

# CHROME-GUIDE

NR. 2



## Inhalt

### CYBERWARE

#### Minen

(was das Runnerherz begehrt)

### Schatten- GRENZE

(ein Shadowrun-Comic)



<b>IMPRESSUM</b>	<b>2</b>
<b>Vorwort</b>	<b>3</b>
<b>Leserbriefe</b>	<b>4</b>
Ein Bericht über „ <b>Cyberware</b> “, Beispiele über Effekte von Cybermanie	<b>5</b>
Diverses über „ <b>Minen</b> “ Regeln über den Gebrauch von Minen	<b>16</b>
<b>Person des Monats</b> „The Highlander“ Ein NSC wird vorgestellt.	<b>22</b>
<b>Dates</b> für den gestreßten Rollenspieler	<b>25</b>
<b>Leserbefragung</b>	<b>26</b>

## **!NEWS!** in letzter Minute:

Es ist eine Rollenspiel-Umfrage zustande gekommen, die sich an Euch wendet. Wenn Ihr näheres darüber erfahren wollt und/oder den Umfragebogen beziehen wollt, dann ruft entweder mich an (meine Nummer siehe Impressum) oder wendet Euch an:

Martin Kliehm, In der Römerstadt 164,  
60439 Frankfurt, ☎ 069-574 579

Copyright © CHROME-Guide 1995.

## **IMPRESSUM**

### **Herausgeber:**

Sebastian Frankfurt

### **Geschäftsadresse:**

Sebastian Frankfurt

Hüttenkamp 15

24536 Neumünster

Tel.: 04321 / 520 500

04321 / 528 579

### **Redaktion:**

Sebastian Frankfurt

Torsten Hachtel

Dennis Heiss

Florian Schlüter

### **Illustrationen:**

Wolfgang Vogeley

### **Vertrieb:**

eigen

### **Layout:**

Sebastian Frankfurt

### **Auflage:** 400

Alle Angaben ohne Gewähr. Nachdruck - auch nur auszugsweise - nur mit schriftlicher Genehmigung der Redaktion. Keine Haftung für unverlangt eingesendete Manuskripte und Bilder. Artikel geben die Autorenmeinung wieder, nicht die der gesamten Redaktion.

**Shadowrun™** und **Matrix™** sind eingetragene Warenzeichen von FASA Corporation und Fantasy Productions GmbH und werden mit freundlicher Genehmigung von Fantasy Productions verwandt.

## случайный Однажды...

An dieser Stelle möchte ich meinen Unmut über die Post loswerden, die 4 wichtige Briefe verschlampt hat. Vielen Dank!!

Vielen Dank für Eure Post (wenn sie denn ankam...).

Wir reagieren natürlich auf die Anfragen unserer Leser, so haben wir uns bemüht, Daten über verschiedene Cons zu bekommen, und... es hat geklappt. Wir bekommen jetzt jede Menge Dates. Allerdings gibt es nicht viele Cons, die Dark Future Rollenspiele oder gar Shadowrun anbieten.

Wir können nicht versprechen, Eure Artikel sofort abzdrukken, aber wir bemühen uns es so schnell wie möglich zu tun.

Und noch was: Die Kleinanzeigen können tatsächlich genutzt werden. Will Ihre Gruppe an schweres Gerät? Warum sollen sie nicht in der CHROMEguide nach den Gegenständen suchen?

Schreibt uns als deren Master (Rückum-

schlag + Porto) und ihr erfahrt mehr über die angegebenen Gegenstände / Personen usw. Man kann also wirklich nach anderen Runnern Ausschau halten. Genauso kann Ihre Gruppe auch Gegenstände verkaufen, schickt uns den Anzeigentext plus eventuellspezielle Infos von einem Master zum anderen (z.B. wie heiß die Ware wirklich ist usw.). Wenn Ihr über den Verkauf verständigt werden wollt, legt am besten einen Rückumschlag mit Porto bei.

**Wir haben 'ne Mailbox("Shannara") für Euch, call: Vorwahl 09931**

**Port0: Zyxel 16.8, Rufnummer: 72923**

**Port1: Active 28.800, Rufnummer: 72943**

**Port2/3: ISDN, Rufnummer: 920040**

**Port4/5: ISDN, Rufnummer: 920041**

Sebastian Frankfurt

## Widera & Bohlmann GbR



### Der Drachenhort Fantasy- und Zubehörhandel

(Figuren, Spielpläne, Hefte, T-Shirts,  
CD's und vieles mehr!)

**Michael Widera**

Telefon 0 41 44 / 84 43

Kirchweg 18 - 21726 Heinbockel

**Fabian Bohlmann**

Telefon 0 41 41 / 4 55 58

Schiffertorsstraße 53 - 21682 Stade

GOOD MORNING, GENTLEMEN.

Ich habe gerade eben den Chrome-Guide Nr.1 entdeckt und mir ihn gleich geholt und abgecheckt. Ich muß sagen, reife Leistung. Ich weiß aus Beobachtung, wie diffizil es ist, eine eigene Zeitung auf die Beine zu stellen (Schülerzeitung läßt grüßen).

Damit es noch besser wird, hier meine Kritikpunkte - sowohl positive, als auch negative.

Der '95er Teil ist durchweg gut. Besonders die Qualität des Abenteuers ist bemerkenswert (dik-kes Lob an Sebastian), speziell die Episode auf/in der Hohlwelt ist Klasse, auch wenn diese Stelle bei Schuiten geklaut wurde. Interessant sind auch die Vampiroptionsregeln, wobei die

Warnung/Ermahnung zu sensiblem Rollenspiel hier besonders viel Sinn macht.

Auch das Layout ist hier in Ordnung. Wobei ich beim ersten Minus wäre: Seite 4 im '56er Teil. Es ist gut und schön (wie größtenteils im Heft) Artikel mit Zeichnungen zu unterlegen, aber sollte wenn möglich nicht die Lesbarkeit darunter leiden. Wenn ihr das ausmerzen könntet, wäre es perfekt.

Ansonsten ist der '56er Teil gut geschrieben, besonders das „Astral Café“ hat mit gut gefallen.

Das war's auch schon an Kritik zur 1. Ausgabe.

Bleiben einige Fragen:

1. Wann erscheint der nächste Chrome-Guide?
2. Kann man den Chrome-Guide abonnieren? Und wenn ja, zu welchem Preis?

3. Wenn nein, könnt ihr dafür sorgen, daß der Spiel(t)raum in Münster immer beliefert wird?

4. Gibt es Termine für Shadowrun-Cons, Sh.-Spieltreffs, etc.?

Wäre nett, wenn ihr Antworten wüßtet.

So, das wäre es für dieses mal. Kann ja sein, daß ihr irgendwann wieder etwas von mir in eurem Briefkasten findet. Haltet dies Level.

Read you soon

**Michael Feldmann, Münster**

Hoi Michael!

Vielen Dank für die Blumen! Die ominöse Seite 4 im '56er Teil ist uns schon nach dem Druck aufgefallen, es liegt aber eher an den Grafikformaten, daß man den Text so schlecht lesen kann, aber wir hoffen, daß wir dieses Manko bei den nächsten Ausgaben in den Griff kriegen (siehe **Seite 26/27**).

Und jetzt zur geklauten Idee: NA UND?! Who cares - solange es gut ist, nicht wahr?

Die Frage eines Abonnements hat sich bei uns auch schon gestellt, lies einfach mal die **Seiten 26/27**. Und solange der Laden in Münster mitspielt, schicken wir ihm gerne unser Mag.

Was Dates von Cons usw. angeht, es herrscht ein ziemliches Durcheinander im Informationsnetz, aber wir versuchen ein paar Infos zu erhaschen.

Wir würden uns freuen, nochmal von Dir zu hören, und geben unser Bestes.

**Sebastian Frankfurt**

Cyberware, eines der beliebtesten Artikel unter

# Cyberware

nern kann, ist ...  
Genau! Da war dieser unver-

Shadowrunnern, aber die birgt nicht nur Vorteile. In den Shadowrun-Regelwerken wird von Melancholie und Wandeln am Rande des Wahnsinns geschrieben (SR II, Seite 246), wenn es darum geht, einen Charakter zu spielen, der sich Cyberware hat implantieren lassen. Was sich allerdings zeigt, ist, daß viele kaum Ideen haben, um solche Charaktere zu spielen. Vielleicht liegt es daran, daß sie sich nicht die Ängste bewußt machen können, die ein Charakter aussteht, wenn er plötzlich mit einem Cyberarm aus der Narkose aufwacht.

Zuerst muß gesagt werden, daß jeder Organismus anders auf Cyberware reagiert. Der eine rennt von Arzt zu Arzt, um seinen Körper noch mehr zu verdrahten („Hey, das ist echter Körperkult!“), der andere wiederum gerät schon in Panik, wenn er nur daran denkt, sich eine Datenbuchse zu implantieren. Folglich kann keine Tabelle erstellt werden, wo man nur den Essenzwert ablesen muß, und schon hat man alle Gebrechen des Charakters parat. Es gibt also nur wenige Gemeinsamkeiten: Alle Magiefähigen haben sehr viel mehr unter Cyberimplantaten zu leiden, genauso Critter.

Es gibt zwei verschiedene Extremarten von Menschen, die einen sehr aufgeschlossen und die anderen haben eine extreme Abneigung gegenüber Cyberware.

Langsam lichtet sich der Nebel in meinem Schädel und die Gedanken nehmen wieder feste Formen an. Das kaltweiße Neonlicht läßt meine Augen schmerzen. Ich wage sie gar nicht zu öffnen. Aber irgendetwas stimmt hier nicht - das letzte woran ich mich erin-

*schämt grinsende Troll, der gerade sein Uzi-Magazin in meinen eh schon geschundenen Körper leerte. Verdammt, eigentlich müßte ich tot sein. Bin ich es vielleicht? Ist das die Strafe, für mein unkeusches Leben. Eigentlich glaube ich ja nicht an Gott, aber...*

„Entschuldigen sie, äh, Herr Deschewsky. Sind Sie wach? Sie müssen endlich etwas Festes essen. Kommen Sie ... ich stelle Ihnen das Tablett auf Ihren Nachttisch, ja?“

Diese Stimme, quälend schrill, und so nervtötend, daß ich es nicht mehr ertrage, nur still dazuliegen. Ich kämpfe gegen den Schmerz in den Augen an und starre in ein trostloses Krankenzimmer. Gerade sehe ich noch eine, vor Fett starrende, Orkfrau mit einem viel zu eng anliegenden Krankenhauskittel durch die einzige Tür hinaus gehen. Außer mir, dem Bett, einem Tisch mit drei Plastikstühlen, dem obligatorischen Einbauschränk und einem Nachttisch, auf dem der eklig riechende Krankenhausfraß liegt, ist das Zimmer leer. Nur dunkel kann ich mich an eine riesige Gestalt erinnern, die mit warmer Stimme mir zuflüsterte, daß schon alles in Ordnung werde. Auch an ein nervenzerreißendes Piepen kann ich mich noch erinnern, aber das war's dann auch. Wie zum Teufel bin ich hier her gekommen? Drek! Nichts läuft, wie es soll.

Wie man sieht, unser Held - nennen wir ihn mal Crawler - in einer mehr oder minder üblichen Situation. Wir spielen hier einfach mal ein paar Szenarien durch. Einmal wird er sich über die Verbesserung freuen, ein anderes Mal würde er sich am liebsten umbringen. Aber auch eine gewisse Art von

Gleichgültigkeit kann in Erscheinung treten.

Und jetzt erstmal füttern, auch wenn es scheint, daß dieses Essen am liebsten von seinem Teller davon kriechen möchte.

Hey, was ist das? Wieso kann ich meinen rechten Arm nicht mehr bewegen? Das ist doch nicht wahr! Aber ich sehe ihn doch... Ja, ich sehe etwas, aber das ist nicht mein Arm - es ist ein Ding. Schwer, Metallen und sieht aus, wie, wie... wie eine

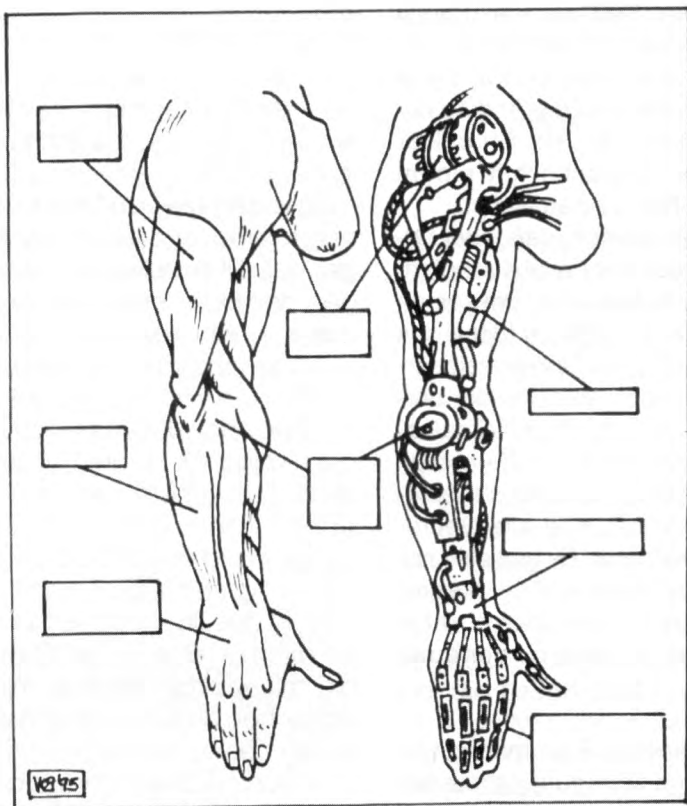
Cyberersatzgliedmaße. Ein echter Cyberarm und er ist an meinem Körper.

Ich reiße mir dieses Krankenhausnachthemd vom Leib, aber was ich da sehe, kann ich nicht glauben. Meine Brust, von feinen Narben übersät - bis zur rechten Schulter ist alles noch normal, dort fängt urplötzlich Metall an. Es scheint richtig aus meinem Fleisch her-

aus zuwachsen. Ich befühle die Grenze zwischen Fleisch und Metall; etwa einen halben Zentimeter weit fühle ich noch das Metall meines (MEINES ???) Arms unter der schützenden Schicht meiner (!) Haut. Noch immer sehe ich es, kann es aber nicht begreifen.

Völlig in Gedanken versunken, merke ich zunächst nicht, daß sich ein schlanker, gedrungener Körper durch den Spalt zwischen Tür und Rahmen, der sich langsam bildete.

„Guten Tag Herr Deschewsky. Wie ich sehe, haben Sie sich gut erholt. Wir haben auf ihren Wunsch hin, den zeretzten Arm abgetrennt und ihn durch eine voll funktionstüchtige



Gliedmaße ersetzt.“

Erschrocken, durch den plötzlich Klang einer anderen Stimme, zuckte ich in mich zusammen. Eigentlich will ich weinen, aber irgendwie auch nicht. Erstmal muß ich mir den Gefühlen zu dem neuen Arm klar werden. Es sieht auch gar nicht wie ein Stück von mir aus; es wirkt wie ein totes Stück Metall - wenn auch von au-

ßergewöhnlich guter Qualität.

„Herr Deschewsky - hören Sie? Der Eingriff ist ohne Komplikationen von statten gegangen. Am Besten fangen wir gleich mit den Übungen zur Eingewöhnung ihres rechten Arms an.“

Eine Tortur, mit eisernem Willen versuche ich die Finger zu bewegen, aber bis auf ein gelegentliches Zucken zeigt nichts darauf hin, daß sich der Arm überhaupt bewegen läßt.

Ein weiterer Aspekt nach der Implantation, ist das Gewöhnen an den neuen Teil des Körpers. Das hängt sehr mit der Psyche des Patienten zusammen; je gestörter sein Verhältnis zu seiner Cyberware ist, desto länger dauert das Eingewöhnen. Bei sehr extremen Fällen wurde sogar schon von psychischem Abstoß eines Teils gesprochen - da konnte der Cyberarm bei bestem Willen nicht bewegt werden. Selbst Psychiater haben immense Schwierigkeiten, diese Probleme zu bewältigen.

Als sehr einfache Regel könnte die durchschnittliche Eingewöhnungszeit Essenzverlust mal 10 Tage Betragen. Wobei beachtet werden muß, daß z.B. die Benutzung einer Datenbuchse binnen Zweier Tage völlig fehlerfrei erlernt werden kann, aber die Gewöhnungsdauer an die große Weite der Matrix noch lange nicht fertig ist. Das heißt nicht, daß die Geräte so lange inaktiv sind, bis plötzlich der Zeitraum verstrichen ist, sondern man selbst hat noch ein bißchen mit der Funktionsvielfalt der Produkte zu kämpfen. Wer ist schließlich nicht verwirrt, wenn er bei einem leichten Druck seiner Zungenspitze sofort tausende von verschiedenen Frequenzen abhören kann.

Als gutes Beispiel dient der Einbau eines Reflexboosters (Stufe 3); es kann vorkommen, daß man sich nach einem Monat immer noch nicht daran gewöhnt hat, daß,

wenn man sehr erregt ist und sich ruckartig bewegt, der Reflexbooster mit voller Kraft einspringt. So kann eine leichte Ohrfeige, in eine handfeste Prügel enden.

Man kann eine Willenskraft(2)-Probe machen; als Modifikator kommt ein +6 dazu, abzüglich -1 für je volle 20 Prozent der Tage, die der Charakter insgesamt braucht, um das Gerät vollständig zu beherrschen.

*No-Phuture hat sich vor 3 Wochen einen Flexbooster (Stufe 3) implantieren lassen. Sein Chummer hat ihn gerade mal wieder blöd angemacht; eigentlich will er gar nicht so schnell reagieren, aber die Probe wird fällig. Er muß die Willenskraftprobe gegen einen Mindestwurf von 6 machen (Grundmindestwurf 2 plus 4 -- 3 Wochen sind 21 Tage, sind 42 Prozent der 50 Gesamttage; für je 20 Prozent wird der Modifikator von +6 um 1 verringert).*

Unser Mann (Crawler), hat schon einige Tage geübt und kann seinen Arm schon relativ gut koordiniert Gegenstände heben lassen.

*Ein Wunderwerk der Technik. Ich kann mit meinem verbesserten Arm zwar noch keine Eier balancieren, aber in Sachen Stärke macht dem so leicht keiner etwas vor. Es ist schon eigenartig, daß mein rechter Arm keine Schmerzen empfindet. Ich habe es schon oft ausprobiert - nur wenn auch die Halterung, in der er steckt (also der biologische Teil meiner Schulter), überstrapaziert wird, spüre ich Schmerzen. Aber nur an der Grenzstelle zwischen Mensch und Maschine. Ich glaube ich würde noch nicht mal etwas merken, wenn ein Laster über ihn hinwegfahren würde. Ich kann es kaum erwarten, das Baby mal in Aktion zu sehen. Das wird bestimmt 'n Hammer. Und mal wieder merkt man, daß der Mensch nicht perfekt ist. Aber unsere Technik, unser*

enormes Wissen, die Macht der Götter in Weiß - all - das stellt uns als Endprodukt der Evolution dar. Erst jetzt scheine ich wirklich zu verstehen, was Körperkult ist. Das verderbliche, schwache Fleisch ist nichts im Gegensatz zu der Eleganz, mit der sich ein Cyberarm bewegen kann. Der Gedanke von totem Material, das sich in unendlicher Geschmeidigkeit zu den geringsten Nerventätigkeiten bewegt, und welches das Licht der Sonne an den blanken Chromoberflächen der einzelnen Glieder in überwältigender Schönheit bricht. Ich glaube, ich starre den halben Tag dieses wundervolle Kunstwerk an. Natürlich, ich habe mich verändert - niemand bleibt derselbe, nach einer solchen Operation.

In der Euphorie, in der sich Crawler befindet, wird es wahrscheinlich nicht lange dauern, bis er sich etwas Neues implantieren läßt, um - wie er es sagt - „meinen Körper zu annähernder Perfektion zu modifizieren“. Er akzeptiert seine Cyberware nicht nur, nein, er liebt sie, er verehrt sie, leider muß seine Einstellung zum normalen Körper darunter leiden. In ihm sieht er nur noch unvollkommenes Fleisch. Er entwickelt einen tödlichen Trieb nach immer größerer Perfektion und damit nach immer besserer Cyberware.

Und so könnte sich Crawler auch noch verhalten. Wiederum ein paar Tage nach seinem Erwachen.

Drek! Ständig muß ich dieses Ding zu meiner Rechten ansehen. Es ist einfach schrecklich, jegliches Gefühl ist aus meinem rechten Arm gewichen - wo früher noch Fleisch und Blut war, sticht ein Metallenes etwas aus meinem Körper heraus. Ich wage gar nicht es zu bewegen, und wenn ich es tue, dann reagiert es

nicht hundertprozentig auf meine Befehle. Ich habe mir sogar schon überlegt, es mir wieder entfernen zu lassen - aber mir fehlt einfach das Geld und... meinen verlorenen Arm bekomme ich dadurch auch nicht wieder. Und ein Mann mit nur einem Arm ist nichts wert. Drek, jeder vernünftige Shadowrunner läuft vollgepumpt mit Cyberware durch die Welt und ich stelle mich wegen eines Arms so an. Aber es ist ein kaltes, totes, von Menschen und Maschinen bearbeitetes Stück Metall, welches aus meiner rechten Hälfte zu wachsen scheint. Außerdem glaube ich, daß ich Schmerzen in meinem rechten Arm habe; der Doc sagt zwar immer, das seien nur Phantom-schmerzen, aber irgendwie glaube ich ihm nicht. Das tut verdammt weh; manchmal kann ich nachts nicht mehr schlafen. Ich hasse den Tag, an dem ich den Arm bekommen habe, ich hasse das Ding, ich hasse mich, ich hasse, hasse, hasse....

Ich bin total verändert, manchmal könnte ich einfach nur schreien vor Wut und Verzweiflung. Ich bin gar nicht mehr ich selbst. Manchmal habe ich direkt angst vor mir, nein nicht wirklich vor mir - aber vor diesem Arm. Es ist, als ob ein fremder Organismus in mir existiert, ein parasitäres Lebewesen, aber ich weiß, daß es nur eine komplizierte Maschine ist, oder? Drek, was weiß ich eigentlich? Ich habe mir angewöhnt den Menschen nicht mehr meine Rechte zur Begrüßung entgegen zu strecken; ich nehme dafür jetzt meine linke Hand.

Viele Menschen geben mir sowieso ihre linke Hand, da sie selbst wahrscheinlich auch eine Abneigung gegen diese Art von Tech haben. Glaubt man den Tridserien, ist ein Arm die perfekte Waffe; das Fleisch sei schwach und die Tech gleicht alles wieder aus. Aber die in den Tridseri-

*en müssen mit der Cyberware nicht leben - wie man weiß, gibt es sehr gute Maskenbildner, und die Schauspieler könnten es sich gar nicht erlauben, ihre Psyche für einen Film zu opfern. Drek, aber ich muß es. Ich kann ja kaum noch an was anderes denken.*

Crawler hat sich vor Augen geführt, was man seinem Körper angetan hat. Am liebsten würde er sich den Arm wieder entfernen lassen, aber ihm fehlt das Geld und er weiß, daß ein Mann mit nur einem Arm auf der Straße nichts wert ist.

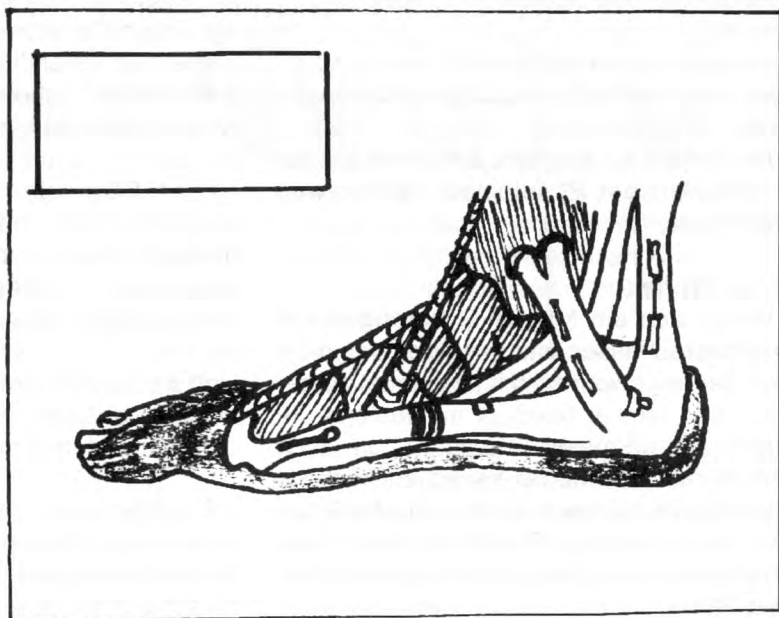
Eine weitere - vielleicht die einzige - Möglichkeit damit fertig zu werden, ist es, sich keine Gedanken über die implantierte Cyberware zu machen. Man benutzt sie und weiß, daß man sie bei sich hat, aber man denkt niemals tiefgründig darüber nach. Wenn man sich erst einmal klar gemacht hat, daß sich Tech in seinem Körper befindet, dann ist der nächste Schritt zum Wahnsinn nicht mehr weit.

Es ist wie im Krieg: Die reinen Befehlsempfänger, machen sich keine Gedanken darüber, was oder wie sie es anrichten; nach Kriegsende können sie relativ normal weiterleben. Die Gebildeten - oder die, die nachdenken - jedoch müssen nach Kriegsende das Ganze verabreiten, z.B. durch schreiben.

Und so könnte sich Crawler verhalten, wenn er die Tatsache

relativ erfolgreich verdrängen würde. Er benutzt die Tech, übersieht aber was darunter hat leiden müssen.

*Ich mache rasche Fortschritte in meiner Genesung, sagte der Arzt zu mir. Aber dieses warten macht mich ganz krank; ich muß etwas tun, ich kann nicht einfach nur herumsitzen und mit meinem Arm spielen. Auf die Frage, wann ich endlich wieder hier raus kann, meinte er, ich könne gehen, wann es mit beliebt - aber ich bekäme dann nur eine beschränkte Garantie. Da scheiß ich drauf. Ich will endlich wieder „laufen“. Ich habe Shiwa, einen Schmidt, schon zukommen lassen, daß er sich sofort um einen Auftrag für mich kümmern soll. Und mit meinem Arm schaffe ich das sogar noch viel besser. Vielleicht muß ich erst einmal wieder in Übung kommen mit meiner geliebten SCK Modell 100, aber der Rückstoß wird mich nicht mehr so leicht fertig machen. Ich halte das nicht*



*mehr lange aus - Drek, ich gehe jetzt zum Doc und lasse mich entlassen. Habe ich auch alle meine Sachen? Guter Witz, was habe ich denn außer meiner Knarre und der Kleidung, die ich an habe?*

Er muß sich mit allen möglichen Dingen beschäftigen, nur um zu verhindern, daß er über sich und die Tech nachdenkt.

Wie auch immer man es dreht und welche Vorteile man der Cyberware auch aufzählt - die Menschen, die damit herumlaufen sind krank. Sie wissen es nur nicht und streiten es vehement ab. Bei Wesen, die der Magie fähig sind, machen sich die Symptome meist stärker bemerkbar. Ausnahmen bestätigen die Regel - aber ihr könnt nicht alle Ausnahmen sein! Allein die Chance, daß sich Menschen treffen, die mit Cyberware vollgepumpt sind und vielleicht auch noch Magie verwenden können, und keiner von denen hat psychische Probleme, ist eins zu eine Million. Aber es könnte klappen. (Wer's glaubt...!)

Genauso unwahrscheinlich ist es, daß jeder den man trifft die größten Psychosen hat.

Nun zurück zu Magiern, bei ihnen ist das Phänomen der Phantomschmerzen weit verbreitet.

### **Zusatzregel:**

Wenn sich ein Magier Cyberaugen hat implatieren lassen, dann muß er sich nicht nur daran gewöhnen mit ihr normal zu sehen, sondern er benötigt mindestens die Hälfte der normalen Zeitspanne, um auch im Astralraum wieder sehen zu können. Das Ganze hat mehr psychologische Gründe, denn logische. Schließlich sieht man im Astralraum mit dem Geist und nicht mit der Tech.

Headware schadet einem Magier generell; von leichten Kopfschmerzen, über Überkeit, bis hin zu einem ständigen „brennen unter der Schädeldecke“ wurde schon alles beobachtet.

Eine oft unterschätzte Tatsache ist, daß Magier, die an Orientierungslosigkeit (siehe Seite XX) durch Cyberware leiden, jedesmal ihr Leben riskieren, wenn sie in den Astralraum wechseln. Es könnte sein, daß er mit einem Mal völlig weggetreten ist und planlos umherwandert - die Zeit wird von diesen Menschen nicht mehr beachtet, und wir wissen, was mit einem Astralreisenden passiert, der nicht rechtzeitig zu seinem Körper findet. Exitus. In den Versuchslaboren ist es der Wissenschaft noch nicht gelungen einen solchen Fall zu konstruieren.

Cyberglieder lassen im Astralraum eine Schwächung des Gewebes erkennen und das sind sie auch. Der Charakter muß auch erst im Astralraum lernen damit umzugehen. Einige Fälle berichten davon, daß die Testperson ihren Arm im Astralraum nicht bewegen konnte - einigen unbestätigten Behauptungen zufolge, konnte eine Person mit einem Cyberbein dieses im Astralraum weder selbstständig bewegen, noch damit durch Wände gehen; nur der unmodifizierte Körper gelangte hindurch.

>>>>[SSo ein Mumpitzzzz - alles Angstmacherei macherei. Ich lilebe mit meiner Daten buchse, meinemmm neuen Bein und der Smartgununverbindung ganz gutt.

Und deden Astralraum mache auch noch unsicher unsicher unsicher.]<<<<<

-One-Man-Army <99:99:99/99-99-99>

>>>>[Typischer Fall von kurzweiliger Orientierungslosigkeit. Ich würde dir raten, langsam mal neue Tech einzubauen - deine scheint mir ja schon ein bißchen im Ei-

mer. Mach ruhig weiter so, und du wirst immer blöder im Kopf.]<<<<<

-Krankenschwester Trude

<13:08:29/10-06-55>

Cyberware hilft euch kein bißchen auf euren Astralreisen; Video- und Sinnverbindungen können keine Eindrücke gewinnen, wenn man sich im Astralraum befindet.

>>>>>[Gerüchten zufolge sollen einige Kons wie Aztech ihre Forschungen auf diesem Sektor mächtig vorantreiben. Die Tech wird bestimmt Spaß machen]<<<<<

-xxx <19:03:54/12-06-55>

Wenn jemand psychische Probleme mit seiner Cyberware hat, kann folgendes sichtbare Phänomen auftreten:

Je schlechter man sich mit der Cyberware fühlt, desto dunkler und lebloser zeichnet sie sich im Astralraum ab. Zu beachten ist, daß, egal wie toll man sich mit der Cyberware fühlt, sie immer noch als solche im Astralraum zu sehen ist.

Am schlimmsten trifft es vernunftunbegabte Critter, die man sich auch als Wachhunde o.ä. hält. Ich nehme mal an, daß keiner einen Schreckhan spielen möchte (wer weiß?), aber ich gehe trotzdem auf die Qualen der Critter ein. Vielleicht hört ja dadurch jemand auf, seine Gefangenen zu drangsalieren.

>>>>>[Voll die Chance, wa?]<<<<<

-Tunichtgut <23:12:43/20-06-55>

Versetzen wir uns mal in die begrenzte Psyche eines Tieres: wir reagieren nur auf Reize unseres Körpers und der Umwelt. Reize, bei denen wir sofort reagieren müssen, wie Hunger, Gefahr usw. Wie kleine Kinder leben Tiere nur im Augenblick, d.h. wir können nicht absehen, wann ein Schmerz aufhört. Vernunftbegabte Wesen können den Schmerz verdrängen, da sie absehen können, wann sie zum Arzt gehen oder weil sie wissen, daß die Wunde nicht groß ist und deshalb schnell heilt.

Tiere spüren nur den Schmerz und können kaum etwas dagegen unternehmen. Sie

können zwar versuchen einen Stachel aus ihrer Haut herauszukratzen, aber was ist, wenn die Schmerzen aus dem Innern des Körpers kommt? Nehmen wir an, ein Barghest bekommt eine Dermalpanzerung (Stufe 2) implantiert, was passiert wenn es aus der Narkose erwacht? Er wird bei



jeder Bewegung einen sengenden Schmerz verspüren, weil die Grenze zwischen Fleisch und Tech noch nicht vollständig verheilt ist. Mögliche Reaktionen sind:

- unkontrolliertes herumtollen
- Selbstverstümmelung
- Angriffe auf Artgenossen oder den Halter - teilweise Angriffe auf alles

Durch seine Reaktionen verheilt die Wunde nicht richtig und so befindet sich das Tier in einem schrecklichen Teufelskreis. Schafft der Halter das Tier ruhig zu halten - meist durch Drogen - und die Wunde verheilt, dann entstehen psychische Probleme. Das

Tier versteht nicht, was man ihm passiert ist. Unser Barghest wird merken, daß sein Körper viel steifer ist, als vorher - und er versucht es verschwinden zu lassen. Frustriert durch die Mißerfolge, die er unwillkürlich dabei einstecken muß, können sich unter Umständen oben genannte Reaktionen zeigen.

Bändigungsimplantate (SR II, Seite 220) verdummen die Critter eher, als daß sie ihnen helfen, mit der ungewohnten Situation fertig zu werden.

Critter können durch Essenzverlust an den gleichen Psychosen leiden wie Charaktere auch. Nur ist die Anfälligkeit um einiges größer, als bei Vernunftbegabten.

## Psychosen

Weitere Effekte die auftreten, bei sehr geringerer Essenz (hervorgerufen durch Cyberware) sind:

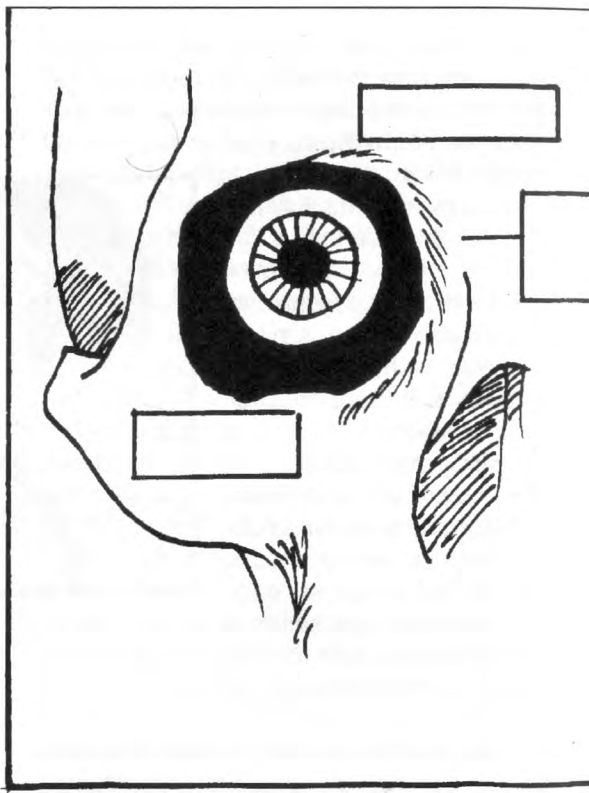
- Desinteresse
- Orientierungslosigkeit
- Ignorieren von elementaren Bedürfnissen wie essen, schlafen, trinken
- Annehmen verschiedener Persönlichkeiten
- unkontrollierte Reflexhandlungen
- unkontrolliertes Zucken von alter, verbrauchter Cyberware
- Verfallen einer Sucht
- Zerstören von menschlichem Gewebe durch kaputte Cyberware
- Selbstmordversuche

**Desinteresse:** ist man mehr dem Körperkult ergeben, so versucht man sein Geld eher in neue Cyberware investieren, als seinen Lebensstandard aufrecht zu erhalten. Ist man aber eher geschockt von seiner Cyberware, so verliert man sich öfter in Selbstmitleid, als seinen Lebensstandard aufrecht zu erhalten.

Es äußert sich so, daß man einfach kein

Interesse mehr hat, bei sich aufzuräumen oder sauber zu machen. Es würde einen kaum noch stören, auch mal ein paar Nächte unter der Brücke zu verbringen.

**Orientierungslosigkeit:** Es passiert plötzlich, ohne Anzeichen, auf einmal geht man nur noch herum. Es ist egal wohin, Hauptsache man ist in Bewegung. Diese Perioden



dauern je nach Quantität und Komplexität der eingebauten Cyberware von einer Stunde, bis hin zu einer Woche; gegebenenfalls auch länger.

Der Charakter kann sich gar nicht, oder zumindest nur sehr undeutlich erinnern, was er in dieser Zeit getan hat. Meist bemerkt er nicht einmal, daß er wieder abwesend war. Stellt er mal wieder fest, daß er einige

Zeit „weg“ war, kann das zu noch verstärkten Depressionen führen; ein Teufelskreislauf also.

Manche Berichte erzählen von Personen, die sich ganz normal mit jemanden unterhielten, für ein, zwei Sekunden abwesend waren und dann wieder erwachten. Ihr Problem war, daß sie nicht erkannten, daß sie nur einige Sekunden „weg“ waren. Sie ge-

Flüssigkeitsmangel fast gestorben sind. Das Bedürfnis Durst wurde vollständig unterdrückt, bis der Körper das nicht mehr aushielt und umkippte.

Zwar kann man versuchen die Charaktere zum Essen zu zwingen, aber sie werden sich oftmals weigern - schließlich haben sie ja keinen Hunger. Jemand der diese Bedürfnisse vergißt, ist auf die Hilfe seiner

Chummer angewiesen. Es sei denn er merkt langsam, daß er seinem Körper nicht mehr trauen kann und stellt sich die Regel auf: morgens, mittags, abends etwas essen, auch wenn er keinen Hunger verspürt.

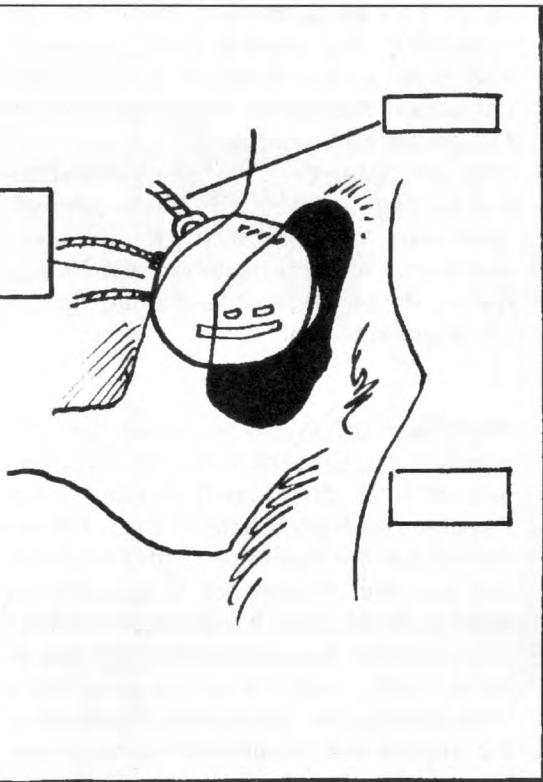
### **Annehmen verschiedener Persönlichkeiten:**

**Persönlichkeitsspaltung** ist ein beliebtes Stadium, in das sich das überforderte Unterbewußtsein flieht. Jetzt treten die verschiedenen Gefühle nicht mehr zur selben Zeit auf, sondern immer im Wechsel. Mal fühlt sich der Charakter zu seiner Cyberware regelrecht hingezogen, ein anders Mal verdammt er sie; mal möchte er sich seinen Frust aus der Seele prügeln und mal sitzt er selbstbedauernd in einer Ecke und möchte nur noch alleine sein.

### **unkontrollierte Reflexhandlungen:**

Der Charakter kann nicht mehr ganz sauber trennen zwischen würde und werde. Anstatt zu denken „Ich würde ihn jetzt verprügeln“, denkt er „Ich werde ihn jetzt verprügeln“. Gesagt, getan - der Geist denkt nicht mehr so scharf wie früher. Gerade in angeregten Situationen gelingt es dem Modifizierten nicht mehr seine Wut total unter Kontrolle zu halten.

**unkontrolliertes Zucken:** Jede Cyberware wird älter und manchmal treten ungewöhnliche Spannungsschwankungen auf. Cyberware, die Muskeln und Drüsen kon-



rieten sofort in Panik und wollten wissen, was passiert war.

**Ignorieren elementarer Bedürfnisse:** Es ist eine schlimmere Version der Desinteresse, hier vergißt der Charakter einfach, daß er Hunger hat oder schlafen muß. Es sind Fälle bekannt geworden, wo modifizierte Menschen in einem Supermarkt an

trollieren, geben dann nur noch unverständliche Befehle von sich, die bei Muskeln ein reines Muskelzucken hervorrufen. Ganz gefährlich sind veraltete Reflexbooster, deren Neuronschnittstellen sich über den gesamten Körper erstrecken. Aber selbst eine veraltete Smartgunverbindung kann ungewollt einen Systemcheck durchführen und so den Träger ziemlich verwirren.

**Verfallen einer Sucht:** Es ergibt sich aus der Depression, in die ein Charakter verfällt, wenn er sich seiner Machtlosigkeit bewußt wird. Er möchte nur für kurze Zeit der Realität, seines geschunden Körpers entfliehen; sei es mit Alkohol, herkömmlichen Drogen oder gar BTL-Chips.

Vielleicht aber erliegt er auch dem Gefühl des Jagens, wenn er - alle Kampfsysteme im Körper aktiviert - seinem Opfer nachstellt; dem Rauschzustand, wenn man es erlegt hat. In den Sekunden höchster Gefahr, in denen man all seine Technik braucht, um zu überleben, spürt man, daß die Entscheidung der Implantation nur richtig gewesen war. Ist aber schließlich alles vorbei können die Zweifel wieder auftreten; einzige Hoffnung: eine erneute Jagd.

**Zerstören von menschlichem Gewebe:** Kaputte Cyberware kann dem naheliegendem Gewebe mehr als nur schaden, sie kann es langsam zerstören. Bei Reflexbooster macht sich eine Muskelversteifung bemerkbar, während man sich komplexen Denkaufgaben nicht mehr gewachsen fühlt, wenn das Hirngewebe, in dem sich eine Sinnverbindung o.ä. befindet, abstirbt. Sehr drastisch kann man es dem Betroffenen darstellen, indem man ihm Attributspunkte abzieht, z.B. Reaktion bei Reflexverstärkern, Stärke bei Muskelverstärkung, Intelligenz bei komplexer Headware usw.

**Selbstmordversuche:** Ein weiterer Aspekt der Depressionen sind Selbstmordversuche. Irgendwann kommt der Charakter zu dem Entschluß ein für alle Male seine Gefühle unter Kontrolle zu bringen. Anstatt noch mehrere Jahre als psychisches und körperliches Wrack dahin zu vegetieren, will er lieber jetzt Schluß machen. Dabei ist zu beachten, daß viele nicht wirklich sterben wollen, sondern lieber gefunden und später gepflegt werden wollen. Ihnen fehlt oftmals Zuneigung; wer will schon mit einem Verrückten zusammenleben? Dies ist eines der letzten Stadien der Depressionen (von Cyberware hervorgerufen).

Ein Charakter, der gerade Selbstmordabsichten hegt und sich z.B. erschießen will, muß eine Willenskraft(6)-Probe (kein Karmapool erlaubt) bestehen, die Erfolge dieser Probe gelten gleichzeitig für die Schadensermittlung.

**Psychosen** treten in unregelmäßigen Abständen auf. Sprechen Sie mit den Spielern ab, wie häufig der Charakter seiner Psychose erliegen könnte. Während dieser Zeit würfelt der Spielleiter einmal mit 1W6, und bei einer 1 kann den Charakter eine seiner psychischen Krankheiten heimsuchen. Um den Ausbruch einer Psychose zu verhindern, muß dem Charakter eine Willenskraftprobe gegen den Mindestwurf 5 zuzüglich aller Modifikationen durch Verletzungen, aufrechterhalten von Sprüchen, etc. gelingen.

Es sei noch einmal darauf hingewiesen, daß nicht alle Charaktere psychisch labil werden, aber an keinem geht eine Modifikation spurlos vorüber.

Der Artikel sollte einen anderen Aspekt von Implantaten aufzeigen, als bloßer Essenzverlust und Vorteil eingeheimse. (S.F.)

# CHROME-GUIDE

NR. 2



## ☒ Inhalt

### CYBERWARE

#### Minen

(was das Runnerherz begehrt)

### Schatten- GRENZE

(ein Shadowrun-Comic)

# INHALT

Vorwort \_\_\_\_\_ 2  
Leserbriefe & CO..... 3

Schattengeflüster \_\_\_\_\_ 4

BÖRSENREPORT.....6  
Kommentar-----12

Interview mit Tamara Rohm---14

WAFFEN, WAFFEN, WAFFEN...16

Kleinanzeigen\_\_\_\_\_20

**SPECIAL: COMIC.....16**

Herausgeber:

**xxx**

Geschäftsadresse:

überall und nirgends

Redaktion:

**xxx**

The Fox

The Hardsequencer

>>>>>[Und daß mir hier keiner wieder  
herumpfuscht.]<<<<<

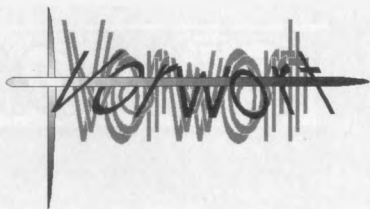
-SysOp <12:00:00/01-07-56>

>>>>>[Würden wir uns nie erlau-  
ben!]<<<<<

-G.Heim <12:01:31/01-07-56>

Auflage: 1.000.000

Also, wer hier einen Artikel rauskopiert  
und all den Drek - ach Ihr wißt  
schon. Fragen kost nix.



Wir mußten lange überlegen, ob wir eine Anzeige einer Partnervermittlung in unser Programm nehmen (siehe Seite3). Schließlich ist es fraglich, ob unter unseren Lesern potentielle Mitglieder zu finden sind.

Ein paar Kontakte und ein bißchen Geld, was uns zugeflossen ist, hat uns regelrecht überzeugt. Nichts für ungut. Außerdem ist's ja vielleicht für einen von Euch nützlich...

Es hat unseren Chummer in Tokio erwischt, wir (CHROME•Guide-Redaktion) wünschen Dir unendlich viel Cyberware in der Hölle, damit Du Luzifer ordentlich fest in den Arsch treten kannst.

Damit ist unser Mann in Tokio ausgefallen und wir haben leider niemanden mehr, der von den Olympischen Spielen aus dem Rassenland Japan berichten kann. Wer interesse hat, kann sich bei uns melden!



**CHROME**  
Guide

# >>>>>[ Leserbrief & Co ]<<<<<

Hoi Mag-Chummers,

nach unserem kurzen Erstkontakt über Telecom, hier nun mein kleines Schreiben mit der Bitte mir doch ein Exemplar Eurer Runnerpostille zukommen zu lassen. Wäre schön, wenn Ihr das auf die Reihe kriegen könntet ohne mit dem Gesetz in Konflikt zu kommen.

Laßt Euch allerdings ruhig Zeit, denn ich werde morgen meinen Orkhintern auf einen 4 Weektrip durch Tir Na nóg begeben. Mögen mir die Shidhe oder die URM den selben nicht gleich aufreißen.

Ich freue mich schon jeckisch Euch Infos vom Rande der

Civilisation zu senden. Arsch hoch und Kopf runter!

## **Der Schwarze Peter**

(Zell im Wiesental, Ork- und Trollkönigreich Schwarzwald den 29. Juli 2056, 10:15:31)

Yooch Großer! Wir ham Dir das Mag rübergejacht; wenn de wieder im Lande bist, meld dir ma. Ick sauf schon ma auf die Zusammenarbeit: Prost.

-Nein-jetzt-nicht-die-Raketen-Hirntorf  
<17:56:38/13-08-56>

Im letzten Moment haben wir Wind von einer riesigen Werbekampagne Mitsuhamas bekommen, wir haben uns ihre Anzeige (Seite 11) gezogen

und sind wie wild hinter einem Interview her. Laut zuverlässiger Quellen soll der Projektleiter ein gewisser Dirk Seling sein.

>>>>>[Yooch Chummers, Mitsuhama scheint da ein echtes Ding gelandet zu haben. Angeblich soll man sich mit "SimImpression" falsche Erinnerungen einpflanzen können. Aber hey, ich bleibe dem auf der Spur. Gar kein Problem!]<<<<<

-Parker Lewis <☆☆:☆☆:☆☆/13-08-56>

Infos über die Partnervermittlung gibts bei uns, falls es Euch interessiert Leute. Im nächsten Heft dazu mehr.

Fühlen Sie sich allein? Möchten Sie Ihre Hobbys mit jemanden teilen, finden aber keinen?



*Partnerschaftsvermittlung*

**"Cupidon"**

Erfüllen Sie  
Lebens-

sich Ihren  
wunsch!

Beratung in Hamburg (Eidelstedt) und  
- NEU!!! - in Wuppertal (Ebene 2)

CHROME  
Guide



>>>>>[Und nun, wie ver-  
sprochen, Dein Beitrag Un-  
schuld.]<<<<<

-SysOp

<23:50:50/03-06-56>

>>>>>[Walpurgisnacht '56

Anstatt das Berichten den  
unwissenden - und oft falsch  
recherchierenden - Repor-  
tern zu überlassen, werde  
ich es diesmal selber in die  
Hand nehmen. Vergeßt al-  
les, was ihr bis dato von un-  
seren Treffen gehört habt. Es  
werden definitiv keine Frau-  
en verkauft, wir fliegen auch  
nicht mit Besen durch die  
Luft uns sind keine Eman-  
zen-Gruppe mit zweifelhaften  
politischen Ansichten. Das  
einzig wahre ist, daß wir es  
nicht gerne sehen, wenn  
naturfeindliche Hermetiker  
bei uns aufkreuzen.

Wir sind die wahren Natur-  
magier, und geben uns nicht  
mit Pseudo-Motto ab wie  
die InterMag. Wir sind echt  
und unterliegen keinen Mode-  
strömen. Zwar ist jede Weise  
Frau nur sich selbst und ihrem  
Idol verantwortlich, aber ein-  
mal im Jahr, in der Nacht vom  
30. April zum 1. Mai, sind wir  
alle eine große Familie.

Streitigkeiten werden begrab-  
en - sei es nur für diese eine  
Nacht. Wir treffen uns schon  
ab 16.00 Uhr, weil viele Pre-  
seleute und andere Inter-  
esse unbedingte Teilnahme  
sein wollen und natürlich ver-  
le Andenken für daheim kau-

fen wollen.

Und jedes Jahr werden es immer  
mehr Möchtegern-Hexen und He-  
xer. Ja, es ist wahr, daß wir zusätz-  
lich zu den öffentlichen Feiern am  
Brocken noch einen eigenen Privat-  
tanz machen. Denn nur die, die den  
wirklichen Spirit haben, können  
auch wirklich etwas bewegen. Und  
die schaffen es den Kontakt zu uns  
herzustellen. Wir können es nicht  
verantworten, Rituale mit geistig  
noch nicht gefestigten Menschen zu  
veranstalten - deshalb machen wir  
rituelle Tänze nur unter Eingeweihten.

Also, wir sind eine oft falsch verstan-  
dene Naturmagier/innen Grup-  
pe.]<<<<

-Unschuld <23:11:45/02-05-56>

Schattendämonen



## Gangmitglieder aufgepaßt!!

Wer kommt sich nicht völlig verloren in einem neuen Sprawl vor? Wer von Euch wünscht sich nicht einmal zu wissen, in welcher Gegend welche Gang haust. Und noch besser wäre es, wenn man wüßte welche Eigenarten sie haben. Bis jetzt mußte man die Tatsache erst körperlich in Erfahrung bringen, bevor man wußte, wo man sich getrost bewegen konnte, und wo nicht.

Manche Gangs geben den Bewohnern einzelner Stadtteile richtigen

Schutz; selbst die Polizei hat dort nichts zu suchen. Andere wiederum sehen ihr Revier als reines Kampfgebiet an und jagen buchstäblich alles was dort eindringt.

Für einen Unbeteiligten ist das Erkennen

solcher Gangmitglieder fast unmöglich, da die Erkennungsmerkmale grundsätzlich verschieden sind - mal sind sie subtil (etwa ein Siegelring an der linken Hand,

grüne Schnürsenkel und ein ledernes Band um den Hals), ein anderes Mal sind sehr auffallend (wie abrasierte Haare, einen roten Skorpion auf den Hinterkopf tätowiert, eine schwarze Lederjacke auf deren Rückseite ein roter Skorpion genäht wurde und zu guter letzt noch eine gelbe Binde um den rechten Arm). Wie auch immer die Gangzugehörigkeit dargestellt wird, ohne ein gewisses Insiderwissen ist es Neuankömmlingen im Sprawl nahezu unmöglich abzuschätzen, welche Gang in diesem Teil gerade ihr Unwesen treibt.

Also haben wir uns gedacht, daß wir einen Bericht über Euch Gangs bringen können.

Ihr Gangmitglieder, die ihr dort draußen herumlauft, schreibt uns einfach etwas über eure Gang! Ihr könnt damit bestimmt vielen helfen.



Shadowrun II, Seite 57\*

\*Mit freundlicher Genehmigung von Fantasy Productions GmbH



# BÖRSENREPORT AUS SEATTLE

>>>>>[Guten Morgen Deutschland! Hier ist mal wieder Euer Hardsequencer von der Börse in Seattle. Ich hoffe Ihr habt alle gut geschlafen, denn das, was die Börse uns heute wieder bietet, wird für einige von Euch nicht ganz verträglich sein... Aber schaut Euch erstmal die nächsten Seiten an und urteilt selbst! Also dann, bis zum nächsten Mal, ciao!]<<<<<

-Hardsequencer <00:59:04/31-07-56>

## Währungsformen

GÜLTIG SEIT JUNI 2055

### NUYEN (¥)

Der Nuyen ist der internationale Währungsstandart. Der Wert des Nuyen basiert auf einer komplexen Serie von Berechnungen, die sich um einen bestimmten Bestand an Wertpapieren mehrerer Konzerne drehen, die von der Gemeinschaftsbank im Zürich Orbital überwacht werden. Einige jüngere Nationen benutzen den Nuyen als ihre Hauptwährung, aber viele Nationen bleiben immer noch bei ihrer nationalen Währung, um einen Teil ihrer Wirtschaft zu erhalten (wie zum Beispiel der UCAS Dollar).

### UCAS DOLLAR (u\$)

Die Vereinigten Kanadischen und Amerikanischen Staaten benutzen den UCAS Dollar als ihre nationale Währung. Der UCAS Dollar ist eine „harte“ Währung, d.h. sie ist direkt in Nuyen und andere Währungen umtauschbar. Viele Geschäfte in den UCAS werden mit den UCAS Dollars bezahlt, aber die meisten Geschäfte werden mit Nuyen durchgeführt.

### CAS DOLLAR (c\$)

Der CAS Dollar repräsentiert auch eine harte Währung, die direkt in Nuyen und andere Währungen übertragbar ist. Viele Geschäfte in den CAS werden mit den CAS Dollar bezahlt, aber die meisten Geschäfte werden mit Nuyen durchgeführt.

### AZTLAN PESO (aP)

Der Aztlan Peso ist eine nicht-tauschbare Währung. Es ist illegal

>>>>>[Was heißt hier illegal? Ich mach mit den Pesos was ich will!]<<<<<

-La Cucaracha <16:54:02/13-01-56>

>>>>>[Mach' das mal Muchacho! Aber wehe die Azzies kriegen Dich dran!]<<<<<

-Sanchez <10:13:47/14-01-56>



bei einem Kurs von etwas 800:1 ein besseres Geschäft als der offizielle Kurs.

den Aztlan Peso ohne die Gebühren der Aztlan-Regierung oder vom Aztechnology-Konzern in eine andere Währung zu tauschen. Alle Leute oder Gesellschaften, die Geschäfte mit einem Aztlan-Konzern machen wollen, müssen sich von Aztechnology vermitteln lassen.

>>>>[... und natürlich Gebühren für den Service bezahlen!]<<<<

-La Cucaracha <16:54:05/13-01-56>

Technisch gesehen tauscht Aztechnology den Standard-Peso in einen tauschbaren Peso, welchen sie dann auch gleich in die gewünschte Währung umtauscht (wobei nur Aztechnology diesen Vorgang vornehmen kann). Tauschbare Pesos existieren als richtige Währung, sind außerhalb von Aztechnologys Machtgebiet jedoch ziemlich selten. Zu diesem Zeitpunkt (Juni 2055) steht der offizielle Kurs bei 500:1 (fünfhundert Pesos für einen Nuyen). Dieser Kurs unterscheidet sich deutlich vom wahren Kurs von 1000:1, welcher auf dem wahren Marktwert basiert. Da Aztlan aber das einzige Recht besitzt Pesos umzutauschen, können normale Leute keine Pesos zum Kurs von 1000:1 bekommen.

Tauschbare Pesos können auf dem Schwarzmarkt erhalten werden. Berechnen Sie die Risiken und die Kosten mit ein, bietet Ihnen der Schwarzmarkt

## BRITISCHES PFUND (b£)

Das Sterling Pfund ist die Nationalwährung des Vereinigten Königreiches. Das Pfund ist eine harte Währung, und daher direkt in Nuyen und andere Währungen tauschbar. Nur die größten Geschäfte in Großbritannien akzeptieren Nuyen.

## TIR NA NÓG PUNT (i£)

Tir na nÓg benutzt das irische Pfund, eine harte Währung, die direkt in Nuyen und andere Währungen tauschbar ist. Größere Geschäfte oder Einrichtungen nehmen auch Nuyen oder das Britische Pfund.

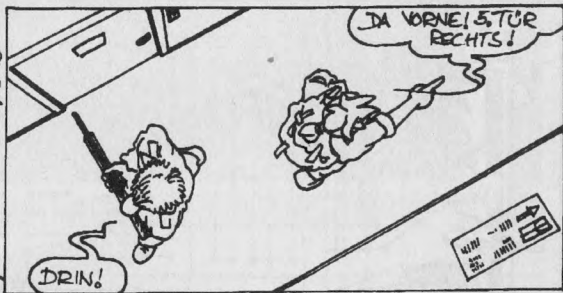
## TIR TAIRNGIRE NUYEN (¥)

Tir Tairngire benutzt den internationalen Nuyen als Währung.



## DEUTSCHE MARK (DM)

Die ADL benutzt die Deutsche Mark als Währung, eine harte Währung, die direkt in Nuyen und andere Währungen tauschbar ist. Wie auch immer, in vielen Gebieten der deutschen Wirtschaft besteht fast kein Unterschied zwischen den DM, EC und Nuyen.



\*Kurs (Währungseinheit:Nuyen)

(<sup>1</sup> = öffentlicher Kurs; <sup>2</sup> = Kurs auf dem Schwarzmarkt)

## EUROPEAN CURRENCY UNIT (EC)

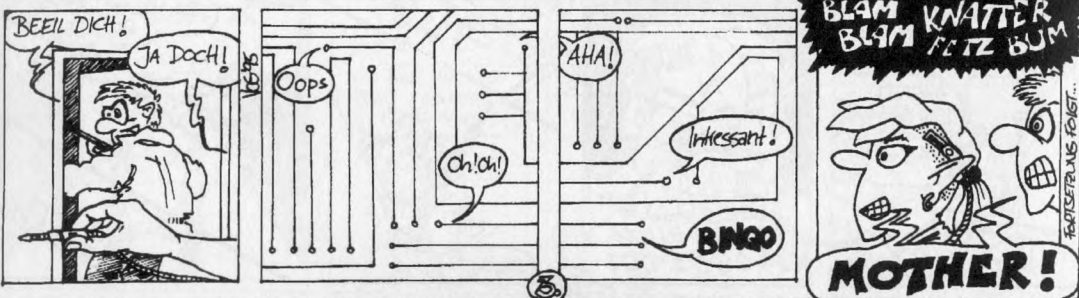
Viele Nationen von Westeuropa benutzen die Ecu oder die EC (European Currency Unit) als eine gewöhnliche Geldeinheit im Austausch zwischen den Mitgliedsstaaten. Viele dieser Nationen benutzen als Zusatz zur EC gleichzeitig noch eine nationale Währung. Der Wert der EC wird mit dem des internationalen Nuyen gleichgesetzt.

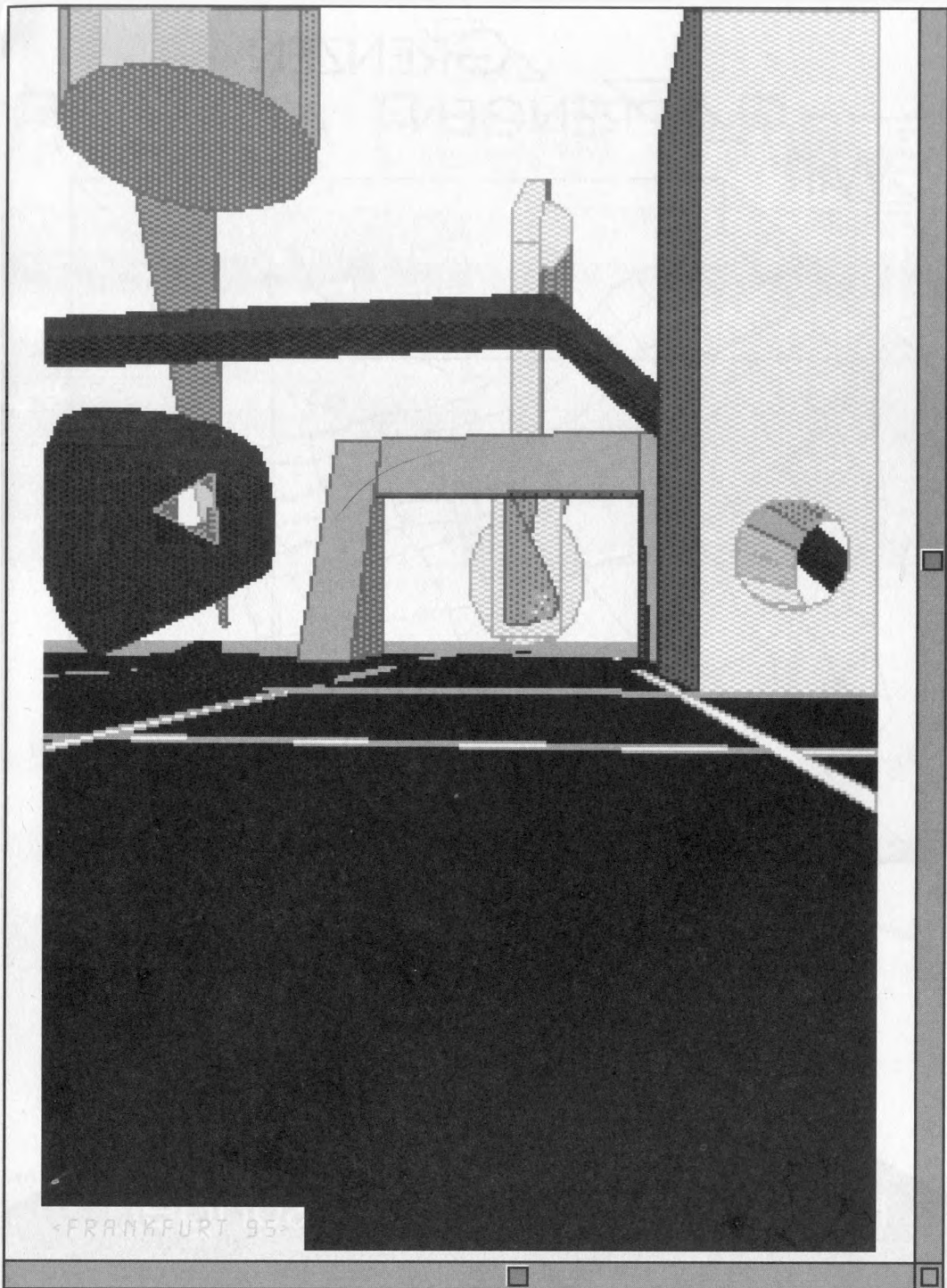
>>>>>[Nach einem relativ stabilen Frühjahr ist nun ein recht harter Sommer, auch für die Währungsbörse, zu erwarten. Wie immer beziehen sich alle Kurse auf den INTERNATIONALEN NUYEN. Hier sind die neuesten Änderungen und Kurse:

Währung (Kürzel)	Kurs*	Änderung
UCAS Dollar (u\$)	4,9:1	-0,1
CAS Dollar (c\$)	4,65:1	-0,1
Aztlan Peso <sup>1</sup> (aP)	500:1	keine
Aztlan Peso <sup>2</sup> (aP)	750:1	-50
Britisches Pfund (b£)	2,5:1	keine
Tír na nÓg Punt (i£)	2,3:1	+0,1
Tír Tairngire Nuyen (¥)	1:1	keine
Deutsche Mark (DM)	2:1	keine
European Currency Unit (EC)	1:1	keine

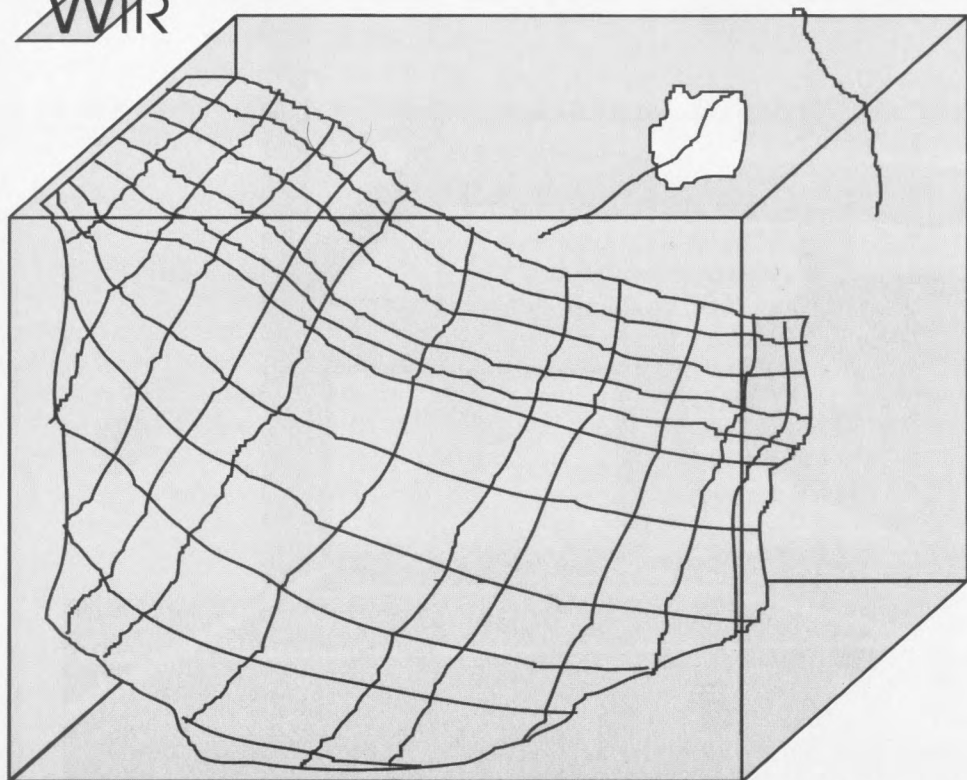
Wie zu erwarten, steigt der Kurs in den UCAS und in den CAS um je 0,1 durch den ersten Ansturm der Urlauber. Ganz unerwartet steigt jedoch der Aztlan Peso auf dem Schwarzmarkt um 50, also eine größere Wertsteigerung als erwartet. Dies ist höchstwahrscheinlich auch auf die Urlaubszeit zurückzuführen, da in Aztlan relativ viele Besucher in den Monaten Juli, August, September und Oktober ihren Urlaub absitzen. Ganz unerwartet hingegen kam jedoch der Fall des Tír na nÓg Punt um 0,1, was wohl auf den Bankrott des irischen Medien-Konzerns O'Dunson Incorporated zurückzuführen ist. Bis zum nächsten Monat wird der Aztlan Peso wahrscheinlich noch einmal ansteigen. Experten vermuten einen minimalen Fall des Britischen Pfundes, da letzte Woche große Teile von Londons Flughafen durch den Angriff von mehreren Giftgeistern ziemlich mitgenommen wurde. Es wurde ein Schaden von fast 600 Millionen Pfund festgestellt. Da die britische Regierung den Flughafen schnellstmöglich wieder in Betrieb nehmen will, fließen nahezu alle Einnahmen in die Reparatur des Geländes. Das war's dann mal wieder von Eurem J.D.!!<<<<<

-Hardsequencer <22:04:42/31-07-56>





WIR SPRENGEN GRENZEN



*für* Sie

**Seal-Tech**

Hard- und Softwarelösungen

Hannover #3 239 104

Recall ❖ Recall ❖ Recall



Mitsuhamma

*presents:*



SimImpressions

3 Tage  
Erinnerung:  
nur 8.895 ¥

MÖCHTEN SIE DEN PERFEKTEN URLAUB ERLEBEN?  
HABEN SIE DIE NASE VOLL VON RÄUBERISCHEN TAXIFAHRERN?  
ÄRGERN SIE SICH ÜBER VERLORENES GEPÄCK?  
HASSEN SIE SCHLECHTES WETTER WÄHREND DES URLAUBS?

KOMMEN SIE ZU UNS. WIR MACHEN IHRE WÜNSCHE WAHRI

>>>>>[An dieser Stelle möchte ich einen Dank aussprechen und zwar erstmal an "Tody den Goblin", der für mich diesen Text durch die Matrix schleust (ich habe davon recht wenig Ahnung). Aber der eigentliche Grund ist ein Taxifahrer. Ja, ihr habt richtig gelesen, ein Taxifahrer. Nur ihm ist es zu verdanken, daß ich euch diese Geschichte schreiben kann. Wir waren fünf, und geplant war eine simple Aktion von Datenklau in einem versperrten Labor.

Es lief eigentlich alles perfekt, bis zu dem Zeitpunkt, als eine Routinepatrouille wenige Minuten vor ihrem Zeitplan in dem engen Gang auftauchte, in dem unser Team bereitstand. War schon faszinierend, als wir uns gegenseitig anstarrten - keiner hatte den anderen dort erwartet. Das war nicht geplant, zwei unserer Messerklauien fielen sofort über das vierer Security-Team her. Leider haben sie nicht sofort den Magier aus dem Weg geräumt, denn der wurde unserer Gruppe zum Verhängnis. Sein Feuerball ließ die Explo-Muni unserer Waffennarren in die Luft fliegen. Mit der Hilfe meiner Feuergeister haben wir schließlich überlebt. Nachdem wir, sichtlich angeschlagen, die Gardisten umgelegt hatten, mußten wir uns in dem Komplex so schnell wie möglich verstecken. Bei dem Gemetzel mußte unglücklicherweise unser Rigger dran glauben.

Wir haben also die Pappplatten von ihrer Deckenhalterung genommen, und haben uns zwischen die Deckenverkleidung und der Dek-

ke gezwängt. Hey, was soll ich sagen? Der Trick hat prima funktioniert, die Säcke haben uns bei der Suche nach den, wie es bei ihnen hieß, "unidentifizierten Eindringlingen" nicht gefunden. Und schon wieder überraschte uns der Zufall: Eine Stunde blieben wir nach der Durchsuchung noch in unseren Verstecken, und unser Zeitplan wurde über den Haufen geworfen. Auf einmal erschien ein Sondereinsatzteam mit Vollrüstungen und leichten Maschinengewehren, sie fingen an, in zwei Sektionen die Pappplatten mit ihren Gewehren anzuheben, eine nach der anderen. In einem Labor, daß voller Chemikalien war, entdeckte man drei unseres Teams; als sie sich, trotz Übermacht zur Wehr setzten, hatten sie ihr Leben verwirkt. Mit meinem Zwergenfreund - wir waren in einer nicht durchsuchten Sektion - gelang es ihm, in dem richtigen Labor, die richtigen Daten zu erhalten. Unser Rückweg war versperrt, die Wachen haben unseren Einstieg gefunden, und uns blieb nur noch der Sprung aus dem zweiten Stock.

Da kam mir die zündende Idee, "ein Taxi", ich stellte mein Telekom wieder an, sofort mußte mein Signal von der Kommandostelle dieses Komplexes empfangen werden und bestellte ein Taxi in eine nahegelegende Nebenstraße. Da unser Rigger de facto nicht mehr existierte, konnten wir mit unserer Ausrüstung nicht verschwinden. Danach zerstörten wir ein



Fenster und sprangen in die Tiefe; nur ein Wunder rettete uns vor schlimmen Knochenbrüchen. Alarmsirenen heulten los, schwerbewaffnete Wachmänner rannten hinauf in den zweiten Stock, um die vermeintlichen Eindringlinge zu fassen. Zu spät erkannten sie, daß die zwei Gestalten, die die Straße entlang liefen, diejenigen waren, die sie aufzuhalten hatten. Unser Glück - bevor sie fertig zur Verfolgung waren, hatten wir das Taxi in der Nebenstraße schon erreicht. Und nur diesem Taxifahrer haben wir beide es zu verdanken, daß wir den Schergen des Schreckens entkommen sind. Ich sage euch eins, euch allen Leidensgenossen, die auch mal auf die Dienste von Taxiunternehmen zurückgreifen müssen: "Verscherzt es euch niemals mit Taxifahrern, denn auch sie können Leben retten."

Also, Ned, ich kann Dir gar nicht genug danken, für den Tag, an dem Du zwei völlig paranoide Gestalten in einer zwielichtigen Nebenstraße in Dein Taxi aufgenommen hast. ]<<<<<

-Tody der Goblin (i.A. von Dark Angel)  
<01:42:47/06-06-56>


MAKE UP YOUR MIND.  
Building up a new society

## THE EVENT

### "Sons of XerXes"

#### FASHION

##### Sabotage

Doris Cluth "enjoy yourself"  
&  (Footware & Accessories)

#### ART

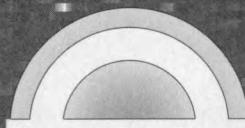
Visual 3D Installations by UFT  
VIRTUAL VJING by VisArt  
Space - Deko by Ticjelly

28.8.56

# I HOSTAGE!

(Ex-Flip Flop)  
Hamburg • 22 Uhr - 8 Uhr

• THIS IS A HYPERCULT PRODUCTION •



Hostage (Ex-Flip Flop), Gänsemarkt, Hamburg  
Preise: AK: DM 36,- VVK: DM 41,- (incl. CTS- & VVK-Geb.)  
Karten erhältlich via CTS, im Hostage, bei Tricky Records  
(Hamburg) oder bei B.A.P. (Köln). Info Hotline: 0491-20-730

CHROME  
Guide



>>>>>[Ein freischaffender Journalist hat uns dieses Gespräch überspielt. Wir haben uns bereit erklärt das Interview teilweise abzu-  
drucken]<<<<<<

-xxx <18:39:20/24-06-56>

Jeder, der ein Cyberdeck besitzt hat schon von ihr gehört, und wenn schon nicht von ihr, dann wenigstens von ihrer Bar: "Real Virtualities". Sie hatte die einmalige Idee zu einer Matrix-Bar. Sie hat es geschafft in einer patriarchisch gegliederten Gesellschaft, eine eigene Bar in einem der größten Sprawls in der ADL zu eröffnen. Ihr Name ist Tamara Rohn.

Rolf Wenkel: Frau Rohn, wie sind Sie eigentlich auf die Idee einer Matrix-Bar gekommen?

Tamara Rohn: Du kannst mich ruhig Tamara nennen.

R.W.: Aber gerne.

Also - Tamara - wodurch hattest Du diese geniale Idee?

T.R.: Oh, das ist leicht zu erklären. Ein Freund, den ich vor einigen Jahren in der Matrix kennengelernt habe, erzählte mir von einem wirklich innovativen Club in der Matrix, dem Magick Matrix.

R.W.: Dessen geographischer Aufenthaltsort Hongkong ist.

T.R.: Genau. Eines Tages nahm er mich dorthin mit. Es war erstaunlich, daß man in den Simtanks sich mit Deckern, die aus einem ganz anderen Teil der Welt durch die Matrix kamen unterhalten konnte. Die Tech projiziert ein photorealistisches Abbild der Person, die sich in einem Simtank befand, in die Matrix, während die Persona des Deckers drei-

dimensional in dem Tank dargestellt wird.

R.W.: Und wann war das?

T.R.: Das war vor fast genau sechs Jahren. Aber erst ein Jahr später faßte ich den Mut, eine ähnliche Bar in Deutschland entstehen zu lassen. Ich dachte, daß uns in Deutschland so etwas noch fehlen würde.

R.W.: Warum haben Sie die Idee mit den Simtanks nicht einfach übernommen?

T.R.: Das ist einfach erklärt, ich hatte das Geld dafür nicht, und eine "Partnerschaft" mit einer anderen Bar wollte ich nicht eingehen.

R.W.: Man hört ziemlich viele böserartige Gerüchte über die Sicherheitsvorkehrungen Ihrer Matrix-Bar. Sie soll sehr stark vereist sein und schon einige Opfer gefordert haben.

T.R.: Rolf, das sind keine Gerüchte, sondern Fakten. Das Real Virtualities ist nun einmal für gute Datenreisende und nicht für jeden x-beliebigen Jackhead, der meint er könne mit seinem Sony-Deck alles erreichen. Schließlich bleibt es jedem selbst überlassen, ob er in eine Bar geht, oder nicht.

R.W.: Was ist eigentlich aus Peter Mills geworden? Er hat Dir doch bis vor drei Monaten beim Betrieb der Bar geholfen.

T.R.: Ja, er hat seine Sache wirklich gut gemacht, er hat Teile des Computersystems überwacht. Er konnte wunderbar das Ice modifizieren, was wir uns gekauft hatten. Mit zwei

RE

A

2



Freunden hat er jetzt eine eigene kleine Firma eröffnet: Seal-Tech, die sich hinter der Fassade eines normalen Elektronikgeschäfts befindet. Manchmal übernimmt er kleinere Aufträge für mich. Das war es, was er schon immer wollte: eine kleine Firma. Aber er wollte sich nie verkaufen, nie für einen großen Konzern arbeiten. Solche Visionen hatte ich nie.

R.W.: Immer noch herrscht ein ziemlicher Andrang auf Deine Bar, möchtest Du nicht gerne in anderen Städten einen  
A b l e g e r  
d e s  
R e a l



Virtualities  
gründen?

I.R.: Nein, ich glaube nicht. Ich bin mit dieser einen Bar schon gründlich ausgelastet.

R.W.: Wie alt bist Du?

I.R.: Was ist das denn für eine Frage? Nein, ich sage mein Alter nicht. Wir sind alle in den Mittzwanzigern. Wir

kommen ganz gut miteinander aus, es ist mehr ein freundschaftliches, als ein reines Chef-Angestellten Verhältnis. Der Älteste ist definitiv Marc Spreh, der ist fast dreißig. Aber wir verstehen uns alle gut, nur Derrick, den Türsteher, können viele Leute nicht ausstehen. Mal ist er der netteste Mensch der Welt und im nächsten Augenblick ist er das absolute Arschloch. Er sagt Dir auf den Kopf zu, was er von Dir hält, das ist einigen Leuten zuviel. Trotzdem ist er einer der besten in seinem Job. Es gab eine Zeit, da haben wir uns häufig gestritten. Da stieg uns der Erfolg mit der Bar zu Kopf, wir erhielten von überall her Nachrichten aus der Matrix. Wir waren gefragt,

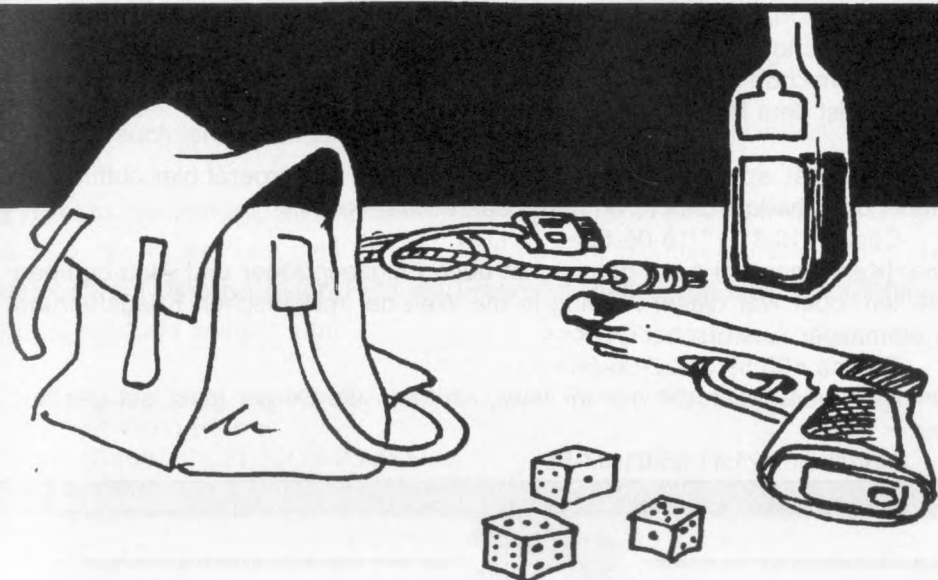
ich glaube das ist uns zu Kopf gestiegen. Wir dachten, wir wären was besonderes und müßten speziell behandelt werden. Du

mußt dich halt erstmal an den Rummel gewöhnen.

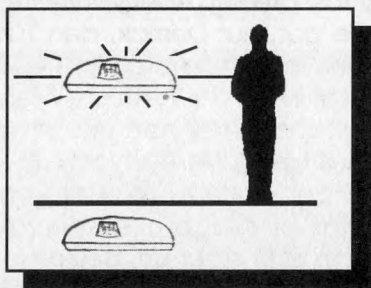
R.W.: Vielen Dank für das Gespräch.

I.R.: Gern geschehen.

Stand <20-06-56> (Rolf Wenkel)



# APP Mine



Minen sind nicht gleich Minen. Die Produktpalette umfaßt maßgeschneider- te Minensysteme - ideal für den Feldeinsatz. Selbst die Regierung schwört auf die enorme Zuverlässigkeit der AP Plus Minen.

Die APP wird unter einer, bis zu 10 cm dicken, Schicht aus Erde versteckt, nach- dem ein genügendes Gewicht (Einstellung: 25 bis 125 kg) von ihr wieder ent- fernt wurde, steigt die APP mit Hilfe einer Minisprengladung auf eine Höhe von 1,70 Meter und detoniert dann vollständig.

Typ	Tarnstufe	Schaden	Reduzierung	Gewicht	Preis
APP	4 / 10*	16T**	-1/ Meter	1,5	350 EC

\*Wenn die APP Mine eingegraben wurde, ist sie nur noch durch Minenaufspür- geräte zu entdecken; für sie gilt der zweite Teil der angegebenen Tarnstufe.

\*\*Diese Mine wurde speziell gegen weiche Ziele entwickelt. Benutzen Sie die Re- geln für Flechettegeschosse (siehe **SR II**, Seite 93), die Modifikation wurde bei dem Schadenscode schon berücksichtigt.

Diese Mine ist dem Militär vorbehalten.

>>>>>[Sag mal, spinnt ihr? Wie könnt ihr schweres Militärgerät hier aufführen? Braucht der Shadowrunner von heute das etwa?]<<<<<

-Cäsar <10:41:17/18-06-56>

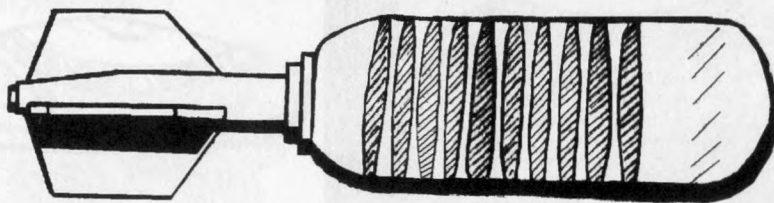
>>>>>[Kann man bei euch demnächst auch Flugzeugträger und Atombomben bestellen, oder war dieser Ausflug in die Welt der militärischen Kriegsführung ein einmaliger Ausrutscher?]<<<<<

-Stigma <05:59:31/22-06-56>

>>>>>[Ich weiß gar nicht was ihr habt, ich kann die Dinger ganz gut gebrau- chen.]<<<<<

-Hardliner <21:11:58/01-07-56>

# Light - CBU



Die Light - CBU (Cluster Bomb Unit)† wird von einem Flugzeug oder von einem Hubschrauber in einer Höhe von 100 bis 150 Metern über dem Kampfgebiet abgeworfen. Kurz danach splittet sie sich in 20 Fragmente auf, die genügend Sprengstoff enthalten, um einem ausgewachsenen Mann die Beine zerreißen zu können. Die einzelnen Fragmente, jedes für sich eine eigenständige Mine, werden so auf einer Fläche von 20 x 20†† Metern verteilt, eine wirkungsvolle Waffe, um sehr schnell einen bestimmten Abschnitt zu verminen.

Nachdem sich die Fragmente aus der Hülle getrennt haben, fällt letztere nutzlos und ohne zu detonieren zu Boden, wobei kaum Schaden angerichtet wird.

Typ	Tarnstufe	Schaden	Reduzierung	Gewicht	Preis
L-CBU	9*	10S	-2 / Meter	20**	2300 EC

\*Die angegebene Tarnstufe gilt für die einzelnen Fragmente

\*\*Angegeben ist das Gesamtgewicht der Light - CBU, wobei jedes einzelne Fragment 0,8 Kg und die Hülle 4 kg wiegen.

Der Gebrauch ist ausschließlich dem Militär gestattet.

†CF: 1

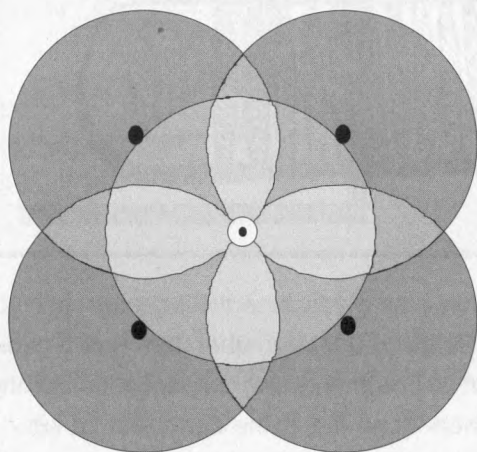
††Um zu bestimmen, wo die einzelnen Fragmente liegen, können Sie bei jedem Schritt, der in der Zone getätigt wird, 1W6 werfen. Würfeln Sie eine 1, dann befindet sich auf dem nächsten Feld ein Fragment, daß durch eine Wahrnehmungsprobe entdeckt werden kann.

>>>>[Drek, jetzt können die Wasps unsere Fluchtwege innerhalb von Sekunden verminen.]<<<<<

-Turtle <01:21:13/19-06-56>

# URBAN ME I

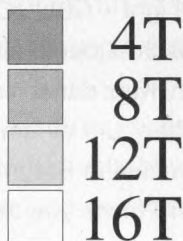
Wirkungsbereich:



3,50 m



## Schaden



Wenn Sie eine Mine für den urbanen Kampfeinsatz brauchen, dann ist die URBAN ME I (multiple explosive) erste Wahl. Sobald die Mine ausgelöst wird, werden vier Fragmente durch eine Minisprengladung 80 Zentimeter weit geschleudert. Danach detonieren die Sprengladungen der insgesamt fünf Fragmente gleichzeitig und die sich überlappenden Explosionen richten in kleinem Radius großen Schaden an.

Typ	Tarnstufe	Schaden	Reduzierung	Gewicht	Preis
ME I	8	4T*	-4 / Meter	4	1700 EC

\*Der angegeben Schadenscode entspricht dem eines einzelnen Fragmentes. Das Powniveau wird mit der Anzahl aller, an der Überschneidung in dem Gebiet beteiligten, Explosionen multipliziert.

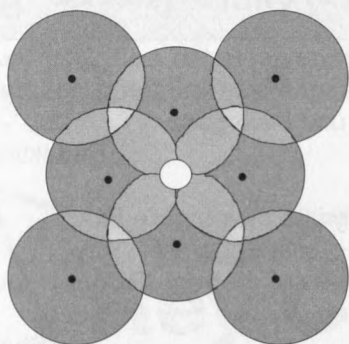
Die URBAN ME I ist exklusiv militärisch, urbanen Einheiten vorbehalten.

>>>>>[Na, daß DU die Babys hier brauchst ist ja klar, Hardliner]<<<<<  
-Turtle <01:21:13/19-06-56>

>>>>>[Wenigstens hab' ich noch was zu tun...]<<<<<  
-Hardliner <01:33:42/19-06-56>

# URBAN ME II

Wirkungsbereich:



2,50 m



## Schaden

	4T
	8T
	12T
	16T

Die URBAN ME II ist eine weitere Mine, die für den urbanen Kampfeinsatz spezifiziert wurde. Ihr Wirkungsradius wurde reduziert, damit wertvolle Gegenstände keinen Schaden nehmen, trotzdem ist sie eine unverzichtbare Komponente.

Wird die ME II ausgelöst, werden durch Minisprengladungen acht Fragmente 40 bzw. 60 Zentimeter weit geschleudert, wo sie detonieren, und in den Bereichen, wo sich die Explosionen überschneiden, immensen Schaden anrichten können.

Typ	Tarnstufe	Schaden	Reduzierung	Gewicht	Preis
ME II	8	4T*	-4 / 0,5 Meter	5,5	1850 EC

\*Der angegebene Schadenscode entspricht dem eines einzelnen Fragmentes. Das Powniveau wird mit der Anzahl aller, an der Überschneidung in dem Gebiet beteiligten, Explosionen multipliziert.

Die URBAN ME II ist militärisch, urbanen Einheiten vorbehalten.

>>>>>[Hey, ich bin hier gerade zum ersten Mal reingekommen und ... aaah ... hey ... was ...]<<<<<

-wakdjlkasdcjklcx <\$%:"&:=ß/\$!-?#-(µ>

>>>>>[Schmeißt die Penner raus, die glauben aufmucken zu können!]<<<<<

-Das schwarze Ice "Felix" (Sprachmod. von St. John) <00:29:38/24-07-56>

Login: schland\CHROMEGuide\Kleinanzeigen



Open file...

## Information



>>>>[ Suche ]<<<<



Habt ihr einen gelben oder blauen **Westwind „Jahreswagen“** für mich? Chummers, meldet euch bei CHROME•Guide.

(Shad)

Gibt es nur Drek da draußen? Chummers, ich brauche einen gut erhaltenen **Rolls Royce Prairie Cat**. VB immer noch 400.000 Ecu.

(xxx)

>>>>[ Grüße ]<<<<



Hoi **Schwarzer Peter!** Laß Dich nicht unterkriegen von minderbemittelten Shidhe und bleib ganz.

(Redaktion)

Yo, ich grüße meine geile Ex  
+ Toller Feger +

Und meine lieben Runner aus Mettingen

(Shad)

Grüsse an euch Decker in Deutschland, speziell an den CCC und an Roland von Bremen. Thanx a lot.

(FastJack)

Gern geschehen.

(Roland von Bremen)

Dankend angenommen.

(Nyx (Chaos III))

Großmaul „Spanxx“ ist mit seinem schwarzen BMW am 14-06-56 in (m)eine AFR gefahren. Ich spuck auf Deine Überreste, Drekhead! Ist noch jemand bereit gegen mich zu fahren?

(Unbekannter mit gelbem Westwind)

Hi - Ho Bürger der Stadt Nürnberg! Das mit meinem Feuelementar und Eurer Gasleitung tut mir echt leid! Sorry!

P.S.: Habt Ihr die Gebäude inzwischen aus dem Orbit geholt?

(Jason Minor - Feuermagier)



**Hey Chummer,  
wo gibt's die neuesten**



**SHADOWRUN®-Artikel  
zu ultracoolen Preisen?**

Warenzeichen von FASA

Shadowrun ist ein eingetragenes

**Fordert unseren Versandkatalog gegen  
3 DM in Briefmarken an:**

**Imp's Shop**

**Zinglerstr. 51**

**89077 Ulm**

**Tel. : 0731 / 61 94 63**

**FAX: 0731 / 61 95 84**

**z.B.**



<b>Regelwerk (engl.)</b>	<b>55.00</b>
<b>Prime Runners</b>	<b>32.00</b>
<b>Denver-Box</b>	<b>55.00</b>
<b>Romane (engl.)</b>	<b>11.00</b>

**Alle Shadowrun-Artikel  
ständig auf Lager!**

**Bei uns gibt's natürlich  
auch alle anderen Spiele von:**

**FASA**  
CORPORATION

## Minen      Minen      Minen

Minen legt man an einer bestimmten Stelle aus und wartet, bis ein Opfer sie auslöst. Die simpelsten Minen detonieren, sobald jemand auf sie tritt.

Eine Mine legt man, indem man zuerst die Mine an den richtigen Platz legt und sie dann scharf macht. Die meisten Minen haben auf ihrer Oberfläche einen elektronischen Zünder.

### Zünder

Minen können ausgelöst werden und noch in derselben Kampfphase detonieren. Komplizierte Zünder können die Detonation jedoch verzögern, dabei kann man beim positionieren der Mine einstellen, nach wieviel Kampfphasen (meist einstellbar: 0 bis 9) die Mine explodieren soll.

Bei anspruchsvollen Minen kann man sogar das Gewicht einstellen, bei dem die Mine detonieren soll. Dabei unterscheidet man zwischen Anti-Personen

(AP)-Minen (durchschnittliche Einstellung: 80 bis 130 kg) und Anti-Fahrzeug (AF)-Minen (lieferbar mit folgenden Einstellungen: 0,5 / 1,0 / 2,0 / 3,0 Tonnen). Spezielle Minensysteme weichen erheblich von der Norm ab. Hochexplosive (HE) Minen reduzieren ihr Powniveau

nur jeden Meter um 1. Manche Minen haben sogar einen Timer (einstellbar von 1 Minute bis 10 Stunden). Jede Mine kann mit einem Funkzünder ausgestattet werden, die militärischen Präzisionsgeräte erreichen eine Reichweite von 0,5 Km + 0,25 Km pro Stufe. Die Funkzünder werden mit einer ECCM-Stufe von 4 geliefert.



### Verzögerte Miner Regel

Minen können mit einer Verzögerung bis zu 9 Kampfphasen detonieren. Während dieser Zeit könnte ein Charakter mit einer verfügbaren Handlung (entweder eine verzögerte Handlung oder seine normale Initiative) versuchen, die Mine aufzunehmen und sie außer Reichweite zu schmeißen. Eigentlich sind Miner nicht dafür gebaut, um geworfen zu

## Reichweite

Mindestwurf: 4 (Kurz)	5 (Mittel)	8 (Weit)	9 (Extrem weit)	Abweichung
Reichweite: 0 - Str	bis Str x 1,5	bis Str x 3	bis Str x 6	1W6 Meter

werden, aber der Charakter muß sie zuerst einmal aufnehmen. Er kann sie aufnehmen, wenn er mindestens 1 Erfolg bei einem Schnelligkeitstest gegen den Mindestwurf von 6 gelingt oder einer gegen den Mindestwurf 9, wenn die Mine unter einer dünnen Schicht Erde begraben wurde. Verläuft der Test nicht erfolgreich, dann befindet sich der Charakter in einer Entfernung von 0 Metern, wenn die Mine detoniert.

### Minen werfen

Um eine Mine zu werfen, muß der Charakter eine Erfolgsprobe auf Wurf- waffen (oder eine Konzentration auf Nicht-Aerodynamische) machen. Kampfpoolwürfel dürfen zur Probe herangezogen werden.

Den Grundmindestwurf entnehmen Sie der unten stehenden Tabelle (**Reichweite**). Der Mindestwurf wird durch übliche Situationsmodifikatoren für **Fernkampf** (SR II, S.88) modifiziert. Der Mindestwurf wird zusätzlich um +1 erhöht, denn dafür wurden Minen nicht konzipiert. Würfeln Sie gegen den endgültigen Mindestwurf und notieren Sie die Erfolge.

### Abweichung feststellen

Genauer entnehmen Sie **SR II**, Seite 96.

### Minen legen

Dazu benutzt der Charakter seine Fertigkeit **Minen** (oder die Konzentration auf **Minen legen**), er muß eine Erfolgsprobe gegen den Mindestwurf 4 ablegen, modifiziert durch die Einstellungsmodifikatoren des Zünders (siehe unten).

Beim Positionieren der Mine muß man den geeigneten Ort dafür finden. Sehr beliebt sind schlammige Wege oder Wiesen, wo man die Mine unter einer dünnen Erdschicht verstecken kann. Sie sind durch einen Beobachter nicht mehr zu entdecken, es sei denn er setzt ein Suchgerät (elektronisch / chemisch) ein.

>>>>[Versucht mal vor eurem Haus eine Mine unter einer Zeitung zu verstecken. Eine wirklich effektive Art, um lästige Besucher loszuwerden.]<<<<

-Der Feldmarschall

<20:04:57/02-07-56>

### Sprengwirkung

Erfolge aus der Fertigungsprobe (siehe **Minen legen**) werden mit den Erfol-

## Zünder

### Einstellung

Verzögerung (1 bis 9 Kampfphasen nach betätigen des Auslösers mit dem genügenden Gewicht)  
Auslösergewicht  
Timer  
Funkzünder (Militär)

### Modifikator\*

+2  
+1  
+1  
+1 / Stufe

\*Alle Modifikatoren sind kumulativ.

gen des Verteidigers verglichen. Der Verteidiger würfelt mit seiner Konstitution plus eingeteilten Kampfpoolwürfeln gegen das nach Distanz modifizierte (SR II, Seite 97) Powerniveau der Mine abzüglich seiner eigenen Stoßpanzerungsstufe.

Das Powerniveau der Mine sinkt, je nach Art der Mine, unterschiedlich (siehe unter **Ausrüstung**, Seite 14). Weiterhin gelten für Minen die gleichen Regeln in **engen Räumen**, wie für andere Sprengstoffe (SR II, Seite 97).

Für jeweils zwei Nettoerfolge des Angreifers wird das Schadensniveau um 1 erhöht, während das Schadensniveau um 1 gesenkt wird, für jeweils 2 Nettoerfolge die der Verteidiger hat.

### Mine entschärfen

Es ist ein schwieriges Unterfangen eine Mine zu entschärfen, da man den Zünder meist auseinanderbauen muß.

Der Charakter muß eine Erfolgsprobe auf die Fertigkeit Minen (oder die Konzentration Minen entschärfen) gegen den Grundmindestwurf 4. Der Spielleiter kann Modifikatoren aufgrund von Zeitdruck und Streß oder anderer situationsbedingter Modifikatoren erlassen.

Dabei muß der Charakter mehr Erfolge erzielen, als derjenige der die Mine gelegt hat. Hat der Minenleger bei dem Vergleich mindestens 1 Nettoerfolg, dann detoniert die Mine, wobei die übrigen Erfolge zur Schadens-

ermittlung (siehe unter **Sprengwirkung**) benutzt werden, und die Entfernung zur Mine beträgt effektiv 0.

Hat der Minenentschärfer mehr Erfolge, dann wurde der Zünder vollständig von der Sprengladung entfernt. Die Mine ist damit nicht mehr nutzbar.

>>>>[So'n Drek! Holt euch 'n neuen Zünder, bezahlt eure Lebensversicherung und versucht das Baby wieder an der Mine anzubringen. Ist verflucht schwer {Grundmindestwurf 8, ohne Erfolg detoniert die Mine}, aber billiger als ständig neue Minen zu kaufen.]<<<<<

-Tank Girl <13:48:38/10-06-56>

>>>>[Was ist das'n für'n Weib?]<<<<<

-Der Feldmarschall

<23:44:35/13-06-56>

Der Grundzeitraum beträgt 30 Minuten und kann durch verwendete Erfolge wie üblich verringert werden.

### Aufspüren

Minen gibt es in allen verschiedenen Tarnfarben (für Schnee, Wald usw.), sie erhöhen die effektive Tarnstufe um 4.



Entspricht die Tarnung nicht dem Einsatzgebiet, dann gilt der Modifikator -4. Das taktische Eingraben erhöht die Tarnstufe um 4 (nicht kumulativ mit Tarnfarben).

Ein Minensuchgerät wird durch optische Tarnung keineswegs beeinflusst. Würfeln Sie mit der Stufe des Gerätes gegen die Tarnstufe der Mine. Ein elektronisch unterstütztes Gerät benötigt 2 Erfolge, während ein chemisch unterstütztes Suchgerät nur 1 Erfolg benötigt. Ohne die nötigen Erfolge schlägt das Gerät nicht aus.

Zusatzkits ermöglichen es, die Minen an ungewöhnliche Orte zu positionieren; es gibt extrastarke Kleen-tac™- und Magnetbeschichtungen. Wenn der Ort eine glatte Oberfläche besitzt, ist keine Probe erforderlich. Bei rauen Oberflächen kann der Spielleiter in jeder Situation, in der die Verbindung strapaziert wird, eine Probe mit Stufe mal 2 Würfel gegen den Mindestwurf 4 durchführen. Der Mindestwurf kann je nach Situation vom Spielleiter modifiziert werden. Ohne Erfolg löst sich die Mine von dem Gegenstand.

## Auslösen

Der Charakter, der in den Genuß kommt, auf eine Mine zuzugehen, darf eine Wahrnehmungsprobe bzw. der Fertigkeit Minen entdecken (ggf. die Spezialisierung) mit denselben Modifikatoren wie unter **Aufspüren** (wie z.B. Waldtarnung) beschrieben durchführen.

Bemerkt der Charakter die Mine nicht, darf er eine weitere Wahrnehmungsprobe gegen denselben Mindestwurf mit einem Modifikator von -2 machen. Der Spielleiter kann zusätzliche Modifikatoren aufgrund von Rennen (MW+2) o.ä. gelten machen. Ge-

lingt ihm bei dieser Probe kein Erfolg, dann hat er die Mine unweigerlich ausgelöst.

War die Probe hingegen erfolgreich, weiß der Charakter, daß er auf eine Mine getreten ist. Er kann versuchen von dem Auslösegewichtssensor herunter zu gehen, bevor dieser das Gewicht registriert hat. Dazu muß dem Charakter eine erfolgreiche Reaktionsprobe gegen die Stufe des Auslösegewichtssensors (siehe **Ausrüstung**, Seite 20) plus die natürliche Stufe des Konstitutionsattributes des Charakters. Addieren Sie +2, wenn der Charakter rennt.

## Fehlzündung

Fällt eine scharfgemachte Mine herunter oder kommt sie in den Wirkungsbereich einer Explosion, besteht die Chance, daß sie detoniert. Nehmen Sie 5 Würfel und machen Sie eine Probe gegen den Mindestwurf 4, fällt dabei kein Erfolg, dann zündet die Mine fehl. Alles im Wirkungsbereich wird einem "Angriff" ausgesetzt. Werfen Sie 1W6, um zu bestimmen, wie viele Erfolge der "Angriff" erzielt. (Sebastian Frankfurt)

## Kampffertigkeit:

### Minen

bezieht sich auf das Anbringen, Aufspüren, Entschärfen der verschiedensten Arten von Minen.

**Konzentrationen:** Minen legen (SW), Minen entschärfen (SW), Minen entdecken (SW)

# Ausrüstung

Tarnstufe† Schaden Reduzierung Gewicht Verfüg- Preis  
barkeit

## Minen\*

AP††	5	15 T	-2 / Meter	3	Militär	300
AF	4	15 T	-7 / Meter	3,5	Militär	350
HE	4	15 T	-1 / Meter	3,5	Militär	350

†Wenn ein Minensuchgerät zur Entdeckung eingesetzt wird, muß die Tarnstufe verdoppelt werden.

††Benutzen Sie die Regel für Flechettegeschosse (SR II, Seite 93), die Modifikation ist im Schadenscode berücksichtigt.

	Tarnstufe	Stufe	Gewicht	Verfüg- barkeit	Preis
<b>Beschichtung</b>					
Kleen-tac™	-	1-4	-	4/24 Std	80+10/Stufe
Magnetstreifen	-	1-4	0,1	4/24 Std	100+25/Stufe
<b>Zubehör**</b>					
Timer	6	-	0,5	8/12 Tage	150
Funkzünder	8	1-8	0,3	7+Stufe/ 12 Tage	350+200/Stufe
Verzögerungs- menu	8	-	0,1	8/10Tage	100
Auslösergewicht- einstellung	6	1-4	0,5	8/10Tage	175/Stufe
<b>Aufspürgerät</b>					
elektronisch	3	1-6	5	Stufe/ 14Tage	4000+500/Stufe
chemisch	2	1-6	8	Stufe/ 16Tage	5500+500/Stufe

\*Minen sind auf der Straße nicht frei erhältlich; Spielleiterentscheidung.

\*\*Zubehör hat einen Straßenindex von 3.

**NEU**  
**Jetzt 2 x in Hannover**  
**TRIVIAL BOOK SHOP**

**COMICS**

**Buchhandlung & Antiquariat**

**Comics ab 1947 bis....**

**Versandkatalog A 4/ 5.-DM Briefmarken**

**Marienstrasse 3**

**30171 HANNOVER**

**ROLLENSPIELE**

**SCIENCE FICTION - FANTASY**

**STAR WARS - STAR TREK -**

**Modellbausätze**

**Hölty Str. 1/Ecke Marienstrasse**

**30171 HANNOVER**

**Öffnungszeiten**

**jeweils Mo - Fr 10 - 18 h**

**Sa 10 - 14 h (bzw 16 h/18 h)**

*OSM-  
854415  
Redder*

**ROLLENSPIELE, COMIC-Buchhandlung -**  
**SCIENCE FICTION, FANTASY, usw.**  
**BRAUNSCHWEIG Bohlweg 46/Hagenmarkt**

**Besuchen Sie uns einmal, wir freuen uns auf Sie !**



## Ion McLeod

Ion McLeod wurde am 13. Oktober 2030 in Leeds - Großbritannien - geboren. Seine Eltern sind nicht bekannt. Seine Kindheit verlief normal, bis zur Nacht des 25. Novembers 2042. Offenbar befand sich die Familie McLeod auf der Fahrt von Leeds nach London, als sie in einen schweren Autounfall verwickelt wurde. Der genaue Unfallhergang ist nicht bekannt, nur daß das Fahrzeug der Familie McLeod mit einem anderen PKW zusammenstieß und verkeilte. Hierbei kamen der Vater Ion McLeods und die zwei Insassen des fremden Fahrzeuges ums Leben. Mutter McLeod und Ion überlebten, verloren allerdings das Bewußtsein. Ein mit Chemikalien

beladener Laster - der Fahrer, ein bekannter BTL-Junkie, während der Fahrt vermutlich auf einem Trip gewesen - fuhr in die verkeilten Autos hinein.

Ions Mutter und der LKW Fahrer starben. Ion überlebte. Die Chemikalien liefen aus und entzündeten sich. Der Feuerwehr gelang es jedoch, einen völlig verstörten und mit Blut seiner Eltern überströmten Ion zu retten.

Offenbar erlitt er ein schweres Trauma, durch die Art wie seine Eltern starben. Seine Goblinisierung zum Homo Sapiens Ingentis zwei Monate später verstärkte dieses Traum

noch. Er war ständig in Furcht vor "Wesen in silbernen Anzügen" - offenbar eine Anspielung auf die Feuerwehrleute. Er drohte bei jeder Gelegenheit diese "Wesen" grausam zu töten. Am 19.03.2043 gelang es ihm aus einer Psychiatrie in Manchester zu fliehen. Seine Spur verlor sich im Schottischen Hochland. Trotz seiner außergewöhnlich guten körperlichen Verfassung, gaben ihm die Ärzte der Klinik keinerlei Überlebenschancen, und er wurde nach langem Zögern für Tod erklärt. Trotzdem wurde die Bekanntgabe seiner Flucht verhindert, um die Bevölkerung nicht unnötig zu verschrecken.

2052 tauchte er in London - von den Behörden unbemerkt - und kurz darauf in Seattle wieder auf, bekannt als "The Highlander". Seine bevorzugte Waffe war eine großes zweihändiges Breitschwert. In Seattle machte er sich einen Namen durch mehrere, sehr gut durchgeführte, Runs und durch sein Markenzeichen: Ein mattschwarzes, in Trollgröße gefertigtes Breitschwert, welches er ausgezeichnet zu führen verstand.

2054 erschien er zum ersten Mal in der ADL, genauer gesagt, in Berlin. Im September '54 erregte er Aufsehen, als er im Chapeau Claque (einer Edel-Musikkneipe in Hamburg) mit einer Axt bewaffnet 19 jugendliche Gäste und einen Türsteher schwer verletzte und 5 Jugendliche tötete. Am Tatort stellte er sich dann noch der eintreffenden Polizei.

Er wurde zu 2 x 25 Jahren verurteilt und sollte in die HSVA I ("Big Willi") eingeliefert werden. Ihm gelang es allerdings, während der Überführung zu entkommen. In den letzten eineinhalb Jahren nahm er wieder an mehreren Schattenläufen teil.

### Verhalten und Auftreten:

Er hofft noch immer, daß ihm eines Tages die mysteriösen Wesen über den Weg laufen, und er sich blutig rächen kann. Im Laufe der Zeit verklärte sich jedoch seine Version von den "Wesen", so daß er nicht mehr jeden Feuermann in Brandschutzrüstung angreifen würde. Allerdings läßt er in jedem Kampf gegen Vollrüstung tragende Gegner ein Stück dieser Rachsucht einfließen. Er wird in so einem Fall versuchen, seinen Gegner mit seinem Schwert zu köpfen. Dabei bleibt er trotzdem klar genug, um sich nicht selbst in eine Selbstmordsituation zu treiben. Gegner, die selbst geeignete Nahkampfwaffen tragen, wird er bevorzugt angreifen. Im Falle eines solchen Kampfes, wird er jede Hilfe ablehnen, solange er die Situation unter Kontrolle hat. Sollte er jedoch in Lebensgefahr geraten, hat er nichts gegen einen sauber angesetzten Schuß auf seinen Gegner. Grundsätzlich läßt er sich nichts gefallen und beantwortet jede Provokation entsprechend ihrer Größe.

Ion läßt gerne unter Freunden (wobei er selten Freundschaften entstehen läßt) bzw. unter Mit-"Läufnern" den dummen Troll raushängen, ist allerdings für einen Troll recht intelligent und einfallsreich.

**Straßenname:** The Highlander  
**richtige Name:** Ion McLeod  
**Name der Eltern:** (unbekannt) McLeod  
**Spezies:** Homo sapiens Ingentis  
**Spezies der Eltern:**  
Homo sapiens sapiens (beide Elternteile)

**Geburtsdatum:** 13. Oktober 2030  
**Geburtsort:** Leeds, Großbritannien  
**Augenfarbe:** rötlichschwarz  
**Haarfarbe:** sehr dunkel - schwarzrotes, gelocktes Haar  
**Größe:** 3,17 m

**Gewicht:** ca. 280 kg  
**Kennzeichen:** exotische Vollrüstung,

>>>>[ne Freundin von mir meinte, er trägt eine erotische Vollrüstung. Na ja, sie hat's nich so mit Fremdwörtern.]<<<<<<-Kaja <10:52:59/03-08-56>

Zweihänderschwert in Trollgröße

## ATTRIBUTE

Konstitution: 12 (16)  
Schnelligkeit: 4 (5)  
Stärke: 10 (11)  
Charisma: 2  
Intelligenz: 4  
Willenskraft: 5  
Reaktion: 4 (5) + 3W6  
Essenz: 0,1

## WÜRFELPOOLS

Kampfpool: 7

## FERTIGKEITEN

bew. Kampf (Zweih.): 4 (10)  
waffenl. Kampf (Sporn): 5 (10)  
Feuerwaffen( Pistolen): 4 (10)  
Wurfaffen (Nicht-Aerodynamische):5(10)  
Motorrad (Blitzen): 1 (5)

## SPRACHEN

Englisch: 6  
Schottisch: 5  
Deutsch: 5

## KLEIDUNG

### privat:

schwarze Lederhose (0/2)  
schwarzes Shirt (-/-)  
schwarze Panzerjacke(5/3)  
Armeestiefel (-/-)

### auf Runs:

schwarze Vollrüstung (Spezial): 10/7

>>>>[Wenn Du Dir mal nen alten Film

(noch auf 2D) reinzieht: "Predator I" mit Arnold Schwarzenegger - also die Rüstung, die dieser Alien trug, sah genauso aus, wie seine hier!]<<<<<<

-Bladerunner <02:04:36/03-06-56>

## CYBERWARE

Cyberbeine (links & rechts)  
Cyberarme (links & rechts)  
Smartgunverbind. (alpha)  
Dermalpanzerung (3)

## BIOWARE

Symbiotes (3)  
Schmerzeditor  
Supra-Schilddrüse  
Synapsen-Beschleuniger(2)

## CONNECTIONS

Phönix,	Schieber	Hamburg
Cog,	Schieber	Seattle
Dr. Henkel,	Magie-Doc	Berlin
The Who,	Magie-Doc	Seattle
	Barkeeper	Seattle
		(Matchsticks)
Charlie,	Informant	Seattle
Matze,	Informant	Berlin
Klaus,	Informant	Hamburg

## FAHRZEUG

BMW Blitzen (Troll tauglich)

## WAFFEN

Zweihänder: (Stärke+4)S, wegen Dekote™-Überzug  
Sporn : (Stärke) M  
Ruger Super Warhawk  
Colt Manhunter (mit Laserzielfernrohr)  
Wurfmesser (4 Stück)

## KARMA

Reputation: 186  
Karmapool: 18  
Gutes Karma: ---  
Bekanntheitsgrad: 16

Folgende Termine beinhalten SciFi-Spiele, wobei nicht unbedingt Shadowrun gemeint ist. Wir übernehmen für diese Daten keine Garantie.

### Regelmäßige öffentliche Treffen:

**Lübeck:** jeden zweiten Samstag im Monat vom SFCL um 15 Uhr; Stammtisch, SF-Freaks und Brettspiele. *Basewitzkeller im Gesellenhaus, Parade 8 (am Dom).*

**Bielefeld:** jeden ersten und dritten Dienstag im Monat ab 19.30 Uhr; Rollenspiel Stammtisch. *Gaststätte Brinkmann, Voltmannstr. 138 (Ecke Schloßhofstr., Clubraum)*

jeden ersten und dritten Mittwoch im Monat ab 20 Uhr (am dritten SF-Rollenspiel). *Gaststätte "Neue Börse", Jölenbecker Str. 32.*

**Düsseldorf:** jeden dritten Samstag im Monat ab 15 Uhr von der SFCD-Regionalgruppe Niederrhein e.V.; SF-Literatur-, Film-, Diskussions- und Aktivistentreff. *"Erkrather Krug", Erkrather Str. 91, Flingen.*

**bei folgenden Cons habt Ihr die Chance auf SciFi jeder Art:**

**22.-24. September, MOD-CON '95, Modena, Italien**

Das 13. Nationale Rollen- und

Simulationstreffen Italiens; der Palazzetto dello Sport die Viale Molza ist von Freitag 21 Uhr bis Sonntag 18 Uhr geöffnet, der Eintritt kostet 40.000 Lire (33 DM) für alle und 15.000 Lire (12 DM) für einen Tag. Angeboten werden Turniere für AD&D, D&D, **Cyberpunk**, WFRP, MERP, Star Wars, Magic, Mutant Chronicles, Star Trek, SFB, ASL, Risk!, Battletech, Civilisation, Diplomacy, Up Front, Britannie, 1830, Blue Max, WH40k, Man' o' war, Space Hulk, Blood Bowl, Space Marines, uvm. Turniere kosten durchschnittlich 8.000 Lire Teilnahmegebühr. Freie Events sind ein LARP, Mage, Amber, TOON, TF2V, Junta, eine 2nd Hand Game Auktion uvm. Eine Frühzeitige Anmeldung ist sinnvoll bei: *Marcello Missiroli, Via Puccini 53, 41100 Modena, Italien, Tel.: 0039-59-238202, Fax: -234270; e-mail: 100034.2113@compuserve.com oder fidonet 2:332/504.26*

### 19.-22. Oktober, Spiel '95, Essen

Gigantische Spielmesse mit einem guten Spektrum an Rollenspielverlagen, leider mit immer weniger freien Spielflächen. Kontakt: *Friedhelm Merz Verlag, Alberichstr. 15-17, 53179 Bonn, Tel.: 0228-342273, Fax: -856312*

>>>>>[C U there chummers!]<<<<<  
-Sebastian Frankfurt <18-08-95>

### 11.-12. November, "Konzerner" (LARP), Zürich, CH

Gefangen im Spiel der Macht ist das Leben eines hohen Konzerners kein Zuckerschlecken. Und nun ist in der Konzernwelt der Teufel

**weiter Seite 27** ➤

**micro-computer-systeme**

MICROCOMPUTER, HARD- UND SOFTWARE, NETZWERK-LÖSUNGEN



**Dipl. Ing. P. SCHÜTTE**

Fabrikstraße 21  
24534 Neumünster

Tel.: (0 43 21) 4 42 77  
Fax: (0 43 21) 4 41 77  
Mobil-Tel.: 0 17 18 53 98 35

## Liebe Leser!

Bitte füllt die unten stehenden Kästchen aus und schickt uns das Papier, nachdem Ihr es auf eine an uns adressierte Karte (für nur 80 Pfennig) geklebt habt. Zur Not reichen auch Briefe oder selbstgebastelte Karten. Hauptsache Ihr schickt uns Eure Meinung zu den unten genannten Themen an unsere Adresse (siehe Impressum).

### CHROME•Guide goes interaktiv!!!

Wir haben die Gelegenheit CHROME•Guide als Diskettenversion oder über Mailbox zu vertreiben. Wir wollen von unseren Lesern (EUCH!) wissen, ob überhaupt Interesse an dieser Wandlung besteht. Es wäre demnach zu überlegen, ob wir ein rein elektronisches Magazin werden oder auch weiterhin eine Papierfassung herausgeben.

Kreuzt die Kästchen an, die am ehesten Eure Meinung widerspiegeln:

- ☐ Ich finde die Idee mit der elektronischen Zeitung gut und würde CHROME•Guide als solche weiterhin beziehen wollen.
- ☐ CHROME•Guide soll als elektronische und Papierfassung herauskommen
- ☐ Ich finde CHROME•Guide sollte nur als Papierprodukt existieren.

Sonstiges: \_\_\_\_\_

Die Frage nach dem CHROME•Guide-Abo:

- ☐ Ja, ich würde CHROME•Guide im Abo beziehen.
- ☐ Nein, ich würde die Gelegenheit zum Abo nicht nutzen.

Zunächst einmal das Thema: CHROME•Guide wird elektronisch. Ihr würdet anstatt der Papierfassung eine 3,5" Zoll Diskette (1,44 MB) für PC erhalten, und zwar genauso im Laden wie vorher; und ganz bestimmt wird der Preis nicht teurer. Ihr könnt die CHROME•Guide auf Eurem PC lesen, wobei natürlich kleine Features wie rotierende Schriften & Bilder und Sound mit

ins Programm aufgenommen werden können. Was Ihr dafür braucht? Nur einen PC auf dem das Programm Windows installiert ist und natürlich CHROME•Guide.

Ob wir wirklich ein Sortiment an Sound bieten werden ist derzeit noch unklar, aber wer auf den Sound nicht verzichten will, sollte sich eine Soundkarte (Soundblaster kompatibel) zulegen.

Auf alle Fälle wird es nicht mehr große Probleme mit durch Bilder unleserlich gemachten Schriften geben.

Ein Wort zu dem erwünschten (?) Abo; zunächst können wir ein Abo leider nur für 5,- pro Heft anbieten. Dafür kommt es aber frei Haus.

Am besten ist: Ihr

schickt uns 2 DM in Briefmarken, sowie einen an Euch adressierten und frankierten (mit 3 DM) Rückumschlag und einen leserlichen Zettel, auf dem Ihr die von Euch gewünschte Ausgabe angebt!

Wenn über 250 Anfragen auf ein Abo bei uns eingehen, dann können wir den Preis auf 4,- DM senken.



### ↳ von Seite 25:

los. Der Kampf um die letzten Rohstoffgebiete Zentralafrikas wird durch eine erzwungene Übernahme eröffnet. Mit List und Tücke müßt Ihr versuchen, am Spitzenmanager-Symposium Eure Gegner über den Tisch zu ziehen und mit den wichtigen Konzernen Allianzen einzugehen. Kontakt: *Chipheads, c/o Saro Pepe, Mattengasse 4, 8005 Zürich, Tel: 0041-1-2719249.*

### Vorschau:

Wir bringen in der nächsten Ausgabe ein Special über die Hoverliga direkt vor unserer Haustür, wir haben ab sofort in jedem Heft interessante NSCs, wir bekommen Börsenberichte frei Haus, wir haben Abenteuer, schickt uns Eure Gangs uvm.

üße+++Grüße+++Gr

**NIGEL D. FINDLEY IS DEAD**  
**JULY 22, 1959 - FEBRUARY 19, 1995**  
**REMEMBER HIM**

Sharon "Sly" Young    Dennis "Falcon" Falk  
Dirk Montgomery    Rick Larson  
and many more

### redaktionelle Grüße an:

Pedder, Drachenhort (für die Shadowrun-Poster), Thomas Illing, Peter Z., T. Römer, Die Post (die durch uns noch reich wird), alle verrückte Runner, die das Mag beziehen, sowie:

Shell (für was-weiß-ich-nicht-was), Frankreich (für eine strahlende Geschichte), die Gabba-Posse Kiel (für gute-Laune-Musik)

Grüße an unseren militärischen Berater Christian Schacht, der mit seinem Gefühl für militärische Ausrüstung die eine oder andere Mine für uns entschärft hat.

(Sille)

## ADRESSE

Unsere Adresse hat sich geändert, sie lautet jetzt:

**Sebastian Frankfurt**  
**Hüttenkamp 15**  
**24536 Neumünster**



Fantasy Strongpoint  
Marktgässle 8  
71032 Böblingen  
Tel. 07031/234473

Rübezahls Höhle  
Kronenstr. 2  
72070 Tübingen  
Tel. 07071/27833

.....auch 2053 beste Wahl, Chummert!