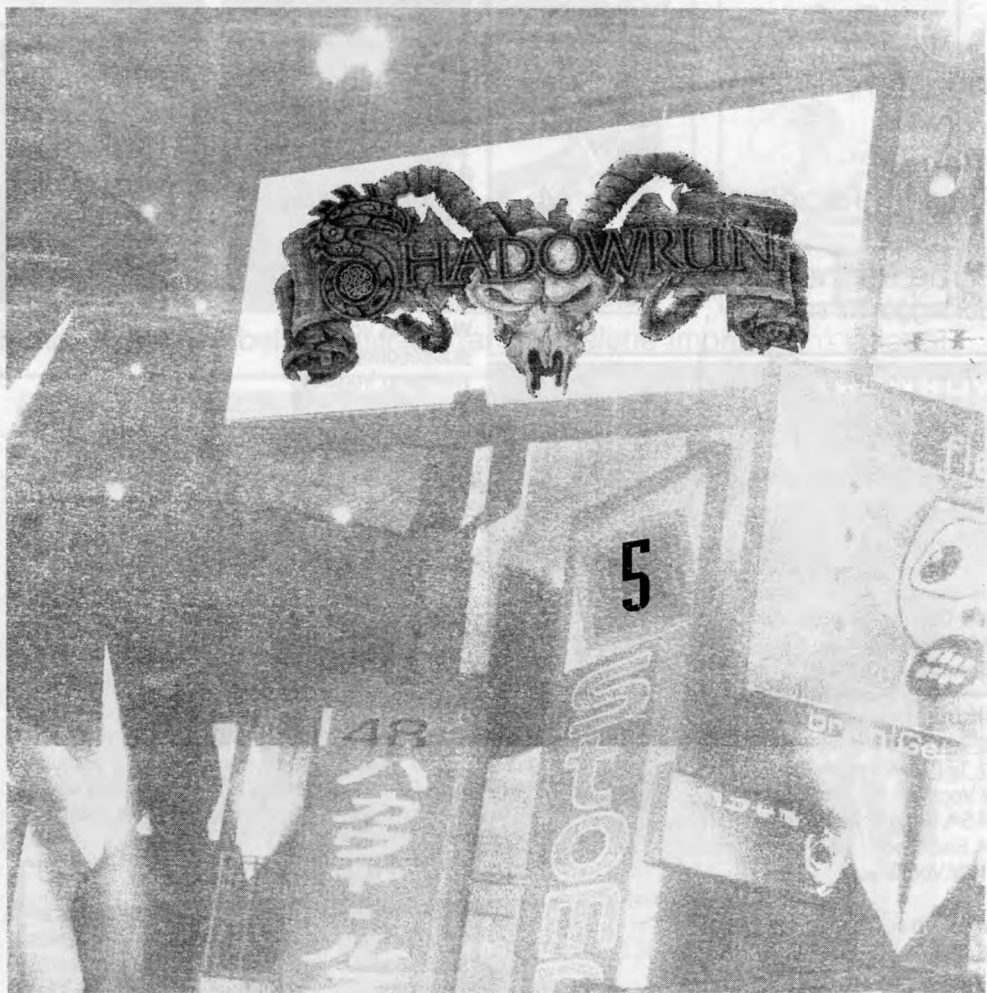


# CHROME-CUIDE



## Inhalte

Peyote und Meskalin

MagicNET

Hot Dogs—Designerhunde

Rigger Optionen Teil [I]

## Inhalte

News: Recall / Newsflash

Prime Runner: Lukas

Runner Contest: Test the Best

Anzeigen

# CHROME-GUIDE

## INHALTSVERZEICHNIS

Inhalt/Impressum/ Vorwort	2
Rigger—Regeloption	4
Prime Runner: "Lukas" der Rigger für alle Fälle	9

## VORWORT

Ein etwas kleines Vorwort diesmal, aber dafür um so mehr Material.

**Frage:** Besteht Interesse an einem Abenteuer, in dem Shadowrun-Charaktere auf eine Art Earthdawn-Umgebung treffen?

Schreibt uns eine Antwort, damit wir wissen, ob es sich lohnt so ein Abenteuer in der CHROME-Guide abzdrukken oder nicht.

Alles gute, euer  
Sebastian

## Bildnachweis

96 Teil: 1(c) Digital Overdose; 7-8 S.Frankfurt

57 Teil: 1 W.Vogeley; 3 S.Frankfurt; 6 unbekannt; 14 W.Vogeley; 16 (c) FASA, Corporate Security; 17 (c) FASA, Rigger Black Book, Farbbilder; 23 W.Vogeley; 24 Sachbuch; 30 S.Frankfurt (n. Skizze N.Brunner); 31 W.Vogeley

## Artikelnachweis

96 Teil: 4-8 S.Frankfurt (n. Idee v. N.Ziebeck); 9-11 S.Frankfurt

57 Teil: 3-9 S.Frankfurt; 10-16 B.Lippold (Optionen v. S.Frankfurt) 17-23 S.Frankfurt; 24-29 M. Schrandt; 30 N.Brunner; 31 D.Heiss; 32 S.Frankfurt; 34 G.Heinecke

Wenn Bilder oder Artikel von anderen Firmen benutzt werden, soll dies nicht als böswilliger Akt der Copyrightverletzung angesehen werden.

(c) by Sebastian Frankfurt 1996

## IMPRESSUM

Herausgeber:

Sebastian Frankfurt

Geschäftsadresse:

Sebastian Frankfurt

Hüttenkamp 15

24536 Neumünster

Tel.: 04321 / 528 579 | Fax: 04321 / 520 614

Redaktion:

Sebastian Frankfurt

Torsten Hachtel

Dennis Heiss

Björn Lippold

Markus Schrandt

Wolfgang Vogeley

Illustrationen:

Wolfgang Vogeley

Layout:

Sebastian Frankfurt

Druck:

eigen

Vertrieb:

FanPro & eigen

Auflage: 400

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

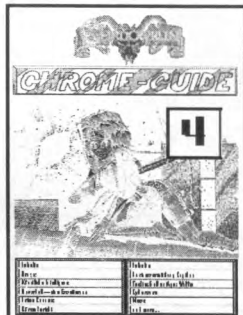
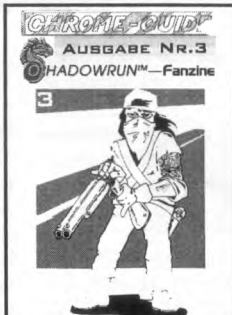
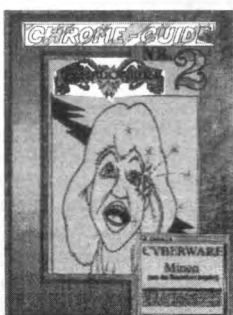
Shadowrun™ und Matrix™ sind eingetragene Warenzeichen von FASA Corporation und Fantasy Productions und werden mit freundlicher Genehmigung von Fantasy Productions verwandt.

## WICHTIG!! NUR FÜR SPIELLEITER!

im '57iger Teil unter Anzeigen | Biete befindet sich ein Angebot zu einem Krafffokus Stufe 5. Die Bindungskosten betragen 21 Karmapunkte, aber bei dem Ritual des Erschaffens ging leider etwas schief. Silver selbst weiß nicht was und will kein Risiko eingehen. Jedesmal wenn man die Macht des Fokus' nutzt (also Zusatzwürfel für den Magiepool nimmt), scheint eine Art Feedback zu entstehen, die dem Magier 4M-Betäubungsschaden zufügt (Widerstandsprobe ohne Kampfpool).

Für alle, die die vorherigen Ausgaben noch nicht kennen: Es gibt sie noch — Papiaerausgaben...

# Nachbestellungen möglich!



Nachbestellungen bei Sebastian Frankfurt (siehe Impressum) tätigen!



**Alles für den  
Runner**

**Spieladen "der Meister"**  
 kuhberg 16  
 24534 neumünster  
 telefon u. telefax:  
 04321/48561



# R I G G E R

## optionale Fahrzeugregeln

Zunächst einmal muß man FASA zugestehen, ein Fahrzeug-Kampfsystem kreiert zu haben, was relativ leicht (auch für Laien) zu handhaben ist—und trotzdem nicht zu sehr realitätsfern ist. Zwar schreien viele nach Trefferzonen, aber es geht auch ohne:

Der Spieler erklärt dem Spielleiter was er bzw. der Charakter alles tun möchte, um in einem Fahrzeugkampf zu bestehen. Der Spielleiter muß sich dann den Schwierigkeitsgrad der Manöver überlegen und einen erhöhten Mindestwurf festlegen. Beide würfeln nach den normalen Fahrzeugregeln, dann wertet der Spielleiter das Ergebnis aus und beschreibt dem Spieler welches der Manöver denn nun geklappt haben und wo wer versagt hat.

Dabei steht es dem Spielleiter frei zu sagen, was denn gerade getroffen wurde, ob nun bei Leichtem Schaden gerade die Scheiben kaputt gehen oder vielleicht doch lieber der Kofferraum und das Heck demoliert wurden oder etwas anderes...

Und trotzdem gibt es Leute, denen diese Vorgehensweise absolut nicht sympathisch ist.

Man kann ein Fahrzeug in mehrere "eigenständige" Zonen unterteilen, ein Auto z.B. in das Heck, die Fahrgastzelle, den Motor und die vier Radkästen. Diese Unterteilung ist wichtig, wenn man genauer erfahren möchte, wo die Kugeln des Gegners gerade eingeschlagen sind, ob sie das Auto einmal durchschlagen haben oder vielleicht doch irgendwo steckengeblieben sind.

Dabei bleiben die Schadenscodes der Waffen und Zaubersprüche, sowie der Mindestwurf für Kampfzauber bei den festge-

legten Werten (siehe SRII S.XXX). Kampfzauber können nur das Fahrzeug insgesamt betreffen, verwenden Sie deshalb für Kampfzauber das normale Kampfsystem, streichen Sie den anfallenden Schaden bitte nur bei der Kategorie Motor an (einfacher zu rechnen, wenn man alle Kategorien anstreichen würde, würden die anfallenden Modi einfach zu stark sein). Einen schädigenden Manipulationszauber kann man regelrecht "zielen"; auf den Mindestwurf kommen alle Modifikatoren wegen Geschwindigkeit, Größe des Ziels, Sichtverhältnisse usw. Der Schaden wird nur auf die betroffene Zone angewendet.

Jede "Zone" braucht einen eigenen Zustandmonitor, dabei entfällt der allgemeine Zustandmonitor des Fahrzeugs. Es wird etwas arbeitsintensiver sein Fahrzeug zu verwalten, aber dafür hat man immer sofort parat wo was fehlt bzw. kaputt ist—und außerdem hält ein Fahrzeug mit diesen System auch etwas länger.

### Wann ist ein Fahrzeug außer Gefecht?

Jede Zone hat Einfluß (siehe unten) auf die Fahrtüchtigkeit des Fahrzeugs, so daß man immer alle Zonen in Betracht ziehen muß. Alle Modifikatoren sind kumulativ; außerdem ist jeder der 4 Radkästen in Betracht zu ziehen. Bei anderen Vehikeln werden die Zonen eventuell umbenannt, bitte achten Sie auf die Änderungen.

*Haben also ein paar Gangmitglieder Strikers Ford America dermaßen beschossen, daß jetzt sein Motor einen Leichten und zwei seiner Reifen einen Mittleren Schaden davongetragen haben, so steigt sein Mindestwurf auf seine Handlingproben insgesamt um +5 (zweimal +2 für die Reifen und einmal +1 für den Motor) und seine Geschwindigkeit verin-*



gert sich um -10% (zweimal -5% für die Reifen). Dies ist ein System, was mindestens ebenso-viele Vor- und Nachteile hat, wie andere auch. In unglücklichen Situationen ist man mit dem FASA Kampfsystem wirklich gut beraten, bei anderen ist dieses Vorteilhafter.

## Die Panzerung

Jede Zone hat seine eigene Panzerung und sie kann auch getrennt aufgestockt werden. Sollte es notwendig sein, einmal eine Art Gesamtpanzerung zu bestimmen, gehen Sie folgendermaßen vor: Addieren Sie die Panzerungsstufen aller Zonen auf und teilen Sie sie durch die Anzahl aller Zonen. Ein normales SRII Fahrzeug hat nur einen Panzerungswert; so hätte jede einzelne Zone genau diesen Panzerungswert.

Bei normalen (nicht Fahrzeug- oder schweren Waffen) wird beim Eintritt des Projektils die Schadenskategorie um einen heruntergesetzt.

Wenn das Powerniveau einer solchen Waffe (ohne Salvenmodifikation) niedriger als der Panzerungswert der Zone ist, dann bleibt die Kugel automatisch in der Panzerung stecken, ohne Schaden anzurichten.

## erweitern der Panzerung

Um sich besser vor schweren Waffen zu schützen, kann man sein Vehikel weiter panzern lassen. Dabei ist es möglich, jede einzelne Zone gesondert zu panzern; oder auf Wunsch auch das gesamte Fahrzeug. Der Grundzeitraum für diese Modifikation beträgt die Anzahl der Tage gleich dem gewünschten Panzerungswert; bei einer einzelnen Zone wird der Gundzeitraum der Einfachheit halber durch die Anzahl der Zonen geteilt. Der Mindestwurf ist gleich der gewünschten Panzerungsstufe.

Teilen Sie auch Preise, Geschwindigkeits-

verlust, Ökonomie und das Handling durch die Anzahl der Zonen, wenn Sie nur eine Zone aufrüsten wollen.

## Schaden an Fahrzeugen

Zuerst muß ermittelt werden, welche Zone getroffen wurde, dann erst kann mit der Schadensermittlung begonnen werden. Wenn das Projektil von außen in das Fahrzeug eindringt, wird entweder das doppelte Rumpfattribut von dem Powerniveau abgezogen (wenn keine Panzerung vorhanden ist) oder bei vorhandener Panzerung, wird dieselbige plus die Hälfte (abgerundet) des Rumpfattributes von dem Powerniveau abgezogen. Das Fahrzeug erhält so viele Würfel, wie die Stufe des Rumpfes plus die Hälfte (abgerundet) der vorhandenen Panzerung betragen.

Bei Schaden innerhalb des Fahrzeugs zählt die Panzerung nicht. (Ausnahme: Wenn die Schadensfortpflanzung nach draußen geht!)

## Schadensfortpflanzung

Ein Geschöß hat die Möglichkeit mehrere "Zonen" zu durchqueren und so mehr Schaden anzurichten. Das Projektil durchdringt das Fahrzeug solange, bis das Powerniveau auf Null oder das Schadensniveau unter die Kategorie Leicht gesunken ist.

Fängt eine Zone die gesamte Kinetische Energie des Projektils auf, d.h. nimmt keinen Schaden, dann bleibt die Kugel in dieser Zone stecken. Sollte die Zone aber Schaden bekommen, können die Projektile noch die Kraft besitzen weitzuvordringen. Notieren Sie den Schaden der einen Zone, setzen Sie das Schadensniveau um eine Kategorie herunter. Jetzt ermitteln Sie mit dem neuen Powerniveau und Schadensniveau den Schaden in der nächsten Zone. Dann reduzieren Sie wieder das Schadensniveau um eins...

## ZUSTANDSMODIFIKATOREN

	Motor	Fahrgastzelle	Laderaum	Nadkasten
tödlich	fahrunfähig	MW+5	MW+3	MW+4;Geschw. -30%
schwer	MW+3;Geschw. -50%	MW+3	MW+1	MW+3;Geschw. -20%
mittel	MW+2;Geschw. -10%	MW+1	—	MW+2;Geschw. -5%
leicht	MW+1	—	—	MW+1

Werfen Sie für das Projektil beim Eintreten in eine neue Zone 1W3 um die "Erfolge" zu bestimmen.

Bei schweren Waffen, Sprengstoffen und Anti-Fahrzeug-Waffen wird das Schadensniveau nicht beim Eintritt in die neue Zone reduziert.

*Strikers Ford wird abermals unter Beschuß genommen, der MP Schütze hat mit seiner Salve drei Erfolge und trifft damit das Heck mit dem Kofferraum. Strikers Ford zieht von dem Powerniveau der MP-Salve 3 Punkte ab (zwei für die Panzerung und einen für den Rumpf nach SRII-Standartregeln)—macht ein Powerniveau von 7 und ein Schadensniveau von M (die Steigerung der Salve wird durch die Panzerung wieder um eins reduziert). Angenommen Striker erzielt 2 Erfolge, dann dringt die Salve in den Kofferraum ein und verursacht einen Mittleren Schaden.*

Mit dem Powerniveau von 7L (Überqueren einer Zone: Schadensniveau um eins runter) erreicht die Salve die Fahrgastzelle. Die Erfolge werden mit 1W3 für die Salve ausgewürfelt—hier 1 Erfolg. Die Fahrgastzelle darf eine normale Widerstandprobe leisten (es zählt keine Panzerung); wobei diesmal wiederum 2 Erfolge erzielt werden. Es reicht nicht für eine Schadensreduzierung, also erhält die Fahrgastzelle einen Leichten Schaden.

Eine nochmalige Senkung des Schadensniveaus hat zur Folge, daß die Projektile nun endgültig in der Karosserie zwischen Fahrgastzelle und dem Motorblock steckenbleiben.

## Zonen

Im folgenden Teil werden die verschiedenen Zonen bei den verschiedensten Fahrzeugen aufgelistet.

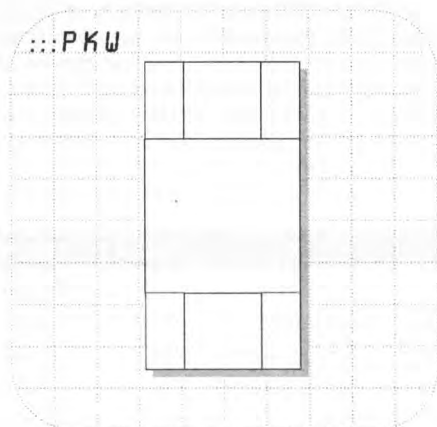
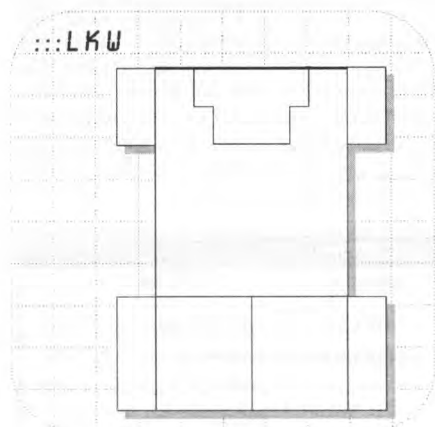
Folgende Änderungen sollten Sie beachten:

- **Motorrad:** es gibt nur 2 Radkästen (+1 mit Beiwagen); Beiwagen wird als Fahrgastzelle berechnet
- **Hubschrauber:** es gibt 2 Antriebszonen, die beide wie Motor behandelt werden; die Kufen werden wie Radkästen behandelt, wenn es ans Landen geht
- **Flugzeug:** jeder Antrieb wird wie Motor behandelt
- **Drohnen:** es gibt keine Fahrgastzelle; der Lastraum wird wie der Kofferraum behandelt
- **LKW:** die Lastenfläche wird wie der Kofferraum behandelt
- **Panzer:** der Geschützturm ist zusätzlich und wird als extra Fahrgastzelle behandelt

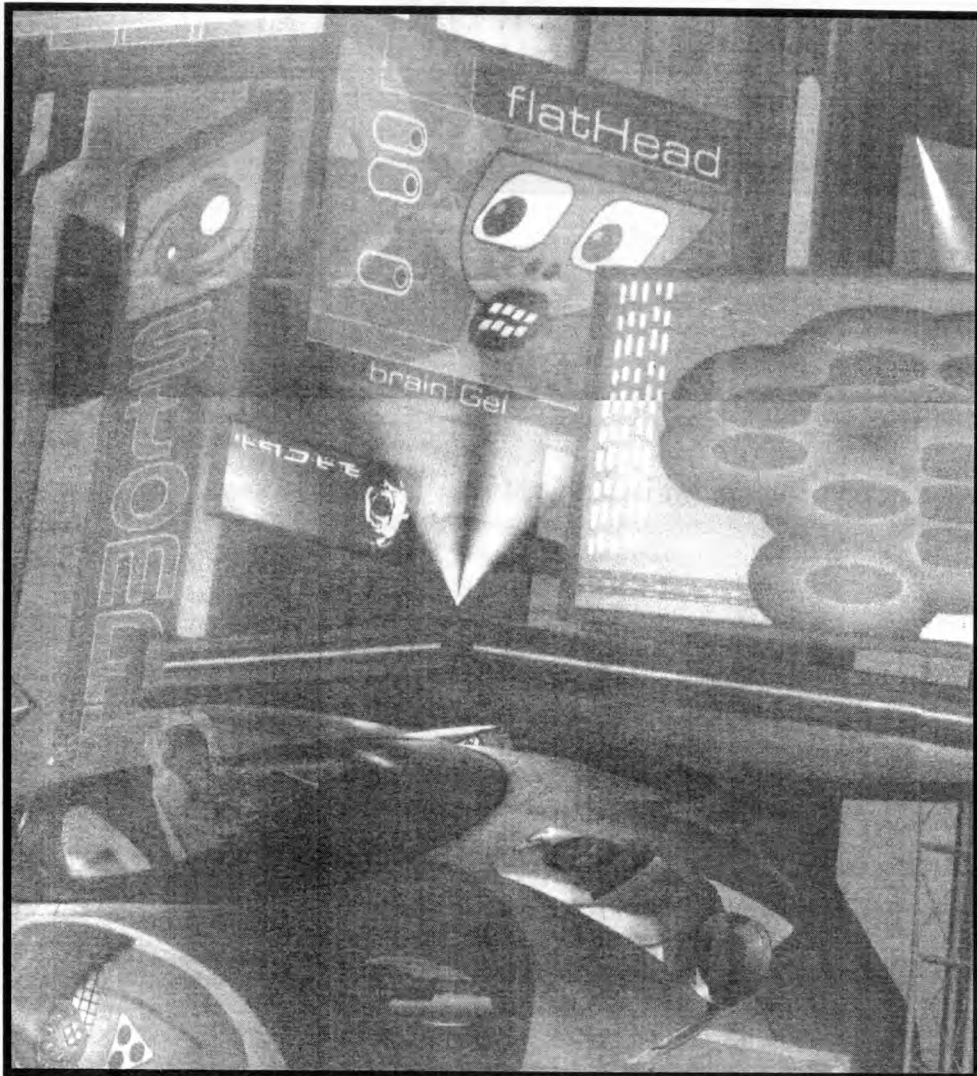
## NÄCHSTE AUSGABE:

### 2.Teil

»Über das Einbauen und Erweitern«  
Wieviel man wo zusätzlich montieren kann, was es bringt und was nicht—neue Optionen, um sein Fahrzeug noch besser aufzurüsten. Dazu braucht man auch die "Zonenunterteilung".



# CHROME-GUIDE



## Inhalte

Peyote und Meskalin

MagicNET

Hot Dogs—Designerhunde

Rigger Optionen Teil (I)

## Inhalte

News: Recall / Newsflash

Prime Runner: Lukas

Runner Contest: Test the Best

Anzeigen



WELCOME TO...

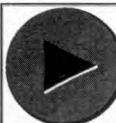
# SHADOWLAND

"I have taken all knowledge to be my province."  
—Francis Bacon, 1592

## KATEGORIE

▶ Login/Inhalt	2
▶ MagickNET	3
▶ Hot Dogs—Designerhunde	10
▶ Rig-Tech	17
▶ Drogen	24
▶ Waffen	30
▶ Börse	31
▶ News—Recall	32
▶ Newsflash	34
▶ Test the Best™ Contest	35
▶ Anzeigen	36

## Go To



## V o r w o r t

Hallo ihr Schatten!

Erstmal ein Tip: Schaut euch die News-Section mal genauer an!

Wir stehen mit unserem Online-Grimoire erst am Anfang, aber wir hoffen mit Eurer Hilfe noch so vieles über Magie zu erfahren und zu veröffentlichen

Wenn Ihr etwas herausgefunden habt, schickt uns Euer file einfach mal zu, und wir entscheiden, ob sich eine Veröffentlichung lohnt.

Partnervermittlung **Cupidon**—in der letzten Ausgabe hatten wir ein Anmeldeformular für Cupidon drin, das war kein schlechter Scherz, sondern ernst gemeint, die Bögen dürfen kopiert werden und sollten mit genügend Frankierung an folgende Adresse geschickt werden.

Florian Schlüter

»Cupidon«

Möncheholzring 11  
38685 Langelsheim

Auf unseren Web-Seiten werden wir versuchen ein Online-Anmeldeformular zu gestalten, um es für euch einfacher zu machen. Der Briefverkehr geht dann per e-mail.

In der nächsten Ausgabe stürzen wir uns mit Begeisterung auf die Cyberware: Was gibt es alles für Geräte, die man sich in seine Cyberarme/-beine etc. zusätzlich einbauen lassen kann? Das und vieles mehr...

Das war's mal wieder—alles gute  
(xxx)



## Welcome to Magick NET!

Also Freunde der Magie, wir haben uns die Mühe gemacht unser Angebot ordentlich zu strukturieren—wir möchten Euch bitten, Eure Kommentare nur dort hinzusetzen, wo sie auch wirklich hingehören. Ansonsten fliegt Ihr raus...



- ♦ unter Foren findet Ihr die Möglichkeit über einige Themen zu diskutieren, Erfahrungen auszutauschen und wenn es Euch Spaß macht auch anzugeben...
- ♦ Rituale: hier findet Ihr so ziemlich alles über Beschwörungskreise, neue Beschwörungstechniken, auch Rituelle Hexerei gehört hierher.

>>>>[Beim nächsten Mal sind wir mit unseren Portierungen soweit fertig und können Euch viele Beschwörungskreise plus Anleitung zu Verfügung stellen]<<<<<

—SysOp <00:00:00/10-05-57>

- ♦ Sprüche: Unter 'NEW' findet Ihr die neuesten Sprüche, die bei uns eingetrudelt sind. Wir erheben kein Copyright auf diese Spruchlisten, genausowenig wie wir eine Gebühr zum downloaden verlangen—die Sprüche stammen aus verschiedensten Quellen und sollten wir ein Copyright verletzen ist es uns herzlich egal. Unsere Spruchliste ist in folgende Abschnitte unterteilt: Kampf, Wahrnehmung, Heil, Illusion, Manipulation.

- ♦ Utensilien: Hier findet man eine Menge Sachen, gebraucht wie neu; auch seltene Gegenstände, die auf dem freien Markt nicht ohne weiteres beschafft werden können (es gäbe da gewisse Probleme mit schuppigen Nachbarn...). Die Gegenstände werden für diverse magische Rituale und dergleichen benutzt—also schreibt hier nicht Eure gebrauchten H&K's aus, es sei denn sie sind magisch :-)

Falls Euch in unserem Online Grimoire etwas fehlen sollte, dann sagt uns am besten Bescheid!

*have fun...*



MagickNet

Folder: Jobo "The Bug" Marten

## Magie und andere mystische Dinge

Ich habe diese Seite eingerichtet, weil ich gerne ein paar Dinge von Euch da draußen erfahren möchte.

>>>>>[Wie man den Astralraum wahrnimmt? Also, wenn ich in den Astralraum eintauche, mich ihm hingabe, eins mit ihm werde, dann erstrahlt vor meinen Augen ein buntes Spektrum aller Farben...rot, blau, grün... alles.]<<<<<

—Unschuld <12:03:24/12-05-57>

>>>>>[...und jede Farbe, bedeutet etwas; jede Farbe steht für eine bestimmte Art von Emotion: rot für Wut usw.]<<<<<

—Yahrine <23:51:59/12-05-57>

>>>>>[Genau, und man kann ganz leicht deuten, wie sich der Gegenüber fühlt, seine Aura strahlt in den verschiedensten Farben, so wie er sich eben fühlt.]<<<<<

—Unschuld <01:20:35/13-05-57>

>>>>>[Habt Ihr beiden hübschen das irgendwo gelesen? Wenn ich Astral wahrnehme sehe ich alles Gelb... alles sind Abstufungen von Gelb, dort wo mehr Leben existiert ist es ein extrem grelles Gelb, an toten Stellen ist es ganz dunkel... nein das ist falsch, es ist nicht eine dunkle Farbe, sondern eher eine Art Dunkelheit die daraus resultiert, daß einfach das Licht fehlt. Ich meine das gelbe Licht, was jedes Lebewesen ausstrahlt. Gefühle und so weiter sind schwer zu interpretieren, dafür braucht man Übung—in der Aura eines jeden Lebewesens fließen viele verschiedene Ströme von Energien, diese kann man interpretieren und so auf den Gemütszustand schließen. Aber daß es verschiedene Farben gibt... von wegen.]<<<<<

—Greezle <01:24:04/13-05-57>

>>>>>[Bah, wenn Du zu blöd bist, um Farben zu sehen, dafür können wir doch nichts.]<<<<<

—Unschuld <01:32:43/13-05-57>

>>>>>[Es ist tatsächlich so, daß wirklich jeder den Astralraum unterschiedlich wahrnimmt, sogar Unschuld und Yahrine nehmen ihn unterschiedlich wahr... beide sagen zwar, sie haben die gleichen

Farb-Bedeutungsmuster, aber die Intensität, die Farbzusammensetzung ist verschieden.

Es gibt sogar ein paar Theoretiker, die behaupten, die Wahrnehmung im Astralraum hängt AUSSCHLIESSLICH von der Genzusammenstellung ab; Menschen mit Genen des Typs A sind befähigt Farben wahrzunehmen, Typ B sieht Monochrom, wobei die eine Farbe wiederum von anderen Genen abhängt → die einen sehen alles Rot, andere Blau oder wie Greezle Gelb.

Ein paar Devialance-Anhänger (für Leute, die es nicht wissen: Devialance ist französischer Psychologe mit Spezialgebiet Magie/Wahrnehmung) glauben, daß die Wahrnehmung mehr mit der geistigen Verfassung des Subjekts zusammenhängt, als mit den Genen. Sie beziehen sich auf das äußerst seltene Vorkommen, daß ein Magiebegabter mit Befähigung zur Astralsicht nach einem traumatischen Erlebnis plötzlich den Astralraum nicht mehr oder nur in veränderter Form wahrnehmen kann.]<<<<<

—Dr.Phillip Warms <10:00:32/13-05-57>

>>>>>[Und was ist mit mir...? Ich bin körperlicher Adept und war bei einem Ausbilder, der mir durch Meditation beibringen sollte den Astralraum wahrnehmen zu können. Ich habe alles so gemacht, wie er es mir beigebracht hat, aber ich kann den Astralraum nicht sehen...vielmehr spüre ich was dort ist.]<<<<<

—Blue Rider <20:19:00/13-05-57>

>>>>>[Wie äußert sich das? Was für ein Gefühl hast Du dabei?]<<<<<

—Dr.Phillip Warms <21:32:37/13-05-57>

>>>>>[Gefühl? Hmm, es ist fast so, als ob man in einem dunklen Raum ist und versucht etwas zu sehen, aber es geht nicht. Aber man spürt sofort, wenn jemand anderes oder etwas anderes auch dort ist. Man spürt regelrecht die andere Aura, die von dem Fremden ausgeht. Am schlimmsten ist es, wenn ich in einer Menge von Menschen versuche Astral wahrzunehmen... bei zehn Leuten ist es noch erträglich.]<<<<<

—Blue Rider <22:15:31/13-05-57>

>>>>>[Am besten wäre es, wenn Du Dich mal bei mir meldest, dann können wir einen Termin absprechen und un treffen.]<<<<<

—Dr.Phillip Warms <22:43:54/13-05-57>

>>>>[Tja, ich bin jetzt ein Freier Geist, ich habe es geschafft. Ich kann nicht mehr altern.]<<<<<  
—Brad Maloy <23:24:02/13-05-57>

>>>>[Wie Du hast es geschafft ein Freier Geist zu werden? Du warst ein Mensch und bist jetzt ein Freier Geist?]<<<<<  
—Jobo "The Bug" Marten

<23:25:45/13-05-57>

>>>>[Nein, nicht ganz, also mein Kumpel Brad war mit unserem Team auf einem Run. Wir mußten irgendwo rein und Brad machte eine Astrale Queste, eine Queste, womit man seinen Geist irgendwie noch mächtiger machen kann oder so: auf alle Fälle griff man uns genau zu diesem Zeitpunkt an... und es erwischte ihn. Er starb, aber der Geist, den er gerufen hatte erschien... und er hatte weite Teile von Brads Persönlichkeit übernommen, und der Geist glaubt, daß er Brad sei, es aber geschafft hat sich in einen Freien Geist zu verwandeln.

Inzwischen hat er ein paar Gefolgsleute, die für ihn Dinge erledigen, wie zum Beispiel Matrix-Aufträge um Kommentare setzen usw.]<<<<<  
—Maltered Arts <00:03:56/14-05-57>

>>>>[Tut mir leid für Deinen Freund.]<<<<<  
—Jobo "The Bug" Marten

<00:11:34/14-05-57>

>>>>[Ein guter Freund hat mir von dieser Seite erzählt, vielen Dank Grindler an dieser Stelle, ich möchte folgendes loswerden:

### Ich bin blind.

Eine Granate, die während der Eurokriege kurz vor mir explodiert ist, hat mir mein Augenlicht geraubt. Man bot mir an zu versuchen, mir passende, leichtverträgliche Cyberaugen einzupassen, aber als Magier lehnte ich das Angebot natürlich ab. Seitdem nehme ich fast ständig Astral wahr, ich kann mich inzwischen genauso sicher unter den sehenden Menschen bewegen wie früher. Die Astralsicht ersetzt mir das Augenlicht fast vollkommen, nur muß ich ständig einen Schutzfokus tragen, damit ich nicht überraschen-derweise angegriffen werde. ]<<<<<

—Grindler (i.A. von Casper)

<00:21:48/14-05-57>

>>>>[Erstaunlich]<<<<<

—Maxwell <00:34:10/14-05-57>

## Magie und Cyberspace

Wer von Euch Cyberjockeys hat eine Datenbuchse UND kann zaubern?

>>>>[Ich]<<<<<

—<kein Eintrag>

>>>>[Dann laßt mich die Frage präzisieren, was ist das für ein Gefühl, als Magier eingestöpselt zu sein?]<<<<<

—Jobo "The Bug" Marten

<18:08:12/13-05-57>

>>>>[Ich wünschte, ich hätte mir niemals eine Datenbuchse implantieren lassen. Ich mußte, weil der Konzern darauf bestand: "Jeder wissenschaftliche Mitarbeiter muß ohne Zeitverlust auch am Computer arbeiten können."

Damals hatte ich einfach keine Wahl, dieser "kleine chirurgische Eingriff" hat meine Aura dermaßen aus dem Gleichgewicht gebracht, daß ich jetzt vermehrt aufpassen muß wie stark ich einen Zauber werfen kann.

Außerdem quälen mich seitdem schwere Kopfschmerzen, die ich beim arbeiten nur noch mit schwersten Aspirin unterdrücken kann. Es ist einfach furchtbar, aber ich kann nichts mehr daran ändern. Manchmal kommt es mir so vor, als ob die Datenbuchse innen drin anfängt zu brennen...]<<<<<

—Wernher von Strahd<19:06:23/13-05-57>

>>>>[Das kommt davon, wenn man dem falschen Weg folgt, verschandle niemals die Natur, man soll die Gesetze der Natur nicht beugen und brechen, wie ihr Magier das zu tun pflegt, sie dich an: das ist aus dir geworden.]<<<<<

—Man-who-dances-with-the-wind

<19:15:41/13-05-57>

>>>>[Also ich bin zwar Magier, aber ich bin nicht verrückt und lasse mir eine Datenbuchse implantieren, ich erledige meine arbeiten im Cyberspace via good old Screen & Keyboard... ich will ja nirgendwo Ärger machen :-)]<<<<<

—Sprawn <21:36:20/13-05-57>

>>>>[Ich hab' jetzt seit drei Jahren eine Datenbuchse und habe keinerlei Probleme damit, ich habe weder Kopfschmerzen noch sonst irgendwas, auch fühle ich mich in der Matrix auch nicht irgendwie "losgelöst" oder so—it's just a tool.

Ich habe vielmehr Möglichkeiten durch sie, kann mein Grimoir wunderbar auf Chip legen und keine Probleme mit dem Platz in meiner Bude.]<<<<<<

—Sven Marx <21:36:21/13-05-57>

>>>>>[Sag' mal, kann man im Cyberspace Magie wirken, das interessiert mich schon eine ganze Weile...?]<<<<<<

—Silver-Surfer <21:49:53/13-05-57>

>>>>>[Nein, genausowenig wie man Bücher im Astralraum richtig Wort für Wort lesen kann.]<<<<<<

—Primus <22:00:00/13-05-57>

>>>>>[Natürlich kann Magie funktionieren—nimm zum Beispiel Voodoo, die Kraft des Legba ist sogar in der Matrix aktiv, schließlich wirkt sie nicht direkt auf die Matrix, sondern auf den Decker, der dort eingestöpselt ist.]<<<<<<

—Geraldton <22:10:39/13-05-57>

>>>>>[Also wirken auf einen Decker auch Intelligenz steigernde Sprüche und ähnliches, sie wirken ja auf den Decker, nicht den Cyberspace, in dem er sich befindet.]<<<<<<

—Silver-Surfer <22:26:13/13-05-57>

>>>>>[Ganz recht—was aber definitiv nicht hilft sind Reflex oder Schnelligkeit steigernde Sprüche, in der Matrix sind die körperlichen Attribute nebensächlich, egal ob gesteigert oder nicht, dort zählt deine Gedankenschnelle... ]<<<<<<

—Geraldton

<22:29:57/13-05-57>

>>>>>[Und kann ein Magier auch Matrixkonstrukte bezaubern? ]<<<<<<

—Silver-Surfer

<22:37:39/13-05-57>

>>>>>[Nein, als Magier brauchst du

eine Sichtverbindung, die NICHT elektronisch ist, aber solche Matrixkonstrukte sind absolut elektronisch erzeugt.]<<<<<<

—Magister <22:42:08/13-05-57>

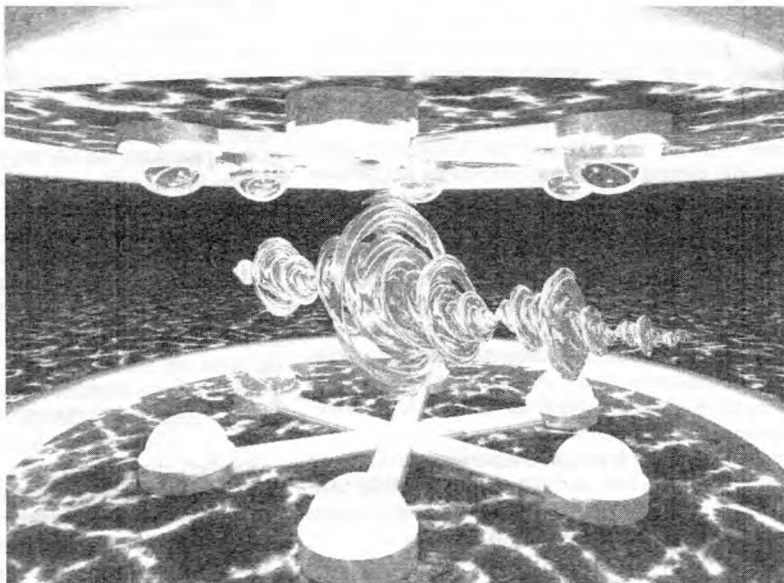
>>>>>[Ihr müßt unbedingt die Dinge mit euren Augen sehen? Und was ist mit den Holotanks, die Matrixkonstrukte werden zwar elektronisch erzeugt, aber ihr seht sie mit euren Augen...]<<<<<<

—Silver-Surfer <22:53:12/13-05-57>

>>>>>[Da solche erzeugten Dinge keine echte Aura haben, wäre es so, als ob man eine erzeugte Illusion bezaubern würde... in der Theorie zwar möglich, aber in der Praxis noch unerforscht. Man könnte zwar die Holo-Konstrukte bezaubern und die so verändern, aber ob der Holo-Tank diese Manipulation auch wirklich registriert und die in Matrix-Signale umwandelt ist eine andere Sache. Vielleicht bezaubert man alles wunderbar, aber der Holo-Tank ignoriert die Veränderung und das Konstrukt wurde in der Matrixwirklichkeit gar nicht verändert...wäre beim Matrixkampf sehr verheerend, oder?]<<<<<<

—Geraldton <23:03:33/13-05-57>

>>>>>[Also kann ein Magier nicht mit seinem Deck in die Matrix und dort dann Magie gegen



einen anderen Decker zum Beispiel anwenden?]<<<<<

—Silver-Surfer <23:12:51/13-05-57>

>>>>>[Nein, er könnte höchstens (und rein theoretisch) die Matrixkonstrukte als solches beeinflussen, aber was diese Beeinflussung nachher alles für Auswirkungen hat, ist noch ungeklärt.]<<<<<

—Geraldton <23:18:57/13-05-57>

>>>>>[Ein *Gedankenspiel*: Man beschwört sich einen Verbündeten und gibt ihm als eine seiner materiellen Formen: Licht! Richtiges Licht in Wellenform—so, wie man es in der Lichtfasertechnik benutzt. Wenn man sich ein bißchen mit der Matrixtechnologie auskennt, kann man herausfinden, welche Signalfolge was bewirkt. Seinem Vertrauten gibt man beispielsweise die Form einer unüberwindbaren Wand á la Schild-30-Programm...natürlich als Signalfolge seines Lichtdarseins. Man gibt dem Vertrauten weiterhin den Zauber Gerät analysieren (am besten spezialisiert auf Glasfasertechnik) und die Fertigkeit Elektronik (spezialisiert auf Netzwerktechnik), damit er auch Elektronische Baupläne lesen kann und weiterhin spendiert man ihm einen Zauber mit dem er sich besser visuelle Dinge haargenau merken kann (etwa sowas wie Schaltpläne...).

Dann ist man eigentlich fertig... man muß den Verbündeten nur noch die Schaltpläne des Computers geben, wo man einbricht und er muß sich die Signalfolge (also die Kennung) der Persona des Deckers, den er beschützen soll merken, sowie alles andere auch.

Dann geht's los, der Verbündete wird durch ein einzelnes Kabel zu dem Einstiegsknoten des Deckers als Lichtsignalfolge geschickt, dort hat er zu warten, bis die Signalfolge des Deckers endlich erscheint, der er zu folgen hat. Quer durch das System, da der Vertraute ja die Einzelheiten des Systems kennt (dank dem guten Zauber), weiß er auch wo er als Signalfolge hin muß, um sich erstens mit dem Decker bewegen zu können und zweitens, um sich eben als schützende Wand vor ihn zu stellen.

In der Matrix sieht das dann so aus, eine Persona wird von einer wirklich unüberwindlichen Wand geschützt, die immer vor ihm ist und alles auffangen kann → denn, der Computer registriert zwar die Treffer, aber welchem Programm auf wel-

chem Computer soll er dem sagen, daß das Programm jetzt eigentlich kaputt sein müßte? Er kann es nicht, also bleibt die Wand bestehen, egal was macht... es sei denn man schaltet das System ab...he he.

Und das Schönste ist, man kann sich davor nicht schützen...]<<<<<

—kein Eintrag>

>>>>>[Du bist doch krank!]<<<<<

—Geraldton & Magister & andere

<00:13:43/14-05-57>

<<<<<27 MP gelöscht>>>>>

;;;Forum closed

Ich habe das Forum erstmal geschlossen, da mir die Diskussion ein bißchen aus den Fugen geraten zu sein scheint.

Dafür habe ich für euch eine kleine erlesene Auswahl an neuen, nützlichen Zaubern ausgegraben, die wir hoffentlich mit eurer Hilfe ständig erweitern könnt.

>>>>>[Sorry, aber der angekündigte Artikel über Beschwörungskreise wird sich noch etwas verzögern—vielleicht schaffe ich es zum übernächsten Termin.]<<<<<

—Snip <13:09:11/15-07-57>

>>connect to host...

SPRUCHLISTE  
UNAUTHORISIERTER ZUGRIFF VERBOTEN

Login: Girl-which-has-one-eye-bigger-than-the-other

Passwort: \*\*\*\*\*

WILLKOMMEN ZUM ONLINE—GRIMOIRE

<<<last successful login: 02:29:57/03-04-57>>>

<<<loading new spells into NEW-section...>>>

>>start Online-Grimoire /new

<<<starting NEW-section...ready.>>>



KAMPF

WAHRNEHMUNG

HEIL

ILLUSION

MANIPULATION

### Angst brechen (Heilzauber)

Der Zauber erfordert ein bereitwilliges Subjekt. Der Zauber funktioniert nur, wenn das Subjekt gerade Angst hat und er kann auch nur genau die Ängste brechen, die momentan das Subjekt heimsuchen. Das Subjekt darf eine erneute Probe gegen die Angst machen, wobei er so viele Würfel extra dazu bekommt, wie der Magier beim zaubern Erfolge hatte. Die Wirkung bleibt permanent, aber nur für den momentanen Grund der Angst.

*Also, jemand der vor Spinnen und Hunden höllische Angst hat und dort vorne gerade eine riesige Dogge kläfft, dann kann der Zauber ihm für diese Begegnung die Angst vor der Dogge nehmen, aber wenn das Subjekt zwei Minuten später eine Spinne sieht, hat er trotzdem noch Angst vor ihr; genauso hat er immer noch Angst vor Hunden, wenn ihm eine Stunde später noch einmal einer begegnen sollte. Nur vor dieser Dogge, hat er keine Angst mehr.*

**Art:** Mana **Reichweite:** Berührung  
**Mindestwurf:** Stärke der Angst\*  
**Dauer:** Perm. (5 Runden) **Entzug:**  $((K/2)+1)L$

**\*Stärke der Angst:** wenn man versucht eine Critterkraft wie Grauen oder einen Zauber damit zu brechen, gilt als Mindestwurf die Essenz des Critters oder die Stufe des gegnerischen Zaubers, ansonsten sollte der Spielleiter nach eigenem Ermessen vorgehen, wie stark die Angst ist (1-unbedeutend bis 6-eine richtige Phobie).

### Spurlos (Manipulation)

Der Zauber erfordert ein freiwilliges Subjekt. Solange der Zauber aufrechterhalten wird, hinterläßt das Subjekt keinerlei Spuren, Fußabdrücke oder ähnliches. Man kann mit normaler Wahrnehmung nichts dergleichen erkennen.

>>>>>(Wohl aber mit Infrarotsicht, Chummers, leichte Wärmespuren bleiben zurück—aber dafür muß der Verfolger schon wirklich sehr nahe hinter dir sein...)<<<<<

—Cleopatra (01:34:00/12-05-57)

Der Zauber funktioniert sogar bei Schnee und Sand—egal ob Wald oder Stadt, man hinterläßt keinerlei Spuren.

*Pro Erfolg wird der Mindestwurf für den Spurenleser (egal ob Mensch oder Maschine) um 1 erhöht.*

**Art:** Physisch **Reichweite:** Berührung  
**Mindestwurf:** 4  
**Dauer:** Aufrechterhalten **Entzug:**  $((K/2)+1)S$

### Hautverstärkung (Manipulation)

Dieser Zauber erfordert ein bereitwilliges Subjekt. Die Haut wird härter und widerstandsfähiger—ihre Elastizität behält sie trotzdem. Während der Wirkungsdauer hilft diese verstärkte Haut gegen Ballistische Geschosse aller Art, sogar gegen Nahkampfwaffen.

*Pro 2 Erfolge erhält man einen Punkt Verstärkte Panzerung, sie ist kumulativ (Ballistik/Stoß) zu jeder getragenen Rüstung—hat das Subjekt Orthoskin, zählt der höhere Wert Orthoskin bzw. Hautverstärkung.*

*Diese Hautverstärkung zählt nicht gegen DMSO-Treffer.*

**Art:** Physisch **Reichweite:** Berührung  
**Mindestwurf:** 4  
**Dauer:** Aufrechterhalten **Entzug:**  $((K/2)+2)M$

### Störfeld (Manipulation)

Der Magier baut ein Feld auf, das jegliche Elektronik (außer Cyberware) genauso stört, wie ein ECM-System doppelter Stufe.

**Art:** Physisch **Reichweite:** BF  
**Mindestwurf:** 6  
**Dauer:** Aufrechterhalten **Entzug:**  $((K/2)+3)S$

### Versteuern (Manipulation)

Das Opfer wird sofort versteinert und bleibt es solange, bis der Magier den Zauber fallenläßt. Solange der Zauber besteht, verhält sich das Opfer wie normales Gestein. Die Ausrüstung verwandelt sich nicht mit.

*Die Willenskraft des Opfers gibt die Schwellenzahl des Zaubers an.*

**Art:** Mana **Reichweite:** BF  
**Mindestwurf:** Willenskraft(W)  
**Dauer:** Aufrechterhalten **Entzug:**  $((K/2)+3)T$



KAMPF

WAHRNEHMUNG

HEIL

ILLUSION

MANIPULATION

**Elektro-Aura (Manipulation)**

Die gesamte Aura des bereitwilligen Subjekts wird elektrisch aufgeladen. Die Energie aus der Umgebung reicht aus für einen elektrischen Schlag. Die Energie bleibt solange in dem Subjekt gespeichert, bis entweder der Zauber fallengelassen wird oder der elektrische Schlag ausgelöst wird.

Sobald das Subjekt wünscht, bekommt der nächste, der seine Haut berührt einen elektrischen Schlag mit (Kraft)S Schaden—halbe Stoßpanzerung hilft, ist das Opfer gegen Elektrizität abgesichert, bekommt es keinen Schaden.

>>>>(Der Zauber funktioniert auch unter Wasser, hab' ich ausprobiert... ich kam in Bedrängnis von ein paar Tauchern und da war es der einzige Zauber, der mir einfiel. Unter Wasser hat das Ding eine Reichweite von gut ein paar Metern. Leider hat es mich dabei auch etwas erwischt, aber dafür bin ich die lästigen Verfolger ganz schnell losgeworden.)<<<<

—Mizzfizz (01:31:46/12-05-57)

**Art:** Physisch**Reichweite:** Berührung**Mindestwurf:** 4**Dauer:** Aufrechterhalten**Entzug:** ((K/2)+1)S**Frostbrand (Manipulation)**

Der Flächenzauber läßt soweit es möglich ist (Beton wird sehr kalt, Erde gefriert usw) den Boden augenblicklich gefrieren. Alle Pflanzen, die dort zur Zeit sind, gehen ein und selbst Bäumen macht dieser plötzliche "Wetterumschwung" erheblich zu schaffen.

Solange der Zauber aufrechterhalten wird, bekommt jeder, der den Wirkungsbereich betritt, (Kraft)M Schaden. Der Grundzeitraum, um Schaden zu kriegen beträgt 6 Runden, geteilt durch die Erfolge des Zaubers—nach dieser Zeit bekommt das Opfer jede Runde diesen Schaden (das Opfer darf jede Runde eine neue Widerstandsprobe machen). Stoßpanzerung hilft wegen ihrer Wärme-eigenschaft mit voller Stufe, ist die Kleidung des Opfers aufgewärmt, zählt sie sogar das doppelte.

Zuerst wird dem Opfer nur kalt, aber diese Kälte ist so hartnäckig, daß einem davon tatsächlich Finger u.ä. abfrieren können.

>>>>(Sehr gemütlicher Zauber, um im Winter die Wachen davon zu überzeugen, doch lieber ins Warme zu gehen...)<<<<

—Geraldon (00:09:12/12-05-57)

**Art:** Physisch**Reichweite:** BF**Mindestwurf:** 4**Dauer:** Aufrechterhalten**Entzug:** ((K/2)+3)T**Aufstehen (Manipulation)**

Jeder, der schon einmal einen wichtigen Termin verschlafen hat, weiß wie nützlich ein solcher Spruch ist. Der Zauber muß 5 Runden lang vor dem Schlafen gehen aufrechterhalten werden—das Unterbewußtsein wird daraufhin "gezwungen" genau zu dem Zeitpunkt, den der Anwender wünscht, das Subjekt zu wecken.

Der Zauber ist auch von dem Anwender auf sich selbst anwendbar. Man benötigt ein bereitwilliges Subjekt.

*Wenn das Subjekt mehr als (Willenskraft÷2) Stunden früher als es sein normaler Schlafrythmus verlangt aufstehen möchte, wird der Mindestwurf um 1 pro darunterliegende Stunde erhöht.*

*Mit Hilfe des Zaubers wird praktisch die "Innere Uhr" des Subjekts gestellt; das Subjekt wacht zu der gegebenen Zeit automatisch auf. Es muß sich nicht ausgeschlafen fühlen, aber es ist wach und einsatzbereit. Die Anzahl der Erfolge geben an, wie wach er tatsächlich ist (1: noch müde—6: hellwach).*

>>>>(Wow, nie wieder verschlafen. Endlich mal wieder was nützlich.)<<<<

—Klyd (01:00:37/12-05-57)

>>>>(Überlegt doch mal, wenn man schon das Unterbewußtsein so "programmieren" kann, daß man zu einer bestimmten Zeit einfach von alleine aufwacht—was meint ihr, was man nicht noch alles machen kann? Handlungen einprogrammieren usw...?)<<<<

—Questor (00:09:22/13-05-57)

**Art:** Mana**Reichweite:** Berührung**Mindestwurf:** 4**Dauer:** Permanent (5 Runden)**Entzug:** ((K/2)-1)L



Sicherheitsprogramme • Wachhunde

Bernds-Grandon AG

## Hot Dogs—Designerwachhunde

>>>>>[Hoi Chummers, hier ist wieder euer alter Freund, der Bücherwurm. Und wie immer habe ich euch etwas mitgebracht! In einer Datenbank bin ich auf einen Katalog für Wachhunde gestossen und ich dachte, euch Runner interessiert, wer den Letzten beißt...]<<<<<

—Der Bücherwurm

<18:09:56/08-05-57>

### EINLEITUNG

Der Hund gehört seid je her zu der Gruppe von Tieren, die sich hervorragend für Wachzwecke eignen und so ist es nicht verwunderlich, daß selbst nach Jahrhunderten Hunde einen festen Platz im weiten Arbeitsfeld der Wachdienste haben.

Natürlich haben die letzten Jahre der Welt schwere Veränderungen bewirkt und so mußten auch

<<<<<5 MP deleted>>>>>

>>>>>[Vergessen wir das hohle Gerede von irgendwelchen Konzernschwätzern und steigen wieder da ein, wo interessantere Fakten kommen.]<<<<<

—Der Bücherwurm

<18:11:42/08-05-57>

Zur Verbesserung der Wachhunde bietet die Bernds-Grandon AG ein breitgefächertes Programm für die Verwirklichung individueller Kundenwünsche. Alle Tiere, die bei Bernds-Grandon erhältlich sind, sind spezielle Züchtungen und neben den klassischen Hunderassen

wie dem Schäferhund, der Dogge und dem Dobermann sind zwei genetisch manipulierte Rassen erhältlich, in die jahrelange Züchtererfahrung eingeflossen sind.

Gerade durch die Verwendung neuer Medikamente und den Entwicklung auf dem Sektor der Cyber- und Bioware ist es möglich, den Hund in seiner neuen Form als individuell modifizierbare Sicherheitsplattform zu nutzen.

>>>>>[Übersetzung: Während man bei menschlichen Sicherheitsleuten immer noch einen Hauch von Ethik wahren muß, sind Hunde Freiwild für Experimente. Wen interessieren schon psychische oder physische Störung bei einem Hund, also nur herein mit der Cyberware...]<<<<<

—Der Bücherwurm

<18:15:01/08-05-57>

>>>>>[Der Bücherwurm hat Recht, die Konzerne haben schon wenig Skrupel, wenn es um ihre Leute geht, aber bei Tieren scheint wirklich alles erlaubt zu sein.]<<<<<

—TTD <07:12:13/09-05-57>

>>>>>[Früher hat Bernds-Grandon auch für andere Aufgaben Hunde ausgebildet, wie z.B. Blindenhunde usw. Aber seit zwei Jahren setzt BG völlig auf ihre Wachhunde.]<<<<<

—Kurt <15:56:00/09-05-57>

>>>>>>[Kein Wunder, vor zwei Jahren wurde Bernds-Grandon aufgekauft. Und der Käufer war niemand anderes als Nitama!]<<<<<

—Kon-Mann <16:01:21/09-05-57>



Training & Züchtung

Bernds-Grandon AG

## HUNDERASSEN

**B**ernds-Grandon trainiert sowohl die bekannten Hunderassen für Wachzwecke wie Dobermann, Dogge oder Schäferhund, als auch spezielle Züchtungen. Diese zwei völlig neue Rassen sind als Produkt genetischen Designs erhältlich.

Der neue Wolfshund, oder einfach Neo-Wolf, entstand durch die Einbindung von genetischem Material des normalen Wolfes, des Fenrirwolfes und des Vielfraßes in den Schäferhund. Die Mischung dieser verschiedenen Erbinformationen brachte eine Hunderasse hervor, die sich durch ihre besonders ausgeprägte Muskelbildung und beeindruckende Konstitution auszeichnet. Leider hat die Intelligenz des Neo-Wolfs unter seiner Aggressivität zu leiden und diese Hunderasse verfällt von Zeit zu Zeit in einen unkontrollierbaren Berserkerrausch. Besonders geeignet ist die Spezies für Killing Grounds, in denen alles angegriffen werden soll, was sich bewegt, so daß man dem natürlichen Jagdtrieb ausnutzen kann.

>>>>>[Mit Killing Ground meint BG eine Zone, in der Hunde frei herumlaufen können und alles zerfleischen dürfen, was sich in ihrem Revier herumtreibt. Diese Taktik ist einfach, billig und kann einen schon übel überraschen, wenn man gerade über einen Zaun geklettert ist und plötzlich von hinten ein böses Knurren hört!]<<<<<

—Der Bücherwurm <18:21:56/08-05-57>

Die andere Neuzüchtung, der Stalker, wurde nicht auf Kraft, sondern auf Geschwindigkeit und Instinkte ausgelegt. Der Stalker ist signifikant schneller als vergleichbare Hunderassen und seine

Instinkte machen ihn zu einem listigen Gegner für Eindringlinge, der überraschend und unerwartet zuschlagen kann. In der Regel sind bei Exemplaren dieser Rasse bereits bei Lieferung Kehlkopfmodifikationen vorgenommen worden, um ein verräterisches Gebell zu verhindern.

### • Aufbaumodifikationen

Natürlich kann die Aufzucht durch moderne Methoden noch wesentlich verbessert werden, allerdings haben viele der drastischeren Modifikationen auch gewisse Nachteile, so daß es dem individuellen Kunden überlassen bleibt, welche Optionen er für sein Tier haben will.

### • Steriodentherapie

Um die Hunde noch über ihre normalen physischen Fähigkeiten hinauszuzüchten bietet BG einen kombiniertes Wachstums- und Muskelaufbauprogramm. Die Tiere sind durch diese Therapie in der Regel um 25-50% größer, widerstandsfähiger und stärker. Allerdings wird die Möglichkeit Cyberware einzubauen, durch diesen Vorgang erschwert. 1.000 EC.

**Regel:** Diese Behandlung mit diversen Wachstumshormonen, Steroiden und chemischen Präparaten bewirkt ein Aufbau der physischen Attribute (Konstitution +1, Schnelligkeit +1, Stärke +2, Powerniveau +2). Allerdings ergeben sich auch drastische Nachteile aufgrund dieser Behandlung, die sich in einer Verminderung der Essenz und der geistigen Attributen widerspiegelt (Intelligenz -1/-1, Willenskraft -1, Essenz -2).

### Die Hunderassen im Überblick:

	Ko	S	St	C	I	W	E	R	Angriff	Preis	
Wachhund	3	4x4	3	-	2/4	2	6	4	6M	2.000 EC	
Neo-Wolf	4	4x4	4	-	2/4	2	5	5	7M	3.500 EC	
Stalker	3	5x5	3	-	2/5	2	5	6	6M	4.500 EC	

\* Der Stalker verfügt über einen zusätzlichen Initiativewürfel.

## AUSBILDUNG

Natürlich erfordert ein guter Wachhund nicht nur eine passende Aufzucht, sondern noch wichtiger ist ein ausgewogenes Training, um die Fähigkeiten des Tiers voll zur Blüte zu bringen. Bernds-Grandon kann eine Vielzahl von individuellen Trainingsmöglichkeiten offerieren und an dieser Stelle soll nur eine repräsentative Auflistung der Möglichkeiten erfolgen. Spezifische Trainingsprogramme nach Kundenwünschen können ohne Probleme individuell abgestimmt werden.

### • Ausweichtraining

Normalerweise sind die Instinkte von Tieren nicht darauf ausgelegt, Schußwaffen auszuweichen oder Deckung gegen solche Angriffe zu suchen. Ein besonderes Trainingsprogramm bildet die Tiere in einer Vielzahl von Ausweichmanövern aus, um die Gefahr durch Beschuß für das Tier zu mindern. 500 EC.

**Regel:** Hunde, die über dieses Training verfügen, können Würfeln in Höhe ihrer Schnelligkeit als Kampfpoolersatz bei Ausweichen von Schüssen nützen. Zwar handelt es sich um einstudierte Manöver ohne direkte Reaktion auf bestimmte Feuersituationen, allerdings wird trotzdem die Trefferchance auf das Tier vermindert.

### • Uniformkennung

Für Freilaufeinsatz können die Hunde darauf trainiert werden, auf bestimmte Uniformfarben oder -muster zu reagieren. Dieses Training dient dazu die Tiere darauf abzurichten, eigenes Wachpersonal nicht anzugreifen, aber gleichzeitig alle Personen ohne diese Kennzeichnung als gefährlichen Eindringling zu erkennen. 750 EC.

**Regel:** Bei einer Essenz von unter drei und aufgrund der damit verbundenen Aggressivität muß der Hund jeweils einen Wurf auf Intelligenz gegen fünf ablegen, um nicht trotz des Trainings alles anzugreifen, was ihm vor die Kiefer kommt. Bei einer unvollständigen Kennzeichnung entscheidet ebenfalls ein Intelligenzwurf, ob das Tier angreift oder nicht. Der Neo-Wolf ist mit diesem Training nicht ausbildbar.

### • Aufspüren

Ein spezielles Aufspürprogramm schult die Hunde in der Suche nach versteckten Personen oder Substanzen (z.B. Drogen) und baut so die natürlichen Wahrnehmungseigenschaften des Tieres aus. 600 EC.

**Regel:** Dieses Training bietet einen +1 Würfelbonus bei Wahrnehmungs- und Suchproben. Gleichzeitig wird bei bestimmten Programmen die Fähigkeit, etwas zu wittern (wie z.B. Drogen), überhaupt erst antrainiert.

## CYBERWARE

Die Möglichkeit einen Hund unter Messer zu bringen sind derzeit noch begrenzt—und in manchen Gesellschaften (wie in Deutschland) wird ein solches Vorgehen nicht gern gesehen.

**Regel:** Bei der Suche nach einem speziellen Bodyshop wird der Mindestwurf um 2 erschwert. Konzerne sind die Kunden, weswegen sich der Mindestwurf sich für sie nicht erhöht—die Wachhundbetriebe erledigen schon beim Kauf alles für den Kunden.

### Zähne/Klauen

Eine der einfachsten und wirkungsvollsten Modifikationen ist der Austausch der normalen 'Bewaffnung' eines Hundes, nämlich der Klauen und Zähne, durch einen verbesserten Cyberersatz. Durch die Verwendung stabiler Hochleistungslegierungen sind die Hunde mit dieser Cyberware in der Lage selbst dicke Panzerungen zu durchbeißen. 1.200 EC. 0,5 Essenz.

**Regel:** Der Einbau dieses Cyberersatzes steigert den Schaden um eine Kategorie und erhöht das Powerniveau um +2.

### Reflexe

Die von Bernds-Grandon angebotene Reflexmodifikation beruht auf einer chemischen Veränderung der Körperzellen, ähnlich wie bei verstärkten Reflexe und ist bisher nur als Standardausführung erhältlich. 10.000 EC. 2 Essenz.

**Regel:** Die Reflexverbesserung gibt dem Hund zwei Punkte auf Reaktion und einen zusätzlichen Initiativewürfel.



## Polymerhaut

Um den Schutz des Tieres zu gewährleisten können Hunde aus der Bernds-Grandon Palette mit einer dicken Polymerschutzhaut angeboten werden, die sogar den Schaden von Schutzaffen signifikant senken. 7.000 EC. 2 Essen.

**Regel:** Die Polymerpanzerung bietet die Schutzwirkung eines gefütterten Mantels und ist deutlich erkennbar.

## Funksender

Der Funksender ist das Herzstück jedes vercyberten Hundes von Bernds-Grandon und dieses System erlaubt die Fernbedienungskontrolle anderer Cyberware. Ziel dieses Geräts ist der Aufbau einer intelligenten Ortungsdrohne, die ständig in Verbindung mit einer koordinierenden Zentrale steht. 2.500 EC. 0,5 Essen.

**Regel:** Der Funksender ist ein Allround-Zweiwege-Funksystem, das bei allen folgenden fernbedienten Cyberwareteilen benötigt wird.

>>>>[Ortungsdrohne? Wir reden hier von Lebewesen!!!]<<<<

—Dog-Dancer <11:20:17/09-05-57>

## Cyberaugen

Bernds-Grandon ist inzwischen in der Lage, das selbe Paket an Cyberaugen für Hunde anzubieten wie die meisten Bodyshops für ihre Kunden, allerdings erfordert die Implantation starker Sichtmodifikatoren wie IR ein Training, das nur bei jungen Hunden möglich ist.

**Regel:** Wie normale Cyberaugen, siehe Shadowrun Regelwerk und Quellenbücher.

## Kamera

Das Kamerasystem kann entweder mit Cyberaugen verbunden sein oder von den Augen unabhängig am Körper implantiert werden. Unter Verwendung des Funksender ist mit dieser Ergänzung die Sicherheitszentrale jeder Zeit darüber im Bilde, was der Hund sieht und dort können die Bilder zu späteren Verwertung aufgezeichnet werden. 2.400 EC. 0,75 Essen.

## Bio-Scanner

Der Bioscanner überwacht kontinuierlich die Lebenszeichen des Tieres und kann über ein Funksystem ständig den Status des Hundes an eine Zentrale durchzugeben. Somit ist zu jeder Zeit der Gesundheitszustand des Hundes zu überwachen, denn ein verletztes oder totes Tier ist immer ein letzter sicherer Hinweis auf Eindringlinge. 3.100 EC. 0,6 Essen.

**Regel:** Der Bioscanner überwacht und funkt ständig wichtige Lebensdaten wie Puls, Blutdruck etc. durch und kann mit einer Bombe (s.u.) kombiniert werden.

## Bombe

In besonderen Notfällen kann der Einbau eines Sprengkörpers in das Tier als letzte Rettung im Kampf gegen einen übermächtigen Gegner dienen. Wahlweise programmierbar auf des Ersterben der Lebenssignale (siehe Bioscanner) oder ein codiertes Funksignal (siehe Funksender) kann eine in der Bauchhöhle des Hundes installierte Bombe gezündet werden, um Eindringlinge zu überwältigen. 800 EC. 0,5 Essen.

**Regel:** Die Sprengladung ist wie eine offensive Granate mit einem Grundschaten von 6S-12T zu behandeln, die je nach Auslöserart gezündet werden kann. Ausgangspunkt des Explosion ist die momentane Position des Tieres.

>>>>[Was fällt diesen Arschlöcher ein, Hunde als Suizidkommandos zu nutzen? Irgend jemand sollte diese Tierquälerei endlich an die Wand stellen!]<<<<

—Dog-Dancer <11:21:49/09-05-57>

>>>>[Diese Cyberbomben sind eine ganz miese Geschichte. Ein Kollege von mir wurde vor drei Wochen von einem dieser Monster angefallen. Solange der Hund vergeblich versuchte, durch die Unterarmpanzerung meines Freundes zu beißen, konnte er sich noch über die Bemühungen des Hundes totlachen, doch als er dem Köter den Todesstoß versetzte, zündete er damit eine dieser Bomben. Von meinem Kollegen waren nur noch Fetzen übrig. Also Vorsicht, Leute!]<<<<

—Kurt <15:56:00/09-05-57>



## Schmerzblocker

Der Schmerzblocker dient als Schaltstelle zwischen den Nervenbahnen und dem Schmerzzentrum des Gehirns. Bei einer zu hohen Belastung der Schmerzen reguliert dieses System die Signalamplitude gegen null, so daß der Hund unbeeindruckt von dem Schmerz seiner Wunden weiterkämpfen kann. 4.250 EC. 1 Essenz.

**Regel:** Sobald das Tier eine vorher festgelegte Zahl von Schadenskästchen genommen hat, schaltet sich der Schmerzblocker ein und alle Wundmodifikatoren verlieren für die Länge der Aktivierung ihre Wirkung. Andererseits wird damit auch der Instinkt ausgeschaltet, bei Verwundung zu fliehen, und das Tier kämpft bis zum Tode weiter, ohne Gefahren in irgendeiner Form auszuweichen.

## Selektiver Geräuschfilter

Normalerweise kann mit der preiswerten Investition in eine Hundepfeife die meisten Tiere wirkungsvoll neutralisieren, doch nach Einbau des selektiven Geräuschfilters werden dermaßen laute Störgeräusche einfach herausgefiltert, ohne den Gehörsinn des Tieres nachhaltig negativ zu beeinflussen. 3.000 EC. 0,25 Essenz.

**Regel:** siehe Selektiver Geräuschfilter im Straßensamuraikatalog

## Alarmsender

Der Alarmsender ist eine Modifikation, die mit dem Kehlkopf des Hundes verbunden wird und das Bellen des Tieres unterdrückt. Gleichzeitig wird jeder Bellversuch von dem System registriert und als Alarm einer Sicherheitszentrale gemeldet (Funksender notwendig). Sollte der Hund also auf einen Gegner treffen und bellen, erfahren die

Sicherheitsleute in der Zentrale diese Tatsache und verfügen somit über ein semi-intelligentes, mobiles Alarmsystem. 1.000 EC. 0,4 Essenz.

## Chembooster

Als preiswertere Alternative zu teuren Cyberwareverbesserungen bedient sich der Chembooster eines einfacheren Systems. Durch ferngesteuerte Aktivierung (siehe Funksender) können diverse Drogen in den Körper des Tieres gepumpt werden, um in Notsituationen die Kampfkraft des Tieres drastisch zu erhöhen. Folgende Präparate sind zur Zeit erhältlich:

- **Painex-VIII:** Diese Droge ist ein augenblicklicher Schmerzblocker.

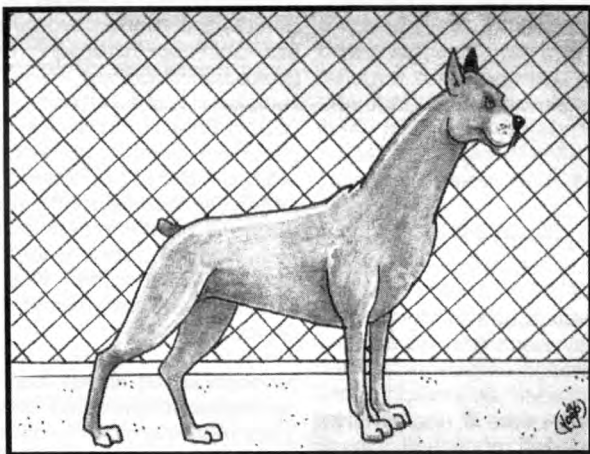
- **Berserk-H:** Als Derivat der bekannten Kampfdroge kann diese Substanz eingesetzt werden, um den Hund in Notfällen signifikant zu verstärken.

Der Chembooster kann vier Dosen in beliebiger Zusammenstellung aufnehmen und wird über den Funksender aktiviert. 9.000 EC. 0,8 Essenz.

**Regel:** Bei der Injektion von

**Painex-VIII** sinkt die Wundmodifikation pro Dosis um einen Level bis zu einem Minimum von null. Nach Abklingen der Wirkung nach ca. 30 Minuten muß der Hund einen Konstitutionswurf gegen acht bestehen oder stirbt an einem Schock durch die Überbelastung.

**Berserk-H** steigert pro Dosis alle körperlichen Attribute und den Schaden um einen Punkt, außerdem steigt die Reaktion um drei Punkte. Die Wirkungsdauer beträgt 2W6 Minuten und nach Ablauf dieser Zeit werden Würfel in Höhe der injizierten Dosen geworfen. Bei mindestens einem einzelnen Wurf, der über der Essenz des Hundes liegt, tritt der sofortige Tod



ein. Ansonsten sinkt die Essenz um 0,3 pro eingesetzte Dosis.

## Giftdrüsen

Mit Hilfe dieser praktischen Ergänzung können sowohl die Klauen, als auch die Zähne des Hundes mit Giftdrüsen versehen werden, so daß mit jeder Wunde ein Toxin in die Blutbahn des Gegners gelangt. BG bietet sowohl Betäubungsmittel, als auch tödliche Gifte in seinem Programm an. Eine Immunisierung des Tiers gegen das Gift ist im Preis mit inbegriffen. 10.000 EC. 1 Essenz.

**Regel:** Jedes Mal wenn der Hund Schaden verursacht, muß sich der Gefroffene zusätzlich gegen einen 8S-Schaden (wahlweise Betäubung oder physischer Schaden) verteidigen.

## Nasenmodifikation

Eine besondere Veränderung des Geruchsorgans ist in der Lage, ähnlich wie ein Chemsniffer Munition oder Sprengstoffe zu wittern. Besonders in Kombination mit dem Aufspürprogramm können so leicht Waffen oder bewaffnete Gegner aufgespürt werden. 25.000 EC. 1 Essenz.

**Regel:** Diese äußerst aufwendige Modifikation ist sehr teuer und vergleichsweise unsicher. Die Regeln entsprechen denen für Chemsniffer (Neo-Anarchist's Guide to Real Life) und das System entspricht einer Stufe von eins.

>>>>>[Und was soll nun der ganze Schrott? Diese Hunde sind ja ganz niedlich, aber eine reine Geldverschwendung. Wen soll schon ein Hund aufhalten, selbst wenn er ein bißchen Billigcyberware im Körper hat?]<<<<<<

—Cynic Cythia <13:13:13/08-05-57>

>>>>>[Ignorant wie immer CC, nicht wahr? Erstens kosten Hunde einen Konzern kein Gehalt, keine Sozialversicherung und vor allem keine Abfindung, falls einer ins Gras beißt. Zweitens recyclet BG die Cyberteile, so daß Ersatzkäufe noch billiger werden. Und drittens verlassen sich die Konzerne darauf, daß arrogante Runnder die Gefahr, die von den Viecher ausgeht, einfach übersehen und dann in Stücke gerissen werden, wie Kurts Freund.]<<<<<<

—Snack Check <00:36:08/09-05-57>

>>>>>[Ich finde die Sachen zum Teil vergleichsweise billig. Warum kostet das Blech für uns Samurais mehr?]<<<<<<

—Kurt <15:56:00/09-05-57>

>>>>>[Die Antwort ist einfach. Die Sachen sind weniger genau angepaßt und wenn es einen der Hunde wegen eines Systemfehler grillt oder das Tier nicht mehr aus der Betäubung aufwacht, ist das den Kons egal. Versuch doch 'mal diese Einstellungen einem Samurai zu verkaufen. Also ist es für Samurai teurer (dafür sterben auch nicht so viele bei der Operation).]<<<<<<

—Der Bücherwurm <15:57:05/09-05-57>

## verbessertes Bändigungsimplantat

Die früheren Bändigungsimplantate hatten zur Folge, daß zwar Wutausbrüche und Verwirrtheit eines zu sehr vercyberten Hundes kontrolliert werden konnten, hatten aber gleichzeitig den Nachteil, den Hund zu 'verdummen'—eine wichtige Eigenschaft des Hundes wurde unterdrückt.

Mit dem neuen Implantat beugt man dem Intelligenzverlust des Hundes vor, durch ein direktes Eingreifen ins Gehirn des Hundes, ist es möglich ihm die Intelligenz zu lassen, aber trotzdem ihm ein funktionierendes Bändigungsimplantat zu geben. Bei Auftrags-eingang wird angefangen die nötige Gehirnmasse zu reproduzieren, die dem Hund eingepflanzt wird.

## OPTIONEN

Während die vorherigen Ausstattungen alle unter dem Konzept der möglichst billigen Massenware lief, wo der Hund leicht ersetzbar sein soll, gibt es natürlich auch noch einige High-End Lösungen. Diese teureren Lösungen sind meist auf einen Wachhund maßgeschneidert, damit dieser besser und effektiver ins Sicherheitsprogramm integriert werden kann.

## Laserzielerfassung im Auge

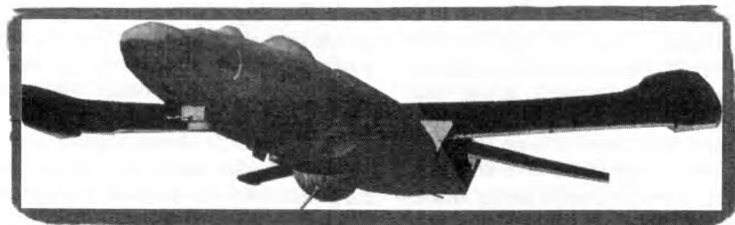
Dem Hund wird ein Laser Designator implantiert, außerdem benötigt man noch einen Funksender, der die Koordinaten an den Sicherheitscomputer leitet. Weiterhin wird

durch eine Kehlkopfmodifikation beim Bellen des Hundes gleichzeitig der Laser Designator aktiviert. Die Koordinaten des Ziels was der Hund zu diesem Zeitpunkt im Auge hat, werden zum Sicherheitscomputer geschickt und dort werden automatische Maschinengewehre oder Drohnen oder was immer der Besitzer sich wünscht aktiviert. Sogar Raketenwerfer und Mörser sind in das System integrierbar, durch eine spezielle Ausbildung kann ein Hund bestimmte Fahrzeuge/Flugzeuge erkennen und sie somit anvisieren.

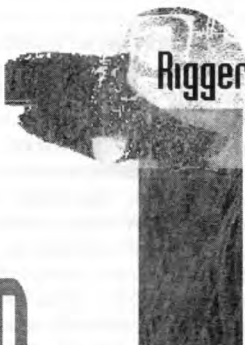
>>>>[Ich habe gehört, daß BG angeblich mal zu Forschungszwecken eine abgespeckte Rigger-Ausrüstung in einen Hund implantiert hat, zusätzlich zu einem enorm ECM starken Funksystem. Der Hund sollte, sobald er ein Fahrzeug entdeckt, was er nicht erkennt, anfangen zu bellen und sich wild bewegen.... das Funksystem war so eingestellt, daß es automatisch Kontakt mit dem nächstgelegenen Funksystem (meistens das Fahrzeug, was der Hund anbellt) aufbaut, die Signale, die der Hund durch das verrückte herumtollen bei seiner Rigware verursacht, werden dann über die Funkverbindung in das Fahrzeuginterne System gelenkt. Wenn das Fahrzeug eine Verbindung zwischen Funk und Riggersteuerung besitzt, dann erhält die Elektronik nur noch unbrauchbare und unsinnige Befehle. Das Projekt soll nach einem Testlauf sofort eingestellt worden sein.]<<<<<

—MasterBlaster <16:42:23/10-05-57>





## Rigger—Fahrzeugmanöver



### Modenfahrzeuge

Um ein einen Kampf lebendiger gestalten zu können, sollte es weniger vorgefertigte Manöver geben, sondern vielmehr die Möglichkeit geschaffen werden, seine eigenen Manöver schnell und einfach während des Spiels zu entwerfen. Hier sind wohl die wichtigsten vorgestellt:

#### • in »Schußposition« bringen:

Man kann natürlich weiterhin die Regel aus dem SR II Regelwerk benutzen, aber die folgende ist ein wenig realitätsbezogener. Wenn ein Rigger einen Geschützturm oder Raketenwerfer oder etwas anderes computergesteuertes Feu-

ergerät installiert hat, was nicht direkt durch Fahrmanöver in Schußposition gebracht werden muß, kann der Rigger das Gerät während jeder seiner Handlungen abfeuern—ob er nun in besserer Schußposition ist oder nicht.

Hat das Fahrzeug aber fest nach vorn/hinten ausgerichtete Waffen oder möchte der der Rigger, daß seine Mitfahrer auch mal Gelegenheit haben sollten zu schießen, dann muß er sein Fahrzeug in eine bessere Position zum Ziel bringen. Der Rigger führt eine Handlingprobe plus eventueller Modifikatoren (sein Gesundheitszustand, Zustand des Autos, zu hohe/niedrige Geschwindigkeit, Gelände, usw.), wobei er natürlich Steuerpoolwürfel hinzuziehen darf und außerdem den Mindestwurf um das doppelte seiner Fahrzeugsteuereinrichtung verringern darf. Der Fahrer schafft es so viele Phasen in guter Schußposition zu bleiben, wie er Erfolge aufweisen kann. Also hält der Spielleiter die Phase in der der Rigger diese Probe gemacht hat fest und jeder seiner Mitfahrer kann, sofern dieser während der nächsten Phasen mit einer Handlung dran kommt, auf das Ziel schießen.

**Beispiel:** Gardy, ein Rigger mit einem Westwind, verfolgt einen Saab; Gardy möchte aber, daß seine beiden Chummer, die bei ihm mit drinsitzen auch mal ihr Feuer auf das Pickelgesicht schießen können, was mit dem Saab herumfährt. Kein Problem, Gardy würfelt die Handlingprobe und schafft 5 Erfolge. Er war in Phase 17 dran, also schafft es Gardy seinen Westwind die





nächsten 5 Phasen in Schußposition zu dem Saab zu halten—sein Chummer Draston war schon einmal bei 25 dran, dort hatte er seine Waffe gezogen und gesichert, sowie das Fenster neben ihm heruntergelassen, während Phase 15 kommt er wieder dran und siehe da, der Westwind ist immer noch in Schußposition, Draston steckt seine Waffe nach draußen und schießt eine Salve auf den Saab.

- **aus dem Schußfeld kommen:** Natürlich kann man auch versuchen, so viele Hindernisse wie möglich zwischen sich und potentiellen Angreifern zu bekommen, so daß alle Waffen, die einmal in Schußposition gebracht werden mußten, eben diese gute Position einbüßen. Dazu würfelt der Rigger auch wieder eine Handlingprobe plus Steuerpoolwürfel mit allen fälligen Modifikatoren. Nun ermittelt man die Phasen, die der andere Fahrzeugführer sich (von jetzt an) eigentlich noch in Schußposition befinden würde und vergleicht die Zahl mit den Erfolgen aus der Probe. Der Rigger verkürzt dann die restlichen Phasen, die er eigentlich noch in der Schußlinie stehen würde, um die Zahl seiner Erfolge.

**Beispiel:** Das Pickelgesicht von eben ist bei Phase 14 dran und hat gemerkt, daß Sturmgewehrfeuer das Heck aufgerissen hat und entschließt sich irgendwie aus der Feuerlinie herauszukommen. Er schafft bei der Handlingprobe immerhin drei Erfolge, und da wir uns in Phase 14 befinden, sind schon 3 der 5 Phasen, während der der Westwind in Schußposition bleiben kann, vergangen: macht im Endeffekt noch zwei Phasen. Das Vergleichen der übriggebliebenen Phasen (2) und der Erfolge des Pickelgesichtes (3) bringt zu Tage, daß Pickelgesicht es schafft ab Phase 14, aus dem Schußfeld herauszukommen. Hätte er bei der Handlingprobe nur 1 Erfolg gehabt, sähe es schlechter aus, dann nämlich würde er es höchstens schaffen, die Zeit von Gardy um eine Phase zu verkürzen, was heißt, daß Pickelgesicht erst nach Phase 13 aus dem Schußfeld kommt.

Mit dem gleichen Manöver kann man einigen anderen Waffen entkommen. Wenn

das Fahrzeug von einem Kampfsystem erfaßt wurde und die ECCM-Systeme nichts dagegen ausrichten konnten, kann er versuchen, so viele massive Hindernisse wie möglich zwischen sich und dem feindlichen Sensor zu bringen, so daß dieser gestört wird und sein Ziel verliert. Das feindliche Kampfsystem muß dann nocheinmal gegen das eigene System würfeln, wobei die Erfolge aus der Handlingprobe auf den Mindestwurf des Gegners hinzuaddiert werden.

Das kann unter Umständen sogar gegen feindliche Raketen helfen: Angenommen man flöge mit seinem Hubschrauber in einer Entfernung von 1.700 Metern zu einem feindlichen Abfangjäger über Seattle. Der Jäger hat einen erfaßt und schickt eine Saaker AAM hinter einem her—sie wird während der übernächsten Phase diesen Hubschrauber in kleine Fetzen zerreißen, die ECCM-System haben es nicht geschafft die Zielerfassung des Jägers zu linken. Warum aber erst während der übernächsten Phase? Ganz einfach, **eine Rakete fliegt mit 1.000 Metern pro Phase**, also dauert es bei 1.700 Metern knapp 2 Phasen, bis sie einschlägt. Ach ja, und was für ein Glück, wenn dann auch noch während der nächsten Phase dran ist, um der Rakete zu entgehen. Man macht die gewohnte Handlingprobe und läßt den Hubschrauber sehr schnell absinken und ihn hinter ein schönes großes Hochhaus bringen. Jetzt erst könnte es sein, daß die Zielerfassung der Rakete und des Jägers den Hubschrauber nicht mehr erfaßt haben. Der Spielleiter würfelt bei Intelligenten Raketen nur mit deren Intelligenz, bei unintelligenten gar nicht (die verfehlen automatisch), bei Lenkwaffen (Raketen, die durch Mikrowellens, Lasern usw. ins Ziel dirigiert werden) mit der Intelligenz der Rakete plus die Stufe des Schützen (ob Mensch oder Maschine) in der Fertigkeit Geschütze plus Stufe der ECM-Systeme gegen die Signatur des Hubschraubers plus ECCM-Stufe plus Erfolge aus der Handlingprobe. Erzieht der Angreifer erneut Erfolge, hat man es wenigstens versucht! Hat er aber keine, so ist man der tödlichen Bedrohung elegant entgangen.

- **T-Stop:** Der T-Stop ist eine Möglichkeit, verdammt schnell zu halten—bei Reisege-



schwindigkeit bedarf es nur einer normalen Handlingprobe; aber für jeweils 10 Prozent der Höchstgeschwindigkeit über bzw. unter der Reisegeschwindigkeit wird ein Modifikator von +1 (kumulativ) fällig. Bei zu niedriger Geschwindigkeit hat man nicht den nötigen Schwung und bei zu großer Geschwindigkeit einfach zuviel davon. Das T-Stop-Manöver kann auch in die normalen Positionsänderungen eingebaut werden, zählt dann aber als 2 Positionsänderungen (die Modifikatoren wegen Geschwindigkeit zählen trotzdem).

- **andere Positionsveränderungen:** Wenn man eine Verfolgungsjagd ein bißchen mehr simuliert als das normale Shadowrun-Regelwerk es vorschlägt, dann benötigt man irgendwelche Richtlinien, wie man seine Position verändern kann, wie lange das dauert usw.

Es ist einfacher jede Runde die Positionsproben durchzuführen, als jedesmal zu simulieren, welches Fahrzeug wie lange wo ist. Wer eine wirklich detaillierte Simulation haben will, soll sich die Regeln von Car Wars besorgen, da dort wirklich so gut wie alles über Kämpfe zwischen Bodenfahrzeugen beschrieben wird.

- **Beschleunigen/Abbremsen:** Im normalen Straßenverkehr ist eigentlich keine Probe erforderlich, aber wenn man während eines Kampfes mal eben schnell von 100 Km/h auf 230 Km/h kommen möchte, hängt es doch vom Können des Fahrers ab, wie schnell das vonstatten geht.
- **Richtungsänderung:** 20 Grad nach links/rechts sind wohl die normale Änderung der Richtung—folgende Einschränkungen werden wirksam:

#### 0 bis Reisegeschwindigkeit:

20 Grad (Minimum: 10 Grad)

**darüber (je 10% der Höchstgeschwindigkeit):**  
jeweils -2,5 Grad

Möchte der Rigger mehr als die normal vertretbare Gradanzahl einschlagen, werden pro 2,5 Grad der Mindestwurf der Handlingprobe um +1 erschwert.

**Beispiel:** Der Rigger kann auch kombinierte Richtungsänderungen durchführen, er kann beispielsweise zuerst 20 Grad nach links,

dann um 30 Km/h beschleunigen, danach mit 15 Grad wieder nach rechts überziehen.

Der Fahrer kann so viele verschiedene Positionsmanöver kombinieren, wie die Stufe seiner Fahrzeugfertigkeit plus die Stufe seiner Fahrzeugsteuereinrichtung. Möchte er mehr Positionsmanöver machen, bekommt er einen weiteren Modifikator von +1 (kumulativ) für jedes zusätzliche Manöver.

Nachdem wirklich alle Modifikatoren durch Gelände und Geschwindigkeit, FST und Positionsmanöver ermittelt wurden, wird eine Handlingprobe durchgeführt, zu der auch Steuerpoolwürfel genommen werden dürfen.

## Luftfahrt

Richtungsänderungen bei Flugobjekten werden ähnlich gehandhabt, die Rotationsbewegung, die für die bessere Kurvenlage gemacht wird, wird dabei als integraler Bestandteil des Manövers betrachtet und nicht extra noch einmal berechnet.

Rotationsbewegungen werden erst dann berechnet, wenn sie nicht zu dem Manöver gehören, also wer gerne während des Absinkens sein Vogel auch noch um seine eigene Achse drehen lassen möchte, der muß diese Bewegung nochmal extra berechnen.

Fahrzeuge der Zivilen Luftfahrt sind nicht für Extremmanöver ausgerichtet, in den letzten Jahrzehnten sind immer stabilere Materialien für den Flugzeugbau verwendet worden, mit ihrer Hilfe können selbst solche Zivilen Flugzeuge einen Anstellwinkel von 8+(Höchstgeschwindigkeit / 1000) Grad erreichen. Natürlich steht es Riggern frei ihr Fahrzeug durch Extremmanöver zu belasten, bei größerem Anstellwinkel reißt der tragende Luftstrom erst am Innenflügel (weil die Flügel so konstruiert werden) ab—der Rigger muß beim Abreißen des Luftstroms durch Extremmanöver eine Handlingprobe durchführen, um den vollständigen Abriß des Luftstroms zu verhindern.

- **Abreißen des Luftstroms:** Das Flugzeug fängt an zu trudeln, der Pilot muß eine Handlingprobe mit einem Modifikator von

- (Geschw./500) bei Düsenflugzeugen,
- (Geschw./100) bei Propellerflugzeugen machen.

Flüssigkeit (ca. 2 cl) darin aufzubewahren, um sie einem Lebewesen zu injizieren.

Der Angriff mit der Nadel erfordert eine gelungene Handling(5)-Probe zuzüglich eingeteilter Steuerpoolwürfel. Das Opfer darf eine Ausweichprobe machen, Reaktion gegen 4 zuzüglich eingeteiltem Kampfpool. Hat der Rigger gleich viele oder mehr Erfolge als sein Opfer, schafft er es, ihm eine Dosis zu injizieren.

### SP 1000 Watch

In den Körper der Spider ist ein Mikro-Sensoren Paket integriert, was eine komplette 360° Ansicht aufnahmefähig liefert, Infrarot, Lichtverstärkung, Ultraschall inklusive—ein Radar rundet ihre Fähigkeiten als Aufspürer ab. Ein internes Aufzeichnungsgerät kann entweder 12 Stunden nur Audio bzw. Visuell aufzeichnen oder 6 Stunden beides; Reichweite des Tons sind etwa 10 Meter.

Sie kann ein sehr starkes Signal abgeben, wonach man ihre Position bestimmen kann. Ein Laser-Designator im Kopf kann als weiteres Hilfsmittel für Artillerie-Ziele genommen werden. Anstatt des Sensoren-Pakets, kann auch eine Wanze transportiert und irgendwo abgelegt werden.

ECM/ECCM-System: 8

### SP 1000 Cool

Für die Spider 'Cool' gibt es die Anti Fahrzeug- und die Anti Personen-Version. Das Paket enthält kaum teure Sensorentechnik, da eine Cool nur auf Selbstzerstörungsmanöver geschickt wird.

Die Anti Fahrzeug Version funktioniert wie eine Anti Fahrzeug-Mine (15T, -10/Meter), nur ist eine Spider schwerer zu entdecken; die Anti Personen-Version zerreißt in tödliche Fragmente, die häßlich Wunden bei ungeschützter Haut verursachen, ganz wie Anti Personen-Minen (15T, -1/Meter [Flechette-Regeln]).

HDG	GS	R/P	SIG	API	Store
5	1/3	1/0	8*	1	—

\*die Watch-Version hat Signatur 10

Typ	Prels
Direct	82.000 EC
Watch	130.000 EC
Cool	56.000 EC

**Verfügbarkeit:** 14/14 Tage

**Straßenindex:** 2



### „Kabel-Q-12 mit Dana auf Erfolgskurs.“

[27. August]

Die Gerüchte besagen, daß der Hamburger Trid-Sender Kabel-Q-12 schon in Verhandlung mit einem noch unbekannten Konzern aufgenommen. Das Zugpferd des Senders soll wahrscheinlich einen extra Sponsor bekommen.

### „Weissenbach sponsort Kabel-Q-12 Serie »Masora—Geschichte einer Familie«“

[4. September]

Weissenbach betonte in diesem Zusammenhang, daß sie die grundlegenden Finanziellen Fragen gründlich geklärt hätten und nun nur noch über eine Präsentation Weissenbachs reden muß.

Mit der Pressemitteilung wurde ein Gerücht der letzten Wochen bestätigt, was den Aktienwert des Trid-Senders stark ansteigen lassen hat.

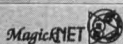
### „Dana ist schwanger.“

[15. September]

Heute steht es in allem Tageszeitungen, Dana, die Hauptdarstellerin und Zugpferd des Serie »Masora—Geschichte einer Familie« hat gestern in einem Interview bekanntgegeben, daß sie nun schon in der 10. Woche sei.

Dana weigerte sich bekanntzugeben, wer der Vater des Kindes sei. Spekulationen zufolge soll es ein ehemaliger Freund (Sebastian Gerlach) von ihr sein. Obwohl sie in letzter Zeit häufiger mit Dirk Zender zusammen gesehen worden—er spielt neben ihr auch in der SimSinn-Tridserie.

Unter Fangemeinde brachen nach bekanntwerden dieser Tatsache spontane Freudesfeiern aus. Schon im frühen Morgen versammelten sich dutzende Fans, um einen Blick auf Dana werfen zu kön-



nen, vor dem Studio Hamburg Gelände.

Hunderte von Briefen und Glückwunschkarten haben Dana heute morgen schon erreicht.

Der Tridsender Kabel-Q-12 hat noch keine Stellungnahme dazu abgegeben.

### „Vater bleibt weiterhin geheim.“

[1. November]

Dana schweigt sich weiterhin aus, über den Vater ihres Kindes. Immer noch zeigt sie sich mit keinem bestimmten Mann häufiger in der Öffentlichkeit.

*„Ein geschickter Schachzug, um ihr Privatleben zu schützen“, ließ ein Stamanager verlauten, „Aber irgendwann wird es herauskommen...“*

### „Andere Sender ziehen nach...“

[5. November]

Nachdem Kabel-Q-12 die Sendelandschaft mit ihrem neuen Konzept ziemlich aus dem Gleichgewicht gebracht hatte, ziehen die Sender jetzt nach, RTL-8 Plus „Family-TV“ produziert die neue „Wir zu fünf“-Teenie Serie, die RAB Gruppe kündigte für 2058 die eigenproduzierte SimSinn-Serie 'Maskin' an und DV (Digital Vision) wird ihre neue SimSinn Serie 'Chummers' durch die MM&M Studios fremdproduzieren lassen. Alle Serien sind für '58 geplant.

### „Wolkenstadt“

[Matze, 2057]

Wir haben einen Status Quo erreicht; nach den Kämpfen gegen Gera's Security und dem Sonderkommando des Hamburger Senats, haben wir sie in die Knie gezwungen. Die Kosten des Polizeieinsatzes rechnen sich nicht mehr und vor allen Dingen steht ein Großteil der Bevölkerung nicht mehr hundertprozentig auf Seiten der Regierung.

Zur Zeit sieht es so aus, daß die Kon-Truppen in den überschwemmten Gebieten rund um die Baustelle warten und niemanden durchlassen. Im Gegenzug sitzen wir oben auf der ersten Plattform und machen es uns gemütlich; Zelte, Feuerstellen, provisorische Gebäude, kleine MG-Stellungen, etc. Ja verdammt, wir haben MG's und noch genügend Muni, um den Rotznasen von Gera die Rüben von den Schultern zu blasen.

Nochmals vielen Dank an all die Freiwilligen, die uns trotz großer Gefahr mit Nahrungsmitteln, Waffen und Muni versorgen, die sie an den Truppen vorbeismuggeln.

### Partnervermittlung Cupidon

[November 2057]

Nachdem Cupidon im Juni eine Schlappe einstecken mußte—es wurde Strafanzeige erstattet, die durch Expertenaussagen niedergeschmettert wurde.

In den darauffolgenden Wochen konnten die Louwers noch zwei weitere Zweigstellen eröffnen: eine in Leipzig, die andere in Bochum.

Ein weiterer Clou der Geschwister ist die eigene Sendung „Herz zu Herz“, die auf dem Ruhr-Sprawl Lokalsender KRTV jeden Sonntag von 18.00 bis 19.00 Uhr ausgestrahlt wird. Vanessa Stabel und Stefan Grunert führen durch die Sendung; Menschen aus dem Publikum oder von Zuhause können sich vorstellen und übers Fernsehen ihren Traumpartner suchen—die Treffen finden in Räumlichkeiten Cupidons statt.

>>>>(Oh Mann, welcher Trottel schaut sich so'n Mist an? Irgendwelche Häbletten, die sich tonnenweise Make-a-lot-Up ins Gesicht klatschen, um dann vor einer Kamera herumhüpfen zu dürfen.

Wuuuaahh, schrecklich. Solche Zumutungen sollte man sofort verbieten.)<<<<

—sick-y-up [21:21:35/01-11-57]

>>>>(Hey Chummer, wer weiß schon, was Schlipse sich Sonntagsabend reinpfeifen, aber Fakt ist, diese Drek-Sendung macht Nuyen. Und zwar massig—schau dir mal die Werbeeinnahmen während dieser Sendezeit an, davon träumst du nur. Und das nehmen die **wöchentlich** ein.)<<<<

—Blester [22:03:19/01-11-57]

### Deutsche Bank

[Oktober 2057]

Die Deutsche Bank hat beschlossen, ihre Sammlung von teuren Kunstgegenständen zu erweitern und läßt jetzt eine komplette Etage ihres Frankfurter Gebäudekomplexes umgestalten [9 Mp gelöscht]

>>>>(Diese hochnäsigen Konzernmanager, kaufen den öffentlichen Museen die wertvollsten Kunstgegenstände weg; bezahlen alles aus der Portokasse. Aus der **Portokasse**! Und niemand, außer hochrangigen Angestellten darf diese Pracht jemals begutachten.)<<<<

—Prof. M [22:19:01/03-11-57]

Fallen lauter ein, dann hat der Pilot keine Chance das Flugzeug wieder in die Stabile Lage zu bringen; ansonsten kann der Flugzeugführer es solange probieren, wie er möchte—pro Versuch über einem, steigt der Mindestwurf der Handlingprobe um +1 (kumulativ), zusätzlich erhöht sich jede Runde die Geschwindigkeit, mit der das Flugzeug nach unten fliegt: erhöhen Sie die momentane Geschwindigkeit um +10 pro Runde, es sei denn, der Pilot möchte noch schneller zum Boden gelangen und beschleunigt selbst nochmal, dann nimmt man die Beschleunigung, die größer ist.

Der Spielleiter kann bei Militärflugzeugen, also richtigen Jets, und bei sehr hohen Geschwindigkeiten (Schallgeschwindigkeit) den Rigger zusätzlich noch eine Konstitutionsprobe gegen  $6 + (\text{Geschw.}/500) \times \text{T-Betaubung}$  machen lassen (ohne Kampfpool, Rüstung und Vorzüge aus Cyber-/BioWare, es sei denn sie wurde genau dafür gemacht), schließlich können die dabei auftretenden G-Kräfte einen sehr wohl außer Gefecht setzen—gerade dann, wenn man es am wenigsten gebrauchen kann.

Normalerweise tragen Piloten, die in Kampffjets fliegen für sie hergestellte Anti-G-Anzüge, sie geben zwischen 1 und 4 (sehr teuer) Panzerung gegen die G-Kräfte, dieser Rüstungswert kann zur Konstitutionsprobe hinzugezogen werden.

*Solche Blackouts können auch auftreten, wenn der Pilot sehr enge Kurven bei hohen Geschwindigkeiten fliegt, beispielsweise eine 45 Grad Kurve in 90 Grad Schräglage mit guten 1800 Km/h (ein etwas extremes Beispiel).*

### Ein fliegendes Objekt treffen:

Hier sei einmal darauf hingewiesen, daß es mit normaler, explosiver oder gar APDS Munition ziemlich schwer ist, Flugzeuge oder ähnliches zu treffen. Es gibt allerdings Patronen, die extra für den Boden-Luft-Kampf gemacht wurden, solche FLAK-Patronen (je 10 Schuß) sind schwerer zu bekommen.

Sie haben eine erhöhte Reichweite, die aber vornehmlich darauf abzielt, höher gelegene Ziele wie Flugzeuge zu treffen. FLAK-Munition ist natürlich nicht für alle

Waffentypen erhältlich, außer für die FLAK-Geschütze sind noch welche für Maschinengewehre erhältlich.

### FLAK-PATRONEN

Name	Gew.	Verfügbarkeit	Preis	SI*
normal FLAK	1,75	Militär	500	4
panzerbr. FLAK	2,0	Militär	600	6
explosiv FLAK	2,0	Militär	550	5

\*Straßenindex

>>>>[Na, na, wenn man seine Schrottpistole ein wenig aufbohrt und ummodelt, dann kriegt man mit dem Ding auch FLAK-Patronen abgeschossen. Ist aber nichts für Mächtgern-Techies—außerdem ist es ein wenig hirnlos FLAK-Geschosse im Einzelschußmodus gegen Flugzeuge anzuwenden. Yooh Cowboys, versucht also lieber 'n bißchen Muni für eure MGs zu erwischen, macht mehr Spaß!]<<<<<

—Tank-Girl <03:38:32/29-07-57>

Pistolen, Maschinenpistolen, Sturmgewehre und ähnliches kommen mit ihrer Munition vielleicht hundert Meter in die Höhe, verlieren aber soviel an kinetischer Energie, daß sich ihr Powerniveau pro 20 Meter über 50 Meter Höhe um 1 verringert. Wer damit ein Jet runterholt muß verdammt gut sein.

Ach ja, einen **T-Stop** kriegt man mit Jets nicht hin—ich hoffe, das mußte nicht erwähnt werden, oder?

**Crashes** werden wie im SRII-Regelwerk erklärt gewürfelt und bestimmt. Aber es gibt bei Strahltriebwerken noch eine andere Möglichkeit, um abzustürzen: Wenn man mit einem düsengetriebenen Jet in die heißen Abgase eines anderen Jets hineinfliegt, kann es dazu kommen, daß sich die eigene Turbine verabschiedet. Eine Crashprobe kann vom Spielleiter gefordert werden.

>>>>[Und hier noch was für die Praxis: Wenn auf dem Radar ein Flugzeug auftaucht, was direkt auf euch zu kommt, es aber nicht mehr die Möglichkeit eines sauberen Ausweichens gibt, dann zieht einfach nur hoch—entweder ihr weicht damit aus oder erwischt die Pilotenkanzel des anderen. Tja, wie auch immer, meistens überlebt



man selbst.]<<<<<

—Der Feldmarschall <02:57:08/29-07-57>

### Geländemodifikatoren

Ein Geländemodifikator erhält hier eine besondere Wichtigkeit, der Wind. Seitenwind erschwert das Fliegen und Schießen um (Windgeschwindigkeit/10), starker Wind von Vorne kann unter Umständen sogar den Lauf der Turbine durcheinanderbringen und diese zum Ausfall bringen (Spieleleiterentscheidung), außerdem verringert es die effektive Geschwindigkeit des Flugobjektes um seine eigene Geschwindigkeit.

*Also wenn Mike mit seiner Fokker 300 Km/h macht und der Wind so ungünstig dreht, daß er von vorne kommt, dann verringert sich seine Geschwindigkeit um die des Windes (hier 40 Km/h). Die starke Brise schafft es, daß Mike jetzt nur noch mit knapp 260 Km/h herumfliegt, aber dennoch seine Maschinen genauso hart arbeiten müssen wie vorher.*

Der Wind von hinten erschwert das Fliegen nicht ganz so stark, deshalb gibt es nur den halben Modifikator wie bei gleichem Seitenwind.

### Unterwasserfahrzeuge:

Auch hier gibt es die dritte Dimension (oben/unten) und demnach Simulationsschwierigkeiten. U-Boote tauchen ab, indem sie die Höhenruder entsprechend einstellen und soviel Geschwindigkeit annehmen, daß das U-Boot regelrecht nach unten gezogen wird, aber gleichzeitig lassen sie auch Luft aus ihren Tanks, was das Fahrzeug zusätzlich schwerer macht und es schneller in die Tiefe zieht; beim Auftauchen geht es umgekehrt. Kleinere Fahrzeuge steuern ihre Tiefe nur mit Hilfe eines Höhenruders, dazu zählen die Torpedo-Fahrzeuge, an denen sich ein Taucher festhalten kann.

Es gelten die gleichen Positionsveränderungen wie oben, aber die U-Boote können

schlecht rotieren (kleine Torpedo-Fahrzeuge schon), aber sie haben enorme Auf-/Abstiegsgrade von bis zu 30 Grad (manche vielleicht sogar noch höher).

Etwas neues kommt dazu: **Wassereinbruch**. Je mehr Wasser ins Innere gelangt, desto schwerer wird es, das Fahrzeug auf dieser Position zu halten. Normale Boote, gehen unter, U-Boote sinken tiefer—einzig die Jetbikes bleiben über Wasser, weil sie so konstruiert wurden. (siehe Tabelle: Unterwassertreffer)

Reparaturtrupps haben eine Menge auf einem U-Boot unter Beschuß zu tun, für jeweils 2 Mann mit der Fertigkeit U-Boot(B/R) kann der Mindestwurf für die Reparatur um 1 gesenkt werden (höchstens um -3). Die Grundzeiten für solche Flick-Manöver betragen 1 Minute. Damit ist zwar der Wassereinbruch erst einmal gestoppt, aber schon ein leichter Treffer reißt das alte Loch wieder auf.

Der Grad des Absinkens wird jeweils vor der neuen Handlung festgestellt werden, demnach sind die angegebenen Runden die Zeit die verstreicht, bis das Fahrzeug um die angegebenen Grade absinkt.

Wer eine Richtlinie braucht, dem sei gesagt, daß ein Schiff mit tödlichem Schaden spätestens nach 18 Runden versunken ist; aber meistens ist es für Besatzungsmitglieder schon nach 9 Runden verdammt tödlich von Bord zu gehen, weil der unglaubliche Sog, den ein sinkendes Schiff verursacht einen unweigerlich mit in die Tiefe reißen würde; Stärke(Rumpf+10)-Probe jede Runde, die er sich innerhalb von (Rumpf\*10) Metern um ein sinkendes Schiff befindet, wobei für jeweils 5 Meter Abstand zum Schiff der Mindestwurf um 1 verringert wird—nach (Rumpf\*10) Metern läßt der Sog fast augenblicklich nach.

### UNTERWASSERTREFFER

Art des Treffers	Chance auf Wassereinbruch	Mindestwurf zum Flicken	Runden/Grad des Absinkens
Leichte Treffer	bei 1-2 auf 1W6	5	4/1 Grad
Mittlere Treffer	bei 1-4 auf 1W6	8	2/1 Grad
Schwere Treffer	immer	10	1/2 Grad
Tödliche Treffer	immer	20	1/5 Grad

## Waffen:

Es wurden extra für Unterwasserfahrzeuge konventionelle Waffen umgebaut, so sind für ein paar Nuyen mehr (+25 Prozent des Preises) Maschinengewehre erhältlich, die zu einem großen Teil Wasserresistent sind und auch lange Tauchfahrten ohne Probleme überstehen können.

Die kleinen Marschflugkörper können aus den Raketensilos eines U-Bootes heraus gestartet werden, es sind Raketen, die zur strategischen Vernichtung eingesetzt werden. Sie haben eine Reichweite von etwa 100 Kilometern und bewegen sich mit Hilfe von Navigationssatelliten in einer Höhe von 100 Fuß über dem Grund zum Ziel hin. Sie haben eine Intelligenz von 15 und der Mindestwurf ist 2 um ein eingespeichertes Ziel zu treffen.

### U-BOOT WAFEN

Waffen	Schaden	Gew.	Verfüg.	Preis	SI*
allgemeiner Torpedo	17T	520	Militär	20.000	4
konventioneller Marschflugkörper	28T	k.A.	k.A.	k.A.	k.A.

\*Straßenindex

>>>>[Nun zu dem Thema: How to stop a cruise missile! Was haben wir denn da für eingeschränkte Möglichkeiten...? Wenn man das Ziel über 40 Kilometer in irgendeine Richtung verschieben wurde, NACHDEM die Rakete auf dem Weg ist—tja, dann kommt der Flugkörper an die alte Stelle und weiß nicht wohin er soll und trifft irgendwas anderes. Oder aber ihr läßt ein paar Anti-Raketen-Raketen auf das Ding los, in der Hoffnung es zu erwischen. Ansonsten sieht es mit der Verteidigung ziemlich schlecht aus, und Marschflugkörper machen auch noch großen Bums!]<<<<

—Capt. Altmittel <00:09:31/28-07-57>

Der Vernichtungsradius eines Marschflugkörpers dieser Kategorie ist beträchtlich; das Powniveau verringert sich um 1 für jeweils 3 Meter. Für Gebäude zählt die Rakete als panzerbrechend, gegen gepanzerte Fahrzeuge macht es den Schaden nicht-panzerbrechender Raketen—tja, und Menschen sterben sowieso.

Die Marschflugkörper müssen entweder direkt von der Oberfläche aus gestartet werden (also von einem aufgetauchten U-Boot) oder von höchstens einer Tiefe von 50 Fuß, so muß das U-Boot nicht ganz auftauchen.

>>>>[Ich habe von solch ähnlichen Raketen gehört, die sogar aus unter 100 Fuß abgeschossen werden können und vorwiegend gegen Küstennahe Gebäude oder gar Flugzeuge und ähnliches Gewürms im Himmel verwendet werden. Der Tod aus dem Meer.]<<<<

—Der Feldmarschall <00:34:45/28-07-57>

>>>>[Man könnte sogar sagen, der Tod kommt aus dem Meer.]<<<<

—Spermbird <00:59:23/28-07-57>

Solche Marschflugkörper sind ausschließlich dem Militär vorbehalten, zwar gelingt es hin und wieder mal ein paar Freiheitskämpfern und/oder Piraten solche Babys zu ergattern, aber unter welchen Anstrengungen sei hier wohlweislich unterschlagen.

Der berühmte T-Stop ist bei manchen Wasserfahrzeugen tatsächlich möglich, dazu gehören Jetbikes und kleine Sportboote, die einen Rumpf von 2 oder weniger besitzen. Das man einen über zweitausend Bruttoregister-tonnen schweren Frachter so nicht anhalten kann, wird wohl jeder einsehen können.

Ansonsten berechnet man alle gewünschten Fahrmanöver wie sonst auch, wobei Sinkgeschwindigkeit immer vom Typ des Unterwasserfahrzeuges abhängt, ein Jagd-U-Boot taucht wesentlich schneller als ein reines Forschungs-U-Boot, ein Torpedoflitzer für Froschmänner sogar noch schneller.

Das Durchqueren von **Unterwasserhöhlen** zählt als Geländemodifikator und geht von +1 für große Höhlen bis +5 (oder mehr) für sehr enge Felspassagen.

Ein weiteres Hindernis sind **Strömungen**, die vor allem an tiefen Abgründen entstehen, je nach Größe des Grabens kann der Spielleiter ein +1 bis +5 Modifikator erlassen. Wenn ein Schiff gegen die Strömung ankämpfen muß, so reduziert die Strömung die effektive Geschwindigkeit des Fahrzeuges durch seine eigene Stärke. Bei Unterwasserströmungen

wird als Modifikator die Stärke des Stroms genommen.

Dabei taucht noch ein Problem auf, die Tiefenreichweite eines Unterseefahrzeuges. Die handelsüblichen U-Boote können bis zu 10 Mann an Besatzung aufnehmen (große Kriegervarianten ein vielfaches mehr).

Eigentlich sollte man die festgelegte Tiefengrenze nicht unterschreiten, aber wenn es sich nicht vermeiden läßt:

- meistens passiert in den ersten 10 Metern darunter nichts
- die Mindestwürfe steigen um den Modifikator (unterschriftene Tiefe in Meter/10)

Wer also mit seinem kleinen Vulkan Electronaut unbedingt auf 250 Meter Tiefe tauchen möchte oder mußte oder was auch immer, dem sei gesagt, daß der Vulkan sehr wahrscheinlich sich schon weit vorher in seine Bestandteile auflöst—diverse Rumpf(15)-Proben sind einfach nicht zu schaffen.

Die Menschen, die einem solch plötzlichen Wassereinbruch entgegensetzen, können mit einem 6T-Betäubung Schaden rechnen. Der Schaden resultiert aus einer Kombination von Kinetischer Energie, die den

Menschen durch das kaputte Schiff wirft und dem netten Effekt von Wasser, das einem die Atemluft raubt. Sollte man einen geeigneten Schutz davor haben, wie einen Taucheranzug mit Luftzufuhr, so bekommt man nur noch 5T-Betäubungsschaden und man ertrinkt nicht sofort wenn man dadurch das Bewußtsein

verliert. Allerdings sollte man aufpassen, in welcher Tiefe man sich befindet, für Menschen werden Tiefen ab 60 Metern recht gefährlich, einige gute Taucher schaffen vielleicht auch noch 100 Meter aber darunter sollte man nur noch mit entsprechender Ausrüstung (Panzer-

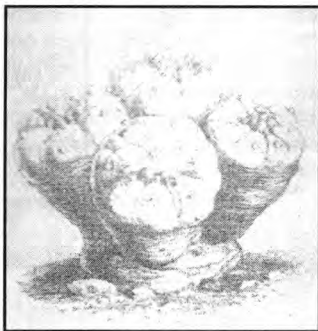


**ab 10m:** jede 5 Runde eine Rumpf(2)-Probe plus die Modifikatoren  
**ab 20m:** jede 3 Runde eine Rumpf(4)-Probe plus die Modifikatoren  
**ab 25m:** jede Runde eine Rumpf(7)-Probe plus die Modifikatoren  
**ab 30m:** jede Runde 2 Rumpf(7)-Proben plus die Modifikatoren  
**ab 35m:** jede Runde 3 Rumpf(10)-Probe plus die Modifikatoren

taucheranzug) gehen—Höchstgrenze mit Panzertaucheranzug liegt um die 200 Meter.

Und die Taucher sollten achtgeben, daß sie ab 60 Meter sehr langsam auftauchen, weil sie das sich in ihrem Blut angesammelte Stickstoff langsam über die Lunge ausgeatmet werden muß—sonst kommt es zur Caissonkrankheit, was u.a. zu Halluzinationen, Lähmungen, Embolie und Tod führen kann.

# Peyote und Meskalin



<b>Taxonomie:</b>	<i>Lophophora williamsii</i>
<b>Kosten:</b>	200 ₣
<b>Straßenindex:</b>	<deleted> / 1.0 / 1.0 (Azlan / Seattle / ADL)
<b>Legalität:</b>	5-MA
<b>Verfügbarkeit:</b>	6 / 4 Wochen für echte Früchte
<b>Aussehen:</b>	Der Peyotekaktus erscheint als einzelne oder kleine Gruppe von runden Knospe(n), die fast einem matt bläulichen oder grüngräulichen "Nadelkissen" gleichen. Die Knospen besitzen keinerlei Stacheln, nur einen kleinen wollartigen Flaum in der Mitte der Knospe, aus dem die Samen und zu bestimmten Zeiten, die Blüten hervorbrechen. Die Blüten selbst haben eine leicht pinke bis cremeweiße Färbung. Unterhalb der Knospen, in der Erde versteckt, befindet sich die rübenähnliche Wurzel des Kaktus.
<b>Vorbereitung:</b>	Natürliche Vorkommen nur in einem kleinen Gebiet um den Rio Grande im Nordosten Mexikos und im Süden Texas, etwa bis auf die Höhe von Corpus Christi Effekte: — Übelkeit, Erbrechen, Verkrampfungen, Zitterzustände, Schweißausbrüche, erhöhter Blutdruck, erhöhte Temperatur — Hohe Sensibilisierung der Sinne (Gehör, Blick, Geschmack, Gefühl) — Gestörtes Zeitgefühl; Dinge werden nicht in chronologischer Reihenfolge wahrgenommen. — Gesteigerte Reflexe* — Gesteigerte Kognitive Intelligenz** — Halluzinationen, traumähnlicher Zustand
<b>Dauer:</b>	Die Wirkung des Peyote hält ungefähr 20 Stunden an, wenn man eine »normale« Dosis von ca. 4-6 Peyotebuttons zur Grundlage nimmt. Zusätzlich eingenommene Früchte verlängern die Wirkung; in größeren Mengen verstärken sie die Effekte. Nachdem die Wirkung abgeklungen ist, spürt der Anwender häufig ein großes Verlangen nach Süßem. Trotz der Länge der Sitzungen bzw. des langen Wachzustandes, verspürt der Anwender zunächst keinerlei Müdigkeit oder Erschöpfung.

\*bezieht sich auf eine Zeitspanne von ca. 4-8 Stunden nach der Sitzung und gibt einen Modifikator von +1 auf Reaktion

\*\*siehe unter »Gesteigerte Kognitive Intelligenz«; askennende Magier sind besonderen Umständen ausgesetzt



## Anmerkungen

### Kosten

Die Kosten für einen Peyotebutton—eine Knospe—variiert stark, abhängig von dem Ort, an dem man die Pflanze erwerben möchte. Ich habe versucht eine Liste zusammenzustellen, um eine ungefähre Größenordnung der Preise eines Button zu bekommen...was nicht immer einfach war, da Peyote kaum in handelsüblichen Gewächshäusern zu bekommen ist. (siehe auch Legalität und Verfügbarkeit)

Es gelang mit jedoch immerhin einige Preise aus den UCAS, den ADL, dem Königreich Hawai'i, sogar Aztlan und noch einigen anderen zu bekommen. Der Stand der Preise ist generell Juni 2054, Abweichungen sind jeweils notiert.

Der relativ hohe Preis für nur eine Knospe resultiert aus der Tatsache, daß Peyote im Gegensatz zu früheren Zeiten, sehr selten geworden ist und sich seine Wachstumsgebiete auf einige wenige kleine Regionen beschränken. Leider liegen keine Statistiken über die Verbreitung des Peyote und seine Ausdehnung vor, doch ich denke, daß man mit Gewißheit sagen kann, daß sich die Verbreitungsgebiete seit 2011 nicht weiter ausgedehnt haben. Aus irgendeinem Grund scheint die Pflanze mit der neuen—magischen—Komponente der "erwachten" Welt zu interferieren, so zumindest meine Theorie. Doch dazu gibt es bislang keine stichhaltigen Beweise, so daß ich hierzu nicht weiter Stellung beziehen kann.

Preisliste für Peyotebuttons  
(Juni 2054)

—von Dr. Thau. Med.  
Chekzeken Systaman

>>>>>(Wow! Wo hat der Mann die Preise her? Ist mir nie aufgefallen, daß der Vater in Seattle so günstig zu haben ist. Ich drück meinem Dealer zur Zeit 64¥ pro Knolle ab.)<<<<<

—Call-me-brain  
(12:33:44/14-03-57)

>>>>>(Was hast Du für Connections, Chummer? Zeit sich was neues zu suchen?! Wenn Du Interesse hast, ich kenne da jemanden, der könnte die Peyote für weniger als 35¥ pro Knolle vermitteln.)<<<<<

—Infoman (01:39:12/15-03-57)

>>>>>(Interessiert.)<<<<<

—Call-me-brain (12:01:55/17-03-57)

### Legalität:

Für Peyote gilt allgemein die Klassifizierung: **5-MA.** Peyote steht auf der Liste kontrollierter und eingeschränkter Chemikalien und Verbindung von 2052, was hellende bedeutet, daß der Besitz von Peyote bis zu einer Menge von 3 Knollen frei—der Verkauf oder Handel damit strengsten untersagt ist.

Dennoch steht es Medizinern frei, Peyote als Naturheilmittel zur Heilung zu verschreiben, sofern sie davon überzeugt sind, daß der Patient davon eine heilende Wirkung genießt.

Die Mitglieder der amerikanischen und australischen Naturreligionen sind von diesen Bestimmungen ausgeschlossen. Für sie gilt weder die Besitzeinschränkung, noch das Anbauverbot. Jedoch ist es auch ihnen nicht gestattet mit Peyote zu handeln, sofern der Handel den den Wirkungskreis des Stammes überschreitet.

Wenngleich die öffentliche Nutzung von Peyote untersagt ist—"Erregung öffentlichen

### PREISLISTE FÜR PEYOTEBUTTONS (2054)

Land	Grobe Orientierung	Preis (¥)
UCAS	Dallas	30-40
	Albuquerque	10-20
	San Francisco	30-50
	Chicago	40-50
	New York	40-50
	Seattle	30-40
	Montreal	60-70
	Calgari	70-80
ADL	(Der Preis wird in der ADL nicht regional differenziert.)	110-150
Aztlan	(Preise von 2050, keine Informationen über regionale Differenziertheit, Herkunftsort der Information: Tenochtitlan)	4-5
Australien	(Keine Information über regionale Differenziertheit.)	20-30
Königreich Hawai'i	(Keine regionale Differenzierung; Peyote generell seltener.)	60-70

Ärgernisse"—werden sich eventuell hinzugezogene Polizisten höchstens die Mühe machen und die Knollen beschlagnahmen. Bislang ist es nur selten vorgekommen, daß das festgelegte Bußgeld von 500¥ für den Besitz von von mehr als drei Knollen oder die öffentliche Anwendung des Peyote ausgesetzt wurde.

Dieses Verfahren gilt generell für die Aktionen der Polizei gegen Peyote.

### Verfügbarkeit:

Da Peyote weder wie "normale" Pflanzen regelmäßig oder in großem Stil angebaut wird, und auch nicht auf einen besonders großen Freundeskreis blicken kann, gestaltet sich das Auftreiben von geeigneten Peyoteknollen einigermaßen schwierig. Dabei kann ich nur von den Erfahrungen berichtet, die ich in den UCAS gemacht habe, in meinem Fall Seattle, doch ich bezweifle, daß sich die Zeiträume in anderen Nordamerikanischen Großstädten groß unterscheiden. Wie die Lage in der ADL oder den anderen schon angesprochenen Ländern ist, kann ich an dieser Stelle nicht berichten.

Einen Händler zu finden, der mit Peyote handelt, ist wie schon gesagt, relativ schwierig. Ich mußte zahlreiche meiner Connections belästigen, bis ich schließlich jemanden fand, der mit mir einen Händler vermitteln konnte. Allein für dieses Rumfragen benötigte ich drei ganze Wochen. Sinnlos vertane Zeit, wie sich herausstellen sollte, denn der Mann, den man mir empfohlen hatte lernte zu dem Zeitpunkt gerade den Strafvollzug von Lone Star kennen.

Der zweite Weg—sich auf der Straße umhören—dauerte wesentlich länger. Fast sechs Wochen benötigte ich, um einen Mann aufzutun, der neben den "üblichen" Artikeln auch Peyote anbot.

*Die Verfügbarkeit gibt in diesem Fall eher die Zeit an, die man benötigt, um einen Händler aufzufinden. Was bedeutet, daß sobald man einen Händler gefunden hat, auch nicht länger auf seinen Stoff warten muß. Mit Händler ist in diesem Fall auch wirklich Händler gemeint. Dies kann sowohl ein Dealer, als auch ein Kaktuszüchter sein, da sich Peyote quasie in einer legalen Grauzone befindet.*

*Wenn sich ein Charakter auf die Suche begeben möchte, geht der Mindestwurf der Gebräuche-Probe gegen 7, abzüglich eins für jede passende Connection, die der Charakter besitzt. Passende*

*Connections sind auf jeden Fall ein Schieber (zählt nur einmal), Drogendealer oder jede Connection mit einer Biotech-, Biologie-, Chemiefertigkeit.*

*Der Grundzeitraum zum Aufspüren beträgt 6 Wochen geteilt durch die Erfolge, die bei der Gebräuche-Probe fallen.*

*In anderen Umgebungen ergeben sich aufgrund der Verteilung und der anderen schon genannten Gründe Mindestwürfe wie folgt.*

GEBIETE		
Gebiet	MW	Grundzeitraum (Wochen)
UCAS	7	6
ADL	6	8
Australien	6	5
Königreich Hawai'i	8	8
Aztlan	-	-

### Effekte:

Peyote ist ein harter Weg, wie viele Indianer sagen. Die Anwendung ist unangenehm und mit nicht zu verachtenden Nebenwirkungen verbunden. Dennoch schwören diejenigen, die von sich behaupten können mit Peyote vertraut zu sein, auf diesen unscheinbaren Kaktus, trotz all seiner Nebenwirkungen.

Die Wirkung des Peyote läutet sich zunächst etwa eine halbe bis dreiviertel Stunde nach der Einnahme mit den ersten Wirkungen ein. Sie äußern sich im Prinzip in Form von Übelkeit und Erbrechen, Kieferverkrampfungen, Zitterzuständen und Schweißausbrüchen. Nicht bei jedem treten alle Wirkungen auf und nicht im gleichen Ausmaß. Dies scheint maßgeblich von der Körperstruktur des Anwenders abzuhängen, und läßt sich weder voraussagen, noch meines Wissens sicher verhindern.

>>>>>[Wenn ihr die Stoßwirkung auf den Magen reduzieren wollt, dann müßt ihr die Knospen im Zeitraum von einer dreiviertel Stunde verteilt essen.]<<<<<

—Dr.Drug (19:27:28/14-03-57)

>>>>>[Man kann die harte Phase der Session auch umgehen, indem man etwas zerriebenen Kaktus in Kapseln zu sich nimmt.]<<<<<

—Der Gärtner (22:54:22/14-03-57)

>>>>>(Ihr seid alle echt verweichlicht. Ihr wollt eine angenehme Anwendung von Peyote und gleichzeitig die volle Kraft des Vaters spüren? Vergesst es. Diejenigen unter euch, die meinen die "harte Phase" umgehen zu können, womit auch immer, vertreiben Vater Peyote damit nur. Wirklich erfahren kann man seine Kraft nur, wenn man ihn auch zu sich läßt und ihn nicht versucht zu blocken.)<<<<<

—Mexican Kid (23:51:23/15-03-57)

>>>>>(Ich würde dir sogar strengstens empfehlen vorher nichts zu trinken. Besonders keine Cocktails oder Drinks! Ich hatte mal einen Kumpel...Er hat sich erst mit drei Gläschen Wodka "offen für die Geister gemacht", wie er es genannt hatte, und sich dann, eine halbe Stunde später, fünf Knollen Peyote reingezogen. Nach einer halben Stunde hat er angefangen völlig panisch auf alles zu reagieren, was ihm in den Weg kam. Danach wußte er nicht mehr wo er sich befand und wollte die ganze Zeit über nur nach "Ammerling" gebracht werden—was für'n Drek auch immer das sein mag. Nun, und als wir ihm nicht helfen konnten, oder wollten so wie er die Sache gesehen hat, ist er auf Skahlen losgegangen. Mit seiner Pred Zwo. War übrigens geladen das Ding. Tja, und bevor er sich an Valerie ranmachen konnte, hat Zak, ein zwei Meter neunzig Troll, ihm auch schon den nächstbesten Tisch über'n Kopf gezogen.

Er steht jetzt übrigens auf unserer Fensterbank, gleich neben Skahlen, fünfzig Zentimeter hoch und von außen verchromt.)<<<<<

—DreadMan (01:28:31/16-03-57)

>>>>>(Ich habe gehört, man versucht diese Wirkungen, besonders die der anschließenden Aggression, zu nutzen.)<<<<<

—Crimson (06:02:45/16-03-57)

>>>>>(Ich habe auch gehört, daß in der Nacht auf den 25. Dezember ein dicker Mann mit weißem Rauschebart und einem Geschenkesack kommt und allen Menschen auf der Erde ein kleines Päckchen mitbringt.)<<<<<

—InfoMan (06:02:59/16-03-57)

Nach etwa 2 Stunden setzen die Wirkungen des Meskalins im Peyotekaktus ein: Es tritt ein

traumähnlicher Zustand ein, in dem die Halluzinationen ihre stärkste Wirkung entfalten.

Über diese halluzinogene Wirkung läßt sich wenig allgemeines sagen, denn wie bei allen vergleichbaren Rauschgiften hängen die Erlebnisse maßgeblich vom Anwender selbst ab. Dennoch werde ich versuchen einige charakteristische Merkmale, die bei den meisten Anwendern auftreten zu beschreiben.

### (I) Gestörte Zeitwahrnehmung

Eine der interessantesten Wirkungen ist die Störung der chronologischen Reihenfolge. Häufig berichten Anwender von Visionen, in denen eine zweite Handlung vor der ersten passierte.

Praktisch blickt man zunächst in die Zukunft und schaut dann sich das Resultat an, bevor man sich an die Wirkung macht.

Um nur ein Beispiel zur Verdeutlichung zu nennen: *Ein Anwender schilderte im nachhinein, wie er eine Tasse an den Mund setzte und daraus trank, aber erst eine Weile später gegen Ende der Session sich daran machte, den Tee zu kochen.*

### (II) Sensibilisierung der Sinne

Wovon fast ausnahmslos alle Anwender berichten, ist die hohe Sensibilisierung der Sinne, die auch nicht nach Abklingen der halluzinogenen Wirkung für einige Zeit anhält...oftmals für Stunden.

Vorrangig scheint dabei die Schärfung der auditellen Wahrnehmung zu sein. Man nimmt Dinge wahr, die in der "normalen" Geräuschkulisse des Tages untergehen. In den verhältnismäßig stillen Wüsten ist dies eine interessante Erfahrung. Aus sich häufenden Berichten wird deutlich, daß einzelne Personen des öfteren Stimme wahrzunehmen scheinen, obwohl weit und breit keine Person zu sehen ist. Diese Stimmen haben zumeist Botschaften für die Betreffenden, die sich bislang immer auf die Lebensanschauung der betreffenden Personen bezog. Ratschläge zur Verbesserung der Lebenssituation sind der häufigste Inhalt der Stimmen.

Dennoch sollte auch die—seltenere—Schärfung der visuellen Wahrnehmung nicht untergehen, die sich ansonsten ähnlich gestaltet wie die audielle.

>>>>>(Glaubt ja nicht, daß diese "Sensibilisierung" eine besonders angenehme Erfahrung ist. Ich konnte geschlagene zwei

Nächte nicht einschlafen, weil es bei dem eigentlich recht ruhigen Kaktus, den ich mir als Lagerplatz ausgesucht hatte, zu laut war.)<<<<<

—Stoner (17:43:09/16-03-57)

### (III) Steigerung der kognitiven Intelligenz

Dies ist ein Phänomen, das nicht ganz einfach zu erklären ist, und ich habe lange überlegt, ob ich es mit einbeziehe.

Bei manchen Dingen, so scheint es, kann man leichter die "Intuition" erkennen, die hinter allem steht. Um das mal zu verdeutlichen: Ich nehme Peyote zu mir und höre mir in der folgenden Zeit ein ausgesuchtes Musikstück an. Mit der Zeit meine ich erkennen zu können, was der Komponist damit ausdrücken wollte—sofern er dies denn vorhatte. Plötzlich fühlt man es, um dabei mal auf eine recht unwissenschaftliche Beschreibung zurückzugreifen.

Zauberer, die während der Einnahme von Peyote Astral aktiv waren, haben dies ebenfalls bestätigt, in einem gewissen Maße sogar bekräftigt, da ihre Darstellung noch über das bloße Fühlen eines Weltlichen hinausgeht.

Sie sagten selbst, daß sie hätten hinter Dinge sehen können, obwohl alles wahrgenommene durch die halluzinogenen Wirkungen des Meskalins stark verzerrt war. In einem relativ spektakulären Experiment—von der Öffentlichkeit jedoch weitestgehend unbeachtet—wurde dies auf beeindruckende Weise bestätigt und erläutert.

>>>>>[Ein entsprechender Ausschnitt befindet sich im Anhang A, am Ende dieses Berichtes.)<<<<<

—SysOp (14:05:17/13-03-57)

>>>>>[Was ist mit dem Gerücht, daß Azteck eigens Schamanen unterhält, die sich damit auskennen, wie man Visionen deuten und nutzen kann?]<<<<<

—Crimson (09:29:37/14-05-57)

>>>>>[Du hörst zu viele Gerüchte.)<<<<<

—Infoman (22:29:02/15-03-57)

—Dr. Thau. Med. Chekzeken Systaman, März 2057

## Anhang A

### :::Experimente im Zusammenhang mit Peyote

Im Zusammenhang mit der Erforschung der Wirkungen von Peyote auf Astral aktive Zauberer wurde im Juni '53 auf dem Edwardsplateau, einige Meilen westlich von Odessa, Texas folgendes Experiment durchgeführt.

#### Teilnehmende Personen:

—Der Leiter des Experimentes, Prof. Dr. Herrn.

Chris Whiley, Professor der Botanik, speziell nordamerikanische Pflanzen, Doktor der Organischen Chemie, sowie der hermetischer Magier der achten Stufe (nach Einstufung von Susan Ilora Flavington der Magi-Technischen Universität Orlando, Florida);

—David Slotkin, Anthropologe

—Donald Shiwe, hermetischer Magier der dritten Stufe (nach S.I. Flavington, siehe oben)

#### Beschreibung:

Slotkin und Shiwe würden jeweils acht Knospen Peyote über einen Zeitraum von einer dreiviertel Stunde zu sich nehmen. Beide sollten während der letzten acht Stunden weder etwas gegessen und nur wenig Wasser zu sich genommen haben. Nachdem nach etwa zwei Stunden die Wirkungen der Alkaloide abgeklungen sein würden, und durch das Meskalin hervorgerufenen Halluzinationen eintreten würden, würde Shiwe sich astral projizieren und während der nächsten Stunden astral aktiv bleiben.

Nachdem beide die ersten Visionen überwunden haben würden (etwa nach einer Stunde), würde Whiley, der zu diesem Zeitpunkt sich ebenfalls Astral projizieren würde, zunächst ein Feuerelementar herbeirufen, was er am Tage zuvor beschworen hatte. Diesem Elementar würde er dann den Befehl geben Shiwe anzugreifen, es kurz vorher jedoch zurückrufen. Ähnlich sollte mit Slotkin verfahren werden.

Im weiteren Verlauf würde Whiley jeweils versuchen, einen Beherrschungszauber auf beide zu sprechen.

Beide würden von dem, was Whiley mit ihnen vorhatte nichts wissen, so daß sie sich nicht darauf einstellen könnten und die Ergebnisse verfälscht würden.



# Beobachtungen aus Donalds Sicht:

"Zunächst war da bloß ein vages Licht- und Schattenspiel, das Bilder suggerierte, doch nie ausmalte. Dann wurden die Bilder deutlicher, doch zu konfus und überladen, als daß sie beschreibbar gewesen wären, es sei denn, zu sagen, sie hätten den Charakter von Kaleidoskop-Bildern gehabt, symmetrische Gruppierungen spitziger Objekte. Dann im Verlauf des Abends traten sie deutlich hervor, blieben aber unbeschreibbar—meistens ein ungeheures Feld goldener Juwelen, die mit roten und grünen Steinen besetzt waren, dauernd im Wandel...

Die Visionen glichen niemals gewohnten Gegenständen; sie waren äußerst klar umrissen, doch stets neuartig; sie kamen ständig heran und entzogen sich doch ständig dem Zugriff, der Ähnlichkeit mit bekannten Dingen. Ich sah wohl dicke, glanzvolle Felder von Juwelen, die einzeln da lagen oder in Trauben, manchmal blitzten und funkelten sie, ein anderes Mal zeigten sie ein abgemattetes reiches Glühen. Dann wieder mochten sie unter meinem starren Blick in blumenartige Formen überspringen und schienen dann wieder in prachtvolle Schmetterlingskonturen überzuwechseln oder in die endlosen Membrane glitzender, irisierender, faserfeiner Flügel wundervoller Insekten.

Dann trat ein leuchtendes, fast gleißend helles weißes Licht in den Vordergrund. Es hatte keine konkrete Form oder schien von einem bestimmten Punkt auszugehen, sondern es war einfach nur hell. Eine ganze Weile war es einfach nur hell, und dann, plötzlich wuchs ein riesenhafter Speer aus dem hellen Licht, direkt vor mir. Er schien wie selbst aus dem hellen Licht geschmiedet und doch waren seine Konturen scharf umrissen, ganz im Gegenteil zu dem jetzt mit Millionen roten leuchtenden Edelsteinen angereicherten Hintergrund. Der Speer glitt auf mich zu, und während er das tat, schien er zu wachsen, bis seine Spitze so groß wie ein Kopf war. Und von einer Minute auf die andere, war er wieder verschwunden und nur noch das Licht war da, das sich sanft wieder legte und den Blick auf zahlreiche Schmetterlingsartige Wesen freigab, die vor einem hohen dunklen Turm flogen. Es wurden immer mehr Flügel und Schmetterlinge, tausende Insekten, mit millionenfach glitzernden

Panzern und filigranen Flügeln, die allesamt um den Turm herumflogen und ihn in seine Einzelteile zerlegten. Sie nahmen Stein um Stein und brachten sie weg, an einen anderen Ort, wo sie die Steine zu etwas Neuem zusammenfügten. Ich sah, daß es sich um große Hände handelte..."

An dieser Stelle endet der Bericht, denn Donald zog sich im nächsten Moment aus dem Astralraum zurück und auf die Metaebene.

Chris berichtete später, Donald wäre in dem Moment aus dem Astralraum geglitten, als er daran gedacht hatte, den Beherrschungszauber zu sprechen.

Davids Träume hatten im Wesentlichen eine Wohnzimmerszene zum Inhalt, deren Mittelpunkt ein alter, brennender Kamin war. Er sprach in diesem Zusammenhang auch von einem "bad trip" und sagte, daß er sehr viel schlechtes gesehen habe.

Ich bin nach der Auswertung der  
 <<<<<97 MP deleted by SysOp>>>>>

>>>>>(Sorry Guys, aber das folgende Geschwafel frißt mehr Platz, als ich im Moment bereit bin zur Verfügung zu stellen.)<<<<<

—SysOp (10:10:44/09-03-57)

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)

# GARTH SNIPER-COMBAT

Im Herbst des Jahres 2054 hatte ein Shadowrunner namens Q die Idee zu einer neuen Waffe, die verschiedenste spezielle Anforderungen erfüllen sollte. Als er wußte, wie sie auszusehen hatte und was sie zu leisten in der Lage sein sollte, begann er einen Büchsenmacher zu suchen, der in der Lage war, dieses Gewehr herzustellen.

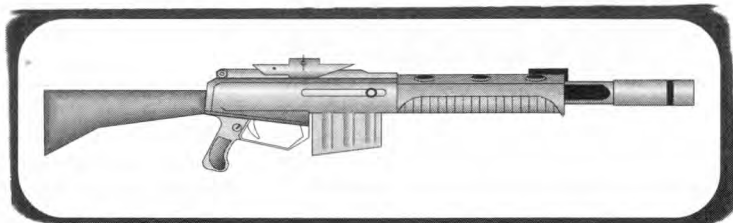
Im Januar 2055 wurde er in Seattle fündig. Er fand mich, ich bin ein Zwerg und gehöre, laut der allgemeinen Meinung, zu einem der besten meines Fachs in Seattle.

Es dauerte eine Weile bis ich einwilligte. Aber ein Jahr später hielt ich den Prototyp der *Garth Sniper-Combat* in der Hand.

Im Grunde genommen sollte diese Waffe die kleine Version eines Scharfschützengewehrs sein, aber mit der Stabilität und Robustheit eines Sturmgewehrs.

Die *Garth* verfügt über ein Schockpolster am Schaft, einen 10-Schuß Streifen, einen integrierten Schalldämpfer und ein Smartlink-II System. Zusätzlich kann man noch ein Zielfernrohr mit Sichtvergrößerung 3 und Infrarot/Lichtverstärkung montieren.

Das besondere an der *Garth* ist, daß sie größtenteils aus Hartplastik besteht—hervorragend gegen Ortungsgeräte.



## REICHWEITE

Kurz	Mittel	Weit	Extrem
0-35	36-70	71-170	171-350

Ich dachte, ich poste mal eine meiner Babys ins Shadowland; vielleicht interessiert sich ja jemand dafür.

>>>>[Also, Chummers, ich bin der, der die Idee zu diesem Gewehr hatte. Ich wollte nur nochmal persönlich Werbung machen. Ich habe die *Garth Sniper-Combat* nun schon einige Male eingesetzt und sie hat alle meine Erwartungen erfüllt. Eine wirklich gute Waffe. Sie ist zwar teuer, aber ihr Geld auf jeden Fall wert.]<<<<<

—Q <05:14:20/13-06-57>

>>>>[Das kann ich gar nicht glauben...ein Scharfschützengewehr, was so robust und trotzdem präzise ist? Das glaube ich nicht.]<<<<<

—Ryker <22:55:07/13-06-57>

## GARTH SNIPER-COMBAT

Tarnst.	Muni	Modus	Schaden	Gewicht	Verfügbarkeit	Preis	SI*
3/12**	10(S)	HM	12S	4,5	speziell	15.000¥	3

\*Straßenindex

\*\*Tarnstufe 12 gilt für Metalldetektoren

**Verfügbarkeit:** Sollte jemand Garth als Connection haben, dauert es nur 1 Monat geteilt durch Garth's Erfolge (mit 10 Würfeln gegen MW 9) Herstellungszeit. Andernfalls muß Garth erstmal gefunden werden (MW 10; Grundzeitraum: 14 Tage).

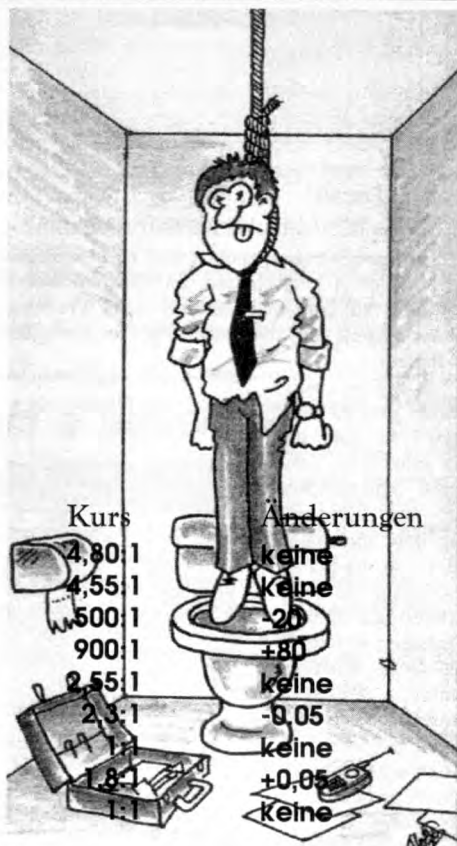
# BERICHT: AUGUST

>>>>> (Hoi Chummers! Wieder einmal ist es Zeit für einen neuen Börsenbericht. Momentan geht es auf dem Aztlan Sektor ziemlich ab; viele Runner meiden Aztlan inzwischen oder wandern sogar aus, doch lest es weiter unten selbst nach. Wie immer beziehen sich alle Kurse auf den INTERNATIONALEN NUYEN. Hier sind die neuesten Änderungen und Kurse.)<<<<<

—The Hardsequencer (10:32:19/03-08-57)

Währung	Zeichen
UCAS Dollar	u\$
CAS Dollar	c\$
Aztlan peso <sup>1</sup>	aP
Aztlan peso <sup>2</sup>	aP
Britisches Pfund	b£
Tir na nÓg Punt	i£
Tir Tairngire Nuyen	¥
Deutsch Mark	DM
European Currency Unit	ECU

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



Kurs	Änderungen
4.80:1	keine
4.55:1	keine
500:1	-20
900:1	+80
2.55:1	keine
2.3:1	-0.05
1.7:1	keine
1.8:1	+0.05
1.1	keine

## >>>>> (Achtung vor Aztlan Leute!

Was sich im letzten Börsenbericht als neue Konzerngarde von Aztechnology gezeigt hat, ist nach Runnerberichten zufolge eine Elitetruppe, die von Aztech das Ziel bekam, gezielt größere Schattenmärkte aufzumischen und so den schwarzen Peso runterzudrücken. Momentan werden dort Runner zu Höchstpreisen angeworben, vielleicht ist das auch was für den einen oder anderen Streetsam hier—aber Vorsicht Chummers, die Aztech-Boys sind übel drauf. In den anderen Staaten UCAS und CAS hat sich der Dollar wieder stabilisiert und wird in nächster Zeit wahrscheinlich auch so bleiben. Das Tir na nÓg Punt fällt im Moment wieder, das Irische

Währungsministerium deutet auf Sabotage an mehreren irischen Großkonzernen hin. In der ADL ist zur Zeit die Hölle los. Diesen Monat gab es Runnerjobs zu vergeben wie schon lange nicht mehr. Das ist zwar toll für die Runner, aber schlecht für die Währung, da die ganzen Creds schließlich in den Schatten verschwinden, was einen leichten Kursrückgang zur Folge hat. Ansonsten gab es in letzter Zeit keine großartigen Veränderungen, was uns hier schon wieder zum Ende des Berichts bringt. Sollte die Lage in Aztlan weiterhin so angespannt bleiben, dann brechen für einige Schattenläufer harte Zeiten an, also tutwas! Wir sehen uns beim nächsten Bericht, clao, euer J.D.)<<<<<

—The Hardsequencer (10:47:24/03-08-57)

>>>>>(Es brauchte kaum eine Sekunde Überlegung, diesen Text hier zu veröffentlichen. Drek, was die Konzerne auch immer planen—wir verfolgen sie auf Schritt und Tritt.)<<<<<  
—Blester (20:31:59/03-08-57)

## Was ist Recall?

### Und was hat Mitsuhamas damit zu tun?

Um eure Neugier endlich mal zu befriedigen, habe ich mich entschlossen, ein bißchen was in Erfahrung zu bringen—während mein Chummer Blester so nett war, mir diesen Platz zu Verfügung zu stellen.

Zuersteinmal, worum geht es überhaupt? Es geht um ein ganz paar "neuartige Schattencenter"—im Gegensatz zu den normalen bzw. Alpha-Schattenkliniken wirklich schwer zu finden. Wir haben an folgenden Orten Schattencenter entdeckt: Duisburg (am Freihafen), Seattle, Kairo—angeblich gibt es noch einen in Hongkong.

Was produzieren diese Kliniken? Neueste Cyberware? Waffentechnologien? Nope, Chummers—sie produzieren Erinnerungen...

>>>>>(Hört sich ja wie ein alter 2D Film an mit 'nem Kerl namens Arnold Schwarzenegger: Total Recall.)<<<<<

—Speedy (23:08:26/05-08-57)

Die Ärzte benutzen eine Art Weiterverarbeitung von PABs (Programmable ASSIST Biofeedback) in kleiner Serie—eine Mini-Serie, wahrscheinlich von Mitsuhamas hergestellt. Wie sie an solch hochbrisante und äußerst illegale Geräte gekommen sind, ist zur Zeit noch ungeklärt. Fakt ist, sie haben sie und setzen sie ein.

Die Patienten können sich hier neue Erinnerungen implantieren lassen; vor dem Eingriff wird haargenau besprochen, wie diese auszusehen haben. Zur Hilfe werden einem äußerst realistische SimSinns gezeigt, die man als Orientierung nehmen kann—Gesichter, Stimmen, etc können natürlich verändert und den Vorstellungen des Patienten angepaßt werden.

Das Verfahren ist zur Zeit in der Beta-Testphase, wie ich aus zuverlässiger Quelle erfahren habe...aber ob Mitsuhamas tatsächlich dahintersteht, ist noch nicht ersichtlich.

Mit Hilfe einer "Entspannungsdroge" wird der Patient auf den Eingriff vorbereitet. Ich selbst habe mir eine komplette 3-Tages-Erinnerung verpassen lassen; ich merke kaum einen Unterschied. Wenn ich mir nicht vorher aufgeschrieben hätte, was ich an dem Wochenende tatsächlich gemacht hatte, würde

ich es als ganz normale Erinnerung ansehen.

Angeblich ist diese Änderung stabil, also der Patient wird nicht in Depressionen verfallen, oder sein Gedächtnis gelöscht werden. Die Technik ist soweit ausgereift, daß sogar fähigen Ärzten diese Manipulation am Gehirn nicht auffällt. Allerdings sollte man von weiteren "Behandlungen" dieser Art durch Dritte absehen, eine Hirnschädigung ist nicht auszuschließen.

Die Kliniken sind ebenso stark geschützt wie andere Schattenkliniken; und die gleiche Art von Service wird hier geboten. Der einzige Unterschied

## Recall ♦ Recall ♦ Recall



Mitsuhamas

presents:

SimImpressions



WÜSCHTEN SIE DEN PERFEKTEN URLAUB ERLEBEN?  
HABEN SIE DIE NASE VOLL VON RÄUBERISCHEN TAXIFAHREN?  
ÄRGERN SIE SICH ÜBER VERLORENE GEPÄCK?  
HASSEN SIE SCHLECHTES WETTER WÄHREND DES URLAUBS?

**KOMMEN SIE ZU UNS. WIR REALISIEREN IHRE WÜNSCHE UNTER**



ist, daß es durchschnittlich 3 Tage dauert, bis die Einprogrammierung der Erinnerungen komplett ist.

Sollte die Behandlung fehlschlagen, versicherte man mir, ich würde mein Geld zurückbekommen.

>>>>>(Wer's glaubt— man kann von Glück sagen, wenn man dann überhaupt noch aufwacht.)<<<<<

—CynicCynthia (02:58:34/06-08-57)

### Zur Zeit haben die Kliniken folgendes Angebot:

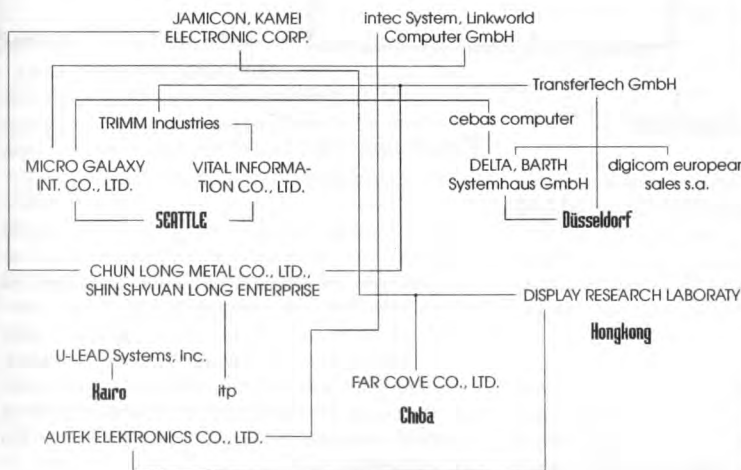
- Reise ins Weltall
- Einmal Konzernmanager sein
- Einmal Shadowrunner sein
- Einmal Präsident sein
- Urlaub (fast alle "normalen" Urlaubsziele werden angeboten)
- Eine veränderte Kindheit

### Die Kosten

24 Stunden Erinnerungen kosten etwa 3.500 ¥.

Der momentane "Schnupperpreis" liegt für 3 Tage bei knapp 8.900 ¥.

Für die Skeptiker unter euch, habe ich versucht, etwas über die Schattencenter herauszufinden (siehe unten Graphik); ich habe einige Verbindungen weggelassen, damit es nicht zu unübersichtlich wird. Eine Vollständige Auflistung, welche Firmen damit zu tun haben, kann man sich in einer Datei unter D-04-10-939813-2 herunterladen.



## SPIELLEITERINFORMATION

### Das Auffinden eines Schattencenters

Kaum einer kennt diese "Schattencenter", wie sie sich selbst nennen; eine geeignete Connection macht eine Gebräuche(Straße)-Probe gegen Mindestwurf 14; Grundzeitraum: 7 Tage; ein Erfolg reicht aus.

*Geeignete Connections* sind unter anderem (Spielleiterentscheidung):

Mr. Johnson, Organhändler, Straßendoc, etc.

die Orte: Duisburg (am Freihafen), Seattle, Kyoto, Kairo, Hongkong, Moskau.

### Behandlungen durch Dritte

Ein *Recall-Team* benutzt unsignierte PABs mit einer Stufe von 6.

Wird durch andere Personen—keinem Recall-Ärzteteam—nochmal an dem Gehirn herumgepuscht, muß eine Probe mit Biotech plus Stufe des benutzten PAB gegen Mindestwurf 9 und folgenden Modifikatoren gewürfelt werden:

- (I) MW+1 pro "Behandlung" mit einem PAB
- (II) MW+1 für je 24 Stunden, die durch ein Recall-Team verändert worden sind
- (III) MW+1 für jeden Punkt der Stufe des PABs, die er niedriger als das Recall-Gerät war
- (IV) MW+Willenskraft

Schädigungen, die auftreten können, wenn die Probe mißlingt (Spielleiterentscheidung):

- Manisch-Depressivität
- Erinnerungsverlust einiger Stunden/Tage—irrevers.

- völlig wirre, unzusammenhängende Erinnerungen entstehen, weil die chronologische Reihenfolge der Ereignisse durcheinandergeraten ist
- Intelligenz -1 (permanent)
- nervöse Zuckungen (alle Mindestwürfe bei denen man Ruhe braucht +1)
- Nervenschmerzen/Phantomschmerzen (alle MW+1)

Ein Recall-Team, was einen Patienten erneut behandelt, muß nur die Modifikatoren (I) und (IV) beachten.

# ---Newsflash---Newsflash---Newsflash---Newsflash---Newsflash---Newsflash---

## Kabel-Q-12

Die Einschaltquoten während der Sommerpause haben ihr enormes Wachstumspotential voll ausgeschöpft—mit einer Quote von 4,7 Prozent ist die 437igste Folge von »Masora—Geschichte einer Familie« auf Platz 12 im Kampf um die Zuschauergunst gestiegen.

Die Markanalyse zeigt, daß rund 87 Prozent der Zuschauer zwischen 12 und 24 Jahren sind. Die Werbestrategen großer Firmen haben jetzt auch endlich die Werbefläche der einzigartigen SimSinn-Serie entdeckt.

So schnell wie im 3. Quartal 2055 dürfte Kabel-Q-12 nicht wieder in Zahlungsschwierigkeiten kommen.

## Die »Wolkenstadt«

von Matze, März '57

Die allgemeine Hamburger Presse schweigt es zwar Tod, aber dennoch ist es da—das Wolkenstadt-Problem. Es gibt Beweise, daß die verantwortliche Firma »Gera-Bautech« schon Monate zuvor angefangen hat, Bewohner aus den betroffenen Stadtteilen zu vertreiben.

Und, daß Gera-Bautech keine Wohnplattform, sondern eine Vergnügungsplattform für Wohlhabende plant und baut.

*"...People used to have the 'right' to know, now they have an urgent need to know! To know who is running their lives, who is telling them the truth and who is lying..."*

—Jack Q.,  
Trid Reporter

## Nocheinmal Cupidon

(10.Juni, 2057)

Aufgrund der Berichte zweier Sachverständigen wurde den Geschwistern Louwers die Erlaubnis gewährt, ihre Treffen auch weiterhin so abzuhalten, wie sie es bisher taten.

Der Verdacht der magischen Manipulation konnte nicht erhärtet werden—alles verläuft rehtens.

## Wahlen in den UCAS

Etwas sehr seltsames hat sich ereignet, der allseitsbekannte Drache Dunkelzahn ist tot.

Der Drache unterlag seinen Verletzungen, nachdem er mit seinem Wagen durch eine Autobombe in die Luft gesprengt wurde und dabei gleichzeitig aus dem Astralraum attackiert wurde.

Mit Dunkelzahn starb der, nach den Marktanalysen führende Mitstreiter im (Wahl-) Kampf um den begehrten Präsidentenplatz in den UCAS.

Wie die Bevölkerung nach diesem Schock reagieren wird ist noch ungewiß.

Wählt euch ein in:  
**Dunkelzahn's Secrets.**

>>>>>(In letzter Minute bei uns eingetroffen.)<<<<<

—MasterBlaster (02:10:55/13-08-57)

## Partnervermittlung Cupidon

(01.Juni, 2057)

Dem Geschwisterpaar Louwer wurde gedroht, daß sie aus dem Bundesverband für Eheanbahnung und Partnervermittlung e.V. ausgetragen werden.

Zur Last gelegt wird ihnen, daß sie das erste Treffen der Kandidaten nicht an einem neutralen Ort planen, sondern in einem von Magie beeinflussten Raum.

Die Louwers dazu: *"...die Bedeutung »neutral« wurde in die Satzung aufgenommen, im Sinne eines Ortes, den beide Kandidaten etwa gleichgut kennen müssen...nach Auftreten der Magie wurde der Punkt hinzugefügt, man dürfe niemanden durch Magier zwingen, eine Partnerschaft einzugehen..."*

## Tierversuche

Eldar, August 2057

In einem Berliner Forschungslabor wird daran experimentiert, menschliche und tierische Gene zu vereinen, um neuartige Züchtungen entstehen zu lassen: *Menschen mit Hundegruchssinn, etc.*

Unter anderem soll es ihnen geglückt sein, einem Hund ein Full-X-SimRig zu implantieren, ohne daß seine psychische Stabilität darunter gelitten hat. Durch die menschlichen Zusatzgene sollen angeblich seine Empfindungen sogar für Menschen nachvollziehbar sein.

<<<<<12 MP gelöscht>>>>>

>>>>>[Sieh an, sieh an, der gute alte Mr. Hannighan gibt sich wieder die Ehre uns einzuladen. Es wurde Vieles verbessert, aber dafür die Preise um 1000 Prozent auf 2.000¥ erhöht. Ich werde trotzdem dabei sein—für alle Frischlinge lade ich mal das "Offizielle Papier" hoch.]<<<<<<

—Avanc (16:10:24/12-05-57)

:::Press ESC to cancel or Enter to continue...

:::Begin upload

## Test the Best™

—A SHADOWRUN CONTEST—

### Worum gehts?

Ein fairer Wettkampf, um den 'Besten Shadowrunner des Jahres 2057' zu ermitteln. Die Prämie für den ersten Platz beträgt 100.000¥.

>>>>>[Die Liste wird selbstredend an Konzerne verkauft, um die Finanzen zu decken, aber auch, um die Reputation zu steigern.]<<<<<<

—(kein Eintrag)

### Teilnahmebedingungen

Wer sich anmeldet, muß ausdrücklich aufschreiben, für welchen Contest er sich anmelden möchte; Voraussetzung: er besitzt die benötigte Fertigkeit—Talentsofts sind nicht erlaubt.

Zahlung von 2.000¥

### Contest

- Zielschießen: Waffen werden gestellt (kein Smartgun); nur eine Disziplin angeben. Es wird immer mit 3 Schuss auf eine Zielscheibe geschossen, bei Automatischen Waffen mit einer Salve.  
—**Gewehr** (Remington 750)—**LMG** (Ingram Valiant)—**MP** (Ingram Mk22 + Klappstütze)—**Pistole** (Beretta Modell 101T)—**Projektilwaffen** (leichte Armbrust)—
- Waffenloser Kampf: Gegner muß K.O. geschlagen werden. Jeder Kampfstil ist erlaubt (keine Cyberimplantate).
- Freestyle-Climbing: Ohne Ausrüstung—mit einem Seil gesichert—eine 10m hohe nachgemachte Felswand erklimmen. Zeitmessung.
- Magschloß knacken: Ein Gang ist durch drei verschlossene Türen (Stufe 6/8/10) versperrt, mit Hilfe eines Micro-Tronics-Werkzeugkastens muß

der Gang schnellstens durchquert werden.

- Cowboy-Shooting: Ein Fac-to-Face Duell mit Laserpointer-Pistolen. Der Schnellere gewinnt (es zählt die Reaktion, nicht die Initiative).
- Elementarkampf: Hermetiker können einen beliebigen Elementargeist (Höchststufe 10) mitbringen und ihn zum Kampf gegen andere antreten lassen—Gift-/Insektengeister von der Teilnahme ausgeschlossen.

>>>>>[Ihr solltet tunlichst darauf achten, wie viele Dienste der Geist euch noch schuldet, sonst kann es sein, daß er nach einem gewonnenen Kampf im Finale abhaut.]<<<<<<

—Grimly (22:06:37/14-05-57)

- Matrixkampf: Face-to-Face in einem Grün-4 Trio-Knotensystem (I/O Port—I/O Port—SPU); die Gags vom letzten Mal wurde noch verbessert. Look-out des Systems (und bitte auch eurer Programme): alte Römische Arena.
- Autorennen (Eurocar Westwind 2000): Simulation des Parcours (Innenstadt, Rennbahn, vereiste Straßen, Seitenwind, Lone-Star-Streifen, etc.)—Zeitstopp.
- Motorradrennen (Yamaha Rapier): siehe Autoren.
- Helikoptercontest (Northrup PRC-55F Yellow-jacket): Simulation (Straßenschluchten, Windbedingungen, Canon, Wälder, Strommasten, etc.)—Zeitstopp. Als Schmankerl wurden die Straßenschluchten Seattle nachempfunden!

Test the Best™ wird veranstaltet mit freundlicher Unterstützung von: Renraku Inc. (Matrix & Simulatoren), Ares America (Waffen), Magic Arts Shop (Magie) und Hannighan Enterprises (Organisation).

:::end of file.

Schickt bitte eine Kopie des Charakterblattes (auch mit Cyberdeck-Werten) an folgende Adresse:

**Guido Heinecke**  
**Forststraße 58**  
**78126 Königsfeld**

Bitte legt 5,- DM pro Bericht, den ihr nachher zugesendet kriegen wollt bei. Gebt eure vollständige Adresse an—den Runnernamen nicht vergessen. Für diesen Contest wird sogar Karma vergeben.

**Einsendeschluß:** 30 September 1996

## OPEN FILE...

## GRÜSSE

Schwarzer Peter, wo bist Du? Ich warte schon seit über 6 Monaten auf Antwort.

(xxx)

Ciao Kat—hoffe, Du bist bald wieder online, c ya on The Land, k?

(bloedi)

Schöne Abendstunden, Musik, etwas Wein? Aber sie sind allein? **Cupidon** schafft abhilfe—melden Sie sich noch heute an, wir finden für sie die richtige Partnerin. (Anmeldeformular in Chrome Guide 4)

Ich bin Vanessa, und ich warte darauf von Dir angesprochen zu werden. Ich bin eher schüchtern, aber mag es meinen Mann zu umsorgen. Ich bin 19 Jahre alt und glaube an die Liebe auf den ersten Blick.

(Zuschriften an **Cupidon**)

Ich bin weder schüchtern noch verklemmt, aber ich habe einfach noch nicht die richtige Partnerin gefunden. Ich heiße Martin und bin 23 Jahre alt, 1,82m groß und habe braunes Haar und blaue Augen. Wenn Du nicht eifersüchtig, aber dafür verständnisvoll bist, melde Dich bei **Cupidon**.

## BIETE

Hoi Chummers, in der ganzen Welt! Ich, Silver, suche jemanden, der meinen self-made-Kraftfokus Stufe 5 für Spottbillige 250k¥ abkauft. Einfach zu binden, leicht in der Handhabe. Meldet Euch bei der Chrome Guide, die sagen mir dann Bescheid. Es eilt!

(Silver)

### Test the Best™ Contest

—jeder, der Interesse hat soll mal auf Seite 35 nachschauen für mehr Infos

(Avanc)

**Cupidon** bietet Dir die Chance, Deine Traumpartnerin zu finden; wir arrangieren alles für ein unvergeßliches Treffen. In unseren Katalogen befinden sich schon über fünfzigtausend Menschen, die sich einen Partner oder eine Partnerin wünschen. Du mußt nur noch zu uns kommen—Partnervermittlung **Cupidon** (Anmeldeformular in Chrome Guide 4 und bald auch Online auf den Chrome Guide Seiten)

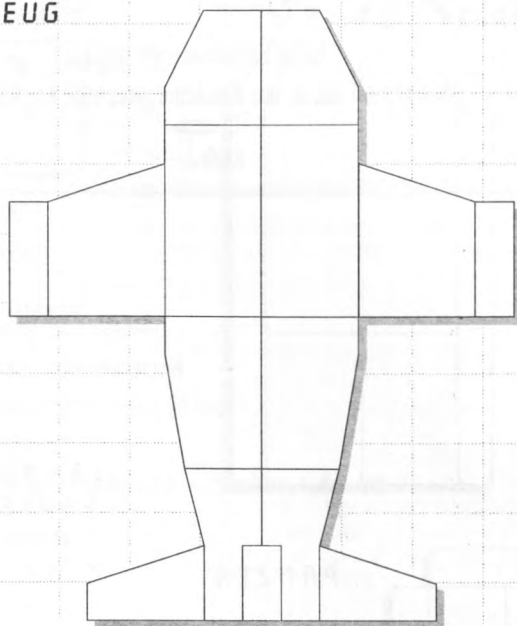
“Wer braucht sie nicht—die SIN.” Gute Nachbildungen vom Fachmann. Traut keinem Straßenverkäufer, sondern kauft beim Fachmann, kauft bei Zirrox—erreichbar über Shadowland/Deutschland/Frankfurt/Galaxy-SIN.Köln

(Zirrox)

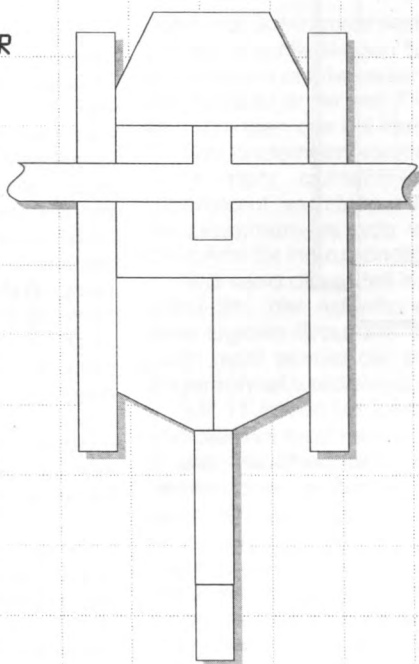




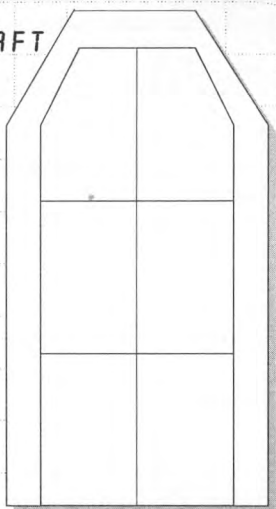
...FLUGZEUG



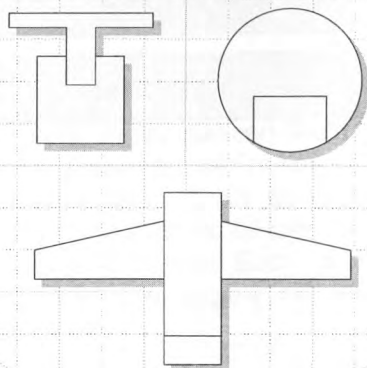
...HELIKOPTER



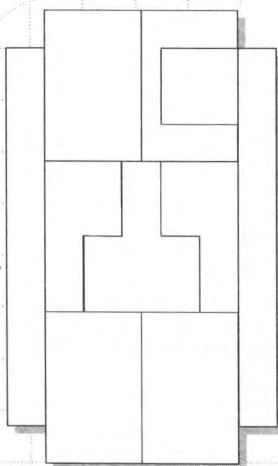
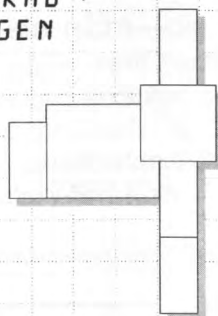
...HOVERCRAFT



...DROHNEN


...TRANS-  
PORTER/  
LIMOU-  
SINE


...PANZER


...MOTORRAD +  
BEIWAGEN


## Prime Runner

„...Es gibt kein sicheres Auto! ...“

„...Das sicherste Fahrzeug existiert nur in der Vorstellung. ...“

—Lukas

**STRASSENNAME:** Lukas

**NAME, VORNAME:** Lukas

**ELTERN:** unbekannt

**SPEZIES:** Homo Sapiens Sapiens

**SPEZIES DER ELTERN:** unbekannt

**GEBURTSTAG:** vermutlich im Jahr 2038

**GEBURTSORT:** unbekannt

**AUGENTARBE:** leuchtenes hellblau—Pupille, wie Iris

**HAARFARBE:** braun

**GROSSE:** 176 cm

**GEWICHT:** 83 kg

**BESONDERE KENNZEICHEN:** siehe unten

## HISTORIE:

Eines frühen Morgens fanden Erzieher eines städtischen Kinderheimes in Gelsenkirchen ein kleines, verängstigtes Kind in dem Kellereingang des Heimes. Das Kind war verwahrlost und konnte kaum einen verständlichen Satz herausbringen. Weder die Frage seiner Herkunft, noch seines Alters konnte zufriedenstellend gelöst werden. Man schätzte sein Geburtsjahr auf 2038 und ihn damit auf 5; und aufgrund seiner Gesichtszüge, seine Eltern auf Italiener/Deutsche. Das Kinderheim, eigentlich völlig überbelegt, entschied sich, das Kind auch noch aufzunehmen. Das Kind erhielt den Namen Lukas und lebte fortan sein verschlossenes Dasein im Heim. Aufgrund von Rechtsstreitigkeiten zwischen dem nichtzahlungswilligen Jugendamt und der Heimleitung, sah man sich gezwungen, für Lukas auf die Schnelle Adoptiveltern zu suchen.

Insgesamt sechs Mal wurde das Kind adoptiert und nach einiger Zeit wieder zurückgegeben—die Adoptiveltern kamen mit der Verschlossenheit des Jungen nicht klar. Wenn er Dinge anstellte, wie den Teppich anzubrennen, wobei durch die neuen Eltern gerade

noch das Schlimmste verhindert wurde—und bei der anschließenden Schelte stand er seelenruhig und uninteressiert herum und wartete ab, bis es zu ende war. Die Erziehungsmethoden schlugen alle bei ihm fehl.

Das Kinderheim konnte den Jungen auch nicht mehr aufnehmen, weil sich kein Jugendamt verpflichtet fühlte, für das Kind aufzukommen—es gab keine Hinweise, welches Amt für ihn zuständig war.

Während dieser Zeit erhielt er noch immer keine SIN, die Adoptionen verliefen alle in einer legalen Grauzone, so daß dem Jungen noch nicht einmal die diversen Adoptionen angerechnet werden konnten.

Mit 11 Jahren lief Lukas mal wieder davon und diesmal fand man ihn nicht mehr wieder. Er war verschwunden für die Erzieher und Helfer—aber er hatte ein neues Zuhause gefunden, die "Firestarter". Eine Gang von nofuture Jugendlichen, sie lebten in einem verkommenen Abbruchhaus, in ihrer Freizeit brachen sie Autos auf, klauten die teuersten Dinge und fuhren sie anschließend zu Schrott.

In dieser Art Gemeinschaft fand sich Lukas gut zurecht, niemand fragte ihn woher er

stammte. Die Kids belästigten Lukas nicht, weil er ihnen eines voraus hatte—er hatte ein Gespür für Autos. Mit seinen 11 Jahren lernte er ohne Mühe das Fahren und verwies die anderen auf die unteren Ränge.

Damals, als die Gang eine solche Eigenbrötelei zuließ, unterschrieb sie ihr Todesurteil. Mit der Zeit bildeten sich kleine Gruppierungen innerhalb der Clique. Lukas entwickelte Selbstbewusstsein, vielleicht mehr als gut für ihn war—ihn interessierte die Gang nicht mehr und so war es nicht weiter schlimm für ihn, daß sie sich 2049 auflöste.

Er klate weiterhin Autos und fuhr sie zu Schrott, er verkaufte auch weiterhin Elektroniksachen, die er aus den Autos mitnahm.

2050 lernte er eine Gruppe von Technikern kennen, die sich das "Chor" nannten. Das "Chor" brauchte häufiger neue Motoren, Räder et cetera. Lukas konnte sowas im Handumdrehen besorgen. *Ihr Deal:* Er konnte bei ihnen hinten schlafen und er besorgte Autos (wobei er alles, was sie nicht brauchten, verkaufen konnte).

Zu diesem Zeitpunkt änderte sich sein bisheriges Verhalten: Vorher klate er sich ein Auto wenn er gerade eins brauchte, er fuhr damit herum und ließ er irgendwo stehen, dann nahm er sich ein neues und so weiter. Das "Chor" baute und verbesserte ihre Fahrzeuge und reparierten sie sogar. Nach einiger Ermunterung, begann er mit ihrer Hilfe, sich ein eigenes Fahrzeug zu basteln: einen Eurocar Westwind.

Lukas mag zwar einer der besten Autoknacker und Fahrer sein, aber er ist nicht einmal fähig eine MP in der Chassis zu versenken—mit anderen Worten, er hatte absolut keine Begabung, um "sein" Auto zu verbessern/umbauen. Nach einem Streit mit dem Chor klate er noch in derselben Nacht ihren besten Wagen und fuhr einfach davon. Das Chor verlor Lukas' Spur und mit der Zeit waren sie es leid nach ihm zu suchen, um Rache zu üben. Das Chor veränderte sich, wurde größer und benannte sich in "Thunder Birds" um und terrorisieren seitdem die Stadtautobahn in der Essener Gegend.

Lukas hatte nun einen neuen, wirklich guten Wagen und machte sich auf, um etwas Geld zu machen; mit Autorennen. Nachdem er die arroganten Fahrer davon überzeugt hatte, daß ein kleiner Knirps wie er eben doch ziemlich gut Autofahren kann, ließen sie ihn

ein Rennen mitfahren—er gewann. Die Leute verprügeln ihn, als er sein Gewinn haben wollte, und stahlen ihm das Auto.

Mit diesen Erfahrungen gestählt, besorgte sich Lukas ein neues Auto und fuhr gegen andere Leute Rennen...eines seiner Rennen wurde von einem versteckten Kamerateam aufgezeichnet und auf einem großen Sender ausgestrahlt.

Danach meldete sich ein unbekannter Mann bei ihm, und bot ihm einen Job an, einen einfachen Fahrerjob. Der wurde auch prompt gut erledigt. Nach und nach kamen mehr Jobs, gefährlichere Aufträge, aber Lukas verdiente daran nicht mal übel und sah sogar davon ab, für jeden Auftrag einen neuen Wagen zu klauen, sondern ließ sich von anderen Technikern "seinen" neuen Wagen immer wieder aufrüsten.

Im Laufe der Zeit behielt er eine erlesene Auswahl der Fahrzeuge, die er mitgehen lies.



#### HOW TO USE HIM:

Lukas ist ein durch und durch pragmatischer Mensch; er trauert verlorenem nicht hinterher, sondern versucht aus seiner derzeitigen Lage wieder herauszukommen. Er hängt nicht so sehr an materiellen Gegenständen, für ihn sind Fahrzeuge ein Gebrauchsmittel—sollte eines abhanden kommen, nimmt er sich ein neues. Und mit Hilfe seiner Fähigkeit kann er das auch.

Er macht eigentlich immer was ihm gefällt; Versprechen, die er auch mal leichtfertig gibt, hält er manchmal nicht ein. Wenn aber für ihn die Möglichkeit herauspringt, seine Fertigkeiten unter Beweis zu stellen, ist die Chance sehr hoch, daß er ein Versprechen einhält—oder er einem Fremden schon einmal helfen wird.

Er ist immer noch der kleine verängstigte Junge von damals und holt sich seine Bestätigung und Aufmerksamkeit, indem er Fahrzeuge klat und seine anderen Fertigkeiten unter Beweis stellt. Aber er wird es niemals zugeben und eher stur davongehen.

Gerade schwierige Situationen ziehen ihn magisch an, dort kann er zeigen was er kann.

**Connections:** Schieber, Mr. Johnson (SK, Ares), diverse Autofduellisten, die Techniker Robby & Mareen, Straßencop (Polizei, Knight Errant)



## Rigger

## ATTRIBUTE

Konstitution: 4 (5)  
 Schnelligkeit: 5  
 Stärke: 4  
 Charisma: 3  
 Intelligenz: 5 (7)  
 Willenskraft: 5  
 Reaktion: 5 (11)\*  
 Magie: —  
 Essen: 1,3

**Initiative:** 5 (11)\* + 1W6 (3W6)\*

**Professionalitäts-/Gefahrenstufe:** 4/4

\*gilt, wenn er ein Fahrzeug riggt

## WÜRFELPOOLS

Kampfpool: 7 (8)  
 Steuerpool: 11

## CYBERWARE/BIOWARE

Datenbuchse (Stufe 1) (alpha)  
 Encephalon (Stufe 3) (alpha)  
 Fahrzeugsteuereinrichtung-2 (alpha)  
 Cyberaugen (IR/LV/Entfernungsmesser)

## FERTIGKEITEN

Bodenfahrzeuge(Auto): 9  
 Flugzeuge: 4  
 Helikopter: 5  
 Bodenfahrzeuge(B/R): 2  
 Feuerwaffen: 5  
 Geschütze: 6  
 Gebräuche(Straße): 5  
 Gebräuche(Gang): 3  
 Autos aufbrechen: 11  
 Heimlichkeit (Stadt): 5  
 Magschloß knacken: 5

## Lukas

## SPRACHEN

Deutsch: 5  
 Englisch: 2

## AUSRÜSTUNG

Colt Manhunter + Lasermarkierer + 2  
 Streifen Muni  
 Panzerjacke (5/3)  
 schwere Kampfstiefel (links ein Überlebensmesser)  
 Fernsteuerdeck + Case (Barriere 6): insgesamt 8 Ports, ECM/ECCM 10/8

Ford Americar (3 Türen): Handling 3/7;  
 Geschw. 70/210; R/P 3/9; SIG 5; API 0;  
 ein integriertes schweres MG mit 500  
 Muni nach vorne (45 Grad links/  
 rechts)

Landrover Model 2046: Handling 3/3;  
 Geschw. 50/150; R/P 3/9; SIG 3; API 0;  
 ein ausfahrbares schweres MG im  
 oberen Geschützturm mit 1.000 Muni;  
 einen Multi-Raketenwerfer (Modus:  
 HM) auf einem weiteren ausfahrba-  
 ren oberen Geschützturm mit 6  
 Raketen; Drohnenabschußvorrich-  
 tung; hinten im Van ist nur noch Platz  
 für eine weitere Person

Sikorsky-Bell Microskimmer; Handling 5;  
 Geschw. 30/90; R/P 2/6; SIG: 4; API 0;  
 1; Wahrnehmungssensoren Stufe 5

Cyberspace Designs Dalmatian  
 Recon: Handling: 3; Geschw: 50/150;  
 R/P 4/12; SIG 5; API 3;  
 unten: ein ausfahrbares Zwillings-  
 Geschütz (zwei leichte Maschinenge-  
 wehre) mit je 500 Muni; ECM/ECCM 8



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



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

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

**IMP'S SHOP**

**Herrenkellergasse 20  
89073 Ulm**

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

**FAX: 0731 / 61 95 84**

**z.B.**



<b>Regelwerk (engl.)</b>	<b>55.00</b>
<b>Dunkelzahn's Secrets</b>	<b>32.00</b>
<b>SR Compendium (12/96)</b>	<b>32.00</b>
<b>Dead Air (Roman)</b>	<b>12.00</b>

**Wir haben noch viele vergriffene  
Shadowrun-Zinnfiguren auf Lager!  
Im neuen Ral-Partha Katalog (5.-)  
sind alle aktuellen Figuren abgebildet!**

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

**FASA  
CORPORATION**

Shadowrun ist ein eingetragenes Warenzeichen von FASA