ihre niemals endende Fehde aus, ohne dabei die Gefährlichkeit echter Straßengangs zu erreichen.*

Aspekt: *Stadtleben aus der Retorte*

Aspekt: *Konzern-Gören spielen Gangkrieg!*

*Mäßiger (+0) Sicherheitsstandard*

### **Arcadia Towers – Der kleine Turm („Blauer Turm“)**

*Der kleinere der beiden Arcadia Towers beherbergt, rings um seine Lichthöfe herum angeordnet, dicht gedrängte, kleine Wohnapartments der Lohnsklaven des Konzerns. Um die Aufzüge des Blauen Turms zu bedienen, muss die Steuerung durch die Nähe eines RFID-Chips freigeschaltet werden. Jeder Turmbewohner und das Sicherheitspersonal verfügt über so einen Chip. Das Wachpersonal zeigt hier viel Präsenz, um Unruhen vorzubeugen, und die Bewohner werden über die Matrix durch Kameras und Mikrofone ihrer – natürlich von NeoNET bezogenen – Unterhaltungselektronik überwacht.*

Aspekt: *Dicht gedrängte Arbeiterwohnungen*

Aspekt: *Trideo-Bildschirme in allen Gängen*

*Durchschnittlicher (+1) Sicherheitsstandard*

### **Arcadia Towers – Der Dachgarten**

*Das Dach des Blauen Turms ist um die Lichthöfe herum begrünt und dient als exklusiver Naherholungsbereich für die Execs aus dem Weißen Turm. In dem gut gepflegten Park hier*



*oben gibt es Schwimmbecken und kleine Cafés. Der Dachgarten ist über einen verglasten Übergang vom Weißen Turm aus zu erreichen. Vom Blauen Turm dagegen ist dessen Dach nur unter Eingabe eines Sicherheitscodes erreichbar, über den nur das Wartungs- und Wachpersonal verfügt – und die Blue Devils, die den Code geknackt haben und irgendwann für ein großes Ding nutzen wollen. Die Wachen werden hier in jeder Schicht durch einen Schamanen verstärkt, und mehrere gebundene Luft- und Wassergeister sind jederzeit einsatzbereit, falls es Ärger gibt.*

Aspekt: *Exklusiver Stadtpark in luftiger Höhe!*

Aspekt: *Die Bäume und Bänke haben Ohren!*

Durchschnittlicher (+1) Sicherheitsstandard

### **Arcadia Towers – Der große Turm („Weißer Turm“)**

*Der höhere der beiden Türme beherbergt die Appartements der NeoNET-Execs. Je wichtiger der Exec, desto höher natürlich das Stockwerk und desto größer die Wohnung. Die Benutzung der Aufzüge des großen Turms erfordert die Freischaltung der Steuerung durch einen Fingerabdruck-Scan. (Hier, recht weit oben aber nicht ganz oben, wohnt der zu entführende NeoNET-Exec.) Die Wachen hier treten weit weniger martialisch auf, als im Blauen Turm, achten aber darauf, dass niemand zu viele Stockwerke über seiner Position im Konzern herumlungert. Die Execs im Weißen Turm werden nicht so aufmerksam überwacht, wie die Lohnsklaven im Blauen Turm, weil hier niemand ernsthaft einen Aufstand befürchtet. Umso strenger kontrolliert wird aber der gesamte Datenverkehr des Weißen Turms mit der Außenwelt*

Aspekt: *Karriereleiter mit dutzenden Etagen*

Aspekt: *In der Matrix bleibt nichts privat!*

Mäßiger (+0) Sicherheitsstandard

### **Arcadia Towers – Penthouse**

*Hier oben auf dem Dach des Weißen Turms finden sich die Luxuswohnungen der Führungsetage der Konzern-Division samt eigenen Dachgärten und Swimmingpools. Um mit einem der Hauptaufzüge des Weißen Turms nach hier oben zu kommen – oder einen der Privataufzüge der Top-Execs zu benutzen – braucht es eine Freischaltung der Steuerung mittels Stimm- und Retina-Scans. Auf dem Dach ist eine eigene Einheit mit Veteranen des Wachpersonals einschließlich Kampfmagier und Drohnen-Rigger stationiert, die Top-Execs haben außerdem alle eigene Leibwächter für sich und ihre Angehörigen engagiert. Der Divisionsleiter hat sogar einen eigenen Landeplatz für seinen Privathubschrauber hier oben.*

Aspekt: *Wirklich ganz oben!*

Aspekt: *Bloß keine Kollateralschäden hier!*

Guter (+3) Sicherheitsstandard

## BEINARBEIT UND PLANUNG

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

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

Für Handlungen während der Beinarbeit vor dem Schattenlauf solltest du als Spielleiter, wenn du die Beinarbeit schnell abhandeln willst, **gleich eine Probe würfeln lassen** und nicht erst den Runner in einer langwierigen Szene darauf hinarbeiten lassen. Bei einer erfolgreichen Aktion hast du die Möglichkeit, einfach den Spieler erzählen zu lassen, wie er an die gewünschte Information oder Ausrüstung kommt oder wie er einen Geist beschwört oder eine Drohne zusammenschraubt.

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

*BEISPIEL: Versucht ein Runner, vor einem Schattenlauf gegen die Yakuza mehrmals seine Yakuza-Kontakte auszuhorchen, steigt das Risiko, dass diese deswegen misstrauisch werden.*

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

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

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

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

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

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

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

Wenn du weniger konkret werden willst, kannst du auch bestimmen, dass der Run für jede Vorbereitungsaktion nach Erreichen einer Obergrenze schwieriger wird, indem du als Spielleiter für jede weitere Aktion einen **zusätzlichen Karmapunkt** bekommst, den du während der Ausführung des Schattenlaufs ausgeben kannst.

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

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

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

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

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

## BEISPIELE FÜR GEGNER

Es folgen einige Beispiele für typische Gegner bei ShadowCore:

Da infolge der Magie- und Ausrüstungsregeln bei ShadowCore in einem Kampf mehr Fertigkeiten zum Einsatz kommen, als bei Fate Core, solltest du namenlose NSC und Neben-NSC bei Bedarf mit einer zusätzlichen Fertigkeitssäule ausstatten.

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

Critterkräfte sind zwar unter Stunts aufgelistet, folgen aber nicht den Regeln für die Erstellung von Stunts – es handelt sich um waschechte Extras!

## LONE-STAR PENT-A-COP

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

## LONE-STAR ÜBERWACHUNGSDROHNE

Aspekt:	Polizei-Quadkopter	
Autopilot:	Ordentlich (+2)	
Stress:	□	
Ausstattung:	Rotor-Antrieb, Enfield AS-7 (mittleres Automatikgeschütz) mit Gelmunition, Granatwerfer mit 4 Schockgranaten; leichte Panzerung; Kamerasensoren mit Restlichtverstärkung; Firewall (+2 Autopilot gegen Hacking-Versuche gegen die Drohne)	

## LONE-STAR DETEKTIV

Aspekt:	Noch fünf Tage bis zur Pensionierung!	
Aspekt:	Gut geschmiert läuft alles besser!	
Fertigkeiten:	Gut (+3):	Nachforschung; Wahrnehmung
	Ordentlich (+2):	Empathie, Schießen
	Durchschnittlich (+1):	Athletik, Willenskraft

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

**ERFAHRENER ERMITTLER:** +2 Empathie, um während eines Verhörs Lügen zu durchschauen.

Stress: Körperlich: □□ Geistig: □□□

Konsequenzen: Leicht

Ausrüstung: Colt Manhunter (leichte Waffe mit Smartlink); Defiance EX Shocker (ignoriert Regeln für Waffen und Rüstungen); Betäubungs-Schlagstock (ignoriert Regeln für Waffen und Rüstungen); Panzerjacke (mittlere Rüstung); verschlüsseltes Commlink

### LONE-STAR LOHNMAGIER

Aspekt: Der hellste Stern von Lone Star!

Aspekt: Traut niemals euren Augen, ihr Anfänger!

Fertigkeiten: Gut (+3): Magie/Wahrnehmung, Magie/Kampf  
 Ordentlich (+2): Magie/Beschwörung, Willenskraft  
 Durchschnittlich (+1): Empathie; Provozieren

Stunts: **ASTRALPROJEKTION:** Du kannst Dich in den Astralraum projizieren!

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

**MANABLITZ:** +2 Magie/Kampfzauber für einen magischen Mana-Kampfzauber, aber die Erschöpfung durch den mächtigen Zauber verursacht bei dir einen Punkt geistigen Stress.

Stress: Körperlich: □□ Geistig: □□□

Konsequenzen: Leicht

Ausrüstung: Panzerjacke (mittlere Rüstung); verschlüsseltes Commlink

### LUFTELEMENTAR

Aspekt: Lufterelementar

Kraftstufe: Ordentlich (+2)

Konsequenzen: Schwer (nur gegen nichtmagische körperliche Angriffe)

Geisterkräfte: Nahkampfangriffe zählen als leichte Waffen; Ersticken (offensive Geisterkraft, Verteidigung mit Stärke); Unsichtbarkeit (Illusions-Geisterkraft); schwere Rüstung gegen nichtmagische körperliche Angriffe; kann dem kontrollierenden Magier einen Punkt geistigen Stress zufügen, um mehrere Ziele in einer Zone mit Ersticken oder Unsichtbarkeit zu erfassen.

### KNIGHT-ERRANT SWAT-MITGLIED

Aspekt:	Erst schießen, dann fragen!	
Fertigkeiten:	Gut (+3):	Schießen, Wahrnehmung
	Ordentlich (+2):	Athletik, Nahkampf
	Durchschnittlich (+1):	Stärke, Willenskraft
Stress:	□□	
Ausrüstung:	Colt Cobra TZ-120 (mittlere Automatikwaffe); panzerbrechende SMG-Munition für 1 Konflikt; Betäubungs-Schlagstock (ignoriert Regeln für Waffen und Rüstungen); 2 Handgranaten; SWAT-Rüstung (schwere Rüstung); Helmvisier mit Infrarot; verschlüsseltes Commlink	

### KNIGHT ERRANT WACHHUND

Aspekte:	Vercyberter Kettenhund	
Fertigkeiten:	Gut: (+3):	Aufmerksamkeit, Nahkampf
	Ordentlich (+2):	Athletik, Wahrnehmung
	Durchschnittlich (+1):	Stärke, Willenskraft
Stress:	□□	
Ausrüstung:	Cyberzähne (mittlere Waffe)	

### KNIGHT ERRANT SICHERHEITSRIGGER

Aspekt:	Schreibtischkrieger	
Aspekt:	Wo gehobelt wird, da fallen Späne!	
Fertigkeiten:	Gut (+3):	Fahren, Tech
	Ordentlich (+2):	Cyberkampf, Schießen
	Durchschnittlich (+1):	Wahrnehmung, Willenskraft
Stunts:	<p><b>FSE III:</b> Verwende Fahren statt Wahrnehmung zur Bestimmung der Initiative, wenn du ein geriggttes Fahrzeug oder eine Drohne eingeloggt bist.</p> <p><b>EXPTERTEN-ZIELSYSTEM:</b> +2 zum Erschaffen eines Vorteils mit Schießen, indem du mit dem Bordgeschütz einer Drohne auf einen Gegner zielst, oder zum Überwinden eines Situationsaspekts, der Deckung für den Gegner darstellt.</p>	
Stress:	Körperlich: □□	Geistig: □□□      System: □□□□
Konsequenzen:	Leicht	
Ausrüstung:	Kampfdrohnen	

## STEEL LYNX KAMPFDROHNE

Aspekt:	Vierbeinige Kampfdrohne
Autopilot:	Ordentlich (+2)
Konsequenzen:	Leicht
Mods:	Reifen, Stoner-Ares M202 (schweres Automatikgeschütz), Granatwerfer mit 5 Granaten, schwere Panzerung, Infrarot-Sensoren

## KNIGHT-ERRANT SWAL-CAPTAIN

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



### KNIGHT ERRANT SICHERHEITSDÉCKER

Aspekt:	Ex-Shadowrunner
Aspekt:	Richtig teure Hardware!
Fertigkeiten:	Gut (+3): Cyberkampf, Tech
	Ordentlich (+2): Hacken, Nachforschung
	Durchschnittlich (+1): Connections, Wissen
Stunts:	<b>BLASTER:</b> +2 für deinen ersten Angriff im Cyberkampf. <b>SICHERHEITSDÉCKER:</b> +2 Initiative im Cyberkampf, wenn Systemalarm ausgelöst wurde.
Stress:	Körperlich: □□      Geistig: □□      System: □□□□
Konsequenzen:	Leicht
Ausrüstung:	Verschlüsseltes Commlink (Cyberware); Datenbuchse (Cyberware); Sony CIY-720 Cyberdeck

### GRAUES IC

Aspekt:	Graues IC von der Stange
Fertigkeiten:	Ordentlich (+2): Cyberkampf
	Durchschnittlich (+1): Hacken; Nachforschung
Stress:	□

### KILLER IC

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

## BLASTER IC

Aspekt:	Dunkelgraues IC	
Fertigkeiten:	Gut (+3):	Cyberkampf
	Ordentlich (+2):	Hacken
	Durchschnittlich (+1):	Nachforschung, Tech
Stress:	□□□	
Konsequenzen:	Leicht	
Stunts:	<b>BIOFEEDBACK (GRAU):</b> Deine Angriffe verursachen wahlweise geistigen Stress oder System-Stress! <b>BLASTER:</b> +2 für deinen ersten Angriff im Cyberkampf.	

## SCHWARZES IC

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

## KONZERN-WACHE

Aspekt:	Überarbeitet und unterbezahlt	
Fertigkeiten:	Ordentlich (+2):	Schießen, Nahkampf
	Durchschnittlich (+1):	Athletik, Wahrnehmung
Stress:	□	
Ausrüstung:	Schlagstock (mittlere Waffe), Colt M23 (mittlere Automatikwaffe), Vollrüstung (schwere Rüstung), Helm mit integriertem verschlüsseltem Commlink, Helmvisier mit Restlichtverstärkung	

## KONZERN-ELITESOLDAT

Aspekt:	Loyal durch Gehirnwäsche!	
Aspekt:	Weltweit gefürchtete Konzern-Elite!	
Fertigkeiten:	Großartig (+4):	Schießen, Nahkampf
	Gut (+3):	Athletik, Wahrnehmung
	Ordentlich (+2):	Provozieren, Willenskraft
	Durchschnittlich (+1):	Fahren, Stärke
Stunts:	<b>REFLEXBOOSTER I:</b> +2 Wahrnehmung bei der Bestimmung der Initiative. <b>REFLEXBOOSTER II:</b> In der ersten Runde eines Konflikts kannst du eine zusätzliche Aktion zum Erschaffen eines Vorteils durchführen, wenn du vor allen Gegnern an der Reihe bist. <b>SMARTLINK:</b> +2 zum Erschaffen eines Vorteils mit Schießen, indem du auf einen Gegner zielst, oder zum Überwinden eines Situationsaspekts, der Deckung für den Gegner darstellt.	
Stress:	Körperlich: □□□	Geistig: □□□
Konsequenzen:	Leicht	
Ausrüstung:	Ares Predator II (leichte Waffe mit Smartlink); Ares Alpha (mittlere Automatikwaffe mit Smartlink); panzerbrechende Munition für 1 Konflikt; Monofilament-Katana (schwere Waffe); 2 Gasgranaten; 2 Handgranaten; Ganzkörperpanzerung (schwere Rüstung); Helm mit Atemmaske; Helmvisier mit Restlichtverstärker und Infrarot; verschlüsseltes Commlink	

## WACHCRITTER: BASILISK

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

### WACHERITTER: HÖLLENHUND

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

### GHOUL

Aspekt:	Menschenfressendes MMVV-Opfer	
Aspekt:	Blindes Critter mit gesteigertem Gehör und Geruchssinn	
Fertigkeiten:	Ordentlich (+2):	Nahkampf, Wahrnehmung
	Durchschnittlich (+1):	Heimlichkeit, Stärke
Stunts:	<p><b>DUALWESEN:</b> Du kannst Wahrnehmung zum Askennen benutzen. Deine astrale Wahrnehmung ist ständig aktiv.</p> <p><b>MMVV-III-Überträger:</b> Bei einem Vollen Erfolg mit einem Nahkampfangriff bekommst du keinen Schub, sondern verpasst deinem Gegner den Aspekt „MMVV-III-Infektion“. Davon hast du im laufenden Konflikt gar nichts, aber dein Gegner ist langfristig am Arsch!</p>	
Stress:	<input type="checkbox"/>	
Ausrüstung:	Klauen und Zähne (leichte Waffen), Lederoutfit (leichte Rüstung)	

## LEUFELSRATTE

Aspekt:	Nimmersatter Rudeljäger!
Fertigkeiten:	Durchschnittlich (+1): Nahkampf, Heimlichkeit
Stunts:	<b>NICHT AUSZUROTEN:</b> Du bist komplett immun gegen alle Arten von Krankheiten und Giften. <b>INFEKTIÖS:</b> Bei einem vollen Erfolg mit einem Nahkampfangriff kannst du, statt einen Schub zu erzeugen, deinem Gegner den Situationsaspekt „Infizierter Biss“ verpassen.
Stress:	---
Ausrüstung:	Klauen und Zähne (leichte Waffen)

## GARGOYLE

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

## HARPYE

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

## GIFTSCHAMANE

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

## GIFTGEIST

Aspekt:	Giftmüll-Elementar
Kraftstufe:	Gut (+3)
Konsequenzen:	Leicht, Schwer (nur gegen nichtmagische körperliche Angriffe)
Geisterkräfte:	Nahkampfangriffe zählen als leichte Waffen; Giftwolke (offensive Geisterkraft, Verteidigung mit Stärke); schwere Rüstung gegen nichtmagische körperliche Angriffe; kann dem kontrollierenden Magier einen Punkt geistigen Stress zufügen, um mehrere Ziele in einer Zone mit einer Giftwolke zu erfassen.

## GO-GANGER

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

### GANGMITGLIED

Aspekt:	Halbwüchsiges Straßenkind
Fertigkeiten:	Durchschnittlich (+1): Nahkampf, Athletik
Stress:	---
Ausrüstung:	Nagelmesser (Cyberware, leichte Waffe); Baseballschläger (mittlere Waffe); Synthleder-Outfit (leichte Rüstung)

### GANG-KRIEGER

Aspekt:	Der Schrecken des Reviers!
Fertigkeiten:	Gut (+3): Fahren, Nahkampf Ordentlich (+2): Provozieren, Schießen Durchschnittlich (+1): Athletik, Stärke
Stress:	□□
Ausrüstung:	Nagelmesser (Cyberware, leichte Waffe); Monoschwert (mittlere Waffe); Uzi-III (leichte Automatikwaffe); Commlink; Harley Scorpion (Motorrad)

### GANG-BOSS

Aspekt:	Straßenkampf-Adept
Aspekt:	Niemals Schwäche zeigen!
Fertigkeiten:	Großartig (+4): Athletik, Nahkampf Gut (+3): Provozieren, Stärke Ordentlich (+2): Schießen, Willenskraft Durchschnittlich (+1): Fahren, Wahrnehmung
Stunts:	<b>BERSERKER:</b> +2 Nahkampf für einen Angriff, aber du erleidest einen Punkt geistigen Stress. <b>GESTEIGERTE REFLEXE:</b> Verwende Athletik statt Wahrnehmung, um deine Initiative im Kampf zu bestimmen. <b>KAMPFSINN:</b> +2 zum Verteidigen mit Athletik, wenn du Angriffen aus dem Hinterhalt ausweichst oder gegen eine Überzahl von Gegnern kämpfst.
Stress:	Körperlich: □□□□ Geistig: □□□
Konsequenzen:	Leicht
Ausrüstung:	Uzi III (leichte Automatikwaffe); Unterarm-Schnappklingen (leichte Waffen); Monofilament-Katana (schwere Waffe); Panzerjacke (mittlere Rüstung); Commlink

## TROLL-LÜRSTEHER

Aspekt:	Du kommst hier nicht rein!	
Aspekt:	Ich könnte dir Geschichten erzählen...	
Fertigkeiten:	Gut (+3):	Nahkampf, Stärke
	Ordentlich (+2):	Connections, Wahrnehmung
	Durchschnittlich (+1):	Athletik, Provozieren
Stunts:	<p><b>TROLLHAUT IST ZÄH:</b> Deine Rüstung wird behandelt, als wäre sie um eine Kategorie schwerer als normal. Trägst du keine Rüstung, gilt deine zähe Trollhaut als leichte Rüstung.</p> <p><b>URGEWALT AUF ZWEI BEINEN:</b> Wo du hinhaust, rührt sich nichts mehr! Bei Nahkampfangriffen zählen deine Waffen als um eine Kategorie schwerer!</p>	
Stress:	Körperlich: □□□□	Geistig: □□
Konsequenzen:	Leicht	
Ausrüstung:	Schlagringe (leichte Waffen, zählen als mittlere Waffen wegen „Urgewalt auf zwei Beinen“), Anzug aus Panzertuch (leichte Rüstung, zählte als mittlere Rüstung wegen „Trollhaut ist zäh“), Commlink	

## PROFI-LEIBWÄCHTER

Aspekt:	Ich schütze meinen Klienten!	
Fertigkeiten:	Gut (+3):	Athletik, Wahrnehmung
	Ordentlich (+2):	Nahkampf, Schießen
	Durchschnittlich (+1):	Stärke, Willenskraft
Stunts:	<p><b>DERMALPANZERUNG:</b> Du hast Panzerplatten zwischen den Hautschichten. Deine Rüstung wird behandelt, als wäre sie um eine Kategorie schwerer als normal. Trägst du keine Rüstung, gilt die Dermalpanzerung als leichte Rüstung.</p>	
Stress:	□□	
Ausrüstung:	<p>HK-227 (mittlere Automatikwaffe); Savalette Guardian (leichte Waffe); Schockhand (ignoriert Regeln für Waffen und Rüstungen); Panzerkleidung (leichte Rüstung, zählt als mittlere Rüstung wegen „Dermalpanzerung“), Sonnenbrille mit Restlichtverstärkung, verschlüsseltes Commlink, Datenbuchse (Cyberware)</p>	



## KILLER-ELF

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

## ANHANG 3 - URHEBERRECHTE

ShadowCore 2013-2016 by Markus „Azzurayelos“ Schönlaue.

Testspieler: Friederike Bold, Hendrik Dörr, Jens Kleemann, Stefan Ohrmann, Tobias Santl.

This work – with the exception of any content covered by the Shadowrun intellectual property, see below – 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/>). German Translation © Uhrwerk Verlag 2015. Authorized translation of the English edition. This translation is published and sold by permission of Evil Hat, the owner of all rights to publish and sell the game.

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

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