



SHADOWRUN®



SCHNELLSTARTREGELN



Pegasus Press

IMPRESSUM

Produktentwicklung

Randall N. Bills, Jason M. Hardy

Regelgestaltung

Brooke Chang, Kevin Czarnecki, Jeff Halket,
Alexander Kadar, Michael Messmer, O.C. Presley,
Scott Schletz, Dylan Stangel, Robert Volbrecht

Texte

Brooke Chang, Jason M. Hardy, Jeff Halket,
Michael Messmer, O.C. Presley, Scott Schletz,
RJ Thomas, Malik Toms, Robert Volbrecht

Redaktion

Jason Hawks, Philip Lee

Titelbild

Benjamin Giletti

Innenillustrationen

Brent Chumley, Tyler Clark, Ken Fairclough,
Benjamin Giletti, Marc Sintes Guardia, Ian King,
Jen Kopp, Brian McCranie, David McDermott,
Alyssa Menold, Will Nichols, Derek Poole,
Andreas ‚AAS‘ Schroth, Takashi Tan, Tyler West

Innen- und Coverdesign

Matt Heerdt

Spielertester

Natalie Aked, Rob Aked, Craig Alpen,
Emily Bourgani, Thomas Boxall, Loren Coleman,
Raymond Croteau, Ben Dowdle, Mark Dynna,
Bruce Ford, Finn „Human Map“ Hardy,
Sean Kilmury, Sarah Krause, Adam Large,
Philip Lee, Peter Leitch, Dave Lundquest,
Chris Maxfield, Rob McKittrick, Michael Messmer,
Juan Mora, Mikael Nagel, Chad Parker, Brianna
Peters, Mark Polding, Israel Porrata,
Steven „Bull“ Ratkovich, Ethan Recinto,
Beck Rivera, James Robertson, Nathan Thiessen,
Ryle Unger, Robert Volbrecht, Riley Wall,
Georgia Walters, John Wiebe

Lektorat

Chuck Burhanna, Raymond Croteau,
Francis Jose, Louis Ray, Jeremy Weyand

Deutsche Chefredaktion

Tobias Hamelmann

Deutsche Übersetzung

Benjamin Plaga

Deutsches Layout

Ralf Berszuck

Deutsches Lektorat

Benjamin Plaga

Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, unter Lizenz von Catalyst Game Labs und Topps Company, Inc. © 2019 Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten.

Shadowrun und Topps sind Handelsmarken und/oder eingetragene Marken von Topps Company, Inc. in den USA, in Deutschland und/oder anderen Staaten.

Catalyst Game Labs ist eine Handelsmarke von InMediaRes Productions, LLC.



Besuchen Sie uns im Internet:

WWW.PEGASUS.DE
WWW.PEGASUSDIGITAL.DE



SHADOWRUN®

CHARAKTERBÖGEN ZU DEN CHARAKTEREN AUS
DIESEM SCHNELLSTARTER SOWIE EIN ERSTES ABENTEUER
UND EDGE TOKENS FINDET IHR UNTER:
WWW.SHADOWRUN6.DE/SCHNELLSTARTER

EINFÜHRUNG

Willkommen in der Sechsten Welt! In *Shadowrun* spielt ihr Kriminelle in einer dystopischen Zukunft voller Magie, fantastischer Kreaturen und Artefakte. Ihr versucht, den großen Coup zu landen und gleichzeitig den allgegenwärtigen Megakonzernen zu entgehen, die alles kontrollieren. Vielleicht wird euer nächster Auftrag auch euer letzter sein, aber vielleicht lebt ihr auch lange genug, um zu einer Straßenlegende zu werden. Es gibt nur einen Weg, um herauszufinden, was euer Schicksal sein wird.

Shadowrun ermöglicht es euch, zusammen Spaß zu haben und gemeinsam Geschichten in einer Cyberpunk-/Fantasy-Zukunft zu erzählen. Die *Shadowrun*-Regeln bieten einen Rahmen für das Erzählen dieser Geschichten und eine Möglichkeit, die Erzählungen so zu führen, dass die Handlungen der spielenden Personen innerhalb der Geschichte sinnvolle Konsequenzen haben. Die Spielercharaktere (SC) sind die Hauptfiguren in dieser Geschichte, während ein Spielleiter oder eine Spielleiterin die großen Linien, die Kulisse, die Requisiten und sämtliche Nichtspielercharaktere (NSC) arrangiert, denen die Spielercharaktere begegnen können. Der Spielleiter beschreibt die Situation, die Spieler würfeln mit sechsseitigen Würfeln, um festzustellen, ob die Handlungen ihrer Charaktere erfolgreich sind oder nicht, und der Spielleiter beschreibt die Ergebnisse und Folgen daraus. In *Shadowrun* ist alles möglich, aber die Fähigkeiten eines Charakters und der Wurf der Würfel machen seine Handlungen mehr oder weniger wahrscheinlich.

Als Team von Shadowrunnern könnten die Spieler in ein Geheimlabor einbrechen, eine Gang infiltrieren, einen wertvollen Gegenstand oder eine wertvolle Person extrahieren, gesicherte Daten stehlen oder sogar einen verhassten Rivalen beseitigen. Die Charaktere können Rätsel lösen, seltene Artefakte finden, widerwärtige Jobs annehmen oder mit den Unterdrückten gegen die da oben arbeiten. Ein *Shadowrun*-Spiel hat keine klar umrissene Zeitbegrenzung. Eine Spielsitzung kann nur wenige Stunden dauern, aber die Geschichten selbst können so lange weitergehen, wie eine Gruppe weiterspielen will: täglich, wöchentlich, monatlich oder sogar über den Verlauf mehrerer Jahre. Während die Spieler erfolgreich sind oder scheitern, wachsen ihre Charaktere und damit auch ihre Abenteuer. Diese *Schnellstartregeln* geben euch genug, um eure Zehen in die Sechste Welt zu tauchen, aber es gibt noch viel mehr da draußen. Das vollständige Grundregelwerk für *Shadowrun*, *Sechste Edition*, enthält viele weitere Spieloptionen und Weltdetails, und es werden natürlich noch weitere *Shadowrun*-Bücher veröffentlicht, um euch mehr Material zur Verfügung zu stellen, damit jeder am Tisch noch tiefer in die Sechste Welt eintauchen und seine Charaktere mit noch mehr Leben füllen kann. Ob die Gruppe ihre Aufgabe immer erfüllt oder nicht, ist nicht der Punkt. Wenn eine denkwürdige Geschichte erzählt wurde und jeder Spaß hat, dann gewinnt die ganze Gruppe.

SCHNELLSTARTREGELN

Diese *Schnellstartregeln* sind so konzipiert, dass ihr sofort mit dem Spielen von *Shadowrun* loslegen könnt. Sobald alle bereit sind, könnt ihr euch ins Abenteuer stürzen, womit ihr auch gleich die grundlegenden Konzepte des Spiels übt.

Das Spiel wird einfacher, je mehr ihr spielt! Bestimmte Konzepte werden in Kästen zum einfachen Nachschlagen behandelt und enthalten Definitionen, Tipps und Tricks sowie Beispiele für den Spielablauf.

Wichtige Begriffe: Wenn ein wichtiger Begriff zum ersten Mal erscheint, ist er **fett gedruckt**.

DER RHYTHMUS EINES SPIELS

Shadowrun ist ein Spiel, bei dem man Situationen schafft, eine Handvoll Würfel würfelt, die auf ausgewählten Handlungen basieren, und auf die Ergebnisse reagiert. Diese Regeln hier sollen euch helfen, damit ihr diese Geschichten erzählen könnt, und damit sich die Folgen eurer Handlungen in den Geschichten wichtig und richtig anfühlen. Die Regeln sollen eure Geschichten und euren Spaß nicht einschränken. Wenn eine Regel nicht zu eurer Art des Spiels passt, dann ignoriert sie.

SPIELLEITER

Wie oben beschrieben, arrangiert der Spielleiter oder die Spielleiterin die wichtigsten Ereignisse der Geschichte, die Kulisse, die Requisiten und spielt sämtliche Nichtspielercharaktere (NSC), denen die Spielercharaktere begegnen können. Der Spielleiter beschreibt die Situation, die Spieler würfeln mit sechsseitigen Würfeln, um festzustellen, ob die Handlungen ihrer Charaktere erfolgreich sind oder nicht, und der Spielleiter beschreibt die Ergebnisse und Folgen daraus. Die Person, die die Rolle des Spielers übernimmt, wird von der Spielgruppe bestimmt. Wenn niemand in der Gruppe diese Aufgabe schon früher einmal übernommen hat – z. B. bei anderen Rollenspielen –, kann sich jeder der Herausforderung stellen. Schau dir die Regeln und das Abenteuer einfach gründlich an, mach dir bei Bedarf Notizen und sei bereit, dich auf diese Erfahrung einzulassen!

DIE GRUNDLAGEN

Shadowrun verwendet **sechsseitige Würfel** (abgekürzt **W6**). Jedes Mal, wenn du eine Zahl vor einer W6 siehst, bedeutet das, dass du mit so vielen Würfeln würfeln sollst. Zum Beispiel bedeutet 4W6, dass du mit 4 sechsseitigen Würfeln würfeln sollst. Eine **Probe** ist ein Würfelwurf mit dem Ziel, genügend **Erfolge** zu erzielen, um den **Schwellenwert** der Handlung zu erreichen oder zu überschreiten. Ein Erfolg ist als eine 5 oder eine 6 auf einem Würfel definiert. Die Anzahl der Würfel, die du würfelst, wird durch die relevanteste **Fertigkeit** und ihr verknüpftes **Attribut** bestimmt. Wenn du also versuchst, mit deiner Uzi auf einen Troll zu schießen, verwendest du die Fer-

tigkeit **Feuerwaffen**. Wenn du hingegen versuchst, einen Barbesitzer davon zu überzeugen, dir einen auszugeben, legst du eine Probe mit der Fertigkeit **Einfluss** ab. Mit zunehmender Spielpraxis und Erfahrung laufen diese grundlegenden Proben wie von selbst ab. Aber während du die Grundlagen lernst, solltest du die folgenden Schritte verwenden, um in den Rhythmus zu kommen:

1. Der Spielleiter beschreibt die Situation.
2. Die Spieler beschreiben ihre Handlungen und würfeln.
3. Der Spielleiter beschreibt das Ergebnis.

1. BESCHREIBE DIE SITUATION

Bevor irgendwelche Würfel gewürfelt werden, nimmt sich der Spielleiter Zeit, um die Handlung vorzubereiten. Er könnte die Spieler um Input bitten oder einfach nur die Situation beschreiben, in der sich die Spielercharaktere befinden. Dieser Teil des Spiels kann sehr kurz sein, oder er kann einen längeren Zeitraum einnehmen, wenn jeder Spaß am Rollenspiel hat. An einem bestimmten Punkt wird ein Spieler jedoch eine Handlung durchführen wollen, bei der das Ergebnis nicht sicher ist, und genau dort kommen die Proben ins Spiel. Gehen, Reden und andere Routinehandlungen erfordern keine Proben, Kämpfe, Spruchzauberei und andere komplexere oder schwierigere Handlungen hingegen schon. Wenn der Spielleiter entscheidet, dass der Ausgang einer Handlung ungewiss ist, verlangt er eine Probe. Wenn das Scheitern bei einer Handlung keine Konsequenzen hat, besteht wahrscheinlich keine Notwendigkeit für eine Probe. Eine gemütliche Fahrt durch eine Kleinstadt am Vormittag sollte keine Probe erfordern. Ein anderes Fahrzeug durch den Berufsverkehr zu verfolgen, während du nach hinten schießt und die Polizei abschüttelst? Ja, das ist eine Probe (oder auch mehrere).

2. WÜRFLE

Sobald der Spielleiter entscheidet, dass eine Handlung eine Probe erfordert, entscheiden Spielleiter und Spieler gemeinsam, welche Fertigkeit für diese Handlung geeignet ist. Im Allgemeinen bestimmt der Spielleiter die Fertigkeit, auch wenn es den Spielern freistehen sollte, für eine andere Fertigkeit zu werben. Am Ende jedoch trifft der Spielleiter die Entscheidung.

Normalerweise ist einer Fertigkeit ein **verknüpftes Attribut** zugeordnet. So verwendet beispielsweise Feuerwaffen das Attribut Geschicklichkeit. Sobald die Fertigkeit bestimmt ist, legt der Spielleiter den Schwellenwert der Probe fest. Der Schwellenwert beschreibt, wie komplex und herausfordernd die Handlung ist. Um festzustellen, wie schwer eine Probe sein sollte, schaut euch den Kasten *Richtlinien für Schwellenwerte* auf Seite 6 an.

Der Spielleiter darf natürlich alle von ihm gewünschten Modifikatoren auf den Schwellenwert anwenden, die er aufgrund der aktuellen Umstände für gerechtfertigt hält.

Sobald ihr wisst, welche Fertigkeit für die Handlung verwendet wird und wie hoch der Schwellenwert ist, addiert der Spieler seinen Wert in dieser Fertigkeit zum

FERTIGKEITSWERT = WÜRFEL

Fertigkeitswerte reichen von 1 bis 9. Der Wert, den ein Charakter in einer bestimmten Fertigkeit hat, ist die Anzahl der Würfel, die er zu einer Probe mit dieser Fertigkeit hinzufügt. Außerdem ist mit jeder Fertigkeit ein Attribut verbunden, was die Anzahl der für diese Probe verwendeten Würfel erhöht; siehe den Kasten *Verknüpfte Attribute*, unten.

Spezialisierungen in Fertigkeiten erhöhen die Anzahl der für eine Probe verwendeten Würfel um +2. Auf den vorgenerierten Charakterbögen sind Spezialisierungen in einer Fertigkeit unter der jeweiligen Fertigkeit eingetragenermaßen vermerkt.

VERKNÜPFTE ATTRIBUTE

Jeder Charakter in *Shadowrun* hat mindestens zehn Attribute: acht normale und zwei bis drei spezielle. Die normalen Attribute sind Konstitution, Geschicklichkeit, Reaktion, Stärke, Willenskraft, Logik, Intuition und Charisma. Die Spezialattribute sind Edge, Magie und Essenz. All diese Attribute werden später näher erläutert. Das Wichtigste, woran man denken sollte, ist, dass jede Fertigkeit ein Attribut hat, das mit ihr verknüpft ist. Das bedeutet, dass du, wenn du eine Probe mit einer Fertigkeit ablegst, auch das verknüpfte Attribut dieser Fertigkeit verwendest. Zum Beispiel ist Geschicklichkeit das verknüpfte Attribut der Fertigkeit Feuerwaffen. Wenn du also eine Probe auf Feuerwaffen ablegst, fügst du deinen Wert in Feuerwaffen zu deinem Attributswert in Geschicklichkeit hinzu und würfelst entsprechend viele Würfel. Auf den vorgenerierten Charakterbögen ist der Würfelpool jeder Fertigkeit in der WP-Spalte vorberechnet, während die NSC-Werte den Würfelpool als Einzelwert nach jeder Fertigkeit enthalten. Weitere Informationen findest du in der Tabelle *Fertigkeiten und verknüpfte Attribute* (S. 25).

entsprechenden verknüpften **Attributswert** hinzu und würfelt entsprechend viele Würfel. Erklärungen zu Fertigkeitwerten und verknüpften Attributen findet ihr in den Kästen auf dieser Seite.

Sobald die Würfel gefallen sind, notiert alle 5en oder 6en. Das sind die **Erfolge**. Notiert auch alle 1en. Wenn mehr als die Hälfte der Würfel eine 1 zeigt, ist der Wurf ein Patzer (s. *Patzer*, unten). Wenn die Anzahl der Erfolge (5en oder 6en) genauso hoch wie oder größer als der Schwellenwert ist, gelingt dem Spielercharakter das, was er versucht hat. Wenn er weniger Erfolge erzielt, als der Schwellenwert beträgt, misslingt die Handlung.

PATZER

Wenn mehr als die Hälfte der Ergebnisse einer Proben 1en sind, ist das Ergebnis ein Patzer. Ein Patzer bedeutet, dass etwas schiefgeht. Ein Patzer ist allerdings nicht katastrophal. Betrachtet Patzer als Möglichkeiten für Spielleiter und Spieler, zu erzählen, wie eine Handlung ein unerwartetes Ergebnis, eine Komplikation oder eine Peinlichkeit zur Folge hat, selbst wenn sie erfolgreich ist. Tatsächlich ist es möglich, bei einer Probe erfolgreich zu sein, indem man den Schwellenwert erreicht, aber trotzdem einen Patzer erzielt. Das würde bedeuten, dass der Spieler bei der Aufgabe erfolgreich ist, aber auch etwas Unerwartetes passiert. Es bleibt dem Spielleiter (oder dem Spieler, wenn der Spielleiter es erlaubt) überlassen, zu beschreiben, woraus die Komplikation besteht.

3. BESCHREIBE DAS ERGEBNIS

Sobald der Ausgang der Probe bestimmt ist, beschreibt der Spielleiter die Ergebnisse und alle relevanten Folgen von Erfolg oder Misserfolg. Dann beginnt der Spielleiter wieder bei Schritt eins und beschreibt die nächste Situation, bis eine neue Probe erforderlich ist.

Das ist der ganze Prozess für eine Einfache Probe. Detailliertere Regeln für Proben, einschließlich Regeln für Variationen wie Kampf- oder Vergleichende Proben, findet ihr ab Seite 5. Um jedoch wirklich in die Regeln einzusteigen, müsst ihr die Charaktere verstehen.

CHARAKTERE

Spielercharaktere (SC) und Nichtspielercharaktere (NSC) dienen als Besetzung für die Geschichten, die eure Gruppe zusammen erzählen wird. Spieler steuern die SC und haben ganzseitige Charakterbögen, und der Spielleiter steuert die NSC, die verkürzte Charakterwerte haben. Die messbaren Eigenschaften eines Charakters, die das Spiel direkt beeinflussen, werden auf Charakterbögen festgehalten.

CHARAKTERBÖGEN

Auf einem **Charakterbogen** werden die Spielwerte eines Spielercharakters aufgezeichnet. Diese Werte abstrahieren die körperlichen und geistigen Eigenschaften eines Charakters in Zahlen und Informationen, die im *Shadowrun*-Spielsystem verwendet werden können. Wenn sich dein Charakter bewegt, kämpft, interagiert und spricht, sind alle Spielinformationen darüber, wie man diese Dinge macht, auf dem Charakterbogen aufgeführt. Auf dem Charakterbogen hältst du auch jeglichen Schaden nach, den dein Charakter erlitten hat, genauso wie seine Munition, seine Ausrüstung und seine Verbündeten. Für diese Schnellstartregeln werden vorgenerierte Charakterbögen mit den entsprechenden Spielwerten bereitgestellt, sodass das Spiel sofort beginnen kann. Die Werte, Zahlen und anderen Informationen auf den Charakterbögen werden im Folgenden ausführlich beschrieben.

METATYP

Charaktere in diesen Regeln passen zu einem von fünf Metatypen. Diese fünf Varianten sind Menschen, Elfen, Zwerge, Orks und Trolle. Alle Metatypen, die keine Menschen sind, werden als Metamenschen bezeichnet, während die fünf Untergruppen als Ganzes (einschließlich der Menschen) als Metamenschheit bezeichnet werden. In den 2080ern sind die Menschen noch am zahlreichsten.

ELFEN (HOMO SAPIENS NOBILIS)

Bekannt für: Schlanker, geschmeidiger Körperbau; attraktiv zu sein und es zu wissen

MENSCHEN (HOMO SAPIENS SAPIENS)

Bekannt für: Durchschnittliche Größe; durchschnittlicher Körperbau; Ausflippen über Leute, die nicht so durchschnittlich sind wie sie

ORKS (HOMO SAPIENS ROBUSTUS)

Bekannt für: Großer, kräftiger Körperbau; Hauer; ständig als Außenseiter gesehen werden

TROLL (HOMO SAPIENS INGENTIS)

Bekannt für: So groß zu sein. Einfach riesig. Und Hörner.

ZWERGE (HOMO SAPIENS PUMILIONIS)

Bekannt für: Kurze Größe; stämmiger Körperbau; Durchhaltevermögen

ATTRIBUTE

Attribute stehen für die dem Charakter innewohnenden Eigenschaften – sowohl das, womit er geboren wurde, als auch das, was er im Laufe der Zeit entwickelt hat. In diesen Schnellstartregeln haben einige Charaktere zehn Attribute, andere elf. Es gibt vier Körperliche Attribute, vier Geistige Attribute und drei Spezialattribute. Alle Charaktere haben vier Körperliche und vier Geistige Attribute.



Die Anzahl der Spezialattribute beträgt entweder zwei oder drei, je nachdem, ob der Charakter Magie verwenden kann oder nicht.

KÖRPERLICHE ATTRIBUTE

Konstitution repräsentiert die körperliche Widerstandsfähigkeit, die Fitness, das Immunsystem, die Muskeln, die Knochenstärke und die allgemeine Gesundheit eines Charakters. **Geschicklichkeit** bestimmt die Hand-Auge-Koordination eines Charakters, seine manuelle Geschicklichkeit, Flexibilität, Balance und Feinmotorik, aber auch, wie schnell er laufen kann. **Reaktion** drückt körperliche Reflexe und Reaktionszeit aus. Die **Stärke** eines Charakters steht für seine rohe Muskelkraft, einschließlich, wie hart er trifft und wie viel er heben kann.

GEISTIGE ATTRIBUTE

Willenskraft steht für die Fähigkeit des Charakters, weiterzumachen, wenn er eigentlich aufgeben will. Sie ermöglicht ihm, Schmerzen und Täuschung zu überwinden und Gewohnheiten und Emotionen zu kontrollieren. **Logik** ist der kalte, berechnende Teil des Geistes: rational, analytisch und problemlösend. **Intuition** umfasst Bauchgefühl, Inspiration und die Einsicht, die einem Charakter hilft, Gefahren zu vermeiden und Bedrohungen wahrzunehmen. Das **Charisma** eines Charakters abstrahiert die Kombination von Aussehen, Redetalent, Modesinn und Ähnlichem zu diesem bestimmten Etwas, das es ihm erlaubt, sozialen Einfluss auf Leute auszuüben.





SPEZIALATTRIBUTE

Edge misst die undefinierbare Kombination aus Glück, Risiko, Schicksal und Unwissenheit über die Gefahr, die Shadowrunner erstaunliche Leistungen vollbringen und sie am Leben bleiben lässt, wo andere längst draufgegangen wären. Edge hat seine eigene, detailliertere Erklärung im Abschnitt *Los geht's* (S. 5). Magisch aktive Charaktere haben ein Attribut namens **Magie**, das ihre Fähigkeit misst, mit Mana umzugehen und das Übernatürliche ihrem Willen zu unterwerfen. Magie hat ebenfalls einen eigenen Abschnitt mit zusätzlichen Regeln (S. 18).

ZUSTANDSMONITORE

Zustandsmonitore halten die Gesundheit deines Charakters nach. Jeder Charakter hat sowohl einen Körperlichen Zustandsmonitor als auch einen Zustandsmonitor für Betäubungsschaden. Zustandsmonitore sind ein Raster von Kästchen, die in Dreierreihen angeordnet sind (siehe z. B. die Charakterbögen; beachte, dass NSC nur einen Zustandsmonitor haben). Wenn eine ganze Reihe von Kästchen auf einem der beiden Zustandsmonitore ausgefüllt ist, erleidet der Charakter einen kumulativen Würfel-poolmalus von -1 auf alle Proben (außer Schadenswiderstand; siehe *Schritt 4: Widersteht dem Schaden*, S. 8).

Wenn einer der Zustandsmonitore voll ist, ist der Charakter bewusstlos und riskiert zu sterben. Wenn der Betäubungszustandsmonitor voll ist, ist der Charakter bewusstlos, und jeglicher überzählige Schaden wird auf seinen Körperlichen Zustandsmonitor übertragen. Wenn der Körperliche Zustandsmonitor voll ist, ist der Charakter ebenfalls bewusstlos. Glücklicherweise hat er eine gewisse Menge an Überzähligem Schaden, um zu verhindern, dass er sofort stirbt. Wenn ein Charakter (Konstitution x 2) Kästchen an Überzähligem Schaden erhält, ist er tot und jenseits aller Möglichkeiten, ihn zu heilen.

Zustandsmonitor		
		-1
		-2
		-3
		-4

FERTIGKEITEN

Während Attribute für die angeborenen Fähigkeiten eines Charakters stehen, sind Fertigkeiten Talente, die ein Charakter mit der Zeit erhalten kann. Jede Fertigkeit repräsentiert eine Ausbildung oder Erfahrungen eines Charakters, durch die er seine natürlichen Attribute auf besondere Weise nutzen kann. Wie bereits erwähnt, zeigen die in diesen Regeln enthaltenen Charakterbögen die Gesamtwürfel, die mit einer Fertigkeit gewürfelt werden (Fertigkeitswert + Attributswert), in der WP-Spalte rechts neben dem Wert der Fertigkeit an.

Manchmal kann ein Charakter eine Probe ablegen, die eine Fertigkeit verwendet, ohne dass er diese Fertigkeit beherrscht. Ob er das kann, liegt im Ermessen des Spielers. Aber Achtung: Wenn ein Charakter eine Probe mit einer Fertigkeit ablegt, in der er keine Ränge hat (in der er also **ungeübt** ist), würfelt der Charakter eine Anzahl von Würfeln, die seinem verknüpften Attributswert -1 entspricht.

VOR- UND NACHTEILE

Charaktere haben manchmal Eigenarten oder Tricks aus früheren Erfahrungen, die sich auf ihr Verhalten oder die Ausführung bestimmter Aufgaben auswirken. Zusätzlich zu ihren Attributen sind diese Vor- und Nachteile das, was sie von Otto Normallohnsklave unterscheidet, der in der Spätschicht im Stuffer Shack arbeitet. In diesen Schnellstartregeln gibt es für sie keine zugehörigen Spielmechanismen. Verwendet die auf den Charakterbögen aufgeführten **Vor- und Nachteile** zunächst als Hinweise für das Rollenspiel des jeweiligen Charakters.

INITIATIVE

Wenn ein Timing auf die Sekunde nicht wichtig ist, können Spieler und Spielleiter einfach improvisieren und Dialoge, Handlungen und Proben in die sinnvollste Reihenfolge bringen. Manchmal allerdings – meistens im Kampf – ist es notwendig, eine strengere Reihenfolge für jede Handlung zu haben. In solchen Situationen hilft die **Initiative** eines Charakters, diese Reihenfolge zu bestimmen. Die Initiative besteht aus zwei Komponenten:

- **Initiativwert**
- **Initiativwürfel**

Initiativwürfel listet auf, wie viele W6 der Spieler würfelt, um sein **Initiativeergebnis** zu Beginn des Kampfes zu bestimmen. Anstatt jedoch wie gewohnt Erfolge zu zählen, addieren die Spieler, nachdem sie die Initiativwürfel gewürfelt haben, die Summe dieser Würfel zu ihrem Initiativwert, um ihr Initiativeergebnis für diese Begegnung zu erhalten. Die Initiative wird detaillierter im Abschnitt *Los geht's* (S. 5) erklärt.

EDGE

Ein Großteil von *Shadowrun* ist darauf ausgerichtet, Edge zu erhalten und zu nutzen. Edge steht für alle Möglichkeiten, wie du in einer Situation weiterkommen kannst. Vielleicht hast du schon seit deiner Geburt immer etwas Glück, oder du gewinnst einen taktischen Vorteil, den du zur richtigen Zeit zu nutzt, oder vielleicht es auch nur die kumulierte Wirkung einer Reihe kleinerer Entscheidungen; jedenfalls steht das Ausgeben von Edge für die Zeiten, in denen du deine Vorteile einbringst, um deine normalen Fähigkeiten zu übertreffen. Es ist sowohl das, was du vorhast, als auch der unerwartete Moment, in dem du eine Gelegenheit nutzt und sie dir zu eigen machst.

Edge wird auf dem Charakterbogen verzeichnet, aber da sich der Wert im Laufe des Spiels immer wieder ändern kann, ist es am einfachsten, ihn durch irgendwelche Marken nachzuhalten, etwa durch Münzen, Pokerchips oder sogar Bonbons. Die Bonbons kann man sogar aufessen, wenn Edge ausgegeben wird! Anwendungen von Edge werden im Abschnitt *Los geht's* (S. 5) erklärt.

VERTEIDIGUNGSWERT

Der Verteidigungswert ist ein Maß dafür, wie gut du darauf vorbereitet bist, einen Schlag zu erleiden oder ihm auszuweichen. Er ist eine Kombination aus Konstitution, getragener Panzerung und anderen Effekten, einschließlich Bodytech und Magie. Er ist eine abstrakte Zahl, die durch Ausrüstung und/oder Vor- und Nachteile modifiziert werden kann und nur zum Vergleich mit dem Angriffswert eines Gegners verwendet wird, um Bonus-Edge zu bestimmen.

ANGRIFFSWERT

Der Angriffswert ist ein allgemeines Maß für die Wirksamkeit deines Angriffs oder deiner Waffe und wird im direkten Vergleich mit dem Verteidigungswert verwendet.

AUSRÜSTUNG

Man kann gut sein, man kann geschickt sein, aber manchmal braucht man einfach das richtige Spielzeug, um den Job zu erledigen. Unten sind einige der Ausrüstungsgegenstände aufgeführt, die Shadowrunner verwenden, um ihre Aufträge zu erledigen und die Bezahlung dafür einzustreichen. Jeder Charakterbogen listet auf, auf welche dieser Gegenstände der entsprechende Charakter während eines Spiels Zugriff hat, und wie diese Gegenstände funktionieren.

BODYTECH

Bodytech sind Körpermodifikationen, die die Fähigkeiten eines Individuums bis zu einem gewissen Grad verbessern. Beispiele für Bodytech sind Cyberarme, Cyberaugen, implantierte Elektronik und Reaktionsverbesserungen.

SONSTIGE AUSRÜSTUNG

Es gibt viele Arten von Ausrüstung, einschließlich Kommlinks, anderer Elektronik, Einbruchs-ausrüstung und mehr, mit einer Vielzahl von Anwendungen im Feld.

WAFFEN

Ob man es mag oder nicht, jeder Runner braucht eine gute Waffe an seiner Seite. Und dazu gehören auch Waffen, die nicht feuern, wie zum Beispiel Klingengewaffen, Knüppel, Wurfsterne und so weiter.

CONNECTIONS

Die Charakterbögen enthalten einige Connections für jeden Spielercharakter. In diesen Schnellstartregeln gibt es für sie keine zugehörigen Spielmechanismen. Verwendet die auf den Charakterbögen aufgeführten Connections vorerst als Hinweise für das Rollenspiel der jeweiligen Charaktere.

SPEZIALISIERTE EIGENSCHAFTEN

Bestimmte Elemente auf einem Charakterbogen sind spezifisch für bestimmte Arten von Charakteren, insbesondere **Erwachte** Charaktere (diejenigen, die Magie anwenden können) und **matrixfokussierte** Charaktere (diejenigen, die dazu bestimmt sind, sich in das weltweite Kommunikationsnetz, bekannt als die Matrix, zu hacken). Zu diesen Eigenschaften gehören: **Zauber**, **Cyberdecks** und **Programme**.

LOS GEHT'S

Nun, da du die Werte auf dem Charakterblatt verstehst, zusammen mit dem grundlegenden Ablauf des Spiels, ist es an der Zeit, diese Werte in die Tat umzusetzen, um das Spiel in echt zu spielen.

PROBEN

In einem *Shadowrun-Spiel* wirst du irgendwann etwas versuchen, wovon entweder andere Leute, die Gesetze des Universums – oder beide – nicht wollen, dass du es zustande bringst. Um zu sehen, ob du Erfolg hast oder nicht, musst du eine Probe ablegen, bei der du einen Würfelpool

generierst, würfelst, um ein Ergebnis zu erhalten, und dann siehst, ob du erfolgreich warst. Es gibt zwei grundlegende Arten von Proben: **Einfache** und **Vergleichende**.

EINFACHE PROBEN

Bei einer Einfachen Probe würfelst du deinen Würfelpool, zählst deine Erfolge und überprüfst, ob du einen vom Spielleiter festgelegten Schwellenwert erreichst oder überschreitest. Der Spielleiter bestimmt den Schwellenwert auf Basis des Kastens *Richtlinien für Schwellenwerte*. Wenn die Anzahl der Erfolge mindestens so hoch ist wie der Schwellenwert, ist die Handlung erfolgreich. In manchen Fällen kommt noch die Anzahl der Nettoerfolge (die Anzahl der Erfolge über dem Schwellenwert) ins Spiel.

Nehmen wir zum Beispiel an, ein Charakter verfolgt einen Bösewicht, und dieser verschwindet in einer Menge. Der Spieler will wissen, ob sein Charakter gesehen hat, wohin der Bösewicht verschwunden ist. Der Spielleiter könnte dann eine Natur-Probe verlangen. Diese Einfache Probe wird so geschrieben:



VERGLEICHENDE PROBEN

Bei einer Vergleichenden Probe widersetzt sich ein anderer Charakter, ein Gegenstand, ein Gerät oder ein Wesen aktiv (oder passiv) deinen Bemühungen, sodass du seine Bemühungen überwinden musst, um erfolgreich zu sein. Bei einer Vergleichenden Probe würfeln zwei Parteien (normalerweise der Spieler als SC und der Spielleiter als NSC oder Gegenstand) mit Würfelpools und vergleichen die Anzahl ihrer Erfolge. Derjenige mit den meisten Erfolgen gewinnt. Die Differenz zwischen der höheren Anzahl an Erfolgen und der niedrigeren Anzahl an Erfolgen sind die Nettoerfolge bei dieser Probe, und sie werden auf die Handlung häufig in irgendeiner Weise angewendet – zum Beispiel werden Nettoerfolge des Angreifers im Kampf zum Schadenswert seines Angriffs addiert.

Als weiteres Beispiel nehmen wir an, dass ein Spielercharakter versucht, durch einen Garten zum Sicherungskasten auf der Rückseite eines Hauses zu schleichen, ohne dass eine Wache das bemerkt. Der Spielleiter, der den NSC spielt, würde dies als Vergleichende Probe ankündigen, die folgendermaßen geschrieben wird:



ERFOLGE KAUFEN

Manchmal will ein Spieler den Launen der Würfel nicht trauen, und er hat das Gefühl, dass er einen genügend großen Würfelpool und eine genügend einfache Aufgabe hat, dass er Erfolge kaufen kann, anstatt zu würfeln. Um Erfolge zu kaufen, bildest du deinen Würfelpool und teilst ihn durch 4 (abgerundet), um die Anzahl der gekauften Erfolge zu erhalten. Dies ist eine Alles-oder-Nichts-Option – entweder kaufst du Erfolge mit all deinen Würfeln oder mit keinem. Edge kann beim Kaufen von Erfolgen nicht verwendet werden, und du benötigst die Zustimmung des Spielleiters, um Erfolge zu kaufen. Es sollte nicht in einer Situation geschehen, in der ein Patzer einen erheblichen Einfluss auf das Ergebnis der Probe haben könnte.

NOCH EINMAL VERSUCHEN

Manchmal würfelt man, und die Würfel tun nicht das, was man von ihnen verlangt. Blöde Würfel. Wie auch immer, die natürliche Neigung ist es, es noch einmal zu versuchen, solange die Bullen einen nicht verfolgen, keine Ganger auf einen schießen oder was auch immer. Das ist

erlaubt, aber wenn man eine Probe wiederholt, wenn sich die Umstände nicht geändert haben, erhält der jeweilige Charakter einen Würfelpoolmalus von -2. Jeder weitere Versuch führt zu einem weiteren Würfelpoolmalus von -2. Wenn man eine signifikante Pause macht (der Spielleiter entscheidet, was „signifikant“ bedeutet), setzt man den Würfelpool zurück.

Dieser Würfelpoolmalus gilt nicht für Kampfhandlungen, da jeder Angriff als eine neue und separate Handlung betrachtet wird und nicht als Wiederholung.

RICHTLINIEN FÜR SCHWELLENWERTE

1. **Einfache Aufgabe, nur minimal schwieriger als Gehen und Reden.** Auf ein nahes Gebäude schießen.
2. **Etwas komplexer, aber immer noch voll im Rahmen normaler Aktivitäten.** Eine normale Handlung einer durchschnittlichen Person. Im Laufen auf ein nahes Gebäude schießen.
3. **Der übliche Mindestschwellenwert einer Einfachen Probe.** Kompliziert genug, um bestimmte Fertigkeiten zu erfordern. Von Shadowrunnern wird erwartet, dass sie in den üblichen Shadowrunner-Dingen versierter sind als Normalbürger, deshalb beginnen die Schwellenwerte hier. Auf ein Fenster eines nahen Gebäudes schießen.
4. **Schwieriger; nicht so leicht zu schaffen.** Auf einen Feind im Fenster eines nahen Gebäudes schießen.
5. **Knifflig; etwas, zu dem nur Leute in der Lage sind, die ihre Fertigkeiten trainiert haben.** Auf einen Feind im Fenster eines Gebäudes in mittlerer Entfernung schießen.
6. **Leistung auf Spezialistenlevel; etwas, das nur wenige Leute auf der Welt mit einiger Verlässlichkeit schaffen.** Auf einen Feind im Fenster eines Gebäudes in großer Entfernung schießen.
7. **Herausragend aus den Besten; nur mit spezieller Begabung zu schaffen.** Im Laufen auf einen Feind im Fenster eines Gebäudes in großer Entfernung schießen.

SPEZIALREGELN

Die folgenden zusätzlichen Regeln erhöhen die Spannung und den Spielspaß von *Shadowrun*.

EDGE VERWENDEN

Die Regeln für die Verwendung von Edge lauten wie folgt:

- Edge kann nur einmal pro Kampfrunde ausgegeben werden.
- Edge kann bis zu einer Grenze von 7 angesammelt werden. Sobald man 7 hat, kann man nichts mehr hinzuverdienen, bis man etwas Edge losgeworden ist.
- Edge, das sich über dein Edge-Attribut hinaus angesammelt hat, verschwindet, sobald du eine laufende Konfrontation beendest (dazu gehören Kampf, Hacking, soziale Überzeugung – eigentlich jedes Szenario, in dem Bonus-Edge angesammelt werden könnte).

Je nachdem, wie viel Edge auf einmal ausgegeben wird, sind verschiedene Boni möglich, wie unter *Edge-Boosts* beschrieben.

EDGE ERHALTEN

Edge kann im Kampf, beim Zaubern oder beim Hacken gewonnen werden, indem man einen Angriffs- oder Verteidigungswert hat, der um 4 höher ist als der des Gegners (siehe S. 7, 13 und 21), oder indem man einen klaren Vorteil in einer sozialen Situation hat (s. Tabelle *Soziales Edge*, S. 25). Edge kann auch vom Spielleiter vergeben werden, wenn er das Gefühl hat, dass Umstände wie Positionierung und Sicht einem Charakter einen klaren Vorteil verschaffen, oder wenn er das Gefühl hat, dass ein Charakter eine besonders gute Rollenspiel-Entscheidung getroffen hat.

EDGE-BOOSTS

Edge-Boosts sind einfache Add-ons, die du in eine Probe einbringen kannst. Wann du sie hinzufügen kannst, hängt vom jeweiligen Boost ab. Bei jedem Boost steht, ob er vor einer Probe (vor), nach einer Probe (nach) oder jederzeit (immer) verwendet werden kann.

1-EDGE-BOOSTS

- **Würfle 1 Würfel neu (nach):** Nimm einen Würfel und wirf ihn neu. Es kann einer von deinen sein oder einer deines Gegners, aber das neue Ergebnis gilt auf jeden Fall, was auch immer du wirfst. Dieser Boost wird ausgeführt, *nachdem* alle Würfel gemacht wurden.
- **Addiere 3 zu deinem Initiativeergebnis (immer):** Diese Wirkung setzt normalerweise ein, bevor der Kampf überhaupt begonnen hat. Du kannst 1 Punkt Edge ausgeben, um dein Initiativeergebnis um 3 zu erhöhen. Du kannst den Boost aber auch während eines Kampfes einsetzen, wenn du in der nächsten Kampfrunde in der Initiative-Reihenfolge früher an der Reihe sein willst.

2-EDGE-BOOSTS

- **Addiere 1 zu einem einzelnen Würfelwurf (nach):** Du kannst das Ergebnis eines Würfels um +1 erhöhen, etwa um aus einer 4 eine 5 zu machen (und einen zusätzlichen Erfolg zu erzielen) oder um eine 1 in eine 2 zu verwandeln (um einen Patzer zu vermeiden).
- **Gib einem Verbündeten 1 Edge (immer):** Du tust irgendetwas, das einem anderen Mitglied deines Teams einen Vorteil verschafft. Gib 2 Edge aus und schenke einem Teamgefährten 1 Punkt davon.



- **Negiere 1 Edge eines Gegners (vor):** Warum den Bösen einen Vorteil lassen, wenn es nicht nötig ist? Du gibst 2 Edge aus, aber ein Gegner deiner Wahl verliert ebenfalls 1 Edge.

3-EDGE-BOOSTS

- **Kaufe einen automatischen Erfolg (immer):** Du erhältst einen automatischen Erfolg, den du zu den Erfolgen deiner Probe hinzuaddierst. Es bedeutet nicht, dass deine Probe automatisch erfolgreich ist, sondern es ist nur ein Erfolg, der zu den erwürfelten hinzukommt.
- **Heile ein Kästchen Betäubungsschaden (immer):** Du reißt dich zusammen und radierst ein gefülltes Kästchen auf deinem Zustandsmonitor für Betäubungsschaden aus.

4-EDGE-BOOSTS

- **Füge dein Edge-Attribut zum Würfelpool hinzu (vor):** Erhöhe deinen Würfelpool um dein Edge-Attribut und lass die 6en explodieren. „Explodieren“ bedeutet, dass eine 6 als Erfolg zählt und noch einmal gewürfelt werden kann, um möglicherweise einen weiteren Erfolg zu erzielen. Gibt es einen Erfolg (5 oder 6), so notiere ihn; fällt wieder eine 6, kann der Würfel erneut geworfen werden. Wird nach einer 6 eine 1 gewürfelt, so zählt sie nicht für die Ermittlung eines Patzers mit!
- **Heile ein Kästchen Körperlichen Schaden (immer):** Du radierst ein gefülltes Kästchen auf deinem Körperlichen Zustandsmonitor aus – du bist deinen Gegnern so überlegen, dass sie dich doch nicht so hart getroffen haben wie zunächst gedacht.
- **Würfle mit allen Würfeln neu, die keine Erfolge zeigen (nach):** Nach einem Würfelwurf kannst du alle Würfel, die keinen Erfolg erzielt haben, neu werfen. Allerdings kann dieser Edge-Boost nicht eingesetzt werden, wenn du einen Patzer erzielt hast.

5-EDGE-BOOSTS

- **2en zählen als Patzer für den Gegner (vor):** Es wird Zeit, zum Gegenangriff überzugehen! Wenn ein Gegner würfelt, zählen sowohl seine 1en als auch seine 2en bei der Bestimmung eines Patzers.
- **Rufe einen speziellen Effekt hervor (immer):** Setze deine Kreativität ein! Gib 5 Edge aus, und etwas Spektakuläres geschieht. Was genau das ist, bleibt dir und dem Spielleiter überlassen, aber es sollte das Glück auf jeden Fall leicht zu deinen Gunsten wenden. Ein platzendes Wasserrohr, näher kommende Sirenen, ein plötzlich auftauchender DocWagon, ein wütender Geist, irgendetwas, das deiner Seite einen kleinen Vorteil verschafft oder die Gegner etwas aus dem Konzept bringt.

KAMPF

Wie das alte Sprichwort sagt: „Halt dir den Rücken frei. Ziel genau. Spar Muni. Und lass dich nicht mit Drachen ein.“ Wenn ihr auch nur die Chance haben wollt, den dritten und vierten Lehrsatz zu brechen, werdet ihr lernen müssen, wie man den ersten und zweiten befolgt, und dieser Abschnitt enthält ein ganzes Fass Wissen darüber, das ihr euch ins Hirn kippen könnt. Er deckt auch das Werfen von Messern und das Verteilen von Schlägen ab!

DER KAMPFABLAUF

Lasst uns schnell die Grundlagen abhaken. Erstens kann der Kampf ablauf in fünf einfachen Schritten beschrieben werden. Seht euch den Kasten *Kampf: Schritt für Schritt* für einen schnellen Überblick über den Ablauf an, und dann geht es weiter zu den Details für jeden Schritt.

KAMPF: SCHRITT FÜR SCHRITT

1. Schnappt euch die Würfel
2. Verteilt Edge
3. Würfelt und gebt Edge aus
4. Widersteht dem Schaden
5. Fühlt den Schmerz

SCHRITT 1:

SCHNAPPT EUCH DIE WÜRFEL

Der Kampf ist eine Reihe von Angriffen und Gegenangriffen, und es gibt immer zwei Seiten bei einem Kampf. Das bedeutet, dass sowohl der Angreifer als auch der Verteidiger etwas zu tun haben. Wenn der Angreifer ein hinterhältiger Dreck-sack ist und der Verteidiger nicht weiß, wann der Angriff beginnt, kann er später teilnehmen, in den Schritten 4 und 5. Wenn jemand sich eines Angriffs nicht bewusst ist, kann er keine Handlungen durchführen oder Edge ausgeben (s. *Überraschung*, S. 9). Vielleicht solltest er sich bald eine bessere Wahrnehmungsfertigkeit zulegen, bevor er tot bist und so.

Der Angreifer sammelt eine Anzahl von Würfeln, die seiner [passenden Waffenfertigkeit] + Geschicklichkeit entspricht. Unter „passende Waffenfertigkeit“ verstehen wir die Fertigkeit, die für den beschriebenen Angriff am besten geeignet ist, sei es ein Schlag, eine kaputte Flasche, eine Pistole oder ein Gewehr. Auf jedem Charakterbogen sind die Fertigkeiten des jeweiligen Charakters vermerkt; wenn er eine Fertigkeit hat, die zu dem Angriff passt, den er ausführen möchte, benutze sie. Wenn er die Fertigkeit nicht hat, erleidet er einen Würfelpoolmalus für den Versuch eines ungeübten Angriffs (siehe S. 4).

Der Verteidiger sammelt dann so viele Würfel, wie seiner Reaktion + Intuition entsprechen. So einfach ist das!

Jetzt sollte jede Seite ihren Würfelpool haben.

SCHRITT 2: VERTEILT EDGE

Dieser Schritt ist etwas komplexer, aber wohl der spannendste. Wir müssen ein paar Werte vergleichen, einen kurzen Blick auf die Situation werfen und einige Überlegungen zu Charaktereigenschaften und Ausrüstung anstellen, um zu sehen, welche Art von Edge bei jedem Angriff verfügbar ist.

- Vergleicht zunächst den Angriffswert der Waffe des Angreifers mit dem Verteidigungswert des Ziels. Wenn einer der beiden um mindestens 4 größer ist als der andere, erhält der Spieler mit dem größeren Wert einen Bonus-Edgepunkt.
- Zweitens, schaut euch die Situation an. Regnet es, ist es windig, dunkel, neblig, übermäßig hell, überfüllt usw.? Und hat einer der Kämpfer Sichtverbesserungen oder eine Ausrüstung, um diese Gegebenheiten auszugleichen? Vergleicht und gebt demjenigen einen Edgepunkt, der den Vorteil hat. Wenn es sich ausgleicht, bekommt niemand einen Edgepunkt.
- Dann werdet ihr sehen wollen, ob Ausrüstung, die die Edgeverteilung beeinflussen könnte, ins Spiel kommt. Nach einer kurzen Spielzeit werden die Spieler ihre Charaktere gut genug kennen, um zu wissen, wann Edge-Möglichkeiten auftauchen.

Denkt daran, dass ihr in einer einzigen Kampfrunde nicht mehr als zwei Edge erhalten könnt. Sobald das Edge verteilt ist, könnt ihr mit dem Würfeln anfangen!

SCHRITT 3:

WÜRFELT UND GEBT EDGE AUS

Beide Seiten können entscheiden, ob sie irgendwelche Edge-Boosts verwenden wollen. Mögliche Anwendungen von Edge werden im Abschnitt *Edge verwenden* (S. 6) erklärt. Wenn ihr einen Edge-Boost verwenden wollt, der

vor der Probe passiert (vor), kündigt das jetzt an, damit der Boost mit der Probe in Kraft treten kann.

Und jetzt würfelt die Würfelpools! Zählt alle 5en und 6en als Erfolge und behaltet den Überblick über jede 1 (und 2, wenn euer Gegner bei seiner Edgeverwendung hinterhältig ist), um Patzer zu bestimmen. Vergleicht die Anzahl der Erfolge zwischen Angreifer und Verteidiger, um zu sehen, ob es sich um einen erfolgreichen Angriff oder um einen Fehlschlag handelt. Ein Unentschieden geht an den Angreifer. Zählt für Patzer jeweils die 1en zusammen (und eventuell die 2en, wenn Edge ausgegeben wurde, damit sie dazuzählen). Wenn die Summe der Würfel, die eine 1 (oder eine 1 oder 2) zeigen, mehr als die Hälfte des Würfelpools beträgt, ist es ein Patzer (siehe S. 2).

Aber wartet! Lasst die Würfel noch liegen, denn Edge kommt vielleicht noch einmal zum Einsatz. Wenn jemand seine Edge-Verwendung für den Schluss (nach) aufgehoben hat, ist jetzt die Zeit dafür gekommen.

Sobald alle Erfolge addiert worden sind, gilt der Angriff – je nachdem, ob der Angreifer mehr Erfolge erzielen konnte als der Verteidiger oder nicht – als gelungen oder als misslungen. Wenn er gelungen ist, addiert die Nettoerfolge (d. h. die Erfolge des Angreifers abzüglich der Erfolge des Verteidigers) zum Grundscha-denswert der verwendeten Waffe (wie auf dem Charakterbogen angegeben) und fährt mit dem nächsten Schritt fort.

SCHRITT 4: WIDERSTEHT DEM SCHADEN

Wenn der Angriff misslungen ist, fallen dieser und der nächste Schritt weg. Macht einfach mit dem nächsten Handelnden in der Initiativereihenfolge weiter. Wenn der Angreifer den Verteidiger getroffen hat, kommt jetzt der Schadenswert der Waffe, der im vorigen Schritt modifiziert wurde, ins Spiel.

Nun legt der Verteidiger mit seiner Konstitution eine Schadenswiderstandsprobe ab. Jede 5 und 6 hebt einen Punkt des verursachten Schadens auf. Wenn der Verteidiger sein Edge noch nicht verwendet hat, könnte dies eine Chance sein, den Schaden zu verringern.

SCHRITT 5: FÜHLT DEN SCHMERZ

Wende den nach Schritt 4 verbleibenden Schaden auf den entsprechenden Zustandsmonitor an (s. *Zustandsmonitore*, S. 4).

BEISPIEL FÜR EINEN KAMPF

Die Verhandlungen sind gescheitert, und Yu muss in einer Begegnung mit einem besonders aggressiven Ganger seine Waffe ziehen. Für Schritt 1 hat sein Würfelpool Feuerwaffen 2 + Geschicklichkeit 6, also 8 Würfel. Der Ganger wird mit Reaktion 2 + Intuition 2 würfeln, also mit 4 Würfeln. In Schritt 2 sind die Licht- und Umgebungsbedingungen für beide Kämpfer gleich, sodass keiner von beiden Edge erhält. Yu ist auf Nahe Entfernung mit einem Angriffswert von 9, während der Verteidigungswert des Gangers 4 beträgt. Das ist eine Differenz von 5, also erhält Yu einen Bonus-Edgepunkt. Es ist Zeit, in Schritt 3 zu würfeln. Yu würfelt 1, 2, 2, 3, 4, 4, 5, 6. Kein Patzer, da es nur eine 1 gibt, aber auch nur 2 Erfolge. Yu mag diesen Wurf nicht, also beschließt er, 1 Edge in den Boost zu investieren, der ihn einen Würfel erneut würfeln lässt. Er würfelt die 1 erneut und würfelt eine 6! Er hat jetzt 3 Erfolge, und der Spielleiter würfelt nur 1 Erfolg für den Verteidiger. Ein erfolgreicher Angriff. Der Grundscha-dens von Yus Waffe beträgt 2K, und die zwei Nettoerfolge erhöhen ihn auf 4K. Das bringt uns zu Schritt 4, wo der Ganger versucht, den Schaden mit einer Schadenswiderstandsprobe zu senken. Seine Konstitution beträgt 2, also würfelt er mit 2 Würfeln.

Er würfelt 3, 6 – der Schaden wird um 1 gesenkt. Das bringt uns zu Schritt 5, wo der Ganger 3 Kästchen auf seinem Körperlichen Zustandsmonitor markiert. Das füllt eine ganze Reihe aus, sodass der Ganger bei zukünftigen Proben einen Würfelpoolmalus von -1 erhält. Und Yu wird die Genugtuung haben, einen soliden Tref-fer gelandet zu haben.

TIMING UND HANDLUNGEN IM KAMPF

Wenn das Tempo zunimmt und das Spiel in den Kampfmodus wechselt, ist es gut zu wissen, wer zuerst handelt, wie viel Zeit vergeht und was man mit dieser Zeit machen kann.

INITIATIVE

Zu Beginn des Kampfes würfelt jeder Teilnehmer seine Initiativewürfel und fügt die Summe zu seinem Initiativewert hinzu, um sein Initiativeergebnis wie auf Seite 4 beschrieben zu bestimmen. Der Spieler mit dem höchsten Ergebnis handelt zuerst, gefolgt von dem mit dem nächsthöheren Ergebnis und so weiter bis zum niedrigsten Initiativeergebnis. Sobald der letzte Spieler gehandelt hat, endet die Kampfunde, und eine neue beginnt, indem wieder der Spieler mit dem höchsten Ergebnis beginnt. Wenn es ein Unentschieden beim Initiativeergebnis gibt, wird dieses aufgelöst, indem bestimmte Attribute der Charaktere mit dem gleichen Ergebnis verglichen werden. Die Attribute, die in der Reihenfolge zu vergleichen sind, werden mit ERIM abgekürzt (Edge, Reaktion, Intuition, Münzwurf). Wenn zu irgendeinem Zeitpunkt beim Vergleichen dieser Attribute ein Charakter ein höheres Attribut hat als der andere, ist das Unentschieden aufgelöst, und dieser Charakter handelt zuerst.

Die Initiative wird zwischen den Kampfunden nicht erneut ausgewürfelt. Die Reihenfolge aus der vorherigen Runde bleibt erhalten, mit Ausnahme sämtlicher Anpassungen des Initiativeergebnisses aufgrund von Verletzungen, Spezialeffekten, dem Ausgeben von Edge usw.

KAMPFRUNDEN UND SPIELERHANDLUNGEN

Eine **Kampfunde** ist in der Spielwelt etwa drei Sekunden lang. In einer Kampfunde erhält jeder Teilnehmer die Möglichkeit, eine bestimmte Anzahl von **Handlungen** durchzuführen. Grundsätzlich darf jeder Charakter 1 **Nebenhandlung** und 1 **Haupthandlung** pro Kampfunde durchführen. Spieler erhalten 1 zusätzliche Nebenhandlung für jeden Initiativewürfel, den sie haben; da jeder mit mindestens einem Initiativewürfel beginnt, bedeutet das, dass die meisten Spieler mit 1 Haupthandlung und 2 Nebenhandlungen beginnen.

Man darf Haupt- und Nebenhandlungen mit gewissen Einschränkungen austauschen: Eine Haupthandlung kann man ganz einfach für eine Nebenhandlung verwenden. Ein Charakter kann außerdem 4 Nebenhandlungen gegen 1 Haupthandlung eintauschen. Die Tabelle *Beispielhandlungen* beschreibt, welche Handlungen in die Kategorien Neben und Haupt fallen. Jede Handlung hat einen Hinweis darauf, wann sie ausgeführt werden kann; dies ist entweder Initiative (I) oder Jederzeit (J). **Initiativehandlungen** können nur während durchgeführt werden, wenn der Spieler laut Initiativereihenfolge dran ist, während **Jederzeithandlungen** (wie der Name schon sagt) jederzeit durchgeführt werden können.

Reden: Zusammen mit diesen Handlungen können genügend Worte gesprochen oder Gespräche geführt werden, um drei Sekunden zu füllen; wenn es Zweifel an der Anzahl der Worte gibt, die gesagt werden können, stoppt einfach die Zeit!

BEISPIEL FÜR HANDLUNGEN

Yu schleicht sich in die Forschungseinrichtung eines Konzerns, um einen hochmodernen Prototyp zu stehlen. Einige Sicherheitskräfte befinden zwischen ihm und dem Gebäude, in das er eindringen will, also muss er herausfinden, wie er an ihnen vorbeikommt, ohne einen Alarm auszulösen. Er entscheidet, dass ein heimlicher Angriff am besten funktioniert, also lässt der Spielleiter Yu und die Wachen Initiative würfeln. Yu hat einen Initiativewert von 9 und würfelt 1W6 Initiativewürfel. Er würfelt eine 2, also ist sein Initiativeergebnis 11. Die Wachen würfeln als Gruppe (Schergen), und ihr Initiativewert von 6 mit 1W6 Initiativewürfeln verleiht ihnen ein Initiativeergebnis von 9. Yu handelt zuerst.

Als Yu an der Reihe ist, denkt er darüber nach, welche Nebenhandlungen er wählen soll, da er zwei hat. Er hat sein Blasrohr bereit, sodass keine Maßnahmen erforderlich sind, um es zu ziehen. Er könnte sich bewegen wollen, um näher heranzukommen, und dann in Deckung gehen, um sich Schutz zu verschaffen. Er tut dies und versetzt sich in eine Position, die ihm gefällt. Für seine Haupthandlung entscheidet er sich für einen Angriff.

Er verwendet seine Haupthandlung zuletzt, aber das muss nicht so sein. Er hätte auch zuerst mit der Waffe schießen und dann eine Kombination aus *Bewegen*, *In Deckung gehen* oder *Sich hinwerfen* verwenden können, je nachdem, wie gut der Angriff war. Die Reihenfolge der Handlungen bleibt dem Spieler überlassen.

spart Würfelwürfe und zeigt gleichzeitig, wie gefährlich sie durch die Zusammenarbeit sein können. Der Spielleiter wählt die Größe der Schergentruppen und gruppiert sie normalerweise nach dem Ziel ihres Angriffs und/oder der Art des Angriffs. Wenn vier Lone-Star-Beamte Knüppel haben und zwei weitere ihre Pistolen gezogen haben, arbeiten die vier mit den Knüppeln zusammen, während sich die Pistolenschützen auf den Täter ihrer Wahl einschließen.

Eine Gruppe von Schergen funktioniert für Initiativezwecke als eine einzige Einheit. Ermittle für jede Gruppe den höchsten Angriffsproben-Würfelpool und den höchsten Angriffswert ihrer Mitglieder. Dies sind die Grundwerte für die Gruppe. Jedes zusätzliche Mitglied der Gruppe erhöht den Angriffswert um 1. Füge für jedes ungerade Mitglied der Gruppe über das erste hinaus 1 Würfel zum Angriffsproben-Würfelpool hinzu. Mit diesen neuen Werten legen die Schergen eine einzige Angriffsprobe als Gruppe ab.

SCHERGEN-BEISPIEL

Die vier Lone-Star-Polizisten, die ihre Knüppel schwingen, sind bereit, einem unglückseligen Ganger eine Abreibung zu verpassen. Sie alle haben ähnliche Werte, aber der Ork unter ihnen ist etwas kräftiger, was ihnen einen Grundangriffswert von 8 und einen Angriffsproben-Würfelpool von 6 (Nahkampf 4 + Geschicklichkeit 2) gibt. Als Schergengruppe beträgt ihr neuer Angriffswert 11 (Grundwert 8 + 3 für zusätzliche Mitglieder) und ihr neuer Angriffsproben-Würfelpool 7 (Grundwert 6 + 1 für den dritten Polizisten). Wenn es 5 Lone-Star-Polizisten wären, würden sie einen weiteren Punkt für ihren Angriffswert und einen weiteren Würfel für ihren Angriffsproben-Würfelpool erhalten.

BEISPIELHANDLUNGEN

NEBENHANDLUNGEN

Astrale Projektion/Wahrnehmung, S. 22 (J)	Aufstehen (I)
Bewegen (I)	Drohne befehlen, S. 18 (I)
Gegenstand fallen lassen (J)	In Deckung gehen (I)
Sich hinwerfen (J)	Smartgun nachladen (I)

HAUPTHANDLUNGEN

Angreifen (I)	Antimagie, S. 22 (J)
Einfaches Gerät verwenden (I)	Fertigkeit einsetzen (I)
Fingerfertigkeit (J)	Gegenstand aufheben/ablegen (I)
Genau beobachten (I)	Hineinspringen, S. 16 (I)
Schleichen (J)	Schnellreden (J)
Sprinten (I)	Waffe bereit machen (I)
Waffe nachladen (I)	Zauber wirken, S. 19 (I)

ÜBERRASCHUNG

In einer Situation, in der eine Seite versucht, die andere zu überraschen, verwendet ihr Überraschungsproben. Um die Überraschung zu bestimmen, legen alle überfallenen Charaktere eine Probe auf Reaktion + Intuition (3) ab. Der Schwellenwert dieser Probe kann je nach dem Informationsgrad der verschiedenen Gruppen über die allgemeine Situation, ihrem Überblick über das Gebiet, Vorbereitungen für den Hinterhalt usw. modifiziert werden. Jeder, dem diese Probe gelingt, kann zum Auswürfeln der Initiative übergehen, und er kann normal in der Initiativreihenfolge handeln. Diejenigen, denen diese Probe misslingt, würfeln ebenfalls Initiative, aber sie können in der ersten Kampfrunde weder handeln noch Edge ausgeben. Sie würfeln immer noch, um sich gegen Angriffe zu verteidigen und Schaden zu widerstehen, aber sie können keine eigenen Handlungen durchführen. Sobald die erste Kampfrunde vorbei ist, können sie normal handeln.

SONDERREGELN FÜR DEN KAMPF

Hier sind ein paar Dinge, die von den Grundregeln für den Kampf nicht abgedeckt werden, aber trotzdem wichtig sind.

SCHERGEN

Nicht jeder Feind, dem ein Shadowrunner gegenübersteht, wird eine Herausforderung sein. Aber selbst kaum ausgebildete Sicherheitskräfte in einem Einkaufszentrum können eine Bedrohung sein, wenn es genügend von ihnen gibt. Damit diese Kämpfe Spaß machen und die Action in Bewegung bleibt, empfehlen wir, dass Schergen (oder größere Gruppen von weniger gefährlichen Feinden) als Gruppe oder Gruppen und nicht als eine Reihe von Individuen angreifen. Das

BEWEGUNG

Jeder Charakter kann sich in einem Spielzug mit der Nebenhandlung *Bewegen* bis zu 10 Meter weit bewegen.

Das Sprinten ist etwas komplexer. Die Haupthandlung *Sprinten* ermöglicht es dem Charakter, sich mindestens 15 Meter in einer Runde zu bewegen. Außerdem legt er eine Athletik-Probe ab, indem er mit Athletik + Geschicklichkeit würfelt. Jeder Erfolg bei der Athletik-Probe fügt 1 Meter verfügbare Bewegung hinzu. Die Handlungen *Bewegen* und *Sprinten* können nicht beide in derselben Kampfrunde verwendet werden.

SPRINTEN-BEISPIEL

Leo Bolt IV., bekannt als Lightning on the Streets, hat gerade mit den Paydata in der Hand das Firmengebäude verlassen. Der Fluchtwagen ist 100 Meter entfernt, und er muss schnell dort sein, bevor die Wachen herkommen und zu schießen anfangen.

Er entscheidet sich dafür, seine Haupthandlung zum Sprinten zu nutzen. Er hat Geschicklichkeit 6, er hat im Familiensport trainiert, seit er laufen konnte (Athletik 6), und er ist ein geborener Sprinter. Einige sagen, er sei der schnellste Bolt aller Zeiten.

Lightning würfelt Athletik (6 Würfel) + Geschicklichkeit (6 Würfel) und erhält 4 Erfolge. Seine Bewegung für diese Handlung ist 15 + 4, also 19 Meter. Nicht ganz Weltrekordgeschwindigkeit, aber auch nicht so weit entfernt davon!

WAFFENWERTE

Die folgenden Werte, wie auf den Charakterbögen dargestellt, gelten für Waffen in *Shadowrun*.

GESCHICKLICHKEITS-FERTIGKEIT

Sofern der Spielleiter nichts anderes sagt, verwenden alle Waffen Geschicklichkeit als verknüpftes Attribut für die Angriffsprobe.

ART

Für diese Schnellstartregeln hat die Waffenart keine speziellen Auswirkungen.

SCHADENSWERT

Dies ist die Grundmenge an Schaden, die bei einem erfolgreichen Angriff verursacht wird. Diese Zahl wird durch die Erfolge bei der Angriffsprobe modifiziert. Ein (e) bedeutet, dass Elektrizitätsschaden verursacht wird.

FEUERMODUS

In diesen Regeln können Waffen in den Modi **Einzelgeschoss (EM)**, **Halbautomatisch (HM)** und **Salvenmodus (SM)** feuern, je nach Waffentyp und den vorgenommenen Modifikationen.

- **EM:** Dufeuerst eine einzige Kugel ab. Es gibt keine Änderungen an den Attributen einer Waffe mit einem einzigen Schuss. Beachte, dass bei keiner Waffe EM aufgeführt wird; es wird immer angenommen, dass die Waffe diesen Modus beherrscht.
- **HM:** Du drückst zweimal ab undfeuerst damit schnell zwei Schüsse ab (aber mit einer einzigen Angriffsprobe). Senke den Angriffswert deiner Waffe um 2 und erhöhe den Schadenswert um 1.
- **SM:** Du hast eine hochgezüchtete Waffe, die mehrere Schuss abfeuert, wobei du nur einmal abdrückst. Du kannst 4 Schuss pro Angriff abgeben. Du kannst eine enge Salve schießen, die den Angriffswert um 4 senkt und den Schadenswert um 2 erhöht, oder deinen Würfelpool auf zwei Ziele aufteilen und die Angriffe jeweils wie einen Schuss im HM-Modus zählen.

ANGRIFFSWERT/REICHWEITE

Der Angriffswert ist ein Maß für die Genauigkeit, Effizienz und grundlegende Gleichmäßigkeit des Angriffs mit einer bestimmten Waffe im Kampf. Er ist eine abstrakte

Zahl, die durch Ausrüstung modifiziert werden kann und nur zum Vergleich mit dem Verteidigungswert eines Gegners verwendet wird (siehe S. 7). Bestimmte Waffen sind auf bestimmte Entfernungen besser, daher variiert dieser Wert je nach Entfernungskategorie.

Waffenloser Angriff: Der Angriffswert eines waffenlosen Angriffs ist gleich der Reaktion + Stärke des Charakters.

Entfernungskategorie: Wenn eine Waffe in einer bestimmten Entfernungskategorie keinen Angriffswert hat, kann sie auf diese Entfernung nicht verwendet werden. Die Entfernungskategorien sind:

ENTFERNUNGSKATEGORIEN

Sehr nah: 0-3 Meter

Nah: 4-50 Meter

Mittel: 51-250 Meter

Weit: 251-500 Meter

Sehr weit: 501+ Meter

EXTRAS

An Waffen gibt es eine Vielzahl von Extras, vom Schalldämpfer über Lasermarkierer bis hin zu Smartgunsystemen. Munitionskapazität und -behälter werden hier ebenfalls vermerkt.

ELEKTRIZITÄT

Unter Strom gesetzt zu werden tut nicht nur weh, sondern lässt auch die Muskeln verkrampfen. Unabhängig davon, ob er nach der Schadenswiderstandsprüfung Schaden erleidet oder nicht, muss jeder, der von einem elektrischen Angriff getroffen wird, eine Konstitutionsprobe mit einem Schwellenwert ablegen, der der Hälfte (abgerundet) des Anfangsschadens entspricht (mindestens 1). Misslingt die Probe, erleidet der Charakter 2 Kampfrunden lang -2 auf sein Initiativeergebnis, die Unfähigkeit, die Handlung *Sprinten* durchzuführen, und einen Würfelpoolmalus von -1 auf alle Handlungen.

FEUER

Jedes Mal, wenn ein Charakter dran ist und zuvor Ziel eines erfolgreichen Angriffs geworden ist, der einen Feuereffekt beinhaltet, muss er der Hälfte des Basisschadenswertes dieses Angriffs widerstehen. Dieser Schaden dauert für eine Anzahl von Kampfrunden gleich dem Basisschadenswert oder bis der Charakter oder ein Verbündeter eine Haupthandlung ausgibt, um das Feuer mit einer erfolgreichen Probe auf Geschicklichkeit (1) zu löschen. Der Sprung in ein Gewässer oder das Löschen mit Wasser stoppen den Schaden ebenfalls.

Anmerkung für den Spielleiter: Der Schaden und die Dauer liegen in deinem Ermessen, wenn das Ziel einen milderen Umstand aufweist. Wenn es nass ist, kann das Feuer kürzer dauern oder weniger Schaden anrichten. Wenn das Ziel mit Öl bedeckt ist oder viel locker sitzende Kleidung trägt, kann das Feuer länger brennen, mehr Schaden verursachen oder einen höheren Schwellenwert zum Löschen erfordern.

KÄLTE

Niemand mag es, wenn einem kalt ist. Das Zittern, das Zähneklappern, die Hypothermie und mögliche Gewebeschäden sind nur einige Gründe, warum dein Leben nach einem kältebasierten Angriff härter wird. Das Erleiden von Kälteschaden führt zu einer sofortigen Senkung des Initiativeergebnisses um 4. Der verletzte Charakter erhält außerdem 3 Kampfrunden lang einen Würfelpoolmalus von -1 auf alle Handlungen. Und schließlich wird, wenn der modifizierte Schadenswert des Angriffs die Panzerung des Ziels übersteigt, der Panzerungswert dauerhaft um 1 gesenkt.

BARRIEREN

Um dich zu verletzen, muss dich jemand treffen. Ein Schlüsselfaktor beim Treffen eines jeden Ziels ist die Größe. „Er kann einen Troll nicht von hinten treffen“ ist aus gutem Grund ein Sprichwort. Wenn ein Ziel teilweise verdeckt ist, hat man einen kleineren Bereich zum Treffen, da ein Teil des Ziels hinter der Deckung unsichtbar ist. Der einzige Weg, den Vorteil der Deckung zu nutzen, besteht darin, die Nebenhandlung *In Deckung geben* zu nutzen. Wenn du eine Form von Deckung zur Verfügung hast und diese Handlung durchführst, erhältst du den Deckungswert als Bonus auf deinen Verteidigungswert. Die Deckungswerte in der folgenden Tabelle basieren darauf, wie viel von deinem Körper du in Deckung bringen kannst, während du gleichzeitig Angriffe effektiv beantwortest und dich bei Bedarf wieder duckst.

DECKUNGSWERTE

DECKUNG	MODIFIKATOR
Viertel	+2
Hälfte	+4
Drei Viertel	+6
Voll	+8

HEILUNG, SCHADEN UND TOD

Das Erste, was wir behandeln werden, ist die Reihenfolge der Optionen zur Heilung. Muss man Erste Hilfe vor oder nach der Magie anwenden? Kann man jemanden, der bereits mit einem Medkit behandelt wurde, auf magische Weise heilen? Die Antwort ist einfach: Die Reihenfolge spielt keine Rolle. Jeder Charakter erhält eine Reihe von Chancen, zusammengeflickt zu werden, bevor er seine Verletzungen für ein paar Tage mit sich herumtragen muss. Keine der unten genannten Heilungsarten kann übrigens Schaden heilen, der durch Entzug entstanden ist. Hier hilft nur, auf die natürliche Heilkraft des Körpers zu setzen (s. *Natürliche Genesung*).

ERSTE HILFE

Nach dem Ende einer Kampfbegegnung, bei der ein Charakter durch Markierung von Kästchen auf einem oder beiden Zustandsmonitoren verletzt wurde, hat er 1 Minute (20 Kampfrunden, wenn ein anderer Kampf beginnt) Zeit, Erste Hilfe zu erhalten.

Um Erste Hilfe zu leisten, braucht ein Charakter die richtigen Werkzeuge für den Job, in diesem Fall ein Erste-Hilfe-Set. Jede Probe, die ohne Set durchgeführt wird, erhält einen Würfelpoolmalus von -2, und für die Probe kann kein Edge ausgegeben werden.

Die Probe wird mit Biotech + Logik gegen einen Schwellenwert von (5 – Essenz des Ziels, abgerundet) abgelegt. Wenn das Ziel zu hundert Prozent natürlich ist (also Essenz 6 hat), erzielt der Heilende einen automatischen Erfolg zusätzlich zu dem, was er würfelt. Dies steht für die Schwierigkeit, jemanden zu reparieren, der Metallteile oder Organe hat, die beim Durchschnittsmetamenschen normalerweise nicht vorkommen. Erfolge über dem notwendigen Schwellenwert können verwendet werden, um ein Kästchen Betäubungsschaden pro Erfolg oder ein Kästchen Körperlichen Schaden pro 2 Erfolge zu heilen.

Ein Charakter kann nur viermal am Tag Erste Hilfe erhalten, und nur einmal für einen einzigen Satz von Verletzungen.

MEDKIT

Medkits sind komplexer. Sie erfordern, dass der Patient an Monitore angeschlossen wird und nach der Diagnose Injektionen und Infusionen erhält. Nach dem Ende einer Kampfbegegnung, bei der ein Charakter verletzt wird, hat er eine Stunde Zeit, um mit einem Medkit verbunden zu werden oder medizinische Hilfe von einem ausgebildeten Fachmann mit einem Medkit zu erhalten. Wenn er über diesen Zeitraum hinaus wartet, wird ihm ein Medkit nicht helfen können.

Ein Medkit ist hinsichtlich der Probe, der Anzahl der Anwendungen usw. identisch mit einem Erste-Hilfe-Set. Der einzige Unterschied ist, dass schon ein Kästchen Körperlicher Schaden schon mit einem Erfolg bei der Probe entfernt werden kann.

MAGISCHE HEILUNG

Das Gute an magischer Heilung ist, dass sie mit der Geschwindigkeit eines Zaubers funktioniert – sobald der Zauber gewirkt wird, greift die Wirkung (s. Charakterbogen von Frostburn). Heilmagie kann sowohl Körperlichen als auch Betäubungsschaden heilen.

Ein Charakter kann nur viermal am Tag mit Magie geheilt werden, und nur einmal für einen einzigen Satz von Verletzungen.

NATÜRLICHE GENESUNG

Wenn alle anderen Optionen ausgereizt wurden und trotzdem noch Verletzungen bleiben, helfen nur noch Ruhe und natürliche Genesung. Ruhe ist dadurch definiert, dass man keine anstrengenden körperlichen oder geistigen Aktivitäten unternimmt – kurz gesagt würde alles, was eine Probe verlangt, die Ruhe unterbrechen. Natürliche Genesung verläuft in zwei verschiedenen Geschwindigkeiten – einer für Betäubungsschaden und einer für Körperlichen Schaden.

Um Betäubungsschaden zu heilen, legt der Charakter jede Stunde eine Probe auf Konstitution + Willenskraft ab. Jeder Erfolg heilt nach dieser Stunde Ruhe ein Kästchen Betäubungsschaden.

Um Körperlichen Schaden zu heilen, legt der Charakter jeden Tag eine Probe auf Konstitution + Konstitution ab. Jeder Erfolg heilt nach diesem Tag Ruhe ein Kästchen Körperlichen Schaden.

Genesungsproben werden ohne Verletzungsmodifikatoren abgelegt.

ÜBERZÄHLIGER SCHADEN UND TOD

Manchmal bringt dich ein Treffer dem Tod näher, als du es dir jemals wirklich gewünscht hast. Wenn du nach dem Ausfüllen deines Körperlichen Zustandsmonitors Schaden erleidest, ist das Überzähliger Schaden. Behalte im Auge, wie viel Überzähligen Schaden du hast; wie bereits erwähnt ist ein Charakter, der (Konstitution + 2) Kästchen Überzähligen Schaden erleidet, tot, tot, tot. Diese Kästchen werden jedoch genauso geheilt wie Körperlicher Schaden und müssen geheilt werden, bevor der Charakter in das Land der Wachen zurückkehren kann.



MATRIX

In den 2080ern ist die ganze Welt auf unendliche Weise durch das als Matrix bekannte drahtlose Datennetz verbunden. Sie soll sicherstellen, dass allgegenwärtige Verbindungen und Daten von überall zugänglich sind und in den Alltag aller integriert werden. Selbst diejenigen, die versuchen, diese vernetzte, elektronische Welt zu meiden, sind auf verschiedene Weise davon betroffen, am häufigsten durch das persönliche Kommlink, mit dem man überall und jederzeit online sein kann.

HOSTS

Hosts sind die größeren Systeme, die in der Matrix vorhanden sind. Sie sind die Systeme, die die anderen Systeme miteinander verbinden. Wenn man einen Host von außen betrachtet, ist er im Allgemeinen ein größeres Icon, das wie ein Ort oder ein Gebäude aussieht. Einige Hosts existieren vollständig virtuell und schweben über der schwarzen Ebene der Matrix, während andere fest an bestimmten Orten bleiben. Der virtuelle Raum in einem Host ist von der Matrix im Allgemeinen getrennt, und alle Icons auf diesem Host sind nur zugänglich, wenn sie ausdrücklich Teil seines öffentlich zugänglichen Bereichs sind. Der Zugriff auf einen Host ermöglicht die Interaktion mit den Symbolen und Geräten in seinem Inneren.

Für die Zwecke dieser Regeln sind Hosts – auch wenn sich einige Handlungen auf Hosts beziehen und ein Host das Ziel einer Handlung sein kann – einfach Orte, die man betreten kann. Sie direkt zu hacken und zu kontrollieren liegt außerhalb des Rahmens dieser Regeln.

DIE MATRIX BENUTZEN

Nicht bei jeder Verwendung der Matrix geht es darum, mit Code um sich zu werfen, um eine Festung aus Daten zu knacken. Einige Leute wollen einfach nur wissen, wie der Punktestand des Urban-Brawl-Spiels ist. Diese Personen können ein einfaches Schmöker-Programm ausführen, um zu finden, wonach sie suchen. Andere Leute wollen vielleicht einfach nur in Ruhe gelassen werden, und machen sich in der Matrix für den Normaluser praktisch unsichtbar.

Die Verwendung der Matrix ist ähnlich wie das Kampfsystem, nur dass nicht jede Handlung mit dem Widerstand gegen Schaden endet, sondern stattdessen mit einem Matrix-Effekt, wie z. B. dem Entdecken eines versteckten Icons oder dem Absturz eines Programms.

MATRIX: SCHRITT FÜR SCHRITT

1. Schnappt euch die Würfel
2. Verteilt Edge
3. Würfelt und gebt Edge aus
4. Bestimmt die Wirkung

Jeder Matrix-Benutzer wird durch eine Persona repräsentiert. Jede Persona hat zusätzlich zu ihren normalen Attributen vier Matrix-Attribute: **Angriff, Schleicher, Datenverarbeitung und Firewall.**

ELEMENTE DER MATRIX

Dies sind einige der wichtigen Teile der Matrix, die ihr verstehen müsst.

AR & VR

Die Erweiterte Realität (Augmented Reality; AR) besteht aus den sensorischen Verbesserungen, die die normale Wahrnehmung eines Benutzers in der realen Welt überlagern. Dies ermöglicht es dem Durchschnittsbürger, die Matrix zu sehen, zu hören, zu berühren und sogar zu riechen.

Die Virtuelle Realität (VR) hingegen ist ein vollständiges Eintauchen in die simulierte Realität der Matrix, die die Wahrnehmungen der realen Welt überwältigt und den Benutzer mental von seinem physischen Körper trennt.

PANS

Ein PAN, oder Personal Area Network, ist ein Netzwerk, das aus einem Kommlink und/oder einem Cyberdeck besteht, hinter dem eine kleine Anzahl von Slave-Geräten steht. Im Allgemeinen muss man, um zu einem an ein PAN angeschlossenen Gerät zu gelangen, zuerst Zugang zu diesem PAN erhalten. Das PAN ist das primäre Mittel, um die Persona oder das Icon des Benutzers anzuzeigen. Programme und Geräte, die mit dem PAN verbunden sind, erscheinen als kleinere Darstellungen ihrer normalen Symbole, die von der Persona getragen werden.

KOMMLINKS

Kommlinks sind das allgegenwärtige, grundlegende Gerät, mit dem jeder auf die Matrix zugreifen kann. Kommlinks werden für den rudimentären Zugriff verwendet, am häufigsten für Anrufe und Suchanfragen sowie als grundlegende Matrix-Firewall-Abwehr für Geräte, die an das PAN des Benutzers angeschlossen sind. Sie verfügen außerdem über integrierte Kameras, Musik- und Videoplayer und andere Funktionen.

CYBERDECKS

Cyberdecks, oder einfach „Decks“, sind kleine, aber leistungsstarke Geräte, die normalerweise von Deckern benutzt werden, um illegal die Matrix zu hacken. Die neuesten Modelle sind tragbar, so etwas wie mittelalterliche Stulpenhandschuhe, aber eleganter, sodass Benutzer eine Tastatur oder ein beliebiges Eingabegerät auf ihre Arme, auf jede nahegelegene Oberfläche oder einfach in die Luft um sich herum projizieren können. Ältere Modelle haben eine Tastatur in das Design integriert, aber diese manuelle Funktionalität ist zugunsten von AR-Schnittstellen und einer vollständigeren, vollwertigen VR-Immersion auf der Strecke geblieben.

ICONS

Icons sind alles in der Matrix. Die Matrix hat keine physische Realität, nur Code. Einige Hardcore-Hacker meinen, dass der Code ausreichen sollte und wir nicht alles mit Bildern verschönern sollten, aber Code besteht aus Buchstaben und Zahlen, und Buchstaben und Zahlen sind Symbole, die verwendet werden, um Konzepte darzustellen. Und da es sowieso alles Ikonographie ist, warum sollten wir es dann nicht schön aussehen lassen?

PERSONAS

Personas sind die Bevölkerung der Matrix. In erster Linie sind dies Menschen und Metamenschen, manchmal Programme, Agenten und Sicherheitsprogramme, und manchmal (wenn auch selten) künstliche Intelligenzen. Geräte haben Icons, zählen aber nicht als Personas.

LAHMGELEGT

Ein lahmgelegtes Gerät ist eines, das nicht funktioniert, schlicht und einfach.

- **Angriff** steht für die Offensivkraft des Gerätes.
- **Schleicher** ist das Heimlichkeits-Attribut der Persona und stellt dar, wie leicht es für sie ist, sich zu verstecken und sich in die Umgebung einzufügen, indem sie unter anderem als normales Icon erscheint und praktisch verschwindet.
- **Datenverarbeitung** ist die rohe Rechenleistung eines Gerätes.
- **Firewall** ist der primäre Verteidigungswert und stellt dar, wie schwierig es ist, eine nicht autorisierte Aktion gegen die Persona und/oder das Gerät durchzuführen.

Diese Werte werden verwendet, um den Matrix-Angriffswert und -Verteidigungswert zu berechnen.

- **Matrix-Angriffswert:** Angriff + Schleicher
- **Matrix-Verteidigungswert:** Datenverarbeitung + Firewall

1. SCHNAPPT EUCH DIE WÜRFEL

Wenn man die Matrix verwendet, werden alle Proben als Proben auf Fertigkeit + Attribut abgelegt. Diese Fertigkeiten und Attribute bestimmen die verwendeten Würfelpools.

- Legale Proben verwenden Elektronik + Logik.
- Illegale Proben verwenden Cracken + Logik.

Bei der Verteidigung gegen eine Matrix-Handlung wird im Allgemeinen Firewall + Willenskraft verwendet. Der verteidigende Würfelpool wird bei jeder einzelnen Handlung aufgeführt.

2. VERTEILT EDGE

Wenn du eine Vergleichende Probe in der Matrix ablegst, solltest du deinen Matrix-Angriffswert mit dem Matrix-Verteidigungswert des Ziels vergleichen. Wenn einer der beiden um mindestens 4 größer ist als der andere, erhält der Spieler mit dem größeren Wert einen Bonus-Edgepunkt. Einige Programme und Modifikationen können Bonus-Edge gewähren oder das an andere Spieler vergebene Edge negieren. Wie sonst auch kann ein Spieler in einer einzigen Kampfrunde nicht mehr als zwei Edge erhalten.

Edge über deinem normalen Edgewert verschwindet, wenn:

- Du einen Host verlässt.
- Du die Matrix verlässt.
- Fokussierung geschieht.

3. WÜRFELT UND GEBT EDGE AUS

Würfelt mit den Würfelpools und vergleicht die Erfolge. Wer mehr Erfolge erzielt, gewinnt die Probe, und der Effekt ist erfolgreich oder misslingt. Wie üblich (siehe S. 6) kann Edge hier nach den normalen Regeln ausgegeben werden.

4. BESTIMMT DIE WIRKUNG

Überprüft die Handlung, die versucht wird, und bestimmt die Wirkung basierend auf dieser Handlung.



OVERWATCH-WERT UND FOKUSSIERUNG

Wenn du eine Matrix-Handlung durchführst, prüfe, ob sie legal oder illegal ist (s. *Matrix-Handlungen*, S. 14). Wenn die Handlung illegal ist, notiere dir die Anzahl der Erfolge (nicht der Nettoerfolge), die die Gegenseite bei der Vergleichenden Probe erzielt hat. Diese Summe wird zu deinem Overwatch-Wert (OW) addiert. Wenn der OW 40 erreicht, kommt es zur Fokussierung.

Fokussierung passiert, wenn GOD (die Grid Overwatch Division, eine Abteilung der Megakonzerne, die sich der Matrixsicherheit widmet) deinen Standort ortet. Wenn das passiert, wird das Gerät, mit dem du die Verbindung zur Matrix hergestellt hast, lahmgelegt, und du wirst aus der Matrix ausgeworfen. Zusätzlich wird dein physischer Standort den Behörden gemeldet, damit sie Personen schicken können, die dich aufspüren.

Dinge, die den Overwatch-Wert erhöhen, sind:

- Die Verwendung von Hacking-Programmen (d. h. du erhältst den Vorteil, den das Programm bietet). In diesen Regeln sind Hacking-Programme Ausnutzen, Entschlüsselung und Übertakten. Der OW erhöht sich um 1 für jede Nutzung eines Hacking-Programms.
- Aufrechterhaltung des illegalen Zugriffs auf alles, was sich in der Matrix befindet, nachdem du die Regeln zum Hacken der Matrix verwendet hast. Der OW erhöht sich um 1 pro Runde, wenn du einen illegalen Benutzerzugriff hast.
- Durchführung illegaler Handlungen. Illegale Handlungen werden notiert. Der OW erhöht sich um 1 für jeden Erfolg bei einer Verteidigungsprobe (unabhängig davon, ob die Verteidigung erfolgreich war oder nicht).

PROGRAMME

Cyberdecks können Programme ausführen, um ihre Funktionalität zu erhöhen. Zipfile, die Deckerin, hat die folgenden Programme zur Verfügung:

- **Ausnutzen:** Senkt den Verteidigungswert des gehackten Ziels um 2.
- **Entschlüsselung:** +2 Würfel auf die Handlung *Da-tei cracken*.
- **Übertakten:** Addiere 2 Würfel zu einer Matrix-Handlung hinzu. Jede Handlung, die während der Nutzung dieses Programms unternommen wird, gilt als illegal, sodass die Verwendung dieses Programms den Overwatch-Wert erhöht, ebenso wie die Erfolge der Verteidigung.

DIE MATRIX HACKEN

Früher erforderte das Hacken der Matrix eine beträchtliche finanzielle Investition in Form eines Cyberdecks. Die Technologiekurve flacht auf keinen Fall ab, aber die Nutzung leistungsstarker Rechenkraft hängt nicht mehr so sehr davon ab, was man als Schnittstelle verwendet, sondern vielmehr davon, wie man die verfügbaren Werkzeuge verwendet. Das soll nicht heißen, dass ein gutes Deck nicht sein Gewicht in Gold wert ist, aber ohne die richtigen Fertigkeiten ist so ein Deck auch nur ein extrem teures Kommlink.

In diesen Schnellstartregeln ist Hacking ein brutal direkter Versuch, sich illegalen Zugriff auf ein Gerät zu verschaffen. Du führst die unten aufgeführte *Hacken*-Handlung durch. Wenn du Erfolg hast, erhältst du einfachen Zugriff auf ein Gerät und wirst ein illegaler Benutzer, kontrollierst es aber ganz so, wie es ein normaler Benutzer täte. Wenn du ein Gerät, das du bereits kontrollierst, noch einmal erfolgreich hackst, erhältst du vollen Zugriff, was bedeutet, dass du wirklich mit seinen wesentlichen Funktionen herumspielen kannst.

Die Handlung *Hacken* zählt immer als illegale Handlung, was bedeutet, dass sie zu deinem Overwatch-Wert beiträgt.

MATRIX-HANDLUNGEN

Die Titelzeile jeder Handlung gibt den Namen der Handlung an, ob es sich um eine legale oder illegale Handlung handelt, welche Art von Probe du durchführen musst, um die Handlung durchzuführen, und welche Art von Handlung es ist (H = Haupthandlung; N = Nebenhandlung). Kommlinks können nur legale Handlungen durchführen, deshalb werden Cyberdecks für illegale Handlungen benötigt. Wenn in einem Teil einer Probe zwei Fertigkeiten/Attribute/Geräteeigenschaften (z. B. Intuition/Schleicher) aufgeführt sind, verwende das Charakterattribut, wenn das Gerät aktiv von einer Person bedient oder geschützt wird, und das Geräteattribut, wenn es seinen eigenen Schutz hat.

GERÄTE, AR UND VR

Die Attribute, die du für Proben zur Steuerung eines Geräts verwendest, können sich je nachdem, ob du dich während der Verwendung in AR oder VR befindest, ändern. Wenn du ein Gerät über Augmented Reality verwendest und das Gerät ein Körperliches Attribut benötigt, verwendest du für diese Probe dein normales Körperliches Attribut. Wenn du dieses Gerät über die virtuelle Realität verwendest und das Gerät ein Körperliches Attribut benötigt, ersetze das entsprechende Attribut durch das passende Geistige Attribut für diese Probe (Konstitution = Willenskraft, Geschicklichkeit = Logik, Reaktion = Intuition, Stärke = Charisma).

AUSSTÖPSELN (LEGAL)

KEINE PROBE ERFORDERLICH (N)

Du verlässt die Matrix und kehrst zur Plackerei der Realität zurück. Dadurch setzt du auch deinen Overwatch-Wert zurück.

BEFEHL VORTÄUSCHEN (ILLEGAL) HACKING + LOGIK GEGEN DATENVERARBEITUNG/PILOT + FIREWALL (H)

Du sendest ein Signal an ein Gerät mit einem Befehl, den das Ziel als von seinem Besitzer kommend wahrnimmt. Das Gerät versucht dann automatisch, die Handlung als nächste verfügbare Haupthandlung durchzuführen.

DATEI CRACKEN (ILLEGAL) CRACKEN + LOGIK GEGEN VERSCHLÜSSELUNG + VERSCHLÜSSELUNG (H)

Du entfernst den Schutz von einer Datei und machst sie lesbar und kopierbar (s. *Datei editieren* unten).

DATEI EDITIEREN (LEGAL) ELEKTRONIK + LOGIK GEGEN INTUITION/SCHLEICHER + FIREWALL (H)

Eine geschützte Datei kann nicht gelesen, geändert, gelöscht oder kopiert werden, bis ihr Schutz durch eine Handlung *Datei cracken* aufgehoben wird. Dann kannst du sie bearbeiten.

Mit der Handlung *Datei editieren* kannst du jede Art von Datei erstellen, ändern, kopieren, löschen oder schützen. Der Verteidiger ist entweder der Host, der die Datei hält, oder der Eigentümer der Datei (wenn sie sich nicht auf einem Host befindet). Jede Handlung reicht aus, um ein Detail einer Datei zu ändern – einen kurzen Textabschnitt, ein einzelnes Detail eines Bildes oder zwei bis drei Sekunden Video oder Audio (du und dein Spielleiter sollten besprechen, was genau „ein Detail“ bedeutet). Dein Spielleiter kann die Probe mit einem Würfelpoolmalus belegen, wenn deine Bearbeitung besonders kompliziert oder knifflig ist. Wenn du eine kontinuierliche Bearbeitung durchführen willst, wie z. B. das Entfernen deiner Teamkollegen aus einem Videofeed, musst du diese Handlung einmal pro Kampfrunde durchführen, solange du die Bearbeitung fortsetzen möchtest. Wenn du diese Handlung zum Kopieren einer Datei verwendest, bist du der Besitzer der neuen Datei. Wenn die zu kopierende Datei mit einem Schutz versehen ist, schlägt diese Handlung automatisch fehl. Du kannst diese Handlung auch verwenden, um eine Datei zu schützen, wenn du ihr Besitzer bist. Dafür legst du eine Einfache Probe auf Computer + Logik ab. Die Anzahl der Erfolge, die du erzielst, wird zur Verschlüsselungsstufe der geschützten Datei, wie sie bei der Probe für die Handlung *Datei cracken* verwendet wird. Eine geschützte Datei kann erst gelesen, geändert, gelöscht oder kopiert werden, wenn ihr Schutz aufgehoben wird.

DATENSPIKE (ILLEGAL) CRACKEN + LOGIK GEGEN DATENVERARBEITUNG + FIREWALL (H)

Du schickst schädliche Anweisungen an eine Persona oder ein Gerät und verursacht Matrixschaden am Ziel. Dein Angriff hat einen Schadenswert gleich deinem Angriffswert/2, aufgerundet, mit einem zusätzlichen Schadenskästchen pro Nettoerfolg.

GERÄT FORMATIEREN (LEGAL) ELEKTRONIK + LOGIK GEGEN WILLENSKRAFT/FIREWALL + FIREWALL (H)

Du schreibst den Bootcode für das Gerät neu. Beim nächsten Neustart wird es stattdessen für immer heruntergefahren, oder bis seine Software ersetzt werden kann. Ein Gerät, das nach einem Neuschreiben des Bootcodes abgeschaltet wurde, verliert alle seine drahtlosen Funktionen und kann nicht über die Matrix erreicht werden. Es kann aber weiterhin als normaler Mechanismus verwendet werden (eine Tür mit einem manuellen Griff kann geöffnet werden, eine Waffe mit einem Auslöser kann abgefeuert werden usw.).

GERÄT STEUERN (ILLEGAL) ELEKTRONIK + LOGIK GEGEN FIREWALL + WILLENSKRAFT (H)

Diese Handlung ermöglicht eine erweiterte Fernsteuerung eines Geräts. Du behältst die Kontrolle, bis du das Kommando aufgibst oder vom Eigentümer oder System vertrieben wirst. Während du die Kontrolle hast, kannst du das Gerät so verwenden, als ob du der Besitzer wärst, indem du eine Standard-Fertigkeitsprobe verwendest. Dazu gehört auch das Ausschalten des Geräts.

Wenn mit dem Gerät, das du verwenden möchtest, keine Probe verbunden ist, verwendest du Elektronik + Logik gegen Firewall + Willenskraft. Diese Probe geht davon aus, dass du das Gerät direkt verwendest und nicht einem Gerät befehlst, ein anderes zu benutzen (z. B. einer Drohne befehlst, ihre Waffe abzufeuern).

Eine Handlung *Gerät steuern* gegenüber einem Gerät, in das ein Rigger gerade hineingesprungen ist, schlägt automatisch fehl (s. *Rigger*, S. 16).

HACKEN (ILLEGAL) CRACKEN + LOGIK GEGEN WILLENSKRAFT/FIREWALL + FIREWALL (H)

Du zwingst dich in ein Gerät, um die Kontrolle darüber zu erlangen. Ein erfolgreicher Hack auf einem Gerät, das du nicht kontrollierst, verleiht dir einfachen Zugriff; ein erfolgreicher Hack auf einem Gerät, das du bereits kontrollierst, verleiht dir vollständigen Zugriff, um den Code des Geräts neu zu schreiben und umzugestalten. Jeder Erfolg bei Verteidigungsproben, der gegen *Hacken*-Versuche

erzielt wurde, erhöht deinen Overwatch-Wert, und dein OW erhöht sich zusätzlich um 1 pro Kampfrunde, in der du illegal in ein Gerät gehackt bleibst.

HOST BETRETEN/VERLASSEN (LEGAL) KEINE PROBE ERFORDERLICH (N)

Du betrittst oder verlässt einen Host (S. 12). Es ist keine Probe erforderlich, aber du hast nur die Kräfte, die der Host dir gibt – du kannst dich bewegen und mit anderen Benutzern interagieren, aber den Host nicht kontrollieren oder umgestalten. Das Verlassen kann ohne eine bestimmte Zugriffsebene erfolgen, da die Matrix immer froh ist, wenn Eindringlinge wieder verschwinden.

ICON AUFSPÜREN (ILLEGAL) ELEKTRONIK + INTUITION GEGEN WILLENSKRAFT/FIREWALL + SCHLEICHER (H)

Du findest den physischen Standort eines Geräts oder einer Persona in der Matrix oder verfolgst den Weg ihrer Matrixaktivitäten (zwei Aktivitäten, die oft miteinander verbunden sind). Wenn du mit dieser Handlung Erfolg hast, kennst du entweder den physischen Standort des Ziels oder den Matrixstandort, und zwar so lange, wie du das Ziel erkennen kannst. Um beides zu erfahren, muss dir diese Probe zweimal gelingen. Dies funktioniert nicht bei Hosts, da sie im Allgemeinen keinen physischen Standort haben.



MATRIX WAHRNEHMUNG (LEGAL) ELEKTRONIK + INTUITION GEGEN SCHLEICHER + WILLENSKRAFT (N)

Eine erfolgreiche Probe verschafft dir Informationen über das Ziel. 1 Nettoerfolg gibt dir grundlegende Informationen, wie z. B. die Gerätestufe oder den Namen, unter dem das Gerät oder Icon in der Matrix läuft. 2 Nettoerfolge geben dir spezifischere Informationen, einschließlich individueller Attributswerte und der aktuell ausgeführten Programme. Zusätzliche Nettoerfolge geben dir weitere Informationen, je nachdem, was der Spielleiter dir offenbaren möchte.

Suche: Diese Handlung kann auch verwendet werden, um in der Matrix nach Informationen zu suchen. Die Anzahl der erzielten Erfolge gibt dir entsprechend viele Informationen zum gesuchten Thema (Spielleiter-Entscheidung).

ÜBERTRAGUNG ABFANGEN (ILLEGAL) CRACKEN + LOGIK GEGEN LOGIK/DATENVERARBEITUNG + FIREWALL (H)

Mit dieser Handlung kannst du den Matrixverkehr, der zu und von deinem Ziel gesendet wird, so lange abfangen, wie du Zugriff hast. Du kannst dir diese Daten live anhören, sie ansehen oder lesen, oder du kannst sie für eine spätere Wiedergabe/Ansicht speichern, wenn du etwas zum Speichern hast (dein Deck oder dein Kommlink genügen).

HACKING-BEISPIEL

Zipfile sah gerade eine Knight-Errant-Polizeistreife vorbeifahren, und sie möchte feststellen, ob die Bullen auf ihre Crew aufmerksam gemacht wurden. Sie entscheidet sich für eine Handlung *Übertragung abfangen*, um den drahtlosen Datenverkehr abzufangen, der an die Streife gesendet wird. Mit Schleicher 7 und Angriff 6 beträgt ihr Matrix-Angriffswert 13. Das Knight-Errant-Auto hat Datenverarbeitung 5 und Firewall 5, also einen Matrix-Verteidigungswert von 10 – 3 weniger als ihr Matrix-Angriffswert, sodass Zipfile vor der Probe kein Edge erhält. Sie würfelt mit Cracken 6 + Logik 6, also mit 12 Würfeln; der Streifenwagen hat keine Person, die ihn aktiv verteidigt, deswegen würfelt er mit Datenverarbeitung 5 + Firewall 5, also mit 10 Würfeln. Zipfile erzielt 4 Erfolge, während das Polizeiauto 3 erzielt. Zipfile ist in der Lage, das Signal abzufangen, und beginnt mit großem Interesse zuzuhören. Ihre Handlung war allerdings illegal, sodass die Erfolge bei der Verteidigungsprobe ihren Start-Overwatch-Wert auf 3 setzen. Er wird weiter ansteigen, bis sie offline ist; hoffentlich wird sie sich daran erinnern, offline zu gehen, bevor GOD sie dazu zwingt.

BEISPIEL-MATRIXHANDLUNGEN

NEBENHANDLUNGEN	HAUPTHANDLUNGEN
Ausstöpseln	Befehl vortauschen
Host betreten/verlassen	Datei cracken
Matrixwahrnehmung	Datei editieren
	Datenspike
	Gerät formatieren
	Gerät steuern
	Hacken
	Icon aufspüren
	Übertragung abfangen

RIGGEN

Während es bei Deckern darum geht, mit Code um sich zu werfen, um Informationen zu sammeln und Geräte zu steuern, verfolgen Rigger einen viel praxisorientierteren Ansatz. Wo ein Decker etwas ferngesteuert durch die Matrix steuern kann, geht ein Rigger einen Schritt weiter und verwendet seine Bodytech und spezielle Ausrüstung, um sein Bewusstsein mit einem Gerät, sei es einer Drohne oder einem Fahrzeug, zu verschmelzen.

Ein Rigger fährt nicht einfach nur ein Auto, er *wird* zum Auto und spürt jeden Riss im Asphalt unter den Reifen.

PROBEN UND FAHREN

Das normale Fahren erfordert keine Probe. Proben sind nur dann erforderlich, wenn ein Fahrer/Rigger etwas Kniffliges mit dem Auto machen will – einem anderen Auto folgen, ohne entdeckt zu werden, eine Haarnadelkurve mit hoher Geschwindigkeit nehmen, über eine noch im Bau befindliche Brücke springen und so weiter. Die wichtigste Probe ist die Handling-Probe, um zu sehen, ob du das Fahrzeug dazu bringen kannst, das zu tun, was du tun willst. Dein Würfelpool ist Steuern + Reaktion. Der Basis-Schwellenwert ist der Handling-Wert des Fahrzeugs. Bodenfahrzeuge haben zwei Handling-Werte – einen für die Straße und einen fürs Gelände, sodass der für den aktuellen Standort des Fahrzeugs geeignete verwendet wird. Spielleiter können diesen Schwellenwert je nach Schwierigkeitsgrad des versuchten Manövers erhöhen oder senken.

Manchmal kann die Probe zu einer Vergleichenden Probe werden, wenn zwei Fahrer ihre Fähigkeiten gegeneinander ausspielen. Dies ist dann eine Probe auf Steuern + Reaktion gegen Steuern + Reaktion – möge der beste Fahrer gewinnen! All diese Proben können von der Geschwindigkeit, mit der das Fahrzeug fährt, beeinflusst werden (s. *Fahrzeuggeschwindigkeit*).

RIGGERKONTROLLEN UND DU (HANDLUNG HINEINSPRINGEN)

Jeder Stufenpunkt der Riggerkontrolle eines Riggers gewährt +1 Würfel bei Proben, mit denen ein Gerät betrieben wird, in das der Rigger hineingesprungen ist.

Während er hineingesprungen ist, benutzt ein Rigger nicht seinen Fleischkörper. Daher verwendet er nicht seine Körperlichen Attribute, wenn er Proben mit einem Gerät ablegt, in das er hineingesprungen ist. Die Umrechnung sieht wie folgt aus:

RIGGERKONTROLLEN

NORMALES ATTRIBUT	HINEINGESPRUNGENES ATTRIBUT
Konstitution	Willenskraft
Geschicklichkeit	Logik
Reaktion	Intuition
Stärke	Charisma

Wenn ein Rigger also eine Steuernprobe ablegt, während er in eine Drohne hineingesprungen ist, verwendet er Steuern + Intuition statt Steuern + Reaktion.

Sollte sich der Rigger physisch in einem Fahrzeug befinden, das verunfallt, würde er dennoch sein Konstitutionsattribut verwenden, um dem Aufprallschaden zu widerstehen, da sich sein Körper im Fahrzeug befindet.

FAHRZEUG-RIGGEN

Alle Fahrzeuge haben einen Handling-Wert, einen Beschleunigungs-Wert und zwei Werte für die Geschwindigkeit.

- **Handling:** Ein Schwellenwert für Proben, die während der Fahrt mit dem Fahrzeug abgelegt werden.
- **Beschleunigung:** Misst, wie viele Meter pro Kampfrunde das Fahrzeug beschleunigen kann.
- **Geschwindigkeitsintervall:** Ein Maß für die Schwierigkeit beim Fahren des Autos – je schneller das Auto, desto schwieriger ist es, die Kontrolle zu behalten. Fahrer sollten ihre aktuelle Geschwindigkeit notieren; jedes Mal, wenn sie ein weiteres Geschwindigkeitsintervall überschreiten, erhalten sie einen kumulativen Würfelpoolmalus von -1 für alle Proben, die das Handling des Fahrzeugs betreffen.
- **Höchstgeschwindigkeit:** Zeigt die maximale Anzahl von Metern an, die das Fahrzeug in einer Kampfrunde zurücklegen kann.

FAHRZEUGGESCHWINDIGKEIT

Die Gleichung für die Entfernung, die ein Fahrzeug in einer Kampfrunde zurückgelegt hat, lautet:

**IN EINER KAMPFRUNDE ZURÜCKGELEGTE DISTANZ =
GESCHWINDIGKEIT ZU BEGINN DES ZUGES +
1/2 BESCHLEUNIGUNGSRATE**

Wenn du also mit 30 Metern pro Kampfrunde unterwegs bist und um 10 Meter pro Kampfrunde beschleunigst, bist du $30 + \frac{1}{2} \times 10$ Meter oder 35 Meter weit gefahren. Wenn du mit 30 Metern pro Kampfrunde fährst und mit 10 Metern pro Kampfrunde abbremsst, würdest du $30 + \frac{1}{2} \times -10$ Meter oder 25 Meter weit fahren.

Die Tabelle *Meter pro Kampfrunde* übersetzt die Meter pro Kampfrunde in Kilometer pro Stunde, damit du weißt, ob deine Fluchtgeschwindigkeit langsam oder wirklich schnell ist.

BEISPIEL FAHRZEUGGESCHWINDIGKEIT

Turbo Bunny steigt in ihren Americar (sogar eine Riggerin braucht an manchen Tagen ein billiges, praktisches Transportmittel). Sie startet ihn und beschleunigt auf sanfte Weise – von 0 Metern pro Kampfrunde auf 8, weil sie einfach nur fährt und das Gaspedal nicht bis zum Boden durchtritt. Ihre Anfangsgeschwindigkeit war 0, ihre Beschleunigung 8, also bewegt sie sich 4 Meter weit (aktuelle Geschwindigkeit + $\frac{1}{2} \times 8$). Sie behält diese Beschleunigungsrate für eine weitere Kampfrunde bei. Ihre Startgeschwindigkeit war 8, sie beschleunigte 8, also bewegte sie sich 12 Meter weit ($8 + \frac{1}{2} \times 8$ Meter). Ihre aktuelle Geschwindigkeit beträgt 16 Meter pro Kampfrunde – knapp 20 Kilometer pro Stunde.

Zu ihrem Pech ist Turbo Bunny ein wenig mit den Zahlungen an ihren BTL-Dealer im Rückstand, und er hat einige Schläger geschickt, um ein paar Nuyen aus ihr herauszuschütteln. Sie sieht sie im Rückspiegel und tritt aufs Gaspedal. Ihre aktuelle Geschwindigkeit von 16 liegt unter dem Geschwindigkeitsintervall von 20, sodass sie keinen Würfelpoolmalus für Steuernproben für das Fahrzeug hat, aber das wird nicht lange so bleiben. Sie erreicht die maximale Beschleunigungsrate von 12, sodass die Geschwindigkeit des Autos von 16 auf 28 springt. Es fährt 22 Meter ($16 + \frac{1}{2} \times 12$ Meter).

Turbo Bunny bewegt sich immer noch nicht schnell, aber sie sitzt auch nicht in einem Auto, das für Verfolgungsjagden gebaut wurde, deswegen widersteht es ihrem aggressiven Fahrstil. Als eine Fußgängerin unerwartet auf die Straße tritt, muss Turbo Bunny eine Handling-Probe ablegen, um sie nicht umzufahren. Sie fährt auf der Straße, also ist die Probe Steuern + Reaktion (3). Ihre Geschwindigkeit beträgt 28, also hat sie ein Geschwindigkeitsintervall überschritten, deswegen erleidet sie einen Würfelpoolmalus von -1 auf die Probe. Sie kann der Fußgängerin ausweichen, sodass sie die maximale Beschleunigung von 12 beibehält und 40 Meter pro Kampfrunde (48 km/h) erreicht. Damit überschreitet sie das zweite Geschwindigkeitsintervall, sodass sie bei Steuernproben ab jetzt einen Würfelpoolmalus von -2 erleidet – und das alles, während sie ihren armen, überlasteten Americar verflucht.

METER PRO KAMPFRUNDE

METER PRO KAMPFRUNDE	KM/H
10	12
20	24
30	36
40	48
50	60
60	72
70	84

UNFÄLLE

Misslingt einem Rigger eine Handling-Probe, muss er sofort eine Crashprobe ablegen, die eine weitere Steuernprobe ist. Alle Würfelpoolmodifikatoren, die auf dem Geschwindigkeitsintervall des Fahrzeugs basieren, sollten auf diese Probe angewendet werden. Misslingt diese Probe, verunfallt das Fahrzeug, und die Insassen müssen



einem Schaden widerstehen, der der Geschwindigkeit des Fahrzeugs in Metern pro Kampfrunde geteilt durch 10 entspricht. Ein Fahrzeug kann Sicherheitsmerkmale wie Airbags, schnell expandierenden Schaumstoff oder sogar einfach nur Sicherheitsgurte (nach Ermessen des Spielers) haben, die diesen Schaden senken können, bevor eine Schadenswiderstandsprobe abgelegt wird.

Diesem Schaden wird mit Konstitution widerstanden.

DROHNEN-RIGGEN

Das Riggen einer Drohne ist identisch mit dem Riggen eines Fahrzeugs, wenn man hineinspringt. Die meiste Zeit wird das Drohnenriggen allerdings durch Fernsteuerbefehle bewerkstelligt, die mit dem Pilotwert der Drohne ausgeführt werden. Einer Drohne einen Befehl zu geben ist eine Haupthandlung. Sobald der Befehl erteilt wurde, verwendet die Drohne ihren Pilotwert als Attribut.

Drohnen verwenden die gleichen Werte wie Fahrzeuge.

DROHNEN-INITIATIVE

Drohnen, die ohne einen hineingesprungenen Rigger handeln, haben einen Initiativwert von Pilot x 2 und erhalten 4W6 Initiativwürfel. Wenn ein Rigger hineingesprungen ist, verwendet die Drohne die Initiative des Riggers.

DROHNENKAMPF

Drohnen kämpfen mit Waffen, die auf ihnen montiert sind. Drohnen müssen größer sein als die Waffe, die sie tragen, und sie können nur eine einzige Waffe mit 250 Schuss Munition tragen.

Alle Waffenhalterungen werden ferngesteuert und können in einem 90-Grad-Schusswinkel (horizontal und vertikal) feuern. Wenn eine Drohnenwaffe von einem Rigger abgefeuert wird, der die Drohne fernsteuert, verwendet sie den Angriffswert der montierten Waffe und als Würfelpool für die Angriffsprobe ihren Sensorwert x 2. Wenn der Rigger hineingesprungen wird, feuert er anstelle der Drohne, also verwendet er seine Fertigkeit Mechanik (mit der von Fahrzeugen aus geschossen wird) in Kombination mit Logik (dem hineingesprungenen Ersatz für Geschicklichkeit).

DROHNENKAMPF-BEISPIEL

Emu hat eine Maschinenpistole auf eine Rotordrohne montiert, die Unterstützung für ihre Flucht bietet. Als sie aus einer Konzern-Forschungseinrichtung eilt, Schmuggelware in der Hand, verwendet sie eine Handlung *Drohne befehligen*, um die Drohne anzuweisen, auf eine verfolgende Wache zu schießen. Die Drohne ist in mittlerer Entfernung zur Wache, was ihr einen Angriffswert von 8 verleiht. Die Wache hat einen Verteidigungswert von 6, sodass zu Beginn des Angriffs kein Edge vergeben wird. Die Drohne wird ferngesteuert, sodass sie mit ihrem Sensorwert x 2 feuert. Ihr Sensorwert beträgt 3, also würfelt sie mit 6 Würfeln. Der Verteidiger würfelt mit 7 Würfeln dagegen, also stehen die Chancen gegen die Drohne. Die Drohne würfelt 2 Erfolge, während der Verteidiger 3 würfelt. Die Drohne schießt vorbei, aber die Kugeln pfeifen nah genug vorbei, um die Wache darüber nachdenken zu lassen, ob sie diese Verfolgung wirklich fortsetzen will.

MAGIE

Im Jahr 2011 veränderte das Erwachen die Welt, indem es die Magie zur Realität werden ließ. Die Erwachte Welt ist durchdrungen von Mana, der Energie der Magie. Mana ist unsichtbar und immateriell und durchdringt die Astralebene (die mit der physischen oder materiellen Ebene koexistiert). Es kann nicht von Maschinen, sondern nur von Lebewesen erkannt, gemessen und beeinflusst werden. Einige Leute in *Shadowrun* haben die seltene Gabe, die Kraft der Magie zu nutzen. Sie sind die Erwachten.

TRADITIONEN

Magie in der Sechsten Welt ist sehr individuell. Jeder Spruchzauberer, Beschwörer und so weiter lernt, wie man das Mana fließen lässt, und sie alle finden individuelle Wege, ihren mentalen Fokus zu verbessern, damit sie so effektiv wie möglich sein können. Das bedeutet, dass Worte und Gesten zwar nicht benötigt werden, um Magie zu wirken, aber einige Leute sie vielleicht trotzdem benutzen, weil sie ihnen helfen, den notwendigen Fokus aufzubauen.

Abgesehen davon reagieren Leute auf Magie aufgrund der Vorurteile und Weltanschauungen, die sie mitbringen. Im Reich der Magie werden diese Filter für gewöhnlich als „Traditionen“ bezeichnet. Eine Tradition ist entscheidend für Erwachte Individuen, die lernen, wie man Mana kanalisiert und mit ihr interagiert. Und da die Sechste Welt eine große Vielfalt an Kulturen und Glaubensvorstellungen beherbergt, hat sie auch eine große Vielfalt an Traditionen. Die zwei häufigsten Möglichkeiten, Magie zu verstehen, sind allerdings die hermetische Tradition und die schamanische Tradition.

- Hermetiker verstehen sich als Teil einer langen, stolzen Tradition, die versucht, die Gesetze, die der Welt zugrunde liegen, zu verstehen und zu manipulieren. Sie weisen nur zu gerne darauf hin, dass Isaac Newtons alchemistische Studien mehr seiner Zeit in Anspruch nahmen als seine Arbeit an der Physik, und dass die Reputation von Menschen wie John Dee und Aleister Crowley, die an den Rand der Wissenschaft gedrängt worden waren, seit dem Erwachen dramatisch aufgewertet wurde.
- Anhänger der schamanischen Tradition glauben, dass Magie erlebt und ausgeführt werden soll, nicht unter Glas gestellt. Wenn das gelegentlich zu inkonsistenten Ergebnissen oder zufälligen Verletzungen führt, nun, das ist es, was auch in der Kunst, in der Liebe und in so vielen anderen Bereichen des Lebens passiert. Warum sollte die Magie da anders sein? Hermetiker neigen dazu, Schamanen als schlampig und undiszipliniert zu betrachten, und genau so mögen es Schamanen.



GRUNDLAGEN DER MAGIE

Im Folgenden findet ihr das Wichtigste zu den Regeln der Magie.

FERTIGKEITEN

Die Hauptfertigkeit, die die Erwachten brauchen, ist Hexerei, wobei Astral ebenfalls seinen Nutzen hat, um Informationen aus astralen Formen und Gestalten zu erhalten. Die drei wichtigsten magischen Fertigkeiten – Hexerei, Beschwören und Verzaubern – sind alle mit dem Attribut Magie verknüpft, während Astral mit Intuition verknüpft ist; in diesen Regeln werden nur Hexerei und Astral verwendet. Viele magische Handlungen richten sich in irgendeiner Weise gegen andere Charaktere oder Wesen, was bedeutet, dass die meisten Proben Vergleichende Proben sind.

ENTZUG

Magie ist anstrengend. Je mehr man damit zu tun versucht, desto mehr nimmt sie etwas von einem. Dies spiegelt sich im Konzept des Entzugs wider, der für den Schaden steht, dem ein Erwachter Charakter widerstehen muss, nachdem er seine Magie kanalisiert hat. Standardmäßig ist Entzug Betäubungsschaden.

MAGIE ERKENNEN

Bei manchen Gelegenheiten will die Magie verzweifelt wahrgenommen werden. Der grelle Feuerball, der auffällige Blitz – der Magier, der sie wirft, will natürlich, dass sie verletzen, aber er will auch, dass sie beängstigend und einschüchternd sind. Aber das ist nicht immer so. Meistens funktioniert Magie am besten, wenn sie schwer zu sehen ist.

Magie zu bemerken erfordert eine Probe auf Wahrnehmung + Intuition; der Schwellenwert ist der Magiewert der Person, die den Zauber gewirkt hat. Beachtet, dass dies nur für das Erkennen von Magie in der regulären Welt gilt; Magie auf der Astralebene ist leichter zu erkennen, aber auch etwas, das über den Rahmen dieser Regeln hinausgeht.

MAGIE, TECHNOLOGIE UND WIDERSTAND

Magie und Technik haben sich noch nie gut verstanden. Warum? Fragt einen MIT&T-Professor, wenn ihr ein paar Stunden Zeit habt – ihr werdet mehr über die Natur des Manas erfahren, als ihr jemals wissen wolltet, aber ihr werdet trotzdem keine klare Antwort bekommen. Aber egal, was nun wirklich der Grund ist, die Kluft zwischen Magie und Technologie existiert, und sie spielt eine starke Rolle dabei, wie die Erwachten funktionieren.

OBJEKTWIDERSTAND

ART DES OBJEKTS	WERT
Natürliche Objekte	3
<i>Bäume, Steine, Erde, Holz, unbehandeltes Wasser, von Hand kaltverformtes Metall</i>	
Hergestellte einfache Objekte und Materialien	6
<i>Ziegel, Glas, Leder, Papier, einfache Kunststoffe</i>	
High-Tech-Objekte und -Materialien	9
<i>Fortschrittliche Kunststoffe, Legierungen, Beton, elektronische Ausrüstung, Feuerwaffen, Sensoren</i>	
Hochgradig verarbeitete Objekte	15+
<i>Kommlinks, Cyberdecks, Drohnen, Fahrzeuge, komplexer Sondermüll, Cheez-Bitz</i>	

Ein Haupteffekt ist, dass Erwachte Charaktere Cybeware und Bioware vermeiden. Diese Dinge senken ihre Essenz, was wiederum einige ihrer Fähigkeiten zum Kanalisieren von Mana einschränkt. Und das ist etwas, was nur wenige Erwachte wollen. Der andere Haupteffekt ist, dass ein Objekt um so schwieriger mit Magie zu beeinflussen ist, je mehr Technologie und Künstlichkeit es in ihm gibt. Dieser Wert wird mit dem sogenannten **Objektwiderstand** gemessen, und er gibt häufig Aufschluss darüber, wie gut Zauber auf Gegenstände wirken. Die untenstehende Tabelle *Objektwiderstand* gibt Richtlinien für diesen Wert an.

ZAUBER WIRKEN

Nachdem ein Zauber ausgewählt worden ist, besteht sein Wirken aus drei Hauptschritten (denk daran, dass es sich um eine Haupthandlung handelt):

ZAUBER WIRKEN: SCHRITT FÜR SCHRITT

1. Passe den Zauber an
2. Lege die Hexerei-Probe ab
3. Widerstehe dem Entzug

1. PASSE DEN ZAUBER AN

Eine Anpassung des Zaubers ist nicht immer erforderlich oder auch nur möglich. Die einzigen Anpassungen, die vorgenommen werden können, sind:

Hochdrehen: Nur bei Kampfzaubern möglich. Für jeden Punkt Grundschaden, der dem Zauber hinzugefügt werden soll, steigt der Entzug des Zaubers um 2.

Fläche vergrößern: Der Wirkungsbereich von Zaubern mit Flächenwirkung ist normalerweise eine Kugel mit 2 Metern Radius. Pro Vergrößerung dieses Radius um 2 Meter steigt der Entzug des Zaubers um 1.

2. LEGE DIE HEXEREI-PROBE AB

Die Hexerei-Probe wird mit Hexerei + Magie abgelegt; die Anzahl der benötigten Erfolge und/oder die Vergleichende Probe sind bei jedem Zauber auf dem Charakterbogen beschrieben.

SPRUCHZAUBEREI-BEISPIEL

Frostburn will einige Feinde unter Druck setzen, also zielt sie mit einem Flammenstoß-Zauber auf einen Gegner. Sie würfelt mit Hexerei + Magie gegen Reaktion + Intuition des Ziels, wie auf ihrem Charakterbogen beschrieben. Sie erzielt 4 Erfolge, während das Ziel 2 erzielt. Das ist ein Treffer! Frostburns Magiewert ist 6, und ein Indirekter Kampfzauber macht die Hälfte dieses Wertes als Grundschaden – also beginnt der Schadenswert bei 3, und Frostburns 2 Nettoerfolge erhöhen diesen Schaden auf 5. Flammenstoß verursacht Körperlichen Schaden und fügt außerdem Feuerschaden zu (siehe S. 10). Das Ziel würfelt mit seiner Konstitution von 2 für die Schadenswiderstandsprobe – es erzielt einen Erfolg und senkt den Schaden auf 4.

Da es sich um Feuerschaden handelt, steht das Ziel in Flammen und muss der Hälfte des ursprünglichen Schadens des Angriffs widerstehen (5, halbiert und auf 2 abgerundet). Dieser Schaden trifft das Ziel in jeder der nächsten beiden Kampfunden – wenn es so lange überlebt.



3. WIDERSTEHE DEM ENTZUG

Jeder Zauber hat einen Entzugswert, der durch Anpassungen des Zaubernden erhöht werden kann. Der Zaubernde würfelt mit Magie + einem Attribut, das durch seine Tradition bestimmt ist, und vergleicht die Erfolge mit dem Entzugswert des gewirkten Zaubers. Das Attribut ist Logik für hermetische Magier, Charisma für Schamanen. Im Falle von Frostburn, der Kampfmagierin, ist es Logik. Wenn mindestens so viele Erfolge erzielt werden, wie der Entzugswert beträgt, hat der Entzug keine Wirkung. Wenn der Entzug höher ist als die Anzahl der Erfolge, erleidet der Zaubernde Betäubungsschaden in Höhe der Differenz zwischen Erfolgen und Entzugswert. Entzugsschaden kann nicht durch Magie, Medkits oder etwas anderes als natürliche Genesung (siehe S. 11) geheilt werden.

ZAUBERBESCHREIBUNGEN

Shadowrun-Zauber haben die folgenden Elemente:

Kategorie: Zauber in *Shadowrun* werden in fünf Kategorien eingeteilt: Heilung, Illusion, Kampf, Manipulation, Wahrnehmung.

Reichweite: Die Reichweite ist entweder **Berührung**, d. h. das Ziel muss berührt werden, damit der Zauber wirksam wird; **Blickfeld (BF)**, d. h. der Zaubernde benötigt eine physische Sichtlinie zum Ziel (Ferngläser und optische Linsen zählen als physische Sichtlinie, magische Effekte und Technologien wie Infrarotsicht nicht); oder **Speziell**, d. h. die Reichweite wird in der Beschreibung des Zaubers definiert. Bei Zaubern wird auch aufgeführt, ob sie eine Flächenwirkung haben. Die Grundflächenwirkung ist eine Kugel mit einem Radius von 2 Metern.

Dauer: Dies beschreibt, wie lange der Zauber andauert. Es ist normalerweise entweder **Sofort (S)**, was bedeutet, dass der Zauber wirkt und sich dann sofort auflöst; **Aufrechterhalten (A)**, was bedeutet, dass der Effekt so lange anhält, wie der Zauberer den Zauber aufrechterhält, wodurch er pro aufrechterhaltenem Zauber bei jeder Probe außer Schadenswiderstandspunkten einen Würfelpoolmalus von -2 erhält (einen aufrechterhaltenen Zauber fallen zu lassen erfordert keine Handlung; der Zauberer hört einfach auf, ihn zu halten); oder **Permanent (P)**, was bedeutet, dass der Effekt nicht vergeht und an Ort und Stelle bleibt, ohne dass sich der Zaubernde dafür anstrengen oder konzentrieren muss – der Zauber wird zu einem vollständigen Teil der Welt.

Art: Dies ist entweder M (für Mana) oder P (für Physisch). Manazauber interagieren ausschließlich mit der Astralebene; sie können Lebewesen beeinflussen, da Lebewesen eine astrale Komponente haben, aber sie haben keinen Einfluss auf nichtlebende, nichtastrale Wesen. Physische Zauber können nur auf der physischen Ebene gewirkt werden und dort lebende und unbelebte Ziele beeinflussen.

Entzug: Dies ist der Grundwert, dem der Zaubernde widerstehen muss, um Entzug zu vermeiden. Er kann erhöht werden, wenn der Zaubernde seinen Zauber verstärkt oder den Wirkungsbereich erhöht, wie unter *Passe den Zauber an* (S. 19) beschrieben.

ZAUBERKATEGORIEN

Frostburn, die Kampfmagierin, notiert auf ihrem Charakterbogen, zu welchen Zaubern sie Zugang hat; die spezifischen Regeln für diese Zauber finden sich auf den entsprechenden Zauberkarten.

Unten stehen zusätzliche Regeln, die der Spielleiter kennen muss, wenn Frostburn ihre verschiedenen Zauber wirkt.

HEILZAUBER

Eine niedrige Essenz erschwert oft die Heilung, da sich Magie und Technologie im Allgemeinen nicht gut vermischen und die Art der Magie, die zur Heilung biologischer Wesen verwendet wird, wenig Einfluss auf Metall, Kunststoff und Elektronik hat (s. Tabelle *Objektwiderstand*, S. 19).

Die Auswirkungen der Essenz, falls vorhanden, sind bei jedem Zauber vermerkt.

ILLUSIONSZAUBER

Diese Zauber werden als Vergleichende Probe gewirkt, bei der Hexerei + Magie mit verschiedenen Kombinationen von Attributen begegnet wird, wie beim jeweiligen Zauber angeben.

Illusionszauber vom Typ Mana wirken sich nur auf Lebewesen aus; physische Illusionszauber wirken auch gegen Kameras und andere Technologie.

Illusionszauber können **Monosensorisch** (d. h. sie wirken nur auf einen Sinn) oder **Multisensorisch** (d. h. sie wirken auf mehrere Sinne) sein.

KAMPFZAUBER

Kampfzauber fügen einen Schritt nach dem ersten Zauberschritt hinzu, etwas, das passieren sollte, nachdem die Ziele ausgewählt wurden. Sobald die Ziele bekannt sind, vergleiche den Angriffs- und den Verteidigungswert, um zu sehen, ob der Zaubernde einen Vorteil erlangt. Im Falle mehrerer Ziele verwende den höchsten Verteidigungswert, um festzustellen, ob Edge vergeben wird.

- **Angriffswert eines Zauberers:** Magie + Traditionsattribut
- **Verteidigungswert:** wie gewohnt

Kampfzauber listen die Art des verursachten Schadens auf, also Körperlichen Schaden (K) oder Betäubungsschaden (B).

Es gibt zwei wesentliche Arten von Kampfzaubern: direkte und indirekte.

DIREKTE KAMPFZAUBER

Bei direkten Kampfzaubern wird das Mana so geformt, dass es die Gegner direkt trifft – die Magie ist der Schaden. Wenn du einen direkten Kampfzauber wirkst:

- **Würfle mit:** Hexerei + Magie
- **Widerstanden mit:** Willenskraft + Intuition des Ziels

Nettoerfolge werden zu Schaden und werden zu jedem Schaden durch Hochdrehen hinzugefügt, den der Charakter gewählt hat.

INDIREKTE KAMPFZAUBER

Anstatt die Magie die Schläge ausführen zu lassen, verursachen indirekte Kampfzauber eine Wirkung – z. B. einen Feuerball oder Blitz –, die den Schaden verursacht. Um einen indirekten Kampfzauber zu wirken:

- **Würfle mit:** Hexerei + Magie gegen Reaktion + Willenskraft

Der Schaden ist gleich der Magie des Zaubernden geteilt durch 2 (aufgerundet) plus Nettoerfolge plus Schaden durch Hochdrehen. Ziele würfeln mit Konstitution, um diesem Schaden zu widerstehen, wie es im physischen Kampf der Fall ist.

MANIPULATIONSZAUBER

Manipulationszauber zielen entweder auf lebende oder auf leblose Dinge. Lebende Dinge widerstehen dem Zauber mit einem bestimmten Attribut x 2. Wenn der Zauber versucht, sie physisch zu beeinflussen, ist dieses Attribut Konstitution; wenn er versucht, ihren Geist zu beeinflussen, ist das Attribut Logik.

WAHRNEHMUNGSZAUBER

Wenn du einen Wahrnehmungszauber wirkst:

- **Würfle mit:** Hexerei + Magie
- **Widerstanden mit:** Konstitution + Willenskraft, wenn die Ziele biologisch sind; Objektwiderstand, wenn sie es nicht sind.



Wahrnehmungszauber werden meistens auf einen Beobachter gewirkt, der auch der Zaubernde sein kann (Reichweite: Berührung). Die Sinnesverbesserung findet oft in Bereichen statt, die vom Beobachter getrennt sind. Anders als bei vielen Zaubern, die eine Sichtverbindung zum Ziel verlangen, kann der Wahrnehmungsbereich auch durch Wände oder Barrieren vom Beobachter abgeschirmt sein. Die Sinnesreichweite, innerhalb derer dieser Wahrnehmungsbereich liegen kann, beträgt Magie des Zaubernden + Nettoerfolge bei der Hexereiprobe in Metern. Die Größe des Bereichs beginnt bei einer Kugel mit einem Radius von 2 Metern, kann aber mit *Fläche vergrößern* vergrößert werden.

ANTIMAGIE

Antimagie ist die entgegengesetzte Reaktion auf die Spruchzauberei. Zauberer erzeugen durch Zauber Vorteile, während andere Zauberer ihre Gabe nutzen, um diese Vorteile zu entfernen. Antimagie ist die Verteidigung eines Zauberers, und sie hat zwei Formen: Zauberabwehr und das Bannen von Zaubern.

ZAUBERABWEHR

Dies ist die präventive Verteidigung, bei der Zauberer versuchen, einen hereinkommenden Zauber zu blockieren. Um sie zu benutzen, führt ein Charakter die Haupthandlung *Antimagie* durch und legt eine Probe auf Hexerei + Magie ab. Am Anfang beeinflusst diese Handlung eine Kugel mit einem Radius von 2 Metern. Die Erfolge dieser Probe werden zum Würfelpool aller addiert, die sich innerhalb des Wirkungsbereichs gegen Zauber verteidigen müssen. Die Zauberabwehr hält für eine Anzahl von Kampfrunden gleich dem Magieattribut des Zaubernden an.

ZAUBERBANNUNG

Diese Methode wird gegen aufrechterhaltene Zauber oder andere Zauber verwendet, die eine länger anhaltende Wirkung haben. Der Charakter führt die Haupthandlung *Antimagie* durch und legt dann eine Vergleichende Probe auf Hexerei + Magie gegen den Entzug des gegnerischen Zaubers $\times 2$ ab (dabei werden alle Entzugserhöhungen durch Anpassungen mitgezählt). Nettoerfolge bei dieser Probe negieren Erfolge Nettoerfolge bei der ursprünglichen Probe der Gegenseite im Verhältnis eins zu eins. Wenn diese Nettoerfolge auf 0 gesenkt sind, ist der Zauber vollständig gebannt.

ASTRALE PROJEKTION & WAHRNEHMUNG

Als Nebenhandlung können Magier mit der Fertigkeit Astral ihr astrales Selbst aus ihrem Körper heraus schicken und mit großer Geschwindigkeit durch Wände (aber nicht durch feste Erde) auf Erkundungsmissionen fliegen. Magische Effekte und Individuen leuchten deutlich auf der Astralebene auf, alltägliche Gegenstände nicht so sehr. Während ein Magier astral reist, ist sein Körper schlaff und wehrlos, also hilft es, wenn jemand ein Auge auf ihn hält. Die Rückkehr in den eigenen Körper ist eine weitere Nebenhandlung.

Ebenso als Nebenhandlung können Magier ihren Blick auf die astrale Ebene verlagern, um zu sehen, welche astralen Sehenswürdigkeiten direkt vor ihnen liegen.

REFERENZTABELLEN FÜR SPIELLEITER

PROBEN (S. 5)

Einfache Probe: Fertigkeit + verknüpftes Attribut gegen Schwellenwert

Vergleichende Probe: Fertigkeit des Angreifers + verknüpftes Attribut gegen Fertigkeit des Ziels + verknüpftes Attribut

Ungeübte Probe: Attribut – 1 gegen Schwellenwert

Erfolge kaufen: Ein Erfolg pro vier Würfel, abgerundet

Noch einmal versuchen: Eine Probe zu wiederholen, wenn sich die Umstände nicht geändert haben, führt zu einem Würfelpoolmalus von -2.

Edge verwenden: Die Regeln für die Verwendung von Edge lauten wie folgt:

- Edge kann nur einmal pro Kampfrunde ausgegeben werden.
- Edge kann bis zu einer Grenze von 7 angesammelt werden.
- Edge, das sich über deinen Attributswert angesammelt hat, verschwindet, wenn du eine laufende Konfrontation abschließt.

Je nachdem, wie viel Edge auf einmal ausgegeben wird, sind verschiedene Boni möglich, s. Tabelle *Edge-Boosts*.

BEISPIELHANDLUNGEN

NEBENHANDLUNGEN

Astrale Projektion/
Wahrnehmung, S. 22 (J)

Aufstehen (I)

Bewegen (I)

Drohne befehligen, S. 18 (I)

Gegenstand fallen lassen (J)

In Deckung gehen (I)

Sich hinwerfen (J)

Smartgun nachladen (I)

HAUPTHANDLUNGEN

Angreifen (I)

Antimagie, S. 22 (J)

Einfaches Gerät verwenden (I)

Fertigkeit einsetzen (J)

Fingerfertigkeit (J)

Gegenstand aufheben/ablegen (I)

Genau beobachten (I)

Hineinspringen, S. 16 (I)

Schleichen (J)

Schnellreden (J)

Sprinten (I)

Waffe bereit machen (I)

Waffe nachladen (I)

Zauber wirken, S. 19 (I)

KAMPFRUNDEN & SPIELERHANDLUNGEN (S. 8)

- **Initiative:** Würfle mit den Initiativewürfeln und addiere die Summe zum Initiativewert.
- **Kampfrunde:** etwa drei Sekunden lang
- Während einer Kampfhandlung kann jeder Teilnehmer 1 Nebenhandlung und 1 Haupthandlung durchführen.
- Spieler erhalten 1 zusätzliche Nebenhandlung für jeden Initiativewürfel, den sie haben.
- Eine Haupthandlung kann verwendet werden, um eine Nebenhandlung durchzuführen. Ein Spieler kann 4 Nebenhandlungen gegen 1 Haupthandlung eintauschen.

EDGE-BOOSTS (S. 6)

1 EDGE

- Würfle 1 Würfel neu (nach)
- Addiere 3 zu deinem Initiativeergebnis (immer)

2 EDGE

- Addiere 1 zu einem einzelnen Würfelwurf (nach)
- Gib einem Verbündeten 1 Edge (immer)
- Negiere 1 Edge eines Gegners (vor)

3 EDGE

- Kaufe einen automatischen Erfolg (immer)
- Heile ein Kästchen Betäubungsschaden (immer)

4 EDGE

- Füge dein Edge-Attribut zum Würfelpool hinzu und lass die 6en explodieren (vor)
- Heile ein Kästchen Körperlichen Schaden (immer)

5 EDGE

- 2en zählen als Patzer für den Gegner (vor)
- Rufe einen speziellen Effekt hervor (immer)

RICHTLINIEN FÜR SCHWELLENWERTE (S. 6)

1. **Einfache Aufgabe, nur minimal schwieriger als Gehen und Reden.** Auf ein nahes Gebäude schießen.
2. **Etwas komplexer, aber immer noch voll im Rahmen normaler Aktivitäten.** Eine normale Handlung einer durchschnittlichen Person. Im Laufen auf ein nahes Gebäude schießen.
3. **Der übliche Mindestschwellenwert einer Einfachen Probe.** Kompliziert genug, um bestimmte Fertigkeiten zu erfordern. Von Shadowrunnern wird erwartet, dass sie in den üblichen Shadowrunner-Dingen versierter sind als Normalbürger, deshalb beginnen die Schwellenwerte hier. Auf ein Fenster eines nahen Gebäudes schießen.
4. **Schwieriger; nicht so leicht zu schaffen.** Auf einen Feind im Fenster eines nahen Gebäudes schießen.
5. **Knifflig; etwas, zu dem nur Leute in der Lage sind, die ihre Fertigkeiten trainiert haben.** Auf einen Feind im Fenster eines Gebäudes in mittlerer Entfernung schießen.
6. **Leistung auf Spezialistenlevel; etwas, das nur wenige Leute auf der Welt mit einiger Verlässlichkeit schaffen.** Auf einen Feind im Fenster eines Gebäudes in großer Entfernung schießen.
7. **Herausragend aus den Besten; nur mit spezieller Begabung zu schaffen.** Im Laufen auf einen Feind im Fenster eines Gebäudes in großer Entfernung schießen.

KAMPF: SCHRITT FÜR SCHRITT (S. 7)

1. SCHNAPPT EUCH DIE WÜRFEL

Angreifer: Passende Waffenfertigkeit + Geschicklichkeit

Verteidiger: Reaktion + Intuition

2. VERTEILT EDGE

- Vergleicht den Angriffswert der Waffe mit dem Verteidigungswert des Ziels. Wenn einer der beiden um mindestens 4 größer ist als der andere, erhält der Spieler mit dem größeren Wert einen Bonus-Edgepunkt.
- Hat einer der Kämpfer visuelle Verbesserungen oder Ausrüstung, um Umweltsituationen auszugleichen: Regen, Dunkelheit, Überfüllung usw.? Vergleicht und gibt demjenigen einen Edgepunkt, der den Vorteil hat. Wenn es sich ausgleicht, bekommt niemand einen Edgepunkt.
- Überprüft, ob Ausrüstung, die die Edgeverteilung beeinflussen könnte, eine Rolle spielt.

3. WÜRFELT UND GEBT EDGE AUS

- Jede Verwendung von Edge vor der Probe (vor) wird nun angekündigt.
- Würfeln: Zählt die Erfolge und notiert die Patzer.
- Jede Verwendung von Edge nach der Probe (nach) wird nun erklärt.
- Sobald alle Erfolge addiert worden sind, seht nach, ob der Angreifer mehr Erfolge erzielt hat als der Verteidiger. Bei einem Treffer addiert die Nettoerfolge zum Grundsichadenswert der Waffe.

4. WIDERSTEHT DEM SCHADEN

- Wenn der Angriff misslungen ist, hört auf.
- Bei einem Treffer würfelt der Verteidiger mit seiner Konstitution eine Schadenswiderstandsprobe. Jede 5 und 6 hebt einen Punkt des verursachten Schadens auf. (Edge kann hier verwendet werden.)

5. FÜHLT DEN SCHMERZ

- Wendet den nach Schritt 4 verbleibenden Schaden auf den passenden Zustandsmonitor an.

OVERWATCH UND FOKUSSIERUNG (S. 13)

Wenn eine Matrixprobe illegal ist, notiere die Anzahl der Erfolge, die der Verteidiger erzielt hat = Overwatch-Wert (OW). Wenn der OW 40 erreicht, tritt die Fokussierung ein: Das Gerät wird lahmgelegt, und der physische Standort des Benutzers wird gemeldet.

Der Overwatch-Wert wird erhöht:

- um 1 für jede Nutzung eines Hacking-Programms.
- um 1 für jede Kampfrunde, in der du einen illegalen Benutzerzugriff hast.
- Für die Durchführung illegaler Handlungen. Der OW erhöht sich um 1 für jeden Erfolg bei einer Verteidigungsprobe (unabhängig davon, ob Verteidigung erfolgreich war oder nicht).

ANTIMAGIE (S. 22)

Zauberabwehr (Blöcke hereinkommenden Zauber): Führe Handlung *Antimagie* durch und würfle mit Hexerei + Magie. Handlung beeinflusst eine Kugel mit einem Radius von 2 Metern. Erfolge dieser Probe werden zum Würfelpool aller addiert, die sich innerhalb des Wirkungsbereichs gegen Zauber verteidigen müssen.

Zauberbannung (Aufheben von andauernden Wirkungen): Führe Handlung *Antimagie* durch und würfle mit Hexerei + Magie gegen Entzugswert des Zaubers x 2. Nettoerfolge bei dieser Probe widerstehen Nettoerfolgen des Zaubers auf einer 1:1-Basis; wenn die Nettoerfolge des Zaubers 0 erreichen, wird der Zauber vollständig gebannt.

SONDERREGELN FÜR DEN KAMPF (S. 9)

Schergen: Höchster Angriffsproben-Würfelpool und Angriffswert aller Mitglieder sind die Grundwerte der Gruppe. Jedes zusätzliche Mitglied der Gruppe erhöht den Angriffswert um 1. Jedes ungerade Mitglied der Gruppe über das erste hinaus fügt 1 Würfel zum Angriffsproben-Würfelpool hinzu.

Überraschung: Lege eine Probe auf Reaktion + Intuition (3) ab. Misserfolg: Kann in der ersten Kampfrunde nicht handeln und auch kein Edge ausgeben.

Bewegung: Jeder Charakter kann sich in einem Spielzug mit der Nebenhandlung *Bewegen* bis zu 10 Meter weit bewegen. Sprinten: 15 Meter pro Runde und lege eine Probe auf Athletik + Geschicklichkeit ab – jeder Erfolg addiert 1 Meter.

ENTFERNUNGSKATEGORIEN

Sehr nah: 0-3 Meter

Nah: 4-50 Meter

Mittel: 51-250 Meter

Weit: 251-500 Meter

Sehr weit: 501+ Meter

FEUERMODUS

EM: Eine einzelne Kugel. Keine Änderungen an den Attributen einer Waffe. Beachte, dass in Waffen-Werftblöcken EM nie aufgeführt wird; es wird immer angenommen, dass die Waffe diesen Modus beherrscht.

HM: Zwei Kugeln. Senke den Angriffswert um 2 und erhöhe den Schaden um 1.

SM: Vier Kugeln. Enge Salve: senkt den Angriffswert um 4 und erhöht Schaden um 2; Zwei Ziele: teile den Würfelpool zwischen zwei Zielen auf und zähle die Angriffe jeweils wie einen normalen Schuss im HM-Modus.

DECKUNGSWERTE

DECKUNG	MODIFIKATOR
Viertel	+2
Hälfte	+4
Drei Viertel	+6
Voll	+8

BEISPIEL-MATRIXHANDLUNGEN (S. 14)

NEBENHANDLUNGEN	HAUPTHANDLUNGEN
Ausstöpseln	Befehl vortäuschen
Host betreten/verlassen	Datei cracken
Matrixwahrnehmung	Datei editieren
	Datenspike
	Gerät formatieren
	Gerät steuern
	Hacken
	Icon aufspüren
	Übertragung abfangen

SOZIALES EDGE

EDGE FÜR SPRECHER

Zuhörer ist bereit, Leuten wie dem Sprecher zuzuhören
Zuhörer sieht deutlichen Nutzen in dem, was Sprecher sagt
Zuhörer ist verzweifelt
Sprecher hat überzeugende Belege für Behauptungen
Sprecher wird von einer vertrauenswürdigen Person vorgestellt
Sprecher ist offensichtlich körperlich stärker als Zuhörer
Zuhörer hat keine einfache Möglichkeit, um zu gehen

EDGE FÜR ZUHÖRER

Sprecher gehört zu einer Gruppe, gegen die der Zuhörer erhebliche Vorurteile hat
Zuhörer sieht hohes Risiko in dem, was Sprecher sagt
Zuhörer ist in einer sicheren Position und risikoscheu
Sprecher wurde bei einer klaren Lüge erwischt
Sprecher wird mit Leuten in Verbindung gebracht, die der Zuhörer nicht mag oder denen er misstraut
Zuhörer ist offensichtlich stärker als Sprecher
Zuhörer weiß, dass Hilfe auf dem Weg ist

DIE MATRIX BENUTZEN: SCHRITT FÜR SCHRITT (S. 12)

Matrix-Angriffswert: Angriff + Schleicher

Matrix-Verteidigungswert: Datenverarbeitung + Firewall

1. SCHNAPPT EUCH DIE WÜRFEL

Legale Probe: Elektronik + Logik gegen Schwellenwert

Illegale Probe: Cracken + Logik gegen Schwellenwert

Verteidiger: Firewall + Willenskraft

2. VERTEILT EDGE

- Vergleicht Angriffswert mit dem Verteidigungswert des Ziels. Wenn einer der beiden um mindestens 4 größer ist als der andere, erhält der Spieler mit dem größeren Wert einen Bonus-Edgepunkt.
- Hat einer der Kämpfer Programme oder Ausrüstung für Bonus-Edgepunkte? Wenn es sich ausgleicht, bekommt niemand einen Edgepunkt.

- Bonus-Edge verschwindet, wenn: man einen Host verlässt; die Matrix verlässt; bei Fokussierung.

3. WÜRFELT UND GEBT EDGE AUS

- Jede Verwendung von Edge vor der Probe (vor) wird nun angekündigt.
- Würfeln: Zählt die Erfolge und notiert die Patzer.
- Jede Verwendung von Edge nach der Probe (nach) wird nun erklärt.
- Sobald alle Erfolge addiert worden sind, seht nach, ob der Angreifer mehr Erfolge erzielt hat als der Verteidiger.

4. BESTIMMT DIE WIRKUNG

- Überprüft die Handlung, die versucht wird, und bestimmt die Wirkung basierend auf dieser Handlung.

SCHRITT FÜR SCHRITT: ZAUBER WIRKEN (S. 19)

1. PASSE DEN ZAUBER AN

Anpassen des Zaubers, falls gewünscht:

- Hochdrehen:** Nur Kampfzauber: Schaden +1, Entzug +2.
- Fläche vergrößern:** Nur Zauber mit Flächenwirkung. Standard-Radius von 2 Metern. Je +2 Meter Radius erhöht sich der Entzug um 1.

2. LEGE EINE HEXEREI-PROBE AB

Hexerei-Probe: Hexerei + Magie; Anzahl der benötigten Erfolge und/oder die Vergleichende Probe sind beim Zauber vermerkt.

3. WIDERSTEHE DEM ENTZUG

Entzugswiderstandsprobe: Magie + Traditionsattribut; vergleiche Erfolge mit dem Entzugswert des gewirkten Zaubers. Wenn Erfolge mindestens so hoch wie der Entzugswert, dann keine Wirkung. Wenn der Entzug höher ist als die Anzahl der Erfolge, erleidet der Zauberer Betäubungsschaden gleich der Differenz zwischen Erfolgen und Entzugswert.

OBJEKTWIDERSTAND

ART DES OBJEKTS	WERT
Natürliche Objekte	3
<i>Bäume, Steine, Erde, Holz, unbehandeltes Wasser, von Hand kaltverformtes Metall</i>	
Hergestellte einfache Objekte und Materialien	6
<i>Ziegel, Glas, Leder, Papier, einfache Kunststoffe</i>	
High-Tech-Objekte und -Materialien	9
<i>Fortschrittliche Kunststoffe, Legierungen, Beton, elektronische Ausrüstung, Feuerwaffen, Sensoren</i>	
Hochgradig verarbeitete Objekte	15+
<i>Kommlinks, Cyberdecks, Drohnen, Fahrzeuge, komplexer Sondermüll, Cheez-Bitz</i>	

FERTIGKEITEN UND VERKNÜPFTE ATTRIBUTE

FERTIGKEIT	VERKNÜPFTES ATTRIBUT
Astral	Intuition
Athletik	Geschicklichkeit
Beschwören	Magie
Biotech	Logik
Cracken	Logik
Einfluss	Charisma
Elektronik	Logik
Exotische Waffen	Geschicklichkeit
Feuerwaffen	Geschicklichkeit
Heimlichkeit	Geschicklichkeit
Hexerei	Magie
Mechanik	Logik
Nahkampf	Geschicklichkeit
Natur	Intuition
Steuern	Reaktion
Überreden	Charisma
Verzaubern	Magie
Wahrnehmung	Intuition

REFERENZTABELLEN FÜR SPIELLEITER

FROSTBURN

Orkische Kampfmagierin

Ethnizität: Weiß

Alter: 25

Größe: 2 m

Gewicht: 115 kg

Bewegung: 5/10/+1

Selbstbeherrschung: 9

Menschenkenntnis: 10

Erinnerungsvermögen: 9

Heben/Tragen: 7

K	G	R	S	W	L	I	C	EDG	ESS	M
4	4	2	3	6	5	4	3	2	6	6

Verteidigungswert: 7

Zustandsmonitor (K/B): 10/11

Initiative: 6 + 1W6



FERTIGKEITEN (WERT/ATTRIBUT/WÜRFELPOOL)

Aktionfertigkeiten: Astral 3/1/7, Athletik 1/G/5, Feuerwaffen 3/G/7, Heimlichkeit 1/G/5/5, Hexerei 6/M/12, Nahkampf 2/G/6, Wahrnehmung 3/1/7

Wissensfertigkeiten: Magische Sicherheit, Seattler Untergrund, Sicherheitsprozeduren

VOR- UND NACHTEILE/CONNECTIONS

Vor- und Nachteile: Restlichtverstärkung, Robust gebaut, SIN-Mensch, Sozial ungeschickt, Verpflichtungen

Connections: Brimstone, elfischer Kampfmagier, ehemaliger NeoNET-Mitarbeiter und aktueller Mitrunner; Harrison Kellerman, Taliskrämer und Inhaber des Taliskramladens Io Pan! in Downtown Seattle; Jules Maguire, orkischer Rigger, Frostburns älterer Bruder und Cascade-Ork-Schmuggler

ZAUBER

Eisspeer, Feuerball, Flammenstoß, Heilen, Kampfsinn, Levitieren, Manabarriere, Verbesserte Unsichtbarkeit

WICHTIGE KAMPF-INFOS/AUSRÜSTUNG

Walther Palm Pistol [Hold-out, Schaden 2K, 12/7/1/1, 2(k)]

Ausrüstung: Gefütterter Mantel (+3), Kommlink (Renraku Sensei, GS 3, DF 2/0)

ZIPFILE

Zwergische Deckerin

Ethnizität: Bantu

Alter: 23

Größe: 1,1 m

Gewicht: 36 kg

Bewegung: 5/10/+1

Selbstbeherrschung: 9

Menschenkenntnis: 9

Erinnerungsvermögen: 12

Heben/Tragen: 11

K	G	R	S	W	L	I	C	EDG	ESS
5	3	4	4	6	6	6	3	4	3,7

Verteidigungswert: 8

Zustandsmonitor (K/B): 11/11

Initiative: 10 + 1W6



FERTIGKEITEN (WERT/ATTRIBUT/WÜRFELPOOL)

Aktionfertigkeiten: Cracken 6/L/12, Elektronik 6/L/12, Feuerwaffen 2/G/5, Mechanik 2/L/8, Wahrnehmung 3/1/9

Wissensfertigkeiten: Cyberdeckmodelle, Deutsches Expressionistenkino, Matrixsicherheit

VOR- UND NACHTEILE/CONNECTIONS

Vor- und Nachteile: Infrarotsicht, Meistermechaniker, Mut, Toxinresistenz

Connections: Arclight, Kampfmagier und Koordinator für das neoanarchistische Shadowrunner-Kollektiv Schwarzer Stern; Casey Connors, Besitzer des Cathode Glow; Jules Maguire, Cascade-Ork-Schmuggler

BODYTECH/MATRIXWERTE

Bodytech: Cyberbuchse (GS 4, D/F 7/6, +2 Matrix-Initiative)

Programme: Ausnutzen, Entschlüsselung, Übertakten

WICHTIGE KAMPF-INFOS/AUSRÜSTUNG

Ruger Super Warhawk [Schwere Pistole, Schaden 4K, HM, 8/11/8/1, 6(tr)]

Ausrüstung: Cyberdeck (Renraku Kitsune, GS 4, A/S 7/6, 8 Programmslots), Kommlink (Hermes Ikon, GS 5, D/F 3/0), Panzerweste (+3)

RUDE

Trollischer Straßensamurai

Ethnizität: Weiß
Alter: 29
Größe: 2,4 m
Gewicht: 310 kg
Bewegung: 5/10/+1

Selbstbeherrschung: 6
Menschenkenntnis: 8
Erinnerungsvermögen: 8
Heben/Tragen: 11

K	G	R	S	W	L	I	C	EDG	ESS
5	6	6	6	4	4	4	2	5	5,5

Verteidigungswert: 9 **Zustandsmonitor (K/B):** 11/10
Initiative: 10 + 1W6



FERTIGKEITEN (WERT/ATTRIBUT/WÜRFELPOOL)

Aktionsfertigkeiten: Athletik 3/G/9, Einfluss 2/C/4, Exotische Waffen (Enterhakenkanone) 3/G/9, Feuerwaffen 6/G/12, Mechanik 2/L/6 (Schlosser +2/G/10), Nahkampf 3/G/9, Wahrnehmung 3/I/7

Wissensfertigkeiten: Feuerwaffenhersteller, Sicherheitssysteme, Urban-Brawl-Teams

VOR- UND NACHTEILE/CONNECTIONS

Vor- und Nachteile: Dermalablagerungen, Hohe Schmerztoleranz, Infrarotsicht, Robust gebaut, Sozial ungeschickt

Connections: Hez, Leutnant der Skraacha-Gang/Nachbarschaftswache im Seattler Untergrund; Jimmy Vitello, Manager bei Max's Ironworks und ehemaliger Mafiaschläger; Momma Dot, Besitzerin von BBC Weapon Works

BODYTECH

Cyberaugen (Stufe 2; Infrarotsicht, Smartlink), Reaktionsverbesserung 1

WICHTIGE KAMPF-INFOS/AUSRÜSTUNG

Ares Desert Strike [Scharfschützengewehr, Schaden 5K, HM, 3/10/10/10/10, 14(m), mit Schockpolster, Zielfernrohr]

Ares Predator VI [Schwere Pistole, Schaden 3K, HM/SM, 10/10/8/--, 15(m), mit Smartgunsystem]

Schwert [Klingenwaffe, Schaden 3K, 9/--/--]

Ausrüstung: Enterhakenkanone, Kletterausrüstung, Kommlink (Sony Emperor, GS 2, D/F 1/1), Panzerjacke (+4)

YU

Elfischer Spezialist für verdeckte Operationen/Unterhändler

Ethnizität: Kantonesisch
Alter: 28
Größe: 1,8 m
Gewicht: 77 kg
Bewegung: 5/10/+1

Selbstbeherrschung: 13
Menschenkenntnis: 10
Erinnerungsvermögen: 10
Heben/Tragen: 6

K	G	R	S	W	L	I	C	EDG	ESS
3	6	4	3	5	5	5	8	2	6

Verteidigungswert: 6 **Zustandsmonitor (K/B):** 10/11
Initiative: 9 + 1W6



FERTIGKEITEN (WERT/ATTRIBUT/WÜRFELPOOL)

Aktionsfertigkeiten: Biotech 1/L/6, Einfluss 6/C/14, Feuerwaffen 2/G/8, Heimlichkeit 6/G/12, Nahkampf 4/G/10, Natur 1/I/6, Steuern 2/R/6, Überreden 6/C/14, Wahrnehmung 2/I/7

Wissensfertigkeiten: Architektur, Nahkampfmagie, Wildtiere

VOR- UND NACHTEILE/CONNECTIONS

Vor- und Nachteile: Gummigelenke, Katzenhaft, Restlichtverstärkung

Connections: Billy Shen, ein Leutnant der Octagon-Triade, Vollstrecker und Waffenhändler; Four-Finger Wong, ein Cyberchirurg und Straßendoc; Mia, Teilzeit-Schieberin und Kellnerin im Peaceable Kingdom

WICHTIGE KAMPF-INFOS/AUSRÜSTUNG

Ares Light Fire 75 [Leichte Pistole, Schaden 2K, HM, 12/9/8/--, 16(m), mit Schalldämpfer, Smartgunsystem]

Ausrüstung: Erste-Hilfe-Set, gefälschte SIN (Stufe 4, mit gefälschter Feuerwaffenlizenz), gefütterter Mantel (+3), Kommlink (Erika Elite, GS 4, D/F 2/1), Kontaktlinsen (mit Smartlink), Magschlossknacker (Stufe 4), Verkleiden-Werkzeugkasten

**DU SPIELST SHADOWRUN?
DU MÖCHTEST ANDEREN ZEIGEN,
WIE SPANNEND DEIN HOBBY IST?**

**DANN WERDE SPIELLEITER BEI
PEGASUS SPIELE!**

**SCHREIB UNS DAZU EINE MAIL AN
SHADOWRUN.SUPPORT@
PEGASUS-SPIELE.DE**

WIR FREUEN UNS AUF DICH!



**SHADOWRUN 5 GRUNDREGELWERK
BIS OKTOBER 2019 KOSTENLOS
ALS DIGITALER DOWNLOAD!**

ALLE SHADOWRUN-BÜCHER VON PEGASUS PRESS ALS PDF.

**ERHÄLTlich UNTER:
WWW.PEGASUSDIGITAL.DE
WWW.SHADOWRUN6.DE**

topps

CATALYST
game labs

Wir machen Spaß!
www.pegasus.de



[/pegasusspiele](https://www.youtube.com/channel/UC...)



Pegasus Press



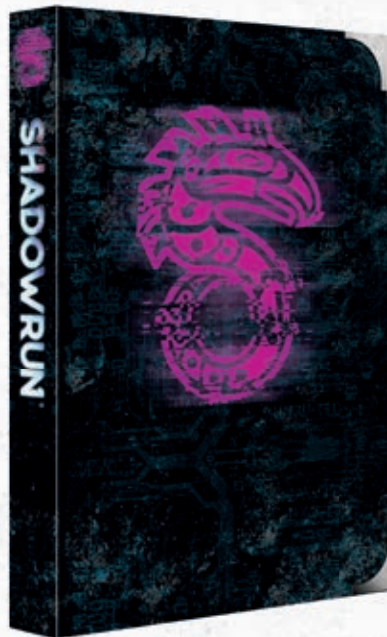
DAS ERFOLGREICHE ROLLENSPIEL BEKOMMT SEINE 6. EDITION!

**AB OKTOBER 2019 IM SORTIMENT VON PEGASUS PRESS:
SHADOWRUN 6. EDITION**



**Grundregelwerk, nicht limitiert
EUR 19,95 • 978-95789-299-7**

Ein stabiles Hardcover-Buch zum unschlagbar günstigen Preis!



**Grundregelwerk, limitiert
EUR 39,95 • 978-95789-300-0**

Das hochwertige, handnummerierte Hardcover als Sammlerobjekt.



**Berlin 2080
EUR 19,95 • 978-3-95789-308-6**

Mit diesem ersten Quellenband zur neuen Regeledition setzen wir die beliebte Reihe von Eigenveröffentlichungen fort, die sich einer Stadt oder einer Region in der ADL widmen. Ein stabiles Hardcover-Buch zum unschlagbar günstigen Preis!



**Grundregelwerk Spielgruppenbundle
EUR 99,75 • 978-95789-301-7**

Inhalt: 5 Grundregelwerke und als Bonus 1 limitierten Hardcover-Sichtschirm mit allen wichtigen Spielwerten der neuen Edition.





**Die Welt dreht sich weiter –
und die 6. Edition von Shadowrun kommt.
Starte dein Abenteuer in den Schatten mit neuen Regeln,
die das Spiel noch übersichtlicher machen und
noch mehr Action an den Spieltisch bringen.
Diese Schnellstartregeln sind dein
Einstieg in die neue Edition!**

Topps

CATALYST
game labs

Pegasus Spiele GmbH,
Am Straßbach 3, 61169 Friedberg,
unter Lizenz von Catalyst Game Labs und
Topps Company, Inc. © 2019 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.: 46106P