

# ANDUIN

E.ZINE FÜR PHANTASTISCHE SPIELE - KOSTENLOS & UNABHÄNGIG



## PIRATERIE & SEEFAHRT

SCHWERPUNKTTHEMA

## RINGKABALE

EIN UNIVERSELLES INTRIGENSPIEL

## NORDSEEPIRATEN

EIN SZENARIO FÜR SHADOWRUN

## UNTER SCHWARZER FLAGGE

EIN KORSAREN-ABENTEUER FÜR ARCAINE CODEX

# UMWELTFRAGEN

## EIN NASSES SHADOWRUN-ABENTEUER

TEXT: CHRISTIAN DODEL, ALEXANDER BROSCHELL & STEFFEN MÜLLER  
ZEICHNUNGEN: FELIX MERTIKAT



### DER RUN

#### ZUSAMMENFASSUNG

*Das Leben auf dem Meer könnte so schön sein. Ruhig, einsam, einfach ohne Streß... Außer natürlich man ist ein Shadowrunner, der mit einer Horde Piraten versucht die Kontrolle über ein Forschungsschiff auf der Nordsee zu bekommen. Dies wird natürlich nur gemacht, um drei der an Bord befindlichen Wissenschaftler in seine Gewalt zu bringen... Eben von dem einen in den anderen Konzern zu extrahieren.*

*Doch was das alles mit untergehenden Schiffen, Maulwürfen oder gar Hovercraftverfolgungsjagden im Sumpf auf sich hat, das werden die Runner noch früh genug erfahren...*

Noch eines vorweg: Ich habe das Abenteuer relativ offen verfasst, damit noch genug Platz für eigene Ideen, sowie Ausweichmöglichkeiten bleibt. Da keine Runnergruppe der anderen gleicht denke ich sogar, dass das die bessere Alternative zu einem wirklich fest vorgeschriebenen Auftrag ist, da eine für einige Gruppen gute Idee in anderen Gruppen in einem Disaster enden würde.

#### VORGESCHICHTE

Dass die Nordsee von jeher ein etwas unangenehmer Ort war wissen wir alle. Nicht nur, dass das Wasser für immer verschmutzt zu sein scheint, nein auch Piraten und sogar

Giftgeister treiben hier ihr Unwesen. Doch das soll sich alles bald ändern. Die Konzerne arbeiten stark an einer Möglichkeit die Nordsee wieder zu säubern. Und es sieht so aus, als stünde Wacker Chemie kurz vor des Rätsels Lösung. Oder vielleicht besser gesagt ein Forschungsteam, das als große Köpfe solche Wissenschaftler wie Prof. Dr. Raimund Haberstock (Naturwissenschaften, Chemie), Dipl. Chemikerin Sonja Iwicki und Dr. Siegmund Vicker (Biochemie) begrüßen darf. Diese drei haben eine Art Bindemittel entwickelt, mit dem es möglich wäre die Verschmutzung zu beseitigen. Doch bis zum endgültigen Ergebnis fehlen noch einige Feldtests.

Diese machen so manchen anderen Konzern dann doch misstrauisch. Bei manchen wird die böse Ader sogar derart geweckt, dass sie auch ihren Geldbeutel lockern, nur um an die richtigen Leute zu kommen. Einer von ihnen ist AG Chemie. Und hier an dieser Stelle kommen ein paar uns wohlbekannte Runner ins Spiel.

### ABSCHNITT 1

#### LEBEN UND STERBEN LASSEN

##### SAG ES IHNEN INS GESICHT

*Ein weiterer dieser verdammten und vollkommen verregneten Montage. Und ihr müsst euch hier auch noch eure Beine in den Bauch stehen. Vollkommend durchnässt fragt ihr euch zum hundertsten Mal, was ihr hier überhaupt zu suchen habt. Und auch diesmal fällt es euch wieder ein.*

*Gestern Abend hat euch der Schieber eures Vertrauens angerufen, um euch den Vorschlag zu unterbreiten euch ein paar einfache EC nebenher zu verdienen. Er hat euch dann noch Zeit und Treffpunkt genannt und hier seid ihr nun.*

*Der Regen beginnt langsam etwas nachzulassen (man kann nun sogar weiter als 10 Meter sehen), als vor der Gasse, in der ihr wartet eine weiße Limousine anhält. Die euch zugewandte Tür wird geöffnet und heraus steigt ein Mensch, dessen Aussehen schon fast nach Leibwächter schreit. Richtig schön geschneigelt*

*mit Sonnenbrille und Comset. Das Übliche eben.*

*Er sieht sich kurz um und gibt dann ein Zeichen ins Wageninnere, woraufhin ein etwas kleinerer, untersetzter Mann aussteigt und unter den bereits aufgespannten Schirm des Leibwächters tritt.*

#### HINTER DEN KULISSEN

Dieser „Herr Schmidt“, wie er sich den Spielern vorstellt, ist beschäftigt bei der AG Chemie. Hier belegt er den Posten als Projektleiter für Umweltfragen. Da es auch hier wichtig ist den anderen Konzernen immer einen Schritt voraus zu sein, ist es für ihn sehr interessant, dass das Team der Wacker Chemie jeden Tag hinaus auf die Nordsee fährt, um ihre Tests durchzuführen. Durch geheime Verhandlungen konnte er die Wissenschaftler sogar davon überzeugen für ihn zu arbeiten (okay, etwas Geld war auch im Spiel). Jedenfalls soll alles so aussehen, als wären die Forscher nicht freiwillig gegangen, sondern einfach entführt worden.

Hier kommen nun die Runner ins Spiel. Herr Schmidt wird zuerst so wenig wie möglich von dem Auftrag preisgeben. Erst wenn die Runner eingewilligt haben mitzuarbeiten, wird er mehr verraten. Die Entlohnung liegt hier bei 15.000 Euro (je nach Bekanntheitsgrad des Runners lässt er sich auf 20.000 Euro hoch handeln). Ein Drittel wird im Voraus bezahlt. Wer nicht einwilligt, der darf sofort an der nächsten Straßenecke „aussteigen“.

Damit die Spieler nicht ganz allein dastehen hat Herr Schmidt auch die Piratencrew der „Broken Leg“, die unter dem Kommando von Kapitän Dutch steht, angeheuert. Deren Aufgabe wird es sein die Runner beim Entern des Schiffes zu unterstützen. Das ganze Feuerwerk soll heute Nachmittag stattfinden (derzeit müsste es so in etwa 11:30 Uhr sein). Um 14:00 Uhr ist das Treffen mit den Piraten an Pier 312 geplant. Spätestens um 15:00 Uhr sollen die Wissenschaftler extrahiert und der Auftrag somit abgeschlossen werden.

Die Runner werden noch zum Treffpunkt zurückgefahren und dürfen sozusagen loslegen. Der Spielleiter überbrückt nun die Zeit, bis die Runner sich mit den Piraten treffen und auf „hohe See“ fahren.

Die Piraten entpuppen sich als ein wilder Haufen, der unter eisernem Regime steht. Hier kann man wirklich alles finden. Vom häßlichen, aber starken Ork mit einer





riesigen Wumme, bis hin zum grazilen und hübschen Elf, der mit Klingenwaffen nicht schlecht umzugehen weiß. Aber eines haben sie alle gemeinsam. Auf ihrem rechten Oberarm ist ein auseinander gebrochener Knochen eintätowiert.

Nach kurzem vorstellen werden die Runner auf das Hovercraft „Broken Leg“ geführt. Das einzige auf Deck, das hier überdacht ist, ist die Kommandobrücke. Diese befindet sich etwas erhöht, so dass der Steuermann die Übersicht über die Reling behält. An den Seiten sind zu jeder Seite je drei Halterungen für die JetSkis der Crew angebracht. Die schillern in den buntesten Farben und Mustern, so dass jeder Ski seine eigene Persönlichkeit zu besitzen scheint.

Unter Deck befindet sich ein Lagerraum, der jedoch zur Zeit leer ist.

### SAG ES IHNEN INS GESICHT

*Wie von Geisterhand schiebt sich euer Hovercraft mit einer atemberaubenden Lautlosigkeit über das trübe Wasser der Nordsee. Ihr gleitet über das Wasser dahin, als ihr ein paar Kilometer entfernt euer Ziel entdecken könnt. Dort liegt das Forschungsschiff vor Anker. Über die Comsets werden von Kapitän Dutch die ersten Befehle durchgegeben. Daraufhin begeben sich die JetSki-Fahrer auf ihre Maschinen und das Hovercraft beschleunigt. Gespannt macht ihr euch für das Entern des Schiffes bereit.*

*Nachdem ihr auf etwa 500 Meter an das Schiff herangefahren seid, werden die Jet-Skis zu Wasser gelassen und beginnen nun in einer großen Kurve um das Schiff zu fahren, um dieses zu umzingeln. Es hat begonnen.*

### HINTER DEN KULISSEN

Nun entbrennt ein Kampf auf hoher See. Die Runner dürfen natürlich so gut sie können eingreifen. Das Schiff zu entern wird für die Piraten auch kein Problem sein, so dass die Runner sich bis zum Frachtraum vorkämpfen können. Dorthin wurden die Wissenschaftler von den Konzerngardisten gebracht, um diese besser verteidigen zu können. Auf dem Weg dorthin werden die Runner natürlich auf ein paar der Bewacher treffen und diese aus dem Weg schaffen müssen. Je nach Spielgruppe befinden sich sogar noch drei bis fünf Magier an Bord, die den Runnern noch so richtig einheizen. Natürlich dürft ihr aber nicht vergessen, dass die Spieler Unterstützung von den Piraten erhalten. Also macht es nicht zu tödlich.

Nachdem die Spieler sich bis in den Rumpf des Schiffes vorgekämpft haben treffen sie im Lagerraum auf die Wissenschaftler. Diese wissen auch über alles Bescheid.

Aber wir alle wissen, dass nicht immer alles derart einfach laufen darf und so werden die Runner von den Piraten in Schach gehalten. Auch der härteste Runner wird es sich

überlegen, wenn auf ihn drei Mündungen von mittleren bis schweren Knarren deuten. Besonders wenn diese noch dazu in seinem Rückenbereich sind, da er damit nicht gerechnet hat. Sollte sich einer als Held aufführen wollen, so hat bisher immer noch ein Warnschuß ins Bein geholfen. Ansonsten...

Die Runner werden also all ihrer Waffen, Sprengstoffe, etc. beraubt in den Lagerraum geschlossen, nicht aber ohne von Kapitän Dutch zu erfahren, dass das Schiff von den Piraten noch so ein richtig schönes Loch im Bug erhalten wird. Die Schattenläufer sollen sich doch gefälligst früher überlegen, ob sie wirklich mit den Großen spielen wollen.

### WAS HIER WIRKLICH PASSIERT

Auch wenn die AG Chemie meint, dass sie die einzigen wären, die von der ganzen Sache Wind bekommen haben, so irren sie sich hier. Denn auch Prometheus hat hier seine Hände im Spiel. Und leider gibt es einen Dr. Siegmund Vicker, der das Angebot von Prometheus einfach verlockender fand und sich mitsamt seinen Kollegen gleich an diesen Konzern verkauft hat.

Die Piraten liessen sich jedenfalls gleich von zwei Seiten bezahlen und sind nun jedoch der

## VON CYBERHOLZBEINEN UND RAUEN GESELLEN

Wenn man an Piraten denkt, so ist das am ehesten die Zeit um 1700 in der Karibik. Freibeuter im Namen der Krone und Kehlenschlitzer im Namen unverarbeiteter Kindheitserfahrungen versuchen ihren Anteil der Güter für die alte Welt abzuzweigen. Ein bißchen romantisch darf's dann auch sein... Wer aber denkt bei Shadowrun im Jahre 2060 schon an Piraten?

Sicherlich hat sich einiges geändert. Die Dreimaster mußten ein paar tausend PS starken Hovercrafts weichen, statt des Ausgucks gibt es nun GPS, Infrarot und Radar und auch Hakenhände kann man abends gegen etwas gesellschaftlich akzeptierteres eintauschen. Doch bei allem Wandel bleibt etwas gleich: die Rasse der Piraten. Bei Enteraktionen wird immer noch „Arrr!“ gerufen (Meisterentscheid), und die Heuer wird versoffen (was schon immer so war). Rau und wild wie die See.

In der Welt von Shadowrun bekommt „Die raue See“ aber eine leicht andere Bedeutung...

Die meisten Piraten wird man an der Nordseeküste der ADL, der Allianz Deutscher Länder finden. Nach dem Anstieg des Meeresspiegels sind weite Teile von Hamburg und Bremen in den Fluten versunken. Was alle angemahnt hatten ist eingetreten: Ökologische Katastrophen haben die Nord- und Ostsee getötet. So weit, so bekannt. Nur hat das Erwachen einige neue Spieler ins Spiel gebracht: Dort wo das Land oder das Meer verseucht und getötet wurden, ist nach der Rückkehr der Magie Lebensraum für alle erwachten Alpträume geworden. Sirenen, die sich von Quecksilber, und Giftgeister, die sich von vorüberfahrenden Schiffen ernähren, sind nur einige der pervertierten Kreaturen die dort hausen (Nähere Informationen bei „Paranormal Animals of Europe“).

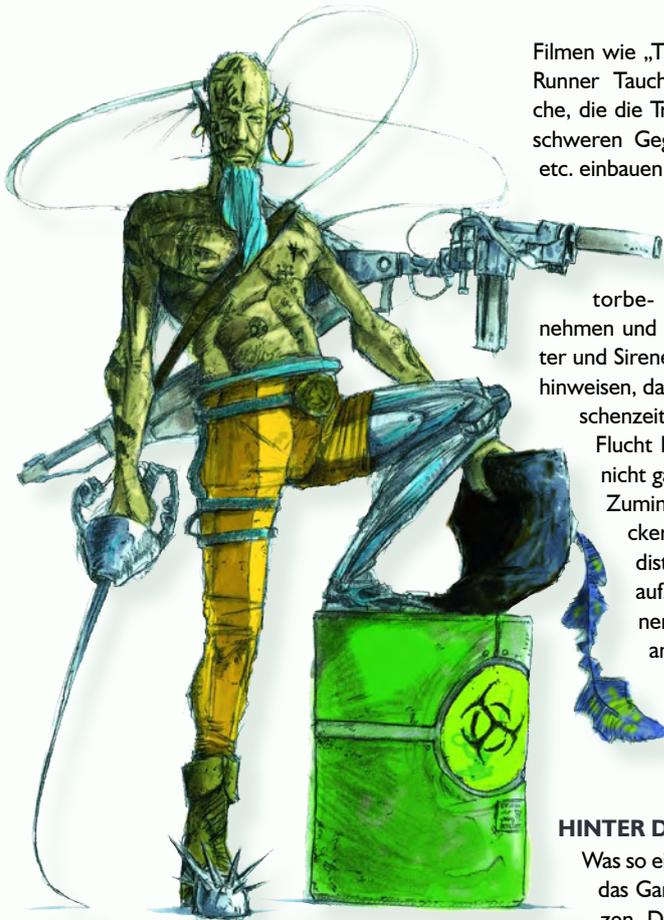
Also im besten Fall wieder nur Gleichstand zwischen Natur und Menschen. Kein Wunder, dass das Piratendasein nicht minder gefährlich ist. Und waren es 1700 die Spanier, so sind es heute die Konzerne die erleichtert werden.

Der Pirat im Jahre 2060 rüstet sich prinzipiell nicht anders aus als sein Äquivalent zu Lande, allerdings sollte man darauf achten noch schwimmfähig zu sein. Meist hat bereits ein kurzes Bad in der Giftbrühe namens Ostsee bleibende Schäden und Entstellungen oder - wenn man Glück hat - den Tod zur Folge. Als Cyberware eignet sich alles was auch ein Strassensamurai oder Runner benutzen würde, doch finden Lufttanks und Toxinfilter an der Küste mehr, schwere Cybergliedmaßen weniger Absatz. Manchmal treibt die Idee für neue Cyberware schon seltsame Ausrüstung aus den Bodyshops: Cyberhakenhände und sogar Cyber(holz)beine sind im Katalog erhältlich. Bleibt natürlich wieder einmal die Frage: Wo ist der Nutzen? (Rhetorische Frage auf die es keine wirkliche Antwort gibt.)

Die Antwort auf die alles entscheidende Frage: „Warum ein Leben als Pirat?“ ist einfacher zu beantworten als man glaubt. Die Shadowrunner zur See wollen auch nur ihre Chancen nutzen. Sicherlich ist es auf der erwachten See noch feindlicher als in den Schatten der Arkologien, aber am Ende läuft es immer auf das eine hinaus: Überleben.

Tipp: Wer gerne einen Shadowrun Roman lesen möchte, der (teilweise) vom Leben als Pirat handelt, dem empfehle ich Band 2 aus der „Deutschland in den Schatten“ Trilogie (Heyne Verlag, „Die Augen des Riggers“), aus dem ich die meisten Informationen habe. ■

[alexander broschell]



Filmen wie „Titanic“ orientieren und für die Runner Tauchaktionen, reissende Sturzbäche, die die Treppe runterschwimmen, von schweren Gegenständen versperrte Wege, etc. einbauen.

An Deck angekommen sollten die Runner versuchen das nächstbeste motorbetriebene Rettungsschiff zu nehmen und abzuhauen, denn die Blaulichter und Sirenen am Horizont dürften darauf hinweisen, dass Wacker Chemie in der Zwischenzeit nicht ganz untätig war. Die Flucht hiervor verläuft natürlich auch nicht ganz so reibungslos wie erhofft. Zumindest eines der Boote von Wacker beladen mit fünf Konzerngardisten nimmt hier die Verfolgung auf. Hoffen wir mal, dass die Runner relativ unbeschadet im Hafen ankommen.

## ABSCHITT 2

### BEINARBEIT

#### HINTER DEN KULISSEN

Was so ein richtiger Runner ist, der lässt das Ganze natürlich nicht auf sich sitzen. Denn auch wenn es sich für die Spieler unfair anhört, das restliche Geld gibt es wirklich erst im Austausch für die Wissenschaftler. Pech gehabt. Wenn es da nicht doch eine Möglichkeit gäbe sich das Geld und noch wichtiger die Rache dennoch zu holen.

Die notwendigen Informationen werden vorwiegend durch Hafentarbeiter, besoffene Penner und Baarkeeper in den übelsten Spelunken am Pier eingeholt, bis die ganzen Fäden bei einer Kneipe namens „Zum Klambautermann“ zusammenlaufen.

#### SAG ES IHNEN INS GESICHT

*Ihr öffnet die Tür und erst einmal schlägt euch eine Wolke aus verrauchter, abgestandener Luft und ein ohrenbetäubender Lärm entgegen, der sich fast so anhört, als würde gerade ein kleiner Düsenflieger landen. Nach dem ersten Schock könnt ihr das Geräusch jedoch als „Musik“ identifizieren.*

*Als ihr die Kneipe betretet erblickt ihr genau das, was ihr euch schon ausgemalt hattet. Schmierige Typen sitzen an den Tischen und schlucken komisch bräunlich schwarze Brühe aus richtig schmutzigen Gläsern. Auf der Bühne selbst könnt ihr vier Orks sehen, die ihre Instrumente maltretieren, bis diese schon fast zu zerbersten drohen. In der Mitte des Raumes sind Plexiglasröhren angebracht, in denen halbnackte Tänzerinnen zum Takt (??) der Musik mit ihren Hüften wackeln. Hinterm Tresen steht ein breitschultriger, behaarter Typ, der gerade schwer mit Bier ausschenken beschäftigt ist.*

zweiten Partei (Prometeus) ergeben. Deswegen stören die Runner auch und sind nur im Weg - also bereit eliminiert zu werden. Doch in bester James-Bond Manier ist auch hier nicht alles derart aussichtslos, wie es den Anschein hat.

#### HINTER DEN KULISSEN

Der Raum selbst entpuppt sich als etwa doppelt so groß wie jede normale Vier-Zimmer-Wohnung und ist mit allerhand Gerümpel vollgestellt. Nach genauer Untersuchung lässt sich in dem Gerümpel Elektrowerkzeug finden. Zusammen mit der Klappe neben der Tür, die zu einer Platine mit mehreren Kabeln (das Türschlosssystem) führt, dürfte sogar dem Otto-Normal-Runner die ein oder andere Idee kommen. Um das Schlosssystem zu knacken wird nur ein Mindestwurf von 3 auf Elektronik und eine Arbeitszeit von 10 Minuten angesetzt. In dieser Zeit merken die Runner natürlich, wie sich das Schiff langsam zur Seite zu neigen beginnt.

Sobald die Tür sich öffnet schwappt auch schon die erste Welle in den Lagerraum. Jeder Runner, der direkt an der Tür steht wird hier von den Beinen gerissen. Immer im Hinterkopf behaltend, dass das Schiff sinkt sollten die Runner nun versuchen möglichst schnell an Deck zu kommen und sich eines der Rettungsboote zu schnappen um wenigstens sicher zu entkommen. Hier sollte man als Spielleiter auch für die nötige Dramatik sorgen. Man darf sich hier sogar einfach an

#### HINTER DEN KULISSEN

Beim „Klambautermann“ handelt es sich um die Lieblingskneipe einiger Crewmitglieder der „Broken Leg“. Und die Runner haben Glück. In dem Gewühl von Menschen können sie auch zwei Schultern erblicken, auf denen ein gebrochener Knochen tätowiert ist.

Je nachdem wie sich die Runner hier nun anstellen endet das Ganze entweder in einer hübschen kleinen Kneipenschlägerei oder einer kleinen privaten Hetzjagd durch den Hafen. Das Ergebnis ist jedoch dasselbe. Die zwei Piraten wissen genau, wo sich die Mitglieder der „Broken Leg“ gerade aufhalten. Und zwar in dem Sumpfbereich südwestlich von Hamburg befindet sich in etwa 30 Kilometer Entfernung von Hamburg ein kleiner Piratenstützpunkt, der als Zwischenstation für die Wissenschaftler dienen soll. Aber laut den zugänglichen Informationen sollen die Wissenschaftler in den nächsten 24 Stunden an Prometheus ausgeliefert werden.

## ABSCHNITT 3

### UND ZU GUTER LETZT

#### HINTER DEN KULISSEN

Da sich für dieses Gebiet ein Hovercraft als besonders nützlich erweist lässt sich sogar der Herr Schmidt darauf ein, den Runnern eines samt „Notbesatzung“ von AG Chemie Konzerngardisten zur Verfügung zu stellen. Mit diesen sollte es gut möglich sein den Stützpunkt einzunehmen.

Der Stützpunkt selbst besteht aus etwa 15 kleineren bis mittelgroßen Buden, die aus allen möglichen Materialien gefertigt sind (Wellblech, Plastikholz, etc.), sowie aus der „Broken Leg“ selbst. Die Hütten sind über Laufstege miteinander verbunden, so dass mehr oder weniger bequem alle Bauten erreichbar sind. Das ganze Bauwerk steht auf mehreren breiten Luftkissen, so dass der Stützpunkt nicht im Morast versinkt. In dem Nest hausen insgesamt 20 Piraten und der Kapitän selbst. Die Wissenschaftler sind auf dem Hovercraft untergebracht. Sobald die Runner hier angreifen, werden die Piraten versuchen sich mit dem Hovercraft abzusetzen. Sollte dies gelingen, so können die Verteidiger erst nach einer kurzen Verfolgungsjagd durch den Sumpf gestellt und die Wissenschaftler „befreit“ werden.

Bei Kämpfen auf den etwas glitschigen Laufstegen sollte man noch darauf achten, wie sich die Runner verhalten. Es kann hier gut möglich sein, dass jemand vom rechten Pfad abkommt und vom Steg runterfällt. Bedenkt bitte, dass man sich hier mitten in einem Sumpfbereich befindet. Hier wird zwar keiner sofort ums Leben kommen wenn er in

den Morast fällt, aber bis zu knietief im Dreck versinken wird derjenige schon.

## ANHANG

### EPILOG

Für die ganze Aufregung bekommen die Runner natürlich ihr Geld samt einem Bonus von 5.000 Euro ausbezahlt.

Der Spielleiter darf sie hier mit vier Karma-Punkten belohnen (Mitspieler, die durch besonders gute Ideen oder gutes Rollenspiel aufgefallen sind bekommen fünf Punkte).

Sollten ein paar der Piraten überlebt haben, so haben sich die Runner auch neue

Feinde gemacht. Recht lose Connections erhalten die Spieler in Prof. Dr. Haberstock und Fr. Dr. Iwicki, die sich freuen nicht gegen ihren Willen an einen anderen Konzern verkauft worden zu sein.

### NICHTSPIELER-CHARAKTERE

#### PROF. DR. RAIMUND HABERSTOCK

Ein Ork, der in der Schweiz gebürtig ist, der sich vorwiegend im Bereich der Naturwissenschaften und der Chemie auskennt. Er ist der Leiter der ganzen Forschungsaktion.

#### DIPL. CHEMIKERIN SONJA IWICKI

Eine Elfe, die ihren Ursprung in Ungarn hat. Ihr Fachgebiet ist die Chemie.

#### DR. SIEGMUND VICKER

Dieser normale deutsche Mensch ist das Biochemie Genie der Gruppe. Gleichzeitig ist er sozusagen der Maulwurf des Teams, der sich und seine Kollegen an Prometheus verkauft

#### HERR SCHMIDT

Der Durchschnittsdeutsche, der in seinem geschneidert-weißen Anzug eine wirklich gute Figur macht. ■

[text: christian dodel - njoltis@fagamo.de]  
[zeichnungen: felix mertikat - alienhunter@gmx.ch]

## KLEINES LEXIKON DER SHADOWRUN BEGRIFFE

Für alle Neulinge in der Welt von Shadowrun, die endlich wissen wollen, was ein Chummer, ein Chiphead und ein Soykaf wirklich sind, aber auch für erfahrene Runner als schnelle Übersicht einiger Begriffe, bieten wir Euch hier ein Lexikon an. Natürlich sind bei weitem nicht alle Begriffe erwähnt.

**Adept:** Person mit eingeschränkten magischen Kräften

**ADL:** Allianz deutscher Länder: Staatenbund der Reste der ehemaligen Bundesrepublik Deutschland

**Alamos 20.000:** Terrororganisation, die die Ausrottung der Metarassen anstrebt

**Arkologie:** riesiges Gebäude, das eine autarke Stadt beherbergt: die bekannteste gehört Renraku und steht in Seattle

**Astralebene:** Dimension, die parallel zur physischen Welt existiert

**Beifahrer:** Riggerslang für Autonavigationssysteme

**Bioware:** gezüchtete Organe, die leistungsfähiger als die normalen sind - neuartige Körpermodifikation

**Blutmagie:** spezielle Form hermetischer Magie, in der der Entzug durch Blutopfer reduziert werden kann

**Bodyshop:** kleine Klinik, die sich auf die Implantation von Cyber- und Bioware spezialisiert hat

**Brüter:** Ork-Slang für einen „normalen“ Menschen.

**BTL:** „Better Than Life“, also „besser als das Leben“, abhängig machende SimSinn-Chips/elektronische Droge

**Bull Shit:** umgangssprachlich für einen völlig schiefgelaufenen Run

**Business:** Im Slang-Zusammenhang bedeutet es Verbrechen. Auch Biz.

**Californian Freestate:** Freistaat Kalifornien einer der neu entstandenen Staaten in Nordamerika, liegt im Südwesten

**CAS:** „Confederated american states“, also „konföderierte amerikanische Staaten“ - einer der neu entstandenen Staaten in Nordamerika, liegt im Nordosten

**CAT:** (Cross Aplied Technologies) einer der „Großen 10“ Megakons

**CEO:** „chief executive officer“, also „Geschäftsführer“ - große Konzerne haben häufig sogar mehrere CEOs

**Chiphead:** Person, die BTLs konsumiert - auch: Idiot

**Chop Shop:** umgangssprachlich für einen illegalen Bodyshop

**Chrom:** umgangssprachlich für Cyberware

**Chummer:** Freund, Kumpel, Kerl

**Connection:** eine Bekanntschaft, über die man an Ausrüstung oder Informationen herankommt

**Credstick:** Universalgerät, das Schlüssel, Kreditkarte, Ausweis und Lebenslauf beinhaltet

**Critter:** ein beliebiges, normales Tier

**Cyberdeck:** illegales Cyberterminal - Cyberdecks besitzen keine ID-Kennung

**Cyberpunk:** Person, mit wenig Erfahrung aber viel Cyberware: Beleidigung

**Cyberterminal:** benötigtes Gerät, um sich in die Matrix einzustöpseln

**Cyberware:** elektronische Geräte, die in den menschlichen Körper implantiert werden

**Cyberzombie:** umgangssprachlich für eine cybermantische Person

**Decken:** Ein Cyberdeck benutzen, üblicherweise illegal.

**Decker:** jemand, der sich regelmäßig in die Matrix einstöpselt - Cyberdeck-Pirat. Aus dem 20.-Jahrhundert-Begriff „Hacker“ entwickelt.

**Deus:** eine künstliche Intelligenz, die den „Renraku Shutdown“ verursacht hat

**DOA:** eine ausgeschaltete Person - Slang des Militärs

**Down:** eine ausgeschaltete Person - Slang der Runner und Sicherheitsteams

**Drache:** mystisches Wesen, das mit dem Erwachen auf die Erde zurückkehrte - Unterformen umfassen westliche und östliche Drachen, sowie gefiederte Schlangen - jeder einzelne ist weit größer als ein Norm, intelligent und mehr oder weniger magisch begabt

**Draco Foundation:** aus Dunkelzahns Nachlaß finanzierte, konzernähnliche Organisation

**Dualwesen:** Critter, der gleichzeitig auf der physischen Ebene und im Astralraum existiert, wie zum Beispiel Drachen

**Dunkelzahn:** großer westlicher Drache - ehemaliger Präsident der UCAS - bei einem Attentat umgekommen

**Elf:** metamenschliche Rasse - größer, schlanker und langlebiger als Norms

**Erwachen:** Zeitpunkt, als die Magie auf die Erde zurückkehrte

**Erwacher:** eine magisch begabte Person - nach dem „Erwachen“

**Extraktion:** Entführung eines Konzernmitarbeiters für einen anderen Konzern

**Fahrlehrer:** Riggerslang für Autopiloten

**FMP:** „Full military power“, also „Vollgas“ - Slang des Militärs

**Fuchi:** (Fuchi Industrial Electronics) ehemaliger, zerfallener Megakon - gehört nun teilweise zu Novatech, Renraku und Shiawase

**Geeken:** umgangssprachlich für „töten“

**Geist:** Wesen, das nur auf der Astralebene existiert

**Goblinisierung:** durch UGE ausgelöste,



spontane Mutation in einen Ork oder Troll  
- ebenso die Epoche der ersten Mutationen

**Große Zehn:** umgangssprachlich für die 10 größten und mächtigsten Konzerne, namentlich: Ares, Aztechnology, CAT, MCT, Novatech, Renraku, Saeder-Krupp, Shiawase, Wuxing und Yamatetsu

**Hard Corps Security:** Sicherheitsdienst mit dem besten Preis-Leistungsverhältnis - gehört zu Ares Macrotechnology

**Hauer:** beleidigende Bezeichnung für Orks und Trolle

**Hermetik:** bestimmte Form der Ausübung magischer Kräfte - sehr wissenschaftlich

**Herr Schmidt:** Ein anonymen Auftraggeber - deutsche Version des Mr. Johnson

**Heulboje:** Riggerslang für ein Fahrzeug ohne Geräuschmaskierung

**HTR-Team:** „High-thread response“, also „Antwort auf große Gefahren“ - Sonderkommando eines Konzerns zur Abwehr gut ausgerüsteter Feinde, mit denen die einfache Sicherheit nicht fertig wird

**Jackhead:** umgangssprachlich für jede Person, die ein Buchsenimplantat besitzt wie z.B. Decker und Rigger

**Johnson:** ein anonymen Auftraggeber - amerikanische Version des Herrn Schmidt

**Knight Errant Security:** derzeit bester Sicherheitsdienst - schärfster Konkurrent von Lone Star - gehört zu Ares Macrotechnology

**Kontakt:** Feindberührung - Slang der Runner und Sicherheitsteams

**Kurzer:** beleidigende Bezeichnung für Zwerge

**Leonisation:** vollständige genetische Reinigung und Verjüngung - der Körper wird physisch wieder 20 Jahre alt

**Leuchtfeuer:** Riggerslang für ein Fahrzeug ohne Wärmemaskierung

**Lohnmagier:** Ein Zauberer (normalerweise Magier) im Dienst eines Konzerns.

**Lohnsklave:** abfällig für einen beliebigen (niedrigen) Beschäftigten eines Konzerns

**Lone Star Security Services:** größter Anbieter kommunaler Sicherheit - in ganz Nordamerika verbreitet

**Löwenzahnfresser:** Elf oder elfisch. Hochgradig beleidigend.

**Matrix:** weltumspannendes, voll virtuelles Computernetzwerk - Nachfolge des Internet

**Megaplex:** umgangssprachlich für „Großstadt“

**Metaebene:** entferntester Ort des Astralraums - nur für Initiaten erreichbar

**Meter-Mensch:** beleidigende Bezeichnung für Zwerge

**MMVV:** „Menschlich-metamenschlicher vampirischer Virus“ - vermuteter Auslöser der vampirischen Mutationen

**Murphy:** großes, nicht vorhersehbares Missgeschick während des Einsatzes

**Muskel:** umgangssprachlich für einen Straßensamurai

**NAN:** „native american nations“, also „eingeborene amerikanische Völker“ - neu entstandener Staatenbund in Nordamerika, liegt im Mittelwesten

**Nanit:** ein mikroskopischer Miniaturroboter - erstaunlicher technischer Fortschritt durch Deus während des „Renraku Shutdowns“

**Norm:** umgangssprachlich für einen normalen Menschen

**Nutrisoy:** Billig hergestelltes Nahrungsmittel aus Sojabohnen.

**Nuyen:** Weltstandardwährung.

**Ork:** metamenschliche Rasse - kräftiger als Norms

**Otaku:** Person, die sich ohne ein Cyberterminal in die Matrix einstöpseln kann

**PCC:** „Pueblo Corporate Council“, also „Gemeinschaftsrat der Pueblo“ - einer der Mitgliedsstaaten der NAN

**Plan B:** umgangssprachlich für Flucht oder Auftragserfüllung unter Einsatz schwerer Feuerkraft

**Plex:** Ein Großstadtkomplex oder „Metroplex“, umgangssprachlich für eine Stadt beziehungsweise ihre Schatten

**Psioniker:** Person, die mittels Geisteskraft magieähnliche Effekte hervorrufen kann

**Rhein-Ruhr-Megaplex:** riesiger Städtekomplex an Stelle des alten rheinisch-westfälischen Industriegebiets

**Rigger:** Person, die sich in ein Fahrzeug oder Sicherheitssystem einstöpseln kann

**Runner:** Kurzform von Shadowrunner

**Sarghotel:** Hotel, das sargförmige Schlafkabinen vermietet

**Sasquatch:** ein vernunftbegabter, dualer Critter

**Schamanismus:** bestimmte Form der Ausübung magischer Kräfte - beruht auf dem Glauben an Totems

**Schatten:** umgangssprachlich für die Slums

**Schieber:** Mischung aus Waffenhändler, Dealer, Jobagent und Informationsquelle

**Schlips:** ein beliebiger (höherer) Mitarbeiter eines Konzerns

**Shadowrunner:** freiberufliche Person, die (zumeist) illegale Aufträge gegen Bezahlung ausführt

**Shaikujin:** (jap) Wörtlich „ehrbarer Bürger“, ein Konzernangestellter.

**SIN:** „System-Identifikationsnummer“

**Soykaf:** Kaffeesurrogat aus Sojabohnen.

**Straßensamurai:** Shadowrunner, der hauptsächlich kampforientierte Cyberware besitzt

**System-identifikationsnummer:** (SIN) Identifikationsnummer, die jedem Angehörigen der Gesellschaft zugewiesen wird.

**Tango:** Mitglied der feindlichen Einheit - Slang der Sicherheitsteams und Special Forces

**Tir Na Nog:** einer der neu entstandenen elfischen Heilsstaaten, liegt im Gebiet des ehemaligen Irlands

**Tir Taingire:** einer der neu entstandenen elfischen Heilsstaaten, liegt in Nordwesten Nordamerikas

**Totem:** Archetyp eines Tieres - ist mit bestimmten Persönlichkeitsmerkmalen verbunden - Quelle der Macht für Schamanen, Druiden und Wicca

**Trid:** Dreidimensionaler Video-Nachfolger.

**Troll:** metamenschliche Rasse - viel größer und kräftiger als Norms

**Trollmesser:** umgangssprachlich für ein einhändiges Schwert

**UCAS:** „United canadian and american states“, also „vereinigte kanadische und amerikanische Staaten“ - einer der neu entstandenen Staaten in Nordamerika, liegt im Südosten

**UGE:** „ungeklärte genetische Expression“ - krankheitsähnlicher Zustand, der die Goblinsierung hervorruft

**VITAS:** „virusindiziertes toxisches Allergiesyndrom“ - schlimmste Seuche des 21. Jahrhunderts

**Wetwork:** Auftragsmord

**Wicca:** „Hexenkunst“: bestimmte Form der Ausübung magischer Kräfte - beruht auf dem Glauben an Totems

**Wurm:** beleidigende Bezeichnung für Drachen

**Yakuza:** das japanische Äquivalent zur Mafia

**Zwerg:** metamenschliche Rasse - viel kleiner und stämmiger als Norms

**Zwergensarg:** Riggerslang für einen Kompaktwagen ■