



# SHADOWRUN

## KREUZFEUER



Pegasus Press

REGELBUCH



# KREUZFEUER



Pegasus Press



# INHALT

<b>KATZENPFOTE</b>	<b>6</b>	<b>LEICHTE PISTOLEN</b>	<b>30</b>	<b>Zoé</b>	<b>61</b>
<b>KÄMPF UM DEIN LEBEN</b>	<b>10</b>	Fichetti Executive Action	30	Executive Suite	61
<b>WAS DU NICHT KENNST, TÖTET DICH</b>	<b>11</b>	Shiawase Arms Puzzler	31	Heritage	61
Gedanken des Sensei über das Kämpfen	12	Nitama Sporter	31	NightShade/Moonsilver	62
Über Waffen	13	<b>SCHWERE PISTOLEN</b>	<b>32</b>	Second Skin	63
Über Panzerung und Schutz	14	Cavalier Deputy	32	<b>Ares Victory</b>	<b>63</b>
Über Taktik und Teamwork	15	PSK-3 Schwere Klapppistole	32	Globetrotter/Wild Hunt	63
Über den Vollkontakt	15	Savalette Guardian	33	Industrious	64
Über Sachen, die Bumm machen	16	Onotari Arms Violator	33	Big Game Hunter	64
Über „Hinterlistige Bastarde“	16	<b>AUTOMATIKPISTOLEN</b>	<b>34</b>	Rapid Transit	64
Letzte Gedanken	16	PPSK-4 Klapp-Automatikpistole	34	<b>SPEZIALPANZERUNG</b>	<b>65</b>
<b>ARSENAL</b>	<b>18</b>	Onotari Arms Equalizer	34	Formangepasste Körperpanzerung	65
<b>KLINGENWAFFEN</b>	<b>18</b>	Ultimax 70	35	Gehärtete Militärpanzerung	66
Highland Forge Claymore	18	<b>MASCHINENPISTOLEN</b>	<b>35</b>	Sicherheitspanzerung	68
Horizon-Flynn Rapier	18	Ares Executioner	35	Bikerpanzerung	68
Victorinox Memory Blade	19	HK Urban Combat	36	Feuerwehr-Schutzanzug	69
Ares „Eins“ Monoschwert	19	<b>STURMGEWEHRE</b>	<b>36</b>	Aufruhrbekämpfungspanzerung	69
Cougar Fineblades	20	AK-98	36	SWAT-Panzerung	70
<b>KNÜPPEL</b>	<b>20</b>	Ares HVAR	37	SecureTech PSB	70
Nemesis Arms Betäubungsstab	20	HK XM30	37	Panzertasche	70
<b>EXOTISCHE NAHKAMPFWAFFEN</b>	<b>20</b>	Nitama Optimum II	38	Kettenhemd	71
Garrote	20	<b>SCHARFSCHÜTZENGEWEHRE</b>	<b>38</b>	Verstärkte Lederpanzerung	72
Ares Monofilament-Garrote	20	Terracotta Arms AM-47	38	Ares FlaShield	72
„Herzdame“	20	Onotari Arms JP-K50	39	Täuschungspanzerung	72
Bullenpeitsche	20	Pioneer 60	39	Unterarmschützer	73
Ash Arms Kampfkettensäge	21	Barret Modell 122	40	Ballistische Maske	74
Ash Arms Monofilament-Kettensäge	21	<b>SCHROTTLINTEN</b>	<b>40</b>	<b>PANZERUNG FÜR SPEZIELLE UMGEBUNGEN</b>	<b>74</b>
<b>IMPROVISIERTE NAHKAMPFWAFFEN</b>	<b>22</b>	Auto-Assault 16	40	<b>Universell</b>	<b>74</b>
<b>PROJEKTILWAFFEN</b>	<b>22</b>	Mossberg AM-CMDT	41	Ghillie-Anzug	75
Aquadyne Harpunengewehr Shark-XS	22	Franchi SPAS-24	41	Ares Armored Survivalist	75
Ranger Sliver Pistolenarmbrust	23	Remington 990	42	<b>Hitze</b>	<b>75</b>
Ares Giantslayer Zwille	23	<b>MASCHINENGEWEHRE</b>	<b>42</b>	Wüstenanzug	75
<b>PFEILSPITZEN</b>	<b>23</b>	GE Vindicator Minigun	42	Schutzstrümpfe	76
Brandspitze	23	SA Nemesis	43	<b>Kälte</b>	<b>76</b>
Explosivspitze	23	FN MAG-5	43	Kälteschutzanzug	76
Hammerspitze	24	Ultimax MMG	44	Polaranzug	76
Heuler	24	Ruhrmetall SF-20	44	Ares Polarkampfanzug	77
Schockerspitze	24	Ultimax SMG-2	45	Ares Gepanzerter Kälteschutzanzug	78
Widerhakenspitze	24	<b>KANONEN UND WERFER</b>	<b>45</b>	Ares Polartarnanzug	78
<b>WURFWAFFEN</b>	<b>24</b>	Ares Thunderstruck Gaußgewehr	45	<b>Das Große Blaue Mysterium</b>	<b>79</b>
Bumerang	24	Ogerhammer SWS Sturmkanone	46	Geschlossener Taucherhelm	79
Harpune/Wurfspeer	24	Ares Vigorous Sturmkanone	46	Tauchpanzerung	79
Netz	24	Onotari Arms Ballista MML	46	Tauchermaske	80
Cavalier Arms Urban Tribe Tomahawk	25	Mitsubishi Yakusoku MRL	47	Trockenanzug	80
<b>EXOTISCHE FERNKAMPFWAFFEN</b>	<b>26</b>	<b>LASERWAFFEN</b>	<b>47</b>	Polar-Taucheranzug	80
Ares Screech Schallgewehr	26	Ares Redline	48	<b>Weltraum, Mond und Mars</b>	<b>80</b>
Blasrohr	26	Ares Lancer MP-Laser	48	Evo HEL-Anzug	81
Bola	26	Ares Archon Schwerer MP-Laser	49	Raumanzug	81
Nemesis Arms Suruchin	26	<b>FLAMMENWERFER</b>	<b>49</b>	Sicherheits-Raumanzug	81
Monofilamentbola	26	Shiawase Blazer	50	Evo Armadillo Gepanzerter Raumanzug	82
FN-AAL Gyrojetpistole	26	<b>WAFFENZUBEHÖR</b>	<b>50</b>	Magnetstiefel	83
Mortimer of London „Trafalgar“	26	<b>MUNITION</b>	<b>55</b>	Überlebensblase	83
Schießstock	27	EX-Explosivmunition	55	<b>Die üblen Gegenden der Erde</b>	<b>83</b>
SA Retiarius Netzpistole	28	Kapselmunition	55	MCT Extremumgebungsanzug	83
Tiffani Élégance Schussarmband	28	Ortermunition	55	<b>ANPASSUNG UND MODIFIKATION</b>	<b>84</b>
<b>TASER</b>	<b>29</b>	Signalmunition	55	Fresnel-Gewebe	84
Cavalier SafeGuard	29	Splittermunition	55	Gelpackungen	84
Tiffani-Defiance Protector	29	<b>SCHUTZ UND PANZERUNG</b>	<b>56</b>	Injektionssystem	84
<b>HOLDOUT-PISTOLEN</b>	<b>30</b>	<b>WARUM WIR WAS TRAGEN</b>	<b>57</b>	Pulse Weave	84
Fichetti-Tiffani Self-Defender 2075	30	<b>HOCHMODISCHE PANZERKLEIDUNG</b>	<b>57</b>	Reaktionsinterfacegerät (RIG)	84
		Armanté	57	Rutheniumpolymerüberzug	85
		Mortimer of London	58	Shock Weave	85
		Vashon Island	58	Strahlenschutz	85
				Universal-Mirror-Material	85
				YNT SoftWeave-Panzerung	85





<b>TAKTIK UND HANDWERKSZEUG</b>	<b>88</b>	Umkehrgriff	112	Sprungtritt	123
<b>KAMPFTAKTIK DER SECHSTEN WELT</b>	<b>89</b>	Vertreiben	112	Sturmangriff	123
Vorläufer	89	Waffe Zerschlagen	112	Treiben	123
„Kilt den Magier zuerst“	89	<b>Trefferzonen</b>	<b>112</b>	Verbessertes Sperrfeuer	123
Der digitale Krieg	90	Auge	113	Verletzung Vortäuschen	123
<b>TAKTISCHES TEAMWORK</b>		Bauch	113	Voller Angriff	123
<b>IN DER WIRKLICHKEIT</b>	<b>91</b>	Brustbein	113	Wegstoßen/Wegdrängen/ Niederrennen	123
<b>Der Aufbau eines Teams</b>	<b>91</b>	Fuß	113	<b>Unterbrechungshandlungen</b>	<b>124</b>
Arten von Teams	91	Genitalien	113	Abfangen	124
Kennt eure Rolle	92	Hand	113	Ausweichen	124
<b>Taktik kleiner Einheiten: Die Grundlagen</b>	<b>94</b>	Hals	113	Blocken	124
Mission	94	Hüfte	114	Dazwischengehen	124
Vorgehen	94	Kiefer	114	Gegenschlag	124
Überlegungen zu Manövern	95	Knie	114	In Deckung Werfen	124
Offensive und Defensive	95	Knöchel	114	Lauf um Dein Leben/Auf die Granate Werfen	124
<b>„Nach Lehrbuch“</b>	<b>96</b>	Oberschenkel	114	Parieren	124
Militär	96	Ohr	114	Riposte	124
Polizei und Sicherheit	97	Schienbein	114	Rücksichtsloser Wurf	125
Shadowrunner	97	Schulter/Oberarm	115	Schattenblock	125
Kriminelle und Gangs	97	Unterarm	115	Umkehrgriff	125
<b>DIE LEKTIONEN UMSETZEN</b>	<b>98</b>	Fahrzeug	115	Volle Abwehr	125
<b>Teamwork im Kampf</b>	<b>98</b>	<b>Spezialtreffer</b>	<b>116</b>	Zurück an den Absender	126
Kampfmanöverproben	98	Auf die Zwölf	116	<b>Edge im Kampf</b>	<b>126</b>
<b>Kampfmanöver</b>	<b>99</b>	Blendblitz	116	Kampfglück	126
Alle auf einen	99	Doppeldurchschlag	116	Nothilfe	126
Dynamisches Eindringen, Standard	99	Dreck im Auge	116	Sechster Sinn	126
Dynamisches Eindringen, „Wurf und Sturm“	100	Durch die Finger	116	Tausend-Nuyen-Schuss	126
Feuer und Bewegung	100	Durch die Trollfinger	116	Unerwartete Deckung	126
Feuerwalze	100	Erschütternde Explosion	116	<b>NEUE VOR- UND NACHTEILE</b>	<b>127</b>
Gedechte Aufklärung	100	Erschütternder Treffer	116	<b>Vorteile</b>	<b>127</b>
Kreuzfeuer	100	Extreme Einschüchterung	117	Akrobatischer Verteidiger	127
Rautenformation	101	Fingerfetzter	117	Aufmerksamer Verteidiger	127
Schiefer Rückzug	101	Flammenspur	117	Fan-Kampfkunst	127
Überschlagendes Vorgehen	102	Fleischfetzter	117	Geschickter Verteidiger	127
Vorgehen mit Nachhut	102	Freudenfeuer	117	Kunstschütze	127
<b>HANDWERKSZEUG</b>	<b>103</b>	Glockenschlag	117	Markentreue	127
Persönliches Integriertes Taktisches		Hab dich!	117	Zu Schön zum Sterben	127
<b>Netzwerk</b>	<b>104</b>	Hintermann!	117	<b>Nachteil</b>	<b>127</b>
<b>KAMPFTECHNIKEN &amp; SPEZIALTREFFER</b>	<b>106</b>	Im Dutzend dreckiger	117	Kampfsüchtig	127
<b>EINE WELT VOLLER SCHMERZEN</b>	<b>107</b>	Karussell	117	<b>KAMPFKÜNSTE</b>	<b>128</b>
<b>Optionen für tödlicheren oder weniger tödlichen Kampf</b>	<b>108</b>	Nagelbrett	118	<b>Kampfkunststile</b>	<b>128</b>
KF1: Keine Angriffseinschränkung pro Handlungsphase	108	Perfekter Treffer	118	Man muss nur wissen, wie und wo man zuschlägt	128
KF2: Modifikatoren nach Zielgröße	108	Runter damit!	118	52 Blocks	128
KF3: Bewegungsmodifikatoren nach Geschwindigkeit	108	Über Bande	118	Aikido	128
KF4: Veränderte Initiative	109	Warnschuss	118	Arnis De Mano	128
KF5: Panzerung umgehen	109	Wo's weh tut	118	Bartitsu	128
KF6: Schaden bei fehlender Verteidigung	110	<b>Neue Handlungen</b>	<b>119</b>	Boxen (Infight)	129
<b>Mehr Angesagte Ziele</b>	<b>111</b>	Abfangen Ausweichen	119	Boxen (Klassischer Stil)	129
Angesagte Ziele mit Spezialmunition	111	Aufspringen	119	Boxen (Schlägerstil)	129
Aus der Hand Schlagen	111	Ballestra	119	Capoeira	129
Entwaffnen	111	Berührungsangriff	120	Carromeleg	129
Fesseln	111	Clinchen	120	Chakram	129
Festnageln	111	Doppeltreffer	120	Cowboykampf	130
Finte	112	Entkommen	120	Drunken Boxing	130
Kunstschuss	112	Festhalten	120	Fiore dei Liberi	130
Niederschlag	112	Finishing Move	120	Firefight	130
Schaden Teilen	112	Flechette-Sperrfeuer	121	Freistilringen	130
Schmutzige Tricks	112	Gezielte Salve	121	Gun Kata	130
Trefferzonenangriff	112	Gezieltes Automatikfeuer	121	Jeet Kune Do	131
		Halbschwert	121	Jogo do Pau	131
		Iaijutsu	122	Jiu Jitsu	131
		Person Werfen	122	Karate	131
		Präventiver Block	122	Kenjutsu	132
		Präventives Ausweichen	122	Knight Errant Tactical	132
		Präventives Parieren	122	Krav Maga	132
		Schlag von Oben	122		
		Schwachstelle Ausmachen	122		
		Schwinger	123		





Kunst des Fechtens	132	Verteidigung gegen Feuerwaffen im Nahkampf	139	Nachteile	169
Kyujutsu	132	Verteidigung gegen mehrere Gegner	139	Erdgebunden	169
La Verdadera Destreza	132	Verteidigung mit zwei Waffen	139	Verseucht	169
Lone Star Tactical	132	Verzweifelter Sprung	139	<b>SPRENGSTOFFE FÜR FORTGESCHRITTENE</b>	<b>170</b>
MMA	133	Voller Angriff	140	<b>SPRENGSTOFFE FÜR FORTGESCHRITTENE</b>	<b>171</b>
Muay Thai	133	Weiche Kraft	140	Selbstgemacht oder industriell hergestellt	175
Ninjutsu	133	Widerhaken	140	Explosionen und Hintergrundstrahlung	177
Okichitaw	133	Wolkenwirbel	140	Zeitbedarf für das Herstellen von Sprengladungen	178
Parkour	133	Zermalmern	140	<b>REGELN FÜR DAS ABREISSEN VON GEBÄUDEN</b>	<b>180</b>
Peitschenkampf	133	Zweiköpfige Schlange	140	Schritt 1: Festlegen der benötigten Sprengstoffmenge	180
Pencak Silat	133	<b>WIE REPARIERT MAN DEN DREK?</b>	<b>142</b>	Schritt 2: Ablegen der Sprengstoffe-Probe	182
Sangre y Acero	133	Mögen die Blinden sehen und die Tauben hören	142	Schritt 3: Anbringen und Zünden der Sprengladungen	183
Stabkampf	133	Kaputte Waffen	142	<b>SPRENGSTOFF UND FAHRZEUGE</b>	<b>185</b>
Sumo-Ringen	134	All der andere DreK	143	Autobomben zur Beschädigung von Immobilien	185
Taekwondo	134	<b>AM LEBEN BLEIBEN</b>	<b>144</b>	Autobomben für Assassinen	187
Türkisches Bogenschießen	134	<b>EINLEITUNG</b>	<b>145</b>	Fahrzeuge ausschalten	189
Wildcat	134	<b>WELTLICHE GEFAHREN</b>	<b>145</b>	Verwischen der Spuren	189
Wrestling	134	Hitze	145	Sprengladungen und Drohnen	189
Wudang	135	Hitzeestärken	146	<b>PERFORATIONSLOADUNGEN UND SCHNEIDLADUNGEN</b>	<b>190</b>
<b>Kampfkunsttechniken</b>	<b>135</b>	Transpiration und Austrocknung	146	Perforationsladungen	190
Alte Eiche	135	Sonnenbrand	147	Schneidladungen	191
Angeberei	135	Wärmestrahlung	148	<b>SPRENGSTOFFHERSTELLUNG</b>	<b>191</b>
Angesagtes Ziel (Entwaffnen)	135	<b>Tödlicher Frost</b>	<b>148</b>	<b>SPRENGSTOFFE</b>	<b>192</b>
Angesagtes Ziel (Fesseln)	135	Kältestärken	148	Ammoniumnitrat	192
Angesagtes Ziel (Festnageln)	135	Körperlicher Schaden durch Kälte	149	ANC-Sprengstoffe	192
Angesagtes Ziel (Finte)	135	Transpiration und Kälteschaden	150	Dynamit	192
Angesagtes Ziel (Waffe Zerschneiden)	135	Verletzungsmodifikatoren, Umwelteinflüsse und Kälteschaden	150	Flüssigsprengstoffe	192
Angriff mit zwei Waffen	135	<b>Umweltverschmutzung</b>	<b>150</b>	Lineare Schneidladungen	193
Aufspringen	135	Stärke der Umweltverschmutzung	150	Nitroglyzerin	193
Ballestra	135	<b>Strahlung</b>	<b>152</b>	Schießpulver	194
Baumwurzel	136	Stärke der Verstrahlung	152	Sprengschnur	194
Beinfeger	136	Heilung von Strahlen- und Verschmutzungsschaden	153	TNT	194
Biegen des Schilfs	136	<b>Unter der Wasseroberfläche</b>	<b>156</b>	<b>ZÜNDER</b>	<b>194</b>
Brechen der Zähne	136	Erschöpfung durch Umwelteinflüsse	156	Druckzünder	194
Chin Na	136	Ärger in der Tiefe	157	Elektrischer Zünder	194
Clinchen	136	Kampf unter Wasser	158	Funkzünder	195
Dim Mak	136	Die Magie des Meeres	158	Optischer Zünder	195
Donnerkeil	136	Geister	159	Reißzünder	195
Finishing Move	136	<b>Jenseits des Himmels</b>	<b>161</b>	Sprengkapsel	195
Fliegende Nadeln	136	Matrixverzögerung	161	Zeitzünder	195
Gegenschlag	136	Schwerkraftprobleme	161	<b>SPRENGSTOFFZUBEHÖR</b>	<b>196</b>
Halbschwert	136	<b>Kampf im Weltraum</b>	<b>162</b>	Anti-Entschärfungs-Modifikationen	196
Hammerfaust	136	Modifikatoren für Handlungen	162	Hartschalenkoffer (hermetisch versiegelt)	196
Harte Kraft	137	Schadensmodifikatoren	162	Sicherheitszündschnur	196
Iaijutsu	137	Bewegung	163	Zerstäuber	196
Jiao Di	137	Fallschaden	164	Zündgerät	196
Kampf gegen mehrere Gegner	137	Rückstoß	164	<b>AUSRÜSTUNGSMERKMALE</b>	<b>197</b>
Kampfritt	137	Reichweite	164	Fälschung	197
Karmischer Ausgleich	137	Wurfaffen	164	Heiße Ware	197
Kletteraffe	137	Verteidigung	164	Schadhaft	197
Knöchelbrecher	137	<b>Echte Probleme</b>	<b>165</b>	<b>FEINDLICHE EXTRAKTION</b>	<b>198</b>
Konstriktor	137	Plötzliche Druckveränderung	165	<b>TABELLEN</b>	<b>202</b>
Krallen Ziehen	137	Leck im Anzug	165		
Person Werfen	137	Hüllenbruch	165		
Randori	138	Langzeitfolgen	165		
Riposte	138	Magie	168		
Rücksichtsloser Wurf	138	<b>VOR- UND NACHTEILE</b>	<b>169</b>		
Schattenblock	138	Vorteile	169		
Schießen im Nahkampf	138	Raumfahrer	169		
Schlag von Oben	138	Strahlenresistent	169		
Schwinger	138	Strahlenschwamm	169		
Seidener Sturm	138				
Sprungtritt	138				
Statue	139				
Tanzender Aal	139				
Ti Khao	139				
Treiben	139				
Umhauen	139				





## KREUZFEUER IMPRESSUM

**Autoren:** Raymond Croteau, Jason M. Hardy, John Helfers, Robyn "Rat" King, Adam Large, Scott Schletz, R. J. Thomas, Michael Wich, Thomas Willoughby

**Zusätzliche Beiträge:** David Ellenberger, Steven "Bull" Rattkovich

**Redaktion:** Kevin Killiany, Philip A. Lee, Andrea Rebholz

**Shadowrun Line Developer:** Jason M. Hardy

**Art Direction:** Brent Evans

**Cover Art:** Victor Manuel Leza Moreno

**Ikongraphie:** Nigel Sade

**Innenillustrationen:** Nate Abell, Marius Andrei, Piotr Arendzikowski, Gordon Bennetto, Echo Chernik, Victor Perez Corbella, Phil Hilliker, David Hovey, Ian King, Felix Mertikat, Ben McSweeney, Victor Manuel Leza Moreno, Mark Poole, Rob Ruffolo, Andreas "AAS" Schroth

**Lektorat:** Raymond Croteau, Lars Wagner Hansen, Mason Hart, Adam Large, Scott Schletz, R. J. Thomas

**Deutsche Chefredaktion:** Tobias Hamelmann

**Coverlayout:** Ralf Berszuck

**Innenlayout:** Ralf Berszuck

**Deutsche Übersetzung:** Manuel Krainer

**Inhaltliche Ergänzungen, Errata-Redaktion:** Benjamin Plaga

**Deutsches Lektorat:** Benjamin Plaga, Tobias Hamelmann

**Spieltester:** Dylan Avery, Aaron Brosman, Stephen Brown, Kurt Fryzek, Jeff McLane, William Murray, Anthony Presbitero, John Rogers, Scott Schletz, Charles "Nick" Zaffery

Pegasus Spiele GmbH, Straßheimer Str. 2, 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.

**TOPPS**

**CATALYST**  
game labs

Besuchen Sie uns im Internet:

**WWW.PEGASUS.DE**

**WWW.PEGASUSDIGITAL.DE**



Pegasus Press





# KATZENPFOTE



Nur eine noch.

Wirklich, nur eine noch.

Noch nicht.

La Gata, „die Katze“ (als ob sie diesen Namen überhaupt noch verdiente), kauerte sich in Deckung und wartete. Sie biss die Zähne zusammen, als ein neues Zittern durch ihren Arm lief, sich nach oben ausbreitete, bis es das Fleisch an ihrer Schulter erreichte und ein unwillkürliches Zucken durch ihre linke Seite sandte. Sie umklammerte ihre abgenutzte Ingram und zwang sich, nicht daran zu denken, was in der Tasche ihrer Panzerjacke auf sie wartete.

Noch nicht.

Der ganze Run war eine Falle. Er musste eine Falle sein. Sie verfluchte sich, weil sie es nicht bemerkt hatte. Aber sie war wohl kaum in einer guten Verhandlungsposition gewesen, oder?

Grue war tot. All die teure Headware war nur mehr Dekoration, die sich in die aufdringlich unaufdringliche Konzern-Holokunst an der Wand nahe der Tür einfügte, wo sie hereingekommen waren. Auch Drake war tot. Die Philosophie, den Magier zuerst umzulegen, war bei den Sicherheitsleuten der Konzerne immer noch populär. Vielleicht hatte er sie zu sehr geängstigt, weil er all die Blitze wie ein angeberischer Idiot um sich geschleudert hatte.

Mit solchen Leuten musste sie heutzutage arbeiten. *Oh, wie sind die Helden gefallen.* Einst war sie mit den Besten gelaufen. Diese Tage schienen jetzt so fern, aber es war so. Und jetzt musste sie, gemeinsam mit einem schwindenden Haufen von Außenseitern und Soziopathen, um ihr Leben kämpfen. Und es würde schon ein Wunder brauchen, damit nur einer davon hier lebend rauskäme.

In seinem Kommandozentrum sah Sicherheitschef Thomas Barbour auf den Monitoren, wie sein Team zwei der Eindringlinge niedermähte. Er schaltete mit gedanklichen Befehlen zwischen verschiedenen Ansichten hin und her, und seine Abscheu wuchs, als er ihre zusammengeschusterte, veraltete Panzerung, ihre erbärmliche Desorganisation und ihr kopfloses Auseinanderrennen sah, als Millers Team ihren Magier und ihren Decker ausschaltete. Das war nichts als Abschaum. Was zum Teufel wollten die überhaupt hier?

Er hatte nicht einmal den anonymen Tipp gebraucht, der vor einer Stunde hereingekommen war - er hatte den Anruf bis nach Downtown Seattle verfolgt, bis die Spur verloren ging. Wer brauchte Tipps, wenn die Eindringlinge sich praktisch mit AR-Fanfare und Himmelschriften ankündigten?

Amateure. Die Runner waren auch nicht mehr das, was sie einmal gewesen waren. Bei Weitem nicht. Nicht wie in der alten Zeit.

Dennoch sollte man wachsam bleiben. Den Gegner zu unterschätzen, konnte tödlich sein. Nur weil er es nach oben geschafft hatte, hatte er die Instinkte aus seiner Zeit in den Schatten nicht verloren. Er vermisste diese Zeit immer noch. Die Unvorhersagbarkeit war wie ein Rausch für seinen Geist gewesen. *Fast wie eine Droge.*

Er schauderte ein wenig bei dem Gedanken. Jetzt war nicht die Zeit, alte Erinnerungen auszugraben - besonders nicht *diese* alten Erinnerungen. Er blickte auf das Holo über seinen Monitoren. Die schöne junge Frau und der neugeborene Junge in ihren Armen grinsten ihn an. Er lächelte zurück, und ihm fiel ein, dass Celeste ihn gebeten hatte, Windeln mitzubringen, wenn seine Schicht zu Ende war. Er legte eine Notiz in seinem privaten Kommlink ab und wartete auf Millers Bericht.







## VON ROBYN „RAT“ KING

Es hätte eine einfache Sache sein sollen. Gata wusste es besser: Es gab keine „einfachen Sachen“, sobald Blei und Magie durch die Luft flogen. Aber der Run war als „schnell rein und schnell raus“ angekündigt worden. Reingehen, einen Prototypen aus dem Labor holen und wieder abhauen. Höchstens fünfzehn Minuten vom Eindringen bis zur Flucht.

Fünfzehn Minuten, selbst wenn sie die Luschen, die man ihr als Team zugeteilt hatte, bemuttern musste. Fünfzehn Minuten, und alles würde anders werden. Die Schulden beglichen, die Weste wieder weiß. Sie würde clean werden und wieder an die Spitze kommen, wo sie hingehörte.

Jemand hatte die Sicherheitsleute gewarnt.

Sie hätte wissen müssen, dass Grue nicht gut genug war, um sie leise hineinzubringen. Der Zwerg mit den fettigen Haaren hatte dem Rest des Teams ein tabakfleckiges Grinsen geschenkt, bevor eine Salve aus dem Sturmgewehr einer Wache ihm den Schädel zerfetzt hatte.

Danach waren all ihre umsichtigen Pläne (*als ob diese Deppen auch nur so taten, als könnten sie Befehle befolgen*) in sich zusammengebrochen. Milly und Rip waren abgehauen, nur Shark war geblieben. Sie hörte jetzt seine Stimme über ihr internes Kommlink: „Dein Spiel, Schätzchen. Was sollen wir tun?“ Der Ork kauerte ihr gegenüber hinter einer anderen Konsole und grinste sie scheel durch seine gelblichen Haaren an. Eine kleine Wolke ekelhaften Körpergeruchs war um ihn herum fast sichtbar. Sie widerstand dem Impuls, ihn mit ihrer Klinge zu durchbohren. Das einzige, was sie davon abhielt, war, dass die Machete das Geschenk eines früheren Teammitglieds, eines alten Schwarms von ihr war und sie die Klinge nicht besudeln wollte. *Früher hätten wir den Kerl nicht zweimal angesehen, als wir noch ...*

*Runter vom hohen Ross, Chica. Du bist jetzt eine von denen. Die Zeiten ändern sich. Träume verblassen. Menschen verblassen.*

„Milly! Rip! Wo zum Teufel seid ihr? Kommt sofort her.“ „Mach dir nicht ins Hemd“, kam eine junge männliche Stimme zurück.

War sie selbst je so jung gewesen?

Barbour behielt die Bildschirme im Auge, und seine Finger tanzten über die Konsole, als seine Leute begannen, sich um den Rest der Eindringlinge zu kümmern. Er konnte sie nur an den AR-Markierungen über ihren Köpfen unterscheiden: Alle waren Menschen, alle in identische, mattgraue Panzerungen und Helme mit stilisiertem, grünem Logo gekleidet, und alle trugen identische FN HAR. Das Mutterschiff war gegenüber seinen wichtigen kleinen Tochterlabors großzügig: Sie hatten die Lieferung erst letzte Woche als Ersatz für die kaum gebrauchten AK-97 bekommen. Hier war meist wenig los, aber das Hauptbüro sorgte dafür, dass sie im Notfall mit Problemen fertigwurden.

Sie waren am Ende des Korridors angekommen. „Vorsicht“, sagte Barbour. „Sie sind im Eingangsbereich. Ich kann nicht erkennen, ob sie Masken haben. Benutzt eine Gasgranate und rückt vor.“

Miller bestätigte den Befehl. Eine der Wachen griff an ihren Gürtel und warf ein kleines, rundliches Objekt den Gang hinunter, wo es klackernd bis in die Nähe des Eingangsbereichs rollte, in dem sich die Runner verbargen. Sofort kamen dicke Rauchwolken heraus und füllten den Gang. Die Wachen mit ihren in die Helme eingebauten Atemgeräten rückten vor.





„Los!“ Gata zog eine Maske hoch und lehnte sich gerade so weit aus der Deckung, dass sie eine vollautomatische Salve durch den Rauch auf die schattenhaften Gestalten abfeuern konnte. Einer schrie und fiel zu Boden, als sich der Rauch aufzulösen begann. Rote Löcher waren quer über das Grau seiner Brustpanzerung gestanzt. Der andere zog sich vor dem Stakkato von Sharks MP zurück. Der Ork jubelte durch seine Maske, als eine Kugel der Wache ein Stück aus dem Bein riss und der Kerl hinter eine Ecke taumelte.

Gata verschwendete keine Zeit. Sie stürmte los, und ihre verchromten, drogenbefeierten Reflexe ließen sie gedankenschnell durch den Raum flitzen. Sie schwitzte immer noch, und ihr Arm ließ die Schulter immer wieder pulsieren. Sie hätte das schon vor Wochen überprüfen lassen sollen. Sie hatte es auch vorgehabt. So wie sie vorgehabt hatte, die lästige Störung in ihrem linken Cyberauge überprüfen zu lassen.

Sie roch, dass Shark hinter ihr war, bevor sie sein Atmen hörte, und winkte ihn vorwärts. In der Ferne konnte sie mehr Schüsse hören – die anderen mussten es mit anderen Wachen zu tun haben. Dumm, dass sie in die falsche Richtung gelaufen waren. Der Prototyp war in einem Labor vor ihr.

Ihr Gesichtsfeld verschwamm und klärte sich wieder. Hitze kroch ihren Nacken hinab und traf auf die Kälte in ihrem Arm. Das Zittern erfasste sie wieder.

*Nur noch eine ...*

*Verdammt, noch nicht jetzt.*

✘

Wu war gefallen. Barbour klammerte sich an die Konsole, und sein Zorn wuchs. Er hatte Wu selbst ausgebildet – ein guter Junge, der erst voriges Jahr geheiratet hatte. Und diese nutzlosen Arschlöcher hatten ihn umgelegt. Dafür würden sie bezahlen. „Miller“, fragte er über das Kommlink, „alles in Ordnung?“

„J-ja, ... Sir“, kam die zitternde Stimme zurück. „Bein angekratzt, aber ich halte durch.“

Auch dafür würden die Kerle bezahlen. „Verstanden. Rückzug. Ich schicke Kowalski und Largo zu Ihnen.“

„Ich glaube, ein paar von ihnen sind zum Labor unterwegs, Sir. Nicht festzustellen, wohin die anderen gehen.“

„Verstanden, Miller. Passen Sie auf sich auf.“ Barbour schaltete die Anzeige zu den anderen beiden Mitgliedern des zusammengewürfelten Haufens um: Es waren eine eher kleine Trollin mit Armbrust und ein Mensch mit purpurnem Iro und einer Jacke voller Gang-Symbole. Mit grimmigem Lächeln schickte er einen Befehl und sah zu, wie die selbststeuernde MP sich hinter ihnen geräuschlos aus der Decke senkte. Sein Finger tat, als würde er einen Abzug ziehen, die Waffe ratterte, und aus dem purpurnen Iro wurde ein roter Nebel. Die Trollin bewegte sich für ihre Größe mit überraschender Eleganz, duckte sich unter eine Türöffnung und feuerte etwas ab. Dann folgte eine Explosion, Barbours Bildschirm wurde schwarz, und er verlor die Verbindung zur Waffe.

Barbour fluchte und suchte fieberhaft nach einer anderen Kameraperspektive.

✘

Sie waren fast beim Labor. Sie kamen um die letzte Ecke, hinter der ein langer Gang mit einer Tür am Ende auftauchte. Alle Türen an den Seiten waren geschlossen. Gatas Blick schoss hin und her, suchte nach Türen, die sich öffneten, Waffenschächten in der Decke, Bodendrohnen, selbst nach dem Schimmern patrouillierender Geister. Sie schaltete durch die Sichtfunktionen ihrer Cyberaugen – Infrarot, Restlicht, UV – sah aber nichts.

„Los, weiter“, drängelte Shark. Er hatte seine HK gegen eine abgenutzte, aber brauchbare AK-97 getauscht und

trat von einem Bein aufs andere, als wollte er in ein Rennen starten. „Worauf zum Teufel wartest du? Sie sind hinter uns!“

„Zu ruhig“, schnappte sie. Etwas war faul. Wo waren die Wachen? Sie konnte in der Ferne immer noch Schüsse hören. Waren die Wachen jetzt hinter Rip und Milly her? Das wäre sinnlos. Aber Shark hatte recht: Sie konnten nicht ewig hier bleiben. Sie hoffte, nichts übersehen zu haben, stürmte in den Gang, und ihre protestierende Cyberware trieb sie in wenigen Sekunden bis fast zur Tür. Sie probierte eine Tür daneben, die sich auch öffnen ließ. Shark folgte etwas langsamer, der Lauf seiner Waffe schwang hin und her. Er blieb in der Mitte des Gangs stehen und drehte sich um. „Mach die Tür auf“, knurrte er. „Ich gebe dir Deckung.“

Zwei Wachen kamen um die Ecke und eröffneten das Feuer.

✘

Barbour sah aus seinem Kommandozentrum zu. Seine Finger zuckten. Der Drang, hinauszugehen und seinem Team zu helfen, wurde fast unwiderstehlich. Aber er wusste, dass er ihnen als Spinne durch das Steuern der Verteidigungseinrichtungen seines Netzes besser nutzen konnte. Er würde niemanden mehr verlieren. Nicht an solche Leute.

Eine Runnerin kauerte in einer Türöffnung, ganz nah am Labor, und beugte sich immer wieder aus der Deckung, um ihre MP abzufeuern. Sah wie eine Menschenfrau aus. Sie bewegte sich nicht wie die anderen. Sie strahlte eine sparsame Grazie aus, die Barbour in seinem früheren Leben oft gesehen hatte.

Sie drehte sich ein wenig, und er sah, dass etwas an ihrer rechten Seite hing. Ein Schwert, aber nicht das übliche Katana, das all die coolen Kids heutzutage trugen. Die Klinge war kürzer und stark gebogen. Welcher Samurai trug denn bitte eine Machete? Er hatte keine mehr gesehen, seit er ...

Er wurde blass und umklammerte seine Konsole. Er zoomte heran und aktivierte sein Kommlink. „Miller, melden Sie sich.“

„Ja, Sir.“ Im Hintergrund waren schwach Schüsse zu hören.

„Miller; in einer Türöffnung in der Nähe des Labors befindet sich eine Menschenfrau. Ich will sie lebendig, wenn möglich.“

„Sir?“

„Sie haben mich verstanden. Ich will sie befragen.“

„Jawohl, Sir.“

Barbour schloss die Augen, aber nur einen Moment lang. Dann ließ er, während er die Übertragung weiter betrachtete, die Finger über die Tastatur flitzen. Er hatte eine Idee.

✘

Die Zeit für subtiles Vorgehen war vorbei. Gata lehnte sich aus der Deckung, zog eine Sprenggranate aus einer Tasche und rollte sie in Richtung Tür. Die Explosion ließ die schwere Metalltür nach ihnen kippen. Sie blickte kurz zu Shark. Er war immer noch im Gang, verschanzte sich in einer anderen Türöffnung, deren Tür er mit einem seiner ruderbootgroßen Stiefel aufgetreten haben musste, und hielt die Wachen mit Sperrfeuer fern. Die Wachen schossen zurück, und sie hörte den Ork grunzen. War er getroffen?

Und dann konnte sie sich nicht mehr damit beschäftigen – Schmerz durchzuckte ihren Fleischarm, als ein Querschläger sie traf. Ihre Panzerjacke fing den Großteil des Schadens ab, aber weißes Feuer schoss durch sie, und sie konnte Blut fließen spüren. Sie konnte sich nicht um Shark kümmern. Sie musste weg.

Plötzlich knisterte ihr Cyberarm, der die Ingram hielt, und schoss noch mehr Stromstöße durch ihre Schulter und ihren Nacken. *Verdammt! Was für ein schlechter Zeitpunkt ...*





Aber die AR-Anzeige passte nicht dazu. Das Energieniveau sank auf null, aber die vertrauten Ausfallwarnungen fehlten. Was geschah da?

*Oh, Scheiße ...*

Sie hatte vergessen, das WiFi zu deaktivieren. Die hatten ihren verdammten Arm gehackt!

Knurrend sah sie den Gang hinab, aus dem die Wachen auf sie zukamen. Wo zum Teufel war Shark?

Sie war tot. Sie versuchte, die Ingram in ihre Fleischhand zu wechseln, aber die war kalt und zitterte vor Schock und Blutverlust. Sie waren bei ihr und zielten mit ihren identischen Sturmgewehren auf ihr Herz.

Sie wartete auf die Salve, die sie niederstrecken würde.

✘

Kowalski und Miller schoben die Frau, ohne Helm und mit wildem Blick, in den Raum und übergaben die Ingram an Barbour. „Lassen Sie sie hier“, befahl er. „Finden Sie die Trollin und den Ork, falls er noch lebt. Töten Sie sie, wenn es sein muss.“

Sie nickten und gingen, und Barbour wandte sich der Gefangenen zu. Ihr Gesicht drückte wachsamem Trotz aus, wie ein gefangenes Tier. Aber sie konnte sich nicht vor ihm verbergen. Nicht, wenn sie so nah war.

„Linda.“

Sie starrte ihn an, sah ihn das erste Mal wirklich.

*Nein. Das kann nicht sein. Es kann nicht ...*

Er sah anders aus. Strenger Haarschnitt. Kein Pferdeshwanz, keine Piercings, kein ausgefranster kleiner Bart. Er war sogar sein gewagtes Gesichtstattoo losgeworden. Aber die grünen Katzen-Cyberaugen und seine geschwungenen Lippen waren unverwechselbar. Die Zeit hatte ihn, anders als sie, gut behandelt. „Tom.“

„Du lebst.“

„Tu nicht so überrascht.“ Sie konnte die Bitterkeit nicht aus ihrem Ton verbannen, genauso wenig wie das Zittern aus ihrer Stimme. Das Jazz klang jetzt wirklich ab, und die vertraute, langsame Spirale in die Hölle hinab begann, sich von Neuem zu drehen. Bilder blitzten vor ihrem inneren Auge auf: unerwünschte Bilder, Bilder von ihnen beiden. Aus der Zeit, bevor alles zum Teufel gegangen war. Ihr war speiübel. „Das hab ich nicht dir zu verdanken.“

„Linda ...“

„Ja, ich weiß. Du hast mich zu meinem eigenen Besten verlassen. Konntest mit mir und meiner Sucht nicht umgehen.“ Sie blickte sich um. „Hast dich offensichtlich gut verkauft. Brave kleine Konzerndrohne. Hätte nie gedacht, dich so zu sehen. Was ist passiert? Haben sie dich mit Frau und Kind und dem perfekten kleinen Apartment geködert?“

Er sah weg. „Was machst du hier, Linda?“

„Was interessiert es dich?“ *Er hatte es gewusst. Der Johnson hatte gewusst, dass er hier war. Das verfluchte sadistische Schwein hatte es gewusst. Er hatte das gewollt.*

„Sag es mir.“

Ihr verletzter rechter Arm schrie, ihr blockierter Cyberarm hing als nutzloses Gewicht an ihrer linken Seite. „Wozu? Du würdest mich nie mit dem abziehen lassen, was ich hier holen will.“

„Linda ...“ Er konnte sie kaum ansehen: ihr Zittern, ihr blaßes, schweißnasses Gesicht, diese Augen. Nichts hatte sich verändert. Zwei Jahre – und nichts hatte sich verändert. Es wäre besser, sie wäre wirklich gestorben. Er traf eine Entscheidung, für die er sich hasste, aber alte Zeiten zählten eben etwas. „Linda ... hau einfach ab. Sofort. Ich sehe weg, wenn du sofort gehst.“

Sie schüttelte den Kopf. „Das kann ich nicht.“ Ihre Stimme war ein verzweifertes Flehen.

„Warum nicht? Ich öffne dir einen Ausweg ...“

Und dann begann sie plötzlich zu schluchzen, ihre mühsam aufgebaute Fassade der Unverwundbarkeit und Tollkühnheit brach zusammen. „Tom, bitte. Bitte. Ich kann es nicht. Nicht ohne den Prototypen. Die bringen mich um. Du könntest mich gleich selbst umbringen, wenn du mir das Ding nicht gibst. Das wäre schneller und sauberer.“ Sie hob den Blick. Diese braunen Augen, die ihn so oft beim abendlichen Soykaf, bei Runs, von der anderen Bettseite angestrahlt hatten. „Tom, ich bin in Schwierigkeiten. Ich habe Riesenschulden bei den Yaks. Sie sagen, meine Schulden seien getilgt, wenn ich diesen Run mache. Ich kann neu anfangen. Clean werden.“ Schon während sie es aussprach, wusste sie, dass es nicht wahr war. Sie hatten sie hierher in den Tod geschickt. Aber sie machte weiter. Was sollte sie sonst machen? Sie verabscheute sich selbst, aber sie musste tun, was sie tun musste.

Was es auch war.

„Bitte, Tom. Ich flehe dich an. Wenn dir die alten Zeiten irgendetwas bedeuten ...“

Barbour senkte den Kopf. Sie merkte nicht einmal, wie sehr alles an ihrer Haltung, ihrem Ausdruck und ihrem ganzen Körper jedes ihrer Worte Lügen strafte. Er sah wieder weg. Es war unerträglich, zu sehen, wie ihr Gesicht sich zu dem fremdartigen Ausdruck des Flehens verzerrte. La Gata flehte nie um etwas. Nicht in all den Jahren, die er sie kannte. Nicht die Gata, die er gekannt hatte.

*Aber das ist sie nicht. Und darum geht es doch, oder?*

„Es tut mir leid, Linda“, sagte er endlich. Seine Augen wurden feucht, seine Stimme zitterte. Er sah zu dem Holo mit Celeste und dem Baby. „Das kann ich nicht. Ich ...“

Ein übler Geruch ging einem gedämpften Knall hinter Gata voraus. Ein kleines rotes Loch erschien mitten in Toms Stirn, und ein roter Nebel sprühte hinter ihm hervor. Eine Sekunde lang sah er fast komisch überrascht drein, dann sank er rücklings auf die Konsole, seine grünen Katzen-Cyberaugen starr geöffnet.

Gata wirbelte herum.

Shark taumelte durch die Tür. Er hielt seine rauchende MP in der Hand, sein Visier war offen, und sein Gesicht zeigte keine Anteilnahme. „Scheißweiber“, sagte er verächtlich. „Alle gleich. Reden zu viel. Lass uns das Ding holen und verdammt noch mal verschwinden. Ich muss einiges erledigen und zu DocWagon.“

Hätte er damit gerechnet, hätte sie keine Chance gehabt. Aber das hatte er nicht. Er war völlig überrascht, als sie ihm mit der zitternden Fleischhand die HK entriss und das grinsende Gesicht wegschoss.

Sie stand mit der Waffe in der Hand und zitterte am ganzen Körper. Sie fühlte sich taub. Kalt. Sie empfand gar nichts.

Eine riesige Hand legte sich sacht auf ihre Schulter. Milly. Die Trollin überblickte ruhig die Szenerie, schüttelte den Kopf und deutete zur Tür. In der anderen Hand hielt sie die Armbrust und bewachte den Gang, aber es gab niemanden mehr, gegen den man sich schützen müsste.

Gata nickte nach einem kurzen Moment. Sie hatten noch etwa fünf Minuten, bevor Knight Errant oder mehr Konzernbullen auftauchten. Sie konnten den Prototypen noch rausbringen, wenn sie schnell waren.

Mr. Johnson würde sie natürlich umbringen. Er würde sauer sein, dass sie überlebt hatte, dass er sich selbst die Hände schmutzig machen musste. Nur ein Junkie, nur eine weitere Fehlinvestition, die man abschreiben musste.

Aber nur, wenn sie tat, was er erwartete.

Sie warf Sharks Waffe auf seine Leiche, sah ein letztes Mal zu Toms blutiger Gestalt, die über die Konsole hing, griff in ihre Jackentasche und schloss die Finger um die vertraute, glatte Ampulle.

*Nur noch eine.*

*Und dann wird alles gut.*

✘





# KÄMPF UM DEIN LEBEN

„Wir sind in Position. Wie willst du es angehen, Sensei?“

Ich überlegte und ließ das Kommlink an, als ich durch die Vordertür von Tony's Place in Tacoma ging. Für einen Dienstagabend war viel los: Vor allem Mannschaftsmitglieder eines Wuxing-Frachters, aber die Stammgäste saßen an ihren Stammpätzen. Ich suchte nach einem ganz bestimmten Stammgast.

Meine verbesserte Sicht schnitt durch den rauchigen Nebel und das Leuchten der Neonreklame und scannte die hinteren Tische. Und dort saß er, genau wo meine Connection vorausgesagt hatte, und hielt, mit dem Rücken zur Wand, an einem großen, runden Tisch Hof. Ich ging schnurstracks an den Seeleuten, die sich hingebungsvoll besoffen, vorbei zu dem Tisch. Im meinem Augenwinkel lief immer noch ein Countdown ab: nur noch zwei Stunden und zehn Minuten. Keine Zeit für Spielchen; ich brauchte sofort Antworten.

„Lasst mich erst mal machen. Wenn es einfach geht, ist es gut. Wenn nicht, seid bereit.“

Am Tisch saßen drei Personen in typischer Arbeiterkleidung und eine in teurer Geschäftskleidung. Tommy war auffällig wie ein Rudel bunter Hunde, aber er machte seine Geschäfte immer am liebsten unten an den Docks. Er erzählte gerade einen seiner berühmten schmutzigen Witze, brach aber mitten im Satz ab, als ich ankam. Ich stand einen Moment lang wie zufällig da, die Hände in den Taschen des Mantels, und Tommy lehnte sich, mit einem Glas Whiskey in der Hand und einem selbstgefälligen Ausdruck im Gesicht, zurück.

„Jimbo! Heilige Scheiße! Dass ich dich noch mal sehe, nach diesem Job in L.A.!“

„Schnauze, Tommy. Ich bin nicht in Stimmung. Sag deinen Chummern, sie sollen verschwinden. Wir müssen reden.“

„Aber Jimmy, das ist nicht nett“, sagte Tommy. „Diese guten Leute versuchen, einen guten Drink zu genießen. Du willst doch keine Schwierigkeiten machen.“ Er stellte das Glas ab, und seine Hand wanderte zu der Waffe, von der ich wusste, dass er sie an der Hüfte trug. Ihr Götter, er war wirklich dumm.

Bevor Tommy etwas unternehmen konnte, trat ich ihm den Tisch in den Unterleib und nagelte ihn damit an der Wand fest. Zwei von Tommy Kumpels zu meiner Rechten taumelten auf ihren Stühlen, als sie versuchten, die Waffen zu ziehen, aber der zu meiner Linken war schnell. Viel zu schnell. Aus dem Augenwinkel sah ich, dass er eine Warhawk gezogen und auf meinen Kopf gerichtet hatte. Bevor er den Abzug ziehen konnte, blitzte etwas auf, und er sank zu Boden. Ich liebe Manablitze.

Der Schnellzieher war außer Gefecht, ich zog meine Predator und feuerte je einen Schocker auf die zwei Scheißer zu meiner Rechten, aber einer konnte noch schießen. Ich spürte einen Stich in meiner Seite, dann wurde es feucht. Scheißbilliges Kevlar. Aber Riley konnte sich später darum kümmern.

Ich werde zu alt für solchen Mist.

Die Seeleute gerieten in Aufruhr, aber ein paar Schüsse an die Decke aus Busters Kampfflinte sorgten schnell für Ruhe. Beide kamen von der Bar her in meine Richtung; Rileys Hände glühten vor magischer Energie, und Buster gab ihr Deckung. „Bleibt cool, Jungs, das dauert nicht lang“, sagte sie. Die Seeleute zogen sich zurück; sie wollten sich nicht mit einer Magierin und einem kampflustigen Troll anlegen.

Ich griff über den Tisch, packte Tommy am Kragen seines teuren Hemdes, zog ihn herüber und eskortierte ihn zur Hintertür. In der dreckigen Seitengasse schleuderte ich ihn gegen einen rostigen Müllcontainer, während Buster und Riley mich flankierten. „Okay, Arschloch. Wir werden uns jetzt über die Psychos unterhalten, die du zur Entführung der McCabe-Zwillinge angeheuert hast ...“







THE UNDISCOVERED COUNTRY, LIGHTS THE POLICE AND TO BE SEEN NOW, WHICH I BIRTHFULNESS HOPPOFFER HAVE  
WASTED OF A CIRCLE OF AN UNDISCOVERED COUNTRY, WHICH DO AFFRONT AND NO DATA THAT THEY WERE REVEN  
HARRISON FOR OFFEND? WASTED ONLY THAT WE ARE THE REVEN AND REVENUE ONE OF THEM WITH A BARRER PERFORMER, THE  
FRANCH HALLS WITNESS, WHICH LIVED IN THE OF THE REVEN REVENUE THROUGH THE PARTY, AND THERE WAS LATE LATE HAS ARE  
TO BE POLICE IN THE REVEN, WHO DO NOT REVEN WITH THE REVEN, THE REVENUE WITH POLICE REVENUE, HE SOME REVENUE  
AND THE REVENUE HAS, BUT HE DO REVENUE ALL, BUT THE REVENUE IN THE WORLD OF WHY HE REVENUE BY THE REVENUE OF  
REVENUE HE WITH A REVENUE OF REVENUE TO THE REVENUE

- Okay Leute, herhören! Es ist fast fünf Jahre her, dass die letzte Kampfdatei rauskam, und für uns ist das praktisch eine Ewigkeit. Seit damals hat sich viel verändert, und da wir jetzt einen besseren, stärkeren, schnelleren JackPoint haben (willkommen übrigens), ist die Zeit reif für ein umfassendes Update. Ich weiß, viele von euch haben noch mit den jüngsten Ereignissen zu tun, aber ich mag es nicht, wenn ich mich „verpissen“ soll, wenn ich nach Daten frage (ihr wisst, wen ich meine – darüber reden wir später privat weiter). Aber DangerSensei hat sich bereit erklärt, und ich habe angenommen, auch wenn er ein bisschen geschummelt hat. Trotzdem ist viel gutes Zeug dabei, also schenkt ihm eure Aufmerksamkeit. Wie immer solltet ihr wissen, was auf euch zukommt, wie der Feind ausgerüstet ist, und was man tun kann, um ihn aufzuhalten oder zuerst zu kriegen.
- Glitch
- Weißt du, Glitch: Vielleicht würdest du das mit dem „Verpissen“ seltener hören, wenn du etwas ... höflicher wärst.
- Pistons
- Höflich sein ist nicht meine Aufgabe.
- Glitch
- Wie hat Sensei denn geschummelt?
- /dev/grll
- Okay. Zeit für eine schnelle Beichte. Ein paar von euch erinnern sich vielleicht an das kleine Trid, bei dem ich mitgeholfen habe. Ja, das war ein echter Reifall, aber die Erfahrung hat mich inspiriert, meine Memoiren zu schreiben. Ich habe sie verschiedenen Verlagen angeboten, bin aber jedes Mal abgelehnt worden. Ich hatte das Zeug schon fast vergessen, hatte aber vor Kurzem etwas Freizeit und habe noch einen Blick drauf geworfen. Ich bin nicht wirklich ein Schriftsteller, aber ich habe das Gefühl, ich müsste ... weiß nicht, den kommenden Generationen etwas hinterlassen oder so. Vielleicht bin ich es auch einfach leid, zu sehen, wie gute Leute sterben, weil sie nie die wichtigen Informationen gekriegt haben oder ... egal. Ich spare mir die Sentimentalitäten. Natürlich habe ich, als Glitch nach Beiträgen zu dieser Datei fragte, ein paar Teile meines Manuskripts verwendet. Nehmt es als das, was es ist: Ich gebe meinen Senf dazu. Hoffentlich nützt es was.
- DangerSensei

- Sensei, hatte deine „Freizeit“ zufällig etwas mit der Rettung der McCabe-Zwillinge und der Zerstörung einiger Immobilien an der Küste nahe Everett zu tun?
- Bull
- Trink mit mir auf ein paar gute Leute, sobald mein Bein wieder heil ist, und ich antworte vielleicht. Vielleicht sage ich sogar die Wahrheit.
- DangerSensei

## KAMPF IN DEN SCHATTEN

# WAS DU NICHT KENNST, TÖTET DICH

### GEPOSTET VON: DANGERSENSEI

Kampf. Wenn man in den Schatten arbeitet, ist Gewaltanwendung keine Frage des Ob, sondern des Wann. Das kann so einfach sein wie das Ausschalten eines übergewichtigen Mietbullens oder so bedrohlich wie der Blick in die Mündung des Sturmgewehrs eines Special-Forces-Mitglieds.

Irgendwann wird ein Runner zuschlagen oder schießen müssen, um zu überleben. Das ist in unserem Geschäft unausweichlich, also gewöhnt euch daran, wenn ihr es noch nicht getan habt. Die erste Frage ist: Habt ihr den Mumm, abzudrücken, wenn es an der Zeit ist? Wenn die Antwort ja ist, dann stellt euch die zweite Frage: Habt ihr das Wissen und die Fähigkeiten dazu?

Habt ihr?

Der Hauptzweck dieses Dokument ist, genug Wissen zu vermitteln, dass jeder Leser eine Chance in den Schatten hat. Ich habe nicht für jede Situation, in der ein Runner sein kann, eine Lösung; nehmt es also als Basis, auf der ihr aufbauen könnt.

Ich bin schon seit langer Zeit in den Schatten aktiv und habe viele Runner kommen und gehen gesehen. Meine Spezialität ist das Zusammenstellen von Teams, und ich habe im Lauf der Jahre einige sehr interessante zusammengestellt. Der Schlüssel zum Erfolg ist, von den Leuten zu lernen, mit denen man arbeitet – von ihren Erfolgen und ihren Fehlern. Und nach mehr als zwanzig Jahren scheinen die Leute zu glauben, dass ich weiß, was ich tue; und viele sind zu mir gekommen, um zu lernen, wie man in den Schatten arbeitet. Was meint ihr, wie ich zu meinem Namen gekommen bin?





Wenn ihr meint, ich rede nur Scheiße, und ihr wüsstet schon alles, was man über Kampf wissen kann, dann hört jetzt auf zu lesen, und viel Glück. Aber denkt daran: Die meisten Neulingen fangen sich im ersten Jahr eine unheilbare Infektion mit Tod ein. Warum? Um offen zu sein: weil sie dumm, arrogant und überheblich sind. Einige weigern sich einfach, eine schlechte Situation zu erkennen, wenn sie sie sehen. Die Runner, die am längsten durchhalten, sind nicht unbedingt die schnellsten, Stärksten, am besten ausgerüsteten oder am schwersten bewaffneten Runner. Es sind die Schlaunen, die überleben. Das wichtigste Material, das Runner pflegen sollten, ist die graue Masse in ihren Schädeln.

Wenn ihr also einem früheren Konzernmann und Runner-veteranen zuhören wollt, dann lest weiter. Passt auf, denkt schnell und bleibt am Leben.

- ◆ Wow! Bisschen viel Melodramatik. Nicht böse gemeint, Kumpel, aber kein Wunder, dass sich das nicht verkauft hat.
- ◆ Chainmaker
- ◆ \*schulterzuck\* Heutzutage ist jeder ein Literaturkritiker.
- ◆ DangerSensei
- ◆ Trotzdem hat er recht.
- ◆ Hard Exit

## GEDANKEN DES SENSEI ÜBER DAS KÄMPFEN

Nehmen wir an, es ist Showtime und der Kampf läuft. Irgendetwas ist furchtbar schiefgegangen, und ihr sitzt bis zum Hals in der Scheiße. Oder ihr habt beschlossen, lieber zuerst zu schießen, um die Bedrohung im Vorhinein zu beseitigen. Und jetzt? Kampf ist eine fließende, dynamische Situation, die sich jederzeit verändern kann, also gibt es keine universellen, strikten Regeln. Wenn ihr aber weiterleben wollt, gibt es einige grundlegende Strategien, die die Lage zu euren Gunsten beeinflussen können.

*Tut alles, um euer Ziel zu erreichen.* Ob es darum geht, ein Gebäude zu stürmen, sich gegen ein Sicherheitsteam zu verteidigen oder einen BTL-Süchtigen zu erledigen, der sich auf euch stürzt - macht keine halben Sachen. Nutzt jede Waffe, jeden Vorteil und jeden Trick, den ihr kennt. Kampf ist kein ehrenhaftes Duell, wie man es aus Trids und Sims kennt. Außer, wenn ihr ein ehrenhaftes Duell fechtet; dann hoffe ich, dass ihr überlebt und den Rest des 18. Jahrhunderts genießt.

In einem echten Kampf gibt es keine Ehre und keine Regeln. Irgendjemand versucht, euch schwer zu verletzen, vielleicht sogar zu töten. Lasst das nicht zu. Tut, was immer ihr müsst, um diese Bedrohung zu neutralisieren. Wenn ihr keine tödliche Gewalt einsetzen müsst, ist das schön. Wenn ihr das Hirn des Gegners über die Wand verteilen müsst, dann tut das ohne Zögern. Ihr könnt darauf wetten, dass euer Gegner dasselbe tun wird. Denkt nicht an Fairness, denkt ans Überleben. Wenn ihr überlebt, könnt ihr euch immer noch in euren Memoiren rechtfertigen. Wie ich.

- ◆ Ich verstehe zwar, was DangerSensei sagen will, muss aber darauf hinweisen, dass man sehr wohl ehrenhaft kämpfen kann. Den Feind zu besiegen ist eine Sache, die Grenze zu willkürlicher Gewalt, Schlächtereie und blinder Zerstörungswut zu überschreiten eine ganz andere. Tut, was ihr müsst, um zu gewinnen. Nicht weniger, aber auch nicht mehr. Manchmal siegt man, indem man möglichst wenig Schaden verursacht.

### ◆ Picador

*Behaltet einen kühlen Kopf.* Wenn ihr in den Schatten arbeitet, solltet ihr an Kampf gewohnt und darauf vorbereitet sein. Ein Kampf ist chaotisch, aber ihr müsst die Beherrschung wahren. Geratet nicht in Panik oder Raserei. Achtet auf Veränderungen der Umgebung und des Verhaltens der Gegner. Bereiten sie einen bestimmten Angriff vor? Wollen sie das Terrain gegen euch verwenden, um euch festzunageln? Gibt es einen Fluchtweg? Erkennt ihr eine besondere Chance oder eine Schwäche des Gegners, die ihr ausnutzen könnt? Passt genau auf; eure Gegner werden es auch tun.

*Lasst euch nicht von Stolz oder Ego leiten.* Die Gegner werden versuchen, euch zu Fehlern zu verleiten oder die Initiative des Kampfs zu bestimmen. Fallt nicht darauf rein. Kämpft zu euren Bedingungen, nicht zu ihren. Wenn das nicht geht, erkennt, dass ihr euch übernommen habt, und haut ab. Euer Ruf oder euer Geld könnt ihr zurückgewinnen. Euer Leben nicht.

- ◆ Ganz genau. Viel zu oft glauben gerade junge Shadowrunner, ein beschädigter Ruf sei das Ende ihres Lebens, und gehen deswegen extreme Risiken ein. Viel zu viele sind dabei gestorben. Was für eine Verschwendung.

### ◆ Fianchetto

- ◆ Irgendwann ist man aber an einem Punkt, an dem man seinen Ruf nicht wiederherstellen kann. Und wenn man so weit ist, kommen keine Jobs mehr rein. Daher ist es bis zu gewissem Grad richtig, dass man auf die Gefahr hin, den Ruf zu beschädigen, am Leben bleiben sollte. Aber es gibt Dinge, für die man sein Leben riskieren muss - wenn der Ruf nämlich völlig im Eimer ist, könnte man genau so gut tot sein.

### ◆ 2XS

*Unterschätzt den Gegner nie.* Das kann man nicht oft genug sagen. Manchmal geht die größte Bedrohung nicht von dem riesigen Troll mit der Sturmkanone, sondern von dem Elfenmädchen aus, das er beschützt: Sie sieht wie ein Bücherwurm aus, bis sie einen Kugelblitz loslässt oder einen wirklich üblen Geist beschwört. Oder vielleicht ist der rostige Lieferwagen, den ihr verfolgt, in Wirklichkeit ein getarntes Stadtkampffahrzeug mit Panzerung, einem hochfrisierten Motor und versteckten Maschinengewehren oder Drohnen. Lasst euch niemals vom Äußeren blenden. Täuschung und Ablenkung bilden den Kern unseres Geschäfts, und das gilt genauso für viele unserer Gegner.





- Wie wahr. Manchmal kann man nicht mal dem Boden unter den eigenen Füßen trauen. Letztes Jahr habe ich zusammen mit ein paar örtlichen Muskeln als Rückendeckung ein Ziel durch ein verlassenes Apartment in der Northside von Chicago verfolgt. Wir hatten den Bastard in die Ecke getrieben und wollten ihn gerade schnappen, als die Einheimischen durch einen Illusionszauber auf dem Boden fielen. Die armen Kerle fielen zwanzig Meter tief und wurden auf zerborstenen Stahlträgern im Keller aufgespießt. Ich war völlig perplex und hatte keine Ahnung, wohin ich meinen Fuß setzen sollte. Das Ziel entkam. Ich brauchte vier Monate, um ihn wiederzufinden. Ich schoss ihm einen Betäubungspfeil in den Hals, bevor er irgendwelche Tricks benutzen konnte.
- Sticks

## ÜBER WAFFEN

Kämpfer sind nur so effektiv wie die Waffen, die sie tragen – Waffen sind nur so effektiv wie die Leute, die sie benutzen. Klingt sinnvoll? Das hoffe ich, weil das ein Umstand ist, den man nicht näher erläutern müssen sollte. Wie ein alter Spruch über Jazz: Wer eine Erklärung braucht, wird ihn nie verstehen.

Genauso ist es mit Waffen. Manche Runner sehen sie nur als Werkzeuge, mit denen man eine Arbeit erledigt, andere als geheiligte Erweiterungen ihrer Körper. Ich sehe sie als cooles Spielzeug, mit dem ich gerne spiele, wann immer es geht.

Weil ich gerne auf alles vorbereitet bin, ziehe ich es vor, ein grundlegendes Wissen über eine Vielzahl an Waffentypen zu haben. Man weiß nie, was man in der Hitze des Gefechts benutzen muss, oder wogegen man sich verteidigen muss. Wie jeder andere habe auch ich ein paar Favoriten. Egal, was ich mache: Ich habe immer meine vertraute Taschenartillerie und den Saufänger mit. Sie haben mich durch viele brenzlige Situationen gebracht, also warum nicht beim Bewährten bleiben?

Wenn ihr etwas mögt, beschäftigt euch damit, bis ihr wirklich gut damit seid. Eine Waffe in ungeübten Händen ist ganz einfach wertlos. Es ist besser, mit einer oder zwei Waffen extrem gut umgehen zu können, als ein ganzes Arsenal zu besitzen, das man kaum benutzen kann. Wenn ihr mitten im Kampf seid, könnt ihr keine Zeit damit verschwenden, herauszufinden, wie man etwas benutzt. Übung und das Entwickeln des Bewegungsgedächtnisses, das nötig ist, um sich reflexartig zu bewegen, sind meiner Meinung nach besser als Bodytech und Talentsofts.

- Wie wäre es mit beidem? Das Beste aus beiden Welten, würde ich sagen.
- Chainmaker
- Es wundert mich immer noch, wie viele Rekruten ich ablehnen muss, weil sie keine Ahnung haben, wie sie mit ihren Waffen umgehen sollen. Sie glauben, eine schicke, modifizierte Waffe könnte mangelnde Fähigkeiten ersetzen. Ich habe lieber einen Schützen, der sein abgenutztes, zwanzig Jahre altes AK in- und auswendig kennt, als einen mit einem hochgezüchteten Crockett EBR, der fast noch nie damit geschossen hat.
- Picador

- Ein weiterer Beweis dafür, dass der Soldat die Waffe macht und nicht umgekehrt.
- Red Anya
- Sag das dem Riesentroll mit der Sturmkanone.
- Haze
- Hütet euch auch davor, zum wandelnden Arsenal zu werden. Es tut mir leid, aber ich kann nicht glauben, dass jemand, der sich mit einer Tonne Waffen belädt, im Kampf effektiv sein kann. Und trotzdem versuchen auch vermeintliche Profis das immer wieder.
- Stone
- Ich habe Bekannte, die das nicht nur immer wieder versuchen, sondern auch damit durchkommen. Es hängt von den Waffen und der Trageweise ab. Die Leute, die das gut machen, benutzen meist viele kleine Waffen – leichte Pistolen oder Holdouts, Messer, Wurfdorne und Garrotten – und wissen, wie man die leicht zugänglich verstaut.
- Balladeer

Leute sterben, wenn ihr nicht mit eurer Ausrüstung umgehen könnt, und wenn in meinem Team jemand deswegen alle in Gefahr bringt, nehme ich das sehr persönlich. Und werde sehr knurrig.

Aber egal was ihr mithabt – wichtig ist, das zu haben, was ich „sinnvolle Waffen-Denkmodelle“ nenne. Kämpfe finden nicht immer in der gleichen Entfernung statt: Der Feind kommt aus allen Entfernungen und aus allen Winkeln auf euch zu. Deshalb sind Aufklärung und Vorbereitung für jeden Run wichtig. Wenn ihr im Vorhinein das Schlachtfeld kennt, könnt ihr die richtige Mischung an Waffen und Ausrüstung für den Job mitbringen. Es ist zum Beispiel ganz schlecht, hauptsächlich mit Maschinenpistolen bewaffnet über ein freies Feld zu laufen, wo man von einem Scharfschützen oder sogar von einem guten Schützen mit Sturmgewehr erschossen werden kann. Umgekehrt ist es genauso dumm, zu versuchen, ein ausgewachsenes Maschinengewehr auf beengtem Raum zu verwenden.

Habt, wann immer es möglich ist, mindestens eine Waffe mit, die auf verschiedene Entfernungen brauchbar ist. Für einen einzelnen ist das nicht ganz einfach, daher sollte das ganze Team dieses Konzept bedenken. Wenn ich zum Spielen raus gehe, habe ich mindestens eine Haupt- und eine Ersatzwaffe mit, dazu eine Nahkampfwaffe und eine Waffe für den Notfall. Mein Team ist meist etwa wie folgt bewaffnet:

1. Waffe für große Entfernung (meist ein Sturm- oder Scharfschützengewehr, manchmal ein Sportgewehr; mindestens ein Stück pro Team, meist als Hauptwaffe)
2. Waffe(n) für mittlere bis kurze Entfernungen (MP, Schrotflinte oder Pistole; kann auch Hauptwaffe sein)
3. Eine Ersatz- oder Zweitwaffe (meist eine Pistole, jedes Teammitglied sollte mindestens eine haben)
4. Eine Nahkampfwaffe (Schwert, Knüppel, Messer, Tomahawk, Axt; nützlich, weil nie die Munition ausgeht)
5. Eine Waffe für den Notfall (Messer, vielleicht einen Taser)
6. So viel Munition, wie wir tragen können







Manche Waffen funktionieren auf verschiedene Entfernungen – je nach Situation. Ein gutes Sturmgewehr hat eine ziemlich hohe Kampferfernung und kann je nach Modell auch auf nahe Entfernung brauchbar sein. Wenn man Gewicht sparen will, kann eine Automatikpistole statt einer MP benutzt werden und zugleich die Rolle der Pistole erfüllen. All diese Dinge sollte man beim Packen für den Einsatz bedenken.

- ◆ Ich möchte alle Magier dazu anregen, auf die Punkte 3 und 4 zu achten. Wir haben im Prinzip unendlich viel Munition, aber manchmal haut der Entzug auch die besten von uns um, besonders wenn wir viele Kampfzauber benutzen. Wenn ihr zu erschöpft seid, einen weiteren Zauber zu wirken, werdet ihr für die Pistole oder das Messer am Gürtel dankbar sein.
- ◆ Winterhawk
- ◆ Fäusten, Füßen, Ellenbogen und Knien geht auch nicht die Munition aus.
- ◆ Treadle

## ÜBER PANZERUNG UND SCHUTZ

Im Kampf ist es wie im Sport: Viel zu oft verlegt man sich nur auf den Angriff und vernachlässigt die Verteidigung. Lauft nicht in diese Falle. Alle Entschlossenheit und alle Fähigkeiten können nicht immer verhindern, dass man getroffen wird. Es gibt immer jemanden, der besser und schneller ist. Und wenn man den trifft, sind Panzerung und Schutz die einzigen Dinge, die einen lange genug leben lassen, damit man das Medkit herausholen oder um einen Heilzauber bitten kann. Wenn ihr keine gute Panzerung habt, besorgt euch sofort eine. Und seid dabei nicht knauserig. Ich hasse es, wenn Leute einen Haufen Geld für die neuesten Knarren ausgeben und sich die Panzerung vom Wühltisch holen. Ich finde, es sollte genau umgekehrt sein. Oder zumindest gleich viel für Waffen und Panzerung. Dort draußen gibt es so viele Dinge, die euch töten können, dass ein Runner mit einer akzeptablen Waffe durchkommen kann, aber nicht mit mittelmäßiger Panzerung. Geht davon aus, dass die Gegner genauso viel Feuerkraft haben wie ihr – vielleicht auch mehr. Schließlich werden sie meist besser finanziert.

- ◆ Weil Panzerung manchmal dreimal so viel kostet wie die durchschnittliche Schusswaffe, ist es verständlich, warum sich so viele Leute auf dem Wühltisch bedienen, auch wenn das kurzsichtig ist. Es ist auch schwierig, vorherzusehen, welche Panzerung man genau braucht. Wie bei Schusswaffen gibt es keine, die alles kann. Das beste Zeug ist schwer zu verbergen und zieht allerlei unerwünschte Aufmerksamkeit auf sich, die unauffälligeren Stücke bieten oft weniger Schutz. Entscheidend ist, zu wissen, wovor die Panzerung schützen muss, und vielleicht sogar verschiedene Ausführungen für verschiedene Zwecke zu besitzen. Meine Faustregel ist, zumindest so viel Panzerung zu tragen, dass sie vor den Waffen schützt, die man selbst mitführt. Und sei es nur für den Fall, dass jemand mir die Waffe wegnimmt und gegen mich einsetzt.
- ◆ Hard Exit



- Und nehmt ein paar Protektoren mit, um eure getarnte Panzerung etwas zu verstärken, sobald der heimliche Teil des Jobs vorbei ist.
- Mika

Informiert euch auch, welche Art von Panzerung ihr für einen bevorstehenden Run braucht. Wenn es auf Heimlichkeit, Schnelligkeit oder subtiles Vorgehen ankommt, ist eine sperrige Militärpanzerung vielleicht nicht die beste Wahl. Umgekehrt solltet ihr lieber ein bisschen mehr als eine Panzerjacke anziehen, wenn ihr in eine potenzielle Kampfzone voller schwerer Waffen zieht. Es ist wie bei den Waffen: Nehmt das, was zur Mission passt.

- Und vergesst die anderen Dinge nicht, gegen die Panzerung schützen kann: Feuer, Säure, scharfe Waffen, Kampfgase, Elektroschaden ... Kugeln sind nicht die einzigen tödlichen Gefahren.
- Red Anya
- Unter Söldnern gibt es auch einen Begriff, den ich amüsant finde: Michelin-Männchen. Das sind die Leute, die es mit der Panzerung genauso übertreiben wie die wandelnden Arsenale mit der Bewaffnung – sie versuchen, zu wandelnden Panzern zu werden. Damit beladen sie sich nur mit überschüssigem Gewicht und schränken ihre Mobilität ein. Solche Leute fallen meist zurück und werden zu großen, ungelungenen Zielen. Meist halten sie nicht lange durch.
- Picador

## ÜBER TAKTIK UND TEAMWORK

Ich werde versuchen, mich hier zurückzuhalten. Ich könnte ewig über Taktik und Teamwork reden, weil es so viel zu lernen gibt und diese Themen für unser Geschäft so wichtig sind. Aber ich werde es vermeiden, tief ins Detail zu gehen, und mich auf die wichtigeren, grundlegenden Konzepte konzentrieren. Wenn ihr Genaueres wissen wollt, müsst ihr mein Buch kaufen, wenn es herauskommt.

Wie Waffen sind auch Taktiken nur so gut wie das Team, das sie einsetzt. Wenn das Team nicht zusammenfindet, als Einheit funktioniert und Befehle befolgt, wenn es nötig ist, wird alles andere zur Zeitverschwendung. Die Zusammenstellung und der Stil eines Teams schreiben meist vor, welche Taktik man benutzt und wie erfolgreich sie ist. Manche Teams sind für bestimmte Missionen besser geeignet als andere. Unabhängig vom Stil eines Teams sollte eine Gruppe ihre Stärken ausspielen und ihre Taktik entsprechend anpassen. Und – ich kann es nicht genug betonen – trainiert konstant zusammen. Die Teams, die am besten zusammenarbeiten, sind solche, bei denen jedes Mitglied die Stärken, Schwächen, Gewohnheiten und Ansichten der anderen kennt. Es ist lebenswichtig, zu wissen, wie jedes Mitglied sich in einer Kampfsituation bewegen oder reagieren wird. Selbst wenn ihr einander im Privatleben allesamt hasst, solltet ihr lernen, einander zu lieben, sobald es losgeht. Jeder wird nämlich bei jedem verdammten Mal für alle Leben des Teams verantwortlich sein. Training gleich Vertrautheit gleich Koordination, und die sorgt für reibungslose

Abläufe, wenn es ernst wird. Das ist auch durch noch so viel Ausrüstung und Bodytech nicht zu ersetzen.

Wenn euer Team nicht gleich zusammenfindet, lasst ihm etwas Zeit. Vielleicht müsst ihr einander erst kennenlernen, um das wertschätzen zu können, was jeder zum Team beitragen kann. Ich rate aber dazu, keine schweren Jobs anzunehmen, wenn die Chemie im Team noch nicht stimmt. Wenn ihr so weit kommt, dass sich eine Bindung entwickelt, ist das großartig. Ihr werdet haben, was ihr braucht: ein Team aus Leuten, die füreinander kämpfen. Wenn ihr ihnen eine Chance gebt und sich keine Bindung ergibt ... dann solltet ihr in eure liebste Runnerbar gehen und nachsehen, ob vielleicht andere Gruppen nach einem neuen Mitglied suchen.

- Lass mich mit dem Korpsgeistscheiß in Ruhe. Runner kümmern andere Runner nur, solange das gemeinsamen Interessen dient. Das endet meist, wenn der Run vorbei und bezahlt ist. Was du propagierst, sorgt für Verwundbarkeit, und die können Runner sich nicht leisten.
- Rigger X
- Sagt der Kerl, der seine Teammitglieder gern für ein bisschen Extrageld verkauft. Und, X – nachdem ich meine hübsche neue Position hier bei JackPoint habe, habe ich herausgefunden, wie ein gewisser anderer Rigger ein paar sehr persönliche Informationen über meine Familie bekommen hat. Betrachte dich als gewarnt.
- Slamm-0!

Wenn ihr erst mal das richtige Team habt, funktioniert die Taktik meist gut. Außer natürlich, wenn keiner aus dem Team die Führung übernimmt oder Ahnung von Taktik hat. Dann solltet ihr lieber jemanden für diese Aufgaben finden.

## ÜBER DEN VOLLKONTAKT

Eines, was ich von dem Kerl gelernt habe, den ich vor vielen Jahren Sensei nannte, war, dass ein echter Krieger nie unbewaffnet ist, weil sein Körper und sein Geist Waffen sind, die immer zur Verfügung stehen. Eine Pistole kann man verlieren, eine Klinge kann brechen, aber den eigenen Körper verliert man nie. Und wenn doch, sind die Tage des Kampfs wohl ohnehin vorbei.

Es gibt Leute, die ihr ganzes Leben damit zubringen, ihre Körper in Nahkampfmaschinen zu verwandeln, oder die einfach diese Fähigkeiten aus dem Katalog kaufen. Es gibt mehr Stile und Kampfkünste, als man in zehn Lebensspannen lernen könnte, aber einige versuchen das trotzdem. Adepten sind dafür berühmt, aber jeder, der genug Zeit und Disziplin aufbringen kann, kann die Grundlagen des waffenlosen Kampfs lernen. Es ist zwar nicht unbedingt meine Spezialität (weil mir die Geduld fehlt), aber ich bringe den Leuten, die diese Künste praktizieren, eine Menge Faszination und Respekt entgegen. Die traurige Tatsache ist aber, dass die meisten Kampfkünste nicht für echte Kämpfe (außer gegen andere Kampfkünstler) gedacht sind. Fragt irgendeinen Gladio- oder MMA-Kämpfer, und er wird euch dasselbe sagen. Deshalb haben die meisten Streit- und Sicherheitskräfte ihre eigenen Kampfstile entwickelt, die für einen echten Kampf gedacht sind. Im Detail sind die Stile unterschiedlich, aber sie drehen sich meist um zwei





Dinge: den Gegner physisch zu manipulieren und ihn hart zu treffen. Diese Stile sind schnell, einfach, effektiv und besonders für chaotische Kampfsituationen gemacht.

Wenn ihr nicht die Zeit habt, eine Kampfkunst zu lernen, nehmt euch wenigstens so viel Zeit, dass ihr ein paar Grundlagen oder zumindest das Ausführen guter Schläge und Tritte für den Notfall erlernen könnt. Ansonsten: Lernt, wie man wegläuft. Schnell wegläuft.

- ◆ Gute unbewaffnete Kämpfer kommen nicht nur aus Dojos oder militärischen Trainingsprogrammen. Die Gangs in verschiedenen Sprawls lernen sehr schnell, wie man kämpft, wenn sie überleben wollen. Ich habe oft gesehen, wie Straßenkämpfer mit den „Meistern der Kampfkunst“ den Boden gewischt haben. Unterschätzt niemanden, nur weil er aussieht wie ein Straßenschläger.
- ◆ Chainmaker
- ◆ Das kommt daher, dass Kampfkünstler, vor allem in Dojos, eine sehr spezielle, oft stark reglementierte Ausbildung bekommen. Ihre Bewegungen können sehr vorhersagbar sein. Die Leute mit militärischer Ausbildung sind etwas schwerer einzuschätzen, aber wenn man den Stil erkennt, weiß man, womit man rechnen muss. Ein Straßenkämpfer, der lange genug überlebt, lernt, das zu tun, was nötig ist. Das macht ihn weniger berechenbar. Es ist schwer, sich zu verteidigen, wenn man keine Ahnung hat, was der Angreifer vorhat. Ich gebe aber zu, dass einige Stile gegen chaotische Gegner besser einsetzbar sind als andere.
- ◆ Thorn
- ◆ Oder man schießt rechtzeitig, damit erst gar niemand zu nahe kommt. Ich mein' ja nur.
- ◆ /dev/grrl
- ◆ Mein Mädel! \*schnüff\* Jetzt weiß ich, wie sich ein stolzer Papa fühlt.
- ◆ Kane

## ÜBER SACHEN, DIE BUMM MACHEN

Sprengstoffe haben im Kampf ebenfalls ihren Platz – vor allem Granaten. Ich versuche aber, komplexe Sprengkörper zu meiden, wenn sie für einen Run nicht essenziell sind. Sie haben auch ihren Platz, und ich habe sie oft erfolgreich zum Sprengen von Türen oder Gebäuden benutzt, aber ich bin kein Sprengstoffexperte. Anleitungen zur Benutzung dieser Sachen überlasse ich Experten. Daher gebe ich nur diesen Rat: Bei mehr als allen anderen Waffen und Ausrüstungsgegenständen gilt: Wenn ihr nicht wisst, wie man mit Sprengstoffen umgeht, oder wie man sie loswird, lasst einfach die Finger davon.

- ◆ Das trifft es ziemlich genau. Sie sind gefährlich, und Leute, die sie benutzen, werden oft unaufmerksam, was zu gewaltigem Kollateralschaden führt. Und dazu, dass Leute ihre Arme verlieren.
- ◆ Bull

## ÜBER „HINTERLISTIGE BASTARDE“

Ich versuche nicht einmal, es diplomatisch zu sagen: Ich hasse Assassinen. Sie sind die Bedrohung, die mir am meisten Angst einjagt. Die meisten Situationen im Kampf kann man berücksichtigen und zumindest versuchen, sich zu schützen; bei Assassinen geht das nicht. Wenn sie ihr Geschäft verstehen, sieht man sie nicht kommen. Sicher gibt es Ausrüstung, die gegen Scharfschützen hilft, aber die meisten Assassinen machen einen großen Bogen um echte Kämpfe. Sie sind der Archetyp eines schmutzigen Kämpfers. Sie schneiden euch im Schlaf die Kehle durch, lassen eure Toilette explodieren oder bringen euch auf eine vollkommen verrückte Weise um, an die ich noch nicht mal denken kann.

Das Einzige, was man gegen sie tun kann, ist, Vorsicht walten zu lassen. Vorsichtiges Vorgehen, Eigenschutz, genaue Aufklärung, ständige Wachsamkeit und ein gesundes Maß an Paranoia: Das alles hilft dabei, am Leben zu bleiben. Bei Assassinen reicht aber manchmal selbst das nicht. Und ja, ich will euch wirklich Angst machen. Lasst euch von der Angst nicht lähmen, ignoriert die Gefahr aber auch nicht.

- ◆ Ich habe von jemand Bestimmtem gehört, der sich als Sanitäter ausgibt und Gift in die Medikamente mischt. Er soll zuletzt in einem UNO-Lazarett im Aztlanisch-Amazonischen Krieg gearbeitet und dort Kämpfer ermordet haben, die bei Amazonien unter Vertrag waren. Ich habe selbst zwei Leute an dieses Schwein verloren. Als die UNO das herausfand, setzte sie ein hohes Kopfgeld auf ihn aus. Ich habe keine Ahnung, ob jemand es abgeholt hat.
- ◆ Picador
- ◆ Man hat sich darum gekümmert.
- ◆ Balladeer
- ◆ Wenn man sich wirklich vor Assassinen schützen will, sollte man noch vor den Maßnahmen beginnen, über die Sensei spricht. Baut euch ein gutes Netzwerk auf, pflegt eure Connections und haltet euch Leute mit nützlichem Wissen gewogen. Wenn dann jemand ein Kopfgeld auf euch aussetzt, könnt ihr das herausfinden, bevor die Jagd losgeht. Ihr könnt vielleicht sogar herausfinden, wer Jagd auf euch macht, und einen Vorsprung herausholen, um euch zu schützen.
- ◆ Fianchetto
- ◆ Oder um den Jäger zur Beute zu machen.
- ◆ Kane

## LETZTE GEDANKEN

Vieles muss gesagt werden, und man kann nie alles erklären. Kampf ist eine verrückte, chaotische Sache. Die Variablen, die dabei eine Rolle spielen, sind zahllos, und der Versuch, sie alle zu bedenken, kann einen in den Wahnsinn treiben. Statt also Jahrhunderte an Erfahrung und Wissen zusammenzufassen, schließe ich mit meiner eigenen Version eines alten Spruchs in den Schatten: „Zielt genau, spart Munition, bleibt in Deckung und läuft im Kampf immer vor einem Drachen weg.“









# ARSENAL



Für einige von uns klingt die Frage nach einer „ausreichenden Bewaffnung“ wie die nach „ausreichend Geld“. Leute, die das nicht verstehen, meinen, man sollte an einem gewissen Punkt mit dem Sammeln aufhören, weil genug schließlich genug sei. Das stimmt aber nicht. Solange es sein könnte, dass jemand anders besser bewaffnet ist, ist man noch nicht gut genug bewaffnet. In gewissen Kreisen geht es beim Sammeln nicht um Gier - es geht ums Überleben.

Wir werden hier ein paar Dutzend Waffen behandeln - Werkzeuge für jede Art von Einsatz. Wählt weise, trainiert hart und spart, damit ihr kaufen könnt, was ihr braucht, und damit auch umgehen könnt. Es folgt ein Katalog mit einigen Dingen, die man brauchen kann.

- ◆ Niemand, der kleiner ist als ein Troll, kann dieses Schwert vom Rücken aus der klassischen Lederscheide ziehen. Die Klinge ist einfach zu lang. Holt euch also eine Schnellzieh-Scheide, wenn ihr keine Trolle seid.
- ◆ Hard Exit
- ◆ Das Highland-Forge-Modell ist nichts für Samurai, aber derselbe Megakon, der es herstellt, produziert auch das Nippon Steel No-dachi, eine Art zweihändiges Samuraischwert.
- ◆ Mihoshi Oni

## KLINGENWAFFEN

### HIGHLAND FORGE CLAYMORE

Hochwertiges Töten in klassischer schottischer Manier. Ein ideales Accessoire für Heritage-Line-Kleidung oder für den Troll, der ein normales Schwert für einen besseren Zahnstocher hält. Das Claymore wird mit einer klassischen Lederscheide geliefert, die den authentischen Look unterstreicht. Die Klinge ist mit einer Spezialtechnik geschliffen, die selbst von den Damaszener Meistern nicht übertroffen werden könnte.

### HIGHLAND FORGE CLAYMORE

Präz	Reichweite	Schaden	DK	Verfüg.	Preis
5	2	(STR + 5)K	-5	14E	4.500 ¥

Mit der Standardscheide braucht man für die Handlung *Waffe Bereitmachen* eine Komplexe Handlung.

### HORIZON-FLYNN RAPIER

Nicht jeder Straßensamurai lernt die Kunst des Kenjutsu. Einige ziehen die elegantere Fiore dei Liberi vor und entscheiden sich deshalb für ein Rapier statt des üblichen Katana. Horizon und der weltbekannte Waffenschmied Dante Flynn haben zusammen das ultimative Werkzeug zum Umgehen einer fehlerhaften Verteidigung und zum Durchbohren des gegnerischen Herzens geschaffen. Diese schlanke Kompositklinge ist speziell auf Stärke, Biegsamkeit und Stabilität ausgelegt, um eine maximale Panzerungsdurchdringung zu erreichen.



HIGHLAND FORGE CLAYMORE









## COUGAR FINEBLADES

Die hervorragend gearbeiteten, aber teuren Fineblade-Modelle von Cougar sieht man meist nur in den Händen von Profis, wo sie auch hingehören. Es gibt zwei Designs: die lange Klinge, die im Moment nach dem Vorbild des Gladius gestaltet ist, und die kurze Klinge in Form eines Bowiemessers. Die früheren Designs haben seit der Markteinführung in den 50ern die ganze Skala an Vorbildern und Formen durchlaufen.

### COUGAR FINEBLADES

#### KURZ

Präz	Reichweite	Schaden	DK	Verfüg.	Preis
7	–	(STR + 2)K	-1	5E	350 ¥

#### LANG

Präz	Reichweite	Schaden	DK	Verfüg.	Preis
7	–	(STR + 3)K	-1	7E	600 ¥

## KNÜPPEL

### NEMESIS ARMS BETÄUBUNGSTAB

Doppelte KO-Kraft! Dieser Betäubungsstab ist eigentlich ein Stab mit Betäubungsschlagstöcken an beiden Enden. Die sind ziemlich groß und etwas hässlich, sehen aber in den Händen der Wachen beim Shiawase-Hauptquartier recht furchteinflößend aus.

### NEMESIS ARMS BETÄUBUNGSTAB

Präz	Reichweite	Schaden	DK	Verfüg.	Preis
6	2	9G(e)	-5	8E	1.000 ¥

## EXOTISCHE NAHKAMPFWAFFEN

### GARROTTE

Man kann diese Waffe einfach aus einer Schnur, die an ein Paar Stifte geknüpft wird, improvisieren; meist ist sie aber wesentlich professioneller ausgeführt. Garrotten sind dafür gedacht, ein Ziel leise zu strangulieren. Die Waffe besteht aus einer Schnur – meist aus einer Art von halbflexiblem Draht –, an der zwei Griffe befestigt sind, mit denen man die Schlinge zuziehen kann, sobald sie um dem Hals des Ziels liegt. Der Tod ist langsam und qualvoll, da das Ziel sich gewöhnlich aus Leibeskräften wehrt, deshalb braucht man einen starken Magen und einiges an Können.

### ARES MONOFILAMENT-GARROTTE „HERZDAME“

Natürlich macht Ares etwas Tödliches noch tödlicher. „Herzdame“ ist der Spitzname dieser Monofilament-Garrotte, die ein Ziel oft köpft, bevor es erstickt – wobei ich davon ausgehe, dass das ein durchaus erwünschter Effekt ist. Andere Megakons haben das Design kopiert, aber Ares ist bei Weitem der bedeutendste Hersteller.

- Geht vorsichtig damit um. Wenn ihr nicht auf euren kleinen Finger Acht gebt, wird es kein sauberes Töten, und bei euch sieht das Ergebnis aus, als wärt ihr bei der Yakuza in Unnade gefallen. Die Herzdame und ihre Schwestern verzeihen keine Fehler.
- Thorn

### GARROTEN

#### STANDARD-GARROTTE

Präz	Reichweite	Schaden	DK	Verfüg.	Preis
5	–	(STR + 4)G	-6	–	50 ¥

#### MONOFILAMENT-GARROTTE

Präz	Reichweite	Schaden	DK	Verfüg.	Preis
5	–	(STR + 6)K	-8	18V	2.000 ¥

Die Verwendung einer Garrotte setzt einen erfolgreichen Angriff voraus, um die Waffe in Position zu bringen, ähnlich einem Festhalteangriff. Der Angreifer verwendet seine Fertigkeit Exotische Nahkampfwaffe (Garrotte), um das Festhalten durchzuführen. Der Angriff muss mit dem Modifikator für die Trefferzone des angesagten Ziels (siehe S. 112) durchgeführt werden und mindestens einen Nettoerfolg erzielen. Sobald die Waffe in Position gebracht worden ist, kann der Angreifer in seiner nächsten Handlungsphase den Schaden der Waffe verursachen und gleichzeitig seinen Griff mit einer weiteren Angriffsprobe verbessern oder das Ziel niederschlagen.

Um sich von der Garrotte zu befreien, muss das Ziel eine erfolgreiche Probe auf Waffenloser Kampf + Geschicklichkeit [Körperlich] ablegen (wobei die Summe der Nettoerfolge des Angreifers bei allen Angriffen den Schwellenwert bildet), die Waffe per Angesagtem Ziel aus der Hand schlagen, oder den Griff des Angreifers auf eine ähnliche Weise brechen.

### BULLENPEITSCHEN

Die Peitsche hat, ob nun zum Viehtrieb, zum Fesseln von Handgelenken oder zum Züchtigen der Ungläubigen, eine interessante Geschichte als Werkzeug, Ausstellungsstück, Folterinstrument oder Waffe hinter sich. Diese Vielseitigkeit ist zugleich ihr größter Vorteil und ihr größter Nachteil. Das Training, das man braucht, um die Waffe zu benutzen, ist sehr speziell, aber ein echter Könnler kann damit Kunststücke vollbringen, die mit keiner anderen Waffe möglich sind.



## BULLENPEITSCH

Präz	Reichweite	Schaden	DK	Verfüg.	Preis
6	2	(STR + 1)K	+3	6	100 ¥

Eine Peitsche kann dazu benutzt werden, um Objekte, die in der Hand gehalten werden, zu umschlingen, oder den Gegner zu Fall zu bringen, indem man die Regeln für Angesagte Ziele (SR5, S. 194) benutzt. Das Entwaffnen oder das Umschlingen eines Objekts benötigt einen Angriff mit Angesagtem Ziel (Aus der Hand schlagen) mit einer zusätzlichen Vergleichenden Stärkeprobe, um das Objekt aus der Hand auf den Angreifer zu statt von ihm weg zu reißen. Der Angreifer darf maximal 2 Meter vom Gegner entfernt sein und erhält einen Würfelpoolbonus von +2 auf die Stärkeprobe. Den Gegner zu Fall zu bringen benötigt einen Angriff mit Angesagtem Ziel (Niederschlagen). Auch hier darf der Angreifer maximal 2 Meter vom Gegner entfernt sein.

## ASH ARMS KAMPFKETTENSÄGE

Die Popkultur des späten 20. Jahrhunderts machte die Idee, ein Werkzeug zum Baumschnitt als Waffe zu führen, zu einem Teil der modernen Folklore. Nachdem jemand einen 2D-Film über einen kettensägenschwingenden Mörder in Texas gemacht hatte, und dann noch ein Zeitreisender mit einem fiktionalen S-Mart-Modell an seinem Armstumpf das Böse bekämpft hatte, begann man, von der Kettensäge als einer Art Schwert mit einer sich drehenden Kette an der Klinge zu denken. In Wahrheit ist es völlig lächerlich, eine Kettensäge als Waffe schwingen zu wollen - aber das hält Nischenproduzenten nicht davon ab, die unbelehrbaren Massen damit zu versorgen.

- Dieses Modell verzichtet auf einige der Sicherheitsmaßnahmen normaler Kettensägen, aber manche Straßenjungs versuchen auch, ihre Standardmodelle aus dem Baumarkt als Waffen zu benutzen. Die meisten lernen auf die harte Tour, dass das keine gute Idee ist.
- Hard Exit



## ASH ARMS MONOFILAMENT-KETTENSÄGE

Monofilament macht alles besser - das will uns Ash Arms zumindest weismachen. Das zivile Modell wird tatsächlich zum Schneiden von Beton oder Stein eingesetzt, aber das reicht natürlich nicht. Also hat Ash die Monofilament-Schwester der gewöhnlichen Kettensäge ebenfalls umgebaut und daraus eine einzigartige Waffe gemacht, die ihren hirnlosen Benutzern wahrscheinlich mehr Körperteile amputiert hat als den Angegriffenen. Aber ein erfolgreicher Treffer ist wirklich beeindruckend.

- Hier entstehen dieselben Probleme, wenn die Werkzeuge als Waffen benutzt werden. Darwin wäre stolz.
- Butch

## ASH ARMS KETTENSÄGEN

### KAMPFKETTENSÄGE

Präz	Reichweite	Schaden	DK	Verfüg.	Preis
5	1	8K	-4	6E	2.000 ¥

### MONOFILAMENT-KETTENSÄGE

Präz	Reichweite	Schaden	DK	Verfüg.	Preis
5	1	12K	-8	8E	7.500 ¥

Die Zivilversionen der beiden Kettensägen haben Präzision 3, ihr Schaden ist gegenüber den Kampfversionen um 2 gesenkt, die Verfügbarkeit beträgt 2 bzw. 6E und der Preis 150 ¥ bzw. 1.500 ¥. Wenn Kettensägen gegen eine Barriere eingesetzt werden, verdoppelt sich ihr Schadenscode.

ASH ARMS KAMPFKETTENSÄGE





## IMPROVISIERTE NAHKAMPFWAFFEN

Ich habe gesehen, wie Schaufensterpuppen, Äste, Stühle, Parkbänke, Flaschen, Klobrillen und Kanaldeckel als improvisierte Waffen benutzt wurden - und all das allein gestern in Redmond. Alles, was geschwungen werden kann und genug Masse hat, um jemandem Vernunft einzubläuen, oder scharf genug ist, um bis auf den Grund der Wahrheit zu schneiden, ist irgendwann im Lauf der Geschichte als Waffe benutzt worden. Diese Werkzeuge sind natürlich nicht perfekt, und man kann sie kaum stilsicher oder mit Finesse einsetzen. Aber wenn ihr nichts anderes zur Hand habt, dann schwingt die alte Bratpfanne und vertreibt den Hund aus der Küche.

## PROJEKTILWAFFEN

### AQUADYNE HARPUNENGEWEHR SHARK-XS

Das Aquadyne Shark kann eine wertvolle Hilfe sein, um Fische zu jagen, sich vor aggressiverer Meeresfauna zu schützen oder anderen vernunftbegabten Schwimmern beizubringen, dass das, was man im Wasser gefunden hat, einem selbst gehört. Das Shark hat eine CO<sub>2</sub>-Patrone und ein internes Magazin, sodass man mehr als einen Schuss damit abgeben kann, was schon viele Taucher, die auf Aquadyne vertrauten, gerettet hat. Für den Sportfischer gibt es zudem das Quick-Clip-System, mit dem die nächste Leine schnell und einfach angebracht werden kann.



### IMPROVISIERTE NAHKAMPFWAFFEN

Waffe	Präz	Reichweite	Schaden	DK	Verfüg.	Preis
Billardqueue	4	-	(STR)K	+1	-	45 ¥
Bratpfanne	3	-	(STR + 1)K	-	-	20 ¥
Flasche (ganz)	3	-	(STR + 1)G	-	-	-
Flasche (zerbrochen)	3	-	(STR)K	-	-	-
Gabel	4	-	(STR-1)K	+1	-	-
Gewehrkolben	3	-	(STR + 3)K	-	wie Waffe	wie Waffe
Hammer	4	-	(STR + 1)K	-1/-2	-	30 ¥
Kette	4	2	(STR + 1)K	-	-	10 ¥
Pistolenlauf/-griff	4	-	(STR + 1)K	-	wie Waffe	wie Waffe
Stuhl	3	1	(STR + 2)G	-	-	30 ¥
Vorschlaghammer	3	1	(STR + 4)K	-	1	40 ¥





- Das Shark hat genug Kraft, dass „Fischer“ nicht auf gewöhnliche Leinen beschränkt sind. Man kann damit auch Spinnenseide-Kabel und Schwereres verschießen.
- Sounder

### HARPUNENGEWEHRE

**STANDARD-HARPUNENGEWEHR**

Präz	Schaden	DK	Modus	RK	Munition	Verfüg.	Preis
5	9K	-2	EM	–	1	6E	200 ¥

**AQUADYNE HARPUNENGEWEHR SHARK-XS**

Präz	Schaden	DK	Modus	RK	Munition	Verfüg.	Preis
5	9K	-2	EM	–	5(m)	8E	800 ¥

Harpunengewehre verwenden die Reichweiten für Leichte Armbrüste unter Wasser und für Schwere Pistolen über Wasser. Zum Abfeuern wird die Fertigkeit Projektilwaffen benutzt.

- Zwillen – egal ob das Ares-Modell oder gewöhnlichere Modelle – können allerlei verschiedene Munition verschießen. Die meisten Leute denken an Murmeln, Kugellagerkugeln oder vielleicht Kapseln, aber selbsthaftende RFID-Chips oder kleine Explosivladungen sind nur einige der kreativeren Optionen für Zwillen.
- Picador

### ARES GIANTSLAYER ZWILLE

Präz	Schaden	DK	Modus	RK	Munition	Verfüg.	Preis
7	2K	–	EM	–	–	–	50 ¥

Diese Waffe kann harte Geschosse wie Metallkugeln verschießen, die den angegebenen Schaden verursachen. Zerbrechliche Munition wie Kapseln, die mit Kontakttoxinen oder Drogen (SR5, S. 410) gefüllt sind, verursachen Schaden gemäß den Substanzen, mit denen sie gefüllt sind.

Zwillen verwenden die Reichweiten für Shuriken und werden mit der Fertigkeit Projektilwaffen abgefeuert.

## RANGER SLIVER PISTOLENARMBRUST

Die Sliver ist, wie ihre Konkurrenzmodelle, eher auf Geheimoperationen als auf ein hohes Schadenspotenzial ausgelegt. Deshalb wird sie meist mit den Injektionsbolzen Ranger Puncture benutzt. Diese angeblich „marktführenden“ Projektilen haben eine hohe Durchschlagskraft, die dafür sorgt, dass ihr Inhalt auch ins Ziel gelangt.

- Die Punctures sind wirklich gut, aber denkt daran, dass ein Bolzen eigentlich nur ein kurzer Pfeil ist und man daher auch andere Spitzen montieren kann. Die Explosiv- und Elektrospitzen von Titan können eurer kleinen Sliver einiges an Wirksamkeit verleihen.
- Mika

### PISTOLENARMBRUST

Präz	Schaden	DK	Modus	RK	Munition	Verfüg.	Preis
7	4K	–	EM	–	–	6E	300 ¥

Pistolenarmbrüste verwenden die Reichweiten für Schwere Pistolen und werden mit der Fertigkeit Projektilwaffen abgefeuert.

## ARES GIANTSLAYER ZWILLE

Nicht ganz der Spatzentöter, den ihr als Kinder hattet. Hätte David bei seiner Auseinandersetzung mit Goliath eine Giant-slayer gehabt, wäre kaum jemand vom Ausgang des Kampfs überrascht gewesen. Moderne Materialien machen dieses „Kinderspielzeug“ so tödlich wie jede Holdout- und die meisten leichten Pistolen auf dem Markt.

## PFEILSPITZEN

### BRANDSPITZE

Diese Spitzen sind nicht ganz dasselbe wie die Brandpfeile des Mittelalters. Sie enthalten eine kleine Sprengladung und eine Ladung mit weißem Phosphor, der sich auf dem Ziel verteilt, anhaftet und es in Brand steckt. Das Feuer brennt nach dem Initialschaden weiter, bis ihm der Sauerstoff ausgeht.



### EXPLOSIVSPITZE

Was passiert, wenn man eine kleine Hohlladung als Spitze auf einen Pfeil montiert? Trefft jemanden damit und findet es heraus.





## HAMMERSPITZE

Ich dachte immer, diese Spitzen sollten Bogenschützen dieselben Möglichkeiten geben, die Runner mit Gelmunition haben, aber nach ein paar Recherchen erkannte ich, dass es sie schon sehr lange gibt. Kleinwildjäger verwendeten sie, um ihre Beute zu betäuben statt zu töten, weil sie wussten, dass eine Organpunktion bei diesen Tieren das bisschen Fleisch, das sie hatten, verderben konnte. Auch Wilderer, die Jagd auf exotische Vögel machten, verwendeten Hammerspitzen, weil ihre Beute lebendig sehr viel mehr wert war als tot.

## HEULER

Ihr wollt eurem Team ein Signal geben, aber die Frequenzen in der Umgebung sind voller patrouillierender Decker? Schießt einen Heuler ab. Manche Modelle heulen tatsächlich wie Sirenen, aber es gibt auch weniger unangenehme Töne. Die Anordnung der Löcher in der eingebauten Hohlröhre sorgt dafür, dass man selbst im Feld mit wenig Aufwand unterschiedliche Signale einstellen kann. Ein nützliches Werkzeug für jeden Möchtegern-Robin-Hood.

## SCHOCKERSPITZE

Schwierigkeiten bei der Nanofabrikation haben bei Schocker-Geschossen für Schusswaffen einige Probleme verursacht, aber für diese Pfeilspitzen gilt das nicht. Oder eher: für diese Pfeile. Die Schockerspitze ist nur ein kleiner Teil dieser modernen Projektilentwicklung. Wer das volle Potenzial nutzen will, muss sie mit den Statikschäften von Ares kombinieren, die während des Flugs die Spitzen mit Elektrizität aufladen.

- Nicht nur während des Flugs. Ich habe von Leuten gehört, die sich selbst geschockt haben, als sie die Dinge ungeschickt anfassten. Man sollte mit dieser Technik vorsichtig sein.
- Ma'fan

## WIDERHAKENSPITZE

Diese Spitzen sollen nicht nur beim Eindringen, sondern auch beim Entfernen verletzen. Ohne eine ruhige Hand und einiges medizinisches Können wird das Herausziehen solcher Spitzen problematisch.

## WURFWAFFEN

### BUMERANG

Das ist nicht das hübsche Spielzeug aus eurer Jugend, das ihr in der Hoffnung geworfen habt, dass es zurückkommt. Es ist der Wurfstab der Aborigines, der einem Emu das Genick brechen kann. Moderne Bumerangs werden aus verschiedenen Materialien hergestellt: Es gibt schwere aus Holz mit stumpfer Kante und leichte aus Kompositmaterialien mit scharfer Kante. Beide Sorten sind in den richtigen Händen tödlich.

- Der BoomerEye ist ein Produkt von Renraku Australien, der ein bisschen australische Geschichte mit viel japanischer Innovation kombiniert. Er ist ein leichter Sportbumerang mit einer speziellen Kamera an der Unterseite. Er soll in einem weiten Bogen geworfen werden und einen kurzen Blick auf versteckte oder außer Sicht befindliche Dinge ermöglichen.
- Rigger X

### HARPUNE/WURFSPEER

Es hat einen Grund, warum das Speerwerfen Teil der ursprünglichen Olympischen Spiele war, die ein militaristischer Sportwettkampf waren. Die Metamenschheit bringt Beute und ihresgleichen schon seit Jahrtausenden mit spitzen Stöcken um. Die Verbesserungen im Bereich der Werkstofftechnologie sorgen dafür, dass sie heutzutage weiter, schneller und genauer geworfen werden können.

### NETZ

Es scheint für einen Gladiator nie einen entwürdigenderen Tod gegeben zu haben, als in einem Netz gefangen und erstochen zu werden. Ich glaube, der Umstand, dass die Netzkämpfer zudem noch als die allerniedrigsten Sklaven betrach-

## PFEILSPITZEN

Pfeilspitze	Präz	Schaden	DK	Verfüg.	Preis
Brandspitze	-1	**	-	12V	100 ¥
Explosivspitze	-1	+2	-1	9V	15 ¥
Hammerspitze	-1	+1G	+2	5	5 ¥
Heuler***	-2	-2G	+6	2	5 ¥
Schockerspitze	-1	8G(e)	-5	6E	25 ¥
Statikschafft	-	+4G(e)	-	6E	(Stufe des Bogens) x 25 ¥
Widerhakenspitze*	-	+1	-	5E	10 ¥

\* Das Entfernen eines Pfeils mit Widerhaken erfordert eine Probe auf Erste Hilfe + Logik [Geistig] (3). Ein Fehlschlag verursacht bei der Entfernung (3-Erfolge)K Schaden. Diesem Schaden kann nicht widerstanden werden.

\*\* Bei einem Treffer, selbst einem Streiftreffer, explodiert der Pfeil in einer Flammenkugel aus weißem Phosphor mit einem Schaden von 8K und DK -6. Der weiße Phosphor brennt 3 Kampfrunden lang und verursacht jede Runde 6K (DK -4) Feuerschaden (SR5, S. 174), wobei auch Gegenstände, die der Charakter mitführt, beschädigt oder entzündet werden können.

**WiFi-Vorteil:** Die Spitze kann schon vor dem Einschlag zur Explosion gebracht werden und zwei Ziele innerhalb einer Entfernung von 1 Meter treffen. Beide Ziele wehren sich separat gegen den Angriff. Keines der beiden Ziele erleidet die 8K Initialschaden, nur den Feuerschaden von 6K (DK -4) über 4 Kampfrunden (inklusive der gerade laufenden).

\*\*\* Das Umstellen des Tons erfordert eine Einfache Handlung und eine Probe auf Logik + Intuition (1).

**WiFi-Vorteil:** Der Ton kann mit einer Freien Handlung, selbst innerhalb des Flugs, verändert werden.



tet wurden, macht das noch schlimmer. Heutzutage ist das egal. Wenn etwas funktioniert, benutzt es. Das Netz bietet eine hervorragende Möglichkeit, einen Gegner zu verlangsamen und sich einen Vorteil zu verschaffen. Und genau darum geht es im Leben doch.

- Und wenn etwas nicht funktioniert, modifiziert man es, bis es funktioniert. Einige Experimente mit Monofilament schlugen zwar spektakulär fehl, aber es werden auch andere offensive Werkstoffe für Netze verwendet. Zwei populäre Beispiele sind das ShredNet von Terracotta aus Stacheldraht und das ShockNet von Ares, das elektrische Betäubungsstöße austeilen kann.
- Sticks

### CAVALIER ARMS URBAN TRIBE TOMAHAWK

Das ist nicht der Tomahawk eurer Großväter. Diese moderne Version der klassischen Ureinwohnerwaffe Amerikas wird aus modernen Kompositmaterialien hergestellt und versucht, sich auch im 21. Jahrhundert möglichst nah das Vorbild zu halten. Diese handwerklich perfekten Mordwerkzeuge sind bei stammesartigen Straßengangs, vor allem den First Nations von Seattle, beliebt, aber man sieht sie auch bei den Salish Rangers und Sioux Wildcats.

#### BUMERANG

Präz	Schaden	DK	Verfüg.	Preis
Körperlich - 1	(STR + 2)K	-	4	50 ¥

Das Werfen und Fangen eines Bumerangs erfordert zwei Proben, die in zwei unterschiedlichen Kampfrunden abgelegt werden müssen. Zum Werfen ist eine Probe auf Wurfaffen + Geschicklichkeit [Körperlich] (2) nötig, zum Fangen eine Probe auf Geschicklichkeit + Reaktion (4). Ein Bumerang, der sein Ziel trifft, kommt nicht zurück.

Bumerangs verwenden die Reichweiten für Aerodynamische Granaten.  
*Renraku BoomerEye:* Das ist ein billiges Überwachungsgerät, das von gelangweilten Ingenieuren in der Wüste entwickelt wurde. Der BoomerEye ist eine Videokamera an einem Bumerang, die beim Werfen eine Sicht aus der Vogelperspektive ermöglicht. Die Aufzeichnungen können bei der Rückkehr mit einer Komplexen Handlung heruntergeladen werden.

*WiFi-Vorteil:* Das Gerät kann im Flug eine Liveübertragung senden.

#### HARPUNE/WURFSPEER

Präz	Schaden	DK	Verfüg.	Preis
Körperlich	(STR + 3)K	-1	6	125 ¥

Harpunen und Wurfspeere werden mit der Fertigkeit Wurfaffen geworfen, können aber auch als Nahkampfwaffe mit der Fertigkeit Klingengewaffen benutzt werden, wobei sie dieselbe Präzision haben, denselben Schaden verursachen und Reichweite 2 haben.

#### NETZ

Präz	Schaden	DK	Verfüg.	Preis
Körperlich - 2	-	-	6	350 ¥

Bei einem erfolgreichen Angriff nach den Regeln für Streiftreffer (SR5, S. 172) landet das Netz über einem Gegner, der sich ab dann in einem Festhaltekampf (SR5, S. 194) befindet. Der Angreifer muss sich zum Ziel hin bewegen, wenn er irgendwelche Festhalte-Handlungen durchführen will.

Um sich aus dem Netz zu befreien, muss der gefangene Charakter eine Komplexe Handlung aufwenden und eine Probe auf Waffenloser Kampf + Geschicklichkeit [Körperlich] (statt Waffenloser Kampf + Stärke) oder auf Entfesseln + Geschicklichkeit [Körperlich] ablegen. Der Schwellenwert ist gleich den Nettoerfolgen des Angreifers.

Netze verwenden die halbe (aufgerundete) Reichweite für Wurfmesser und werden mit der Fertigkeit Exotische Fernkampfwaffe (Netz) geworfen.

#### URBAN TRIBE TOMAHAWK

Präz	Schaden	DK	Verfüg.	Preis
Körperlich + 1	(STR + 2)K	-1	4	200 ¥

Der Tomahawk verwendet die Reichweiten für Wurfmesser. Im Nahkampf beträgt die Präzision 5.



URBAN TRIBE  
TOMAHAWK





# EXOTISCHE FERNKAMPFWAFFEN

## ARES SCREECH SCHALLGEWEHR

Das ist eine fiese kleine Waffe. Sie heißt zwar „Screech“ und ist als Schallgewehr klassifiziert, aber jemand, der davon getroffen wird, wird kaum etwas anderes hören als das eigene Würgen, während er seine letzte Mahlzeit von sich gibt. Diese hinterlistige Erfindung benutzt gebündelte Schallwellen, um das Ziel zu desorientieren, ohne dabei wirklich Schaden anzurichten. Perfekt für die Aufstandsbekämpfung, solange die Benutzer Gasmasken tragen, denn der Gestank von Soykotze wird die Luft erfüllen, sobald das Ding abgefeuert wird.

- Versucht nicht, sie gegen Geister zu benutzen. Die haben keine biologischen Funktionen und sind daher immun gegen die Wirkung. Gegen die meisten anderen Gegner wirkt sie aber großartig. Es scheint vor allem davon abzuhängen, ob sie Ohren haben, die ihren Gleichgewichtssinn beeinflussen.
- Stone

### ARES SCREECH SCHALLGEWEHR

Präz.	Schaden	DK	Modus	RK	Munition	Verfüg.	Preis
6	7G	*	EM	–	10(s)	16E	8.000 ¥

Das Schallgewehr kann unterschiedlich breite Bereiche bestreichen. Es verwendet die Regeln für Schrotflinten (SR5, S. 182), um die Zahl der betroffenen Ziele, den Schadensmodifikator und die Reichweiten festzulegen. Die Waffe wird mit der Fertigkeit Exotische Fernkampfwaffe (Schallgewehr) abgefeuert.

Die Schadenswiderstandsprobe wird mit Willenskraft statt Konstitution durchgeführt, wobei sämtliche Standardpanzerung ignoriert wird. Die Ohren-Cyberware Dämpfer (SR5, S. 459) gewährt einen Würfelpoolbonus von +2 auf die Widerstandsprobe. Die Zauber Schweigen und Stille (SR5, S. 284) senken den Schaden um -1 pro Erfolg bei der Spruchzaubereprobe.

Ziele, die von der Waffe getroffen werden, erleiden die Auswirkungen von Desorientierung und Übelkeit (SR5, S. 410). Das Gewehr verwendet Hochleistungsbatterien. Jeder Schuss verbraucht 1 Energieeinheit.

### BLASROHR

Präz.	Schaden	DK	Modus	Munition	Verfüg.	Preis
8	1K	–	EM	1(v)	4	15 ¥

Blasrohre werden mit der Fertigkeit Exotische Fernkampfwaffe (Blasrohr) abgefeuert. Um ein Toxin per Blasrohr zu verabreichen, werden die Trefferzonenregeln für Angesagte Ziele (siehe S. 112) verwendet, um einen nicht gepanzerten Bereich zu treffen. Bei einem erfolgreichen Angriff wird das Gift verabreicht.

Ein Kritischer Patzer kann dazu führen, dass der Charakter das Geschoss selbst inhaliert. Einige moderne Blasrohre haben daher eine Sicherung in Form eines kleinen Kreuzes im Mundstück.

## BLASROHR

Nein, das ist kein Scherz. Blasrohre neutralisieren seit Hunderten von Jahren still und heimlich ihre Ziele. Sie sind besonders bei Geheimtruppen beliebt, die ihre Ziele vergiften und dann bestehlen oder umbringen, wenn sie sich nicht mehr wehren können. Man braucht einiges an Geschick, um mit ihnen umzugehen, und fast immer Drogen oder Toxine für die Nadeln. Sonst würde man damit nur Akupunktur auf Entfernung machen.

## BOLA

Man nehme ein Paar Steine und binde sie mit einem Seil zusammen. Schon hat man eine einfache Bola. Man werfe sie auf etwas und lasse die zusätzliche Zentrifugalkraft mehr Schaden verursachen. Nun kann man etwas mutiger werden und versuchen, sie um das Ziel zu wickeln. Das ist nicht einfach, aber wenn man genau trifft, bringt man das Ziel zusätzlich auch zu Fall. Moderne Bolas bestehen nicht aus Steinen und Schnüren – sie sind meist aus massivem Stahl und Draht, oft mit drei Kugeln statt mit zwei. Sie sind bei Jägern, die ihre Beute lebend fangen wollen – und damit besonders bei Kopfgeldjägern – beliebt.

## NEMESIS ARMS SURUCHIN MONOFILAMENTBOLA

Als ob es nicht schon schlimm genug wäre, von einem Paar Metallkugeln an einem Draht gefesselt zu werden – jetzt stellt euch das mal mit Monofilamentdraht vor. Hier ist weniger das Einfangen als vielmehr das Verursachen von Schaden das Ziel, auch wenn die Firma damit wirbt, dass sie eher durch Einschüchterung wirken, indem sie Angst davor auslösen, sich bei einem Befreiungsversuch schwer zu verletzen.

- Soziopathische Runner sind oft die Speerspitze neuer Entwicklungen und Weiterentwicklungen in der Waffenindustrie. Die „Boom-Bola“ ist dafür ein Beispiel. Ein Paar WiFi-Granaten oder eine Granate mit Gegengewicht fesseln das Ziel mit einem sanften Hinweis darauf, wie unklug es wäre, zu fliehen. Es gibt auch Leute, die das Bola-Design benutzen, um die Granaten genau ans Ziel heran zu bringen. Eher ein feines Püree als Chunky Salsa.
- Red Anya

## FN-AAL GYROJETPISTOLE

Diese Waffe war einst ein Liebling der britischen Special Boat Squadron, wird heutzutage aber auch an die meisten anderen Marinespezialtruppen verkauft. Sie verschießt Miniaturraketen des Kalibers 6 mm, die beim Aufschlag explodieren – was sich unter Wasser noch verheerender auswirkt als an der Luft.

- FN stellt viele Arten von Alternativmunition her, die sich durchaus mit der gewöhnlichen messen kann. Die Gelraketen sind unglaublich.
- Sticks



## BOLAS

### STANDARD-BOLA

Präz.	Schaden	DK	Verfüg.	Preis
Körperlich	(STR + 3)G	+4	6	75 ¥

### MONOFILAMENTBOLA

Präz.	Schaden	DK	Verfüg.	Preis
Körperlich	(STR + 3)G/12K	+4/-8	18V	4.000 ¥

Bolas können je nach Benutzung zwei Arten von Schaden verursachen. Wenn man ein Ziel treffen will, legt man eine Angriffsprobe mit der Fertigkeit Exotische Fernkampf-Waffe (Bola) ab und benutzt bei Monofilament-Bolas die Werte für Schaden und DK auf der linken Seite des Schrägstrichs.

Wenn die Bola sich um eine bestimmte Region des Gegners wickeln soll, wird der entsprechende Trefferzonenmodifikator für Angesagte Ziele verwendet. Bei einer Standard-Bola muss das Ziel sofort eine Probe auf Akrobatik + Geschicklichkeit [Körperlich] mit einem Schwellenwert gleich den Nettoerfolgen des Angreifers schaffen, um nicht zu Boden zu gehen.

Das Entfernen von fesselnden Bolas erfordert eine Ausgedehnte Probe auf Entfesseln + Geschicklichkeit [Körperlich] (6, 1 Handlungsphase) oder ein scharfes Messer, mit dem man sich in einer Komplexen Handlung freischneiden kann.

Bei einer Monofilament-Bola muss das Ziel sofort eine Schadenswiderstandsprobe ablegen und dabei die Schadens- und DK-Werte auf der rechten Seite des Schrägstrichs heranziehen. Außerdem ist ebenfalls die Probe auf Akrobatik + Geschicklichkeit [Körperlich] nötig, um nicht hinzufallen. Wenn man von einer Monofilament-Bola gefesselt ist, muss man bei der oben angeführten Probe zum Entfesseln und bei jeder Bewegung eine Schadenswiderstandsprobe ablegen.

Bolas verwenden die Reichweiten für Shuriken.

„**Boom-Bolas**“: Eine oder zwei Granaten, die mit einer Schnur zusammengebunden werden. Solche Bolas haben eine um -2 gesenkte Präzision. Beim Verfehlen wird ähnlich wie bei der Abweichung für Granaten (SR5, S. 183) vorgegangen, wobei aber in Richtung 7 immer die Maximaldistanz herangezogen wird. Ein erfolgreicher Angriff mit einer solchen Bola sorgt dafür, dass die Distanz der Granaten zum Ziel bei der Explosion 0 beträgt. Es gelten die Regeln für Gleichzeitige Explosionen (SR5, S. 184).

## FN-AAL GYROJETPISTOLE

Präz.	Schaden	DK	Modus	Munition	Verfüg.	Preis
5	10K	-2	HM	10(s)	12V	2.000 ¥

Die Gyrojetpistole kann mit dem gleichen Zubehör versehen werden wie Schwere Pistolen und verwendet auch dieselben Reichweiten. Wenn sie unter Wasser benutzt wird, erhöht sich der Schaden bei Standardmunition um +2.

## MORTIMER OF LONDON „TRAFALGAR“ SCHIESSSTOCK

Diese Einzelschusswaffe ist die perfekte Verbindung aus Mode und Selbstverteidigung – ein Accessoire mit hervorragender Form und Funktion. Das Design entspricht exakt dem der Gehstöcke von Mortimer, und der Name „Trafalgar“ wird bei allen Schießstöcken, unabhängig von ihrem Aussehen, verwendet.

- Dieses edle Ausrüstungsteil ist von verschiedenen Firmen kopiert worden. Einige verwenden stärkere Munition, aber alle Plagiate werden bei Benutzung zerstört.
- Thorn

## SCHIESSSTÖCKE

### TRAFALGAR SCHIESSSTOCK

Präz.	Schaden	DK	Modus	Munition	Verfüg.	Preis
6	7K	–	EM	1(k)	9E	750 ¥

### SCHIESSSTOCK-PLAGIAT

Präz.	Schaden	DK	Modus	Munition	Verfüg.	Preis
5	9K	–	EM	1	6E	150 ¥

Die Schießstöcke verwenden die Reichweiten für Taser, können nur hülsenlose Munition verschießen und kein Waffenzubehör aufnehmen. Sie werden mit der Fertigkeit Exotische Fernkampf-Waffe (Schießstock) abgefeuert. Die Tarnmodifikatoren betragen +0 für den ganzen Stock und -6 für das Entdecken seines wahren Zwecks (SR5, S. 422). Im Nahkampf verwenden die Schießstöcke dieselben Werte wie Knüppel (SR5, S. 425). Die Plagiate werden durch das Abfeuern zerstört.





## SA RETIARIUS NETZPISTOLE

Diese Waffe gibt es in zwei Modellen: Standard und XL. Das Standardmodell ist für Metamenschen (außer Trolle) und kleinere Critter gedacht, das XL-Modell für Trolle und andere größere Kreaturen.

- Die ShockNet-Munition ist großartig, um wirklich schwere Ziele auszuschalten.
- Sticks

### NETZPISTOLEN

#### STANDARD

Präz.	Schaden	DK	Modus	Munition	Verfüg.	Preis
5	-	-	EM	4(k)	9	750/350 ¥

#### XL

Präz.	Schaden	DK	Modus	Munition	Verfüg.	Preis
5	-	-	EM	2(k)	9	1.000/400 ¥

#### SHOCKNET

Präz.	Schaden	DK	Modus	Munition	Verfüg.	Preis
wie Waffe	8G(e)	-5	wie Waffe	wie Waffe	10E	+250 ¥

Wenn ein Ziel getroffen wird, werden die Regeln für Netze (S. 25) verwendet. Wenn ein großes Netz für ein normal großes Ziel benutzt wird, erleidet es einen Malus von -2 auf seine Geschicklichkeit, während ein großes Ziel, das von einem normalen Netz getroffen wird, einen Bonus von +2 erhält. Netzpistolen verwenden die Reichweiten für Leichte Pistolen und können kein Zubehör aufnehmen.

Die Kosten auf der linken Seite der Schrägstriche sind die Kosten der Waffe selbst, die auf der rechten Seite der Preis für eine volle Ladung Munition.

Das ShockNet hat zwei elektrische Ladungen. Eine wird bei Kontakt ausgelöst, die zweite zu Beginn der nächsten Kampfrunde.

## TIFFANI ÉLÉGANCE SCHUSSARM-BAND

Eleganz und Tod in einer hochmodischen Verpackung. Tiffani stellt das Élégance seit Jahren her, und es gibt Dutzende verschiedener Designs davon. Die echte Elite lässt sich die Arm-bänder nach der neuesten Mode nach Maß anfertigen, und einige Promis haben ganze Sammlungen davon.

- Das Zielen mit den Dingen ist schwierig, weil sie keinen Lauf haben. Tiffani versucht bei den neuesten Modellen, mit einem Lasermarkierer Abhilfe zu schaffen.
- Thorn

### SCHUSSARM-BAND

Präz.	Schaden	DK	Modus	RK	Munition	Verfüg.	Preis
5(6)	7K	-	EM	-	1(k)	10E	1.250 ¥

Das Élégance Schussarmband kann nur hülsenlose Munition verfeuern und verwendet die Reichweiten für Taser. Es kann kein Zubehör aufnehmen. Der Tarnmodifikator zum Verbergen seiner wahren Funktion beträgt -5 (SR5, S. 422).



TIFFANI ÉLÉGANCE SCHUSSARM-BAND





CAVALIER SAFEGUARD

## TASER

### CAVALIER SAFEGUARD

Dieser Taser ist eine verlässliche Waffe zur Selbstverteidigung, spart ein wenig an Strom bei den Pfeilen, was zu einem höherem Munitionsvorrat führt, und bietet zudem einen aufmontierten Lasermarkierer für den weniger talentierten Schützen. Er sieht hinreichend nach Pistole aus und wird damit auch Ziele verschrecken, die bei einem einfachen Taser nur die Nase rümpfen würden.

- Jemanden von meiner Größe wird der höchstens kitzeln.
- 2XL

### TIFFANI-DEFIANCE PROTECTOR

Ein schlanker Taser, der besonders zu Damenmode passt, über einen Geckogriff verfügt, um überall passend am Körper getragen zu werden, und einen schlanken aufmontierten Lasermarkierer besitzt. Die perfekte Wahl zum unsterblichen kleinen Schwarzen, für unterm Armaturenbrett oder unter dem Kissen für das leichtere Einschlafen.

## TASER

### CAVALIER SAFEGUARD

Präz.	Schaden	DK	Modus	RK	Munition	Verfüg.	Preis
5(6)	6G(e)	-5	HM	-	6(m)	-	275 ¥

Standardupgrades/-zubehör: Lasermarkierer

### TIFFANI-DEFIANCE PROTECTOR

Präz.	Schaden	DK	Modus	RK	Munition	Verfüg.	Preis
5(6)	7G(e)	-5	HM	-	3(m)	2	300 ¥

Standardupgrades/-zubehör: Lasermarkierer

WiFi-Vorteil: Ein erfolgreicher Treffer mit einem Taser informiert den Charakter über den grundsätzlichen Gesundheitszustand (und die Zustandsmonitore) des Ziels.



TIFFANI-DEFIANCE PROTECTOR







FICHETTI-TIFFANI  
SELF-DEFENDER 2075

## HOLDOUT-PISTOLEN

### FICHETTI-TIFFANI SELF-DEFENDER 2075

Eine Taschenpistole, die nach einem Update die neuesten Modeprogramme zur Farbveränderung besitzt, wodurch sie zu einem exzellenten Accessoire für jedes Outfit wird. Updates sind für eine geringe Jahresgebühr erhältlich.

- ◊ Damit kann man sich eher an eine hochmodische Umgebung anpassen als wirklich schießen. Wenn euer Plan davon abhängt, sie als Haupt- oder Zweitwaffe einzusetzen, dann ändert euern Plan.
- ◊ Marcos

#### HOLDOUT-PISTOLEN

##### FICHETTI-TIFFANI SELF-DEFENDER 2075

Präz.	Schaden	DK	Modus	RK	Munition	Verfüg.	Preis
4	6K	–	EM	–	4(s)	3E	350 ¥

#### LEICHTE PISTOLEN

##### FICHETTI EXECUTIVE ACTION

Präz.	Schaden	DK	Modus	RK	Munition	Verfüg.	Preis
6	7K	–	HM/SM*	–	18(s)	10E	300 ¥

\* Alle Arten von Salven mit dieser Waffe benötigen eine komplexe Handlung.

## LEICHTE PISTOLEN

### FICHETTI EXECUTIVE ACTION

„Managen Sie ihre Gefahr mit Executive Action!“ ist der jüngste einer langen Reihe von Werbesprüchen für diese Pistole, die standardmäßig Salvenfeuer schießen kann. Da ihr andere wirklich überzeugende Merkmale fehlen, ist ihr Erfolg wohl hauptsächlich dem Marketing geschuldet, aber das scheint für hohe Verkaufszahlen immer noch auszureichen.



FICHETTI EXECUTIVE ACTION





SHIAWASE ARMS PUZZLER

### SHIAWASE ARMS PUZZLER

Diese Pistole ist hervorragend dafür geeignet, um sie illegal einzuschmuggeln, da sie aus Komponenten besteht, die durch Magnetanomaliedetektoren nicht entdeckt werden und zudem aussehen wie Alltagsgegenstände (z. B. wie Schmuck oder Kommlink-Zubehör). Es ist nicht einfach, aber möglich, in diesen Gegenständen die Komponenten einer Schusswaffe zu erkennen. Natürlich ist es hilfreich, sie schon einmal gesehen zu haben.

- Wisst ihr, woran man sie leichter erkennen kann? Daran, dass die Schmuckstücke, zu denen einige der Teile werden, klobig aussehen und kaum zu irgendwelchen Outfits aus meiner Garderobe passen.
- /dev/grrl

### NITAMA SPORTER

„Eine perfekte Pistole für unerfahrene, zierliche Metamenschen“ - so preisen Waffenverkäufer diese leichte, schlanke Pistole mit langem Lauf häufig an. Sie hat einen eingebauten Lasermarkierer, wenig Rückstoß, ein kleines internes Magazin und ist eine beliebte Waffe zur Verteidigung des Eigenheims.

- Das heißt, sie ist bei SIN-Menschen ohne kriminellen Hintergrund beliebt. Die meisten Leute in den Schatten ziehen etwas Eindrucksvolleres vor. Außerdem ist „zierliche Metamenschen“ Werbesprech für „Frauen“, was auch erklärt, warum die Anzeigen für



NITAMA SPORTER

## LEICHTE PISTOLEN

### SHIAWASE ARMS PUZZLER

Präz.	Schaden	DK	Modus	RK	Munition	Verfüg.	Preis
4	6K	-	HM	-	12(s)	14E	900 ¥

Für das Erkennen der Komponenten einer auseinandergenommenen Puzzler als Waffenkomponenten ist eine Probe auf Waffenbau + Logik [Geistig] (3) oder Wahrnehmung + Intuition [Geistig] (4) erforderlich. Das Zusammenbauen oder Auseinandernehmen einer Puzzler erfordert eine Ausgedehnte Probe auf Waffenbau + Logik [Geistig] (6, 1 Minute). Ein Patzer dabei bedeutet, dass man von vorne anfangen muss. Bei einem Kritischen Patzer wird eine der Komponenten beschädigt und muss repariert werden, bevor die Waffe wieder benutzt werden kann.

### NITAMA SPORTER

Präz.	Schaden	DK	Modus	RK	Munition	Verfüg.	Preis
6(7)	6K	-	HM	-	5(m)	10E	300 ¥

**Standardupgrades/-zubehör:** Lasermarkierer

*Anmerkung:* Die Nitama Sporter verwendet die Reichweiten für Schwere Pistolen.

diese Waffe meist mit menschlichen oder elfischen XXS-Modells werben. Meist behalten sie wenigstens die Kleider an.

- Pistons







CAVALIER DEPUTY

## SCHWERE PISTOLEN

### CAVALIER DEPUTY

Mit der Rückkehr von Westernmotiven in der Mode wurde der Deputy zu einer Lieblingswaffe moderner Asphaltcowboys und Revolverhelden. Er hat sieben Kammern in der Trommel, belastet das Handgelenk weniger und ist ein erstklassiger Konkurrent des Ruger Super Warhawk.

### PSK-3 SCHWERE KLAPPISTOLE

Diese Pistole wurde 2061 für die russische Geheimpolizei UGB entworfen und kann etwa zur Größe einer altmodischen Brieftasche zusammengeklappt werden, wenn das Magazin entfernt wird. Ursprünglich war sie ein hochgeheimes Design, das ausschließlich für die UGB hergestellt wurde, wurde aber recht schnell weltweit bekannt und zu einem Liebling von

Personenschützern und Geheimagenten. Sie kann durch einen einfachen Knopfdruck kampfbereit gemacht werden, benötigt aber einen besonderen Schalldämpfer, der separat für 700 ¥ erhältlich ist.

## SCHWERE PISTOLEN

### CAVALIER DEPUTY

Präz.	Schaden	DK	Modus	RK	Munition	Verfüg.	Preis
6	7K	-1	HM	–	7(tr)	3E	225 ¥

### PSK-3 SCHWERE KLAPPISTOLE

Präz.	Schaden	DK	Modus	RK	Munition	Verfüg.	Preis
4	8K	-1	HM	–	10(s)	16V	1.050 ¥



PSK-3 SCHWERE KLAPPISTOLE







SAVALETTE GUARDIAN

### SAVALETTE GUARDIAN

Dieses schwer verchromte Monster ist seit mehr als zwanzig Jahren in den Schatten beliebt. Als schwere Pistole mit internem Smartgunsystem, einem Mikro-Gyro-Rückstoßkompensator und der Möglichkeit für Salvenfeuer ist sie eine sehr brauchbare Waffe für erfahrene Benutzer, die schwere Kämpfe erwarten.

- Viele Privatdetektive und Bodyguards, die an üblen Orten oder mit üblen Leuten arbeiten, benutzen sie. Das Mikro-Gyro-System ist wartungsintensiv, aber sein Geld absolut wert!
- Hard Exit

### ONOTARI ARMS VIOLATOR

Diese Pistole wird regelmäßig verbessert, um ihrem Ruf gerecht zu werden, stets die beste Elektronik und die modernsten Materialien zu verwenden. Sie ist überall zum Sinnbild des Neuesten und Besten für Schützen an Schießständen geworden. Sie hat ein Smartgunsystem, ein grundlegendes Freund/Feind-Erkennungssystem und ein verbessertes Sicherheitssystem, für die man gegen eine kleine Jahresgebühr an Onotari Arms regelmäßige Updates erhält. Eine patentierte Rückstoßverzögerung und hülsenlose Munition zum Einsparen bewegter Teile sorgen für enge Schussbilder.

- Die Technikfreaks der Welt lieben dieses Ding – auf der Gegenseite in einem Kampf, weil man damit so viel machen kann, wenn man es erst gehackt hat. Wenn ihr eine habt, sorgt für ordentlichen Schutz vor Hacking-Angriffen!
- Slamm-0!

## SCHWERE PISTOLEN

### SAVALETTE GUARDIAN

Präz.	Schaden	DK	Modus	RK	Munition	Verfüg.	Preis
5(7)	8K	-1	HM/SM*	1	12(s)	6E	870 ¥

Standardupgrades/-zubehör: Smartgunsystem

\* Alle Arten von Salven mit dieser Waffe benötigen eine Komplexe Handlung.

### ONOTARI ARMS VIOLATOR

Präz.	Schaden	DK	Modus	RK	Munition	Verfüg.	Preis
5(7)	7K	-1	HM	1	10(s)	7E	550 ¥

Standardupgrades/-zubehör: Freund/Feind-Erkennungssystem, Smartgunsystem, Verbessertes Sicherheitssystem



ONOTARI ARMS VIOLATOR







PPSK-4  
KLAPP-AUTOMATIKPISTOLE

## AUTOMATIKPISTOLEN

### PPSK-4 KLAPP-AUTOMATIKPISTOLE

Diese Waffe wurde ursprünglich für die russische Geheimpolizei UGB entwickelt und ist ab Werk mit einem Lasermarkierer und einer ausklappbaren Schulterstütze ausgestattet. Sie kann, nach Einklappen der Schulterstütze und Entnehmen des Magazins, auch zu einer unscheinbaren Box zusammengeklappt werden. Wegen dieses Klapp-Designs kann sie kein weiteres Zubehör aufnehmen. Ihre „hohe Geheimhaltungsstufe“ wurde in den frühen 60ern „aufgehoben“, und seither ist die Waffe bei Fahrzeugbesatzungen, die eine kompakte Waffe für die beengten Verhältnisse, unter denen sie arbeiten, brauchen, sehr beliebt.

### ONOTARI ARMS EQUALIZER

Diese kompakte Automatikpistole ist ab Werk mit einem Lasermarkierer und einer ausklappbaren Schulterstütze ausgestattet und hat weder Kimme noch Korn, um ein ungehindertes Ziehen zu erlauben. Sie verwendet ausschließlich Hülsenmunition. Diese Waffe von Saeder-Krupp ist bei Bodyguards und kleineren Sicherheitsfirmen wegen der guten legalen Verfügbarkeit beliebt. Der starke Auswurfmechanismus der Bullpup-Waffe wirft die Hülsen nach oben rechts aus, was sie bei Linkshändern etwas weniger beliebt macht.

## AUTOMATIKPISTOLEN

### PPSK-4 KLAPP-AUTOMATIKPISTOLE

Präz.	Schaden	DK	Modus	RK	Munition	Verfüg.	Preis
5(6)	6K	-	HM/SM	(1)	30(s)	17V	2.800 ¥

**Standardupgrades/-zubehör:** Ausklappbare Schulterstütze, Lasermarkierer

### ONOTARI ARMS EQUALIZER

Präz.	Schaden	DK	Modus	RK	Munition	Verfüg.	Preis
4(5)	7K	-	SM/AM	(1)	12(s)	7E	750 ¥

**Standardupgrades/-zubehör:** Ausklappbare Schulterstütze, Lasermarkierer



ONOTARI ARMS EQUALIZER





## MASCHINENPISTOLEN

### ARES EXECUTIONER

Die Executioner ist immer noch das Beste an verdeckbarer Feuerkraft für den Personenschutz bei Execs. Die Waffe passt gut in einen speziell entworfenen kleinen Aktenkoffer, der in verschiedenen Designs und Farben zu haben ist (je +400¥ pro zusätzlichem Koffer).

Die Waffe kann im Koffer mittels eines verborgenen Knopfes oder - wenn sie mit einem Smartgunsystem (+500 ¥) versehen ist - über das PAN des Benutzers abgefeuert werden. Beim Schießen aus dem Koffer werden die Rückstoßmodifikatoren verdoppelt, aber der Überraschungseffekt kann lebensrettend sein. Die Executioner hat einen integrierten Schalldämpfer und eine ausklappbare Schulterstütze für die Gelegenheiten, bei denen sie aus dem Koffer genommen wird.

- ◆ Eine hübsche Sache für Leute meiner Profession, aber die Besten brauchen diese Art von Feuerkraft nie.
- ◆ Mihoshi Oni
- ◆ Ich glaube, du unterschätzt einige der anderen Leute hier.
- ◆ Kane

## MASCHINENPISTOLEN

### ARES EXECUTIONER

Präz.	Schaden	DK	Modus	RK	Munition	Verfüg.	Preis
4	7K	-	HM/SM/AM	(1)	30(s)	14V	1.000 ¥

**Standardupgrades/-zubehör:** Ausklappbare Schulterstütze, Schalldämpfer

Die Executioner aus dem Koffer zu nehmen (was zum Nachladen ihrer hülsenlosen Munition nötig ist), erfordert eine Einfache Handlung.



ULTIMAX 70

### ULTIMAX 70

Ursprünglich wurde diese Waffe für verdeckte Operationen entwickelt und ist gut verdeckt zu tragen, weil sie komplett auf WiFi-Systeme verzichtet. Sie ist mit ihrem integrierten Lasermarkierer und Gasventilsystem recht präzise und im Salvenmodus leicht zu beherrschen, bietet aber auch die Möglichkeit, Gegner für kurze Zeit unter Sperrfeuer zu halten. Ultimax installiert ab Werk immer noch kaum modernes (also: WiFi-fähiges) Zubehör, bietet aber viel Zubehör zur Nachrüstung.

- ◆ Professionelle Spione rümpfen bei dieser Waffe die Nase, weil sie für echte Geheimoperationen zu groß wäre. Sie ist aber für Shadowrunner im Alltag eine nette Alternative zur Ares Predator. Manchmal kann es entscheidend sein, dafür zu sorgen, dass sich alle ein paar Sekunden lang in Deckung werfen.
- ◆ Sticks

## AUTOMATIKPISTOLEN

### ULTIMAX 70

Präz.	Schaden	DK	Modus	RK	Munition	Verfüg.	Preis
5(6)	6K	-	SM/AM	2	15(s)	7E	800 ¥

**Standardupgrades/-zubehör:** Gasventilsystem 2, Lasermarkierer



ARES EXECUTIONER







HK URBAN COMBAT

### HK URBAN COMBAT

HK bietet die Urban Combat immer noch als das Prunkstück der Maschinenpistolenfertigung an. Die Waffe besteht vollständig aus nichtmetallischen Komponenten und wird von traditionellen Magnetanomaliedetektoren nicht entdeckt. HK hat bei der Konstruktion der Waffe an nichts gespart: Sie hat ein internes Smartgunsystem, einen festmontierten Schalldämpfer und ein maßgefertigtes hydraulisches Rückstoßkompensationssystem. Der Nachteil dieser Fülle an Systemen ist, dass die Waffe kein weiteres Zubehör aufnehmen kann.

- ◆ Ich habe mal einen Runner getroffen, der sich Killzone2 nannte und zwei davon hatte. Er hat nie erzählt, wo er sie her hatte.
- ◆ /dev/grrl
- ◆ Er arbeitete exklusiv für Ares, bis er einmal versuchte, seine Einsatzparameter zu überschreiten. Ich hörte, dass er schließlich in einer Einrichtung von Lone Star landete.
- ◆ Sticks

### MASCHINENPISTOLEN

#### HK URBAN COMBAT

Präz.	Schaden	DK	Modus	RK	Munition	Verfüg.	Preis
7(9)	8K	-	HM/SM/AM	2	36(s)	16V	2.300 ¥

**Standardupgrades/-zubehör:** Schalldämpfer, Smartgunsystem

## STURMGEGWEHRE

### AK-98

Dieses Sturmgewehr ist ein AK-97 mit integriertem Unterlauf-Granatwerfer. Es wurde vor Kurzem in Russland ausgemustert und zum Großteil durch das AN-39 ersetzt, wird aber noch für den Export hergestellt.

- ◆ Ich kann einen Mengenrabatt geben, falls jemand Interesse hat.
- ◆ Red Anya
- ◆ Ich kenne ein paar kleinere Gruppen, die vielleicht an jeweils ein paar Kisten interessiert wären. Kannst du die Lieferung arrangieren?
- ◆ Picador
- ◆ Ich würde die nicht für ernsthafte Einsätze empfehlen. Der Granatwerfer ist für die Straßenreinigung zu ungenau.
- ◆ Hard Exit
- ◆ Ich finde ihn ausreichend, wenn man mit nichttödlichen Chemikalien arbeitet. Andererseits versuche ich immer, möglichst wenige potenzielle zukünftige Kunden zu töten.
- ◆ Marcos

### STURMGEGWEHRE

#### AK-98

Präz.	Schaden	DK	Modus	RK	Munition	Verfüg.	Preis
5	10K	-2	HM/SM/AM	-	38(s)	8V	1.250 ¥

#### GRANATWERFER

3	*	*	EM	-	6(m)	-	
---	---	---	----	---	------	---	--

\* wie Granate



AK-98





ARES HVAR



HK XM30

## ARES HVAR

Das HVAR ist das am längsten durchgängig produzierte Mitglied der Hyper-Geschwindigkeitsfamilie von Ares und ein komplettes Kleinwaffensystem. Es hat ein eingebautes Smartgunsystem, eine feste Schulterstütze mit Schockpolster und ein besonderes Rückstoßkompensationssystem, das speziell auf die hohe Kadenz der Waffe ausgelegt ist. Das HVAR kann kein laufmontiertes Zubehör aufnehmen.

- Abdrücken und hoffen von seiner besten – oder schlimmsten – Seite. Ich war noch nie sehr angetan von der Theorie hinter solchen Waffen. Sie erzeugen im Feld gewaltige Logistikprobleme.
- Picador
- Ich habe sie in Umgebungen mit vielen Zielen oft als effektiv empfunden. Dieses Sturmgewehr legt ein überragendes Sperrfeuer, aber anders als Picador spiele ich auch selten im Dschungel.
- Sticks

### STURMGEWEHRE

#### ARES HVAR

Präz.	Schaden	DK	Modus	RK	Munition	Verfüg.	Preis
5(7)	8K	–	HM/SM/AM	3(4)	50(s)	11V	2.400 ¥

**Standardupgrades/-zubehör:** Schockpolster, Smartgunsystem

### HOCHGESCHWINDIGKEITSWAFFEN

**Optionale Regel:** Hochgeschwindigkeitswaffen wie das Ares HVAR haben eine sehr hohe Kadenz und verwenden speziell entwickelte Läufe und Munition, um eine Überhitzung zu vermeiden. Im Salvenmodus feuern Hochgeschwindigkeitswaffen 4 Kugeln pro Salve ab (also 8 Kugeln bei einer Langen Salve). Im vollautomatischen Modus feuern sie 8 Kugeln mit einer Einfachen Handlung oder 12 Kugeln mit einer Komplexen Handlung ab. Die Rückstoß- und Verteidigungsmodifikatoren werden entsprechend angepasst (-3 für Salvenmodus, -7 für Lange Salven und automatisches Feuern mit 8 Kugeln, -11 für automatisches Feuern mit 12 Kugeln). Die Regeln für Sperrfeuer bleiben unverändert.

## HK XM30

Das XM30 ist ein modulares Waffensystem von HK. Jedes Set enthält eine Schulterstütze mit Schockpolster, ein Smartgunsystem, ein Zielfernrohr, zwei sekundäre Unterlaufwaffen, eine sekundäre Munitionszufuhr, vier verschiedene Läufe und ein Zweibein für die schweren Versionen. Das XM30 soll als Ausrüstung für ganze Militär- und Polizeieinheiten dienen und je nach Situation unterschiedliche Rollen ausfüllen können.

- Ich finde die Dinge für die meisten Runner zu komplex. Der Typ Straßensamurai, der gern zuerst schießt, scheint oft schon davon überfordert, sich zu entscheiden, womit er zuerst schießen soll.
- Glitch
- Ich habe mit meinem kein Problem. Es ist einfacher, einen Sack voller Teile als ein halbes Dutzend Waffen im Gewehrkaliber unterzubringen.
- Rock Pilot

### STURMGEWEHRE

#### HK XM30 STURMGEWehr

Präz.	Schaden	DK	Modus	RK	Munition	Verfüg.	Preis
6(8)	9K	-2	HM/SM/AM	(1)	30(s)	15V	4.500 ¥

#### KARABINER

6(8)	9K	-2	HM/SM/AM	(1)	30(s)	–	–
------	----	----	----------	-----	-------	---	---

#### SCHARFSCHÜTZENGEWehr

7(9)	9K	-2	HM	2(3)	10(s)	–	–
------	----	----	----	------	-------	---	---

#### LEICHTES MASCHINENGEWehr

6(8)	9K	-2	SM/AM	2(3)	100(gurt)	–	–
------	----	----	-------	------	-----------	---	---

#### SCHROTFLINTE

3(5)	10K	-1	HM	(1)	10(s)	–	–
------	-----	----	----	-----	-------	---	---

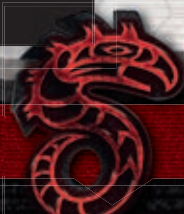
#### GRANATWERFER

4	*	*	EM	–	6(s)	–	–
---	---	---	----	---	------	---	---

**Standardupgrades/-zubehör:** Schockpolster, Smartgunsystem, Zielfernrohr

\* wie Granate

Der Umbau des XM30 zu einer anderen Konfiguration erfordert eine Ausgedehnte Probe auf Schnellfeuerwaffen + Geschicklichkeit [Körperlich] (5, 1 Minute). Der Karabiner verwendet die Reichweiten für Maschinepistolen.







NITAMA OPTIMUM II

### NITAMA OPTIMUM II

Das Optimum II, die Standardwaffe der Kaiserlich-Japanischen Streitkräfte, kommt langsam in die Jahre. Es wurde massenmedial berühmt, als General Saitos Truppen es in San Francisco einsetzten. Das Nitama II ist ab Werk mit einem Schockpolster, einem Smartgunsystem und einer Unterlauf-Schrotflinte ausgestattet.

- ◆ Japan hat eine Ausschreibung für den Ersatz des Optimum II gestartet, ohne dass Nitama überhaupt zur Teilnahme aufgefordert wurde.
- ◆ Baka Dabora
- ◆ Man kann mit der Schrotflinte im Häuserkampf hervorragend Türen öffnen. Das funktioniert auch gut, wenn die Beute sich verstecken und auf Unterstützung warten will.
- ◆ Sticks
- ◆ Ich würde lieber wissen, wo die Waffen wohl landen, wenn Japan sie ausmustert.
- ◆ Red Anya
- ◆ Ich habe gehört, Shiawase läge bei der Ausschreibung vorne. Das Fatal Light ist bei den Generälen beliebt, was wahrscheinlich auch an den Jobaussichten nach der Militärkarriere liegt.
- ◆ Beaker

### STURMGEWEHRE

#### NITAMA OPTIMUM II

Präz.	Schaden	DK	Modus	RK	Munition	Verfüg.	Preis
5(7)	9K	-2	HM/SM/AM	1	30(s)	10V	2.300 ¥

#### UNTERLAUF-SCHROTFLINTE

4(6)	10K	-1	HM	1	5(m)	-	-
------	-----	----	----	---	------	---	---

**Standardupgrades/-zubehör:** Schockpolster, Smartgunsystem

## SCHARFSCHÜTZENGEWEHRE

### TERRACOTTA ARMS AM-47

Das AM-47 ist ein großes Scharfschützengewehr, das vor allem für größere Metamenschen gedacht ist. Es bietet einiges an fortschrittlicher Elektronik, die den Schützen dabei unterstützt, das Ziel zu zerstören. Es verfügt über ein Waffenkomm-link, ein Zielfernrohr, ein Smartgunsystem und ein Zweibein.

- ◆ Ich bin von der Größe dieser Waffe immer noch erschlagen. Ich habe Trolle gesehen, die Mühe hatten, sie zu tragen, und sie ist länger, als manche Elfen groß sind.
- ◆ Beaker
- ◆ Der verlängerte Lauf hilft bei Schüssen auf große Distanz – und auch auf kurze.
- ◆ Rock Pilot

### SCHARFSCHÜTZENGEWEHRE

#### TERRACOTTA ARMS AM-47

Präz.	Schaden	DK	Modus	RK	Munition	Verfüg.	Preis
7(9)	15K	-4	HM	(2)	18(s)	14V	35.000 ¥

**Standardupgrades/-zubehör:** Kommlink (Gerätestufe 5), Smartgunsystem, Zielfernrohr (Bildverbindung, Restlichtverstärkung, Sichtvergrößerung), Zweibein



TERRACOTTA ARMS AM-47





ONOTARI ARMS JP-K50

### ONOTARI ARMS JP-K50

Das Onotari JP-K50 hat eine außergewöhnliche Geschichte: Ursprünglich war es für die nächste Runde der Eurokriege entworfen worden, die aber immer noch auf sich warten lässt. Es wurde jahrzehntelang nicht produziert - bis zum sogenannten Bürgerkrieg der Großen Drachen. Da es sowohl auf große Entfernung gegen gepanzerte Ziele (wie etwa Drachen) als auch für Salven gegen Schwärme von Kreaturen (wie etwa Drakes) eingesetzt werden kann, galt es als Waffe der Wahl, die man an ganze Trupps ausgeben konnte. Das JP-K50 wurde nicht in Massen produziert, aber doch in so großer Stückzahl, dass die Kosten wichtiger wurden als Qualität. Das Ergebnis ist eher ein riesiges Sturmgewehr als die Art von Hochpräzisionswerkzeug, für das Saeder-Krupp weltberühmt ist.

- Ich konnte kaum glauben, dass ein Konzern in Drachenbesitz eine Waffe gegen Drachen herstellen würde, aber dann bekam jeder Söldner, der zur Ausschaltung von Alamais angeworben wurde, eine davon.
- Stone
- Und nur wenige von ihnen haben überlebt. Ich sag's ja bloß.
- Sticks

### SCHARFSCHÜTZENGEGWEHRE

#### ONOTARI ARMS JP-K50

Präz.	Schaden	DK	Modus	RK	Munition	Verfüg.	Preis
7	12K	-3	HM/SM	1	25(s)	13V	12.500 ¥

Standardupgrades/-zubehör: Schockpolster

#### PIONEER 60

5	10K	-1	EM	—	5(m)	2E	500 ¥
---	-----	----	----	---	------	----	-------

### PIONEER 60

Morgan Boone ist seit Jahrzehnten das öffentliche Gesicht der Kentucky Long Rifle Company, und sein Pioneer 60 ist in der CAS und den UCAS auf dem Land in jedem Haus zu finden, obwohl die Firma sich weigert, an Leute in den NAN zu verkaufen. Es ist einfach, aber effektiv, und hat ein robustes Design, das ideal ist, um ein Wochenende lang in den Wald zu gehen, Bier zu trinken und Löcher in die örtliche Fauna zu schießen.

- Boone empfindet starken Hass gegenüber den NAN, vor allem den Sioux. Sein Vorfahr dreht sich im Grab um.
- Stone
- Früher war er in der Army. Er war in Denver, als der Krieg abgesagt wurde, und bekam nie die Chance, sich im Kampf zu beweisen. Nach sechzig Jahren wartet er immer noch auf diesen Krieg.
- Sticks
- Er war früher eng mit Clayton Wilson befreundet. Sie fuhren zusammen in Urlaub, auf Geschäftsreisen, er hat Clay sogar als Berater angestellt, als dieser bei Lone Star ausgebootet wurde. Morgan ist aber dagegen, sich „Gottes Willen zu widersetzen“, und spricht kein Wort mehr mit Clay, seit dieser sich einer Leonisation unterzogen hat. Der alte Boone ist einfach zu gemein, um zu sterben.
- Kay St. Irregular







BARRET MODELL 122

### BARRET MODELL 122

Barret baut seit Jahrzehnten hochklassige Schusswaffen, und das Modell 122 ersetzt als materialzerstörendes Gewehr das Topmodell 121. Auch dieses Modell ist ab Werk mit Schalldämpfer, Smartgunsystem und einem ausklappbaren Zweibein für Präzision auf größere Distanzen ausgerüstet.

- ◆ Ich habe von Schützen gehört, die damit Erstaunliches anstellen, aber ich kann mir nicht vorstellen, wie man diese Waffe ungesehen irgendwo reinbringt.
- ◆ Rock Pilot
- ◆ Ich weiß nicht, was man im Häuserkampf damit machen sollte, aber wir haben sie für Überfälle auf Fahrzeuge benutzt.
- ◆ Picador
- ◆ Ich habe das Barret einige Male verwendet. Es gibt nichts, was einen Trupp Azzies so nachhaltig davon überzeugt, dass es besser ist, abzuhaufen, wie der explodierende Kopf ihres Vorgesetzten.
- ◆ Kane

## SCHROTFLINTEN

### AUTO-ASSAULT 16

Die robuste und tödliche AA-16 ist die neueste Entwicklung in der „AA“-Familie von Sturmschrotflinten und bei Soldaten und Söldnern sehr populär. Die AA-16, die von ihren Benutzern den Spitznamen „Kriegshammer“ erhalten hat, kann vollautomatisches Feuer abgeben und bietet auf kurze und mittlere Entfernung überlegene Feuerkraft und Munitionskapazität. In beengten Räumen dominiert sie das Feld vollständig. Speziell entwickelte interne Mechanismen absorbieren den größten Teil des Rückstoßes, wodurch die AA-16 im Kampf extrem einfach zu führen ist.

- ◆ Die „Kriegshammer“ ist außerdem recht wartungsarm. Wie bei ihrer Vorgängerin, der AA-12, bestehen die Innereien aus Edelstahl, der sehr resistent gegenüber Ablagerungen ist und kaum geschmiert werden muss.
- ◆ Picador
- ◆ Sie wird auch sehr gerne auf Drohnen oder automatisierten Türmen montiert, besonders auf meinen.
- ◆ Rigger X

### SCHARFSCHÜTZENGEGEWEHRE

#### BARRET MODELL 122

Präz.	Schaden	DK	Modus	RK	Munition	Verfüg.	Preis
7(9)	14K	-6	HM	(2)	14(s)	20V	38.500 ¥

**Standardupgrades/-zubehör:** Schalldämpfer, Smartgunsystem, Zweibein

### SCHROTFLINTEN

#### AUTO-ASSAULT 16

Präz.	Schaden	DK	Modus	RK	Munition	Verfüg.	Preis
4	13K	-1	HM/SM/AM	2	10(s) oder 32(t)	18V	1.800 ¥



AUTO-ASSAULT 16





MOSSBERG AM-CMDT

### MOSSBERG AM-CMDT

Schrotflinten sind nicht gerade für ihre Präzision bekannt, aber Mossberg hofft, dass die neueste Version der altherwürdigen AM-CMDT das ändern kann. Nachdem die klassische Sturm-schrotflinte mit der neuesten Smartgun-technologie versehen wurde, begann Mossberg eine Marketing-Kampagne, die auf Sicherheitsfirmen und Behörden abzielt und in der es heißt, die AM-CMDT liefere die „perfekte Balance zwischen Präzision und Feuerkraft“. Die früheren Versionen der CMDT verschossen nur Flechettemunition, aber die neue kann jede für Schrotflinten erhältliche Munition verschießen.

- Die Präzision entspricht den hohen Erwartungen, aber der geringe Munitionsvorrat spricht nicht gerade für vollautomatisches Feuern. Bei Vollautomatik kann man mit vollem Magazin ein- oder höchstens zweimal den Abzug ziehen. Am besten benutzt man sie so: Wählt ein Ziel aus und mäht es nieder.
- Hard Exit

### FRANCHI SPAS-24

Die SPAS-24 ist eine verbesserte Version der klassischen SPAS-22: eine robuste Kampfflinte mit Smartgunsystem und integrierter taktischer Lampe im Vorderschaft. Statt der traditionellen ausklappbaren Schulterstütze hat die 24 aber eine feste Schulterstütze mit Schockpolster.

- Obwohl es sich im Grunde um dieselbe Waffe mit anderer Schulterstütze handelt, wurde die SPAS-24 bei Behörden und Sicherheitsfirmen schnell genauso beliebt wie die alte 22. Sie ist vielleicht wegen der fixen Schulterstütze im Dienstwagen etwas schwerer unterzubringen, aber die Uniformträger schätzen es, nicht mehr die zusätzlichen Sekunden zum Ausklappen zu brauchen. In einem Feuergefecht zählen eben Sekunden.
- Sticks

## SCHROTFLINTEN

### MOSSBERG AM-CMDT

Präz.	Schaden	DK	Modus	RK	Munition	Verfüg.	Preis
5(7)	12K	-1	HM/SM/AM	-	10(s)	12V	1.400 ¥

Standardupgrades/-zubehör: Smartgunsystem

### FRANCHI SPAS-24

4(6)	12K	-1	HM/SM	1	10(s)	12V	1.050 ¥
------	-----	----	-------	---	-------	-----	---------

Standardupgrades/-zubehör: Schockpolster, Smartgunsystem



FRANCHI SPAS-24







REMINGTON 990

### REMINGTON 990

Wenn man wenig Geld hat und eine solide Knarre braucht oder eine gute Basis für exzessives Modifizieren sucht, macht man mit der Remington 990 nichts falsch. Sie hat ein solides, schnörkelloses Design, wird seit fast 70 Jahren produziert und ist fast überall auf der Welt leicht zu bekommen. Profis schätzen an dieser Waffe ihre Robustheit und Verlässlichkeit, Anfänger lieben die leichte Bedienbarkeit und den geringen Preis. Die 990 hat ab Werk eine Halterung für aufmontiertes und eine kleinere unter dem Vorderschaft für unterlaufmontiertes Zubehör.

- ◆ Eine hervorragende Waffe für Leute, die Schießen als sekundäre Fähigkeit ansehen.
- ◆ DangerSensei
- ◆ Und mein liebster Schädlingsvernichter!
- ◆ Kane
- ◆ Toll. Er postet schon wieder besoffen.
- ◆ /dev/grrl

### SCHROTFLINTEN

#### REMINGTON 990

Präz.	Schaden	DK	Modus	RK	Munition	Verfüg.	Preis
4	11K	-1	HM	-	8(s)	6E	950 ¥

**Standardupgrades/-zubehör:** Montageschienen (auf- und unterlaufmontiert)

## MASCHINENGEWEHRE

### GE VINDICATOR MINIGUN (LMG)

Diese Bleispritze mit sechs rotierenden Läufen und Gurtzufuhr ist eigentlich als leichtes Maschinengewehr klassifiziert, wird aber meist auf Fahrzeugen, Drohnen oder Leichtflugzeugen montiert. Auch bei größeren Metatypen ist die „Vindi“ beliebt. Trotz der relativ leichten Munition hat die Vindicator eine enorme Durchschlagskraft und außerdem eine brauchbare Rückstoßkompensation. Sie ist aber auch groß und sperrig. Munition gibt es in den Standardgurten mit 100 oder den Spezialgurten von GE mit 200 Schuss (für 100 Nuyen und nicht kompatibel mit anderen Waffensystemen). Die Vindicator benötigt zum Feuern ein paar Sekunden Vorlaufzeit, um die Läufe in Rotation zu versetzen. Sie kann ausschließlich im Vollautomatischen Modus feuern. Ab Werk ist sie außerdem mit einem Smartgunsystem ausgerüstet.

### MASCHINENGEWEHRE

#### GE VINDICATOR MINIGUN

Präz.	Schaden	DK	Modus	RK	Munition	Verfüg.	Preis
4(6)	9K	-4	AM	2	100/200(gurt)	24V	6.000 ¥

**Standardupgrades/-zubehör:** Montageschienen (auf- und unterlaufmontiert), Smartgunsystem

Es ist eine einfache Handlung erforderlich, um die Läufe vor dem Schießen zum Rotieren zu bringen.

### MINIGUNS

**Optionale Regel:** Miniguns verfügen über mehrere rotierende Läufe, mit denen sie atemberaubende Kadenz erreichen können. Miniguns können nur im vollautomatischen Modus feuern, in dem sie 15 statt der üblichen 10 Kugeln abfeuern. Rückstoß- und Verteidigungsmodifikator betragen jeweils -14. Wenn eine Minigun für Sperrfeuer verwendet wird, feuert sie 30 statt der üblichen 20 Kugeln ab. Die Regeln für Sperrfeuer ändern sich nicht, abgesehen davon, dass ein Charakter, der vom Sperrfeuer einer Minigun getroffen wird, den 1,5-fachen Grundschaden der Waffe (aufgerundet) erleidet.

GE VINDICATOR MINIGUN







SA NEMESIS

### SA NEMESIS (LMG)

Das Nemesis wurde vor ein paar Jahren von Shiawase Armaments als ultimative Unterstützungswaffe für moderne Infanterieeinheiten vorgestellt. Die Leistungskennzahlen sind mit den meisten anderen LMGs vergleichbar, aber die Nemesis zeichnet sich durch viele Zusatzsysteme ab Werk aus. Ein Freund/Feind-Erkennungssystem mit Bilderkennung und jeweils ein zusätzlicher Satz von RFID-Daten und Bilddaten verhindern Eigenbeschuss, und das Smartgunsystem verbessert die Präzision.

- Teuer, aber meiner bescheidenen Meinung nach eine gute Investition. Meine Schützen lieben das Ding, und einige Trupps haben die Dinger aus eigener Tasche bezahlt, um auf dem neuesten Stand zu sein. Allein die Freund/Feind-Erkennung ist das wert.
- Picador

### FN MAG-5 (MMG)

Das MAG-5 ist ein alltäglicher Anblick auf den Schlachtfeldern der Sechsten Welt und wird meist auf Fahrzeugen oder in Stellungen eingesetzt. Manche Leute halten seine Präzision für unterdurchschnittlich, aber niemand bestreitet die große Feuerkraft der Waffe. Ab Werk ist das MAG-5 mit Lasermarkierer, Gasventilsystem 2 und einem Unterlauf-Dreibein ausgestattet.

- Was die Marketingabteilung nie erwähnt: Die Ergonomie dieses Dings ist FURCHTBAR! Fast jeder Benutzer, den ich kenne, modifiziert den Griff irgendwie, auch ich. Und zwar nicht, weil ich ein Troll bin!
- Beaker

## MASCHINENGEWEHRE

### SA NEMESIS

Präz.	Schaden	DK	Modus	RK	Munition	Verfüg.	Preis
5(7)	9K	-2	SM/AM	2	50(s) oder 100(gurt)	16V	6.500 ¥

**Standardupgrades/-zubehör:** Gasventilsystem 2, Freund/Feind-Erkennungssystem (20 Sätze RFID-Daten, 20 Bildprofile), Smartgunsystem

### FN MAG-5

4(5)	11K	-3	AM	2(8)	50(s) oder 100(gurt)	18V	8.500 ¥
------	-----	----	----	------	----------------------	-----	---------

**Standardupgrades/-zubehör:** Dreibein, Gasventilsystem 2, Lasermarkierer



FN MAG-5







## ULTIMAX MMG

Das Ultimax MMG wird meist mit den Soldaten und Söldnern des pazifischen Raumes assoziiert, hat sich aber inzwischen auch auf andere Kriegsschauplätze verbreitet und wurde besonders im Aztlanisch-Amazonischen Krieg eingesetzt. Einheiten, die in diesem Krieg das Ultimax benutzten, haben bei Freund und Feind einiges an Eindruck hinterlassen. Wegen des kompakten und wenig bekannten Designs wird die Waffe auf größere Entfernung mit LMGs oder schweren Sturmgewehren verwechselt, was zu unangenehmen Überraschungen führen kann. Ab Werk ist es mit einem Vordergriff zum Schießen in Bewegung, einem Lasermarkierer für höhere Präzision und einem Dreibein für Feuern aus der Stellung ausgerüstet.

## RUHRMETALL SF-20 (SMG)

Als die berühmte Söldnertruppe MET2000 bei Ruhrmetall ein neues SMG in Auftrag gab, gab es nur zwei Vorgaben: Es sollte leicht zu modifizieren sein und hohe Feuerkraft bieten. Das Ergebnis war das SF-20, eines der stärksten SMGs auf der Welt. Die Waffe wurde schnell zu einem wichtigen Instrument der motorisierten und Sturmtruppen der MET2000. Leicht zugängliche Konstruktionspunkte erlauben eine problemlose Modifikation, und ab Werk verfügt die Waffe über ein Gasventilsystem, ein Hüftpolstersystem und einen Lasermarkierer.

- Eine Vertragsbedingung mit Ruhrmetall war, dass nur „ausgewählte“ Kunden, die von der MET2000 zugelassen werden, das SF-20 kaufen können. Nach den Prügeln, die sie in Südamerika bezogen, hat die Truppe diese Vorgaben deutlich gelockert und etliche SF-20 auf den Markt geworfen, um schnell an Geld zu kommen.
- Red Anya

## MASCHINENGEWEHRE

### ULTIMAX MMG

Präz.	Schaden	DK	Modus	RK	Munition	Verfüg.	Preis
5(6)	10K	-2	AM	1(6)	50(s) oder 100(gurt)	16V	7.600 ¥

**Standardupgrades/-zubehör:** Dreibein, Lasermarkierer, Vordergriff

### RUHRMETALL SF-20

5(6)	12K	-4	AM	3(4)	50(s) oder 100(gurt)	18V	19.600 ¥
------	-----	----	----	------	----------------------	-----	----------

**Standardupgrades/-zubehör:** Gasventilsystem 3, Hüftpolstersystem, Lasermarkierer







ULTIMAX SMG-2

### ULTIMAX SMG-2 (SMG)

Nach dem Erfolg mit dem MMG wollte Ultimax auch einen Fuß in den Markt für SMGs bekommen. Das MMG wurde einfach aufgeblasen und als SMG-2 bezeichnet. Die überstürzte Entwicklung und die Kostensenkungsmaßnahmen führten zu einer schwachen, unpräzisen Waffe, die mit anderen ihrer Klasse nicht mithalten kann, wenn sie nicht stark modifiziert wird. Ab Werk ist sie mit einem Lasermarkierer und einem Unterlaufdreibein ausgestattet.

- Ein Stück. Scheiße. Ich habe eine Kiste von denen als Bezahlung für einen Job bekommen, und sobald ich sie einsetzte, kamen dabei nur Fehlfunktionen raus. Ich hätte mir fast den Kopf abgeschossen.
- Kane
- Wo bleibt die Geschichte von der blutigen Rache?
- Bull
- Ich habe den Kerl noch nicht erwischt.
- Kane

### MASCHINENGEWEHRE

#### ULTIMAX SMG-2

Präz.	Schaden	DK	Modus	RK	Munition	Verfüg.	Preis
4(5)	11K	-4	AM	(6)	50(s) oder 100(gurt)	16V	16.000 ¥

**Standardupgrades/-zubehör:** Dreibein, Lasermarkierer

## KANONEN UND WERFER

### ARES THUNDERSTRUCK GAUSSGEWEHR

Ares hatte in den letzten Jahren einige problematische Projekte, aber dieses war keins davon. Das Thunderstruck war ein gewaltiger Erfolg und wurde sogar bekannter als die Panther XXL bei den Sturmkanonen. Es hat nicht ganz die Feuerkraft einer normalen Sturmkanone, aber der geringere Rückstoß, die höhere Kadenz und die unübertroffene Durchschlagskraft haben viele Kunden trotz des hohen Preises überzeugt.

### KANONEN UND WERFER

#### ARES THUNDERSTRUCK GAUSSGEWEHR

Präz.	Schaden	DK	Modus	RK	Munition	Verfüg.	Preis
7(8)	15K	-8	HM	(1)	10(s) + Energie	24V	26.000 ¥

**Standardupgrades/-zubehör:** Lasermarkierer, Schockpolster

Das Thunderstruck braucht für jeden Schuss sowohl Munition als auch Energie. Die Energie wird von Hochleistungsbatterien geliefert. Pro Schuss wird 1 Energieeinheit benötigt. Das Thunderstruck kann einen Energieclip aufnehmen, seine Energie aus einer externen Quelle wie einer Taschen- oder Rucksackbatterie oder aber (wenn es fahrzeuggesteuert ist) direkt aus der Fahrzeugenergie beziehen.



RUHMETALL SF-20





**ARES VIGOROUS STURMKANONE**



**OGERHAMMER SWS STURMKANONE**

„Haut rein wie nix Gutes“ lautet der Werbespruch zu diesem Monstrum. Die Ogerhammer bringt viel Wirkung ins Ziel, indem sie eine verbesserte Rückstoßkompensation und eine höhere Kadenz bietet als andere Waffen dieser Klasse. Angeblich ist sie tragbar, aber das ist ja auch ein dehnbare Begriff.

**ARES VIGOROUS STURMKANONE**

Die Vigorous war ein früher Konkurrent der Panther XXL. Erste Gerüchte über die Prototypen waren Gift für die Verkaufszahlen und wirkten sich auch auf die besser ausgestatteten späteren Modelle aus. Wenn man aber kein Smartgunsystem braucht und erkennt, dass man etwas falsch gemacht hat, wenn man zweimal mit einer Sturmkanoone schießen muss, ist die Vigorous eine ausgezeichnete Waffe.

**ONOTARI ARMS BALLISTA MML**

Nur Saeder-Krupp konnte ein System entwickeln, mit dem man Drachen vom Himmel fegen kann. Die Ballista wurde im Bürgerkrieg der Großen Drachen häufig benutzt, und viele Söldnereinheiten haben sich mit dem Produktionsüberschuss eingedeckt, der in Erwartung eines längeren Konflikts entstanden war. Das System besteht aus Rucksack und Werfer mit vier zusätzlichen Raketen, die nach jedem Schuss automatisch nachgeladen werden. Außerdem hat die Ballista einen Laser-Zielformer für unabhängige Zielerfassung. Die Raketen können aber auch mit anderen Zielsystemen oder ihren internen Systemen gelenkt werden.

- ◊ Glaubt bloß nicht, dass ihr damit allein richtige Drachen abschießen könnt. Die Waffe kann im Rahmen einer größeren Strategie eingesetzt werden, aber die sollte schon sehr groß geplant sein.
- ◊ Hard Exit

**ONOTARI ARMS BALLISTA**



**KANONEN UND WERFER**

**OGERHAMMER SWS**

Präz.	Schaden	DK	Modus	RK	Munition	Verfüg.	Preis
6	16K	-4	HM	–	6(s)	20V	32.000 ¥

**Standardupgrades/-zubehör:** Kommlink (Gerätestufe 4), Verbesserte Sicherheit, Zielfernrohr (Bildverbindung, Blitzkompensation, Restlichtverstärkung, Sichtvergrößerung)

**ARES VIGOROUS**

4	16K	-6	EM	–	12(s)	18V	24.500 ¥
---	-----	----	----	---	-------	-----	----------

**ONOTARI ARMS BALLISTA MML**

*	*	*	EM	–	4(m)	19V	7.500 ¥
---	---	---	----	---	------	-----	---------

\*wie Lenkrakete

Die Ballista kann direkt und indirekt feuern. Ein handbedienter Laser-Zielformer ist per Glasfaserkabel (zum Schutz vor Hacking) mit dem Rucksack verbunden. Die Ballista kann auch per WiFi durch andere Zielerfassungssysteme, die mit dem PAN des Benutzers verbunden sind (SR5, S. 230), gelenkt werden.

Das Magazin ist schwer zu wechseln. Wenn es von einem Helfer gewechselt wird, erfordert das 3 Komplexe Handlungen. Wenn der Träger es selbst machen will, braucht er 1 Komplexe Handlung zum Ablegen des Rucksacks, 3 Komplexe Handlungen zum Magazinwechsel und 2 Komplexe Handlungen, um den Rucksack wieder aufzusetzen (insgesamt also 6 Komplexe Handlungen).







MITSUBISHI YAKUSOKU MRL

## MITSUBISHI YAKUSOKU MRL

Der Yakusoku ist ein direkter Konkurrent der Ballista und verzichtet auf Sicherheitssysteme und anderen Schnickschnack zugunsten der Möglichkeit, gelenkte und ungelenkte Raketen verschießen zu können. Die zwei Rohre erlauben auch schnelleres Feuern.

- Schnelleres Feuern ist eine sehr großzügige Auslegung. Der Yak kann beide Rohre auf einmal abfeuern, aber es ist schwer, mit beiden zugleich zu zielen. Schlaue Benutzer laden eine gelenkte und eine ungelenkte Rakete. Man zielt mit der ungelenkten Rakete und schießt gleichzeitig die Lenkrakete ab.
- Stone

## KANONEN UND WERFER

### MITSUBISHI YAKUSOKU MRL

Präz.	Schaden	DK	Modus	RK	Munition	Verfüg.	Preis
*	*	*	HM/SM**	–	4x2(m)	20V	14.000 ¥

\*wie Rakete

\*\* Der Yakusoku kann mit bis zu 4 unterschiedlichen Raketentypen (je 2 pro Rohr) geladen werden. Die abzufeuern Raketen können durch das integrierte Smartgunsystem per WiFi mit einer Freien Handlung ausgewählt werden. Das gleichzeitige Abfeuern beider Rohre setzt voraus, dass der Schütze entweder seinen Würfelpool aufteilt oder in einem der Rohre eine Lenkrakete hat.

## LASERWAFFEN

Nichts zeigt so gut, dass man in der Zukunft lebt, als jemandem mit einem konzentrierten Lichtstrahl ein Loch in den Pelz zu brennen. Genau das kann ein Laser, und für manche Leute reicht das schon als Begründung, um ihn zu benutzen. Wenn

man dazu noch nimmt, dass keine Patronenhülsen zurückbleiben und Laserwaffen keinen Rückstoß haben, hat man auch noch ein paar praktischere Gründe dafür, eine Laserwaffe mit ins Feld zu nehmen.

### LASERWAFFEN – DIE GRUNDLAGEN

Laserwaffen erzeugen keinen Rückstoß. Ihr Laserstrahl verliert auf größere Distanzen an Fokus, wodurch sie weniger Schaden verursachen. Pro Reichweitenkategorie über Kurz hinaus sinkt der Schaden um 1 (Mittel -1, Lang -2, Maximal -3). Laserwaffen werden außerdem von Feinstaub in der Luft beeinflusst, der den Strahl streut. Die Umweltmodifikatoren für Sichtverhältnisse (SR5, S. 176) gelten auch für den Schaden. Pro Sichtverhältniskategorie wird der Schaden um 1 gesenkt (Leicht -1, Mittel -2, Stark -3). Die Modifikatoren für Sichtverhältnisse und Entfernung wirken kumulativ, also würde

ein Redline, der durch Mittleren Nebel auf Maximale Entfernung abgefeuert wird, einen Schadensmodifikator von -5 erhalten.

Tragbare Laserwaffen beziehen ihre Energie aus Hochleistungsbatterien (siehe S. 51). Stationäre oder fahrzeugmontierte Laserwaffen sind oft direkt mit Energiequellen verbunden.

Laserwaffen werden mit der Fertigkeit Exotische Fernkampfwafe (Laserwaffen) abgefeuert.

Laserwaffen können nur unterlauf- und aufmontiertes Zubehör aufnehmen und nicht modifiziert werden.







ARES REDLINE

### ARES REDLINE

Die Laserpistole Ares Redline war als Waffe von Ace Holt in der Trideo-Trilogie *Cross Point: Daedalus* zu sehen und ist das Flaggschiff des Laserwaffenprogramms von Ares. Sie ist zwar schon einige Jahre auf dem Markt, wurde aber bis jetzt kaum verbessert oder (wie manche Leute gehofft hatten) in größeren Stückzahlen hergestellt.

### ARES LANCER MP-LASER

Durch die Popularität der Redline wurde es unvermeidlich, den MP-Laser einer Neugestaltung zu unterziehen, damit er eher einem Lasergewehr zur Abwehr einer Alien-Invasion ähnelte. Auch wenn man bei dieser Invasion, wenn sie nicht gerade wichtige Einrichtungen von Ares oder Firewatch-Trainingszentren zum Ziel hat, wenige Lancer an der Front sehen wird.

- ◆ Der Lancer ist eine Weiterentwicklung des MP-III Dragon, dessen Name wegen des gleichnamigen Hubschraubers wenig zugkräftig war.
- ◆ Sticks

## LASERWAFFEN

### ARES REDLINE

Präz.	Schaden	DK	Modus	RK	Munition	Verfüg.	Preis
9	5K	-10	HM	-	10(s) oder externe Quelle	14V	7.500 ¥

Der Ares Redline verbraucht 1 Energieeinheit pro Schuss und bezieht seine Energie aus einem abnehmbaren Energieclip oder einer externen Quelle, meist einer Taschenbatterie.

Er verwendet die Reichweiten für Maschinenpistolen.

### ARES LANCER MP-LASER

Präz.	Schaden	DK	Modus	RK	Munition	Verfüg.	Preis
7	7K	-10	HM	-	2x10(s) oder externe Quelle	18V	16.000 ¥

Der Lancer verbraucht 2 Energieeinheiten pro Schuss und wird von Zwillingen-Energieclips, einer Taschen- oder Rucksackbatterie versorgt. Er verwendet die Reichweiten für Sturmgewehre.



ARES LANCER MP-LASER







**ARES ARCHON  
SCHWERER MP-LASER**

## ARES ARCHON SCHWERER MP-LASER

Der Archon ist das größte Infanterie-Lasersystem von Ares. Für die meisten Benutzer ist das Ding viel zu schwer und sperrig und wird mit einem Zweibein und einer Halterung für Dreibein oder Gyrostabilisator ausgeliefert. Diese Wumme sorgt dafür, dass jeder stehen bleibt und glotzt.

- Beziehungsweise sich in Deckung wirft, wenn er schlau ist.
- Slamm-0!
- Eigentlich eher stehen bleibt, die Hände hochhebt und sich ergibt. Dieses Biest schneidet durch Deckung einfach durch.
- Sticks

## LASERWAFEN

### ARES ARCHON SCHWERER MP-LASER

Präz.	Schaden	DK	Modus	RK	Munition	Verfüg.	Preis
7	10K	-10	HM	-	externe Quelle	24V	35.000 ¥

**Standardupgrades/-zubehör:** Halterung für Dreibein oder Gyrostabilisator, Zweibein

Der Archon verbraucht pro Schuss 4 Energieeinheiten und wird entweder von einer externen Batterie (fast immer einer Rucksackbatterie) oder über einen direkten Stromanschluss versorgt, wenn die Waffe Teil einer Dauereinrichtung ist. Damit hat sie unbegrenzt Munition, solange das Stromnetz nicht ausfällt.

Der Archon verwendet die Reichweiten für Scharfschützengewehre.

## FLAMMENWERFER

Flammenwerfer sind furchterregende Waffen, die mit einem Strahl aus brennendem Benzin, Öl oder Napalm feurigen Tod speien. Ältere Modelle haben den Treibstoff in einer Art Rucksacktank, und der Benutzer hält eine Art Pistolengriff an einem Schlauch, der daran befestigt ist. Moderne Hand-

flammenwerfer vereinen Waffe und Treibstoff in einem tragbaren Paket von etwa der Größe einer Maschinenpistole oder eines Sturmgewehrs. Dadurch hat man zwar weniger Brennstoff, aber auch weniger katastrophale Treffer auf den Tank.

### ALLES ÜBER FLAMMENWERFER

Flammenwerfer brauchen eine kleine Zündflamme zum Entzünden des Treibstoffs. Das Anfachen dieser Zündflamme benötigt eine Komplexe Handlung (eine Einfache Handlung, wenn der Flammenwerfer per WiFi mit dem PAN des Nutzers verbunden ist; eine Freie Handlung bei einer DNI-Verbindung über WiFi).

Flammenwerfer können auf ein einzelnes Ziel gerichtet werden oder benutzt werden, um einen Flammenteppich über ein größeres Gebiet zu legen und mehrere Ziele zu treffen. Der Flächenangriff benötigt eine Komplexe Handlung und erlaubt dem Benutzer, bis zu zwei zusätzliche Ziele innerhalb von zwei Metern Entfernung vom Hauptziel anzugreifen. Für alle Ziele wird nur eine einzelne Angriffsprobe abgelegt; die Ziele legen ihre Verteidigungsproben separat ab. Der Schaden wird für jedes zusätzliche Ziel, das von den Flammen eingehüllt wird, um -2 gesenkt. Man kann mit Flammen-

werfern auch Sperrfeuer (SR5, S. 180) legen, wodurch vier Schuss verbraucht werden. Dabei kommen die Regeln für Sperrfeuer mit Flechettemunition (S. 121) zur Anwendung.

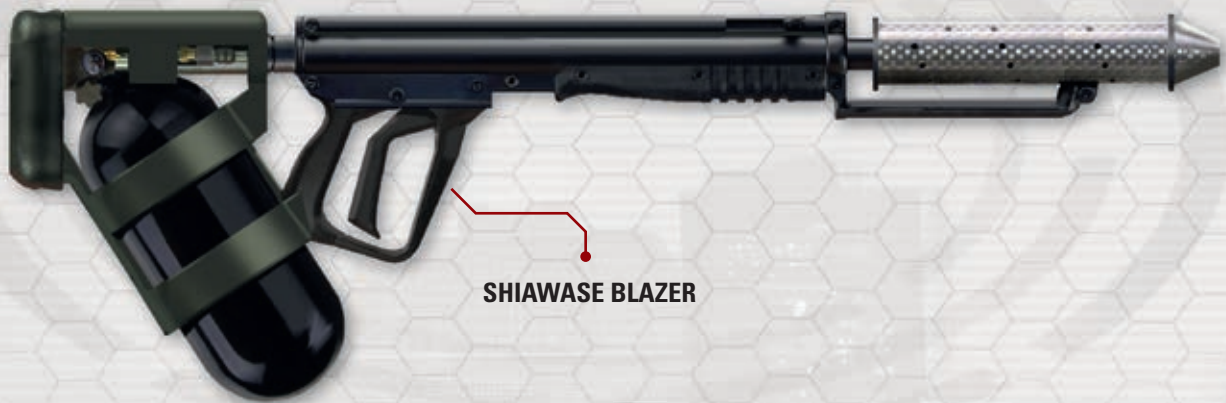
Flammenwerfer verursachen Feuerschaden (SR5, S. 174) und entzünden fast jeden Gegenstand, der sich im Wirkungsbereich befindet, zumindest für kurze Zeit (nach Maßgabe des Spielleiters).

Flammenwerfer verwenden die Reichweiten für Taser, erleiden aber auf Maximale Entfernung nur einen Malus von -1 und auf geringere Entfernungen gar keinen Malus. Flammenwerfer werden mit der Fertigkeit Exotische Fernkampf-Waffe (Flammenwerfer) bedient.

Flammenwerfer können außer einem Biometrischen Sicherheitssystem (s. Verbessertes Sicherheitssystem, S. 53) kein Zubehör aufnehmen.







SHIAWASE BLAZER

## SHIAWASE BLAZER

Flammender Tod zum Mitnehmen! Der Blazer ist klein und leicht zu tragen. Er wurde im Aztlanisch-Amazonischen Krieg häufig zur Vernichtung amazonischer Guerilla-Einheiten verwendet und gehört inzwischen zum Standardarsenal vieler Söldner- und Spezialeinheiten der Welt.

## FLAMMENWERFER

### SHIAWASE BLAZER

Präz.	Schaden	DK	Modus	RK	Munition	Verfüg.	Preis
6	10K	-6	HM/SM/AM	-	4(s)	16V	2.200 ¥

Der Austausch des Treibstofftanks dauert eine volle Kampfrunde.

## WAFFENZUBEHÖR

Ihr habt eine Waffe? Gut. Sieht sie noch genau so aus wie zum Zeitpunkt des Kaufs - genauso, wie sie jeder Depp aus der Nachbarschaft vom Wühltisch holen kann? Dann macht ihr etwas falsch. Ihr seid doch keine Leute von der Stange, oder? Ihr habt eure eigenen Fähigkeiten und Merkmale, die euch von anderen unterscheiden. Die euch einen Vorteil verschaffen. Eure Waffe sollte dazu passen; sie sollte eure Stärken betonen und eure Schwächen kompensieren.

Fangen wir mit den Grundlagen an. Wenn man Zubehör an einer Waffe anbringen will, muss es an einem von sechs Orten angebracht werden: **auf** der Waffe, **unter** dem Lauf der Waffe, an der **Seite** der Waffe, **intern** (wodurch das Zubehör zu einem Teil der waffeneigenen Systeme wird), am **Lauf** oder statt des Laufs, oder an oder statt der **Schulterstütze**.

Manches Zubehör ist sehr einfach anzubringen: eine Schraube oder ein Clip und fertig. Andere Teile sind komplizierter und sollten nur von jemandem angebracht werden, der weiß, was er tut.

Wenn man die Waffe also verändern will, sollte man wissen, was man machen kann. Es folgen Modifikationen und Zubehör mit einer Beschreibung, wie sie angebracht werden.

**Ausklappbare Schulterstütze (Modifikation):** Eine ausklappbare Schulterstütze bietet 1 Punkt Rückstoßkompensation, aber natürlich nur, wenn sie ausgeklappt ist und gegen die Schulter gestützt wird. Sie muss in die Schulterstützen-Halterung eingebaut werden. Das Ein- oder Ausklappen erfordert eine einfache Handlung. Es gibt auch eine motorisierte Version, bei der das Ein- und Ausklappen nur eine freie Handlung erfordert.

**Bajonett (Zubehör):** Einige Leute glauben, Bajonettangriffe seien etwa um den Amerikanischen Bürgerkrieg außer Mode gekommen. Diese Leute sind einfach nicht kreativ genug. Eine Klinge am Ende einer Schusswaffe bietet mehr Optionen, und in den Schatten kann das sehr vorteilhaft sein. Bajonette können auf Gewehre oder größere Waffen aufmontiert oder unter dem Lauf montiert werden (obwohl es wahrscheinlich nicht furchtbar praktisch ist, eines auf ein SMG zu montieren). Wenn es auf einer Waffe montiert ist, hat ein Bajonett Reichweite 2, Schaden (STR + 1)K und DK -1. Wenn es abgenommen ist, bleiben die Werte gleich, nur die Reichweite sinkt auf 0. In beiden Fällen wird das Bajonett mit der Fertigkeit Klingengewaffen eingesetzt.

**Extremumgebungsmodifikation (Modifikation):** Wenn man verhindern will, dass die Kälte alle Schmiermittel gefrieren lässt oder dass Sand in alle Ritzen dringt und das Gerät lahmlegt, braucht man diese Modifikation. Dadurch funktioniert eine Waffe aber immer noch nicht in Umgebungen, in denen die Gesetze der Physik es verbieten: Flammenwerfer funktionieren unter Wasser nicht, egal wie stark man sie modifiziert. Es gibt für diese Modifikation mehrere Stufen: Stufe 1 erlaubt die normale Benutzung in polarer oder Wüstenumgebung. Stufe 2 erlaubt die Benutzung in allen Extremumgebungen. Unter normalen atmosphärischen Bedingungen oder unter Wasser werden für Waffen mit der Modifikation der Stufe 2 die Reichweiten halbiert. Außerdem müssen sie alle 100 Schuss überholt werden. Das verbraucht Material im Wert von 500 Nuyen und erfordert eine Ausgedehnte Probe auf Waffenbau + Logik [Geistig] (12, 1 Stunde).



## WAFFEN MODIFIZIEREN

Jedes Ausrüstungsteil in diesem Abschnitt ist entweder ein „Zubehör“ oder eine „Modifikation“. Ein Zubehör kann mit relativ wenig Aufwand von fast jedem aufmontiert, unterlaufmontiert oder an der Seite angebracht werden. Man kauft es, bringt es an einer freien Halterung an, und fertig. Dieses Zubehör kann man allerdings nicht sehr schnell anbringen oder abnehmen (es sei denn, man hat eine Montageschiene, siehe S. 52). Man kann davon ausgehen, dass das Anbringen oder Abnehmen etwa fünf Minuten dauert und man dafür Ruhe braucht – das heißt, mitten im Kampf ist es sehr unpraktisch.

Man kann nicht zweimal dieselbe Modifikation oder dasselbe Zubehör anbringen und sich doppelte Wirkung erwarten. Man kann, wenn man unbedingt will, dasselbe Zubehör in zwei unterschiedlichen Halterungen anbringen, erhält aber nur einmal den Vorteil, also ist eine Halterung verschwendet. Außerdem kann man nur eine Modifikation oder ein Zubehör pro Halterung anbringen. Einige Arten von Waffen haben weitere Einschränkungen: Leichte Pistolen können zum Beispiel nur auf- und unterlaufmontiertes Zubehör aufnehmen, Holdout-Pistolen gar keines.

Wenn man ein Zubehör an die Schulterstütze, den Lauf oder intern montieren oder eine Modifikation vornehmen möchte, ist das etwas aufwendiger. Dafür sind die folgenden Schritte nötig:

- 1) **Wissen, was man tut.** Der Charakter muss eine Probe auf [Wissensfertigkeit für die Waffe] + Logik (4) [Geistig] ablegen, um festzustellen, ob er weiß, wie man den Einbau vornimmt. Wenn er ein wenig Hilfe für die Probe haben möchte, kann er nach passenden Bauplänen suchen. Das kann als Matrixsuche (Computer + Intuition [Datenverarbeitung]) mit einem Schwellenwert basierend auf der Verfügbarkeit der Modifikation oder des Zubehörs (siehe *Matrixsuche*, SR5, S. 238) geschehen. Der Schwellenwert für Eingeschränkt verfügbare Gegenstände sollte mindestens 3, der für Verbotene Gegenstände mindestens 6 betragen. Charaktere können auch ihre Connections nach Plänen fragen: Verwenden Sie die Regeln für Beinarbeit (SR5, S. 388), um herauszufinden, ob die Connection weiß, was zu tun ist, und bereit ist, dieses Wissen mit dem Charakter zu teilen. Wenn der Charakter Pläne findet, erhält er für die Probe zum Herausfinden, wie man den Einbau vornimmt, einen Würfelpoolbonus von +6.
- 2) **Das richtige Werkzeug besorgen.** Wenn nicht anders angegeben, genügt eine Kiste, um Zubehör auf, unter oder an der Seite der Waffe zu montieren. Um eine Modifikation an Lauf, Schulterstütze oder intern anzubringen, ist ein Laden erforderlich.
- 3) **Die Probe ablegen.** Bei Waffenmodifikationen ist das generell eine Ausgedehnte Probe auf Waffenbau + Logik [Geistig], wobei Schwellenwert und Intervall gemäß den Richtlinien in SR5 auf S. 50 festgelegt werden.

Diese Modifikation verbraucht keine Halterung der Waffe und setzt zum Einbau einen Laden voraus.

**Freund/Feind-Erkennungssystem (Zubehör):** Der Sinn dieses Systems ist es, zu verhindern, dass sich Teammitglieder beschweren, dass man sie versehentlich anschießt. Das System verwendet Daten über das Aussehen und die Elektronik der PANs des Teams, um zu erkennen, wenn man auf einen Punkt innerhalb eines Umkreises von einem Meter um ein freundliches Ziel hält. In einer solchen Situation sperrt das System den Abzug und verhindert, dass die Waffe feuert. Wenn das freundliche Ziel nicht mehr in Gefahr ist, kann man wieder schießen. Das System interpretiert „Gefahr“ allerdings sehr restriktiv. Wenn sich etwas zwischen dem Charakter und einem freundlichen Ziel befindet, sperrt das System die Waffe, sofern das „Etwas“ nicht gerade ein Bürogebäude, der Mount Rushmore oder etwas ähnlich Riesiges ist.

Das Standardsystem kann bis zu 10 RFID-Profilen (oder GPS-Koordinaten, wenn man bestimmte Orte als „sicher“ definieren will) speichern. Für ein paar Nuyen mehr kann man weitere Profile speichern. Wenn man etwas mehr Präzision haben möchte, um auf den Drekhead schießen zu können, der das Kommlink eines Chummers geklaut hat, sollte man auf ein Bilderkennungssystem upgraden. Dafür braucht man allerdings eine Waffenkamera oder ein Smartgunsystem. Die einfache Bilderkennung kann 10 verschiedene Bildprofile speichern, die so breit wie „jeder, der das Logo der Ancients trägt“ oder so eng wie eine exakte Aufzeichnung eines Teammitglieds sein können. Wie bei dem GPS/RFID-System kann man auch hier zusätzliche Profile kaufen.

Das Freund/Feind-Erkennungssystem kann überall außer in der Schulterstütze eingebaut werden.

**Geckogriff (Modifikation):** Ein Geckogriff lässt die Waffe in der Hand kleben wie einen Gecko an der Wand. Diese Modifikation überzieht den Griff mit winzigen Fasern, die an fast allem unheimlich fest haften. Die Fasern können per WiFi ein- und ausgeschaltet werden, wenn man eine Smartgun hat. Wenn nicht, erfolgt das Ein- und Ausschalten durch das gleichzeitige Drücken zweier Knöpfe. Diese Modifikation gewährt für alle Proben zur Überprüfung, ob ein Charakter seine Waffe festhalten kann, einen Würfelpoolbonus von +6. Diese Modifikation kann an jeder Waffe angebracht werden, die einen Griff hat. Wenn sie eine Schulterstütze hat, wird dabei diese Halterung besetzt.

**Hochleistungsbatterie (Zubehör):** Für Waffen, die eine Energiequelle brauchen, sind diese Batterien unverzichtbar. Sie verbrauchen keine Halterung; Waffen, die eine solche Batterie benötigen, haben ab Werk Platz dafür. Die Batterie kann mit einer Geschwindigkeit von 1 Energieeinheit pro 30 Minuten aufgeladen werden. Die Anzahl an Energieeinheiten pro Schuss ist bei der jeweiligen Waffe angegeben.

Diese Batterien gibt es in drei Formen: *Energieclips* mit 10 Energieeinheiten, die wie ein Ladestreifen in eine Waffe geschoben werden, *Taschenbatterien* mit 20 Energieeinheiten, die etwa die Größe einer Feldflasche haben und meist an Gurten oder am Gürtel befestigt werden, und *Rucksackbatterien* mit 30 Energieeinheiten, die auf dem Rücken getragen werden. Taschen- und Rucksackbatterien sind per Spiralkabel mit der Waffe verbunden und können mit einer Einfachen Handlung angesteckt werden.





Hunderte von Stunden wurden darauf verwendet, diese Batterien explosionsicher zu machen, deswegen kann man sie nicht als improvisierte Sprengkörper benutzen.

**Hüftpolstersystem (Zubehör):** Manche Waffen sind einfach sehr schwer. Mit diesem System kann man einiges Gewicht an der Hüfte abstützen und damit die Waffe besser im Zaum halten. Das Resultat ist 1 Punkt Rückstoßkompensation. Das Zubehör belegt die Schulterstützen-Halterung.

**Montageschiene (Zubehör):** Indem man dieses Zubehör auf die Waffe, unter dem Lauf oder an der Seite anbringt, kann man das Anbringen oder Abnehmen von Geräten an diesen Halterungen erleichtern, sodass dafür nur noch eine Einfache Handlung erforderlich ist.

**Peilsender (Zubehör):** Ein spezieller RFID-Chip, der die Funktionen der Sicherheits- und Spionage-RFIDs vereint und es ermöglicht, die Waffe zu orten, wenn man aus irgendeinem Grund nicht weiß, wo sie ist. Es gelten die Regeln für RFID-Chips (SR5, S. 444); der Peilsender ist ein kombinierter Sicherheits- und Spionage-RFID. Der Peilsender verbraucht keine Halterung an der Waffe.

**Schnellzieh-Tarnholster (Zubehör):** Was könnte man von einem Holster noch verlangen? Es senkt den Tarnmodifikator der Waffe um 1, und der Schwellenwert fürs Schnellziehen sinkt um 1.

**Taktische Lampe (Zubehör):** Diese Lampe, die auf der Waffe, unter dem Lauf oder an der Seite montiert wird, soll dorthin leuchten, wo die Waffe hinzeigt, ohne allzu auffällig zu sein. Eine zurückgesetzte Lichtquelle macht es für Beobachter schwer, zu sagen, wo genau das Licht herkommt - außer wenn man sich mitten im Lichtkegel befindet; dann sieht man es nur allzu gut. Wenn man direkt vom Licht angestrahlt wird und es sich um eine Art Licht handelt, die normalerweise hilfreich wäre, erhält man den Modifikator für Schwache Blendung (SR5, S. 176).

Es gibt drei Arten von Taktischen Lampen: *Standardlampen* erzeugen Teilbeleuchtung, *Restlichtlampen* verwenden ein schwaches Rotlicht, um Leuten zu helfen, die Restlichtverstärkung besitzen, wodurch sie eine Zeile auf der Tabelle *Umweltmodifikatoren* (SR5, S. 176) nach oben rutschen; für Charaktere ohne Restlichtverstärkung sind diese Lampen allerdings nutzlos. *Infrarotlampen* funktionieren ähnlich wie Restlichtlampen, nur für Charaktere mit Infrarotsicht. Auch sie verschieben den Modifikator eine Zeile nach oben und wirken nicht für Leute ohne Infrarotsicht.

**Tragegurt (Zubehör):** Bei Spezialeinsatzkräften besteht dieses Zubehör aus einem stabilen Kunststoff- oder Textiltgurt, der an den Träger angepasst ist und an der Waffe angebracht wird, um sie so schnell wie möglich bereitmachen zu können. Bei Guerilleros kann es sich um ein Seil, einen alten Gürtel oder Ähnliches handeln, das an der Waffe befestigt wird, damit sie nicht herunterfällt. Egal wie einfach oder kompliziert der Tragegurt ist - seine Funktion ist, zu verhindern, dass die Waffe herunterfällt, wenn man rennt, sich in Deckung wirft, beschossen wird oder Ähnliches. Die Waffe mag einem aus der Hand geschossen werden, aber sie wieder bereitzumachen erfordert nur eine Einfache Handlung. Der Tragegurt verbraucht keine Halterung an der Waffe.

## UNTERLAUFWAFFEN

Nahkampfwaffen	Präz	Reichweite	Schaden	DK		
Unterlauf-Kettensäge	5	1	8K	-4		
Fernkampfwaffen	Präz	Schaden	DK	Modus	RK	Munition
Unterlauf-Bolawerfer	5	8G	+4	EM	-	1(v)
Unterlauf-Enterhakenkanone	3	7G	-2	EM	-	1(v)
Unterlauf-Flammenwerfer	6	10K	-6	HM/SM/AM	-	4(s)
Unterlauf-Granatwerfer	4	wie Granate	wie Granate	EM	-	6(s)

**Unterlauf-Bolawerfer (Modifikation):** Wie der Name schon andeutet, wird dieses Gerät unter dem Lauf montiert und kann nur an Gewehren und größeren Waffen angebracht werden. Der Bolawerfer funktioniert nach den Regeln für normale Bolas (S. 27), wobei die Stärke des Werfers mit 5 angenommen wird. Der Unterlauf-Bolawerfer verwendet die Reichweiten für Schwere Pistolen und wird mit der Fertigkeit Exotische Fernkampfwaffe (Bola) abgefeuert.

**Unterlauf-Enterhakenkanone (Modifikation):** Eine Enterhakenkanone, die unter dem Lauf eines Gewehrs oder einer größeren Waffe montiert wird. Die Regeln für Enterhakenkanonen finden sich in SR5 auf Seite 454.

**Unterlauf-Flammenwerfer (Modifikation):** Wir kennen Runner, die so besessen von Feuer sind, das sie so ein Ding auch unter einem Flammenwerfer montieren würden. Der Flammenwerfer kann unter dem Lauf eines Gewehrs oder einer größeren Waffe montiert werden. Die Regeln für Flammenwerfer finden sich ab Seite 49.

**Unterlaufgewicht (Zubehör):** Eine eher primitive Methode, um den Rückstoß zu verringern, aber sie funktioniert. Indem man ein Gewicht unter dem Lauf der Waffe montiert, kann man das Ansteigen der Waffe beim Schuss verringern. Dieses Zubehör gewährt 1 Punkt Rückstoßkompensation beim Feuern im Vollautomatischen Modus.

**Unterlauf-Granatwerfer (Modifikation):** Dieser Granatwerfer kann unter dem Lauf eines Gewehrs oder einer größeren Waffe angebracht werden. Die Regeln für Granatwerfer finden sich in SR5 ab Seite 182.

**Unterlauf-Kettensäge (Modifikation):** Diese Kettensäge ist für die Momente, in denen man ein Bajonett benutzen könnte, aber etwas Lauteres, Schmutzigeres haben will. Sie wird mit der Fertigkeit Exotische Nahkampfwaffe (Kettensäge) verwendet. Wenn die Waffe gegen eine Barriere eingesetzt wird, verdoppelt sich ihr Schadenscode. Die Kettensäge kann nur unter dem Lauf von Gewehren oder größeren Waffen angebracht werden.





## KOMPATIBILITÄT VON RÜCKSTOSSKOMPENSATION

Rückstoßkompensation ist für jeden wichtig, der die Luft mit Blei füllen will. Es gibt eine Reihe von Möglichkeiten, um den Rückstoß zu verringern, aber nicht alle sind miteinander kompatibel. Es folgt eine kurze Liste dieser Optionen und der Optionen, mit denen sie nicht kompatibel sind. Wie für alle Modifikationen und alles Zubehör gilt: Auch diese Systeme wirken nur einmal. Man kann nicht zweimal dasselbe Gerät einbauen und die doppelte Wirkung erwarten.

Diese Option ...	Ist nicht kompatibel mit ...
Ausklappbare Schulterstütze	Hüftpolstersystem, Schockpolster
Dreibein	Gyrostabilisator, Unterlaufgewicht, Vordergriff, Zweibein
Gyrostabilisator	Dreibein, Unterlaufgewicht, Vordergriff, Zweibein
Hüftpolstersystem	Ausklappbare Schulterstütze, Schockpolster
Schockpolster	Ausklappbare Schulterstütze, Hüftpolstersystem, Schockpolster
Unterlaufgewicht	Dreibein, Gyrostabilisator, Vordergriff, Zweibein
Vordergriff	Dreibein, Gyrostabilisator, Unterlaufgewicht, Zweibein
Zweibein	Dreibein, Gyrostabilisator, Unterlaufgewicht, Vordergriff

**Verbesserter Entfernungsmesser (Zubehör):** Laser-Entfernungsmesser sind bei Smartguns Standard, aber wenn man das Geld hat, kann man diese Funktion verbessern. Dieser Entfernungsmesser kombiniert Mikrowellen, Laser und Radar, um eine extrem genaue Berechnung der Entfernung zu ermöglichen. Die Wirkung ist, dass alle Reichweitenmodifikatoren um 1 gesenkt werden. Dieses Zubehör kann nur in Waffen verwendet werden, die ein Smartgunsystem besitzen. Es kann in jede Halterung eingebaut werden, außer der, die das Smartgunsystem enthält. Der Bonus kann nicht mit anderen Boni durch Sichtvergrößerung, die die Waffe gewährt, kombiniert werden.

**Verbessertes Sicherheitssystem (Modifikation):** Es ist immer gut, wenn die Waffe nur losgeht, wenn man das will. Verbesserte Sicherheitssysteme arbeiten mit dem Smartlink zusammen (also sollte man ein Smartlink haben), um nur autorisierten Benutzern das Feuern zu erlauben. Man kann das auf verschiedene Arten erreichen: Man kann biometrische Scanner in den Griff oder den Kolben einbauen, oder das System kann nach einem RFID-Chip oder PAN in einem Meter Umkreis suchen. (Das funktioniert ähnlich wie bei einem Magschlosskartenleser, SR5, S. 362). Wenn ein autorisierter Benutzer in der Nähe ist oder die Waffe hält, kann sie schießen. Wenn nicht, dann nicht. Diese Systeme haben eine Standard-Gerätestufe von 3.

Die einfachen Systeme halten unautorisierte Benutzer vom Abfeuern der Waffe ab, aber man kann auch einige Extras einbauen, um die Überraschung für Leute, die sich an der Waffe vergreifen, interessanter zu machen. Die *Sperre* sperrt alles, sodass es mehr als nur eines biometrischen Scans bedarf, um die Waffe wieder einsatzbereit zu machen. Man braucht eine Waffenbau-Kiste und eine Ausgedehnte Probe auf Waffenbau + Logik [Geistig] (12, 5 Minuten), um sie wieder verwenden zu können. Die *Selbsterstörung* zerstört die internen Systeme der Waffe irreparabel. Die *Selbstsprengung* ist der nächste

Schritt, durch den die Waffe mit einem Schaden von 14K(f) explodiert. Die DK beträgt -5 für die Person, die die Waffe in der Hand hält, und +4 für alle anderen. Die Sprengwirkung beträgt -2/m. Der *Elektroschocker* verursacht 5G(e) Schaden bei dem Schurken, der die Waffe benutzt. Er kann bis zu dreimal losgehen, bevor er nachgeladen werden muss. Man kann in das Sicherheitssystem nur eine der zusätzlichen Abschreckungsoptionen einbauen. Das System kann - egal ob mit oder ohne Zusatzoption - nur intern verbaut werden.

**Vordergriff (Zubehör):** Ein Griff, den man vorne unter der Waffe anbringen kann, um einen besseren Halt zu haben. Er kann nur am Lauf angebracht und nicht bei Pistolen verwendet werden. Er gewährt 1 Punkt Rückstoßkompensation und erhöht den Tarnmodifikator der Waffe um +1.

**Waffenkamera (Zubehör):** Das Gerät, das schuld an Tausenden saudummen MeFeed-Filmchen ist. Worauf die Waffe zeigt, wird aufgezeichnet. Natürlich will man nicht immer Aufzeichnungen davon, worauf man schießen will, aber manchmal sind sie sehr wertvoll: Wenn man Mr. Johnson zeigen will, was man geleistet hat, Aufzeichnungen ansehen will, um die nächsten Schritte zu planen, oder sie manipulieren will, um gut auszusehen, können solche Videos nützlich sein. Die Gerätestufe wird an Stelle aller notwendigen Werte verwendet. Waffenkameras können aufmontiert, am oder unter dem Lauf, an der Seite oder intern angebracht werden.

**Waffenkommlink (Zubehör):** Sobald man sich von der Vorstellung verabschiedet, man müsste ein Kommlink immer in der Hand halten, um es zu benutzen, kann man es auch in die Waffe einbauen. Die Waffe wird damit zum Zentrum des PAN. Viele Benutzer verwenden es gern zusammen mit dem Zubehör Waffenpersönlichkeit. Dieses Zubehör verbraucht keine Halterung der Waffe.

**Waffenpersönlichkeit (Zubehör):** Soll Ihre Waffe eine eigene Software samt künstlicher Persönlichkeit haben, um Da-





ten blumiger zu übermitteln als in Form von Zahlen, Fadenkreuzen oder Diagrammen? Wer gerne Informationen durch persönliche Interaktion erhält, wünscht sich vielleicht eine Waffenpersönlichkeit, die ein metamenschenartiges Interface

bietet, mit dem man reden kann. Der gutturale Schrei „Skalpiert!“ von Neil dem Orkbarbaren, wenn man einen Treffer landet, ist besonders beliebt. Dieses Zubehör verbraucht keine Halterung der Waffe.

## ZUBEHÖR UND MODIFIKATIONEN FÜR FEUERWAFFEN

Gegenstand	Verfügbarkeit	Preis
Ausklappbare Schulterstütze	2	30 ¥
Bajonett	4E	50 ¥
Extremumgebungsmodifikation	8	Stufe x 1.500 ¥
Freund/Feind-Erkennungssystem		
Basissystem	6	750 ¥
Zusätzliche RFID/GPS-Daten (10 Profile)	6	25 ¥
Bilderkennung	8	300 ¥
Zusätzliche Bildprofile (10 Profile)	8	25 ¥
Geckogriff	6	100 ¥
Hochleistungsbatterie		
Energieclip	14V	400 ¥
Taschenbatterie	16V	900 ¥
Rucksackbatterie	20V	2.500 ¥
Hüftpolstersystem	4	250 ¥
Montageschiene	4	500 ¥
Peilsender	4	150 ¥
Schnellzieh-Tarnholster	6	275 ¥
Taktische Lampe		
Standard	2	50 ¥
Infrarot	6	400 ¥
Restlicht	4	200 ¥
Tragegurt	–	15 ¥
Unterlauf-Bolawerfer	8E	350 ¥
Unterlauf-Enterhakenkanone	8E	600 ¥
Unterlauf-Flammenwerfer	wie Flammenwerfer +2	wie Flammenwerfer +200 ¥
Unterlaufgewicht	4E	50 ¥
Unterlauf-Granatwerfer	10V	3.500 ¥
Unterlauf-Kettensäge	10E	wie Kettensäge +500 ¥
Verbesserter Entfernungsmesser	6	2.000 ¥
Verbessertes Sicherheitssystem		
Elektroschocker	6E	350 ¥
Selbstsprengung	11V	400 ¥
Selbstzerstörung	6	200 ¥
Sperre	6	100 ¥
Vordergriff	2	100 ¥
Waffenkamera	4	350 ¥
Waffenkommlink	wie Kommlink	wie Kommlink +200 ¥
Waffenpersönlichkeit	8	250 ¥





# MUNITION

Keine Lust auf eine neue Waffe, aber Lust auf eine neue Erfahrung beim Schießen? Dann ist jetzt die Zeit für neue Munition! Die untenstehenden Optionen können einer Waffe mehr Glanz oder Stärke verleihen.

## EX-EXPLOSIVMUNITION

Was ist besser, als etwas in die Luft zu jagen? Etwas richtig in die Luft zu jagen. Diese kleinen Lieblinge hauen wirklich rein. Ich ziehe meinen Hut vor dem Chummer, der beschlossen hat, uns noch mehr Bumms zu verschaffen.

## KAPSELMUNITION

Einst gab es Munition, um Bäume, Kühe und Ähnliches zu markieren, und ein paar Leute fanden es lustig, sich damit gegenseitig zu beschießen. Dann kam das Militär darauf, wie man sie im Training benutzen konnte - und erkannte, dass man sie auch mit etwas anderem als Farbe füllen kann. Daraus entstand die moderne Kapselmunition. Sie ist leichter als normale Munition und hat daher weniger Geschossenergie, aber bei dieser Munition kommt es auch eher darauf an, womit sie geladen ist.

## ORTERMUNITION

Als würde es nicht reichen, sich eine Kugel zu fangen, muss man sich jetzt auch noch sorgen, hinterher wie ein wildes Tier aufgespürt zu werden.

## SIGNALMUNITION

Ursprünglich wurde diese Munition nur für Schrotflinten entworfen, aber jetzt gibt es sie auch für schwere Pistolen, MP's und Sturmgewehre. Ein praktisches kleines Signal für den Notfall.

## SPLITTERMUNITION

Manchmal möchte man eine Kugel, die durch Wände geht, und manchmal will man, dass Weichziele vernichtet werden, ohne dass die Hardware beschädigt wird. Splittermunition kann metamenschliche Ziele schwer verwunden, zersplittert aber, wenn sie auf etwas Hartes trifft. Daher beschädigt sie keine Ausrüstung in Metallummantelung - aber auch keine gepanzerten Trolle ...

### MUNITION

Munition, je 10 Schuss	Schadensmodifikator	DK-Modifikator	Verfügbarkeit	Preis
EX-Explosivmunition	+2	-1	14V	120 ¥
Flammenwerfer-Füllung	-	-	wie Flammenwerfer	100 ¥
Gaußgewehr-Munition	-	-	18V	400 ¥
Gyrojet-Raketen	-	-	12V	80 ¥
Kapselmunition	-4	+4	2	5 ¥
Ortermunition	-2	-2	8E	150 ¥
Signalmunition	-2/+2	+2/-3	6E	20 ¥
Splittermunition	-1	+4	2E	10 ¥

### ZUSATZREGELN

**Kapselmunition** ist mit einer Flüssigkeit gefüllt, die bei einem Treffer das Ziel bespritzt. Schaden und DK gelten für die Kugel selbst. Ein erfolgreicher oder Streiftreffer führt dazu, dass die Kapsel platzt und das Ziel die Wirkung der Chemikalie erleidet.

Die Werte in der Tabelle gelten für leere Kugeln. Das Befüllen einer Kugel erfolgt durch eine Ausgedehnte Probe auf Waffenbau + Logik [Geistig] (12, 1 Minute). Eine einzelne Dosis einer Chemikalie kann 5 Kugeln füllen und muss separat erworben werden.

Kapselmunition verwendet grundsätzlich die Reichweiten für Leichte Pistolen, unabhängig davon, aus welcher Waffe sie abgefeuert wird.

Bei **Ortermunition** ist jede Kugel mit einem RFID-Chip versehen. Wenn das Ziel durch den Treffer Schaden erleidet, bleibt die Kugel in ihm stecken, bis sie entfernt wird. Wenn das Ziel allem Schaden widersteht, bleibt die Kugel in der Panzerung stecken. Bei einem Streiftreffer legt der Angreifer eine Edgeprobe ab. Ein Erfolg bedeutet, dass die Kugel in der Panzerung steckt. Kein Erfolg sorgt dafür, dass man die Bewegung des Bürgersteigs neben dem Ziel verfolgen kann.

Ortermunition enthält entweder Sicherheits- oder Spionage-RFIDs (s. SR5, S. 444).

**Signalmunition** ist dazu gedacht, in die Luft geschossen zu werden und als Signal oder Positionsmarker zu dienen. Sie entzündet sich beim Abschuss und explodiert nach 60 Metern in einem Funkenregen. Ziele, die von Signalmunition getroffen werden, können in Brand geraten (s. SR5, S. 174). Die Zahl vor dem Schrägstrich gilt jeweils für Treffer auf weniger als 60 Meter, die Zahl hinter dem Schrägstrich für Treffer auf 60 bis 62 Meter. Diese Munition ist über 62 Meter hinaus ineffektiv, egal aus welcher Waffe sie verschossen wird.

Barrieren haben gegen **Splittermunition** die doppelte Panzerung.





# SCHUTZ UND PANZERUNG

Im Laufe der Jahre hatte Wombats treue Panzerjacke, eine SecuriTech Armadillo, ihren Teil an Kugeln, Klängen, Bierflaschen und sogar ein paar Bomben von ihm abgehalten und verhindert, dass er in die Annalen der Shadowrunner-Geschichte einging. Aber sie hatte ihre besten Tage hinter sich, und Wombat dachte, es sei an der Zeit, etwas Neues zu kaufen.

Er hätte gern Zugang zu Armand's Armor Emporium bekommen, wo alles von Ausschuss bis Zoé verkauft wurde, aber sein Straßenruf war dafür nicht gut genug. Also sah er sich die Ware bei WeaponsWorld an, während er mit dem Kommlink auf ein paar Matrixseiten Vergleiche anstellte. Bisher hatte er herausgefunden, dass es bei WW nicht viele tolle Angebote gab. Viele Seiten boten viel bessere Ware, aber da sich die Preise bei einer Änderung fast verdoppelten und dazu noch die Lieferkosten kamen (die so hoch waren, dass Wombat kurz vermutete, dass die Ware aus dem Orbit geliefert wurde), konzentrierte er sich lieber auf die Fleischwelt.

Und das war auch gut so. Obwohl er von der Masse an Farben und Stilen abgelenkt war, in denen Panzerjacken heutzutage hergestellt wurden, konnte Wombat sehen, wie der Blick eines anderen Kunden unruhig durch den Raum sprang. Er streifte den Verkäufer hinter dem Panzerglas, dann einen scheinbar fröhlichen Elfen mit einer Panzerweste über der Schulter, der in der Schlange wartete, einen ziemlich massigen Ork, der nahe der Eingangstür Magazinsofts durchzuschauen schien, und schließlich den über zwei Meter großen Troll, der dort Wache stand. Der hin und her blickende Kunde, ein eher unauffälliger Mensch, versteckte seine Augen hinter einer teuren Sonnenbrille, die überhaupt nicht zum Rest seines Straßenoutfits passte.

Wombat bemerkte das alles und zog sich ein paar Reihen zurück. Er konnte den Kunden zwar nicht mehr beobachten, meinte aber, alles Wichtige gesehen zu haben. Er hatte die Darsteller gesehen und wartete, dass es losging.

Und wie es losging.

Der Elf kam an die Reihe und schwatzte ein paar Augenblicke lang mit dem Verkäufer, bevor er etwas, das wie ein beglaubigter Credstick aussah, durch den Schlitz schob. Kaum war der Credstick durch, duckte sich der Elf und zog die Panzerweste über seinen Kopf.

Der Troll an der Tür musste ein paar Einbauten haben, weil er sich wirklich schnell bewegte. Wombat hatte kaum Zeit, sein eigenes Reflexsystem zu aktivieren, bevor der Troll seine riesige Faust auf den Elfen niedersausen ließ. Die Panzerweste, ein billiger Ares-Nachbau, hielt den Schlag kaum auf.

Der Ork war kurz hinter dem Troll, aber nicht schnell genug, um seinen vom Pech verfolgten Kumpel zu retten. Er schlug dreimal schnell auf Rücken und Beine des Trolls ein. Jeder Treffer wurde vom typischen Knacken der Entladung eines Schockhandschuhs begleitet. Statt zu sehen, wie der Troll wild zuckend zu Boden ging, beobachtete Wombat, wie sich die Augen des Orks weiteten, als der Troll sich umdrehte und ihn mit einem Rückhandschlag durch den Raum segeln ließ.

Ein Lichtblitz aus der Verkäuferkabine wurde von der Blitzkompensation in Wombats Cyberaugen gedämpft, aber der Troll hatte nicht so viel Glück. Seine Riesenhände zuckten zu seinen Augen hoch, und der verschlagen aussehende Mensch nutzte die Gelegenheit, den Troll mit seinen Stahlkappenstiefeln in den Bauch zu treten. Es war die Art von Treffer, bei der man auf P2.0 immer sah, wie der kleine Mensch den großen Troll umhaute. Aber auch was wirklich geschah, hätte ein paar Millionen Hits auf P2.0 verdient gehabt: Das typische Knacken einer elektrischen Entladung war zu hören, und der verschlagene Mistkerl ging zu Boden.

Wombat hatte genug gesehen. Er ging vorsichtig auf den Troll zu und sagte: „Alle am Boden.“

„Eindeutig“, sagte der Troll und richtete sich wieder zu voller Höhe auf.

„Machst du nur Security oder auch Verkauf?“, fragte Wombat.

„Was suchst du?“

„Ich will das, was du anhast.“









## MORTIMER OF LONDON

Nicht eben trendbewusst, aber klassisch genug, dass man immer modisch gekleidet ist. Mortimer ist bei den Klassikern geblieben; die berühmte Berwick-Kollektion bildet dabei das Rückgrat. Alle Teile sind Maßanfertigungen, und ich finde es gut, dass sie spezielle Schnitte für „besondere körperliche Aspekte“ ihrer Kunden anbieten. Originale bekommt man nur bei Mortimer-Vertragshändlern.

Ich habe einiges an „leicht abgetragener“ Ware aus früheren Kollektionen. Sie haben keine speziellen Schnitte, können aber immer noch dafür sorgen, dass man nobler aussieht, als man ist. Die Kollektionen Crimson Sky und Summit aus den frühen 60ern haben sich gut gehalten. Ihnen fehlen zwar einige der WiFi-Spielereien moderner Panzerung, können aber immer noch Kugeln aufhalten.

- ◆ Hochklassig genug, dass man in einige der nettesten Lokale kommt, aber nicht völlig außer Reichweite für den durchschnittlichen Runner.
- ◆ Netcat
- ◆ Das Problem ist: Das Zeug ist fast ein eindeutiger Hinweis auf Runner, die sich in Gegenden bewegen, in die sie nicht gehören. Und außerdem haben sie einen so hohen Wiederverkaufswert, dass man ihretwegen leicht von dem Abschaum des Viertels, in dem man lebt, angegriffen werden kann.
- ◆ Mihoshi Oni

- ◆ Ich mag die Kompatibilität bei Mortimer: Man kann Teile aus verschiedenen Jahren mischen, ohne gleich eine modische Sünde zu begehen. Wenn ihr wenig Geld habt, sucht nach dem Zeug auf dem Second-Hand-Markt. Es passt auch gut zu Armands „leicht abgetragener“ Ware.
- ◆ Picador

## VASHON ISLAND

### (EINE UNABHÄNGIGE TOCHTER VON SHIAWASE FASHION)

Ich konnte dieser kleinen Werbezeile nicht widerstehen - nur damit wir wissen, wer hier das Sagen hat. Vor ein paar Jahren waren diese Kollektionen wirklich heiß, aber dann wurden immer mehr Besonderheiten hinzugefügt, bis die Sachen ziemlich überladen waren. In der eher einfalllosen Kollektion Aces High wurden dieses Jahr Ace of Cups (ein bodenlanger Mantel mit hohem Kragen, ausgestelltem oberem Rückenstück und weiten, gerafften Schößen), Ace of Swords (im Stil der japanischen Piloten des Zweiten Weltkriegs mit im Rücken einer eingelassenen Wakizashi-Scheide), Ace of Wands (nach Art eines New-Age-Zauberers mit vielen kleinen Taschen für Reagenzien) und Ace of Coins (schweres schwarzes Leder mit Platinstickereien und Echtgoldapplikationen) auf den Markt gebracht, was sowohl der alten als auch den neuen Kollektionen noch mal einen Schub gegeben hat. Und bevor ihr etwas sagt: Ja, ich weiß, dass Tarot-Decks keine Asse haben. Vashon Island ist das egal.

## MORTIMER OF LONDON

Gegenstand	Panzerungswert	Kapazität	Verfügbarkeit	Preis
<b>Berwick-Kollektion</b>				
Anzug	9	5	9	2.600 ¥
Kleid	8	4	8	2.300 ¥
<b>Crimson-Sky-Kollektion</b>				
Anzug	8	5	6	2.400 ¥
<b>Summit-Kollektion</b>				
Anzug	8	6	7	2.500 ¥
Kleid	7	5	7	2.200 ¥
<b>Merkmale: Maßanfertigung, Soziales Limit +1, Tarnbarkeit -2</b>				
<b>WiFi-Vorteil: Würfelpoolbonus +1 auf Soziale Proben</b>				
Gegenstand	Panzerungswert	Kapazität	Verfügbarkeit	Preis
Mantel Greatcoat	10/+3	10	8	3.000 ¥
Mantel Ulysses	10/+3	12	8	3.100 ¥
Mantel Argentum	12/+4	14	10	3.600 ¥
<b>Merkmale: Maßanfertigung (Kombination), Soziales Limit +1, Tarnbarkeit -3</b>				
<b>WiFi-Vorteil: Würfelpoolbonus +1 auf Soziale Proben</b>				



## PANZERUNGSMERKMALE

### BEHINDERND

Diese Panzerung schränkt die Bewegung ein. Panzerungen mit diesem Merkmal halbieren die Bewegungsrate und verlangen bereits ab der ersten Laufenprobe eine Erschöpfungsprobe.

### GEPOLSTERT

Bei dieser Panzerung sind verletzliche Stellen besonders geschützt, was sie schwerer zu treffen macht. Erhöhen Sie den Modifikator für Angesagte Ziele auf Verletzliche Stellen (SR5, S. 195) um 2 (auf -6).

### HOLSTER

In diese Panzerung ist so unauffällig ein Holster eingearbeitet, dass es mit dem bloßen Auge kaum zu erkennen ist. Die Panzerung gewährt einen Tarnmodifikator von -1 für alle Proben, um die Waffe im Holster visuell zu entdecken.

### LEICHT ABGETRAGEN

Leicht Abgetragene Panzerung bietet Runnern die Chance, Hochklassiges zum kleinen Preis zu bekommen, hat aber auch ein paar Nachteile. Damit ein Charakter diese Ausstattung bekommen kann, muss er Armand (oder einen anderen Händler, der sich auf Panzerungen spezialisiert hat) als Connection mit einer Loyalitätsstufe von mindestens 2 haben. Wenn ein Charakter Leicht Abgetragene Panzerung kauft, erhält er einen Rabatt von 25 %. Dafür erhält er allerdings nur den Panzerungswert, nicht die Merkmale der jeweiligen Panzerung.

Man kann eine Panzerung überholen lassen, um das Merkmal Leicht Abgetragen loszuwerden. Dazu sind eine Ausgedehnte Probe auf Waffenbau + Logik [Geistig] (10, 1 Stunde) und Kosten von 10 % des Gesamtpreises der Panzerung für jedes ursprüngliche Merkmal erforderlich, das wiederhergestellt werden soll.

### LEUCHTEND

Panzerung mit diesem Merkmal verbessert die Lichtverhältnisse innerhalb eines Radius von 10 Metern um eine Kategorie. Dies kann bis auf 25 Meter ausgedehnt werden, wenn die Personen in der Nähe spezielle IR-Kontaktlinsen verwenden.

### MASSANFERTIGUNG

Maßangefertigte Panzerung wurde für eine bestimmte Person hergestellt. Sie passt nur dieser Person wirklich und gewährt daher anderen Trägern keine Erhöhung ihres Sozialen Limits. Wenn eine Panzerung maßangefertigt ist, muss sie immer, wenn sich die körperlichen Attribute des Charakters ändern (egal ob durch Karma oder Bodytech, nicht aber durch Magie), umgearbeitet werden. Dazu sind ein Waffenbau-Laden und eine Ausgedehnte Probe auf Waffenbau + Logik [Geistig] (10, 1 Stunde) erforderlich. Der Besitzer kann diese Anpassung auch von einer passenden Connection erledigen lassen, was eine Woche dauert und 25 % der Gesamtkosten der Panzerung verschlingt.

### MASSANFERTIGUNG (KOMBINATION)

Dieses Merkmal folgt denselben Regeln wie eine Maßanfertigung, aber zusätzlich können diese Teile mit anderen Maßanfertigungen desselben Herstellers für dieselbe Person kombiniert werden. Der Charakter muss sich einen bestimmten Satz Panzerung aussuchen, mit dem das Stück kombiniert werden soll. Die Kombination

erlaubt dem Charakter dann, entweder die Basis-Panzerung des Panzerungsstücks mit diesem Merkmal zu verwenden oder den Kombinationsbonus zu addieren. Wenn ein Charakter zum Beispiel einen Mortimer Argentum (Panzerungswert 12/+4) trägt, den er mit einem Berwick-Anzug (Panzerungswert 9) kombiniert hat, kann er entweder den Panzerungswert des Mantels (12) verwenden oder den Bonus des Mantels (+4) zum Panzerungswert des Anzugs (9) addieren und so einen Panzerungswert von 13 erhalten. Bei Panzerungsstücken mit diesem Merkmal steht der normale Panzerungswert links vom Schrägstrich, der mögliche Bonus rechts vom Schrägstrich.

### MODIFIKATOREN DES SOZIALEN LIMITS

Teure, gediegene Kleidung beeindruckt die Umwelt, das Tragen von Kampfmontur in Gesellschaft eher nicht. Einige Panzerungsstücke erhöhen das Soziale Limit ihres Trägers. Diese Modifikatoren wirken nicht kumulativ; nur die höchste Veränderung durch sichtbare Kleidung zählt. „Sichtbar“ bedeutet hierbei, dass man genug davon sehen muss, um beeindruckt werden zu können. Wenn man etwa eine Manschette unter dem Ärmel eines abgewetzten Mantels oder den Saum eines Kleides unter einem Hauskleid hervorblitzen sieht, genügt das nicht. Einige Erhöhungen gelten nur in bestimmten Kreisen. Diese Einschränkungen werden jeweils angegeben.

### NEUESTES MODELL

Diese Stücke sind das Neueste und Beste, das der Hersteller zu bieten hat. Daher verlieren sie mehr, wenn sie Leicht Abgetragen sind. Der Panzerungswert wird um 20 % verringert (runden Sie den neuen Wert auf), wenn man ältere Modelle dieser Kleidung kauft.

### SCHNELLZUGRIFF

Durch dieses Merkmal können Gegenstände leichter als üblich aus der Panzerung hervorgeholt werden. Das Ziehen oder Herausholen eines Gegenstandes wird damit um eine Handlungsstufe schneller. Aus Komplexen werden Einfache, aus Einfachen werden Freie Handlungen. Freie Handlungen bleiben so, aber der Spielleiter kann eine zusätzliche Freie Handlung für diese Handlungsphase erlauben.

### TARNBARKEIT

Dieses Merkmal bedeutet, dass man wegen des Umfangs, der Länge oder des Designs der Kleidung leichter Dinge darunter verbergen kann. Man sollte dabei allerdings realistisch bleiben: Egal was der Würfelpool sagt – man kann keine Sturmkanone unter schrittoffenen Cowboyhosen verbergen.

### ZUSÄTZLICHER SCHUTZ

Diese Panzerungen bieten zusätzlichen Schutz (Feuerresistenz, Chemische Isolierung oder Thermische Isolierung), der nicht entfernt oder verändert werden kann. Diese Option wird beim Kauf ausgewählt und ist im Preis enthalten. Wenn man eine Panzerung Leicht Abgetragen kauft, bleibt dieser Zusätzliche Schutz zwar erhalten, aber man kann sich nicht aussuchen, welche Art von Schutz man erhält. Der Spielleiter kann die genaue Art zufällig festlegen. Ein Charakter kann auch nach einer bestimmten Art von Zusätzlichem Schutz suchen, aber dadurch wird die Panzerung schwerer zu finden – die Verfügbarkeit für jede Stufe des Zusätzliches Schutzes wird um 1 erhöht.





## VASHON ISLAND

Gegenstand	Panzerungswert	Kapazität	Verfügbarkeit	Preis
Ace of Cups	9	8	6	1.600 ¥
<b>Merkmale:</b> Soziales Limit +1				
Ace of Swords	7	8	6	1.300 ¥
<b>Merkmale:</b> Holster (Scheide)				
Ace of Wands	6	8	6	1.200 ¥
<b>Merkmale:</b> Schnellzugriff				
Ace of Coins	7	10	4	2.100 ¥
<b>Merkmale:</b> Soziales Limit +3				
Ace of Spades	7	6	6	1.000 ¥
<b>Merkmale:</b> Holster				
Ace of Clubs	7	6	6	1.000 ¥
<b>Merkmale:</b> Holster				
Ace of Hearts	7	6	6	1.000 ¥
<b>Merkmale:</b> Holster				
Ace of Diamonds	8	6	8	1.400 ¥
<b>Merkmale:</b> Tarnbarkeit -2				
<b>WiFi-Vorteil (für alle):</b> Würfelpoolbonus +1 auf Soziale Proben				

- ◆ Um die Leute zu informieren, die nicht alt ... äh, die sich nicht mehr erinnern, hier die Beschreibung der ursprünglichen Kollektion: Ace of Spades war im Stil der US-Kampfpiloten des Zweiten Weltkriegs gehalten, Ace of Clubs im Stil britischer Bomberpiloten, Ace of Hearts war modernen Pilotenuniformen nachempfunden, und Ace of Diamonds ging in die Zukunft mit Designs, die auf der Trid-Serie *Spitfire Resurrection* basierten.
- ◆ /dev/grrl
- ◆ Ich mochte *Spitfire Resurrection*. Zu schade, was mit dem Hauptdarsteller passierte.
- ◆ Sticks
- ◆ Ja. So schade. ;)
- ◆ Matt Wrath
- ◆ Diese neuen Aces passen zwar nicht zu Tarot, aber wie zu erwarten ist das der Kundschaft egal. Diese Stile gefallen vielen Leuten, und die Qualität ist auch gut, jetzt da Shia ... Vashon Island versucht, seinen Ruf wiederherzustellen.
- ◆ Red Anya

Vashon setzt immer noch stark auf die Steampunk-Kollektion, die bewährte Synergist-Business-Kollektion und die Actioneer-Anzüge, die es wie Sand am Meer gibt. Durch die Verbindung mit Shiawase ist auch die Sleeping-Tiger-Kollektion wieder zu neuer Blüte erwacht. Jede Kollektion hat eigene Höhepunkte, die verschiedenen Kunden gefallen können.

- ◆ Das Beste an der Steampunk-Kollektion ist der Haufen an kleinen netten Dingen, die man unter den Accessoires verbergen kann. Hängt sie alle an ein gutes Kommlink, geht auf Schleichfahrt, und ihr habt ein gutes, sicheres Setup, das man von außen bloß für hochmodisch hält.
- ◆ Glitch
- ◆ Die Synergist-Business-Kollektion ist immer noch der erste Anzug, in dem aufstrebende künftige Konzern-Execs den Vertrag unterzeichnen, der ihr Leben ändert. Die meisten von ihnen glauben, die Pistole, die sie in dem versteckten, eingebauten Holster mithaben, würde ihnen ein wenig Straßenruf verschaffen.
- ◆ Fianchetto
- ◆ Shiawase hat die Sleeping-Tiger-Kollektion wieder aufgelegt, aber es heißt, in die Forschung sei mehr Geld geflossen, als durch den Verkauf je wieder reinkommen könnte. Die Neuauflage baut auf der alten Kollektion auf und hat ein verbessertes Farbwechsel-System und im richtigen Preissegment sogar reaktive Tarnmuster. Ich garantiere dafür, dass sie für diese Technologie noch weitere Einsatzgebiete erforschen.
- ◆ Ma'fan





## ZOÉ

Den Schattenkrieg zwischen Zoé und Armanté hat eindeutig Armanté gewonnen, weil es seine Kollektionen (wenn auch unter dem Joch von Aztechnology) wieder ins eigene Haus holen konnte. Zoé aber hat mit einigen neuen Technologien, die es herausbrachte, um seine wichtigsten Execs vor einem Vergeltungsschlag von Armanté zu schützen, für einiges Aufsehen gesorgt.

- Dieser spezielle Krieg ist noch nicht vorbei. Auch Zoé hat einen Megakon-Unterstützer gefunden. Execs von Horizon und auch Lone Star sind bei Sitzungen jetzt viel öfter in Zoé gekleidet zu sehen als früher.
- Stone

### EXECUTIVE SUITE

Der Name der Kollektion sagt eigentlich alles. Diese Anzüge sieht man meist auf den ultrasicheren oberen Stockwerken von Megakon-Hauptquartieren. Sie sind elegant und edel und haben sich, abgesehen von den Verbesserungen durch Zoés Panzerungstechnologie, im letzten Jahrzehnt kaum verändert.

- Das bedeutet, dass die neueren Anzüge besseren Schutz bieten, aber die alten Outfits, von denen ihr vielleicht leicht abgetragene Versionen bei Armand finden könnt, fügen sich immer noch gut ein.
- Thorn

## HERITAGE

Manchmal kann ich kaum glauben, dass es diese Kollektion überhaupt gibt. Und dass sie mit jedem Jahr größer wird, ist noch verwirrender. Am Ende des vorigen Jahrzehnts gab es noch weniger als zwanzig Designs. Heute sind es mehr als doppelt so viele. Anfang dieses Jahres wurde – nach einem ganzen Jahr weltweiter Orxploitation-Werbung – das Modell Cara Fahd als fünfzigstes Modell der Kollektion vorgestellt. Leider habe ich davon nicht viele in leicht Abgetragenen Zustand. Wer sich so etwas kauft, behält es meist.

- In Wirklichkeit muss sich kein Runner etwas von diesen Kollektionen kaufen, wenn er sich nicht in ein höchst geheimes Meeting einschleichen muss, bei dem jeder Heritage trägt. Diese Kollektionen sind zu einer Art Sicherheitsmechanismus geworden, die Extraktionen verhindern, weil jeder Anwesende ein sehr teures Outfit tragen muss.
- Thorn
- Thorn? Postest du gerade aus einer Zelle?
- Netcat
- Es ist immer gut, jemanden drinnen zu kennen. Aber ich hoffe, ich muss nicht lange hier bleiben.
- Thorn
- Was ihr sagt, erklärt, warum leicht abgetragene Heritage-Teile so schwer zu finden sind.
- Mika

## VASHON ISLAND

Gegenstand	Panzerungswert	Kapazität	Verfügbarkeit	Preis
Steampunk	10	14	7	2.250 ¥
<b>Merkmale:</b> Maßanfertigung				
<b>WiFi-Vorteil:</b> Soziales Limit +1				
Synergist Business	9	5	8	1.500 ¥
<b>Merkmale:</b> Holster, Maßanfertigung				
<b>WiFi-Vorteil:</b> Soziales Limit +1				
Synergist Business Mantel	10/+3	6	8	2.300 ¥
<b>Merkmale:</b> Holster, Maßanfertigung (Kombination)				
<b>WiFi-Vorteil:</b> Soziales Limit +1				
Sleeping Tiger	13	10	10	13.500 ¥
<b>Merkmale:</b> Holster, Maßanfertigung, Neuestes Modell, Rutheniumpolymerüberzug (Stufe 3)				
<b>WiFi-Vorteil:</b> Soziales Limit +1				

## EXECUTIVE SUITE

Gegenstand	Panzerungswert	Kapazität	Verfügbarkeit	Preis
Executive Suite	12	4	12	2.000 ¥
<b>Merkmale:</b> Maßanfertigung, Neuestes Modell, Soziales Limit +1				
<b>WiFi-Vorteil:</b> Soziales Limit +2				





## HERITAGE

Gegenstand	Panzerungswert	Kapazität	Verfügbarkeit	Preis
Heritage	4/6/8/10/12	Panzerungswert ÷ 2	16	2.000 + (Panzerungswert x 500) ¥
<b>Merkmale:</b> Maßanfertigung, Neuestes Modell, Soziales Limit +2				

## NIGHTSHADE/MOONSILVER

Die NightShade-Kollektion machte dort weiter, wo die MoonSilver-Kollektion endete, und setzte dann mit dem Slogan „NightShade macht die Nacht perfekt!“ noch eins drauf. Bei MoonSilver gab es nur leuchtende Kleider für die Damen, aber bei NightShade werden jetzt auch die Herren bedient. Die Kollektion war letztes Jahr als Abendgarderobe sehr beliebt, was anscheinend auch in diesem Jahr so ist. Zu jedem Teil gibt es einen Schal, der aus ballistischer Spinnenseide besteht.

- ✦ Diese Kollektion dient hauptsächlich dazu, auch in höchsten Gesellschaftskreisen noch gepanzert zu sein. Dass diese Kleider, Hemden, Aufschläge und Manschetten leuchten, macht sie zu einem Widerspruch zur Grundidee eines SHADOWruns.
- ✦ Bull
- ✦ Manchmal müssen die Bewohner des Schattens ins Licht hinaustreten, um jemanden in die Dunkelheit hinabzuziehen.
- ✦ Man-of-Many-Names
- ✦ Das war für deine Verhältnisse überraschend eindeutig. Vielleicht sogar zu eindeutig.
- ✦ Slamm-0!

NIGHTSHADE/  
MOONSILVER



## NIGHTSHADE/MOONSILVER

Gegenstand	Panzerungswert	Kapazität	Verfügbarkeit	Preis
NightShade/Moonsilver	7	2	10	8.500 ¥
<b>Merkmale:</b> Maßanfertigung, Soziales Limit +1				
<b>WiFi-Vorteil:</b> Leuchtend (+1.500 ¥ für IR-Kontaktlinsen)				





## SECOND SKIN

Gegenstand	Panzerungswert	Kapazität	Verfügbarkeit	Preis
Second Skin	6/+2	2	14	12.000 ¥
<b>Merkmale:</b> Maßanfertigung (Kombination), Neuestes Modell, Rutheniumpolymerüberzug (Stufe 4)				

## ARES VICTORY

Gegenstand	Panzerungswert	Kapazität	Verfügbarkeit	Preis
Globetrotter Jacke	12	10	10	1.300 ¥
<b>Merkmale:</b> Holster, Zusätzlicher Schutz (4)				
Globetrotter Weste	9	10	7	900 ¥
<b>Merkmale:</b> Zusätzlicher Schutz (3)				
Globetrotter Kleidung	7	10	6	600 ¥
<b>Merkmale:</b> Schnellzugriff, Zusätzlicher Schutz (2)				
Wild Hunt	12	10	12	3.000 ¥
<b>Merkmale:</b> Holster, Schnellzugriff, Zusätzlicher Schutz (6)				
<b>WiFi-Vorteil (für alle):</b> Würfelpoolbonus +1 auf Survivalproben im Gelände, das zum Zusätzlichen Schutz passt				

### SECOND SKIN

Dies ist eine sexy, kranke und pervertierte Form von Körperpanzerung. Jedes Teil der Second-Skin-Kollektion ist maßgeschneidert, was bedeutet, dass die Panzerung, sobald sich das Körpergewicht auch nur um ein oder zwei Kilo ändert, ihren erstaunlichsten Vorteil verliert. Dieser Vorteil ist, dass die Panzerung praktisch unsichtbar ist. Der Vollkörperanzug ist fast nicht zu entdecken und verfügt über ein komplett integriertes Rutheniumpolymersystem, mit dem der Träger jeden Aspekt des Aussehens der Panzerung ändern kann.

- Zeit für eine kleine Geschichte. Ich sollte die Frau eines Execs von einem Strand extrahieren. Sie war gerade mit zwei Freundinnen beim Sonnenbaden –alle in knappen Bikinis. Ich ging hin, zeigte meine Pistole und bat Mrs. Exec, ruhig mitzukommen. Plötzlich ist die Freundin zur Linken nackt. Der Bikini ist verschwunden. Diese Ablenkung reichte, dass die andere Freundin mir Sand ins Gesicht treten konnte. Der Kampf ging los, und ich musste leider erkennen, dass beide „Freundinnen“ Second Skin trugen.
- Kane
- Noch nie Möpfe gesehen?
- Slamm-0!
- Viele. Auch die von deiner Mutter.
- Kane

### ARES VICTORY

Ares stellt diese Kollektionen her, um Leute zu schützen, ohne dass sie gleich wie Sicherheitsgardisten aussehen. Neben dem Schutzaspekt bietet jedes Stück etwas Besonderes für verschiedene Einsatzzwecke.

### GLOBETROTTER/WILD HUNT

Die verschiedenen Inkarnationen dieser Panzerungskollektion werden an Outdoortypen vermarktet und sind in verschiedenen Tarnmustern und „Umweltpaketen“ zu haben. Man bekommt von der Hitze der Sahara bis zu den eisigen Ebenen der Antarktis nicht nur Schutz vor Kugeln und Klängen, sondern auch vor extremen Temperaturen und extremer Luftfeuchtigkeit.

- Hütet euch bei leicht abgetragenen Versionen vor zusätzlichem Schutz, der nicht zum Tarnmuster passt. Nicht jeder benutzt die Dinger dafür, wonach sie aussehen. Meist passen Zweck und Tarnmuster zusammen, aber es kann auch passieren, dass man Wintertarnung mit Feuerresistenz statt Kälteisolation bekommt. Wenn man sie neu kauft, kann man sich das selbst aussuchen.
- Hard Exit





## ARES VICTORY

Gegenstand	Panzerungswert	Kapazität	Verfügbarkeit	Preis
Industrious	9	6	6	1.100 ¥

**Merkmale:** Schnellzugriff, Soziales Limit +1 (wenn die Kleidung zur entsprechenden Konzern-/Regierungseinrichtung passt)

**WiFi-Vorteil:** Würfelpoolbonus +1 auf Soziale Proben (wenn die Kleidung zur entsprechenden Konzern-/Regierungseinrichtung passt)

### INDUSTRIOUS

Ich sage immer, das ist Infiltrationstarnung. Diese Kleidung kann dafür sorgen, dass man aussieht, als würde man sich rechtmäßig in einer Einrichtung aufhalten, und bietet dazu noch etwas Schutz. Bei den leicht abgetragenen Stücken habe ich viele Versionen, die man mit ein paar Abzeichen und der richtigen Ausrüstung auf Konzern- und Regierungsangestellte trimmen kann.

- ◊ Oder mit Sachen, die wie die richtige Ausrüstung aussehen. Diese Outfits sind großartig geeignet, um sich an Wachen vorbeizuschmuggeln, dann die Waffe zusammensetzen und gerüstet zu sein, wenn der Spaß losgeht.
- ◊ Ma'fan

### BIG GAME HUNTER

Die neue Kollektion des letzten Jahres ist eine schwerer gepanzerte Version der Globetrotter-Kollektion. Sie ist sicher nicht unauffällig, aber wenn man in einer Gegend, in der einen alles töten möchte, geschützt sein will, ist sie genau das Richtige.

- ◊ So etwas trägt man nicht im Zentrum eines zivilisierten Sprawls, aber in den Barrens oder in einigen der weniger zivilisierten Sprawls dieser Welt kann es genau das Richtige sein.
- ◊ Stone

### RAPID TRANSIT

Diese Sachen sind für Leute gemacht, die viel unterwegs sind und bequem geschützt sein wollen, während sie ihren alltäglichen Geschäften nachgehen. Das ist bei Weitem eine meiner am stärksten nachgefragten Kollektionen. Ich verkaufe zwar hauptsächlich die Basisversionen, habe aber gelegentlich auch leicht abgetragene in Elite, Platin und Diamant.



BIG GAME HUNTER

## ARES VICTORY

Gegenstand	Panzerungswert	Kapazität	Verfügbarkeit	Preis
Big Game Hunter	14	12	12	5.000 ¥

**Merkmale:** Holster, Maßanfertigung, Schnellzugriff, Zusätzlicher Schutz (6)

**WiFi-Vorteil:** Würfelpoolbonus +1 auf Survivalproben im Gelände, das zum Zusätzlichen Schutz passt



## ARES VICTORY

Gegenstand	Panzerungswert	Kapazität	Verfügbarkeit	Preis
Rapid Transit	9	6	10	400+ ¥
<b>Merkmale:</b> Soziales Limit +1 (Elite; +600 ¥), +2 (Platin; +1.100 ¥), +3 (Diamant; +2.400 ¥)				

- Überhaupt nicht modisch, aber in jedem Plex an fast jedem Ort unauffällig.
- Sunshine
- Die drei Premium-Kategorien sehen fast wie die Basisversion aus und unterscheiden sich hauptsächlich in Hinblick auf ihr Innenleben, einige Applikationen und den Preis. Wenn man sich in die Muckibude der Ares-Execs einschleichen will, braucht man die teureren Versionen. Und wenn ihr glaubt, dass Managertypen nicht auf diese Kleinigkeiten achten, dann habt ihr noch nicht genug von denen getroffen.
- Sticks
- Nur um euch auf den neuesten Stand zu bringen: Die Fesselschmelzer-Funktion gibt es nicht mehr, nachdem sich ein paar Dutzend dieser Systeme durch die Handgelenke ihrer Träger gebrannt hatten.
- Pistons
- Das war eine der erfolgreichsten Geheimoperationen, die ich je gesehen habe. Die „Fehlfunktionen“ wurden durch Manipulationen in Produktionsstätten rund um den Erdball ausgelöst. Ares hat seine eigene Untersuchung zu diesen Fällen gestartet, sie aber abgebrochen, bevor die Schuldigen gefunden wurden. Es war die Investition nicht wert. Das zeigt: Wenn man seine Arbeit richtig erledigt, kann man wirklich im Schatten bleiben.
- Hanibelle

## SPEZIALPANZERUNG

Als Händler weiß ich eines genau: „Spezial“ klingt viel besser als „Kraut und Rüben“. Unter dieser Überschrift fasse ich also alles zusammen, was sonst nirgends reinpasst. Ich weiß, dieses Zeug kann teuer sein, aber es hat teilweise unbezahlbare Vorzüge.

### FORMANGEPASSTE KÖRPERPANZERUNG

Panzerkleidung ist recht effektiv, und Panzerwesten lassen sich ganz gut verbergen, aber das Herstellen einer Formangepassten Körperpanzerung ist echte Handwerkskunst. Jeder Anzug ist nahtlos an den Träger angepasst und trotzdem atmungsaktiv. Das Ausgangsstück ist ein Hemd, das den Oberkörper vom Hals bis zum Unterleib (inklusive lebenswichtiger Organe) schützt. Der Ganzkörperanzug schützt auch Arme und Beine. In beiden Fällen bleiben Hände, Füße und Kopf frei, da man sonst sehen könnte, dass die Panzerung getragen wird.

Formangepasste Körperpanzerung kann unter anderer Panzerung getragen werden, was aber nicht viel am Schutz ändert. Der Hauptvorteil ist die extrem gute Tarnbarkeit.

- Ich hatte einen netten Satz davon von meiner letzten weiblichen Runde auf Lager, aber ich musste ihn überarbeiten lassen. Man könnte kaum für möglich halten, dass ein paar Millimeter Fell so viel ausmachen, aber es ist so.
- Plan 9
- Bist du also wieder ein Kerl?
- Turbo Bunny
- Ja. Muss mich immer noch an das Jucken von all dem Haar gewöhnen.
- Plan 9
- Und der Chor der Stimmen in deinem Kopf?
- Turbo Bunny
- Singt in himmlischer Harmonie.
- Plan 9

## FORMANGEPASSTE KÖRPERPANZERUNG

Gegenstand	Panzerungswert	Kapazität	Verfügbarkeit	Preis
Ganzkörperanzug	8	3	8	1.300 ¥
<b>Merkmale:</b> Maßanfertigung, Tarnbarkeit (-6)				





## GEHÄRTETE MILITÄR PANZERUNG

Die neuesten Entwicklungen im Bereich der Militärpanzerung befinden sich in einem steten Wettlauf auf Leben und Tod mit den Entwicklungen im Bereich Waffen und Munition. Militärpanzerung ist noch stärker als Sicherheitspanzerung und einfach zu teuer und wartungsintensiv für den alltäglichen Einsatz und auch nur Routineaufgaben in der Sicherheit. Außer bei den härtesten schnellen Eingreiftruppen sieht man diese Panzerung nur bei militärischen Eliteeinheiten, die nur im absoluten Notfall in Aktion treten. Solche Anzüge schützen von Kopf bis Fuß, sind für ihren Träger maßangefertigt, um ergonomisch möglichst günstig und bequem zu sein, und so teuer, dass sie nichts für einfache Soldaten sind. Es gibt sie in verschiedenen Designs und Farben, aber die meisten modernen Anzüge haben elektrochromische Überzüge für bestmögliche Tarnung. Bemerkenswerte Ausnahmen sind die versilberten Panzerungen der Königlichen Garde des Prinzregenten von Tír Tairngire und das leuchtende Scharlachrot der Roten Samurai von Renraku. In beiden Fällen ist dieser antike Look aber nur Dekoration. Vergesst nie, dass sich darunter hochmoderne Panzerung verbirgt.

- ◆ Endlich das gute Zeug! Unterhosen und Armschützer sind ja ganz süß, aber das ist das einzig Wahre.
- ◆ Stone
- ◆ Großartig, wenn man im europäischen Winter kämpft, aber unerträglich bei heißem Wetter.
- ◆ Marcos
- ◆ Nein danke. Wenn es einen Schusswechsel gibt, ist etwas schiefgelaufen. Bleibt leise, bleibt im Schatten und seid schnell.
- ◆ Ma'fan



LEICHTE PANZERUNG

### GEHÄRTETE MILITÄR PANZERUNG

Gegenstand	Panzerungswert	Kapazität	Verfügbarkeit	Preis
Leicht	15	15	16V	15.000 ¥
Mittel	18	18	18V	20.000 ¥
Schwer	20	20	22V	25.000 ¥
Helm	+3	8	8V	10.000 ¥

**Merkmale:** Behindernd, Holster, Maßanfertigung, Schnellzugriff, Soziales Limit +2 bei Einschüchterungsproben

**Spezialregeln:** Gehärtete Militärpanzerung ist vollständig geschlossen und kann daher Modifikationen aufnehmen, für die dies Voraussetzung ist. Sie wird so behandelt, als hätte sie die Critterkraft Verstärkter Panzer. Abgesehen vom Helm kann keine andere Panzerung (außer mit Essenz bezahlter oder magischer) mit gehärteter Militärpanzerung zusammen getragen werden.





- Und für uns ist dieses Zeug ohnehin unpraktisch. Man könnte genauso gut mit einem schwarz-weiß gestreiften Hemd herumrennen und Säcke mit Dollarzeichen drauf schleppen. So was in der Öffentlichkeit zu tragen, schreit geradezu heraus, dass man erwartet, beschossen zu werden.
- Cayman
- Man kann solche Teile natürlich als Verkleidung benutzen, aber es ist eine teure Verkleidung, für die man auch besser die entsprechenden Lizenzen haben sollte. Wenn man keine wirklich wasserdichte ID hat, kann man kaum erwarten, von Sicherheitssystemen durchgelassen zu werden, bloß weil man solche Panzerung trägt.
- DangerSensei

- Für uns alle hier (außer vielleicht für Kane) gibt es eine einfache Regel: Wenn die Gegner dieses Zeug anhaben, läuft weg.
- Bull
- Bull trifft es genau. Das Zeug macht fast unverwundbar, aber auch sehr langsam. Man kann damit niemanden verfolgen.
- Hard Exit
- Wenn ihr nicht weglauft, hat Onkel Kane einen Tipp für euch: Man kann damit schlecht laufen und überhaupt nicht schwimmen. Ha!
- Kane

MITTLERE PANZERUNG



SCHWERE PANZERUNG





## SICHERHEITSPANZERUNG

Gegenstand	Panzerungswert	Kapazität	Verfügbarkeit	Preis
Leicht	15	12	14E	8.000 ¥
Mittel	18	14	16E	14.000 ¥
Schwer	20	16	18E	20.000 ¥
Helm	+3	5	8E	5.000 ¥

**Merkmale:** Behindernd, Holster, Maßanfertigung, Schnellzugriff, Soziales Limit +1 bei Einschüchterungsproben

## SICHERHEITSPANZERUNG

Nicht so schwer gepanzert oder zubehörfreundlich wie die ihre militärischen Verwandten, aber die härteste Panzerung, die man gewöhnlich in einer Konzerneinrichtung sieht. Und wahrscheinlich sieht man sie auch *nur* dort. Die Panzerung soll Schutz bieten, nicht Beweglichkeit. Darin länger als eine Standardpatrouille lang rumzulaufen, wird die meisten Leute sehr anstrengen.

## BIKERPANZERUNG

Dazu kann man nur eines sagen: Go-Gang-Chic. Das Zeug gibt es in verschiedenen Farben, mit oder ohne Markenlogos oder Combatbiking-Team-Slogans. Bikerpanzerung gehört zu den offensichtlichsten Panzerungen, die man tragen kann, wird aber jedem normal erscheinen, der gesehen hat, wie man auf einem Motorrad ankam. Die Leute werden also erkennen, dass ihr sie trägt, aber nicht gleich den Schluss daraus ziehen, dass ihr etwas Schlimmes vorhabt.

- ✦ Das ist eine meiner liebsten Panzerungsarten. Ist an vielen Orten unauffälliger als andere und kostet viel weniger.
- ✦ 2XL
- ✦ Schützt auch viel schlechter. Das Zeug soll einen schützen, wenn man vom Motorrad fällt, nicht wenn man beschossen wird.
- ✦ Kia
- ✦ Zu viele Trids, zu wenig Lebenserfahrung, Kia. Die Combatbiking-Teams und die Stürmer beim Urban Brawl tragen das Zeug nicht, weil es cool aussieht. Geh raus, mach deine Erfahrungen und lass dich nicht vom Trid verarschen.
- ✦ 2XL

BIKERPANZERUNG



## BIKERPANZERUNG

Gegenstand	Panzerungswert	Kapazität	Verfügbarkeit	Preis
Panzerung	8	8	6	500 ¥
Helm	+2	6	6	200 ¥



## FEUERWEHR-SCHUTZANZUG

Gegenstand	Panzerungswert	Kapazität	Verfügbarkeit	Preis
Feuerwehr-Schutzanzug	6	6	6	3.000 ¥
Helm	+2	3	6	750 ¥

**Merkmale:** Behindernd, Feuerresistenz 8, Soziales Limit +2 in Notfallsituationen

**WiFi-Vorteil:** Würfelpoolbonus +1 auf Soziale Proben zum Beruhigen von Personen am Ort eines Notfalls

## FEUERWEHR-SCHUTZANZUG

Ich führe so etwas, aber ich kann mich nur an eine Handvoll Male erinnern, bei denen das für illegale Zwecke gekauft wurde. Feuerwehrleute tragen diese Kleidung, wenn sie in brennende Gebäude gehen - und dort findet man nur selten Shadowrunner.

- Das ist die Panzerung für kreative Runner, die sich an einem Ort Zutritt verschaffen wollen, wo es vor Rettungskräften wimmelt. Man muss nicht durchs Feuer gehen: Das Zeug kann man überall tragen, wo die Feuerwehr auftauchen könnte, sobald der Alarm mal losgegangen ist. Wenn man dann noch einen passenden Ausweis hat, ist man nur noch einen falschen Alarm vom Zutritt zu fast jedem Ort entfernt.
- Thorn

## AUFRUHRBEKÄMPFUNGSPANZERUNG

Dieses Zeug ist ebenso zur Einschüchterung wie zum Schutz gedacht und ist mit allerlei nutzlosem Zeug rund um die ballistische Panzerung versehen. Gut, um sich in einem Mob zu verbergen oder einen Aufruhr zu starten, aber sonst kaum für Shadowrunner zu gebrauchen.

- Armand hat recht, dass es vor allem um die Einschüchterung geht, aber die Schutzwirkung ist gut. Das Zeug ist so flauschig, dass man kaum sagen kann, wo die Panzerung endet und der Träger anfängt. Sicher nicht das, was man in Gesellschaft trägt (man würde bei jedem Umdrehen alle Drinks umkippen), hat aber auch seinen Platz in der Welt.
- Picador



## AUFRUHRBEKÄMPFUNGSPANZERUNG

Gegenstand	Panzerungswert	Kapazität	Verfügbarkeit	Preis
Panzerung	14	8	10E	5.000 ¥
Helm	+2	6	6E	1.000 ¥

**Merkmale:** Behindernd, Gepolstert, Soziales Limit +1 bei Einschüchterungsproben

**WiFi-Vorteil:** Soziales Limit +2 bei Einschüchterungsproben





## SWAT-PANZERUNG

Sehr wenige Organisationen bezeichnen ihre Schnellein- greiftruppen noch als SWAT, aber die Panzerung hat den Na- men behalten. Dieser spezielle Anzug ist vor allem praktisch. Taschen, Holster und verschiedene Schnallen halten alles, was der gut ausgebildete Beamte im Einsatz braucht, an seinem Platz und gut erreichbar. Die Elektronik in diesen Anzügen ist zudem ideal für überwachte Einsätze kleiner Einheiten. Dies- es Zeug ist, wie seine Verwandten bei Sicherheit und Militär, selten in der Öffentlichkeit zu sehen, wenn es nicht gerade eine Geiselnahme oder einen anderen Einsatz gibt, bei dem die Kerle in dieser Panzerung Kriminellen in den Arsch treten.

- ◆ Nahe am Schutzwert einer Sicherheitspanzerung, aber nicht ganz so gut. Der wahre Vorteil dieser Panzerung ist, dass man seine Ausrüstung darin praktisch unterbringen kann.
- ◆ Stone

## SECURETECH PSB

Dieses innovative Zusatzpanzerungssystem (PSB = Persön- licher Sicherheitsbaukasten) ist keine Panzerkleidung, aber hervorragend dafür geeignet, fast jede Kleidung besser zu panzern. Es gibt Sets für Arme, Beine und Unterleib (inkl. Suspensorium), die separat gekauft werden können und die

Panzerung verstärken, die diese Körperteile bereits schützt. Die Teile sind dafür gemacht, schnell angebracht und abge- nommen und über der Kleidung getragen zu werden.

- ◆ Hervorragend geeignet, um ein bisschen Panzerung aus einem Seesack oder sogar einem Rucksack zu zaubern. Runner kön- nen vermeiden, mit starker Panzerung Aufsehen zu erregen, im Notfall einfach ein paar Panzerplatten aus dem Beutel holen und sich einsatzbereit machen.
- ◆ Frosty
- ◆ Ich stecke gerne ein paar Sets in Lüftungsschächte oder andere Verstecke, bevor es wirklich losgeht. Ich habe wohl mehr von den Dingen irgendwo liegen gelassen als benutzt. Ich glaube, es zeigt mein erfolgreiches Vorgehen, dass ich weiß, wo 64 Sets auf der ganzen Welt in Toiletten und Besenkammern versteckt sind.
- ◆ Ma'fan

## PANZERTASCHE

Ja, ich verkaufe dieses vielseitige kleine Wunder, weiß aber wirklich nicht, warum. Ich schätze, man kann es mit seinen Lieblingswaffen füllen, am Einsatzort ausleeren und dann als Schutz tragen. Ein seltsames Teil, aber es verkauft sich gut, also habt ihr wohl sinnvolle Einsatzmöglichkeiten dafür gefunden.

### SWAT-PANZERUNG

Gegenstand	Panzerungswert	Kapazität	Verfügbarkeit	Preis
Panzerung	15	15	16E	8.000 ¥
Helm	+3	8	10E	1.500 ¥

**Merkmale:** Schnellzugriff, Soziales Limit +2 für Einschüchterungsproben, Soziales Limit -1 für alle anderen Sozialen Proben bei Durchschnittsbürgern

**WiFi-Vorteil:** Soziales Limit +3 für Einschüchterungsproben

### SECURETECH PSB

Gegenstand	Panzerungswert	Kapazität	Verfügbarkeit	Preis	Handlung zum Anlegen
Arm-Set	+1	1	6	250 ¥	4 Komplexe
Bein-Set	+1	1	6	300 ¥	4 Komplexe
Unterleibs-Set	+1	1	6	350 ¥	8 Komplexe

**Merkmale:** Soziales Limit -1; Arm- und Beinsets können nicht mit irgendeiner Art von Ganzkörperpanzerung kombi- niert werden; das Unterleibsset kann nicht mit Ganzkörperpanzerung, Panzerweste oder Panzerjacke kombiniert werden.

### PANZERTASCHE

Gegenstand	Panzerungswert	Kapazität	Verfügbarkeit	Preis
Panzertasche	8	4	8	750 ¥

**Merkmale:** Behindernd, Soziales Limit -1, Tarnbarkeit (-6)





- Praktisch für Notfälle und selten einen zweiten Blick wert, wenn sie auf dem Bett liegt oder sogar mitten im Sprawl über der Schulter getragen wird.
- Sticks
- Das Schlimmste an dem Zeug ist, wie peinlich man aussieht, wenn man es als Panzerung trägt. Die ärmsten Squatter in den Barrens sehen besser aus als Leute, die diese formlose Masse anhaben.
- /dev/grrl
- Zum Glück soll sie dir die Haut retten und dich nicht für einen Konzernball ausstaffieren.
- Sticks

## KETTENHEMD

Ich habe eine Connection, die die Dinger herstellt, aber das sind immer Maßanfertigungen. Ich schicke ihm alle Teile, die ich reinbekomme, und er trennt sie auf und verwendet das Material wieder. Ich weiß nicht, warum man so etwas tragen sollte, aber ich bekomme gelegentlich eine Bestellung rein. Ich schätze, wenn man wie ein Straßenkämpfer aussehen will, ist das genau das Richtige.



### KETTENHEMD

Gegenstand	Panzerungswert	Kapazität	Verfügbarkeit	Preis
Kettenhemd	8	2	8	900 ¥

**Merkmale:** Maßanfertigung, Soziales Limit +1 im Umgang mit Gangern, Soziales Limit -1 im Umgang mit Durchschnittsbürgern





## VERSTÄRKTE LEDERPANZERUNG

Gegenstand	Panzerungswert	Kapazität	Verfügbarkeit	Preis
Verstärkte Lederpanzerung	7	2	8	600 ¥

**Merkmale:** Gepolstert, Maßanfertigung, Soziales Limit +1 im Umgang mit Gangern, Soziales Limit -1 im Umgang mit Durchschnittsbürgern

## ARES FLASHIELD

Gegenstand	Panzerungswert	Kapazität	Verfügbarkeit	Preis
Ares FlaShield	+6	4	12E	4.000 ¥

**Merkmale:** Flash-Pack (10 Ladungen, lädt an einer Energiequelle mit 1 Ladung pro 10 Sekunden auf; benötigt zum Aktivieren eine Komplexe Handlung)

**WiFi-Vorteil:** Das Flash-Pack kann als Einfache Handlung aktiviert werden.

### VERSTÄRKTE LEDERPANZERUNG

Wie beim Kettenhemd gibt es das nur auf Bestellung, und ich gebe Mengenrabatt ab neun Stück.

- ◊ Wer sollte denn neun oder mehr davon bestellen?
- ◊ /dev/grrl
- ◊ Jemand, der eine große Gruppe von Leuten billig schützen will, ohne das Auge des Gesetzes auf sich zu ziehen. Gangs also. Ein paar der Lederjacken von Gangern bestehen tatsächlich aus solcher Panzerung. Sie gibt ein bisschen Schutz extra und ist billiger als einige Panzerungsarten, aber viel teurer als einfache Lederjacken. Dieses Geld für die eigenen Mitglieder auszugeben, signalisiert ihnen und anderen Leuten, dass eure Gang im Aufsteigen begriffen ist.
- ◊ 2XL

### ARES FLASHIELD

Ich war begeistert, als dieses Ding auf den Markt kam. Ein einfacher Polizeischild, der auf der Vorderseite ein Flash-Pack eingebaut hat. Angriff und Verteidigung in einer einschüchternden Verpackung!

- ◊ Nicht unbedingt nötig, aber es ist gut, an diese Dinge zu denken, wenn man ein Sicherheitsteam auf sich zustürmen sieht. Haltet nach der Linse Ausschau, die sich meist in der Mitte des Schilds befindet. Da kommt der Blitz raus. Die zu identifizieren ist der erste Schritt, um den Blitz aufzuhalten oder ihm auszuweichen.
- ◊ DangerSensei
- ◊ Immer wenn ich Sparks, meinen Ganger-Kumpel von den Tesla Armageddons, besuche, schmunzle ich über diese Dinge, die dort überall aufgestellt sind. Und Gangraufereien sind da ein ziemlich cooler Anblick, wenn diese Kerle ihre Stroboskope rausholen und alles blitzen, was sie sehen.
- ◊ 2XL

### TÄUSCHUNGSPANZERUNG

Das ist eine wirkliche Spezialität, die zugleich schützt und täuscht. Darin ist das Neueste und Beste aus Hollywoods Spezialeffektwerkstätten (ja, die gibt es tatsächlich noch) eingebaut, was dazu führt, dass jeder brauchbare Treffer so aussieht, als würde man sterben. Es braucht einiges an Entschlossenheit und gutes Schauspiel, um jemanden wirklich zu täuschen. Dafür hat man eine einzigartige Chance, das Blatt zu wenden. Man kriegt den Dreck leicht mit warmem Wasser weg, und das Blutpack recht einfach ausgewechselt werden.

## TÄUSCHUNGSPANZERUNG

Gegenstand	Panzerungswert	Kapazität	Verfügbarkeit	Preis
Täuschungspanzerung	13	4	12E	5.000 ¥
Blutpack	—	—	8E	200 ¥

**Merkmale:** Holster, Maßanfertigung, Vitalmonitor

**Spezialregeln:** Ein Charakter, der angeschossen wird, während er die Täuschungspanzerung trägt, darf eine Unterbrechungshandlung (Initiativeergebnis -5) durchführen, um sich tot zu stellen. Dafür legt er eine Vergleichende Probe auf Vorführung + Charisma [Sozial] gegen Wahrnehmung + Intuition [Geistig] eines Beobachters ab. Durch die Panzerung erhält der Beobachter einen Würfelpoolmalus von -4. Wenn der Getroffene die Probe gewinnt, ignoriert der Beobachter ihn und glaubt, er sei außer Gefecht, und darf beim nächsten Angriff durch den Getroffenen keine Verteidigungsprobe ablegen. Das Auswechseln des Blutpacks erfordert eine Ausgedehnte Probe auf Waffenbau + Logik [Geistig] (4, 1 Stunde).







TÄUSCHUNGSPANZERUNG

- ✦ Das kranke Hirn hinter dieser Erfindung ist ein Genie. Passt aber auf: Das Zeug wirkt gegen echte Profis nicht, die einem sicherheitshalber in den Kopf schießen, damit man nicht wieder aufsteht. Gegen Ganger oder durchschnittliche Konzernwachen, die eine Blutlache sehen und glauben, das Ziel sei tot, ist es aber großartig.
- ✦ Thorn

## UNTERARMSCHÜTZER

Einfach und selten stylish. Diese Armschützer sind an den Träger angepasst und bestehen meist aus Dermoplast (oder manchmal Metall). Sie sind einfach einzusetzen: Man blockt damit Angriffe im Nahkampf, vor allem von Klingen, und wird dabei nicht verletzt.

- ✦ Man sollte, egal was man in alten Trideos sieht, aber nicht versuchen, Kugeln damit abzulenken. Das endet böse.
- ✦ Butch
- ✦ Eigene Erfahrung oder Operationsberichte?
- ✦ Sounder
- ✦ Ja.
- ✦ Butch
- ✦ Die Grundmodelle sind schon nett, aber man kann sie auch modifizieren. Es gibt Schnappklingen, Holdout-Pistolen, oder (meine liebste Modifikation) einen Platz fürs Kommlink.
- ✦ /dev/grrl
- ✦ Du meinst: Cyberdeck.
- ✦ Bull
- ✦ Nein, ich meine Kommlink. Ich trage mein Deck in meiner neuen Tasche. Hier. <Bild>
- ✦ /dev/grrl
- ✦ Eine rosa Decktasche mit Einhörnern und Glitzersternchen? Ich halt's nicht aus.
- ✦ Bull

## UNTERARMSCHÜTZER

Gegenstand	Panzerungswert	Kapazität	Verfügbarkeit	Preis
Unterarmschützer	+1	3	6	300 ¥





## BALLISTISCHE MASKE

Mit Abstand mein Bestseller, vor allem in der Grundauführung. Es gibt viele Formen und Farben, sodass man fast jeden beliebigen Look haben kann. Am besten verkauft sich aber der mattschwarze Klassiker. Es gibt bei den Grundmodellen ein paar funktionelle Einschränkungen, aber sobald man elektronische Sichtsysteme eingebaut hat, sind die Möglichkeiten praktisch grenzenlos. Ballistische Masken können Sichtverbesserungen und jede Art von Modifikation aufnehmen, die auch in einen Helm eingebaut werden kann.

Spezialanfertigungen sind natürlich teurer.

## BALLISTISCHE MASKE

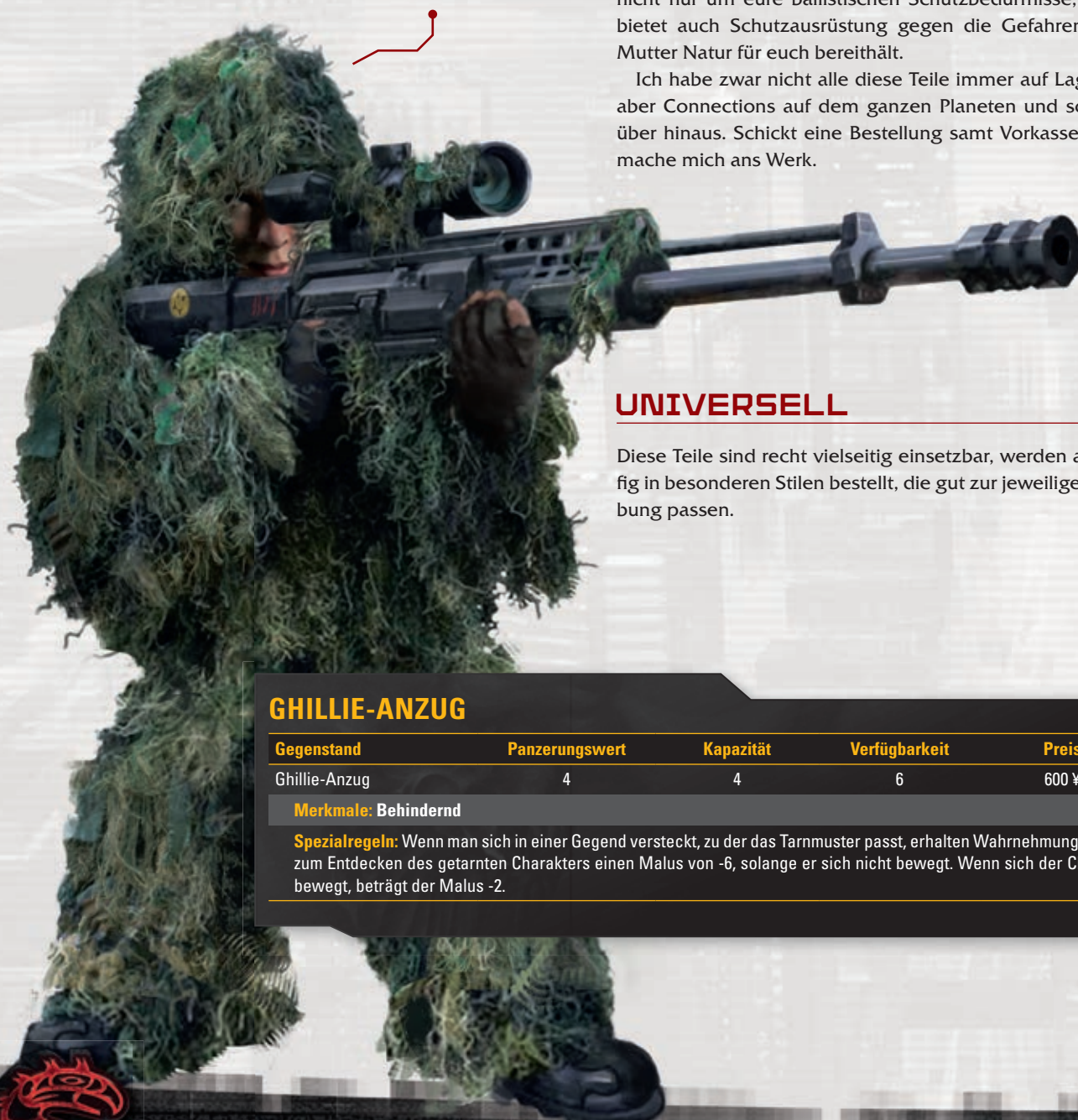
Gegenstand	Panzerungswert	Kapazität	Verfügbarkeit	Preis
Ballistische Maske	+2	8	6	150 ¥
<b>Merkmale:</b> Maßanfertigung (+150 ¥; Soziales Limit insgesamt +2), Soziales Limit +1 bei Einschüchterungsproben				

## PANZERUNG FÜR SPEZIELLE UMGEBUNGEN

Überall auf (und jenseits) der Welt gibt es Orte, an denen es nicht Kugeln und Schlagringe sind, um die man sich Sorgen machen muss. Armand's Armor Emporium kümmert sich nicht nur um eure ballistischen Schutzbedürfnisse, sondern bietet auch Schutzausrüstung gegen die Gefahren an, die Mutter Natur für euch bereithält.

Ich habe zwar nicht alle diese Teile immer auf Lager, habe aber Connections auf dem ganzen Planeten und sogar darüber hinaus. Schickt eine Bestellung samt Vorkasse, und ich mache mich ans Werk.

### GHILLIE-ANZUG



## UNIVERSELL

Diese Teile sind recht vielseitig einsetzbar, werden aber häufig in besonderen Stilen bestellt, die gut zur jeweiligen Umgebung passen.

## GHILLIE-ANZUG

Gegenstand	Panzerungswert	Kapazität	Verfügbarkeit	Preis
Ghillie-Anzug	4	4	6	600 ¥

**Merkmale:** Behindernd

**Spezialregeln:** Wenn man sich in einer Gegend versteckt, zu der das Tarnmuster passt, erhalten Wahrnehmungsproben zum Entdecken des getarnten Charakters einen Malus von -6, solange er sich nicht bewegt. Wenn sich der Charakter bewegt, beträgt der Malus -2.



## GHILLIE-ANZUG

Im Regal sieht das nur wie ein farbiges Netz aus, aber im Einsatz bieten diese Anzüge hochklassige, einfache Tarnung. Es gibt sie in verschiedenen Ausführungen für unterschiedliche Umgebungen –sogar für städtische Brachen, damit man sich zwischen Müll und Schutt verbergen kann. Großartig für Runner und Obdachlose.

## ARES ARMORED SURVIVALIST

Schützt gegen Regen und Bleihagel und wurde für Jäger entworfen, die fürchten, zur Beute werden zu können. Ursprünglich wurde der Anzug für Ares' verschiedene Sicherheitsfirmen entworfen, die in feindlicher Umgebung arbeiten müssen, und bietet allerlei Zusatzoptionen, aber keinen Pariser Chic.

## HITZE

### WÜSTENANZUG

Dieser versiegelte Anzug schützt den Träger vor Sand, kühlt den Körper durch Wärmeableitung und hat eine reflektierende Oberfläche gegen die Sonnenhitze. Damit er effektiv ist, müssen alle Teile (Haube, Gesichtsmaske und hautenger Anzug) getragen werden. Die Gesichtsmaske verfügt über einen polarisierten Sichtschild, der Blendung neutralisiert. Der Anzug kann sogar Körperflüssigkeiten aufnehmen und destillieren, um Trinkwasser durch einen Strohhalm zur Verfügung zu stellen.

- ♦ Konntest du das nicht selbst schreiben, Armand? Das Ding ist hervorragend geeignet, um sich vor den Elementen zu schützen, aber fangt euch darin bloß keine Kugeln ein. Außerdem bietet es praktisch keine Tarnung, aber man kann sich immerhin für kurze Zeit im Sand vergraben, um Verfolgern zu entgehen.
- ♦ Picador



WÜSTENANZUG

### ARES ARMORED SURVIVALIST

Gegenstand	Panzerungswert	Kapazität	Verfügbarkeit	Preis
Ares Armored Survivalist	8	6	10	1.500 ¥

**Merkmale:** Soziales Limit -1, Zusätzlicher Schutz (4)

**WiFi-Vorteil:** Würfelpoolbonus +1 auf Survivalproben im Gelände, das zum Zusätzlichen Schutz passt

### WÜSTENANZUG

Gegenstand	Panzerungswert	Kapazität	Verfügbarkeit	Preis
Wüstenanzug	3	2	8	1.000 ¥

**Merkmale:** Blitzkompensation, Maßanfertigung

**Spezialregeln:** Wüstenanzüge können nicht zusammen mit Panzerung und ansonsten nur mit sehr weiter und luftiger Kleidung zusammen getragen werden, da sonst die Wärmeableitung behindert wird. Ein Charakter, der einen Wüstenanzug trägt, erhält auf Survivalproben in der Wüste einen Würfelpoolbonus von +2 (s. SR5, S. 136).

**WiFi-Vorteil:** Würfelpoolbonus +1 auf Survivalproben in heißer Umgebung





## SCHUTZSTRÜMPFE

Gegenstand	Panzerungswert	Kapazität	Verfügbarkeit	Preis
Schutzstrümpfe	+2	–	6	50 ¥
<b>Spezialregeln:</b> Diese Strümpfe gewähren +2 Panzerung gegen Angriffe auf Füße und Unterschenkel.				

### SCHUTZSTRÜMPFE

Diese modisch verheerenden Kniestrümpfe sollen vor Schlangenbissen schützen. Sie sind nicht die bequemsten Strümpfe der Welt, verhindern aber, dass man erfährt, wie sich Schlangengift im Blutkreislauf anfühlt.

### POLARANZUG



## KÄLTE

### KÄLTESCHUTZANZUG

Ein formangepasster Ganzkörperanzug mit drei Schichten, der den Träger trocken und warm halten soll. Die innere Schicht leitet Feuchtigkeit von der Haut ab, die mittlere isoliert, und die äußere Schicht ist wasser- und winddicht. Zum Anzug gehören beheizte Stiefel, eine Haube und eine Gesichtsmaske mit polarisierten Linsen. Flexible Handschuhe halten die Finger warm und schränken die Fingerfertigkeit kaum ein.

### POLARANZUG

Eine Stufe besser als der gewöhnliche Kälteschutzanzug. Dieser Anzug ist ziemlich klobig, bietet dafür aber sehr nützliche Funktionen. Innen befindet sich eine Schicht, die als Trockenanzug wirkt und gleichzeitig das Wasserrückgewinnungssystem des Wüstenanzugs enthält. Der Parka kann zu einem kälteabweisenden Schlafsack ausgezogen werden und bietet Wärmedämpfung und Schwimmfähigkeit. An den etwas klobigen Handschuhen und Stiefeln befinden sich einziehbare Kletterklauen. Das Gesicht ist von einer Maske geschützt, die polarisiert ist, nicht beschlägt und durch Beheizung das Atmen erleichtert.

- Das Wärmedämpfungssystem hat mir öfter das Leben gerettet, als ich zählen kann. In der Kälte kann selbst das kleinste bisschen Körperwärme sehr leicht zu entdecken sein.
- Picador





## ARES POLARKAMPFANZUG

Natürlich entwirft Ares einen Anzug, der kalten Wind und kalten Stahl abhält. Er ist eine Kombination aus SWAT-Panzerung und Polaranzug, hat denselben inneren Trockenanzug, aber einen gepanzerten Parka mit Ausrüstungshalterungen. Die Stiefel und Handschuhe bieten die einziehbaren Kletterklauen, sind aber aus dünnerem Material, das beim Schießen weniger behindert. Im Helm ist eine Gesichtsmaske integriert, die ein vollständiges AR-System, eine Heizung und eine Gasmaske enthält.

- ◊ Langsam tauchen die Dinger in Chicago auf, weil der Winter naht. Der Versuch, die CZ zurückzuerobern, dauert immer noch an, und schlaue Runner werden solche Anzüge tragen, wenn sie dort ab Dezember arbeiten müssen.
- ◊ Turbo Bunny
- ◊ Da steckst du also.
- ◊ Rigger X
- ◊ Diese Ausrüstung ist bei Ares-Truppen, die nördlich des 60. Breitengrades eingesetzt werden, Standard.
- ◊ Sticks

## KÄLTESCHUTZANZUG

Gegenstand	Panzerungswert	Kapazität	Verfügbarkeit	Preis
Kälteschutzanzug	–	4	4	800 ¥
<b>Merkmale:</b> Blitzkompensation, Zusätzlicher Schutz (Thermische Isolierung 4)				
<b>Spezialregeln:</b> Über dem Anzug kann Panzerung getragen werden, was aber die Gefahr einer Überhitzung birgt. Panzerung über dem Anzug erhöht das Risiko von Erschöpfung durch Kälte und führt dazu, dass der Charakter wegen der Behinderung durch mehrere Schichten bei allen Proben mit einen Würfelpoolmalus von -2 erleidet.				
<b>WiFi-Vorteil:</b> Würfelpoolbonus +1 auf Survivalproben in kalter Umgebung				

## POLARANZUG

Gegenstand	Panzerungswert	Kapazität	Verfügbarkeit	Preis
Polaranzug	6	6	8	2.000 ¥
<b>Merkmale:</b> Blitzkompensation, Zusätzlicher Schutz (Thermische Isolierung 6, Wärmedämpfung 4)				
<b>Spezialregeln:</b> Einziehbare Kletterklauen (Würfelpoolbonus +1 auf Kletterproben; Angriff: Schaden (STR + 1)K, DK –). Dieser Anzug kann mit jeder Panzerungsmodifikation ausgerüstet werden. Er kann nicht zusammen mit anderer Panzerung getragen werden.				
<b>WiFi-Vorteil:</b> Körperliches Limit +1 bei Kletterproben				

## ARES POLARKAMPFANZUG

Gegenstand	Panzerungswert	Kapazität	Verfügbarkeit	Preis
Ares Polarkampfanzug	15	14	16E	11.000 ¥
<b>Merkmale:</b> Blitzkompensation, Gasmaske, Maßanfertigung, Schnellzugriff, Zusätzlicher Schutz (Thermische Isolierung 5, Wärmedämpfung 3)				
<b>Spezialregeln:</b> Einziehbare Kletterklauen (Würfelpoolbonus +1 auf Kletterproben; Angriff: Schaden (STR)K, DK –)				
<b>WiFi-Vorteil:</b> Körperliches Limit +1 für Kletterproben				





## ARES GEPANZERTER KÄLTESCHUTZANZUG

Härter im Nehmen als ein gewöhnlicher Kälteschutzanzug, aber nicht so gut wie der Polarkampfanzug. Standard für Sicherheitsleute in kalter Umgebung. Dieser Anzug bietet alles, was der normale Kälteschutzanzug kann, hat aber ein wenig Panzerung für den Fall, dass nicht nur Schnee fliegt.

- ◆ Das Dumme ist, dass man die Anzüge nicht für lange Einsätze benutzen kann. Die Panzerung macht ihn schwer und überanstrengt den Träger, wann immer er etwas Anstrengendes tun muss (auch wenn man per WiFi bessere Wege gewiesen bekommen kann). Und wie man weiß, tötet Schweiß in der Kälte.
- ◆ Stone

## ARES POLARTARNANZUG

Dieser Anzug verbessert den gewöhnlichen Polaranzug mit einem Rutheniumpolymerüberzug zur Tarnung. Eine tödliche Kombination, die den Träger mit der Umwelt verschmelzen lässt.

- ◆ Ein heißer Lauf oder Mündungsfeuer sind alles, was einen verraten kann, wenn man diesen Anzug trägt. Scharfschützen in Polargebieten lieben diese Anzüge, wenn sie ihre Gewehre ein bisschen modifiziert haben.
- ◆ Picador
- ◆ Ein Haufen Geld, wenn man bedenkt, dass ein Schneeghillie genauso gut tarnt.
- ◆ Hard Exit
- ◆ Vielleicht, wenn man auf Karibus oder Rentiere geht. Aber wenn man einen technisch versierten Gegner mit Wärmesensoren hat, sticht dein Ghillieanzug heraus wie eine Taschenlampe in einer dunklen Höhle. Ein bisschen Geld für ein paar Jahre mehr Leben scheint mir ein gutes Geschäft.
- ◆ Picador

### ARES GEPANZERTER KÄLTESCHUTZANZUG

Gegenstand	Panzerungswert	Kapazität	Verfügbarkeit	Preis
Ares Gepanzerter Kälteschutzanzug	9	6	6	1.200 ¥
<b>Merkmale:</b> Behindernd, Blitzkompensation, Maßanfertigung, Zusätzlicher Schutz (Thermische Isolierung 4)				
<b>Spezialregeln:</b> Würfelpoolmalus -2 auf alle Erschöpfungsproben				
<b>WiFi-Vorteil:</b> Malus für Erschöpfungsproben sinkt auf -1				

### ARES POLARTARNANZUG

Gegenstand	Panzerungswert	Kapazität	Verfügbarkeit	Preis
Ares Polartarnanzug	6	4	16V	10.000 ¥
<b>Merkmale:</b> Blitzkompensation, Maßanfertigung, Rutheniumpolymerüberzug (Stufe 3), Zusätzlicher Schutz (Thermische Isolierung 6, Wärmedämpfung 4)				
<b>Spezialregeln:</b> Zusätzliche Modifikationen dürfen den Rutheniumpolymerüberzug nicht stören (Maßgabe des Spielers).				





## DAS GROSSE BLAUE MYSTERIUM

Unter der Wasseroberfläche hat ein Metamensch allerhöchsten zwölf Minuten ohne Hilfsmittel zu leben. Und das gilt auch nur, wenn er ganz ruhig sitzt, nichts tut und jahrelang trainiert hat, den Atem anzuhalten. In allen anderen Fällen braucht man Hilfsmittel, besonders wenn die neuesten Bewohner der Sechsten Welt zum Spielen vorbeikommen.

### GESCHLOSSENER TAUCHERHELM

Dieser Taucherhelm ist für Berufstaucher gedacht, die bei der Arbeit verbal kommunizieren müssen, oder für Runner, die ihre Operationen koordinieren wollen und sich dabei der Technik des 20. Jahrhunderts bedienen müssen (mit Troden könnte man natürlich mental kommunizieren, ohne dass der Kopf in einer zerbrechlichen, gasgefüllten Kugel stecken müsste). Schläuche an der Hinterseite des Helms führen zu einem Luft- oder Gastank. Lautsprecher und Mikrofone sind außen angebracht, um auch bei schwacher Signalstärke Kommunikation zu erlauben. Die meisten Helme haben außerdem eine Stirnlampe und Restlichtverstärkung sowie interne und externe Anschlüsse für Datentransfers.

- ◆ Echt? Du führst so etwas? Interessant, dass du Runner als Kunden erwähnst, obwohl es für einen Runner sehr unklug wäre, die Dinger zu benutzen. Schall trägt weit im Wasser.
- ◆ Sounder
- ◆ Sie sind nützlich. Nur darum geht es mir. Wie meine Kunden sie benutzen, ist deren Sache.
- ◆ Armand

### TAUCHPANZERUNG

Sieht aus wie ein Nassanzug und schützt wie gepanzerte Unterwäsche.

- ◆ Panzerung ist nicht gerade für ihren Auftrieb bekannt, also sollte man schwimmen können, wenn man dieses Zeug anziehen will.
- ◆ Sounder

### GESCHLOSSENER TAUCHERHELM

Gegenstand	Panzerungswert	Kapazität	Verfügbarkeit	Preis
Geschlossener Taucherhelm	-	6	8	900 ¥
<b>Merkmale:</b> Außenlautsprecher, Datenanschluss, LED-Stirnlampe, Restlichtverstärkung				
<b>WiFi-Vorteil:</b> Übermittelt Umweltdaten				

### TAUCHERMASKE

Gegenstand	Panzerungswert	Kapazität	Verfügbarkeit	Preis
Tauchermaske	-	4	8	300 ¥
<b>Merkmale:</b> Gasmaske				
<b>WiFi-Vorteil:</b> Übermittelt Umweltdaten				

### TAUCHPANZERUNG

Gegenstand	Panzerungswert	Kapazität	Verfügbarkeit	Preis
Tauchpanzerung	7	4	6	1.750 ¥
<b>Merkmale:</b> Zusätzlicher Schutz (Chemische Versiegelung 4), Würfelpoolmalus -2 auf Schwimmenproben				
<b>WiFi-Vorteil:</b> Übermittelt Umweltdaten, Malus auf Schwimmenproben beträgt nur -1				





## TAUCHERMASKE

Die kleinere Version des Helms fürs Flachwasser. Diese Maske bietet zusätzlich zu den Schläuchen des Atemsystems Anschlüsse für Kommunikationssysteme, Mikrofone oder anderes Zubehör. Die Tauchermaske ist zwar etwas klobig, kann aber auch als Schutz gegen Gasangriffe dienen.

## TROCKENANZUG

Trockenanzüge packen den Taucher in ein Luftpolster, das zwischen einer äußeren wasserdichten Schicht und einer inneren Schicht an der Haut liegt. Trockenanzüge sind bei der Wärmeisolierung noch effektiver als Nassanzüge, daher können Taucher sie auch in polaren Gewässern oder für längere Tauchgänge in über 200 Metern Tiefe benutzen.



TROCKENANZUG

## POLAR-TAUCHERANZUG

Die nächste Stufe der Trockenanzug-Technik. Diese Anzüge sind zum Schwimmen im eiskalten Wasser der Arktis und Antarktis gedacht und haben unter der inneren Schicht eine Nanotech-Heizung für die Haut.

- ◆ Nanotech? So was kann man noch verkaufen?
- ◆ Butch
- ◆ Nicht jeder glaubt alle Gerüchte. Außerdem ist es eine Heizung, keine Bodytech. Verbreite keine Gerüchte und lass meine Kunden in Ruhe.
- ◆ Armand

## WELTRAUM, MOND UND MARS

Ich will ja nicht angeben, aber ich habe überall Connections, sogar jenseits des Planeten. Das sind keine Bestseller, die Beschaffung dauert einige Zeit, und ich brauche oft Maße, um etwas Passendes liefern zu können, aber Armand's Armor Emporium liefert alles!

- ◆ Ernsthaft, Armand – verdammte Raumanzüge? Was glaubst du, was für Runner wir sind? Das ist die Wirklichkeit, kein Action-Trid.
- ◆ Bull
- ◆ Ihr seid nicht meine einzigen Kunden.
- ◆ Armand

### TROCKENANZUG

Gegenstand	Panzerungswert	Kapazität	Verfügbarkeit	Preis
Trockenanzug	–	4	6	2.500 ¥
<b>Merkmale:</b> Chemische Versiegelung, Zusätzlicher Schutz (Thermische Isolierung 4) [nur wenn Haube und Gesichtsmaske getragen werden]				
<b>WiFi-Vorteil:</b> Übermittelt Umweltdaten				

### POLAR-TAUCHERANZUG

Gegenstand	Panzerungswert	Kapazität	Verfügbarkeit	Preis
Polar-Taucheranzug	1	4	8	3.000 ¥
<b>Merkmale:</b> Zusätzlicher Schutz (Thermische Isolierung 8, nur in Wasser)				
<b>Spezialregeln:</b> Der Anzug hält den Taucher für 45 Minuten warm, bevor Proben notwendig werden. Er muss zwischen Tauchgängen wieder aufgeladen werden, was 2 Stunden dauert.				
<b>WiFi-Vorteil:</b> Der Taucher wird 1 Stunde lang warmgehalten.				



## EVO HEL-ANZUG

Der HEL (Hostile Environment Living) ist die Alltagskleidung der Bewohner von Raumstationen und der Astronauten. Der dünne, enganliegende Anzug ist stich- und rissfest und bedeckt den ganzen Körper mit Ausnahme des Gesichts, das von einer Kapuze mit selbsthaftender Gesichts- und Atemmaske geschützt werden kann. Die Maske hat eine interne Luftversorgung für fünf Minuten und kann in einer der vielen Taschen des Anzugs mitgeführt werden. Der Anzug besteht aus einigen der fortschrittlichsten Textilien, die es gibt, bietet einen begrenzten Schutz vor dem Vakuum des Weltraums sowie Schutz vor Hitze, Kälte und Chemikalien. Der Anzug ist durch seine vielen nützlichen Funktionen und den hohen Komfort auch bei Leuten beliebt geworden, die auf der Erde in unangenehmer Umgebung arbeiten (wenn sie ihn sich leisten können).

- Direkt aus dem Evo-Katalog! Du wirst faul, Armand.
- Slamm-0!

## RAUMANZUG

Wenn man so einen braucht, sollte man alle Kennzahlen, den Aufbau und noch mehr des Anzugs kennen, aber man entwirft die Dinger heute möglichst einfach und ähnlich. Ich habe von allen wichtigen Herstellern die Grundmodelle, jeweils mit einigen Funktionen, die gut zusammenpassen: Grundsätzlich sind ein Lebenserhaltungssystem, Vitalmonitor, Kommlink, Sichtschild mit polarisierter Oberfläche und eine Feldflasche zur Wasseraufnahme eingebaut. Lasst euch in diesen Anzügen auf keinen Kampf ein. Die kleinste Beschädigung bedroht die Integrität des Anzugs und kann kurz nach dem Eintritt ins Vakuum zum Tod führen.

## SICHERHEITS-RAUMANZUG

Ein Standard-Raumanzug, der von Sicherheitspersonal oder von Runnern benutzt wird, die ausprobieren wollen, ob man im Weltall nicht doch kämpfen kann.

- Gibt es wirklich Runner, die so dumm sind, dass sie sich im Vakuum in einen Kampf verwickeln lassen?
- Sunshine
- Meist nicht lange!
- Slamm-0!

### EVO HEL-ANZUG

Gegenstand	Panzerungswert	Kapazität	Verfügbarkeit	Preis
Evo HEL-Anzug	8	5	10	3.000 ¥
<b>Merkmale:</b> Gasmasken, Maßanfertigung, Zusätzlicher Schutz (Chemische Isolierung 2, Feuerresistenz 2, Strahlenschutz 3, Thermische Isolierung 4)				
<b>WiFi-Vorteil:</b> Übermittelt Umgebungsdaten				

### RAUMANZUG

Gegenstand	Panzerungswert	Kapazität	Verfügbarkeit	Preis
Raumanzug	12	6	16	12.000 ¥
<b>Merkmale:</b> Blitzkompensation, Kommlink (Gerätestufe 3), Maßanfertigung, Vitalmonitor, Zusätzlicher Schutz (Chemische Versiegelung, Thermische Isolierung 6, Wärmedämpfung 4)				
<b>Spezialregeln:</b> Das Anziehen eines Raumanzugs erfordert eine Ausgedehnte Probe auf Geschicklichkeit + Reaktion (12, 1 Minute). Wegen potenziell tödlicher Risiken bei falschem Anlegen sind Warn- und Alarmsysteme eingebaut. Ein Patzer kostet Zeit oder löst einen nichttödlichen Fehler aus. Ein Kritischer Patzer kann lebensbedrohlich sein, sollte aber nicht zum sofortigen Tod des Charakters im Vakuum führen. Die interne Sauerstoffversorgung des Raumanzugs hält 12 Stunden lang. Die interne Energieversorgung hält 24 Stunden, bevor sie wieder aufgeladen werden muss.				
Raumanzüge müssen pro 12 Stunden Benutzung eine Stunde lang gewartet werden. Wenn ein Raumanzug nicht gewartet wird, wird bei jeder Benutzung mit 1W6 gewürfelt. Bei einer 1 hat der Anzug einen potenziell tödlichen Defekt: ein gebrochenes Siegel, ein Luftleck, Ausfall der Heizung, der Energieversorgung usw. Die Wahrscheinlichkeit für solche Defekte steigt pro 12 Stunden ohne Wartung um 1 (nach 24 Stunden tritt ein Defekt bei 1 und 2 auf und so weiter). Raumanzüge werden mit 5 Notfallflicken geliefert (zusätzliche Flicker kosten 50 ¥ pro Stück).				
Zusammen mit einem Raumanzug kann keine andere Panzerung getragen werden, aber er kann mit Panzerungszubehör und -modifikationen ausgestattet werden.				
<b>WiFi-Vorteil:</b> Übermittelt Umgebungsdaten				





## SICHERHEITS-RAUMANZUG

Gegenstand	Panzerungswert	Kapazität	Verfügbarkeit	Preis
Sicherheits-Raumanzug	15	10	24	25.000 ¥
<b>Merkmale:</b> wie Raumanzug				
<b>WiFi-Vorteil:</b> Übermittelt Umgebungsdaten				



EVO ARMADILLO  
GEPANZERTER  
RAUMANZUG

## EVO ARMADILLO GEPANZERTER RAUMANZUG

Das ist ein nettes Teil. Evo hat diesen kleinen Beitrag zum SRS (Space Rescue Service) geleistet, als die Gerüchte über außerirdisches Leben auf dem Mars aufkamen. Der Anzug ist dem Sicherheits-Raumanzug ähnlich, aber Evo hat ein Exoskelett und Servomotoren hinzugefügt. Außerdem verfügt er über einen speziellen Schutz gegen Strahlung und elektrostatische Entladungen, die auf dem Mars gefährlich sein können. Der Armadillo ist durch Evos BreachBuster™-Technologie speziell gegen Lecks geschützt. Ich habe auch die neue günstigere Version, die für den Verbrauchermarkt gedacht ist – für die Verbraucher also, die es sich leisten können, Zehntausende Nuyen für einen Anzug auszugeben, der nur für Orte gedacht, an die kaum ein Metamensch jemals hinkommt.

- All diese Anzüge sehen aus, als kämen sie aus einem Science-Fiction-Trid. Sie sind aber nicht wirklich für Kämpfe gepanzert – nur ein bisschen kugelsicher. Evos Technologie kann Löcher stopfen, aber ich würde keinen reparierten Anzug tragen wollen. Jede Strukturschwäche erhöht das Risiko, im Vakuum zu sterben.
- Orbital DK
- Oder an Naniten. Oder etwas Schlimmeres als den Tod zu erleiden.
- Plan 9
- Du gibst also zu, dass du in noch schlechterem Zustand bist als früher?
- Orbital DK

## EVO ARMADILLO GEPANZERTER RAUMANZUG

Gegenstand	Panzerungswert	Kapazität	Verfügbarkeit	Preis
Armadillo	16	10	24E	35.000 ¥
<b>Merkmale:</b> Maßanfertigung, Verbesserte Stärke (+2 Stärke bei Klettern und Heben, nicht für Nahkampfschaden), Zusätzlicher Schutz (Chemische Versiegelung, Feuerresistenz 4, Thermische Isolierung 6, Wärmedämpfung 4)				
<b>Spezialregeln:</b> Wie Raumanzug. Das Selbstversiegelungssystem verhindert einen Hüllenbruch, indem es die Hülle automatisch wieder versiegelt. Das ist allerdings nur einmal möglich. Das Reparieren erfordert eine Ausgedehnte Probe auf Waffenbau + Logik [Geistig] (6, 1 Stunde).				
<b>WiFi-Vorteil:</b> Übermittelt Umgebungsdaten				



## MAGNETSTIEFEL

Wenn es keine Schwerkraft gibt, ist es manchmal praktisch, an einem Ort kleben bleiben oder ohne Zuhilfenahme der Hände gehen zu können. Genau dafür sind Magnetstiefel gedacht. Eine Kombination aus Elektromagneten und winzigen Saugnäpfen erlaubt das Haften an fast jeder Oberfläche.

- Man kann sie auch in normaler Schwerkraft benutzen, sollte sich aber nicht darauf verlassen, dass sie das eigene Gewicht in jedem Fall halten können. Wenn man sie mit Geckotape-Handschuhen kombiniert, kann man Gebäude leichter erklimmen, selbst wenn man mit dem Gesicht von der Wand weg klettern muss.
- Mika

## ÜBERLEBENSBLASE

Diese selbstaufblasende Mylar-Blase soll Flucht und Überleben im Falle einer ungeplanten Dekompression ermöglichen. Oder als Spielzeug für reiche Leute dienen, die damit aus Jux

einen Hügel hinunterrollen oder auf dem Meer treiben. Dafür sind die Dinger zwar nicht gedacht, aber mit etwas Kreativität findet ihr sicher allerlei Einsatzmöglichkeiten auf der Erde.

## DIE ÜBLEN GEGENDEN DER ERDE

### MCT EXTREMUMGEBUNGSANZUG

Während sich Evo wegen seiner extraterrestrischen Ambitionen auf das Design von Raumanzügen spezialisiert hat, hat Mitsuhamas Methoden entwickelt, um sich vor dem Dreck zu schützen, den es auf der Erde hinterlässt. Dieser Anzug ist ein Ergebnis dieser Forschung: ein Ganzkörperanzug für Extremumgebungen, der von Leuten getragen wird, die mit gefährlichen Materialien oder in verseuchter Umgebung arbeiten müssen, und der vor allem vor chemischen und biologischen Gefahrstoffen sowie vor Strahlung schützt.

### MAGNETSTIEFEL

Gegenstand	Panzerungswert	Kapazität	Verfügbarkeit	Preis
Magnetstiefel	–	4	12	2.500 ¥

**Merkmale:** Maßanfertigung

**Spezialregeln:** Die Bewegungsrate in diesen Stiefeln beträgt ein Viertel der normalen Bewegungsrate. Sprintenproben sind darin nicht erlaubt. Kletterproben erhalten einen Würfelpoolbonus von +3 in diesen Stiefeln, aber man kann mit ihnen nur halb so schnell klettern wie normal.

### ÜBERLEBENSBLASE

Gegenstand	Panzerungswert	Kapazität	Verfügbarkeit	Preis
Überlebensblase	4	4	Stufe x 3	Stufe x 2.000 ¥

**Spezialregeln:** Diese Blase bläst sich innerhalb einer Kampfrunde um den (die) Benutzer herum auf. Die Kugel hat durchsichtige Fenster, eine Luftschleuse und pro Stufe einen 24-Stunden-Luftvorrat für eine Person (eine Blase der Stufe 2 könnte also eine Person 48 Stunden lang oder zwei Personen 24 Stunden lang mit Luft versorgen). Außerdem sind Notfallrationen und Wasser, ein Peilsender (100 km Reichweite) und ein Medkit (Stufe 4) vorhanden. Die Stufe der Blase bestimmt, wie viele Leute sie aufnehmen kann (maximal 6).

**WiFi-Vorteil:** Der Peilsender überträgt den Stand der Vorräte an das Rettungspersonal.

### MCT EXTREMUMGEBUNGSANZUG

Gegenstand	Panzerungswert	Kapazität	Verfügbarkeit	Preis
MCT Extremumgebungsanzug	6	5	10	2.500 ¥

**Merkmale:** Zusätzlicher Schutz (Chemische Versiegelung, Feuerresistenz 4, Strahlenschutz 6)

**WiFi-Vorteil:** Übermittelt Umgebungsdaten





# ANPASSUNG UND MODIFIKATION

Schutz ist der Hauptzweck von Panzerung, aber es sind die zusätzlichen Geräte, Spielzeuge und Tricks, die den meisten Panzerungen ihre persönliche Note verleihen. Ich kann zusammen mit meinen Lieferanten die volle Bandbreite an Modifikationen für alles anbieten, was wir verkaufen.

## FRESNEL-GEWEBE

Ich bin kein großer Techniker, weiß also nicht genau, wie dieses Zeug funktioniert, aber es ist eine gute Modifikation für Leute, die in schwierigen Gebieten die Kommunikation aufrechterhalten wollen. Meine Tech-Spezialisten sagen, dieses Material könne Licht- und Funkwellen wie ein Brennglas konzentrieren und die Signalstärke erhöhen.

## GELPACKUNGEN

Dieses Zeug sieht blöd aus, kann aber euer Leben retten. Gelpackungen sehen aus wie ein Haufen Soßenpackungen aus dem Fastfood-Restaurant, die man sich an die Kleidung oder Panzerung getackert hat. Es gibt sie in den verschiedensten Farben, und man kann, wenn man will, auch jede Packung in einer anderen Farbe haben, um zum Beispiel ein Muster zu bilden. Das Gel wird bei einem Einschlag sofort einen Moment lang hart, um ein wenig Energie abzufangen, wird danach aber sofort wieder weich, solange es kein Loch erlitten hat. Wenn das Gel mit Luft in Berührung kommt, wird es sofort zu Staub.

- ◆ Passt mit dem Staub auf, wenn eine Packung ein Loch bekommt. Einige Hersteller fügen Isotope bei, die man 48 Stunden lang verfolgen und identifizieren kann. Das hatte ursprünglich den Zweck, im Feld Verwundete zu finden, wird aber inzwischen von der Polizei benutzt, um Verdächtige zu verfolgen.
- ◆ Stone

## INJEKTIONSSYSTEM

Ein Injektionssystem ist eine kleine medizinische Injektionseinheit, die in die Panzerung eingebaut und gewöhnlich mit dem Vitalmonitor des Trägers verbunden ist.

- ◆ T-Rack, ein Kerl, den ich kannte, hatte darin eine Dosis Arsen. Der paranoide Hund meinte, er könne sich damit eine Fluchtmöglichkeit offen halten. T-Rack wurde von einer Konzern-Entführungseinheit geschnappt als er in Aztechs CleanPool am Bostoner Hafen planschte. Sein Bruder heuerte ein Runnerteam an, um ihn zu extrahieren, und wollte mitkommen. Es lief, wie zu erwarten war. Er nahm sich die Jacke seines Bruders und kam gar nicht erst bis zur Tür.
- ◆ 2XL

## PULSE WEAVE

Ihr wollt einen leuchtenden Anzug? Dann baut dieses Zeug ein. Es verwandelt eure Panzerung in ein großes Flash-Pack. Wie eine wandelnde Disko.

## REAKTIONSIINTERFACEGERÄT (RIG)

Dieses Zeug ist irgendwie lustig – vor allem für Leute, die in Live-Übertragungen der Wüstenkriege, Urban-Brawl- oder Combatbiking-Spiele eingeloggt sind. Es ist ein vollständiges SimSinn- und Überwachungssystem. Seit erstem Juli gibt es auch die offizielle *Miracle Shooter*-Kollektion mit Feedback-Software, die Treffer bei *Miracle Shooter* sanft simulieren können.

- ◆ Die neuen Teile aus der *Miracle Shooter*-Kollektion werden in alle möglichen normalen Kleidungsstücke eingesetzt. Am besten verkauft sich im Moment eine schwarze Baseballkappe mit dem MS-Logo zusammen mit schwarzem Kampfanzug und schwarzem MS-Rollkragenpullover. Und die gibt es auch gepanzert.
- ◆ Armand

## MODIFIKATIONEN

Gegenstand	Kapazität	Verfügbarkeit	Preis
Fresnel-Gewebe (Stufe 1-6)	[2]	14E	Stufe x 1.000 ¥
Gelpackungen	–	6	1.500 ¥
Injektionssystem	[2]	4	1.500 ¥ + Kosten der Chemikalie
Pulse Weave	[3]	+8E	3.000 ¥
Reaktionsinterfacegerät (RIG)	[2] + [1]	8	2.500 ¥
Rutheniumpolymerüberzug (Stufe 1-4)	[4]	16V	Stufe x 5.000 ¥
Shock Weave	[3]	8	1.000 ¥
Strahlenschutz (Stufe 1-6)	[Stufe]	Stufe x 2	Stufe x 200 ¥
Universal-Mirror-Material (pro m <sup>2</sup> ) (Stufe 1-6)	[3]	8V	Stufe x 250 ¥
YNT SoftWeave-Panzerung	–	+4	x2





## RUTHENIUMPOLYMERÜBERZUG

Ich gebe zu, ich habe *Manhunt* geliebt - dieses Remake eines alten Vidfilms mit dem Alien, das einen Söldnertrupp im Dschungel jagt. Dieses Zeug hier lässt mich immer an das Trid denken. Das ist die beste Hightech-Tarnung, die es gibt. Verfeinert euer Lieblingsoutfit damit und werdet überall unsichtbar.

- Die billigen Software- und Sensorpakete für dieses Zeug sind praktisch nutzlos, wenn man nicht völlig still steht und einen Ganzkörperanzug trägt. Die Highend-Pakete andererseits können eure Panzerjacke auch noch in vollem Lauf unsichtbar scheinen lassen. Ist alles eine Frage der Körperbedeckung und der Effizienz von Software und Sensoren.
- Bull
- Lasst euch mit dem Zeug nicht erwischen. 2074 wurde ein Kind bei einer Entführung in einen Rutheniumsack geworfen. Der Ork, der das Kind trug, wurde durch Kopfschuss erledigt und fiel auf der Straße vor der Seattler Aztech-Pyramide um. Knight Errant sperrte den Tatort und kam zum Schluss, dass einer der anderen Runner sich das Kind gegriffen habe. Eine Stunde später hoben sie die Absperrung auf, und GridGuide lenkte einen Bus über das Kind, das immer noch in dem Sack auf der Straße lag. Das Ganze war ein Riesenskandal, und seither ist Ruthenium nur noch für das Militär erlaubt. Kein Verkauf an Zivilisten.
- Stone

## SHOCK WEAVE

Großartig, um im Dante's Grabscher fernzuhalten oder Sicherheitsleuten eine hässliche Überraschung zu bereiten. Das Gewebe verpasst jedem einen mittelstarken Elektroschock, der in Kontakt mit dem geschützten Bereich kommt.

- Und wie vermeidet man es, selbst einen Schlag zu kriegen?
- /dev/grrl
- Das Gewebe wird nur an bestimmten Stellen eingearbeitet. Die darf man dann einfach nicht berühren. Es ist recht einfach, sobald man sich daran gewöhnt hat. Es ist aber witzig, Leute zu beobachten, die das noch nicht lange haben. Sie rennen oft wie Kleinkinder mit weit ausgestreckten Armen rum.
- Sticks

## STRAHLENSCHUTZ

Muss ich wirklich erklären, was das ist und wozu es gut ist? Ich glaube nicht. Wenn man in einer verstrahlten Zone unterwegs ist, sollte man sich das einbauen.

## UNIVERSAL-MIRROR-MATERIAL

Seltsames Zeug. Eigentlich wollte ich es nicht ins Programm nehmen, weil es dazu gedacht ist, die Kräfte von Technomancern zu stören. Seither haben aber ein paar kreative Leute defensive Einsatzmöglichkeiten dafür gefunden. Je nachdem, in welche Richtung man das Gewebe lenkt, kann es WiFi-Signale stören.

## YNT SOFTWEAVE-PANZERUNG

SoftWeave wurde von Yamatetsu Naval Technologies für intelligente Critter und weniger weit verbreitete Metavarianten entwickelt, weil es sich leichter verarbeiten und in besondere Formen bringen lässt als normales Panzerungsmaterial. Es funktioniert natürlich auch bei normalen Leuten und ergibt leichtere, flexibler modifizierbare Ausrüstung.

## REGELN FÜR NEUE AUSTRÜSTUNG

### FRESNEL-GEWEBE

Der Malus durch Rauschen wird um die Stufe des Gewebes reduziert. Diese Reduktion ist gerichtet, und der Träger muss seinen Körper in die Richtung des Geräts, mit dem er Verbindung haben will, wenden.

**WiFi-Vorteil:** Der Malus durch Rauschen wird um die Stufe des Gewebes +1 reduziert.

### GELPACKUNGEN

Gel packungen werden extern angebracht, verbrauchen keine Kapazität und erhöhen den Panzerungswert um 2. Da sie bei einem Treffer ganz kurz hart werden, erhöhen sie die Wahrscheinlichkeit, dass der Getroffene von einem Angriff niedergeschlagen wird. Wenn das Körperliche Limit eines Charakters, der Panzerung mit Gel packungen trägt, mit dem Schaden eines Angriffs verglichen wird, um den Niederschlag zu bestimmen (s. *Niederschlag*, SR5, S. 195), wird sein Körperliches Limit für diesen Vergleich um 2 gesenkt.

### INJEKTIONSSYSTEM

Wenn eine oder mehrere Bedingungen erfüllt werden, die der Charakter zuvor mit einer Probe auf Computer + Logik [Geistig] (1) einprogrammiert hat, oder der Träger manuell oder über PAN einen Befehl gibt, injiziert dieses System ein Medikament, eine Droge oder eine Chemikalie direkt in den Blutkreislauf. Jedes Injektionssystem enthält 5 Dosen von Substanzen in beliebiger Kombination. Das Nachfüllen des Systems dauert 1 Minute pro Dosis.

**WiFi-Vorteil:** Das Aktivieren der Injektion benötigt eine Freie Handlung.

### PULSE WEAVE

Wer in Richtung eines Anzugs mit Pulse Weave blickt, erhält für direkte körperliche Angriffe gegen den Träger einen Würfelpoolmalus von -4 (mit Blitzkompensation nur -2). Pulse Weave hat eine Anzahl von Ladungen gleich seiner Stufe. Das Aufladen dauert 15 Minuten.

**WiFi-Vorteil:** Der Würfelpoolmalus auf die Angriffsprobe beträgt -5 (mit Blitzkompensation -3).

### REAKTIONSSYSTEMGERÄTE (RIG)

Diese Modifikation funktioniert wie eine Kombination aus Troden, Sim-Modul und Simrig, die mit dem PAN des Trägers verbunden ist. Damit können die Handlungen und Erlebnisse eines Soldaten aufgezeichnet und in der Kommandohierarchie nach oben weitergereicht werden. Außerdem kann man die natürlichen Sinne des Trägers als Sensorkanäle benutzen. Dieses System verbraucht 2 Kapazitätspunkte in der Panzerung und 1 Kapazitätspunkt im Helm. Es muss sowohl in der Panzerung als auch im Helm eingebaut sein und funktioniert nur, wenn beides getragen wird.

**WiFi-Vorteil:** Geistiges Limit +1 bei Wahrnehmungsproben







### RUTHENIUMPOLYMERÜBERZUG

Diese Modifikation ist eine verbesserte Version der Technologie, die in Chamäleonanzügen verwendet wird, und kann an jeder Kleidung oder Panzerung angebracht werden, entfaltet ihre volle Wirkung aber nur, wenn der Körper des Trägers vollständig bedeckt ist (wie bei Umhängen oder einer Ganzkörperpanzerung). Die Rutheniumpolymere werden von einem Sensorsystem in der Panzerung oder Kleidung gesteuert, das die Umgebung abtastet und Bilder des Hintergrunds in der richtigen Perspektive erzeugt, damit der Träger damit verschmilzt. Die Effektivität hängt von der Stufe der Sensoren und dem bedeckten Anteil des Körpers ab. Der Basis-Malus für Wahrnehmungsproben zum Entdecken des Trägers beträgt –(Stufe). Dieser wird durch den bedeckten Körperanteil verändert: halber Körper -0, mehr als der halbe Körper -1, ganzer Körper -2.

### SHOCK WEAVE

Jeder, der versucht, einen Charakter, der aktiviertes Shock Weave trägt, mit einem Ringenangriff oder einer Umklammerung anzugreifen, muss einem Schaden von 8G(e) widerstehen. Der Träger kann auch die Handlung Blocken durchführen und absichtlich mit

einem Teil der Panzerung blocken, der mit einem aktivierten Shock Weave überzogen ist. Bei dieser Probe muss er mindestens 2 Erfolge (nicht Nettoerfolge) erzielen, damit Shock Weave seine Wirkung zeigt. Ein Patzer bedeutet, dass der Träger sich versehentlich selbst schockt. Diese Panzerungsmodifikation kann nicht offensiv verwendet werden.

**WiFi-Vorteil:** Die Probe zum Blocken benötigt nur 1 Erfolg.

### STRAHLENSCHUTZ

Jede Stufe Strahlenschutz gewährt einen Würfelpoolbonus von +1 zum Widerstand gegen Strahlenschaden (siehe S. 152).

### UNIVERSAL-MIRROR-MATERIAL

Alles, was sich innerhalb dieses Materials befindet, erhält einen Rauschenmalus in Höhe der doppelten Stufe des Materials.

### YNT SOFTWEAVE-PANZERUNG

Panzerung aus diesem Material hat eine 50 Prozent höhere Kapazität als gewöhnlich (aufgerundet).



## INSTALLIERTE AUSRÜSTUNG UND KAPAZITÄT

Verwenden Sie die folgenden Kapazitätsangaben für die Gegenstände aus dem Kapitel *Straßenausrüstung* in *SR5*. Die Kapazitätsangaben für Ausrüstung aus dem vorliegenden Buch finden sich in den jeweiligen Tabellen.

Panzerungszubehör	Kapazität	Panzerungszubehör	Kapazität
Automatischer Dietrich	[1]	Dietrich-Set	[2]
Drahtzange	[1]	GPS	[1]
Holster	[3]	Kletterausrüstung	[5]
Magnetkarten-Kopierer	[3]	Medkit	[5]
Mini-Schweißgerät mit 1 Treibstoffkanister	[1]	Mini-Signalraketenkanone	[1]
Schnellziehholster	[4]	Sequencer	[2]
Survival-Kit	[6]	Taktische Lampe	[1]
Tarnholster	[4]	Treibstoffkanister für Mini-Schweißgerät	[1]
Vitalmonitor	[1]	Werkzeugkasten	[6]
Panzerungsmodifikation	Kapazität	Panzerungsmodifikation	Kapazität
Atemgerät	[2]	Chemische Isolierung	[Stufe]
Chemische Versiegelung	[6]	Elektrische Isolierung	[Stufe]
Feedback-Kleidung	[3]	Feuerresistenz	[Stufe]
Gasmaske	[2]	Interner Lufttank	[1 pro Stunde]
Schockstreifen	[2]	Thermische Isolierung	[Stufe]
Umweltanpassung	[4]	Wärmedämpfung	[Stufe]
Audioverstärkungen	Kapazität	Audioverstärkungen	Kapazität
Audiosystem	[1]	Audioverbesserung	[Stufe]
Richtungsdetektor	[2]	Selektiver Geräuschfilter	[Stufe]
Kommunikationsausrüstung	Kapazität	Kommunikationsausrüstung	Kapazität
AR-Handschuhe	[1]	Kommlink	[2]
Mikro-Transceiver	[1]	RFID-Löcher	[1]
Sim-Modul	[2]	Simrig	[5]
Störsender	[2]	Trideo-Projektor	[2]
Troden	[2]	White-Noise-Generator	[2]
WiFi-Verbindung	–		
Sensoren	Kapazität	Sensoren	Kapazität
Atmosphärensensoren	[1]	Bewegungsmelder	[1]
Cyberwarescanner	[1]	Geigerzähler	[1]
Geruchsscanner	[1]	Kamera	[1]
Laser-Entfernungsmesser	[1]	Lasermikrofon	[2]
MAD-Scanner	[1]	Mikrofon	[1]
Radiosignalscanner	[1]	Richtmikrofon	[1]
Ultraschallsensor	[1]	Wanzenscanner	[2]
Sichtverstärkungen	Kapazität	Sichtverstärkungen	Kapazität
Bildverbindung	[1]	Blitzkompensation	[1]
Infrarotsicht	[1]	Restlichtverstärkung	[1]
Sichtverbesserung	[Stufe]	Sichtvergrößerung	[1]
Smartlink	[1]	Ultraschallsicht	[2]





# TAKTIK UND HANDWERKSZEUG

„Der Behälter ist fast voll. Noch zehn Sekunden!“

„Die haben wir nicht. Kontakt von rechts!“, bellte Bishop und ließ eine Salve aus seiner Enfield-Schrotflinte los. Schwere Kugeln zerfetzten den Ameisengeist in Fleischform, der nur zwei Meter von ihm entfernt zu Boden ging. Mehrere Warnungen des PI-Tac-Systems blitzten auf, und die AROs markierten mehrere schnell näher kommende Feinde. „Formieren!“, befahl er, und das Team bewegte sich in eine Defensivposition um seinen Unterhändler, während dieser grauen zähflüssigen Schleim in einen Probenbehälter schaufelte.

Thunder eröffnete als erster das Feuer. Der Troll beharkte die Umgebung mit Sperrfeuer aus seinem LMG, während ihm die beiden Samurai Finch und Hooper mit ihren Sturmgewehren Deckung gaben. Moon-Seeker stand neben Bingo, dem Unterhändler. Sie war vor allem für die magische Rückendeckung zuständig, hielt aber trotzdem ihre MP bereit.

„Wann immer du magst, Bingo“, sagte Bishop, als ein neues ARO eine Bewegung über ihm anzeigte. Aus einem Reflex heraus hob er die Schrotflinte und donnerte drei Kugeln durch ein Loch in der Decke. Ein Zwerg mit Insektenaugen fiel auf den Boden. Ihm fehlte der halbe Oberkörper. Bishop sah an den Anzeigen in seinem Sichtfeld, dass seinem Team langsam die Munition ausging. Sie konnten sich hier nicht mehr lange halten.

„Ich hab's. Auf geht's!“, rief Bingo und steckte den Behälter voll Schleim in seine Umhängetasche.

Bishop zögerte nicht. „Mir nach, Raute zwei, Eilschritt!“, befahl er und erschoss eine weitere Fleischgestalt, die vor ihm auftauchte. Das Team nahm die Formation ein und ging durch die Tür in den Gang, die Waffen schussbereit. Bishop führte, Finch und Hooper gingen links und rechts. Seeker und Bingo gingen mit ihrer Fracht in der Mitte. Thunder machte die Nachhut und schoss weiter Sperrfeuer.

Bishop sah auf der Karte, dass ihr Fluchtweg in dreißig Metern links an einer T-Kreuzung abbog. Er nahm, ohne den Schritt zu verlangsamen, ein rundes Objekt aus seinem Kampfgyrt und warf es voraus. Ein Klebestreifen verhinderte weites Abprallen, und das Objekt blieb genau in der Kreuzung liegen. Sofort sandte die kleine Sensorkugel Bilder, und Bishop blieb fast das Herz stehen. „Kontakt von vorn!“, rief er.

Das Team blieb stehen und nahm Position ein. Finch drehte sich nach vorn und ging zu Bishop, Hooper drehte sich nach hinten zu Thunder. Im Zentrum rief Seeker zwei Geister mit Angriffsbefehlen herbei. Weitere Fleischformen schwärmten heran und liefen ins konzentrierte Feuer.

Bishop schloss das Kartenprogramm und baute eine Verbindung zum Rigger auf, der vor dem Hotel wartete. „Crankshaft! Fluchtroute blockiert. Brauchen eine neue!“, rief Bishop, während er das Trommelmagazin auswarf und durch ein neues ersetzte.

„Hab schon eine, Boss. Geht zehn Meter zurück und durch die Tiefgarage.“

Bishop runzelte die Stirn. „Wimmelt es dort nicht von Käfern?“

„Vertrau mir, Boss. Bleibt nur von Tür Nummer drei weg.“

Bishop sah, wie eine neue Karte mit einer neuen Route erschien. Grimmig entschlossen lud er nach und rief „UMDREHEN!“







THE UNDISCOVERED COUNTRY, LIGHTS THE POLICE AND TO BE SEEN NOW, WHICH I BIRTHFULNESS HOPPOFFER HAVE  
WASTED IN A MIDDLE OF AN UNDISCOVERED COUNTRY, WHICH DO AFFRONT AND IN OTHER THAT THEY WERE NEVER  
HARRASSED FOR OFFEND, WHICH ONLY THEY ARE THE SEVEN AND SEVENTH ONE OF THEM WITH A BANGING PISTOL, THE  
FRENCH HALL, WHICH LIVED IN THE OF THE SEVEN SEVENTH SEVENTH THE FIRST, AND THE LAST LINE HAS BEEN  
TO BE FOUND IN THE SEVEN, WHICH ONLY THEY ARE THE SEVEN, WHICH ONLY THEY ARE THE SEVEN, WHICH ONLY  
AND THE SEVEN, WHICH ONLY THEY ARE THE SEVEN, WHICH ONLY THEY ARE THE SEVEN, WHICH ONLY THEY ARE THE SEVEN  
AND THE SEVEN, WHICH ONLY THEY ARE THE SEVEN, WHICH ONLY THEY ARE THE SEVEN, WHICH ONLY THEY ARE THE SEVEN

## KAMPFTAKTIK DER SECHSTEN WELT

**Taktik:** 1) Militärische Wissenschaft vom Erreichen von Zielen durch Strategie, vor allem durch das Entsenden und effektive Manövrieren von Truppen, Schiffen und Flugzeugen gegen einen Feind. 2) Eine Folge von Manövern oder Maßnahmen zum Erreichen eines Ziels.

Das Überleben in den Schatten ist nicht leicht, und Runner müssen dabei jeden möglichen Vorteil nutzen. Waffen, Ausrüstung, Bodytech und Magie sind allesamt wertvoll und können den Unterschied zwischen dem Ausgeben des Lohns und dem Ausgeschlachtet-Werden auf dem Schwarzmarkt ausmachen. Das sind aber nicht die einzigen Vorteile, die wir haben können. Der allergrößte, den Runner sorgsam pflegen sollten, ist die graue Masse in ihren Schädeln. In einem Kampf einen kühlen Kopf bewahren zu können, wenn es heiß hergeht und die Luft von Blei erfüllt ist, ist wichtiger als jede Ausrüstung. Und man muss, um zu überleben, die richtige Denke haben. Für die meisten Runner heißt das Taktik - vor allem die Taktik kleiner Einheiten.

Warum Taktik kleiner Einheiten? Weil Runner mit modernen Kriegstaktiken meist wenig anfangen können. Außer, wenn sie eine Armee anführen sollen (was wohl nur auf Söldner zutrifft), müssen (oder wollen) die meisten Runner nicht wissen, wie man eine Panzerkolonne oder eine T-Bird-Formation führt oder einen Luft- oder Artillerieschlag koordiniert. Solches Wissen kann wertvoll sein, aber die meisten Runner haben mehr davon, zu wissen, wie man ein gutes Team aufbaut und lernt, zusammenzuarbeiten.

Für Runner ist die Taktik kleiner Einheiten ideal, um dieses notwendige Teamwork zu entwickeln. Es gibt viele unterschiedliche Taktiken, aber es gibt ein paar Grundregeln und Standard-Doktrinen, die jedes Team verstehen und umsetzen kann. Taktik kleiner Einheiten ist kein magisches Mittel, mit dem jede Art von Kampf - etwa der Mann gegen Mann - bestritten werden könnte. Eher hilft sie einer Gruppe oder einem Team, in Kampfsituationen konzertiert vorzugehen.

Beschäftigen wir uns zunächst mit der Geschichte, weil es wichtig ist, zu wissen, wie sich die Dinge entwickelt haben.

## VORLÄUFER

Heute nutzen verschiedene Gruppen Taktiken für kleine Einheiten; ihren Ursprung hat sie aber im Militär. Taktiken entwickeln sich meist in Zyklen. Als die Armeen durch bessere Technik mobiler wurden, entwickelten die Planer und Lenker neue Strategien, um diesen Vorteil zu nutzen oder auszuhebeln. Jede Gruppe von Leuten, die mit Gewalt ein Ziel erreichen wollte, suchte in der Militärtaktik nach Inspiration: die Polizei für Razzien gegen Gangs, die Gangs zur Abwehr der Polizei und so weiter. SWAT- und HTR-Teams sind die bekanntesten Ergebnisse dieser Anpassung. Selbst gewöhnliche Beamte begannen, diese Taktiken zu nutzen, weil die Kriminellen besser bewaffnet und organisiert wurden.

Als sich die Kriegführung von offenen Feldschlachten zu unkonventionellen Auseinandersetzungen in urbanen Gegenden zu wandeln begann, ließen sich die Militärs von Polizei- und Sicherheitstaktiken inspirieren, und die Polizei und andere wiederum von den neuen Militärtaktiken. Und so wiederholte sich der Kreislauf.

Dieses Muster wurde so vertraut (und sogar berechenbar), dass die Durchschnittsbürger kaum etwas davon mitbekamen, dass ihre Regierungen (und später Konzerne) immer tödlichere und zerstörerischere Maßnahmen entwickelten, um sie angeblich zu schützen. Im frühen 21. Jahrhundert rüttelten zwei Entwicklungen die Welt (kurz) aus ihrer Lethargie auf und machten Jahrhunderte taktischer Doktrinen obsolet: die Rückkehr der Magie und das Aufkommen der WiFi-Matrix.

## „KILLT DEN MAGIER ZUERST“

Die Rückkehr der Magie änderte alles. In früheren Jahrhunderten hatten sich Kampfaktiken durch Fortschritte in Wissenschaft und Technik, die man verstehen konnte, entwickelt. An Schusswaffen, Panzerfäusten und Raketenwerfern war nichts mysteriös, da sie wissenschaftlich erklärt werden konnten.

Vorhang auf für Daniel Howling Coyote und den Großen Geistertanz.

Plötzlich war eine Macht aus dem Reich der Fantasie Realität geworden, und keine Technologie der Welt konnte sie aufhalten. Selbst Atomwaffen, das Höchstmaß an Zerstö-





rungskraft, waren gegen Magie nutzlos. Die USA versuchten, Howling Coyote und seine Anhänger mit militärischen Mitteln aufzuhalten, aber Mutter Natur fegte die US-Truppen weg wie Insekten.

Die Vereinigten Staaten und der Rest der Welt erkannten: Die Magie war zurück.

In den folgenden Jahrzehnten fand ein Wettüben der magischen Arsenale der Staaten und Konzerne der jungen Sechsten Welt statt. Magie wurde für Kampfaktiken und -doktrinen der ultimativen Joker.

Auf allen Ebenen, zivil und militärisch, wurden Taktiken und Vorgehensweisen umgestellt, um magische Bedrohungen mit einzukalkulieren. Und durch den Großen Geistertanz und den folgenden Krieg hatten die Militärbefehlshaber gesehen, welche furchtbare Macht die Magie im Kampf darstellte. Kleine Gruppen von Magiern konnten die meisten militärischen Ziele mithilfe von Geistern oder Zaubern auf riesige Entfernungen vernichten.

Wer große magische Kräfte in den Kampf führen konnte, war klar im Vorteil. Junge Staaten wie Amazonien, die NAN, Tír na nÓg und Tír Tairngire hatten plötzlich eine militärische (und politische) Macht, die in keinem Verhältnis zu ihrer Größe oder ihren Streitkräften stand. Konzerne wie Aztechnology, MCT und Saeder-Krupp profitierten ebenfalls sehr von ihren magischen Aktivposten.

Magie wurde auch der ultimative Gleichmacher auf der Straße. Einzelne, einigermaßen begabte Magier oder Adepten waren gewöhnlichen Polizisten oder Sicherheitsleuten oft mehr als ebenbürtig. Manchmal konnten sie sogar ganzen Eingreiftruppen das Leben schwer machen. Zauber konnten mehrere Gegner auf einmal ausschalten, Geister waren immun gegen mundane Angriffe, Adeptenkräfte machten Leute zu Kampfmaschinen, und astrale Projektion ermöglichte Dinge, die mit normalen Mitteln unerreichbar waren. Ritualmagie wurde für so häufig gehalten, dass man ihr jedes Jahr Tausende ungeklärte Mordfälle zuschrieb. Zauberer, die nicht der „normalen“ Gesellschaft angehörten (also nicht ordentlich lizenziert oder registriert waren), wurden als furchtbare Bedrohung dargestellt. Diese Angst war sowohl auf echte als auch auf vermeintliche Bedrohungen zurückzuführen. Diese Atmosphäre extremer Furcht und wahrgenommener Gefahr führte dazu, dass die Bevölkerung vor jeder Art von Magie, egal ob gut oder böse, Angst hatte, was zu der Strategie führte, die man heute als „Killt den Magier zuerst“ kennt.

Um magische Bedrohungen auszuschalten, sehen die meisten heutigen Doktrinen und Einsatzregeln vor, mit überwältigender Macht gegen jeden vorzugehen, der auch nur der Magie verdächtig ist. Die genauen Taktiken unterscheiden sich, aber in den meisten Kämpfen legt man großes Augenmerk darauf, gleich zu Beginn Zauberer zu erkennen und auszuschalten. Wenn man keinen Zauberer auf seiner Seite hat, der die Bedrohung beseitigen kann, werden vor allem Scharfschützen und Drohnen eingesetzt.

Bei der Einsatzplanung werden Zauberer, neben (und manchmal sogar vor) Kommando- und Kommunikationseinrichtungen, als Ziele mit Top-Priorität eingeschätzt. In der

Welt der Zivilisten werden ähnliche Maßnahmen ergriffen, um mit „abtrünnigen“ Magiern fertig zu werden. Behörden bekommen durch nationale und Konzerngesetze (mit einer gesunden Dosis an Vorurteilen) mehr oder weniger freie Hand gegen illegale Zauberer. Das kann bis zum sofortigen Einsatz tödlicher Gewalt als erste Reaktion bei einer Begegnung reichen.

## DER DIGITALE KRIEG

Bis zum Aufkommen der WiFi-Technologie war der Einfluss der Matrix auf Kampfeinsätze im Vergleich zum Einfluss der Magie zu vernachlässigen. Trotz beispielloser Verbesserungen im Bereich der Kommunikation machte die Benutzung von Glasfaserkabeln (den Schlüsselkomponenten der frühen Matrixtechnologie) diese Systeme zu unpraktisch und teuer für den Feldeinsatz. Bei militärischen oder paramilitärischen Operationen wurden diese Systeme in den hinteren Reihen oder in mobilen Kommandoposten eingesetzt, die Kampfeinsätze vermieden.

Mit der Entwicklung der ersten und zweiten Generation der WiFi-Technologie bekam die Matrix eine größere Bedeutung auf dem Schlachtfeld. Besonders Kommlinks verbesserten die Kommunikationsmöglichkeiten und gestatteten Kampfhackern, die sperrigen Cyberdecks abzulegen.

Die Einführung von Taktischen Netzwerken (Tac-Nets) war einer der wichtigsten Beiträge der neuen Matrix zur modernen Kriegführung. Tac-Nets waren effizienter als frühere Systeme. Mitglieder eines Teams oder einer Einheit, die mit einem Tac-Net verbunden waren, konnten sich in nie gekannter Weise koordinieren und den Feind viel besser bekämpfen. Alle militärischen, paramilitärischen, Söldner- und anderen Gruppen (wie Shadowrunner), die Zugriff darauf hatten, benutzten sie.

Die neue WiFi-Matrix war aber ein zweischneidiges Schwert. WiFi-Systeme waren auch angreifbarer. Kommunikationsausrüstung, Fahrzeuge, Waffen und manchmal Bodytech konnten angegriffen oder sogar übernommen werden.

Die Taktiker erkannten schnell das Potenzial der Matrix als neuer Möglichkeit zum Erstschlag gegen feindliche Ziele. Das macht den Hacker (meist Decker) zu einer Schlüsselkomponente jeder modernen Kampfoperation. Hacker werden an den Frontlinien immer alltäglicher. Das hat bei vielen Kampfeinheiten und Teams zu interessanten Entwicklungen geführt. Hacker müssen zwar nicht mit den ausgewiesenen Kämpfern in ihren Teams mithalten, wurden aber dazu gezwungen, ihre Kampffähigkeiten zu verbessern. Man sieht oft, wie sie, neben ihrer eigentlichen Rolle als Cyberkrieger, anderen Teammitgliedern Unterstützung geben. Deshalb sind auch sie zu prioritären Zielen geworden. Auf der Zielliste der Gegner steht der Decker heutzutage an zweiter Stelle hinter dem Zauberer. Besonders, wenn er gut ist.

Technomancer sind genauso gefährlich, aber es gibt immer noch Vorurteile, die verhindern, dass der durchschnittliche Straßenkämpfer sein Leben in ihre Hände legt. Technos und Decker erfüllen zwar ähnliche Funktionen, aber Decker werden eher akzeptiert (und man vertraut ihnen eher), weil ihre



Fähigkeiten eine bekannte Quelle haben: die Technik. Wissenschaftler und Forscher wissen bis heute nicht, woher Technomancer ihre Fähigkeiten haben, und das macht allen Angst. Natürlich wissen wir auch nicht, woher die Magier ihre Kräfte haben. Bekanntlich geht es um das Kanalisieren von Mana, aber wo kommt das her? Und warum können nur wenige dieses „neue Mana“ kanalisieren? Die Gesellschaft ist an Magie schon ein wenig gewöhnt, nicht aber an Technomantie. Es mag unfair sein, aber die meisten Truppen misstrauen Technomancern, weshalb man sie sehr selten an der Front sieht.

Versteht mich aber nicht falsch: Technomancer im Kampf gelten trotzdem als hochprioritäres Ziel und werden gewöhnlich aufs Korn genommen, sobald man sie entdeckt. Es gibt sogar Doktrinen, die Technomancern als Ziel noch höhere Priorität einräumen als Zauberern, weil sie so schnell und flexibel sind.

## TAKTISCHES TEAMWORK IN DER WIRKLICHKEIT

Man kann es nicht anders sagen: Kämpfe in der Sechsten Welt sind verdammt gefährlich (ganz ohne Witz). Wer dieses einfache, aber sehr wichtige Konzept nicht begreift, endet oft mit zu vielen Löchern im Körper oder mit Körperteilen und Organen, die an seltsamen Orten verteilt sind. Wie zum Beispiel im Rinnstein.

Warum also sollte sich der durchschnittliche Runner mit Taktik beschäftigen, und worin besteht Taktik eigentlich? Erstens sollten Runner wissen, wie Feinde sich verhalten könnten. Militär- und besonders Konzertruppen lieben Vorschriften. Sie verwenden genau definierte Vorgehensweisen, Abläufe und (im Fall des Militärs) Einsatzvorschriften, um ihre Hunde an der Leine zu halten. Die Politik schreibt ihnen die Taktiken vor, die sie einsetzen dürfen. Wenn ein Runner die Regeln kennt, nach denen ein Gegner spielt, kann er ihn leichter besiegen.

Außerdem - und das könnt ihr glauben oder auch nicht - funktionieren die meisten dieser Taktiken tatsächlich, wenn man sie richtig einsetzt. Die modernen Taktiken basieren auf vielfach bewährten Methoden, die im Lauf von Jahrzehnten, wenn nicht Jahrhunderten entwickelt wurden. Wenn etwas funktioniert, dann verwendet es!

## DER AUFBAU EINES TEAMS

Egal, in welchen Kampf man sich stürzt: Er ist nie so, wie er in Trideos oder Computerspielen gezeigt wird. Die Bösen (also alle außer uns) sind nicht immer dumm oder höflich genug, einzeln einzutreten, um sich vermöbeln zu lassen, oder sich willig aus der Deckung zu begeben, um sich abschießen zu lassen. Und man kann weder „Speichern“ noch „Laden“. Um

es ganz eindeutig zu sagen: Tausend Stunden der neuesten Version von *Ultimate Commando Warfare VII* machen einen zu einem Experten für nichts anderes als genau dieses verdammte Spiel.

Und man sollte sich bewusst sein, dass es den einsamen Wolf unter den Runnern nicht mehr gibt, wenn es ihn überhaupt je gab. Jeder Profi oder Runner, der seinen Ruf wert ist, weiß, dass man in diesem Geschäft mit dem Team siegt oder untergeht. Wer allein lebt, stirbt allein. Und schnell.

Der erste Schritt zum Anwenden von Taktiken ist also der Aufbau eines guten Teams. Die richtige Mischung aus Fähigkeiten und Persönlichkeiten zu finden kann genauso herausfordernd sein wie ein Run. Ein gutes Team besteht nicht nur aus einem Haufen harter Hunde (obwohl das kein Nachteil sein muss), sie müssen auch zusammenarbeiten können.

Manche Runner sind vielleicht die Besten in ihrem jeweiligen Metier. Wenn sie aber eine Persönlichkeit haben, die andere Teammitglieder abstößt und die Moral untergräbt, wird wahrscheinlich das ganze Team dabei untergehen. Wenn man aber jemanden mithat, den alle mögen, der aber nichts beitragen kann, ist das genauso schlimm, wenn nicht schlimmer. Nur weil einer ein Chummer ist, muss er noch lange kein gutes Teammitglied abgeben. Jeder Runner trägt etwas anderes bei - zum Guten oder zum Schlechten. Der Trick dabei ist, die richtige Mischung von Leuten zu finden, die einander ergänzen, selbst wenn sie persönlich nicht die besten Freunde sind. Ein Team muss nicht unbedingt aus Freunden bestehen, es muss nur als Team funktionieren.

Das klingt in der Theorie einfach, ist aber in der Praxis oft schwierig, weil Shadowrunner oft individualistische, nonkonformistische und antiautoritäre Typen sind. Irgendwann muss also jemand vortreten, die Verantwortung übernehmen, den ganzen Staub, der sicher aufgewirbelt wird, wegpusten und das Team führen. Nicht jeder kann ein Anführer sein, und noch weniger können gute Anführer sein. Meist braucht man jemanden mit den richtigen Fähigkeiten und der Willenskraft, sie einzusetzen. Und selbst dann gibt es keine Garantie, dass es gutgeht.

## ARTEN VON TEAMS

Entgegen der allgemeinen Wahrnehmung gibt es kein perfektes Runnerteam, das alles kann. Es gibt Teams, die mit einer großen Vielfalt an Runs fertig werden, aber das sind meist die Besten der Besten - und sie haben die Narben, die das beweisen.

Runner sind, wie alle Metamenschen, weder perfekt noch fehlerfrei. Es wird also bei jeder Person und jedem Team Defizite geben, egal wie klein sie sein mögen. Das Wichtigste bei allen Teams (egal ob Runner oder andere) ist es, auf die Stärken zu bauen und die Schwächen auszugleichen. Klingt einfach, oder?

Die meisten Teams gehören in eine von zwei Kategorien: temporäre und permanente. Beide haben ihre Vor- und Nachteile. Temporäre Teams finden sich meist zu einem bestimmten Run oder Job zusammen. Sie sind meist die vollständigsten, da Mr. Johnson bei den Schiebern bestellt,







was er braucht, und dafür sorgt, dass alle Rollen besetzt sind. Das ist der Vorteil. Der Nachteil ist, dass die Mitglieder zwar sehr fähig sein mögen, aber vielleicht nicht gut zusammenarbeiten können, wenn sie es nicht schon mal getan haben. Damit ein Team sich findet, braucht es Zeit, und temporäre Teams haben oft nicht den Luxus, gemeinsam trainieren zu können. Und selbst wenn sie es können, ist das noch keine Garantie für ein Zusammenwachsen (wegen Arroganz, Egoismus, früherer Auseinandersetzungen oder sonst etwas).

Die zweite Kategorie ist die, die am häufigsten mit Runnern in Verbindung gebracht wird: das permanente Team. Das sind die Runner, die über längere Zeit zusammenarbeiten und (häufig) einen Weg zur Zusammenarbeit (zumindest über die meiste Zeit) gefunden haben. Indem sie immer wieder zusammenarbeiten, lernen die Teammitglieder, wie die anderen denken, handeln und in bestimmten Situationen reagieren. Dieses Maß an Koordination ist das Ziel solcher Teams. Das Problem bei permanenten Teams ist, dass wichtige Fähigkeiten fehlen könnten. Und da sie so sehr aufeinander angewiesen sind – und einander vielleicht zu schätzen gelernt haben –, kann es schwer sein, ein verlorenes Mitglied zu ersetzen.

## KENNT EURE ROLLE

Es gibt, unabhängig von der Organisation eines bestimmten Teams, bestimmte Schlüsselpositionen, die von Leuten besetzt werden müssen, die wissen, was sie tun. Manche Rollen können von zwei oder mehr Runnern ausgefüllt werden, manche Runner können mehr als eine Rolle spielen, aber Teams, die lange halten, besetzen jede dieser Rollen.

**Anführer:** Jemand muss das Sagen haben, Punkt. Ohne Führung bricht die Koordination zusammen, und Leute sterben. Bei den meisten Teams ist der Anführer ein Kämpfertyp mit den nötigen Führungsfähigkeiten. In diesem Zeitalter der Technologie gibt es aber auch immer mehr Rigger und Decker, die diese Rolle übernehmen, weil sie mit ihren Konsolen und Decks und mithilfe von PI-Tac Aktionen und Reaktionen koordinieren können.

**Kämpfer:** Die Teammitglieder, die sich auf den Feind stürzen, wenn ein Kampf nötig wird. Dazu zählen die üblichen Verdächtigen wie Straßensamurai, Kampfadepthen, Söldner, Beschützer oder andere Spezialisten, wie zum Beispiel Scharfschützen und Ähnliche. Unabhängig von den Fähigkeiten der einzelnen Kämpfer muss das Team als Ganzes einen Feind auf jede Distanz bekämpfen können. Das heißt, dass mindestens ein Kämpfer den Kampf auf lange Distanzen und mindestens



einer den extremen Nahkampf beherrschen sollte. Es ist nicht unüblich, dass die Rolle eines Kämpfers rein defensiv ist, um zum Beispiel den Magier oder Decker des Teams zu schützen.

**Magische Unterstützung:** Die Teammitglieder, die sich mit magischen Aufgaben beschäftigen. Außerhalb des Kampfes oder vor dem Kampf sind diese Mitglieder oft mit Aufklärung, Nachforschungen, Infiltration, Tarnung und anderen missionspezifischen Aufgaben beschäftigt, die am besten mit Magie erledigt werden können. Im Kampf können Zauberer ihr Team unterstützen, indem sie es mit Magie verstärken oder schützen. Sie können auch am Kampf teilnehmen, indem sie offensive oder defensive Zauber wirken oder Geister ausschicken. Unter bestimmten Umständen – wie bei der Verteidigung gegen Geister – können Adepten sowohl als Kämpfer als auch als magische Unterstützung gelten.

**Matrix-Unterstützung:** Das umfasst alle Aufgaben und Probleme, die mit der Matrix zu tun haben. Runner, die diese Rolle einnehmen, sind meist keine Kämpfer, sondern suchen nach Schwächen in der Matrix- oder WiFi-Struktur des Feindes. Außerdem sind sie dafür verantwortlich, ihr Team auch vor genau solchen Angriffen zu schützen. Die Matrix-Unterstützung ist oft sehr nützlich, um den Anführer über Veränderungen der Lage zu informieren, die sich im Kampf schnell ergeben können, und um die Kommunikation innerhalb des Teams aufrechtzuerhalten, wenn die Teammitglieder getrennt werden. Wenn das Ziel des Teams technisch nicht gerade sehr hoch entwickelt ist, kann die Matrix-Unterstützung auch aus der Ferne erfolgen. Als Faustregel funktioniert sie meist ohnehin besser, wenn sie keinen Kugeln ausweichen muss. Es gibt aber auch die Situationen, in denen die Matrix-Unterstützung direkten Kontakt mit dem Ziel oder dessen Verteidigungsanlagen haben muss. Manche Hacker sind bereit, im Notfall die Rolle des Unterstützungskämpfers zu übernehmen, aber das ist selten die beste Verwendung für ihre Talente.

**Fahrzeug-/Drohnen-Unterstützung:** Rigger werden oft als Kavallerie gesehen und können im Team verschiedene Rollen spielen. Im Kampf dienen Rigger oft als Kommandozentrale, indem sie Drohnen zur Echtzeitaufklärung und zur Unterstützung des Anführers (wenn sie nicht selbst diese Rolle haben) einsetzen. Sie können auch direkt in den Kampf eingreifen – meist mit schweren Waffen wie Maschinengewehren, Kanonen oder Werfern auf Drohnen oder Fahrzeugen. Rigger sind außerdem für den Transport verantwortlich, aber jedes Mitglied, das Fahrzeuge steuern kann, ist nützlich.

**Allgemeine Unterstützung:** In diese Kategorie gehört alles, was nicht von anderen Mitgliedern erledigt wird – Sanitäter, Träger und so weiter. Für diese Rollen müssen nicht extra Mitglieder abgestellt werden, obwohl es gut ist, einen Spezialisten zu haben. Die Aufgaben können auch als Sekundäraufgaben im Team verteilt werden. Es ist nicht unüblich, dass der Unterhändler des Teams als Sanitäter ausgebildet ist oder andere Mitglieder bewacht, die astral projizieren oder in der VR unterwegs sind. Jeder Unterhändler kann auch ein Träger sein und ein Paar Augen mehr im Feld sein. Und bei den meisten kann man davon ausgehen, dass sie eine Waffe mehr zum Kampf mitbringen.

## KENNE DIE AUFGABEN DER ANDEREN

Bei jeder Mission gibt es das Risiko, dass wichtige Mitglieder ausfallen. Heißt das, man muss den Run abbrechen, nach Hause gehen und nach Ersatz suchen? Teufel, nein! Einer der Grundsätze bei professionellen Militär- und Sicherheitseinheiten ist eine breit gefächerte Ausbildung. Das Konzept ist einfach: Wenn einer fällt, übernimmt ein anderer für ihn. Das sorgt auch dafür, dass mindestens einer im Team als Funker, Sanitäter oder an der schweren Waffe dienen kann, wenn der eigentliche Verantwortliche ausfällt. Das gilt besonders für die Befehlskette. Solche Doppelbesetzungen können oft den Unterschied zwischen Sieg und Niederlage ausmachen.

Bei Runnerteams kann das etwas schwieriger sein als beim Militär. Ein Straßensamurai kann sich nicht einfach ein Deck schnappen und die Matrix hacken, und ein Rigger kann nicht für den Magier übernehmen. Aber Teammitglieder können üben, bestimmte Rollen zu übernehmen, wenn der Verantwortliche ausfällt. Einige dieser Rollen sind:

**Befehlskette:** Wahrscheinlich gibt es nichts Wichtigeres als die Befehlskette. Es sollte nicht speziell erwähnt werden müssen, dass der Stellvertreter sofort übernehmen muss, wenn der Anführer ausfällt. Von einer schnellen Übernahme kann das Überleben abhängen.

**Waffen:** Jedes Mitglied sollte etwas (und sei es auch nur eine Pistole) mithaben, um den Feind aus der Entfernung zu bekämpfen. Im Idealfall sollte jedes Mitglied mit allen Waffen aller anderen umgehen können. Mindestens aber sollte jeder Runner fähig sein, wenigstens eine Waffe eines Ausgefallenen zu nehmen und damit etwas ausrichten zu können. In einem Schusswechsel ist jede Waffe besser als nichts, und eine Waffe auf dem Boden ist nutzlos. Auch etwas anderes sollte man nicht erwähnen müssen: Sorgt dafür, dass alle biometrischen und anderen Sicherheitssysteme so programmiert sind, dass sie alle Teammitglieder zulassen. Eine Sprengfalle oder eine Sperre im falschen Moment könnten euch alle umbringen.

**Medizinische Unterstützung:** Ich habe oben bereits den Unterhändler als Sanitäter erwähnt, aber er sollte diese Verantwortung nicht alleine übernehmen müssen. Jedes Mitglied sollte Grundlagen der Ersten Hilfe beherrschen und ein Medkit benutzen können.

**Transport:** Rigger sind für das Fahren zuständig. Es ist aber nie schlecht, mindestens einen weiteren fähigen Fahrer zu haben, falls man ein weiteres Fahrzeug braucht oder der Rigger außer Gefecht ist. Je mehr Mitglieder fahren können, desto besser. Und wie bei den Waffen sollten auch alle Zugriff zu allen Fahrzeugen haben.

Und schließlich gibt es noch die unerwarteten oder seltsamen Aufgaben, die Teil eines Runs werden können. Wenn die Mission sehr spezielle Fähigkeiten braucht, sollte man dafür sorgen, dass möglichst viele Mitglieder wissen, was zu tun ist. Wenn ein Run zum Beispiel den Einsatz eines hochkomplexen Sprengkörpers erfordert, sollte man dafür sorgen, dass mindestens zwei Leute wissen, wie man das verdammte Ding scharf macht oder entschärft.





Um so viele Möglichkeiten zum Geldverdienen zu nutzen, wie es geht, versuchen die meisten Runnerteams, zu Generalisten zu werden, die viele verschiedene Jobs übernehmen können. Das erlaubt zwar Flexibilität und eine größere Auswahl möglicher Einsätze, es ist aber schwer, genug Leute für alle Fälle anzuheuern und das Team dabei klein genug zu halten, dass es profitabel bleibt. Daher gibt es auch Spezialisten-Teams, die eine oder mehrere Rollen nicht besetzen und sich auf eine Nische konzentrieren. Zum Beispiel kann ein Team, das auf magische Aufträge spezialisiert ist, gegebenenfalls einen Hacker anheuern, wenn es mal einen braucht. Eine Gruppe von Riggern, die sich auf Kurierfahrten spezialisiert, hat wahrscheinlich keinen Bedarf an Kampfadepten oder Unterhändlern. Wichtig für jedes Team ist, sich über die eigenen Fähigkeiten klar zu sein und Aufträge zu übernehmen, die zu ihren Stärken passen.

## TAKTIK KLEINER EINHEITEN: DIE GRUNDLAGEN

Trotz der jüngeren Geschichte und der Veränderungen durch das Erwachen haben sich die Kernkonzepte der Taktik kleiner Einheiten seit ihrer Einführung vor über einem Jahrhundert kaum verändert. Selbst unter Berücksichtigung von Matrix und Magie geht es bei der Taktik kleiner Einheiten immer noch darum, durch Kampfkraft ein Ziel zu erreichen. Und ja, das wird eine Zeit lang sehr militärisch klingen, weil dieses Konzept aus dem Militär stammt.

### TAKTIK KLEINER EINHEITEN – KONZEPTE UND BEGRIFFE

**Kampfkraft:** Die Doktrin der Taktik kleiner Einheiten, die die Anwendung von Gewalt regelt und aus vier Elementen besteht: Manöver, Feuerkraft, Schutz und Führung.

**Manöver:** Die durch Beschuss ermöglichte und unterstützte Bewegung eines Trupps oder einer Einheit. Das Ziel eines Manövers ist es, ein Ziel zu vernichten, gefangen zu nehmen oder eine Bedrohung zu neutralisieren.

**Feuerkraft:** Auch einfach als „Feuer“ bezeichnet. Es handelt sich um die direkte Offensivkraft, die gegen ein Ziel eingesetzt wird. Dazu gehören: Schusswaffen, Projektilwaffen, Wurfaffen, Granaten, Raketen und offensive Magie. Auch der offensive Einsatz von Hacking-Programmen oder Technomancer-Fähigkeiten zählt zur Feuerkraft.

**Schutz:** Umfasst alles, was der Gesunderhaltung der Kämpfer dient. Dazu gehört auch, nur das mitzunehmen, was man zur Abwehr oder Neutralisierung feindlichen Feuers bei einer Mission braucht. Das kann durch Sicherheitsmaßnahmen, verteilte Aufstellung, Tarnung, Verstecken, Täuschung oder das Unterdrücken gegnerischen Feuers geschehen.

**Führung:** Die Autorität und die Fähigkeit, alle Anstrengungen des Teams zu koordinieren, um die Mission zum Erfolg zu führen. Bezeichnet auch die Fähigkeit des Anführers, dies umzusetzen.

Gruppen außerhalb des Militärs – wie Gangs, Polizei oder natürlich Shadowrunner – haben die Taktik kleiner Einheiten ihren eigenen Bedürfnissen angepasst. Durch die Verbreitung der Matrix- und Talentsoft-Technologie kann Taktik kleiner Einheiten jetzt von jedem genutzt werden, der eine Gruppe Chummer und ein paar Waffen hat (gesunder Menschenverstand ist hilfreich, aber nicht zwingend nötig). Die Methoden der Taktik kleiner Einheiten bleiben sinnvoll und effektiv, wenn sie richtig benutzt werden.

## MISSION

Egal, wofür Mr. Johnson euch engagiert hat – Ziel und Zweck der Taktik kleiner Einheiten ist es, den Feind durch Bewegung und Feuer zu besiegen. Früher gingen die meisten angeblichen Experten davon aus, dass man den Sieg, unabhängig von technologischen Vorteilen, nur im Nahkampf erreichen könnte. Das war aber vor der Magie und der Verbreitung der Drohnentechnologie. Und auch wenn diese beiden große Vorteile haben, haben sie auch immer noch ihre Einschränkungen und Nachteile. Das macht sie zu Schlüsselementen eines Teams oder einer Einheit, aber meist als Unterstützung oder Verstärkung. Irgendwann müssen die metamenschlichen Kämpfer das Ziel unter Beschuss nehmen.

Neben akkuratem Schießen und effektivem Manövrieren hängt der Erfolg auch noch von anderen Faktoren ab. Flexibilität und richtige Reaktionen auf Veränderungen der taktischen Lage sind extrem wichtig, weil – wie man weiß – kein Plan den ersten Feindkontakt übersteht. Einheiten müssen sich anpassen können, und Anführer müssen mit Überraschungen im Kampf fertigwerden können.

Ebenso wichtig ist das Ausnutzen von Gelände und Umgebung. Egal, wo der Kampf stattfindet, ein Team oder eine Einheit muss die Umgebung ausnutzen können. Deckung und Tarnung sind Schlüsselemente jedes taktischen Vorgehens, egal ob offensiv oder defensiv.

## VORGEHEN

Bei jedem taktischen Vorgehen ist Bewegung (oder das Manövrieren) notwendig, da ohne Bewegung die Fähigkeit, den Feind unter Feuer zu nehmen, stark eingeschränkt ist. Manöver sind auch nicht ausschließlich offensiv. Viele taktische Manöver sind defensiv, sollen Schutz bieten und gegnerische Angriffe abwehren. Manöver und geplante Bewegung erlauben Einheiten, den Zusammenhalt zu wahren und die Mitglieder zu schützen (bewegte Ziele sind schwerer zu treffen). Außerdem bieten sie die Möglichkeit, zwischen Offensive und Defensive umzuschalten, wenn sich die Gelegenheit ergibt. Das Vereiteln gegnerischer Bewegung und Manöver im Kampf ist ein wichtiger Schritt zum Sieg.

Um das zu erreichen, bedienen sich viele Einheiten und Teams fixer Formationen und vorgeplanter Bewegungsmuster. Ihr großer Vorteil ist die Kontrolle. Wenn man weiß, wo die Mitglieder des eigenen Teams sind, behält man in chaotischen Kampfsituationen leichter den Überblick. Vor der Entwicklung taktischer Netzwerke mussten die Mitglieder der meisten Teams relativ nahe beieinander bleiben, um sich im Blick zu behalten. Mit moderner Technologie hat ein Anführer größere Befehlsreichweite, kann sich effizienter auf veränder-



te Situationen einstellen und besser das Feuer koordinieren.

Zudem hat man den Vorteil der Sicherheit. Eine gut geplante Formation kann beim Manövrieren ein Schussfeld von 360 Grad abdecken. Außerdem können Formationen schnell, geordnet und koordiniert auf Bedrohungen reagieren.

Ein dritter Vorteil liegt in der Flexibilität. Formationen wirken vielleicht starr, sind im Kampf aber tatsächlich sehr flexibel. Ein Team, das von einer Formation in die andere wechseln kann, kann schneller auf Bedrohungen reagieren.

Formationen sind im Kampf nützlich, aber nicht immer für jedes Team geeignet. Die meisten davon gehören zwar zur Taktik kleiner Einheiten, sind aber eigentlich für Trupps von mindestens acht bis zehn Mann gedacht. Runnerteams sind meist nicht so groß, also müssen die Standardformationen an ihre Bedürfnisse und Stärken angepasst werden. Die Grundkonzepte behalten aber ihre Gültigkeit.

## ÜBERLEGUNGEN ZU MANÖVERN

Beim Planen und Trainieren von Kampfmanövern für eine Mission gilt es einige Faktoren zu bedenken. Erstens: Aufklärung. Habt ihr die überhaupt gemacht? Aufklärungsergebnisse sind in jedem Kampf wichtig. Je mehr, desto besser. Besonders, wenn sie es ermöglichen, den Kampf ganz zu vermeiden.

**Verteilung:** Selbst mit der modernen Technik muss eine Einheit nahe genug zusammen bleiben, dass ihre Mitglieder einander unterstützen können. Zugleich müssen sie sich so weit verteilen, dass sie sich alle Option offen halten, ihre Schussfelder maximieren und nicht als zusammengedrängter Haufen ein einfaches Ziel bieten. Eine sinnvolle Verteilung sorgt außerdem für einen besseren Überblick, weil mehr Augen in mehr Richtungen schauen können.

**Eigenschutz:** Die Verwendung von Magie, Drohnen und der Matrix haben den Eigenschutz schwerer gemacht als je zuvor. In modernen Kämpfen kann man sich nicht mit Tarnkleidung und ein paar Ästen verbergen. Guter Eigenschutz basiert auf Aufklärung. Man muss Einsatzgebiet und Gegner kennen und entsprechend planen und handeln.

**Deckung und Verstecke** sind bei jeder Operation Schlüsselemente. Die Verwendung einer Route, auf der es Deckung und Verstecke gibt, und das Vermeiden von offenem Gelände helfen, Leben zu retten. Besonders, wenn (nicht falls) etwas schiefgeht.

**Geschwindigkeit:** Wenn ein Team zu vorsichtig ist und sich zu langsam bewegt, steigt das Risiko der Entdeckung. Wenn es sich aber zu schnell bewegt (aus Zeitmangel oder um den Gegner zu überraschen), kann das zu Unachtsamkeit und Fehlern führen. Jede Situation ist anders, und euer Team muss aufmerksam genug sein, um zu erkennen, was nötig ist, und flexibel genug, um es auch zu tun.

**Kommunikation:** Ihr denkt vielleicht, das wäre durch die moderne Technik kein Problem mehr, aber da liegt ihr falsch. Natürlich gewährt uns die moderne Technik Möglichkeiten, von denen wir vor fünf Jahren nicht einmal geträumt hätten, aber nichts ist zu 100 Prozent verlässlich. Man muss einen Ausweichplan haben, falls die Kommunikation abgehört wird oder zusammenbricht. Selbst in dieser Zeit der technologischen Wunder haben altmodische Handzeichen immer noch ihren Sinn im Kampf.

## DECKUNG UND VERSTECKE

Über die Bedeutung dieser beiden Worte in einer taktischen Situation gibt es ein weit verbreitetes Missverständnis. Die meisten Leute meinen, Deckung und Verstecke seien dasselbe. Dem ist nicht so. Ein Versteck ist einfach eine Position, an der ein Kämpfer unter normalen Umständen nicht gesehen werden kann. Wenn ein Teil des Kämpfers gesehen werden kann, ist das Versteck nicht brauchbar und sollte verlassen werden, weil eine solche Position keinen Schutz vor feindlichem Feuer bietet.

Deckung hingegen ist eine Position, die einen Kämpfer zumindest ein wenig vor feindlichem Feuer schützt. Meist kann man sie auch als Versteck nutzen. Die Faustregel lautet: Ein Versteck ist keine Deckung, aber eine Deckung kann als Versteck dienen. Zum Beispiel könnte eine Gruppe von Bäumen und Büschen als Versteck dienen, würde aber keine Kugeln abhalten. Eine Betonwand könnte beides.

## OFFENSIVE UND DEFENSIVE

Die Offensive ist das, was die meisten Leute an der Taktik kleiner Einheiten interessiert, weil hier das Ziel unter Feuer genommen wird. Bei der Defensive geht es darum, zu verhindern, selbst unter Feuer genommen zu werden. Sie ist weniger glamourös und aufregend, aber sehr wichtig, wenn man die Offensive noch erleben will.

Bei der Taktik kleiner Einheiten gibt es vier großen Kategorien von Offensivhandlungen: überstürzte, absichtliche, überfallsartige und hinterhältige.

Einfach gesagt ist eine überstürzte Offensive dieser „Oh Scheiße!“-Moment, in dem man *sofort* abdrücken muss. Das Team greift mit allem an, was es hat, und hofft, dass es reicht. Eine überstürzte Offensive kann aus einem eigenen Fehler (wie schlechter Aufklärung) resultieren, durch eine Überraschung wegen einer unerwarteten Handlung des Gegners nötig werden oder ebenso durch das Ausnutzen einer unerwarteten Gelegenheit. Egal, wodurch sie verursacht wird, eine überstürzte Offensive kann nur erfolgreich sein, wenn jedes Teammitglied sofort weiß, was zu tun ist – und das hängt davon ab, wie gut das Team die Zusammenarbeit trainiert hat.

Eine absichtliche Offensive ist geplant. Auch wenn kein Plan den ersten Feindkontakt übersteht, weiß bei einer absichtlichen Offensive jedes Teammitglied (oder sollte wissen), was das Ziel ist, und in etwa, wie die Gegenwehr aussehen könnte.

Überfälle zeichnen sich durch schnelles Zuschlagen und schnellen Rückzug aus. Bei fast allen Überfällen attackiert eine kleinere Streitmacht eine größere. Man kann damit die Stärke des Feindes erfahren oder andere Informationen – wie etwa, wer in der Feindesgruppe ist oder was der Feind vor allem schützen will – erhalten. Überfälle können gegnerische Nachschublinien oder Unterstützungstruppen treffen, um sie zu erobern, zu vernichten oder auszuschalten. Überfälle können für Diebstähle oder Extraktionen, zur Ablenkung vom echten Diebstahl oder der echten Extraktion oder durchgeführt werden, um das Vorgehen von Feinden zu stören oder zu verzögern. Überfälle – vor allem solche mit mehreren oder





## ANGRIFF IN SECHS (EINFACHEN) SCHRITTEN

1. Planen und vorbereiten
2. Den Feind lokalisieren und aufs Korn nehmen
3. Schwächen des Feindes erkennen und ausnutzen
4. Angriff starten (weiter nach Schwächen Ausschau halten)
5. Manövrieren zum Ausnutzen von Schwächen
6. Kräfte zu weiterem Angriff, Gegenangriff oder Rückzug konsolidieren und reorganisieren

## SPASS MIT SPRENGSTOFF

Die Fähigkeit, in einer Kampfsituation zu manövrieren, ist für Erfolg oder Überleben essenziell, aber nichts kann einem Team schneller den Tag verderben als ein gut platzierter Sprengsatz. Sprengsätze reichen von improvisierten Bomben bis hin zu komplizierten Sprengkörpern mit WiFi-Zünder und können im Kampf viele Funktionen erfüllen.

Ein Zweck ist es, die Optionen und die Beweglichkeit des Feindes einzuschränken. Das strategische Platzieren von Sprengkörpern kann dem Feind ganze Teile des Schlachtfelds verwehren. Minenfelder sind das klassische Beispiel dieser Strategie. Sie zwingen den Feind, einen Weg hindurch zu finden oder sich eine andere Route zu suchen. Die Bewegung durch ein Minenfeld ist nicht nur gefährlich und zeitraubend; das Team ist dabei außerdem sehr exponiert und verwundbar. Umgekehrt ist das Finden einer sicheren Alternative im besten Fall zeitraubend, im schlechtesten Fall unmöglich. Minenfelder (oder andere Arrangements von Sprengkörpern) können den Feind auch in Sackgassen, Hinterhalte oder noch tödlichere Fallen lenken.

Der zweite Zweck liegt in Schutz und Verteidigung. Minenfelder und andere Sprengfallen (z. B. Granaten mit Stolperdrähten), die an den Zugängen zu einer Verteidigungsposition liegen, können zugleich als Warnmelder dienen und die Reihen des Feindes ausdünnen. Es gibt natürlich technisch ausgereifere Auslöser, wie Druckplatten, Bewegungsmelder und WiFi-Sensoren, aber der primitive Stolperdraht wird von den meisten modernen Sensoren übersehen.

Ein dritter und oft übersehener Zweck ist die psychologische Kriegführung. Wie ein Scharfschütze mit ein paar wenigen Schüssen einen Trupp festsetzen und dabei Zusammenhalt und Moral untergraben kann, können auch Sprengkörper, die scheinbar zufällig platziert sind, die Koordination des Feindes stören. Neben der körperlichen Bedrohung durch Sprengkörper und der nötigen Versorgung der Verwundeten kann die Unsicherheit, nicht zu wissen, wann und wo der nächste hochgeht, einen psychologischen Einfluss haben. Das führt zu Zögern und Unsicherheit und lässt den Feind bei jeder Entscheidung zweimal nachdenken. Das kann vor allem für Anführer, die mit ihrer eigenen Unsicherheit umgehen und dabei das Team zusammenhalten und überlegen müssen, wie sie aus der Situation heil herauskommen, sehr herausfordernd sein.

Egal, wie man sie auf dem Schlachtfeld einsetzt: Sprengkörper können eine schwere Bedrohung darstellen, und euer ganzes Team muss wissen, was man damit bezwecken kann und wann mit ihnen zu rechnen ist.

indirekten Zielen – benötigen eine detaillierte Planung, umsichtige Vorbereitung und exaktes Timing bei der Durchführung.

Der Hinterhalt ist ein Spezialfall. Es ist allgemein bekannt, dass das Geheimnis eines erfolgreichen Hinterhalts in guter Planung und guter Deckung liegt. Und das stimmt auch. Wenn es aber so weit ist, spielt die Selbstbeherrschung des ungeduldigsten Teammitglieds die größte Rolle. Nichts kann einen Hinterhalt so schnell vereiteln wie jemand, der loslegt, solange der Feind noch etwas dagegen tun kann. Die jeweiligen Taktiken bei einem Hinterhalt hängen von Ort und Gegner ab, aber ihr solltet euch eine grundlegende Strategie zu rechtlegen, die die Stärken des Teams nutzt. Und trainieren – so lange, bis jeder unter Druck cool bleiben kann. Dann macht euch bereit, euren Gegnern Angst einzujagen, sodass sie sich vor dem Tod noch in die Hosen machen.

Die Schritte beim defensiven Manövrieren oder dem Einnehmen einer defensiven Position sind ähnlich wie beim Angriff. Die Planung behandelt den Aufbau einer Verteidigungsposition oder das Manövrieren aus der Kampfzone. Zum Beispiel ist es sinnvoll, möglichst viele Hindernisse im Weg des Gegners aufzubauen oder für überlappende Schussfelder zu sorgen.

Das frühe Entdecken einer Angriffsvorbereitung des Gegners gewährt Möglichkeiten zum Gegenangriff oder dem Verhindern des Manövers. Dadurch kann man Schwächen im Angriff ausnutzen – oder schaffen –, und das defensive Team kann sich konsolidieren, neu organisieren und vielleicht einen Gegenangriff starten.

## „NACH LEHRBUCH“

Bei feindlichen Übernahmen, Gangkonflikten, beim Aufstieg in der Hierarchie oder einfach nur beim Überleben: Irgendwann nutzt jede Gruppe der Sechsten Welt eine Art Taktik kleiner Einheiten. Natürlich macht jede Gruppe das anders und passt die Taktik gewöhnlich ihren Stärken und Zielen an. Manchmal rühren diese Unterschiede auch von Regeln, Traditionen oder Einschränkungen her, denen die Gruppe unterworfen ist. Schlaue Teams studieren alle Regeln und Prozeduren, an die sich der Feind hält, um daraus im Kampf einen Vorteil zu ziehen. Was ist schöner, als den Feind zu besiegen, indem man seine eigenen Regeln gegen ihn einsetzt?

## MILITÄR

Die Taktik kleiner Einheiten wurde im Militär entwickelt, also ist es nicht überraschend, dass alle Streitkräfte sie immer weiter verfeinern, um den Feind noch besser töten zu können. Die Grundlagen dieser Doktrin bleiben unverändert, aber alle Einheiten passen sie je nach Einsatzziel an.

Infanterieeinheiten werden meist bei längeren Kämpfen eingesetzt. Das klassische Beispiel ist das Einnehmen einer feindlichen Stellung mit anschließender Verteidigung gegen Gegenangriffe. Dabei werden große Infanterieeinheiten mit Panzer-, Artillerie- und Luftunterstützung eingesetzt. Diese großen Einheiten sind aber aus kleineren zusammengesetzt,



die theoretisch sowohl allein als auch im Zusammenspiel mit anderen effektiv operieren können.

Die kleinste Einheit der meisten militärischen Organisationsstrukturen ist das Zweierteam. Darauf bauen Trupps, Gruppen, Züge, Kompanien und so weiter auf. Jede Ebene hat ihre eigene Struktur und ihre eigenen Aufgaben. Ab der Gruppenebene kann man davon ausgehen, dass es einen Befehlshaber und mindestens die folgenden Rollen gibt: Schütze, Grenadier, Funker (meist Matrixspezialisten) und Spezialisten für Unterstützungswaffen. Spezialisten wie Magier oder Rigger werden je nach Einheit und Mission eingesetzt.

Spezialkräfte sollen meist unabhängig operieren und werden eher unkonventionelle Taktiken einsetzen. Sie werden oft für das eingesetzt, was in der Wahrnehmung der Öffentlichkeit „Kommandoeinsätze“ sind: jene Missionen, die in zahllosen Trids und Sims verherrlicht werden, wie zum Beispiel Aufklärung, Vernichtungsmissionen, Überfälle, Hinterhalte, Gefangennahmen und Extraktionen. Ihre Taktiken zeichnen sich durch Heimlichkeit und Präzision aus.

Egal, welche Taktik eine Militäreinheit benutzt, ihre Handlungsmöglichkeiten werden (angeblich) von Einsatzregeln bestimmt, die angeben, welche Handlungen in welcher Situation erlaubt sind. Wie streng einzelne Kommandanten sich daran halten, ist unterschiedlich, aber in unserer paranoiden Bürokratenwelt kann man davon ausgehen, dass sie es im Großen und Ganzen tun. Die meisten Hierarchien belohnen weder Originalität noch Risikobereitschaft. Wenn man die Einsatzregeln einer bestimmten Streitmacht kennt, hat man beim Planen einen deutlichen Vorteil.

## POLIZEI UND SICHERHEIT

Theoretisch sollen Gesetzeshüter das Gesetz vollstrecken. Daher sind ihre Taktiken manchmal anders als die des Militärs. Meist geht es darum, Verdächtige festzunehmen oder unter Kontrolle zu bringen, die öffentliche Sicherheit zu garantieren und Rettungsdienste und Feuerwehr zu unterstützen. Daher gilt tödliche Gewalt als Ultima Ratio und ist nur in Extremsituationen zulässig. Und selbst dann wird sie nur unter ganz bestimmten Umständen eingesetzt.

In Polizeibehörden gibt es immer mindestens eine Eingreiftruppe, die in gefährliche Einsätze geschickt werden kann. Meist geht es dabei gegen bewaffnete Gruppen, die politische Vorhaben verfolgen und mehr sind als einfache Kriminelle. Diese Eingreiftruppen haben meist größere Handlungsfreiheit, wenn es um den Einsatz tödlicher Gewalt geht, aber da ihr Ziel angeblich die Wahrung der öffentlichen Sicherheit ist, sind ihre Einsatzregeln strenger als die vergleichbarer militärischer Einheiten. Ein typisches Team besteht aus einem Kommandanten, einem Späher (auch als Türeintreter bekannt) und vier bis sechs Kämpfern. Magische und Matrix-Unterstützung sind selten integriert und werden von der Behörde gegebenenfalls extra abgestellt – gewöhnlich aus der Ferne.

Private Sicherheitsfirmen ähneln der Polizei insofern, als auch sie mit Schutzaufgaben betraut sind, aber sie sind nur ihrem Konzern oder Auftraggeber verpflichtet, nicht der Öffentlichkeit. Die Regeln für den Einsatz tödlicher Gewalt sind

eher von den Skrupeln der Auftraggeber abhängig als von Gesetzen. Generell kann man davon ausgehen, dass eine Sicherheitsfirma für ihren Kunden alles tun wird, womit sie durchkommt. Aber wenn ihr eure Beinarbeit erledigt, solltet ihr eine Vorstellung davon erhalten, womit zu rechnen ist. Ihr solltet nicht unvorbereitet in einen Schusswechsel gehen, aber ihr solltet auch nicht versehentlich einen Versuch, die Situation gemäß Standardvorgehensweise unter Kontrolle zu bekommen, in ein Blutbad eskalieren lassen. Sicherheitsfirmen haben ebenfalls Eingreiftruppen, aber ihre Zusammensetzung unterscheidet sich je nach Ressourcen und Philosophie der jeweiligen Firma.

Die „normalen“ Einsatzregeln von Behörden und Sicherheitsfirmen schreiben vor, nur so viel Gewalt einzusetzen, wie nötig ist. Wie gesagt: die normalen ...

## SHADOWRUNNER

Shadowrunner empfinden per Definition weder Zuneigung noch Respekt für Hierarchien, Gesetze und Regeln, die sie nicht selbst gemacht haben. Da Runner aus den verschiedensten Berufsgruppen (auch dem Militär, der Polizei oder Sicherheitsfirmen) kommen, haben sie viele verschiedene Fähigkeiten und Ansichten. Es kann zu Spannungen führen, wenn man keine gemeinsamen Regeln oder Vorgehensweisen hat, daher wechseln Runner oft von Team zu Team, bis sie ein passendes finden. Wenn das Team funktioniert, können die Mitglieder Situationen aus unterschiedlichen Blickwinkeln betrachten und zu unerwarteten Ansätzen kommen, die sie gegen überlegene Kräfte gewinnen lassen, indem sie sich an anderer Leute Lehrbücher halten oder Dinge tun, an die niemand vorher gedacht hatte. Für ihre Gegner kann dieser Mangel an eindeutigen Regeln sehr frustrierend sein. Aber genau deshalb werden Runner schließlich engagiert.

Runner sind nur drei Parteien Rechenschaft schuldig: ihren Teammitgliedern, Mr. Johnson (weil der das Geld hat) und ihrem Ruf in der Runnergemeinde.

## KRIMINELLE UND GANGS

Die Taktiken von Gangs sind noch schwerer zu beschreiben als die von Runnerteams. Gangs sind im Kampf unberechenbarer als alle anderen Gruppen. Ihre Kampfstile können alles von Lehrbuchtaktiken bis hin zu schrankenlosen Gewaltausbrüchen umfassen – und das alles manchmal innerhalb einer einzigen Auseinandersetzung.

Der Schlüssel dazu, das Verhalten einer kriminellen Organisation oder Gang im Kampf vorherzusagen, ist das Studieren ihrer Psychologie und Kultur. Persönliche Vorlieben und Gesellschaftsnormen (Ehrenkodizes, Machismo oder Hass gegen alle Außenstehenden) diktieren, wie sie in Konfrontationen und Kämpfe gehen.

Auch die bevorzugten Kampfmethoden können die Taktik vorgeben. Go-Gangs wie die Ancients bauen ihre Taktik auf Fahrzeugen auf. Thrill-Gangs ziehen vielleicht spezielle Angriffsstile vor – wie die Halloweeners in Seattle, die gerne Feuer einsetzen. Wie bei jedem Gegner kann das Studieren der Denkweise einer Gruppe den entscheidenden Unterschied im Kampf ausmachen.





## KAMPF DEM CHAOS: WENN ES KEINE TAKTIK GIBT

Zu wissen, wie man eine Truppe im Kampfgebiet bewegt oder sich an die Taktik des Gegners anpasst, sind nützliche Fähigkeiten, aber früher oder später wird man auf einen Gegner treffen, der sich völlig chaotisch verhält. Wer so kämpft, ist entweder ein Taktikgenie oder ein Wahnsinniger. So oder so wird man nicht wissen, womit zu rechnen ist – das Chaos ist per Definition kaum vorhersagbar. Was macht man also, wenn man es mit solchen Gegnern zu tun hat? Es gibt keine einfache Antwort. Man muss kreativ sein. Zum Glück gibt es ein paar solide Grundlagen, auf denen die Kreativität aufbauen kann:

1. **Habt einen Plan B ... und C, D, E bis Z.** Chaos ist bei jedem Kampf zu erwarten, und es ist zwar wichtig, einen Plan zu haben, aber ebenso wichtig, zu wissen, wann ein Plan gescheitert und es Zeit für den nächsten ist.
2. **Bleibt flexibel.** Genauso wichtig wie Ausweichpläne ist die Fähigkeit, die eigenen Handlungen an neue Hindernisse und Bedrohungen anzupassen. Betrachtet die Lage und sucht nach Schwächen beim Gegner oder nach einem Fluchtweg.
3. **Wisst, wann ihr aufgeben müsst.** In jeder Kampfsituation kann es sein, dass das Überleben vom Aufgeben abhängt. Deshalb ist es wichtig, zu wissen, wann man sich zurückziehen und abhauen sollte. Natürlich kann es Mr. Johnson wütend machen, wenn man lieber leben möchte; es könnte kurzfristig sogar dem eigenen Ruf schaden. Aber die meisten Taktiker werden bestätigen, dass man lebend mehr Handlungsmöglichkeiten hat als tot.
4. **Bekämpft nicht Chaos mit Chaos.** Im Gegensatz zu dem, was die Medien sagen, führt ein blindwütiger Angriff meist nur zum Tod. Kämpfer, die siegen, und Teams, die durchhalten, verwenden durchdachte Pläne und bleiben im Kampf konzentriert und kontrolliert. Zwerge aufstände und Berserkerwut sind sinnlos, wenn sie nicht Teil einer wohldurchdachten Strategie sind. Wer gegen überlegene Kräfte „den Rambo spielt“, wird nichts erreichen, wenn er nicht gerade als Ablenkung dient, um das Feuer des Feindes auf sich zu ziehen, damit der Rest der Truppe sich zurückziehen kann. Oder das Ziel auf einem anderen Weg erreichen kann.
5. **Bleibt zusammen!** Das bedeutet nicht unbedingt räumliche Nähe. Es heißt, dass ein Team bis zum (bitteren) Ende zusammenarbeiten muss. Die moderne Technik und andere Möglichkeiten lassen es zu, dass sich ein Team weit verteilt. Aber es muss immer noch seine Handlungen koordinieren. Teams, nicht einsame Wölfe, überleben auf lange Sicht.

## DIE LEKTIONEN UMSETZEN

Kampf, vor allem die Taktik kleiner Einheiten, ist bei *Shadowrun* nicht bloß irgendein abstraktes Konzept. Es gibt bestimmte Manöver, die jedes Runnerteam durchführen kann, um in Kampfsituationen Vorteile zu erhalten. Dies sind die **Kampfmanöver**. Die in diesem Abschnitt angeführten Manöver behandeln nicht jede denkbare Kampfsituation, sind aber in vielen Situationen anwendbar, bieten Spielern mehr Kampfoptionen und fördern die Arbeit als Team.

### TEAMWORK IM KAMPF

Um die Boni für ein bestimmtes Kampfmanöver zu erhalten, kann ein Team nicht einfach „wir machen das jetzt“ sagen. Stattdessen muss ein Team, das die hier beschriebenen Kampfmanöver benutzen will, eine **Kampfmanöverprobe** ablegen, um festzustellen, ob es den Bonus bekommt. Der Spielleiter sollte dabei entsprechende Modifikatoren berücksichtigen, je nachdem, wie gut sich das Team auf das Manöver vorbereitet hat. Alle Manöver sind optional und liegen im Ermessen des Spielleiters.

### KAMPFMANÖVERPROBEN

Kampfmanöverproben funktionieren wie normale Teamworkproben (SR5, S. 51). Vor dem Durchführen eines Kampfmanövers muss das Team einen Anführer benennen, der das Manöver anordnet und/oder koordiniert. Der Anführer legt die Probe ab, die übrigen Teammitglieder gelten als Helfer.

Um eine Kampfmanöverprobe abzulegen, muss der Anführer über die Wissensfertigkeit Taktik kleiner Einheiten verfügen. Er legt eine Probe auf Taktik kleiner Einheiten + Intuition [Geistig] ab. Jedes Teammitglied, das ebenfalls über die Fertigkeit Taktik kleiner Einheiten verfügt, kann bei der Teamworkprobe helfen (oder improvisieren und eine Probe mit Intuition - 1 ablegen), indem es eine Probe ablegt und die Erfolge nach den Regeln für Teamworkproben beisteuert. Der Anführer kann seine Fertigkeit Führung einsetzen, um ein Teammitglied pro Manöver anzuleiten (s. SR5, S. 141). Ein Kampfmanöver kann als Freie Handlung mit einem verbalen Kommando befohlen werden. Das Ablegen der Kampfmanöverprobe benötigt ebenfalls eine Freie Handlung, und der Erfolg zählt für eine ganze Kampfrunde. In jeder folgenden Runde ist eine neue Kampfmanöverprobe erforderlich, wenn das Team den Bonus behalten will. Wenn das Team mit dem versuchten Manöver nicht vertraut ist und eine Erklärung dafür braucht, muss der Anführer eine Komplexe Handlung aufwenden, um die notwendigen Instruktionen zu erteilen, bevor die Kampfmanöverprobe abgelegt werden kann. Wie immer gelten die üblichen Limits.

Jedes Manöver benötigt eine bestimmte Anzahl an Erfolgen, um durchgeführt zu werden. Alle Boni wirken sofort. Alle Teammitglieder, die ein Kampfmanöver durchführen, müssen



nötigenfalls warten, um in einem Initiativedurchgang zur selben Zeit handeln zu können. Wenn die Kampfmanöverprobe misslingt, gelten alle Teammitglieder als schlecht positioniert und erhalten in diesem Initiativedurchgang einen Würfelpoolmalus auf Verteidigungsproben, der so hoch ist wie der ursprünglich angestrebte Bonus.

Wenn ein Teammitglied einen Patzer würfelt, das Manöver aber trotzdem erfolgreich ist, gilt nur dieses Mitglied als schlecht positioniert und erhält den Malus. Ein Kritischer Patzer eines Teammitglieds lässt das Manöver automatisch scheitern, und in diesem Fall ist das Manöver so schlimm gescheitert, dass der Malus nicht nur für den Initiativedurchgang, sondern für die ganze Kampfrunde gilt.

Man kann Manöver auf zwei Arten kontern: Die erste ist, einfach vor dem Gegner im Initiativedurchgang zu manövrieren und damit Schlüsselemente des Manövers auszuschalten, bevor es durchgeführt werden kann. Die zweite ist ein Kontermanöver, bei dem eine Vergleichende Probe auf Taktik kleiner Einheiten + Intuition [Geistig] abgelegt wird, um das Manöver zu identifizieren und dann zu vereiteln. Der Sieger der Vergleichenden Probe gilt als der, der das Manöver zuerst durchgeführt hat und damit das gegnerische Team hinreichend durcheinandergebracht hat. Dies kann nur durchgeführt werden, wenn beide Teams bei demselben Initiativeergebnis handeln.

## KAMPFMANÖVER

### ALLE AUF EINEN

**Benötigte Erfolge:** variabel

**Beschreibung:** Eine Lieblingstaktik von Gangs, die größere Metatypen oder herausragende Kämpfer besiegen wollen. Sie sieht aus wie ein verrückter Ansturm, ist aber in Wirklichkeit ein koordinierter körperlicher Angriff. Die Gruppe stürzt sich auf das Opfer und geht dabei zuerst auf die Extremitäten (daher machen die meisten Abwehrtechniken das Ziel nur leichter zu treffen, weil der Körper zunächst nicht angegriffen wird). Wenn das Ziel bewegungsunfähig oder am Boden ist, greifen die Angreifer verletzliche Stellen an, bis es ausgeschaltet ist. Dieses Manöver wird etwas anders als andere durchgeführt.

**Wirkung:** Für je drei volle Erfolge, die der Anführer bei der Probe auf Taktik kleiner Einheiten erzielt, erhalten die Teammitglieder einen Würfelpoolbonus von +1 auf Angriffsproben.

### DYNAMISCHES EINDRINGEN, STANDARD

**Benötigte Erfolge:** 4

**Beschreibung:** Die Taktik des Dynamischen Eindringens wurde zunächst für Eingreiftruppen von Behörden entwickelt, um gegen verbarriadierte Ziele oder bei Geiselnahmen eingesetzt zu werden. Dabei wird überfallsartig mit überwältigender Macht in einen abgeschlossenen Bereich eingedrungen, um eine Bedrohung zu neutralisieren. Diese von der

## KAMPFMANÖVER SCHRITT FÜR SCHRITT

1. „Anführer“ für die Probe bestimmen.
2. Anführer legt eine Probe auf Taktik kleiner Einheiten + Intuition [Geistig] ab. Teammitglieder würfeln ebenfalls; es gelten die normalen Regeln für Teamwork.
3. Erfolge werten und mit der notwendigen Erfolgsanzahl für das Manöver vergleichen.
4. Boni für erfolgreiche oder Mali für gescheiterte Manöver anwenden.

## WISSENSFERTIGKEIT TAKTIK KLEINER EINHEITEN

Diese Wissensfertigkeit umfasst das Verstehen und Verwenden von Manövern und Methoden, die speziell für kleine Gruppen im Kampf gedacht sind. Sie beschäftigt sich besonders mit dem Feuern und der Bewegung im Kampf mithilfe von Manövern und Formationen. Sie kann verwendet werden, um festzulegen, welche positiven oder negativen Konsequenzen bestimmte Taktiken oder Manöver wie etwa Deckung oder Verstecken haben. Diese Fertigkeit kann auch verwendet werden, um Taktiken und Manöver der Gegenseite zu erkennen.

- **Improvisieren:** Ja (Intuition)
- **Fertigkeitsgruppe:** Keine
- **Spezialisierungen:** nach Gelände/Umgebung (Dschungel, Gebirge, Polargebiete, Stadt, Wüste oder andere Umgebungen)

Polizei stammende Taktik wurde als eine der wenigen vom Militär übernommen und wird mittlerweile häufig beim Häuserkampf eingesetzt. Dabei bildet das Team ungesehen eine „Schlange“ vor dem Eingang zu dem abgeschlossenen oder verbarriadierten Bereich. Auf ein Signal hin wird schnell eingedrungen. Es benötigt einiges an Planung, Choreographie und vor allem Training, Training und noch einmal Training, bis das Team schnell durch eine enge Öffnung eindringen und den Gegner überwältigen kann, ohne dass alle einander gegenseitig auf die Füße treten. Bei der Standardvorgehensweise dringt das Team in Paaren ein, die sich nach rechts und links aufteilen, sobald die Schwelle überschritten ist. Wenn eine Tür aufgebrochen werden muss, sprengt der „Türeintreter“ sie mit Hohlladungen oder Spezialmunition, und das erste Paar dringt ein, bevor sich der Rauch verzogen hat. Es ist nicht unüblich, als erstes Paar Drohnen oder Geister hinzuschicken. Die Paare gehen nacheinander hinein, und das Team verteilt sich am Rand des Raums, damit jeder ein freies Schussfeld hat. Der Anführer teilt die Positionen ein und gibt vor, wer wohin geht. Der „Türeintreter“ sichert den Eingang.

**Wirkung:** Wenn das angreifende Team die Tür aufbricht, bevor die Gegner etwas mitbekommen, erhält es einen Würfelpoolbonus von +3 auf Angriffsproben. Wenn das Eindringen vorher bemerkt wurde, beträgt der Bonus nur +1.





## DYNAMISCHES EINDRINGEN „WURF UND STURM“

**Benötigte Erfolge:** 4

**Beschreibung:** Ein Dynamisches Eindringen mit Sprengkörpern. Bevor das erste Paar die Schwelle überschreitet, bringt der „Türeintreter“ einen Sprengkörper zum Einsatz: Er wirft zum Beispiel eine Granate in den Raum (gemäß den normalen Regeln für Wurfaffen). Das Team wartet auf die Detonation, nach der dann gestürmt wird. Je nach Art des Sprengstoffs kann das furchtbare Konsequenzen haben, wenn das Timing nicht peinlich genau eingehalten wird.

**Wirkung:** Wie beim Dynamischen Eindringen, mit zusätzlichen Wirkungen durch den Sprengkörper.

## FEUER UND BEWEGUNG

**Benötigte Erfolge:** 6

**Beschreibung:** Diese Taktik ist sehr einfach: Das Team bewegt sich als Einheit zu einem Ziel und gibt beim Vorrücken Sperrfeuer. Wenn das Team nahe genug heran ist, wird aus dem gleichmäßigen Vorgehen ein Sturmangriff. In den meisten militärischen Situationen wird dieses Vorgehen von Artillerie oder schweren Waffen unterstützt und stellt den finalen Vorstoß auf eine Stellung dar. Der große Nachteil dieser Taktik ist aus der Sicht kleiner Einheiten, dass sie für Militäreinheiten entwickelt wurde, die hohe Verluste verkraften können. Feuer und Bewegung setzt voraus, dass man jede Deckung aufgibt und sich nur auf das Sperrfeuer zum Niederhalten des Gegners verlässt. Selbstverständlich sind vollautomatische Waffen für dieses Manöver am besten geeignet. Früher führte Schießen in der Bewegung zu einem dramatischen Verlust der Präzision, aber dank der modernen Technologie ist das heutzutage kein entscheidender Faktor mehr. Der Anführer muss dieses Manöver eigentlich nur so weit koordinieren, dass er das Ziel festlegt und den Befehl gibt.

**Wirkung:** Würfelpoolbonus von +4 auf alle Angriffsproben im Halbautomatischen, Salven- und Vollautomatischen Modus von Schusswaffen

## FEUERWALZE

**Benötigte Erfolge:** siehe Beschreibung

**Beschreibung:** In Abwandlung alter Artillerietaktiken verwendet die Feuerwalze Waffen mit hoher Reichweite (Granat- oder Raketenwerfer, Mörser, Offensivmagie), deren Feuer auf eine Stellung oder ein Ziel „zuläuft“. Bei einer Offensive folgen die Teammitglieder der Feuerwalze und beseitigen übrig gebliebene Widerstandsnester. Man kann dieses Manöver auch als Defensivtaktik benutzen, wenn der Feind nahe an der eigenen Position ist. Die Feuerwalze beginnt dann hinter dem Feind und wird von hinten auf ihn zu bewegt, bis er vernichtet ist oder die Einschläge der eigenen Stellung zu nahe kommen. Das ist ein riskantes Manöver. Die Mitglieder, die das „Artilleriefeuer“ schießen, müssen ihre Angriffe schaffen, und

die Kampfmanöverprobe muss ebenfalls erfolgreich sein. Ein Patzer verlangt immer eine Abweichungsprobe (SR5, S. 183), um zu bestimmen, wie nah die Einschläge dem Team kommen. Ein Kritischer Patzer sorgt dafür, dass das eigene Team von der Feuerwalze getroffen wird.

**Wirkung:** Würfelpoolbonus von +4 für alle freundlichen Kräfte, die sich hinter der Walze bewegen, -2 für alle Feinde wegen des kombinierten „Artillerie“- und gewöhnlichen Feuers.

## GEDECKTE AUFKLÄRUNG

**Benötigte Erfolge:** variabel

**Beschreibung:** Technisch betrachtet ist das kein Kampfmanöver, weil es meist eingesetzt wird, bevor der Kampf beginnt. Es wird bei Behörden und Sicherheitsfirmen seit Jahrzehnten durchgeführt und ist auch bei Militäreinheiten für den Häuserkampf verbreitet. Dieses Manöver wird beim Durchsuchen von Gebäuden eingesetzt und soll den Blick um Ecken, durch Türen oder um hohe Hindernisse herum ermöglichen. Der Durchsuchende verwendet eine Ecke, Kante oder Wand als Deckung und bewegt sich seitwärts oder im Halbkreis mit schussbereiter Waffe hinter der Deckung. Das tut er, bis er eine Sichtverbindung zum Ziel seiner Suche hat. Wenn dies richtig gemacht wird, exponiert sich der Suchende nur minimal und kann danach vorgehen, wie es ihm geboten erscheint. Er kann den erhaltenen Bonus von dieser Kampfrunde in die nächste übernehmen, solange er sich nicht bewegt und andere Kämpfer in dem Bereich bleiben, in dem er sie zuerst gesehen hat.

**Wirkung:** Der Suchende (nur er) erhält einen Würfelpoolbonus auf Verteidigungsproben in Höhe der Erfolge beim Durchführen des Manövers. Das Manöver schlägt fehl, wenn keine Erfolge erzielt werden; der Suchende erhält dann keine Boni oder Mali. Durch einen Patzer erhält der Suchende einen Würfelpoolmalus von -2 auf Verteidigungsproben auf. Ein Kritischer Patzer bedeutet, dass er vom Feind entdeckt wird, der herankommt und ihn aus seiner Position vertreibt.

## KREUZFEUER

**Benötigte Erfolge:** 6

**Beschreibung:** Dieses Manöver besteht darin, dass man zwei Elemente des Teams in separate Positionen bringt, von denen aus dasselbe Ziel aus zwei oder mehr unterschiedlichen Richtungen beschossen werden kann. Zuerst muss der Anführer mit einer Einfachen Handlung und einer Erfolgsprobe auf Taktik kleiner Einheiten + Intuition [Geistig] passende Positionen finden. Der nächste Schritt ist die Bewegung der Teammitglieder an diese Positionen (normale Kampfmanöverprobe). Dieses Manöver kann entweder als Vorbereitung eines Hinterhalts vor einem Kampf oder als taktisches Manöver während eines Kampfes durchgeführt werden.

**Wirkung:** Die Angreifer des Teams erhalten einen Würfelpoolbonus von +3 auf Angriffsproben.





## RAUTENFORMATION

**Benötigte Erfolge:** 4

**Beschreibung:** Die Rautenformation wird von Viererteams defensiv zur Bewegung durch ein potenziell gefährliches, offenes Gebiet benutzt. Sie kann auch bei der Suche nach einem Ziel eingesetzt werden. Die Raute ergibt überlappende Sicht- und Schussfelder in einem Winkel von 360 Grad. Dadurch können Bedrohungen schnell erkannt werden, und man kann schnell darauf reagieren. Bei der klassischen Raute geht der Anführer voraus, zwei andere Mitglieder nehmen Positionen rechts und links hinter ihm ein, und ein Schlussmann deckt den Rücken. Größere Gruppen können die Formation modifizieren, indem sie mehr Leute an den Ecken oder Seiten der Rauten positionieren. Die Raute wird auch gern zur Verteidigung eingesetzt, wobei das zu Schützende (Kunden, Verwundete, Beute) in die Mitte genommen wird. Ein Team in Rautenformation verliert keine Zeit beim Umdrehen. Bei einem Richtungswechsel übernimmt einfach die Ecke, die der neuen Richtung am nächsten liegt, die Führung. Für enge Umgebungen wie Gänge taugt die Raute natürlich nicht, und sie ist unmöglich, wenn das Gelände eine Bewegung im Gänsemarsch erforderlich macht.

**Wirkung:** + 1 Würfelpoolbonus bei Überraschungsproben und Hinterhalten, +2 auf die Initiativeprobe

## SCHIEFER RÜCKZUG

**Benötigte Erfolge:** 5

**Beschreibung:** Ein kämpfender Rückzug, der es einer kleineren Einheit erlaubt, sich vor einer größeren zurückzuziehen. Das Team bildet eine geschwungene oder schräge Kampflinie, sodass jedes Mitglied ein freies Schussfeld hat und sich ein Ende der Linie näher am Feind befindet als das andere. Das Teammitglied, das dem Feind am nächsten ist, zieht sich unter Sperrfeuer der anderen Mitglieder zurück, nimmt eine Position nicht weit hinter dem fernsten Mitglied ein und gibt nun ebenfalls Sperrfeuer. Dieser Vorgang wird wiederholt: Das nächste Mitglied zieht sich hinter die fernste Position zurück und gibt von dort Sperrfeuer. Das geschieht so lange, bis das Team aus der Gefahrenzone ist. (In Wirklichkeit kann sich nicht immer eine gerade Linie bilden, aber das Prinzip bleibt gleich.) Um dieses Manöver durchzuführen, muss jedes Mitglied während der Ausführung irgendeine Möglichkeit zum Fernkampf besitzen.

**Wirkung:** Würfelpoolbonus von +2 auf alle Verteidigungsproben





## ÜBERSCHLAGENDES VORGEHEN

**Benötigte Erfolge:** 4

**Beschreibung:** Das klassische Bocksprung-Manöver, mit dem sich eine Einheit unter Feuer bewegen kann. Es kann sowohl offensiv als auch defensiv eingesetzt werden. Dabei gibt ein Kämpfer aus einer geschützten Position Sperrfeuer (SR5, S. 180), um den Feind niederzuhalten, während sich die anderen Teammitglieder in eine neue Position bewegen. Dieser Vorgang wird wiederholt, wobei immer andere Teammitglieder Sperrfeuer geben, bis das Ziel erreicht oder das Team aus der Gefahrenzone ist. Es wird empfohlen, ausreichende Deckung zu finden, wenn man das Manöver durchführt, auch wenn es nicht unbedingt sein muss.

**Wirkung:** Wenn das Sperrfeuer erfolgreich ist, erhalten die Mitglieder, die sich bewegen, einen Würfelpoolbonus von +3 auf defensive Handlungen, während alle Gegner einen Würfelpoolmalus von -3 für offensive Handlungen erhalten.

## VORGEHEN MIT NACHHUT

**Benötigte Erfolge:** 2

**Beschreibung:** Ähnlich wie das überschlagende Vorgehen ist das Vorgehen mit Nachhut ein Präventivmanöver. Es wird verwendet, wenn schnelles Vorgehen erforderlich ist und die Aufklärung ergeben hat, dass kaum mit Feindkontakt zu rechnen ist. Wenn das Team in Bewegung ist, nehmen ein oder besser zwei Mitglieder eine Position hinter der Hauptgruppe ein, bleiben regelmäßig stehen und betrachten sorgfältig ihre Umgebung. Wenn die Hauptgruppe angegriffen wird, kann die Nachhut entweder mit Feuer auf weite Entfernung oder mit einem Flankenmanöver zu Hilfe kommen. Beim Durchführen dieser Taktik kann eine Drohne oder ein Geist entweder mit oder statt einem Teammitglied die Nachhut übernehmen. Der Nachteil dieser Taktik ist, dass die Nachhut vom Rest des Teams getrennt werden oder ohne dessen Wissen eliminiert werden kann. Deshalb werden Drohnen und Geister in dieser Position eingesetzt. Bei diesem Manöver ist der Anführer der Teamworkprobe immer ein Mitglied der Nachhut.

**Wirkung:** Würfelpoolbonus von +1 auf alle Wahrnehmungsproben und +2 zur Initiativeprobe der Nachhut, wenn ein Kampf beginnt

## UNSICHTBAR BLEIBEN

Nicht jeder Runner liebt die WiFi-Matrix, besonders seit die neuen Protokolle in Kraft sind. Für manche überwiegen die potenziellen Nachteile – wie etwa, dass einem jemand plötzlich die Bodytech abschalten kann – die möglichen Vorteile bei Weitem. Diese Leute verwenden Geräte ohne WiFi-Fähigkeit und schalten ansonsten die WiFi-Fähigkeit von Geräten ab, wenn sie können. Auch wenn Rigger und Decker des Teams auf aktuelle Technologie angewiesen sind, kann ein Team beschließen, vorübergehend „unsichtbar zu bleiben“, um der Entdeckung zu entgehen. Das kann eine nützliche Taktik sein, um sich heimlich in Position für einen entscheidenden Schlag zu bringen. Wenn der Feind in der Matrix überlegen ist, kann das Isolieren aller Kampfteilnehmer die Chancen ein wenig ausgleichen. „Unsichtbar“ vorzugehen ist 2075 schwierig, aber nicht unmöglich, und wer es häufig tut, entwickelt Fertigkeiten, die den Mangel an Technik kompensieren können.

## HANDWERKSZEUG

Taktik und Teamwork sind für ein Runnerteam wichtig, aber das richtige Handwerkszeug ist ebenfalls ziemlich wichtig. Wie das Sprichwort sagt: Ausrüstung ist der halbe Run. Es folgen einige Low-Tech-Geräte, die Runnern seit Jahren gute Dienste leisten, sowie ein paar der neuesten Spielereien für Technikfreaks.

### FARBGRANATE

Eine billige Möglichkeit, lästige Unsichtbarkeitszauber zu überlisten, etwas schnell zu markieren oder einfach jemanden zu ärgern. Die Farbgranate ist in verschiedenen Farben erhältlich und hat denselben Sprengradius wie normale Granaten, aber nicht die hässlichen, tödlichen Auswirkungen. Ziele innerhalb des Sprengradius werden mit Farbspritzern bedeckt. Für 50 Nuyen zusätzlich kann man auch radioaktiv markierte Farbe zur besseren Verfolgbarkeit haben.

Schaden	DK	Sprengwirkung	Verfüg	Preis
–	–	10 m Radius	8E	100 ¥

### TELESKOPSPIEGEL

Dieser Spiegel hat etwa die Größe einer menschlichen Hand und ist ideal geeignet, um um die Ecke zu schauen, wenn man sich keiner WiFi- oder anderen technischen Mittel bedienen kann oder will. Er kann per Magnet am Ende eines 15 Zentimeter langen Teleskopstabs angebracht werden, um mehr Reichweite zu bekommen.

Verfüg	Preis
10	35 ¥

### GRANATENKAMERA

Ein Sensorträger in Form eines Dodekaeders, etwa doppelt so groß wie ein Baseball, der meist in ein unbekanntes Gebiet geworfen wird. Seine verstärkte Hülle ist stark genug, um einen Fall aus 20 Metern Höhe zu überstehen, und die Form sorgt dafür, dass er nicht allzu weit rollt. Mehrere Sensoröffnungen erlauben der Granatenkamera, dreidimensionale Aufnahmen eines Gebiets zu machen. Ab Werk ist eine Bildverbindung eingebaut, und man kann weitere Sensoren anbringen.

Kapazität	Verfüg	Preis
1-5	16E	Kapazität x 1.500 ¥

### PERISKOPKAMERA

Ein billiges Handsensorkpaket, mit dem man über Hindernisse oder um Ecken schauen kann. Eine Bildverbindung ist bereits eingebaut, und es können ein paar Upgrades vorgenommen werden. Man kann die Bilddaten entweder an einem kleinen Bildschirm oder per WiFi betrachten.

Kapazität	Verfüg	Preis
1-3	10E	Kapazität x 600 ¥





## RAMMEN

Manchmal reicht ein Magschlossknacker oder Dietrich einfach nicht aus, und man muss zu härteren Maßnahmen greifen. Bei Eingreiftruppen sind Rammen - vom einfachen Metallblock bis hin zum Hightech-WiFi-Gerät - sehr beliebt. Eine Ramme ist eigentlich nicht für den Kampf gedacht, kann aber natürlich dafür verwendet werden und wird dann mit der Fertigkeit Exotische Nahkampfwaffe (Ramme) geführt - wenn man so umsichtig war, diese Fertigkeit zu erwerben. Bei der bestimmungsgemäßen Verwendung wird eine Probe auf Stärke + Geschicklichkeit abgelegt, deren Erfolge den Schaden steigern, dem das Zielobjekt mit Konstitution + Panzerung widerstehen muss.

**Einmannramme:** Ein etwa 20 Kilogramm schweres Metallrohr mit einem stumpfen Ende und Griffen an der Seite. Dies ist ein simples Ein- und Durchbruchswerkzeug, dessen Wirksamkeit von der Stärke des Benutzers abhängt. Die Einmannramme wird - wie der Name schon sagt - meist von einer Person benutzt, aber es gibt auch schwerere Versionen, die von zwei durchschnittlichen Menschen verwendet werden.

Präz	Reichweite	Schaden	DK	Verfüg	Preis
4	-	(STR + 2)K	-1	10E	2.000 ¥

**Hydro-Ramme:** Diese Abwandlung der Standard-Einmannramme enthält ein internes Flüssigkeitsreservoir mit 10 Litern Inhalt. Beim Einsatz wird die Ramme zurück und dann nach vorn ins Ziel geschwungen. Beim Aufschlag erzeugt die Bewegung der Flüssigkeit im Inneren einen zusätzlichen Impuls, der den Schaden erhöht. Sehr nützlich gegen stabilere Türen, aber die Ramme muss von zwei durchschnittlichen Menschen oder einem durchschnittlichen Troll geführt werden.

Präz	Reichweite	Schaden	DK	Verfüg	Preis
5	1	(STR*+3)K	-1	10E	3.500 ¥
* (Stärkesumme aller Benutzer) ÷ (Zahl der Benutzer)					

**Pneumatische Ramme:** Die Kraft der Pneumatischen Ramme - auch P-Ramme genannt - stammt von einem batteriebetriebenen pneumatischen Kolben. Eine P-Ramme ist zu groß und schwer, um geschwungen zu werden. Das vierbeinige Gerät wird vor der Tür oder Barriere aufgebaut und per Touchpad oder WiFi ausgelöst. Seine Kraft wird aber durch mangelnde Mobilität erkauft: Man braucht vier durchschnittliche Menschen, um die P-Ramme in Position zu bringen.

Präz	Reichweite	Schaden	DK	Verfüg	Preis
6	-	16K	-4	18E	10.000 ¥





**Schock-Ramme:** Auch Schockklopfer genannt. Dies ist eine Ramme, die beim Durchbrechen einer Tür oder Barriere elektronische Schlösser oder Verteidigungseinrichtungen ausschalten soll. Vier große stromführende Spitzen stehen aus dem Kopf der Ramme hervor, die in die Barriere eindringen und die Entladung ableiten sollen. Eine Person, die mit den Spitzen oder der Barriere in Kontakt kommt, muss gemäß den normalen Regeln Elektroschaden widerstehen. Man kann Schock-Rammen auch per WiFi zur Entladung bringen. Sie sind effektive Durchbruchswerkzeuge, brauchen aber regelmäßige Wartung und Überwachung, da bei wiederholtem Einsatz der Mechanismus oder die Isolierung beschädigt werden können. Ein Patzer bei der Benutzung sorgt dafür, dass keine Entladung stattfindet. Bei einem Kritischen Patzer erhält der Benutzer einen elektrischen Schlag.

Präz	Reichweite	Schaden	DK	Verfüg	Preis
4	1	(STR + 2)K + 12G(e)	-3	10E	15.000 ¥

**SPRENGSCHILD**

Der Sprengschild ist eine geometrische Form aus mehreren hochexplosiven Sprengkörpern und Thermitstreifen, der etwa zwei mal einen Meter groß ist. Halteschlingen in der Mitte erlauben es, das Gerät als Schild zu tragen und zu benutzen, bis es in Position ist. Kleber oder Magneten können den Schild an jeder Oberfläche fixieren. Die Sprengladungen können per Zeitzünder oder Fernzündung gezündet werden. Um den Schild als Nahkampfwaffe einzusetzen, muss der Benutzer die Fertigkeit Exotische Nahkampfwaffe (Sprengschild) beherrschen. Die Präzision beträgt dabei 4.

Schaden	Reichweite	Sprengwirkung	DK	Verfüg	Preis
20K	-	Ziel	-4	8E	20.000 ¥

**ARES PED (PERSONAL EXTRICATION DEVICE) MARK III**

Dieses Personentransportsystem, ursprünglich als „Leichensack“ bekannt, dient zum Transportieren von bewusstlosen oder bewegungsunfähigen Personen und wird der Öffentlichkeit als Lebenserhaltungssystem verkauft. Es ist eigentlich ein flexibler Beutel aus gewobenem Kevlar, schützt etwa so gut wie mittelschwere Panzerung und ist in Größen für alle Metatypen erhältlich. Das PED kann luftdicht verschlossen werden und ist gut genug isoliert, um in heißen, kalten und giftigen Umgebungen zu schützen. Ein GPS-Peilsignal ist serienmäßig eingebaut, ein Sauerstofftank für eine Stunde ist optional erhältlich.

Panzerungswert	Verfüg	Preis
12	10E	2.500 ¥

**ULTRA-GLIDE INDUSTRIEGLEITMITTEL**

Zeta-ImpChem wollte einen innovativen Fettlöser für den Industriegebrauch erfinden. Auf dem Papier und in den Computermodellen gelang das auch. Bei den ersten Tests zeigte sich aber, dass die viskose Flüssigkeit nicht nur Fett entfernte, sondern auch selbst kaum ohne spezielle Lösungsmittel zu entfernen war. Was noch erstaunlicher war: Jede Oberfläche, die mit dem ex-

perimentellen Reiniger überzogen worden war, wurde praktisch reibungsfrei. Zeta-ImpChem verschwendete keine Zeit und vermarktete den verunglückten Reiniger sofort als Industriegleitmittel. Ultra-Glide ist zwar chemisch gesehen sehr unwahrscheinlich, aber es funktioniert. Der Überzug erzeugt eine reibungsfreie Oberfläche, die Verschleiß in Maschinen fast völlig verhindert. Ultra-Glide wird in Kannen und Spraydosen verkauft und ist bei Sicherheitsfirmen beliebt, die damit Zugänge zu potenziellen Einstiegen überziehen. Man kann es auch (mit den entsprechenden Fertigungsproben) in Spritzwaffen oder Farbgranaten füllen. Für jeden Meter Bewegung über eine Oberfläche, die mit Ultra-Glide überzogen ist, muss eine erfolgreiche Probe auf Akrobatik + Geschicklichkeit [Körperlich] (3) abgelegt werden, zum Halten eines überzogenen Gegenstandes eine Probe auf Geschicklichkeit (4).

Verfügbarkeit	Preis
12	30 ¥ pro Liter

**KLEBESPRAY HOLD-FAST**

Hold-Fast wurde am MIT&T als Versuch entwickelt, die Forderung nach einer nichttödlichen Alternative zu gewöhnlichen Schusswaffen aus Dunkelzahns Testament zu erfüllen (und die in Aussicht gestellte Prämie einzusacken). Der geplante Zweck ist es, Verdächtige schnell bewegungsunfähig zu machen, ohne sie zu verletzen. Zuerst wurde das Erzeugnis von der Draco Foundation abgelehnt, weil es „nicht die Kriterien erfüllte“. Lone Star führte damit aber Versuche auf den Straßen der CAS durch und übernahm es als effektives Mittel zur Aufstandsbekämpfung. Hold-Fast ist eine Flüssigkeit, die durch eine Sprühvorrichtung ähnlich einem Feuerlöscher ausgebracht wird. Sobald sie mit Sauerstoff in Berührung kommt, härtet die Flüssigkeit innerhalb von etwa 30 Sekunden aus und wird zu einem durchsichtigen, plastikartigen Überzug. Normales Hold-Fast wird nach etwa zwei Stunden brüchig. Es gibt aber auch eine Langzeitversion, die stabil bleibt, bis sie mit einem Lösungsmittel entfernt wird. Die Sprühvorrichtung verwendet die Reichweiten für Taser. Aus Hold-Fast auszubrechen erfordert eine erfolgreiche Probe auf Stärke (4).

Präz	Schaden	DK	Munition	Verfüg	Preis
4	Speziell	-	10	12	50 ¥

**PERSÖNLICHES INTEGRIERTES TAKTISCHES NETZWERK**

Das PI-Tac (alias P-Tac oder - für die Senioren unter uns - Tac-Net) ist die neueste Generation persönlicher taktischer Netzwerke. PI-Tac-Einheiten werden von Sicherheits- und Militärpersonal benutzt und sind nun auch für Zivilisten erhältlich - wenn sie eine Hintergrundüberprüfung bestanden und eine Erlaubnis erhalten haben. Das Konzept des Tac-Net ist nicht neu. Es gibt seit Jahrzehnten verschiedene Geräte für Team-Netzwerke. All diese früheren Netze waren Zubehör, die Sensoren und andere Komponenten verbanden, die nicht unbedingt kompatibel waren, woraus sich ein Flickwerk ergab, das oft Fehlfunktionen hatte. PI-Tacs sind selbstständige Zusatzeinheiten, die an Kommlinks, Cyberdecks oder Riggerkonsolen angebracht werden und ein geteiltes PAN/WAN bilden.





Ein PI-Tac verbessert die Koordination und Effektivität eines Teams, ist einfach zu bedienen und in drei Leistungsstufen erhältlich. Genau genommen ist nur die schwächste Leistungsstufe für Zivilisten legal zu haben. Die Vorteile beim Einsatz eines PI-Tac sind recht groß, aber der Spielleiter sollten daran denken, dass es sich hierbei um ein WiFi-System handelt, wodurch es leicht zum Ziel für Hacker werden kann. Alle PI-Tac-Modelle bieten:

- GPS-Positionsabfragen in Echtzeit
- Universelle Bild- und Audioverbindung, die auf alle Datenquellen im Netzwerk, inklusive aller externen Sensoren und Bodytech, zugreifen kann
- Team-Vitalmonitor
- Waffenüberwachung (Munitionsvorrat, Betriebszustand, mögliche Gefährdung)
- „Erhöhtes Situationsbewusstsein“ (Bonus auf alle Wahrnehmungsproben, je nach Stufe)

Die maximale Anzahl an Teammitgliedern (einschließlich Drohnen), die sich gleichzeitig in einem bestimmten Netzwerk befinden können, beträgt Gerätestufe x 1,5.

### STUFE I

Die einfache Zivilversion ist bei Extremsportlern beliebt, zum Beispiel bei Leuten, die Reenactment von Schlachten betreiben, sowie bei den Urban-Brawl-Amateurligen und sogar bei Großwildjägern. Die Stufe I bietet nur die Grundfunktionen, verleiht aber einen Bonus von +1 auf alle Wahrnehmungsproben.

Modell	Gerätestufe	Verfüg	Preis
Renraku Taka	4	12E	250.000 ¥

### STUFE II

Systeme der Stufe II sind für den Gebrauch durch Sicherheitsleute, Polizeibehörden oder normale Militäreinheiten gedacht. Die Kosten machen den Einsatz bei gewöhnlichen Sicherheits- und Polizeikräften aber wenig praktikabel. Daher wird die Stufe II meist nur an Eingreif- und Spezialtruppen ausgegeben. Zusätzlich zu den Funktionen von Stufe I bietet die Stufe II:

- Verbesserte Trägereinheit: Die Hälfte der Gerätestufe kann verwendet werden, um entweder Firewall oder Datenverarbeitung der Trägereinheit (Kommlink, Deck usw.) zu erhöhen.
- Traumamodul: Diese flache Plastikplatte kann auf der Brust unter beliebiger Panzerung getragen werden und mit einer Dosis einer Droge nach Wunsch des Trägers bestückt werden. Sie kann so programmiert werden, dass sie die Dosis unter Bedingungen verabreicht, die der Träger festlegt.
- Erhöhtes Situationsbewusstsein: Gewährt einen Würfelpoolbonus von +2 auf alle Wahrnehmungsproben und einen Würfelpoolbonus von +1 auf Schleichenproben.

- Verbesserte Koordination: Dies erlaubt dem Anführer des Teams, Kampfmanöver als Einfache statt als Komplexe Handlung zu koordinieren und von seinem Initiativeergebnis 5 Initiativepunkte an ein ausgewähltes Mitglied des Netzwerks zu übertragen.
- Kampfmodus: Würfelpoolbonus von +1 für eine der folgenden Kampffertigkeiten nach Wahl des Spielers: Gewehre, Klingenwaffen, Knüppel, Pistolen, Schnellfeuerwaffen, Waffenloser Kampf. Der Charakter kann während des Kampfs als Einfache Handlung auf eine andere Fertigkeit umschalten.

Modell	Gerätestufe	Verfüg	Preis
Novatech Tactician	5	18V	824.000 ¥

### STUFE III

Unerlaubte Benutzung oder Besitz einer Einheit der Stufe III, die militärischen und konzerneigenen Eliteeinheiten vorbehalten ist, werden vom Konzerngerichtshof und den meisten Regierungen als Kapitalverbrechen betrachtet. Zusätzlich zu den Funktionen der Stufen I und II bietet die Stufe III folgendes:

- Stark verbesserte Trägereinheit: Die volle Gerätestufe kann verwendet werden, um entweder Firewall oder Datenverarbeitung der Trägereinheit (Kommlink, Deck usw.) zu erhöhen.
- Stark verbesserte Koordination: Dies erlaubt dem Anführer des Teams, Kampfmanöver als Einfache statt als Komplexe Handlung zu koordinieren und von seinem Initiativeergebnis 10 Initiativepunkte an ein ausgewähltes Mitglied des Netzwerks oder je fünf an zwei Mitglieder zu übertragen.
- Erhöhtes Situationsbewusstsein: Gewährt einen Würfelpoolbonus von +3 auf alle Wahrnehmungsproben und einen Würfelpoolbonus von +2 auf Schleichen- und Spurenlesenproben.
- Kampfmodus: Würfelpoolbonus von +2 für eine der folgenden Kampffertigkeiten nach Wahl des Spielers: Gewehre, Klingenwaffen, Knüppel, Pistolen, Schnellfeuerwaffen, Waffenloser Kampf. Der Charakter kann während des Kampfs als Einfache Handlung auf eine andere Fertigkeit umschalten.
- Eingeschränkter WiFi-Zugang zu Fahrzeugen und Drohnen im Netzwerk: Dadurch kann der Anführer oder ein anderes dazu bestimmtes Mitglied ein Fahrzeug oder eine Drohne in eingeschränktem Maße fernzusteuern. Für diese Zwecke werden sie so behandelt, als hätten sie drei Marken auf dem Gerät. Solange die Geräte einsatzfähig sind, können einfache Befehle wie „Beweg‘ dich an Ort X“ oder „Greife dieses Ziel an“ gegeben werden, falls der Rigger bewusstlos oder tot ist.

Modell	Gerätestufe	Verfüg	Preis
ComPac-Esprit General	6	24V	1.234.000 ¥





# KAMPFTECHNIKEN & SPEZIALTREFFER

Es war nicht das erste und wahrscheinlich auch nicht das letzte Mal, dass eine Kugel ihren Weg in Vespas Körper gefunden hatte. Aber es war sicher die seltsamste Geschichte, die er im Other Place würde erzählen können. Das heißt, solange der Ripperdoc, an den er sich hatte wenden müssen, ihm nichts in die Infusion mischte und seine Körperteile verkaufte.

Die Geschichte war eigentlich sogar unglaublich. Er zumindest würde eine solche Geschichte nicht glauben, selbst wenn einer seiner engsten Chummer sie ihm erzählen würde. Wer würde sie überhaupt glauben? Er musste sie in jedem Fall nüchtern erzählen, damit niemand sagen konnte, der Synth-Schnaps spräche aus ihm. Und er musste sie früh am Abend, aber nicht zu früh erzählen. Er wollte nicht wirken, als würde er eine Geschichte nach der anderen runterrattern, aber auch nicht wie jemand, der die Geschichte eines anderen Runners unbedingt übertreffen wollte. Wie aber sollte man eine solche Geschichte beginnen?

Vielleicht sollte er Chino um Hilfe bitten, vielleicht indem dieser ihn nach seinem letzten Run fragte. Das Schlimme war, dass Chino schlau war und sich wahrscheinlich als Stichwortgeber missbraucht fühlen würde. Er betrachtete den Runner aus Südkalifornien zwar als Kumpel, aber das musste nicht auf Gegenseitigkeit beruhen. Es war nicht einfach.

Als der Doc ein weiteres Rinnsal aus Blut von seiner Seite wischte und sich bereit machte, wieder das gruselig lange Zangending in ihn hineinzustecken, versuchte er, die Geschichte erst einmal in seinem Kopf zu erzählen. Eigentlich waren es zwei unglaubliche Geschichten in einer. Straßenlegenden waren vor seinen Augen zum Leben erwacht.

Da stand er also, blickte durch die Visierung seiner treuen Manhunter und machte sich bereit, den Blödsinn redenden Ork, dessen Gefangennahme ihm einen schönen beglaubigten Credstick von Renraku einbringen würde, umzulegen, als dieser ihn geradezu aufforderte, zu schießen. Das Smartlink war perfekt eingestellt, er hatte perfektes Ziel auf die Stirn des Orks, und die Waffe war mit Unterschallmunition geladen, obwohl er den Schalldämpfer noch aufschrauben musste. Der Drang, dem großmäuligen Kerl in den Kopf zu schießen, war fast unwiderstehlich. Tatsächlich schaffte er es nur etwa zehn Sekunden lang, ihm zu widerstehen, bis der Ork etwas über seine Mutter und darüber sagte, dass Löwenzahnfresser zwar Vegetarier waren, aber auf ein Stück dickes Trollfleisch standen. Der Credstick würde nur zehn Prozent weniger wert sein, wenn er den Ork tot abliefern würde, also dachte er „Schieß drauf“. Mamas Ehre war es wert.

Als er den Abzug zog, spürte er dieses unglaublich befriedigende Gefühl – das sich aber in blankes Erstaunen verwandelte, als der Ork das Unmögliche tat. Zweimal.

Zuerst bewegte sich diese große, fleischige Bestie von Metamensch mit der Schweinenase und den vorspringenden Augenbrauenwülsten wie eine zubeißende Schlange und ... warte kurz ... schnappte die verfraggte Kugel aus der Luft. Er packte sie zwischen Daumen und Zeigefinger, wie ein Glühwürmchen aus der Luft.

Dann lächelte er ein unheimliches Lächeln voller perfekter Orkzähne und schnippte die Kugel zurück. Ein schnelles Schnippen mit Daumen und Mittelfinger – aber genug, um die Kugel aufkreischen zu lassen. Sie schoss mit der vollen Gewalt ihrer 15-Gramm-Ladung auf ihn zu, und Vespa drehte sich schnell weg, um ihr auszuweichen. Aber das war genau die falsche Bewegung. Statt der Kugel auszuweichen, bot er ihr die dünne Panzerung an der Seite seiner Jacke. Die Kugel schlug durch die Panzerung wie ein heißes Messer durch Butter.

Vielleicht war es Zufall. Vielleicht war die Kugel genau dort eingeschlagen, wo ein versteckter Chummer des Orks gerade einen eigenen Treffer anbrachte, und vielleicht war das der eigentliche Einschlag. Aber er dachte wieder und wieder darüber nach und kam zu dem Schluss, dass er verdammt wäre, wenn er die Geschichte veränderte. Er hatte eine Straßenlegende in Aktion gesehen und außerdem eine wichtige Lektion gelernt: Wenn ein Kopfgeld so hoch ist, dass man auf zehn Prozent verzichten kann, ist es aus gutem Grund so hoch.









## OPTIONEN FÜR TÖDLICHEREN ODER WENIGER TÖDLICHEN KAMPF

Diese Regeloptionen sind genau das: optional. Sie sollen Spielern ermöglichen, ihren Spielen in der einen oder anderen Richtung mehr Würze zu verleihen. Einige machen den Kampf tödlicher, einige weniger tödlich; einige bringen mehr Komplexität oder Realismus; und andere ergeben einfach Möglichkeiten, um den Charakteren ein paar neue Herausforderungen zu verschaffen. Wir gehen nicht davon aus, dass jede Spielrunde alle Optionen nutzt. Nehmen Sie die, die zu Ihrer Runde passen.

Diese Optionen sind mit der Abkürzung KF (für Kreuzfeuer) und einer Zahl gekennzeichnet, sodass der Spielleiter nur zu sagen braucht: „Wir spielen mit Regel KF1 und KF4“, damit die Spieler wissen, dass es keine Angriffseinschränkungen innerhalb einer Handlungsphase gibt und dass die Initiative anders abgewickelt wird. All diese Regeln sind nur in Kraft, wenn der Spielleiter es sagt.

### KF1: KEINE ANGRIFFS-EINSCHRÄNKUNG PRO HANDLUNGSPHASE

Die Regel, nur eine Einfache Handlung pro Handlungsphase zum Angriff zuzulassen, soll ermöglichen, dass Spieler regelmäßiger an der Reihe sind und der Kampf flüssiger läuft. Wenn der Spielleiter die Anzahl der Schüsse erhöhen will, die ein Charakter abgeben kann, wenn er dran ist, kann diese Regeloption verwendet werden. Dann wird die Regel „Nur eine Angriffshandlung pro Handlungsphase“ außer Kraft gesetzt. Dadurch sind Charaktere jeweils länger an der Reihe, legen mehr Proben ab, und es können mehr Einfache Handlungen für Angriffe verwendet werden. Wenn diese Regeloption verwendet wird, sollte man auf den kumulativen Rückstoß (SR5, S. 177) achten: Die Modifikatoren können dann sehr schnell ansteigen und so das pausenlose Schießen ausgleichen. Diese Regeloption hat keine Auswirkungen auf den Nahkampf, da hier die Angriffe ohnehin Komplexe Handlungen sind.

### KF2: MODIFIKATOREN NACH ZIELGRÖSSE

Im Laufe der Geschichte wurden immer wieder Legenden von Leuten erzählt, die einer Fliege auf 50 Schritt die Flügel abschießen oder aber kein Scheunentor treffen konnten. Um die Wahrscheinlichkeiten, Ziele unterschiedlicher Größe zu treffen, abzubilden, müssen die Würfelpools angepasst werden. Andere Aspekte und Optionen in diesem Buch erlauben Schüsse auf Ziele unterschiedlicher Größe, und diese Option passt dazu. Sie kann zusammen mit den Regeln für Angesagte Ziele verwendet werden.

Diese Regel sorgt auch dafür, dass Charaktere und NSC leichter oder schwerer zu treffen sind, je nachdem, wie hoch die Summe ihrer Stärke + Konstitution ist. Je massiger man also ist, desto leichter wird man getroffen. Es hat seinen Preis, so viel größer zu sein als alle anderen.

Wenn Sie diese Option verwenden, denken Sie daran, dass zusätzliche Angriffswürfel zusätzlichen Schaden bedeuten

können (drei zusätzliche Angriffswürfel ergeben durchschnittlich ein zusätzliches Kästchen Schaden). Gehen Sie also sparsam damit um. Denken Sie auch daran, wie komplex ein Gerät ist, und ob es bereits durch wenig Schaden außer Gefecht gesetzt werden könnte. In der Tabelle *Modifikatoren nach Zielgröße* finden Sie die Modifikatoren für Ziele unterschiedlicher Größe.

### MODIFIKATOREN NACH ZIELGRÖSSE

Größe	Modifikator	Beispiele
Mikroskopisch	-3	Mikrodrohnen
Winzig	-2	Minidrohnen, Türschlösser, Türangeln, Tastenfelder
Klein	-1	Metamensch (Konstitution + Stärke von 2 bis 4), kleine Drohnen
Durchschnittlich	-	Metamensch (Konstitution + Stärke von 5 bis 10), mittlere Drohnen
Massig	+1	Metamensch (Konstitution + Stärke von 11 bis 15), Fahrzeuge, große Drohnen
Riesig	+2	Metamensch (Konstitution + Stärke 16 oder höher)
Gigantisch	+3	Triebwerk eines Jumbo-Jets

### KF3: BEWEGUNGSMODIFIKATOREN NACH GESCHWINDIGKEIT

In den Grundregeln ist die Bewegung recht einfach gehalten: Man kann eine bestimmte Entfernung zurücklegen, und ab einem gewissen Punkt wird die Bewegung von einem gemütlichen Schritt (Gehen) zu einem holprigen Trab (Laufen), danach zu einem forschen Galopp (Sprinten). Die Modifikatoren dafür sind ebenfalls recht einfach gehalten, aber es gibt doch große Unterschiede bei der Wahrscheinlichkeit, einen watschelnden fetten Elfen oder einen geschmeidigen Troll mit viel Bodytech zu treffen, der einen olympischen Rekord brechen will.

Diese Regeloption führt sowohl Modifikatoren für Handlungen gegen sich bewegende Charaktere als auch Modifikatoren für die Verteidigungsproben von sich bewegenden Charakteren ein. Diese Modifikatoren hängen davon ab, wie schnell sich der entsprechende Charakter bewegt.

### BEWEGUNGSMODIFIKATOREN NACH GESCHWINDIGKEIT

Zurückgelegte Entfernung	Modifikator für Fernkampfangriff	Verteidigungs-modifikator
0-6	0	0
7-12	-1	0
13-20	-2	-1
21-30	-3	-2
31-45	-4	-3
46-70	-5	-4
70+	-6	-5







#### KF4: VERÄNDERTE INITIATIVE

Schnell ist schnell - aber mit dieser Regeloption für die Initiative kann man richtig schnell sein. Die Veränderung ist einfach, kann aber viele dynamische Aspekte des Spiels beeinflussen und sollte daher nur verwendet werden, wenn alle damit einverstanden sind.

Bei dieser Regeloption wird das Initiativeergebnis wie üblich bestimmt. Dann handelt der Charakter mit dem höchsten Initiativeergebnis. Danach wird sein Initiativeergebnis um 10 gesenkt. Dann handelt der Charakter mit dem nun höchsten Initiativeergebnis als nächster - selbst wenn es sich um den Charakter handelt, der gerade erst an der Reihe war. Wie nach den Grundregeln wird die Initiative neu bestimmt, sobald alle Initiativeergebnisse auf 0 gesunken sind, und es beginnt eine neue Kampfunde.

Bei dieser veränderten Initiativeregeln müssen ein paar Dinge beachtet werden:

- Die Auswirkung auf schnellere Charaktere und ihre Fähigkeit, mehrmals zu handeln, bevor langsamere Charaktere an die Reihe kommen. Das mag für die schnellen Jungs toll sein, aber die Langsameren könnten das Gefühl bekommen, im Spiel weniger bewirken zu können, oder dass Kämpfe immer vorbei sind, bevor sie eingreifen können.
- Die Auswirkungen auf die Überraschung. Wenn das Initiativeergebnis eines Überraschten Charakters so hoch ist, dass er zwei Handlungsphasen vor den Überfallenden hat, kann er vor ihnen handeln.

- Das Eingreifen in den Kampf nach dem ersten Initiativedurchgang: Mit einem hohen Initiativeergebnis kann man bereits nach einem einzigen Initiativedurchgang eingreifen und dann den Kampf übernehmen.
- Die Schwierigkeit, mit einem niedrigen Initiativeergebnis Defensivoptionen zu verwenden, oder das Potenzial zum Missbrauch der Defensivoptionen durch schnelle Charaktere.

#### KF5: PANZERUNG UMGEHEN

Mit einigen der neuen Angesagten Ziele kann man Panzerung umgehen und hübsche Nebeneffekte erzeugen. Wie aber kann der Spielleiter eine Möglichkeit schaffen, um Panzerung komplett zu umgehen, weil seine Spielrunde das möchte? Ganz einfach.

Der Panzerungswert trägt nicht mehr zum Würfelpool bei Schadenswiderstandsproben bei, sondern wird zu einem Malus auf die Angriffsprobe. Damit kann die Panzerung weiter eine Rolle spielen. Der Schütze muss also die kleinen, ungeschützten Stellen treffen, statt dass die Panzerung Schnellschüsse abhalten muss.

Bei dieser Regeloption wird die Durchschlagskraft vor der Angriffsprobe angewendet. Danach wird der modifizierte Panzerungswert zum Malus für die Angriffsprobe. Der Schaden behält seine Art (Körperlich oder Geistig), und daneben ist daneben. Es gibt keine Streiftreffer. Bei dieser Methode hat jeder Treffer mit einer Injektionswaffe eine Wirkung. Selbst wenn dem Schaden widerstanden wurde, ist die Nadel eingedrungen.





## KF6: SCHADEN BEI FEHLENDER VERTEIDIGUNG

Wenn ein Angriff den Würfelpool für die Verteidigungsprobe des Ziels unter 0 drückt, wird der Schaden des Angriffs um 1 pro zwei Würfel unter 0 erhöht. Damit wird Salven- oder Voll-

automatisches Feuer auf überraschte oder gefesselte Feinde wirklich tödlich.

### WICHTIGE KLEINIGKEITEN

Spielleiter sein ist ein hartes Brot. Man muss die Story vorantreiben, die NSC spielen und Regeln und Modifikatoren aus verschiedenen Kapiteln des Buchs im Griff haben. Bei all diesen Anforderungen vergessen wir manchmal die kleinen Dinge, die das Spiel auf beiden Seiten des Sichtschirms interessanter machen können. Wir haben eine kleine Liste dieser hübschen Regeln mit Seitenverweisen zusammengestellt, damit Sie Ihren Kämpfen mehr Würze verleihen können und wissen, wo Sie die Regeln finden.

#### MODIFIKATOREN, MODIFIKATOREN, MODIFIKATOREN! (FERNKAMPF: SR5, S. 175-179; NAHKAMPF: SR5, S. 187-189; VERTEIDIGUNG: SR5, S. 189-191)

Benutzen Sie die. Es ist vielleicht einfacher, den unmodifizierten Würfelpool festzulegen, aber wenn Schüsse danebengehen, erzeugt das Spannung, Angst und dieses ganz besondere Shadowrun-Gefühl. Ganz zu schweigen davon, dass die Geschichte greifbarer wird, wenn man die Bühne durch Umweltmodifikatoren (SR5, S. 176) und Bewegungsmodifikatoren (SR5, S. 164, oder S. 108 in diesem Buch) zum Leben erweckt.

#### NIEDERSCHLAG (SR5, S. 194)

Wenn ein Charakter durch einen einzelnen Angriff eine Anzahl an Schadenskästchen erleidet, die sein Körperliches Limit überschreitet, ist er automatisch niedergeschlagen. Gelmunition senkt das Limit für die Berechnung um 2. Der Getroffene muss dann erst wieder aufstehen vom Boden aus kämpfen.

#### AUFSTEHEN TROTZ VERLETZUNG (SR5, S. 166)

Verletzte Charaktere, die vom Boden aufstehen wollen, müssen eine erfolgreiche Probe auf Konstitution + Willenskraft (2) ablegen, um die Handlung Aufstehen durchführen zu können. Verletzungsmodifikatoren werden auf diese Probe angerechnet.

#### GRUNDLAGEN DER ÜBERRASCHUNG (SR5, S. 191)

Alle Teilnehmer legen eine Probe auf Reaktion + Intuition (3) ab. Erfolg: Normale Initiative. Misserfolg: Initiativeergebnis wird um 10 gesenkt. Kritischer Patzer: Keine Handlungen in der ersten Handlungsphase, Initiativeergebnis wird um 10 gesenkt, und dann um weitere 10 wegen der Teilnahme am Kampf nach der ersten Handlungsphase. Ein schneller Charakter kann überrascht sein und trotzdem zuerst handeln. Das macht Reflexbooster so toll!

Es gibt Boni für wachsame Charaktere (bei einer erfolgreichen Wahrnehmungsprobe, sofern der Spielleiter sie erlaubt) und für Charaktere, die im Hinterhalt liegen.

#### DEN KAMPF VERSPÄTET BEGINNEN (INITIATIVE, SR5, S. 162)

Wenn sich ein Charakter nach dem ersten Initiativedurchgang in einen Kampf einschalten will, ermittelt er ganz normal sein Initiativeergebnis und subtrahiert dann für jeden bereits vergangenen Initiativedurchgang 10 vom Initiativeergebnis.

#### ÜBERRASCHTE ZIELE (HINTERHALTE, SR5, S. 192)

Das ist nur eine gemeine kleine Erinnerung daran, dass Charaktere, die sich eines Angriffs nicht bewusst sind, keine Verteidigungsprobe (Reaktion + Intuition) ablegen dürfen. In der Sechsten Welt mit ihren Rutheniumpolymeren und Verbesserten Unsichtbarkeitszaubern können solche Angriffe recht häufig sein. Der Spielleiter kann vor einem Angriff eine Wahrnehmungsprobe vom Ziel verlangen (oder sie erlauben), um zu ermitteln, ob es den Angriff kommen sieht.

#### KUMULATIVER RÜCKSTOSS (SR5, S. 177)

Es ist wichtig, den Rückstoß im Auge zu behalten, da er für das Spielgleichgewicht sorgt. Das gilt besonders, wenn man einige der hier vorgestellten Regeloptionen verwendet. Jede abgefeuerte Kugel ergibt einen Rückstoßmodifikator von -1, der von der Rückstoßkompensation der Waffe oder der natürlichen Stärke des Charakters ausgeglichen werden muss.

Die Grundregeln erlauben jedem Charakter, zwei Kugeln abzufeuern, bevor ein Rückstoßmodifikator entsteht (1 gratis + STR/3 (aufgerundet)), aber danach steigt der Modifikator schnell an. Die einzige Möglichkeit, diesen immer weiter steigenden Modifikator loszuwerden, ist, eine Handlung zu verbringen, ohne diese Waffe abzufeuern.

#### TEAMWORK IM NAHKAMPF (SR5, S. 188)

Ein Charakter kann eine Vergleichende Probe auf Nahkampffertigkeit + Geschicklichkeit [Präzision] gegen die Intuition des Ziels ablegen, um dem nächsten Angreifer einen Würfelpoolbonus in Höhe seiner Nettoerfolge zu verschaffen. Eine gute Möglichkeit für weniger begabte Charaktere, ihren kampforientierteren Gefährten im Nahkampf zu helfen.

#### VOLLE ABWEHR (SR5, S. 170)

Charaktere mit einem hohen Initiativeergebnis können es um 10 reduzieren, um die Unterbrechungshandlung Volle Abwehr durchzuführen. Dadurch können sie ihre Willenskraft als Modifikator zu allen Verteidigungsproben addieren. Dies ist eine Unterbrechungshandlung, das heißt der Verteidigungsbonus gilt ab dem Zeitpunkt, zu dem die Handlung durchgeführt wird, bis zum Ende der Kampfrunde.

#### SPERRFEUER (SR5, S. 180)

Charaktere in oder unmittelbar neben einem von Sperrfeuer betroffenen Gebiet erhalten einen Malus auf alle Handlungen in Höhe der Erfolge des Schützen. Auch wenn der Charakter der größte und am schwersten gepanzerte Troll der Welt ist und sein Spieler weiß, dass er nicht verletzt werden kann, wird er instinktiv nach Deckung suchen, wenn das charakteristische Rattern einer vollautomatischen Waffe ertönt, und deshalb den Malus erhalten.



## MEHR ANGESAGTE ZIELE

Wenn ein Spielleiter dem Geschehen Würze verleiht, indem er erzählt, wo eine Kugel trifft und welche Effekte das auslöst, ist das vom Standpunkt des Geschichtenerzählens aus gesehen eine schöne Sache. Aber manchmal möchte man als Spieler auch selbst bestimmen, wo ein Schuss trifft. Angesagte Ziele werden verwendet, um Angriffe durch einen bestimmten Kampfstil, eine Kombination aus Spezialmunition und einem besonderen Zielpunkt oder durch andere Spezialeffekte detailliert auszugestalten.

Anders als die Angesagten Ziele in den Grundregeln führen nicht alle hier vorgestellten Angesagten Ziele zu demselben Würfelpoolmalus von -4. Mehr Abwechslung und Optionen führen auch zu mehr Unterschieden bei der Schwierigkeit, den perfekten Treffer zu landen. Einige Angesagte Ziele in diesem Kapitel dienen auch als Kampfkunsttechniken, die ein ausgebildeter Charakter mit Karma kaufen und dann mit geringerem Malus einsetzen kann.

### ANGESAGTE ZIELE MIT SPEZIALMUNITION

Einige Tricks sind besonders heikel, weil man dafür spezielle Munition braucht. Manchmal funktioniert ein Schuss nicht anders: Man kann zum Beispiel mit Gelmunition keinen Putz von der Mauer schießen. Aber wenn dasselbe Geschoss in der Schwachstelle einer gegnerischen Panzerung einschlägt, kann es den Gegner mit einem einzigen Schuss KO gehen lassen. Die Abwandlungen der Regeln und Auswirkungen verschiedener Munition finden sich im Abschnitt **Spezialtreffer** (S. 116).

### AUS DER HAND SCHLAGEN (SR5, S. 195)

Verursacht keinen Schaden, schlägt aber die Waffe aus der Hand. Beachten Sie aber, dass manche Angesagte Ziele mit Spezialmunition zusätzlich auch etwas Schaden verursachen können.

### ENTWAFFNEN (NUR WAFFENLOSER KAMPF)

Es kann immer passieren, dass jemand nichts zu einer Schießerei - oder Messerstecherei - mitbringt. So oder so ist das keine gute Sache, und eines der ersten Dinge, die man in dieser Situation tun muss, ist, die Chancen auszugleichen - oder sie sogar zu den eigenen Gunsten zu verschieben -, indem man dem Gegner die Waffe nimmt.

Bei diesem Angesagten Ziel führt der Charakter einen Waffellosen Angriff durch. Wenn der Angriff gelingt und die Stärke plus Nettoerfolge des Charakters das Körperliche Limit des Gegners übersteigen, reißt ihm der Charakter die Waffe aus der Hand und kann sie selbst benutzen, auch wenn er vorher eine Handlung Waffe Bereitmachen aufwenden muss (es ist unwahrscheinlich, dass die Waffe sofort passend in seiner Hand liegt).

Wenn der Angriff erfolgreich ist, aber die Stärke plus Nettoerfolge des Angreifers nicht höher sind als das Körperliche Limit des Gegners, erhält der Gegner einen Würfelpoolmalus in Höhe der Nettoerfolge, wenn er die Waffe in der nächsten Handlungsphase benutzt. Wenn der Angriff fehlschlägt, erhält der Gegner einen Würfelpoolbonus von +2 für einen Angriff auf den Charakter mit dieser Waffe in dieser Handlungsphase. *Die Anwendung dieses Angesagten Ziels erfordert ein Kampfkunsttraining.*

### FESSELN (NUR BESTIMMTE EXOTISCHE WAFFEN)

Der Angreifer kann ein Seil oder eine peitschenartige Waffe benutzen, um den Gegner zu fesseln statt zu töten. Dazu kann der Charakter die Nettoerfolge beim Angriff mit der Exotischen Nahkampfwaffe benutzen, um die Geschicklichkeit des Gegners für diese Handlungsphase zu senken, statt mit der Waffe Schaden zu verursachen. Wenn bei dem Angriff Nettoerfolge erzielt wurden, kann sich der Gegner nicht mehr weiter vom Angreifer weg bewegen, als die Reichweite der Waffe beträgt. Wenn die Geschicklichkeit des Gegners auf 0 reduziert wird, kann er keine andere Handlung mehr unternehmen als einen Befreiungsversuch. Wie beim Festhalten oder Clinchen muss sich der Gegner befreien, um sein Geschicklichkeitsattribut wiederherzustellen. Wenn der Gegner entkommen will, muss er eine Probe auf Entfesseln + Geschicklichkeit [Körperlich] als Komplexe Handlung ablegen, deren Schwellenwert den Nettoerfolgen entspricht, die zum Senken der Geschicklichkeit benutzt wurden. Wenn die Probe gelingt, kommt der Gegner frei und erleidet keinen Malus mehr auf seine Geschicklichkeit. Waffen, mit denen man diesen Angriff durchführen kann, sind: Kettenpeitsche, Lederpeitsche, Manrike, Kusarigama, Sheng Biao und Lariat. *Die Anwendung dieses Angesagten Ziels erfordert ein Kampfkunsttraining.*

### FESTNAGELN (NUR PROJEKTIL- ODER WURFWAFFEN)

Mit der richtigen Fernkampfwaffe kann der Charakter einen Gegner am Boden oder an einer Wand festnageln. Bei einem erfolgreichen Angriff mit einer Waffe, deren Schaden den Panzerungswert der Kleidung (Bodytech wie Dermalpanzerung zählt dabei nicht) des Ziels übersteigt, werden Fleisch und Kleidung des Ziels an dem Objekt festgenagelt. Die Nettoerfolge geben an, wie stark der Gegner festgenagelt ist. Während der Gegner festgenagelt ist, erhält er einen Würfelpoolmalus von -2 auf alle Verteidigungsproben.

Um sich zu befreien, kann der Gegner als Einfache Handlung eine Probe auf Konstitution + Stärke ablegen, deren Schwellenwert gleich der Anzahl der Nettoerfolge des Angriffs ist. Der Charakter kann sich als Freie Handlung auch losreißen, erleidet dabei aber 1 Kästchen Körperlichen Schaden pro Nettoerfolg des Angriffs zum Festnageln. Diesem Schaden kann nicht widerstanden werden. Die Einfache und die Freie Handlung können in derselben Handlungsphase versucht werden. Wenn die Einfache Handlung fehlschlägt,





wird die Differenz zwischen den erzielten Erfolgen und dem Schwellenwert auf den Körperlichen Schaden beim Losreißen aufgeschlagen. *Die Anwendung dieses Angesagten Ziels erfordert ein Kampfkunsttraining.*

### FINTE (NUR NAHKAMPF)

Mit einer Finte bringt ein Charakter seinen Gegner dazu, sich gegen einen Scheinangriff zu verteidigen. Der Angriff verursacht keinen Schaden, aber wenn er gelingt, täuscht er den Gegner und zwingt ihn, sich auf die Verteidigung gegen den vorgetäuschten Angriff vorzubereiten. In der nächsten Handlungsphase, wenn der Charakter wirklich angreift, erhält der Gegner dann einen Würfelpoolmalus auf seine Verteidigungsprobe in Höhe der Nettoerfolge bei der Finte. Ein Gegner kann nicht von mehr als einer Finte des Charakters betroffen sein, bevor dieser Charakter angreift. Wenn der Charakter mehrere Finten versucht, zählen nur die Nettoerfolge der letzten Finte. *Die Anwendung dieses Angesagten Ziels erfordert ein Kampfkunsttraining.*

### KUNSTSCHUSS (SR5, S. 195)

Erfolge bei diesem Angriff ergeben einen entsprechenden Würfelpoolbonus für Einschüchternproben gegen das Ziel.

### NIEDERSCHLAG (NUR NAHKAMPF) (SR5, S. 195)

Verursacht keinen Schaden, schlägt den Gegner aber zu Boden.

### SCHADEN TEILEN (SR5, S. 195)

Mit diesem Angriff kann man den Schaden gleichmäßig zwischen dem Körperlichen und dem Geistigen Zustandsmonitor aufteilen.

### SCHMUTZIGE TRICKS (SR5, S. 195)

Dieser Angriff verursacht keinen Schaden, aber der Gegner erhält einen Malus auf seine nächste Handlung. Die Durchführung kann mit verschiedenen Munitionsarten effektiver gestaltet werden.

### TREFFERZONENANGRIFF

Man kann dem Gegner einen Daumen ins Auge treiben, so nah am Auge treffen, dass die Druckwelle ihn erblinden lässt, und noch viele andere spezielle Wirkungen erzielen, indem man sorgsam ausgewählte Punkte der gegnerischen Anatomie trifft. Dieses Angesagte Ziel unterscheidet sich etwas von den anderen, weil der Würfelpoolmalus nicht immer -4 beträgt. Im folgenden Abschnitt über **Trefferzonen** finden Sie die Auswirkungen verschiedener Trefferzonenangriffe mit den jeweils geltenden Modifikatoren.

Nach der Angriffsprobe, aber vor der Schadenswiderstandsprüfung entscheidet der Angreifer, was er mit eventuellen Nettoerfolgen tun möchte. Für jeden Nettoerfolg ab dem zweiten kann der Angreifer eine der aufgeführten Wirkungen auswählen. Diese Nettoerfolge erhöhen nicht den Schaden des Angriffs. Wenn das Ziel nach dem Schadenswiderstand keinen Schaden erleidet, erleidet es auch keine der Zusatzwirkungen.

### UMKEHRGRIFF (NUR WAFFENLOSER KAMPF)

Wenn ein Charakter in den Schwitzkasten genommen wird oder sich in einem Clinch befindet oder durch eine Festhaltehandlung festgehalten wird und nicht den Modifikator für die Bessere Position hat, kann er zwei Dinge versuchen: Entkommen oder einen Umkehrgriff. Beim Umkehrgriff führt der Charakter einen Waffenlosen Angriff durch. Wenn der Angriff gelingt, bleiben der Charakter und sein Gegner immer noch in einer Festhaltesituation, aber die Rollen sind vertauscht. Dadurch erhält der Charakter den Vorteil der Besseren Position. Wenn der Charakter einen Festhaltegriff per Umkehrgriff umgedreht hat, kann er in der nächsten Handlungsphase selbst eine Festhaltehandlung versuchen. *Die Anwendung dieses Angesagten Ziels erfordert ein Kampfkunsttraining.*

### VERTREIBEN (SR5, S. 195)

Dieser Angriff verursacht normalen Schaden und senkt das Initiativeergebnis des Ziels um 5.

### WAFFE ZERBRECHEN (NUR NAHKAMPF)

Im Nahkampf kann ein Charakter versuchen, die Waffe eines Gegners zu beschädigen oder zu zerstören. Klingenbrecher sind beispielhaft für Waffen, die genau für diesen Zweck erfunden wurden. Wenn der Charakter einen Angriff durchführt, widersteht die Waffe wie eine Barriere (SR5, S. 196). Die meisten Waffen, einschließlich Schusswaffen, gelten als Schweres Material (s. Tabelle *Barrierestufen*, SR5, S. 196)). Wenn der Angriff erfolgreich ist und Schaden verursacht, wird die Waffe beschädigt und damit weniger effektiv. Dabei gibt es zwei mögliche Auswirkungen: Wenn die Präzision der Waffe höher als 3 ist, kann der Charakter die Präzision um 1 senken. Dies kann mehrmals getan werden, bis die Präzision auf 3 gesunken ist. Wenn die Waffe eine Reichweite von 1 oder mehr hat, kann der Charakter die Waffe beschädigen, indem er ihre Reichweite um 1 senkt. Dies kann mehrmals getan werden, bis die Reichweite auf 0 gesunken ist. *Die Anwendung dieses Angesagten Ziels erfordert ein Kampfkunsttraining.*

### TREFFERZONEN

In diesem Abschnitt werden Treffer auf bestimmte Körperzonen zusammen mit ihrem Modifikator, dem Maximalschaden und zusätzlichen Auswirkungen aufgeführt, die sie haben. Wenn man auf eine bestimmte Trefferzone zielt, ersetzt der jeweils angegebene Modifikator den gewöhnlichen Würfelpoolmodifikator von -4 für Angesagte Ziele. Der Maximalschaden gibt an, wie viel Schaden mit einem erfolgreichen Angriff auf diese Trefferzone höchstens verursacht werden kann. Die Auswirkungen von Treffern auf mehrere unterschiedliche Trefferzonen bieten Zusatzeffekte, die aber nie eine Auswirkung einer der Trefferzonen verdoppeln können. Die Dauer kann durch mehrere Treffer auf dieselbe Trefferzone erhöht werden. Wenn man also jemanden durch einen Treffer in den Hals Betäubt hat, wird ein Treffer auf das Brustbein ihn nicht noch einmal Betäuben. Er wird allerdings Verlangsamt.





## AUGE

Dabei dringt die Kugel nicht direkt durchs Auge ins Gehirn. Der Treffer sitzt aber so nahe am Auge, dass die Druckwelle die Linse eindrückt, oder es ist der klassische Daumen ins Auge. Dieser Angriff kann zweimal (einmal pro Auge) durchgeführt werden, um ein Ziel vollständig zu blenden. Angriffe, die danach auf die Augen zielen, führen nicht mehr zu Geblendetsein oder Betäubung, sondern verursachen nur den Maximalschaden von 1.

**Modifikator:** -10

**Maximalschaden:** 1

**Auswirkungen:** Betäubt (erfolgreiche Probe auf Konstitution + Willenskraft (3) nötig, sonst wird das Initiativeergebnis des Ziels um 10 Punkte gesenkt), Geblindet (ein Auge: Würfelpoolmalus von -4 auf alle Handlungen, bei denen Sicht eine Rolle spielt; zwei Augen: Würfelpoolmalus von -8 auf solche Handlungen, für eine Anzahl an Kampfrunden gleich dem ursprünglichen Schaden des Angriffs sind keine Wahrnehmungsproben auf Sicht möglich)

## BAUCH

Ein ordentlicher Schlag kann den Gegner zum Würgen und Keuchen bringen, eine Kugel oder ein Messer hingegen lässt ihn langsam und qualvoll sterben.

**Modifikator:** -6

**Maximalschaden:** 8

**Auswirkungen:** Betäubt (erfolgreiche Probe auf Konstitution + Willenskraft (2) nötig, sonst wird das Initiativeergebnis des Ziels um 5 Punkte gesenkt), Übelkeit (das Ziel legt eine Probe auf Konstitution + Willenskraft (4) ab; bei einer misslungenen Probe erbricht sich das Ziel für eine Anzahl von Kampfrunden gleich der Differenz zwischen 4 und der Anzahl der Erfolge; sich erbrechende Ziele erhalten einen Würfelpoolmalus von -4 auf alle Handlungen), Langsamer Tod (nur bei Angriffen mit Körperlichem Schaden und penetrierender Waffe; die Verletzung verursacht innere Blutungen; das Ziel erleidet 2G Schaden pro Minute, dem nicht widerstanden werden kann, bis eine erfolgreiche Ausgedehnte Probe auf Medizin + Logik [Geistig] (16, 1 Minute) oder Erste Hilfe + Logik [Geistig] (16, 1 Minute) abgelegt wird oder ein Zauber Heilen auf das Ziel gewirkt wird und mindestens 1 Kästchen Schaden heilt)

## BRUSTBEIN

Ein harter Schlag mitten auf die Brust kann dem Ziel unglaubliche Schmerzen bereiten. Damit kann man einen Angriff gut und schnell beenden.

**Modifikator:** -10

**Maximalschaden:** 10

**Auswirkungen:** Außer Atem (das Ziel kann für eine Anzahl von Kampfrunden gleich dem ursprünglichen Schaden des Angriffs keine komplexen Handlungen durchführen), Betäubt (erfolgreiche Probe auf Konstitution + Willenskraft (3) nötig, sonst wird das Initiativeergebnis des Ziels um 10 Punkte gesenkt), Erschöpft (das Ziel muss eine zweite Schadenswiderstandsprobe nur mit seiner Konstitution gegen Geistigen Schaden in Höhe des halben Schadenscodes des ursprünglichen Angriffs ablegen)

## FUSS

Eine schöne, weiche Stelle mit vielen kleinen Knochen. Das Zielen auf den Fuß kann zu schmerzhaften Ergebnissen führen und auch einen mächtigeren Feind zu Boden schicken.

**Modifikator:** -8

**Maximalschaden:** 1

**Auswirkungen:** Außer Atem (das Ziel kann für eine Anzahl von Kampfrunden gleich dem ursprünglichen Schaden des Angriffs keine komplexen Handlungen durchführen), Betäubt (erfolgreiche Probe auf Konstitution + Willenskraft (3) nötig, sonst wird das Initiativeergebnis des Ziels um 10 Punkte gesenkt), Verlangsamt (Bewegungsrates des Ziels ist beim Gehen und Laufen halbiert; Sprintenproben sind nicht erlaubt)

## GENITALIEN

Ein Schlag unter die Gürtellinie, aber manchmal rettet einem nur der schmutzigste Trick das Überleben.

**Modifikator:** -10

**Maximalschaden:** 4

**Auswirkungen:** Betäubt (erfolgreiche Probe auf Konstitution + Willenskraft (4) nötig, sonst wird das Initiativeergebnis des Ziels um 10 Punkte gesenkt), Gekrümmt (das Ziel muss eine erfolgreiche Probe auf Konstitution (Schaden) ablegen, sonst fällt es für (Schaden minus Erfolge) Kampfrunden zu Boden), Übelkeit (das Ziel legt eine Probe auf Konstitution + Willenskraft (4) ab; bei einer misslungenen Probe erbricht sich das Ziel für eine Anzahl von Kampfrunden gleich der Differenz zwischen 4 und der Anzahl der Erfolge; sich erbrechende Ziele erhalten einen Würfelpoolmalus von -4 auf alle Handlungen)

## HAND

Es ist irgendwie cool, jemandem durch die Handfläche zu schießen, mit einem guten Schlag ein paar Finger zu brechen oder ein Handgelenk unangenehm zu verdrehen. Man kann jemanden entwaffnen, ohne ihn zu töten, und ihm dennoch Schmerzen zufügen. Was soll daran nicht cool sein?

**Modifikator:** -8

**Maximalschaden:** 1

**Auswirkungen:** Betäubt (erfolgreiche Probe auf Konstitution + Willenskraft (2) nötig, sonst wird das Initiativeergebnis des Ziels um 5 Punkte gesenkt), Gebrochener Griff (das Ziel kann nichts mehr mit seiner Hand halten, erleidet einen Würfelpoolmalus von -1 pro verletztem Arm bei allen Festhalte- und Clinchgriffen und lässt jeden Gegenstand fallen; die Auswirkung dauert eine Anzahl von Kampfrunden gleich dem ursprünglichen Schaden des Angriffs), Schwache Seite (das Ziel erhält einen Würfelpoolmalus von -1 auf alle Verteidigungsproben im Nahkampf, solange es unter der Auswirkung des gebrochenen Griffs leidet)

## HALS

Machen Sie ein Loch in den Hals und sehen Sie dem Ziel beim Bluten zu. Das ist der Schuss in die Drosselvene oder Halsschlagader, der Ströme von Blut auf die schön gestalteten Böden der Konzernflure spritzen lässt. Beliebt bei Anführern von Drogenkartellen und Splatter-Regisseuren.





**Modifikator:** -8

**Maximalschaden:** 10

**Auswirkungen:** Betäubt (erfolgreiche Probe auf Konstitution + Willenskraft (3) nötig, sonst wird das Initiativeergebnis des Ziels um 10 Punkte gesenkt), Verbluten (das Ziel erhält für jede Handlung, die nicht Erste Hilfe ist, 1K Schaden, dem nicht widerstanden werden kann, bis eine Probe auf Erste Hilfe + Logik [Geistig] (4) gelingt oder ein Zauber Heilen auf das Ziel gewirkt wird und mindestens 1 Kästchen Schaden heilt)

## HÜFTE

Auch Hüften kann man ausrenken. Ein Schuss auf die Hüfte soll den Gegner verlangsamen oder kampfunfähig machen.

**Modifikator:** -6

**Maximalschaden:** 3

**Auswirkungen:** Niederschlag (dem Ziel muss eine Probe auf Stärke + Geschicklichkeit (Schaden + 3) gelingen, sonst geht es zu Boden; es kann in seiner nächsten Handlungsphase versuchen, aufzustehen), Verlangsamt (Bewegungsrate des Ziels ist beim Gehen und Laufen halbiert; Sprintenproben sind nicht erlaubt)

## KIEFER

Dorthin schlägt man, um Zähne auszuschlagen oder jemandem das Maul zu stopfen. Fäuste brechen Kiefer, Kugeln zerschmettern Zähne.

**Modifikator:** -8

**Maximalschaden:** 2

**Auswirkungen:** Betäubt (erfolgreiche Probe auf Konstitution + Willenskraft (2) nötig, sonst wird das Initiativeergebnis des Ziels um 5 Punkte gesenkt), Sprachlos (das Ziel kann nicht mehr verständlich sprechen; es kann murmeln, gestikulieren, grunzen, aber alles, was es zu sagen versucht, wird zu unverständlichem Gestammel; die Wirkung hält für (Schaden) Stunden an)

## KNIE

Gangster und Schläger brechen schon seit Jahrhunderten Kniescheiben. Eine Kugel ins Knie verlangsamt das Ziel nicht nur, sondern verdeutlicht auch dem kampflustigsten Gegner den eigenen Standpunkt.

**Modifikator:** -8

**Maximalschaden:** 1

**Auswirkungen:** Außer Atem (das Ziel kann für eine Anzahl von Kampfrunden gleich dem ursprünglichen Schaden des Angriffs keine komplexen Handlungen durchführen), Betäubt (erfolgreiche Probe auf Konstitution + Willenskraft (3) nötig, sonst wird das Initiativeergebnis des Ziels um 10 Punkte gesenkt), Niederschlag (dem Ziel muss eine Probe auf Stärke + Geschicklichkeit (Schaden + 3) gelingen, sonst geht es zu Boden; es kann in seiner nächsten Handlungsphase versuchen, aufzustehen), Verlangsamt (Bewegungsrate des Ziels ist beim Gehen und Laufen halbiert; Sprintenproben sind nicht erlaubt)

## KNÖCHEL

Ein netter empfindlicher Punkt, um draufzutreten, und eine Möglichkeit, eine Verfolgung schnell zu beenden.

**Modifikator:** -8

**Maximalschaden:** 1

**Auswirkungen:** Außer Atem (das Ziel kann für eine Anzahl von Kampfrunden gleich dem ursprünglichen Schaden des Angriffs keine komplexen Handlungen durchführen), Verlangsamt (Bewegungsrate des Ziels ist beim Gehen und Laufen halbiert; Sprintenproben sind nicht erlaubt)

## OBERSCHENKEL

Manchmal will man den Gegner verlangsamen, manchmal ihm etwas klar machen. Auf jeden Fall erzeugt ein Schuss in den Oberschenkel eine Reaktion. Diese Reaktion ist oft „Aua!“.

**Modifikator:** -6

**Maximalschaden:** 3

**Auswirkungen:** Außer Atem (das Ziel kann für eine Anzahl von Kampfrunden gleich dem ursprünglichen Schaden des Angriffs keine komplexen Handlungen durchführen), Verlangsamt (Bewegungsrate des Ziels ist beim Gehen und Laufen halbiert; Sprintenproben sind nicht erlaubt)

## OHR

Das ist kein Schuss, der beim einen Ohr rein und beim anderen wieder raus geht (aber wie cool wäre das denn?), sondern ein Treffer, der so nah am Ohr sitzt, dass die Druckwelle das Trommelfell überreizt und abschaltet. Es könnte sich auch um einen Schlag mit der hohlen Hand aufs Ohr handeln. Dieser Angriff kann zweimal (einmal pro Ohr) durchgeführt werden, um ein Ziel vollständig ertauben zu lassen. Weitere Angriffe auf die ertaubten Ohren verursachen nur den Maximalschaden von 1 und lassen das Ziel nicht mehr ertauben oder Betäubt werden.

**Modifikator:** 10

**Maximalschaden:** 1

**Auswirkungen:** Betäubt (erfolgreiche Probe auf Konstitution + Willenskraft (3) nötig, sonst wird das Initiativeergebnis des Ziels um 10 Punkte gesenkt), Ertaubt (ein Ohr: Würfelpoolmalus von -2 auf alle Handlungen, bei denen das Gehör eine Rolle spielt; zwei Ohren: Würfelpoolmalus von -4 auf solche Handlungen, für eine Anzahl an Kampfrunden gleich dem ursprünglichen Schaden des Angriffs sind keine Wahrnehmungsproben auf Gehör möglich)

## SCHIENBEIN

Ein sehr verletzlicher Knochen. Ein Treffer auf das Schienbein verlangsamt den Gegner und führt meist dazu, dass er auf dem Hintern landet. Und ein Tritt gegen das Schienbein ist einfach fies.

**Modifikator:** -6

**Maximalschaden:** 2

**Auswirkungen:** Außer Atem (das Ziel kann für eine Anzahl von Kampfrunden gleich dem ursprünglichen Schaden des Angriffs keine komplexen Handlungen durchführen), Niederschlag (dem Ziel muss eine Probe auf Stärke + Geschicklichkeit (Schaden + 3) gelingen, sonst geht es zu Boden; es kann in seiner nächsten Handlungsphase versuchen, aufzustehen), Verlangsamt (Bewegungsrate des Ziels ist beim Gehen und Laufen halbiert; Sprintenproben sind nicht erlaubt)



## SCHULTER/OBERARM

Ein Treffer kann einen Knochen brechen oder die Schulter ausrenken. So oder so kann der Gegner eine Zeit lang mit nur einem Arm kämpfen. Ein geschickter Kämpfer kann die Fähigkeit, den Arm einzusetzen, mit einem ordentlichen Schlag auf den Oberarm beträchtlich einschränken, und eine Kugel durch den Bizeps macht fast jede Bewegung des Arms höchst schmerzhaft.

**Modifikator:** -6

**Maximalschaden:** 3

**Auswirkungen:** Betäubt (erfolgreiche Probe auf Konstitution + Willenskraft (2) nötig, sonst wird das Initiativeergebnis des Ziels um 5 Punkte gesenkt), Einarmiger Bandit (das Ziel kann für eine Anzahl von Kampfunden gleich dem Schadenscode des Angriffs keine Handlungen mit dem Arm ausführen; außerdem erhält es danach einen Würfelpoolmalus von -6 auf alle Handlungen mit dem Arm, bis dieser geheilt ist), Schwache Seite (das Ziel erhält einen Würfelpoolmalus von -2 auf alle Verteidigungsproben im Nahkampf, solange es den Arm nicht einsetzen kann)

## UNTERARM

Zwei Knochen und ein Gewirr von Muskeln und Sehnen machen den Unterarm zu einer guten Trefferzone, um den Griff eines Gegners zu brechen, seine Verteidigung zu schwächen oder auch nur, um ihn daran zu erinnern, dass er sich mit dem Falschen angelegt hat.

**Modifikator:** -6

**Maximalschaden:** 2

**Auswirkungen:** Gebrochener Griff (das Ziel kann nichts mehr mit seiner Hand halten, erleidet einen Würfelpoolmalus von -1 pro verletztem Arm bei allen Festhalte- und Clinchangriffen und lässt jeden Gegenstand fallen; die Auswirkung dauert eine Anzahl von Kampfunden gleich dem ursprünglichen Schaden des Angriffs), Schwache Seite (das Ziel erhält einen Würfelpoolmalus von -1 auf alle Verteidigungsproben im Nahkampf, solange es unter der Auswirkung des gebrochenen Griffs leidet)

## FAHRZEUG

Man kann auch bei einem Fahrzeug unterschiedliche Trefferzonen, analog zu Körperteilen, treffen. Man sucht sich eine verwundbare Stelle und schaut, ob man sie mit einem einzigen Schuss ausschalten kann. Modifikatoren, Maximalschaden und Auswirkungen finden Sie in der Tabelle *Angesagte Ziele bei Fahrzeugen*. Die Auswirkungen treten nur ein, wenn das Fahrzeug nach der Schadenswiderstandsprobe Schaden erleidet.

## ANGESAGTE ZIELE BEI FAHRZEUGEN

Trefferzone	Angriffsmodifikator	Maximalschaden	Auswirkung
Motorblock	-4	Keiner	Fahrzeug unbrauchbar
Tank/Batterie	-6	Keiner	Fahrzeug unbrauchbar. Leck in Tank oder Batterie.
Achse	-6	6	Senkt Geschwindigkeit auf 1.
Antenne	-8	2	Schaltet Kommunikation und WiFi aus.
Türschloss	-6	0	Tür kann nicht geöffnet werden.
Fensterheber	-4	0	Fenster kann nicht geöffnet werden.

## TREFFERZONEN

Trefferzone	Angriffsmodifikator	Maximalschaden	Potenzielle Auswirkungen
Auge	-10	1	Betäubt, Geblendet
Bauch	-6	8	Betäubt, Langsamer Tod, Übelkeit
Brustbein	-10	10	Außer Atem, Betäubt, Erschöpft
Fuß	-8	1	Außer Atem, Betäubt, Verlangsamt
Genitalien	-10	4	Betäubt, Gekrümmt, Übelkeit
Hals	-8	10	Betäubt, Verbluten
Hand	-8	1	Betäubt, Gebrochener Griff, Schwache Seite
Hüfte	-6	3	Niederschlag, Verlangsamt
Kiefer	-8	2	Betäubt, Sprachlos
Knie	-8	1	Außer Atem, Betäubt, Verlangsamt
Knöchel	-8	1	Außer Atem, Verlangsamt
Oberschenkel	-6	3	Außer Atem, Verlangsamt
Ohr	-10	1	Betäubt, Ertaubt
Schienbein	-6	2	Außer Atem, Niederschlag, Verlangsamt
Schulter/Oberarm	-6	3	Betäubt, Einarmiger Bandit, Schwache Seite
Unterarm	-6	2	Gebrochener Griff, Schwache Seite





## SPEZIALTREFFER

Verschiedene Munitionsarten bieten verschiedene Optionen und wirken sich auch darauf aus, welche Arten von Angesagten Zielen man verwenden kann und welche Auswirkungen sie haben. In der folgenden Liste finden Sie, welche Optionen Sie mit welcher Munitionsart haben. Die Auswirkungen sind nicht in Stein gemeißelt, und es kann Fälle geben, in denen glaubwürdig argumentiert werden kann, dass eine bestimmte Munitionsart eine andere Auswirkung haben kann. In diesen Fällen muss der Spielleiter entscheiden.

Die speziellen Schüsse beziehen sich häufig auf bestimmte Angesagte Ziele. Genaueres finden Sie bei der Beschreibung des jeweiligen Angesagten Ziels. Die Munitionsarten, die für die jeweiligen Schüsse benutzt werden können, sind bei diesen angegeben. Die Tabelle *Angesagte Ziele nach Munitionsart* listet die speziellen Schüsse auf, die mit bestimmten Munitionsarten möglich sind.

### AUF DIE ZWÖLF

Manchmal reicht es nicht, auf den Kopf zu zielen, sondern man will jemandem durchs Auge schießen, um größtmöglichen Schaden anzurichten. Zielt, so genau es geht, und seht euch an, wie viel Schaden eine einzelne Kugel verursachen kann.

**Modifikator:** -variabel

**Maximalschaden:** variabel

**Auswirkungen:** Auf die Zwölf (der Maximalschaden für Treffer auf bestimmte Trefferzonen wird verdoppelt)

**Verwendbare Munitionsarten:** Sturmkanone

### BLENDBLITZ

Signalmunition soll hell genug sein, um kilometerweit gesehen werden zu können. Wenn man ein solches Licht direkt vor den Augen eines Gegners loslässt, hat man die Chance, ihn vorübergehend zu blenden.

**Modifikator:** -6

**Maximalschaden:** 2

**Auswirkungen:** Geblendet (Würfelpoolmalus von -8 auf alle Handlungen in der nächsten Handlungsphase des Ziels; das Ziel kann 10 Kampfrunden lang keine auf Sicht beruhenden Wahrnehmungsproben ablegen)

**Verwendbare Munitionsarten:** Signalmunition

### DOPPELDURCHSCHLAG

Wenn eine Kugel nicht reicht, um die Panzerung eines Ziels zu durchschlagen, wird es auch ein zweiter Treffer an anderer Stelle nicht schaffen. Mit diesem Angriff versucht der Charakter, die folgenden Kugeln einer Salve exakt hinter der ersten einschlagen zu lassen.

**Modifikator:** -4

**Maximalschaden:** Keiner

**Auswirkungen:** Die Kugeln folgen einander so eng in einer Schussbahn, dass die erste den folgenden den Weg bahnt. Das Ergebnis ist eine Steigerung der DK durch Multiplikation der DK mit der Anzahl der Kugeln in der Salve. Das Maximum beträgt dabei x3.

**Verwendbare Munitionsarten:** APDS-Munition

### DRECK IM AUGEN

Es kann nützlich sein, einen Gegner zu blenden. Ihn mit dem zu blenden, was aus der Wunde herausspritzt, die man ihm gerade beigebracht hat, ist einfach nur gemein.

**Modifikator:** -4

**Maximalschaden:** 0

**Auswirkungen:** Verbesserter Schmutziger Trick (Würfelpoolmalus von -5 auf die nächste Handlung)

**Verwendbare Munitionsarten:** Explosivmunition, Hohlspitzmunition, Splittermunition

### DURCH DIE FINGER

Es tut weh, wenn man die Waffe aus der Hand geschossen kriegt, vor allem wenn ein guter Schütze dafür sorgt, dass auch genau das passiert.

**Modifikator:** -4

**Maximalschaden:** 2

**Auswirkungen:** Verbessertes Aus der Hand Schlagen (der Angriff verursacht den Grundschaten der Waffe, dem nur mit Konstitution widerstanden wird, der aber auf ein Maximum von 2 begrenzt ist; das in der Hand gehaltene Objekt fliegt einen zusätzlichen Meter weit)

**Verwendbare Munitionsarten:** Explosivmunition, Gelmunition, Hohlspitzmunition

### DURCH DIE TROLLFINGER

Dieser Schuss ist für die Situationen, in denen man jemandes Waffenhand wirklich ernsthaft verletzen will, egal wie groß und muskulös sie sein mag.

**Modifikator:** -4

**Maximalschaden:** 3

**Auswirkungen:** Verbessertes Aus der Hand Schlagen (Angriff verursacht den Grundschaten der Waffe, dem nur mit Konstitution widerstanden wird, der aber auf ein Maximum von 3 begrenzt ist; das in der Hand gehaltene Objekt fliegt 2 zusätzliche Meter weit)

**Verwendbare Munitionsarten:** EX-Explosivmunition

### ERSCHÜTTERNDE EXPLOSION

Das ballistische Äquivalent zu einer durchschnittlichen Achillessehne. Das Ziel wird sich nach diesem Schuss nicht mehr besonders gut bewegen.

**Modifikator:** -4

**Maximalschaden:** 0

**Auswirkungen:** Verbessertes Vertreiben (Initiativeergebnis -8)

**Verwendbare Munitionsarten:** EX-Explosivmunition

### ERSCHÜTTERNDER TREFFER

Voller Schaden bei gleichzeitigem Schrecken.

**Modifikator:** -4

**Maximalschaden:** 0

**Auswirkungen:** Verbessertes Vertreiben (Initiativeergebnis -6)

**Verwendbare Munitionsarten:** Explosivmunition





## EXTREME EINSCHÜCHTERUNG

Es ist schön und gut, den Feind zu verletzen, aber manchmal will man ihn einfach nur zur Verzweiflung bringen. Das hier ist ein echter Schreckensschuss.

**Modifikator:** -4

**Maximalschaden:** 0

**Auswirkungen:** Erschrecken (wer getroffen wird, muss eine Selbstbeherrschungprobe gegen die Nettoerfolge schaffen oder sein Initiativeergebnis sofort um 10 senken).

**Verwendbare Munitionsarten:** Sturmkanone

## FINGERFETZER

Auch Flechettemunition kann eine Hand verletzen.

**Modifikator:** -4

**Maximalschaden:** 2

**Auswirkungen:** Verbessertes Aus der Hand Schlagen (der Angriff verursacht den Grundschaten der Waffe, dem nur mit Konstitution widerstanden wird, der aber auf ein Maximum von 2 begrenzt ist)

**Verwendbare Munitionsarten:** Flechettemunition

## FLAMMENSUR

Wollt ihr noch was anderes mit Leuchtschurmunition machen, als nur die Umgebung zu erleuchten? Dann bringt sie in die Nähe von etwas Entzündlichem, lehnt euch zurück und genießt die Show.

**Modifikator:** -6

**Maximalschaden:** 1

**Auswirkungen:** Freudenfeuer (Entzündet entflammare Materialien)

**Verwendbare Munitionsarten:** Leuchtschurmunition

## FLEISCHFETZER

Der Sinn dieses Schusses ist es weniger, das Ziel zu durchdringen, als es zu zerfleischen, indem man den Treffer an der Hautoberfläche setzt und eine große Wunde aufreißt.

**Modifikator:** -4

**Maximalschaden:** 10

**Auswirkungen:** Verbluten (das Ziel erhält für jede Handlung, die nicht Erste Hilfe ist, 1K Schaden, dem nicht widerstanden werden kann, bis eine Probe auf Erste Hilfe + Logik [Geistig] (4) gelingt oder ein Zauber Heilen auf das Ziel gewirkt wird und mindestens 1 Kästchen Schaden heilt)

**Verwendbare Munitionsarten:** Flechettemunition

## FREUDENFEUER

Signalmunition brennt, was auch Schaden verursachen kann. Man muss die Flamme nur mit etwas in Kontakt bringen, was das Feuer verbreiten kann.

**Modifikator:** -10

**Maximalschaden:** 1

**Auswirkungen:** Freudenfeuer (Entzündet entflammare Materialien)

**Verwendbare Munitionsarten:** Gyrojet-Raketen, Signalmunition

## GLOCKENSCHLAG

So, wie eine Blutgrätsche alle offenen Fragen klärt, geht dieser Angriff gegen den Kopf und lässt das Ziel das Echo des Treffers noch tagelang hören.

**Modifikator:** -8

**Maximalschaden:** 4

**Auswirkungen:** Betäubt (Initiativeergebnis -10)

**Verwendbare Munitionsarten:** Gelmunition

## HAB DICH!

Bei diesem Schuss wird die Kugel in der Panzerung des Ziels statt in seinem Körper versenkt. Man kann Panzerung natürlich ausziehen, aber es ist eher unwahrscheinlich, dass man darin nach einer Wanze sucht.

**Modifikator:** -4

**Maximalschaden:** 0

**Auswirkungen:** Die Kugel verursacht keinen Schaden, sondern bleibt in der Panzerung stecken.

**Verwendbare Munitionsarten:** Ortermunition

## HINTERMANN!

Ein Schuss speziell für Geiselnahmen. Damit wird durch ein Ziel in ein dahinterstehendes geschossen. Der Angreifer erhält für diesen Schuss einen Würfelpoolmalus in Höhe der Panzerung + der halben Konstitution des ersten Ziels. Dann trifft der Schuss das hintere Ziele mit einem um 1 gesenkten Schadenscode; dem Schaden wird normal widerstanden. Beide Ziele legen ihre normalen Verteidigungsproben ab. Wenn die Kugel das erste Ziel verfehlt, aber das zweite trifft, wird der Schadenscode nicht um 1 reduziert.

**Modifikator:** -(Panzerung + (Konstitution ÷ 2))

**Maximalschaden:** 1 (vorderes Ziel), keiner (hinteres Ziel)

**Verwendbare Munitionsarten:** APDS-Munition, Gaußgewehr

## IM DUTZEND DRECKIGER

EX-Explosivmunition hat noch etwas mehr Bumms - wenn man sie also richtig einsetzt, kann sie ein Ziel stärker blenden und behindern.

**Modifikator:** -4

**Maximalschaden:** 0

**Auswirkungen:** Verbesserter Schmutziger Trick (Würfelpoolmalus von -6 Malus auf die nächste Handlung)

**Verwendbare Munitionsarten:** EX-Explosivmunition

## KARUSSELL

Wenn man mit einem schweren Gelgeschoss die Schulter des Ziels trifft, kann es herumgewirbelt und aus dem Gleichgewicht gebracht werden.

**Modifikator:** -4

**Maximalschaden:** 2

**Auswirkungen:** Schmutziger Trick (Würfelpoolmalus von -4 für die nächste Handlungsphase)

**Verwendbare Munitionsarten:** Gelmunition, Gyrojet-Raketen





## NAGELBRETT

Dieser Angriff zielt weniger auf das Ziel als auf den Boden in seiner Nähe, wodurch dieser zu einem Nadelkissen wird, das die Bewegung deutlich erschwert.

**Modifikator:** -4

**Maximalschaden:** 0

**Auswirkungen:** Schwieriges Gelände (Benötigt 1 Schuss pro Quadratmeter; Bewegungsrate durch das Gelände wird halbiert; wenn das Ziel barfuß ist, erleidet es 3K Schaden, dem nur mit Konstitution widerstanden wird)

**Verwendbare Munitionsarten:** Flechettemunition

## PERFEKTER TREFFER

Profischützen schießen nicht einfach wild um sich. Sie setzen ihre Treffer genau dahin, wo sie sie haben wollen - und verleihen ihnen genau die richtige Wirkung.

**Modifikator:** -variabel

**Maximalschaden:** variabel

**Auswirkungen:** Lokale Auswirkung (Auge: Geblendet, Ohr: Ertaubt, Hand/Arm: Gegenstand fallen lassen, Bein/Fuß: erfolgreiche Geschicklichkeitsprobe (2) oder zu Boden fallen)

**Verwendbare Munitionsarten:** Schockermunition, Taserpfeil

## RUNTER DAMIT!

Bei diesem unglaublich schwierigen Schuss verabreicht man dem Ziel seine Medizin, indem man ihm ein Kapselgeschoss direkt in den offenen Mund schießt, woraufhin es nicht anders kann, als zu schlucken.

**Modifikator:** -8

**Maximalschaden:** 2

**Auswirkungen:** Erhöhte Kraft (+2 Kraft des Toxins)

**Verwendbare Munitionsarten:** Kapselmunition

## ÜBER BANDE

Der Schütze kann eine Kugel von einer Oberfläche (oder Person), die über einen Panzerungswert von mindestens 7 verfügt, abprallen lassen, um ein anderes Ziel zu treffen. Der angegebene Modifikator gilt nur für das Angesagte Ziel. Umwelt- und Situationsmodifikatoren müssen gesondert berücksichtigt werden.

**Modifikator:** -6

**Maximalschaden:** Keiner

**Auswirkungen:** Einschüchternder Treffer (erfolgreiche Selbstbeherrschungsprüfung (2), sonst erhält das Ziel auf die nächste Handlung einen Würfelpoolmalus von -1, weil es erschüttert ist)

**Verwendbare Munitionsarten:** Gyrojet-Raketen

## WARNSCHUSS

Man will ein Ziel nicht immer mit einer Chemikalie treffen. Manchmal will man es nur erschrecken und vertreiben. Dieser Präzisionsschuss zeigt, dass man es ernst meint.

**Modifikator:** -6

**Maximalschaden:** 1

**Auswirkungen:** Einschüchternder Treffer (erfolgreiche Probe auf Selbstbeherrschung (4), sonst verändert das Ziel seine Einstellung zugunsten des Angreifers)

**Verwendbare Munitionsarten:** Injektionspfeil

## WO'S WEH TUT

Toxine, die in die Hand oder eine ähnliche Körperstelle injiziert werden, wirken irgendwann. Toxine, die in die Drosselvene injiziert werden, wirken schneller. Dieser Schuss bringt das Toxin dorthin, wo es schneller wirken kann.

**Modifikator:** -6

**Maximalschaden:** 1

**Auswirkungen:** Erhöhte Kraft (+2 Kraft des Toxins), Erhöhte Geschwindigkeit (die Geschwindigkeit des Toxins sinkt um eine Kategorie)

**Verwendbare Munitionsarten:** Injektionspfeil

## ANGESAGTE ZIELE NACH MUNITIONSTYP

Munitionsart	Mögliche Angesagte Ziele
APDS-Munition	Doppeldurchschlag, Hintermann!
EX-Explosivmunition	Im Dutzend dreckiger, Erschütternde Explosion, Durch die Trollfinger
Explosivmunition	Durch die Finger, Dreck im Auge, Erschütternder Treffer
Flechettemunition	Fingerfetzter, Nagelbrett, Fleischfetzter
Gaußgewehr-Munition	Hintermann!
Gelmunition	Glockenschlag, Durch die Finger, Karussell
Gyrojet	Freudenfeuer, Karussell, Über Bande
Hohlspitzmunition	Durch die Finger, Dreck im Auge
Injektionspfeil	Wo's weh tut, Warnschuss
Kapselmunition	Runter damit!
Leuchtpurmunition	Flammenspur
Ortermunition	Hab dich!
Schockermunition	Perfekter Treffer
Signalmunition	Blendblitz, Freudenfeuer
Splittermunition	Dreck im Auge
Sturmkanone	Extreme Einschüchterung, Auf die Zwölf
Taserpfeil	Perfekter Treffer



## NEUE HANDLUNGEN

Dies hier sind keine Regeloptionen, sondern Handlungen für jeden, der *Shadowrun, Fünfte Edition* spielt. Einige sind nur für Charaktere verfügbar, die eine Kampfkunst-Ausbildung haben, aber ein wenig Glück (wie zum Beispiel durch das Ausgeben von Edge) kann einen untrainierten Kämpfer für einen glorreichen Moment lang wie einen Profi wirken lassen.

Die hier aufgeführten Handlungen sind in Freie, Einfache, Komplexe und Unterbrechungshandlungen unterteilt. Damit die Liste komplett ist, werden auch die bereits bekannten Handlungen aus *SR5* mit den entsprechenden Seitenverweisen aufgeführt.

### ABFANGEN AUSWEICHEN (SR5, S. 193)

#### Komplexe Handlung

Wenn sie etwas Bewegungsfreiheit haben, können geschickte Charaktere dem Abfangen ausweichen und den Nahkampf vermeiden. Sie dürfen im Rahmen ihrer Bewegung eine Komplexe Handlung aufwenden und eine Probe auf Akrobatik + Geschicklichkeit [Körperlich] (1) ablegen. Jeder Erfolg über dem Schwellenwert gestattet es dem Charakter, an einem Gegner vorbeizukommen. Diese Gegner können den Charakter nur Abfangen, wenn sie die Kampfkunsttechnik Schattenblock (S. 125) beherrschen.

### AUFSPRINGEN (NUR NAHKAMPF)

#### Einfache Handlung

Der Charakter kann sich vom Boden durch einen Schwung mit angezogenen Beinen und gestreckten Armen wieder in eine stehende Position bringen und sofort einen Nahkampfangriff durchführen. Dafür muss ihm eine Probe auf Akrobatik + Geschicklichkeit [Körperlich] (3) gelingen. Wenn die Probe gelingt, darf der Charakter sofort danach einen Nahkampfangriff als Einfache Handlung durchführen, aber nur gegen einen Gegner, der sich in Reichweite befindet. Misslingt die Probe, bleibt der Charakter am Boden. *Die Anwendung dieser Handlung erfordert ein Kampfkunsttraining.*

### BALLESTRA (NUR KNÜPPEL UND KLINGENWAFFEN)

#### Komplexe Handlung

Der Charakter wirft sich mit einem langen Schritt nach vorne auf seinen Gegner, wodurch er die Reichweite des Angriffs effektiv um 1 erhöht. Der Charakter vernachlässigt dadurch die Defensive und wird verwundbar. Er erhält bis zu seiner nächsten Handlungsphase einen Würfelpoolmalus von -1 auf alle Verteidigungsproben und kann bis dahin keine Aktiven Verteidigungsmaßnahmen (durch Unterbrechungshandlungen) ausführen. *Die Anwendung dieser Handlung erfordert ein Kampfkunsttraining.*





## BERÜHRUNGSANGRIFF (SR5, S. 188)

### Komplexe Handlung

Der Charakter legt eine Nahkampfangriffsprobe ab (und erhält dafür den üblichen Würfelpoolbonus von +2), um den Gegner zu berühren. Wenn die Probe gelingt, verursacht der Charakter keinen Schaden, aber für diese Handlungsphase, oder bis der Gegner sich auf das Risiko eines Abfangens hin (s. **Abfangen**, SR5, S. 193) bewegt, ist der Kontakt hergestellt. Berührungsangriffe haben den Nachteil, dass man sich der Gefahr eines Festhaltens oder Clinchens aussetzt. Ein Charakter, der sich nach einem eigenen Berührungsangriff gegen ein Festhalten oder Clinchen des Gegners wehren muss, erhält dafür einen Würfelpoolmalus von -2.

Waffen wie ein Schockhandschuh oder Betäubungsschlagstock können auch bei Berührungsangriffen Schaden verursachen. Diese Angriffe erhöhen durch Nettoerfolge nicht den Schaden. Das Benutzen einer Waffe im Berührungsangriff, um Schaden zu verursachen, führt dazu, dass der Charakter in dieser Handlungsphase keine weiteren Angriffe durchführen kann.

## CLINCHEN

### Komplexe Handlung

Clinchen ist eine Ringerhaltung im Stehen, bei der die Reichweite des Gegners unterlaufen wird. Sie ist Teil verschiedener Kampfkünste und kann verwendet werden, um den Kampf durch Niederschlag oder Würfe auf den Boden zu verlagern. Durch eine erfolgreiche Vergleichende Probe auf Akrobatik + Geschicklichkeit [Körperlich] gegen Reaktion + Intuition geht der Charakter mit seinem Gegner in den Clinch. Das heißt, dass er beim Gegner einen Griff angesetzt hat (und vielleicht umgekehrt), sodass die beiden Gegner sich nicht mehr voneinander weg bewegen können. Der Unterschied zwischen Clinchen und Festhalteangriffen ist, dass der Gegner bei Festhaltengriffen bewegungsunfähig gemacht werden soll, bei einem Clinch aber beide Parteien bewegungsfähig bleiben und auch andere Handlungen durchführen können.

Der Charakter, der das Clinchen begonnen hat, erhält den Bonus für die Bessere Position, solange er im Clinch die Kontrolle behält. Die Reichweiten beider Charaktere werden ignoriert, und Angriffe mit Nahkampfwaffen erhalten einen Würfelpoolmalus in Höhe ihres Reichweitenbonus. Proben mit Feuerwaffen durch die beiden Gegner erhalten einen Würfelpoolmalus in Höhe der Nettoerfolge beim Clinchen. Solange der Gegner nicht aus dem Clinch entkommt, können die Kontrahenten sich nicht voneinander weg bewegen. Sie können sich aber pro Handlung bis zu 2 Meter zusammen in eine Richtung bewegen. Ein Charakter in der schlechteren Position kann versuchen, aus dem Clinch zu entkommen (siehe unten). Der Charakter in der besseren Position kann den Clinch als Freie Handlung beenden. In diesem Moment kann der Charakter in der schlechteren Position eine Unterbrechungshandlung (Initiativeergebnis -5) ausführen, um den Clinch zu halten und in die bessere Position zu kommen. Dafür ist eine neue Vergleichende

Probe auf Akrobatik + Geschicklichkeit [Körperlich] gegen Reaktion + Intuition nötig. Der neue Angreifer erhält dafür einen Würfelpoolbonus von +1, weil er bereits in Berührung mit dem anderen ist, und der neue Verteidiger verliert seinen Bonus für die Bessere Position.

Ein erfolgreiches Clinchen kann zu Festhalten, Niederschlag oder Wurf führen. *Die Anwendung dieser Handlung erfordert ein Kampfkunsttraining.*

## DOPPELTREFFER

### Komplexe Handlung

Zwei schnelle, gut gezielte Schüsse im Halbautomatischen Modus, die den Schaden erhöhen, statt die Verteidigung zu erschweren. Da es sich um eine Komplexe Handlung handelt, ist das Nachhalten des kumulativen Rückstoßes hier besonders wichtig. Der Angriff erhöht den Schadenscode um 1 und verbraucht zwei Schuss Munition. Der Verteidiger erhält durch diesen Angriff keinen Malus auf seine Verteidigungsprobe.

## ENTKOMMEN (SR5, S. 194)

### Komplexe Handlung

Um aus einem Festhalten oder Clinch zu entkommen, muss der Charakter eine erfolgreiche Probe auf Waffenloser Kampf + Stärke [Körperlich] ablegen, deren Schwellenwert gleich den Nettoerfolgen des Angreifers beim Festhalte- oder Clinchangriff ist. Gelingt die Probe nicht, bleibt der Charakter im Festhaltengriff oder Clinch. Die möglichen Handlungen werden durch die vorherige Handlung des Gegners (Festhalten oder Clinch) bestimmt.

## FESTHALTEN (SR5, S. 194)

### Komplexe Handlung

Ein Festhaltengriff ist entweder ein Würgegriff oder ein bewegungsverhindernder Griff, der dem Gegner die Luft abschnürt oder ihm starke Schmerzen in einem Gelenk zufügt. Der Charakter verwendet die normalen Regeln für Festhalten (SR5, S. 194) und muss eine Komplexe Handlung pro Handlungsphase aufwenden, um den Griff zu halten. Als Teil der Handlung kann er jede der in SR5 genannten erlaubten Optionen einsetzen, und der Gegner kann keine Handlungen unternehmen, die Bewegung erfordern. Ein Charakter kann die Festhaltehandlung als Freie Handlung beenden, behält dabei aber für diese Handlungsphase den Kontakt zum Gegner. Ein Charakter kann Festhaltehandlungen als Unterbrechungshandlungen (Initiativeergebnis -5) durchführen, wenn der Gegner zuvor erfolgreich einen Berührungsangriff gegen ihn durchgeführt hat.

## FINISHING MOVE (NUR NAHKAMPF)

### Spezielle Komplexe Handlung

#### (Initiativeergebnis -10, 1 Edgepunkt)

Ein Finishing Move ist dieses megacool finale Angriffsmanöver, das man aus Trids kennt und mit dem der Held den Bösewicht erledigt. Der Charakter muss ansagen, dass er einen Finishing Move ausführen will. Dann führt er den Angriff durch. Wenn er einem Gegner mit dem Nahkampfangriff erfolgreich Schaden zufügt, darf er diesen sofort noch einmal



angreifen und erhält dafür einen Würfelpoolbonus von +2. Außerdem kann er eine zusätzliche Freie Handlung durchführen, um den Gegner zu verspotten (besonders wenn er zu diesem Zeitpunkt den Kopf des Gegners, an dem noch ein Stück Rückgrat hängt, in die Luft streckt). Diese Handlung kann nur einmal pro Kampfrunde ausgeführt werden. Sie senkt das Initiativeergebnis des Charakters um 10 und kostet ihn 1 Punkt Edge. *Die Anwendung dieser Handlung erfordert ein Kampfkunsttraining.*

## FLECHETTE-SPERRFEUER

### Komplexe Handlung

Einem Flechette-Sperrfeuer zu entkommen, ist so ähnlich, wie einem Tsunami auszuweichen. Sperrfeuer mit Flechettemunition (f) kann einen Angriff über einen breiten Bereich hin praktisch unausweichlich machen. Dieser Angriff funktioniert ähnlich wie Verbessertes Sperrfeuer (siehe unten) und verhindert, dass Ziele Sich Hinwerfen können, um dem Angriff zu entgehen, verschmälert sich aber nicht - im Gegenteil. Sperrfeuer mit Flechettemunition hat viele Auswirkungen, wie der Tabelle *Flechette-Sperrfeuer* zu entnehmen ist. Die Auswirkungen hängen vom Choke der Waffe (s. SR5, S. 182) ab. Enge Streuung verursacht nur ein normales Verbessertes Sperrfeuer.

## GEZIELTE SALVE

### Komplexe Handlung

Ein Angriff im Salvenmodus (nicht als Halbautomatische Salve), der den Schaden erhöhen soll, statt das Ausweichen schwerer zu machen. Da es sich um eine Komplexe Handlung handelt, ist das Nachhalten des kumulativen Rückstoßes hier besonders wichtig. Durch diesen Angriff erhält der Verteidiger keinen Würfelpoolmalus von -2 beim Ausweichen, dafür wird der Schadenscode um 1 erhöht. Der Angriff verbraucht drei Schuss Munition.

## GEZIELTES AUTOMATIKFEUER

### Komplexe Handlung

Meist soll Vollautomatisches Feuer die Trefferchance erhöhen, nicht viele Kugeln am selben Ort einschlagen lassen. Diese Handlung konzentriert vollautomatisches Feuer auf einen sehr engen Bereich und verursacht dort viel Schaden. Da es sich um eine Komplexe Handlung handelt, ist das Nachhalten des kumulativen Rückstoßes hier besonders wichtig. Durch diesen Angriff erhält der Verteidiger keinen Würfelpoolmalus von -5 beim Ausweichen, dafür wird der Schadenscode um 2 erhöht. Der Angriff verbraucht sechs Schuss Munition.

## HALBSCHWERT (NUR KLINGENWAFFEN)

### Komplexe Handlung

Bei dieser seltsamen Technik wird die Klinge an der Hälfte umfasst, um ein gepanzertes Ziel mit einem festeren Stich zu treffen und durch die Panzerung zu dringen. In den Zeiten der Plattenrüstung wurde damit ein Schwert wie ein Brecheisen benutzt, um die Rüstung aufzubrechen. Heutige Panzerung ist flexibler, aber die Absicht ist dieselbe. Bei einem erfolgreichen Angriff erhöht sich die DK der Waffe um 2. Wenn der Angriff scheitert, erhält der Angreifer einen Würfelpoolmalus von -2 auf seine nächste Handlung (ausgenommen Verteidigungsproben) und kann die defensiven Handlungen Parieren und Blocken bis zu seiner nächsten Handlungsphase nicht benutzen. Unabhängig vom Erfolg oder Misserfolg des Angriffs muss der Charakter danach (da er die Waffe in unüblicher Weise hält) eine Handlung Waffe Bereitmachen durchführen, um wieder angreifen zu können. Dieser Angriff kann nicht mit zwei Waffen durchgeführt werden, da er beide Hände erfordert. Die Waffe muss eine Klingenwaffe mit einer Reichweite von mindestens 1 sein. *Die Anwendung dieser Handlung erfordert ein Kampfkunsttraining.*

## STREUUNG

### MITTLERE STREUUNG

Entfernung	Schadenscode-Modifikator	Präzisions-Modifikator	Verteidigungsproben-Modifikator	Zusätzliche Breite
Kurz	-1	-	-3	4 Meter
Mittel	-3	-	-3	8 Meter
Lang	-5	-1	-3	12 Meter
Maximal	-7	-1	-3	16 Meter

### WEITE STREUUNG

Entfernung	Schadenscode-Modifikator	Präzisions-Modifikator	Verteidigungsproben-Modifikator	Zusätzliche Breite
Kurz	-3	-	-5	6 Meter
Mittel	-5	-	-5	12 Meter
Lang	-7	-1	-5	18 Meter
Maximal	-9	-1	-5	24 Meter





## IAIJUTSU

### Einfache Handlung

Iaijutsu ist die Kunst des Schwertziehens, geht aber weit über die bloße Benutzung eines Schwertes hinaus. Mit dieser Handlung kann der Charakter eine Nahkampfwaffe Schnellziehen (SR5, S. 167). Dafür muss sich die Waffe in einem Holster oder einer Scheide befinden. Wenn die Probe gelingt, kann der Charakter in dieser Handlungsphase sofort mit einer Einfachen statt einer Komplexen Handlung angreifen. *Die Anwendung dieser Handlung erfordert ein Kampfkunsttraining.*

## PERSON WERFEN

### Einfache Handlung

Wenn ein Charakter erfolgreich ein Clinchen oder Festhalten gegen einen Gegner durchgeführt hat, kann er anschließend versuchen, diesen Gegner zu werfen. Dieser Angriff kann auch als Unterbrechungshandlung (Initiativeergebnis -10) durchgeführt werden, nachdem der Charakter erfolgreich den Angriff eines Gegners geblockt hat. Beim Wurf nutzt man Gewicht oder Schwung des Gegners, um ihn zu Boden zu bringen. Der Angreifer führt die normale Vergleichende Probe auf Waffenlosen Kampf durch. Wenn der Angriff erfolgreich ist und Stärke des Charakters + Nettoerfolge bei der Angriffsprobe höher sind als das Körperliche Limit des Gegners, kann dieser eine Anzahl von Metern gleich den Nettoerfolgen geworfen werden. Die maximale Weite beträgt die Differenz zwischen Stärke des Angreifers und Konstitution des Gegners. Wenn dieser Wert weniger als 0 beträgt, kann der Gegner nur weniger als einen Meter weit vom Angreifer weg geworfen werden. Der Gegner erleidet Schaden in Höhe der Nettoerfolge des Angriffs, nicht in Höhe der Wurfedistanz. Nach dem Wurf ist der Gegner am Boden. Er kann zusätzlichen Schaden durch den Ort, an den er geworfen wurde, erleiden -wie etwa eine Feuergrube oder das Maul eines Behemoths - erleiden. Wenn der Angriff erfolgreich ist, das Körperliche Limit des Gegners aber nicht überschritten wird, findet kein Wurf statt und die Kontrahenten bleiben in der Festhalte- oder Clinchsituation. Misslingt der Angriff, wird das Ziel nicht geworfen und entkommt dem Griff des Charakters. *Die Anwendung dieser Handlung erfordert ein Kampfkunsttraining.*

## PRÄVENTIVER BLOCK

### Freie Handlung (Initiativeergebnis -5)

Der Charakter senkt sein Initiativeergebnis um 5, um sich auf das Blocken von Angriffen vorzubereiten. Durch diese Handlung kann der Charakter die Unterbrechungshandlung Blocken (SR5, S. 170) eine gesamte Kampfrunde lang nutzen, senkt aber sein Initiativeergebnis insgesamt nur einmal, indem er die Verteidigung aktiv statt reaktiv gestaltet. Diese Handlung kann nur während der Handlungsphase eines Charakters durchgeführt werden.

## PRÄVENTIVES AUSWEICHEN

### Freie Handlung (Initiativeergebnis -5)

Der Charakter senkt sein Initiativeergebnis um 5, um sich auf das Ausweichen gegen Angriffe vorzubereiten. Durch diese Handlung kann der Charakter die Unterbrechungshand-

lung Ausweichen (SR5, S. 170) eine gesamte Kampfrunde lang nutzen, senkt aber sein Initiativeergebnis insgesamt nur einmal, indem er die Verteidigung aktiv statt reaktiv gestaltet. Diese Handlung kann nur während der Handlungsphase eines Charakters durchgeführt werden.

## PRÄVENTIVES PARIEREN

### Freie Handlung (Initiativeergebnis -5)

Der Charakter senkt sein Initiativeergebnis um 5, um sich auf das Parieren von Angriffen vorzubereiten. Durch diese Handlung kann der Charakter die Unterbrechungshandlung Parieren (SR5, S. 170) eine gesamte Kampfrunde lang nutzen, senkt aber sein Initiativeergebnis insgesamt nur einmal, indem er die Verteidigung aktiv statt reaktiv gestaltet. Diese Handlung kann nur während der Handlungsphase eines Charakters durchgeführt werden.

## SCHLAG VON OBEN (NUR NAHKAMPF)

### Komplexe Handlung

Dies ist ein Nahkampfangriff, bei dem der Angreifer die Bessere Position hat und die Schwerkraft zu seinen Gunsten nutzt. Man kann diesen Angriff durchführen, wenn man über dem Gegner steht, der Gegner am Boden liegt oder er tiefer steht, oder wenn der Charakter in einem Clinch die Bessere Position hat, beide auf dem Boden stehen und der Charakter höher steht. Meist lernt man diese Technik bei MMA, beim Wrestling oder bei bewaffneten Kampfkünsten, um damit Gegner am Boden auszuschalten. Der Angriff von Oben erfordert, dass der Angreifer die Schwerkraft nutzen und sein Gewicht in den Schlag legen kann. Über den Modifikator für die Bessere Position hinaus erhält der Angreifer bei einem erfolgreichen Angriff einen Bonus von +2 auf seinen Schaden. Nach dem Angriff befindet sich der Charakter auf derselben Höhe wie der Gegner und verliert den Vorteil der Besseren Position. *Die Anwendung dieser Handlung erfordert ein Kampfkunsttraining.*

## SCHWACHSTELLEN AUSMACHEN (NUR NAHKAMPF)

### Komplexe Handlung

Manchmal ist die beste Defensive eine gute Offensive. Der Charakter wendet eine Komplexe Handlung auf und legt eine Probe auf (Nahkampffertigkeit) + Intuition [Geistig] (3) ab, um während des Kampfes den Stil des Gegners zu studieren und Schwachstellen auszumachen. Diese Handlung kann nur während des Kampfes mit dem zukünftigen Ziel durchgeführt werden. Wenn die Probe gelingt, erhält der Charakter nach dieser Komplexen Handlung einen Würfelpoolbonus von +3 auf seinen nächsten Nahkampfangriff gegen diesen Gegner. Misslingt die Probe jedoch, hat er die Absichten des Gegners falsch interpretiert und erhält stattdessen einen Würfelpoolmalus von -1 auf seinen nächsten Nahkampfangriff gegen ihn. Ein Patzer erhöht diesen Malus auf -2, und ein Kritischer Patzer bedeutet, dass der Charakter sich so sehr auf den Angriff konzentriert hat, dass er seine eigene Verteidigung vernachlässigt. Er erhält einen Würfelpoolmalus von -3 (der nach Maßgabe des Spielers auch noch höher sein kann) auf seine nächste Verteidigungsprobe gegen einen Angriff, egal von welchem Angreifer.



## SCHWINGER (NUR NAHKAMPF)

### Komplexe Handlung

Der Schlag von Oben lässt den Angreifer die Schwerkraft zu seinem Vorteil nutzen, aber das ist nicht in jedem Kampf möglich. Beim Schwinger nutzt der Angreifer die Zentrifugalkraft, um seinem Angriff mehr Schwung zu verleihen. Diese Handlung ist ungestüm und für den Gegner leicht zu erkennen. Deshalb erhält der Verteidiger einen Würfelpoolbonus von +2 auf seine Verteidigungsprobe. Ist der Angriff erfolgreich, erhöht sich der Schadenscode um +1. *Die Anwendung dieser Handlung erfordert ein Kampfkunsttraining.*

## SPRUNGTRITT

### Komplexe Handlung

Diese Handlung verleiht einem waffenlosen Angriff zugleich Reichweite und Kraft und umfasst Butterfly-, Halbmond-, Roundhouse- und andere Tritte. Der Charakter muss mindestens 1 Meter vom Gegner entfernt sein und sich auf ihn zubewegen können. Ein Sprungtritt erhöht die Reichweite um 1 und verleiht dem Charakter einen Würfelpoolbonus von +1 für seinen waffenlosen Angriff. Wenn der Sprungtritt nicht erfolgreich ist, gerät der Charakter aus dem Gleichgewicht und erhält bis zu seiner nächsten Handlungsphase einen Würfelpoolmalus von -1 auf seine Verteidigungsproben. *Die Anwendung dieser Handlung erfordert ein Kampfkunsttraining.*

## STURMANGRIFF (SR5, S. 188)

### Komplexe Handlung

## TREIBEN

### Komplexe Handlung

Wie bei einer Art von masochistischem Tanz setzt der Charakter hier Angriffe und Finten, um den Gegner in eine schlechte Position -wie auf eine Mine oder in einen offenen Aufzugsschacht - zu treiben. Bei einem erfolgreichen Nahkampfangriff fügt der Charakter seinem Gegner keinen Schaden zu. Stattdessen kann er den Gegner pro Nettoerfolg 1 Meter weit in eine Richtung seiner Wahl bewegen. Das Maximum dafür ist die Gehrate des Charakters oder des Gegners, je nachdem, welche niedriger ist. Ein Charakter kann versuchen, mehrere Gegner zu Treiben, indem er wie üblich seinen Würfelpool aufteilt (s. **Mehrfachangriffe**, SR5, S. 195). Die Entfernung, über die mehrere Gegner getrieben werden können, hängt von den jeweiligen Gehraten ab. *Die Anwendung dieser Handlung erfordert ein Kampfkunsttraining.*

## VERBESSERTES SPERRFEUER

### Komplexe Handlung

Dieser Angriff wandelt Sperrfeuer (SR5, S. 180) etwas ab, indem der mit Sperrfeuer belegte Bereich horizontal schmaler, aber vertikal weiter ausgedehnt wird. Die Sperrfeuerzone ist an ihrem Ende nur noch 5 (statt 10) Meter breit, verhindert aber, dass Ziele in diesem Bereich sich Hinwerfen können, um dem Feuer zu entgehen. Man kann zwar Edge für Unerwartete Deckung ausgeben, muss aber alle normalen Nachteile durch die Sperrfeuerzone in Kauf nehmen.

## VERLETZUNG VORTÄUSCHEN

### Komplexe Handlung

Mit ein wenig Schauspielkunst kann sich ein Charakter einen Vorteil verschaffen, indem er so tut, als wäre er verletzt, oder seine Verletzungen übertrieben darstellt. Er muss dazu eine Komplexe Handlung aufwenden und eine Vergleichende Probe auf Überreden + Charisma [Sozial] gegen Überreden + Charisma [Sozial] oder auf Vorführung + Charisma [Sozial] gegen Charisma + Willenskraft gewinnen, um schwer verletzt und außer Gefecht zu wirken. Das ist eine der wenigen Gelegenheiten, bei denen eine Verletzung vorteilhaft ist. Für jeweils drei Kästchen Schaden, die der Charakter hat, erhält er einen Würfelpoolbonus von +1 auf diese Handlung (und ignoriert den Verletzungsmodifikator für die oben beschriebene Vergleichende Probe).

Die Nettoerfolge des Charakters werden zum Schwellenwert einer Wahrnehmungsprobe, die jeder Verteidiger ablegen muss, um einen Angriff des Charakters zu bemerken. Charaktere, die einen Angriff nicht bemerken, können keine Verteidigungsprobe dagegen ablegen.

## VOLLER ANGRIFF

### Komplexe Handlung

Ein Voller Angriff findet statt, wenn ein Charakter hinnimmt, getroffen zu werden, darauf aber keine Rücksicht nimmt, solange er den Gegner schwerer treffen kann. Dies ist auch die normale Vorgehensweise besoffener Schläger, deren Präzision aber meist gesenkt ist. Der Angreifer erhält einen Würfelpoolbonus von +2 auf seine Nahkampfangriffsprobe, darf aber in dieser Handlungsphase keine defensiven Unterbrechungshandlungen (Blocken, Ausweichen, Volle Abwehr, Parieren usw.) einsetzen. Außerdem sinkt sein Initiativeergebnis um 5. *Die Anwendung dieser Handlung erfordert ein Kampfkunsttraining.*

## WEGSTOSSEN/WEGDRÄNGEN/ NIEDERRENNEN

### (NUR WAFFENLOSER KAMPF)

#### Einfache/Einfache/Komplexe Handlung

**Wegstoßen** ist eine Einfache Handlung. Der Charakter kann eine Waffenlose Angriffsprobe gegen einen Gegner innerhalb seiner Reichweite durchführen. Wenn die Probe gelingt, wird der Gegner (mindestens einen Meter weit) außerhalb der Reichweite des Charakters gestoßen. Dieser Angriff verursacht keinen Schaden. Der Charakter kann sich bis zu seiner Gehrate bewegen, und der Ort, an den der Gegner gestoßen wird, wird vom Charakter festgelegt. Man kann diese Handlung als Unterbrechungshandlung (Initiativeergebnis -5) durchführen, wenn ein Gegner versucht, sich in die Reichweite des Charakters zu bewegen. Der Angreifer darf sich nicht in einem Festhaltegriff oder Clinch befinden.

**Wegdrängen** ist ebenfalls eine Einfache Handlung. Während der Charakter läuft, kann er eine Waffenlose Angriffsprobe gegen einen Gegner ablegen, um diesen zu bewegen. Wie beim Sturmangriff muss der Charakter auf den Gegner





zulaufen und eine Probe auf Waffenlosen Kampf ablegen. Der Angriff verursacht keinen Schaden. Wenn die Probe gelingt und die Summe aus der Stärke des Charakter + seiner Nettoerfolge das Körperliche Limit des Gegners übersteigt, wird dieser zurückgestoßen. Die Entfernung, die er gestoßen wird, entspricht den Nettoerfolgen in Metern. Die Richtung ist die Richtung, in die der Angreifer gelaufen ist. Wenn die Summe aus Stärke + Nettoerfolge das Körperliche Limit nicht überschreitet, kann der Angreifer den Gegner nicht bewegen. Er kann sich in dieser Phase auch nicht weiter am Gegner vorbei bewegen. Misslingt die Angriffsprobe, fällt der Charakter zu Boden, weil er gestolpert oder vom Gegner abgeprallt ist. Der Spielleiter legt fest, wo genau der Charakter auf den Boden aufprallt.

**Niederrennen** ist wie ein Wegdrängen, nur als Komplexe Handlung. Der Charakter versucht, den Gegner zu bewegen, und wirft seinen ganzen Körper gegen ihn. Proben und Ergebnisse sind gleich wie beim Wegdrängen, aber der Angreifer verwendet Stärke + Konstitution + Nettoerfolge zum Vergleich mit dem Körperlichen Limit des Gegners. Wenn der Angriff erfolgreich ist, fallen beide Kontrahenten zu Boden.

## UNTERBRECHUNGSHANDLUNGEN

### ABFANGEN (SR5, S. 193)

**Unterbrechungshandlung (Initiativeergebnis -5)**

### AUSWEICHEN (SR5, S. 169)

**Unterbrechungshandlung (Initiativeergebnis -5)**

### BLOCKEN (SR5, S. 170)

**Unterbrechungshandlung (Initiativeergebnis -5)**

### DAZWISCHENGEHEN

**Unterbrechungshandlung (Initiativeergebnis -5, 1 Edge)**

Der Charakter kann sich bis zu zwei Meter weit bewegen, um zwischen einem Angreifer und sein Ziel zu kommen und den Angriff selbst abzukriegeln. Er darf keine Verteidigungsprobe (Reaktion + Intuition) ablegen, nur eine Schadenswiderstandsprobe (Konstitution + Panzerung). Diese Handlung kann nur einmal pro Kampfrunde durchgeführt werden.

### GEGENSCHLAG (NUR WAFFENLOSER KAMPF)

**Unterbrechungshandlung (Initiativeergebnis -7)**

Gegenschlag lässt den Charakter die Kraft des Gegners zum eigenen Vorteil nutzen, um zurückzuschlagen. Statt einer gewöhnlichen Verteidigungsprobe legt der Charakter eine Probe auf Waffenloser Kampf + Reaktion [Körperlich] gegen die normale Angriffsprobe des Gegners ab. Wenn der Verteidiger mehr Erfolge erzielt als der Angreifer, ist er dem Schlag ausgewichen und hat im Gegenzug selbst einen Angriff durchgebracht. Der Schadenscode des Gegenschlags entspricht dem normalen Waffenlosen Schaden des Charakters + Nettoerfol-

ge. Diesem Schaden wird mit einer normalen Schadenswiderstandsprobe widerstanden. Wenn der Verteidiger nicht mehr Erfolge erzielt, muss er dem Schaden des gegnerischen Angriffs wie gewohnt widerstehen. *Die Anwendung dieser Handlung erfordert ein Kampfkunsttraining.*

## IN DECKUNG WERFEN

**Unterbrechungshandlung (Initiativeergebnis -5)**

Manchmal will man sich angesichts des Metallhagels eines Sperrfeuers nicht einfach mit der Nase in den Dreck werfen. Sich hinter einer Deckung in den Dreck zu werfen, damit man ungestört wieder aufstehen kann, ist viel schlauer. Diese Handlung erlaubt einem Charakter, sich hinter eine nahe Deckung zu werfen. Er kann sich, wenn er sich in einer Sperrfeuerzone befindet, mit dieser Unterbrechungshandlung hinter einer Deckung im Umkreis von 4 Metern zu Boden werfen.

## LAUF UM DEIN LEBEN/ AUF DIE GRANATE WERFEN

**Unterbrechungshandlung (Initiativeergebnis -5)**

Es gibt wenig, was so furchteinflößend ist wie das charakteristische Geräusch einer Granate, die in der Nähe zu Boden fällt, oder den Anblick einer wirbelnden Manakugel, die auf einen zusaust, um gleich zu explodieren. Wenn man erst mal erkannt hat, dass solche Schwierigkeiten kurz bevorstehen, gibt es nur sehr wenige Handlungsoptionen. Diese Handlung erlaubt zwei dieser Optionen. Die dritte, viel gefährlichere Option für Granaten steht im Abschnitt *Zurück an den Absender* (S. 126).

Direkt nach einer Wurfaffenprobe oder der Spruchzaubereprobe bei einem Indirekten Kampfzauber des Gegners kann der Charakter eine Unterbrechungshandlung aufwenden, um zu fliehen. Er sucht sich eine Richtung aus, in die er flieht, und kann seine gesamte übrige Bewegung zur Flucht nutzen. (Wenn der Charakter flieht, muss der Spielleiter nicht den genauen Zielpunkt des Angriffs angeben. Eine unglückliche Ablenkung kann die Granate direkt hinter dem Charakter her springen lassen.)

Wenn sich der Charakter auf die Granate wirft, bewegt er sich auf sie zu (wenn er noch genug Bewegung übrig hat) und kann sich als Freie Handlung auf sie werfen. Diese aufopfernde Handlung führt dazu, dass der Charakter sämtlichen Schaden der Granate abkriegt und dafür die Sprengwirkung verpufft. Bei Gasgranaten wird der effektive Radius halbiert.

### PARIEREN (SR5, S. 170)

**Unterbrechungshandlung (Initiativeergebnis -5)**

### RIPOSTE (NUR BEWAFFNETER NAHKAMPF)

**Unterbrechungshandlung (Initiativeergebnis -7)**

Mit einer Riposte kann der Charakter den Angriff des Gegners zum eigenen Vorteil nutzen, um mit einer bereitgemachten Waffe einen schnellen Gegentreffer zu setzen. Statt einer gewöhnlichen Verteidigungsprobe legt der Charakter eine Probe auf (Nahkampffertigkeit) + Reaktion [Präzision] gegen





die Angriffsprobe des Gegners ab. Wenn der Verteidiger mehr Erfolge erzielt als der Angreifer, ist er dem Angriff ausgewichen und hat sogar selbst einen Angriff durchgebracht. Die Riposte verursacht einen Schaden gleich dem normalen Waffenschaden + Nettoerfolgen, dem mit einer normalen Schadenswiderstandsprobe widerstanden wird. Wenn der Verteidiger nicht mehr Erfolge erzielt, muss er dem Schaden des Angriffs widerstehen, der allerdings um 2 erhöht wird, da der Verteidiger durch die fehlgeschlagene Riposte aus dem Gleichgewicht gebracht wird. *Die Anwendung dieser Handlung erfordert ein Kampfkunsttraining.*

## RÜCKSICHTSLOSER WURF

### Unterbrechungshandlung (Initiativeergebnis -10)

Wenn ein Charakter einen Gegner wirft, bleibt er normalerweise stehen und nutzt Hüfte, Bein oder Schulter als Wurfhebel. Bei einem Rücksichtslosen Wurf nutzt der Charakter seinen ganzen Körper als Gegengewicht. Nach dem Wurf befinden sich sowohl der Gegner als auch der Charakter auf dem Boden. Vergleichen Sie bei diesem waffenlosen Angriff die Summe aus Stärke + Konstitution + Nettoerfolgen bei der Angriffsprobe mit dem Körperlichen Limit des Gegners. Gelingt die Probe, kann der Gegner bis zu einer Anzahl von Metern gleich den Nettoerfolgen plus 1 weit geworfen werden. Die maximale Weite ist gleich der Differenz zwischen der Stärke des Angreifers und der Konstitution des Gegners. Wenn die Differenz weniger als 0 beträgt, kann der Gegner nicht mal einen Meter weit geworfen werden. Der Gegner erleidet Schaden in Höhe der Nettoerfolge des Angriffs, nicht in Höhe der Wurfdistanz. Wenn der Angriff erfolgreich war, aber der Charakter das Körperliche Limit des Gegners nicht übertreffen konnte, gehen beide Kontrahenten zu Boden und erleiden keinen Schaden. Wenn der Angriff misslingt, fällt der Angreifer zu Boden und erleidet Schaden in Höhe der Nettoerfolge des Gegners minus seinem eigenen Körperlichen Limit. *Die Anwendung dieser Handlung erfordert ein Kampfkunsttraining.*

## SCHATTENBLOCK

### Unterbrechungshandlung (Initiativeergebnis -5)

Wenn ein Charakter die Fertigkeit Akrobatik einsetzt, um einem Schlag auszuweichen, oder versucht, sich aus einem Kampf zurückzuziehen, kann der Gegner versuchen, das zu verhindern und trotzdem Schaden zu verursachen. Wenn ein Charakter die Unterbrechungshandlung Ausweichen einsetzt, kann ein Gegner dagegen die Handlung Schattenblock einsetzen. Dazu muss er eine Probe auf Akrobatik + Geschicklichkeit [Körperlich] ablegen, deren Schwellenwert gleich den Nettoerfolgen des Gegners beim Ausweichen ist. Gelingt diese Probe, senkt der Charakter die Erfolge des Ausweichenden bei der Verteidigungsprobe um die Erfolge bei der Handlung Schattenblock.

Die Handlung kann auch gegen die Handlung Abfangen Ausweichen eingesetzt werden. Wie zuvor legt der Charakter dazu eine Probe auf Akrobatik + Geschicklichkeit [Körperlich] mit einem Schwellenwert gleich den Nettoerfolgen des Geg-

ners beim der Handlung Abfangen Ausweichen ab. Gelingt die Probe, werden die Erfolge von denen des Ausweichenden abgezogen, wodurch dieser an weniger Leuten vorbeikommt. Der Charakter, der die Handlung Schattenblock eingesetzt hat, kann entscheiden, welche Person dann angreifen kann. Es muss sich dabei um eine Person handeln, die sich zu irgendeinem Zeitpunkt der Bewegung innerhalb von 5 Metern um den Ausweichenden befand. *Die Anwendung dieser Handlung erfordert ein Kampfkunsttraining.*

### BEISPIEL

Tristan Skua geht mit einem Schwert auf einen Yak namens Ikareteru los. Ikareteru weiß, dass Tristan Skua ein guter Schwertkämpfer ist, und will kein Risiko eingehen. Deshalb sagt er die Unterbrechungshandlung Ausweichen an. Skuas Freundin Stiletto will aber, dass Skuas Hieb sein Ziel trifft, und greift mit der Handlung Schattenblock ein.

Zuerst würfelt Skua und erzielt 4 Erfolge bei seiner Angriffsprobe. Ikareteru würfelt mit Akrobatik + Reaktion + Intuition und erzielt 5 Erfolge. Sein Körperliches Limit beträgt 6, also kann er alle Erfolge werten. Er hat damit 1 Nettoerfolg, also wird Skuas Angriff ihn verfehlen.

Jetzt aber handelt Stiletto. Sie würfelt mit Akrobatik + Geschicklichkeit und erzielt beeindruckende 4 Erfolge. Der Schwellenwert war 1 (Ikareterus Nettoerfolge), also hat sie 3 Nettoerfolge erzielt.

Das heißt, Ikareterus 5 Erfolge bei der Verteidigungsprobe werden um 3 auf 2 reduziert. Daher verfehlt Skuas Hieb sein Ziel nicht, sondern erzielt 2 Nettoerfolge. Stiletto hat es geschafft, Ikareteru so abzublocken, dass Skuas Schwert ihn trifft, und Ikareteru wird nun dem Schaden widerstehen müssen.

## UMKEHRGRIFF

### (NUR WAFFENLOSER KAMPF)

### Unterbrechungshandlung (Initiativeergebnis -7)

Wenn ein Charakter in den Schwitzkasten genommen, in einem Clinch liegt oder durch einen anderen Festhaltegriff festgehalten wird und nicht den Modifikator für die Bessere Position genießt, kann er zwei Dinge versuchen: Entkommen oder einen Umkehrgriff. Bei einem Umkehrgriff legt der Charakter eine Probe auf Waffenlosen Kampf mit einem Schwellenwert gleich den Nettoerfolgen des Gegners beim Festhalten oder Clinchen ab. Wenn die Probe gelingt, bleiben die beiden Kontrahenten in Clinch oder Festhalten, aber die Rollen werden getauscht: Der Charakter erhält die Bessere Position und kann - wenn es sich um ein Festhalten gehandelt hat - in seiner nächsten Handlungsphase Festhaltehandlungen ausführen. *Die Anwendung dieser Handlung erfordert ein Kampfkunsttraining.*

## VOLLE ABWEHR (SR5, S. 170)

### Unterbrechungshandlung (Initiativeergebnis -10)





## ZURÜCK AN DEN ABSENDER

### Unterbrechungshandlung (Initiativeergebnis -10, Geschicklichkeitsprobe, Wurfwaffenprobe)

Das ist eine wirklich verrückte Handlung. Sie erlaubt dem Charakter, eine heranfliegende Granate entweder im Flug zu fangen oder vom Boden aufzuheben und dann zurückzuwerfen. Bei dieser Handlung spielt die Art des Zünders der Granate eine große Rolle.

Bei einem normalen Wurf und einer Granate mit Zeitzünder muss der Charakter noch genug Bewegung übrig haben, um die Granate zu erreichen. Wenn ein Spielleiter es mit Entfernungen im Kampf sehr genau nimmt und gemein sein will, kann er den Charakter losrennen lassen, ohne dass dieser weiß, ob die Bewegungsrate noch ausreicht. Wenn sie nicht ausreicht, bewegt sich der Charakter einfach nur näher an die Granate heran und bekommt bei der Explosion mehr Schaden ab. Wenn der Charakter die Granate erreicht hat, muss er eine Probe auf Geschicklichkeit (2) ablegen, um sie zu fangen oder aufzuheben. Gelingt diese Probe, muss der Charakter eine Wurfwaffenangriffsprobe ablegen, die aufgrund der schwierigen Umstände und der ganzen Hektik einen Würfelpoolmalus von -2 erhält.

Eine Granate mit WiFi-Zünder funktioniert genauso. Der Charakter muss nur hoffen, dass er schnell genug handelt, bevor die Granate per WiFi gezündet wird.

Wenn die Granate einen Aufschlag- oder Bewegungszünder hat, wird es hässlich. Der Charakter braucht, wie oben, genügend übrige Bewegung, kann die Granate aber nicht zurückwerfen, sondern befindet sich nur in Nullentfernung, wenn sie hochgeht. Der Charakter kann zwar versuchen, die Granate irgendwo auf ihrem Weg abzufangen, wird das Ergebnis aber erst nach der Explosion genau kennen.

## EDGE IM KAMPF

Edge ist das Unerklärliche im Kampf. Man kann einen schlechten Würfelwurf verbessern, der Charakter kann durch ein glückliches Manöver entkommen, und ein Pass kann zum Tor führen - oder im Strafraum gerade noch abgefangen werden. Die Verwendung von Edge soll das Spiel aufregender und spaßiger machen. Es folgen ein paar neue Arten, um Edge einzusetzen.

### KAMPFGLÜCK

Der Charakter kann einmal pro Runde einen Punkt Edge ausgeben und eine Kampfkunsttechnik benutzen, egal ob er sie gelernt hat oder nicht. Die Technik sieht nicht gut aus und basiert auf reinem Glück, aber sie funktioniert so, als wüsste der Charakter tatsächlich, was er tut. Ausgebildete Kampfkünstler können diese Option verwenden, um eine Technik anzuwenden, die sie nicht gelernt haben.

## NOTHILFE

Ein Charakter kann Edge zugunsten eines Teammitglieds ausgeben, damit dieses einem Angriff entgeht. Das kostet zwei Punkte Edge, und das Teammitglied muss in Sichtweite sein und gewarnt werden können (auch per Kommlink, Sicht- und Audiosystemen). Diese Fähigkeit wird nach dem Erklären eines Angriffs eingesetzt, worauf dieser sein Ziel verfehlt.

### SECHSTER SINN

Selbst wenn der Charakter einen Angriff nicht bemerkt hat, kann er einen Punkt Edge ausgeben, um doch noch eine Verteidigungsprobe ablegen zu können. Das könnte bedeuten, dass er den Angriff in einer spiegelnden Oberfläche gesehen hat, zur richtigen Zeit stolpert oder spürt, wie sich seine Nackenhaare aufstellen. So oder so hat er Glück und kann eine Menge Schmerzen vermeiden.

### TAUSEND-NUYEN-SCHUSS

Der Charakter kann einen Punkt Edge ausgeben, um 4 Punkte Malus bei einem Angesagten Ziel zu negieren. Das bedeutet, dass die Angesagten Ziele aus dem Grundregelwerk ohne Malus funktionieren und einige der schwierigen Schüsse aus diesem Buch leichter sind, weil der Charakter so viel Glück hat.

### UNERWARTETE DECKUNG

Der Charakter kann 1 Punkt Edge ausgeben, um per Zufall ein wenig Deckung - einen Granatentrichter, ein rollendes Fass oder eine extra große Teufelsratte - zu finden. Die Deckung erlaubt es, sich vor Sperrfeuer zu verstecken oder einen Würfelpoolbonus auf die Verteidigungsprobe bei einem normalen Angriff zu bekommen. Durch diesen Einsatz von Edge kann ein Charakter sogar vor Verbessertem oder Flechette-Sperrfeuer Deckung finden.





## NEUE VOR- UND NACHTEILE

Es geht nicht immer darum, wie gut ein Straßensamurai mit seiner aufgemotzten Crusader schießen kann. Oft sind es die ungreifbaren, seltsamen oder unerwarteten Merkmale, die einen Runner glänzen lassen und die Chancen in einem Schusswechsel zu seinen Gunsten wenden. Diese Merkmale sind die Vor- und Nachteile.

### VORTEILE

#### AKROBATISCHER VERTEIDIGER KOSTEN: 4 KARMA

Ducken, Drehen und Herumwirbeln vereinen sich zu einem Tanz, mit dem man Treffern ausweichen kann. Mit diesem Vorteil kann der Charakter bei Voller Abwehr seine Fertigkeit Akrobatik statt seiner Willenskraft einsetzen. Das bedeutet allerdings auch, dass für die Verteidigungsproben sein Körperliches Limit gilt.

#### AUFMERKSAMER VERTEIDIGER KOSTEN: 3 KARMA

Manchmal muss man auf der Hut vor Schwierigkeiten sein oder wissen, wann man in Deckung gehen sollte, um am Leben zu bleiben. Mit diesem Vorteil kann der Charakter bei Voller Abwehr seine Fertigkeit Wahrnehmung statt seiner Willenskraft einsetzen. Das bedeutet allerdings auch, dass für die Verteidigungsproben sein Geistiges Limit gilt.

#### FAN-KAMPFKUNST KOSTEN: 7 KARMA

Der Charakter hat so oft dasselbe Action-Trid gesehen oder dasselbe SimSinn eingeschoben, dass er tatsächlich die eine coole Technik, die der Star immer benutzt, gelernt hat. Mit diesem Vorteil, darf der Charakter eine Kampfkunsttechnik auswählen, die er beherrscht, ohne den dazugehörigen Kampfkunststil lernen zu müssen.

#### GESCHICKTER VERTEIDIGER KOSTEN: 3 KARMA

Schnelligkeit kann tödlich sein, aber Schnelligkeit und Geschicklichkeit können auch dabei helfen, einem schnellen Tod zu entgehen. Mit diesem Vorteil kann der Charakter bei Voller Abwehr seine Geschicklichkeit statt seiner Willenskraft einsetzen.

#### KUNSTSCHÜTZE KOSTEN: 4 KARMA

Durch Konzentration und Aufmerksamkeit ist es möglich, die Präzision beim Schießen gewaltig zu erhöhen. Das bedeutet, dass man bestimmte Techniken bis zur Perfektion trainiert hat, dabei aber andere, grundlegendere Manöver auf der Strecke geblieben sind. Charaktere mit diesem Vorteil sind geübter bei Angesagten Zielen, was aber auf Kosten ihrer normalen

Schussfertigkeiten geht. Ihr Würfelpoolmalus bei Angesagten Zielen wird um 2 gesenkt, für alle anderen Fernkampfangriffe erhalten sie einen Würfelpoolmalus -1.

#### MARKENTREUE KOSTEN: 3 KARMA

Markentreue wird in der Sechsten Welt ins Extreme übersteigert. Personen werden von ihren Konzernherren gehirngewaschen, und das kommt besonders bei Feuerwaffen zum Tragen. Manchmal kann Markentreue aber auch von Vorteil sein. Charaktere, die markentreu sind, kennen die Produkte ihrer Lieblingsmarke in- und auswendig. Diesen Vorteil gibt es auf zwei Ebenen: Hersteller und Produkt. Auf der Hersteller-Ebene wählt der Charakter einen Hersteller wie zum Beispiel Ares, Saeder-Krupp, Krime, H&K oder Novatech aus und erhält einen Würfelpoolbonus von +1 für jede Probe mit Geräten dieses Herstellers. Auf der Produkt-Ebene erhält er den Bonus nur für ein bestimmtes Gerät, wie zum Beispiel eine Ares Predator V, einen S-K-Bentley Concordat, eine Krime Kannon, eine HK227 oder ein Novatech Airware. Der Nachteil ist, dass ein Charakter, der so sehr von einer Marke abhängt, einen Würfelpoolmalus von -1 erhält, wenn er Geräte anderer Hersteller benutzt. Auf der Produkt-Ebene erhält er einen Würfelpoolmalus von -1 für alle Geräte desselben Typs anderer Hersteller, wie zum Beispiel schwere Pistolen, Autos, Maschinenpistolen, Sturmkanonen oder Kommlinks.

#### ZU SCHÖN ZUM STERBEN KOSTEN: 3 KARMA

Es geht mehr um die Kraft der Persönlichkeit als um eigentliche Schönheit - manchmal hat ein Charakter eine so beeindruckende Präsenz, dass man nur ungern auf ihn schießt. Mit diesem Vorteil kann der Charakter bei Voller Abwehr sein Charisma statt seiner Willenskraft einsetzen.

### NACHTEIL

#### KAMPFSÜCHTIG BONUS: 7 KARMA

Der Charakter muss einfach immer wieder Kämpfe provozieren. Seine erste Lösung ist immer der Kampf, genauso wie seine zweite, dritte und vierte. Wenn ihm jemand etwas anderes vorschlägt, hat dieser Jemand wahrscheinlich schon eins auf die Nase bekommen. In jedem Fall wird der Charakter, unabhängig vom eigentlichen Plan, immer nach einer Möglichkeit für einen kleinen Kampf suchen.

Dieser Nachteil hat zwei Auswirkungen: Wenn sich der Charakter in einer angespannten Lage befindet, muss er eine Probe auf Selbstbeherrschung (4) ablegen, um nicht zu versuchen, sich mit Gewalt aus der Lage zu befreien. Wenn er einen Plan verfolgt und etwas Unerwartetes geschieht, wird seine erste Reaktion gewalttätig sein, wenn ihm keine Probe auf Logik + Intuition (4) gelingt, um sich mit möglichen besseren Lösungen zu beschäftigen. Der Spieler kann jederzeit auf die Proben verzichten und den Charakter seinen gewalttätigen Instinkten nachgeben lassen - und die Konsequenzen tragen.





# KAMPFKÜNSTE

## KAMPFKUNSTSTILE

### MAN MUSS NUR WISSEN, WIE UND WO MAN ZUSCHLÄGT

Man kann auch ohne Ausbildung tüchtig austeilen und einstecken. Niemand muss einem beibringen, wie man die Faust ballt oder jemanden zwischen die Beine tritt, dass man sich unter einem Schwert, das auf den Kopf zuschwingt, ducken oder in Deckung gehen sollte, wenn die Kugeln durch die Luft pfeifen. Kampffertigkeiten umfassen die Grundlagen des Nahkampfs und die dazugehörigen Aktionen wie Blocken, Sturmangriff, Ausweichen, Entkommen, Festhalten oder Parieren. Die Fertigkeitwerte und Spezialisierungen von Nahkampffertigkeiten geben an, wie gut ein Charakter kämpft und mit solchen Situationen umgeht. Kampfkunststile können als Spezialisierung für 7 Karma erworben werden. Wenn ein Charakter eine solche Spezialisierung auswählt, erhält er einen Würfelpoolbonus von +2, wenn er in diesem Stil kämpft.

Zu jedem Kampfkunststil gehören sechs Techniken, aus denen ein Charakter wählen kann (s. **Kampfkunsttechniken**, S. 135). Ein neuer Stil kostet 7 Karma, und beim Erwerb des Stils kann eine der zugehörigen Techniken gratis gewählt werden. Jede zusätzliche Technik kostet 5 Karma. Bei der Charaktererschaffung kann man bis zu 5 Kampfkunsttechniken auswählen, die zu einem einzelnen Stil gehören, was (zusammen mit dem Stil an sich) insgesamt 27 Karma kostet. Man kann bei der Charaktererschaffung nur einen Kampfkunststil wählen.

Nach der Charaktererschaffung kann der Charakter neue Techniken innerhalb des bei der Charaktererschaffung gewählten Stils oder aber einen komplett neuen Stil lernen. Das Erlernen einer Technik innerhalb des bereits gewählten Stils dauert 2 Wochen und kostet 2 Karma.

Ein Charakter kann auch Techniken eines anderen Stils lernen, wenn er diesen Stil ebenfalls lernt. Das Lernen eines neuen Stils dauert 1 Monat und kostet 7 Karma, wodurch der Charakter zugleich eine Technik des neuen Stils gratis erhält. Sobald der Charakter einen neuen Stil beherrscht, kann er eine neue Technik, die zu diesem Stil gehört, in 2 Wochen für 5 Karma erlernen. Ein Charakter kann mehrere Stile erlernen, aber nicht unendlich davon profitieren. Er kann maximal einen Würfelpoolbonus von +2 oder eine Senkung eines Würfelpoolmalus von maximal 2 erreichen, indem er dieselbe Technik für verschiedene Stile lernt.

### KAMPFKUNSTTRAINING

Beschreibung	Trainingszeit	Karmakosten	Ausbildungskosten
Neue Technik	2 Wochen	5	1.500 ¥
Neuer Stil	1 Monat	7	2.500 ¥

Anmerkung: Beim Lernen eines neuen Stils darf der Charakter eine darin erhaltene Technik gratis auswählen, die er sofort beherrscht.

## 52 BLOCKS

Wer schon mal im Gefängnis gesessen hat, hat vielleicht von 52 Blocks gehört. Es ist eine gemischte Kampfkunst und besteht aus unbewaffneten Schlägen und Blocks in einem engen Raum, manchmal mit Handschellen. Selbstverteidigung und Überleben sind die Ziele dieser Kampfkunst. Die Techniken sind schnell und schmutzig, eher auf Effektivität als auf Raffinesse ausgelegt. Dieser Stil wird nicht gelehrt - schon gar nicht außerhalb der Gefängnisse - und muss meist auf die harte Tour gelernt werden.

**Erlernbare Techniken:** Angesagtes Ziel (Entwaffnen), Baumwurzel, Kampfttritt, Randori (Schmutziger Trick), Schlag von Oben, Verteidigung gegen mehrere Gegner

## AIKIDO

Aikido ist ähnlich wie Jujutsu ein Stil, der vor allem die Weiche Kraft einsetzt, um den Schwung des Gegners gegen ihn zu benutzen. Dadurch kann ein Charakter, der Aikido beherrscht, mit wenig Kraftaufwand kämpfen. Aikido wird von vielen Meistern in den Dojos von Kyoto und Neo-Tokio gelehrt. Zusammen mit den Kampftechniken wird dabei auch japanische Philosophie vermittelt. Außerhalb Japans findet man Abwandlungen, wie etwa das französische Kinomichi.

**Erlernbare Techniken:** Angesagtes Ziel (Entwaffnen), Gegenschlag, Konstriktor, Person Werfen, Weiche Kraft (Gegenschlag, Wurf)

## ARNIS DE MANO

Arnis de Mano ist ein Kampfstil mit zwei Waffen, der gewöhnlich Rattanstöcke verwendet, aber auch mit Dolchen oder einem Stock und einem Dolch funktioniert. Es ist weniger formal als Fiore dei Liberi und beschäftigt sich auch mit dem Kampf auf dem Boden oder dem Nutzen der Umgebung zum eigenen Vorteil. Arnis De Mano, Eskrima und Kali stammen aus derselben Familie philippinischer Kampfkünste. Rattanstöcke verwenden dieselben Werte wie Knüppel (SR5, S. 425).

**Erlernbare Techniken:** Angriff mit zwei Waffen, Harte Kraft (Parieren), Kampf gegen mehrere Gegner, Randori (Verletzliche Stellen), Verteidigung gegen Feuerwaffen im Nahkampf, Verteidigung mit zwei Waffen

## BARTITSU

Bartitsu ist eine Kampfkunst für Gentleman. Die berühmtesten Kämpfer (wie John Steed oder Sherlock Holmes) sind vielleicht erfunden, aber es ist eine echte Kampfkunst, die lehrt, wie man Gehstöcke oder Schirme - Gegenstände, die man leicht im Alltag bei sich haben kann - als Waffen einsetzt. Sie hat sich in Selbstverteidigungskursen für die Oberschicht Europas erhalten. Eine ähnliche Kampfkunst ist Bataireacht aus Tír na nÓg, bei der ein Knüppel oder Shillelagh benutzt wird.

**Erlernbare Techniken:** Angesagtes Ziel (Entwaffnen), Bal-lestra, Beinfeger, Biegen des Schilfs, Kampfttritt, Riposte



## BOXEN (INFIGHT)

Bei diesem Stil unterläuft man die Reichweite des Gegners, deckt ihn mit einem Hagel aus Schlägen ein und bleibt beweglich, um seinen Schlägen auszuweichen. Dieser Stil hat ein wenig von der Finesse des klassischen Boxens, ist aber schneller, wilder, dauernd in Bewegung und teilt schnellere Hiebe aus.

**Erlernbare Techniken:** Angesagtes Ziel (Finte), Biegen des Schilfs, Clinchen, Schwinger, Seidener Sturm, Zweiköpfige Schlange

## BOXEN (KLASSISCHER STIL)

Der Stil des Profiboxens mit harten, langen Geraden, der sich auf Reichweite und Fußarbeit konzentriert, um Schlägen des Gegners auszuweichen. Die Idee, eine andere Person ins Gesicht zu schlagen, gibt es seit Anbeginn der Zeiten, aber dieser Kampfstil basiert auf Regeln aus dem 18. Jahrhundert. Man kämpft im Stehen, schlägt nicht absichtlich unter die Gürtellinie und beißt (normalerweise) niemandem ins Ohr. Der irische Stil Dornálaíocht ist eng verwandt, während beim Bare-Knuckle-Fight eher auf das Blocken als das Ausweichen Wert gelegt wird.

**Erlernbare Techniken:** Alte Eiche (Verteidigung gegen Niederschlag), Angesagtes Ziel (Finte), Biegen des Schilfs, Harte Kraft (Blocken), Schwinger, Seidener Sturm

## BOXEN (SCHLÄGERSTIL)

Der Schlägerstil verwendet weniger Fußarbeit und Raffinesse als das klassische Boxen und setzt mehr auf Gewalt, um den Gegner auszuschalten, bevor er einen entscheidenden Schlag landen kann. Diesen Stil sieht man eher im Straßenkampf als im Ring. Ähnlich ist zum Beispiel das Musti-yuddha aus Indien, bei dem auch Kopf- und Fingerstöße erlaubt sind und das nichts für Leute mit schwachen Nerven ist.

**Erlernbare Techniken:** Clinchen, Donnerkeil, Harte Kraft (Blocken), Schwinger, Umhauen, Voller Angriff

## CAPOEIRA

Eine brasilianische Kampfkunst, die mit Ellbogenschlägen, Tritten und Kopfstößen arbeitet. Sie wurde von afrikanischen Sklaven entwickelt und als schneller Tanz getarnt. Da die Hände der Kämpfer oft gefesselt waren, werden Angriffe meist mit Tritten oder Schwüngen der Beine durchgeführt.

Capoeira wurde im Geheimen in den Quilombos, Niederlassungen entfloherer Sklaven, gelehrt. Im frühen 20. Jahrhundert gab es Versuche, den Stil zu verbieten und die Siedlungen zu zerstören. Capoeira wurde in dieser Zeit in den Untergrund gedrängt, bis es 1937 legalisiert wurde.

**Erlernbare Techniken:** Angeberei, Angesagtes Ziel (Finte), Aufspringen, Beinfeger, Biegen des Schilfs, Kampftritt

## CARROMELEG

Angeblich soll diese Kampfkunst älter sein als alle anderen und aus der hypothetischen Vierten Welt stammen, als Elfen zum letzten Mal unter den Menschen lebten. Es ist eine Kunst der Konzentration von Energie und Willen. Man kann von außen schwer erkennen, wenn jemand Carromeleg einsetzen will. Das ist die Ruhe vor der Explosion, weil der Kämpfer bis zum letzten Moment wartet, um zuzuschlagen oder sich zu wehren. Wenn zwei Meister miteinander kämpfen, ist das wenig spektakulär: Sie nehmen ihre Positionen ein, und es folgt ein stummer Zweikampf des Willens, bis der Verlierer sich verbeugt und der Kampf zu Ende ist. Diese Kampfkunst wird nur Elfen gelehrt und eifersüchtig von ihren Meistern gehütet, die sie als rein elfische Tradition erhalten wollen. Es wurden schon Kopfgelder auf Leute ausgesetzt, die versuchten, sie Außenseitern beizubringen.

**Erlernbare Techniken:** Gegenschlag, Iaijutsu, Riposte, Schattenblock, Statue, Umhauen

## CHAKRAM

Diese Kampfkunst stammt aus dem Indien des 8. Jahrhunderts und verwendet das Chakram (eine kreisförmige Waffe mit scharfem Rand). Seit damals hat sie sich in die Mongolei, nach Tibet, Malaysia und Indonesien ausgebreitet, wo leicht veränderte Designs der Waffe zu finden sind. Das Chakram kann auf dem Kopf, um den Arm oder das Handgelenk getragen und im Nahkampf benutzt werden, um den Gegner beim Clinchen oder Festhalten zu verletzen. Man kann es auch als Wurf-Waffe einsetzen. Bei der Technik des Tanjani wird es um einen Finger gewirbelt, um mehr Reichweite und Kraft für den Wurf zu erreichen. Im Jahr 2061 waren Chakram-Armbänder als Waffe und modisches Accessoire kurz populär. Das Chakram verwendet dieselben Werte wie ein Shuriken (SR5, S. 426).

**Erlernbare Techniken:** Angesagtes Ziel (Festnageln), Harte Kraft (Blocken), Knöchelbrecher (Aus der Hand schlagen), Schießen im Nahkampf (Wurf-Waffen), Ti Khao, Verteidigung gegen mehrere Gegner (Freunde im Nahkampf)

## BOXEN

Ein klassischer Kampfsport: Zwei Männer hauen einander auf die Nase, bis einer umfällt. In der Vorzeit war es eine Frage des Überlebens, wenn man keinen Stein oder Stock finden konnte. Erst in der Antike wurde es zu einem Sport für Zuschauer und Teil der Olympischen Spiele. Damals wurden erste Regeln aufgestellt, und man unterschied einzelne Stile. Auch in der Sechsten Welt ist Boxen als Sport populär, und es gibt weltweit drei große Verbände, die Titel in 11 Gewichtsklassen vergeben. Unterschiedliche Boxer haben unterschiedliche Stile, die sich grob in die drei hier vorgestellten Stile unterteilen: Schläger, klassisch und Infight.





## COWBOYKAMPF

Dieser Kampfstil hat seinen Namen von den Ikonen Amerikas, stammt aber eigentlich von den Hunnen, Mongolen und Persern, die das Lasso im Nahkampf benutzten, um Gegner zu fesseln, vom Pferd zu reißen oder aus der Formation zu zerrn, um sie dann zu töten. Heute besteht dieser Stil aus einer Mischung aus Pistolenkampf, Verwendung des Lassos und waffenlosem Kampf nach Westernart. Man muss keinen Cowboyhut tragen, aber manche Kämpfer tun es trotzdem – vor allem, wenn sie einen Auffälligen Stil haben.

**Erlernbare Techniken:** Angeberei, Angesagtes Ziel (Fesseln), Hammerfaust, Knöchelbrecher (Aus der Hand schlagen), Schwinger, Umhauen

## DRUNKEN BOXING

Bei diesem Stil, der auch als Zui Quan bekannt ist, werden die Bewegungen eines Betrunkenen nachgeahmt. Dadurch soll der Kampf für den Gegner unvorhersagbar werden. Ein Meister sieht dabei aus, als wäre er aus dem Gleichgewicht, ist aber gut in Akrobatik und Gleichgewichtssinn trainiert. Man muss sich für diesen Stil nicht wirklich betrinken, aber einige Kämpfer nehmen den Namen sehr wörtlich. In mehreren Staaten der NAN wurde das Lehren dieser Kampfkunst deshalb verboten.

**Erlernbare Techniken:** Angesagtes Ziel (Entwaffnen, Finte), Karmischer Ausgleich, Tanzender Aal, Voller Angriff, Zweiköpfige Schlange

## FIORE DEI LIBERI (SCHWERTKAMPF MIT ZWEI WAFFEN)

Fiore Furlano de Cividale d'Austria, delli Liberi da Premariacco (oder kurz Fiore dei Liberi) war ein großer Kämpfer im Italien des 14. Jahrhunderts – zugleich Söldner und Fechtmeister. Gegen Ende seiner Laufbahn schrieb er ein Handbuch über seine unterschiedlichen Kampftechniken. Dabei legte er viel Wert auf den Kampf mit Schwert und Dolch. Seine bevorzugte Waffe war das Langschwert, wodurch sein Stil zwischen der Kunst des Fechtens und Destreza anzusiedeln ist.

**Erlernbare Techniken:** Angesagtes Ziel (Waffe Zerbrechen), Angriff mit zwei Waffen, Harte Kraft (Parieren), Riposte, Verteidigung mit zwei Waffen, Weiche Kraft (Riposte)

## SCHWERTKAMPF

Straßensamurai lieben ihre Schwerter, aber ihre klassische Waffe ist das Katana. Tatsächlich verkaufen sich Katanas seit 50 Jahren besser als alle anderen Schwertarten, weil es so viele Mochtegern-Straßensamurai da draußen gibt. Es gibt aber noch andere Kampfkünste mit dem Schwert, die kein Katana benutzen. In Europa gibt es drei davon: den Kampf mit zwei Waffen nach Fiore dei Liberi, die Kunst des Fechtens mit dem Langschwert und La Verdadera Destreza mit dem Rapier (den Vorläufer des modernen Fechtens). Auch in Asien gibt es Kampfkünste, die mit dem Kenjutsu des Katana rivalisieren, wie etwa den Wudang-Stil mit dem Jian (dem chinesischen zweischneidigen, geraden Schwert).

## FIREFIGHT

Firefight ist eine einzigartige Kampfkunst, die von Ares im Jahr 2068 entwickelt wurde und auf militärischem Kampftraining für urbanes Gebiet basiert. Sie ist speziell für den Kampf auf engem Raum gegen Fern- und Nahkämpfer gedacht. Man lernt dabei auch, eine Schusswaffe effektiv im Nahkampf einzusetzen. Zunächst durften nur FireWatch-Teams von Ares diese Techniken lernen, aber durch Spionage und Shadowrunner haben ein paar Söldnergruppen und Sicherheitsfirmen ähnliche Techniken gelernt.

**Erlernbare Techniken:** Alte Eiche (Verteidigung gegen Niederschlag, Verteidigung gegen Sturmangriff), Clinchen, Schießen im Nahkampf (Pistolen), Verteidigung gegen Feuerwaffen im Nahkampf, Verteidigung gegen mehrere Gegner (Freunde im Nahkampf)

## FREISTILRINGEN

Dies ist die hoch geachtete, uralte Kunst, den Gegner zu Boden zu werfen und ihn zu halten, bis er aufgibt. Ringen ist eine der ältesten Arten des Kampfes. Angeblich gibt es ihn seit etwa 4000 Jahren, und es gibt überall auf der Welt verschiedene Regeln. Das Packen und Festhalten des Gegners ist das Wichtigste, der Wurf eher optional. Es gibt verschiedene traditionelle Formen, wie etwa das mongolische Bökh oder das kambodschanische Bok Cham Bab, die ähnliche Regeln wie das olympische Ringen haben.

**Erlernbare Techniken:** Beinfeger, Clinchen, Jiao Di (Niederschlag), Karmischer Ausgleich, Konstriktor, Person Werfen

## GUN KATA

Diese Kampfkunst, die auch als Gun Fu bezeichnet wird, wollen alle Fans lernen, wenn sie die entsprechen Action-Trids gesehen haben. Das ist auch die Kampfkunst, die zu den meisten Unfällen, Ellbogenverletzungen und unbeabsichtigten Schusswunden führt, weil manche Leute glauben, man müsste eine Pistole unbedingt seitwärts halten. Die wahre Kunstform – im Gegensatz zu dem, was man in den Trids sieht – hat viel mit Firefight gemein, ist aber eleganter und spektakulärer. Außerdem wird die Pistole sowohl als Schuss- als auch als Nahkampfwaffe benutzt. Es gibt Synergien zwischen Firefight und Gun Kata, und es gibt Leute, die, wenn sie eine der beiden Kampfkünste gelernt haben, auch die andere lernen. Die Pistolen, die dabei verwendet werden, müssen speziell ausbalanciert sein und Nahkampfb Zubehör haben. Es gibt nur wenige Waffenbauer, die sie herstellen können, daher sind die Waffen so einzigartig, dass man den Hersteller leicht erkennen kann. Meist werden auch die Smartgunsysteme so modifiziert, dass man keine Warnungen wegen falscher Haltung und keine sinnlosen Zielinformationen bekommt, die nicht zum unorthodoxen Waffeneinsatz passen.

**Erlernbare Techniken:** Angeberei, Aufspringen, Harte Kraft (Blocken), Schießen im Nahkampf (Pistolen), Umhauen, Verteidigung gegen mehrere Gegner (Freunde im Nahkampf)







## JEET KUNE DO

Das ist eine Kampfkunst, die vom Meister Bruce Lee entwickelt wurde. Sie war zwar vor seinem Tod nicht vollständig definiert worden, hat sich aber auf Grundlage seiner ursprünglichen Lehren weiterentwickelt. Manchmal wird sie von Adepten eingesetzt, die glauben, ihr Schutzgeist sei Bruce Lee selbst. Sie legt viel Wert auf Gegenschläge und die abfangende Faust.

**Erlernbare Techniken:** Biegen des Schilfs, Gegenschlag, Harte Kraft (Blocken), Kampftritt, Randori (Verletzliche Stellen), Weiche Kraft (Gegenschlag)

## JOGO DO PAU

Diese portugiesische Kampfkunst wird mit dem Stab ausgeführt. Sie soll ihren Ursprung darin haben, dass man den Stab als vielseitiges Hilfsmittel zum Klettern in ländlichen Gebieten, zum Überqueren von Flüssen und zum Kampf gegen wilde Tiere erkannte. Seit dem 20. Jahrhundert nimmt ihre Beliebtheit wegen der zunehmenden Urbanisierung immer mehr ab, ist aber wieder bei Leuten in Mode gekommen, die etwas in der Hinterhand haben wollen, falls sie mal keine Stich- oder Schusswaffe zur Hand haben.

**Erlernbare Techniken:** Alte Eiche (Verteidigung gegen Niederschlag, Verteidigung gegen Sturmangriff), Harte Kraft (Parieren), Schlag von Oben, Treiben, Widerhaken

## JIU JITSU

Das ist ein weicher Stil, bei dem man die Kraft des Gegners gegen ihn nutzt. Er wurde wahrscheinlich im 16. Jahrhundert in Japan entwickelt, wo unbewaffnete Schläge gegen gepanzerte Gegner nutzlos waren. Diese Kampfkunst benutzt kaum oder keine Waffen, und ein geübter Kämpfer kann damit sogar bewaffnete Gegner besiegen. Sie konzentriert sich auf Festhaltetechniken, Würfe und das Entwaffnen des Gegners. Stile, die daraus hervorgingen, sind Judo und Shooto; einige Techniken wurden vom Aikido, Bartitsu und Brasilianischen Jiu Jitsu übernommen.

**Erlernbare Techniken:** Angesagtes Ziel (Entwaffnen), Beinfeger, Chin Na, Clinchen, Person Werfen, Rücksichtsloser Wurf

## KARATE

Karate ist ein Vollkontaktsport, der seit über 700 Jahren gepflegt wird und viele Abwandlungen oder Katas erfahren hat. Von diesen Katas sind nur etwa ein Dutzend bei Turnieren und Sportveranstaltungen zugelassen. Ähnliche Stile sind Hwarang-do, Wushu und Zen Do Kai. Bei allen sind Schläge, Tritte und Griffe entscheidend. Weiter fortgeschrittene Schüler lernen auch den bewaffneten Kampf.

**Erlernbare Techniken:** Aufspringen, Beinfeger, Gegenschlag, Harte Kraft (Blocken), Kampftritt, Weiche Kraft (Gegenschlag)





## KENJUTSU

Kenjutsu ist ein Oberbegriff für den japanischen Schwertkampf. Meist wurde die Kampfkunst mit Holzschwertern (Bokken) und eher als Kunst denn als Kampf ausgeübt. Mit dem Wiederaufleben des Samurai-Lebensstils sind Kenjutsu und Nitojutsu, die das Katana verwenden, wieder in Mode gekommen.

**Erlernbare Techniken:** Biegen des Schilfs, Finishing Move, Harte Kraft (Pariieren), Iaijutsu, Kampf gegen mehrere Gegner, Verteidigung gegen mehrere Gegner (Freunde im Nahkampf)

## KNIGHT ERRANT TACTICAL

Bei diesem Kampfstil geht es darum, eine Bedrohung auszuschalten. Ein Teil des Trainings beschäftigt sich mit dem Ausschalten der Waffe, entweder durch Lahmlegen oder mit Gewalt. Solche Techniken sind bei anderen Sicherheitsfirmen heiß begehrt, die ihr eigenes Training aufwerten wollen.

**Erlernbare Techniken:** Angesagtes Ziel (Waffe Zerbrechen), Brechen der Zähne, Hammerfaust, Statue, Verteidigung gegen Feuerwaffen im Nahkampf, Widerhaken

## KRAV MAGA

Dieser Kampfstil wurde im israelischen Militär entwickelt. Er ist eine brutale Mischung aus Thaiboxen, Boxen und Ringen. Bei Krav Maga geht es darum, Bedrohungen auszuschalten, und es gibt einige Abwandlungen davon bei Polizei- und Sicherheitskräften im Nahen Osten. Ähnliche Stile sind ROSS, SAMBO und MCMAP, die dieselben Techniken benutzen. Die Truppen der UCAS und CAS wollen konkurrenzfähig bleiben, haben also mit MCMAP ihre Soldaten ermuntert, auch andere Stile wie Karate oder Jiu Jitsu zu lernen.

**Erlernbare Techniken:** Angesagtes Ziel (Entwaffnen), Clinchen, Konstriktor, Krallen Ziehen, Statue, Ti Khao

## KUNST DES FECHTENS (KAMPF MIT LANGSCHWERTERN)

Diese Kampfkunst beschäftigt sich mit dem Einsatz von Langschwert und Zweihänder. Dabei wird mehr auf schneidende Schläge als auf Stöße gesetzt. Wie beim Wudang gibt es bei der Kunst des Fechtens eingelernte Bewegungen (in diesem Fall fünf Hauptbewegungen und zwölf kleinere Bewegungen), die alle auf Timing und richtige Stellung abzielen. Dieser Stil ist ziemlich aggressiv und verwendet Hebelwirkung und rohe Gewalt, um den Gegner zu besiegen.

**Erlernbare Techniken:** Halbschwert, Harte Kraft (Pariieren), Kampf gegen mehrere Gegner, Riposte, Schlag von Oben, Weiche Kraft (Riposte)

## KYUJUTSU

Die Kunst des Bogenschießens gehört ebenfalls zur Ausbildung der Samurai. Sie wurde im frühen Japan im Kampf eingesetzt. Im späten 16. Jahrhundert kam sie wegen der immer größeren Verbreitung von Feuerwaffen außer Mode. Sie überlebte in Form des formelleren Kyudo, das mehr auf Ästhetik als auf Kampf setzt. Im 21. Jahrhundert wurde Kyujutsu zusammen mit dem Samurai-Lebensstil wiederbelebt. Statt des

traditionellen Yumi-Bogens werden heute modernere Kompositbögen verwendet.

**Erlernbare Techniken:** Angeborene, Angesagtes Ziel (Festnageln), Fliegende Nadeln, Hammerfaust, Knöchelbrecher (Aus der Hand schlagen), Schießen im Nahkampf (Projektilwaffen)

## LA VERDADERA DESTREZA (RAPIER)

Diese spanische Schwertkunst wurde im 16. Jahrhundert entwickelt und unterschied sich von anderen europäischen Stilen, die Schläge mit dem Schwert einsetzten, durch Stöße und Riposten mit dem Rapier. Das moderne Sportfechten stammt von diesem Kampfstil ab. Die Meister der Kunst (Camillo, Agrippa und Thibault) haben speziellen Offensiven und Defensiven mit dem Schwert ihren Namen verliehen. Die Fechtkunst, die man in Trids sieht, ist stark daran angelehnt, da sie besonders spektakulär ist.

**Erlernbare Techniken:** Ballestra, Harte Kraft (Pariieren), Kampf gegen mehrere Gegner, Riposte, Verteidigung gegen mehrere Gegner, Weiche Kraft (Riposte)

## DER WEG DES SAMURAI

Der Weg des Samurai ist kein Spiel – er ist eine Lebensart und eine Denkweise. Er beruht auf Genügsamkeit, Loyalität, Kampfkunst und Ehre bis zum Tod. Die Samurai führen ihre Ursprünge auf das mittelalterliche Japan zurück. Sie wurden, nachdem der Kaiser die Armee aufgelöst hatte und niemand mehr das Volk beschützte, zu einer kulturellen Klasse. Die Clans schufen die Samurai, um sich und ihr Eigentum zu schützen. Sie entwickelten einen Kodex ähnlich den Idealen des Ritterstandes in Europa, der regelte, wie sie andere schützten und behandelten. Diese Lebensart blieb einige Hundert Jahre bestehen und wurde sogar zur Grundlage mehrerer Gesetze. Im 19. Jahrhundert wurde sie weniger wichtig, als die Regierung sich veränderte und Sozialreformen zum Abstieg der Samurai-Klasse führten.

Im 21. Jahrhundert erlangten die Konzerne große Macht und wurden von Regierungen unabhängig. Die Armen wurden ärmer, die Reichen reicher. Dadurch entstand ein neues Bedürfnis nach Selbstschutz, und der Samurai wurde wiedergeboren. Die Konzepte der Loyalität, Kampfkunst und der Ehre bis zum Tod sind auch heutigen Samurai wichtig. Die Genügsamkeit wurde in der modernen Welt aber durch Überlebenswillen ersetzt.

## LONE STAR TACTICAL

Bei diesem Training geht es um Aufstandsbekämpfung und den Kampf von Gruppen gegen mehrere Gegner. Außerdem ist das Ausschalten der Waffe eines Gegners (vor allem von Schusswaffen) essenziell.

**Erlernbare Techniken:** Alte Eiche (Verteidigung gegen Sturmangriff), Angesagtes Ziel (Waffe Zerbrechen), Baumwurzel, Treiben, Verteidigung gegen mehrere Gegner (Verteidiger hat sich zuvor verteidigt), Verteidigung gegen Feuerwaffen im Nahkampf.



## MMA

MMA (Mixed Martial Art) ist ein Vollkontaktsport mit Schlägen, Tritten und Griffen, bei dem sich Ringen und Boxen mischen. Die Ursprünge liegen im antiken Pankration, und das Ziel ist dasselbe: den Gegner bewusstlos zu schlagen oder zur Aufgabe zu zwingen. Es ist ein hauptsächlich nordamerikanischer Sport, der dem Brasilianischen Jiu Jitsu und dem asiatischen Shoot-Wrestling ähnelt. Beliebte Trideos von Aztech zeigen Gladiatorenkämpfe mit MMA und Brasilianischem Jiu Jitsu, bei denen es oft zu schweren Verletzungen kommt.

**Erlernbare Techniken:** Clinchen, Jiao Di (Niederschlag), Kampftritt, Konstriktor, Schlag von Oben, Zermalmen

## MUAY THAI

Das Thaiboxen oder Muay Thai ist eine Kampfsportart, bei der schnell und brutal mit Beinen, Knien und Ellbogen zugeschlagen wird. Es ist Teil der Militärausbildung in Thailand und erzielt als Sportart im Trideo hohe Einschaltquoten. Seit den frühen 2030ern gehört es jedes Jahr zu den beliebtesten fünf Sportveranstaltungen, neben traditionellen Sportarten wie Boxen und neueren wie Urban Brawl.

**Erlernbare Techniken:** Clinchen, Donnerkeil, Finishing Move, Kampftritt, Ti Khao, Zermalmen

## NINJUTSU

Ninjutsu ist die japanische Kunst unkonventioneller und Guerillakriegführung. Sie ist auch als Weg des Ninjas bekannt. Es gibt 18 verschiedene Disziplinen innerhalb des Ninjutsu, die sich mit Schwertkampf, Stabkampf, waffenlosem Kampf und sogar Pyrotechnik beschäftigen. Der hier vorgestellte Ninjutsu-Stil setzt vor allem auf Nahkampf.

**Erlernbare Techniken:** Angeberei, Dim Mak, Gegenschlag, Kampftritt, Randori (Schmutziger Trick), Sprungtritt

## OKICHTAW

Dieser Kampfstil basiert auf einer Mischung aus Judo, Taekwondo und dem traditionellen Kampfstil der Cree. Er wird in allen Streitkräften der NAN gelehrt. Bei den Sioux ist es verpflichtend, bevor man zum Wildcat-Training übergehen kann. Die Hauptwaffen dieser Kampfkunst sind die Gewehrhaft-Keule und das Langmesser. Es werden auch waffenlose Techniken gelehrt, die auf Handpositionen mit diesen Waffen basieren. Andere Waffen, deren Verwendung man beim Okichitaw lernt, sind Tomahawk und Dolch.

**Erlernbare Techniken:** Angesagtes Ziel (Festnageln), Beinfeger, Gegenschlag, Harte Kraft (Parieren), Randori (Verletzliche Stellen), Schattenblock

## PARKOUR

Dieser Stil ist zwar keine Kampfkunst, wird aber hier als Sammlung akrobatischer Bewegungen aufgeführt, die einen Charakter schnell über jedes Terrain kommen lassen. Er hat seinen Ursprung im militärischen Hindernislauf und ist inzwischen zu einer urbanen Fortbewegungsart geworden. Seit den 1980ern wird er von Leuten benutzt, die sich keine Fahr-

zeuge leisten können. Verschiedene Gangs, wie zum Beispiel die Spiders in Seattle, bilden ihre Mitglieder darin aus.

**Erlernbare Techniken:** Aufspringen, Biegen des Schilfs, Kletteraffe, Schattenblock, Verzweifelter Sprung, Wolkenwirbel

## PEITSCHENKAMPF

Der Peitschenkampf ist ein Stil, der von den Philippinen stammt. Latigo y Daga (Peitsche und Dolch) konzentriert sich auf den Einsatz flexibler Waffen. Andere Stile wie Wushu und Caci verwenden Waffen wie Kettenpeitschen, sehen sie aber nicht als Primärwaffe. Der Peitschenkampf lehrt das Fesseln des Gegners und das Treiben mehrerer Gegner nach Art eines Dompteurs.

**Erlernbare Techniken:** Angesagtes Ziel (Fesseln), Biegen des Schilfs, Hammerfaust, Kampf gegen mehrere Gegner, Treiben, Verteidigung gegen mehrere Gegner (Freunde im Nahkampf)

## PENCAK SILAT

Ein Überbegriff für uralte Kampftechniken aus Indonesien, die es seit mehr als tausend Jahren gibt. Darin werden die Benutzung verschiedener Waffen, wie des Kris, und das Treffen verletzlicher Stellen geübt. Dieser Kampfstil wird vor allem in Indonesien praktiziert. Adepten haben entdeckt, dass dieser Stil für den Kampf mit Waffenfoki sehr effektiv und mächtig ist.

**Erlernbare Techniken:** Angesagtes Ziel (Entwaffnen, Waffe Zerschlagen), Dim Mak, Jiao Di (Sturmangriff), Randori (Verletzliche Stellen), Seidener Sturm

## SANGRE Y ACERO

Ein brutaler Stil des Cyberkampfs, der auch als Ezzlitzli oder Ars Cybernetica bekannt ist und aus den finstersten Winkeln Tenochtitláns kommt. In den Gladiatorenarenen überraschen die Kämpfer ihre Gegner oft mit neuen, tödlichen Cyberwaffen. Wer glaubt, er könne in diesen Arenen ohne Bodytech kämpfen, wird schnell zu Barghest-Futter. Dieser Stil wird nur in Aztlan praktiziert, und es gibt dabei zwei Arten von Kämpfern: die Überlebenden, die im Luxus leben - und die Toten.

**Erlernbare Techniken:** Angeberei, Angesagtes Ziel (Waffe Zerschlagen), Clinchen, Finishing Move, Schlag von Oben, Zermalmen

## STABKAMPF

Der Kampf mit dem Kampfstab unterscheidet sich vom Bartitsu durch die längere Waffe und lehrt mehrere Schläge, bei denen Waffe in der Mitte gehalten wird. Dies ist ein traditioneller europäischer Kampfstil, der Ähnlichkeiten mit Bojutsu oder Gun hat. Es geht immer darum, sich hinter dem Stab zu halten und sich vor Schlägen abzuschirmen, während man auf die Gelegenheit zum Zuschlagen wartet. Eine moderne Abart davon mit dem Vibranox-Stab (verwenden Sie die Werte des Betäubungsstabs, S. 20) basiert auf dem Trideofilm Denn'Bok.

**Erlernbare Techniken:** Beinfeger, Donnerkeil, Harte Kraft (Parieren), Jiao Di (Niederschlag), Kampf gegen mehrere Gegner, Umhauen





## SUMO-RINGEN

Sumo ist ein Vollkontaktsport, bei dem der Ringer versucht, seinen Gegner aus dem Ring zu drängen oder dazu zu bewegen, mit einem anderen Körperteil als den Füßen den Boden zu berühren. Als professioneller Sport wird diese Art des Ringens nur in Japan ausgeübt, aber es gibt kleinere Turniere in Nordamerika und Teilen Asiens, die von metamenschlichen Exilanten organisiert werden. Es gibt einige internationale Teilnehmer, aber der japanische Sumo-Verband hat strenge Regeln, die in dem Ruf stehen, eine ausländische Dominanz des Sports verhindern zu sollen. Das senegalesische Ringen hat ähnliche Regeln zum Drängen des Gegners aus dem Ring, was auch auf das Inbuan in Indien zutrifft.

**Erlernbare Techniken:** Baumwurzel, Clinchen, Jiao Di (Niederschlag), Person Werfen, Treiben, Widerhaken

## TAEKWONDO

Dieser harte Kampfstil wurde vor über einem Jahrhundert in Korea entwickelt. Er besteht vor allem aus Tritten und Schlägen, die aus einer beweglichen stehenden Position heraus ausgeführt werden. Von Karate unterscheidet er sich durch hohe Tritte und schnelle Schläge.

**Erlernbare Techniken:** Angeberei, Beinfeger, Gegenschlag, Harte Kraft (Blocken), Kampftritt, Sprungtritt

## TÜRKISCHES BOGENSCHIESSEN

Im türkischen Bogenschießen gibt es zwei einzigartige Bewegungen: Jarmakee und Majra. Beim Jarmakee wird der Bogen hinter dem Kopf geführt, um einen besseren Schusswinkel zu bekommen, ohne sich zu sehr zu exponieren. Bei Majra wird der Bogen überspannt; dazu benutzt man kürzere Pfeile mit einem speziellen Werkzeug. Angeblich ist der Sinn dahinter, dass der Feind die Pfeile nicht zurückschießen kann. Es gibt nur wenige, die das türkische Bogenschießen praktizieren, da die meisten Leute Feuerwaffen und Smartlinks vorziehen, aber in Istanbul werden immer noch Turniere abgehalten.

**Erlernbare Techniken:** Angesagtes Ziel (Festnageln), Donnerkeil, Fliegende Nadeln, Hammerfaust, Seidener Sturm, Verteidigung gegen Feuerwaffen im Nahkampf

## WILDCAT

Dieser Stil ist eine Weiterentwicklung des Okichitaw bei den Spezialeinheiten des Sioux-Militärs. Darin vereinen sich die tödlicheren Techniken von mehreren Kampfstilen wie zum Beispiel Aikido, Muay Thai und Karate. Anders als bei Krav Maga liegt das Augenmerk weniger auf dem Ausschalten als vielmehr auf dem Töten des Gegners. Einige andere Spezialeinheiten der NAN haben ihre eigene Variante von Wildcat, aber die meisten ziehen Alternativen wie Krav Maga vor. Einige Gangs, in denen ehemalige Wildcats sind, praktizieren diesen Kampfstil ebenfalls, der von den Veteranen an die Neulinge weitergegeben wird.

**Erlernbare Techniken:** Clinchen, Dim Mak, Finishing Move, Gegenschlag, Kampf gegen mehrere Gegner, Ti Khao

## WRESTLING

Professionelles Wrestling ist eine Mischung aus Ringen und Schauspiel, dessen Regeln sich lose am olympischen Ringen orientieren. Man sollte sich aber nicht täuschen lassen: Ob die Kämpfe nun abgesprochen sind oder nicht, man braucht dafür Kraft, Athletik und Körperbeherrschung. Dieser Stil entstand im frühen 20. Jahrhundert und verwendet klassische Techniken, die zu einem Spektakel übersteigert

## KAMPFKUNSTSTILE

Jeder Stil kann als Spezialisierung einer Fertigkeit benutzt werden. Einige der hier vorgestellten Stile können für mehrere Fertigkeiten eine Spezialisierung sein. Der Spielleiter entscheidet, ob ein Stil als Spezialisierung für eine bestimmte Kampffertigkeit zulässig ist.

Beispiel: Gun Kata kann als Spezialisierung für Pistolen oder Knüppel gelten.

### WAFFENLOSER KAMPF

52 Blocks	Aikido
Arnis de Mano	Boxen (Infight)
Boxen (Klassischer Stil)	Boxen (Schlägerstil)
Capoeira	Carromeleg
Chakram	Drunken Boxing
Freistilringen	Jeet Kune Do
Jiu Jitsu	Karate
Knight Errant Tactical	Krav Maga
Lone Star Tactical	MMA
Muay Thai	Ninjutsu
Okichitaw	Sangre y Acero
Sumo-Ringen	Taekwondo
Wildcat	Wrestling

### PISTOLEN

Cowboykampf	Firefight
Gun Kata	

### AKROBATIK

Parkour

### KLINGENWAFFEN

Chakram  
Fiore dei Liberi (Schwertkampf mit zwei Waffen)  
Kenjutsu  
Kunst des Fechtens (Kampf mit Langschwertern)  
La Verdadera Destreza (Rapier)  
Pencak Silat  
Wudang (Chinesischer Schwertkampf)

### KNÜPPEL

Arnis de Mano	Bartitsu
Jogo do Pau	Stabkampf

### PROJEKTILWAFFEN

Kyujutsu	Türkisches Bogenschießen
----------	--------------------------



werden. Ein Rücksichtsloser Wurf heißt hier Suplex, und ein Niederrennen Spear. Das Wrestling gibt es in allerlei kulturellen und dramatischen Variationen. Manche halten es nicht für einen Kampfsport – bis sie einen Flying Elbow ins Gesicht kriegen.

**Erlernbare Techniken:** Angeberei, Clinchen, Jiao Di (Sturmangriff), Karmischer Ausgleich, Rücksichtsloser Wurf, Weiße Kraft (Wurf)

## WUDANG (CHINESISCHER SCHWERTKAMPF)

Der Schwertkampf ist ein Teil der großen Tradition der chinesischen Kampfkunst Wudang. Der Stil wird seit Jahrhunderten überliefert und für einen der wichtigsten Schwertstile Chinas gehalten. Viele Schwertkampfstile anderer chinesischer Kampfkünste sind davon abgeleitet, aber keiner übertrifft ihn. Das Schwert wird in sechs Abschnitte unterteilt, und es gibt 123 Bewegungen. Der Stil wunderschön anzusehen, mit vielen grazilen Sprüngen und Drehungen. Wenn sich zwei Meister treffen, entsteht der schöne Tanz des Wudang Dui Jian.

**Erlernbare Techniken:** Ballestra, Finishing Move, Hammerfaust, Iaijutsu, Riposte, Sprungtritt

## KAMPFKUNSTTECHNIKEN

Diese Techniken umfassen verschiedene neue Handlungen, Angesagte Ziele und Boni für Handlungen, die man mit einem bestimmten Kampfkunststil erlernen kann. Diese Techniken können nur durch einen Kampfkunststil oder den Vorteil Fan-Kampfkunst (S. 127) erworben werden. Der Charakter sollte eine Technik so anwenden, dass sie zu seinem erlernten Stil passt, auch wenn sie für mehrere Stile erhältlich ist. Zum Beispiel gehört zum Boxen im Schlägerstil die Technik Jiao Di. Sie sollte als Kombination von Schwingern und Geraden gesehen werden, die den Gegner zu Fall bringt.

Wenn ein Angesagtes Ziel als Technik benutzt wird, kann das eine von zwei Bedeutungen haben: Wenn das Angesagte Ziel normalerweise von jedem verwendet werden kann, kann der Charakter den Würfelpoolmalus dafür um 1 reduzieren. Wenn es nur mit Kampfkunsttraining zugänglich ist, darf der Charakter es verwenden, erhält aber keine Senkung des entsprechenden Malus.

## ALTE EICHE

Diese Technik wird in verschiedenen Stilen des Ringens eingesetzt; in manchen Kampfkünsten ist sie als Reiterstand bekannt. Dadurch kann der Charakter seinen Schwerpunkt besser beherrschen und im Nahkampf weniger leicht niedergeschlagen werden. Er erhält einen Würfelpoolbonus von +1 auf die Verteidigungsprobe gegen das Angesagte Ziel (Niederschlag) oder +1 auf die Verteidigungsprobe, wenn er eine Handlung verzögert hat und einen Gegenangriff gegen einen Sturmangriff durchführt. Der Charakter erhält, je nach Kampfkunststil, nur einen der beiden Vorteile.

## ANGEBEREI

Diese Technik ist eine Mischung aus Kampfkunst, Akrobatik und Angeberei mit viel Gehüpfe und Gewirbel. Dazu gehören zum Beispiel anderthalbfach oder doppelt gedrehte Tritte aus dem Stand oder Sprung. Ebenfalls gehört es oft dazu, die Waffe um den eigenen Körper zu wirbeln und aufblitzen zu lassen. Solche Manöver sind schwer durchzuführen, können aber einen Untrainierten davon abhalten, in den Kampf zu stürzen, wenn er es nicht unbedingt will. Diese Technik senkt den Würfelpoolmalus für Angesagtes Ziel (Kunstschuss) um 1.

## ANGESAGTES ZIEL (ENTWAFFNEN) (NUR WAFFENLOSER KAMPF)

Siehe S. 111.

## ANGESAGTES ZIEL (FESSELN) (NUR EXOTISCHE WAFFE)

Siehe S. 111.

## ANGESAGTES ZIEL (FESTNAGELN) (PROJEKTIL- ODER WURFWAFFE)

Siehe S. 111.

## ANGESAGTES ZIEL (FINTE) (NUR NAHKAMPF)

Siehe S. 112.

## ANGESAGTES ZIEL (WAFFE ZERBRECHEN)

Siehe S. 112.

## ANGRIFF MIT ZWEI WAFFEN (NUR KLINGENWAFFEN UND KNÜPPEL)

Doppelbaraw oder Daga aus dem Eskrima, Niten Ichiryū und modernes Fechten mit Schwert und Dolch sind Beispiele für Kampfkünste, bei denen man lernt, mit einer Waffe in jeder Hand zu kämpfen. Die Waffen dürfen dabei eine Reichweite von höchstens 1 haben. In dieser Technik werden beide Waffen als Einheit behandelt. Beim Angriff wird die geringere Reichweite der beiden Waffen verwendet, aber die längere Waffe erhält einen Bonus von jeweils +1 auf Präzision und Schaden. Der Charakter muss in beiden Hände bereitgemachte Waffen haben und sie einsetzen können, um diese Art Angriff durchführen zu können.

## AUFSPRINGEN (NUR NAHKAMPF)

Siehe S. 119.

## BALLESTRA (NUR FÜR KNÜPPEL UND KLINGENWAFFEN)

Siehe S. 119.





## BAUMWURZEL

Diese Technik hilft dem Charakter, seinen Schwerpunkt zu verlagern, um nicht so leicht bewegt werden zu können. Dadurch steigt sein Körperliches Limit für die Verteidigung gegen Wegstoßen, Wegdrängen oder Niederrennen um 1.

## BEINFEGER (NUR NAHKAMPF)

Kampfkunsttechniken lassen eine genauere Steuerung des Falls eines Gegners zu, wenn der Charakter ihn niederschlägt (SR5, S. 194). Der Charakter kann mit dieser Technik Schaden verursachen, als wäre es ein normaler Nahkampfangriff. Der Schaden durch einen Beinfeger ist immer Geistiger Schaden.

## BIEGEN DES SCHILFS

Es gibt zwei Arten, sich einem Angriff zu stellen: einstecken oder ausweichen. Das Biegen des Schilfs ist der Ansatz, einen Angriff zu umgehen, indem man flexibel ist und ihm mit Akrobatik aus dem Weg geht. Diese Technik verleiht einen Würfelpoolbonus von +1 auf Verteidigungsproben, wenn man die Unterbrechungshandlung Ausweichen benutzt.

## BRECHEN DER ZÄHNE

Brechen der Zähne ist eine Schlagserie, die speziell auf verschiedene Waffen zielt, um sie im Kampf weniger effektiv zu machen. Selbst eine leichte Krümmung im Schwert kann dazu führen, dass es sein Ziel verfehlt. Diese Technik senkt den Malus für das Angesagte Ziel (Waffe Zerbrechen) um 1.

## CHIN NA

Chin Na ist die Kunst des Packens und Verdrehens von Gelenken. Sie besteht aus 72 Techniken, die selbst kleinste Gelenke beeinflussen können. Das richtige Ziehen oder Verbiegen von Fingern, Handgelenken oder Zehen gibt einem schwächeren Charakter einen Vorteil gegenüber einem Stärkeren. Bei Festhaltehandlungen erhält der Charakter ein um 2 erhöhtes Körperliches Limit.

## CLINCHEN

Siehe S. 120.

## DIM MAK

Diese Technik ist auch als Todesgriff bekannt und zielt auf Reflexpunkte, die Arme oder Beine lahmlegen können. Reduzieren Sie den Malus für Angesagtes Ziel (Trefferzone) um 1. Dabei muss ein Arm oder Bein das Ziel sein.

## DONNERKEIL

Der Donnerkeil ist ein harter Schlag mit der Faust oder einer Waffe. Es ist nicht einfach ein Hieb auf die Nase. Es ist ein Aufwärtshaken auf die Nase, der den Gegner noch hässlicher aussehen lässt. Diese Technik senkt den Würfelpoolmalus für Angesagtes Ziel (Härterer Treffer) um 1.

## FINISHING MOVE (NUR NAHKAMPF)

Siehe S. 120.

## FLIEGENDE NADELN

Diese Technik sorgt dafür, dass der Charakter die Bewegung des Gegners relativ zu Schussbahn und Barriere genau bestimmt. Sie senkt den Würfelpoolmalus für Angesagtes Ziel (Festnageln) um 1.

## GEGENSCHLAG

Siehe S. 124.

## HALBSCHWERT (NUR KLINGENWAFFEN)

Siehe S. 121.

## HAMMERFAUST

Diese Technik beschäftigt sich mit Aufprallwinkeln und Drall, um den schwächsten Punkt eines Griffs auszuhebeln. Der Charakter senkt seinen Würfelpoolmalus für Angesagtes Ziel (Aus der Hand schlagen) um 1.

## CYBERWARE UND KAMPFKUNST

Mit Cyberware gibt es einige Besonderheiten, die bei Kampfkunststilen und -techniken zu berücksichtigen sind:

### CYBERGLIEDMASSEN

Die Stärkewerte einzelner Cybergliedmaßen oder Teilgliedmaßen können bei verschiedenen Techniken zum Einsatz kommen. Wenn man einen Gegner im Festhaltegriff hat, kann man die Stärke der jeweiligen Hand, des Arms oder Beins benutzen, da verschiedene Haltegriffe mit dem Arm (z. B. Schwitzkasten), der Hand (z. B. Kehlgriff) oder den Beinen (z. B. Beinschere) durchgeführt werden.

### NAGELMESSER, HANDKLINGEN UND SPORNE

Diese Waffen sind gut, um einen Gegner aufzuschlitzen; aber nicht alle von ihnen sind mit allen Kampfkunsttechniken kompatibel. Wenn man zum Beispiel einen Gegner werfen, festhalten oder entwaffnen will, bekommt man keinen Bonus für die Spezialisierung Cyberimplantatwaffen. Außerdem können Cyberwaffen im Kampf beschädigt werden. Das gilt besonders für den Kampfstil Sangre y Acero. Weil der Angriff mit einer Cyberwaffe das Körperliche Limit des Charakters benutzt, wäre es sinnlos, die Präzision der Waffe zu reduzieren (das wäre ein Angesagtes Ziel mit Trefferzone). Stattdessen reduziert ein solcher Angriff die DK um 1. Wenn eine Cyberwaffe auf diese Weise mehr als einmal beschädigt wird, kann sie nicht mehr richtig eingezogen werden (wenn sie einziehbar war). Schaden an Cyberwaffen kann nur von einem Spezialisten repariert werden. Das kostet ein Zehntel des Kaufpreises und erfordert eine Ausgedehnte Probe auf Kybernetik + Logik [Geistig] (10, 1 Stunde).

### TALENTLEITUNGEN

Talentleitungen helfen beim Einsatz einer Fertigkeit, können aber keine Benutzung von Kampfkunsttechniken ermöglichen, wenn der Charakter nicht zuerst den Stil und die Techniken separat gelernt hat.





## HARTE KRAFT

Bei dieser Technik wird der Kraft des Angriffs mit eigener Kraft geantwortet. Verschiedene europäische und asiatische Kampfkünste setzen diese Techniken für Blocks und Paraden ein. Der Charakter erhält - je nach Kampfkunststil - einen Würfelpoolbonus von +1 auf Blocken oder Parieren.

## IAIJUTSU

Siehe S. 122.

## JIAO DI

Diese Technik, auch als „Hornstoß“ bekannt, wurde angeblich in China benutzt, um die Feinde des Kaisers zu durchbohren. Sie erlaubt es, mit einem Sturmangriff größeren Schaden zu verursachen. Mit dieser Technik wird entweder der Schadenscode bei einem Sturmangriff um 1 erhöht oder der Würfelpoolmalus für Angesagtes Ziel (Niederschlag) um 1 gesenkt. Der Charakter erhält, je nach Kampfkunststil, einen der beiden Vorteile. Wenn er auch den anderen haben will, muss er die Technik ein zweites Mal lernen.

## KAMPF GEGEN MEHRERE GEGNER

Manche Charaktere sind daran gewöhnt, gegen mehrere Gegner gleichzeitig zu kämpfen - oder zumindest mehrere Leute gleichzeitig vor den Kopf zu stoßen, sodass sie ihnen wehtun wollen. Diese Technik ist eine rasche, lockere Folge von Angriffs- und Verteidigungshandlungen gegen mehrere Gegner, von denen man nicht weiß, welcher zuerst angreifen wird. Rausschmeißer könnten zum Beispiel daran gewöhnt sein, die Kumpels eines Betrunkenen abzuwehren, den sie rauswerfen, wobei unklar ist, welcher der Hitzköpfe den ersten Schlag führen könnte. Wenn ein Charakter Mehrfachangriffe (SR5, S. 195) durchführt, kann er diese Technik verwenden. Beim Kampf gegen 2 bis 3 Gegner wird sein gesamter Würfelpool dabei um 1 erhöht, ab 4 Gegnern um 2. Diese Erhöhung betrifft den gesamten Würfelpool vor der Aufteilung.

## MEHRFACHANGRIFFE UND KAMPFKÜNSTE

Die Freie Handlung Mehrfachangriffe kann nicht zusammen mit einer Technik eingesetzt werden, die selbst eine Handlung erfordert (wie z. B. Gegenschlag, Iaijutsu, Sprungtritt, Person Werfen usw.). Sie kann aber zusammen mit Handlungen benutzt werden, die Modifikatoren vor dem Angriff senken oder den Schaden erhöhen. Auch mit bestimmten Angesagten Zielen (wie Festnageln, Fesseln usw.) ist das möglich. Es gibt eine besondere Kampfkunsttechnik (Kampf gegen mehrere Gegner), die für den Einsatz mit der Freien Handlung Mehrfachangriffe gedacht ist.

## KAMPFTRITT

Natürlich kann jeder seinem Gegner zwischen die Beine treten, aber nicht jeder kann einen Tritt auf dem Brustbein landen oder das Bein aus Überkopfhöhe wie eine Axt herabsausen lassen, ohne sich eine Zerrung einzufangen. Tritte - ob seitlich, eingedreht, an den Kopf oder in den Bauch - sind Standard bei vielen Kampfkünsten. Diese Technik verleiht Waffenlosen Angriffen +1 Reichweite. Man kann sie nicht mehrfach lernen, um noch größere Reichweite zu erhalten.

## KARMISCHER AUSGLEICH

Wie man in den Wald ruft ... Mit dieser Technik hat der Charakter nicht nur gelernt, wie man sich aus einem Clinch oder Festhalten befreit, sondern auch, wie man den Griff umkehrt. Dadurch kann er den Umkehrgriff (entweder als Angesagtes Ziel oder als Unterbrechungshandlung) statt eines Entkommens einsetzen.

## KLETTERAFFE

Diese Technik lässt Runner die Hebelwirkung an verschiedenen Hindernissen und Mauerecken nutzen, um schnell über niedrige Wände zu klettern. Meist rennt der Charakter auf die Wand zu, um Schwung zu bekommen und die Bewegungsenergie zu nutzen. Der Charakter kann ohne Ausrüstung eine Wand von maximal 5 Metern Höhe so schnell erklettern, als würde er Ausrüstung benutzen (1 Meter pro Erfolg).

## KNÖCHELBRECHER (NUR NAHKAMPF)

Diese Technik zielt auf Knochen und Gelenke der Finger, um dem Gegner ein Objekt zu entringen. Der Charakter kann damit bei der Benutzung der Angesagten Ziele (Entwaffnen) oder (Aus der Hand schlagen) normalen Schaden verursachen. Der Spieler muss auswählen, für welche der beiden Möglichkeiten die Technik gelernt wird. Wenn er sie auch für die zweite Möglichkeit einsetzen will, muss er sie ein zweites Mal erwerben. Der Knöchelbrecher kann nur Geistigen Schaden verursachen.

## KONSTRIKTOR

Diese Technik wandelt einige Würgegriffe, die Luftkreislauf oder Blutzufuhr abschnüren sollen, ab, um ein Ziel schneller auszuschalten. Der Schadenscode steigt um 1, wenn man einem Festgehaltenen Gegner Schaden zufügt.

## KRALLEN ZIEHEN

Mit dieser Technik versucht der Charakter, den Feind möglichst elegant zu entwaffnen. Sie senkt den Würfelpoolmalus für Angesagtes Ziel (Entwaffnen) um 1.

## PERSON WERFEN

Siehe S. 122.







## RANDORI

Eine Freistiltechnik, die keine Grenzen kennt. Abwandlungen davon haben ihren Weg in Kampfkünste wie Judo und Aikido gefunden, aber die ursprüngliche Technik umfasst auch Stiche ins Auge oder andere sehr unangenehme Griffe. Mit dieser Technik wird der Würfelpoolmalus für Angesagtes Ziel (Schmutziger Trick), Angesagtes Ziel (Verletzliche Stelle) oder Angesagtes Ziel (Trefferzone (Auge)) um 1 gesenkt. Der Charakter erhält, je nach Kampfkunststil, nur einen der drei Vorteile.

## RIPOSTE

Siehe S. 124.

## RÜCKSICHTSLOSER WURF

Siehe S. 125.

## SCHATTENBLOCK

Siehe S. 125.

## SCHIESSEN IM NAHKAMPF (NUR FERNKAMPFWAFFEN)

In den frühen Tagen des Nahkampfs, als Gegner mit Schwertern und Äxten heranstürmten, half diese Art des Trainings den Bogenschützen, zu überleben. Heute ist diese Technik so modifiziert, dass sie den Umgang mit Feuerwaffen während eines Nahkampfs erleichtert. Sie hat sich bei Sturmangriffen des Gegners oder gemischten Kämpfen mit Fern- und Nahkampf als nützlich erwiesen. Der Charakter lernt das Schießen im Nahkampf für eine bestimmte Fernkampffertigkeit. Damit kann er den Würfelpoolmalus für Angriffe mit dieser Fernkampffertigkeit, während er sich im Nahkampf befindet, um 1 senken. Diese Technik kann mehr als einmal für verschiedene Fernkampffertigkeiten erlernt werden, um den Malus für verschiedene Fertigkeiten zu verringern.

## SCHLAG VON OBEN (NUR NAHKAMPF)

Siehe S. 122.

## SCHWINGER (NUR NAHKAMPF)

Siehe S. 123.

## SEIDENER STURM

Diese Technik ist eine Abfolge von präzisen Schlägen gegen den Körper, die schmerzhafte Brüche oder Prellungen erzeugen sollen. Dies kann mit bloßen Händen durchgeführt werden, mit einem Knüppel oder mit der Schneide oder flachen Seite einer Klinge. Diese Technik senkt den Würfelpoolmalus für Angesagtes Ziel (Schaden Teilen) um 1.

## SPRUNGTRITT

Siehe S. 123.



## MAGIE UND KAMPFKUNST

### FESTHALTEN, CLINCHEN UND BERÜHRUNGSANGRIFFE MIT BERÜHRUNGSZAUBERN

Wenn ein Zauberer und sein Gegner in Körperkontakt stehen (wie z. B. wenn ein Zauberer einen Gegner festhält oder von ihm festgehalten wird) und der Zauberer einen Zauber auf den Gegner wirkt, kann der Gegner nur dem Zauber widerstehen und erhält keine Verteidigungsprobe gegen den Berührungsangriff.

### MAGISCHE KAMPFKUNSTTECHNIKEN

Manche Zauberer versuchen, einen Gegner mit Zaubern wie Zauberringen zu bekämpfen. Das ist bei einer Kampfkunst sehr schwierig. Diese Art von Kampf profitiert nicht von einer Besseren Position oder Reichweite und ergibt auch keine Erhöhungen des Schadens. Daher sind einige Techniken dafür nicht geeignet. Sichtmodifikatoren müssen berücksichtigt werden, da die Benutzung des Zaubers vom Blickfeld abhängt. Der Spielleiter kann zusätzliche Modifikatoren anwenden, wenn eine Handlung (wie z. B. Dim Mak) Finesse verlangt, wenn er meint, dadurch würde die Konzentration auf die Magie gestört.

### ADEPTENKRÄFTE UND KAMPFKUNSTTECHNIKEN

Einige Adeptenkräfte gewähren Fähigkeiten, die denen von Kampfkünsten ähneln, wie zum Beispiel bei Wolkenwirbel und Leichter Körper. Wenn der Adept sowohl die Kraft besitzt als auch die Technik beherrscht, gelten nur die Regeln und Boni der Kraft, nicht die der Technik. Das bedeutet, dass der Adept nicht von beiden gleichzeitig profitiert. Wenn der Adept die Kraft deaktiviert, kann er aber auf die Technik zurückgreifen. Kräfte und Techniken, die einander überlappen, sind:

#### KRAFT

Leichter Körper  
Leichter Körper  
Wandlaufen

#### TECHNIK

Wolkenwirbel  
Verzweifelter Sprung  
Kletteraffe

## STATUE

Diese Technik kommt beim Abfangen eines Gegners zum Einsatz, der am Charakter vorbei will. Der Charakter stellt sich an eine Position, die dem Gegner das Vorbeikommen unmöglich macht. Erhöhen Sie den Schadenscode um 2 bei der Berechnung, ob der Gegner vom Angriff des Charakters gestoppt wurde. Diese Erhöhung betrifft nicht den eigentlichen Schaden, sondern nur die Stoppwirkung.

## TANZENDER AAL

Diese Technik lässt den Charakter flexibel und geschickt einen Nachteil in einen Vorteil verwandeln. Wenn der Charakter versucht, einen Festhaltegriff gegen sich umzukehren, sinkt entweder sein Würfelpoolmalus für das Angesagte Ziel (Umkehrgriff) um 1 oder der Schwellenwert für die Unterbrechungshandlung Umkehrgriff um 1 (nach Wahl des Spielers).

## TI KHAO

Diese Technik aus dem Muay Thai umfasst Kniestöße gegen einen Gegner, mit dem man sich im Clinch befindet. Bei einem Clinch kann der Charakter den Körper des Gegners schmerzhafter bearbeiten, was den Schaden dabei um +1 erhöht.

## TREIBEN

Siehe S. 123.

## UMHAUEN

Diese Technik zielt auf Sinnes- und Nervenzentren, um den Gegner aus dem Gleichgewicht zu bringen. Sie umfasst Schläge aufs Ohr, unter die Gürtellinie, auf den Solarplexus oder den Hals. Das ist keine hübsche Attacke, aber bei Shadowruns geht es auch nicht um Schönheitspreise. Diese Technik senkt den Würfelpoolmalus für Angesagtes Ziel (Vertreiben) oder Angesagtes Ziel (Trefferzone (Auge, Brustbein)) um 1.

## VERTEIDIGUNG GEGEN FEUERWAFEN IM NAHKAMPF

Diese Technik ermöglicht dem Charakter, im Nahkampf nicht so leicht getroffen zu werden. Er versucht, mobil zu bleiben und den Nahkampfgegner in die Schusslinie zu stellen. Diese Technik gewährt dem Charakter einen Würfelpoolbonus von +1 auf Verteidigungsproben gegen Fernkampfangriffe, wenn er sich im Nahkampf befindet.

## VERTEIDIGUNG GEGEN MEHRERE GEGNER

Manchmal schlägt man mehrere Köpfe ein, manchmal muss man sich gegen eine Gruppe von Schlägern wehren, die einem den Kopf einschlagen wollen. Im zweiten Fall kann einem diese Technik helfen, den eigenen Schädel in der ursprünglichen Form zu halten. Beim Einsatz dieser Technik kann entweder der Würfelpoolbonus für Freunde im Nahkampf bei den Gegnern um 1 gesenkt werden, oder der Verteidiger kann den Malus dafür, sich bereits verteidigt zu haben, um 1 senken (wodurch der Würfelpoolmalus von -1 erst beim dritten Angriff greift). Ein Charakter kann sich nur für eine der beiden Möglichkeiten entscheiden, was vom jeweiligen Kampfkunststil abhängt.

## VERTEIDIGUNG MIT ZWEI WAFFEN (NUR KLINGENWAFFEN UND KNÜPPEL)

Diese Technik befasst sich mit der Verteidigung mit zwei Nahkampfwaffen. Der Charakter erhält einen Würfelpoolbonus von +2, wenn er Volle Abwehr gegen Nahkampfangriffe einsetzt. Der Charakter muss in beiden Hände bereitgemachte Waffen haben und sie einsetzen können, um diese Art Verteidigung durchführen zu können.

## VERZWEIFELTER SPRUNG

Diese Technik holt für weite Sprünge alles aus dem Körper heraus. Der Charakter streckt sich, so weit es geht, um über einen Abgrund zu springen. Als Resultat ist er auf dem Boden, weil er an der anderen Kante hängt oder flach auf der anderen Seite liegt. Die maximale Distanz für horizontale Sprünge erhöht sich von Geschicklichkeit x 1,5 Meter auf Geschicklichkeit x 2 Meter.





## GEISTER UND KAMPFKÜNSTE

Das Bekämpfen von Geistern ist in der Sechsten Welt nicht völlig unbekannt, aber immer noch sehr herausfordernd. Techniken wie Dim Mak oder Niederschlag können wegen der höchst unterschiedlichen Anatomie materialisierter Geister ineffektiv sein. Es ist unmöglich, einen Geist zu erwürgen, da er auch in materialisierter Gestalt nicht atmet. Und die Kraft der Immunität dämpft die Wirkung vieler Stile. Kein einzelner Kampfkunststil ist speziell auf das Bekämpfen von Geistern ausgelegt, aber es gibt eine spezielle Technik gegen diese unüblichen Gegner. Sie heißt Neija und kann mit jedem Kampfkunststil gelernt werden.

### NEIJA

#### Komplexe Handlung

Neija bedeutet innere Stärke. Für einen Mundanen ist das im Kampf gegen Geister der beste Ersatz für magische Waffen. Die Technik konzentriert die spirituelle und geistige Kraft des Charakters, damit er in einem Willensakt einem materialisierten Geist Schaden zufügen kann. Dadurch kann der Charakter eine Art körperlichen Astralkampf (*SR5*, S. 314) gegen materialisierte Geister durchführen. Dieser Kampfstil basiert auf den sanften, fließenden Bewegungen und der inneren Disziplin des Tai Chi. Der Charakter muss gegen den Geist einen erfolgreichen Berührungsangriff durchführen. Das kann durch Festhalten oder Clinchen geschehen, aber auch, wenn der Charakter Verschlungen wird, gilt dies als erfolgreicher Berührungsangriff. Der Angriff wird als Vergleichende Probe zwischen der Willenskraft des Charakters und der Willenskraft des Geistes ausgeführt. Der Geistige Schaden, den der Charakter verursachen kann, ist gleich seinem Charisma + Nettoerfolge bei der Vergleichenden Probe. Der Schaden ist nicht Körperlich, daher kann er Hüter oder magische Barrieren nicht beschädigen. Nach dem Angriff ist der Charakter ausgelaugt (er erleidet regeltechnisch Entzug) und muss Betäubungsschaden in Höhe der Erfolge (nicht Nettoerfolge) des Geistes widerstehen. Wenn der Charakter ein Zauberer ist, widersteht er dem Entzug gemäß seiner Tradition. Alle anderen widerstehen mit Willenskraft + Charisma.

## VOLLER ANGRIFF

Siehe S. 123.

## WEICHE KRAFT

Diese Technik ist das Gegenteil der Harten Kraft und nutzt die Kraft des Gegners gegen ihn. Sie verleiht dem Charakter einen Würfelpoolbonus von +1 auf Riposte, Gegenschlag oder Wurf (sowohl Person Werfen als auch Rücksichtsloser Wurf). Der Charakter erhält, je nach gewähltem Kampfstil, nur einen der genannten Boni.

## WIDERHAKEN (NUR NAHKAMPF)

Der Charakter schlägt schnell auf Gegner ein, die in seine Reichweite kommen. Diese Technik gewährt einen Würfelpoolbonus von +1 auf die Unterbrechungshandlung Abfangen.

## WOLKENWIRBEL

Diese Technik dient dazu, die kinetischen Energien, denen der Körper ausgesetzt wird, so abzuleiten, dass er sich biegt, ohne zu brechen. Dadurch sinkt der Schaden, den man durch Fallen, Sprünge aus großer Höhe oder Würfe erleidet, um 1.

## ZERMALMEN

Diese Technik umfasst Clinches und Griffe, die Knochen verbiegen und Muskeln überdehnen. Sie umfasst Manöver mit Namen wie *Bear Hug*, *Boston Crab* oder *Can Opener*, die in den meisten Kampfsportarten verboten sind, weil sie ein hohes Verletzungsrisiko bergen. Mit dieser Technik kann ein Charakter bei Festhaltehandlungen (*SR5*, S. 194) Körperlichen Schaden gleich seiner Stärke verursachen. Diese Technik kann nur einmal pro Kampfrunde eingesetzt werden.

## ZWEIKÖPFIGE SCHLANGE

Diese Technik dient zur Ablenkung und Täuschung, um gegenüber dem Gegner das Ziel des Angriffs zu verschleiern. Dazu gehört auch ein wenig Schauspielerei, um den Gegner zu verwirren. Diese Technik senkt den Würfelpoolmalus für Angesagtes Ziel (Finte) um 1.

## ELEKTRIZITÄTSSCHADEN UND KAMPFKÜNSTE

Einige Waffen scheinen perfekt für bestimmte Kampfkünste geeignet zu sein. Man denke an Schockhandschuhe und Karate oder Betäubungsschlagstöcke und Bartitsu. Waffen, die Elektrizitätsschaden verursachen, machen Kampfkünste noch vielseitiger. Wenn ein Charakter mit Kampfkunsttraining einen Gegner mit einer Waffe wie etwa einem Schockhandschuh oder Betäubungsschlagstock angreift, kann er sich die Art des Schadens aussuchen. Er kann entweder den normalen Schaden verursachen und vollen Nutzen aus der Kampfkunsttechnik ziehen oder den Schockschaden ohne die Nettoerfolge oder Schadenssteigerung aus seinen Kampfkunsttechniken. Wenn der Charakter sich wegen eines Festhaltens oder Clinches in Körperkontakt mit

dem Gegner befindet und Ausrüstung besitzt, die Elektrizitätsschaden verursacht, kann er eine Freie Handlung aufwenden, um dem Gegner Schockschaden zuzufügen, wenn der Spielereifer zustimmt, dass auch die Waffe Kontakt zum Gegner hat. Wenn die Waffe keinen Kontakt hat, muss der Charakter eine Einfache Handlung aufwenden. Das Ziel kann versuchen, sich dem zu entziehen, aber der Griff oder Clinch sorgt dafür, dass es sich schlecht bewegen kann und einen Würfelpoolmalus von -3 auf seine Verteidigungsprobe erhält. Wie bei Berührungsangriffen (*SR5*, S. 188) zählen auch Streiftreffer. Wie oben können weder Kampftechniken noch Nettoerfolge den Schaden einer Waffe erhöhen, die auf diese Weise eingesetzt wird.



## KAMPF IM DUNKELN

Kampfkünste trainieren niemanden explizit darauf, jemanden zu bekämpfen, den man nicht sieht; es gibt aber besondere Schüler, die üben, sich auf andere Sinne zu verlassen. Dafür lernen sie den Schlag ins Dunkel. Er kann mit jedem Kampfkunststil gelernt werden.

## SCHLAG INS DUNKEL

Mit dieser Technik ist der Charakter im Kampf nicht so sehr von seinem Gesichtssinn abhängig. Sie nutzt andere Sinne wie Hören und Riechen sowie das Gedächtnis, um sich an frühere Blocks und Schläge des Gegners zu erinnern und daraus vorherzusagen, wo er sich als nächstes befinden wird. Diese Technik senkt den Modifikator für schlechte Sichtverhältnisse um 1.

## BEISPIEL

### KAMPFKUNST IN AKTION

#### GEGENSCHLAG

Wombat hat gerade den Fehler gemacht, einen Kampf mit einem dünnen Kerl anzufangen, der einen weißen Pyjama zu tragen scheint – und seinen Drink über ihm auszuschütten. Der Name des Gegners ist Ryu, und er kann Karate (Aufspringen, Beinfeger, Gegenschlag, Harte Kraft (Blocken) und Kampftritt). Außerdem befindet sich in der Bar ein Rausschmeißer, der sich gezwungen sieht, einzugreifen. Wombat schlägt zu, aber sein Schlag wird von Ryus rechtem Arm geblockt. Dafür bekommt Wombat als Rache die Linke gegen das Kinn.

Wombat ist angeheitert und hat daher einen Würfelpoolmodifikator von -1 auf alle Handlungen. Er setzt Edge ein, um die Initiative zu ergreifen (womit er noch 4 Punkte Edge übrig hat), und erzielt ein Initiativeergebnis von 19. Ryu schafft 16, der Rausschmeißer 23. Der Rausschmeißer verzögert seine Handlung, um zu sehen, wie die Dinge sich entwickeln, bevor er eingreift.

Wombat greift an. Er hat Waffenloser Kampf 4, Geschicklichkeit 6 und ein Körperliches Limit von 5, außerdem den Malus von -1 für seinen erhöhten Alkoholpegel. Er erzielt 5 Erfolge.

Ryu entscheidet sich für einen Gegenschlag, für den er eine Spezialisierung hat. Er zieht sofort 7 von seinem Initiativeergebnis ab (wodurch es auf 9 sinkt) und würfelt mit Waffenloser Kampf 6, +2 für seine Spezialisierung in Karate und Geschicklichkeit 5 bei einem Körperlichen Limit von 7. Ryu erzielt 6 Erfolge, mehr als die 5 von Wombat, also ist der Gegenschlag erfolgreich. Der Schaden beträgt 6G + 1 Nettoerfolg beim Gegenschlag – insgesamt also 7G.

Wombat legt seine Schadenswiderstandsprüfung mit Konstitution 6 + Pan-

zerung 9 ab und erzielt nur 4 Erfolge. Er erleidet also 3 Kästchen Geistigen Schaden, was einen Verletzungsmodifikator von -1 ergibt.

Wombat wird jetzt verständlicherweise vorsichtiger und will sich beim nächsten Schlag nicht zu sehr exponieren. Er würfelt mit Waffenloser Kampf 4 und Geschicklichkeit 6, -1 für seinen Alkoholpegel und -1 für die Verletzung. Außerdem setzt er Edge ein (wonach noch 3 Punkte bleiben). Er erzielt 4 Erfolge.

Ryu möchte sein Initiativeergebnis nicht weiter verschlechtern, also setzt er nicht zum Gegenschlag an, sondern verteidigt sich normal, mit 5 Erfolgen. Wombat hat wieder verfehlt.

Jetzt greift Ryu an und versucht ein Angesagtes Ziel (Niederschlag). Er erhält einen Würfelpoolmalus von -4 und erzielt 4 Erfolge. Wombat schafft bei seiner Verteidigungsprobe nur 2 Erfolge, scheitert also und fällt zu Boden. Ryu hat die Technik Beinfeger, also muss Wombat einem Schaden von 8G widerstehen. Er hat Glück und erleidet nur 1 Kästchen Geistigen Schaden. Aber er ist noch immer am Boden.

Der Rausschmeißer beschließt, immer noch nicht einzuschreiten; Wombat und Ryu haben ihre Initiativeergebnisse aufgebraucht, also ist die Kampfrunde zu Ende.

#### PERSON WERFEN

Ein weiterer Gast der Bar hat beschlossen, dass der Kampf unterhaltsam aussieht, und möchte mitmachen. Sein Name ist Ken, er trägt den Schwarzen Gürtel im Jiu Jitsu und beherrscht die folgenden Techniken: Angesagtes Ziel (Entwaffnen), Chin Na, Clinchen, Person Werfen und Rücksichtsloser Wurf. Wombat geht davon aus, dass sich beide auf ihn stürzen werden, aber Ryu wartet ab, als Ken ge-

gen Wombat vorgeht. Die Initiativeergebnisse sehen aus wie folgt: Wombat 27, Ken 26, Ryu 17, und der Rausschmeißer hat 16.

Wombat greift Ryu an und verfehlt – seine Mali machen sich bemerkbar. Dann stürmt Ken heran und zielt mit einem eingedrehten Tritt auf Wombat, verfehlt aber ebenfalls. Ryu versucht, Wombat zu schlagen, verfehlt aber, passend zur Stimmung des Initiativedurchgangs, auch. Der Rausschmeißer verzögert immer noch. Wombat hat nun ein Initiativeergebnis von 17, Ken 16, Ryu 7 und der Rausschmeißer 6.

Wombat wendet sich dem Neuankömmling zu und führt einen Sturmangriff gegen Ken durch. Der Bonus für den Sturmangriff gleicht seine Mali aus, und Wombat erzielt 4 Erfolge. Ken will den Angriff blocken, würfelt also mit Waffenloser Kampf 5 und Geschicklichkeit 5 bei einem Körperlichen Limit von 6. Er erzielt 5 Erfolge und zieht von seinem Initiativeergebnis 5 ab (es sinkt auf 11).

Ken gewinnt und kündigt jetzt die Handlung Person Werfen an. Er senkt sein Initiativeergebnis um 10 auf 1. Ken erzielt mit seinem Angriff 5 Erfolge; Wombat schafft bei der Verteidigungsprobe nur 2 Erfolge.

Die Summe aus Kens Stärke (5) und den 3 Nettoerfolgen übersteigt Wombats Körperliches Limit (5). Wombats Konstitution beträgt 5, er wird also 3 Meter weit geworfen. Nach dem Schadenswiderstand mit Konstitution + Panzerung erleidet er 3 Kästchen Geistigen Schaden (Geistig, weil der modifizierte Panzerungswert höher ist als der modifizierte Schadenscode).

Wombats Initiativeergebnis beträgt 6, Kens beträgt 1. Ryu und der Rausschmeißer verzögern ihre Handlungen.

(Fortsetzung auf Seite 142)





**BEISPIEL**

(Fortsetzung von Seite 141)

**ANGESAGTES ZIEL  
(AUS DER HAND SCHLAGEN)**

Wombat ist jetzt so wütend, dass er seine Holdout-Pistole zieht. Er wendet eine Komplexe Handlung auf, um die Waffe zu ziehen, da sie nicht in einem Schnellziehholster steckt oder sonst wie schnell ziehfähig gemacht wurde.

Der Rausschmeißer, der außerdem Adept ist, entscheidet, jetzt einzugreifen. Als ehemaliger KE-Angestellter beherrscht er die Kampfkunst Knight Errant Tactical und kennt die folgenden Techniken: Hammerfaust, Statue, Verteidigung gegen Feuerwaffen im Nahkampf und Widerhaken. Er läuft zu Wombat und will ihm die Waffe aus der Hand treten. Er nutzt das Angesagte Ziel (Aus der Hand schlagen). Der Rausschmeißer greift an: Geschicklichkeit 6, Waffenloser Kampf 8, +2 für die Spezialisierung auf Knight Errant Tactical 2, Angesagtes Ziel (wegen Hammerfaust) -3. Insgesamt erzielt er 7 Erfolge. Wombat

erzielt bei der Verteidigung 3 Erfolge. Der Rausschmeißer hat also 4 Nettoerfolge, die die Waffe 4 Meter weit wegfliegen lassen. Sie fliegt über den Tresen.

**SCHATTENBLOCK**

Jetzt wird wieder die Initiative bestimmt. Wombat erzielt ein Initiativeergebnis von 20, der Rausschmeißer von 18, Ryu und Ken jeweils 16.

Wombat beschließt, sich aus der misslichen Lage zu befreien. Er rennt Richtung Tür und versucht, sich nicht von seinen drei Gegnern Abfangen zu lassen. Er würfelt mit Akrobatik + Geschicklichkeit [Körperlich] und erzielt die 3 Erfolge, die er dazu braucht. Wombats Initiativeergebnis beträgt jetzt 10.

Der Rausschmeißer will nicht, dass Wombat davonkommt, nachdem er so viel Unruhe gestiftet hat, und gibt einen Punkt Edge aus, um Schattenblock zu versuchen. Er würfelt mit Akrobatik + Geschicklichkeit [Körperlich] mit einem Schwellenwert von 3 – Wombats

Erfolge. Der Rausschmeißer senkt sein Initiativeergebnis um 5 und erzielt 4 Erfolge, also 1 Nettoerfolg. Wombats Erfolge sinken also auf 2. Er hat nicht mehr genug Erfolge, um an allen drei Gegnern automatisch vorbeizukommen. Der Rausschmeißer beschließt, dass er selbst Wombat aufhalten wird. Sein Initiativeergebnis beträgt wegen der Unterbrechungshandlung nur noch 13 und sinkt durch das Abfangen auf 8. Er hat keine Waffe kampfbereit, also legt er einen Probe auf Waffenloser Kampf + Geschicklichkeit [Körperlich] ab. Er erzielt 2 Nettoerfolge, die zusammen mit seiner Stärke (5) einen Schadenscode von 7 ergeben. Wombat widersteht dem Schaden mit 4 Erfolgen, erhält also 3 Schadenskästchen, was weniger ist als seine Konstitution. Also ist das Abfangen des Rausschmeißers misslungen. Wombat kämpft sich durch und hinaus auf die Straße. Hoffentlich kann er beim nächsten Mal der Verlockung widerstehen, in einer Bar einen Kampf anzufangen.

**WIE REPARIERT MAN DEN DREK?**

Das Grundregelwerk behandelt die wichtigsten Regeln zum Reparieren von Sachen und Leuten. Aber nicht alles wird auf die gleiche Weise repariert, daher werden in diesem Abschnitt ein paar Spezialregeln vorgestellt, mit denen der Spielleiter die unterschiedlichen Reparaturen in der Sechsten Welt besser abbilden kann.

**MÖGEN DIE BLINDEN SEHEN UND DIE TAUBEN HÖREN**

Da man mit Angesagten Zielen nun auch verschiedene Treffersonen am Körper treffen kann, gibt es auch speziellere Proben, um Blutungen zu stoppen oder Abzugsfinger zu schienen. Einige der Proben sind bei der jeweiligen Handlung beschrieben, aber hier werden noch ein paar andere Situationen abgedeckt.

Angriffe auf Augen und Ohren, die jemanden blenden oder ertauben lassen, brauchen etwas Spezialpflege zur Heilung. Bei jeder Art von Heilung (durch Erste Hilfe, Medizin, Heilen-Zauber usw.) wird der Schwellenwert um 1 erhöht, wenn man an Augen oder Ohren arbeiten muss. Wenn der behandelnde Charakter genügend Kästchen versorgt hat, um den Maximalschaden des Angesagten Ziels zu heilen, wird die Verletzung als geheilt betrachtet, egal wie viele andere Verletzungen daneben noch bestehen.

**KAPUTTE WAFFEN**

Die normalen Reparaturregeln (SR5, S. 146) behandeln Standardsituationen, geben dem Spielleiter aber keine speziellen Hinweise für kaputte Pistolen, Messer, Schwerter oder Sporne. Es folgen ein paar Details, die man beim Reparieren von Ausrüstung beachten muss.

Erstens erfordert die Reparatur von kaputten Nahkampfwaffen eine Ausgedehnte Probe mit Langem Intervall (1 Stunde). Egal, ob die Waffe nachgeschmiedet, nachgeschärft oder neu ausbalanciert werden muss, es dauert eine Weile, bis sie wieder kampftauglich ist. Der Schwellenwert der Reparaturprobe sollte danach gewählt werden, wie viel Effektivität die Waffe eingebüßt hat. Ein Verlust an Präzision ist Durchschnittlich (12) und kann mit ein wenig Nachschärfen oder Austarieren behandelt werden. Ein Verlust an DK ist Schwierig (18), da die Integrität der Waffe beschädigt ist. Ein Verlust an Reichweite ist Sehr Schwierig (24) zu reparieren, da der Versuch, die Teile wieder zusammenzufügen, mehrere Schritte umfasst.

Das Schlimme an all dem ist häufig der Preis. Ist es wirklich günstig, das Lieblingskatana nach einer Auseinandersetzung mit einem Wahnsinnigen mit Klingensbrecher zu reparieren? Wenn der Charakter es selbst kann, ist es das meist. Das Material zur Reparatur kostet pro Kästchen Schaden, der repariert werden muss, 10 % des Originalpreises, pro Punkt Reichweite, der wiederhergestellt werden muss, 50 %, pro Punkt DK 25 % und pro Punkt Präzision 15 %. Ja, es mag so teuer sein wie ein Neukauf, wenn man eine Waffe von den Toten erweckt – oder





sogar teurer. Aber sie wurde ja auch praktisch zerstört, also ist die Reparatur nicht so einfach.

Das wirklich Teure ist aber die Arbeitszeit. Ein guter Handwerker verlangt (Fertigkeitsstufe x Arbeitsstunden x 10) Nuyen zuzüglich der oben angeführten Materialkosten. Wenn der Handwerker besser ist, ist er wahrscheinlich schneller, aber vielleicht auch teurer. Und es kann schwer sein, solche Leute zu finden. Ein weniger guter Handwerker braucht wahrscheinlich länger, kann aber etwas billiger sein.

## ALL DER ANDERE DREK

Kommlinks, Autos, Ausrüstung und anderes Zeug können in der Sechsten Welt auf alle möglichen Arten beschädigt werden, aber es gibt immer jemanden mit dem Material und der Fähigkeit, sie zu reparieren. Hier gelten dieselben Grundkosten: 10 % Materialkosten pro Kästchen Schaden. Es ist schwer, die verschiedenen Werte genau zu regeln - vor allem, weil es bei *Shadowrun* so unglaublich viel Zeug gibt. Aber wir können hier ein paar Teile abdecken, vor allem, da wir sie in diesem Buch gesondert angeführt haben. Die Tabelle *Fahrzeugreparaturen* macht Angaben zu den Fahrzeugteilen, zu denen wir weiter oben (*Angesagte Ziele bei Fahrzeugen*, S. 115) erklärt haben, wie man sie kaputt machen kann.

Auch hier ist die Arbeitszeit das wirklich Teure. Ein guter Mechaniker verlangt (Fertigkeitsstufe x Arbeitsstunden x 10) Nuyen zuzüglich der Materialkosten. Dabei sollte man auch beachten, dass Mechaniker in einer normalen Werkstatt wahrscheinlich selten mehr als vier Stunden am Tag am selben Auto arbeiten. Vielleicht kann man sie mit ein paar Nuyen ex-

tra motivieren, eine Reparatur vordringlich zu behandeln und acht Stunden dafür aufzuwenden. Aber wenn es nicht gutes Geld gibt, ist es für den Handwerker sinnvoller, die Arbeit aufzuteilen, um mehrere Aufträge zügig abwickeln zu können.

Der größte Teil der Alltagsausrüstung der 2070er ist leicht zu ersetzen, aber manchmal hängt man aus Sentimentalität an einem bestimmten Teil. Auch hier gilt die Faustregel von 10 % Materialkosten pro Kästchen Schaden. Da es sich um Alltagsgegenstände handelt, ist es billiger und einfacher, Handwerker zu finden. Ein solcher Handwerker verlangt (Fertigkeitsstufe x Arbeitsstunden x 5) Nuyen für seine Arbeitszeit. Die Schwellenwerte für Alltagsgegenstände kann man grob mit Gerätestufe x 3 annehmen. Wenn etwas kompliziert erscheint, erhöhen Sie den Schwellenwert; wenn es einfacher wirkt, senken Sie ihn. Manchmal macht die Macht des Spielers auch Freude.

### FAHRZEUGREPARATUREN

Teil	Schwellenwert	Preis
Achse	18	2.000 ¥
Antenne	4	20 ¥
Fenster	12	300 ¥
Fensterheber	12	800 ¥
Motorblock	24	25 % des Fahrzeugpreises
Tank/Batterie	18	1.200 ¥
Türschloss	12	800 ¥





# AM LEBEN BLEIBEN

Grant Toshi lächelte vor Stolz, als er in der angenehmen Wärme seines MCT EnviroGen-Zelts für Extremumgebungen saß und zusah, wie die Anzeige der Außentemperatur auf seinem AR-Display immer weiter sank. Schließlich hatte er mitgeholfen, die Temperaturregulierung zu entwickeln. Es war aufregend, endlich aus dem Labor raus und in den Feldeinsatz zu kommen. Er hatte zunächst Zweifel gehabt, ob er seine wertvolle Urlaubszeit für etwas private Feldforschung aufwenden sollte, aber die waren inzwischen geschwunden.

Draußen heulte der Wind, und Toshi sah auf dem Display, dass die Außentemperatur unter -30 °C gefallen war. Er zog seine letzte Kleidung aus, um die 24 °C in seinem geräumigen Zelt wirklich zu genießen, lauschte auf das Heulen des Windes und öffnete ein neues Fenster in der AR, um sich Notizen für ein Upgrade zu machen – ein Modell mit besserer Geräuschkämpfung. Diesen Notizen folgten sogleich weitere darüber, wie man das anstellen konnte, ohne andere Systeme zu beeinträchtigen.

Er war mitten in einer Gleichung zur Wärmeabsorption des neuen Sairento™-Geräuschkämpfungsmaterials von MCT, als sein Agentenprogramm Shiyonin ihn informierte, dass er gerade eine Nachricht erhalten hatte.

*< Ziehen Sie sich an, verlassen Sie das Zelt und gehen Sie. >* Keine Unterschrift. Kein Authentifizierungscode.

Toshi dachte nach, was er tun sollte. Der Aufforderung Folge zu leisten, kam nicht in Betracht. Er hatte nur mit der Hilfe seines Führers Shan-jun diesen Ort erreicht, und dieser half gerade einem anderen Bergsteiger, dessen Hilferuf sie vor einer Stunde empfangen hatten. Ohne den Bergführer würde er nicht lange überleben, und das wusste Toshi. Er hielt es für das Beste, einfach zu verhandeln.

Er berührte das Icon für Antworten und begann, auf der AR-Tastatur zu tippen. *<Ich verstehe den Sinn Ihrer Nachricht und möchte nicht unhöflich scheinen, aber ich glaube nicht, dass ich ...>*

Er hörte zwei schnelle, ploppende Einschläge und hörte auf zu tippen. Er spürte, wie sich die Luft augenblicklich abkühlte, und sah zwei Löcher nahe der Spitze des Zelts, die sich im Wind flatternd zu vergrößern begannen. Toshi berührte das Icon für Spracherkennung und begann, den Rest seiner Nachricht zu sprechen, während er das Reparaturset holte, um die Löcher zu flicken.

*„... dieses Zelt verlassen und überleben könnte, Punkt. Ich würde gerne zu einer anderen Übereinkunft kommen, Punkt. Ist ihr Ziel, dieses Zelt für einen anderen Auftraggeber als MCT sicherzustellen, Fragezeichen. Nachricht Ende. Senden.“* Seine Stimme war recht ruhig und monoton, während seine Hände hastig die InstaSeal™-Reparaturflüssigkeit auf die Löcher sprühten. Das Zelt war kurz nach dem Absenden der Nachricht versiegelt.

Die Antwort kam schnell.

Ein weiterer Einschlag, der etwas Kleines, Schnelles zuerst in, dann durch seinen Bauch schickte, bevor es das Zelt auf der anderen Seite verließ.

Toshi sah gar nicht hin; er wusste, dass er angeschossen war. Es war nicht so schmerzhaft, wie er sich vorgestellt hatte. Seine Knie gaben schnell nach, und er fiel auf die Kleider, die er auf einen Haufen geworfen hatte, um die Wärme zu genießen. Er versuchte, sich aufzusetzen, aber seine Bauchmuskeln reagierten nicht. Er drehte den Kopf und sah das saubere Eintrittsloch und die Blutspritze um die Austrittswunde des Zelts.

Die kalte Luft blies dort hinein, über sein Gesicht, und verwandelte seinen Atem in eisigen Dampf. Ein eiskalter Wind fuhr über seinen zerfetzten Bauch. Schließlich sah er hin und erblickte, dass Dampf von seinem warmen Blut aufstieg. Das Blut gefror schnell und bildete statt einer Kruste einen Eisverband auf der Wunde.

Plötzlich verließ ihn die Ruhe und wurde von einem Ansturm der Panik und Angst ersetzt. „Hilfe!“, schrie Toshi, wieder und wieder. Ein kleiner Teil seines Geistes wusste, dass das Heulen des Windes viel lauter war als seine verletzungsgechwächten Schreie, und die Schreie wurden mit jedem eisigen Atemzug weniger und leiser.

Bald war es schmerzhaft, die Luft im Zelt zu atmen, und Toshi war nahe davor, bewusstlos zu werden.

Er erinnerte sich, dass das Zelt sich öffnete und Shan-jun auftauchte. Er erinnerte sich an die eisige Hölle der schneebedeckten Bergflanke, auf die er gezerrt wurde. Er erinnerte sich, dass er spürte oder nicht spürte, wie ihm die Sinne schwanden. Er erinnerte sich an die donnernde Explosion und die Lawine. Er erinnerte sich an das Licht, die Stimmen und die Wärme des Nährstofftanks. Er erinnerte sich an das Gesicht von Shan-jun und an den eisigen Tod, dem er überlassen wurde.









dadurch sogar fast ganz wirkungslos werden. Nur die Transpiration bleibt als effektives Mittel zum Wärmeaustausch, sobald es zu warm wird. Sie kostet den Körper aber wertvolle Ressourcen und kann einem überhitzten Runner noch zusätzliche Schwierigkeiten machen.

In diesem Abschnitt werden die Grundlagen zur Hitze behandelt. Der Kasten **Wasser in der Luft** beschreibt, wie die Luftfeuchtigkeit sich zusätzlich auswirkt, und wie sich dadurch die Zeitspannen bei der Erschöpfung verändern. Die tödlichen Temperaturbereiche liegen sehr hoch, aber unter solchen Umständen kann der durchschnittliche Metamensch auch nur weniger als eine Minute lang überleben. Finger weg von der Herdplatte!

## HITZESTÄRKEN

### LEICHT

Leichte Hitze reicht von 32 bis 38 °C. Diesen Temperaturen kann man überall auf der Welt, vor allem in den Tropen, begegnen. Im Sommer können sie sogar so weit nördlich wie Nome im Athabaska-Rat und so weit südlich wie Feuerland auftreten. Eine sommerliche Hitzewelle kann einer Stadt über mehrere Tage hin solche Temperaturen bescheren, was einen Runner auf der Straße (Lebensstil Squatter oder Straße) ganz schön erschöpfen kann.

Diese Temperaturen sind für den durchschnittlichen Metamenschen nicht schwer zu überleben. Negative Effekte stellen sich erst nach etwa 18 Stunden ein. Meist ist es dann schon Nacht, und die Temperaturen sind in ungefährliche Bereiche gesunken. Ein durchschnittlicher Metamensch muss solchen Temperaturen 36 Stunden am Stück schutzlos ausgesetzt sein, um das Bewusstsein zu verlieren. Bis zum Tod dauert es 60 Stunden. Damit sind diese Temperaturen wunderbar, um einen Runner langsam zu töten oder zu foltern, aber sie sind nicht unmittelbar tödlich.

### MITTEL

Mittlere Hitze reicht von 38 bis 43 °C. So hohe Temperaturen kommen in den nördlichen und südlichen Breiten meist nur bei extremen Hitzewellen vor, können aber in den Tropen und in Wüsten normale Tageshöchstwerte darstellen.

Diese Temperaturen sind ein bisschen unangenehmer, töten aber immer noch nicht schnell. Der durchschnittliche Metamensch bleibt in solchen Umgebungen 18 Stunden bei Bewusstsein, was reichen sollte, um einen kühleren Ort zu finden. Der Tod tritt im Schnitt nach 30 Stunden ein.

### STARK

Starke Hitze reicht von 43 bis 55 °C. Sie kommt an einigen der übelsten Orte der Sechsten Welt vor: im Death Valley im PCC, in der Wüste Gobi und in der Arabischen Wüste, wo die Tageshöchstwerte selbst in milderen Jahreszeiten diese Höhe erreichen. Die Sommermonate an diesen Orten erreichen manchmal auch die Extreme Kategorie. Man erlebt diese Temperaturen auch in den tiefsten Minen der Sechsten Welt, wo die Megakonzerne graben und versuchen, auch das letzte Bisschen an Rohstoffen herauszuholen oder dort Geheimprojekte zu verbergen.

Diese Temperaturen können schon nach kürzerer Zeit gefährlich werden. Der durchschnittliche Metamensch überlebt 10 Stunden (weniger als eine Tageslichtperiode in vielen heißen Regionen), und die Bewusstlosigkeit kommt schon nach 6 Stunden in der drückenden Hitze.

### EXTREM

Extreme Hitze reicht von 55 bis 71 °C. Dies sind die natürlichen Rekordtemperaturen, die man auf der Erdoberfläche messen kann. Man begegnet ihnen auch in den tiefsten Minen des Planeten, wenn die Lüftung (durch technische Defekte oder Sabotage) versagt. An anderen Orten können sie durch heiße Maschinen, Hochöfen oder schlechte Sicherheitsvorkehrungen von Megakonzerne, die Profit höher schätzen als Sicherheit, entstehen.

Dieser Temperaturbereich ist das Äußerste, was ein Metamensch ertragen kann. Der durchschnittliche Metamensch kann bei solchen Temperaturen etwa 6 Minuten bei Bewusstsein bleiben. Nach 10 Minuten ist er durch. Gut durch.

### TÖDLICH

Tödliche Hitze beginnt ab 72 °C. Zum Glück kommen diese Temperaturen in der Natur kaum vor; aber der metamenschliche Erfindergeist hat viele Dinge geschaffen, die in der Natur nicht vorkommen. In der Natur begegnet man diesen Temperaturen in der Nähe von Lava oder in Minen, die tiefer als 2.000 Meter in die Erde gegraben wurden. So tief wird selten gegraben, aber ein paar Megakonzerne kennen keine Grenzen nach unten, wenn es um Rohstoffe geht.

Diese Temperaturen sind wirklich tödlich. Der durchschnittliche Metamensch überlebt nur 1 Minute in einer solchen Umgebung und bleibt nur etwa 40 Sekunden bei Bewusstsein.

## TRANSPIRATION UND AUSTROCKNUNG

Heiße Umgebungen bringen Leute zum Schwitzen, und kalte Umgebungen lassen sie viele Schichten Kleidung tragen, die sie schwitzen lassen und die kostbare Flüssigkeit aufsaugen. Schweiß ist Wasser, das den Körper durch die Haut verlässt - Wasser, das der Körper lieber für andere biologische Prozesse nutzen würde, die dem Überleben dienen. Jede Stärke des Umwelteinflusses hat unterschiedliche Auswirkungen darauf, wie schnell Charaktere Widerstandsproben gegen Erschöpfung wegen Durst ablegen müssen. Die verkürzte Zeit muss nur in den Kategorien Leicht, Mittel und Stark berücksichtigt werden. Unter Extremen und Tödlichen Bedingungen ist man schon lange tot, bevor das Austrocknen zum Problem wird.

In Leichter Hitze hat ein Charakter 8 Stunden Zeit, bis er seinem Körper neues Wasser zuführen muss. Die Erschöpfungsproben folgen dann alle 6 Stunden, bis der Charakter bewusstlos wird. Wenn er bewusstlos ist, regelt der Körper den Wasserverbrauch effizienter, und die Proben werden alle 12 Stunden fällig. Das Trinken eines halben Liters Wasser setzt unter diesen Umweltbedingungen die Intervalle der Erschöpfungsproben zurück.



In Mittlerer Hitze hat ein Charakter nur 4 Stunden Zeit, bis er seinem Körper neues Wasser zuführen muss. Die Erschöpfungsproben folgen dann alle 3 Stunden, bis der Charakter bewusstlos wird. Wenn er bewusstlos ist, regelt der Körper den Wasserverbrauch effizienter, und die Proben werden alle 8 Stunden fällig. Das Trinken eines halben Liters Wasser setzt unter diesen Umweltbedingungen die Intervalle der Erschöpfungsproben zurück.

In Starker Hitze hat ein Charakter 2 Stunden Zeit, bis er seinem Körper neues Wasser zuführen müssen. Die Erschöpfungsproben folgen dann alle 1,5 Stunden, bis der Charakter bewusstlos wird. Wenn der Charakter bewusstlos ist, finden die Proben alle 6 Stunden statt. Das Trinken eines halben Liters Wasser setzt unter diesen Umweltbedingungen die Intervalle der Erschöpfungsproben zurück.

Diese Zeiträume in den verschiedenen Umgebungskategorien gelten für normal gekleidete Individuen, die sich nicht besonders anstrengen. Charaktere, die durch körperliche Arbeit, lange Märsche oder falsche Kleidung angestrengt werden, müssen Modifikatoren in Kauf nehmen, die in der Tabelle *Modifikatoren für Umwelteinflüsse* angegeben sind.

## SONNENBRAND

Als wäre es nicht schlimm genug, dass er schwitzen muss, will die verdammte Sonne, Spenderin allen Lebens auf Erden, das Fleisch des Charakters auch noch verbrennen. Oder weniger poetisch gesagt: ihm einen Sonnenbrand verpassen.

Ein Sonnenbrand kann mehr als nur lästig sein. Wer schon einmal in der Wüste oder zu lange am Strand war und sich dabei einen hässlichen Sonnenbrand zugezogen hat, bei dem die Haut Blasen wirft, weiß, wie negativ der das Leben beeinflussen kann - bis zu dessen Beendigung.

Der Schaden durch Sonnenbrand hängt von vielen Faktoren ab, aber diese Regeln konzentrieren sich auf drei: Breitengrad, Jahreszeit und Tageszeit. Der Rest der Faktoren hat als Modifikatoren in die Tabelle *Modifikatoren für Umwelteinflüsse* Eingang gefunden.

Der Sommer (20. Dezember bis 20. März in südlichen, 20. Juni bis 20. September in nördlichen Breitengraden) ist die Zeit, in der diese Gebiete am meisten Sonneneinstrahlung erhalten und daher das Risiko für Sonnenbrand am höchsten ist. In den Wintermonaten (also den Sommermonaten der jeweils anderen Hemisphäre) ist das Risiko am geringsten. Frühling und Herbst sind in nördlichen und südlichen Breitengraden etwa gleich. In den Tropen herrscht das ganze Jahr über eine gleich hohe Sonneneinstrahlung. Die Tageszeiten sind einfacher zu regeln: Zwischen 10 und 16 Uhr ist die Sonneneinstrahlung am stärksten.

Die Intervalle zwischen den Widerstandsproben und der Grundscha-den für die Proben sind in der Tabelle *Widerstand gegen Sonnenbrand* angegeben. Diese Zahlen gelten jeweils für die Mitte der Jahreszeit zur unangenehmen Mittagsstunde. Der erste angegebene Schadenscode ist der Startwert für Schadenswiderstandsproben. Der zweite gilt, wenn der

## PROBENMODIFIKATOREN DURCH UMWELTEINFLÜSSE

Situation	Modifikator für Erschöpfungsproben	Modifikator für Intervalle
<b>Hitze</b>		
Kurze Hosen	+1	-
Panzerung	-(½ Panzerungswert)	-
Luftfeuchtigkeit: Hoch	-	Standard ÷ 2
Luftfeuchtigkeit: Niedrig	-	Standard ÷ 2
<b>Sonnenbrand</b>		
Sonnenschutz	+2	Standard x 1,5
Kleidung	+2	-
Wolkendecke	+2	-
<b>Kälte</b>		
Durchnässt	-2	-
<b>Austrocknung</b>		
Panzerung	-(½ Panzerungswert)	-
Kampf	-	Alle 3 Kampfrunden
Luftfeuchtigkeit: Hoch (90 – 100 %)	-	Standard ÷ 2
Luftfeuchtigkeit: Mittel (10 – 30 %)	-	Standard ÷ 2
Luftfeuchtigkeit: Niedrig (0 – 10 %)	-	Standard ÷ 3
Körperliche Arbeit	-1	Standard ÷ 2
Marsch	-	Standard ÷ 2
Kurze Hosen	-1	-





Charakter durch Sonneneinwirkung mindestens 4 Kästchen Geistigen Schaden erlitten hat. Ab diesem Zeitpunkt wird kein Geistiger, sondern Körperlicher Schaden verursacht. Für diese Schadenswiderstandsproben wird nur die natürliche, unmodifizierte Konstitution benutzt. Cybergliedmaßen gelten nicht als exponierte Haut, daher ergeben sich zum Beispiel keine Modifikatoren, wenn man kurze Hosen über Cyberbeinen trägt.

## WIDERSTAND GEGEN SONNENBRAND

Situation	Grundscha-den	Intervall
Leichte Sonneneinstrahlung (Wintermonate)	1G	4 Stunden
Mittlere Sonneneinstrahlung (Frühling/Herbst in höheren Breiten)	1G	2 Stunden
Intensive Sonneneinstrahlung (Sommermonate)	2G	1 Stunde
Extreme Sonneneinstrahlung (Tropen)	2G	30 Minuten

*Anmerkung:* Einige Umstände können die Sonneneinstrahlung verstärken. Eine ununterbrochene Schneedecke an einem sonnigen Tag könnte aus Leichter zum Beispiel eine Mittlere Sonneneinstrahlung machen. Die Hautfarbe eines Charakters andererseits könnte auch in die andere Richtung wirken und die Sonneneinstrahlung für Probenzwecke um eine oder sogar zwei Stufen abschwächen.

## WÄRMESTRAHLUNG

Direktes Sonnenlicht ist nicht die einzige Quelle für Verbrennungen der Haut - auch Wärmestrahlung kann Schaden anrichten. Charaktere, die ihr ausgesetzt sind, müssen einem steigenden Schaden widerstehen, der mit 1G beginnt und jede Kampfrunde um 1 steigt, in der sie der Wärmestrahlung ausgesetzt sind. Diese Hitze kann in der Nähe (die genaue Entfernung wird vom Spielleiter festgelegt) von Lava, extrem heißen Oberflächen, offenem Feuer, Schneidbrennern usw. entstehen.

## TÖDLICHER FROST

Metamenschen sind von der Evolution nicht für kalte Umgebungen ausgestattet. Im Lauf der Jahrtausende haben wir unser schützendes Fell eingebüßt, und wir haben keine dicken Fettschichten, die uns warm halten, weshalb wir uns oft schon beschweren, wenn die Temperaturen unter 20 °C fallen. Wir haben Werkzeuge und Technologien entwickelt, die uns warm halten, aber manchmal stehen die einfach nicht zur Verfügung. Und es kann auch so kalt werden, dass selbst eine ThermalWeave™-Jacke von Ares nicht gegen das Zähneklappern oder Erfrierungen an den Fingern helfen kann.

Der Körper wird durch zwei Maßnahmen warmgehalten: die Erzeugung und die Speicherung von Wärme. Er produziert selbst einiges an Hitze, was auch bis zu einer gewissen Temperatur hinab ausreicht. Dann hört er auf zu transpirieren und schränkt den Blutfluss an der Hautoberfläche ein, schüttet Botenstoffe aus, die die Wärmeproduktion fördern, und all diese Maßnahmen haben positive und negative Wirkungen.

Durch vermindertes Schwitzen wird viel Temperaturverlust vermieden, aber die Transpiration ist die erste Maßnahme, mit der ein Körper sich nach Anstrengungen zu kühlen versucht.

In der Kälte kann es nachteilig sein, von Schweiß durchnässt zu sein. Jede längere Anstrengung und jeder plötzliche Temperaturwechsel können zu Schweißbildung führen. Und sobald sich die ersten Schweißtropfen bilden, beißt die Kälte gnadenlos in alle erreichbaren Körperteile.

Der geringere Blutfluss durch die Haut verhindert einen Wärmeaustausch zwischen dem Blut und der Umgebungsluft, was die Wärme im Körper hält. Das Problem dabei ist, dass

Extremitäten wie Finger, Nase und Ohren sowie jeder Quadratzentimeter Haut gefährdet sind. Die Kälte der Umgebung beginnt, Zellschäden zu verursachen, die man gemeinhin als Erfrierungen kennt.

Die Balance zwischen den ausgeschütteten Botenstoffen und der restlichen Körperchemie ist ebenfalls delikat. Wenn zu viele ausgeschüttet werden, beginnt der Körper zu schwitzen und kühlt aus; wenn es zu wenige sind, wirken sie nicht. Bei *Shadowrun* wird das bei der Widerstandsprüfung mit Konstitution berücksichtigt.

Das Verwickelte an der Kälte ist, dass der metamenschliche Körper meist eine Weile überleben kann, egal wie kalt es ist. Wenn die Temperaturen nicht so niedrig sind, dass es zu sofortigem Gefrieren kommt, kann der Körper sie eine Zeit lang ausgleichen. Ein durchschnittlicher Metamensch (Konstitution 3, Willenskraft 3) kann auch in Extremer Umgebung bei durchschnittlichen Würfelerggebnissen 10 Minuten überleben. Das sollten Sie als Spielleiter bedenken, wenn Sie die Umgebung planen, der sich die Spielercharaktere gegenübersehen.

## KÄLTESTÄRKEN

### LEICHT

Leichte Kälte reicht von 10 bis -1 °C. Diese Temperaturen scheinen vielleicht nicht besonders kalt - bis man sie wirklich lange in normaler Kleidung aushalten muss. In nördlichen und südlichen Breiten gibt es in allen Jahreszeiten außer dem Sommer Perioden, in denen solche Temperaturen einige Zeit vorherrschen. Wenn Runner also keine ordentliche Unterkunft haben (d. h. ihr Lebensstil Squatter oder Straße ist), können sie davon jeden Tag betroffen sein. Wüsten sieht man meist als heiß an, aber nachts können die Temperaturen dort durchaus so weit und noch tiefer fallen.

Diese Temperaturen sind für den durchschnittlichen Metamenschen nicht schwer zu überleben. Die ersten negativen Auswirkungen treten erst nach etwa 18 Stunden auf, aber anders als bei der Hitze bringt die Nacht keine Erleichterung, sondern schlimmere Kälte. Ein durchschnittlicher Metamensch muss solchen Temperaturen 36 Stunden am Stück schutzlos ausgesetzt sein, um das Bewusstsein zu verlieren. Bis zum Tod dauert es 60 Stunden. Das bezieht sich auf den durchschnittlichen Metamenschen, der zudem nicht wettergemäß gekleidet ist. Wenn man eine Jacke, Hemd und lange Hosen trägt, verdoppelt sich die Zeitspanne zwischen den Erschöpfungspunkten.



**MITTEL**

Mittlere Kälte reicht von -2 bis -13 °C. Solche Temperaturen sind in den nördlichen und südlichen Breiten im Winter häufig, in mittleren Breiten aber selten - wenn man mal vom Inneren eines Gefrierschranks und hohen Berggipfeln absieht. In Wüsten sinken die Nachttemperaturen manchmal bis in diesen Bereich.

Diese Temperaturen sind ein bisschen unangenehm, töten aber auch nicht schnell. Der durchschnittliche Metamensch kann unter diesen Bedingungen 18 Stunden bei Bewusstsein bleiben. Hoffentlich sucht er sich in dieser Zeit einen warmen Unterschlupf. Der Tod kommt nach etwa 30 Stunden, wenn kein Unterstand oder keine Wärmequelle gefunden werden. Wenn man eine Jacke, Hemd und lange Hosen trägt, verdoppelt sich die Zeitspanne zwischen den Erschöpfungsproben.

**STARK**

Starke Kälte reicht von -14 bis -39 °C. An solchen Orten lernt man, die Kälte zu respektieren, und erlebt, dass sie einen wirklich töten kann. Im polaren Winter gibt es solche Temperaturen wochen- oder sogar monatelang, und selbst im polaren Sommer wird es gelegentlich so kalt. Das sind auch die Temperaturen, die man in großen Höhen findet, wo der Schnee nie schmilzt, die Luft dünn ist und der Tod hinter jeder Ecke lauert.

Diese Kälte kann schon nach kurzer Zeit gefährlich werden. Der durchschnittliche Metamensch kann in dieser Umgebung nur 10 Stunden überleben, bewusstlos wird er in dieser beißenden Kälte schon nach 6 Stunden.

**EXTREM**

Extreme Kälte reicht von -40 bis -72 °C. In diese Kategorie fallen die tiefsten je auf der Erde gemessenen Temperaturen. Der antarktische Winter ist meist so kalt. Diesseits der Polarkreise können diese Temperaturen in Winterstürmen hoher Breitengrade erreicht werden. Die Stürme dauern meist nur ein paar Stunden, aber ein Metamensch hält diese Kälte nur ein paar Minuten lang aus.

Dieser Temperaturbereich ist das äußerste, was ein Metamensch ertragen kann. Der durchschnittliche Metamensch kann etwa 6 Minuten bei Bewusstsein bleiben. Nach 10 Minuten ist er gefroren!

**TÖDLICH**

Tödlich kalte Umgebungen sind kälter als -72 °C. Wie tödliche Hitze ist auch tödliche Kälte in der Natur sehr selten. Aber auch hier hat der Erfindergeist einiges erreicht. Fortschrittliche Labors führen in diesen Bereichen allerlei Tests durch, besonders zu Entdeckungen, die für rivalisierende Konzerne interessant sein könnten. Wenn man in so eine Einrichtung einbricht, sollte man einen dicken Mantel mitnehmen. Oder etwa zwanzig Schichten Kleidung.

Diese Temperaturen töten schnell, aber zum Glück sind die meisten Nerven noch eher taub und gefroren, sodass der Tod nicht sehr weh tut. Der durchschnittliche Metamensch überlebt bei solchen Temperaturen nur 1 Minute und bleibt nur etwa 40 Sekunden bei Bewusstsein.

**KÖRPERLICHER SCHADEN DURCH KÄLTE**

**ERFRIERUNGEN**

Erfrierungen sind eine schmerzhafteste Folge der Kälte. Der metamenschliche Körper versucht, die Kerntemperatur zu halten, indem er Blut aus der Peripherie zieht und sie sich selbst überlässt. Es ist besser, ein paar Finger oder Zehen zu verlieren, als zu sterben. Erfrierungen töten nicht schnell. Man stirbt eher an den folgenden Infektionen als an den Erfrierungen selbst.

Das Risiko für Erfrierungen beginnt ab Mittlerer Kälte, also unter dem Gefrierpunkt. Jede Kategorie erhöht den Schaden und verkürzt den Zeitraum bis zur nächsten Probe. Der Schaden durch Erfrierungen ist auf beiden Zustandsmonitoren auf 4 Kästchen begrenzt. Wenn die 4 Kästchen auf dem Geistigen Zustandsmonitor erreicht werden, wird weiterer Geistiger Schaden im Verhältnis 2G = 1K zu Körperlichem. Umgekehrt wird Körperlicher Schaden über 4 Kästchen im Verhältnis von 1K = 2G zu Geistigem.

Nachdem ein Charakter das erste Kästchen Schaden (egal ob Körperlich oder Geistig) erlitten hat, hat er Erfrierungen und erhält einen Würfelpoolmalus von -2 auf alle Handlungen, die er mit seinen Gliedmaßen durchführt. Ab dem ersten Kästchen Körperlichen Schaden wird die Geschicklichkeit des Charakters für die Berechnung seiner Bewegungsrate um 2 gesenkt. Handschuhe verleihen einen Würfelpoolbonus von +1 auf Schadenswiderstandsproben gegen Erfrierungen. Wenn die Handschuhe über Thermische Isolierung verfügen, verleihen sie einen Bonus von 1 + der Stufe der Thermischen Isolierung.

**SCHADEN DURCH ERFRIERUNGEN**

Umwelteinfluss	Schaden	Intervall
Mittel	1G	30 Minuten
Stark	2G	10 Minuten
Extrem	1K	1 Minute
Tödlich	2K	2 Kampfrunden

**KALTE OBERFLÄCHEN/SUBSTANZEN**

Ja, wir sprechen von der Zunge am Laternenpfahl und den ersten Konsequenzen einer solchen Handlung. Auch vom Berühren von Trockeneis (gefrorenem Kohlendioxid), dem Eintauchen eines Fingers in flüssigen Stickstoff (Sauerstoff, Helium usw.) oder dem Ansprühen mit umgedrehter Spraydose. Der Schaden von solchen dummen (oder heroischen) Aktionen ist auf der Tabelle *Schaden durch Kalte Substanzen* angegeben. Man muss dem Schaden bei jedem Kontakt mit der Substanz widerstehen. Wenn man in der Substanz untergeht, muss man 3 Proben pro Kampfrunde (also 1 pro Sekunde) ablegen.

Das Besprühen oder Bespritzen eines Gegners mit kalter Flüssigkeit zählt als Fernkampfangriffsprobe und verursacht





nur einmal pro Angriff Schaden. Ein Patzer bedeutet, dass man ebenfalls getroffen wird und dem Schaden widerstehen muss. Ein Kritischer Patzer bedeutet, dass nur der Angreifer getroffen wurde und dem Schaden widerstehen muss. Das Ziel erleidet keinen Schaden, wenn es sich nicht vor Lachen etwas zerrt.

### SCHADEN DURCH KALTE SUBSTANZEN

Substanz	Schaden	DK
Umgekehrte Spraydose	2K	+2
Metall unter 0 °C	4K	+2
Flüssigkeit -50 bis -100 °C	12K	-2
Flüssigkeit -100 bis -200 °C	18K	-4
Flüssigkeit unter -200 °C	28K	-6

### TRANSPIRATION UND KÄLTESCHADEN

Die Regeln für Transpiration und Austrocknen (S. 146) gelten auch für Kalte Umgebungen. Bei niedrigen Temperaturen ist sehr wenig Feuchtigkeit in der Luft, also verliert der Körper sie schnell an Umgebung und Kleidung. Sie an die Umgebung zu verlieren ist besser, da Flüssigkeit in der Kleidung den Charakter in Gefahr bringt, in der Kälte durchnässt zu sein.

### WASSER IN DER LUFT

Extreme Temperaturen sind eine Sache – aber extreme Luftfeuchtigkeit kann das Leben noch kürzer und unangenehmer machen. Hohe oder niedrige Luftfeuchtigkeit bei normalen Temperaturen macht das Leben nur etwas unbequem. Sie ist also nur bei extremer Hitze oder Kälte ein Faktor, sollte dann aber auch berücksichtigt werden.

#### HOHE LUFTFEUCHTIGKEIT: RELATIVE LUFTFEUCHTIGKEIT 90 BIS 100 PROZENT

Das ist oft das unangenehme Gegenstück von Hitze, und ihre Auswirkungen sind je nach Temperatur unterschiedlich. Hohe Luftfeuchtigkeit (viel Wasser in der Luft) lässt die gefühlte Hitze noch weiter steigen und hilft der bereits tödlichen Hitze, das Wasser noch schneller aus dem Körper zu ziehen. Hohe Luftfeuchtigkeit bei Kälte (selten aber möglich) andererseits macht es noch schwerer, die Wärme zu halten, weil das Wasser dem Körper schneller Wärme entzieht, als er sie erzeugen kann.

#### MANGEL AN LUFTFEUCHTIGKEIT: RELATIVE LUFTFEUCHTIGKEIT 0 BIS 30 PROZENT

Es ist unangenehm, wenn man gedörrt wird, während man mit ein paar schlaun Sätzen an einer Wache vorbei will, aber in einer Extremumgebung ist es tödlich. Wie zu hohe Luftfeuchtigkeit bringt zu niedrige die Wärmeregulierung des Körpers durcheinander. Die Auswirkungen sind ähnlich, nur noch extremer als bei feuchter Luft, da die Flüssigkeit noch schneller aus dem Körper gesogen wird.

### VERLETZUNGSMODIFIKATOREN, UMWELTEINFLÜSSE UND KÄLTESCHADEN

Welchen Vorteil hat es also, taub vor Kälte zu sein, wenn man verletzt wird? Eigentlich keinen. Die Kälte zieht Blut aus den Extremitäten und lässt den Charakter zittern, und Blut, das den Körper verlässt, nimmt seine Wärme mit, also ergibt sich oft kein Unterschied. Der Spielleiter kann festlegen, welche Handlungen vom Zittern beeinträchtigt werden, und ob ein Blutverlust die Zeit zwischen Schadenswiderstandsproben wegen Kälte verkürzen kann.

### UMWELTVERSCHMUTZUNG

Viel zu oft denkt die Metamenschheit nicht an Langzeitfolgen. Sie sucht den schnellen Gewinn, der oft mit wenig Geld, aber vielen Folgen für die Gesundheit des Planeten erkaufte wird. Danach wird der Giftmüll einfach vergraben oder im Meer versenkt. Oder schlimmer: Wenn das zu viel kostet, lässt man ihn einfach rumliegen und die Erde ver-seuchen.

In Gegenden mit hohem Verschmutzungsgrad können verschiedene Effekte auftreten. Bei manchen ergeben sich sofort unangenehme Wirkungen, andere könnten unauffällig in langen Kampagnen eingesetzt werden, sodass die Runner erst spät merken, was sie ihren Körpern auf der Jagd nach Geld zumuten.

In verschmutzten Gebieten hängen die Erschöpfungsproben davon ab, welches Konzept der Spielleiter von der Umgebung und ihrer Toxizität hat. Der Spielleiter bereitet mit saurem Regen, giftigem Nebel oder Chemikalien im Trinkwasser die Bühne und schafft eine Stimmung und eine Bedrohungsintensität für die Spieler – oder Zeitdruck, indem sie wissen, dass sie für den Job nicht viel Zeit haben, bevor die Umwelt den Job der Wachen übernimmt.

### STÄRKE DER UMWELTVERSCHMUTZUNG

#### LEICHT

Leicht verschmutzte Umgebungen können einfach durchquert werden, solange man sich nicht zu lange in ihnen aufhält. Meist reicht es, nach drinnen zu gehen, um den schlimmsten Effekten zu entkommen. Solange man sich eine Zeit lang vom Schmutz fernhält, erleidet man keine Langzeitwirkungen.

Ein durchschnittlicher Metamensch kann bis zu 18 Stunden ohne Folgen in einer leicht verschmutzten Umgebung bleiben. Es dauert 36 Stunden, bis Gase oder Schwermetalle ihn bewusstlos werden lassen. Nach etwa 60 Stunden durchgehender Exposition werden die Gase ihn erledigen. Wenn Sie als Spielleiter Verschmutzungskategorien für ein Gebiet ausarbeiten, denken Sie daran, dass selbst Leicht Verschmutzte Gebiete im Lauf eines Wochenendes töten können.



**MITTEL**

Mittelschwer verschmutzte Gebiete sind schlimmer. Sie sind meist vollkommen unbelebt: Die meisten Wesen sind schlau genug, abzuhauen, solange sie können. Oder sie sind die Heimstatt von Tieren, die sich an die giftige Umgebung angepasst haben - meist Paracrittern. Dies sind die hässlichen Gebiete rund um die Dreckschleudern von Fabriken, in denen Otto Normallohnklave arbeitet. Wenn er von der Arbeit heimkommt, fühlt er sich nie gesund, aber er kommt zurück, weil er nirgendwo anders Geld herkriegt.

Solche Gebiete töten in etwas über einem Tag (innerhalb von etwa 36 Stunden, um genau zu sein), und die Bewusstlosigkeit tritt nach etwa 18 Stunden ein. Wenn Otto Normallohnklave nach neun Stunden Arbeit schwummrig wird oder er nach 12 Stunden beginnt, unkontrolliert zu husten, denkt er vielleicht noch einmal darüber nach, ob Doppelschichten wirklich schlau sind. Hoffentlich hat er genug Verstand, um sich zu verabschieden, solange er noch kann, oder wenigstens Ersatzfilter für seine Maske dabei.

**STARK**

Stark verschmutzte Gebiete lassen einen nach ein paar Stunden keuchen, und nach nur 5 Stunden kann man nicht mehr stehen. Nach 10 Stunden übergibt man seinen Körper dem Kreislauf der Natur. Zum Glück gibt es viele Bakterien und Mikroorganismen, die recht anpassungsfähig sind und diesen Kreislauf sogar in solchen Gegenden aufrechterhalten. Solche Orte sind neue oder häufig benutzte Giftmülldeponien oder Senken, in denen sich Luftverschmutzung hartnäckig hält.

**EXTREM**

Extrem verschmutzte Gebiete füllen die Gräber schnell. Wenn eine große Masse an Schadstoffen (absichtlich oder unabsichtlich) freigesetzt wird, das Gebiet überrollt und die Leute innerhalb von Minuten tötet, dann ist das eine Extreme verschmutzte Umgebung. Das geschieht oft zu Anfang eines Verschmutzungsereignisses. Dann absorbiert der Boden die Schadstoffe, oder sie verteilen sich in der Luft. Das Gebiet ist danach um eine Kategorie weniger stark verschmutzt. Das Problem ist, dass die Verschmutzung so schnell tötet, dass nur wenige Leute diese Verbesserung sehen können. Nach etwa 3 Minuten beginnen die Schmerzen, die Bewusstlosigkeit etwa in Minute 6, und der Sensenmann ist nach 10 Minuten zur Stelle.

**TÖDLICH**

Tödliche Verschmutzung kommt selten vor. Sie entsteht in Minen, die sich plötzlich mit Schwefelwasserstoff, Kohlenmonoxid oder Methangas füllen, in Gebieten neben Fabrikschornsteinen oder an Giftmüllendlagern mit großen Lecks. Diese Orte sind sehr schnell tödlich. Man wird nach 30 Sekunden bewusstlos und stirbt nach etwa 1 Minute.





## LANGZEITFOLGEN

Die negativen Folgen von Umweltverschmutzung oder Strahlung zeigen sich selten innerhalb einer Kampfrunde oder auch nur innerhalb von 201.600 Kampfrunden (einer Woche). Meist dauert es Monate oder Jahre, bis die Folgen sichtbar werden. Man kann Langzeitfolgen erleiden, wenn man bei der Arbeit mit Verschmutzung, Strahlung oder beidem konfrontiert wird (wie etwa in Minen, Fabriken, Kläranlagen, Atomkraftwerken, Forschungslabors usw.). Auch wenn man in einer Gegend lebt, deren Boden oder Wasser giftig, aber nicht sofort tödlich sind (wie den Barrrens in Seattle, der Rox in Boston oder den Aurora Warrens in Denver), kann man Langzeitfolgen erleiden. Besonders für Kinder oder Alte ist es gefährlich, weil sie weniger mobil sind. Die Älteren kommen nur schneller zum Unvermeidlichen. Für Kinder bedeuten die Langzeitfolgen ein verkürztes Leben oder ein Leben voller chronischer Krankheiten und Therapien.

Regeltechnisch wird das durch den Nachteil *Verseucht* (S. 169) ausgedrückt. Dieser Nachteil hat mehrere Stufen, die verschiedene Aspekte des Leidens und verschiedene Schwere der Auswirkung abbilden.

## STRAHLUNG

Trotz aller Geschichten über Superhelden bekommt man von hohen Dosen radioaktiver Strahlung keine Superkräfte. Man bekommt vielleicht ein seltsames Aussehen, massive Mutationen, schnellen Zelltod und eine Myriade anderer Gesundheitsschäden, also bekommt man nicht gar nichts. Nur nichts Gutes.

Strahlung ist wie eine spezielle Art von Umweltverschmutzung. Manchmal nennt man sie das unsichtbare Feuer, und Strahlung kann man tatsächlich selten schmecken oder sehen, aber sie ist dennoch tödlich. Man kann einen schnellen, schmutzigen, schmerzhaften oder einen langsamen, schmutzigen, schmerzhaften Tod (zusammen mit Therapien, die teuer und oft schlimmer als die Strahlenschäden sind) erleiden.

Regeltechnisch ist Strahlung wie Umweltverschmutzung mit anderen Schadensarten. Strahlung kann in Form von Erschöpfung oder Langzeitwirkungen eine Rolle spielen. Sie kann ein Hindernis sein oder ein Feind, der einen ständig belauert, um genau im falschen Moment schmerzhaft zuzupacken. Strahlung ist auch darin besonders, dass sie gerne bleibt, wenn sie einen erst erwischt hat. Bei Leichter oder Mittlerer Verstrahlung ist das nicht so wichtig, aber Starke, Extreme oder Tödliche Verstrahlung können den Charakter so hart treffen, dass er etwas davon mitnimmt.

## STÄRKE DER VERSTRAHLUNG

### LEICHT

Leicht verstrahlte Gegenden sehen nicht nach viel aus. Vielleicht kommt das daher, dass Strahlung unsichtbar ist, oder daher, dass die Leute von diesen Orten wegziehen, weil (in Halbwertszeiten gerechnet) vor Kurzem etwas Schlimmes passiert ist. Orte, an denen vor langer Zeit Kernschmelzen

oder Atomexplosionen stattgefunden haben, oder End- und Zwischenlager, in denen Lecks entstanden sind, könnten solche Gegenden sein. An solchen Orten bleibt niemand gern lange - mindestens so sehr wegen ihrer Geschichte wie wegen der Angst vor Zellschäden.

Wie bei anderen Leichten Umwelteinflüssen kann der durchschnittliche Metamensch etwa einen halben Tag verbringen, ohne etwas zu merken, nach 24 Stunden wird er durch die Strahlung aber Übelkeit (SR5, S. 410) mit Kraft 2 erleiden. Die Kraft der Übelkeit steigt alle 12 Stunden um 1.

### MITTEL

Mittelschwer verstrahlte Gebiete liegen näher an den Orten von Kernschmelzen und Explosionen. Die Strahlung ist hier höher konzentriert, sodass man in etwas mehr als einem Tag daran stirbt, aber noch so moderat, dass alles, was schlauer als ein Regenwurm ist, es für eine gute Idee hält, sich hier nicht lange aufzuhalten. Solche Konzentrationen findet man zum Beispiel bei versiegelten unterirdischen Labors von vor dem Ersten Crash, in denen die Formel für ein Krebsmedikament samt Testergebnissen schlummert (zwinker, zwinker).

Durchschnittliche Metamenschen halten etwa 18 Stunden durch, bevor eine Übelkeit mit Kraft 3 beginnt. Die Kraft steigt alle 6 Stunden um 1. Nach 72 Stunden ziehen Übelkeit und andere Wirkungen den Körper so in Mitleidenschaft, dass er aufgibt und sich in die Bewusstlosigkeit verabschiedet. Man sollte ihn dann lieber von dort wegbringen - wenn nämlich noch mal 72 Stunden vergehen, ohne dass jemand eingreift, gleitet er von der Bewusstlosigkeit in den Tod.

### STARK

Stark verstrahlte Umgebungen sind übel. Sehr übel. Es könnte sich um die Steuerzentrale nach der Kernschmelze handeln, in der die Reaktorfahrer verzweifelt versuchen, die Explosion zu verhindern, und wissen, dass sie in keinem Fall überleben werden. Es kann die nicht abgeschirmte schmutzige Bombe auf ihrem Weg zum Ziel sein, die von fanatischen Terroristen geschützt wird, die bis zum Tod kämpfen, weil sie wissen, dass sie schon tot sind.

Bei so starker Strahlung gehen die Gefahren über Übelkeit hinaus und werden bedrohlicher. Solche Strahlungsstärken töten in 10 Stunden und führen in 6 Stunden zur Bewusstlosigkeit. Außerdem nimmt man sie schnell auf. Wer einem solchen Strahlungsniveau ausgesetzt war, trägt danach 24 Stunden lang eine Leichte Umweltbelastung durch Strahlung mit sich rum. Jeder, der sich in 10 Metern Umkreis von diesem Charakter befindet, wird betrachtet, als befände er sich in einem leicht verstrahlten Gebiet.

### EXTREM

Extreme Verstrahlung herrscht nahe an Explosionsorten oder geschmolzenen Kernen. Diese Orte sind, gelinde gesagt, nicht einladend. Sie sind sehr lebensfeindlich, und selbst Steine finden es hier nicht so toll. Ein solches Niveau hinterlässt beim Charakter für 24 Stunden eine Mittlere Verstrahlung und danach eine Leichte für weitere 24 Stunden. Wieder befindet sich jeder in 10 Metern Umkreis in einem entsprechenden Gebiet.



Ein durchschnittlicher Metamensch überlebt hier nur 10 Minuten. Die ersten 6 Minuten kann er seinen Schmerzen noch trotzen, aber die letzten 4 Minuten wird er sich wahrscheinlich auf dem Boden winden, bis die Strahlung mit der schmutzigen Arbeit an seinen Zellen fertig ist.

### TÖDLICH

In Tödlich verstrahlten Umgebungen verbrennt die Strahlung die Haut fast sofort sichtbar. Die Strahlung ist so konzentriert, dass man sich fühlt, als würde man von innen gekocht, das Haar fällt aus, und das Zahnfleisch beginnt zu bluten. Nach 40 Sekunden wird ein durchschnittlicher Metamensch von dem schmerzhaften Leiden durch Bewusstlosigkeit erlöst, aber diese vierzig Sekunden fühlen sich an wie vierzig Jahre. Nach einer Minute sind die Zellen so stark geschädigt, dass gar nichts mehr richtig funktioniert, und die Strahlung hat ein neues Opfer auf dem Kerbholz.

Charaktere, die eine tödlich verstrahlte Gegend irgendwie überleben, tragen danach 24 Stunden lang eine Starke, dann 24 Stunden lang eine Leichte Verstrahlung mit sich herum. Auch hier beträgt der Radius 10 Meter. Die Strahlung hängt zudem nicht mit der Lebenskraft des Charakters zusammen. Diese strahlende Umgebung wird auch von der Leiche des armen Kerls produziert, wenn es so weit kommt. Das bringt Runner vielleicht dazu, zweimal darüber nachzudenken, ob sie die Leiche für Mr. Johnson holen wollen.

### HEILUNG VON STRAHLEN- UND VERSCHMUTZUNGSSCHADEN

Solange ein Charakter noch einer Verschmutzung oder Strahlung ausgesetzt ist (auch der Strahlung, die er selbst abgibt), kann er keine Genesungsproben ablegen. Magische Heilung ist möglich, aber da es sich um Berührungszauber handelt, kommt der Magier vielleicht in die Strahlungszone des Charakters.

## GLOBAL NEWS WEEKLY

*Von Ihren Freunden bei Renraku!*

### WICHTIGE VERSTRAHLTE UND VERSEUCHTE ZONEN

Wir grüßen alle Renraku-Bürger und geschätzten Gäste. Renraku sorgt sich um die Sicherheit der Bürger und die Sicherheit unserer Welt. Wir bieten diese kurze Liste an Orten auf der ganzen Welt als Information und Richtlinie für Renraku-Bürger an. Diese wenigen Orte sind für Bürger unseres großartigen Konzerns mit Reiseverboten belegt. Unter bestimmten Umständen kann eine Sondererlaubnis erteilt werden, die vom örtlichen Präsidenten für Reise und Tourismus ausgestellt werden muss. Wie immer kann ein Vergehen gegen diese Vorschriften dazu führen, dass Sie keine medizinische Hilfe erhalten. Danke, dass Sie Teil der Renraku-Familie sind.

#### AZTLAN: BOGOTÁ

Wegen der Ereignisse und Auseinandersetzungen während des Überfalls von Aztlan und Aztechnology auf Amazonien sind einige Regionen um Bogotá von der Liste der akzeptablen Reiseziele gestrichen worden. Teile des Regenwaldes, vor allem Gebiete in der Nähe von Kraftwerken und den Grundstücken anderer Konzerne, die hier Produktion und Forschung betreiben, weisen eine inakzeptabel hohe Konzentration von Toxinen in Luft, Boden und Wasser auf. Viele dieser Toxine sind ohne Laboruntersuchungen nicht nachweisbar, und die Renraku-Familie will keines ihrer Mitglieder der Gefahr solcher unsichtbaren Risiken aussetzen. Reisende sollen darauf achten, die GPS-Software ihrer Kommlinks auf dem neuesten Stand zu halten und auf Funktionstüchtigkeit zu überprüfen, bevor sie den Regenwald betreten. Außerdem sollten sie ihre Positionen regelmäßig überprüfen, um diese gefährlichen Gebiete zu meiden.

#### ÄGYPTEN: LIBYSCHER WÜSTE

Renraku versteht, dass manche Bürger wegen der Popularität der Wüstenkriege ihre wohlverdiente Reflexionszeit damit verbringen wollen, die Bühne ihrer liebsten Trideo- und SimSinn-Programme zu besuchen.

Der Konzern hat einige kleine Einrichtungen in der Region, aber wir können Reisen untrainierter Bürger in diese feindliche Umgebung nicht guten Gewissens genehmigen. Obwohl der „Zehn-Minuten-Krieg“ zwischen Israel und Libyen schon mehr als 70 Jahre her ist, ist das Gebiet immer noch stark verstrahlt. Das Strahlenniveau der Region mag Forschung und Untersuchungen gestatten, aber Fans der Programme könnten verleitet sein, Souvenirs zu sammeln, was den Tod in Form verstrahlter Objekte in ihre Haushalte tragen könnte. Renraku fördert den weiteren Genuss der Wüstenkriegs-Programme, besonders der Serie „Elite Units“, aber Bürger sollten nicht um Reisezenehmigungen für die Region ersuchen. Vorwärts, Rote Samurai!

#### KASCHMIR; TEILE DER INDISCHEN UNION, KHALISTAN, PAKISTAN UND GRENZE ZU TURKESTAN

Viele Bürger nutzen ihre Reflexionszeit zum Besuch dieser historischen Nationen und haben um Reisezenehmigungen für Kaschmir ersucht, um die Sinnlosigkeit von Atomkriegen zu überdenken und die Kraft der Erde zu feiern, die die Metamenschheit vor den Auswirkungen ihrer eigenen Fehler bewahrt. Leider müssen diese Ersuchen abgelehnt werden, aber das Tourismusbüro findet, dass Renraku-Bürger mehr verdienen.

In Zusammenarbeit mit dem Gedächtnisarchiv kann eine herzergreifende Sim angeboten werden, die die letzten Lebensmonate von Khan Tobiko zeigt. Bei ihm wurde im Alter von 23 Jahren ein inoperabler Hirntumor diagnostiziert, und seine restliche Lebensspanne wurde auf ein Jahr geschätzt. Tobiko beschloss, sein letztes Lebensjahr mit Studien des Kaschmirtals, der Heimat seines Ururgroßvaters, zu verbringen. Die Strahlung verkürzte seine Lebensspanne auf bloße Monate, aber er hat in diesen Monaten mehr Informationen gesammelt als irgendjemand sonst seit den tragischen Ereignissen. Wie immer stehen die Aufzeichnungen des Archivs nur Renraku-Bürgern zur Verfügung. Bewahren Sie die Unverletzlichkeit unserer Gesellschaft.





## GLOBAL NEWS WEEKLY

### Von Ihren Freunden bei Renraku!

#### DIE NORDSEE

Das Tourismusbüro bemüht sich, alle Ersuchen von Bürgern mit ausreichend Reflexionszeit zu berücksichtigen. In letzter Zeit sind vermehrt Ersuchen zu Reisen in diese Region als Teil einer Reflexionspilgerreise nach Europa gestellt worden, und Renraku muss die Bürger an die Gefahren dieser Region erinnern. Es mag verlockend scheinen, die exotische, einzigartige Fauna dieser Region zu sehen. Diese Fauna ist aber deshalb so einzigartig, weil sie schwere Mutationen durch Verschmutzung und Strahlung erlitten hat. Beide Umweltfaktoren sind in der Region nach wie vor präsent und stellen ein extremes Gesundheitsrisiko dar. Bürger, die von ihren Reiserouten abweichen und die Region besuchen, laufen Gefahr, das Bürgerrecht aberkannt zu bekommen. Im günstigsten Fall führt so ein Vergehen zur sofortigen Suspendierung, Quarantäne und Dekontamination, und nach der Wiedereinsetzung zu einer zweijährigen Sperre des Erwerbs von Reflexionszeit.

#### PUEBLO-KONZERNRAT: LOS ANGELES, ARKOLOGIE-MEILE

Die Stadt der Engel hat in den letzten Jahren viele Tragödien erlebt. Obwohl unsere Mitbewerber Horizon und PCC hart daran arbeiten, das Leben der Einwohner der Region ein wenig zu verschönern, ist wenig geschehen, um das giftige Chaos, zu dem die Region verkommen ist, zu säubern.

Renraku-Bürger sind angewiesen, per Luftfahrzeug zwischen dem sicheren Hafen unserer Arkologie und Gebieten, die vom Tourismusbüro als sicher eingestuft werden, zu reisen. Bürger, die mit dem örtlichen Wasser in Kontakt kommen, müssen sofort medizinisch untersucht werden, und Filtermasken sind außerhalb der Arkologie obligatorisch.

Arkane Zusatzbemerkung: Bürger, die für die Beschwörung und Beherrschung metaplanarer Bewohner ausgebildet und lizenziert sind, werden gewarnt, dies in Los Angeles nicht zu tun. Die Schäden an der Natur dieser Region haben die örtliche Manasphäre toxisch werden lassen, wodurch alle astralen Entitäten, die dort gerufen werden, davon negativ beeinflusst werden.

#### PUEBLO-KONZERNRAT: LOS ANGELES, STRALUNGSZONE SAN ONOFRE

Da die Renraku-Familie hier kaum präsent ist und fortwährend Gefechte zwischen Aztlan und PCC stattfinden, werden sämtliche Reiseanfragen in diese Region und im Umkreis von 20 Kilometern darum abgelehnt. Die Renraku-Familie möchte sich nicht der Notwendigkeit einer Intervention aussetzen und will nicht, dass Bürger in die Kämpfe zwischen Staaten geraten. Ein Vergehen gegen die Reisebestimmungen oder eine Beteiligung an Auseinandersetzungen führen zur fristlosen Kündigung, auch von Mehrgenerationen-Verträgen. Bitte denken Sie zuerst an die Familie.

#### SONDERRECHTSZONE SAAR („SOX“)

Als Mitglied des Kontrollrats hat Renraku schon vor einiger Zeit sichere Einrichtungen innerhalb der extrem giftigen Umgebung dieser Fallout-Zone eingerichtet. Diese Einrichtungen sind autorisierten Bürgern vorbehalten und die einzigen Zonen in der SOX, in denen sich Renraku-Bürger niederlassen oder die sie bereisen dürfen.

Zwar sind diese Zonen mit einigem Aufwand zu sicheren Gebieten für Bürger geworden, die sich aufopfernd der Sanierungsarbeit in der Region widmen, aber der Rest der Gegend ist nach wie vor durch die Kernschmelze von 2008 stark verstrahlt. Wie alle gebildeten Renraku-Bürger wissen, geht Strahlung ohne Dekontamination nur sehr langsam zurück, und diese Gegend wird noch auf Jahrzehnte gesundheitsschädlich sein. Gehen Sie auf Nummer sicher: Reisen Sie nur in sichere Gebiete.

#### TSIMSHIAN-PROTEKTORAT

Wegen der massiven Umweltschäden, die durch die überstürzte Vertreibung von Mitsuhamas Computer Technologies aus der Region entstanden, ist diese Nation von biologisch unsicheren Gebieten übersät. Alle Reiseanfragen müssen beim Tourismusbüro registriert werden, und die Routen müssen, zur Sicherheit aller Renraku-Bürger, strikt eingehalten werden. Chemische, nukleare und biologische Gefahren sind in Regionen, die einmal unter der Kontrolle unserer Vettern bei MCT standen, weit verbreitet.

#### UCAS, ILLINOIS: CHICAGO, CERMAK-EXPLOSIONSZONE

Renraku-Bürgern ist es nicht gestattet, dieses Gebiet zu betreten. Reiserouten, die beim Tourismusbüro eingereicht werden und dieses Gebiet oder seine Umgebung beinhalten, werden abgelehnt. Noch nicht bearbeitete weitere Reiseanträge derselben Person werden ebenfalls sofort abgelehnt. Wegen Ares' extrem unvorsichtigen Vorgehens beim Versuch, die fehlgeleiteten arkanen Unternehmungen der Universellen Bruderschaft zu unterbinden, ist das Gebiet immer noch stark verstrahlt. Die Explosion des Jahres 2055 hat das Gebiet tödlich verstrahlt. Bürger, die mehr über diese Vorgänge erfahren wollen, können das Gedächtnisarchiv besuchen, um die SimSinn-Aufzeichnungen vieler tapferer Bürger zu erleben, die seit der Öffnung ihr Leben bei der Erforschung der CZ gelassen haben. Reiseanfragen in die CZ können unter Umständen genehmigt werden, wenn damit die Interessen des Konzerns und seiner Bürger gefördert werden.

#### UCAS, NORTHEAST METROPLEX AXIS QUARANTINE ZONE: BOSTON, HAFEN

Boston ist eine schöne Stadt mit vielen Möglichkeiten für Renraku-Bürger, aber wir müssen Bürgern leider den Zugang zu den Hafengewässern und allen damit verbundenen Wasserwegen innerhalb von zehn Kilometern Umkreis verwehren. Ein zufälliges Eintauchen in diese Gewässer führt bei einem Renraku-Bürger zur sofortigen Suspendierung und folgender medizinischer Untersuchung, bevor die Suspendierung aufgehoben werden kann.

Zusatz: Wegen jüngster Ereignisse in der NEMAQZ verlieren alle Renraku-Bürger, die versuchen, sie zu betreten, alle Bürgerrechte. Dadurch werden alle Langzeitverträge, auch Mehrgenerationen-Verträge, ungültig.

#### UCAS, SEATTLE: REDMOND, „GLOW CITY“

Dieses Gebiet ist wegen seiner hohen Strahlungswerte und der starken Verschmutzung des Bodens und Wassers für Renraku-Bürger nicht zugänglich. Dieses Gebiet entstand im Jahr 2012, als im Reaktor von Trojan-Satsop eine partielle Kernschmelze stattfand.





**GLOBAL NEWS WEEKLY***Von Ihren Freunden bei Renraku!*

Angeblich soll sich seit Kurzem eine Dracoform in dem Gebiet aufhalten, und einige Renraku-Bürger haben die Konzernregeln verletzt, um einen Blick auf diesen dorogan menimeinai kasai („Drache des Unsichtbaren Feuers“) zu erhaschen.

Um weitere Vergehen zu verhindern, möchte der Konzern Informationen über den Drachen bereitstellen, um das Mysterium zu lösen, das unsere wissbegierigen Bürger aus der Sicherheit ihrer Heime lockt. Sein Name ist Kalanyr, und er sucht nach Wegen, wie man das Gebiet durch fortschrittliche arkane Techniken und technologische Fortschritte von der starken Strahlung reinigen kann. Geschichten über Kulte und „Strahlungsmagie“ sind Gerüchte, die von den verwirrten, geschädigten Hirnen der Leute ersonnen wurden, die in dieser gefährlichen Gegend leben müssen.

**VEREINIGTES KÖNIGREICH: STINKSÜMPFE, TOXISCHE ZONE KENT, NÖRDLICHE STRAHLUNGSZONE, SCHOTTISCHE STRAHLUNGSZONE, SCHOTTISCHE TOXISCHE ZONE, TOXISCHE ZONE YORKSHIRE**

Wegen der langen Geschichte der Kooperation und Teilhabe der Renraku-Familie am Vereinigten Königreich ist es sehr schmerzhaft, die Reismöglichkeiten unserer Bürger innerhalb dieses schönen Landes wegen seiner traurigen Geschichte voller nuklearer und Chemieunfälle einschränken zu müssen. Dennoch ist es unerlässlich, darauf hinzuweisen, dass durch den Aufenthalt in oder nahe diesen Gebieten schwere Gesundheitsschäden entstehen können. Wir arbeiten zusammen mit der Regierung hart daran, Untersuchungsstationen in vielen dieser Zonen zu errichten, um den Säu-

berungsprozess zu unterstützen. Renraku-Bürger, die in einer dieser Zonen arbeiten wollen, sollten sich darum bewerben, zu den Ökologischen Spezialprojekten bei Renraku UK versetzt zu werden. Der Bedarf an gut ausgebildeten Mikrobiologen, Nanotech-Ingenieuren und Biochemikern ist hoch. Werden Sie zu einem Teil der Renaturierungsarbeiten!

**VEREINIGTE NIEDERLANDE: TOXISCHE ÖDLANDE**

Dieses Gebiet wurde von Sturmfluten, die die giftige Brühe der Nordsee in die tiefliegenden Landesteile des Nordens drückten, schwer in Mitleidenschaft gezogen und ist Bürgern, die nicht bei Renraku Europa angestellt sind, nicht zugänglich. Das Tourismusbüro muss alle Reiseanfragen für dieses Gebiet ablehnen, aber es gibt Sondergenehmigungen für Bürger, die für Renraku Europa in diesem Gebiet Spezialaufgaben – besonders Probensammlungen – durchführen.

**YUCATÁN**

Wir als Konzernfamilie wollen der Nation Yucatán unsere Hand in Freundschaft ausstrecken. Daher weisen wir alle Renraku-Bürger darauf hin, ihre Reiserouten vor dem Verlassen des Konzerngebiets dem Tourismusbüro zur Prüfung vorzulegen. Viele Gebiete dieser Region sind von Aztechnologys unterdrückerischer Gewalt gegen die örtliche Bevölkerung auch ökologisch stark in Mitleidenschaft gezogen worden. Forschung und freundliche Kontakte zwischen Renraku-Bürgern und Yucatán-Bürgern werden sehr begrüßt. Achten Sie nur darauf, die genehmigten Reiserouten nicht zu verlassen.





## MARSCHIEREN IN EXTREMUMGEBUNG

Reisen durch Extremumgebungen können selbst bei normaler Gehgeschwindigkeit sehr kraftraubend sein. Wenn Charaktere ohne Schutz durch eine Extremumgebung gehen müssen, werden sie verlangsamt oder müssen zusätzliche Erschöpfungsproben ablegen, wenn sie sich zu sehr anstrengen.

Um Erschöpfung zu vermeiden, müssen sie statt der normalen 5 km/h für Reisen zu Fuß mit halber Geschwindigkeit (etwa 2,5 km/h) reisen. Diese Geschwindigkeit wird noch weiter gesenkt, wenn die Charaktere auf Sand (-0,5 km/h), Schnee (-0,5 km/h) oder durch dichten Wald oder sogar Dschungel (-0,75 km/h) reisen.

## UNTER DER WASSEROBERFLÄCHE

Für einen Planeten, der sich Erde nennt, haben wir ziemlich viel Wasser. Dieses Wasser wimmelt von Leben, und in den finsternen Tiefen lauert genug, dass eine landgebundene Kreatur darüber etwas nervös werden kann. Manchen fürchten die Kreaturen und Monster der Tiefe. Aber bevor sich ein Metamensch, der sich in den Tiefen bewegt, mit Fressfeinden auseinandersetzen muss, muss er sich zuerst vor den zwei tödlichsten Gefahren des Wassers schützen: der eisigen Kälte und dem starken Mangel an atembare Luft. Und das gilt schon, bevor man so tief taucht, dass man von Tonnen von Wasser zerquetscht wird, das einem die Luft aus den Lungen treibt.

Der Luftmangel wird von den Regeln zum Atem Anhalten gut abgebildet (SR5, S. 136). Die einzige Veränderung der bestehenden Regel ist, dass jede Einfache, Komplexe oder Unterbrechungshandlung, die man mit angehaltenem Atem durchführt, die verbleibende Zeit um jeweils 1 Kampfrunde senkt. Schwimmende Bewegung gilt in diesem Zusammenhang nicht als Handlung, schwimmendes Sprinten hingegen schon; es reduziert also die Zeit ebenfalls um 1 Kampfrunde.

Die eisige Kälte des Wassers hat ihre eigenen Auswirkungen, die sich auch von denen kalter Luft unterscheiden. Wasser lässt einen Körper 25-mal so schnell auskühlen wie Luft. Eine Lufttemperatur von 22 °C fühlt sich angenehm an, Wasser mit derselben Temperatur eher kühl. Wenn man zu lange darin bleibt, setzt man sich der Gefahr einer Unterkühlung aus. Die gewöhnlichen Regeln für Erschöpfung durch Umwelteinflüsse gelten hier, aber die Kategorien des Einflusses gehen nur bis Extrem. Kaltes Wasser ist tödlich, aber selten innerhalb einer Minute, wenn das Opfer nicht bereits verletzt oder auf andere Weise beeinträchtigt ist.

Dieselben Regeln gelten auch für durchnässte Körper in Umgebungen unter 10 °C. Das Schlaueste ist wahrscheinlich, die Kleidung abzulegen und zu trocknen, aber auf diese Idee kommt man nur mit einer erfolgreichen Probe auf Survival + Intuition [Geistig] (1).

## ERSCHÖPFUNG DURCH UMWELTEINFLÜSSE

### LEICHT (INTERVALL 1 STUNDE)

Leichte Umwelteinflüsse reichen in Wasser von 22 bis 17 °C. Die meisten Gewässer in nördlichen und südlichen Breiten zwischen dem 25. und 35. Breitengrad haben eine Oberflächentemperatur in diesem Bereich. Eine durchschnittliche Person kann hier die Unterkühlung etwa 10 Stunden überleben, verliert aber nach etwa 6 Stunden das Bewusstsein (und ertrinkt wahrscheinlich).

### MITTEL (INTERVALL 30 MINUTEN)

Mittlere Umwelteinflüsse reichen in Wasser von 16 bis 11 °C. Zwischen dem 35. und 45. Breitengrad liegt die Oberflächentemperatur der Ozeane etwa in diesem Bereich. Ein durchschnittlicher Metamensch überlebt das etwa 6 Stunden und verliert nach etwa 4 Stunden das Bewusstsein.

### STARK (INTERVALL 6 MINUTEN)

Starke Umwelteinflüsse reichen in Wasser von 10 bis 6 °C. Diese Oberflächentemperatur ist vom 45. bis zum 60. Breitengrad üblich. Wer in solche Gewässer springt und kein Rettungsboot oder keine Aussicht auf Hilfe hat, sollte gleich bis an den Grund tauchen, um das Unvermeidliche ein wenig zu beschleunigen. Das Ertrinken bedeutet eine Leidenszeit von etwa einer Minute. Die Unterkühlung in diesen Wassern lässt einen 40 Minuten zittern, bevor man in Ohnmacht fällt und dann auch ertrinkt. Und auch wenn man nicht ertrinkt, gibt der Körper nach 1 Stunde auf. Das Gute ist, dass so kaltes Wasser manchmal zu einem Koma führt, von dem man sich erholen kann. Regeltechnisch bedeutet das, dass man einen Punkt Edge verheizt (die Hand Gottes), um eines Tages zurückzukehren und sich an dem bösen, kalten Wasser zu rächen.

### EXTREM (INTERVALL 1 MINUTE)

Extreme Wassertemperaturen reichen von 5 bis -2 °C, also bis unter den Gefrierpunkt. Dem Salz sei Dank! Selbst mit der richtigen Ausrüstung sind sie unangenehm, und bei solchen Temperaturen starben die Passagiere der Titanic. Wer wegen des Mangels an Rettungsbooten wassertreten musste, überlebte nur etwa 10 Minuten. Die meisten waren verstummt, bevor 6 Minuten um waren. Dieses tragische historische Ereignis zeigt uns, wie tödlich eiskaltes Wasser wirklich sein kann. Diese Temperaturen herrschen jenseits des 60. Breitengrades, besonders an den Polkappen.



## ÄRGER IN DER TIEFE

Und jetzt sehen wir unter die Oberfläche. Am besten macht man das vom U-Boot aus, aber hier behandeln wir die Gelegenheiten, bei denen man auf sich gestellt ist. Es gibt drei grundlegende Arten des Tauchens, die sich vor allem in der Tiefe, in die man hinabsteigt, unterscheiden: Flachwasser, Gerätetauchen und Tieftauchen.

Das Tauchen in Flachwasser findet in weniger als 10 Metern Tiefe statt und umfasst Freitauchen (ohne Hilfsmittel), Schnorcheln, Tauchen am Luftschlauch, mit OXSYS (künstlichen Kiemen) und Gerätetauchen. Wenn der Charakter sich in dieser Tiefe aufhält, ist nur die Kälte wichtig, und es braucht nur ein wenig Training mit der verwendeten Ausrüstung.

Gerätetauchen findet bis 50 Meter Tiefe statt. Tiefen unterhalb von 10 Metern setzen zumindest etwas Zusatztraining voraus. Der Taucher braucht einen Tauchcomputer oder eine Tabelle, damit er weiß, wie lange er während der Dekompression in bestimmten Tiefen bleiben muss, damit sich sein Körper beim Auftauchen an den geringeren Druck anpassen kann. Falsches Vorgehen kann zu verschiedenen Effekten führen. Damit das Spiel ein Spiel bleibt und nicht zur Tauchlektion wird, sind die Regeln einfach gehalten.

Der Charakter muss eine Probe auf Tauchen + Intuition [Geistig] (Tiefe in Metern/10, aufgerundet) ablegen. Die Auswirkungen von misslungenen Proben hängen von der Tiefe und der Differenz zum Schwellenwert ab. Sie sind in der Tabelle *Auftauchen aus Flachwasser* verzeichnet. Charaktere, die bei einem Schwellenwert von 5 keinen Erfolg erzielen, erleiden alle Auswirkungen. Bei 1 Erfolg erleiden sie die Auswirkungen 4 und niedriger, bei 2 die von 3 und niedriger usw.

Jedermann lernt, dass es wichtig ist, einen Tauchpartner zu haben. Wenn zwei oder mehr Charaktere gemeinsam tauchen und zusammenbleiben, gilt die beste Probe auf Tauchen + Intuition [Geistig]. Wenn die Taucher verbal kommunizieren können, können sie auch Teamworkproben ablegen.

Tieftauchen ist Tauchen mit Ausrüstung unterhalb von 50 Metern Tiefe. Hier ist eine gute Ausbildung nötig, und die Ausrüstung ist darauf ausgelegt, den Druck und die daraus resultierenden Schwierigkeiten der Sauerstoffversorgung auszugleichen. Mit normalem Tauchgerät kommt man etwa 100 Meter tief, es kann aber, wenn man ehrgeizig ist oder einen Rekord aufstellen will, bis 325 Meter benutzt werden.

Charaktere, die mehr als 50 Meter tief tauchen, legen eine Probe auf Tauchen + Intuition [Geistig] (Tiefe in Metern/25, aufgerundet) ab. Misslingt die Probe, muss die Tabelle *Auftauchen aus der Tiefe* konsultiert werden. Wie beim Flachwasser gelten alle Auswirkungen, die sich durch die Differenz zwischen Schwellenwert und erzielten Erfolgen ergeben.

In noch größeren Tiefen braucht man Spezialausrüstung, unter anderem Druckanzüge. Ein solcher Anzug erfordert keine Tauchfertigkeit, er wird stattdessen mit der Fertigkeit Läufer bedient. Außerdem umgeht man damit alle Risiken der Dekompression. Das aktuelle Modell ADS2070 ist bis 800 Meter Tiefe zugelassen. Das ist im Vergleich zur Tiefe der Ozeane nicht viel, aber da es jenseits der 200 Meter kein Licht mehr gibt, gibt es in dieser Tiefe sowieso nicht viel zu sehen.

## WAHRNEHMUNGSMODIFIKATOREN UNTER WASSER

Situation	Modifikator
Hören unter Wasser	+1 für Gegenwart eines Geräusches, -1 für die Richtung
Sehen unter Wasser	+1, Reichweite abhängig von der Wasserklarheit

## SICHT UNTER WASSER

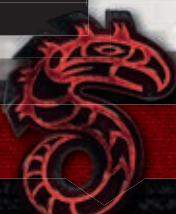
Wasserklarheit	Modifikator	Maximale Sichtweite
Klar	-1 pro 5 Meter	40 Meter
Trüb	-2 pro 5 Meter	20 Meter
Verschmutzt	-1 pro Meter	10 Meter
Schlammig	-2 pro Meter	5 Meter

## AUFTAUCHEN AUS FLACHWASSER

Differenz zum Schwellenwert	Auswirkung
1	Blutgefäße platzen, was zu Ausschlägen an Schulter und Brust führt
2	Taucherkrankheit, Würfelpoolmalus von -1 auf alle Handlungen wegen Schmerzen für 5 Stunden
3	Geplatztes Trommelfell, Würfelpoolmalus von -2 für akustische Wahrnehmungsproben
4	Taubheit in Händen und Füßen, Würfelpoolmalus von -1 für alle Körperlichen Handlungen, Bewegungsrate halbiert
5	Stickstoffnarkose, Würfelpoolmalus von -2 wegen „Torkeln“ für 5 Stunden

## AUFTAUCHEN AUS DER TIEFE

Differenz zum Schwellenwert	Auswirkung
2	Geplatztes Trommelfell, Würfelpoolmalus von -2 für akustische Wahrnehmungsproben
3	Taucherkrankheit, Würfelpoolmalus von -2 auf alle Handlungen wegen Schmerzen für 5 Stunden
4	Stickstoffnarkose, Würfelpoolmalus von -2 wegen „Torkeln“ für 5 Stunden
5	Sauerstoffvergiftung, Verwirrung, Würfelpoolmalus von -4 auf alle Handlungen für 5 Stunden
6-7	Lungenembolie, 12K Schaden, widerstanden nur mit Konstitution
8-9	Heliumtremor, Würfelpoolmalus von -2 auf alle Handlungen wegen Zitterns für 10 Stunden
10-11	Lungenriss, 18K Schaden, widerstanden nur mit Konstitution
12+	Krake, der Charakter wird von einem Kraken angegriffen





## EXPLOSIONEN UNTER WASSER

Granate	Schaden	DK	Sprengwirkung
Flash-Pack	speziell*	–	speziell*
Gasgranate	–	–	5 m Radius
IR-Rauchgranate	–	–	5 m Radius
Rauchgranate	–	–	5 m Radius
Schockgranate	10G	-4	20 m Radius
Splittergranate	18K(f)	+2	-2/m
Sprenggranate	20K	-2	-1/m

\* Flash-Packs sehen unter Wasser total verrückt aus, weil das Licht höchst seltsam reflektiert und gebeugt wird. Verdoppeln Sie alle Modifikatoren, die durch Flash-Packs ausgelöst werden, für alle Opfer, die sich ebenfalls unter Wasser befinden.

## KAMPF UNTER WASSER

Da ein Charakter, wenn ihm eine Probe zum Auftauchen aus 300 Metern Tiefe misslingt, von einem Kraken angegriffen werden kann, müssen wir uns mit den Möglichkeiten und Schwierigkeiten beschäftigen, die sich dabei ergeben können. Die größten Probleme sind die eingeschränkte Sicht und Beweglichkeit.

Charaktere, die im oder unter Wasser kämpfen, erhalten zunächst einen Würfelpoolmalus von -2 auf alle Angriffshandlungen, weil es schwer ist, sich an die flüssige Umgebung anzupassen.

Fernkampfswaffen, die nicht speziell für den Einsatz im Wasser gebaut wurden, senken pro Meter Wasser, den ein aus ihnen abgefeuertes Geschoss durchqueren muss, ihren Schaden um 1. Feuerwaffen, die nicht für den Gebrauch unter Wasser gemacht sind, können dort auch nicht eingesetzt werden. Man kann sie modifizieren, damit Sauerstoff für die Treibladung zur Verfügung steht, und sie mit Spezialschlitten ausstatten, die bei halbautomatischen Waffen das Nachladen ermöglichen. Regeln dafür finden Sie im Kasten **Waffen modifizieren** auf Seite 51.

Nahkampf unter Wasser ist schwierig. Für die Berechnung des Schadens wird die Stärke des Charakters halbiert. Beim Festhalten oder Clinchen kann der Charakter allerdings seine volle Stärke einsetzen.

Wie jeder Fisch, der schon mit Dynamit befischt wurde, erzählen kann, sind Explosionen unter Wasser sehr hässlich. Wegen der schnelleren Druckausbreitung sind sie sehr effektiv, aber bei vielen Sprengkörpern spielen auch Feuer oder Schrapnell eine Rolle, die unter Wasser weniger Wirkung entfalten. Die Werte für Explosionen unter Wasser sind in der entsprechenden Tabelle zu finden.

## DIE MAGIE DES MEERES

### ASTRALE WAHRNEHMUNG UND PROJEKTION

Astrale Wahrnehmung und Projektion können unter Umständen vom Wasser beeinflusst werden. Bis 10 Meter Wassertiefe wimmelt es in den meisten Gewässern von Leben – so sehr, dass Askennenproben einen Würfelpoolmalus von -2 erhalten. In warmem Wasser beträgt dieser Malus, vor allem in Küstennähe, sogar -4, weil es dort so viele Mikroorganismen gibt. Jedes Gewässer, wie leblos es auch scheinen mag, hat auf jeden Fall genug Mikroorganismen für einen Malus von -1.

Der Vorteil all dieses Lebens ist, dass man auf der Astralebene im Ozean recht gut sehen kann und astral projizierende Charaktere selbst im dunkelsten Wasser nur den Standardmalus von -2 für die Orientierung bekommen. Ausnahmen davon können sich ergeben, wenn alle Lebensformen absichtlich vernichtet wurden oder durch Verschmutzung abgestorben sind.

Diese Mikroorganismen halten astrale Projektion nicht auf, aber es gibt darunter manaempfindliche, die leuchten, wenn eine Astralgestalt durchkommt. Der Spielleiter muss festlegen, ob es in einem bestimmten Gewässer solche Lebensformen gibt. Wasser bremst eine astrale Gestalt nicht, aber ein astral projizierender Charakter kann im Wasser leicht die Orientierung verlieren, vor allem nach einer Auseinandersetzung, bei der es wichtiger war, auszuweichen, als die Richtung zu halten.

## ZAUBER UNTER WASSER

<b>Manipulationszauber</b>	Elementareffekte verändern sich je nach Element.
<b>Illusionszauber</b>	Alle Illusionszauber erhalten einen Würfelpoolmalus von -1.
<b>Reichweite</b>	
Flächenwirkung	Elementareffekte verändern sich je nach Element. Illusionszauber erhalten einen Würfelpoolmalus von -2.
Blickfeld	Begrenzt durch die Sichtverhältnisse unter Wasser.
<b>Elementareffekte</b>	
Feuer	Funktioniert nicht, Punkt.
Elektrizität	Angriffe auf Einzelziele treffen alles in 5 Meter Umkreis. Angriffe mit Flächenwirkung wirken auf die doppelte übliche Fläche.
Kälte	Angriffe auf Einzelziele treffen alles in 2 Meter Umkreis. Angriffe mit Flächenwirkung wirken auf die halbe übliche Fläche.
Säure	Angriffe auf Einzelziele haben keine Wirkung. Bei Angriffen mit Flächenwirkung wird der Schaden halbiert.





In solchen Fällen muss dem Charakter eine Probe auf Askennen + Intuition [Geistig] (3) gelingen, oder er verliert die Orientierung. Da astrale Bewegung so schnell ist, ist das nicht sehr bedrohlich, weil man schnell wieder zu einem Orientierungspunkt gelangt, aber man kann ein Ziel oder einen bestimmten Ort aus den Augen verlieren.

### ZAUBERSPRÜCHE

Die meisten Zauber werden unter Wasser zumindest ein bisschen verändert. Die Tabelle *Zauber unter Wasser* gibt einige Richtlinien für Zauberwirkungen unter Wasser an. Der Spieler hat das letzte Wort, wie ein Zauber unter Wasser wirkt.

### GEISTER

Fünf von sechs möglichen Geisterarten schätzen das Herbeirufen unter Wasser gar nicht; eine davon findet es sogar abscheulich. Es gibt keine Modifikatoren für Herbeirufen-Proben, und keine Art von Geistern fühlt sich unwohl, wenn sie im Wasser auf der Astralebene bleiben kann. Die Probleme entstehen erst, wenn sie Materialisieren müssen.

### ERDGEISTER

Erdgeister fühlen sich unter Wasser nicht sehr wohl. Materialisiert sind sie dauernd von Schwebstoffen umgeben. Dieser Schleier ergibt für alle Handlungen einen Würfelpoolmalus von -1, wenn sie ihn durchdringen müssen. Erdgeister können sich beim Materialisieren auch besonders kompakt machen und schnell zu Boden sinken, oder zu einer Art leichtem Bimsstein werden und an die Oberfläche treiben.

### FEUERGEISTER

Ernsthaft? Man sollte sie nur nicht dazu zwingen, ihre Materialisierungskraft unter Wasser einzusetzen. Ein Materialisierter Feuergeist wird unter Wasser wegen seiner Allergie gegen Wasser sofort von Schmerzen gepeinigt. Wenn er völlig untergetaucht ist, verliert der Geist außerdem 1 Kraftstufe pro Kampfrunde. Die Kraft Energieaura wirkt nicht, ebenso wenig der Elementarangriff und das Verschlingen.

### LUFTGEISTER

Ein Luftgeist, der unter Wasser Materialisiert, tut das meist in Form von Gasblasen. Nahe der Oberfläche gibt es wenige Schwierigkeiten, in der Tiefe leiden sie aber unter dem Druck. Die Attribute von Luftgeistern werden pro hundert Meter Wassertiefe wegen des Drucks auf das Gas um jeweils 1 reduziert. Wenn sie in der Tiefe Materialisiert sind und auftauchen, steigen die Attribute mit derselben Rate wieder bis zum Normalwert.

### GEISTER DES MENSCHEN

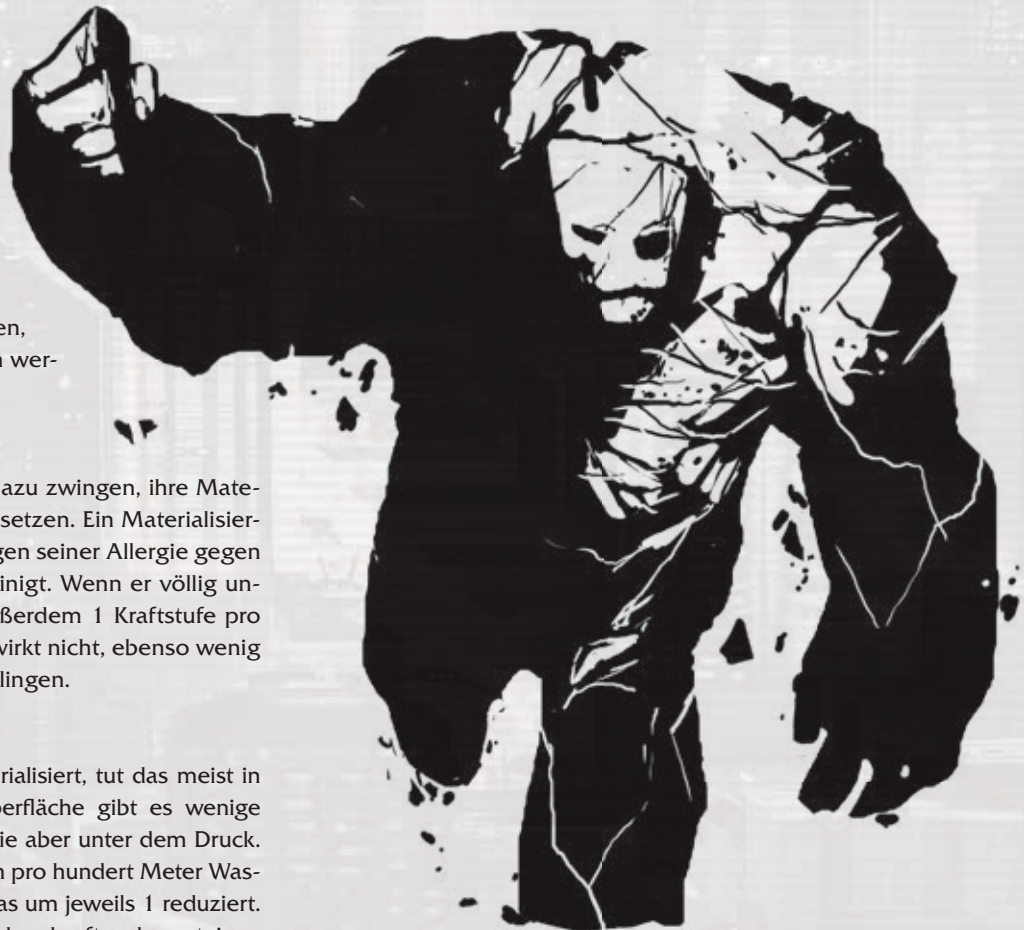
Als Landlebewesen hat der Mensch unter Wasser wenig Macht. Ein Materialisierter Geist des Menschen erhält unterhalb von 10 Metern Tiefe einen Würfelpoolmalus von -2 wegen des ungewohnten Elements.

### GEISTER DES TIERES

Ihnen macht die Materialisierung unter Wasser sehr wenig aus. Sie nehmen einfach die Gestalt eines Wassertiers oder einer Mischung solcher Tiere an.

### WASSERGEISTER

In ihrer natürlichen Umgebung sind Materialisierte Wassergeister ohne Askennen fast unsichtbar. Wer versucht, sie zu sehen, erhält einen Würfelpoolmalus von -6 auf seine Wahrnehmungsprobe. Mit Askennen kann man die astrale Präsenz eines Wassergeists allerdings leicht vom umgebenden Wasser unterscheiden. Wassergeister haben im Wasser außerdem eine um 10 Meter erhöhte Gehräte und eine um 20 Meter erhöhte Lauftrate.





## AEGIS COGNITO

### SUCHE: UNTERWASSERHABITATE

#### EVO SAOTOME AQUADOMES

Jetzt, da sich der Ärger mit der Marsbasis Gagarin langsam legt, ist auch dieser Ort endlich aus der Hochsicherheits-Quarantäne entlassen. Die Zeit unter extra hohen Sicherheitsvorkehrungen wurde nicht verschwendet. Sicher werden diese Einrichtungen zu einem wichtigen Ziel für Geheimoperationen.

#### CADMUS DEEP-HABITAT COLONY

Der Höhepunkt der Tiefseehabitatstechnologie ist diese Forschungseinrichtung 3.500 Meter tief im Nordatlantik vor Portugal. Die Kolonie wird von Saeder-Krupp betrieben und als ultrageheimes Versteck für einige der besten Wissenschaftler des Konzerns benutzt. Für Runner ist diese Einrichtung ein wahrer Albtraum.

#### ARES TRIDENT

Dank jahrelanger Infiltration haben wir über diese Militärlager und einige hervorragend ausgebildete Militärs eine Menge Informationen. Diese drei Gebäude im Guyana-Becken beherbergen haufenweise Militärtechnologie und moderne Trainingsdaten sowie eine vollausgestattete Forschungsstation.

#### AZTECHNOLOGY-MILITÄRANLAGE (AQUAKOLOGIE)

Unsere Berichte belegen, dass die Schiffe, die wir bei Ankunft und Abfahrt in Barranquilla beobachtet haben, Konstruktionsmaterial und Personal für dieses Projekt liefern. Die Berichte von Quellen vor Ort geben nicht eindeutig an, ob das Projekt bereits fertiggestellt ist, aber definitiv lebt Personal vor Ort, und die Sicherheitsvorkehrungen in den umgebenden Gewässern wurden ebenfalls verstärkt. Wahrscheinlich wurden die Arbeiten beschleunigt, damit Aztlan und Aztechnology ihre Nahrungsmittelversorgung aus dem Meer besser schützen können, nachdem ihre Einrichtungen durch Surrurg beschädigt wurden.

#### HOCHSICHERHEITSGEFÄNGNIS VON RED WHEEL ENGINEERING

Über dieses schwimmende Gefängnis vor der Küste Kenias existieren umfassende Daten, und dieser Ort ist sehr beeindruckend. Ein mobiles Hochsicherheitsgefängnis mit Unterwasserzellen, die nach Belieben ausgetauscht und neu angeordnet werden können, ist eine gewaltige technische Errungenschaft. Zusätzliches Geld lässt sich mit den Datenarchiven der Einrichtung verdienen. Hier werden nicht nur Kriminelle eingesperrt, sondern auch Daten.

#### PEOPLE'S PLUNGE

Nach den Schäden, die die Seedrachin letztes Jahr verursacht hat, muss Horizons „Partyüberraschung“ erst repariert werden. Horizon hat bereits eine Bergungsaktion begonnen, um etwas vom Material für das nächste Unterseeprojekt zu nutzen. Die Sicherheitsmaßnahmen an dieser noch nicht benannten Einrichtung vor Los Angeles sind bereits verstärkt worden. Das neue Projekt hat ein ähnliches Design, ruht aber auf dem Rand des Kontinentalsockels. Angeblich soll es dazu gedacht sein, davon einmal am Tag „herunterzufallen“, um eine Tiefseevorführung

höchster Ingenieurskunst zu bieten. In der Ruine soll es immer noch Daten aus Experimenten geben, was der wahrscheinlichste Grund für den Angriff der Seedrachin ist.

#### AQUATICUS

Diese Einrichtung wurde ebenfalls zum Ziel der Seedrachin und ist seitens Evo als irreparabel zerstört deklariert worden, nachdem sie von ihrem Vorsprung in 1.500 Metern Tiefe in die Finsternis des Marianengrabs stürzte. Unsere Informationen deuten an, dass dieser Sturz bei etwa 3.000 Metern aufgehalten und die Einrichtung repariert wurde. Evo hält dies aus nicht näher bekannten Gründen geheim. Sicher wurden die Reparaturen durch das genetisch modifizierte Personal erleichtert, das Evo zur Verfügung steht. Trotz der gegenwärtigen Hysterie wegen der Nanotechnologie ist Evo kein Stück von der Benutzung mikroskopisch kleiner Maschinen zur Verbesserung (oder „Verbesserung“, wenn man etwas unterstellen möchte) der metamenschlichen Fähigkeiten abgerückt.

#### NORDSEE-ARKOBLOCKS DER PROTEUS AG

Über diese Einrichtungen lässt sich immer noch nichts Verlässliches herausfinden. Die Spesen für medizinische Behandlungen sind bei der Verhandlung mit Quellen, die um die Verhältnisse in der Nordsee wissen, unfinanzierbar geworden. Man sollte außereuropäische Quellen zu einer Reise in die Gegend bewegen, die dort möglichst viele Operationen durchführen, bevor sich die negativen Langzeitfolgen zeigen können.

#### ANDERE ARKOBLOCKS DER PROTEUS AG

In anderen Weltgegenden sind verlässliche Informationen zu bekommen. Es gibt genügend Quellen, die uns täglich über Unternehmungen und Projekte unterrichten, die in den riesigen Unterwasserstädten von Proteus ablaufen. Die Eröffnung des Arkoblocks „Touristenfalle“ vor der Küste Hongkongs hat einige Einblicke in Proteus' Konstruktionstechnik gewährt. Oder zumindest in die Konstruktionstechnik von vor zwanzig Jahren. Der Arkoblock scheint absichtlich auf älteren Designs zu beruhen, um ihn gefahrlos für Touristen öffnen zu können. Für den Konzern war die Öffnung sicher ein Imagegewinn. Man kann annehmen, dass dahinter ein tieferer Sinn steckt.

#### DIE HORTE DER SEEDRACHIN

Es ist unverständlich, warum niemand den Meldungen bei Jack-Point Glauben schenkt. Dort sind hervorragende Insider-Informationen über die Unternehmungen der Seedrachin zu bekommen, und es scheint, als wären wir der einzige Nachrichtendienst, der daran Interesse hat. Hawaii und Indonesien scheinen die besten Gebiete für Unternehmungen und Befragungen von Schlüsselpersonal über die Vorhaben und Besitztümer der Seedrachin zu sein.

Indonesien und Nihoa sind sehr aktive Gebiete, in denen Seeoperationen für und gegen die Seedrachin durchgeführt werden. Die meisten Unternehmen werden auf Straßenniveau koordiniert, da so wenig wertvolle Mitarbeiter von der Seedrachin kaum beachtet werden.





**BOSTONER HAFEN**

Eine Aquastadt und ein Arkoblock gingen in der Northeastern Metroplex Axis Quarantine Zone verloren. Die Aquastadt von Aqua Arcana im Bostoner Hafen (Aabha) und der Arkoblock Neuhammer von Proteus sind zwei der wichtigsten Habitats, die verloren gingen, als die Quarantäne in Kraft trat. Andere kleinere Forschungsstationen und Hunderte von Schiffen waren ebenfalls im Hafen, als er gesperrt wurde.

**AGIS COGNITO****SUCHE: UNTERWASSERHABITATE**

Diese beiden Einrichtungen werden zwar von verschiedenen Konzernen betrieben, arbeiten aber beide daran, das Ökosystem des Hafens zu retten. So bedauernd es ist, müssen diese Dateien, da es keine neuen Informationen aus der Quarantänezone gibt, archiviert werden. Es ist nicht sinnvoll, sie im aktiven Speicher zu behalten. Dieser Vorschlag gilt für alle Dateien zu Boston und der NEMA, bis neue Informationen erhältlich sind.

**JENSEITS DES HIMMELS**

Der Weltraum: unendliche Weiten. Einige Magier behaupten, die Metaebenen seien die wahrhaft unendlichen Weiten, Ozeanografen sagen, die größten Mysterien seien immer noch unter der Wasseroberfläche verborgen, aber der Weltraum ist zugleich so nah und so fern, theoretisch verstanden und dennoch unendlich und unbegreiflich. Diese fremdartige Umgebung wird oft als Kulisse aus dem Fenster einer Raumstation gezeigt oder bildet die Bühne für ein Science-Fiction-Trid. Daher wissen viele Leute nicht, welche psychologischen und körperlichen Prüfungen und wie viel Ausbildung es braucht, bis man in den Weltraum darf.

Die normalen Regeln für Erschöpfung durch Umwelteinflüsse gelten im Weltraum nicht. Der Tod zögert nicht, wenn sich ein Charakter ungeschützt im Vakuum befindet. Außerhalb eines Raumschiffs oder auf einem anderen Planeten herrscht überall eine tödliche Umgebung mit so vielen Mäli, dass der Tod schon nach Sekunden eintritt. Daher versuchen wir nicht, Umgebungskategorien mit Regeln festzulegen, sondern betrachten die Schwierigkeiten, die durch die riesigen Entfernungen und die unterschiedliche Schwerkraft entstehen können.

**MATRIXVERZÖGERUNG**

Rauschen, Rauschen und noch mehr Rauschen. Die Entfernungen im Weltall sind so groß, dass saubere Signale mit dicht gepackten Daten es nicht ohne Verlust an Klarheit schaffen. Es gibt viele Möglichkeiten, das Rauschen zu reduzieren, aber die Entfernungen sind selbst zwischen sehr nahen Objekten im Weltraum so groß, dass die gewöhnlichen Protokolle damit nicht zurechtkommen. Im kommenden Matrixbuch werden eventuell neue Maßnahmen vorgestellt, aber bis dahin ist es einfach: Die Entfernungen sind zu groß für klare Signale. Ein Hacker, der Zugang zu Matrixsystemen im Orbit haben will, muss physisch dort sein. Hacken aus der Entfernung funktioniert nicht.

**SCHWERKRAFTPROBLEME**

Metamenschen sind Wesen der Schwerkraft. Ihre Körper sind dafür gemacht, sich darin zu bewegen, ihre Biologie dafür, darin zu funktionieren. Wenn die Schwerkraft sich verändert – sei es, weil sie auf einmal weg ist oder es zu viel davon gibt –, kann sich der Metamensch schlecht daran anpassen. Die normale Schwerkraft auf der Erde beträgt  $9,81 \text{ m/s}^2$ . Sie variiert auf der Erdoberfläche ganz leicht, aber nicht so sehr, dass es merkbare Auswirkungen auf die metamenschliche Physiologie hätte. Jenseits des Schwerkraftfeldes der Erde fühlt ist das allerdings eine ganz andere Sache.

Für Regelzwecke unterteilen wir die Schwerkraft in vier Kategorien: Schwerelosigkeit, niedrige Schwerkraft, Erdschwerkraft und hohe Schwerkraft. Die Erdschwerkraft ist die normale Schwerebeschleunigung, der Objekte auf der Erde ausgesetzt sind. Auf ihr basieren die Grundregeln. Sie ist die Norm, erzeugt also keine speziellen Modifikatoren oder Regeln. Sie kann natürlich oder künstlich sein, aber in jedem Fall kann ein Metamensch sich darin sicher bewegen.

Schwerelosigkeit ist genau das: die Abwesenheit von Schwerkraft. In ihr gibt es keine Kraft, die den Charakter – oder die Geschosse, die er abfeuert – fortwährend in eine bestimmte Richtung beschleunigt. In dieser Umgebung hat der Charakter kein Gewicht. Ohne einen Impuls bewegt er sich nicht in eine bestimmte Richtung.

Niedrige Schwerkraft erlaubt zumindest das Empfinden von oben und unten. Diese Empfindung ist schwächer als auf der Erde, aber sie existiert und gibt einem Charakter, der sich darin bewegt, einen Anhaltspunkt. Man kann höher und weiter springen, mehr Liegestütze schaffen, aber die seltsame Umgebung lässt alles ein wenig tollpatschig erscheinen.

Hohe Schwerkraft lässt den Metamenschen mehr Beschleunigung nach „unten“ empfinden, wodurch er sich „schwerer“ fühlt. Die Masse des Metamenschen verändert sich zwar nicht, aber die Kräfte, die seine und die Masse der Struktur, auf der er steht, aufeinander einüben, sind auf der Gegenseite deutlich stärker. An solchen Orten fühlt man sich langsam und ungeschickt, außerdem fallen Projektile schneller zu Boden.





## KAMPF IM WELTRAUM

Wegen des Mangels an Schwerkraft und einer Oberfläche, an der man sich für Angriffe verankern kann, ist das Kämpfen im Weltall schwierig. Da die Gesetze der Physik besagen, dass jede Aktion eine entgegengesetzte Reaktion gleicher Stärke hervorruft, und die Kämpfer selten eine Masse von Quadrillionen Kilogramm zum Abstützen finden, gleichen sich die Kräfte im Weltall ziemlich aus.

Deswegen haben die meisten Angriffe im Weltraum sowohl Angriffs- als auch Schadensmodifikatoren, die abbilden, wie sich Kräfte und Gegenkräfte ohne Gegengewichte und Möglichkeiten zur Absorption verändern. Die Auswirkungen unterschiedlicher Schwerkraft modifizieren auch Handlungen, Schaden, Bewegung, Fallschaden, Rückstoß, Reichweiten und Verteidigung, was im Folgenden behandelt wird.

### MODIFIKATOREN FÜR HANDLUNGEN

In der Schwerelosigkeit hat man keinen festen Halt, wenn man sich nicht anschnallt. Und das macht das Kämpfen schwierig, wenn man den Kampf im Sitzen nicht gewohnt ist. Durch die Schwierigkeiten der Bewegung, des Verankerns und der relativen Positionierung in Schwerelosigkeit erhalten alle Handlungen mit Körperlichen Attributen einen Würfelpoolmalus von -2.

In niedriger Schwerkraft muss man mit Timing und Gleichgewicht kämpfen, weil die Schwerkraft ihre unsichtbare Macht in ungewohnter Schwäche ausübt. Wegen der Schwierigkeiten der Bewegung, des Gleichgewichts und des Timings erhalten alle Handlungen mit Körperlichen Attributen einen Würfelpoolmalus von -1.

Umgebungen mit hoher Schwerkraft führen dazu, dass man sich langsam, ungeschickt und schwer fühlt. Wegen der Schwierigkeiten, Bewegungen zu kontrollieren, erhalten alle Handlungen mit Körperlichen Attributen einen Würfelpoolmalus von -1.

### SCHADENSMODIFIKATOREN

#### SCHWERELOSIGKEIT

Die Schwerelosigkeit bietet eine interessante Bühne für Kämpfe zwischen Kraft und Intellekt und etliche Nebenefekte bei der Benutzung von Geschossen. Charaktere in der Schwerelosigkeit müssen sich ihrer Lage relativ zu Oberflächen in der Umgebung immer bewusst sein.

Nahkampfangriffe, bei denen Objekte gegen einen Gegner geschwungen werden (egal ob Faust, Katana oder etwas anderes), haben einen reduzierten Schaden, weil es an Gegengewicht mangelt, Schläge im freien Schweben durch Bewegung absorbiert werden und weil Newtons Drittes Gesetz gilt. Bei der Berechnung des Schadens von Nahkampfangriffen wird die Stärke des Charakters halbiert.

Nahkampfangriffe mit Griffen, Clinches oder bei denen beide Gegner angeschnallt sind, erhalten diese Senkung des Schadens nicht.

Bei Angriffen wie Wegstoßen, Wegdrängen oder Wurf, bei denen der Gegner bewegt werden soll, ist es wichtig, daran zu denken, dass Objekte in der Schwerelosigkeit keinen signifikanten Kräften unterliegen und Newtons Drittes Gesetz gilt. Ein dürrer Elf, der keinen Hebel findet, kann einen massigen Troll nicht weit werfen. Umgekehrt gibt es wenig, was die Bewegung des Elfen aufhält - bis zum nächsten Schott. Bei solchen Angriffen kann man sich einigen Spaß mit der Physik machen. Beide Charaktere multiplizieren ihre Konstitution mit ihrer letzten Bewegung. Die Ergebnisse werden verglichen. Die Bewegung wird in die Richtung des Charakters mit dem höheren Ergebnis fortgesetzt. Bei einem Erfolg bleibt der Angreifer im Gleichgewicht und kampfbereit, der Verteidiger geht „zu Boden“. Wenn der Angriff abgewehrt wird, gerät der Angreifer aus dem Gleichgewicht und „zu Boden“.

Fernkampfangriffe mit normalen Waffen halbieren ihren Schadenscode (aufgerundet), weil mehr Energie in Bewegung (des Ziels und des Angreifers) umgesetzt wird. Wenn entweder der Angreifer oder der Verteidiger einen Halt hat, wird der Schadenscode nur um ein Viertel (aufgerundet) gesenkt. Wenn beide festen Halt haben, verändert sich der Schadenscode nicht.

Außerdem können Fernkampfangriffe wegen der plötzlich auftretenden Energie des Angriffs Angreifer und Verteidiger aus dem Gleichgewicht bringen. Nach jedem Angriff müssen beide Kontrahenten eine Einfache Handlung in der nächsten Handlungsphase aufwenden, um eine Probe auf Geschicklichkeit (2) abzulegen. Misslingt diese Probe, erhält der jeweilige Charakter einen Würfelpoolmalus von -1 auf alle Handlungen, bis er eine solche Probe schafft. Die Probe kann in jeder Handlungsphase wiederholt werden, bis sie gelingt.

#### NIEDRIGE SCHWERKRAFT

In diesen Umgebungen ist das Kämpfen nicht viel leichter als in der Schwerelosigkeit. Man hat ein besseres Gefühl für oben und unten, und man fühlt sich leichter und stärker (obwohl sich das Stärkeattribut nicht ändert).

Nahkampfangriffe, bei denen ein Objekt gegen den Gegner geschwungen wird, sind schwieriger auszubalancieren und erhalten deshalb eine Senkung des Schadenscodes. Bei der Berechnung des Schadens von Nahkampfangriffen wird die Stärke des Charakters um ein Viertel (aufgerundet) gesenkt. Wie in der Schwerelosigkeit erhalten Nahkampfangriffe mit Griffen, Clinches oder bei denen beide Gegner angeschnallt sind, diese Senkung des Schadens nicht.

Bei Angriffen wie Wegstoßen, Wegdrängen oder Wurf, bei denen der Gegner bewegt werden soll, verändert sich durch den geringen Halt ebenfalls die Energieübertragung. Diese Angriffe werden wie folgt verändert:

**Wegstoßen:** Bei erfolgreichem Angriff wird der Verteidiger einen Meter aus der Reichweite des Angreifers bewegt (minimal 2 Meter). Bei einem Misslingen des Angriffs bleibt der Verteidiger stehen, und der Angreifer wird bis zum Rand seiner eigenen Reichweite zurück gestoßen.





**Wegdrängen:** Bei erfolgreichem Angriff wird der Verteidiger die doppelte Anzahl der Nettoerfolge in Metern bewegt und muss eine erfolgreiche Probe auf Geschicklichkeit + Reaktion (2) ablegen, um nicht zu Boden zu gehen.

**Person Werfen:** Bei der Ermittlung der Wurfdistanz wird nur die Hälfte der Konstitution des Verteidigers herangezogen.

Bei allen Fernkampfangriffen mit normalen Waffen, die nicht für den Weltraum ausgelegt oder modifiziert sind, wird der Schadenscode um 1 reduziert. Beim Ermitteln eines Niederschlags wird das Körperliche Limit des Verteidigers um 2 reduziert.

## HOHE SCHWERKRAFT

Die Schwierigkeiten sind andere als bei niedriger Schwerkraft, aber es gibt Schwierigkeiten.

Nahkampfangriffe fühlen sich wegen der höheren Schwerkraft langsam und un gelenk an. Beim Ermitteln des Schadens von Nahkampfangriffen wird nur die halbe Stärke des Charakters berücksichtigt. Angriffe mit Festhalten oder Clinchen haben keinen veränderten Schadenscode.

Bei Angriffen wie Wegstoßen, Wegdrängen oder Wurf, bei denen der Gegner bewegt werden soll, wirkt sich die höhere Gegenkraft negativ auf den Angreifer aus. Alle diese Angriffe erleiden einen Würfelpoolmalus von -2 auf die Angriffsprobe.

In hoher Schwerkraft erhalten alle Fernkampfangriffe einen Würfelpoolmalus von -1 wegen der höheren Anstrengung beim Halten oder Werfen der Waffe.

## BEWEGUNG

Jede veränderte Schwerkraft ergibt für die Bewegung eigene Probleme.

### SCHWERELOSIGKEIT

In der Schwerelosigkeit haben Charaktere keine Geh- oder Laufraten. Jede Bewegung in der Schwerelosigkeit muss entweder gut geplant werden oder setzt sich einfach nach der letzten Handlung fort. Um sich zu bewegen, muss der Charakter klettern, springen oder treiben.

Beim Klettern werden die Kletterregeln (SR5, S. 134) mit leichten Abwandlungen benutzt. Alle Kletterproben in der Schwerelosigkeit erhalten einen Würfelpoolbonus von +2. Die Bewegungsrate hängt davon ab, ob mit einer Einfachen oder Komplexen Handlung geklettert wurde. Mit einer Einfachen Handlung kommt man entlang einer Oberfläche 1 Meter pro Erfolg in die gewünschte Richtung, mit einer Komplexen 2 Meter.

Beim Springen oder der Bewegung im Raum (statt entlang von Wänden) benutzen Charaktere nicht die normalen Regeln. Stattdessen wendet ein springender Charakter eine Einfache Handlung auf, legt eine Probe auf Akrobatik + Stärke [Körperlich] ab und beginnt seine Bewegung mit einer Rate von bis zu 2 Metern pro Erfolg. Diese Anfangsgeschwindigkeit

kann nicht verändert werden, bis der Charakter eine andere Oberfläche erreicht oder in einen Kampf gerät. Beim Kampf wird angenommen, dass man sich verlangsamt, weil ein Nahkampf bei *Shadowrun* nicht ein einzelner Waffenschwung sondern eine Serie von Schlägen, Blocks und Finten ist.

Wenn der Charakter eine andere Oberfläche erreicht, muss er eine Probe auf Akrobatik + Geschicklichkeit [Körperlich] (2) ablegen. Misslingt die Probe, ist er unglücklich aufgeprallt und muss Geistigem Schaden in Höhe seiner Bewegungsrate vor dem Aufprall widerstehen. Dem Schaden wird mit Panzerung + Konstitution widerstanden.

### NIEDRIGE SCHWERKRAFT

Die Bewegung in niedriger Schwerkraft hängt stark davon ab, wie der Charakter sich bewegt. Das verringerte Gewicht sorgt dafür, dass die Muskeln des Charakters Massen stärker beschleunigen können, der mangelnde Widerstand bedeutet aber, dass es schwer ist, langsamer zu werden oder die Richtung zu ändern. Ein falscher Schritt kann einen Sprint zu einem unkontrollierten Sprung werden lassen, auf den eine unsanfte Landung folgen kann.

Um die für die Bewegung nötige erhöhte Koordination abzubilden, werden die Geh- und Laufraten anders berechnet, wie in der Tabelle *Bewegung im Weltraum* (S. 164) angegeben.

Auch Klettern und Springen funktionieren anders. Die Kletterrate ist genauso hoch wie in der Schwerelosigkeit, aber der Würfelpoolbonus von +2 entfällt. Die Sprungweiten sind bei niedriger Schwerkraft deutlich höher als unter normalen Bedingungen. Nach einer gelungenen Probe auf Akrobatik + Geschicklichkeit [Körperlich] kann der Charakter mit Anlauf pro Erfolg 3 Meter weit springen, aus dem Stand 2 Meter. Die maximale Sprungweite ist gleich dem Körperlichen Limit x 3. Bei diesen Sprüngen springt man halb so hoch wie weit. Aus dem Stand kann man pro Erfolg 1 Meter hoch springen, wobei die maximale Sprunghöhe gleich dem Körperlichen Limit x 2 ist.

Wenn der Charakter auf einer Oberfläche landet, kann er sofort einen neuen Sprung vollführen, um größere Höhen zu erreichen. Dabei werden aber alle Sprünge nach dem ersten als Sprünge aus dem Stand betrachtet.

### HOHE SCHWERKRAFT

In Umgebungen mit hoher Schwerkraft sind Charaktere langsamer. Das bedeutet, dass schnelle Bewegung viel eher von der Stärke als von der Geschicklichkeit abhängt, wie in der Tabelle *Bewegung im Weltraum* (S. 164) angegeben.

Auch Springen und Klettern werden von der höheren Schwerkraft beeinflusst. Sprünge werden als Proben auf Akrobatik + Stärke [Körperlich] durchgeführt. Mit Anlauf kommt ein Charakter pro Erfolg 1 Meter weit, aus dem Stand ½ Meter. Bei diesen Sprüngen springt er halb so hoch wie weit. Aus dem Stand kann er pro Erfolg ½ Meter hoch springen, wobei die maximale Sprunghöhe gleich seinem Körperlichen Limit ist.





## FALLSCHADEN

Da die Schwerkraft die Beschleunigung erzeugt, die Fallschaden so tödlich macht, verändert sich mit der Schwerkraft auch der Fallschaden. In der Schwerelosigkeit gibt es keinen Fallschaden, nur den Schaden, den sich Charaktere durch zu starkes Abstoßen selbst zufügen. Der Fallschaden in niedriger Schwerkraft ist Körperlicher Schaden. Er beginnt ab 4 Metern Fallhöhe und hat einen Schadenscode gleich der halben Fallhöhe in Metern. In hoher Schwerkraft ist der Fallschaden ebenfalls Körperlicher Schaden, beginnt ab 2 Metern, und der Schadenscode ist gleich der doppelten Fallhöhe in Metern.

Fallende Charaktere in niedriger Schwerkraft fallen in der ersten Kampfrunde 25, in der zweiten Kampfrunde 50 und in jeder folgenden Kampfrunde 100 Meter weit. In hoher Schwerkraft fallen sie in der ersten Kampfrunde 100, in der zweiten Kampfrunde 200 und in jeder folgenden Kampfrunde 400 Meter weit. Egal in welcher Umgebung, es tut weh, wenn man mit Endgeschwindigkeit aufschlägt.

## RÜCKSTOSS

Die Veränderungen der Schwerkraft verändern auch die Wirkung von Rückstoß bei Feuerwaffen. In Schwerelosigkeit und Umgebungen mit niedriger Schwerkraft werden die Rückstoßmodifikatoren verdoppelt, weil es mit so wenig Gegengewicht schwerer ist, die Waffe unter Kontrolle zu halten. Wenn ein Charakter festen Halt (durch Magnetstiefel oder Gurte) hat, gelten die normalen Rückstoßmodifikatoren.

In hoher Schwerkraft werden die Rückstoßmodifikatoren halbiert, weil das höhere Gewicht die Kontrolle der Waffe erleichtert.

## REICHWEITE

Für die Reichweite ist es im Weltraum entscheidend, ob vorhandene Schwerkraft durch ein massereiches Objekt (wie einen Planeten) oder künstlich durch Rotation entsteht. Auf einem massereichen Objekt hängt die Schussweite vom Zug der Schwerkraft ab. Bei einer künstlichen Schwerkraft durch Zentrifugalkraft bewegt sich das Ziel eigentlich dauernd in einem Kreisbogen, während die Kugel eher einen geraden Weg nimmt. Daher fliegt sie nicht so „weit“, wie man annehmen könnte. Die Kurze Reichweite wird durch eine Kombination von Zielgröße und Geschossgeschwindigkeit bestimmt, daher verändert sie sich nicht. Die Schwerelosigkeit stellt einen Sonderfall dar, da ein Geschoss nicht aus seiner Bahn gelenkt wird. Daher sind die Reichweiten nur von der Entfernung zum Ziel abhängig. Die Tabelle *Reichweite im Weltraum* bietet Multiplikatoren, die bei der Berechnung der neuen Reichweitenmodifikatoren für verschiedene Schwerkraft gelten.

## WURFWAFFEN

Für Wurf Waffen gilt dasselbe wie für Geschosse und Projektile. Der große Unterschied ist (außer beim berühmten Troll-Pitcher Oscar „Hurlg“ Maddox mit seinem erstaunlichen Fastball von 63,5 m/s), dass geworfene Objekte nicht so schnell und weit fliegen wie abgefeuerte. Die Veränderungen der Reichweiten sind in der Tabelle *Wurf Waffen im Weltraum* angegeben. Damit wird nicht nur die Genauigkeit, sondern auch die Wurfgeschwindigkeit abgebildet.

## VERTEIDIGUNG

Die Verteidigung bei unterschiedlicher Schwerkraft kann Vor- und Nachteile haben. Alle Verteidigungsproben in der Schwerelosigkeit erhalten einen Würfelpoolmalus von -2, wenn der Charakter keinen festen Halt hat. Bei niedriger Schwerkraft erhält der Verteidiger wegen der höheren Beweglichkeit einen Würfelpoolbonus von +1. Bei hoher Schwerkraft erhält der Verteidiger einen Würfelpoolmalus von -1 wegen der langsameren Bewegungen durch sein höheres Gewicht.

### BEWEGUNG IM WELTRAUM

Schwerkraft	Gehrate	Lauftrate	Sprinten
Schwerelosigkeit	siehe Regeln	siehe Regeln	siehe Regeln
Niedrige Schwerkraft	Geschicklichkeit	Geschicklichkeit x 2	+3 Meter pro Erfolg
Hohe Schwerkraft	Stärke	Stärke x 2	+0,5 Meter pro Erfolg

### REICHWEITEN IM WELTRAUM

Schwerkraft	Kurz	Mittel	Lang	Maximal
Schwerelosigkeit	x1	x2	x3	x4
Niedrige Schwerkraft: Natürlich	x1	x1,5	x2	x3
Niedrige Schwerkraft: Künstlich	x1	x0,75	x0,5	x0,25
Hohe Schwerkraft Natürlich	x1	x0,75	x0,25	x0,1
Hohe Schwerkraft Künstlich	x1	x0,5	x0,25	x0,1

### WURFWAFFENREICHWEITEN IM WELTRAUM

Schwerkraft	Kurz	Mittel	Lang	Maximal
Schwerelosigkeit	x1	x2	x3	x4
Niedrige Schwerkraft: Natürlich	x1	x1,5	x2	x3
Niedrige Schwerkraft: Künstlich	x1	x0,75	x0,5	x0,25
Hohe Schwerkraft Natürlich	x1	x0,75	x0,25	x0,1
Hohe Schwerkraft Künstlich	x1	x0,5	x0,25	x0,1



## ECHE PROBLEME

### PLÖTZLICHE DRUCKVERÄNDERUNG

Plötzliche Veränderungen des Drucks werden zum Zweck der Feststellung von Tod oder Bewusstlosigkeit wie eine tödliche Verstrahlung der Umgebung behandelt, wenn sie groß genug sind. Sie könnten bei einem Loch im Raumschiff oder bei einer beidseitig offenen Schleuse in der Tiefsee auftreten.

### LECK IM ANZUG

Die langsame Druckveränderung bei einem Loch im Anzug wird zum Zweck der Feststellung von Tod oder Bewusstlosigkeit wie eine starke Verstrahlung behandelt. Dadurch hat der Charakter etwas mehr Zeit, um seinen Anzug zu reparieren oder sich in die Sicherheit des Raumfahrzeugs zu begeben.

### HÜLLENBRUCH

Wenn sich ein Charakter in einem eigentlich versiegelten Raum befindet, in dem durch ein Loch ein plötzlicher Druckverlust stattfindet, kann er vielleicht versuchen, dies durch das Schließen eines Schotts oder Ventils zu beenden. Wenn der Druckausgleich dabei einen Sog ergibt, muss der Charakter mit einer Probe auf Geschicklichkeit + Reaktion (2) einen Haltegriff finden, um nicht ins Weltall gesogen zu werden. Misslingt die Probe, wird der Charakter entweder hinausgesogen oder kommt dem Loch so nahe, dass die Auswirkungen einer plötzlichen Druckveränderung (siehe oben) eintreten. Gelingt die Probe, hat er einen sicheren Halt gefunden und kann sich langsam in Sicherheit oder zu dem Schott oder Ventil bewegen, das den Druckverlust stoppt. Der Spielleiter legt fest, wie diese Bewegung (je nach Schwerkraft) funktioniert. Solange der Hüllenbruch existiert, gilt der Raum im Hinblick auf Erschöpfungsproben als Umgebung mit starkem Umwelteinfluss.

### LANGZEITFOLGEN

Der Weltraum ist für den metamenschlichen Körper recht seltsam. Die verschiedenen Stärken der Schwerkraft und die Druckveränderungen im Weltraum hinterlassen ihre Spuren am Körper. Charaktere, die längere Zeit im Weltraum verbringen, erhalten (nicht von Karma ausgelöste) Veränderungen ihrer körperlichen Attribute. In der Schwerelosigkeit oder bei niedriger Schwerkraft verlieren Charaktere jeweils alle drei beziehungsweise sechs Monate 1 Punkt Stärke (bis zu einem Minimum von 0, wonach sie durch Muskelatrophie gelähmt sind und eine Rehabilitation brauchen). In derselben Zeit steigt ihre Geschicklichkeit jeweils um 1. Wenn ein Metatyp unter sein natürliches Minimum fällt, kann er sich kaum mehr bewegen. Die Senkungen sind permanent, und die Attribute müssen durch Karma wieder erhöht werden. Die Geschicklichkeit kann durch den Aufenthalt in Schwerelosigkeit oder niedriger Schwerkraft höchstens um 2 und nur bis zum natürlichen Maximum des Metatyps steigen. Bei Charakteren mit Kunstmuskeln ergeben sich diese Veränderungen nicht.





## ÜBERBLICK ÜBER WELTRAUMEINRICHTUNGEN

Es folgen einige Beschreibungen zu wichtigen Einrichtungen im All, die durch die jüngsten Ereignisse in Gefahr geraten könnten. Für Leser, die wenig Einblick in die Geografie des Weltraums haben, werden die einzelnen Regionen kurz beschrieben.

### ERDNAHER ORBIT

Der erdnahe Orbit erstreckt sich in etwa 160 bis 2.000 Kilometern Höhe. Objekte in diesem Orbit bewegen sich mit verschiedenen Umlaufzeiten um den Planeten, die von der Entfernung zur Erde abhängen. Je näher sie der Erde sind, desto kürzer ist die Umlaufzeit (oder „Periode“). Die Perioden reichen von 88 bis 127 Minuten.

**Station Apollo (Ares)** – Diese Station ist vor allem ein Frachtumschlagplatz. Nach jüngsten Warnungen wurden viele Produkte, die hier lagern, unter Quarantäne gestellt.

**Forschungsstation Camelot (NeoNET)** – Hier wird vor allem Weltraumtechnologie erforscht. Die Einrichtung ist seit den Ereignissen im August in hoher Alarmbereitschaft. NeoNET könnte in dieser Station interessante Anti-Viren-Forschung betreiben, die streng geheim bleiben soll.

**Forschungsstation Dyson 3 (Starfield Botanical Engineering)** – Zurzeit eine der am schnellsten wachsenden Raumstationen. SBE hat weitere Felder zum Anbau des erstaunlichen SpaceWheat™ angelegt. Der Großteil der Produktion versorgt andere Orbitalstationen, aber das senkt zumindest die Transportkosten für andere Nahrungsmittel. Die Schwierigkeiten bei der Nahrungsmittelversorgung, die durch den Konflikt zwischen Aztlan und Amazonien entstanden, wirken sich noch nicht stark aus, aber durch die Angst vor einer Knappheit hat SBE beim Ausbau von Dyson 3 ganze Arbeit geleistet.

**Weltraumobservatorium Eagle Eye-II (Horizon)** – Eagle Eye-II ist für seine kostenlose Bilddatenbank bekannt, aber eigentlich nur ein riesiges Teleskop mit einer kleinen angeschlossenen Wohneinheit. Eine Vergrößerung der Quartiere und die Einrichtung von Forschungsplätzen sind in Arbeit, aber in den letzten sechs Monaten wurden kaum Fortschritte gemacht.

**Orbitalfabrik Himmelsschmiede (Saeder-Krupp)** – Dies ist die größte Orbitalfabrik ihrer Art und Saeder-Krupps Flagstation für die Orbitalproduktion. Neben den gewaltigen Produktionseinrichtungen gibt es auf dieser Station auch Labore für Material- und Designforschung.

**Orbitalwerft Nimbus (Ares)** – Finanzielle Schwierigkeiten und interne Auseinandersetzungen haben zu einem Produktionsstopp in dieser Einrichtung geführt. Zwischen Ares und dem Space Rescue Service (SRS) laufen derzeit Verhandlungen über eine Eigentumsübertragung oder einen Verleih der Einrichtung zum Zwecke der Schuldentilgung.

**Shibanojuki Freefall Resort (Evo)** – Oft ist es erstaunlich, wie schnell ein Spielplatz der Reichen und Mächtigen repariert und sogar ausgebaut werden kann, während wichtige humanitäre Fragen im Behördendschungel versauern. Diese Station wurde vom Crash 2.0 schwer gebeutelt und ist in neuem Glanz erstanden. Damit dieser Ort ein bisschen weniger abgehoben wirkt und weil es gute PR ist, hat Evo weniger reiche Mitglieder der Besatzung der Marsbasis Gagarin finanziell unterstützt, damit sie dort Urlaub machen können. Die „Gespenster“-Probleme scheinen gelöst –

zumindest nach offiziellen Aussagen. Was immer Evo dafür tun musste, könnte sich eines Tages als Bumerang erweisen.

**Spindel-Weltraumplattform (Aztechnology)** – Es ist erstaunlich, dass diese Station nach ihrer wechselvollen Geschichte endlich Erfolg zu haben scheint. Aztechnology hat einiges Geld von NatVat zur Forschung in dieser Station abgezweigt und nach den letzten Forschungsberichten interessante Dinge entwickelt. Der Anbau einer Tourismuseinrichtung hat dafür gesorgt, dass die Station freundlicher wirkt, obwohl die Sicherheitsmaßnahmen in letzter Zeit strenger geworden sind.

**Zürich-Orbital-Weltraumhabitat (Konzernergerichtshof)** – Jeder kennt das berühmte Heim des Konzerngerichtshofs und der Gemeinschaftsbank. Seit ein paar Monaten werden Besatzung und Sicherheitspersonal häufiger ausgetauscht, um sie in kürzeren Zeitabständen medizinisch und psychologisch zu untersuchen.

### GEOSYNCHRONER ORBIT

Ein Objekt im geosynchronen Orbit befindet sich in etwa 36.000 Kilometern Höhe. Diese Objekte haben eine Periode, die gleich der Umdrehungszeit der Erde (etwa 23 Stunden, 56 Minuten und 4 Sekunden) ist. Sie ziehen ihre Bahn über den Himmel etwa in Form einer Acht und sind jeden Tag zur selben Tageszeit am selben Punkt über der Erde zu sehen.

**Raumstation Icarus (Ares)** – Im Moment werden hier vor allem Werkstoffe gelagert und produziert, und die Station macht Profit, auch wenn Ares auf der Erde Schwierigkeiten hat. Die Gerüchteküche brodelt vor Spekulationen, was dort noch vorgehen mag, aber entscheidend ist, dass Ares hier alles unter Kontrolle hat.

**Silver Pinnacle (Trans-Orbital)** – Eine Station, die keinem Megakonzern gehört. Hier finden Konzerne ohne eigene Weltraumpräsenz Unterstützung, wenn sie sich nicht an die Megakonzerne wenden wollen.

**Station Echo (unabhängig)** – Man weiß nicht wie, aber das Ding ist immer noch im Orbit. Die Station wird von unabhängigen Dienstleistern betrieben und scheint ihr Geld mit Dienstleistungen zu verdienen, die man auf anderen Stationen nicht bekommt. Hier fließen auch Schwarzgelder in Form von Schmuggelware durch.

### RAUMSTATIONEN AN DEN LAGRANGE-PUNKTEN

Lagrange-Punkte sind die fünf Punkte in der Nähe zweier großer Massen in einem rotierenden Bezugssystem (zum Beispiel Erde und Mond), an denen ein drittes, sehr kleines Objekt durch die wirkenden Anziehungskräfte stabil ruhen kann.

**L<sub>1</sub> – Treffpunkt: Raumhafen (Proteus)** – Dies ist die einzige Weltraumeinrichtung von Proteus. Sie wurde vor Jahren heimlich errichtet, als die Konkurrenz abgelenkt war, und erweist sich für andere Konzerne durch die Vermietung von Räumen im All als sehr nützlich. Die eigenen Forschungseinrichtungen nehmen den meisten Raum ein, aber andere, kleinere Firmen zahlen gut für den Arbeitsplatz im All.





## ÜBERBLICK ÜBER WELTRAUMEINRICHTUNGEN

Es folgen einige Beschreibungen zu wichtigen Einrichtungen im All, die durch die jüngsten Ereignisse in Gefahr geraten könnten. Für Leser, die wenig Einblick in die Geografie des Weltraums haben, werden die einzelnen Regionen kurz beschrieben.

**L<sub>2</sub> – Darkside Junction (NeoNET)** – Diese Station liegt jenseits des Mondes und ist von der Erde aus nie zu sehen. Sie ist die wichtigste Basis für die Weltraumunternehmungen des Konzerns und dient vor allem seiner Mondkolonie und den Operationen im tiefen Raum als Unterstützung. Die Station verfügt außerdem über Forschungslabors und ein Observatorium. Die Pläne für eine touristische Nutzung wurden aus Sicherheits- und Kostengründen aufgegeben.

**L<sub>3</sub> – Nerva (NeoNET)** – Diese Station liegt gegenüber dem Mond etwas außerhalb seines Orbits und wurde beim Crash von ‚29 schwer beschädigt. Seither ist sie ein Wrack, obwohl es immer wieder Gerüchte über neue Zukunftspläne gibt. Die nächsten Instandsetzungsmaßnahmen sind für Mitte 2077 geplant, aber in Raumfahrerkreisen heißt es, dorthin hätten vor Kurzem einige Aufklärungsmissionen stattgefunden. Außerdem litten viele Teleskope auf der Erde, die eine gute Sicht auf die Station hätten, immer wieder unter unerklärlichen Systemfehlern.

**L<sub>4</sub> – Daedalus (Ares)** – Diese Station ist riesig, und ihr Sicherheitsbudget ist fast so hoch wie das BIP der UCAS. Das ist zwar übertrieben (wenn auch nicht viel), aber diese Einrichtung ist wirklich ultrasicher. Ein Blick auf die Station zeigt in den letzten Monaten immer mehr Produktionseinrichtungen und ein stetiges Wachstum. Das ist die größte Station, die sich derzeit im All befindet, und sie wird immer größer.

**L<sub>5</sub> – Angel Station oder „Der Schrottplatz“ (Evo)** – Nach Jahren der Vernachlässigung ist diese Station endlich wieder im Rennen. Dank der ständigen Verfügbarkeit von Nanoschmiedern, mit denen Evo keine Schwierigkeiten zu haben scheint, nimmt diese Einrichtung allen Weltraumschrott an, der vorbeitreibt, und verarbeitet ihn zu Werkstoffen. Evo hat auch begonnen, „Wischmops“ auszuschicken: Drohnen, die Weltraumschrott sammeln, um die Schrottwolke rund um Angel Station zu vergrößern.

**Helios (Ares)** – Diese Station befindet sich auf dem Lagrange-Punkt des Sonne-Erde-Systems auf der erdabgewandten Seite, und war vor dem Bau von Charon und Gagarin die am weitesten von der Erde entfernte Raumstation. Sie ist so geheimnisvoll wie Daedalus und noch schwerer zu sehen. Für Sicherheit sorgt vor allem die Entfernung, weil man entweder viel Treibstoff oder eine sechsmonatige Reise braucht, um zu ihr zu kommen. Angeblich sollen dort inzwischen Raumschiffe gebaut werden, und die Gerüchte und Spekulationen über einige Bilder sagen, dort würde etwas sehr Großes gebaut. Die jüngste Verlagerung aller Hochsicherheitsprojekte nach Helios hat ebenfalls einiges Aufsehen erregt.

### MONDBASEN

**Lunar-Arkologie Artemis (Ares)** – Eine Mondbasis nahe dem Landeplatz von Apollo 11. Hier werden allerlei Weltraumunternehmungen von Ares durchgeführt, wozu auch ein wenig Bergbau gehört. Die Arkologie ist hauptsächlich eine Forschungsstation, soll aber angeblich auch die Raumschifflotte von Ares beherbergen. Gerüchten zufolge soll Ares eine feindliche Übernahme des Weltraums planen. Aber Gerüchten zufolge hat Ares im Jahr ‚61 auch nach magischen Steinen gegraben.

**Lunarbasis Fernselt (Saeder-Krupp)** – Eines Tages wird der Mond wirklich wie ein Schweizer Käse aussehen, wenn S-K so weitergräbt. Der Konzern holt dort Tonnen an Material aus dem Mond, das auf der Erde und in den Orbitalfabriken verwendet wird. Die Basis betreibt auch Materialforschung sowie Mondgeologie und -geografie.

**Lunarbasis Olympia (NeoNET)** – Seit August ist die Basis im Vollbetrieb und bietet eine der besten Ablenkungen von den Schwierigkeiten im Bostoner HQ für NeoNET. Der Erfolg hat für unzählige Gerüchte gesorgt, dass das HQ von der Erde hierher verlegt werden könnte, wodurch NeoNET zum ersten außerirdischen Megakonzern würde. Interne Auseinandersetzungen würden solche Pläne sicher torpedieren, aber die Gerüchte halten NeoNET in den Augen der Öffentlichkeit in einem guten Licht.

### MARSBASEN

**Raumstation Charon (Ares)** – Diese Station liegt auf einem Lagrange-Punkt des Mars-Deimos-Systems (Deimos ist einer der beiden Monde des Mars), und man weiß abgesehen von den Pressemitteilungen wenig über sie. Darin findet sich kaum etwas außer der Erwähnung von Sensoren, die Daten von Deimos und Mars sammeln. Die üblichen Gerüchte, die zu den Geschehnissen auf anderen Stationen passen, besagen, dass sich hier eine Raumwerft befindet. Andere Gerüchte sehen hier eine Art außerirdischer UN-Einrichtung, in der Ares mit Vertretern außerirdischer Rassen verhandelt. Ares hat angegeben, dass von hier aus Sonden zum Mars, seinen Monden, zum Asteroidengürtel und zum Jupiter gestartet wurden.

**Marsbasis Gagarin (Evo)** – Nach dem Blackout und dem Wiederaufleben der Basis gibt es allerlei Spekulationen, dass hier etwas Außerirdisches vorgegangen ist, was die Erde in Gefahr bringt. Das ist lächerlich, aber in der Sechsten Welt kann das Lächerliche immer auch real werden. Derzeit wird die Basis mit voller Besetzung normal genutzt, weil Evo sich im Weltraum behaupten will.







Hohe Schwerkraft bewirkt das Gegenteil, aber in geringem Maße. Pro drei Monate steigt die Stärke um 1 und sinkt die Geschicklichkeit um 1. Beide Attribute ändern sich jeweils um maximal 2 Punkte. Die Steigerungen können nicht über das natürliche Maximum gehen, aber die Senkung der Geschicklichkeit kann bis 0 gehen. An diesem Punkt kann der Charakter seine Muskeln nicht mehr koordiniert einsetzen und muss zur Rehabilitation in ein Gebiet mit Erdschwerkraft.

## MAGIE

Weil es im Weltraum wenig Mana gibt, wird das Zaubern dort schwierig. Elementarzauber funktionieren in einem Vakuum nicht, können also nicht durch den leeren Weltraum gewirkt werden. Orte im Weltraum sind astrale Hohlräume, weshalb alle Proben, bei denen das Magieattribut verwendet wird, einen Würfelpoolmalus erhalten. Dieser Malus reicht von -8 (an Orten mit einer genügend großen Anzahl an Lebewesen wie Mondbasen oder großen Raumstationen) bis zu -18 (leerer Weltraum). Die Konzerne sind sich dieser Unterschiede bewusst und setzen darauf, dass man zumindest ein wenig Mana im All haben kann. Sie suchen fieberhaft nach Möglichkeiten, die magischen Fähigkeiten außerhalb der Erde zu

verbessern, aber die vielen schwer geschädigten Magier, die auf die Erde zurückkehren, zeigen, dass sie dabei höchstens mäßigen Erfolg haben.

Wer daran denkt, zu askennen oder - noch schlimmer - astral zu projizieren, sollte das lieber nicht tun. Wenn man versucht, mit der eigenen Seele etwas nicht Vorhandenes wahrzunehmen, kann das leicht dazu führen, dass einem diese einfach entrissen wird - und das hinterlässt bleibende Schäden. Ein Charakter, der versucht, außerhalb der Sicherheit der Gaiaspäre zu askennen, muss eine Probe auf Willenskraft + Logik (5) ablegen. Misslingt diese Probe, sinkt seine Logik permanent auf 1 (kann aber später durch Karma wieder erhöht werden).

Ein Charakter, der dumm genug ist, um in der Leere des Alls astral zu projizieren, hat es nicht verdient, den Verstand zu behalten. Seine Logik sinkt automatisch auf 1, und zusätzlich sinkt sein Magieattribut automatisch um 2 Punkte, weil er erlebt, wie es ist, mit der völligen Leere eins zu werden. Auch diese Attribute können durch Karma wieder erhöht werden. Geister können im Weltraum nicht beschworen werden, da die Kraft eines Beschwörers außerhalb der Gaiaspäre nicht ausreicht, um sie zum Selbstmord zu überreden.





## VOR- UND NACHTEILE

### VORTEILE

#### RAUMFAHRER

##### KOSTEN: 3 KARMA

Manche Leute fühlen sich in anderen Schwerkraftverhältnissen einfach wohl. Sie führen dann alle Handlungen mit besonderer Eleganz und Grazie durch. Diese Charaktere erhalten in allen Umgebungen, in denen keine Erdschwerkraft herrscht, einen Würfelpoolbonus von +1 auf alle Körperlichen Handlungen.

#### STRAHLENRESISTENT

##### KOSTEN: 5 KARMA

Manche Charaktere sind einfach anders. Es kann ein Segen sein, ohne Gesundheitsschaden tagelang am Rand des Cermak-Kraters stehen und hineinschauen oder dort sogar folgenlos leben zu können. Charaktere mit diesem Vorteil verdoppeln die Zeit, die sie in einer verstrahlten Gegend verbringen können, bevor sie den Nachteil Verseucht erhalten. Außerdem erleiden sie, wie Charaktere mit dem Vorteil Strahlenschwamm, im Hinblick auf Erschöpfungsproben die Auswirkungen der nächstniedrigen Kategorie.

Dieser Vorteil ist nicht mit dem Vorteil Strahlenschwamm kompatibel.

#### STRAHLENSCHWAMM

##### KOSTEN: 3 KARMA

Die Zellen dieses Charakters sind aus irgendeinem Grund weniger empfindlich gegenüber Strahlung, bauen sie aber auch langsamer ab. Der Charakter erleidet bei Strahlung immer die Auswirkungen der nächstniedrigen Kategorie. Er erlebt also nie Tödliche Verstrahlung. Wenn ein Charakter Zeit in einer Tödlich verstrahlten Umgebung verbringt, wird diese für ihn (in Bezug auf die Erschöpfung) als Extrem verstrahlte Umgebung behandelt. Er trägt allerdings die normale Reststrahlung mit sich, und das für die doppelte Zeitspanne.

Glowboy zum Beispiel ist ein Strahlenschwamm und möchte zwei Minuten lang ins Herz von Glow City, um damit anzugeben. Er kommt etwas müde zurück, will aber seinen Kumpels sofort davon erzählen. Als die Kumpels beginnen, umzufallen, versucht Glowboy, ihnen zu helfen, was die Sache noch schlimmer macht - schließlich trägt er für 48 Stunden eine Starke und für weitere 48 Stunden eine Leichte Reststrahlung mit sich herum. Er sollte sich nach Möglichkeit eine Zeit lang von anderen fernhalten.

### NACHTEILE

#### ERDGEBUNDEN

##### BONUS: 3 KARMA

Einige Leute sind einfach nicht für Reisen zu den Sternen geschaffen. Bei der Astronautenausbildung fallen solche Leute meist durch, aber die meisten Runner erhalten nie eine solche Ausbildung. Charaktere mit diesem Nachteil sind unter anderen Schwerkraftverhältnissen besonders ungeschickt. Sie erhalten in allen Umgebungen, in denen keine Erdschwerkraft herrscht, einen Würfelpoolmalus von -2 auf Körperliche Handlungen. Dieser Nachteil kann nicht in Kampagnen gewählt werden, in denen die passende Umgebung nicht vorkommt, wenn der Spielleiter es nicht explizit erlaubt.

#### VERSEUCHT

##### BONUS: 5/10/15 KARMA (6/12/24 MONATE)

Dieser Nachteil hat mehrere Stufen, um die verschiedenen Langzeitwirkungen von Strahlung und Umweltverschmutzung auf den Körper des Charakters und ihre Auswirkungen auf sein alltägliches Leben darzustellen. Der Nachteil kann bei der Charaktererschaffung gewählt werden, wenn der Charakter in einem wirklich üblen Teil eines Sprawls aufgewachsen ist. Er kann auch erworben werden, wenn man sich länger an solchen Orten niederlässt. Die verschiedenen Stufen geben an, wie lange sich der Charakter in solchen Gebieten aufgehalten hat.

Die exakten Auswirkungen sind nicht festgelegt, nur die Effekte, die bei Proben entstehen. Die Mali können durch Organversagen, Spasmen, Krebs und Ähnliches bedingt sein. Man kann diesen Nachteil nicht in Kampagnen wählen, in denen die passende Umgebung nicht vorkommt, wenn der Spielleiter es nicht explizit erlaubt.

Zu Beginn jeder Spielsitzung legt der Charakter eine Probe auf Edge (3) ab. Gelingt die Probe, kommen in dieser Sitzung keine Komplikationen vor. Wenn die Probe misslingt, fühlt der Charakter, wie nachteilig es war, in einer Umwelt voll chemischer oder radioaktiver Verseuchung aufgewachsen zu sein. Nur der Vollständigkeit halber: Bei Proben auf Edge kann man kein Edge einsetzen.

**6 Monate:** Der Charakter erhält einen Würfelpoolmalus von -1 auf alle Körperlichen Handlungen.

**12 Monate:** Der Charakter erhält einen Würfelpoolmalus von -1 auf alle Handlungen.

**24 Monate:** Der Charakter erhält einen Würfelpoolmalus von -2 auf alle Körperlichen Handlungen und einen Würfelpoolmalus von -1 auf alle anderen Handlungen.





# SPRENGSTOFFE FÜR FORTGESCHRITTENE

<Verdammt, Finesse!>, textete Phantom über das Kommlink, als sie durch den Lüftungsschacht der Drohnenfabrik von MCT kletterten, aus dem sie erst vor Minuten herausgekommen waren. <Warum sind deine Sprengladungen nicht hochgegangen?>

<Weiß nicht, Boss>, antwortete der junge elfische Straßensamurai. <Vielleicht ist ein Draht lose. Vielleicht hat der Stromkreis versagt. Könnte eine Million Gründe haben. Kann ich erst sagen, wenn ich sie überprüft habe.>

<Bei vier einzelnen Sprengladungen?!>, schäumte Phantom. <Du hast behauptet, du wärst gut mit Sprengstoff, und jetzt geht keins von den Dingen hoch? Dieser Scheiß gefährdet unser Leben, versaut den Run und kann unseren Ruf ruinieren. Dir ist unser Ruf vielleicht egal, aber mir nicht!>

Sie bewegten sich still aus dem Schacht in einen dunklen Gang und hielten sich vorsichtig im Schatten. Sie gingen den Weg zurück, auf dem sie zuvor gegangen waren, umgingen die Nachtpatrouille und andere Sicherheitsmaßnahmen, bis sie an die Fertigungsstraße kamen, wo sie die Sprengladungen platziert hatten. Als die beiden sicher waren, dass ihr Hacker die Aufzeichnungen der Sicherheitskamera auf Dauerschleife geschaltet hatte und die Patrouillen anderswo im Gebäude waren, sahen sie sich die Sprengladungen an.

„Ja“, flüsterte Finesse. „Der Zünder hat versagt, Boss. Ich ersetze ihn.“

„Du musst besseres Material verwenden“, antwortete Phantom. „Und hier ist die Verkabelung so schlammig, dass ich zwei mögliche Fehlerquellen sehe. Und hier ist ein Draht ausgefranst. Wie zum Teufel konntest du das übersehen? Du hast Glück, dass ich eine Soft einschieben kann, um das zu reparieren.“

Phantom schob eine Wissenssoft in seine Talentbuchse und verdrahtete die Sprengladung schnell selbst neu. „Ich sollte nicht deinen Job machen, du Anfänger“, murmelte er leise. Wütend war gar kein Ausdruck dafür, was ihn der junge Runner mit seinen leeren Versprechungen gemacht hatte.

„Auch bei Nummer drei waren Drähte lose“, sagte Finesse. „Jetzt ist alles okay. Sie sind scharf.“

Dann sah Phantom, womit der Elf die letzte Sprengladung repariert hatte. „Warte. Du verwendest Billigbatterien?!“, schrie Phantom, der nicht mehr leise sein konnte. „Aus Aztlan?! Über ein Jahr alt und leer?! Das reicht. Ich habe keine Zeit für diesen Scheiß!“

Phantom aktivierte seine Reflexbooster, zog die schallgedämpfte Pistole und schoss dem Elfen ohne Zögern zwei Kugeln in den Kopf. Er steckte die Pistole wieder weg und überprüfte die zwei Ladungen, von denen Finesse gesagt hatte, sie seien jetzt in Ordnung. Er sah, dass der Elf es diesmal richtig gemacht hatte. So wie er es vor fünfzehn Minuten hätte machen sollen. Was Phantom betraf, war das zu spät.

„Phantom, ist alles in Ordnung?“, fragte die körperlose Stimme von Cypher, der die Matrix überwachte. „Ich sehe, dass du zweimal geschossen hast. Soll ich den Rest des Teams schicken?“

„Nicht nötig“, antwortete Phantom, während er die Leiche zur nächsten Sprengladung schleifte. „Finesse hat mich einmal zu oft verarscht, also habe ich seine inkompetente Vorstellung beendet.“ Dann zog er das Kommlink des toten Runners aus dessen Kampfweste und schob es ein. Nichts sollte an der Leiche zurückbleiben, was mit ihm oder seinem Team in Verbindung gebracht werden konnte.









## STRAFEN FÜR ILLEGALEN BESITZ VON SPRENGSTOFF

GEPOSTET VON: ZHAAGANAASH

Aufgepasst, Chummer! Beaker hat recht, wenn er sagt, dass die Gesetzeshüter es nicht gerne sehen, wenn wir illegal Sprengstoff verkaufen oder besitzen. Natürlich gibt es Unterschiede zwischen örtlichen, nationalen und Konzerngesetzen, aber ich kann euch eine grobe Richtlinie geben, welche Strafen euch erwarten, wenn ihr mit illegal erworbenem Sprengstoff erwischt werdet. Seid also vorsichtig. Und wenn ihr das Shadowrun-Gebot brecht und euch erwischen lasst, hoffen wir mal, dass ihr Elfen seid. Vielleicht seid ihr dann noch in gutem Zustand und könnt wieder Runner werden, wenn ihr mit eurer brandneuen kriminellen SIN im Jahr 2125 auf Bewährung rauskommt. Andererseits sind Elfen oft ziemlich hübsch. Und man weiß ja, was mit hübschen Leuten im Knast passieren kann. Vielleicht ist dann die hohe Lebenserwartung eher ein Fluch als ein Segen. Na, egal ...

Für die meisten Rechtssysteme ist es irrelevant, wie viel Sprengstoff man besitzt. Die Strafhöhe bemisst sich eher nach der Stufe des Sprengstoffs. Wenn man verschiedenen starke Sprengstoffe hat, bekommt man wahrscheinlich mehrere Strafen dafür. Viele Richter geben euch dafür gerne aufeinanderfolgende Gefängnisstrafen.

Für die Unglücklichen, die bei der Verwendung von Sprengstoff zum Angriff (z. B. der Zerstörung eines Gebäudes oder dem Einsatz einer Autobombe) erwischt werden, gibt es meist lebenslänglich. Wenn dabei Todesopfer zu beklagen waren, kann es die Todesstrafe oder Schlimmeres geben. Ich habe gehört, die Bullen suchen nach „Freiwilligen“ für die Tests ihrer Hirncrash-Programme. Und nach allem, was ich so gehört habe, wollt ihr das unbedingt vermeiden.

### GELD- UND GEFÄNGNISSTRAFEN FÜR ILLEGALEN BESITZ VON SPRENGSTOFF

Stufe des Sprengstoffs	Gefängnisstrafe	Geldstrafe
1-5	5 Jahre	50.000 ¥
6-10	15 Jahre	100.000 ¥
11-20	25 Jahre	250.000 ¥
20+	50 Jahre	500.000 ¥

Wenn andere Runnerteams in eurer Gegend in letzter Zeit Sprengstoff verwendet haben, könnt ihr davon ausgehen, dass Lone Star oder Knight Errant versuchen wollen, dem ein Ende zu setzen. Dann kommt es zu verdeckten Ermittlungen. Streckt also keine Fühler nach Sprengstoffen aus, wenn gerade etwas passiert ist. Wartet, bis der Staub sich legt. Meist ist das nach einem oder zwei Monaten vorbei, da die meisten Metamenschen ein kurzes Gedächtnis haben und sich gerne von neuen Schlagzeilen ablenken lassen. Es wäre schön, wenn ich das nicht immer wieder sagen müsste, aber es gibt immer wieder dumme Runner, die auf Lockangebote oder verdeckte Ermittlungen reinfallen, also muss es wohl immer noch sein.

Wenn ihr ein ganz neues Runnerteam seid und an Sprengstoff kommen wollt, macht euch auf Schwierigkeiten und Verzögerungen beim ersten Einkauf gefasst. Eure Connections wollen genauso wenig ins Gefängnis wie ihr, also werden sie bei neuen Geschäften vorsichtig sein. Besonders wenn ihr ein zu gutes Angebot macht und keinen Straßenruf habt, der für euch spricht. Vertrauen beruht auf Gegenseitigkeit, Chummer. Daher mein Rat an neue Teams: Wenn ihr eure Karriere in den Schatten beginnt, besorgt euch so bald wie möglich eine erste Ladung. Kauft wenig, damit ihr nicht viel Aufsehen erregt. Vielleicht braucht euer Team noch keinen Sprengstoff, aber in ein paar Monaten kann es so weit sein. Und dann wird es für euch viel einfacher, wenn ihr bereits einen kleinen Vorrat habt und nicht das Risiko eingehen müsst, von Unbekannten große Mengen eines ungeprüften Sprengstoffs zu kaufen und vielleicht zum Ziel von Ermittlungen zu werden. Plant immer im Voraus. Das zeichnet Experten aus. Und wenn ihr erst mal verlässliche Connections habt, von denen ihr Sprengstoff kaufen könnt, werden euch auch bald größere Mengen und eine größere Vielfalt angeboten. Wie heißt es so schön: Was lange währt, wird endlich gut.

- ◆ Wenn ihr das nicht schafft, könnt ihr euch auch eine eigene Bombenbastel-Werkstatt einrichten und das Zeug selber herstellen. Damit umgeht ihr den Schwarzmarkt und habt zwischen den Jobs etwas zu tun.
- ◆ Balladeer
- ◆ Natürlich ist die eigene Werkstatt ideal, aber sie hat auch Nachteile. Das größte Problem ist, dass sie nicht mobil ist. Wenn ihr eine aufbaut, bekommt ihr bald den Ruf, dass ihr Sprengstoff herstellt. Den brauchen aber andere Runner dringend, und manche scheuen nicht vor Diebstahl oder Raub zurück. Wenn ihr in eine Werkstatt investiert, müsst ihr auch in Sicherheit investieren, wenn ihr nicht rund um die Uhr Wache stehen wollt. Egal, wo sich eure Werkstatt verbirgt, ihr solltet vielleicht mit den örtlichen Gangs eine Abmachung treffen, damit sie darauf aufpassen – besonders dann, wenn ihr auf einem Run seid. Das Wichtigste ist, dass die Werkstatt sicher genug ist, damit die diebischen Hunde, die euch ausrauben wollen, das Risiko scheuen. Vielleicht brechen sie bei jemand anderem in ein paar Blocks Entfernung ein, der nicht so vorsichtig war. Das ist besser als ein Einbruch bei euch.
- ◆ Sticks

Die meisten Runner, die auf Sprengstoff spezialisiert sind, haben spezielle Schieber, die sich mit Erwerb, Transport und Verkauf auskennen. Viele dieser Schieber haben Verbindungen zur Unterwelt, wie zu den Vory, der Yakuza oder den Triaden. Diese Gruppen haben genug Einfluss und Geld, um solche Güter relativ leicht in Umlauf bringen zu können – und wenn es nur durch Bestechung der Bullen funktioniert. Diese speziellen Schieber sind wertvoll, weil sie wissen, woher die Ware kommt und ob sie verlässlich ist. Wenn ihr also noch keine Verbindungen zu solchen Schiebern habt, solltet ihr sie möglichst schnell knüpfen. Das kann den Unterschied zwischen einem geglückten Run und einem Fehlschlag wegen verschiedener Komplikationen ausmachen.



Wenn ihr keinen guten Schieber habt und gezwungen seid, bei einem unangenehmen Hehler Schwarzmarktware zu kaufen, kann das riskant sein. Ihr könntet Glück haben und industriell hergestelltes Material bekommen, das zwar verlässlich, aber fast sicher gestohlen ist. Wenn irgendwo solcher Sprengstoff in größeren Mengen gestohlen wird, arbeiten Konzern und Behörden bei der Aufklärung des Diebstahls meist zusammen. Und sie gehen sogar so weit, dass sie Runner mit der Wiederbeschaffung beauftragen. Sprengstoffe haben ein ernstzunehmendes Verfallsdatum und müssen schnell transportiert werden. Wie oben erwähnt, sollte man erkennen, was ein Hehler unbedingt loswerden will, was sich oft daran zeigt, dass das Angebot lächerlich gut ist, weil der Hehler es eilig hat, damit ihn die Bullen nicht erwischen. Manchmal ist es das Risiko wert, so etwas zu kaufen - und sei es nur deshalb, weil es gutes Material ist und funktioniert. Es könnte für euch und eure Chummer aber zu Gefängnis oder Tod führen. Das Annehmen solcher Angebote ist immer ein Glücksspiel. Ich würde nicht sagen, dass man sie nie annehmen sollte, aber es gibt generell bessere Wege, zu bekommen, was man braucht.

Wenn ihr nicht riskieren wollt, heiße Ware zu kaufen, durch die ihr und euer Team ins Fadenkreuz geraten könnt, gibt es immer die Möglichkeit, etwas Selbstgemachtes auf dem Schwarzmarkt zu bekommen. Viele Experten rühren ihren eigenen Sprengstoff an und verkaufen ihn als Zusatzeinkommen. Der Vorteil von hausgemachtem Sprengstoff ist, dass er meist schwerer zu verfolgen ist als industriell hergestellter. Außerdem gibt es auf dem Schwarzmarkt viel davon, daher ist er meist billiger als die industrielle Variante. Der große Nachteil ist aber, dass er viel unberechenbarer sein kann. Einige Leute mischen gutes Zeug, das fast so verlässlich ist wie industrielle Ware. Andere Heimwerker haben aber offenbar in Chemie nicht aufgepasst, und ihre Erzeugnisse sind so instabil, dass die Explosion viel größer werden kann als geplant. Oder sie explodieren erst gar nicht. Wenn man Selbstgemachtes kauft, sollte man immer auf einem Test bestehen, bevor man bezahlt. Das Wissen, wie sich ein bestimmter Sprengstoff verhält, kann einem später viel Ärger ersparen.

- Wenn ihr von einem Hehler eine Demonstration verlangt, sucht euch unbedingt selbst die Probe aus. Einige unehrliche Händler strecken ihr Zeug. Es kann dann bis zur Hälfte Ersatzmaterialien wie Plastilin enthalten. Und sie nehmen auf jeden Fall eine Packung vom echten Sprengstoff, um euch zu zeigen, dass alles okay ist. Wenn ihr dann wieder zu Hause seid, merkt ihr, dass die Hälfte des Einkaufs gefälscht ist und ihr reingelegt wurdet. Wenn der Hehler euch die Probe nicht aussuchen lässt, sagt ihm, dass ihr nicht interessiert seid.
- 2XL





- ◆ Nehmt zu jedem Einkauf euern Unterhändler mit. Selbst wenn der Hehler euch die Probe aussuchen lässt, könntet ihr trotzdem daneben greifen und eine echte erwischen. Jeder einigermaßen fähige Unterhändler kann Hinweise darauf entdecken, dass der Hehler euch reinlegen will. Er sollte vor allem genau merken können, ob ein Hehler auf einen Teil der Ware besonders achtet oder versucht, euch subtil zu einem bestimmten Teil hinzuführen. Er sollte auch erkennen, ob der Hehler nervös wird, wenn ihr beginnt, die Ware zu untersuchen. Wenn er irgendwann während der Verhandlungen mehr zu schwitzen scheint oder sich sein Puls erhöht, solltet ihr das Geschäft sein lassen. Wenn ihr den Unterhändler mithabt und trotzdem reingelegt werdet, solltet ihr euch einen neuen Unterhändler besorgen.
- ◆ Clockwork
- ◆ Oder Runner sollten, statt direkt bei einem Hehler zu kaufen, ihren Schieber einschalten. Versucht nie, den Mittelsmann zu umgehen. Dafür sind wir da, und wir machen unsere Sache gut: Wir sorgen dafür, dass ihr Runner nicht betrogen werdet. Wir können euch vieles sagen und gute Ratschläge geben – zum Beispiel, wann es unklug ist, Sprengstoff zu kaufen.
- ◆ Am-mut
- ◆ Als ob Schieber nicht von Hehlern reingelegt werden könnten! Vor allem bei Sprengstoff, wenn ein Scheißkerl schlechten, selbstgemachten Sprengstoff in gut gefälschten Verpackungen präsentiert. Plagiate und Fälschungen können einen Schieber genauso reinlegen wie alle Runner. Und leider sind einige der Fälschungen sehr überzeugend.
- ◆ Bull
- ◆ Und natürlich gibt es auch echte Produkte, die einfach schlecht sind, wie das Ares Excalibur ...
- ◆ Slamm-0!

Wer Sprengstoff kaufen will, sollte daran denken, dass es auf dem Schwarzmarkt ein vielfältiges Angebot gibt. Die normalen kommerziellen Schäume und Plastiksprengstoffe können die Explosion so groß und mächtig oder so klein und kontrolliert machen, wie ihr wollt. Außerdem gibt es Sprengschnüre, die Explosionen kontrollierter ablaufen lassen oder als Zündschnur zur gleichzeitigen Detonation mehrerer Ladungen dienen können. Man kann mit Sprengstoff auch Material durchschneiden. Lineare Schneidladungen verringern die Menge an Sprengstoff, die man zum Durchschneiden eines Materials braucht. Und sie sind bereits fertig verdämmt, sodass man sie nicht modifizieren muss. Außerdem gibt es flüssige Sprengstoffe, mit denen Sachen möglich sind, die man mit Plastik nicht schafft. Es gibt also viele Werkzeuge, mit denen man viele Jobs erledigen kann, bei denen Abrissarbeiten anstehen. Wegen der Gefahren, die damit verbunden sind, werden solche Jobs oft besser bezahlt (irgendwo zwischen 5.000 und 20.000 Nuyen mehr als im Durchschnitt). Das erklärt, warum viele Teams bereit sind, sich diesem Risiko auszusetzen.

Welche Jobs gibt es also für Sprengstoffexperten? Bei den meisten geht es darum, dass die Runner in ein gesichertes Gebäude eindringen müssen. Einige Kopfgeldjäger sprengen Schlösser auf, um Flüchtige zu fangen. Manche Leute sprengen Safes. Dabei kann es sich um kleine Wandsafes, Banktresore oder sogar Safes in Laboratorien handeln, in denen geheimes Forschungsmaterial liegt. Manchmal müssen Runner in Schließfächer oder andere sichere Einrichtungen einbrechen. Schlüssel, Magnetkarten oder andere legale Zugänge zu bekommen, funktioniert nicht immer. Dann muss man sich einen eigenen Eingang verschaffen. Besonders in Banksafes kommt man ohne Sprengstoff kaum rein. Die meisten modernen Safes haben zeitgesteuerte Schlösser, die fest verdrahtet sind, um sich nur zu bestimmten Zeiten zu öffnen. Dagegen kann auch ein Hacker nichts machen. Um ein Zeitschloss zu umgehen, müsste man ein Loch in den Safe bohren, den Schließmechanismus erreichen und ihn dann umprogrammieren. Das kann recht lange dauern, und die meisten Safetüren haben Mechanismen, die die Tür blockieren, wenn daran herumgebastelt wird. Die beiden Möglichkeiten, die dann bleiben, sind ein Überfall, wenn der Safe offen ist (also während der Öffnungszeiten, was einiges an zusätzlichen Schwierigkeiten bedeutet), oder die Tür aus den Angeln zu sprengen, wenn der Safe geschlossen ist. Für solche Jobs ist es unerlässlich, einen guten Sprengmeister im Team zu haben. In einigen Safes liegt empfindliches Material, das durch eine schlecht berechnete Explosion zerstört werden kann, wenn die Wucht in das Innere des Safes durchschlägt.

Man kann mit Explosionen auch Fahrzeuge außer Gefecht setzen. Das macht man meist während Extraktionen, wenn die Runner es besser finden, das Ziel auf der Reise abzufangen, als es zu Hause oder bei der Arbeit einzukassieren. Man benutzt Sprengstoff dann meist, um die Achsen zu zerbrechen oder das Getriebe auszuschalten, damit das Auto stehen bleibt. Man kann mit Explosionen auch Überfälle erleichtern, indem man den Lieferwagen zum Stehen bringt, dessen Inhalt man haben will. Andere Sprengmeister nutzen ihre Talente für Wetwork. Autobomben sind bei Attentätern sehr beliebt. Ein echter Experte kann mit dem richtigen Werkzeug aber fast alles explodieren lassen - vom Lichtschalter über Cyberdecks, Kommlinks bis hin zu Cyberware und darüber hinaus. Es gibt auch Gelegenheiten, bei denen Gebäude gesprengt werden müssen. Meist geht es dabei um kleine Immobilien wie Lagerhäuser, Läden, Einfamilienhäuser oder einzelne Wohnungen. Sehr selten will ein Johnson größere Gebäude zum Einsturz bringen, weil diese Jobs sehr auffällig sind und bei einem Scheitern schlimme Konsequenzen haben können. Aber es gibt solche Angebote. Vor Kurzem sprengte ein Team in San Francisco ein zwanzigstöckiges Gebäude von Universal Omnitech, aber der Kon vertuschte das schnell, sodass kaum etwas darüber bekannt wurde. Und in Boston wurden in letzter Zeit ein paar NeoNET-Bürogebäude gesprengt. Wahrscheinlich hängen beide Ereignisse mit der Panik wegen des Kognitiven Fragmentierungssyndroms zusammen.





Was man aus Wissenssofts wahrscheinlich nicht erfährt, ist, dass Sprengstoffe die Magie beeinflussen können. Die meisten kleinen Explosionen stören die Spruchzauberei nicht und erzeugen auch nicht das, was die Magier „Hintergrundstrahlung“ nennen. Ich bin kein Magier. Fragt mich also nicht, was das bedeutet. Aber Runner, die Magie benutzen, haben mir erzählt, dass ab einer gewissen Stärke der gewalttätige Eindruck, den Explosionen in der Umwelt hinterlassen, diese Hintergrundstrahlung sogar permanent erhöhen kann. Wenn die Explosion am Ende eines Runs steht, wird das wohl wenig ausmachen. Wenn sie aber mitten im Run, wie beim Aufsprengen eines Saffes, stattfindet, kann das durchaus Auswirkungen haben. Experten sollten einschätzen können, wie stark die Ladung wirken kann, und dem Rest mitteilen können, ob das die Möglichkeit, Mana zu kanalisieren, beeinflussen könnte. Das ist wichtig, weil mir alle Magier erzählt haben, dass eine temporäre Hintergrundstrahlung wegen einer Explosion Stunden braucht, um wieder zu verschwinden. Fähige Sprengmeister müssen sich dieser möglichen Komplikation bewusst sein und sich entsprechend vorbereiten. Schließlich könnte ihre magische Unterstützung darunter leiden.

Jetzt habe ich aber genug über Sprengstoffe erzählt. Mehr kann ich nicht sagen, ohne Geschäftsgeheimnisse zu verraten. Wenn ihr die erfahren wollt, müsst ihr mich bezahlen. Folgt den Regeln, die ich euch verraten habe, und ihr seid sicher unterwegs. Wenn ihr mehr wissen wollt, kontaktiert mich. Dann können wir uns über den Preis unterhalten.

## SELBSTGEMACHT ODER INDUSTRIELL HERGESTELLT

Bei *Shadowrun* gibt es für Charaktere zwei Arten von Sprengstoff: industriell hergestellte und selbstgemachte Sprengstoffe. Industriell hergestellte Sprengstoffe sind viel verlässlicher, da sie nach strengen Standards, mit Qualitätskontrolle, in richtigen Fabriken und mit allen Werkzeugen und Zutaten, die als Standard gelten, hergestellt werden. Bei Sprengstoffen mit Herstellerangaben kann man davon ausgehen, dass die Stufe tatsächlich stimmt und der Sprengstoff so funktioniert, wie er soll. Selbstgemachte Sprengstoffe hingegen haben eine große Bandbreite, was ihre Qualität und Verlässlichkeit betrifft – vor allem, wenn sie vom Schwarzmarkt kommen –, und der Charakter weiß nichts über den Hersteller oder die Zutaten. Charaktere, die

Sprengstoffe auf dem Schwarzmarkt kaufen, können nie sicher sein, ob die Sprengstoffe halten, was sie versprechen. Einige Hehler werden sogar versuchen, selbstgemachte Sprengstoffe als industrielle zu verkaufen, indem sie diese in gefälschte Verpackungen – mit Konzernlogo und altem Drum und Dran – verpacken. Also: Augen auf beim Sprengstoffkauf.

Alle Arten von Sprengstoffen können auch als selbstgemachte Variante erworben werden. Die Stufen, Verfügbarkeiten und Preise für Sprengstoffe in *SR5* auf Seite 438 und der Tabelle *Sprengstoffe und Zubehör* (S. 175) gelten für kommerziell hergestellte Ware.

Bei selbstgemachten Sprengstoffen kann das Material zu instabil und stark oder zu verdünnt und schwach sein. Die Bandbreite des Schadenscode reicht von +15 bis -15 gegenüber dem angegebenen Schadenscode. (Den genauen

Wert legt der Spielleiter verdeckt fest.) Manchmal ist die Mischung falsch gewählt, und der Sprengstoff explodiert überhaupt nicht. Wenn ein Charakter selbstgemachten Sprengstoff kaufen will, muss er eine Stufe auswählen. Der Spielleiter modifiziert diese Stufe verdeckt, je nachdem, wie konzentriert das Material ist. Manchmal ändert sich auch nichts. Auch selbstgemachte Sprengstoffe können verlässlich funktionieren; aber es ist immer ein Glücksspiel.

Selbstgemachte Sprengstoffe haben aber auch Vorteile gegenüber industriellen Sprengstoffen. Selbstgemachter Sprengstoff ist meist schwerer zu verfolgen, weil er aus verbreiteten, günstigen Zutaten besteht. Daher gibt es auf dem Schwarzmarkt auch viel mehr davon als von industriellen Sprengstoffen, deren Verbreitung streng überwacht wird. Außerdem ist der Selbstgemachte meist billiger. Wenn man selbstgemachten Sprengstoff kauft, ist die Verfügbarkeit um 3 niedriger und der Preis um 50 % niedriger. Wenn den Runnern selbstgemachter als industrieller Sprengstoff verkauft wird, sinkt der Preis aber nicht, weil er ja als echt verkauft wird.

Wenn es auf dem Schwarzmarkt industriellen Sprengstoff gibt, ist er wahrscheinlich gestohlen. Wenn industrieller Sprengstoff in größeren Mengen abhandelt, ist das für jeden, der damit handelt, riskant. Große Mengen gestohlenen industriellen Sprengstoffs sind also immer Heiße Ware (S. 197). Regierungen und Konzerne sind bei der Suche nach dieser Ware immer hoch motiviert, damit sie nicht gegen sie eingesetzt werden kann. Sie gehen sogar so weit, Runner dafür anzuwerben. Wer das Zeug zu lange behält, läuft also Gefahr, damit geschnappt und bestraft zu werden.





## EFFEKTIVE STUFEN VON SPRENGSTOFF

Effektive Stufe	Kilogramm									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	1	2	2	2	3	3	3	3	3	4
2	2	3	4	4	5	5	6	6	6	7
3	3	5	6	6	7	8	8	9	9	10
4	4	6	7	8	9	10	11	12	12	13
5	5	8	9	10	12	13	14	15	15	16
6	6	9	11	12	14	15	16	17	18	19
7	7	10	13	14	16	18	19	20	21	23
8	8	12	14	16	18	20	22	23	24	26
9	9	13	16	18	21	23	24	26	27	29
10	10	15	18	20	23	25	27	29	30	32
11	11	16	20	22	25	27	30	32	33	35 (1)
12	12	17	21	24	27	30	32	34	36 (1)	38 (1)
13	13	19	23	26	30	32	35 (1)	37 (1)	39 (1)	42 (1)
14	14	20	25	28	32	35 (1)	38 (1)	40 (1)	42 (1)	45 (1)
15	15	22	26	30	34	37 (1)	40 (1)	43 (1)	45 (1)	48 (1)
16	16	23	28	32	36 (1)	40 (1)	43 (1)	46 (1)	48 (1)	51 (1)
17	17	25	30	34	39 (1)	42 (1)	45 (1)	49 (1)	51 (1)	54 (1)
18	18	26	32	36 (1)	41 (1)	45 (1)	48 (1)	51 (1)	54 (1)	57 (2)
19	19	27	33	38 (1)	43 (1)	47 (1)	51 (1)	54 (1)	57 (2)	61 (2)
20	20	29	35 (1)	40 (1)	45 (1)	49 (1)	53 (1)	57 (2)	60 (2)	64 (2)
21	21	30	37 (1)	42 (1)	47 (1)	52 (1)	56 (2)	60 (2)	63 (2)	67 (2)
22	22	32	39 (1)	44 (1)	50 (1)	54 (1)	59 (2)	63 (2)	66 (2)	69 (2)
23	23	33	40 (1)	46 (1)	52 (1)	57 (2)	61 (2)	66 (2)	69 (2)	73 (2)
24	24	34	42 (1)	48 (1)	54 (1)	59 (2)	64 (2)	68 (2)	72 (2)	76 (3)
25	25	36 (1)	44 (1)	50 (1)	56 (2)	62 (2)	67 (2)	71 (2)	75 (3)	80 (3)

Die Werte in Klammern sind die Hintergrundstrahlung, die von einer Explosion mit einer Sprengladung dieses Gewichts erzeugt wird. Der Schadenscode einer Explosion ist gleich der Modifizierten Effektiven Stufe x Quadratwurzel des verwendeten Gewichts in Kilogramm (abgerundet).

### WERTE FESTLEGEN

Wenn Sprengladungen an einem Objekt angebracht werden, das zerstört werden soll:

Schaden x 2, DK: –halber Panzerungswert

DK für alles in der Nähe des Explosionspunkts: -2

#### Sprengwirkung

Kugelförmig: -2 pro Meter

Gerichtet: -1 pro Meter

### SPRENGSTOFFWISSEN

Wissensfertigkeiten, die für den Umgang mit Sprengstoffen nützlich sein können:

- Bauingenieurwesen
- Maschinenbau
- Sprengstoffingenieurwesen
- [Fahrzeug]-Design (z. B. Automobil-Design, Schiffsdesign, Flugzeugdesign usw.)
- Metallurgie





## SCHADENSCODES NACH MATERIAL

1. Struktur und Panzerung mit der Sprengwirkung in Metern (0,25 bei 25 Zentimetern, 1,25 für 1,25 Meter usw.) multiplizieren.
2. Wenn die Sprengladung direkt an dem Objekt angebracht wird, ist der modifizierte Panzerungswert gleich der Hälfte des ursprünglichen Panzerungswerts.
3. Strukturstufe zum modifizierten Panzerungswert addieren.
4. Verwenden Sie die Regel Erfolge Kaufen (SR5, S. 47), um zu berechnen, wie viel Schaden die Struktur verträgt, bevor sie beschädigt wird (abgerundet).
5. Die Erfolge, die für das Material gekauft werden können, werden zum Strukturwert addiert. Das ist der Mindestschaden, der nötig ist, um die Struktur komplett zu zerstören. Um die Struktur nur partiell zu beschädigen, muss der Schadenscode einer Sprengladung niedriger sein. Damit wird das Material angeknackt, aber nicht zerstört.

## EXPLOSIONEN UND HINTERGRUNDSTRAHLUNG

Explosionen haben einen gewaltigen Einfluss auf ihre Umgebung, der auch die Manasphäre betrifft, aus der Magieanwender ihre Macht beziehen. Meist sind die Explosionen, die Runner verursachen, zu schwach, um einen bleibenden Einfluss auf die Hintergrundstrahlung eines Gebiets zu haben. Ab einer gewissen Explosionsenergie wird die Hintergrundstrahlung aber beeinflusst. Ab einem Schaden von 35K erzeugt eine Explosion 1 Punkt Hintergrundstrahlung. Pro 20 Punkte Schaden über 35K erhöht sich die erzeugte Hintergrundstrahlung um 1. Eine Explosion zum Beispiel, die einen Schaden von 75K verursacht, würde in der Umgebung eine Hintergrundstrahlung von 3 erzeugen. Wenn bei der Explosion keine Metamenschen sterben, ist die Hintergrundstrahlung temporär und sinkt pro Stunde um 1 Punkt bis auf den Wert, den sie vor der Explosion hatte. Wenn Metamenschen sterben, ist die Hintergrundstrahlung permanent. Es ist sehr schwer, wenn nicht sogar unmöglich, eine Hintergrundstrahlung von mehr als 3 mit normalen Sprengladungen zu erzeugen. Für eine höhere Hintergrundstrahlung bräuchte man exotische Materialien in der Bombe – wie etwa chemische oder biologische Kampfstoffe, radioaktives Material für eine schmutzige Bombe oder Fluoreszierende Astrale Bakterien (FAB). Wenn solche Zusatzstoffe in einer Sprengladung verwendet werden (was Runner kaum tun, und sei es nur, weil sie die nicht bekommen), beginnt ab 95K eine Hintergrundstrahlung von 4, die wie oben pro 20 Punkte Schaden um 1 steigt. Das führt dann zu Manaverzerrungen. Hintergrundstrahlung durch Explosionen von 4 oder höher ist immer permanent, auch wenn keine Metamenschen dabei sterben. Der Schaden an der Umwelt reicht dafür aus.

Oft gibt es in einem Gebiet, in dem eine Explosion stattfindet, bereits eine permanente Hintergrundstrahlung. Wenn die Hintergrundstrahlung wegen der Explosion nicht höher ist als die bereits bestehende, ändert sich nichts an der Hin-

## MODIFIKATOREN FÜR DIE EFFEKTIVE STUFE

Situation	Modifikator
Erfolge bei einer Probe auf Sprengstoffe + Logik [Geistig]	Jeder Erfolg erhöht/senkt die effektive Stufe um 1.
Industriell hergestellte Sprengstoffe	Keine Veränderung (Stufe wie angegeben).
Selbstgemachte Sprengstoffe (vom Schwarzmarkt)	+15 bis -15 auf die Stufe. Wenn dieser Modifikator die Stufe auf 0 reduziert, kann die Ladung nicht explodieren (wahrscheinlich wegen falsch gemischter Zutaten). Keine anderen Modifikatoren können angewandt werden, wenn die Stufe auf 0 gesunken ist. Der Spielleiter legt die genaue Höhe der Senkung/Erhöhung fest.
Selbstgemachte Sprengstoffe (vom Charakter hergestellt)	Der Charakter muss zur Herstellung eine Ausgedehnte Probe auf Sprengstoffe + Logik [Geistig] ablegen. Wenn bei einer der Proben Erfolge erzielt werden, wird die gewünschte Stufe des Sprengstoffs nicht verändert. Wenn der Charakter keine Erfolge erzielt, wird der Sprengstoff um 1 stärker oder schwächer. Bei einem Patzer verändert sich die gewünschte Stufe um +5 oder -5. Bei einem Kritischen Patzer explodiert der Sprengstoff mit einem Schadenscode gleich der geplanten Stufe. Die maximale Veränderung der Stufe beträgt +15 oder -15.
Gasleck (Haus oder Wohnung)	+20K
Treibstoff wird durch die Explosion gezündet	+20K
Verdämmung	Schaden x 4 (statt Schaden x 2); DK –Hälfte
Herstellen einer gerichteten Sprengladung	Führt zu einer gerichteten Explosion. Das erlaubt, bestimmte Komponenten oder Ziele zu zerstören.

tergrundstrahlung des Gebiets. Wenn also zum Beispiel eine Sprengladung eine Hintergrundstrahlung von 2 in einem Gebiet erzeugt, in dem bereits eine von 2 besteht, verändert sich nichts. Wenn die neue Hintergrundstrahlung aber höher als die bestehende ist, wird die bestehende auf den neuen Wert erhöht. Wenn also eine Explosion eine Hintergrundstrahlung von 3 in einem Gebiet erzeugt wird, in dem es zuvor keine gab (Hintergrundstrahlung 0), herrscht ab dann in dem Gebiet eine Hintergrundstrahlung von 3. Wenn die erzeugte Hintergrundstrahlung temporär ist, sinkt sie nach 3 Stunden wieder auf den vorher bestehenden Wert. Die Hintergrundstrahlung, die von einer Explosion erzeugt wird, breitet sich vom Explosionspunkt in einem Radius gleich dem Schaden in Metern aus. Eine Explosion mit 40K erzeugt also eine Hintergrundstrahlung von 1 mit einem Durchmesser von 80 Metern. Ob die Explosion gerichtet war oder nicht, spielt dabei keine Rolle. Der Einfluss auf die Manasphäre ist immer kugelförmig.





## HINTERGRUNDSTRAHLUNG IN KÜRZE

Magische Hintergrundstrahlung führt bei allen Proben, die irgendwie mit Magie verbunden sind, zu einem Würfelpoolmalus in Höhe ihrer Stufe. Davon betroffen sind zum Beispiel Spruchzauberei, Beschwörung, Fertigkeitstests mit Adeptenkräften wie Todeskrallen oder Geschärfter Sinn, Askennen, Astrale Wahrnehmung und Astralkampf. Dualwesen und reine Astralwesen erhalten diesen Malus auf alle ihre Handlungen.

Bei aktiven Foki sowie aufrechterhaltenen, intensivierten oder verankerten Zaubern und Ritualen wird die Kraftstufe um die Höhe der Hintergrundstrahlung reduziert. Wenn die Stufe auf 0 oder darunter sinkt, endet Zauber, Hüter und Ritualwirkungen; Foki werden deaktiviert. Die Wirksamkeit Alchemischer Erzeugnisse wird ebenfalls um die Stufe der Hintergrundstrahlung gesenkt. Man kann Foki nicht in einem Gebiet aktivieren, in dem Hintergrundstrahlung herrscht. Astralgestalten können nicht durch ein Gebiet verfolgt werden, dessen Hintergrundstrahlung größer ist als ihr Magieattribut oder ihre Kraftstufe.

Weitergehende Informationen zur Hintergrundstrahlung finden sich im kommenden *Straßengrimoire*.

## ZEITBEDARF FÜR DAS HERSTELLEN VON SPRENGGLADUNGEN

Bei *Shadowrun* ist eine Sprengladung eine Menge an Sprengstoff, die so präpariert wird, dass sie gleichzeitig hochgeht. Das kann eine einzelne Ladung oder auch eine Reihe von Ladungen sein, die ein komplexes System bilden und zugleich explodieren. Sie können mit einem Stromkreis verbunden oder mit einzelnen Zündern versehen sein, die eine gleichzeitige Explosion ergeben.

Je nach Komplexität einer Sprengladung braucht ein Charakter zwischen 10 Minuten und einigen Tagen, um sie vorzubereiten. Die Komplexität wird nach den folgenden Richtlinien festgelegt:

- Eine Einfache Sprengladung hat nur einen Zünder (jeden außer einem optischen Zünder), eine Energie- oder Zündquelle und den Sprengstoff. Sie kann keine Anti-Entschärfungsmodifikationen haben und darf pro Ladung nicht mehr als 5 Kilogramm wiegen. Einfache Ladungen können nicht miteinander verbunden werden, aber man kann sie per WiFi oder Zeitzünder gleichzeitig explodieren lassen. Eine Einfache Sprengladung kann nicht verdammt werden.
- Eine Durchschnittliche Sprengladung kann mehrere Zünder (bis zu drei, außer einem optischen Zünder) und bis zu vier Anti-Entschärfungsmodifikationen haben und bis zu 10 Kilogramm schwer sein. Man kann Durchschnittliche Sprengladungen mit Zündkapseln und Kabeln so verbinden, dass sie gleichzeitig detonieren. Eine Durchschnittliche Sprengladung kann verdammt werden.

- Eine Komplexe Sprengladung kann als einzige mit einem optischen Zünder ausgestattet werden. Daneben können auch mehrere andere Zünder angebracht werden, es darf aber kein weiterer optischer Zünder benutzt werden. Die Sprengladung kann über (maximal 12) Anti-Entschärfungsmodifikationen verfügen. Sie kann jede beliebige Masse - auch unter 10 Kilogramm - haben. Eine einzelne Sprengladung mit mehr als 10 Kilogramm ist aber immer eine Komplexe Sprengladung. Eine Komplexe Sprengladung kann verdammt werden.

Wenn man mehrere Sprengladungen herstellt, bildet die Gesamtzahl den Schwellenwert für die Ausgedehnte Probe. Mit jedem Erfolg wird eine Sprengladung hergestellt. Verwenden Sie die Regeln für Ausgedehnte Proben (*SR5*, S. 50). Ein Patzer kann dafür sorgen, dass eine der Ladungen nicht explodiert. Ein Kritischer Patzer führt zu einer Explosion.

Für manche Jobs benötigt man mehrere Ladungen, für andere nur eine. Wenn man eine einzelne Sprengladung herstellt (also allen Sprengstoff in einer Ladung benutzt), wird der Schwellenwert der Ausgedehnten Probe anhand der Komplexität der Sprengladung berechnet, wie in der folgenden Tabelle angegeben.

## ZEITBEDARF FÜR DAS HERSTELLEN VON SPRENGGLADUNGEN

### MEHRERE LADUNGEN

Art	Schwellenwert	Intervall
Einfach	Anzahl der Ladungen	30 Minuten
Durchschnittlich	Anzahl der Ladungen	1 Stunde
Komplex	Anzahl der Ladungen	1 Tag

### EINZELNE LADUNG

Art	Schwellenwert	Intervall
Einfach	6	10 Minuten
Durchschnittlich	12	1 Stunde
Komplex	18	1 Tag

## SCHADENSCODES ZUM ZERSTÖREN VON OBJEKTEN (WIE VIEL BUMMS BRAUCHT ES?)

Die folgenden Tabellen geben an, welchen Schadenscode eine Explosion haben muss, um eine Barriere aus einem bestimmten Material zu zerstören, und wie viel zur Zerstörung eines großen Gebäudes oder eines durchschnittlichen Fahrzeugs benötigt wird. Die Schadenscodes, die in der Tabelle *Mindestschaden nach Material* angegeben sind, ergeben ein 1 Quadratmeter großes Loch in dem Material. Um kleinere oder größere Löcher zu machen, konsultieren Sie die Regeln für Perforationsladungen und Schneidladungen (S. 190).

Für die Widerstandsprobe einer Barriere gegen Schaden durch eine Explosion sollten Spielleiter Erfolge Kaufen (*SR5*, S. 47).



## MINDESTSCHADEN NACH GEBÄUDE

Dies ist der Schadenscode, der von Sprengstoff mindestens erreicht werden muss, um ein Gebäude zu zerstören.

Gebäude	Mindestschaden
Wohnung	75K
Mittelgroßes Haus	100K
Kleiner Laden (Stuffer Shack)	128K
Lagerhaus	160K
Kleines Bürogebäude (< 5 Stockwerke)	200K
Tunnel, U-Bahntunnel, Fußgängerübergang	175K
Mittelgroßes Bürogebäude (5-15 Stockwerke)	128-640K
Mittelgroße Fabrik	200K
Großes Bürogebäude (16-25 Stockwerke)	256-960K
Militäreinrichtung	500K
Geheime Forschungseinrichtung (Gehärtet)	550K
Wolkenkratzer/Arkologie (26+ Stockwerke)	960K+

## MINDESTSCHADEN NACH FAHRZEUG

Wie viel Sprengstoff braucht man, um ein Fahrzeug zu zerstören?

Fahrzeugart	Mindestschaden
Boot	18
Motorrad	9
Auto	14
Limousine	22
Lastwagen/Lieferwagen	26

Diese Mindestschäden gelten für durchschnittliche Fahrzeuge, die nicht mit Zusatzpanzerung versehen sind. Erhöhen Sie die Mindestschäden nach Bedarf.

## MINDESTSCHADEN NACH MATERIAL

Material der Barriere	Struktur	Panzerung	Benötigter Mindestschaden*
Zerbrechlich	1	2	2
Billig	2	4	3
Durchschnittlich	4	6	6
Schwer	6	8	9
Verstärkt	8	12	13
Tragend	10	16	16
Schwer, Tragend	12	20	20
Gepanzert, Verstärkt	14	24	23
Gehärtet	16+	32+	28+

\* Für ein Loch von 1 Quadratmeter oder zum Durchscheiden.





# REGELN FÜR DAS ABREISSEN VON GEBÄUDEN

Einige Jobs in der Sechsten Welt verlangen von Runnern, ein Gebäude zu sprengen, vom Lagerhaus oder Laden bis zum Mietshaus oder Büroturm. Manchmal kommen diese Aufträge von Konzernen, die ihre Konkurrenz schädigen wollen. Manchmal stecken Verbrechersyndikate dahinter, die ein Schutzgeldgeschäft aufbauen wollen und dafür ein mahnen-des Beispiel brauchen. Die Runner könnten auch Teil eines Plans zur Manipulation des Immobilienmarkts oder eines Versicherungsbetrugs durch die „zufällige“ Zerstörung der Immobilie sein. Diese Regeln geben Spielern und Spielleitern die Möglichkeit, solche Aufträge durchzuführen.

## SCHRITT 1: FESTLEGEN DER BENÖTIGTEN SPRENGSTOFFMENGE

Das Ziel der Sprengung zu identifizieren ist einfach: Mr. Johnson sagt den Runnern, welches Gebäude sie in die Luft jagen sollen. Wenn man die Art des Gebäudes kennt, hat man einen ersten Hinweis auf die nötige Sprengstoffmenge. Charaktere mit der Fertigkeit Sprengstoffe müssen eine erfolgreiche Probe auf Sprengstoffe + Logik [Geistig] (6) ablegen, um die richtige Menge zu berechnen. Die „richtige“ Menge ist in diesem Fall eine, die das Gebäude hinreichend kontrolliert sprengt, sodass es in sich zusammenfällt und die Sprengung wenig Kollateralschaden verursacht. Wenn ein Charakter Baupläne hat und die Statik des Gebäudes kennt, sinkt der Schwellenwert für die Probe auf 4. Wenn die Probe misslingt, verschätzt sich der Charakter um 20K Schaden. Bei einem Patzer verschätzt er sich um 40K, bei einem Kritischen Patzer um 60K. Die richtigen Werte für verschiedene Arten von Gebäuden finden Sie in der Tabelle *Mindestschaden nach Gebäude* (S. 179). Modifizieren Sie gegebenenfalls die Probe.

Um ein großes Gebäude erfolgreich zu sprengen und kollabieren zu lassen, müssen Sprengladungen gleichmäßig an statisch wichtigen Punkten (Säulen, Trägern, tragenden Wänden usw.) verteilt werden. Damit das Gebäude kontrolliert einstürzt, müssen die Sprengladungen gleichzeitig explodieren. Das kann man mit einer Verkabelung, Sprengschnüren und Zündkapseln, mit Zeitzündern oder per WiFi erreichen. Die Ladungen müssen in Vielfachen von vier pro Stockwerk an sensiblen Punkten angebracht werden. Bei den meisten Gebäuden reichen vier oder acht Sprengladungen pro Stockwerk. Bei wirklich massiven Gebäuden kann der Spielleiter aber auch höhere Zahlen festlegen. Je höher ein Gebäude ist, desto mehr Sprengladungen an sensiblen Punkten werden benötigt. Generell kann man davon ausgehen, dass im Erdgeschoss oder Keller und dann in jedem fünften Stock-

werk Sprengladungen angebracht werden müssen. Wenn die Sprengladungen an den richtigen Punkten des Gebäudes richtig platziert sind, wird ihr Schaden verdoppelt (s. **Barrieren Zerstören**, SR5, S. 197). Die Ladung muss ausreichen, um ein 1 Quadratmeter großes Loch in den statisch wichtigen Punkt zu reißen, um ihn zu zerstören. Die meisten dieser Punkte bestehen aus Tragendem Material (Struktur 10, Panzerung 16). In sehr massiven Gebäuden bestehen sie aus Schwerem Tragendem Material (Struktur 12, Panzerung 20). In der Tabelle *Mindestschaden nach Material* (S. 179) finden Sie die nötigen Schäden für bestimmte Materialien.

Der Spielleiter kann, statt nur die Tabelle *Mindestschaden nach Gebäude* zu konsultieren, auch einen genauer definierten Schadenscode festlegen. Dabei muss festgelegt werden, A) wie viele statisch wichtige Punkte die Runner pro Stockwerk zerstören müssen, B) aus welchem Material diese bestehen, und C) wie viel Schaden man für einen einzelnen dieser Punkte braucht. Dann wird dieser Schadenscode mit der Zahl der zu zerstörenden Punkte pro Stockwerk multipliziert. Dieses Ergebnis wird mit der Anzahl an Stockwerken, auf denen Sprengladungen sein müssen, multipliziert, um den benötigten Gesamtschaden zu erhalten.

### BEISPIEL

Ein Spielleiter möchte, dass die Charaktere einen Job bekommen, bei dem ein 20-stöckiges Gebäude gesprengt werden soll. Zu Anfang ist klar, dass die Runner auf fünf Stockwerken (Erdgeschoss, 5., 10., 15. und 20. Stockwerk) Sprengladungen anbringen müssen. Der Spielleiter legt fest, dass in diesen Stockwerken jeweils vier Punkte zerstört werden müssen, die aus Schwerem Tragendem Material bestehen (Struktur 12, Panzerung 20). Ein Blick auf die Tabelle *Mindestschaden nach Material* ergibt, dass jede Sprengladung mindestens 20K Schaden pro Punkt erreichen muss. Das wären 80K pro betroffenem Stockwerk. Multipliziert mit der Anzahl der Stockwerke, in denen Sprengladungen platziert werden müssen, ergibt das für das gesamte Gebäude einen Mindestschaden von 400K.

Um die Menge des benötigten Sprengstoffs zu reduzieren, kann ein Sprengstoffexperte eine Sprengladung auch verdämmen. Dazu muss die Ladung an der Rückseite mit einem starken Material versehen werden, das die Kraft der Explosion zurück in Richtung des Punktes, auf den sie zielen soll, reflektiert. Dadurch wird die Explosion gerichtet, statt ihre Zerstörungskraft einfach kugelförmig auszubreiten. Zum Verdämmen werden meist Sandsäcke oder Kies benutzt, aber es hat auch schon Runner gegeben, die dafür Körperpanzerung und Zauber (wie z. B. Physische Barriere) benutzten. Man kann auch, ähnlich dem Aufbau einer Claymore-Mine, massive





Metallplatten an einer Seite der Ladung anbringen. Das Material oder der Zauber muss eine Strukturstufe von mindestens der Hälfte des zu sprengenden Punkts haben. Zum Beispiel müsste eine Sprengladung, die Schweres Material (Struktur 6) zerstören soll, mit Material von mindestens Strukturstufe 3 verdammt werden.

Man kann auch ein Loch in das zu sprengende Material bohren, die Sprengladung in dem Loch platzieren und es anschließend versiegeln. Auch damit erreicht man eine Verdämmung. Diese Vorgehensweise ist sehr effektiv, braucht aber viel Zeit, die Runner oft nicht haben.

Verdämmte Ladungen erhalten einen Multiplikator von 4 für den Schaden statt des gewöhnlichen Multiplikators von 2 (s. SR5, S. 197). Außerdem sollte der Spielleiter die Anzahl an statischen Punkten pro Stockwerk senken, die gesprengt werden müssen (bis zu einem Minimum von 4). Verdämmte Sprengladungen sind immer entweder Durchschnittlich oder Komplex.

Gebäude mit weniger als 5 Stockwerken müssen nicht unbedingt zum Einsturz gebracht werden. Hier reicht es, den für den Mindestschaden (200K oder weniger) benötigten Sprengstoff an einem statisch wichtigen Punkt anzubringen, um diese kleinen Gebäude zu zerstören. Bei einem Haus oder einer Wohnung können Runner zusätzlich einen Gasherdd oder Boiler manipulieren, um ein Gasleck zu erzeugen. Dann kann man mit einer kleinen Sprengladung oder einem Zündfunken das Gas zur Explosion bringen. Wenn der Charakter ein Gasleck zur Verstärkung der Explosion nutzt, steigt der Schaden der Sprengladung um 20K.

Wenn man ein Gebäude zum Einsturz bringen will, darf man den Mindestschaden nicht um mehr als 50K überschreiten. Eine so große Explosion würde in der Umgebung einiges an Schaden bei Gebäuden verursachen oder Passanten auf den umliegenden Straßen verletzen. Wenn der Charakter hingegen den Mindestschaden um mehr als die Hälfte unterschätzt, stürzt das Gebäude nicht ein und kann repariert werden.





**BEISPIEL**

Twitch und sein Team werden angeheuert, um ein 20-stöckiges Bürogebäude von Universal Omnitech zu sprengen. Twitch führt sorgfältige Recherchen durch, findet einiges über die Statik des Gebäudes heraus und bekommt sogar Pläne. Dadurch sinkt der Schwellenwert der Probe auf Sprengstoffe um 2. Twitch schafft die nötigen 4 Erfolge bei seiner Probe auf Sprengstoffe + Logik [Geistig]. Der Spielleiter teilt Twitches Spieler mit, dass der Aufbau des Gebäudes es notwendig macht, pro Stockwerk 4 statisch wichtige Punkte zu sprengen. Außerdem teilt er ihm mit, dass diese Punkte aus Schwerem Tragendem Material (Struktur 12, Panzerung 20) bestehen. Also wird jede Sprengladung an ihrem Punkt einen Schaden von 20K brauchen, um ihn zu zerstören. Twitch berechnet richtig, dass sein Team und er Sprengladungen mit einem Gesamtschaden von mindestens 400K brauchen werden, um das Gebäude einstürzen zu lassen. Aus Erfahrung weiß er auch, dass er im Keller oder Erdgeschoss, dem 5., 10., 15. und 20. Stockwerk Sprengladungen anbringen muss. Seine Berechnungen ergeben, dass er 20 Kilogramm Plastiksprengstoff der Stufe 11 brauchen wird. Er möchte aus dem Sprengstoff 20 einzelne Ladungen zu je 1 Kilogramm herstellen und je 4 davon auf den 5 Stockwerken verteilen. Sie werden per Zeitzünder (mit drei Stunden Countdown) gezündet. Wenn sie richtig angebracht werden, verursachen die Sprengladungen den Mindestschaden, den sie an Schwerem Tragendem Material verursachen müssen. Der Schadenscode der Ladungen berechnet sich wie folgt:

*Grundscha- den jeder Sprengladung (11K) x 2 (direkt am statisch wichtigen Punkt angebracht) = 22K; x 4 Sprengladungen pro Stockwerk = 88K.*

Fünf Stockwerke zu je 88K Schaden ergeben eine Explosion mit einem Schaden von 440K, was über den benötigten 400K liegt. Der Schaden von 440K ist nicht zu hoch, da der Mindestschaden nicht um mehr als 50K überschritten wird. Außerdem ergibt sich so ein kleines Polster, wenn etwas beim Anbringen der Ladungen schiefgehen sollte. Twitch ist zuversichtlich, dass er das Gebäude so zum Einsturz bringen kann.

Wenden wir uns nun Twichts weniger fähigem Kollegen Tic zu, der sich oft verrechnet. Bei ihm läuft es so:

Auch Tic macht gute Recherchearbeit, findet einiges über die Statik des Gebäudes heraus und bekommt Pläne. Dadurch sinkt der Schwellenwert der Probe auf Sprengstoffe um 2. Tic erzielt bei seiner Probe jedoch einen Kritischen Patzer. Er geht davon aus, dass er Sprengstoff für einen Schaden von 340K braucht (400K – 60K wegen des Kritischen Patzers). Auch Tic weiß, dass er im Keller oder Erdgeschoss, dem 5., 10., 15. und 20. Stockwerk Sprengladungen anbringen muss. Seine Berechnungen ergeben, dass er 20 Kilogramm (4 Kilogramm pro Stockwerk) Plastiksprengstoff der Stufe 9 brauchen wird. Wenn alle Sprengladungen richtig angebracht werden und es keine weiteren Modifikationen gibt, berechnet sich der Schaden so:

*Grundscha- den für eine 1-kg-Sprengladung mit Plas- tiksprengstoff der Stufe 9 (9K) x 2 (direkt am statisch wichtigen Punkt angebracht) = 18K; 4 Ladungen (eine an jeder Seite des Bauwerks) = 72K pro Stockwerk*

*5 Stockwerke x 72K = 360K (wenn alles richtig ange- bracht wird).*

Tic wendet sich an eine seiner Connections, die ihm sagt, es stünde eine genügend große Menge an qualitativ hochwertigem hausgemachtem Sprengstoff zum Verkauf. Tic glaubt, dass seine Connection verlässlich ist, und entschließt sich, die Ware zu kaufen. Leider hat er dem Falschen vertraut. Der Spielleiter senkt die Stufe des Sprengstoffs um 3, wodurch Tic jetzt 20 Kilogramm der Stufe 6 statt der Stufe 9 hat. Ohne zusätzliche Modifikation wird jede Sprengladung, die Tic herstellt, einen Schaden von 6 haben. Wenn Tic sie richtig anbringt, wird pro Stockwerk eine Explosionskraft von 48K (6K x 2 wegen richtiger Platzierung, x 4 für vier Ladungen) entstehen. Damit erzeugt er einen Gesamtschaden von 240K (48K pro Stockwerk). Das könnte gerade noch ausreichen, das Gebäude zu zerstören, weil die Hälfte des Mindestschadens überschritten wird. Aber es wird nicht in einer Weise zerstört, die dem armen Tic nützlich ist. Er wird einiges an Schwierigkeiten haben.

**SCHRITT 2: ABLEGEN DER SPRENGSTOFFE-PROBE**

Wenn der Sprengstoff beschafft ist, muss er in Sprengladungen umgewandelt werden (s. SR5, S. 438), indem er mit Zündern versehen wird. Die Ladungen können dann gleichzeitig mit ihren jeweils eigenen Zündern oder zusammen über eine Verbindung gezündet werden. Der Spieler kann eine Probe auf Sprengstoffe + Logik [Geistig] ablegen, um die effektive Stufe der Sprengladungen um 1 pro Erfolg zu erhöhen. Er kann diesen Schritt aber auch überspringen, wenn er der Qualität des gekauften Sprengstoffs vertraut. Der Charakter muss

für die gesamte Sprengstoffmenge, die er in Sprengladungen verwenden will, nur eine Probe ablegen, um die effektive Stufe zu erhöhen. Dadurch werden die Sprengladungen gerichtet und damit effizienter. Die Explosion wirkt nun nicht mehr einfach kugelförmig sondern in eine Richtung. Mit einer gerichteten Sprengladung kann man auch bestimmte Ziele (Personen, kleine Teile eines Gebäudes oder Fahrzeugteile) gezielt beschädigen.

Der Charakter legt eine Ausgedehnte Probe ab, um zu bestimmen, wie lange es dauert, die Sprengladungen herzustellen. Der Spielleiter legt dafür die Komplexität und Anzahl der Sprengladung(en) fest. Die Tabelle *Zeitbedarf für das Herstellen*





von Sprengladungen (S. 178) gibt die Schwellenwerte und Intervalle für die Probe an. Die Regeln für Patzer und Kritische Patzer beim Herstellen von Sprengladungen finden Sie im dazugehörigen Textabschnitt (S. 178).

Für die Auswahl der passenden Zünder muss der Charakter das Innendesign des Gebäudes kennen. Gebäude, die Runner einreißen sollen, sind meist nicht professionell zum Sprengen vorbereitet. Schließlich ist auch keine Firma damit beauftragt. Diese Firma könnte zum Beispiel Materialien aus dem Inneren entfernen, die WiFi-Signale stören. Das Gebäude könnte sich auch in einer Spam-Zone oder einem Matrixloch befinden (s. **Rauschen**, SR5, S. 227). Neben solchen äußeren Störungen können sichere Gebäude auch mit WiFi-abschirmender Farbe beschichtet sein, was es fast unmöglich macht, dass unautorisierte Signale von außen eindringen. Am einfachsten umgeht man dieses Problem mit Zeitzündern, aber das wirft immer die Frage auf, ob die Runner es rechtzeitig schaffen, alle Sprengladungen zu platzieren und wieder rauszukommen, bevor die Explosion erfolgt. Die meisten Experten benutzen daher eine Mischung aus WiFi- und Zeitzündern: Wenn alle Sprengladungen platziert sind, können die Runner noch im Gebäude ein Signal absetzen, das die Zeitzünder aktiviert. Dann können sie abhauen, während der Countdown läuft. Das ist immer noch riskant, weil allerlei Hindernisse auf dem Weg nach draußen lauern können. Aber die Runner haben so wenigstens die Möglichkeit, die Zünder scharfzumachen, wann sie es wollen, und laufen nicht Gefahr, das von außen gar nicht tun zu können.

### SCHRITT 3: ANBRINGEN UND ZÜNDEN DER SPRENGLADUNGEN

Jetzt muss das Team die fertigen Sprengladungen in das Gebäude bringen. Die meisten gesicherten Gebäude sind an den Eingängen mit Chemsniffern ausgerüstet. Die Runner müssen diese Sensoren täuschen, indem sie die Sprengladungen luftdicht verpacken, das System hacken und falsche Resultate einfügen, oder einen Weg in das Gebäude finden, der nicht von Sensoren überwacht wird. Wenn sie drinnen sind, müssen die Runner die statisch wichtigen Punkte zum Platzieren der Sprengladungen erreichen. Die meisten dieser Punkte befinden sich in gesicherten Bereichen wie Wartungsräumen mit eingeschränktem Zugang, was die Gefahr einer Entdeckung erhöht. Je mehr Ladungen man anbringen muss, desto höher die Gefahr einer Entdeckung. Im Gebäude muss ein Charakter für jeden Punkt eine Probe auf Sprengstoffe + Logik [Geistig] ablegen, um ihn zu identifizieren. Der Schwellenwert dafür beträgt 6. Wenn der Charakter die Statik kennt oder Baupläne hat, sinkt er auf 4. Diese Probe muss auch dann abgelegt werden, wenn die Punkte aus den Plänen bereits bekannt sind. Es besteht immer die Möglichkeit, dass der Charakter einen falschen Punkt ausgemacht hat und die Ladung daher nicht optimal platziert. Sollte das geschehen, wird der Schaden

#### BEISPIEL

Twitch ist jetzt bereit, seine zwanzig 1-kg-Ladungen aus Plastiksprengstoff der Stufe 11 herzustellen. Er vertraut seinen Berechnungen und versucht nicht, gerichtete Ladungen herzustellen, um sie zu verstärken. Er steckt einfach Zeitzünder (Stufe 2) in massive Blöcke aus Sprengstoff und bereitet sie zur Zündung vor. Jetzt legt Twitch eine Ausgedehnte Probe ab, um zu sehen, wie lange er für die Vorbereitung der 20 Sprengladungen braucht. Der Spielleiter legt fest, dass es sich (wegen des geringen Gewichts und des Zeitzünders) um Einfache Sprengladungen handelt. Damit beträgt das Intervall für die Probe 30 Minuten. Twitch legt eine Ausgedehnte Probe auf Sprengstoffe + Logik [Geistig] (20, 30 Minuten) ab und erzielt 5 Erfolge. Er hat für die Probe einen Würfelpool von 10. In den ersten 30 Minuten kann Twitch 5 Sprengladungen fertigstellen. Twitch würfelt sofort ein zweites Mal. Durch den zweiten Würfelwurf in Folge sinkt der Würfelpool um 1 (und beträgt jetzt 9). Twitch erzielt in den nächsten 30 Minuten 4 Erfolge, was vier weitere Ladungen ergibt (insgesamt also 9). Beim nächsten Würfelwurf schafft Twitch nur 3 Sprengladungen (insgesamt also 12). Er entscheidet sich für einen weiteren Würfelwurf in Folge. Diesmal schafft er noch 3 Ladungen (insgesamt also 15). Twitch will endlich fertig werden, würfelt erneut und schafft unter Verwendung von Edge 5 Erfolge. Insgesamt braucht Twitch 3 Stunden, um die 20 1-kg-Ladungen aus Plastiksprengstoff der Stufe 11 herzustellen. Jetzt ist er bereit, sie im Gebäude zu verteilen.

*Unterdessen hat auch Tic einiges an Arbeit vor sich:*

Tic ist jetzt bereit, seine 20 1-kg-Ladungen aus Plastiksprengstoff der Stufe 6 (die er für 9 hält) herzustellen. Er möchte sie effizienter machen, also legt er eine Probe auf Sprengstoffe + Logik [Geistig] ab und erzielt 2 Erfolge. Tic glaubt, er habe damit eine effektive Stufe von 11 erreicht, aber in Wirklichkeit beträgt die effektive Stufe erst 8 – immer noch 1 Stufe niedriger, als er hatte kaufen wollen. In diesem Beispiel braucht Tic genauso lange wie Twitch, benutzt aber die billigsten Zeitzünder, die man kriegen kann (Stufe 1). Das wird später noch wichtig. Wenn alles andere wie geplant läuft, wird der gesamte Schaden der Sprengladungen der Stufe 8 320K betragen: 4 Ladungen der Stufe 8 pro Stockwerk an statisch wichtigen Punkten (daher jeweils 16K), also 64K pro Stockwerk;  $x 5 = 320K$ . Diese Explosion wird einiges an Schaden anrichten (sie ist viel stärker als der ursprüngliche Schaden von 240K, der ohne Tics Einwirken entstanden wären). Aber sie ist immer noch viel schwächer als die nötigen 400K für das Gebäude.





für diese Sprengladung nicht verdoppelt. Wenn alle Ladungen angebracht sind, berechnen Sie den gesamten Schaden für jedes Stockwerk. Die Summe dieser Schadenscodes der Stockwerke ist der Gesamtschaden am Gebäude. Modifikatoren für die DK brauchen Sie nicht zu beachten. Für diese Probe muss der Schaden der Explosion nur den Mindestschaden erreichen. Halten Sie sich nicht damit auf, mit Struktur und Panzerung zu würfeln: Wenn der Schaden den Mindestschaden

erreicht, wird das Gebäude erfolgreich zerstört. Wenn die Charaktere alles richtig gemacht haben, kommt das gewünschte Ergebnis heraus.

Andere Teammitglieder können mit einer Teamworkprobe (SR5, S. 51) beim Ausmachen der richtigen Punkte helfen. Teammitglieder, die die Fertigkeit Sprengstoffe nicht besitzen, können stattdessen mit einer Wahrnehmungsprobe und einem Würfelpoolmalus von -2 helfen.

### BEISPIEL

Twitch und sein Team sind jetzt bereit für den Run. Mithilfe des Hackers und in Verkleidung als Wartungstrupp können sie den Sprengstoff erfolgreich ins Gebäude schmuggeln. Twitch und sein Team beschließen, im 20. Stockwerk zu beginnen und sich dann nach unten vorzuarbeiten. Das ganze Team arbeitet zusammen, um die Sprengladungen an den richtigen Punkten anzubringen. Dieser Job bedeutet fast drei Stunden Arbeit, in denen sie Sicherheitsleuten ausweichen, Kameraaufzeichnungen manipulieren und in Wartungsbereiche einbrechen müssen, aber das Team schafft es, alle Sprengladungen anzubringen, ohne erwischt zu werden. Der Countdown ist auf drei Stunden eingestellt, also muss das Team jetzt schnell aus dem Gebäude. Bevor die Ladungen hochgehen, löst Twitch einen Feueralarm aus, um das Gebäude zu evakuieren. Sie werden für den Abriss bezahlt, nicht für Massenmord. Und die Verwirrung während des Alarms wird es den Runnern leichter machen, aus dem Gebäude zu entkommen, ohne erwischt zu werden. Die Explosion wird ausgelöst, und der Spielleiter gibt an, dass alle Sprengladungen wie geplant funktionieren. Die Explosion hat den erwarteten Schaden von 440K erreicht, und das Gebäude von Universal Omnitech stürzt in weniger als einer Minute in sich zusammen, ohne die Nachbarschaft nennenswert zu beschädigen. Mr. Johnson ist mit dem Ergebnis sehr zufrieden und bezahlt dem Team auch einen Bonus.

Jetzt zurück zu dem weniger glücklichen Tic:

Tic und sein Team brechen in das Gebäude von Universal Omnitech mit Sprengladungen ein, deren Stufe sie für 11 halten, die aber die Stufe 8 haben. Wie das andere Team braucht auch Tics Team fast drei Stunden zum Anbringen der Sprengladungen. Leider kann das Team einen der Punkte im 15. Stockwerk nicht erreichen. Tic versichert dem Team, dass das kein Problem darstellt. Seine Berechnungen (mit der falschen Stufe 11) ergeben, dass auch so genügend Sprengkraft zum Abriss des Gebäudes

vorhanden ist. Außerdem hat Tic die billigen Zeitzünder (Stufe 1) benutzt, die zwar günstig, aber nicht so verlässlich sind. Der Spielleiter beschließt, dass einer der Zeitzünder versagt und die dazugehörige Sprengladung nicht explodiert. Die endgültige Berechnung der Sprengung sieht so aus:

20. Stockwerk: 64K (4 Sprengladungen zu 16K, 8 x 2)

15. Stockwerk: 56K (3 Sprengladungen zu 16K, 8 x 2, 1 Sprengladung mit nur 8K)

10. Stockwerk: 64K (4 Sprengladungen zu 16K, 8 x 2)

5. Stockwerk: 48K (3 Sprengladungen zu 16K, 8 x 2, eine explodiert nicht)

Keller: 64K (4 Sprengladungen zu 16K, 8 x 2)

Gesamt: 296K (deutlich unter dem Schaden von 400K, der für das Gebäude nötig wäre)

Ähnlich wie Twitchs Team lösen auch Tic und sein Team einen Feueralarm aus und hauen ab. Diesmal stürzt das Gebäude aber nicht ein. Der Spielleiter beschließt, dass die Statik schwer in Mitleidenschaft gezogen wurde, das Gebäude aber noch steht. In den nächsten vier Stunden schafft Universal Omnitech es, viel von dem Material rauszuschaffen, das Mr. Johnson eigentlich unter dem Schutt des Gebäudes hatte begraben wollen. Bevor Universal Omnitech das Gebäude kontrolliert abreißen kann, neigt es sich über die nahe Straße und bricht über einem Nachbargebäude von Saeder-Krupp zusammen, das davon zum Teil zerstört wird. Noch schlimmer ist, dass Mr. Johnson für S-K arbeitet. Tics Lebenserwartung hat sich plötzlich auf Stunden verkürzt.





## SPRENGSTOFF UND FAHRZEUGE

Ebenso wie sich Gründe zum Sprengen von Gebäuden finden, finden sich auch solche zum Sprengen von Fahrzeugen. Autobomben können Immobilien beschädigen, als Ablenkung dienen oder als improvisierte Straßensperre auf einer engen Straße dienen. Häufig werden Sprengstoffe auch in Autos platziert, um Insassen zu töten.

## AUTOBOMBEN ZUR BESCHÄDIGUNG VON IMMOBILIEN

Autobomben, die wahllos töten und verwunden sollen, werden vor allem von extremistischen Policlubs und Militanten benutzt, die Terror verbreiten wollen. Es gibt zwar solche Jobs, aber die meisten Runner finden sie abscheulich und zu ris-

kant. Stattdessen setzen Runner Autobomben eher zur Beschädigung von Immobilien ein.

Fahrzeughbomben sind keine bevorzugte Methode zum Abriss von Gebäuden. In Jahrzehnten gewalttätiger Vorfälle mit Neo-Anarchisten und anderen Militanten wurden viele Gebäude so umgebaut oder gesichert, dass man keine Fahrzeuge mehr so nahe heran oder hineinfahren kann, dass man sie zerstören könnte. Zäune und Betonabsperungen machen es schwer, Fahrzeugbomben gegen Gebäude einzusetzen. Die meisten sicheren Gebäude halten Fahrzeuge mindestens zehn Meter von sich fern. Also wird eine normale Explosion, bevor die Druckwelle das Gebäude erreicht, bereits einen um 20K reduzierten Schaden haben. Durch Verbesserungen der Statik und des Designs können Gebäude inzwischen einiges vom Explosionsdruck absorbieren, was eine weitere Senkung um 20K ergibt. Selbst wenn das Fahrzeug es ins Gebäude schafft und explodiert, ist der Explosionsdruck ungleichmäßig verteilt, und der Schaden, den das Gebäude nimmt, ist unberechenbar. Aus diesen Gründen nutzen Runner eine Autobombe eher als Ablenkung. Sie wollen damit die Aufmerksamkeit des Sicherheitspersonals auf eine Seite des Gebäudes lenken und zugleich an der anderen Seite eindringen, wo sie hoffen, auf weniger und dafür verwirrtere Gegner zu treffen.





Damit eine Fahrzeugbombe effektiv sein kann, muss sie das Fahrzeug, in der sie sich (im Kofferraum, am Motorblock oder Unterboden) befindet, zerstören können. Dann braucht sie noch genug Kraft, um in der Umgebung Schaden anzurichten. Die Tabelle *Mindestschaden nach Fahrzeug* (S. 179) gibt die nötigen Werte an. Der dort angegebene Schaden ist der Durchschnitt, mit dem ein normales Fahrzeug der jeweiligen Art zerstört wird. Das Fahrzeug widersteht außerdem dem Schaden mit Rumpf + Panzerung – halbem Panzerungswert. Ein Rigger, der ein Fahrzeug als Autobombe benutzen will, schwächt manchmal das Chassis (was die Panzerung verringert), damit nach der Zerstörung des Fahrzeugs mehr Explosionskraft für die Umgebung übrig bleibt. Dazu muss er eine Probe auf Fahrzeugmechanik + Logik [Geistig] ablegen. Jeder Erfolg senkt den Panzerungswert des Fahrzeugs um 1. Der Panzerungswert des Fahrzeugs kann auf diese Weise höchstens auf 1 reduziert werden (das Chassis allein zählt als 1 Punkt Panzerung). Die meisten Fahrzeuge haben nicht viel Panzerung, die man auf diese Weise senken müsste, um etwas zu bewirken. Schließ-

lich wird der Panzerungswert durch die Durchschlagskraft der Explosion ohnehin halbiert. Wenn ein Fahrzeug aber mit zusätzlicher Panzerung ausgestattet wurde, ist es wichtig, diese zu senken, wenn die Explosion außerhalb des Fahrzeugs etwas ausrichten soll. Wenn das Fahrzeug präpariert ist, legt der Sprengmeister das nötige Gewicht an Sprengstoff fest, das für die Sprengladung benutzt wird. Wenn der Panzerungswert des Fahrzeugs gesenkt wurde, sinkt auch der Mindestschaden für dessen Zerstörung in derselben Höhe.

Eine Autobombe wird immer als eine einzelne Sprengladung betrachtet, egal wie der Sprengstoff im Auto verteilt ist. Wenn der Charakter zum Beispiel 10 Kilogramm mit Stufe 15 benutzte, würde er in der Tabelle *Effektive Stufen von Sprengstoff* (S. 176) den Schaden für diese Menge finden. Dieser ergibt zugleich den Schaden für die Sprengladung.

Wenn ein Fahrzeug gesprengt wird, legt der Spielleiter für das Fahrzeug eine Widerstandsprobe mit Rumpf + Panzerung ab, um festzustellen, wie viel von der Explosion vom Fahrzeug geschluckt wird. Ziehen Sie die Rumpfstufe, den Panzerungs-

## BEISPIEL

Smashers Team soll eine Hochsicherheitsanlage von Renraku infiltrieren. Wegen der starken Sicherheitsmaßnahmen braucht das Team eine Ablenkung, um genügend Wachen wegzulocken, damit es von der anderen Seite her eindringen und mit den neuen Cyberware-Entwürfen wieder abhauen kann, die der Johnson haben will. Das Team beschließt, mit einer Autobombe einen Teil des Zauns zu zerstören, der die Anlage umgibt. Dafür besorgt sich Smashers Team einen Chrysler-Nissan Jackrabbit. Die Riggerin senkt den Panzerungswert des Fahrzeugs von 4 auf 1, indem sie den Rahmen, Teile der Aufhängung und andere Teile schwächt. Außerdem bringt sie außen überall Neo-Anarchisten-Slogans an, damit spätere Ermittler glauben, das wäre ein Angriff der Neo-Anarchisten gewesen. Zusätzlich baut die Riggerin ein Riggerinterface ein, damit sie das Fahrzeug fernsteuern kann.

Smasher wählt für die Autobombe 10 Kilogramm Plastiksprengstoff der Stufe 10. Der Schaden der Bombe wäre damit 32K. Die Aufklärung der Anlage ergibt, dass der Zaun ein elektrisch geladener schmiedeeiserner Zaun von drei Metern Höhe ist. Schmiedeeisen ist ein Verstärktes Material (Struktur 8, Panzerung 12). Um ein 3 Quadratmeter großes Loch in den drei Meter hohen Zaun zu sprengen – und damit hoffentlich den Stromkreis zu unterbrechen –, braucht man, wie Smasher weiß, mindestens 24 Kästchen Schaden an der Barriere (s. **Barrieren Zerstören**, SR5, S. 197). Er beschließt, die effektive Stufe des Sprengstoffs zu erhöhen. Smasher erzielt bei seiner Probe auf Sprengstoffe + Logik [Geistig] 4 Erfolge, was die effektive Stufe auf 14 erhöht. Der Schaden der Sprengladung beträgt jetzt 45K. Dann legt Smasher eine Ausgedehnte Probe ab, um zu sehen, wie lange er zum Herstellen der Bombe braucht. Der Spielleiter legt für die Sprengladung eine Durchschnittliche Komplexität fest, also beträgt der Schwellenwert 12.

Smasher erzielt mit drei Würfelwürfen 12 Erfolge, also braucht er für die Bombe 3 Stunden. Sie soll per WiFi gezündet werden. Smasher platziert die Bombe im Kofferraum des Autos.

Der Rigger fährt das Fahrzeug zum Ziel, über den Randstein und direkt neben den Zaun. Dann zündet Smasher die 10-kg-Bombe. Der Spielleiter würfelt mit Rumpf + Panzerung des Jackrabbit (der nur noch einen Panzerungswert von 1 besitzt), um zu sehen, wie viel von der Explosionswucht das Auto absorbiert, und erzielt mit 9 Würfeln 4 Erfolge.

Die Kraft der Explosion wird um Rumpf und Panzerung (8 + 1 = 9) und die Anzahl der Erfolge der Widerstandsprobe (4) reduziert. Dieses spezielle Modell hat einen Benzinmotor, also erhöht der Spielleiter den Schaden der Explosion um 20K. Die Explosion hat nun einen Schaden von 52K (45 – 13 + 20), dem alles in der Nähe des Fahrzeugs widerstehen muss. Die Autobombe erzeugt eine kugelförmige Explosion, deren Schaden um 2 pro Meter sinkt. Da das Fahrzeug direkt neben dem Schmiedeeisenzaun steht, bekommt dieser den vollen Schaden von 52K ab. Der Spielleiter würfelt mit Struktur + Panzerung (mit DK -2) und erzielt 5 Erfolge. Damit reißt die Explosion sogar ein 5 Quadratmeter großes Loch in den Zaun, wodurch der Stromkreis unterbrochen wird (47 Kästchen Schaden sind mehr als die 40, die für ein 5-Quadratmeter-Loch nötig sind). Dann warten die Runner, bis die Wachen kommen, bevor sie den Zaun an anderer Stelle überklettern und von hinten ins Gebäude eindringen.

Außer dem Zaun gibt es noch zwei Autos in der Nähe: eines ist 3 Meter weit weg geparkt, eines 4 Meter. Der Spielleiter könnte auch diese Autos Schäden von 46K und 44K widerstehen lassen, was sie beide zerstören würde. Dadurch gewönne die Szene an Dynamik, und die Wachen müssten sich mit drei statt nur einem brennenden Wrack auseinandersetzen.



wert und die Anzahl der Erfolge bei der Widerstandsprobe vom Schaden der Explosion ab. Wenn das Fahrzeug mit einem Verbrennungs- statt einem Elektromotor ausgerüstet ist und zerstört wird, erhöht sich der Schaden um 20K, da der Treibstoff bei der Explosion ebenfalls explodiert. Der so ermittelte Wert ist der Schaden, dem alles außerhalb des Fahrzeugs widerstehen muss. Die Druckwelle der Explosion breitet sich kugelförmig aus, also sinkt der Schaden um 2 pro Meter. Wenn ein Charakter dem Schaden einer Explosion widerstehen muss, muss er immer Körperlichem Schaden widerstehen. Selbst wenn der Schaden den modifizierten Panzerungswert nicht übersteigt, bleibt er Körperlich und wird nicht zu Geistigem Schaden.

## AUTOBOMBEN FÜR ASSASSINEN

Wer schon mal einen Action- oder Mafiafilm gesehen hat, weiß, dass man mit Autobomben gerne Verräter, Zeugen oder andere Ziele aus dem Weg räumt. In der Sechsten Welt sind Autobomben immer noch beliebte Werkzeuge für Wetwork.

Bei *Shadowrun* gibt es unterschiedliche Möglichkeiten, mit einer Autobombe die Insassen zu töten. Es gibt „dumme“ und „smarte“ Bomben. Dumme Bomben reagieren auf einen Auslöser, nicht auf ein bestimmtes Ziel. Bei einer typischen dummen Bombe ist der Zünder der Sprengladung mit der Zündung des Autos verbunden. Diese Bombe wird, sobald das Auto gestartet wird, vom Stromkreis der Zündung gezündet. Dann explodiert sie und tötet die unglücklichen Insassen. Eine andere Art von dummer Bombe kann mit einem Drucksensor unter dem Sitz, auf dem das Ziel wahrscheinlich sitzen wird, verbunden werden. Sie explodiert, sobald ein gewisses Maß an Druck (Gewicht) erreicht ist. Man kann diese Art von Bombe unter Fahrer-, Beifahrer oder Rücksitzen anbringen. Das Dumme an dummen Bomben ist, dass sie nicht sicher das gewünschte Ziel treffen. Viele Fahrzeuge des Jahres 2075 haben ein Riggerinterface, also können sie aus der Ferne gestartet werden, woraufhin die dumme Bombe am Zündkreislauf hochgeht und ein leeres Auto zerstört. Wenn das Auto kein Riggerinterface hat, könnte es von einem Bediensteten oder Bodyguard geholt werden - und wieder hätte die dumme Bombe das falsche Ziel erwischt. Außerdem lassen sich alle außer den billigsten Autos aus ein paar Metern Entfernung mit dem Kommlink starten. Das Problem wird noch schlimmer, wenn das Ziel mehrere Fahrzeuge besitzt oder mit Familienmitgliedern zur Unzeit die Autos tauscht - auch dann kann leicht das falsche oder gar kein Ziel getroffen werden.

Andere Runner wollen vielleicht lieber per WiFi zünden. Sobald das Team bestätigen kann, dass das Ziel am richtigen Platz sitzt, kann die Bombe ferngezündet werden, und der Job ist erfolgreich abgeschlossen. Das kostet aber Zeit und benötigt eine Überwachung. Und ein WiFi-Zünder kann durch Rauschen in der Umgebung gestört werden. Daher investieren manche Runner in smarte Autobomben, die ihnen Arbeit abnehmen.

Eine smarte Bombe hat immer einen optischen Zünder und gilt immer als Komplexe Sprengladung. Ein optischer Zünder kann per Kabel oder WiFi mit Sensoren verbunden sein. Sobald die Sensoren bestätigen, dass das Ziel im Fahrzeug ist, explodiert die Bombe. Ein optischer Zünder hat einen Prozessor, der so hochentwickelt ist wie der eines normalen Kommlinks. Einige Runner verstecken eine Mikrokamera im Fahrgastraum (im Armaturenbrett, der Beleuchtung usw.), die per WiFi mit dem optischen Zünder verbunden ist. Im Zünder befinden sich ein Gesichtserkennungsprogramm und Bilder des Ziels. Wenn das Programm die Identität des Ziels bestätigt, wird die Bombe ausgelöst. Es gibt besonders hochgestellte Ziele, die Körperdoubles benutzen, und wegen der Qualität der kosmetischen Chirurgie des Jahres 2075 verlassen sich einige Runner nur ungern auf Gesichtserkennung. Eine Variante dieser smarten Bombe benutzt biometrische Sensoren, die nach der DNA des Ziels oder anderen biometrischen Merkmalen suchen. Sie sammeln meist Luftpartikel, anhand derer sich die Identität des Ziels bestätigen lässt. Sie können aber auch Fingerabdrücke auf den am häufigsten berührten Teilen des Fahrzeugs (wie Gurt, Lenkrad oder Handschuhfach) überprüfen. Biometrische Nanoscanner zum Aufsprühen, die ihre Informationen an den optischen Zünder übermitteln, sind für diesen Einsatz perfekt. Natürlich braucht man für diese Methoden Fingerabdrücke oder DNA-Proben des Ziels, damit die Bombe einen Abgleich vornehmen kann. Smarte Bomben können dem Team auch eine Textnachricht übermitteln, dass das Ziel ausgemacht ist und die Bombe gezündet wird. Wenn die Bombe mit einer Kamera verbunden ist, kann sie vor der Explosion Aufzeichnungen des Ziels übermitteln, die man für den Johnson als Beweis für die Erledigung des Auftrags benutzen kann. Je mehr WiFi-Geräte man aber mit der Sprengladung verbindet, desto leichter ist sie zu entdecken. In jedem Fall kann sich das Team weit weg vom Explosionsort befinden, was eine Flucht erleichtert.

Wenn eine Autobombe nur die Insassen töten soll, muss die Sprengladung im Fahrgastraum platziert werden - zum Beispiel unter einem Sitz. Sonst muss sie stark genug sein, um mit Panzerung und Rumpf des Fahrzeugs fertigzuwerden. Die Sprengladung muss gerichtet sein, damit sich die Sprengwirkung auf das Ziel konzentriert. Wenn die Bombe hochgeht, wird die Explosion für alle Barrieren, die zwischen Bombe und Ziel liegen (wie für den Sitz) als penetrierende Waffe betrachtet, und die Barriere absorbiert ein Kästchen Schaden. Der Rest des Schadens trifft das Ziel und jeden, der sich innerhalb eines Winkels von 60 Grad um das Ziel befindet. Außerhalb dieses Winkels wird die Explosion als kugelförmig betrachtet, und ihr Schaden sinkt um 2 pro Meter. In diesem Fall erleiden die Insassen vor dem Fahrzeug Schaden. Auch hier ist jeder Schaden, unabhängig vom Panzerungswert der Insassen, Körperlich. Wenn die Passagiere Schaden erlitten haben, widersteht anschließend das Fahrzeug: Ziehen Sie vom Schaden jeden Erfolg der Passagiere bei der Schadenswiderstandsprobe ab. Die Hauptziele waren die Insassen, nicht das Fahrzeug, daher wird der Panzerungswert des Fahrzeugs nur mit einer DK von -2 modifiziert. Wenn das Fahrzeug mindestens ein Kästchen Schaden erhalten hat, aber nicht völlig zerstört wurde, brennt





es. In jeder Kampfrunde, in der es brennt, erhält das Fahrzeug automatisch 1 Kästchen Schaden. Wenn damit der Zustandsmonitor eines Fahrzeugs mit Verbrennungsmotor gefüllt wird, explodiert es. Wer noch im Fahrzeug ist und die erste Explosion überlebt hat, muss nun einer weiteren Explosion mit einem Schaden von 20K widerstehen, weil der Tank explodiert.

Manche Runner bringen auch eine verdämmte Sprengladung hinter der Türverkleidung des Autos an. Bei der Explosion wird der Schaden dann mit 4 statt nur mit 2 multipliziert. Diese extreme Art einer Autobombe wird meist nur für sehr harte Ziele (wie schwer gepanzerte, stark modifizierte Trolle) benutzt.

## BEISPIEL

### DUMME BOMBE

Cold Heart wurde von einem Johnson der Manhattaner Mafia angeheuert, um einen Zeugen in einem bevorstehenden Prozess zu eliminieren. Bis zum Prozess wird der Verräter vom Zeugenschutzprogramm in Seattle versteckt. Cold Heart macht eine Recherche über das Ziel und findet heraus, dass der Zeuge alleine lebt, bei Federated-Boeing als Ingenieur arbeitet und jeden Tag selbst zur Arbeit fährt. Der Zeuge wird nicht zusätzlich geschützt; man verlässt sich auf die neue Identität. Leider hat der Zeuge das Pech, dass ein UCAS-Marshall nur zu bereitwillig seine Identität für eine Handvoll Nuyen preisgegeben hat. Cold Heart hat herausgefunden, dass der Zeuge keine Fahrgemeinschaft hat und eher einzelgängerisch lebt. Cold Heart informiert sich über das Auto und erfährt, dass es nur manuell gestartet werden kann und kein Riggerinterface hat. Die perfekten Voraussetzungen für eine dumme Bombe.

Eines Nachts bricht Cold Heart in die Garage des Zeugen ein und bastelt, während der Zeuge schläft, an dessen Ford Americar herum. Er legt eine Probe auf Fahrzeugmechanik + Logik [Geistig] (3) ab und erzielt 4 Erfolge. Er verwendet einen elektrischen Zünder und verbindet die Zündung mit 1 kg Plastiksprengstoff der Stufe 14. Die Sprengladung platziert er unter der Lenksäule. Cold Heart legt außerdem eine Probe auf Sprengstoffe + Logik [Geistig] ab, um die Ladung gerichtet zu machen. Er erzielt 2 Erfolge, was zu einem Schaden von 16K führt.

Am nächsten Morgen will der Zeuge zur Arbeit fahren, startet den Motor, und das Auto explodiert in der Garage. Die Sprengladung erzeugt eine gerichtete Explosion. Der Abstand des Opfers zur Sprengladung beträgt weniger als 1 Meter, also bekommt es den vollen Schaden (16K) ab. Das Opfer widersteht dem Schaden mit 4 Erfolgen, erleidet aber 12 Kästchen Körperlichen Schaden. Es ist noch am Leben, hat aber 2 Kästchen Überzähligen Schaden (Konstitution 4).

Jetzt widersteht der Ford Americar gegen 12K (16 – 4). Der Spielleiter würfelt mit Rumpf + Panzerung – DK 2 (15 Würfel) und erzielt 5 Erfolge. Das Fahrzeug erleidet 7K Schaden und beginnt zu brennen. Wenn das Opfer nicht binnen 4 Kampfrunden das Bewusstsein wiedererlangt und das Auto verlässt, erleidet es durch die zu erwartende Explosion weiteren Schaden von 20K. Das Opfer stirbt allerdings, noch bevor das Fahrzeug explodiert.

### SMARTER BOMBE

Warhawk hat den Auftrag angenommen, einen Rivalen von Mr. Johnson im Konzern zu eliminieren. Er plant, eine smarte Bombe in der gepanzerten Limousine des Ziels anzubringen, und hat 1 kg Sprengstoff der Stufe 20 erworben. Warhawk will einen optischen Zünder mit einer Mikrokamera in der Innenbeleuchtung benutzen. Er versorgt das Bilderkennungsprogramm mit Bildern des Ziels. Warhawk informiert sich über das Modell der Limousine und findet die genauen Abmessungen des Rücksitzes heraus, damit er die Bombe genau darunter einpassen kann. Weil die Bombe einen optischen Zünder hat, gilt sie als Komplexe Sprengladung. Warhawk wird bei der Ausgedehnten Probe 18 Erfolge brauchen, das Intervall beträgt 1 Tag. Der Würfelpool beträgt 13, das Geistige Limit 6, und Warhawk braucht zur Herstellung 6 Tage.

Dann wartet er auf die Gelegenheit zum Anbringen der Bombe. Er erfährt, dass die Sicherheitsleute des Ziels das Auto zur Inspektion in eine Werkstatt bringen wollen. Er besticht den Besitzer der Werkstatt, damit ihm dieser Zugang zur Limousine gewährt; dann baut er die Bombe unter dem Rücksitz ein.

Einen Tag später wird das Fahrzeug abgeholt, und das menschliche Ziel, ein Troll-Bodyguard und ein menschlicher Fahrer fahren damit nach Downtown. Sobald die Bombe die Identität des Ziels durch Gesichtserkennung festgestellt hat, explodiert sie. Das Ziel sitzt genau über der Sprengladung. Der Sitz absorbiert 1 Kästchen Schaden, also muss das Ziel 19K mit einer DK von -2 widerstehen. Das menschliche Ziel schafft beim Schadenswiderstand nur 3 Erfolge, wird also sofort getötet.

Der Leibwächter sitzt innerhalb des Winkels von 60° weniger als 1 Meter weg, also muss er ebenfalls einem Schaden von 19K widerstehen. Er trägt eine Ganzkörperpanzerung (Panzerungswert 15) und hat Titan-Kompositknochen. Nach dem Schadenswiderstand erleidet er 10 Kästchen Schaden und überlebt.

Der Fahrer sitzt etwa 1,75 Meter weg, was auf 2 aufgerundet wird. In dieser Entfernung ist die Explosion kugelförmig, nicht mehr gerichtet. Der Fahrer muss also einem Schaden von 15K widerstehen. Er schafft nur einen Erfolg und stirbt ebenfalls.

Der Spielleiter zieht die 13 Erfolge der Schadenswiderstandspenab vom Schaden ab, womit die Limousine nur noch 4K widerstehen muss. Das schafft sie leicht. Die Limousine ist im Inneren total versaut, aber weit von der Gefahr des Explodierens entfernt.



## FAHRZEUGE AUSSCHALTEN

Man kann mit einer Sprengladung auch ein Fahrzeug unbrauchbar machen. Eine Sprengladung an der Achse kann das Fahrzeug lahmlegen, was für die Extraktion eines Ziels während der Fahrt nützlich sein kann. Auch mit einer Sprengladung an Getriebe oder Kardanwelle kann ein Fahrzeug sofort zum Stehen gebracht werden. Statt mit Rumpf + Panzerung des Fahrzeugs widersteht dieser Teil des Autos nur mit seiner Materialstufe. Die meisten normalen Fahrzeugteile sind Schweres Material (Struktur 6, Panzerung 8). Bei schwer gepanzerten Fahrzeugen bestehen diese Teile aus Verstärktem Material (Struktur 8, Panzerung 12). Verwenden Sie die Regeln für Perforationsladungen auf Seite 190. Wenn eine Achse von der Explosion zerstört werden soll, gilt deren Durchmesser als Dicke des Materials, die durchtrennt werden muss. Wenn das Teil mindestens Schaden in Höhe seiner Strukturstufe erleidet, ist es entweder durchgebrochen oder zerstört. Wenn die Explosion mehr Energie als nötig erzeugt, könnte das Fahrzeug sich auf die Seite legen oder überschlagen. Wenn die Explosion 5K Schaden mehr erzeugt, als zum Zerstören des Teils nötig war, heben sich die Räder des Fahrzeugs vom Boden, und es fällt auf die Seite. Wenn sie 10K Schaden mehr erzeugt, als nötig war, überschlägt sich das Fahrzeug und landet auf dem Dach. Pro Kästchen über diese 10K hinaus überschlägt sich das Auto ein weiteres Mal, was vielleicht zum Tod der Insassen führen kann.

Beim Anbringen der Sprengladung muss der Charakter eine Probe auf Sprengstoffe + Logik [Geistig] (3) ablegen. Ein Patzer bei der Probe bedeutet, dass die Explosion den Tank beschädigt (wenn das Fahrzeug einen hat), was den Schaden um 20K erhöht.

## VERWISCHEN DER SPUREN

Die meisten Sprengstoffexperten, die nicht von den Behörden erwischt werden wollen, versuchen, die Bomben anderer Leute nachzubauen, damit diese beschuldigt werden. Dazu braucht der Charakter einen Spurensicherungsbericht, der detailliert über die Bauweise und den verwendeten Sprengstoff einer anderen Bombe Auskunft gibt. Wenn er diesen Bericht hat, kann er mit einer Probe auf Fälschen + Logik [Geistig] eine solche Bombe nachahmen. Der Schwellenwert für die Ausgedehnte Probe zur Herstellung wird verdoppelt, da der Charakter sich bemühen muss, die Sprengladung wie das Werk eines anderen aussehen zu lassen.

## SPRENGGLADUNGEN UND DROHNEN

Ein Sprengmeister kann einen Teil seiner Arbeit auch von Drohnen erledigen lassen. Drohnen können benutzt werden, um durch unübliche Eintrittspunkte (Fenster, Laderampen oder Dachluken) Sprengladungen in ein Gebäude zu bringen. Leider sind die meisten Drohnen zu ungeschickt, um die Ladung anzubringen. Wenn ein Charakter eine Drohne zum

### BEISPIEL

Pyro und sein Team sollen einen Forscher von Shiawase in Neo-Tokio extrahieren. Die erste Recherche ergibt, dass das schwierig werden kann, weil das Ziel in einer Shiawase-Arkologie lebt und arbeitet. Das Team geht davon aus, dass es mit den Wachen in der Arkologie nicht fertig wird, falls etwas schiefgeht. Stattdessen wenden sich die Runner dem Arbeitsplan des Wissenschaftlers zu, um eine Möglichkeit zu finden, ihn außerhalb der Arkologie zu erwischen. Sie haben Glück: Er wird eine siebentägige Kreuzfahrt machen und mit dem Auto zum Kreuzfahrtschiff fahren, wobei ihn nur eine Wache begleiten wird. Pyros Team beschließt, eine Sprengladung an dem Auto anzubringen, mit dem der Forscher fahren wird. Sie werden die Ladung an einem günstigen Punkt der Route zünden und den Forscher schnappen.

Pyro informiert sich über das Zielfahrzeug und findet heraus, dass es ein Sicherheitsfahrzeug ist, dessen Teile aus Verstärktem Material bestehen. Pyro will eine Ladung anbringen, die die Achse durchtrennt. Bei diesem Modell hat die Achse einen Durchmesser von 10 Zentimetern. Das Material ist Verstärkt, also rechnet Pyro die Struktur der Achse mit 1 (8 x 0,1, aufgerundet) und die Panzerung mit 1 (12 x 0,1 – Hälfte DK, aufgerundet). Pyro will die Achse sicher durchtrennen, also möchte er eine Explosion, die mindestens 3K Schaden verursacht.

Er entscheidet sich für eine Sprengladung aus 1 kg kommerziellem Sprengstoff der Stufe 2 (die er mit einer Sprengstoff-Probe von 5 auf 2 reduziert hat). Nachdem das Team herausgefunden hat, welches Auto für die Fahrt benutzt werden soll, schleicht es sich in den Fuhrpark. Pyro formt die Sprengladung um die Achse und bringt einen Fernzünder an. Er legt seine Probe mit Sprengstoffe + Logik [Geistig] ab und erzielt 3 Erfolge. Damit wird der Tank nicht beschädigt werden.

Dann fährt der Wissenschaftler los, verfolgt von Pyro und seinem Team. Am geplanten Ort des Hinterhalts zündet Pyro die Sprengladung. Weil sie direkt auf der Achse sitzt, verursacht die Ladung 4K (2K x 2) Schaden an der Achse. Der Spieler würfelt mit Struktur + Panzerung der Achse (1 + 1) und erzielt keinen Erfolg. Der Schaden kommt in voller Höhe durch, die Achse bricht, und das Fahrzeug kommt zum Stehen.

Platzieren einer Sprengladung benutzt, erhält er bei dem Versuch einen Würfelpoolmalus von -3. Eine Ausnahme davon bilden Drohnen mit Gelenkarmen, die so geschickt sind wie menschliche Extremitäten.

Einige Sprengmeister bringen Sprengladungen in der Drohne selbst an und zünden sie am Ziel. Mikrodrohnen und Minidrohnen können nicht mit einer Sprengladung versehen werden, weil sie dafür zu klein sind. Kleine und mittlere Drohnen können eine Sprengladung von maximal (Rumpfstufe ÷ 2) kg Gewicht (aufgerundet) aufnehmen. Ein Aztechnology Crawler (eine kleine Drohne) kann also zum Beispiel bis zu 2 kg Sprengstoff (Rumpf 3 ÷ 2 = 1,5, aufgerundet auf 2) aufnehmen. Eine große Drohne kann eine Sprengladung von maximal (Rumpfstufe) kg Gewicht aufnehmen. Eine Steel





Lynx (Rumpf 6) könnte also bis zu 6 kg Sprengstoff in ihrem Rumpf tragen. Ein Rigger oder jemand mit einer passenden Mechanik-Fertigkeit muss die Sprengladung anbringen, da

man manchmal einige Umbauten im Inneren der Drohne vornehmen muss. Eine Drohne wird nach denselben Regeln gesprengt wie ein Fahrzeug.

## PERFORATIONSLOADUNGEN UND SCHNEIDLADUNGEN

Sprengstoff kann nicht nur zum Zerstören von Fahrzeugen und Gebäuden benutzt werden. Man kann damit auch Löcher in Barrieren machen oder Materialien durchtrennen. Die folgenden Regeln beschäftigen sich mit diesen kleineren Aufträgen.

### PERFORATIONSLOADUNGEN

Die bisherigen Regeln erlauben es, Löcher von 1 Quadratmeter Größe oder einem Vielfachen davon in Barrieren zu sprengen. Schwierig wird es, wenn die Barriere zwischen 1 und 2 Metern dick ist und der Charakter wissen muss, wie viel Sprengkraft er dann braucht. Manchmal will ein Charakter auch eine Barriere so zerstören, dass sie nicht komplett durchbrochen wird, indem er etwa einen Schließmechanismus herausprengt und den Rest der Barriere intakt lässt. Schließlich könnten wertvolle Kunstwerke oder zerbrechliche Probenbehälter in einem Safe zerstört werden, wenn sie auch nur mit einem Rest der Sprengkraft beim Durchbrechen der Barriere getroffen werden. Auch Elektronik und optische Chips vertragen Explosionen nicht immer gut. Ebenso wie Regeln zum Durchbrechen einer Barriere mit beispielsweise 1,75 Metern Dicke bieten wir hier auch solche zum Durchbrechen von Barrieren mit einer Dicke unter 1 Meter an. Eine Autotür könnte zum Beispiel nur 20 Zentimeter dick sein - also 20 % eines Meters.

Als Erstes muss man die Dicke der Barriere bestimmen und festlegen, ob sie ganz oder nur teilweise durchbrochen werden soll. Die Dicke lässt sich zum Beispiel mit Ultraschallsensoren recht exakt bestimmen. Wenn man keine präzisen Messungen durchführen kann, kann auch eine passende Wissensfertigkeit wie Metallurgie eine brauchbare Schätzung erlauben. Das Messen der Dicke einer Barriere mit Ultraschallsensoren benötigt eine Komplexe Handlung. Wenn der Charakter entschieden hat, ob die Barriere völlig oder nur zum Teil durchbrochen werden soll, werden Strukturstufe und Panzerungswert im Verhältnis der Dicke zur Messgröße von 1 Meter angepasst. In dem Beispiel mit der 20 Zentimeter dicken Autotür müsste eine Sprengladung nur 20 % des Schadens verursachen, der zum Zerstören einer Barriere aus demselben Material mit 1 Meter Dicke nötig wäre. Wenn man davon ausgeht, dass es sich bei der Autotür um Verstärktes Material (Struktur 8, Panzerung 12) handelt, ergibt eine auf 20 % reduzierte Strukturstufe 1,6 ( $8 \times 0,2$ ), aufgerundet also 2. Der Panzerungswert sinkt von 12 auf 2,4 ( $12 \times 0,2$ ), aufgerundet also 3. Wenn man die DK von -Hälfte einrechnet, sinkt der Panzerungswert auf 1,5, aufgerundet 2. Wenn man also diese

20 Zentimeter dicke Autotür völlig durchbrechen will, sollte die Sprengladung 3 Kästchen Schaden verursachen können (um trotz Widerstands genügend Schaden zu verursachen). Wenn man nur zum Teil durchbrechen will (zum Beispiel um das Türschloss zu zerstören), kommt man unter Umständen auch mit einer kleineren Ladung aus.

Die meisten Sprengstoffe haben einen Schaden von 5K oder mehr. Wenn man eine Perforationsladung herstellt, kann man eine Probe auf Sprengstoffe + Logik [Geistig] ablegen, um die effektive Stufe zu senken, wodurch man eine präzisere

#### BEISPIEL

Night Demon soll in das Hotelzimmer eines Execs von Horizon eindringen, während dieser im Country Club ist. Dort soll er aus dem Wandsafe optische Datenchips und Firmen-Kommlinks stehlen, die sich dort befinden sollen. Night Demon informiert sich über das Modell des Wandsafes und rechnet mit einer Türdicke von 25 Zentimetern. Er ist kein Safeknacker, aber er weiß, wie man eine Perforationsladung herstellt. Sein Chummer ist außerdem Magier und kann einen Stille-Zauber wirken, damit die Explosion keinen Lärm macht.

Night Demon weiß, dass die Tür des Safes aus Verstärktem Material (Struktur 8, Panzerung 12) besteht. Da die Gegenstände im Safe empfindlich sind, kann er nicht riskieren, dass die Explosion die Safetür komplett durchbricht. Zuerst werden Strukturstufe und Panzerungswert auf 25 % (wegen der 25 Zentimeter Dicke) reduziert. Das ergibt eine Strukturstufe von 2 ( $8 \times 0,25$ ) und einen Panzerungswert von 3 ( $12 \times 0,25$ ). Night Demon geht davon aus, dass die Tür mindestens 1 Kästchen Schaden erfolgreich widerstehen kann, daher rechnet er damit, dass eine Sprengladung mit 2K Schaden ausreicht: 1 Kästchen Schaden wird wahrscheinlich von der Panzerung aufgehalten, das andere wird ein Loch in die Tür sprengen und damit den Schließmechanismus zerstören. Er nimmt 1 kg kommerziellen Sprengstoff der Stufe 5 und legt eine Probe auf Sprengstoffe + Logik [Geistig] ab. Night Demon erzielt 4 Erfolge und senkt die effektive Stufe des Sprengstoffs auf 1. Er bringt die Sprengladung direkt an der Safetür an, wodurch der Schaden verdoppelt und der Panzerungswert der Tür halbiert wird (auf 1,5 - aufgerundet 2). Der Spielleiter würfelt für den Widerstand der Tür, und das Resultat ist der gewünschte teilweise Durchbruch. Der Schließmechanismus ist zerstört, der Inhalt intakt. Night Demon kann nun die Tür öffnen und Mr. Johnsons Ware herausholen.



Sprengung erreichen kann. Da eine Perforationsladung immer auf der Oberfläche der Barriere, die durchbrochen werden soll, angebracht wird, wird ihr Schaden auch immer verdoppelt. Außerdem wird beim Widerstand gegen den Schaden eine DK von -Hälfte eingerechnet. Mit derselben Methode berechnet man auch die nötige Sprengkraft zum völligen oder teilweisen Durchbrechen von Barrieren mit einer (in Metern) nicht ganzzahligen Dicke.

## SCHNEIDLADUNGEN

Schneidladungen werden benutzt, um Material oder Strukturen wie Träger, Pfosten oder Bäume zu durchschneiden. Man kann mit ihnen auch, je nach Form und Anbringung der Sprengladung, exakt geformte Löcher oder Schnitte mit geradem, gezacktem oder abgerundetem Rand erzeugen. Meist benutzt man dafür lineare Schneidladungen, Sprengschnüre oder Sprengschaum (SR5, S. 439).

Bei der Herstellung von Schneidladungen muss der Charakter Art und Dicke des Materials berücksichtigen. Ultraschallsensoren können dazu präzise Messungen liefern. Mit all diesen Informationen kann der Charakter die nötige Menge an Sprengstoff und die richtige Form der Ladung bestimmen. Verwenden Sie die Regeln zur Herstellung von Sprengladungen in SR5 auf Seite 438 und aus diesem Kapitel. Eine Schneidladung gilt immer als einzelne Sprengladung. Verwenden Sie die Regeln für Ausgedehnte Proben für eine einzelne Sprengladung (S. 178).

Das Anbringen von Schneidladungen ist, im Vergleich zum einfachen Kleben eines Blocks aus kommerziellem Sprengstoff auf einen statisch wichtigen Punkt, eine echte Kunst. Für das Anbringen einer Schneidladung muss der Charakter eine Ausgedehnte Probe auf Sprengstoffe + Logik [Geistig] (5 Minuten) ablegen, deren Schwellenwert gleich der doppelten Menge an Sprengstoff in Kilogramm ist. Wenn eine Sprengschnur verwendet, ist der Schwellenwert gleich der doppelten Länge der Sprengschnur in Metern. Der Runner kann die Schneidladung auch in der gewünschten Form vorbereiten, indem er sie auf einen Holzrahmen vormodelliert. Das Anbringen der Ladung samt Holzrahmen auf dem zu schneidenden Material benötigt eine Komplexe Handlung. Solche Rahmen werden von Runnern ungern benutzt. Sie sind recht groß (so groß wie das gewünschte Loch) und sehen verdächtig aus, was es schwer macht, sie irgendwo hineinzuschmuggeln. Wenn das zu schneidende Ziel zylindrisch ist, wird der Durchmesser als Dicke angenommen. Der Charakter muss eine Ausgedehnte Probe zur Herstellung der Sprengladung ablegen, die man eher in der Sicherheit einer Werkstatt als unter Beschuss ablegen sollte. Wenn die Ladung platziert ist, kann sie normal mit Sprengkapsel, Sprengschnur, Zünder usw. gezündet werden.

### BEISPIEL

Ein Runnerteam bricht von der Rückseite her in einen Banktresor ein. Die Wand des Tresors besteht aus Gepanzertem Verstärktem Material (Struktur 14, Panzerung 24). Eine Messung mit Ultraschallsensoren ergibt eine Wanddicke von 80 Zentimetern. Der Sprengmeister berechnet, dass er eine Explosion mit einem Schaden von 22K braucht, um ein Loch von 1 Quadratmeter Größe zu erzeugen. Er will aber ein Loch mit 1,5 Quadratmetern Fläche, also wird der Schadenscode mit 1,5 multipliziert, was 33K statt 22K ergibt.

Die Tresorwand soll mit einer Schneidladung geöffnet werden. Die Schneidladung ist verdämmt, was für den Schadenscode einen Multiplikator von 4 ergibt. Die Sprengladung besteht aus 2 kg Sprengstoff der Stufe 6 und verursacht 36K (9K x 4) Schaden mit einer DK von -Hälfte. Sie schneidet ein Loch von exakt 1,5 Quadratmetern Fläche in die Wand. Die Runner stoßen den ausgeschnittenen Teil der Wand nach innen und wenden sich den Schließfächern im Safe zu.

## SPRENGSTOFFHERSTELLUNG

Um Sprengstoffe zusammenzumischen, muss ein Charakter mindestens Zugang zu einem Sprengstoffladen (SR5, S. 447) haben. Eine Kiste reicht dazu nicht aus, kann aber zum Herstellen, Scharfmachen und Entschärfen von Sprengladungen benutzt werden. Wenn der Charakter in einem Laden, der in ein Fahrzeug eingebaut ist, während der Fahrt versucht, Sprengstoff herzustellen, benötigt er für einen Patzer eine Eins weniger. Der beste Ort zur Herstellung von Sprengstoff ist eine Werkstatt. Die Verwendung einer Werkstatt senkt den Schwellenwert für Ausgedehnte Proben um 4. Man kann auch mit einem Chemieladen oder einer Chemiewerkstatt Sprengstoffe herstellen, aber wenn man keinen explizit dafür gedachten Sprengstoffladen oder keine solche Werkstatt benutzt, wird die Probe erschwert, als würde man improvisieren. Die beiden Arten von Einrichtungen sind ähnlich - aber in denen für Chemie gibt es wahrscheinlich nicht alle benötigten Werkzeuge. Wegen dieser inadäquaten Werkzeuge erhält man für die Probe zur Sprengstoffherstellung einen Würfelpoolmalus von -2.

Zur Herstellung von Sprengstoff braucht der Charakter die richtigen Chemikalien. Sie sind in dem Laden oder der Werkstatt nicht automatisch vorhanden, müssen also separat gekauft werden. Ohne die richtigen Chemikalien ist es unmöglich, Sprengstoff herzustellen. Zuerst muss der Charakter vor der Herstellung die gewünschte Stufe des Sprengstoffs festlegen. Die Herstellung selbst geschieht in Form einer Ausgedehnten Probe auf Sprengstoffe + Logik [Geistig] (30 Minuten). Die Schwellenwerte für verschiedene Sprengstoffarten finden Sie in der Tabelle *Sprengstoffherstellung* (S. 192). Außerdem sind dort die Verfügbarkeiten für die nötigen Chemikalien angegeben.





## SPRENGSTOFFHERSTELLUNG

Sprengstoff (pro kg)	Schwellenwert (Laden)	Schwellenwert (Werkstatt)	Verfügbarkeit*	Preis*
Ammoniumnitrat	12	8	5	75 ¥
ANC-Sprengstoff	16	12	5	65 ¥
Dynamit	16	12	6	80 ¥
Flüssigsprengstoff	20	16	8E	Stufe x 225 ¥
Kommerzieller Sprengstoff	16	12	5	60 ¥
Nitroglyzerin	16	12	10	150 ¥
Plastiksprengstoff	16	12	8E	Stufe x 200 ¥
Schießpulver	16	12	3	25 ¥
Sprengschaum	20	16	8E	Stufe x 200 ¥
TNT	16	12	10E	100 ¥

\* Anmerkung: Verfügbarkeit und Preis beziehen sich auf die für die Herstellung notwendigen Chemikalien.

Die Eigenherstellung von Sprengstoff kann instabile Ergebnisse erzeugen. Die Mischung muss sehr präzise sein, damit der Sprengstoff tatsächlich die gewünschte Stufe hat. Wenn bei einer der Proben keine Erfolge erzielt werden, verändert der Spielleiter die Stufe des Sprengstoffs um +1 oder -1. Bei einem Patzer bei einer Probe beträgt die Veränderung +5 oder -5. Insgesamt kann sich die Stufe des Sprengstoffs maximal um +15 bis -15 ändern. Ein Kritischer Patzer führt zur sofort Explosion. Dabei bestimmt die gegenwärtige effektive Stufe des Sprengstoffs den Schadenscode. Die Explosion ist kugelförmig und hat eine Sprengwirkung von -2 pro Meter. Wenn in einem Laden gearbeitet wurde, ist er zerstört. Die Explosion könnte, je nach Stärke, auch das Fahrzeug, in dem sich der Laden befindet, zerstören oder in Brand setzen. Die DK der Explosion beträgt -2. Eine Werkstatt kann die Explosion aber überleben. Zur Reparatur muss der Charakter (nach Maßgabe des Spielleiters) Geld ausgeben; die Summe sollte aber nicht mehr als die Hälfte des Preises für die Werkstatt (25.000 ¥) betragen.

## SPRENGSTOFFE

### AMMONIUMNITRAT

Ammoniumnitrat ist ein häufiger Bestandteil von Düngemitteln. Daher ist es recht leicht legal zu erwerben. Regierungen und Konzerne wissen aber sehr genau, dass man damit Sprengstoff herstellen kann, deshalb wird der Handel mit dieser Chemikalie überwacht. Wenn man zu viel auf einmal von einer legalen Quelle kauft, kann das die Aufmerksamkeit von Gesetzeshütern erregen. Daher kaufen Runner, die Bomben basteln, Ammoniumnitrat lieber auf dem Schwarzmarkt.

Ammoniumnitrat wird in Pulver- oder Granulatform verkauft und muss in einem Behälter aufbewahrt werden, um zündfähig zu sein.

Ammoniumnitrat ist brennbar, explodiert aber nur, wenn es in einem Behälter entzündet wird. Wenn es nass ist, detoniert es nicht. Es kann für andere Sprengstoffe als Sauerstoffträger benutzt werden und ihre Sprengwirkung verändern. Zum Beispiel wird es manchmal zusammen mit Nitroglyzerin eingesetzt.

### ANC-SPRENGSTOFFE

ANC-Sprengstoffe sind Gemische aus Ammoniumnitrat (AN) als Sauerstoffträger und einem Kohlenstoffträger wie Mineral- oder Dieselöl (C). Diese beiden Stoffe werden gemischt, um die Effektivität des Ammoniumnitrats zu steigern. Diese kommerziellen Sprengstoffe werden häufig im Bergbau, Tagebau und Tunnelbau eingesetzt. ANC-Sprengstoffe können nicht mit Zündkapseln gezündet werden, brauchen also einen Initialsprengstoff, wie zum Beispiel eine kleine Menge Dynamit oder TNT.

### DYNAMIT

Dynamit wird gewöhnlich in Stangen von 0,25 Kilo Gewicht verpackt. Man kann die Dynamitstangen auch schnell zusammenbinden, um eine größere Sprengladung zu erzeugen. Dynamit wird gewöhnlich kilogrammweise verkauft. Es ist selbst ein starker Sprengstoff, kann aber auch als Initialsprengstoff für andere Sprengstoffe, wie zum Beispiel ANC-Sprengstoffe, dienen.

### FLÜSSIGSPRENGSTOFFE

Flüssigsprengstoffe werden oft auch „Flüssigplastik“ genannt. Sie funktionieren genauso wie Plastiksprengstoff, liegen aber in flüssiger Form vor. Ein Liter davon entspricht 1 Kilogramm Plastiksprengstoff derselben Stufe. Es gibt sie in Stufen von 1 bis 25, und sie werden meist mit einem Zerstäuber (siehe S. 196) eingesetzt, um den Schaden zu maximieren.



## LINEARE SCHNEIDLADUNGEN

Das sind Sprengladungen in einem Metallbehälter (meist aus Blei, Kupfer oder Zinn) mit invertiertem V-förmigem Querschnitt. Dadurch ergeben sich präzise, gerade Schnitte. Die Wucht der Explosion wird auf die Linie, die geschnitten werden soll, konzentriert, was eine tiefere Penetration des Materials erlaubt. Lineare Schneidladungen sind immer verdämmt, was einen Multiplikator für den Schaden von 4 ergibt. Eine 1 Meter lange lineare Schneidladung entspricht 1 Kilogramm Sprengstoff der jeweiligen Stufe. Meist sind sie mit Granulaten wie RDX gefüllt, können aber auch andere Sprengstoffe, wie zum Beispiel PETN (Pentaerythryltetranitrat oder Nitropenta) enthalten. Sie sind in Stufen von 1 bis 25 erhältlich.

## NITROGLYZERIN

Dieser sehr starke Sprengstoff ist seit 1847 bekannt - vor allem für seine Instabilität. Er kann schon von kleinen Erschütterungen gezündet werden, ganz zu schweigen von anderen Explosionen. Beim Hantieren mit Nitroglyzerin muss eine Probe auf Geschicklichkeit + Reaktion abgelegt werden. Bei einem Patzer explodiert das Nitroglyzerin. Der einzige Grund für diese Probe ist der Patzer - Erfolge sind irrelevant. Beim Transport in einem Fahrzeug muss der Fahrer eine Fahrzeugprobe (SR5, S. 198) ablegen, bei der ein Patzer zur Explosion führt. Dann müssen die Passagiere dem Schaden widerstehen, bevor das Fahrzeug dem (um die Erfolge der Insassen reduzierten) Schaden widerstehen muss. Die Regeln sind dieselben, wie im Abschnitt **Autobomben für Assassinen** (S. 187) angegeben. Ein Liter Nitroglyzerin entspricht 1 Kilogramm Sprengstoff der Stufe 6.

### SPRENGSTOFFE UND ZUBEHÖR

Zubehör	Stufe	Verfügbarkeit	Preis
Biometrische Nanoscanner	1-6	16V	Stufe x 500 ¥
Hartschalenkoffer (hermetisch versiegelt)	1-12	10E	Stufe x 100 ¥
Sicherheitszündschnur	-	6E	5 ¥ pro m
Zerstäuber	1-10	(Stufe x 2)E	Stufe x 300 ¥
Zündgerät (Elektrisch)	1-6	8E	Stufe x 150 ¥
Zündgerät (Optisch)	1-6	14E	Stufe x 250 ¥
Zusatzbatterie	-	6E	50-500 ¥

Zünder	Stufe	Verfügbarkeit	Preis
Druckzünder	-	9V	80 ¥
Elektrischer Zünder	-	(Stufe x 4)E	Stufe x 30 ¥
Funkzünder	1-3	10E	75 ¥
Optischer Zünder	1-6	(Stufe x 7)V	Stufe x 200 ¥
Reißzünder	-	9V	80 ¥
Sprengkapsel	-	8E	20 ¥
Zeitzünder	1-3	(Stufe x 6)V	Stufe x 50 ¥

Sprengstoff (pro kg)	Stufe	Verfügbarkeit	Preis
Ammoniumnitrat	4	5	80 ¥
ANC-Sprengstoff	6	7	100 ¥
Dynamit	3	8E	95 ¥
Flüssigsprengstoff	1-25	16V	Stufe x 150 ¥
Kommerzieller Sprengstoff	5	8E	100 ¥
Lineare Schneidladung	1-25	16E	Stufe x 250 ¥
Nitroglyzerin	6	11V	350 ¥
Plastiksprengstoff	6-25	16V	Stufe x 100 ¥
Schießpulver	2	4	90 ¥
Sprengschaum	6-25	12V	Stufe x 100 ¥
Sprengschnur (pro m)			
Leicht	3	10E	100 ¥
Schwer	6	14E	150 ¥
TNT	4	10V	250 ¥





## SCHIESSPULVER

Dies ist eine Sammelbezeichnung für modernes, rauchloses Schießpulver, altes Schwarzpulver und alle anderen Treibmittel für Feuerwaffen. Wie Ammoniumnitrat muss sich auch Schwarzpulver in einem Behälter befinden, wenn ein Zünder angebracht werden soll. Es ist zwar brennbar, explodiert aber außerhalb eines Behälters nicht. Wenn es nass ist, brennt und explodiert es nicht.

Man kommt leicht an Schießpulver, wenn man es aus Munition herausholt (hülsenlose Munition ist dafür nicht brauchbar, weil sie Plastiksprengstoff enthält). Man braucht allerdings etwa 500 Patronen für 1 Kilogramm Schießpulver.

## SPRENGSCHNUR

Eine Sprengschnur ist eine dünne Plastikröhre, die mit einer kleinen Menge hochbrisanten Sprengstoffs gefüllt ist. Sie kann für verschieden starke Explosionen eingesetzt werden - je nach verwendeter Länge. Sprengschnüre können auch selbst als Sprengladungen, Schneidladungen oder Perforationsladungen eingesetzt werden. Sie können auch mit anderen Sprengladungen verbunden werden, um bei einer Leitfeuerzündung diese gleichzeitig zu zünden.

Sprengschnur gibt es in zwei Varianten: Leichte und Schwere Sprengschnüre. Leichte Sprengschnüre werden bei Trideo-Produktionen für Spezialeffekte benutzt und können gegen durchschnittliches Material eingesetzt werden. Schwere Sprengschnüre führen zu stärkeren Explosionen und werden bei stärkerem Material eingesetzt. Leichte Sprengschnüre haben einen Schaden von 3K pro Meter, Schwere einen von 6K pro Meter. Der Einfachheit halber wird der Schaden pro Drittelmeter (34 cm), den man mehr oder weniger benutzt, um 1K (leichte) bzw. 2K (schwere) erhöht oder gesenkt. Wenn man also nur einen Drittelmeter einer Leichten Sprengschnur benutzt, beträgt der Schaden der Sprengladung nur 1K.

## TNT

Trinitrotoluol ist der Standard, an dem alle anderen Sprengstoffe gemessen werden, und wird seit 200 Jahren eingesetzt. Ohne die nötigen Lizenzen ist es sehr schwer legal zu erwerben.



TNT wird in Blöcken von verschiedenem Gewicht angeboten, die man für kleinere Explosionen zurechtschneiden oder für größere zusammenkleben kann. Für TNT kann jede Art von Zünder verwendet werden.

## ZÜNDER

Es folgt ein Überblick über verschiedene Zünder. Um es Spielern und Spielleitern einfacher zu machen, gehen wir davon aus, dass ein gekaufter Zünder immer die nötige Stromversorgung oder die Zündmittel beinhaltet, um funktionieren zu können. Die Stromversorgung von Zündern ist nur für Zünder gewisser Stufen wichtig. Zünder der Stufe 1 sind die billigsten, haben aber die schlechtesten Batterien, und selbst Zünder der Stufe 2 können versagen. Bei Zündung mit einem Zünder der Stufe 1 würfelt der Spielleiter mit einem Würfel. Bei einer 1 oder 2 ist die Batterie leer, und die Sprengladung wird nicht gezündet. Bei einem Zünder der Stufe 2 geschieht das nur bei einer Eins. Zünder der Stufe 3 sind gut konstruiert, und ihre Batterien versagen so selten, dass es für das Spiel irrelevant ist.

Man kann Zusatzbatterien für Zünder kaufen, die zwischen 50 und 500 Nuyen kosten. Eine Zusatzbatterie springt ein, wenn die Hauptbatterie versagt, und löst die Zündung aus. Durch den Einbau einer Zusatzbatterie kann aber die Komplexität einer Sprengladung steigen.

## DRUCKZÜNDER

Druckzünder sind sehr beliebt für Sprengfallen. Bei ihnen muss ein gewisses Gewicht auf dem Sensor lasten, damit die Sprengladung gezündet wird. Man kann ein Mindestgewicht festlegen, das auf den Zünder wirken muss, damit die Ladung hochgeht. Bei einer Autobombe wäre es damit zum Beispiel möglich, dass das kleine Kind des Ziels unbeschadet auf dem Fahrersitz sitzen kann, ohne dass der Sprengstoff unter dem Sitz explodiert. Sobald sich aber das Ziel hinters Steuer setzt, geht die Bombe hoch. Druckzünder können auf ein Mindest- und Höchstgewicht für die Zündung eingestellt werden.

Man kann sie auch so einstellen, dass sie auf Entlastung reagieren; dann erfolgt die Zündung erst, wenn das Ziel sich wieder vom Sensor entfernt.

## ELEKTRISCHER ZÜNDER

Diese Art Zünder gibt eine elektrische Ladung an Sprengstoffe ab, die elektrisch gezündet werden können. Man kann damit Lichtschalter, Trideoeräte oder Zündschlösser von Autos zu Sprengfallen machen. Sie brauchen einen starken elektrischen Impuls, der oft von einem Zündgerät kommt. Es eignen sich dafür aber auch Autobatterien, Lichtstrom oder spezielle Batterien für elektrische Zünder. Die Spannung einer normalen Batterie, wie man sie in Unterhaltungselektronik findet, genügt nicht. Diese Zünder werden oft in dummen Bomben eingesetzt.



## FUNKZÜNDER

Funkzünder sind beim Militär und bei zivilen Sprengarbeiten weit verbreitet. Sie zünden die Ladung, wenn sie ein bestimmtes Funksignal erhalten. Moderne Funkzünder sind WiFi-Geräte, die mit dem Kommlink aktiviert werden können.

Es gibt sie in drei Stufen: Funkzünder der Stufe 1 sind die billigsten, haben aber die schwächsten Empfänger, was dazu führen kann, dass sie, vor allem innerhalb von Gebäuden, die nicht zur Sprengung vorbereitet sind, kein Signal empfangen. Der Rauschenwert wird bei der Verwendung eines Funkzünders der Stufe 1 um 2 erhöht. Funkzünder der Stufe 2 sind verlässlicher, reagieren aber immer noch empfindlich auf Rauschen. Der Rauschenwert wird bei der Verwendung eines Funkzünders der Stufe 2 um 1 erhöht. Funkzünder der Stufe 3 sind die verlässlichsten auf dem Markt und senken bei der Benutzung den Rauschenwert um 1.

Man kann auch ein Kommlink als improvisierten Funkzünder benutzen. Das Kommlink kann so eingestellt werden, dass es nur auf ein anderes Kommlink nach Wahl des Charakters reagiert. Um ein Kommlink zum Funkzünder zu machen, benötigt man zwei Proben: eine auf Hardware + Logik [Geistig] (4) und eine auf Sprengstoffe + Logik [Geistig] (3). Ein so eingesetztes Kommlink hat eine Stufe gleich der Gerätestufe, maximal aber 3. Kommlinks, die als Funkzünder eingesetzt werden, laufen immer auf Schleichfahrt (SR5, S. 232), um das Risiko einer Entdeckung zu minimieren.

## OPTISCHER ZÜNDER

Optische Zünder sind eine fortschrittliche Alternative zu elektrischen Zündern. Sie haben einen leistungsfähigen Prozessor, der Daten aus externen Quellen (Bildaufzeichnungen oder biometrische Daten) verarbeiten kann, um ein Ziel zu identifizieren. Der Prozessor ist etwa so gut wie der eines durchschnittlichen Kommlinks. Optische Zünder müssen mit Sensoren verbunden werden und können in Geräte wie Cyberware, Drohnen, Computer oder Kommlinks eingebaut werden. Runner, die eine smarte Bombe bauen wollen, können solche Zünder verwenden, um die Wahrscheinlichkeit zu erhöhen, das richtige Ziel zu treffen.

Wenn der optische Zünder von einer Kamera oder einem biometrischen Nanoscanner Daten empfängt, legen Sie eine Probe mit Datenverarbeitung (also der Gerätestufe) mit Schwellenwert 1 ab. Wenn sie gelingt, wird das Ziel erfolgreich identifiziert. Misslingt die Probe, können die Daten nicht richtig interpretiert werden: Das System muss es eine Minute später erneut probieren. Bei einem Patzer oder Kritischen Patzer hält das System jemand anderen für das Ziel und explodiert. Oder es erkennt das Ziel nicht und explodiert nicht. Optische Zünder haben Gerätestufen von 1 bis 6.

Jede Sprengladung, die mit einem optischen Zünder versehen ist, gilt als Komplexe Sprengladung.

## REISSZÜNDER

Reißzünder lösen Explosionen aus, wenn ein Ring aus dem Zünder gezogen wird. An dem Ring kann ein Draht oder Seil befestigt werden, den man als Stolperdraht oder Zugseil mit einem anderen Objekt verbinden kann. So könnte ein Reißzünder zum Beispiel durch das Öffnen einer Tür ausgelöst werden, die per Seil den Ring herauszieht.

Man kann solche Zünder auch so einstellen, dass sie zünden, wenn ein bestehender Zug aufhört. In diesem Fall herrscht ständiger Zug am Ring – meist von einem gespannten Draht. Wenn der Ring herausgezogen wird, explodiert die Ladung, aber auch, wenn der Zug am Ring aufhört. Damit kann man eine Sprengfalle nicht einfach entschärfen, indem man den Stolperdraht durchschneidet, weil sofort die Explosion folgt. Um eine solche Sprengladung zu entschärfen, ist eine Probe auf Sprengstoffe + Logik [Geistig] (5) nötig.

## SPRENGKAPSEL

Diese Art Zünder wird bei professionellen Sprengungen am häufigsten verwendet. Es gibt drei Arten von Sprengkapseln: elektrische, nichtelektrische und Zündschnursprengkapseln. Sprengkapseln werden mit einem Initialsprengstoff verbunden. Wenn dieser gezündet wird, ergibt das die nötige Energie zum Zünden der Hauptladung. Elektrische Zündkapseln werden meist per Kabel mit einem Zündgerät verbunden, das den nötigen Stromimpuls an die Zündkapsel liefert. Zündschnurzündkapseln werden mit einer Sicherheitszündschnur gezündet, was die Explosion verzögert, bis die Flamme die Zündkapsel erreicht. Man kann Zündkapseln mit eigener Batterie auch fernzünden, statt wie normale Sprengkapseln durch Betätigen des Zündgeräts oder Anzünden der Zündschnur. Weil dadurch kein manueller Eingriff mehr nötig ist, sind Zündkapseln mit Batterie beliebter.

Die Sprengstoffe in Zündkapseln sind Initialsprengstoffe. Meist wird dazu Knallquecksilber, Bleiazid, Bleistyphnat, Tetryl oder DDNP benutzt.

## ZEITZÜNDER

Ein Zeitzünder ist eine elektronische oder mechanische Uhr, die eine Sprengladung zünden kann. Sie kann auf einen bestimmten Zeitpunkt oder auf den Ablauf einer bestimmten Zeitspanne eingestellt werden. Es gibt sie in drei Stufen: Zeitzünder der Stufe 1 sind die billigsten Zeitzünder, aber auch fehleranfällig und laufen oft zu schnell oder zu langsam. Zeitzünder der Stufe 1 können bis zu 2 Minuten zu schnell oder zu langsam laufen (wenn sie überhaupt funktionieren). Zeitzünder der Stufe 2 können 1 Minute zu schnell oder zu langsam laufen. Solche der Stufe 3 sind verlässlich und laufen exakt.





Man kann auch ein Kommlink als Zeitzünder benutzen. Alle Kommlinks haben Programme für Uhren und Stoppuhren. Um ein Kommlink zum Zeitzünder zu machen, benötigt man zwei Proben: eine auf Hardware + Logik [Geistig] (3) und eine auf Sprengstoffe + Logik [Geistig] (3). Ein Kommlink als improvisierter Zeitzünder hat eine Stufe von 3, solange es mit der Matrix verbunden ist. Sonst sinkt die Stufe auf 1. Kommlinks als Zeitzünder laufen immer auf Schleichfahrt (SR5, S. 232), um eine Entdeckung zu vermeiden.

Viele Zeitzünder haben eine Anzeige für den Countdown. Manche haben sie nicht - aber Kommlinks, die als Zeitzünder dienen, zeigen immer die Zeit an. Ein Bombenbastler kann auch mehrere Pseudo-Zeitzünder einbauen, die alle unterschiedliche Zeiten anzeigen, damit jeder, der die Bombe entschärfen will, sich fragen muss, welche davon (wenn überhaupt eine) die echte ist.



## SPRENGSTOFF-ZUBEHÖR

### ANTI-ENTSCHÄRFUNGS-MODIFIKATIONEN

Viele Bastler machen ihre Bomben kompliziert, damit sie nicht so leicht entschärft werden können. Die folgenden Anti-Entschärfungsmodifikationen sind verbreitet: mehrere Zünder als Ausfallsicherung, mehrere Energiequellen, Drähte mit derselben Farbe, falsche und lose Drähte, Metallummantelung, damit man nicht an den Zünder kommt, falsche Countdowns und eine Mischung verschiedener Arten von Zündern.

Für jede Anti-Entschärfungsmodifikation erhält die Bombe 1 Würfel für eine Verteidigungsprobe gegen Entschärfen. Der maximale Würfelpool für die Bombe beträgt 12. Ein Charakter, der die Bombe entschärfen will, muss eine Vergleichende Probe auf Sprengstoffe + Logik [Geistig] gegen den Würfelpool der Bombe ablegen. Wenn der Charakter gewinnt, ist die Bombe entschärft. Wenn die Bombe gewinnt, explodiert sie. Der Spielleiter kann aber auch mehrere Vergleichende Proben verlangen: Dann muss der Charakter zuerst eine Vergleichende Probe gegen den Würfelpool der Bombe ablegen, und kann den Würfelpool der Bombe, wenn er gewinnt, um 1 reduzieren. Dann muss er mit weiteren Vergleichenden Proben jede der Anti-Entschärfungsmodifikationen deaktivieren (jedes Mal den Würfelpool der Bombe um 1 senken). Wenn der Würfelpool der Bombe auf 0 gesunken ist, ist sie entschärft.

## HARTSCHALENKOFFER (HERMETISCH VERSIEGELT)

Ein Hartschalenkoffer kann hermetisch versiegelt werden, damit man damit Sprengstoff leichter transportieren und an Chemsniffern vorbeismuggeln kann. Ein Chemsniffer oder Geruchssensor, der versucht, den Sprengstoff zu entdecken, erhält für diese Probe einen Würfelpoolmalus in Höhe der Stufe des Koffers. Ein hermetisch versiegelter Hartschalenkoffer der Stufe 3 würde also bei Sensoren, die versuchen, den Sprengstoff zu entdecken, einen Würfelpoolmalus von -3 bewirken. Hermetisch versiegelte Hartschalenkoffer sind in den Stufen 1 bis 12 erhältlich.

## SICHERHEITZÜNDSCHNUR

Eine Sicherheitszündschnur ist eine wasserdichte Zündschnur, die mit einer Geschwindigkeit von 1 Zentimeter pro Sekunde (3 cm pro Kampfrunde) abbrennt. Man kann sie als einfache und billige Verzögerung in eine Sprengkapsel einbauen. Sie kann mit einem Feuerzeug oder einer ähnlichen Flamme angezündet werden.

## ZERSTÄUBER

Ähnlich wie Parfümzerstäuber sprüht dieser Zerstäuber (wenn auch in größerem Maßstab) einen Flüssigsprenstoff als Aerosol in die Luft. Der Zerstäuber hat einen Tank, der so viele Liter Flüssigsprenstoff enthält, wie die Stufe des Zerstäubers beträgt. Der Sprengstoff wird mit einer Geschwindigkeit von 1 Liter (dem Äquivalent von 1 Kilogramm Plastiksprenstoff) pro Kampfrunde zerstäubt. Jeder Liter füllt ein Volumen von einem Kubikmeter. Es dauert etwa 1 Minute, bis die Flüssigkeit zu Boden sinkt. Damit der Flüssigsprenstoff gezündet werden kann, muss er noch in der Luft zerstäubt sein.

Der Vorteil dieses Aerosols ist, dass der Schaden im ganzen gefüllten Volumen gleich ist. Die Sprengwirkung sinkt erst außerhalb der Wolke gemäß den normalen Regeln.

## ZÜNDGERÄT

Ein Zündgerät ist eine tragbare Vorrichtung, die einen elektrischen oder optischen Zünder (S. 194) mit dem nötigen Stromimpuls versorgt. Das Zündgerät muss entweder mit optischen oder mit elektrischen Zündern kompatibel sein und kann keinen Zünder der jeweils anderen Art aktivieren. Zündgeräte sind nur für verkabelte Sprengladungen (meist mit Sprengkapseln und Sprengschnüren) nötig, die einen manuellen Eingriff benötigen. Viele Fernzünder haben ihre eigene Stromversorgung, wodurch das Zündgerät entfällt.

Man kann an ein Zündgerät gleichzeitig eine Anzahl an Stromkreisen gleich der Stufe anschließen. Diese Kreise können gleichzeitig - oder nacheinander, um ein Sprengmuster



zu erzeugen – gezündet werden. Alle Sprengladungen, die am selben Stromkreis hängen, explodieren aber in jedem Fall gleichzeitig. Ein Zündgerät kann gleichzeitig eine Anzahl an Sprengladungen gleich seiner Stufe x 4 zünden.

Das Bedienen eines Zündgeräts benötigt immer eine komplexe Handlung, egal wie viele Stromkreise oder Sprengladungen gezündet werden.

## OPTIONALE REGELN

### NEUE MODIFIKATOREN FÜR CHEMISCHE DETEKTOREN

In diesem Buch basieren die Regeln für Sprengstoffe nicht mehr auf ihrem Gewicht in Gramm. Der Einfachheit halber wird nur noch in Kilogramm gerechnet. Als Spielleiter können Sie diese Änderung mitmachen, indem Sie für Sprengstoffe die folgenden Modifikatoren statt der ursprünglichen Modifikatoren in der Tabelle **Modifikatoren für Chemische Detektoren** (SR5, S. 365) verwenden.

Material	Modifikator
Pro kg Standard-(Nicht-Plastik-)Sprengstoff	+1
Pro 2 kg Plastiksprengstoff	+1

## AUSRÜSTUNGSMERKMALE

### FÄLSCHUNG

#### (FUNKTIONIEREND ODER NICHT FUNKTIONIEREND)

Auf dem Schwarzmarkt sind nicht alle Waren echt. Billig nachgebaute Pistolen werden auf Ares Predator oder Colt Manhunter getrimmt und als solche an ahnungslose Kunden verkauft. Cyberdecks, die von außen nach Stufe 6 aussehen, im Inneren aber Komponenten der Stufe 1 haben, werden als Decks der Stufe 6 verkauft. Gefälschte BTLs und SimSinn-Aufzeichnungen haben eine schlechtere Qualität als die Originale. Plastilinblocks werden als Plastiksprengstoff verkauft.

Charaktere, die auf eine Fälschung hereingefallen sind, die funktioniert, bekommen funktionierende Ausrüstung, wenn auch auf geringerer Stufe. Gerätestufen und Präzision können um bis zu 5 niedriger sein (bis zu einem Minimum von 1). Sprengstoffe können eine um 5 geringere Stufe haben, oder es ist nur die Hälfte der gekauften Ware verwendbar, weil der Rest Plastilin oder ein anderes Material ist. Selbstgemachte Sprengstoffe können als industriell hergestellte verkauft werden. Dann greifen hier die Regeln für selbstgemachten Sprengstoff vom Schwarzmarkt. Panzerung kann repariert und als neuwertig verkauft worden sein, wodurch der Panzerungswert um bis zu 5 sinkt. Außerdem gehen Fälschungen oft kaputt. Funktionierende Fälschungen können für die Spieler herausfordernd sein. Wenn die Charaktere überleben, soll-

ten sie besonders belohnt werden. Wenn eine funktionierende Fälschung von einem Charakter erworben wird und sich im Spiel als problematisch erweist, sollte der Charakter, wenn er die Mission überlebt, dafür 1 Punkt Karma extra bekommen.

Nicht funktionierende Fälschungen funktionieren einfach gar nicht. Zum Beispiel könnte der Schlagbolzen einer Waffe kaputt sein oder ganz fehlen, Cyberware mit glänzendem Äußeren könnte im Inneren kaputte Schaltkreise haben. Sprengstoff könnte komplett aus Plastilin oder aus einer falschen Mischung von Chemikalien bestehen, sodass er einfach nicht explodiert. Ein Charakter, der das Pech hat, eine nicht funktionierende Fälschung zu bekommen, sollte, wenn sich dadurch im Spiel Komplikationen ergeben und er überlebt, mit 2 Punkten Karma extra belohnt werden.

### HEISSE WARE

Einiges ist auf dem Schwarzmarkt spottbillig zu haben – manchmal mit über 50 % Rabatt. Der Grund? Die Hehler müssen das Zeug schnell loswerden und nehmen jeden Nuyen, den sie kriegen können. Immer noch besser, als die Ware wegzuwerfen. Feuerwaffen, die so sehr verbilligt sind, können oft durch ballistische Untersuchungen mit Verbrechen in Verbindung gebracht werden. Wer mit einer Mordwaffe erwischt wird, sitzt wirklich tief im Drek. Oft hat Heiße Ware noch die Seriennummer drauf, manchmal sind sogar die RFID-Chips noch aktiv. Gestohlene Deltaware (ob Cyber- oder Bioware) ist immer Heiße Ware, genauso wie Fahrzeuge und Sprengstoff. Gewöhnliche Geräte, wie zum Beispiel billige Cyberdecks oder Kommlinks, die weniger als 1.000 Nuyen wert sind, erhalten dieses Merkmal nicht – es sei denn, sie werden in riesigen Mengen abgesetzt, die ein Runner ohnehin nicht kaufen würde. Der Spielleiter sollte dieses Merkmal nur einsetzen, wenn er den Runnern im Spiel wirklich Schwierigkeiten machen will.

### SCHADHAFT

Selbst wenn ein Gerät ganz neu ist, heißt das nicht, dass es ganz fehlerfrei ist. Materialschwächen, Fertigungsfehler und auch erfolgreiche Shadowruns können die Qualität einer Produktionsreihe beeinflussen, wodurch die Ware schadhaft sein kann. Auf dem Schwarzmarkt werden oft Produkte verkauft, die vom Hersteller zurückgerufen oder entsorgt wurden, weil er Angst vor einer fehlerhaften Charge hatte. Diese Produkte kommen leicht in die Hände von Runnern und Schiebern. Selbst wenn ein Gerät nach dem Kauf funktioniert, kann es zum ungünstigsten Zeitpunkt ausfallen. Das Merkmal Schadhaft betrifft oft die Stromversorgung bei Elektronik – von Kommlinks und Cyberdecks bis hin zu elektrischen Uhren und Batterien. Der Spielleiter kann im Geheimen einem Gerät das Merkmal Schadhaft zuweisen, um dem Spiel eine unerwartete Wendung zu geben. Dann sollten aber die Charaktere, die damit fertigwerden, auch belohnt werden. Wenn ein Charakter ein Schadhafes Gerät benutzt, dieses ausfällt, und er trotzdem überlebt, sollte er mit 1 Punkt Karma extra belohnt werden.







# FEINDLICHE EXTRAKTION

„Wir hätten gleich mitgehen sollen!“

Mein ärgerlicher Schrei wurde von zwei sehr lauten Geräuschen übertönt: dem scharfen *PENG* meiner explodierenden Sprenggranate, das kurzzeitig das dumpfe *KRACH* aus Megazards riesiger Krime Cannon erstickte, mit der er Sperrfeuer legte.

„Bleib bis zur Tür bei mir, Azimuth!“, schrie der gewaltige Troll.

„Hab ich denn eine Wahl?!“

All das geschah, als wir auf den neuesten Trupp Sicherheitsleute zustürmten, die aus einem unauffälligen, weißen, zehnstöckigen Gebäude in 25 Metern Entfernung hervorquollen. In ihren identischen Konzernpanzerungen und Helmen sahen sie wie zornige, graugekleidete Ameisen aus.

Mein mystischer Panzer fing ein paar Treffer ab, als sie mit ihren Sturmgewehren das Feuer eröffneten. Korrektur: schwer bewaffnete und sehr wütende Ameisen.

Wir stürmten trotzdem weiter. Ich warf im Rennen eine weitere aerodynamische Granate, die genau dort landete, wo sie sollte: hinter einem riesigen Pflanzkübel aus Plasbeton vor der Gebäudefront. Darin waren einige künstlerisch beschnittene Nadelbäume, hinter denen drei Mietbulln Deckung suchten.

Die Granate fiel dahinter, und kurz darauf ging ein Regen aus Nadeln, Zweigen und Körpern von Sicherheitsleuten nieder. Wir verschwanden in der Rauchwolke, die unsere Waffen verursacht hatten, und nutzten die zeitweilige Deckung zum Nachladen. Ich pflückte zwei neue Granaten von meinem Gürtel, und Megazard steckte ein neues Magazin in das ewig hungrige Maul seiner Sturmkanone.

Und währenddessen rannten wir immer weiter auf das Gebäude zu.

Genau, Chummer: Wir wollten rein, nicht raus.

Ich hatte schon bessere Runs erlebt – und bessere Tage. Aber ein leerer Credstick und eine drohende Mieta, vom dauernd knurrenden Magen ganz zu schweigen, ergeben einen hungrigen Zwerg. Als also mein vermeintlicher Freund Megazard anrief und von einer anscheinend einfachen Mission für Geleitschutz erzählte, kümmerte ich mich wenig um Details.

Schwerer Fehler.

Die Anführer des Teams – ein paar schießwütige Gestalten, die sich seit etwa sechs Monaten in den Schatten von Seattle herumdrückten – waren ab dem ersten Treffen rotzfrech. Aber ihr Geld war für einen scheinbar einfachen Job gut – und echt. Es ging darum, auf der Straße Wache zu stehen, während sie sich als Wartungstrupp ausgaben und beim Schichtwechsel das Haus infiltrieren wollten. Nach einem falschen Feueralarm würden sie mit dem abhauen, was sie suchten. Wenn etwas schiefging, sollten wir einschreiten und sie mit Knarren und Granaten rausholen.

Und natürlich stolperte jemand über etwas, und wir kamen zu unserem spektakulären Auftritt. Das Ziel war ein abgelegenes Konzerngebäude in Ravenna, daher nahm ich eher leichtes Gepäck mit: nur zwanzig Granaten statt meiner üblichen sechsunddreißig. Ich begann darüber nachzudenken, ob das reichen könnte, weil ich sie so schnell verschliss. Gemessen an dem hartnäckigen Widerstand hatten die Anführer des Teams offenbar die Nebengeräusche des Runs deutlich unterschätzt.







VON JOHN HELFERS

„Bereit?“, fragte Megazard, als er durch die Optik seiner smartgelinkten Sturmkanone blickte. Ich nickte, und er zog den Abzug zweimal durch. Ich konnte die Blitze durch den Rauch nicht sehen, aber die Explosionsgeräusche und die Druckwelle sagten mir, dass die Türen nicht mehr existierten. Die Reste regneten immer noch um uns herab, als wir eintraten.

Ich liebe es, Granaten zu werfen. Ich liebe das kalte, schwere Gefühl in meiner Hand. Ich liebe es, die perfekte Flugbahn zum Ziel zu finden. Und besonders liebe ich den Gesichtsausdruck meiner Ziele, wenn sie erkennen, was auf sie zukommt. Und ich liebe es, das Mana in der Luft zu spüren, das der Granate hilft, genau an ihrem Zielpunkt zu landen.

Ich kenne viele Straßenschläger, die gerne Mann gegen Mann kämpfen, aber das ist nicht mein Stil. Wie mein Sensei zu sagen pflegte: „Warum sollte man jemanden erschießen oder erstechen, wenn man ihn aus großer Entfernung in kleine Stücke zerfetzen kann?“ Das war damals ein guter Rat und ist es noch heute.

Ich habe in den letzten Jahren immer wieder mit Megazard zusammen gearbeitet. Viele Leute witzeln über die Troll-Zwerg-Combo, wenn sie uns das erste Mal sehen. Dann sehen sie, wozu wir fähig sind, und die Witzelei erstickt – manchmal zusammen mit den Witzbolden. Wir sind vielleicht nicht schön, und wir sind die Letzten, die man für ein heimliches Einschleichen rufen würde, aber wenn jemand oder etwas sicher, vollständig und so schnell wie möglich vernichtet werden soll, sind wir genau die Richtigen.

Natürlich gibt es bei unserer Vorgehensweise Vor- und Nachteile. Diese vielen, lauten, gleichzeitigen Explosio-

nen lenken zum Beispiel typischerweise alle Wachen und Drohnen vor Ort auf uns. Der Rest des Teams kann ungestört arbeiten, aber es rasen auch alle Knight-Errant-Büttel innerhalb von zehn Kilometern heran, um das Feuerwerk zu sehen. Sobald wir also richtig loslegen, bleibt nicht mehr viel Zeit.

Megazard warf sich zur Linken des Eingangs an die Wand, ich zur Rechten. Er streckte die Waffenmündung probeweise vor, und sie wurde ihm fast abgeschossen.

„Du gestattest.“ Ich griff eine Sprenggranate mit der Linken und eine Splittergranate mit der Rechten – meine Metallsturm-Kombination. Ich konzentrierte mich kurz und sah, wie die Welt um mich langsamer wurde, als meine Adeptenreflexe zu wirken begannen. „Deckung!“

Der riesige Troll hielt die Kanone um die Ecke und feuerte noch zweimal. In den 1,3 Sekunden zwischen Abschuss und Detonation trat ich in den Eingang und machte die Wachen (und eine Sicherheitsdrohne) in der riesigen Eingangshalle aus.

Alles Fleisch und Blut kauerte zur Linken, Keramik und Plasstahl nahmen mich von rechts ins Visier. Egal. Ich improvisierte und warf über Kreuz: die Splittergranate auf die Schläger, die Sprenggranate Richtung Drohne. Kaum dass die Granaten meine Hände verlassen hatten, trat ich aus der Schusslinie und ging hinter Megazard in Deckung – den Mund geöffnet und den Blick von der zu erwartenden Riesenexplosion abgewandt.

Der donnernde Knall, als alle vier Sprengsätze fast gleichzeitig explodierten, erschütterte das ganze Gebäude. Wir warteten ein paar Sekunden, bis alles zu Boden gefallen war, und sahen hinein. Typische Empfangshallen der





Konzerne haben einen großen Tisch oder Tresen neben ein paar Scannern und einer Wachstation, ein paar Stühle, Pflanzen und ähnliches Zeug.

Was immer in diesem speziellen Raum gewesen war, war weg. Komplett. Absolut. Verschwunden. Zurück blieben nur Schutt, Blut und Rauch.

„Drei Minuten“, sagte Megazard. Ich nickte, und wir stürmten hinein. Unsere Kampfstiefel knirschten auf zerbrochenem Kugel-, aber nicht explosionsfestem Glas, Stücken von Metall und Elektronik und anderen, schwerer zu identifizierenden Teilen der Wachmannschaft.

Unsere Kommlinks zirpten. „Was zum Teufel geht da unten vor?“ Es war SliceNDice, der sogenannte Anführer der sogenannten Runner. Im Hintergrund konnte ich nahe und etwas fernere Schüsse hören.

„Ihr habt eine Extraktion bestellt“, antwortete ich, als wir die Treppe betraten. „Wir extrahieren.“

„Es klingt, als würdet ihr das ganze gottverdammte Haus sprengen!“

Ich tauschte einen müden Blick mit Megazard. „Es gab leichte Kollateralschäden beim Eindringen“, antwortete ich. „Seid ihr noch dort, wo ihr gesagt hattet?“

„Ja. Viertes Stockwerk, von einer Gruppe festgesetzt, in der Nähe des Aufzugs. Slycer ist getroffen. Wo seid ihr?“

„Unterwegs“, sagte ich und versuchte, mich zu erinnern, wer Slycer war. Dann fiel es mir ein: Er war der Decker des Teams – der andere Zwerg. Noch frecher als der Anführer. „Denkt dran: Sobald wir da sind, hauen alle ab.“

„Ja ...“

„Und ihr seid genau dort, wo ihr gesagt habt?“

„Ja, gottverdammte, macht schnell! Es kommen mehr Wachen!“

Ich hob die Augenbrauen. Offenbar waren diese Sicherheitsleute disziplinierter als die meisten. Oder sie waren schlau genug, nicht von uns in die Luft gejagt werden zu wollen. „Wir rücken so schnell vor, wie wir können.“

Als wir im dritten Stockwerk ankamen, traten wir die Tür auf und kamen auf einen verlassenem Gang. Wenigstens der Feueralarm hatte funktioniert. Megazard ging vor und orientierte sich am Gebäudeplan. Als wir am richtigen Ort ankamen, sah er hinauf und nickte. Über unseren Köpfen hörten wir lautes Feuer von Sturmgewehren: Die Sicherheitsleute hielten unsere Essensgutscheine unter Feuer.

Ich hatte schon eine doppelte Dosis Hochexplosives bereit. Ich hielt beide in einer Hand und zog eine kleine Dose schnelltrocknenden Sprühkleber aus der Gürteltasche. „Heb mich hoch.“

Der Troll ging auf ein Knie, sicherte in beide Richtungen, griff mich unter den Armen und setzte mich auf seine Schulter. Ich konnte die Decke leicht erreichen. Ich sprühte die Granaten ein, klebte sie über meinen Kopf und schaltete die Erschütterungszünder ein. Sobald sie bewegt würden, würden sie losgehen. Und wie sie bewegt werden würden!

„Fertig“, sagte ich. Megazard streckte einen langen, muskulösen Arm aus, und ich rannte daran auf den Boden hinab.

„Neunzig Sekunden“, antwortete er, als wir beide in Richtung der nächsten Deckung rannten. Dort rollte ich mich zu einer Kugel zusammen, zog meinen mystischen

Panzer fest und kontaktierte den Rest des Teams. *<Extraktion beginnt in fünf ... Hinhocken, Augen zu, Mund auf, Ohren zuhalten.>* lautete meine Textnachricht.

„Was ...“, begann er, als Megazard das Magazin wechselte und auf mein kleines Paket im Gang zielte.

*<SOFORT!>* schrieb ich und befolgte dann meine eigenen Befehle.

Dann explodierte die Welt. Ich spürte, wie eine Hitze-welle über mich hinwegspülte und so schnell wieder verschwand, wie sie gekommen war. Ich zählte bis zwei und öffnete die Augen.

Die Decke in der Mitte des Korridors war jetzt ein riesiges, gezacktes Loch. Blut, zerstörte Waffen und Körperteile lagen in einem Radius von fünf Metern in alle Richtungen verstreut.

Ich nahm das Kommlink und folgte Megazard zu unserem improvisierten Ausgang. „Der Ausgang ist offen. Los. Sechzig Sekunden ab jetzt.“

SliceNDice streckte den Kopf über den gezackten Rand des Lochs. Er deutete auf die Ohren und schüttelte den Kopf. Ich seufzte. „Sture Adepten.“ Ich schickte die Nachricht noch mal als Text, war aber noch nicht fertig, als der Rest des Teams sich in die wartenden Arme des Trolls hinunterließ. Es waren insgesamt vier: der menschliche Anführer, die Schwerter noch in den Scheiden, der verletzte Decker und ein Elfenpaar – Bruder und Schwester. Der Kerl war ein dritter Adept namens Khase, die Frau eine Kampf-magierin namens Sindje. Sie lehnte sich schwer an ihren Bruder – sie musste viel Mana verbrannt haben, um so starken Entzug zu erleiden.

Als wir alle hatten, rannten wir los Richtung Treppenhaus. Megazard trug den verletzten Decker. „Steht der Evakuierungsplan noch?“, fragte ich keuchend.

„Ja ... soweit ich weiß“, antwortete SliceNDice.

Ich schluckte die Antwort, die mir als erste einfiel, hinunter und konzentrierte mich darauf, die Treppe so schnell wie möglich zu erreichen. Mit jedem Schritt rannen die Sekunden davon.

Am vorletzten Treppenabsatz löste mein Kampfsinn einen Alarm aus, und ich hielt die Faust hoch. Alle blieben sofort stehen, und ich deutete auf das Erdgeschoss unter uns. Wir alle lauschten. Dann hörten wir es: Ein Kampfstiefel quietschte, jemand atmete flach. Offenbar legte man uns einen Hinterhalt.

*<Wahrscheinlich mindestens ein Trupp>* schrieb mir der Troll.

SliceNDice machte eine Geste und schien in die Ferne zu starren. Ein paar Sekunden später war er wieder ganz da. *<Vier am Treppenabsatz im Erdgeschoss>*

Er war doch zu etwas nütze. Ich zog zwei Sprenggranaten aus dem Gürtel und schickte eine Nachricht ab. *<Augen zu, Mund auf, Ohren zuhalten. Das wird noch lauter als vorher.>*

Ich zog die Splinte und ließ die Granaten in den engen Spalt zwischen den Treppen fallen. Das zweite Quartett hatte gerade noch Zeit, um den Tod von oben kommen zu sehen, bevor alle in Hackfleisch verwandelt wurden. Ich schlug Megazard aufs Bein, während die Echos verklungen. „Los geht's!“

Megazard hatte die Treppe im Visier und nahm, den Zwerg über die Schulter geworfen, drei Stufen auf einmal. Der Rest von uns hatte Mühe, Schritt zu halten.





Der Treppenabsatz sah aus, als wäre er mit einem roten Wasserwerfer beschossen worden. Ich ließ eine kleine Überraschung für alle zurück, die das Treppenhaus aus der Eingangshalle betreten wollten, und ging weiter. Wir gingen vorsichtig über den glitschigen Boden und stiegen in den Keller hinab, dann noch weiter in die Tiefgarage darunter.

In dem kleinen Raum vor der Garage öffneten wir die Tür einen Spalt breit, SliceNDice blickte wieder abwesend vor sich hin und richtete sich dann auf. „Kein Anzeichen von KE oder Wachen. Wir gehen rein, holen den Lieferwagen und nichts wie weg.“

Die Granaten in der Hand, nickte ich zu Megazard. „Los.“ Nicht dass ich der Aussage des Adepten traute, aber ... na gut, ich traute ihr nicht.

Der Troll öffnete die Tür vorsichtig zur Gänze, und ich sah hinaus - bereit, alles, was sich bewegte, in die Luft zu jagen. Das Parkdeck lag ruhig vor uns, nur von parkenden Fahrzeugen bedeckt. Mein Kampfsinn gab keinen Pieps von sich.

„Frei.“ Ich ging voraus zu dem unauffälligen, abgenutzten Lieferwagen, mit dem sie reingekommen waren. Ich hoffte, dass er stabil genug war, um uns rauszubringen - vor allem mit fünfhundert Kilo Troll und Zwerg mehr.

Der Rest der Runner ging in der Mitte, Megazard übernahm die Nachhut. Wir hatten den Wagen gerade erreicht, als der Hacker sich versteifte und mit einem Grunzen den Kopf hob.

„Wo zum Teufel sind wir?“

„Wir evakuieren“, erklärte SliceNDice. „Wir haben angefangen, als das IC dich umgeworfen hat.“

„Scheiße. Ich war vielleicht angezählt, aber nicht außer Gefecht“, protestierte der Hacker. „Außerdem habe ich das, was wir wollten, fast. Höchstens noch eine oder zwei Minuten.“ Er sah zu dem Troll, auf dem er ritt. „Könntest du mich absetzen, Großer?“

„Aber Slycer“, sagte der menschliche Adept, als dieser abgesetzt wurde, „wir müssen vor Ort bleiben, damit du den Download abschließen kannst.“

„Ehrlich“, antwortete der Zwerg, als er auf die Ladfläche kletterte, „ich wette, ich schaffe das leicht in neunzig Sekunden.“

„Keine Daten, kein Geld“, sagte der Elf.

„Ja. Ich weiß nicht, wie es mit euch ist, aber ich will nicht mit leeren Händen vor Mr. Johnson stehen“, sagte seine Schwester stirnrunzelnd.

SliceNDice blickte erst sie an, dann uns. „Na gut. Ihr vier verschafft Slycer die Zeit, die er braucht. Ich bleibe bei ihm und dem Truck. Ihr nehmt Positionen ein, von denen aus ihr für Ablenkung sorgen könnt. Wenn er das Zeug hat, hole ich euch ab, und wir sind weg. Los geht's.“

Megazard und ich bewachten die rechte Seite des Parkdecks. Ich duckte mich hinter einen glänzend mitternachtsblauen BMW X89 in der Nähe der Rampe, die von oben kam. Der riesige Troll fand sein eigenes Versteck, indem er sich zwischen zwei Lieferwagen des Konzerns quetschte.

Ich wollte ihn gerade damit aufziehen, als mein Kampfsinn ansprang und ich das Quietschen von Gummi auf Plasbeton hörte. <Fahrzeug kommt.>

<Schusslinie?>

<Ja.> Ich sah einen klassischen GMC Bulldog in den Farben des Konzerns mit einem schweren Rammschutz und Notlaufreifen die Rampe hinunterkommen. Jetzt wurde es etwas kompliziert: Ich musste den Van ausschalten, ohne die Ausfahrt zu blockieren. Ich schrieb an Megazard. <Du musst sie an deiner Ecke treffen. Ich brauche mehr Bums.>

<Geht klar.>

Ich holte zwei Sprenggranaten heraus, überschlug die Verzögerung, die Entfernung zum Ziel und die Flugzeit. Ein paar Meter bevor das Fahrzeug in sicherer Entfernung war, trat ich zwischen den Autos hervor, zog beide Splinte und rollte die Granaten in Richtung der linken hinteren Ecke des gepanzerten Vans. Wieder kamen die kleinen Bomben genau dort an, wo sie sollten. Ich zählte Megazard vor. <Bumm in drei, zwei, eins ... JETZT.>

Genau als meine Granaten unter der linken hinteren Radaufhängung des Bulldogs explodierten, trat Megazard hervor und schoss auf die Fahrerseite des Dachs. Er verwendete aber keine panzerbrechende Munition - damit hätten wir unser Ziel nicht erreicht.

Die beiden hochexplosiven Angriffe, die den Van zur rechten Zeit am rechten Ort traf, ließen ihn umstürzen und mit dem Kreischen von Metall und Plastik bis zu einem unfreiwilligen Halt rutschen.

Als Rauch und Lärm vergingen, erhielten wir den Anruf. <Paket erhalten. Fertig zum Abholen.> Zugleich hörten wir das Quietschen strapazierter Reifen auf dem Boden des Parkdecks. Sekunden später schleuderte der Lieferwagen um die Ecke und touchierte den liegenden Van fast. Er kam wieder auf Kurs und ich lief los, als sich die hintere Tür öffnete. Die beiden Elfen winkten uns heran.

Megazard war neben mir und packte mich mit seiner riesigen Hand, als er nach der Ladefläche sprang. Die Federung quietschte protestierend, hielt aber, als wir an Bord kletterten. Ich sah, wie hinter uns zwei erschütterte Sicherheitsleute aus dem Bulldog kletterten, und warf zwei Rauchgranaten als Deckung.

„Slycer, mach das Tor auf!“

„Moment noch ... Jetzt!“

Das metallene Gittertor rollte heulend nach oben, als wir um die letzte Kurve kamen und zur Ausfahrt rasten. Megazard zog die hinteren Türen zu, lehnte sich an die stöhnende Wand und atmete durch.

„Langsam, Andretti!“, rief ich dem Adepten hinter dem Steuer zu. „Wartungsleute haben keinen Grund, hier schnell wegzufahren.“

Er schüttelte den Kopf, machte aber, was ich sagte. Wir fuhren die Rampe hinauf, bei der Wartungsausfahrt hinaus und in den Sonnenschein des Spätnachmittags. Zwei Rechtskurven später verließen wir das Gelände auf der Rückseite, als eine kleine Armee von Knight Errant an der rauchenden Front aufzog. Zwei Klicks später erreichten wir eine Anschlussstelle und verschwanden im Rest des Verkehrs auf der I5. Einfach ein weiterer Lieferwagen auf dem Heimweg.

Ich atmete erleichtert aus und tauschte einen zufriedenen Blick mit Megazard aus. Der Rest des Teams feierte den erfolgreichen Run. Das ist der andere Vorteil, wenn man laut reingeht: Niemand erwartet einen leisen Abgang.





## KREUZFEUER: TABELLEN

### KLINGENWAFFEN

Gegenstand	Präz	Reichweite	Schaden	DK	Verfügbarkeit	Preis	Seite
Ares „Eins“ Monoschwert	5	1	(STR + 3)K	-3	8E	900 ¥	19
Cougar Fineblade (kurz)	7	–	(STR + 2)K	-1	5E	350 ¥	20
Cougar Fineblade (lang)	7	–	(STR + 3)K	-1	7E	600 ¥	20
Highland Forge Claymore	5	2	(STR + 5)K	-5	14E	4.500 ¥	18
Horizon-Flynn Rapier	7	1	(STR + 2)K	-3	9E	500 ¥	18
Kampfaxt	4	2	(STR + 5)K	-4	12E	4.000 ¥	SR5 424
Kampfmesser	6	–	(STR + 2)K	-3	4	300 ¥	SR5 424
Katana	7	1	(STR + 3)K	-3	9E	1.000 ¥	SR5 424
Messer	5	–	(STR + 1)K	-1	–	10 ¥	SR5 424
Schwert	6	1	(STR + 3)K	-2	5E	500 ¥	SR5 424
Stangenwaffe	5	3	(STR + 3)K	-2	6E	1.000 ¥	SR5 424
Überlebensmesser	5	–	(STR + 2)K	-1	–	100 ¥	SR5 424
Unterarmschnappklingen	4	–	(STR + 2)K	-2	7E	200 ¥	SR5 425
Victorinox Memory Blade (Dolch)	5	–	(STR + 1)K	-2	14E	1.250 ¥	19
Victorinox Memory Blade (Schwert)	5	1	(STR + 2)K	-2	14E	1.500 ¥	19

### KNÜPPEL

Gegenstand	Präz	Reichweite	Schaden	DK	Verfügbarkeit	Preis	Seite
Betäubungsschlagstock	4	1	9G(e)	-5	6E	750 ¥	SR5 425
Knüppel	4	1	(STR + 3)K	–	–	30 ¥	SR5 425
Nemesis Arms Betäubungsstab	6	2	9G(e)	-5	8E	1.000 ¥	20
Stab	6	2	(STR + 3)K	–	3	100 ¥	SR5 425
Teleskopschlagstock	5	1	(STR + 2)K	–	4	100 ¥	SR5 425
Teleskopstab	4	2	(STR + 2)K	–	4	350 ¥	SR5 425
Totschläger	5	–	(STR + 2)K	–	2	30 ¥	SR5 425

### WAFFEN FÜR WAFFENLOSEN KAMPF

Gegenstand	Präz	Reichweite	Schaden	DK	Verfügbarkeit	Preis	Seite
Schlagring	Körperlich	–	(STR + 1)K	–	2E	100 ¥	SR5 426
Schockhandschuhe	Körperlich	–	8G(e)	-5	6E	550 ¥	SR5 426

### EXOTISCHE NAHKAMPFWAFFEN

Gegenstand	Präz	Reichweite	Schaden	DK	Verfügbarkeit	Preis	Seite
Ash Arms Kampfkettensäge	5	1	8K	-4	6E	2.000 ¥	21
Ash Arms Monofilament-Kettensäge	5	1	12K	-8	8E	7.500 ¥	21
Bullenpeitsche	6	2	(STR + 1)K	+3	6	100 ¥	20
Garrotte	5	–	(STR + 4)G	-6	–	50 ¥	20
Monofilament-Garrotte	5	–	(STR + 6)K	-8	18V	2.000 ¥	20
Monofilamentpeitsche	5(7)	2	12K	-8	12V	10.000 ¥	SR5 425



## KREUZFEUER: TABELLEN

### IMPROVISIERTE NAHKAMPFWAFFEN

Gegenstand	Präz	Reichweite	Schaden	DK	Verfügbarkeit	Preis	Seite
Billardqueue	4	–	(STR)K	+1	–	45 ¥	22
Bratpfanne	3	–	(STR + 1)K	–	–	20 ¥	22
Flasche (ganz)	3	–	(STR + 1)G	–	–	–	22
Flasche (zerbrochen)	3	–	(STR)K	–	–	–	22
Gabel	4	–	(STR–1)K	+1	–	–	22
Gewehrkolben	3	–	(STR + 3)K	–	wie Waffe	wie Waffe	22
Hammer	4	–	(STR + 1)K	-1/-2	–	30 ¥	22
Kette	4	2	(STR + 1)K	–	–	10 ¥	22
Pistolenlauf/-griff	4	–	(STR + 1)K	–	wie Waffe	wie Waffe	22
Stuhl	3	1	(STR + 2)G	–	–	30 ¥	22
Vorschlaghammer	3	1	(STR + 4)K	–	1	40 ¥	22

### PROJEKTIL- UND WURFWAFFEN

Gegenstand	Präz	Schaden	DK	Modus	RK	Munition	Verfügbarkeit	Preis	Seite
Aquadyne Harpunengewehr Shark-XS	5	9K	-2	EM	–	5(m)	8E	800 ¥	22
Armbrust, Leicht	7	5K	-1	–	–	–	2	300 ¥	SR5 426
Armbrust, Mittel	6	7K	-2	–	–	–	4E	500 ¥	SR5 426
Armbrust, Schwer	5	10K	-3	–	–	–	8E	1.000 ¥	SR5 426
Bogen	6	(Stufe + 2)K	-(Stufe ÷ 4)	–	–	–	Stufe	Stufe x 100 ¥	SR5 426
Harpunengewehr (Standard)	5	9K	-2	EM	–	1	6E	200 ¥	23
Pistolenarmbrust	7	4K	–	EM	–	–	6E	300 ¥	23
Zwille	7	2K	–	EM	–	–	–	50 ¥	23

### PFEILE UND PFEILSPITZEN

Gegenstand	Präz	Schaden	DK	Verfügbarkeit	Preis	Seite
Bolzen	–	–	–	2	5 ¥	SR5 426
Pfeil	–	–	–	Stufe	Stufe x 2 ¥	SR5 426
Injektionsbolzen	–	–	–	8E	50 ¥	SR5 426
Injektionspfeil	–	–	–	(Stufe + 2)E	Stufe x 20 ¥	SR5 426
Brandspitze	-1	speziell	–	12V	100 ¥	23
Explosivspitze	-1	+2	-1	9V	15 ¥	23
Hammerspitze	-1	+1G	+2	5	5 ¥	24
Heuler	-2	-2G	+6	2	5 ¥	24
Schockerspitze	-1	8G(e)	-5	6E	25 ¥	24
Statikschaft	–	+4G(e)	–	6E	(Stufe des Bogens) x 25 ¥	24
Widerhakenspitze	–	+1	–	5E	10 ¥	24





## KREUZFEUER: TABELLEN

### WURFWAFFEN

Gegenstand	Präz	Schaden	DK	Verfügbarkeit	Preis	Seite
Bumerang	Körperlich - 1	(STR + 2)K	-	4	50 ¥	24
Harpune/Wurfspeer	Körperlich	(STR + 3)K	-1	6	125 ¥	24
Netz	Körperlich - 2	-	-	6	350 ¥	24
Shuriken	Körperlich	(STR + 1)K	-1	4E	25 ¥	SR5 426
Tomahawk	Körperlich + 1	(STR + 2)K	-1	4	200 ¥	25
Wurfmesser	Körperlich	(STR + 1)K	-1	4E	25 ¥	SR5 426

### EXOTISCHE FERNKAMPFWAFFEN

Gegenstand	Präz	Schaden	DK	Modus	RK	Munition	Verfügbarkeit	Preis	Seite
Ares Screech Schallgewehr	6	7G	*	EM	-	10(s)	16E	8.000 ¥	26
Blasrohr	8	1K	-	EM	-	1(v)	4	15 ¥	26
Bola	Körperlich	(STR + 3)G	+4	-	-	-	6	75 ¥	26
FN-AAL Gyrojet-Pistole	5	10K	-2	HM	-	10(s)	12V	2.000 ¥	26
Monofilamentbola	Körperlich	(STR + 3)G/12K	+4/-8	-	-	-	18V	4.000 ¥	26
Netzpistolen									
Standard	5	-	-	EM	-	4(k)	9	750/350 ¥	28
XL	5	-	-	EM	-	2(k)	9	1.000/400 ¥	28
ShockNet	wie Waffe	8G(e)	-5	wie Waffe	-	wie Waffe	10E	+250 ¥	28
Schießstöcke									
Schießstock-Plagiat	5	9K	-	EM	-	1	6E	150 ¥	27
Trafalgar Schießstock	6	7K	-	EM	-	1(k)	9E	750 ¥	27
Schussarmband	5(6)	7K	-	EM	-	1(k)	10E	1.250 ¥	28

### TASER

Gegenstand	Präz	Schaden	DK	Modus	RK	Munition	Verfügbarkeit	Preis	Seite
Cavalier SafeGuard	5(6)	6G(e)	-5	HM	-	6(m)	-	275 ¥	29
Defiance EX-Shocker	4	9G(e)	-5	EM	-	4(m)	-	250 ¥	SR5 427
Tiffani-Defiance Protector	5(6)	7G(e)	-5	HM	-	3(m)	2	300 ¥	29
Yamaha Pulsar	5	7G(e)	-5	HM	-	4(m)	-	180 ¥	SR5 427

### HOLDOUT-PISTOLEN

Gegenstand	Präz	Schaden	DK	Modus	RK	Munition	Verfügbarkeit	Preis	Seite
Fichetti-Tiffani Needler	5	8K(f)	+5	HM	-	4(s)	5E	1.000 ¥	SR5 427
Fichetti-Tiffani Self-Defender 2075	4	6K	-	EM	-	4(s)	3E	350 ¥	30
Streetline Special	4	6K	-	HM	-	6(s)	4E	120 ¥	SR5 427
Walther Palm Pistol	4	7K	-	EM/SM	-	2(k)	4E	180 ¥	SR5 428



## KREUZFEUER: TABELLEN

### LEICHTE PISTOLEN

Gegenstand	Präz	Schaden	DK	Modus	RK	Munition	Verfügbarkeit	Preis	Seite
Ares Light Fire 70	7	6K	–	HM	–	18(s)	3E	200 ¥	SR5 428
Ares Light Fire 75	6(8)	6K	–	HM	–	16(s)	6V	1.250 ¥	SR5 428
Beretta 201T	6	6K	–	HM/SM	(1)	21(s)	7E	210 ¥	SR5 428
Colt America L36	7	7K	–	HM	–	11(s)	4E	320 ¥	SR5 428
Fichetti Executive Action	6	7K	–	HM/SM	–	18(s)	10E	300 ¥	30
Fichetti Security 600	6(7)	7K	–	HM	(1)	30(s)	6E	350 ¥	SR5 428
Nitama Sporter	6(7)	6K	–	HM	–	5(m)	10E	300 ¥	31
Shiawase Arms Puzzler	4	6K	–	HM	–	12(s)	14E	900 ¥	31
Taurus Omni-6	5(6)	6K/7K	-/-1	HM/EM	–	6(tr)	3E	300 ¥	SR5 428

### SCHWERE PISTOLEN

Gegenstand	Präz	Schaden	DK	Modus	RK	Munition	Verfügbarkeit	Preis	Seite
Ares Predator V	5(7)	8K	-1	HM	–	15(s)	5E	725 ¥	SR5 429
Ares Viper Slivergun	4	9K(f)	+4	HM/SM	–	30(s)	8V	380 ¥	SR5 429
Browning Ultra-Power	5(6)	8K	-1	HM	–	10(s)	4E	640 ¥	SR5 429
Cavalier Deputy	6	7K	-1	HM	–	7(tr)	3E	225 ¥	32
Colt Government 2066	6	7K	-1	HM	–	14(s)	7E	425 ¥	SR5 429
Onotari Arms Violator	5(7)	7K	-1	HM	1	10(s)	7E	550 ¥	33
PSK-3 Schwere Klapppistole	4	8K	-1	HM	–	10(s)	16V	1.050 ¥	32
Remington Roomsweeper	4	7K	-1	HM	–	8(m)	6E	250 ¥	SR5 429
mit Flechettemunition	–	9K(f)	+4	–	–	–	–	–	–
Ruger Super Warhawk	5	9K	-2	EM	–	6(tr)	4E	400 ¥	SR5 429
Savalette Guardian	5(7)	8K	-1	HM/SM*	1	12(s)	6E	870 ¥	33

### AUTOMATIKPISTOLEN

Gegenstand	Präz	Schaden	DK	Modus	RK	Munition	Verfügbarkeit	Preis	Seite
Ares Crusader II	5(7)	7K	–	HM/SM	2	40(s)	9E	830 ¥	SR5 429
Ceska Black Scorpion	5	6K	–	HM/SM	(1)	35(s)	6E	270 ¥	SR5 430
Onotari Arms Equalizer	4(5)	7K	–	SM/AM	(1)	12(s)	7E	750 ¥	34
PPSK-4 Klapp-Automatikpistole	5(6)	6K	–	HM/SM	(1)	30(s)	17V	2.800 ¥	34
Steyr TMP	4(5)	7K	–	HM/SM/AM	–	30(s)	8E	350 ¥	SR5 430
Ultimax 70	5(6)	6K	–	SM/AM	2	15(s)	7E	800 ¥	35





## KREUZFEUER: TABELLEN

### MASCHINENPISTOLEN

Gegenstand	Präz	Schaden	DK	Modus	RK	Munition	Verfügbarkeit	Preis	Seite
Ares Executioner	4	7K	–	HM/SM/AM	(1)	30(s)	14V	1.000 ¥	35
Colt Cobra TZ-120	4(5)	7K	–	HM/SM/AM	2(3)	32(s)	5E	660 ¥	SR5 430
FN P93 Praetor	6	8K	–	HM/SM/AM	1(2)	50(s)	11V	900 ¥	SR5 430
HK-227	5(7)	7K	–	HM/SM/AM	(1)	28(s)	8E	730 ¥	SR5 430
HK Urban Combat	7(9)	8K	–	HM/SM/AM	2	36(s)	16V	2.300 ¥	36
Ingram Smartgun X	4(6)	8K	–	SM/AM	2(3)	32(s)	6E	800 ¥	SR5 430
SCK Modell 100	5(7)	8K	–	HM/SM	(1)	30(s)	6E	875 ¥	SR5 430
Uzi IV	4(5)	7K	–	SM	(1)	24(s)	4E	450 ¥	SR5 431

### STURMGEWEHRE

Gegenstand	Präz	Schaden	DK	Modus	RK	Munition	Verfügbarkeit	Preis	Seite
AK-97	5	10K	-2	HM/SM/AM	–	38(s)	4E	950 ¥	SR5 431
AK-98	5	10K	-2	HM/SM/AM	–	38(s)	8V	1.250 ¥	36
Granatwerfer	3	wie Granate	wie Granate	EM	–	6(m)	–	–	–
Ares Alpha	5(7)	11K	-2	HM/SM/AM	2	42(s)	11V	2.650 ¥	SR5 431
Granatwerfer	4(6)	wie Granate	wie Granate	EM	–	6(s)	–	–	SR5 431
Ares HVAR	5(7)	8K	–	HM/SM/AM	3(4)	50(s)	11V	2.400 ¥	37
Colt M23	4	9K	-2	HM/SM/AM	–	40(s)	4E	550 ¥	SR5 431
FN HAR	5(6)	10K	-2	HM/SM/AM	2	35(s)	8E	1.500 ¥	SR5 431
HK XM30									
Sturmgewehr	6(8)	9K	-2	HM/SM/AM	(1)	30(s)	15V	4.500 ¥	37
Karabiner	6(8)	9K	-2	HM/SM/AM	(1)	30(s)	–	–	–
Scharfschützengewehr	7(9)	9K	-2	HM	2(3)	10(s)	–	–	–
LMG	6(8)	9K	-2	SM/AM	2(3)	100(gurt)	–	–	–
Schrotflinte	3(5)	10K	-1	HM	(1)	10(s)	–	–	–
Granatwerfer	4	wie Granate	wie Granate	EM	–	6(s)	–	–	–
Nitama Optimum II	5(7)	9K	-2	HM/SM/AM	1	30(s)	10V	2.300 ¥	38
Unterlauf-Schrotflinte	4(6)	10K	-1	HM	1	5(m)	–	–	–
Yamaha Raiden	6(8)	11K	-2	SM/AM	1	60(s)	14V	2.600 ¥	SR5 431

### SCHARFSCHÜTZENGEWEHRE

Gegenstand	Präz	Schaden	DK	Modus	RK	Munition	Verfügbarkeit	Preis	Seite
Ares Desert Strike	7	13K	-4	HM	(1)	14(s)	10V	17.500 ¥	SR5 431
Barret Modell 122	7(9)	14K	-6	HM	(2)	14(s)	20V	38.500 ¥	40
Cavalier Arms Crockett EBR	6	12K	-3	HM/SM	(1)	20(s)	12V	10.300 ¥	SR5 431
Onotari Arms JP-K50	7	12K	-3	HM/SM	1	25(s)	13V	12.500 ¥	39
Pioneer 60	5	10K	-1	EM	–	5(m)	2E	500 ¥	39
Ranger Arms SM-5	8	14K	-5	HM	(1)	15(s)	16V	28.000 ¥	SR5 431
Remington 950	7	12K	-4	EM	–	5(m)	4E	2.100 ¥	SR5 432
Ruger 101	6	11K	-3	HM	(1)	8(m)	4E	1.300 ¥	SR5 432
Terracotta Arms AM-47	7(9)	15K	-4	HM	(2)	18(s)	14V	35.000 ¥	38



## KREUZFEUER: TABELLEN

### SCHROTFLINTEN

Gegenstand	Präz	Schaden	DK	Modus	RK	Munition	Verfügbarkeit	Preis	Seite
Auto-Assault 16	4	13K	-1	HM/SM/AM	2	10(s) oder 32(t)	18V	1.800 ¥	40
Defiance T-250	4	10K	-1	EM/HM	–	5(m)	4E	450 ¥	SR5 432
Enfield AS-7	4(5)	13K	-1	HM/SM	–	10(s) oder 24(t)	12V	1.100 ¥	SR5 432
Franchi SPAS-24	4(6)	12K	-1	HM/SM	1	10(s)	12V	1.050 ¥	41
Mossberg AM-CMDT	5(7)	12K	-1	HM/SM/AM	–	10(s)	12V	1.400 ¥	41
PJSS Modell 55	6	11K	-1	EM	(1)	2(k)	9E	1.000 ¥	SR5 432
Remington 990	4	11K	-1	HM	–	8(s)	6E	950 ¥	42

### SPEZIELLE WAFFEN

Gegenstand	Präz	Schaden	DK	Modus	RK	Munition	Verfügbarkeit	Preis	Seite
Ares S-III Super Squirt	3	Chemikalie	–	HM	–	20(s)	7E	950 ¥	SR5 432
Fichetti Pain Inducer	3	speziell	–	EM	–	speziell	11E	5.000 ¥	SR5 432
Parashield Pfeilpistole	5	wie Droge/Toxin	–	HM	–	5(s)	4E	600 ¥	SR5 432
Parashield Pfeilgewehr	6	wie Droge/Toxin	–	HM	–	6(m)	6E	1.200 ¥	SR5 433

### MASCHINENGEWEHRE

Gegenstand	Präz	Schaden	DK	Modus	RK	Munition	Verfügbarkeit	Preis	Seite
GE Vindicator Minigun (LMG)	4(6)	9K	-4	AM	2	100/200(gurt)	24V	6.000 ¥	42
Ingram Valiant (LMG)	5(6)	9K	-2	SM/AM	2(3)	50(s) oder 100(gurt)	12V	5.800 ¥	SR5 433
SA Nemesis (LMG)	5(7)	9K	-2	SM/AM	2	50(s) oder 100(gurt)	16V	6.500 ¥	43
FN MAG-5 (MMG)	4(5)	11K	-3	AM	2(8)	50(s) oder 100(gurt)	18V	8.500 ¥	43
Stoner-Ares M202 (MMG)	5	10K	-3	AM	–	50(s) oder 100(gurt)	12V	7.000 ¥	SR5 433
Ultimax MMG	5(6)	10K	-2	AM	1(6)	50(s) oder 100(gurt)	16V	7.600 ¥	44
RPK SMG	5	12K	-4	AM	(6)	50(s) oder 100(gurt)	16V	16.300 ¥	SR5 433
Ruhrmetall SF-20 (SMG)	5(6)	12K	-4	AM	3(4)	50(s) oder 100(gurt)	18V	19.600 ¥	44
Ultimax SMG-2	4(5)	11K	-4	AM	(6)	50(s) oder 100(gurt)	16V	16.000 ¥	45

### KANONEN UND WERFER

Gegenstand	Präz	Schaden	DK	Modus	RK	Munition	Verfügbarkeit	Preis	Seite
Ares Antioch-2	4(6)	Granate	–	EM	–	8(m)	8V	3.200 ¥	SR5 433
Ares Thunderstruck Gaußgewehr	7(8)	15K	-8	HM	(1)	10(s) + Energie	24V	26.000 ¥	45
Ares Vigorous Sturmkanone	4	16K	-6	EM	–	12(s)	18V	24.500 ¥	46
ArmTech MGL-12	4	Granate	–	HM	–	12(s)	10V	5.000 ¥	SR5 433
Aztechnology Striker	5	Rakete	–	EM	–	1(v)	10V	1.200 ¥	SR5 433
Krime Cannon	4	16K	-6	HM	–	6(m)	20V	21.000 ¥	SR5 433
Mitsubishi Yakusoku MRL	wie Rakete	wie Rakete	wie Rakete	HM/SM	–	4x2(m)	20V	14.000 ¥	47
Ogerhammer SWS Sturmkanone	6	16K	-4	HM	–	6(s)	20V	32.000 ¥	46
Onotari Arms Ballista MML	wie Lenkrakete	wie Lenkrakete	wie Lenkrakete	EM	–	4(m)	19V	7.500 ¥	46
Onotari Interceptor	4(6)	Rakete	–	EM	–	2(v)	18V	14.000 ¥	SR5 434
Panther XXL	5(7)	17K	-6	EM	–	15(s)	20V	43.000 ¥	SR5 434





## KREUZFEUER: TABELLEN

### LASERWAFFEN

Gegenstand	Präz	Schaden	DK	Modus	RK	Munition	Verfügbarkeit	Preis	Seite
Ares Redline	9	5K	-10	HM	–	10(s) oder externe Quelle	14V	7.500 ¥	48
Ares Lancer MP-Laser	7	7K	-10	HM	–	2x10(s) oder externe Quelle	18V	16.000 ¥	48
Ares Archon Schwere MP-Laser	7	10K	-10	HM	–	externe Quelle	24V	35.000 ¥	49

### FLAMMENWERFER

Gegenstand	Präz	Schaden	DK	Modus	RK	Munition	Verfügbarkeit	Preis	Seite
Shiawase Blazer	6	10K	-6	HM/SM/AM	–	4(s)	16V	2.200 ¥	50

### MUNITION

Munition, je 10 Schuss	Schadensmodifikator	DK-Modifikator	Verfügbarkeit	Preis	Seite
EX-Explosivmunition	+2	-1	14V	120 ¥	55
Flammenwerfer-Füllung	–	–	wie Flammenwerfer	100 ¥	55
Gaußgewehr-Munition	–	–	18V	400 ¥	55
Gyrojet-Raketen	–	–	12V	80 ¥	55
Kapselmunition	-4	+4	2	5 ¥	55
Ortermunition	-2	-2	8E	150 ¥	55
Signalmunition	-2/+2	+2/-3	6E	20 ¥	55
Splittermunition	-1	+4	2E	10 ¥	55

### ZUBEHÖR UND MODIFIKATIONEN FÜR FEUERWAFFEN

Gegenstand	Verfügbarkeit	Preis	Seite
Airburst-Verbindung	6E	600 ¥	SR5 434
Ausklappbare Schulterstütze	2	30 ¥	50
Bajonett	4E	50 ¥	50
Dreibein	4	500 ¥	SR5 434
Ersatzladestreifen	4	5 ¥	SR5 434
Extremumgebungsmodifikation	8	Stufe x 1.500 ¥	50
Freund/Feind-Erkennungssystem			
Basissystem	6	750 ¥	51
Zusätzliche RFID/GPS-Daten (10 Profile)	6	25 ¥	51
Bildererkennung	8	300 ¥	51
Zusätzliche Bildprofile (10 Profile)	8	25 ¥	51
Gasventilsystem (Stufe 1-3)	(Stufe x 3)E	Stufe x 200 ¥	SR5 434
Geckgriff	6	100 ¥	51
Gyrostabilisator	7	1.400 ¥	SR5 434
Hochleistungsbatterie			
Energieclip	14V	400 ¥	51
Taschenbatterie	16V	900 ¥	51
Rucksackbatterie	20V	2.500 ¥	51
Hüftpolstersystem	4	250 ¥	52
Lasermarkierer	2	125 ¥	SR5 434
Montageschiene	4	500 ¥	52



## KREUZFEUER: TABELLEN

Gegenstand	Verfügbarkeit	Preis	Seite
Peilsender	4	150 ¥	52
Periskop	3	70 ¥	SR5 434
Schalldämpfer	9V	500 ¥	SR5 435
Schnelllader	2	25 ¥	SR5 435
Schnellziehholster	4	175 ¥	SR5 435
Schnellzieh-Tarnholster	6	275 ¥	52
Schockpolster	2	50 ¥	SR5 435
Smart-Feuerplattform	12V	2.500 ¥	SR5 435
Smartgunsystem, extern	4E	200 ¥	SR5 435
Smartgunsystem, intern	(+2)E	(Waffenpreis) ¥	SR5 435
Springarm	4E	350 ¥	SR5 436
<b>Taktische Lampe</b>			
Standard	2	50 ¥	52
Infrarot	6	400 ¥	52
Restlicht	4	200 ¥	52
Tarnholster	2	150 ¥	SR5 436
Tragegurt	–	15 ¥	52
Unterlauf-Bolawerfer	8E	350 ¥	52
Unterlauf-Enterhakenkanone	8E	600 ¥	52
Unterlauf-Flammenwerfer	wie Flammenwerfer +2	wie Flammenwerfer +200 ¥	52
Unterlauf-Granatwerfer	10V	3.500 ¥	52
Unterlauf-Kettensäge	10E	wie Kettensäge +500 ¥	52
Unterlaufgewicht	4E	50 ¥	53
Verbesserter Entfernungsmesser	6	2.000 ¥	53
Verbessertes Sicherheitssystem	4	600 ¥	53
Elektroschocker	6E	350 ¥	53
Selbstsprengung	11V	400 ¥	53
Selbstzerstörung	6	200 ¥	53
Sperre	6	100 ¥	53
Vordergriff	2	100 ¥	53
Waffenkamera	4	350 ¥	53
Waffenkommlink	wie Kommlink	wie Kommlink +200 ¥	53
Waffenpersönlichkeit	8	250 ¥	53
Zielfernrohr	2	300 ¥	SR5 436
Zweibein	2	200 ¥	SR5 436





## KREUZFEUER: TABELLEN

### PANZERUNG

Gegenstand	Panzerungswert	Kapazität	Verfügbarkeit	Preis	Seite
Actioneer Geschäftskleidung	8	8	8	1.500 ¥	SR5 440
Ares FlaShield	+6	4	12E	4.000 ¥	72
Aufruhrbekämpfungspanzerung	14	8	10E	5.000 ¥	69
Helm	+2	6	6E	1.000 ¥	69
Ballistische Maske	+2	8	6	150 ¥	74
Ballistischer Schild	+6	6	12E	1.200 ¥	SR5 441
Bikerpanzerung	8	8	6	500 ¥	68
Helm	+2	6	6	200 ¥	68
Chamäleonanzug	9	9	10E	1.700 ¥	SR5 440
Feuerwehr-Schutzanzug	6	6	6	3.000 ¥	69
Helm	+2	3	6	750 ¥	69
Formangepasste Körperpanzerung	8	3	8	1.300 ¥	65
Ganzkörperpanzerung	15	15	14E	2.000 ¥	SR5 440
Vollhelm	+3	3	–	+500 ¥	SR5 440
Chemische Versiegelung	–	[6]	+6	+3.000 ¥	SR5 441
Umweltanpassung	–	+3	–	+1.000 ¥	SR5 441
Gefütterter Mantel	9	9	4	900 ¥	SR5 440
<b>Gehärtete Militärpanzerung</b>					
Leicht	15	15	16V	15.000 ¥	66
Mittel	18	18	18V	20.000 ¥	66
Schwer	20	20	22V	25.000 ¥	66
Helm	+3	8	8V	10.000 ¥	66
Helm	+2	2	2	100 ¥	SR5 441
Kettenhemd	8	2	8	900 ¥	71
Panzerkleidung	6	6	2	450 ¥	SR5 440
Panzerjacke	12	12	2	1.000 ¥	SR5 440
Panzertasche	8	4	8	750 ¥	70
Panzerweste	9	9	4	500 ¥	SR5 440
Schutzschild	+6	6	10E	1.500 ¥	SR5 442
<b>SecureTech PSB</b>					
Arm-Set	+1	1	6	250 ¥	70
Bein-Set	+1	1	6	300 ¥	70
Unterleibs-Set	+1	1	6	350 ¥	70
<b>Sicherheitspanzerung</b>					
Leicht	15	12	14E	8.000 ¥	68
Mittel	18	14	16E	14.000 ¥	68
Schwer	20	16	18E	20.000 ¥	68
Helm	+3	5	8E	5.000 ¥	68
SWAT-Panzerung	15	15	16E	8.000 ¥	70
Helm	+3	8	10E	1.500 ¥	70





## KREUZFEUER: TABELLEN

Gegenstand	Panzerungswert	Kapazität	Verfügbarkeit	Preis	Seite
Täuschungspanzerung	13	4	12E	5.000 ¥	72
Blutpack	–	–	8E	200 ¥	72
Unterarmschützer	+1	3	6	300 ¥	73
Urban Explorer Overall	9	9	8	650 ¥	SR5 441
Helm	+2	2	–	+100 ¥	SR5 441
Verstärkte Lederpanzerung	7	2	8	600 ¥	72

## HOCHMODISCHE PANZERKLEIDUNG

Gegenstand	Panzerungswert	Kapazität	Verfügbarkeit	Preis	Seite
<b>Ares Victory</b>					
Big Game Hunter	14	12	12	5.000 ¥	64
Globetrotter Kleidung	7	10	6	600 ¥	63
Globetrotter Jacke	12	10	10	1.300 ¥	63
Globetrotter Weste	9	10	7	900 ¥	63
Industrious	9	6	6	1.100 ¥	64
Rapid Transit	9	6	10	400+ ¥	64
Wild Hunt	12	10	12	3.000 ¥	63
<b>Armanté</b>					
Anzug	8	4	10	2.500 ¥	57
Kleid	8	4	10	2.500 ¥	57
<b>Mortimer of London – Berwick-Kollektion</b>					
Anzug	9	5	9	2.600 ¥	58
Kleid	8	4	8	2.300 ¥	58
<b>Mortimer of London – Crimson-Sky-Kollektion</b>					
Anzug	8	5	6	2.400 ¥	58
<b>Mortimer of London – Mäntel</b>					
Argentum	12/+4	14	10	3.600 ¥	58
Greatcoat	10/+3	10	8	3.000 ¥	58
Ulysses	10/+3	12	8	3.100 ¥	58
<b>Mortimer of London – Summit-Kollektion</b>					
Anzug	8	6	7	2.500 ¥	58
Kleid	7	5	7	2.200 ¥	58
<b>Vashon Island</b>					
Ace of Clubs	7	6	6	1.000 ¥	58
Ace of Coins	7	10	4	2.100 ¥	58
Ace of Cups	9	8	6	1.600 ¥	58
Ace of Diamonds	8	6	8	1.400 ¥	58
Ace of Hearts	7	6	6	1.000 ¥	58
Ace of Spades	7	6	6	1.000 ¥	58
Ace of Swords	7	8	6	1.300 ¥	58
Ace of Wands	6	8	6	1.200 ¥	58
Sleeping Tiger	13	10	10	13.500 ¥	59
Steampunk	10	14	7	2.250 ¥	59
Synergist Business	9	5	8	1.500 ¥	59
Synergist Business Mantel	10/+3	6	8	2.300 ¥	59
<b>Zoé</b>					
Executive Suite	12	4	12	2.000 ¥	61
Heritage	4/6/8/10/12	Panzerungswert ÷ 2	16	2.000 + (Panzerungswert x 500) ¥	61
NightShade/Moonsilver	7	2	10	8.500 ¥	62
Second Skin	6/+2	2	14	12.000 ¥	63





## KREUZFEUER: TABELLEN

### PANZERUNG FÜR SPEZIELLE UMGEBUNGEN

Gegenstand	Panzerungswert	Kapazität	Verfügbarkeit	Preis	Seite
Ares Armored Survivalist	8	6	10	1.500 ¥	75
Ares Gepanzerter Kälteschutzanzug	9	6	6	1.200 ¥	78
Ares Polarkampfanzug	15	14	16E	11.000 ¥	77
Ares Polartarnanzug	6	4	16V	10.000 ¥	78
EVO Armadillo Gepanzerter Raumanzug	16	10	24E	35.000 ¥	82
Evo HEL-Anzug	8	5	10	3.000 ¥	81
Geschlossener Taucherhelm	–	6	8	900 ¥	79
Ghillie-Anzug	4	4	6	600 ¥	75
Kälteschutzanzug	–	4	4	800 ¥	76
Magnetstiefel	–	4	12	2.500 ¥	83
MCT Extremumgebungsanzug	6	5	10	2.500 ¥	83
Polaranzug	6	6	8	2.000 ¥	76
Polar-Taucheranzug	1	4	8	3.000 ¥	80
Raumanzug	12	6	16	12.000 ¥	81
Schutzstrümpfe	+2	–	6	50 ¥	76
Sicherheits-Raumanzug	15	10	24	25.000 ¥	81
Tauchermaske	–	4	8	300 ¥	80
Tauchpanzerung	7	4	6	1.750 ¥	79
Trockenanzug	–	4	6	2.500 ¥	80
Überlebensblase	4	4	Stufe x 3	Stufe x 2.000 ¥	83
Wüstenanzug	3	2	8	1.000 ¥	75

### PANZERUNGSMODIFIKATIONEN

Gegenstand	Kapazität	Verfügbarkeit	Preis	Seite
Chemische Isolierung	[Stufe]	6	Stufe x 250 ¥	SR5 441
Chemische Versiegelung	6	12E	3.000 ¥	SR5 441
Elektrische Isolierung	[Stufe]	6	Stufe x 250 ¥	SR5 441
Feuerresistenz	[Stufe]	6	Stufe x 250 ¥	SR5 441
Fresnel-Gewebe (Stufe 1-6)	[2]	14E	Stufe x 1.000 ¥	84
Gelpackungen	–	6	1.500 ¥	84
Injektionssystem	[2]	4	1.500 ¥ + Kosten der Chemikalie	84
Pulse Weave	[3]	+8E	3.000 ¥	84
Reaktionsinterfacegerät (RIG)	[2] + [1]	8	2.500 ¥	84
Rutheniumpolymerüberzug (Stufe 1-4)	[4]	16V	Stufe x 5.000 ¥	85
Schockstreifen	2	6E	250 ¥	SR5 441
Shock Weave	[3]	8	1.000 ¥	85
Strahlenschutz (Stufe 1-6)	[Stufe]	Stufe x 2	Stufe x 200 ¥	85
Thermische Isolierung	[Stufe]	6	Stufe x 250 ¥	SR5 441
Universal-Mirror-Material (pro m²) (Stufe 1-6)	[3]	8V	Stufe x 250 ¥	85
Wärmedämpfung	[Stufe]	10E	Stufe x 500 ¥	SR5 441
YNT SoftWeave-Panzerung	–	+4	x2	85



Diese Optionen können den Kampf tödlicher oder weniger tödlich machen.

Siehe S. 108-110 für weitere Informationen.

### KF1: KEINE ANGRIFFEINSCHRÄNKUNG PRO HANDLUNGSPHASE

Die Regel, nur eine Einfache Handlung pro Handlungsphase zum Angriff zuzulassen, soll ermöglichen, dass Spieler regelmäßiger an der Reihe sind und der Kampf flüssiger läuft. Wenn der Spielleiter die Anzahl der Schüsse erhöhen will, die ein Charakter abgeben kann, wenn er dran ist, kann diese Regeloption verwendet werden. Dann wird die Regel „Nur eine Angriffshandlung pro Handlungsphase“ außer Kraft gesetzt. Dadurch sind Charaktere

je jeweils länger an der Reihe, legen mehr Proben ab, und es können mehr Einfache Handlungen für Angriffe verwendet werden. Wenn diese Regeloption verwendet wird, sollte man auf den kumulativen Rückstoß (SR5, S. 177) achten: Die Modifikatoren können dann sehr schnell ansteigen und so das pausenlose Schießen ausgleichen. Diese Regeloption hat keine Auswirkungen auf den Nahkampf, da hier die Angriffe ohnehin Komplexe Handlungen sind.

### KF2: MODIFIKATOREN NACH ZIELGRÖSSE

Andere Aspekte und Optionen in diesem Buch erlauben Schüsse auf Ziele unterschiedlicher Größe, und diese Option passt dazu. Sie kann zusammen mit den Regeln für Angesagte Ziele verwendet werden. Je massiger man also ist, desto leichter wird man getroffen. Es hat seinen Preis, so viel größer zu sein als alle anderen. Wenn Sie diese Option verwenden, denken Sie daran, dass zusätzliche Angriffswürfel zusätzlichen Schaden bedeuten können (drei zusätzliche Angriffswürfel ergeben durchschnittlich ein zusätzliches Kästchen Schaden). Gehen Sie also sparsam damit um. Denken Sie auch daran, wie komplex ein Gerät ist, und ob es bereits durch wenig Schaden außer Gefecht gesetzt werden könnte.

#### MODIFIKATOREN NACH ZIELGRÖSSE

Größe	Modifikator	Beispiele
Mikroskopisch	-3	Mikrodrohnen
Winzig	-2	Minidrohnen, Türschlösser, Türangeln, Tastenfelder
Klein	-1	Metamensch (Konstitution + Stärke von 2 bis 4), kleine Drohnen
Durchschnittlich	–	Metamensch (Konstitution + Stärke von 5 bis 10), mittlere Drohnen
Massig	+1	Metamensch (Konstitution + Stärke von 11 bis 15), Fahrzeuge, große Drohnen
Riesig	+2	Metamensch (Konstitution + Stärke 16 oder höher)
Gigantisch	+3	Triebwerk eines Jumbo-Jets

### KF3: BEWEGUNGSMODIFIKATOREN NACH GESCHWINDIGKEIT

Es gibt große Unterschiede bei der Wahrscheinlichkeit, einen watschelnden fetten Elfen oder einen geschmeidigen Troll mit viel Bodytech zu treffen

Diese Regeloption führt sowohl Modifikatoren für Handlungen gegen sich bewegende Charaktere als auch Modifikatoren für die Verteidigungsproben von sich bewegenden Charakteren ein. Diese Modifikatoren hängen davon ab, wie schnell sich der entsprechende Charakter bewegt.

#### BEWEGUNGSMODIFIKATOREN NACH GESCHWINDIGKEIT

Zurückgelegte Entfernung	Modifikator für Fernkampfangriff	Verteidigungsmodifikator
0-6	0	0
7-12	-1	0
13-20	-2	-1
21-30	-3	-2
31-45	-4	-3
46-70	-5	-4
70+	-6	-5

### KF4: VERÄNDERTE INITIATIVE

Bei dieser Regeloption wird das Initiativeergebnis wie üblich bestimmt. Dann handelt der Charakter mit dem höchsten Initiativeergebnis. Danach wird sein Initiativeergebnis um 10 gesenkt. Dann handelt der Charakter mit dem nun höchsten Initiativeergebnis als nächster – selbst wenn es sich um

den Charakter handelt, der gerade erst an der Reihe war. Wie nach den Grundregeln wird die Initiative neu bestimmt, sobald alle Initiativeergebnisse auf 0 gesunken sind, und es beginnt eine neue Kampfunde.

### KF5: PANZERUNG UMGEHEN

Wie kann der Spielleiter eine Möglichkeit schaffen, um Panzerung komplett zu umgehen, weil seine Spielrunde das möchte? Ganz einfach.

Der Panzerungswert trägt nicht mehr zum Würfelpool bei Schadenswiderstandsproben bei, sondern wird zu einem Malus auf die Angriffsprobe. Damit kann die Panzerung weiter eine Rolle spielen. Der Schütze muss also die kleinen, ungeschützten Stellen treffen, statt dass die Panzerung Schnellschüsse abhalten muss.

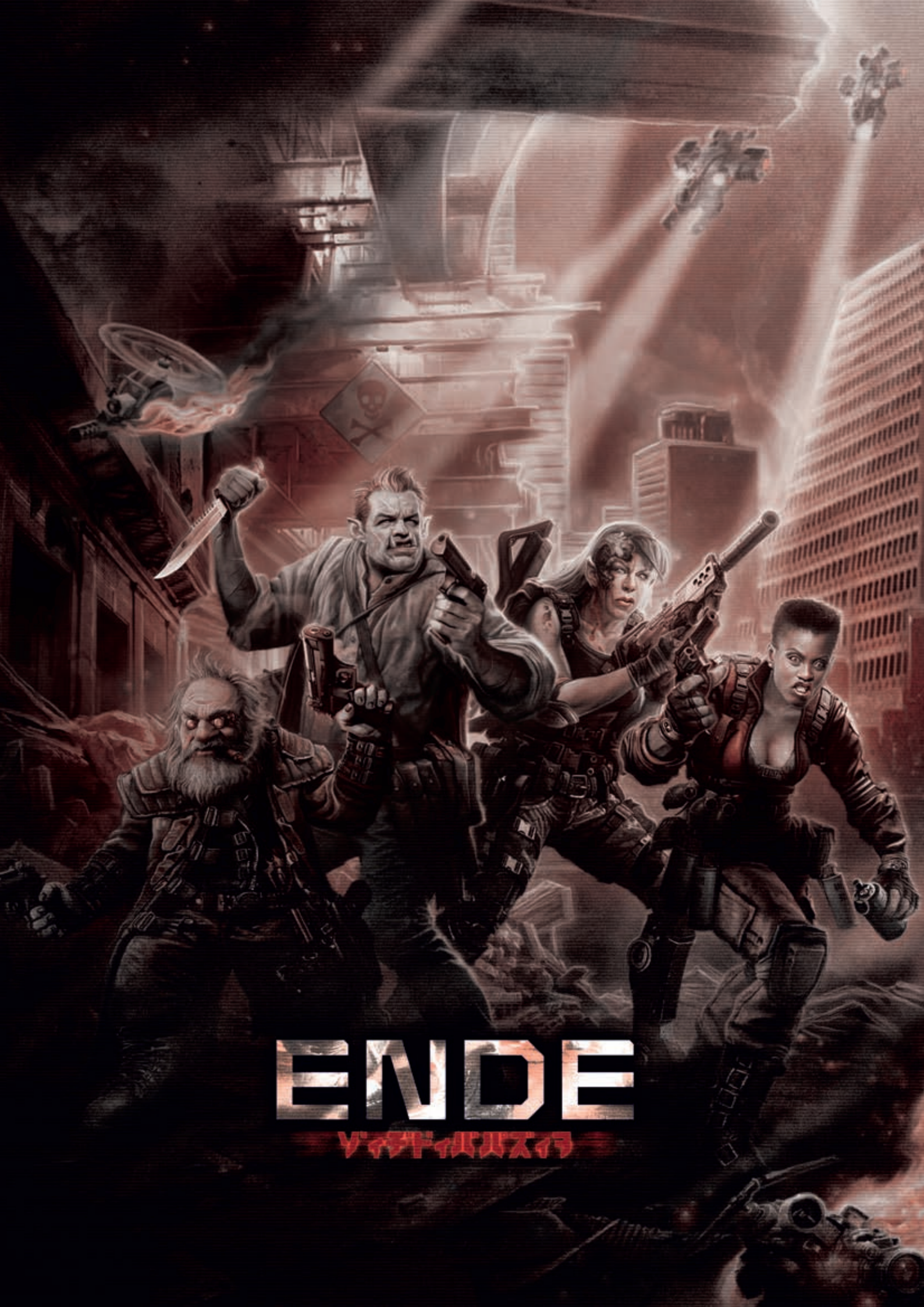
Bei dieser Regeloption wird die Durchschlagskraft vor der Angriffsprobe angewendet. Danach wird der modifizierte Panzerungswert zum Malus für die Angriffsprobe. Der Schaden behält seine Art (Körperlich oder Geistig), und daneben ist daneben. Es gibt keine Streiftreffer. Bei dieser Methode hat jeder Treffer mit einer Injektionswaffe eine Wirkung. Selbst wenn dem Schaden widerstanden wurde, ist die Nadel eingedrungen.

### KF6: SCHADEN BEI FEHLENDER VERTEIDIGUNG

Wenn ein Angriff den Würfelpool für die Verteidigungsprobe des Ziels unter 0 drückt, wird der Schaden des Angriffs um 1 pro zwei Würfel unter 0 erhöht.

Damit wird Salven- oder Vollautomatisches Feuer auf überraschte oder gefesselte Feinde wirklich tödlich.





**ENDE**

终结者



# GEFAHR IN DEN SCHATTEN

## NICHTS IST UMSONST

Waffen und Munition kosten Geld. Kampfkunsttraining kostet Zeit. Den Umgang mit Sprengstoff zu lernen, ohne sich selbst in die Luft zu jagen, kostet Konzentration. All dies wartet dort draußen auf Runner wie dich. All dies und noch viel mehr. Nur so kannst du noch tödlicher werden, noch schneller, noch gefährlicher und dem nächsten Feind einen Schritt voraus sein. Vielleicht den entscheidenden Schritt – denn wer nicht gewappnet ist, stirbt. Also werde gefährlicher. Und zahl den Preis dafür.



**Kreuzfeuer** ist das vollfarbige Kampfbuch für **Shadowrun 5**, inklusive der neuesten Errata und Regelklarstellungen. Es enthält mehr Waffen, mehr Panzerung, mehr Modifikationen und mehr optionale Regeln, darunter Kampfkunsth Fähigkeiten, Schussmanöver, Taktiken kleiner Einheiten und Sprengstoffe, die dieses Werk höchst explosiv machen.

[www.pegasus.de](http://www.pegasus.de)  
[www.shadowrun5.de](http://www.shadowrun5.de)



Pegasus Spiele GmbH,  
Straßheimer Str. 2, 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.



Pegasus Press

Art.-Nr.: 45021P