

SHADOWRUN



IMPRESSUM

Texte: Peter M. Andrew, Jr.
Illustrationen: Peter Dora, Felix Mertikat,
Bryan Syme
Layout: Matt Heerdt
Chefredaktion: Jason M. Hardy
Entwicklung: Peter M. Andrew, Jr.
Künstlerische Leitung: Brent Evans, Kat Hardy
Lektorat: Adam Large, Andrew Marshall
Deutsche Chefredaktion: Tobias Hamelmann
Übersetzung: Benjamin Plaga
Deutsches Lektorat: Lars Schiele
Layout: Ralf Berszuck

Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, unter Lizenz von Catalyst Game Labs und Topps Company, Inc. © 2014 Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Shadowrun und Topps sind Handelsmarken und/oder eingetragene Marken von Topps Company, Inc. in den USA, in Deutschland und/oder anderen Staaten. Catalyst Game Labs ist eine Handelsmarke von InMediaRes Productions, LLC.

Besuchen Sie uns im Internet:

www.shadowrun5.de
www.pegasus.de
www.pegasusdigital.de

TOPPS

CATALYST
game labs



Pegasus Press

JACKPOINT

VERBINDE MIT JACKPOINT-VPN ...

- ... Identität verschleiert
- ... Verschlüsselung generiert
- ... Verbunden mit Onion-Router

>>>Login: XXXXXXXXXXXXXXXX
>>>Passwort eingeben: XXXXXXXXXXXXXXXX
... Biometrischer Scan bestätigt
Verbunden mit <FEHLER: UNBEKANNTER KNOTEN>

👉 „Es gibt Gründe dafür, dass die Finstern ihr Wissen mit der Menschheit teilen. Denkt darüber nach.“ —Reginald Furrier

JACKPOINT-STATISTIK

Interaktionsfrequenz: +8 %
Einträge pro Stunde: -3 %
Heutige Content-Qualität
(Signal:Rauschen): 4:5

NEWS-TICKER

Einige der besten Sachen bleiben auf dem Boden des Schneideraums liegen.
—Busty Canyon

DEIN JACKPOINT

- 👉 Du hast **19 neue** private Nachrichten.
- 👉 Dein interner **Q-Wert** ist 62 (gestiegen um 6 Punkte).
- 👉 Du hast **42 neue Antworten** auf deine JackPoint-Einträge.
- 👉 **PDA:** Erntezeit für natürlichen Mitternachtstee beginnt in 14 Minuten.

ENGSTER FREUNDESKREIS

Du bist für deine engsten 3 Kontaktstufen sichtbar.

Deine **vertraulichen Einträge** wurden neunmal angesehen.

Dein aktueller Rep-Wert: 218 (52 % positiv)

Zeit: 2. September 2076, 23:46

WILLKOMMEN ZURÜCK IM JACKPOINT, CHUMMER.

Letzter Login vor 6 Stunden, 24 Minuten und 9 Sekunden.

AKTUELLE HINWEISE

Als ich unseren Straßengrimoire-Download durchsah, bemerkte ich, dass ein paar Dinge fehlten. Winterhawk war so nett, auch noch den Rest für uns zu aktualisieren.
—Glitch

NEUE DATEIEN

- 👉 Es gibt immer einen Weg zu überleben: tackern, kleben, verbinden. [[Kugeln & Bandagen](#)]
- 👉 Die Geschichte der Schatten, neu geschrieben. Taucht ein in die Vergangenheit. [[SR 2050](#)]

TOP-NEWS

- 👉 Unabhängige Ermittler haben Gaeatronics' neueste Daten von Rory Caolain bestätigt. Die Suche nach den MET2000-Angehörigen, die für den Mord an Heinrich Gustof verantwortlich sind, geht weiter. [[Link](#)]
- 👉 Knight-Errant-Ermittler konnten im Zusammenhang mit dem Verschwinden von 17 Jugendlichen aus der Shiawase Mall in Tacoma keine Beweise sichern; exterritoriale Zuständigkeitsrangeleien behindern bis jetzt ihre Bemühungen. [[Link](#)]
- 👉 Am heutigen Abend wurde in Atlanta eine weitere blutleere Leiche gefunden. Behördensprecher streiten jede Verbindung zum sogenannten Mealtime-Killer ab. [[Link](#)]

GEPOSTET VON: WINTERHAWK

Die Magie ist ein so breites Fachgebiet, dass man ihr sein ganzes Leben widmen kann und am Ende immer noch das Gefühl hat, man habe nur ein Glas Wasser aus einem Ozean des Wissens geschöpft. Ich kenne das aus persönlicher Erfahrung. Neue Posts von Man-of-Many-Names, Jimmy No und anderen haben das Fachgebiet der Magie etwas erhellt, aber auch neue Fragen aufgeworfen. Um also ihre hervorragende Arbeit zu ergänzen, habe ich diese Sammlung von weiteren Traditionen, Gesellschaften, Zaubern und so weiter zusammengestellt. Sie wird euch mehr Wissen vermitteln, wenn ihr wie ich darauf aus seid, diesen Ozean des Wissens zu euch zu nehmen.

TRADITIONEN

DIE TRADITION DER ABORIGINES

Die Tradition der Aborigines ist immer noch hauptsächlich in Australien zu finden, da die meisten ihrer Anhänger relativ nah am australischen Outback bleiben und dabei helfen, die Zerstörungen einzudämmen, die die Manaorkane dieser Region hervorrufen. Wer von ihnen das Outback verlassen hat, teilt eine reichhaltige mündlich überlieferte Geschichte und ein komplexes Glaubenssystem mit denen, die Interesse daran zeigen. Diejenigen, die die Tradition der Aborigines praktizieren, werden gewöhnlich *Koradji* genannt.

Die Tradition der Aborigines ist durchdrungen vom Konzept der Traumzeit oder der Zeit der Schöpfung. Träume gelten einigen als Erinnerungen an diese Zeit oder als temporärer Zugang zu diesem zeitlosen Zustand, der schon vor der Welt existiert hat und noch fort dauern wird, wenn unsere Existenz schon lange vergangen ist. Das „Träumen“ bezieht sich häufig auf individuelle spirituelle Glaubensvorstellungen, die sich von Region zu Region unterscheiden. Die *Koradji* glauben, dass die Interaktion zwischen der Traumzeit und unserer Realität eine wichtige Rolle in der Magie spielt; einige Geschichten erzählen davon, dass die Geister, die die Welt erschufen, immer noch hier sind und von den *Koradji* in Schach gehalten werden, damit sie die Welt nicht wieder zerstören.

Die Beziehung eines *Koradji* zu den Geistern wird sowohl von seinem Verhalten als auch von der Art des jeweiligen Geistes bestimmt. Die Geister der Aborigines fallen in eine von drei Kategorien. Diese Kategorien sind recht grob, und ein Geist kann auch mehr als einer Kategorie angehören. Die Kategorien sind: Schöpfungswesen, Ahnenwesen und Totemwesen. Schöpfungswesen haben mit der Erschaffung von Personen, Gegenständen oder Konzepten – wie zum Beispiel Farben – zu tun. Ahnenwesen gelten als direkte Vorfahren der heute lebenden Metamenschen und sind dafür verantwortlich, ihnen beizubringen, wie man überlebt. Dazu gehört auch das Herstellen von Werkzeugen, um dieses Überleben zu sichern. Totemwesen wiederum repräsentieren die ursprüngliche Gestalt eines Wesens in der Traumzeit. Diese Geister können viele verschiedene Erscheinungen annehmen, und von Ahnenwesen weiß man, dass sie die Gestalt einer Pflanze oder eines Tiers bevorzugen. Die Überlappungen und das Fehlen klarer Kategorien frustrieren zwar manche Vertreter eines westlichen Ultra-Rationalismus, aber für Magie praktizierende Aborigines funktioniert ihr System gut, und sie haben selten Probleme damit, die Art oder Kategorie zu identifizieren, der ein Geist angehört.

Adina ist eine beeindruckende junge Elfe, die momentan ein Praktikum bei Telestrian Industries in Malek'thas absolviert. Die junge Dame hat sorgfältig jeden Kontakt mit radikalen Elementen des Landes vermieden, fast als ob sie einen Mentor hat, der ihr dabei hilft, sich im komplexen Netz der Tir-Politik zurechtzufinden, und sie hat innerhalb kurzer Zeit viele ziemlich einflussreiche Freunde gewonnen. Ihr offenes Wesen und ihre Beliebtheit haben in den örtlichen Clubs zu einem kleinen Persönlichkeitskult geführt, deren Zentrum sie ist.

- ♦ Sie erscheint vielleicht harmlos, aber sie unterrichtet ein paar der örtlichen Jugendlichen in ihrer Tradition. Örtliche Blogs berichten über das Rekrutieren von Leuten, die „die Geister beobachten“ können.
- ♦ DangerSensei
- ♦ Es gibt Dinge in der Wüste, die beobachtet werden müssen.
- ♦ Man-of-Many-Names
- ♦ Wie wäre es, wenn du uns einen Hinweis darauf gibst, was diese Dinge sein mögen? Oder vielleicht nennst du sie zur Abwechslung auch mal beim Namen?
- ♦ Netcat
- ♦ Komm schon, er hat praktisch im gesamten Straßengrimoire-Download Klartext geredet. Er muss ja ganz erschöpft davon sein.
- ♦ Chainmaker

TRADITION DER ABORIGINES

Heilung: Pflanze
Illusion: Ratgeber
Kampf: Tier
Manipulation: Luft
Wahrnehmung: Erde
Entzug: Willenskraft + Charisma

BEVORZUGTE ZAUBER

Adlerauge	Manalandschaft
Meute Beherrschen	Stoß
Wasserzufuhr	

DIE ÄGYPTISCHE TRADITION

Die ägyptische Tradition basiert auf der alten Religion Ägyptens, und ihre Anhänger folgen bei der Anwendung der Magie dem Pfad der altägyptischen Priester (*Heka*). Die Tradition wird in ihrem Heimatland unterdrückt, hat aber in Europa und im südlichen Afrika eine recht große Anhängerschaft. Sie befolgt strikte Regeln im Hinblick darauf, wie und warum Zauber gewirkt werden können und wie Magie die spirituelle Essenz der Gottheiten oder Metamenschen – das *Ka* – beeinflussen kann.





ÄGYPTISCHE TRADITION

Heilung: Luft
Illusion: Ratgeber
Kampf: Feuer
Manipulation: Wasser
Wahrnehmung: Erde
Entzug: Willenskraft + Intuition
Anmerkung: Dies ist eine Besessenheitstradition.

BEVORZUGTE ZAUBER

Blut der Götter	Dolmetschen
[Objekt] Verätzen	Trugbild
Verdampfen	

ÄGYPTISCHE GOTTHEITEN

Ra, der Sonnengott
 Osiris, Gott der Unterwelt
 Seth, Gott der Wüste
 Thot, Erfinder der Hieroglyphen
 Horus, Schutzherr der Könige
 Bastet, Katzen-, Glücks- und Fruchtbarkeitsgöttin

Die Geister der ägyptischen Tradition nehmen häufig die Gestalt der Herrlichen an, zu denen die Gottheiten der ursprünglichen Religion und diejenigen Pharaos gehören, die göttlichen Status erlangt haben. Die Anhänger der Tradition wählen häufig eine dieser Gestalten als Schutzgeist, aber selbst diejenigen, die dies nicht tun, sprechen mit Ehrerbietung von den Herrlichen. Anhänger der ägyptischen Tradition beschwören diese Geister im Allgemeinen in Wachsfiguren, nötigenfalls aber auch in Lebewesen.

Die Gebräuche und Insignien der ägyptischen Religion und Tradition wurden größtenteils durch die Übersetzung antiker Texte rekonstruiert, was zu einem Wiederaufleben des Unterrichts in Hieroglyphen an verschiedenen Universitäten sowie zu privaten Expeditionen geführt hat, die versuchen, antike Ruinen zu erreichen, um mehr über das Leben der *Heka*-Priester herauszufinden und vielleicht sogar Zauberformeln in den Inschriften der Grabmauern zu entdecken. Außerdem gibt es verschiedene Übersetzungen neuer Hieroglyphen-Dokumente auf Matrixseiten, die allerdings von fragwürdiger Zuverlässigkeit sind, da sie das Werk von Amateurgelehrten zu sein scheinen, die versuchen, die Sprache zu lernen.

Fernando Jennings ist ein wandelnder Widerspruch. Der Zauberer kleidet sich in hochmodische Kleidung, wenn er sich unter gemeine Volk mischt, und in seinen typischen „Gossen-Chic“, wenn er mit der Elite zusammenkommt. Er arbeitet als legaler freiberuflicher Sicherheitsspezialist und sorgt normalerweise für Schutz bei Kurzzeit-Engagements. Fernando trägt regelmäßig einen Ankh und andere Zeichen seiner Hingabe an die ägyptische Tradition. Er hat sich Kritik von der aktuellen ägyptischen Regierung eingehandelt, auch wenn der genaue Grund dafür unbekannt ist – was ihm bis jetzt dabei geholfen hat, sich einem Auslieferungsersuchen zu widersetzen.

- ◆ Ihr solltet die großen Anubis-Statuen vor seinem Apartment sehen. Sie sehen fast aus, als könnten sie sich bewegen.
- ◆ Netcat
- ◆ Ich bin es leid, ihn von Ramses hier, Ramses da schwafeln zu hören. Die interessantere Frage ist allerdings, ob Slamm-0! weiß, dass du in seinem Apartment warst?
- ◆ Elijah
- ◆ Das Auslieferungsersuchen war interessant zu lesen. Anscheinend behauptet die aktuelle ägyptische Regierung, dass jeder Anhänger der alten Götter ein Subversiver ist, der vor Gericht gestellt werden muss, was dem Prinzip der Religionsfreiheit in den UCAS widerspricht.
- ◆ Kay St. Irregular
- ◆ Ich finde es interessant, dass er ein legaler Shadowrunner ist. Ich habe schon von Runnern gehört, die nach dem großen Erfolg legal wurden, aber nicht davon, dass jemand ein Runner ist und dabei irgendwie legal bleibt.
- ◆ Chainmaker
- ◆ Irgendwann mache ich dich mal mit Assets, Inc., bekannt.
- ◆ Stone

DIE NORDISCHE TRADITION

Die nordischen Legenden sind bei den Einwohnern Skandinaviens Allgemeingut (und haben, seit Thor massenkompatibel gemacht wurde, auch in anderen Gegenden eine gewisse Popularität erlangt). Seit dem Erwachen sind sie wieder aufgeflammt. Die nordische Tradition hat die alte Religion wiederbelebt und ein exklusives Konstrukt mit einem eigenen Runenalphabet, einzigartigen Zauberformeln und Methoden der Kommunikation mit Geistern hervorgebracht. Dass die nordische Tradition mit der terroristischen Organisation Winternight in Verbindung gebracht wird, ist meiner Meinung nach ungerecht, aber es bedeutet, dass sich bekennende Anhänger dieser Tradition außerhalb Nordeuropas auf genaue Überprüfungen durch die Behörden gefasst machen können.

Die nordischen Geister sind sehr verschieden und reichen von Feuerriesen bis zu den dunklen *Fae*, aber ein Aspekt, mit dem auch viele Außenstehende vertraut sind, ist die Walküre, die Schlachtjungfer, die die ehrenvoll Gefallenen erwählt. Die Beziehung, die ein *Ganner*, ein nordischer Zauberer, zu einem Geist hat, ist nie einfach. Respekt und Gehorsam muss man sich verdienen, und häufig muss der Ganner mit diesen stolzen oder feindseligen Wesenheiten verhandeln oder ihnen irgendeine Art von Tribut zahlen, um ihnen Dienste zu entrichten.

Die Tradition ist stark mit der Religion verflochten, die manchmal *Ásatrú* genannt wird. In Skandinavien dienen Zauberer häufig als Priester für Kulte und führen sie in der Anbetung der Asen oder Wanen insgesamt oder in der Anbetung eines einzelnen Gottes. Der Charakter der erwählten Gottheit eines Kultes bestimmt auch, wie sich dessen Gläubige verhalten. So ziehen es Anhänger von Heimdall vor, als Wachposten oder Leibwächter zu arbeiten, während Anhänger Odins nach Wissen suchen – ohne Rücksicht darauf, welchen Preis sie dafür zahlen müssen.



NORDISCHE TRADITION

Heilung: Pflanze
Illusion: Luft
Kampf: Beschützer
Manipulation: Feuer
Wahrnehmung: Erde
Entzug: Willenskraft + Logik

BEVORZUGTE ZAUBER

Aufwärmen	Augen des Rudels
Eis Formen	Energieschlag
Isolierung	Todeshand

NORDISCHE GOTTHEITEN

Odin, der Göttervater
 Thor, Donnergott
 Freya, Fruchtbarkeitsgöttin
 Loki, Gott des Unfugs; wird erst seit dem Erwachen aktiv verehrt

BEVORZUGTE ADEPTENKRÄFTE

Gegenangriff	Kampfsinn
Schmerzresistenz	Übernatürliche Zähigkeit

Die nordische Tradition besteht nicht nur aus Zauberern. Adepten nehmen häufig die Rolle von Schlachtenführern für den Kult ein. Diese Personen übernehmen oft die Rolle des Berserkers und stürzen sich ohne Rücksicht auf Verluste in den Kampf. Zwar sind die meisten Berserker Adepten, aber auch einige Magieradepten und Zauberer folgen diesem Pfad. Im Schlachtenrausch manifestieren sie häufig eine schamanische Maske, die oft wie ihr Schutzgeist aussieht.

Erik Larson ist ein bekannter Professor an der Stanford University, der hauptsächlich europäische Geschichte lehrt. Er ist ein beliebtes Mitglied des Lehrkörpers und hat eine Reihe von Artikeln veröffentlicht, die sich mit *Galdr*, der Kenntnis der nordischen Runen, beschäftigen. Man weiß, dass er an den großen Zeremonien teilnimmt, die von Mitgliedern des Lehrkörpers des MIT&T abgehalten werden. Er ist ein registrierter Zauberer, aber seit seiner Immigration hat man ihn in der Öffentlichkeit noch keinen Zauber wirken sehen.

- Ich bin nicht ganz sicher, ob er in der Kunst bewandert ist. Ich konnte ihn vor ein paar Jahren askennen, und er unterschied sich kaum von den Mundanen in seiner Klasse.
- Elijah
- Er lehrt nur eine Klasse für Stanfords Erwachten-Abschluss. Tatsächlich ist er zuallererst ein Historiker.
- Glitch
- Manchmal sind Leute mehr, als sie zu sein scheinen. Der Professor scheint ein friedvoller skandinavischer Immigrant zu sein, der zufällig kurz nach dem Crash 2.0 ins Land kam.
- Fianchetto
- Willst du damit andeuten, dass er mit Winternight zu tun hatte?
- Aufheben

DIE PSIONISCHE TRADITION

Anhänger dieser Tradition glauben, dass alle Kraft aus dem Geist stammt, nicht aus einem nebulösen Manafeld, das die Welt und noch mehr umgibt. Tatsächlich halten die meisten Psioniker die anderen Denkschulen der Magie für fehlgeleitet und abergläubisch. Das erklärt vielleicht die Seltenheit der Tradition, denn sie beruht auf extremem Selbstvertrauen und angeborenem Talent statt auf einem formalisierten und verschulerten Lehrplan, wie es zum Beispiel die hermetische Tradition tut. Psioniker scheinen keine Schutzgeister zu haben, da sie nicht daran glauben, dass eine außenstehende Macht ihren Fähigkeiten irgendeine nützliche Kraft oder Führung geben kann.

Anhänger dieser Tradition, die Geister beschwören, sehen sie als Gedankenkonstrukte und glauben, dass sie bloß Erweiterungen der Gedanken des Beschwörers statt eigenständige fühlende Wesen sind. Psioniker verwenden Beschwörungen, um Gegenstände oder Leute zu befähigen oder zu stärken. Dies wird manchmal die Neuverdrahtung der Wetware des Opfers genannt, damit es den Bedürfnissen des Psioniker oder des überlegenen Geistes dienen kann, auch wenn Psioniker ihre Gefäße nicht so vorbereiten können, wie es herkömmlichere Beschwörer tun. Die Fähigkeit zum Beschwören ist in der Tradition nicht weit verbreitet, da die internen Denkprozesse des Praktizierenden sein Selbstvertrauen steuern, zu beschwören und mit dem Ergebnis umzugehen. Psioniker sind allgemein in der Lage, wie jeder andere Zauberer den Astralraum wahrzunehmen und Antimagie zu vollführen, aber sie nennen diese Fähigkeiten häufig „erweitertes Bewusstsein“ beziehungsweise das „Zermalmen eines schwächeren Geistes.“ Das, was andere für astrale Manifestationen von Mana halten, sind für Psioniker sichtbare Manifestationen geistiger Macht.

In Paris gibt es mit Pierre Dubois – einem Quebecer, der nach dem Fall von Cross Applied Technologies aus seiner Heimat floh – einen bekennenden Angehörigen der psionischen Tradition. Pierre ist ein regelmäßiger Kommentator in lokalen Matrixshows und versucht in seinen Interviews bei jeder sich bietenden Gelegenheit, traditionellere magische Theorien zu widerlegen. Außerdem hat er ein kleines außerschulisches Unterrichtsprogramm gestartet, um Jugendlichen beizubringen, „sich die Macht des Geistes zunutze zu machen.“ Dieses Programm hat zwar keine Wunderkinder in der Tradition hervorgebracht, aber es hat Pierre einige neue Unterrichtstechniken beigebracht, die ihm dabei helfen, anderen Psionikern zu neuen Entdeckungen zu verhelfen.

PSIONISCHE TRADITION

Kampf: Feuer
Wahrnehmung: Luft
Heilung: Mensch
Illusion: Ratgeber
Manipulation: Helfer
Entzug: Willenskraft + Intuition
Anmerkung: Dies ist eine Besessenheitstradition.

BEVORZUGTE ZAUBER

Ernährung	Gedanken Beherrschen
Gefühle Beherrschen	Geistessonde
Telepathie	



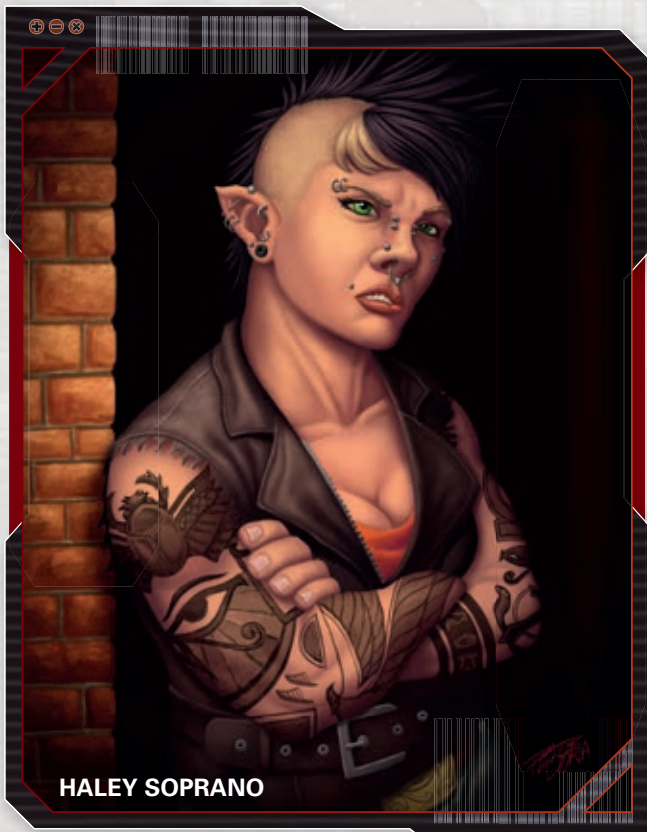


MAGISCHE GESELLSCHAFTEN

AMAZING BLASTERS

Mitgliederzahl: 27
Beiträge: Variabel. Die Gruppe verwendet das, was sie stehlen kann, um die meisten ihrer Aktivitäten zu finanzieren.
Fachgebiete: Schlägereien, Vandalismus, Schutzgelderpressung
Gönner: Muldoon-Familie
Beschreibung und Bräuche: Die Amazing Blasters begannen als Wiz-Gang, die mit ihren Eskapaden regelmäßig die Bostoner Bevölkerung terrorisierte und gleichzeitig gegen die Ancients und andere lokale Gangs kämpfte. Sie hielten sich länger als andere Banden dieser Art, da die Mitglieder es schafften, ihre selbstzerstörerischen Triebe zu kontrollieren, indem sie den seelischen Aufruhr ihrer Teenagerzeit an konkurrierenden Gangs ausließen.

Während die ursprünglichen Anführer der Gang, Kumtopapa Smith und Freeze-Ray Fred, versuchten, von den großen Verbrechenssyndikaten und Konzernen unabhängig zu bleiben, schloss ihre Nachfolgerin, eine junge Zwergin namens Haley Soprano, einen Pakt mit der Muldoon-Familie zwecks Unterstützung und Zugang zu Materialien, die sich die Gang auf andere Weise nicht hätte beschaffen können. Das sichtbarste Anzeichen dieser Unterstützung ist die hohe Anzahl an Betäubungsblitz-Zauberformeln, die neuen Mitgliedern zugänglich gemacht werden. Im Gegenzug fungieren die Ganger als das „Sonst setzt’s was!“ für die Schutzgelderpressung der Familie in Roxbury.



- Das sind hauptsächlich ein paar Kinder, die vorzugeben versuchen, der Hecht im Karpfenteich zu sein. Ich habe gesehen, wie sie bei ernsthafter Gegenwehr davongelaufen sind.
- Traveler Jones
- Mag sein, aber ich habe Trideoaufnahmen davon gesehen, wie sie sich neu gruppiert und ein gut vorbereitetes Runnerteam zerlegt und tot in einer Gasse zurückgelassen haben. Stellt bloß nicht die Fähigkeit von fünfzehn und mehr Magiern infrage, die so lange Betäubungsblitz-Salven auf ein Team werfen, bis der Verschleiß Wirkung zeigt.
- Glitch

HALEY SOPRANO

K	G	R	S	W	L	I	C	EDG	ESS	M
5	3	3	4	4	3	2	4	2	6	4
Initiative		5 + 1W6								
Astrale Initiative		4 + 2W6								
Zustandsmonitor (K/G)		11/10								
Limits		Körperlich 6, Geistig 4, Sozial 6								
Panzerung		9								
Aktionsfertigkeiten		Askennen 2, Bodenfahrzeuge 2, Einschüchtern 2, Führung 1, Herbeirufen 1, Hexerei-Fertigkeitsgruppe 3, Pistolen 2, Wahrnehmung 1								
Sprachfertigkeiten		Englisch M, Italienisch 4, Japanisch 2								
Vorteile		Mut, Zähigkeit								
Nachteile		SimSinn-Desorientierung								
Fahrzeug		Yamaha Growler								
Zauber		Betäubungsball, Betäubungsblitz, Eisdecke, Entgiftung, Gegenmittel, Handlungen Beherrschen, Kampfsinn, Schmerz								
Ausrüstung		AR-Brille, Automatischer Dietrich 5, Kommlink [Sony Emperor; Gerätestufe 2], Panzerweste [9], 2 Stim-Patches 3								
Waffen		Ares Lightfire 70 [Leichte Pistole Präz. 7 Schaden 6K DK – HM RK – 16(s) Standardmunition]								

CÓDIGO 525

Mitgliederzahl: 9
Beiträge: Keine
Fachgebiete: Drogenkurierfahrten, BAD-Herstellung, Erpressung, Gaunereien
Gönner: Unbekannt
Beschreibung und Bräuche: Diese magische Gruppe kontrolliert eine Gang desselben Namens, die eine der größten Gangs in Metröpole ist. Der Name bezieht sich auf die alten paramilitärischen Todesschwadronen, die vom brasilianischen Regime finanziert wurden. Die Mitglieder des inneren Kreises der Gang sind Erwachte, die in einer Reihe von Prüfungen ihre Loyalität bewiesen haben. Die erste Prüfung ist, auf der Straße für die Organisation zu arbeiten. Danach stellen sich die Mitglieder schwierigeren Aufgaben. Die öffentlichen Prüfungen enden mit einer metaplanaren Queste, die von Branco, dem Anführer der Gruppe, durchgeführt wird. Die genaue Zahl der Angehörigen





gen des inneren Kreises ist nicht bekannt, aber angesichts des Krieges zwischen Aztlan und Amazonien nimmt man an, dass dem inneren Kreis weniger Personen angehören als noch 2070. Die amazonische Regierung hat ein Kopfgeld von 8.000 Nuyen auf Mitglieder des inneren Kreises der Gang ausgesetzt.

Die Aktivitäten der Gang unterstützen die Bedürfnisse der magischen Gruppe, und die Geldmittel gehen an Branco und seine Hauptleute. Das Geld reicht locker, um ihre materiellen Ansprüche zu befriedigen, und so wohnen sie in luxuriösen Unterkünften. Die Gang hat gegenüber ihren kleineren Konkurrenten Boden gutgemacht, während der Krieg und der Tempo-Boom die Geisterkartelle von ihren Eskapaden im Rio-Bezirk abgelenkt haben.

Es gibt immer wieder Gerüchte, dass Blanco mit einer größeren Macht im Bett liegt, möglicherweise einem Drachen oder einem der Großen Zehn. Die neueste Theorie, die an Boden gewinnt, lautet, dass er ein Bündnis mit nordamerikanischen Vampiren eingegangen sei. Egal auf welche externe Hilfe die Gruppe zurückgreifen kann, jeder behandelt sie mit vorsichtigem Respekt, da die fast eintausend mundanen Mitglieder der Gang gut bewaffnet, fähig und skrupellos sind.

- ◆ Und sie haben eine Agenda, von der niemand etwas weiß. Es kann nicht sein, dass sie all das Geld und die Feuerkraft ohne guten Grund anhäufen.
- ◆ Plan 9
- ◆ Ähm, Geld und Macht sind normalerweise an sich schon eine ausreichend gute Motivation. Zumindest für mich.
- ◆ Kane
- ◆ Selbst eine kaputte Uhr geht zweimal am Tag richtig.
- ◆ Man-of-Many-Names
- ◆ Und ich dachte, sie würde nur blinken oder gleich ganz ausbrennen.
- ◆ Bull

NEW LABOUR MOVEMENT PARTY

Mitgliederzahl: 49

Beiträge: 75 ¥ pro Monat

Fachgebiete: Wohltätigkeitsveranstaltungen, Spendensammlungen, Politik

Beschreibung und Bräuche: Die New Labour Movement Party, eine Abspaltung der größeren Policlubs im Vereinigten Königreich, hat sich dem Ideal der friedlichen Vereinigung Erwachter und nicht Erwachter Politiker verschrieben, die ihre Macht und Methoden teilen, um lokale Probleme zu lösen. Das Säubern toxischer Orte mittels Erwachter Methoden ist zwar riskant, aber die Gruppe befürwortet diese Aktivität, um der Bevölkerung nutzbares Land zurückzugeben und ihr einen höheren Lebensstandard zu ermöglichen.

Die Gruppe tritt zwar für lobenswerte Ziele ein, hat aber bis jetzt noch nicht viel gegen die etablierten Interessen ausgerichtet. Die öffentlich aktivsten Mitglieder der Gruppe sind nicht die begabtesten, was die Gruppe schwächer scheinen lässt, als sie ist. Das soll mehr mundane Wähler anziehen, hat es aber auch erschwert, das Vertrauen bestimmter Kreise zu erlangen, da die Aktivisten nicht in der Lage sind, die Rituale durchzuführen, die nötig sind, um die Versprechen der Gruppe zu erfüllen. Das prominenteste Mitglied der Gruppe ist Patrick Maley, ein Professor an der Kaledonischen Universität Glasgow.

- ◆ Ich verstehe zwar die Strategie, zuerst Einfluss auf lokaler Ebene aufzubauen, bevor man die nationale Bühne betritt, aber welche Chance hat denn bitte eine Bande hermetischer Magier gegen die Druiden?
- ◆ Slamm-0!
- ◆ Ich freue mich zwar, dass du endlich politische Strategie lernst, aber ich bin nicht sicher, dass der lokale Ansatz in der politischen Struktur des Vereinigten Königreichs eine große Wirkung haben wird. Lokalpolitik bedeutet keineswegs auch Erfolg auf der nationalen Ebene, es sei denn, ihr Plan ist letztendlich die Unabhängigkeit Schottlands.
- ◆ Kay St. Irregular

PATRICK MALEY

	K	G	R	S	W	L	I	C	EDG	ESS	M
	4	3	3	3	5	5	3	4	2	6	4
Initiative	6 + 1W6										
Astrale Initiative	6 + 2W6										
Zustandsmonitor (K/G)	10/11										
Limits	Körperlich 5, Geistig 6, Sozial										
Panzerung	6										
Aktionsfertigkeiten	Antimagie 4, Arkana 4, Askennen 4, Einfluss-Fertigkeitsgruppe 4, Herbeirufen 1, Spruchzauberei 4, Unterricht 4, Verbannen 5, Wahrnehmung 2										
Wissensfertigkeiten	Betriebswirtschaft 8, Schottische Geschichte 4, Wirtschaftstheorie 4										
Sprachfertigkeiten	Englisch M										
Vorteile	Analytischer Geist, Soziales Chamäleon										
Nachteile	Kampflähmung										
Fahrzeug	Opel Luna (verwendet dieselben Werte wie der Chrysler-Nissan Jackrabbit)										
Zauber	Beeinflussen, Entgiftung, Gegenmittel, Kühlen, Leben Entdecken, Magie Entdecken, Raum-Hologramm, Schmerzresistenz, Wahrheit Prüfe										
Ausrüstung	AR-Brille, Panzerkleidung [6], Kommlink [Erika Elite; Gerätestufe 4]										





GROSSE OXFORD-LOGE

Mitgliederzahl: 8

Beiträge: 5.000 ¥ pro Monat

Fachgebiete: Magische Phänomene, Politik, Wiederherstellungsmagie

Beschreibung und Bräuche: Die Große Oxford-Loge leidet aktuell unter dem Tod sowohl ihres politischen Gegners, des Lordprotektors Marchmont, als auch ihres Gönners, Lord Carmichael. Durch den Verlust ihres Anführers und Hauptfinanziers hat die Loge Probleme, in der neuen politischen Landschaft des Vereinigten Königreichs eine relevante Größe zu bleiben. Es bleibt abzuwarten, ob sie sich anpassen kann oder zu einer Erwahten Selbsthilfegruppe verkommt.

Historisch gesehen ist die Loge Teil der Neuen Druidenbewegung, aber Lord Carmichael und seine Anhänger stellten sich dem Lordprotektor Marchmont entgegen, indem sie den ursprünglichen Zweck der Bewegung betonten – nämlich die Bewahrung und Bewachung des Landes. Die Mitglieder der Loge arbeiteten – hauptsächlich hinter den Kulissen – daran, die schlimmsten Exzesse des Lordprotektors aufzuhalten. Ihr tatsächlicher Einfluss ist nicht klar festzustellen, da Marchmonts Sicherheitsapparat während der kurzen Übergangskrise eine Reihe von Aufzeichnungen vernichtet hat.

Die Loge hat ihren Sitz immer noch in Dunham Manor, was all jenen, die ihre Bibliothek oder Laboratorien plündern wollen, eine einzigartige Gelegenheit bietet, aber die Sicherheit ist immer noch allererste Sahne. Die Meinung des Erben des verstorbenen Lords in Bezug auf dieses Arrangement ist in der Öffentlichkeit nicht bekannt.

- ◊ Es gibt ein paar Typen, die ein Team anheuern, um herauszufinden, wer genau der Erbe ist und ob er davon überzeugt werden kann, die Loge aus ihrem gegenwärtigen Hauptquartier rauszuschmeißen. Nehmt Kontakt mit mir auf, falls ihr interessiert seid. Reisearrangements müsst ihr auf eigene Kosten treffen.
- ◊ Cosmo
- ◊ Ich bin mir nicht sicher, ob ich in einen schamanischen Machtkampf verwickelt werden will, aber ich hoffe, dass es der Lohn für den, der den Job annimmt, wert ist.
- ◊ Elijah

Die Große Oxford-Loge hat noch keinen neuen Anführer gewählt, aber es gab einige Diskussionen bezüglich des Anwerbens neuer Mitglieder. Die Kandidaten, die von den Londoner Newsfeeds erwähnt werden, lassen vermuten, dass die Loge mit fast jedem Druiden gesprochen hat, der aktuell keiner Loge angehört, und noch mit einigen weiteren, die bereits einer anderen Loge angehören. Dass diese Berichte zuverlässig sind, darf zwar bezweifelt werden, aber vielleicht sind sie ein Hinweis auf einen größeren Machtkampf innerhalb der Gruppe – oder auch auf ein gewisses Maß an Verzweiflung.

- ◊ Es sind Pfade offen, die noch nicht begangen worden sind, und Türen verschlossen, die geöffnet werden müssen, bevor das Gleichgewicht auf die Insel zurückkehrt.
- ◊ Man-of-Many-Names
- ◊ Ja, aber wer heuert die Türklopfer an, und ist es schon zu spät, um sich an der Action zu beteiligen?
- ◊ Slamm-0!

TREASURE HUNTERS, INC.

Mitgliederzahl: 62 (geschätzt)

Beiträge: 100 ¥ pro Jahr, plus zehn Prozent von allen geborgenen Gegenständen

Fachgebiete: Auktionen, Geschichte und Unterwasser-Bergungsoperationen

Beschreibung und Bräuche: Treasure Hunters, Inc., ist eine Vereinigung von Erwahten und mundanen Leuten, die behaupten, Erfahrung im Wiederbeschaffen verlorener Gegenstände zu haben – besonders vom Meeresboden in der Nähe von Norfolk. Sie führen ein kleines Büro und eine Tauchschule in dem Ort. Sie konnten durch sorgfältige Nachforschungen und Seitensichtsonar einige historische Artefakte ausfindig machen, wodurch sie ihre laufenden Operationen finanzieren. Ein akademischer Artikel erklärt, wie die Erwahten Sucher die Bergungsoperationen unterstützt haben, aber über ihre Forschungen sind bis jetzt keine Details veröffentlicht worden.

- ◊ Sie sind bei der Atlantean Foundation nicht besonders beliebt. Anscheinend haben sie ein kleineres Artefakt gefunden und versteigert, bevor es die großen Jungs in die Hände bekommen konnten.
- ◊ Slamm-0!
- ◊ Da wäre ich mir nicht so sicher. Die Atlantean Foundation hat es sich einverleibt, nachdem Sotheby's seinen Anteil genommen hatte.
- ◊ Winterhawk





Die Organisation ist technisch gesehen ein in der CAS beheimateter Konzern, hat aber noch eine weitere Geschäftslizenz in Delaware, UCAS, sodass Angehörige der Organisation in den Gewässern beider Nationen nach Artefakten jagen dürfen, ohne jedes Mal den ganzen üblichen Papierkrieg führen zu müssen. Es scheint, dass beide Länder die Firma unauffällig überprüft haben, da ihre Aktivitäten für die verzweifelteren Mitglieder Schmuggel zu einer Option machen würden. Das FBI hat die Finanzen eines verstorbenen Mitglieds, Samantha Littlerock, überprüft, nachdem der IRS in ihrer Steuererklärung einige Unregelmäßigkeiten entdeckt hatte.

- ◆ Anscheinend hat sie in ihrer Steuererklärung tatsächlich Einkommen in der Zeile „nicht angezeigte kriminelle Aktivitäten“ aufgeführt. Ich schätze, sie sorgte sich mehr darum, nicht wie Capone zu enden, als darum, dass ein Sicherheitskonzern sie aufspürt.
- ◆ Glitch
- ◆ Ich kann nicht glauben, dass jemand wirklich etwas in diese Zeile eingetragen hat.
- ◆ OrkCEO
- ◆ Wenn man bedenkt, dass sie zusammen mit ihrer Familie ertränkt in ihrem Plansch Becken im Garten aufgefunden wurde, steckte sie ganz klar tief im Drek, und vielleicht hat sie nach einer – irgendeiner – Rettungsleine gesucht, die ihr eine bessere Chance gab als der, mit dem sie verhandelt war.
- ◆ Cosmos

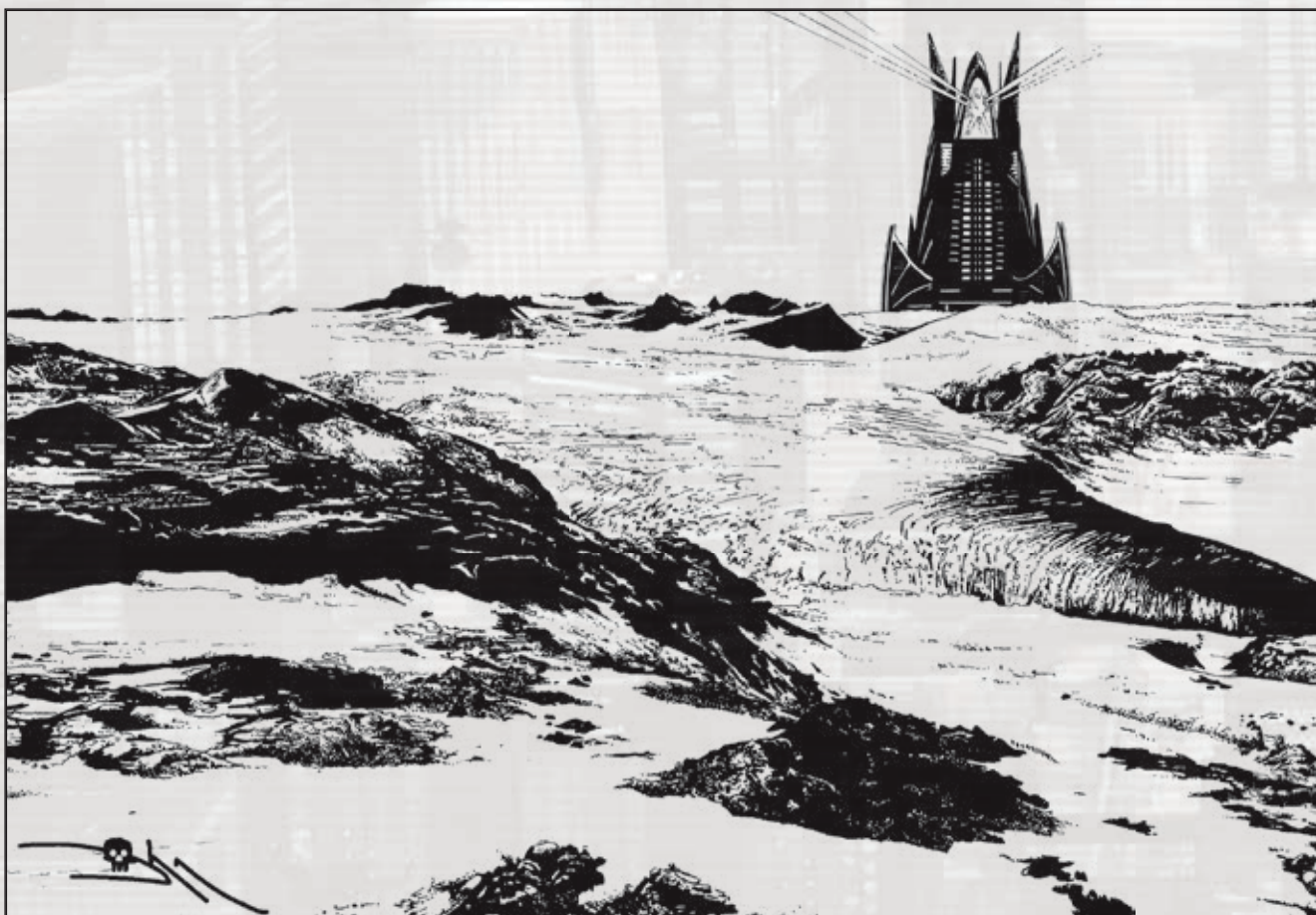
BEDROHUNGEN

RISSE UND DIE WÄCHTER DER ORDNUNG

Die Fähigkeit, Energie direkt aus den Metaebenen zu ziehen, ohne mit der Astralebene interagieren zu müssen, begründete eine neue Disziplin in der Erwachten Gemeinschaft, die größtenteils von großen Konzernen und ihren magischen Forschungsabteilungen gesponsert wird. Im Vergleich zu kleineren Akteuren, die nicht an das traditionelle Ziel Profit gebunden sind, sind die Erfolge dieser größeren Organisationen allerdings bisher begrenzt.

Die Risiken, einen langfristigen dimensional Riss zu öffnen, sind für jeden offensichtlich, der im letzten Jahrzehnt DeeCee beobachtet hat, und bis jetzt habe ich nur Hinweise auf drei Versuche in der letzten Zeit gefunden. Zwei davon fielen innerhalb von zehn Stunden nach Vollendung des Rituals in sich zusammen. Der Gerüchten zufolge dritte Riss befindet sich in der Antarktis, auch wenn ich immer noch nach einer verlässlichen Quelle suche, die seine Existenz bestätigt.

- ◆ Irgendein Kommentar zu dem letzten Riss, Elijah?
- ◆ Frosty
- ◆ Nein.
- ◆ Elijah



- Warum unternimmt denn niemand einen kleinen astralen Forschungsausflug? Ist das nicht das, was ihr Erwachten Typen so tut?
- Slamm-0!
- Man macht keinen „Ausflug“ in die Nähe eines astralen Risses. Die Wahrscheinlichkeit, dass eine Katastrophe passiert, ist viel zu hoch, und wenn das Unausprechliche einträte, was hättest du dann gelernt?
- Ethernaut
- Nun, wenn du hier nicht mehr postest, wissen wir, dass da etwas ist. Das nennt man die Kanarienvogel-Taktik.
- Slamm-0!

Die Atlantean Foundation und die Schwarze Loge haben kürzlich mit derselben Wesenheit – oder vielleicht mit zwei unterschiedlichen, aber eng verwandten Wesenheiten – Kontakt aufgenommen. Diese Wesenheit (oder Wesenheiten) und ihr Geisterfolge konzentrieren sich hauptsächlich darauf, die Ordnung auf ihrer Ebene – und möglicherweise auch auf anderen Ebenen – herzustellen und aufrechtzuerhalten. Bis jetzt gibt es zwar kaum Forschungen über ihre Heimatebene, aber der neueste Vorstoß der Schwarzen Loge auf diese Ebene, wo sie die Wesenheit getroffen haben, hat die Feindseligkeit ihrer Bewohner gegenüber der Bevölkerung der Erde bestätigt.

- Sie sind nur denjenigen gegenüber feindselig, die ein „chaotisches Verhalten“ zeigen, was so ziemlich jeden Shadowrunner einschließt, den sie treffen. Es ist aber denkbar, dass einige Metamenschen sie davon überzeugen können, dass sie im Kampf Ordnung gegen Chaos auf derselben Seite stehen.
- Elijah
- Ihr könnt darauf wetten, dass die Führung der Schwarzen Loge bereits mit großem Aufwand versucht, sie genau davon zu überzeugen. Die Führung der Loge muss irgendwie darin verwickelt sein – wer auch immer diese Wesenheiten zuerst herbeirief, war auf jeden Fall zu mächtig, um zu den unteren Chargen zu gehören. Die sich entwickelnde Beziehung wird interessant zu beobachten, da beide Seiten zweifellos versuchen werden, gegenüber der jeweils anderen einen Vorteil zu erringen.
- Kay St. Irregular
- Hat das irgendwas mit dem Riss zu tun, den du weiter oben erwähnt hast?
- Goat Foot
- In einem weiteren Sinn ist alles im Astralen miteinander verbunden, und Aktivitäten, die sehr weit voneinander entfernt scheinen, können bei genauerer Betrachtung miteinander verbunden sein. In einem engeren Sinn: ja.
- Man-of-Many-Names

Die Bewohner dieser Ebene sind daran interessiert, die Wesen, die sie treffen, in organisierten Gruppen zu strukturieren. Dies geschieht primär durch geistige Manipulationskräfte, kann aber auch physische Gestalt annehmen. Die unmittelbar gefährlichste dieser physischen Aktivitäten ist die offensichtliche Fähigkeit der Geister, Leute zu kristallisieren, die sich weigern, sich in ihrer Gegenwart anzupassen. Das Niveau der Ordnung, das von den Geistern anerzogen wird, scheint direkt damit in Verbindung zu stehen, wie viele Dienste der

Geist dem herbeirufenden Magier schuldet. Es gibt auch Berichte über Geister, die ihre Freiheit erlangten und versuchten, ihre Definition von Ordnung jedem organischen und anorganischen Ding aufzuerlegen, dem sie begegneten.

- Ich glaube, eines dieser Wesen wurde auf ein Schulausschusstreffen in unserer Nähe losgelassen. Die wenigen Schadensberichte, die an die Öffentlichkeit gelangt sind, deuten darauf hin, dass die Hälfte des Ausschusses in Kristallstatuen verwandelt wurde.
- lamm-0!

KRISTALLWESEN

K	G	R	S	W	L	I	C	EDG	ESS	M
KS + 4	KS - 1	KS	KS	KS	KS + 2	KS	KS	KS/2	KS	KS
Initiative			(KS x 2) + 2W6							
Astrale Initiative			(KS x 2) + 3W6							
Fertigkeiten			Antimagie, Askennen, Astralkampf, Exotische Fernkampf-Waffe, Fliegen, Spruchzauberei, Waffenloser Kampf, Wahrnehmung							
Kräfte			Astrale Gestalt, Beeinflussen, Kristallisieren, Materialisierung, Natürliche Waffe, Natürlicher Zauberspruch (Gedanken Beherrschen), Zwang							
Zusätzliche Kräfte			Energieaura, Natürlicher Zauberspruch (Gefühle Beherrschen), Natürlicher Zauberspruch (Mob-Bewusstsein), Schutz							

KRISTALLISIEREN

Art: M **Handlung:** Komplex
Reichweite: BF **Dauer:** Permanent

Diese Kraft verwandelt die Zellen eines Lebewesens in Kristall. Dies ist ein Fernkampfgriff, der mit der Fertigkeit Exotische Fernkampf-Waffe + Geschicklichkeit [Körperlich] des Critters durchgeführt wird und Reichweitenschritte hat, die alle (Magie) Meter ansteigen. Wenn der Angriff gelingt, verursacht er einen Schaden von (Magie x 2)K mit einer Durchschlagskraft von -(Magieattribut des Critters). Außerdem wird das Ziel bewegungsunfähig, da die Verwandlung sofort beginnt. Nettoerfolge bei der Angriffsprobe erhöhen den Schaden wie gewohnt, und das Ziel darf eine Schadenswiderstandsprobe mit Konstitution + modifizierter Panzerung ablegen.

Wenn der Geist das Ziel weiter mit dieser Kraft angreift, ist irgendwann der gesamte Körperliche Zustandsmonitor des Ziels ausgefüllt, was zu seiner vollständigen Kristallisierung führt. Das Ziel erleidet durch die Kraft keinen Überschüssigen Schaden und kann durch sie auch nicht direkt getötet werden. Der spröde Kristall kann allerdings durch andere mundane oder magische Wirkungen beschädigt werden. Wenn dem Ziel im kristallisierten Zustand Extremitäten entfernt werden, fehlen sie auch dann noch, falls es später in seinen normalen Zustand (siehe S. 22) zurückverwandelt wird.





- ◆ Dinge in Kristall zu verwandeln ist lästig, aber wenigstens merkt man es. Doch was passiert, wenn sie auf einmal subtil werden und versuchen, das Management eines Standortes zu übernehmen, indem sie die Bewohner und Arbeiter übernehmen? Stellt euch zum Beispiel mal ein Knight-Errant- oder Lone-Star-Revier vor, das vollständig von diesen Wesen übernommen wurde. Wie würden sich ihre Aktivitäten verändern, wenn sie sich fanatisch der Aufgabe widmen würde, Ordnung um jeden Preis herzustellen?
- ◆ Bull

Eine der bemerkenswerteren Eigenschaften dieser Geister ist ihre Angewohnheit, sich mit überdurchschnittlicher Häufigkeit von ihren Beschwörern loszureißen. Es scheint zwar, dass Mitglieder der Schwarzen Loge damit nicht so große Probleme haben wie Magier der Atlantean Foundation, aber unabhängige Forscher berichteten, dass die von ihnen beschworenen Geister fast unkontrollierbar waren und manchmal sogar Befehle absichtlich falsch auslegten.

CREEDUS MAXIMUS

Ich zögere zwar, diese Gruppe als echte Bedrohung für die Sechste Welt zu betrachten, aber sie ist definitiv eine Bedrohung für die Erwachten, mit denen sie in Kontakt kommt. Über die Gruppe als Ganzes gibt es nur wenige Informationen, aber Elijah und Bull konnten Daten über ein paar einzelne Mitglieder finden, die zeitlich bis vor die Gründung der Organisation zurückreichen. Mit diesen Informationen kann vielleicht einer der JackPointer sie aufspüren, aber ihre körperliche Erscheinung scheint regelmäßig zu wechseln, auch wenn es ihre Kleidung und Ausrüstung nicht tut. Das deutet entweder auf den regelmäßigen Einsatz von Maskierungsfähigkeiten oder auf plastische Chirurgie hin. Außerdem haben wir zwar eine vorläufige Identifizierung von drei Mitgliedern, aber die anderen sechs sind völlig unbekannt. Nehmt euch in Acht – sie scheinen alle über beeindruckende Fähigkeiten zu verfügen.

Das Endziel der Gruppe liegt zwar aktuell noch im Dunkeln, aber sie hat – auch noch nachdem es die Drachen nach dem Tod von Alamais geschafft hatten, Frieden zu schließen – weiterhin Taliskrämer aufgespürt und eliminiert. Außerdem scheint die Gruppe mit einem anderen Modus operandi vor-

zugehen, da die vollständige Auslöschung der Familie eines Ziels meines Wissens bis jetzt nicht erfolgt ist. Sie haben allerdings mit der postmortalen Verarmung des Ziels weitergemacht, wobei elektronische Geldmittel und tragbare physische Besitztümer wann immer möglich entfernt wurden.

Bis heute wurden drei ihrer Angriffe aufgezeichnet und durch Newsfeeds verbreitet, während neunzehn andere nicht aufgezeichnet wurden, aber zu den Methoden der veröffentlichten Angriffe zu passen scheinen. Ihre Opfer werden gewöhnlich anonym kontaktiert und anschließend durch Drohungen oder kleinere Angriffe so sehr verängstigt, dass sie ihren sicheren Zufluchtsort verlassen. Dann schlägt die Gruppe zu, häufig nachdem alle anderen Verteidigungsmaßnahmen isoliert und unschädlich gemacht wurden. Aus der Leiche des Ziels wird unter Verwendung medizinischer Hilfsmittel das ganze Blut entfernt und dann wegtransportiert.

- ◆ „Unschädlich gemacht“ ist eine Untertreibung. Ich wurde mal angeheuert, um ein Team aus der Ferne zu überwachen, das die Aufgabe hatte, einen Taliskrämer auf einer Reise nach Detroit zu schützen. Das Team wurde, als es aus einem Aufzug kam, von sieben Geistern angegriffen. Das Ziel wurde weggebracht, während sie um ihr Leben kämpften.
- ◆ Clockwork
- ◆ Ich hoffe, du würdest im Voraus bezahlt?
- ◆ Sticks
- ◆ Nur der Vorschuss, der kaum die Munitionskosten deckte, ganz zu schweigen von den zerstörten Drohnen.
- ◆ Clockwork

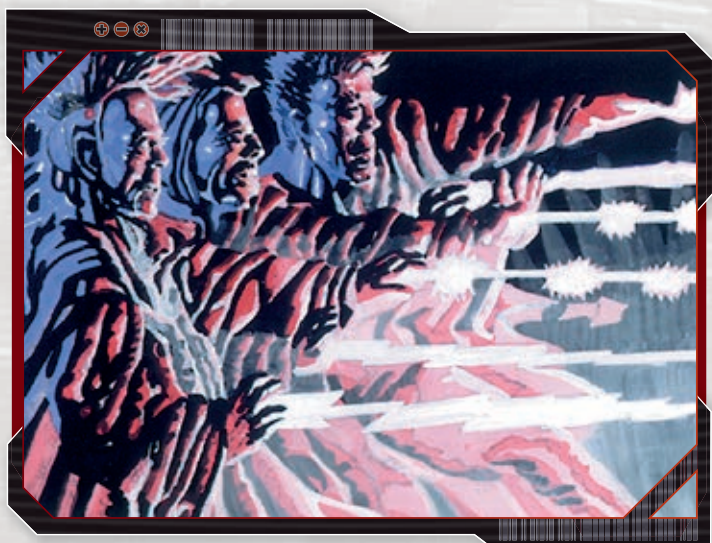
SIMON

Simon, ein mutmaßliches Mitglied von Creedus, stammt ursprünglich aus Boston. Im Newsfeed des zweiten Angriffs wurde ein maskierter Troll mit einem charakteristischen Hinken gefilmt. Er schien hauptsächlich herumzustehen und wirkte möglicherweise Zauber gegen Richard Malcolms Leibwächter. Diese Indizien sind zwar nicht eindeutig, aber meine Connections konnten ihn in den letzten drei Monaten nicht aufspüren.

- ◆ Ich habe einen alten Partner in Worcester. Soll ich für dich ein wenig rumfragen? Für die Standardgebühr natürlich.
- ◆ Red Anya

Vor seinen mutmaßlichen aktuellen Aktivitäten arbeitete Simon als angeheuerter Schläger für die O'Riley-Familie. Sein Mangel an Respekt und Manieren erschwerten ihm seinen Aufstieg, aber aufgrund seiner Fähigkeiten wurde er bevorzugt für größere Jobs eingesetzt. Ein Polizeibericht deutet darauf hin, dass sein Hinken von einem Ziel stammt, das sich mit einer Schrotflinte gewehrt hat. Diese Eskapade brachte ihm fast drei Jahre in einem Staatsgefängnis ein. Alles deutet darauf hin, dass er nach seiner Freilassung zur Familie zurückkehrte, auch wenn es dafür kaum belastbare Beweise gibt.

- ◆ Die Mafiosi, die ich kenne, reden gar nicht über ihn – und normalerweise ist es ziemlich leicht, aus diesen Typen einen oder zwei Hinweise rauszubekommen.
- ◆ Wise Guy





SIMON

	K	G	R	S	W	L	I	C	EDG	ESS	M
	9	3	3	7	5	3	4	2	3	6	5
Initiative	7 + 1W6										
Astrale Initiative	8 + 2W6										
Zustandsmonitor (K/G)	13/11										
Limits	Körperlich 9, Geistig 5, Sozial 5										
Panzerung	13										
Aktionsfertigkeiten	Antimagie 6, Arkana 5, Askennen 1, Herbeirufen 3, Pistolen 2, Spruchzauberei 9, Unterricht 6, Verbannen 6, Wahrnehmung 1										
Wissensfertigkeiten	Altertümlische Geschichte 7, Atlantean Foundation 5										
Sprachfertigkeiten	Englisch M, Japanisch 3, Spanisch 3										
Vorteile	Erhöhte Konzentrationsfähigkeit 2, Freundliche Geister										
Nachteile	SIN-Mensch (kriminell)										
Zauber	Energieblitz, Feuerball, Flammenstoß, Gegenmittel, Heilen, Kühlen, Leben Entdecken, Magie Entdecken, Schmerzresistenz, Verfaulen, Wahrheit Prüfen										
Ausrüstung	AR-Brille, AR-Handschuhe, Kommlink [Erika Elite; Gerätestufe 4], Krafffokus 4 (Ritualmaske), Panzerjacke [12], Zauberspeicher 4 (Goldkette)										

GEORGETTE SPINELER

Georgette, eine mittelmäßig begabte zwergische Adeptin, war für ihr rotes Kopftuch bekannt, als sie für ihre Konzernbetreuer in St. Louis arbeitete. Sie war außerdem bekannt dafür, vor ihrer Verhaftung und Freilassung regelmäßig Umgang mit Angehörigen der Vory und unabhängigen Schmugglern zu haben. Georgette wurde kurz nach einem Run auf eine Renraku-Einrichtung verhaftet, als ihr Gesicht und ihre körperlichen Fähigkeiten von einer Sicherheitskamera aufgezeichnet wurden. Es gibt keine öffentlichen Berichte darüber, warum oder wie sie gefangen genommen wurde, nur dass sie zu einer Haftstrafe in einer Lone-Star-Einrichtung verurteilt wurde, nachdem sie ihren legalen Namen angegeben hatte. Ihr letzter bekannter Aufenthaltsort war Denver, wo sie als private Sicherheitsberaterin gearbeitet hat.

- ◆ Kennt irgendjemand ihren alten Straßennamen? Auf diese Weise ist sie vielleicht leichter aufzuspüren.
- ◆ Slamm-0!
- ◆ Auburn Mayhem; und nein, das macht es nicht leichter.
- ◆ Glitch
- ◆ Bist du sicher, dass sie keine aktuelle Connection bei den Vory hat? Ich könnte mir vorstellen, dass die den Bürgerkrieg als Ablenkung nutzen, um Geld zu machen und in dem entstehenden Vakuum neue Lieferanten zu unterstützen.
- ◆ Cosmos





- Das wäre ein neuer Geschäftszweig für die Vory. Weißt du, ob sie eine Nachschublinie haben, um ihre Unternehmungen zu versorgen?
- Fianchetto

Georgette ignoriert das Konzept der Rassensolidarität weitgehend und greift Zwerge mit derselben Regelmäßigkeit an wie Angehörige jedes anderen Metatyps. Und sie greift oft an, denn ihre wenigen gesicherten oder mutmaßlichen Runs zeigten eine Präferenz für körperliche Konfrontation und Sachbeschädigung. Dies mag einen ihrer Mitzwerke dazu gebracht haben, die Überwachungsvideos an die Gesetzeshüter zu übermitteln. Vielleicht führte auch ein interner Machtkampf zu diesem Leck.

- Ich nenne sie nur ungern eine Sicherheitsberaterin. Das eine Mal, als ich sie sah, war sie mehr daran interessiert, den Angreifer zusammenzuschlagen, als die Sicherheit ihres Klienten zu gewährleisten.
- Mihoshi Oni

GEORGETTE SPINELER

K	G	R	S	W	L	I	C	EDG	ESS	M
7	5(7)	5(7)	5(7)	4	3	3	3	4	4,2	4
Initiative		8(10) + 3W6								
Zustandsmonitor (K/G)		12/10								
Limits		Körperlich 8(10), Geistig 5, Sozial 5								
Panzerung		9								
Aktionsfertigkeiten		Athletik-Fertigkeitsgruppe 4, Freifall 4, Heimlichkeit-Fertigkeitsgruppe 3, Klingenwaffen 7(9), Pistolen 8(10), Schnellfeuerwaffen 3, Sprengstoffe 3, Spurenlesen (Urban) 3 (+2), Survival 2, Waffenbau 2, Waffenloser Kampf 5, Wahrnehmung 6								
Sprachfertigkeiten		Englisch M								
Vorteile		Glück, Schnellheilung								
Nachteile		SIN-Mensch (kriminell)								
Adeptenkräfte		Verbesserte Fertigkeit 2 (Klingenwaffen), Verbesserte Fertigkeit 2 (Pistolen)								
Bodytech		Muskelstraffung 2, Muskelverstärkung 2, Synapsenbeschleuniger 2								
Ausrüstung		AR-Handschuhe, AR-Kontaktlinsen [Kapazität 1; Blitzkompensation], Automatischer Dietrich 3, Kommlink [Erika Elite; Gerätestufe 4], Panzerweste [9]								
Waffen		AK-97 [Sturmgewehr Präz. 5 Schaden 11K DK -3 HM/SM/AM RK 1 38(s) Schockpolster, 4 Ersatzstreifen mit Explosivmunition] Messer [Klingenwaffe Präz. 5 Reichweite – Schaden 8K DK -1] Ruger Super Warhawk [Schwere Pistole Präz. 5 Schaden 9K DK -2 EM RK – 6 (tr) 3 Schnelllader]								

FLASHER MCDANIELS

Flasher war vor drei bis fünf Jahren ein bekannter Runner im Seattler Metroplex, bevor er aus der lokalen Szene verschwand. Er arbeitete bis 2073 als freischaffender Adept für mehrere temporäre Teams, trat aber, soweit ich weiß, nie einem permanenten Team bei oder ging langfristige Partner-

schaften mit anderen Runnern ein. Bestätigte Zeugenaussagen deuten darauf hin, dass er seine Gegner gern mit Händen und Füßen angreift und den Gebrauch von Feuerwaffen unter allen Umständen ablehnt. Sein Spitzname war das Resultat einer zufälligen Fehlfunktion seiner Kleidung, als er einen Lone-Star-Streifenpolizisten zusammenschlug.

Sein Training und sein Stil scheinen von alten Hongkong-Videos abgeleitet zu sein, bis hin zu den holprig formulierten Ansprachen vor einem Kampf. Sein Straßenruf erwähnt allgemein eine laxe Einstellung hinsichtlich Führung, Forschung, und Pünktlichkeit bei Planungstreffen, aber den meisten Berichten zufolge ist er, sobald eine Operation erst einmal begonnen hat, ein Vollprofi. Seine Einstellung erklärt vielleicht, warum er nie einem Team auf permanenter Basis beigetreten ist.

FLASHER MCDANIELS

K	G	R	S	W	L	I	C	EDG	ESS	M
5	5	5(6)	4	5	3	3	2	3	6	7
Initiative		8(9) + 2W6								
Zustandsmonitor (K/G)		11/11								
Limits		Körperlich 6(7), Geistig 5, Sozial 5								
Panzerung		12								
Aktionsfertigkeiten		Athletik-Fertigkeitsgruppe 7, Entfesseln 4, Heimlichkeit-Fertigkeitsgruppe 6, Klingenwaffen 2, Verhandlung 2, Waffenloser Kampf 11(13), Wahrnehmung 6								
Sprachfertigkeiten		Englisch M								
Vorteile		Gummigelenke, Hohe Schmerztoleranz 2, Zähigkeit								
Nachteile		Ungehobelt								
Initiatengrad		1								
Metamagie		Adeptenzentrierung								
Adeptenkräfte		Geschärfter Sinn (Infrarotsicht, Restlichtverstärkung), Gesteigerte Reflexe 1, Kampfsinn 4, Mystischer Panzer 1, Todeskrallen, Verbesserte Fertigkeit 2 (Waffenloser Kampf)								
Fahrzeug		Suzuki Mirage								
Ausrüstung		AR-Brille, AR-Handschuhe, Chemoanzug, Kommlink [Transys Avalon; Gerätestufe 6], Medkit 4, Panzerjacke [12]								

PROJECT WAMPUM

Dieses Lone-Star-Projekt scheint ein Pilot für etwas Größeres in der Zukunft zu sein. Es wurde von Lone Stars Abteilung für Magische Forschung entwickelt und bietet einen Weg für die Sicherheitsfirma, ehemalige Lockartikel in Ertragsströme zu verwandeln. Es wurde im Geschäftsbericht des Konzerns kurz als Forschungsprojekt erwähnt, aber ich hatte darüber keine weiteren Informationen, bis ich Glitch anheuerte, um in die nicht so öffentlichen Knoten zu schauen. Seine Ergebnisse zeigen vor allem einen Namen, zusammen mit einigen beunruhigenden Trends bei den Versuchspersonen.

TALON KINCAID

Talon war früher ein Mitglied von Lone Stars FRT-Programm und ist ein Beispiel dafür, wie Habgier zu weit führen kann. Seine Anstellung im Konzern endete irgendwann 2074, als er



als Kopfgeldjäger in den legalen Freiberuflerpool aufgenommen wurde. Talon hat sich darauf spezialisiert, „Terroristen“ mit magischen Fähigkeiten aufzuspüren und zu eliminieren – und wie wir alle wissen, bezeichnendie Megas Shadowrunner sehr gern als Terroristen.

- Wenn er echte Shadowrunner jagen würde, würde er genauso verhungern wie die meisten Mächtigerunner.
- Cosmo
- Vielleicht, aber die Straßen produzieren am laufenden Band verzweifelte Kids, die nach dem großen Geld suchen. Und es gibt viele Wizgang-Mitglieder, die aufsteigen wollen, also hat er jede Menge Gelegenheiten.
- Butch
- Vor etwa einem Monat hat er ein paar Kids in Seattle erwischt, die einiges an Potenzial hatten. Sie hätten nur etwas Zeit gebraucht, um ihre Fähigkeiten zu entwickeln. Es scheint, als ob sie in ein Lagerhaus mit Lone-Star-Waren eingebrochen sind. Üble Sache – vielleicht finde ich einen besseren Run für sie, sobald sie aus dem Gefängnis raus sind.
- Bull

Seit seiner Entlassung hat Talon 73 legitime Ziele geschnappt oder getötet – hauptsächlich für seinen ehemaligen Arbeitgeber und noch zwei für die Draco Foundation. Ich weiß nicht, ob er seine Jagden auf „inoffizielle“ Kopfgelder ausgeweitet hat, aber angesichts seines ziemlich teuren Lebensstils ist das recht wahrscheinlich.

- Eines der Ziele von der Draco Foundation war ein Verrückter namens Luscious Lou, ein praktizierender Blutadept aus Orlando. Anscheinend beschloss Talon, zur selben Zeit in Miami auf die Jagd zu gehen, zu der Lou nach einem neuen Kick Ausschau hielt.
- Kane
- Du nennst jemanden verrückt? Glashaus und Steine?
- Netcat
- Selbst ich verwende kein Elfenbabyblut für eine Bloody Mary. Weil es keinen Gewinn bringt.
- Kane

Talon ist ein klassisch ausgebildeter hermetischer Magier mit einer Präferenz für direkte Kampfzauber und setzt Geister hauptsächlich zur Aufklärung und Unterstützung ein. Bis jetzt jagt er allein, aber sein P2.0-Feed deutet darauf hin, dass er offen dafür ist, sich mit dem richtigen Partner zusammenzuschließen.

- Genau, solange du den Ausdruck „sich mit dem richtigen Partner zusammenschließen“ auf die richtige, die sexuelle Art verstehst. Aus irgendeinem Grund werden viele sexuell deviante Widerlinge Kopfgeldjäger. Ist es möglich für sie, mit jemandem zu arbeiten, den sie nicht auf irgendeine Art zu verarschen versuchen? Sticks?
- Elijah
- Du könntest eine lustigere Formulierung versuchen – oder dich einfach verpissen und sterben.
- Sticks

TALON KINCAID

K	G	R	S	W	L	I	C	EDG	ESS	M
4	4	4	3	5	5	4	4	4	6	6
Initiative		8 + 1W6								
Astrale Initiative		8 + 2W6								
Zustandsmonitor (K/G)		10/11								
Limits		Körperlich 5, Geistig 7, Sozial 7								
Panzerung		15								
Aktionsfertigkeiten		Arkana 3, Askennen 6, Athletik-Fertigkeitsgruppe 4, Beschwören-Fertigkeitsgruppe 5, Gewehre 3, Heimlichkeit-Fertigkeitsgruppe 4, Hexerei-Fertigkeitsgruppe 8, Pistolen 7, Verhandlung 2, Waffenloser Kampf 5, Wahrnehmung 1								
Wissensfertigkeiten		Lone-Star-Prozeduren 5, Rechtswissenschaft 5								
Sprachfertigkeiten		Deutsch 3, Englisch M, Japanisch 2, Kantonesisch 2, Spanisch 3								
Vorteile		Astrales Chamäleon, Bewegungstalent								
Nachteile		SIN-Mensch (Eingeschränkte Konzern-SIN)								
Zauber		Betäubungsblitz, Charisma Steigern, Energieblitz, Feuerball, Heilen, Magie Entdecken, Manaball, Panzerung, Raum-Hologramm								
Rituale		Watcher								
Fahrzeuge		Suzuki Mirage, Toyota Gopher								
Ausrüstung		AR-Brille, AR-Handschuhe, Ganzkörperpanzerung [15], Kommlink [Erika Elite; Gerätestufe 4], Krafftokus 1 (Goldring), Panzerkleidung [6]								
Waffen		Ares Predator V [Schwere Pistole Präz. 5(7) Schaden 8K DK -1 HM RK - 15(s) Smartgunsystem, 4 Ersatzstreifen]								

Der Hauptgrund, warum ich Talon in diesem Dokument anführe, ist nicht, dass ein einsamer Kopfgeldjäger eine Bedrohung für die Welt oder die Erwahten insgesamt ist. Das Problem ist, was mit seinen Zielpersonen zu passieren scheint. Neun der talentierteren Magier, die er geschnappt hat, sind als Lone-Star-Beamte auf die Straße zurückgekehrt. Es kommt zwar auch sonst vor, dass Runner ins Licht wechseln, aber in einem dieser Fälle passierte diese Verwandlung innerhalb von 24 Stunden. Die entsprechende Person erlitt in der Folge einen tödlichen Schlaganfall, nachdem sie einer Gang erlaubt hatte, zu entkommen. Falls Lone Star oder irgendein Konzern einen Stall von un- oder halb freiwilligen Magiern aufbaut – und ich glaube, dass sie das tun –, könnte es das Schachspiel, in dem wir alle mitspielen, radikal verändern.

- Ist das wirklich überraschend? In den Schatten gibt es seit Jahrzehnten Gerüchte über Cortexbomben, die in Aktivposten implantiert werden. Ich bin sicher, dass Slamm-0! oder einer der anderen Hinweise darauf von vor dem Crash finden kann. Ich mache ihnen keinen Vorwurf. Wenn ich einen Magier an der Leine halten könnte, würde ich es tun.
- Kane
- Die Möglichkeit, dass der Star Magier mittels Headware beschädigt, ist zu einem gewissen Grad überraschend. Ich bin zwar sicher, dass Plan 9 haufenweise Dateien über ähnliche Aktivitäten



hat, aber ein vercyberter Magier ist per definitionem ein beschädigter Magier. Die Frage ist also: Bekommen sie wirklich einen Magier, der ihre Mühe wert ist?

- ◊ Elijah
- ◊ Für Lone Star geht es wahrscheinlich mehr um Kontrolle. Sie verwandeln einen Missetäter und eine Bedrohung in etwas, das sie benutzen können. Der Magier ist vielleicht nicht sehr mächtig, aber jemand, der für einen arbeitet, ist besser als jemand, der gegen einen arbeitet.
- ◊ Mr. Bonds
- ◊ Ich frage mich, wie die anderen Kons reagieren werden, sobald jemand versucht, diese Art von Aktivität auszuweiten. Sie würden natürlich wegen der menschlichen Verluste besorgt sein, aber sie könnten sich auch wegen der Erwachten Armee sorgen, die andere Kons aufbauen. Wir sehen diejenigen mit der Gabe in unserem Geschäft zwar als normal an, aber weniger als ein Tausendstel der Bevölkerung hat ein brauchbares Talent, also kann das Anhäufen vieler Begabter eine Gruppe schnell in eine Bedrohung verwandeln.
- ◊ Glitch

ZUSATZGRIMOIRE

EINLEITUNG

Die folgende zusätzliche Reichweite gilt für *Shadowrun*-Zauber:

Reichweite: Ein Zauber mit der Reichweite Selbst (S) kann nur auf den Zauberer gewirkt werden. Wenn der Zauber ein Flächenzauber (F) ist, befindet sich der Zauberer im Zentrum des Wirkungsbereichs und ist – sofern die Beschreibung nicht etwas anderes festlegt – automatisch auch ein Ziel des Zaubers.

HEILZAUBER

Die folgende Zauberkategorie ist für Heilzauber neu:

Negative Heilzauber: Heilzauber, die sich negativ auf ein Ziel auswirken, verursachen – sofern nichts anderes angegeben wird – einen Schaden in Höhe der Nettoerfolge bei einer Spruchzaubereprobe, der mit der Konstitution (+ Antimagie, falls anwendbar) des Ziels widerstanden wird. Details zu Berührungsangriffen finden Sie in *SR5* auf Seite 188.

AUFWÄRMEN

Art: M **Reichweite:** BF
Dauer: A **Entzug:** KS – 4

Dieser Zauber hält die Körpertemperatur von einem oder mehreren Metamenschen auf einem gesunden Niveau. Die Anzahl der von diesem Zauber beeinflussten Metamenschen ist gleich der Anzahl der bei der Spruchzaubereprobe erzielten Erfolge. Der Zauber bietet keinen Schutz gegen auf Kälte basierende Angriffe.

BLUT DER GÖTTER

(ESSENZ, NEGATIV)

Art: P **Reichweite:** B
Dauer: speziell **Entzug:** KS

Dieser Zauber verwandelt das Blut des Ziels in eine anorganische Flüssigkeit und verursacht Körperlichen Schaden, weil die Organe des Ziels dadurch keine Nährstoffe und keinen Sauerstoff mehr erhalten. Der Zauber verursacht in der ersten Kampfrunde (Kraftstufe)K Schaden, in der zweiten Kampfrunde (Kraftstufe – 1)K Schaden und so weiter in jeder folgenden Kampfrunde, bis er null erreicht. Jedes Mal, wenn



BRYAN
SYNE

Schaden verursacht wird, widersteht das Ziel dem Schaden mit einer Probe auf Konstitution (+ Antimagie, falls anwendbar). Der Schaden wird direkt vor der ersten Handlung des Ziels in der jeweiligen Kampfrunde verursacht.

DEHYDRIEREN

(NEGATIV)

Art: P **Reichweite:** B
Dauer: A **Entzug:** KS – 4

Wenn das Ziel diesem Zauber nicht widersteht, leidet es unter Übelkeit und Desorientierung (*SR5*, S. 410), solange der Zauber aufrechterhalten wird.

DEKONTAMINATION

Art: M **Reichweite:** B
Dauer: P **Entzug:** KS – 4

Dieser Zauber wird verwendet, um die Auswirkungen von Strahlenvergiftung auf einen Patienten zu verringern. Pro Erfolg bei der Spruchzaubereprobe erhält der Charakter 1 zusätzlichen Würfel auf seine Strahlungswiderstandsprobe (*Kreuzfeuer*, S. 153). Der Zauber heilt keinen bereits bestehenden Strahlenschaden; dafür ist der Zauber Heilen (*SR5*, S. 282) notwendig.

FRISCHZELLENKUR

Art: P **Reichweite:** B
Dauer: P **Entzug:** KS – 2

Dieser Zauber ist bei den Vermögenden – und bei denen, die vermögend wirken wollen – sehr beliebt. Er regt die Durchblutung an, poliert das Aussehen auf und verbessert den gesundheitlichen Allgemeinzustand. Die Wirkung ist zwar im Regelsinne permanent (muss also nicht aufrechterhalten werden), kann aber je nach Lebensstil und natürlicher Alterung wieder abnehmen. Die Erfolge bei der Spruchzaubereprobe bestimmen, wie gut das Ziel des Zaubers „herausgeputzt“ wird. Der Zauber hat zwei Wirkungen: Er erhöht das Soziale Limit des Ziels und gewährt einen Modifikator auf Proben auf Erste Hilfe oder Medizin (gemäß Heilungsmodifikatoren, *SR5*, S. 206). Pro 2 Erfolge bei der Spruchzaubereprobe erhöht sich das Soziale Limit um 1, während der Heilungsmodifikator pro 3 Erfolge bei der Spruchzaubereprobe um 1 erhöht wird. Diese Wirkungen halten 24 Stunden lang an; danach verschwinden die Gesundheitswirkungen, und die Leute gewöhnen sich an das neue Aussehen, sodass auch die Erhöhung des Sozialen Limits verschwindet.

GHULISCHE STÄRKE

(ESSENZ)

Art: P **Reichweite:** B
Dauer: A **Entzug:** KS – 4

Dieser Zauber stammt aus einer unbekanntem Quelle und wurde drei Ghulshamanen im Bostoner Sprawl beigebracht. Man nimmt an, dass dieselbe Gruppe, die ihn entwickelt hat, ihn auch an andere Ghulrudel weitergegeben hat. Der Zauber wirkt nur gegen Ziele, die mit dem MMVV-Virus infiziert sind.

Der Zauber erhöht die Stärke des Ziels pro Erfolg bei der Spruchzaubereprobe um 1, wobei der Gesamtbonus durch den Zauber und andere Hilfsmittel +4 nicht übersteigen kann.

KRANKHEIT HERVORRUFEN

(NEGATIV, ESSENZ)

Art: M **Reichweite:** B
Dauer: P **Entzug:** KS – 3

Dieser Zauber ist einer der Gründe, warum man einem Erwachten Liebhaber nie den Laufpass geben sollte, denn er infiziert das Ziel mit einer VITAS-ähnlichen Krankheit – oder einer der „intimeren“ Krankheiten, die man lieber nicht öffentlich bekannt werden lassen will. Die Kraft der Krankheit ist gleich der Kraftstufe des Zaubers. Der Zauber kann keine Krankheit hervorrufen, die auf Magie beruht, wie zum Beispiel MMVV.

Nettoerfolge beeinflussen nicht die Kraft der Krankheit; die Erfolge werden nur dafür verwendet, um festzustellen, ob das Ziel von der Krankheit befallen wird oder nicht. Nach der Zauberwiderstandsprobe muss das Ziel eine Krankheitswiderstandsprobe (mit Konstitution + Stufe von passenden Schutzsystemen) ablegen. Falls die Widerstandsprobe die Kraft der Krankheit nicht auf null senkt, zeigt das Ziel in der folgenden Kampfrunde die ersten Symptome (die Symptome hängen von der hervorgerufenen Krankheit ab; siehe Tabelle *Beispielkrankheiten*). Widerstandsproben werden einmal pro Kampfrunde abgelegt, bis die Kraft auf null gesenkt worden ist.

BEISPIELKRANKHEITEN

Krankheit	Erforderliche Kraftstufe	Wirkung
Grippe	2	Desorientierung, Geistiger Schaden (Erschöpfung)
Botulismus	4	Lähmung, Übelkeit, Unwohlsein
HSV-5	5	Geistiger Schaden, Schmerzen, Unwohlsein
VITAS-3	6	Geistiger Schaden, Übelkeit, Unwohlsein

ÜBELKEIT HERVORRUFEN

(NEGATIV)

Art: M **Reichweite:** B
Dauer: S **Entzug:** KS – 2

Wenn das Ziel dem Zauber nicht widersteht, leidet es unter Übelkeit (*SR5*, S. 410). Es erleidet keinen Schaden, ist aber pro Nettoerfolg bei der Spruchzaubereprobe 1 Kampfrunde lang handlungsunfähig, weil es sich erbrechen muss und Schwindelanfälle erleidet.

ÜBELKEIT LINDERN

Art: M **Reichweite:** B
Dauer: A **Entzug:** KS – 4

Dieser Zauber nimmt die Wirkung von Übelkeit (*SR5*, S. 410) vom Ziel. Jeder Erfolg bei der Spruchzaubereprobe senkt die Dauer der Übelkeit um 1 Kampfrunde. Zusätzlich werden, solange der Zauber wirkt, Verletzungsmodifikatoren nicht verdoppelt. Die Auswirkungen der Übelkeit kehren mit voller Kraft wieder, sobald der Zauber nicht mehr aufrechterhalten wird (sofern die Ursache der Übelkeit dann immer noch wirkt).





VAMPIRISCHE GESCHWINDIGKEIT

(ESSENZ)

Art: P **Reichweite:** S (F)
Dauer: A **Entzug:** KS – 2

Dies ist ein neuer und beliebter Zauber bei MMVV-Infizierten. Er zentriert sich auf den Zauberer und erhöht die Geschwindigkeit jedes mit MMVV infizierten Lebewesens im Wirkungsbereich. Der Zauber erhöht die Geh- und Laufrate der Infizierten im Wirkungsbereich um 1 Meter pro Erfolg bei der Spruchzaubereprobe. Zusätzlich erhöht der Geschwindigkeitsschub das Initiativeergebnis der Infizierten pro Erfolg bei der Spruchzaubereprobe um 1 (ohne direkt das Reaktions- oder Intuitionsattribut zu erhöhen).

VERFAULEN

(ESSENZ, NEGATIV)

Art: P **Reichweite:** B
Dauer: S **Entzug:** KS

Dies ist ein Zauber, der von Zauberern eingesetzt wird, die ihre Gegner schrecklich leiden lassen wollen, während diese sterben. Das UCAS-Militär unterzieht alle seine Soldaten, die diesen Zauber lernen, einem regelmäßigen psychologischen Screening. Dies ist eine Vorsichtsmaßnahme, die einen Missbrauch des Zaubers verhindern soll.

Der Zauber tötet Fleisch in einem umgrenzten Bereich des Körpers des Ziels. Wenn der Zauberer mindestens 2 Nettoerfolge erzielt, tötet er das Fleisch in der Nähe des Berührungspunktes. Mit 2 oder 3 Nettoerfolgen kann der Zauberer eine Hand oder einen Fuß zerstören. Mit 4 oder mehr Nettoerfolgen kann er eine ganze Gliedmaße zerstören. Wenn der Torso berührt wird, tötet die Wirkung innere Organe; bei 2 oder 3 Nettoerfolgen wird ein einzelnes Organ zerstört, bei 4 oder mehr Nettoerfolgen werden mehrere Organe zerstört. Pro zerstörtem Organ wird die Konstitution des Ziels um 1 gesenkt. Lebenserhaltende Organe (Gehirn, Herz usw.) können nicht ausgewählt werden, es sei denn, der Zauber verursacht genug Schaden, um das Ziel zu töten (senkt also die Konstitution auf 0 oder darunter). Der durch diesen Zauber verursachte Schaden erfordert die Behandlung in einer medizinischen Einrichtung, um das tote Gewebe zu entfernen. Der Zauber Heilen kann den durch diesen Zauber verursachten Schaden nicht heilen.

WASSERZUFUHR

Art: P **Reichweite:** B
Dauer: P **Entzug:** KS – 4

Dieser Zauber führt dem Ziel Flüssigkeit zu und begrenzt die Auswirkungen von Dehydrierung. Jeder Erfolg bei der Spruchzaubereprobe senkt Erschöpfungsschaden aufgrund von Dehydrierung (SR5, S. 174) um 1. Außerdem wirkt er gegen den Zauber Dehydrieren (S. 17).



ILLUSIONSZAUBER

FALSCHER EINDRUCK

(REALISTISCH, MONOSENSORISCH)

Art: M **Reichweite:** BF
Dauer: A **Entzug:** KS – 4

MANALANDSCHAFT

(REALISTISCH, MONOSENSORISCH, FLÄCHENWIRKUNG)

Art: M **Reichweite:** BF (F)
Dauer: A **Entzug:** KS – 2

Diese Zauber erschaffen Illusionen, die gegen die magischen Sinne des Ziels gerichtet sind. Sie können zwar keine Auren von astralen Bildern erschaffen, wo es keine gibt, aber sie können das Aussehen von astralen Eindrücken für jeden ändern, der Astrales Fenster benutzt. Falscher Eindruck beeinflusst nur das Bild eines einzelnen Zaubers oder einer astralen Gestalt, während Manalandschaft das Aussehen eines ganzen astralen Gebietes verändert.

VAMPIRISCHE HEIMLICHKEIT

(REALISTISCH, MONOSENSORISCH)

Art: M **Reichweite:** S
Dauer: A **Entzug:** KS – 3

Das Wissen um diesen Zauber basiert hauptsächlich auf Spekulationen. Man hat ihn aus astraler forensischer Observation und einer teilweise erhaltenen Zauberformel entwickelt, die von einem Knight-Errant-Kommando geborgen wurde.

Der Zauber verbessert die Fähigkeit des Zauberers, sich ungesehen in der Sechsten Welt zu bewegen. Der Zauberer muss mit MMVV infiziert sein, damit der Zauber bei ihm wirkt. Der Zauber gewährt dem Zauberer einen Würfelpool-modifikator auf Schleichen-Proben in Höhe der Anzahl der Erfolge bei der Spruchzaubereprobe.

KAMPFZAUBER

(ELEMENTAR)-GRANATE

(INDIREKT, ELEMENTAR, FLÄCHENWIRKUNG)

Art: P **Reichweite:** BF (F) **Schaden:** K
Dauer: speziell **Entzug:** KS – 1

Diese Familie von Zaubern wurde entwickelt, damit Zauberer während militärischer Operationen ihre Teammitglieder beim Räumen von Gebäuden unterstützen können. Momentan werden diese Zauber meist von Magiern mit Konzern- oder Militärverbindungen verwendet, schwappen aber langsam in die Shadowrunnergemeinde hinüber.

Die Zauber dieser Familie funktionieren im Wesentlichen gleich, aber jedes Element gilt als separater Zauber. Die aktuell verfügbaren Varianten sind: Elektrizität, Feuer, Kälte, Säure, Schadstoffe, Strahlung und Wasser. Der Zauber erschafft eine feste, etwa pampelmusengroße Kugel aus





Energie in den Händen des Zauberers. Dann schießt die Kugel vom Zauberer weg, als ob sie von einem Granatwerfer ohne Mindestreichweite abgefeuert würde. Die Kugel wird von physischen Barrieren beeinflusst und kann von festen Oberflächen abprallen und um Ecken rollen. Der Zauberer muss eine Probe auf Magie + Attribut der Tradition (3) ablegen, um festzustellen, wie nah die Zaubergranate an ihrem Ziel landet (wobei das Attribut der Tradition dasjenige Attribut ist, das diese Tradition zusammen mit Willenskraft beim Entzugswiderstand verwendet). Diese Probe wird statt der Wurfaffenprobe abgelegt, die sonst bei Granaten (SR5, S. 182) verwendet wird. Die Abweichung wird wie bei Granaten bestimmt (SR5, S. 183).

Der Granatenzauber explodiert, wenn der Zauberer eine einfache Handlung aufwendet, um ihn detonieren zu lassen, oder wenn die Kampfrunde endet (das früher eintretende der beiden Ereignisse). Die Regeln für das Zerstören von Barrieren (SR5, S. 197) und ggf. für Sprengwirkung innerhalb von Räumen (SR5, S. 184) gelten bei diesem Zauber, genauso wie die oben erwähnten elementaren Wirkungen.

FLAMMENSTOSS

(DIREKT, ELEMENTAR, FLÄCHENWIRKUNG)

Art: P **Reichweite:** S (F) **Schaden:** K
Dauer: A **Entzug:** KS + 1

Flammenstoß, ein Zauber für die Verzweifelten oder Gleichgültigen, sendet Feuerbögen vom Zauberer aus und zieht alles in seinem Wirkungsbereich in Mitleidenschaft, lebendig oder unbelebt, Freund oder Feind. Solange der Zauber aufrechterhalten wird, schickt er einmal in jeder Kampfrunde mit der ersten Handlung des Zauberers einen Flammenstoß in eine bestimmte Richtung aus, ohne seinen Ursprungspunkt (den Zauberer) zu verletzen. Alles in seinem Weg wird allerdings beschädigt oder verletzt.

KÜHLEN

(DIREKT)

Art: P **Reichweite:** BF **Schaden:** G
Dauer: S **Entzug:** KS – 1

VEREISEN

(DIREKT, FLÄCHENWIRKUNG)

Art: P **Reichweite:** BF (F) **Schaden:** G
Dauer: S **Entzug:** KS + 1

Diese Zauber senken die Lufttemperatur rund um das Ziel bis zu dem Punkt, an dem seine Bewegungsfreiheit eingeschränkt wird, weil Erfrierungen einsetzen, die Gelenke steif werden, das Ziel unkontrolliert zittert und zeitweise seine Fähigkeit zu atmen behindert wird. Das Ziel erleidet Geistigen Schaden gemäß den normalen Regeln für Direkte Kampfzauber und senkt sein Initiativeergebnis pro Nettoerfolg bei der Spruchzaubereprobe um 1.

MAGIERBLITZ

(DIREKT)

Art: M **Reichweite:** BF **Schaden:** K
Dauer: S **Entzug:** KS – 4

Dieser Zauber kanalisiert destruktive magische Energie in ein lebendiges Erwachtes Ziel oder einen Geist und verursacht dadurch Körperlichen Schaden. Der Zauber wirkt nur gegen Kreaturen, die Erwacht oder Dualwesen sind. Wenn der Zauber gegen ein nicht Erwachtes lebendiges Ziel oder einen leblosen Gegenstand gewirkt wird, muss der Zauberer dem Entzug wie gewohnt widerstehen, auch wenn das Ziel unbeeinflusst bleibt.

SONNENSTRAHL

(INDIREKT)

Art: P **Reichweite:** BF **Schaden:** K
Dauer: S **Entzug:** KS – 1

Dieser Zauber wurde von Mitsuhama im Auftrag des Königreichs Benin entwickelt und sollte Zauberern einen Vorteil im Kampf gegen MMVV-infizierte Invasoren oder Eindringlinge aus Asamando geben. Der Zauber erzeugt einen Strahl aus Sonnenlicht, der auf das Ziel gerichtet ist. Er war ursprünglich dazu gedacht, einen Vorteil aus der Verwundbarkeit von Ghulen gegenüber Sonnenlicht zu ziehen, hat sich aber auch gegen andere MMVV-Infizierte als wirksam erwiesen. Der Zauber ist nicht besonders nützlich gegen Ziele ohne eine Sonnenlichtallergie; in diesem Fall verursacht er die Hälfte des normalen Schadens (aufgerundet) als Geistigen Schaden. Der Schaden wird wie bei Indirekten Kampfzaubern (SR5, S. 286) abgehandelt. Gegen Ziele, die die Schwäche Allergie (Sonnenlicht) haben, wird der Schaden des Zaubers allerdings auf das Doppelte des normalen Wertes erhöht, und unabhängig vom Panzerungswert des Ziels verursacht er dann immer Körperlichen Schaden. Unabhängig davon, ob und wie viel Schaden das Ziel durch den Zauber erleidet, ist es seinem hellen Leuchten ausgesetzt. Jedes Ziel, das von diesem Zauber getroffen wird, erhält durch das blendende Licht einen Würfelpoolmalus von -1 auf seinen nächsten Angriff (Blitzkompensation eliminiert diesen Malus).





BEISPIEL

Timmy der kannibalische Magier kämpft mit einem der örtlichen Ghule um das heutige Abendessen. Durch sorgfältige Vorbereitung schafft er es, sich an den Ghul anzuschleichen und ihn zu überraschen, bevor dieser alle guten Teile der Leiche eines Wanderarbeiters frisst. Timmy beschließt, einen Sonnenstrahl mit Kraftstufe 5 auf den Ghul zu wirken. Er hat Spruchzauberei 4 und Magie 4 und will außerdem sein Edge von 2 einsetzen, weil er wirklich Hunger hat, also würfelt er 10 Würfel bei seiner Spruchzaubereiprobe. Timmy erzielt 4 Erfolge, während der Ghul nur 3 Erfolge schafft, also hat Timmy 1 Nettoerfolg. Der normale Schadenscode für einen Indirekten Kampfzauber ist Magie + Nettoerfolge, also hat Timmy 6 Kästchen Schaden verursacht. Weil aber der Ghul eine Allergie gegen Sonnenlicht hat, wird dieser Wert auf 12 verdoppelt. Die Durchschlagskraft von Indirekten Kampfzaubern ist -(Kraftstufe), in diesem Fall also -5. Der Ghul widersteht dem Schaden mit Konstitution + modifizierter Panzerung. Da er keine Blitzkompensation hat, erleidet er wegen des blendenden Lichts auf seinen nächsten Angriff einen Würfelpoolmalus von -1.

Wenn Timmy einen Fehler macht und irgendein Nachbarskind angreift, das sich für Halloween als Ghul verkleidet hat, beträgt der Schaden die Hälfte dessen, was für einen Indirekten Kampfzauber normal ist, in diesem Fall also 3. Die DK bleibt bei -5. Wir wollen hoffen, dass Timmy beim nächsten Mal einen Blick auf die Aura des Ziels wirft, bevor er mit Mana um sich wirft.

MANIPULATIONSZAUBER

ASTRALPANZERUNG

(TRANSFORMATION)

Art: M **Reichweite:** BF
Dauer: A **Entzug:** KS - 2

Dieser Zauber ist ein Panzerungszauber (SR5, S. 290) für die Astralebene. Er gewährt einen Panzerungsbonus in Höhe der Erfolge bei der Spruchzaubereiprobe gegen Astralkampf-Angriffe. Dieser Zauber wirkt nur im Astralraum.

EINWEGSPIEGEL

(TRANSFORMATION)

Art: P **Reichweite:** B
Dauer: A **Entzug:** KS - 3

Mit diesem Zauber kann der Zauberer die Eigenschaften eines Materials so ändern, dass es lichtdurchlässig und damit durchsichtig wird. Der Zauber beeinflusst eine Anzahl von Kubikmetern Material in Höhe der Erfolge bei der Spruchzaubereiprobe. Die Anzahl der Erfolge muss außerdem die Strukturstufe des Materials (SR5, S. 196) übertreffen, damit der Zauber wirkt. Ein Gegenstand, der von diesem Zauber beeinflusst wird, bietet ein Blickfeld auf Gegenstände oder Personen auf der anderen Seite.

FALSCHER ERINNERUNG

(BEHERRSCHUNG)

Art: M **Reichweite:** BF
Dauer: P **Entzug:** KS + 1

Mit diesem Zauber kann der Zauberer eine einzelne Erinnerung des Ziels verändern, hinzufügen oder löschen. Die bei der Spruchzaubereiprobe erzielten Nettoerfolge bestimmen die Qualität und Komplexität der eingepflanzten Erinnerung. Alle (Kraftstufe) Monate – oder jedes Mal, wenn das Ziel mit Beweisen dafür konfrontiert wird, dass eine so manipulierte Erinnerung falsch ist – darf das Ziel eine Willenskraftprobe ablegen. Jeder Erfolg senkt die Nettoerfolge der ursprünglichen Spruchzaubereiprobe. Sobald die Nettoerfolge auf 0 gesenkt wurden, hat der Zauber keine Wirkung mehr. Die ursprünglichen Erinnerungen werden wiederhergestellt und die falschen als solche enthüllt.

GEFÜHLE BEHERRSCHEN

(BEHERRSCHUNG)

Art: M **Reichweite:** BF
Dauer: A **Entzug:** KS - 1

MOB-LAUNE

(BEHERRSCHUNG, FLÄCHENWIRKUNG)

Art: M **Reichweite:** BF (F)
Dauer: A **Entzug:** KS + 1

Gefühle Beherrschen flößt dem Ziel eine starke Emotion nach Wahl des Zauberers ein, zum Beispiel Liebe, Hass, Zorn oder Verzweiflung. Das Ziel fühlt die Emotion von ganzem Herzen, und sie beeinflusst sein Verhalten auf eine Weise, die mit der Emotion in Einklang steht. Handlungen, die der Emotion zuwiderlaufen, führen zu einem Würfelpoolmodifikator von -2. Ein Ziel, das zum Beispiel Zorn fühlt, erleidet keinen Malus, wenn es kämpft, wohl aber, wenn es versucht, in Verhandlungen einzutreten.

Mob-Laune beeinflusst alle Ziele im definierten Bereich mit derselben Emotion.



ISOLIERUNG

(UMGEBUNG, FLÄCHENWIRKUNG)

Art: P **Reichweite:** BF (F)
Dauer: A **Entzug:** KS – 2

Dieser Zauber erzeugt einen Bereich von Luft mit einem Radius gleich seiner Kraftstufe, der die Körpertemperatur eines Metamenschen beibehält (wenn eine genaue Temperatur benötigt wird, verwenden Sie die Körpertemperatur des Zauberers als Richtlinie). Gegenstände können sich durch diesen Bereich bewegen, ohne blockiert zu werden. Die Temperatur von Gegenständen wird nicht verändert, nur die Fähigkeit des Zauberers, diese Gegenstände zu berühren und mit ihnen zu interagieren. Der Zauber muss auf einen Bereich gewirkt werden, nicht auf ein Individuum, und der Wirkungsbereich kann nicht bewegt werden. Die Fähigkeit des Zaubers, einen Bereich zu isolieren, ist auf Gegenstände begrenzt, deren Temperatur nicht mehr als 20 Grad Celsius von der metamenschlichen Körpertemperatur abweicht.

LUFTFILTER

(TRANSFORMATION)

Art: M **Reichweite:** BF
Dauer: A **Entzug:** KS – 6

Durch diesen Zauber kann das Ziel atmen, während es begraben ist oder sich unter Wasser befindet. Das Ziel kann pro Erfolg bei der Spruchzaubereprobe zehn Minuten lang normal atmen. Diese Dauer wird halbiert, wenn das Ziel unter nassem Sand oder Schlamm begraben ist.

NAPALMWAND

(UMGEBUNG, FLÄCHENWIRKUNG)

Art: P **Reichweite:** BF (F)
Dauer: A **Entzug:** KS

Dieser Zauber ist eine Variante des Zaubers [Element]-Wand und kombiniert die Elemente Feuer und Wasser, um eine sich kräuselnde Wand aus brennendem Wasser zu erschaffen.

Die Wand verursacht sowohl Feuer- (*SR5*, S. 174) als auch Wasserschaden. Sie verursacht Körperlichen Schaden, wobei Panzerung wie gewohnt schützt und eine eventuell vorhandene Modifikation Feuerresistenz (*SR5*, S. 441) ebenfalls für die Schadenswiderstandsprobe verwendet werden kann.

STRAHLENSCHILD

(UMGEBUNG)

Art: P **Reichweite:** BF
Dauer: A **Entzug:** KS – 4

STRAHLENBARRIERE

(UMGEBUNG, FLÄCHENWIRKUNG)

Art: P **Reichweite:** BF (F)
Dauer: A **Entzug:** KS – 2

Strahlenschild erzeugt eine Aura rund um das Ziel, die den Schaden durch eine Strahlungsquelle mindern soll. Diese Aura ist gewöhnlich als leuchtendes Feld sichtbar, auch wenn einige kürzlich entwickelte Zauberformeln ohne diese visuelle Komponente auskommen. Der Zauber gewährt Strah-

lenschutz (*Kreuzfeuer*, S. 85) in Höhe der Anzahl der bei der Spruchzaubereprobe erzielten Erfolge.

Strahlenbarriere erschafft eine Kuppel mit derselben Wirkung wie Strahlenschild, die jeden innerhalb der Kuppel schützt.

TEMPERATUR ÄNDERN

(UMGEBUNG, FLÄCHENWIRKUNG)

Art: P **Reichweite:** BF (F)
Dauer: A **Entzug:** KS – 3

Dieser Zauber verändert die Umgebungstemperatur im ausgewählten Bereich, und zwar pro Erfolg bei der Spruchzaubereprobe um 5 Grad Celsius nach oben oder unten. Der Spielleiter entscheidet, welche Auswirkungen extremer Temperaturen im Wirkungsbereich auftreten, und sollte bedenken, dass die richtige Kleidung einige Auswirkungen abmildern kann.

VERDAMPFEN

(TRANSFORMATION)

Art: M **Reichweite:** BF
Dauer: A **Entzug:** KS – 4

Dieser Zauber stoppt Wärmeverlust aufgrund von Schwitzen und verringert so die Gefahr des Auskühlens in arktischen Klimaten. Er gewährt in arktischer Umgebung einen Würfelpoolmodifikator von +1 auf Survival-Proben.

WAHRNEHMUNGSZAUBER

AUSSTRAHLUNG

(AKTIV, ÜBERSINNLICH)

Art: M **Reichweite:** B
Dauer: A **Entzug:** KS + 1

SENDEN

(AKTIV, ÜBERSINNLICH, ERWEITERT)

Art: M **Reichweite:** B
Dauer: A **Entzug:** KS + 2

Diese Zauber funktionieren auf ähnliche Weise wie der Zauber Telepathie (*SR5*, S. 293) und erlauben es dem Ziel, mit allen intelligenten Wesen in Reichweite zu kommunizieren. Die Kommunikation erfolgt allerdings nur in eine Richtung, weil der Zauber eher dafür gedacht ist, Befehle an Untergebene weiterzugeben, statt als taktisches Kommunikationssystem zu dienen. Jeder im Wirkungsbereich erhält die Nachricht, kann sich aber dagegen mit einer Willenskraftprobe wehren, als ob der Zauber ein Direkter Kampfzauber wäre.

GEHEIMER HANDSCHLAG

(AKTIV, UNGERICHTET)

Art: M **Reichweite:** B
Dauer: A **Entzug:** KS – 4

Dieser Zauber ist bei Zauberern beliebt, die Geheimorganisationen angehören. Mit ihm können sie ein Rendezvous durchführen, ohne dass es elektronische Signale oder





Aufzeichnungen gibt, die mundane Ermittler durchkämmen könnten. Der Zauber entdeckt andere Versionen seiner selbst, aber nur, wenn sie aus derselben Zauberformel stammen. Jede Formel ist speziell genug, dass sie für einen Zauberer, der eine andere Formel dieses Zaubers verwendet, unsichtbar ist.

HUCKEPACK

(AKTIV, GERICHTET)

Art: M **Reichweite:** B

Dauer: S **Entzug:** KS – 1

Diese Variante des Zaubers Sinn Borgen ermöglicht es dem Ziel, alle Sinne des gewählten Opfers zu borgen.

RAUM-HOLOGRAMM

(AKTIV, UNGERICHTET)

Art: P **Reichweite:** B

Dauer: A **Entzug:** KS

Dieser Zauber erzeugt ein Bild eines Raumes, einschließlich aller Details, die aus der Perspektive des Beobachters nicht sofort sichtbar sind, wie beispielsweise ein Stuhl hinter einem Schreibtisch. Außerdem kopiert er alle sichtbaren elektronischen Anzeigen oder gedruckten Materialien. Wenn etwas durch einen anderen Gegenstand verdeckt wird – wie zum Beispiel ein Stück Papier, das teilweise von einem Buch bedeckt wird –, werden nur die sichtbaren Schriftteile aufgezeichnet. Mit einer komplexen Handlung kann der Zauberer seine Perspektive ändern und alle Details in dem Raum beobachten, während er den Zauber aufrechterhält (s. Tabelle *Ergebnis von Wahrnehmungszubern, SR5, S. 292*).

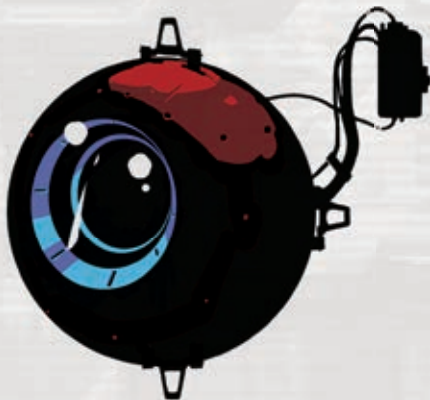
[SINNES]-VERBINDUNG

(PASSIV, ÜBERSINNLICH)

Art: M **Reichweite:** B

Dauer: A **Entzug:** KS – 2

Mit dieser Variante des Zaubers Telepathie (*SR5, S. 293*) kann der Zauberer einen der Sinne des Ziels verwenden. Jede Variante des Zaubers wirkt je nach Zauberformel auf einen anderen Sinn (z. B. Sichtverbindung, Infrarotsichtverbindung, Astrale Wahrnehmungsverbindung) und muss separat erlernt werden.



RITUALE

DEKRISTALLISIEREN

(MATERIELLE VERBINDUNG, SPÄHER)

Dieses Ritual wurde von der Atlantean Foundation entwickelt, um der Macht ihrer kristallinen Gelegenheitsverbündeten etwas entgegenzusetzen. Die AF verwendet es, um unglückselige Mitglieder ihrer eigenen Organisation zurückzuholen oder ein in kristallloser Gestalt nützliches Subjekt wieder zweckmäßig werden zu lassen. Das Ritual erfordert die vollständige, intakte kristalline Statue des Ziels. Ansonsten wird jeglicher Schaden, den die Statue des Ziels erlitten hat, bei der Rückverwandlung auf das Ziel übertragen. Das Ritual kann durch den Einsatz eines Spähers durchgeführt werden, auch wenn die Statue des Ziels gewöhnlich in ein Magisches Refugium gebracht und das Ritual dort durchgeführt wird, wo die ganze Gruppe das Ziel sehen kann. Das Ritual dauert eine Anzahl von Stunden gleich der Konstitution des Ziels, die dieses in fleischlicher Form hatte.

MANABLASE

(VERANKERT)

Es ist nicht bekannt, wer dieses Ritual entwickelt hat, aber der Pueblo-Konzernrat verkauft Formeln an interessierte Parteien über sein Matrix-Einkaufsportale. Das Ritual hilft dabei, einen Manasturm zeitweise zu bändigen, indem es die Hintergrundstrahlung eines beschädigten Gebiets für eine Anzahl von Stunden gleich der Kraftstufe des Rituals um 1 pro Erfolg bei der Ritualzaubereprobe senkt. Es funktioniert, indem es die Kraft – je nach Version des Rituals – in den tiefen Astralraum oder auf eine Metaebene ableitet, die dem Ritualeiter bekannt ist. Das Ritual wirkt auf ein Gebiet mit einem Radius von Kraftstufe x 100 Metern rund um den Ankerpunkt des Rituals. Die Durchführung des Rituals dauert 1 Stunde. Das Ritual wirkt nur gegen Gebiete mit einer positiven Hintergrundstrahlung. Während das Ritual aktiv ist, erscheinen Pflanzen in dem Gebiet leicht verwelkt, und Tiere werden, wenn möglich, das Gebiet verlassen.

MANAFLUSS

(VERANKERT)

Dieses Ritual wurde von der Astral Space Preservation Society entwickelt und wird seit Ende 2075 über die Matrix kostenlos an interessierte Parteien verteilt. Es hilft dabei, temporär einen Hohlraum zu füllen, indem es die Hintergrundstrahlung eines beschädigten Gebiets für eine Anzahl von Stunden gleich der Kraftstufe des Rituals um 1 pro Erfolg bei der Ritualzaubereprobe erhöht. Das Ritual wirkt auf ein Gebiet mit einem Radius von Kraftstufe x 100 Metern rund um den Ankerpunkt des Rituals. Die Durchführung des Rituals dauert 1 Stunde.

Das Ritual wirkt nur gegen Gebiete mit einer negativen Hintergrundstrahlung.



ADEPTENKRÄFTE

DEMARA

KOSTEN: 0,5

Mit dieser Kraft kann der Adept eine Fertigkeit, die er nicht gelernt hat, mit minimaler Effektivität anwenden, nachdem er eine Person oder die Aufzeichnung einer Person gesehen hat, die die gewünschte Fertigkeit anwendet. Sobald der Adept das Anschauungsmaterial oder die Person mindestens eine Stunde lang angeschaut bzw. beobachtet hat, kann er die entsprechende Fertigkeit anwenden, als würde er sie auf Stufe 1 beherrschen. Dieses Wissen bleibt für eine Anzahl von Stunden gleich dem Magieattribut des Adepten erhalten. Die Kraft gewährt keinen Karmarabatt beim Erlernen einer Fähigkeit.

EIDETISCHES SINNESGEDÄCHTNIS

KOSTEN: 0,5

Ein Adept mit dieser Kraft kann sich zusätzlich zum visuellen auch jeglichen anderen sensorischen Input – einschließlich Geschmack, Geruch und Texturen – einprägen. Er kann sich an jeden sensorischen Stimulus oder eine Kombination daraus erinnern. Die Erinnerungen können beliebig abgerufen werden. Der Adept hat außerdem die Fähigkeit, sich Gelesenes quasi fotografisch einzuprägen, was ein cooler Trick für alle Erwachten ist, die Buchklubs mögen.

EISERNE LUNGE

KOSTEN: 0,25 PRO STUFE

Diese Kraft erhöht die Lungenkapazität des Adepten. Wenn er versucht, den Atem anzuhalten, erhöht jede Stufe von Eiserner Lunge den Grundzeitraum dafür um 20 Sekunden. Wenn der Adept über diesen Grundzeitraum hinaus die Luft anhalten will, addiert er bei einer Probe auf Tauchen + Willenskraft [Körperlich] (Stufe x 6) Sekunden pro Erfolg hinzu (zusätzlich zu den normalen 15 Sekunden pro Erfolg).

Auf Stufe 4 beträgt der Grundzeitraum des Adepten zum Luftanhalten also 140 Sekunden (60 Sekunden normal plus 80 Sekunden (4 x 20) aus der Kraft). Jeder Erfolg bei einer Probe auf Tauchen + Willenskraft [Körperlich] erhöht diesen Zeitraum um 39 Sekunden (15 Sekunden normal plus 24 (4 x 6)). Außerdem addiert die Kraft einen Würfelpoolmodifikator in Höhe ihrer Stufe auf die Konstitution für den Widerstand gegen Erschöpfungsschaden durch Laufen (SR5, S. 174).

EISERNE VERDAUUNG

KOSTEN: 0,25 PRO STUFE

Diese Kraft stärkt den Verdauungstrakt des Adepten, sodass er eine größere Bandbreite von Substanzen verdauen und verstoffwechseln kann, als es einem Metamenschen gewöhnlich möglich ist. Die Kraft gewährt dem Adepten pro Stufe einen Würfelpoolmodifikator von +1 auf jede Toxinwiderstandssprobe (SR5, S. 410) gegen Einnahme-Toxine.

EISERNER WILLE

KOSTEN: 0,5 PRO STUFE

Diese Kraft macht den Adepten widerstandsfähiger gegen externe Einflüsse. Der Adept kann die Stufe der Kraft als Würfelpoolmodifikator zu Proben addieren, mit denen er mentaler Manipulation oder Gedankenkontrolle widersteht – egal, ob diese von Zaubern, Adeptenkräften oder Critterkräften hervorgerufen wird.

FESSELNDE VORSTELLUNG

KOSTEN: 0,5

Diese Kraft wird zusammen mit einer künstlerischen oder artistischen Fertigkeit – wie etwa Handwerk oder Akrobatik – angewendet, die der Adept ebenfalls beherrschen muss. Die Kraft kann mehrmals ausgewählt werden, jedes Mal für eine andere Fertigkeit. Nach Maßgabe des Spielleiters kann diese Kraft auch für Waffenloser Kampf (Kampfkunst) oder Verkörperung gewählt werden.

Die Kraft durchdringt die Vorführung des Adepten mit einer subtilen magischen Aura und fesselt die Zuschauer durch die Anmut und die Fähigkeiten des Adepten, während sich die Vorführung entfaltet. Der Adept legt eine Probe auf die entsprechende Fertigkeit + Magie [Limit je nach Fertigkeit] ab. Alle Wahrnehmungsproben, die die Zuschauer während der Vorführung ablegen, erhalten einen Würfelpoolmalus in Höhe der Erfolge bei der Fertigkeitssprobe. Zuschauer, die plötzlichem Stress oder plötzlichen Stimuli von außen ausgesetzt werden – zum Beispiel, weil sie einen Schuss hören oder angegriffen werden –, können sich sofort und ohne Probe aus ihrer Verzückung befreien.

MEISTERSCHWIMMER

KOSTEN: 1

Adepten mit dieser Kraft sind von den Olympischen Spielen ausgeschlossen, denn sie schwimmen mit der Anmut und Geschwindigkeit eines Meeressäugers. Die Schwimmrate des Adepten (SR5, S. 136) wird verdoppelt, und jeder Erfolg bei einer Schwimmen-Probe gewährt ihm zusätzliche 2 Meter Distanz (4 Meter bei Elfen und Trollen).

ÜBERNATÜRLICHE ZÄHIGKEIT

KOSTEN: 1 PRO STUFE

Jede Stufe dieser Kraft verleiht dem Adepten jeweils ein zusätzliches Kästchen auf seinem Körperlichen und Geistigen Zustandsmonitor.

UNBEUGSAMER WILLE

KOSTEN: 0,25 PRO STUFE

Der Adept hat eine erhöhte Widerstandsfähigkeit gegen Furcht und Folter. Pro Stufe in dieser Kraft erhält er einen Würfelpoolmodifikator von +1 für Vergleichende Proben, um Einschüchterungsversuchen sowie furchterzeugenden Wirkungen oder Kräften zu widerstehen.





VERDRÄNGUNG

KOSTEN: 0,25

AKTIVIERUNG: KOMPLEXE HANDLUNG

Mit dieser Kraft kann ein Adept ausgewählte Erinnerungen für einen vorher festgelegten Zeitraum aus seinem Gedächtnis entfernen. Während die Erinnerung verdrängt ist, weiß der Adept nichts vom Entfernen selbst oder dem Inhalt der entfernten Erinnerung, was Einschüchterungsversuche, Verhöre oder Beherrschungszauber ineffektiv macht – eventuelle ruppigere Verhörmethoden führen nur zu Schmerzen und Verletzungen, bringen aber die Erinnerung nicht zurück. Sobald die vorher festgelegte Zeit abgelaufen ist, kehrt die Erinnerung zurück.

VERWURZELN

KOSTEN: 0,25 PRO STUFE

AKTIVIERUNG: EINFACHE HANDLUNG

Mit dieser Kraft wird ein Adept nahezu unbeweglich. Sie erhöht sein Körperliches Limit für Zwecke des Niederschlags (SR5, S. 194) pro Stufe um 1. Außerdem gewährt sie pro Stufe einen Würfelpoolmodifikator von +1 auf alle Proben

zum Widerstand gegen Niederschlag, Levitation oder andere Versuche, den Adepten gegen seinen Willen zu bewegen. Während die Kraft aktiv ist, kann sich der Adept nicht bewegen und erleidet einen Würfelpoolmodifikator von -3 auf Ausweichen-, Blocken- oder Parieren-Proben. Die Kraft kann mit einer Freien Handlung deaktiviert werden.

WAHRE SICHT

KOSTEN: 0,25 PRO STUFE

Mit dieser Kraft kann der Adept Illusionen und ähnliche Effekte besser identifizieren. Pro Stufe in dieser Kraft erhält der Adept einen Würfelpoolmodifikator von +1, um auf Illusion basierenden Effekten zu widerstehen.

WÄRME SPEICHERN

KOSTEN: 0,25

Mit dieser Kraft kann der Adept das Einsetzen von Hypothermie und anderen kältebedingten Wehwechen verzögern. Sie eliminiert jegliche Modifikatoren auf Survival-Proben aufgrund des Wetters (s. Tabelle *Survival*, SR5, S. 137).

