TRAUMGESTALTEN GBR

4. AUSGABE FEBRUAR 1997 • 6,50 DM

DATA HEAVEN



EDITORIAL

>>>>>[Watch up... the new Heaven is out NOW! Wiedereinmal ist es soweit, alles scheint fertig zu sein, die Sonne geht in knapp zwei Stunden auf, und ich ticker die letzten paar Zeilen auf dem Board... Tja alles in allem nichts besonderes, fast schon Routine. Wenn man bedenkt, daß vor etwas mehr als einem Jahr das erste Heaven kurz vor der Veröffentlchung stand... das O.K. von FANPRO in der Tasche, die Artikel von diversen Leuten "around the globe..." auf knapp 50 Seiten, den Ozongestank des heisgelaufenen Laserdruckers noch in der Nase, die endlosen Stunden der entwicklung des ersten Layouts noch in den Knochen und trotzdem das Gefühl im Herzen, ETWAS geschafft ztu haben.
Schließlich und endlich steht der DATA HEAVEN inzwischen an einem Punkt, der damals in unendlichen Fernen als "abgedrehter Traum" herumschwirrte. Was ein Laserdrucker ausspuckte, in Handarbeit gefaltet und geklammert wurde, ist inzwischen gedruckt und in Farbe mit nochmal 16 Seiten mehr Inhalt. Auf der letzten Spielemesse in Essen schließlich begann die Verbreitung des Heavens in ganz Deutschland. Aber auch wenn sich all das unglaublich anhört, steckt alles noch in den Kinderschuhen, immernoch sind wir schwer im Zeitdruck, um die aktuelle Ausgabe pünktlich fertigzustellen und trotzdem auf einem qualitativ hochwertigen Level zu halten. Was geschieht, wenn man einen der beiden Aspekte vernachlässigt konnte man wohl in der 2. Ausgabe begutachten. Die Fehler innerhalb der Texte, sowohl gramatischer als auch inhaltlicher Natur waren wohl der größte Angriffspunkt für Kritik. Aber wir arbeiten daran, die letzte Ausgabe war dann der entscheidende Schritt von der grauen Maus zum Regenbogen. Nein die Farbe sollte nicht über die Inhalte hinwetäuschen, im Gegenteil, die Inhalte sollten noch immer der einzige Grund sein, das Data Heaven zu kaufen. Bisher waren alle Augaben unterschiedlich stark gewichtet. Wenn das erste Heaven seinen Schwerpunkt im Regelteil hate, war das zweite Heaven für all diejenigen, die mehr mit Cyber- und Bioware anfangen konnten, bzw. Voodoo erlernen wollten. Im letzten Heaven, dem "Hardware-Heaven", ging es fast ausschließlich um Hardware und dem Umgang mit ihr. Dieses Mal liegt unser Schwerpunkt wieder einmal auf den Regeln und das nächste mal sollen die Spielleiter da draußen auf ihre Kosten kommen, sozusagen die nächste GameMaster-Edition.
Nach einem Jahr der Arbeit am Data Heaven möchte ich all denjenigen danken, die an unseren Traum geglaubt und uns unterstützt haben. Wenn Träume war werden, ist es wohl eines der aufregendsten Erlebnisse, die man erleben kann.]<<<<<

-X-Fire(03:56:23/17-1-57)

>>>>>[Konichi - wa, Chummer - sans !!! Ich hoffe ihr seid alle gut ins neue Jahr gerutscht und habt vom Santa Graus auch alle Geschenke bekommen, die ihr haben wolltet (Ich hab' eine total verchromte Manhunter mit handangepaßten perlmutfarbenen Griffschalen, inklusive Smartadapter, von meinen Chummern bekommen, OOOHHH MMMAAMMA !!). Tja, ansonsten sind wir alle mit einem riesen Kopf im neuen Jahr aufgewacht. Was übrigens auch bedeutete, das es das DATA-Heaven jetzt bereits seit einem JAHR gibt, oh yes !!! Also noch mal vielen Dank an euch alle da draußen, das ihr uns so lange die Stange gehalten habt. Wir versuchen natürlich auch in diesem Jahr die dicksten Dinger an Land zu ziehen und euch auf der virtuellen Ebene zukommen zu lassen. Also schreibt weiterhin so fleißig (Thanks für die Zuschrift, die Mailseite kommt, don't worry). Da fällt mir ein kleiner Diskusionspunkt ein, zu dem ich meinen Senf noch ablassen will. Ich wurde öfter mal angesprochen, was die Preiserhöhung soll... O.K., der Preis ist geringfügig hoch gegangen, jedoch ist die Qualität schließlich mitgestiegen, neh ?! Schließlich ist unser Ziel uns von anderen Fanzines positiv abzuheben. Mit dem Farbcover steigen natürlich auch die Produktionskosten, die sich wiederrum auf den Preis schlagen, blah, blah... Ich denke ihr wißt was ich euch damit sagen will. Ansonsten kann ich euch den Mund schon mal auf die nächsten Ausgaben wässrig machen. Zu einem haben wir ein großen Beitrag zum Schwarzwald in Planung, down the Krauts sozusagen und außerdem gibt es in der nächsten Ausgabe definitiv Regeln zu verschiedenen Kampfkünsten, Hua Jaa (Bruce Lee for everyone) !!
Ich hoffe ihr habt das lange Warten überstanden, wir versuchen auch weiterhin so pünktlich wie möglich rauszukommen, so hold the line Folks, See Ya !

-Grimbreath(04:12:56/03-02-57)

>>>>>[Houdy Chummers, ein neues Jahr hat angefangen und es ist schlimm, daß letztes Jahr nur einige Leser von sich hören lassen haben. Jetzt kann man sich neue gute Ziele stecken, wie zum Beispiel dem DATA-HEAVEN schreiben, dem DATA-HEAVEN eine Email zu posten, andauernd an das DATA-HEAVEN denken, DATA-HEAVEN kaufen(will jemand ein Abo?) und zum Schluß noch ein Rat „Spielt Shadowrun". Also wir haben Euch nun einige Ansätze gegeben die Ihr im neuen Jahr befolgen könnt und sagt jetzt nur nicht Euch wären keine guten Vorsätze eingefallen.
So wie das neue Jahr begonnen hat, kann ich Euch sagen das der Rest des Jahres noch sehr interessant wird. Ich spürs in den Fingerspitzen. Bleibt on-line und schaut öfter mal rein, es lohnt sich.]<<<<<

-Keane(00:00:10/04-02-57)

Inhaltsverzeichnis

Psionik in der 6. Welt — 05
MEMSIZE - 100 MP
TEXT 80%
PARTS: 2
WORDS: 10060
GRAPHICS 15%
IMAGES: 5
STATISTICS 5%
Download

Psionik Grimoire — 21
MEMSIZE - 83 MP
TEXT 50%
PARTS: 5
WORDS: 8326
GRAPHICS 0%
IMAGES: 0
STATISTICS 50%
Download

Übersicht der Kräfte — 38
MEMSIZE - 5 MP
TEXT 0%
PARTS: 1
WORDS: 591
GRAPHICS 0%
IMAGES: 0
STATISTICS 100%
Download

Cryogenic — 42
MEMSIZE - 28 MP
TEXT 79%
PARTS: 1
WORDS: 2801
GRAPHICS 15%
IMAGES: 2
STATISTICS 6%
Download

Flächendeckendes Feuer — 49
MEMSIZE - 22 MP
TEXT 80%
PARTS: 1
WORDS: 2256
GRAPHICS 15%
IMAGES: 2
STATISTICS 5%
Download

Fertigkeiten erlernen — 54
MEMSIZE - 30 MP
TEXT 25%
PARTS: 1
WORDS: 3035
GRAPHICS 15%
IMAGES: 2
STATISTICS 60%
Download

PSIONIK IN DER 6. WELT

ES GIBT MEHR DINGE ZWISCHEN HIMMEL UND ERDE, ALS MAN MIT DER WISSENSCHAFT ERKLÄREN KANN...

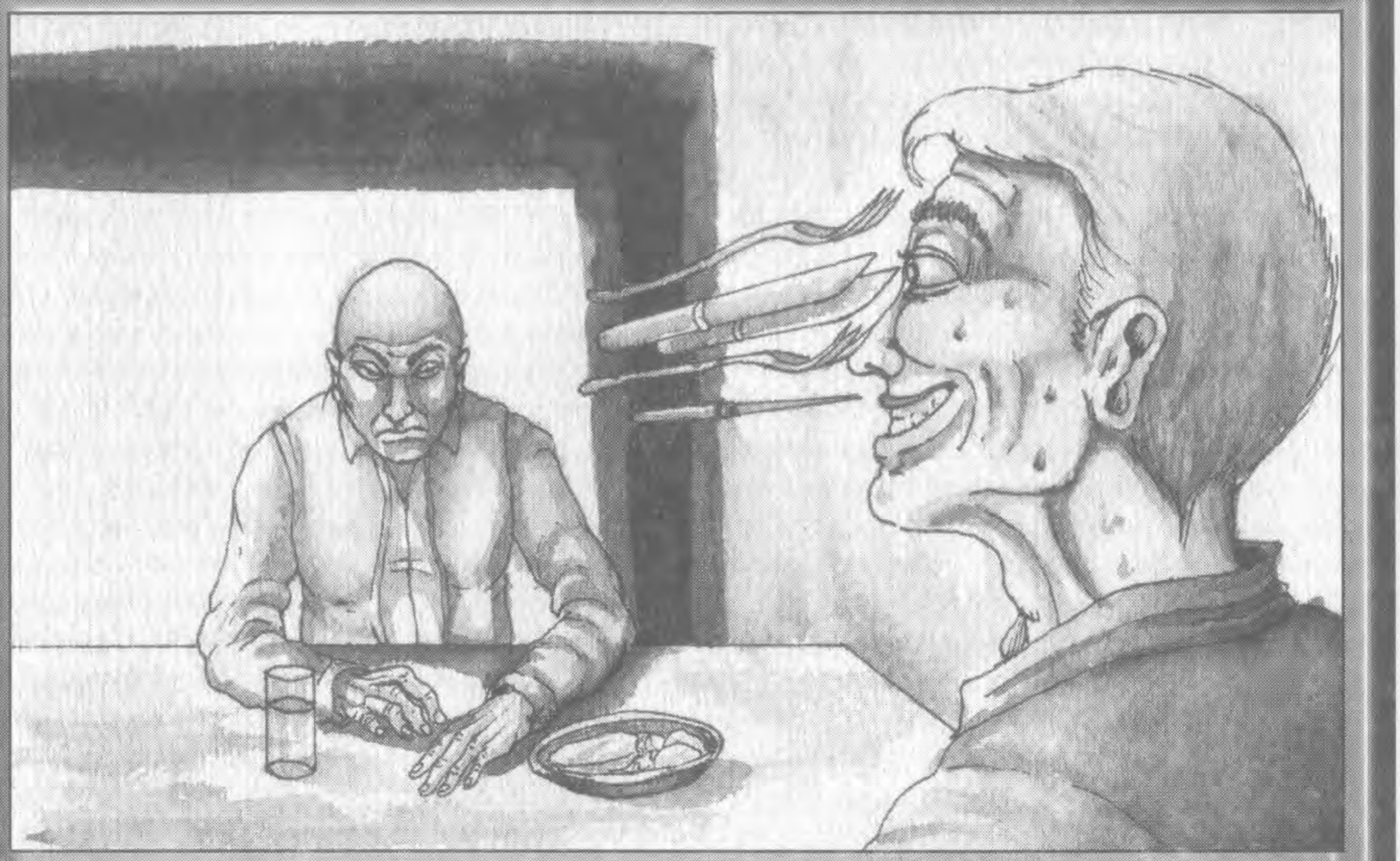
Hey kommt raus aus euren Löchern, Dinge ändern sich, die Welt wird bunt. Schon mal irgend was über PSI gehört. Nein ?! Das dachte ich mir, nichts ändert sich so schnell, wie das Leben in den Schatten, oder Freunde?! Es liegt in der Luft, und für diejenigen, die es zwar gerochen haben, damit aber nichts anfangen konnten, haben wir uns umgesehen, Leute gefragt, an Türen geklopft, Schulden eingetrieben und Gefallen eingefordert. Das Ergebnis haltet ihr in den Händen. Denkt dran, wir sitzen alle in der selben Achterbahn, aber niemand weiß, wohin uns der nächste Looping bringt. In diesem Sinne, PSI - Der neue Weg ?!
-X-Fire

Nun ja, einer der Gefallen war dann wohl ich! Wie auch immer mein Name ist Mechta. Normalerweise folge ich der Hermetischen Tradition, allerdings bin ich diesmal wohl etwas auf Abwegen, zumindest werden das einige meiner Freunde sagen. Aber hierbei handelt es sich um etwas Neues, zumindest für die meisten von uns. Um die festgefahrenen Meinungen der meisten Personen, die sich selbst als magisch begabt betrachten und dementsprechend mehr oder minder Klischeehaft auftreten, mal ein wenig aufzulockern, will ich ein wenig über PSI reden. Ja PSI und nein, ihr braucht jetzt nicht gleich „oh je" stöhnen und weiter blättern, glaubt mir - es ist mehr dran als nur Phantastereien. Zuerst eine kleine Abhandlung über die Ursprünge der PSI Forschung in den letzten Jahren.

Auszug: Magie in ihren Ausprägungen
Author: Dr. Mag. J. Lewingston
Verlag: Elisson&Wesly, New York, 2053

"Seit 2011 die Magie zurückgekehrt ist, wie zumindest einige behaupten, ist wohl nichts kontroverser geführt worden, als die Diskussionen über das eigentliche Funktionsprinzip der Magie. Es bildeten sich schnell Lager heraus. Zum einen, diejenigen, die auch die Prinzipien der Magie in Zahlen, Formeln und Gleichungen erfaßt sehen wollten. Wenn schon Magie, dann aber keine Mystifizierung bitte. „Aber natürlich Mystifizierung...!" sagten hingegen andere. Die Magie umgibt uns, sie ist die Kraft, an der Gaia oder Mutter Erde uns teilhaben läßt. Man kann sie nicht in simplen Zahlen und Gleichungen erfassen. Magie zu schaffen, ist eine Frage des Gefühls und nicht des Kalküls. Wieder andere behaupteten, daß Magie nichts weiter als Gestalt gewordenes Chaos sei, oder der göttliche Nektar etc. Doch allen blieb die Tatsache gemeinsam, daß unabhängig von der Art und Weise des Umgangs oder der vermeintlichen Funktionsweisen, Magie gewirkt wurde.
Die kühl berechnenden, schon bald Hermetiker (oder im Volksmund Magier) genanntenn schufen Magie mit ihren Formeln. Aber auch diejenigen, die ihre Magie intuitiv zu erfassen und zu wirken versuchten, waren in der Lage diegleichen magischen Erscheinungen hervorzurufen. Nach dem in vielen Urvölkern bekannten Medizinmann, der die Geister um Heilung anruft, wurden diese Schamanen genannt. Und dann gab es immer wieder Personen, die behaupteten, weder ein Magier noch ein Schamane zu sein. Sie übten Magie nach überlieferten Ritualen aus, nach eigenen oder überlieferten Regeln, obwohl dies nicht durch hermetische oder schamanistische Prinzipien erklärt werden konnte, war es diesen Menschen möglich, Magie (oder wie auch immer sie es nannten) anzuwenden. Nichts desto trotz waren dies nur einige wenige, die als Freaks oder Betrüger verschrien wurden. Die Öffentlichkeit kannte nur diese beiden Formen und so sollte Magie sich die nächsten Jahre als feste Komponente in die Gesellschaft integrieren.
Schnell festigten sich die Fronten. Jede Art mit der Magie umzugehen, hatte ihre ganz eigenen Gesetze, sowie Vor- und Nachteile. So aber begannen sich feste Wege herauszubilden, in denen die Menschen die Magie zu erfassen versuchten. Magier und Schamanen wurden mehr und mehr zu einer Tatsache, die man als "normal" einzustufen begann. Aber was war mit der Magie, die ab und an auftauchte und nicht in die Kategorie Schamanismus oder Hermetik paßte. Was war mit der Magie auf den Karibischen Inseln: Voudou, Hexenkulten oder Druidischen Zirkeln, Wunderheiler, Hellseher und der Magie noch immer existierender Urvölker. Immer wieder traten magische Erscheinungen aufgrund der Handlungen von eindeutig weder mit dem Schamanismus, noch mit der Hermetik vertrauten Personen auf. Diese Beispiele zeigten, daß alle Bemühungen, Magie in zwei einfache Kategorien einzuordnen, ein Unterfangen waren, welches zwangsläufig zum Untergang verurteilt sein mußte.
Zu Beginn des Jahres '48 begann man bei MIT&T die Funktionsweisen und Unterschiede im Wirken der Magie bei Magiern und Schamanen zu untersuchen. Dabei trat Erstaunliches zu Tage. Wie zu vermuten war, wichen die Formen des Umgangs mit der Magie nicht nur zwischen den Schamanen und Magiern stark ab, sondern auch innerhalb der beiden Gruppen. Diese bereits vorher in einer Arbeit von Dr. Med. Mag. Bernard geäußerte Vermutung beruht auf der Annahme, daß die Visualisierung des eigentlichen Wirkens von Magie bei jedem Menschen unterschiedlich ist. Selbst wenn identische Formeln genutzt werden, sehen hermetische Magier diese im Astralraum auf eine eigene individuelle Art und Weise. Auch die Schamanen beschrieben ihre Vorgehensweise zum Geisterbeschwören oder Wirken eines Zaubers stark abweichend von der Art anderer Schamanen. Selbst innerhalb der einzelnen Totem-Gruppen. Gerade diese Erkenntnis brachte neuen Wind in die Segel der Chaostheoretiker, die Magie zwar als solche anerkannten, aber jedem Menschen ein einzigartiges

PSIONIK



OKAY.. MR. COOPER, WENN SIE NICHT WOLLEN, MÜßEN SIE DEN TEST NICHT MACHEN.

Magieverständnis unterstellten und gegen die Errichtung von Kasten, wie Hermetik und Schamanismus waren.
Das eigentlich Erstaunliche aber war die Feststellung, daß von 21.389 getesteten Probanden eine Anzahl von zweien Magie wirken konnten ohne ein im Astralraum sichtbaren Phänomen auszulösen. Beide Personen waren ursprünglich als Magier eingestuft worden und gaben an, ihr Talent mit Hilfe hermetischer Methoden im Selbststudium erlernt zu haben. Weitere Untersuchungen ergaben, daß diese Personen keinerlei hermetische Fokusse benutzen konnten. Trotzdem war es ihnen möglich, mit Hilfe selbst hergestellter Fokusse eine Spruchverstärkung hervorzurufen. In Gesprächen und Tests zeigte sich, daß beide Personen über ein spezifisches Wissen an Zaubern verfügten. Diese Zauber und die Art des Wirkens ließ den Eindruck entstehen, daß die Personen die magischen Phänomene "lediglich" mit ihrer Vorstellungskraft erzeugten. Diese Form der magischen Ausprägung war zwar bisher nicht einwandfrei wissenschaftlich bewiesen, aber bereits früher schon einige Male aufgetreten. Aus diesem Grund und in Ermangelung eines besseren Namens entschied man sich, diese Form der Magieausübung Psionik, oder kurz PSI, zu nennen.
An diesem Punkt stand man kurz vor einem entscheidenden Durchbruch in der Theorie zu den Wirkungsweisen der Magie, allerdings wurde die Freude seitens der Wissenschaftler recht schnell gebremst, als nämlich beide Personen bei einem Autounfall ums Leben kamen. Ob es sich dabei um einen Unfall oder ein Gewaltverbrechen handelte, konnte nicht weiter geklärt werden. Fakt ist jedoch, daß bisher keinerlei weitere Personen mit ähnlichen Fähigkeiten entdeckt werden konnten. Nicht zuletzt diesem Grund (
und natürlich auch der fehlenden Aufgeschlossenheit Neuem gegenüber), ist wohl bis heute die Psionik weniger ein Streitthema, als vielmehr ein belächeltes Stiefkind der Magietheorie ist."

Diese kleine Randnotiz über die Psionik, zeigt schon die Art und Weise, in der mit PSI meist umgegangen wird. Trotz allem entspricht es der Wahrheit, daß es PSIONIKER gibt.
Auch wenn MIT&T behauptet, keine Personen mehr entdeckt zu haben, die Psioniker sind, gibt es sie. Der Grund für diesen Fakt ist zum Einen die Tatsache, daß Psioniker extrem selten sind, zum Zweiten der fehlende Wille, sich monatelangen Tests zu unterziehen und zum Dritten die Tatsache, daß noch immer nur eine kleine Zahl magisch aktiver Personen offiziell eingetragen ist. All' das führt aber noch lange nicht zu wirklichen Beweisen für die Existenz von PSI. Der einzige Beweis, der schließlich auch mich überzeugt hat, dieses völlig absurd klingende Projekt für X-Fire überhaupt nur mit den Fingerspitzen anzufassen, war ein realer Psioniker. Die Person von der ich rede nennt sich selbst Adonei.

PSIONIK

Wir haben mit ihm viele der gängigen Theorien über PSI durchgesprochen, versucht die Wirkungsweisen zu erkennen, nach denen er Magie wirkt, bzw. PSI. Einige Freunde und ich überzeugten uns von der Tatsache, daß Adonei tatsächlich keinerlei getarnte Magie benutzte oder andersartige Mittel und Wege anwandte, um die Phänomene zu erzeugen, derer wir Zeuge wurden. Nach diversen Tagen und Nächten muß ich zugestehen, daß hier eine Form der Magieausübung zur Anwendung kommt, die weder mit Hilfe Hermetischer, noch mit Hilfe Schamanistischer Theorien zu erklären ist. Obwohl viele der (ich nenne sie trotz dem Fehlen jeglicher magischer Astralpräsenz), Zauber Adonei's ebenso gut durch einen magisch eindeutig einzuordnenden Menschen ausgeführt hätten werden können. Wie auch immer, an diesem Punkt habe ich meine Skepsis vor der Tür gelassen und ich rate jedem von Euch das gleiche. PSI existiert, definitiv!
-Mechta

Mußten sie jemals einem Kind erklären, wie die Erde entstanden ist, oder wie zum Teufel diese großen Autos fahren, warum die Tante in der Schule sagt, die Erde dreht sich um die Sonne, wo sie doch jeden Tag hinter Dunkin Donuts aufgeht und hinter der SeaSide Mall unter. Mein Sohn kann einen wirklich nerven, aber wenn man erst einmal den Dreh raus hat, dann macht es mehr als nur Spaß, ihm zu erklären wie alles funktioniert. Das Schwierigste ist immer der Beginn. Wenn man falsch anfängt, kann man in der Regel den Rest vergessen, also hoffen wir mal, daß a) ich den richtigen Anfang finde und b) meine Zuhörer genauso aufgeschlossen sind wie mein Sohn Jake.
-Adonei

Ja, ich kann mir gut vorstellen, was ihr jetzt denkt:

"Hey, warum sollte das, was der Typ macht, anders sein als das ganze Mojo Geschwafel, daß einem Tag und Nacht aus dem Trid um die Ohren fliegt?!"

Ist es ja gar nicht! Im Endeffekt macht es keinen Unterschied, ob ein Magier jemanden mit einem Feuerelementar „zerflamed", ein Schamane einen Feuerball hinter 'nem Ganger herjagt, oder ob ich die Klamotten des häßlichen Schlitzers vor mir mit einem gedanklichen Schnippen in Flammen aufgehen lasse. Alles endet genauso, in einem Häufchen Asche!
Sicher, genau betrachtet ist zwar die Wirkung gleich, aber nicht die Ursache. Na ja, andererseits würde so mancher Magietheoretiker jetzt argumentieren, "...daß Magie zwar in unterschiedlichen Ausprägungen auftritt, im Endeffekt aber immer noch Magie ist...". Das mag für sich genommen schon so gelten, allerdings paßt PSI nicht in diese Schublade, auch wenn manch Einer das wohl gerne so hätte.
Was so genannte magisch Begabte mit ihrer unterschiedlichen Interpretation der Magie und ihrem Umgang mit selbiger bewirken, hat nämlich nichts mit PSI zu tun. PSI ist definitiv NICHT magisch, zumindest gibt es keinerlei typische Anzeichen, wie Veränderungen im Astralraum etc. Obwohl es bisher keine wirklich aussagekräftigen wissenschaftlichen Untersuchungen zu diesem Thema gibt, oder gerade deswegen, rümpft jeder Magietheoretiker nur die Nase bei der Erwähnung von PSI. Als nächstes folgt dann meist ein knapp zweistündiger Vortrag über die Funktionsweisen der Magie und die absolute Unmöglichkeit des Auftretens sogenannter PSI-Phänomene. An diesem Punkt komme ich mir immer vor, als würde ein Ornitologe auf eine vorbeifliegende Taube deuten und zu mir sagen: "Hey, sieh dir das an, diese Taube kann gar nicht so fliegen, völlig unmöglich!" Nun wie auch immer, ich bin jedenfalls hier, um euch mal ein wenig über diese wissenschaftliche Unmöglichkeit, die manch Einer PSI nennt zu erzählen, denn Fakt ist, PSI existiert, egal was die Profs an den Unis lehren oder Dr. Trid euch erzählen will.

Wie funktioniert PSI ?

Die Vorstellungskraft und die dahintersteckende Willenskraft sind entscheidend...

Entgegen den Techniken der zumindest wissenschaftlich erforschten, restlichen magischen Gruppen, wie Magier Schamanen etc. erschaffen Psioniker alle Effekte, auch wenn sie wie Magie aussehen, mit ihrem Geist und ihrer Vorstellungskraft. Im Endeffekt ist alles nur eine Frage der Visualisierung.

Was also, wenn man in einer dieser dort-geht-man-nachts-nicht-hin Straßen ist, im Hinterkopf die Warnungen und vor Augen drei gierige Freaks mit schrottreifen P27s. Man trägt sich mit dem Gedanken der Flucht, da man nicht lebensmüde ist und sich möglichst weit von den Jungs entfernen möchte, um nicht bei der letzten explosiven Funktionsstörung ihrer kleinen stählernen Freunde dabei zu sein. Was aber, wenn diese Funktionsstörung anscheinend doch erst beim nächsten Clip zu erwarten ist und man ob der plötzlichen Tödlichkeit sogenannter 9mm Geschosse besorgt ist. An diesem Punkt gibt es sicher den offensiven aber auch den defensiven Weg. Nehmen wir also an, wir sind von Grund auf pazifistisch eingestellt, sind wir doch oder ?! Also, die Beine in die Hand genommen und

Fersengeld gegeben. Allerdings ist die plötzliche und sicher unerwartete Flucht noch immer kein Garant für das Erleben des nächsten Sonnenaufgangs, zumindest kündet das Mündungsfeuer im Rücken von anderen Plänen. Um also möglichst *nicht* als zuckender Leichnam in einer dreckigen Gasse zu enden, greift man, nun endlich, zu seinen Fähigkeiten als Psioniker. Mit dem klaren Bild eines, mehr als schallschnellen Dreigespanns aus blutgierigem Blei vor Augenm, beginnt man sich also Gedanken über eventuelle Gegenmaßnahmen zu machen. Wie diese aussehen ?! Nun bei jedem anders und doch immer gleich oder ähnlich. Ich liebe diese Aussagen !

Wie auch immer, die Vorstellungskraft und die dahintersteckende Willenskraft sind entscheidend, es tut eine Mauer aus schimmernder blauer Energie, die Vorstellung einer Kugelweste, der Gedanke an einen orkangleichen Gegenwind, eine so heiße Feuerwand, daß die Geschosse schmelzen und so weiter und so fort. Alles was einen nun noch vor dem göttlichen Licht trennt ist eine gehörige Portion Willenskraft, Phantasie und nun, etwas Konzentration. Zugegeben, manchmal ist es sehr schwer, sich zu konzentrieren und manchmal heißt das: *"Ups... das war wohl nichts..."*. Dumm wird es nur, wenn es in einer unangenehmen Situation nicht so recht mit der Einheit aus Geist und Körper klappen will, aber was erzähle ich... Es gibt nun mal Licht und Schatten und manchmal sind diese Schatten ziemlich tödlich, so unschön das auch ist.

Was macht Psioniker anders?

Auf jeden Psioniker kommen ca. 100 andere magisch Begabte...

Soweit ich das beurteilen kann, handelt es sich bei den Personen, die in der Lage sind PSI anzuwenden, um eine sehr kleine Gruppe von Menschen. Ich habe keine genauen Zahlen, aber auf jeden Psioniker kommen ca. 100 andere magisch begabte Personen. Bedenkt man, daß der prozentuale Anteil an magisch Begabten im Durchschnitt bei 2-3% der Gesamtbevölkerung liegt, kann man sich eine ungefähre Vorstellung von „sehr kleine Gruppe" machen, oder ?!

Das Talent

Wer weiß schon genau was in ihm steckt, manchmal ist Mutter Natur eben doch launisch...

Das Talent wird generell nur vererbt, diese Tatsache legt nahe, daß es sich um eine extrem selten auftretende genetische Veränderung des Erbmaterials handeln muß. Ob das, „PSI-Gen" (nennen wir es einmal so...) dominant ist oder nicht, konnte bisher noch niemand wirklich schlüssig beweisen, dazu wurde auch einfach zu wenig geforscht. Aber es scheint eine Tatsache zu sein, daß das Talent in der Vererbung unterschiedlich stark weitergegeben wird, oder aber durch den Gen Pool abgeschwächt bzw. verstärkt wird. So kann es passieren, daß über viele Generationen nur eine unscheinbare Veranlagung vorlag, die sich dann plötzlich in einem unschuldigen Sprößling voll entfaltet.

"Wild" Psioniker

Die Kräfte, die versteckt in ihm schlummern sind ihm nicht bewußt...

Je nach der stärke der Ausprägung des PSI Talentes unterscheiden sich Psioniker in drei Gruppen. Zum einen wären da die sogenannten "Wild" Psioniker, deren Talent nie entdeckt und gefördert wurde.

Da hätten wir zum Beispiel das versteckte Talent in Joe Normalbürger. Er hat keine Ahnung, warum er sich als kleines Kind nicht tödlich verbrannt hat, als der Kessel kochendes Wasser über ihm umkippte. Alle sprachen nur von einem Wunder, da er aber keine magische Aura besitzt, bleibt es lediglich eine Familienanekdote bis zu seinem Tod. Die Kräfte, die versteckt in ihm schlummern sind ihm nicht bewußt und so kann er sie auch nicht einsetzen. Trotz allem kann es passieren, daß er in extremen Situationen unbewußt aus diesem Pool schöpft, um eine Gefahr abzuwenden oder Ähnliches.

Es scheint so, daß bei "Wild" Psionikern visionistische Veranlagungen überwiegen. Gelegentlich wurden auch andere Fähigkeiten entdeckt, allerdings sehr selten. Anzeichen für eine solche visionistische Begabung äußern sich für die Betroffenen meist wie eine Art zusätzlicher Sinn. Sie spüren, wenn einer nahestehenden Person etwas zustößt oder wenn ihnen selbst Gefahr droht, sie träumen Geschehnisse, die wirklich passiert sind oder passieren werden, sie haben und so weiter.

Eigentlich müßte man die Gruppe der „Wild" PSIs noch einmal teilen, in diejenigen, die ihr Talent unbewußt in extremen Situationen zum Einsatz bringen und diejenigen, die sich ihres Talents früher oder später bewußt geworden sind und es versuchen zu nutzen. Wenn ich später von sogenannten "Wild" Psionikern spreche, so beziehe ich mich auf letztere.

Aufgrund der Tatsache, daß "Wild" PSIs nur wenig Talent besitzen ist es ihnen nicht möglich Kräfte aus mehr als EINER Disziplin zu erlernen!

PSIONIK

ADEPTEN

WOHL DIE AM HÄUFIGSTEN AUFTRETENDE FORM DES PSIONIKERS...

Die zweite Gruppe sind PSI-Adepten. Sie sind von der Natur mit einem stärkeren Talent beschenkt worden und werden sich meist in ihrer Pubertät oder später darüber klar, daß sie eine Begabung besitzen, Dinge durch ihren Geist hervorzurufen, die sonst nur Magier/Schamanen etc. mit ihren Zaubern erschaffen können. Durch mehr oder weniger intensives Selbsttraining lernen sie ihr Talent zu benutzen. Allerdings sind sie ohne Lehrer (und von denen gibt es noch weniger als wenige), gezwungen, ihre Kräfte permanent selbst auszutesten. Um Neues zu lernen, müssen sie Dinge ausprobieren, ohne zu wissen, ob sie überhaupt von Erfolg gekrönt sein können. Logisch, daß dabei viel Zeit auf der Strecke bleibt, ganz zu schweigen von den vielen Mißerfolgen bei diesem ständigen "Trial and Error" ! Nichts desto trotz sind die Adepten, wohl die am meisten aftretende Form des Psionikers, im Verlauf ihrers Lebens können Adepten Kräfte aus maximal DREI Disziplinen erlernen.

MEISTER

SIE FORMEN MIT IHREM GEIST, WIE ANDERE MIT IHREN HÄNDEN...

Durch ihre extrem starke Veranlagung haben sie schon in frühester Jugend, meist unbewußt, ihre Fähigkeiten angewendet. Hinzu kommt die Tatsache, daß in vielen Fällen die Geburt eines PSI-Meisters von anderen visionistisch starken Meitsern vorausgesehen wird. Man unternimmt dann Schritte, um das Kind zu schützen und später zu unterrichten. Natürlich kommt es auch vor, das ein hochbegabtes Kind seine Kräfte selbstständig zu beherrschen lernt und ebenso mächtig wird, wie ein trainierter PSI-Meister, allerdings handelt es sich hierbei um eine Seltenheit. In jedem Fall sind PSI-Meister in der Lage, eine Vielzahl von PSI-Kräften anzuwenden. Nur ein PSI-Meister kann einen anderen Begabten unterrichten. Da das PSI Potential in Meistern am stärksten vorhanden ist, sind sie keinen Beschränkungen unterlegen, was die Anzahl der Disziplinen angeht, aus denen sie Kräfte beherrschen.

DISZIPLIENEN

AUCH UNTER PSIONIKERN GIEBT ES UNTERSCHIEDE, VISIONISTEN, TELEPATHEN, TELEKINETEN...

Im laufe der Zeit haben sich innerhalb der Psionik unterschiedliche Disziplienen herausgebildet. Jede Disziplien bildet eine Art Rahmen für Kräfte einer bestimmten Wirkungsweise. Je nachdem, welche Disziplien sich bei einem Psioniker als erstes durch eine Kraft manifestiert, spricht man von einem Empathen, Psychometabolisten, Telekineten, Telepathen oder Visionisten. Im allgemeinen besitzen Psioniker zu ihrer ersten Disziplien eine natürliche Begabung, was ihnen die Anwendung von Kräften aus diesem Bereich etwas erleichtert:

EMPATHIE

Hierbei handelt es sich um alle Kräfte, die es dem Psioniker erlauben seine eigene oder die Gefühlswelt anderer Personen zu beeinflussen. Das reicht von der bloßen Erkenntnis des Gefühlszustandes des Gegenübers bis hin zur Projektion eigener Gefühle auf andere Personen.

PSYCHOMETABOLISMUS

Hierbei handelt es sich um alle Kräfte, die es dem Psioniker erlauben, die Funktionsweise seines Körpers nach seinem Wunsch zu beeinflussen. Angefangen von schnelleren Reflexen, über ein besseres Gehör bis hin zu einer steingleichen Hautpanzerung.

TELEKINESE

Hierbei handelt es sich um alle Kräfte, die es dem Psioniker erlauben mit Hilfe seines Geistes in der physischen Welt aktiv zu werden. Die Möglichkeiten sind weit gefächert und reichen von der bloßen Levitation, über das Bewegen und Verformen von Gegenständen bis hin zu Unterformen, wie der Pyrokinese.

TELEPATHIE

Hierbei handelt es sich um alle Kräfte, die es dem Psioniker erlauben auf gedanklichem Wege mit anderen Personen zu kommunizieren. Wobei diese Kommunikation nicht zwangsläufig in beide Richtungen funktionieren muß. Das allseits bekannte Gedankenlesen ist eine typische Anwendung aus der Telepathie. Der Psioniker kann aber auch die Gedanken anderer beeinflussen, oder seine eigenen Gedanken in den Geist anderer projezieren.

VISIONISTIK

Hierbei handelt es sich um alle Kräfte, die es dem

Psionik

Psioniker erlauben, mit mehr als nur seinen 5 Sinnen wahrzunehmen, oder aber seine Sinne andersartig einzusetzen. Die Visionistik stellt wohl in ihrer Form eine der bekannteren Disziplienen dar. Klassische Seher, Wahrsager und Medien sind Visionisten, die ein besonderes Talent zur übersinnlichen Wahrnehmung besitzen.

Metapsionik

Zu dieser Disziplien erhalten Psioniker erst Zugang, wenn sie in den Rang eines Initiaten aufgestiegen sind und selbst dann werden ihnen nicht sofort alle Kräfte zugänglich sein, sondern mit zunehmender Meisterschaft und Erfahrung erweitert sich auch der Zugang zur Metapsionik. Die Metapsionik ist weniger eine Schublade für neue Kräfte, als vielmehr eine Zusammenstellung der mächtigsten Kräfte aus den bekannten Disziplienen. Hinzu kommen allerdings noch einige Kräfte, die für die Initiation selbst wichtig sind und einige Metakräfte. Aus diesem Grund ist diese Disziplin in drei Gruppen unterteilt. Zum einen die *MetaDisziplienen*, die *Metakräfte* und die *Initiatorik*.

Energetisches Muster

Das Wissen um das energetische Muster einer Person, ist wie ein geistiger Fingerabdruck...

Auch unter der Bezeichnung Geistiger Fingerabdruck oder Matrix bekannt, beschreibt es eine energetischen einzigartige Aura, die jeden Gegenstand egal ob belebt oder unbelebt umgibt. In Ansätzen könnte man dieses Muster mit einer Aura, wie sie aus dem magischen Bereich bekannt ist vergleichen, allerdings nur entfernt, denn auch unbelebte Objekte besitzen dieses sie umgebende Gebilde. Jeder Mensch bzw. jedes Lebewesen besitzt ein ganz individuelles einzigartiges energetisches Muster. Es gibt seinen Gefühlszustand, seine gesundheitliche Verfassung und zu einem gewissen Teil auch sein Schicksal wieder. Visionisten sind die einzigen Psioniker, die in der Lage sind diese Muster zu sehen und aus ihnen zu lesen. Im Gegensatz zu Lebewesen wird das energetische Muster um Gegenstände durch viele Umstände beeinflußt und geprägt. Jede Person, die den Gegenstand besessen hat, bzw. eine Bindung zu ihm besitzt hinterläßt einen Abdruck im Muster des Gegenstandes. Gute Visionisten sind sogar in der Lage von der Aura eines Gegenstandes auf sein Alter, seinen Schöpfer, wenn es denn einen gibt, oder seinen Besitzer zu schließen. Aber nicht nur Personen können die Aura eines Gegenstandes verändern auch Ereignisse, die den Gegenstand einbeziehen, hinterlassen Veränderungen in der energetischen Strucktur. So hinterläßt eine Hochzeit ein starkes Echo im Muster der Eheringe etc.
Ebenso ist es einem Visionisten auch möglich die Summe aller Muster eines Ortes auf sich wirken zu lassen, um Rückschlüsse auf evtl. Vorgefallenes zu ziehen.
Im Allgemeinen ist das Wissen um das energetische Muster einer Person, wie ein geistiger Fingerabdruck (egal wie sich diese Person verändert) hat sich der Visionist das Muster eingeprägt, erkennt er die Person überall wieder. Über dieses Muster ist es einem Psioniker auch möglich ohne direkten Sichtkontakt auf Personen einzuwirken. Das bedeutet, er kann zu ihnen Kontakt aufnehmen, sie finden oder ihre Anwesenheit spüren. Starke Visionisten können lediglich mit Hilfe des Musters auch stärker auf Personen einwirken.

Die zehn Gebote !?

Fragen, über Fragen...

1. Da Psioniker selbst nicht aktiv in den Magiefluß eingreifen, indem sie ihre Kräfte einsetzen, können sie in keiner Form magisch aktiv werden.
2. Sie sind nicht in der Lage, magische Gegenstände wie Fetische oder Fokusse zu benutzen.
3. Die Wahrnehmung des Astralraumes und natürlich auch die Projektion in Selbigen ist Psionikern nicht möglich.
4. Psioniker können weder Elementare noch andere Geister beschwören.
5. Ritualmagie in bekannter Form kann nicht von Psionikern durchgeführt werden. Allerdings kann es in der Verbindung mehrerer Psioniker zu einer Verstärkung bestehender bzw. zu einer Ausbildung neuer Kräfte kommen.
6. Ein Psioniker hat keine Form der magischen Abwehr, es sei denn, er nutzt seine Kräfte um die Effekte physischer oder mentaler Zauber zu neutralisieren.
7. Psioniker haben keinerlei magische Aura.
8. Jede Form der Anwendung ihrer Kräfte ruft keines der bekannten Phänomene im Astralraum hervor.
9. Es ist einem Psioniker möglich eigene Fetische oder Fokusse herzustellen, die zu den gleichen Effekten wie herkömmliche magische Gegenstände führen. Diese Gegenstände besitzen keinen magischen Charakter und sind nicht mit dem Astralraum verbunden. Selbstverständlich sind diese Gegenstände nur durch Psioniker benutzbar.
10. Für Psioniker gibt es kein Äquivalent zu der Medizinhütte eines Schamanen oder der hermetischen Bibliothek eines Magiers, da sie entweder unterrichtet werden oder neue Kräfte im Selbststudium erlernen.

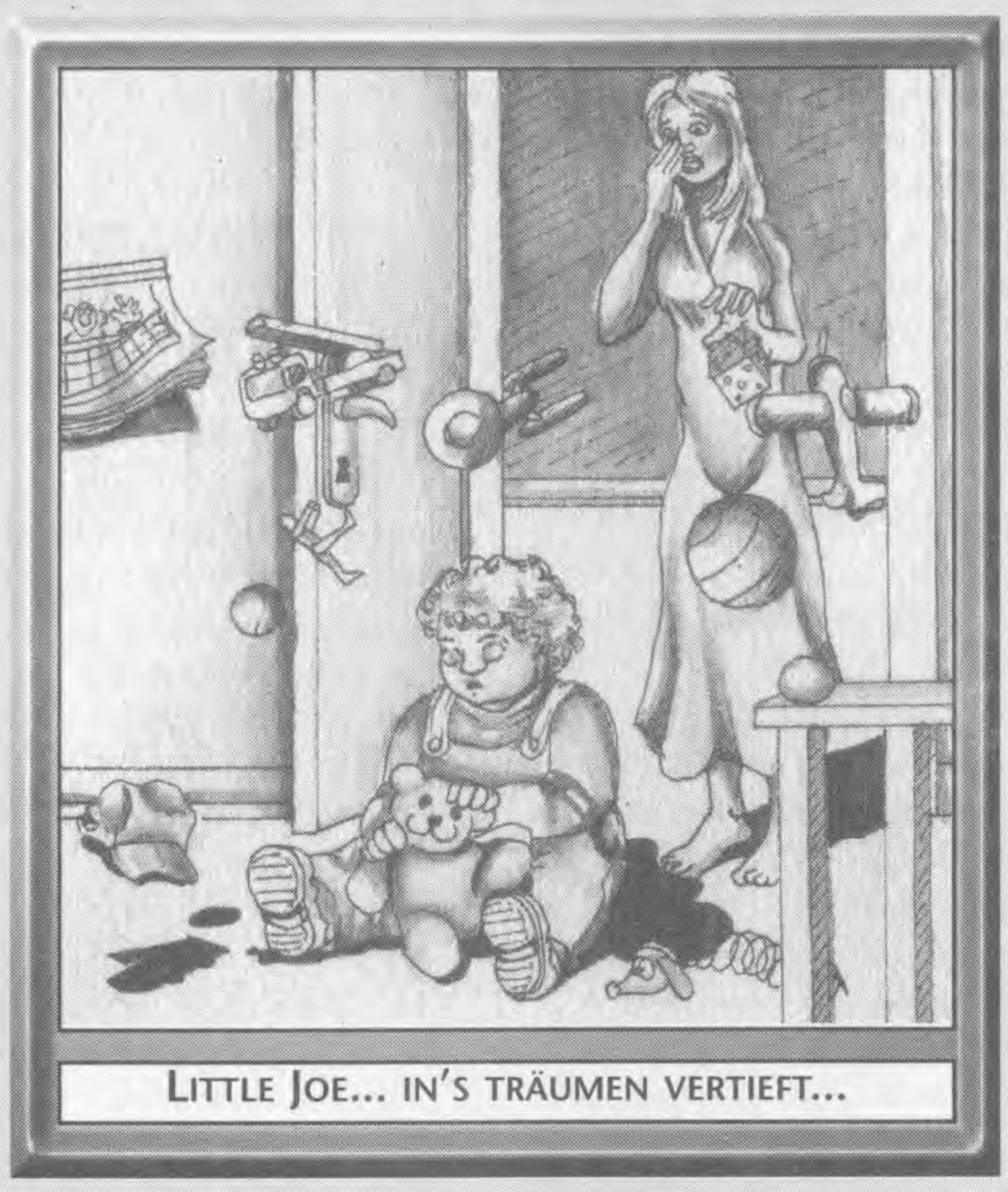
LEBEN UND LEBEN LASSEN 2057

FÜR JEDEN IST ES ANDERS, ABER ALLE VERBINDET DIE ANDERSARTIGKEIT...

Trotz, oder gerade wegen der geringen Akzeptanz psionischer Phänomene und Aktivitäten, ist die Existenz von PSI in der Gesellschaft kaum jemandem bewußt. Bei all den Problemen der ohnehin schon magischen Welt kümmert es wenige, ob eine neue Form der Magie oder etwas völlig Neues in ihrem Leben auftaucht. Für die Allgemeinheit sind PSIs doch nur Shamanen, Magier oder Gott weiß was für Freaks.

Wie auch immer, die Megakons und Regierungen sind sich der Möglichkeiten durchaus bewußt, die mit PSI einher gehen. Die Nichtexitenz einer magischen Aura bzw. jeglichen magischen Phänomens verbunden mit magiegleichen Fähigkeiten, bereiten machtgierigen CEOs und Politikern beim bloßen Gedanken schon feuchte Träume. So ist es kein Wunder, daß Informationen über PSIs nicht nur verheimlicht, sondern in der Öffentlichkeit nach Leibeskräften dementiert und als lächerlich abgetan werden. Die Tatsache, daß sich bereits seit Jahrzehnten Wissenschaftler mehr als ernsthaft mit Psionik beschäftigen und trotzdem keine gesicherten Erkenntnisse existieren läßt eigentlich nur zwei Schlüsse zu. Entweder existiert PSI nicht, oder es ist so bedeutend, daß, wer auch immer damit zu tun hat, alles daran setzt, sicher zu gehen, daß er der Einzige ist, der von den Erkenntnissen profitiert. Niemand ist sich wirklich sicher, wieviel über PSI bekannt ist. Es weiß auch niemand, wieviel Psioniker im Konzerndienst stehen, Fakt ist jedoch daß Konzerne wie Aztech, Ares und Saeder Krupp mehr als nur schwaches Interesse an PSI bekunden.

Aber wie lebt man als Psioniker wirklich? Wird man sein Leben lang von Kontruppen gehetzt und von Kopfgeldjägern verfolgt? Nun ja, nicht ganz. Meist beginnt alles damit, daß man eines Tages feststellt, daß man anders ist als andere, oder kann Brian, aus dem 4. Stock auch Löffel verbiegen, indem er sie lediglich ansieht?! Mir hat es Angst gemacht, mehr als alles, was später kam, war das "erste Mal" auch das schlimmste. Ich begann einfach, die Gedanken der Menschen zu hören, die mich umgaben. Anfangs nur die der Personen direkt in meiner Nähe, aber schnell verstärkte sich meine "Gabe" und in meinem Kopf begann ein wahres Inferno aus Gedanken zu kreischen. An diesem Punkt war ich felsenfest überzeugt, verrückt zu sein. Tagelang versuchten meine Eltern aus mir heraus zu bekommen, was mir fehlte, aber die Angst ich würde in eines dieser Krankenhäuser für "Irre" kommen, ließ mich beteuern, mir fehle nichts. Stück für Stück begann ich die Stimmen aus meinem Kopf auszusperren. Heute ist es normal, aber dieses mentale Schild hat mich viel Zeit und Nerven gekostet. Ohne es wäre ich hilflos im Strom der Gedanken hunderter Menschen untergegangen.



LITTLE JOE... IN'S TRÄUMEN VERTIEFT...

Für jeden ist es anders, aber alle verbindet diese Andersartigkeit. Derer ist man sich sehr schnell bewußt, glaubt mir! Mit der Zeit beginnt man sich daran zu gewöhnen. Bei Einigen bemerkten die Eltern das Talent und hielten es für eine Äußerung magischer Begabung. Aber alle Tests der Welt können einem Psioniker keine magischen Fähigkeiten "unterschieben". Oft werden die Kinder unterbewußt mit Vorwürfen überhäuft. Oder aber das andere Extrem tritt ein, die Eltern akzeptieren keinerlei magische, oder andersartige Begabung und versuchen das Kind abzuschirmen und vor diesem "Teufelszeug" zu schützen. Bei wirklich wenigen verläuft die Jugend halbwegs normal weiter, nachdem man das Talent entdeckt hat. Je nach dem, wie man selbst zu sich und seinen Fähigkeiten steht, setzt sich der Entwicklungsweg fort. Viele fristen ihr Leben als Wild PSIs, obwohl sie ein größeres Potential in sich tragen, aber

die fehlende Akzeptanz und das Training lassen ihr Talent "verkümmern". So kommt es vor, daß sie mal etwas "ahnen", oder ihrer Frau "jeden Wunsch von den Lippen ablesen" etc., in der Regel bleiben sie unentdeckt, so lange sie ihre Fähigkeiten nicht bewußt und in der Öffentlichkeit einsetzen.
Ist man von sich selbst überzeugt, akzeptiert seine Gabe und wird nicht durch die Eltern gebremst, kann das Leben in zwei grundlegende Richtungen führen. Abhängig davon, ob man innerhalb oder außerhalb einer Kon-Enklave geboren und aufgewachsen ist. Die Früherkennungsprograme für magisch Begabte richten sich in Konzernen weniger nach der magischen Aura, denn zwischen 4-10 Jahren ist die Aura und die daraus abzulesende Informationsvielfalt starken Veränderungen unterworfen, so daß sich selten sagen läßt, daß magische Begabungen vorhanden sind. Aus diesem Grund achtet man auf die Äußerlichkeiten und die können sich bei einem Psioniker ebenso darstellen, wie bei einem magisch begabten Kind. Es ist also durchaus möglich und wahrscheinlich, daß Kinder beider Ausprägungen in die Arkananen Vorbereitungsgruppen kommen, in denen man ihr Potential zu erkennen versucht. Da die Psionik eine Kraftanstrengung des Geistes als Grundlage besitzt, ist es auf vielerlei Art möglich, seine Kräfte einzusetzen. Es sind bereits Fälle bekannt, in denen Psioniker mit gänzlich hermetischen Mitteln ihre Kräfte "gewirkt" haben. Allerdings muß man davon ausgehen, daß diese Form der Praktizierung den Psioniker in seiner Entfaltung eher hemmt, denn fördert. Da die eigentlichen Prinzipien eben doch nicht hermetischer Natur sind, Psioniker auch keine magischen Gegenstände benutzen können etc., ist ihnen der wirkliche Erfolg in dieser Form der Ausübung ihrer Fähigkeiten nicht vergönnt.
Zurück zu den Konzernen. Zu einem Zeitpunkt, an dem sich die Aura stabilisiert, wird dann meist erkannt, daß irgend etwas bei unserem Psioniker anders ist. Denn er zeigt keinerlei magische Präsenz und ist doch in der Lage "Magie" zu wirken. Je nachdem, wie groß und aufgeschlossen der Konzern ist, entscheidet sich der Ausbilder, was mit dem "Anderen" jetzt geschieht. In den Megakonzernen sind derartige Phänomene durchaus bekannt und es existieren Forschungseinrichtungen, die sich über "neues Material" mehr als nur freuen. Bei kleineren Konzernen läuft es oft anders ab. Manchmal werden diese "unsichtbaren" Magier als Trumpfkarten eingesetzt, manchmal werden sie an größere Konzerne "verkauft", was dann dort mit ihnen geschieht erwähnte ich ja bereits. Manchmal läuft es aber auch ganz anders, man weiß nie.



STILLE WASSER SIND TIEF...

Lebt man vor den Toren dieser ach so angenehmen Konzernwelt, ist das Elternhaus entscheidend. Bei halbwegs wohlhabenden Eltern läuft es meist ähnlich ab wie innerhalb kleinerer Konzerne, der Unterschied ist nur die Tatsache, daß der Sprößling an eine Privatschule geht. Da er, bzw. seine Eltern die Ausbildung bezahlen, steht es ihm frei jederzeit zu gehen. Trotzdem sind Gerüchte über "unsichtbare" Magier inzwischen auch außerhalb der Konzerne in den entsprechenden Kreisen im Umlauf. So kann man sich durchaus ein kleines Häuschen oder den Eintritt in die Konzernwelt mit der Auslieferung einer solchen Person erkaufen. „Die Gier unter den Menschen ist eben nicht tot zu kriegen."
Sind die Eltern eher in der Mittelschicht und eine private Schule ist außerhalb des Machbaren, so müssen staatliche Einrichtungen „herhalten", die ihrerseits nicht minder hinter Psionikern und ihrem "Geheimnis" her sind. Alles in allem ist die Gefahr in der Jugendzeit am größten, was aber nicht bedeuten soll, daß ein erwachsener Psioniker seine Ruhe hat. Will man sein Leben in Ruhe fristen, sollte man sich immer überlegen, wer eingeweiht werden kann, darf und muß. Ohne diese Paranoia wird man schnell zu einem bunten Hund. Gerade in der Welt der Schatten sollte klar sein, daß Vertrauen schwer zu erlangen ist und noch schwerer zu behalten.

PSIONIK

DAS SYSTEM

LEIDER BRAUCHEN MANCHE ES WOHL IMMER SCHWARZ AUF WEIß...

Obwohl PSI (wurde das nicht schon einige Male gesagt?), nicht mit Magie in einen Topf zu werfen ist, muß es doch im Spielsystem erfaßt werden. Am Anfang steht immer die Frage: „Wer darf Psioniker werden?" Die Antwort ist wie immer einfach. Der Spielmeister entscheidet, ob ihm Psioniker im Spiel zu mächtig sind, zu viel Arbeit machen oder einfach zu doof sind. Trotzdem ist dieser Artikel eigentlich dazu gedacht, Spielern und Spielmeistern etwas Neues zum Ausprobieren zu geben, also vielleicht könnt ihr abgeneigten Göttern durch kleinere Opfergaben (Chips oder Cola etc.) doch noch überzeugen, sich Gedanken über PSI in ihrem Universum zu machen.
Wenn PSI also den Weg von der bloßen Theorie zum Einsatz im Spiel geschafft haben sollte, dann beginnt wieder einmal alles mit einer Charaktererschaffung.

DIE CHARAKTERERSCHAFFUNG

DAMIT FÄNGT MEIST ALLES ERST AN, UND DANN NIMMT ES KEIN ENDE...

An und für sich folgt alles dem altbekannten Schema, der einzige Unterschied liegt in einem etwas abgewandelten Prioritätenschemata:

STATISTICS

PRIO.	RASSE	PSI	ATTR.	FERTIGK.	RESS.
A	META	MEISTER	30	40	1M+50/33/25
B	META	ADEPT	24	30	400K+33/23/18
C	META	WILD	20	24	50K+25/17/13
D	NORM	-	17	20	5K+15/10/8
E	NORM	-	15	17	500+5/3/3

Die unterschiedliche Anzahl an Kraftpunkten in der Ressourcenspalte ergibt sich aus der Tatsache, das Meister, Adepten und „Wild" PSIs unterschiedlich viele Kraftpunkte erhalten. (siehe Erwerb der Kräfte)

PSI UND MAGIE

Sicher wird jetzt die Frage auftauchen, ob es Charaktere geben kann, die einerseits Psioniker und andererseits magisch begabt sind. Diese Frage kann eindeutig mit einem klaren NEIN beantwortet werden, da eine Kombination aus PSI und Magie jedwedes Rollenspiel aus der Balance werfen würde, aber auch hier hat der Spielmeister das letzte Wort.
Im Verlauf ihres Lebens sind Psioniker dazu gezwungen, ihre mentalen Kräfte zu stärken. Nicht zuletzt aufgrund der Tatsache, daß alle ihre Kräfte durch die Kraft ihres Geistes wirksam werden. Aus diesem Grund fällt es einem Zauberer schwerer, einen Zauber dieser Natur auf einen Psioniker anzuwenden. Im Klartext bedeutet das, der Mindestwurf für Zauber, bei denen sich das Ziel (in diesem Fall der Psioniker) mit seiner Willenskraft zur Wehr setzen kann, steigt um +2.

DAS PSI ATTRIBUT

Wie magische Charaktere auch, besitzen Psioniker ein Attribut, welches die „Reinheit" ihrer PSI Kraft beschreibt. Es heißt logischerweise PSI Attribut und wird ebenfalls von der Essenz abgeleitet. An und für sich gilt auch hier:

1. Kräfte mit einer höheren Stufe als das PSI Attribut bewirken körperlichen Entzug in der Anwendung
2. Ein Psioniker kann nicht mehr Würfel aus seinem PSI Pool nehmen als sein PSI Attribut vorgibt.
3. Cyber und Bioware reduziert das Attribut, allerdings mit einigen Ausnahmen.

PSI POOL

Dieser Pool verhält sich genauso, wie der Magie Pool eines magisch Begabten. Der Psioniker kann seine PSI Pool Würfel für Kraftproben und den Entzug heranziehen, er setzt sich folgendermaßen zusammen:

PSI Pool = PSI Manipulation + Kraftfokus + Initiationsgrad

CYBER - UND BIOWARE

1. Entsprechend der Tatsache, daß Psioniker ihre Kräfte mittels ihrer geistigen Kraft wirken, ist es nicht verwunderlich das Maßnahmen wie die Implantation von Cyber bzw. Bioware diese Fähigkeit beeinflussen. Allerdings gibt es hier einige Unterschiede zu magischen Charakteren.
2. Psioniker können generell nur geklonte Bioware (Shadowtech S.12) verwenden. Jegliche andere Form der Bioware (Typ O, Typ G und 2. Hand) kann *nicht* verwendet werden. Wird geklonte Bioware verwendet, wird nur dann das PSI Attribut gesenkt, wenn diese Bioware direkt mit dem Gehirn oder dem Rückenmark in Verbindung steht. So z.B. Cerebral Booster, Damage Compensator, Pain Editor etc.
3. Ähnliches gilt auch für Cyberware. Sobald das Nervensystem durch die Cyberware einbezogen wird, wird das PSI Attribut gesenkt. So z.B. Refelex Booster, Datenbuchse, Talentleitungen.

Der Spielleiter kann entscheiden, inwieweit das Nervensystem betroffen ist, so kann er zum Beispiel für

Sporne festlegen, daß die zur Kontrolle benutzten Nervenbahnen für das PSI-Attribut zu vernachlässigen sind. Im Gegenzug ist es aber auch möglich festzulegen, daß sich jegliche Cyber- und Bioware auf das PSI Attribut auswirkt.

WILD, ADEPT ODER MEISTER

MAN WEIß NIE, IN WEM DAS TALENT ZU EINEM MEISTER STECKT...

Als Erstes sollte man sich immer entscheiden, welche Form des Psionikers man spielen möchte, hier kommen wieder die drei Gruppen zur Anwendung:

"WILD"

Entdeckt ein "Wild" PSI seine Begabung, so steht ihm nur ein recht begrenzter Satz an PSI-Kräften zur Verfügung. Alle diese Kräfte sind ohne Ausnahme aus *einer Disziplin*, wobei der Psioniker nicht beeinflussen kann, aus Welcher*. Die Erste Disziplin wird immer vom Spielmeister ausgewürfelt (siehe unten).

**Diese Problematik ist optional zu sehen, wenn ein Spielmeister der Meinung ist, er möchte seinen „Wilden" die Wahl erlauben, soll er das gern machen, allerdings ist die erste Disziplin eines Psionikers immer etwas besonderes, denn sie wird von Mutter Natur vergeben. Vielleicht sollte manch einer sich überraschen lassen, was die Würfel entscheiden und sich dementsprechend entwickeln, denn wer weiß schon, was das Schicksal bereithält?!*

ADEPTEN

Wie "Wild" PSIs entdecken auch Adepten ihr Potential, allerdings meist früher. In der Regel stehen ihnen mehrere Kräfte aus einer oder zwei Disziplienen zur Verfügung. Indem sie im Spiel an ihren Fähigkeiten arbeiten, ist es ihnen möglich maximal drei vollständige Disziplienen zu beherrschen. Es scheint hier dem Adepten freigestellt zu sein, welche Disziplienen er außer der ersten erlernen möchte. Tatsache ist jedoch, daß er jemanden benötigt, der ihn bei seinem Training unterstützt und leitet - einen Lehrer. Dieser Lehrer muß nicht zwangsläufig ein Meister sein, auch andere Adepten können hier weiterhelfen. Voraussetzung für die Fähigkeit eines Adepten eine Disziplin zu lehren ist, daß er selbst die zu lehrende Disziplin als Erste Disziplin erlernt hat. Ein Meister kann jede Disziplin lehren, so er dies möchte und sie selbst beherrscht.

MEISTER

Meister haben diverse Kräfte aus bis zu drei unterschiedlichen Disziplienen, wenn sie beginnen, ihr Potential zu erkennen. Sie sind die Einzigen, die auch ohne Lehrer eine neue Disziplin erlernen können, allerdings ist dies ein extrem zeitaufwendiger und anstrengender Weg. Selbstverständlich können sie bei einem anderen Meister Unterricht nehmen, aber es wurde wohl schon erwähnt, daß PSI-Meister unter Psionikern, die selbst schon extrem selten sind, noch seltener zu finden sind.
So schön und mächtig aber Meister auch sind, sollten alle hier bedenken, daß sie aufgrund ihres seltenen Vorkommens vom Spieler hohes Engagement erfordern. Das beginnt mit einer passenden Hintergrundgeschichte, geht über entsprechende Kontakte bis hin zu der Verpflichtung, zu Gunsten anderer zurückzustecken, denn nur sehr wenige Meister leben in Unabhängigkeit. Die meisten wurden bereits in früher Jugend durch andere Meister in eine „geschlossene" Gesellschaft aufgenommen, um ihr seltenes Talent zu fördern. All das bietet zwar einen interessanten Hintergrund, sollte dann aber auch ausgespielt werden.

DIE ERSTE DISZIPLIN

AUCH WENN VIELE DENKEN, DAS ES NUR EINE ZUFÄLLIGE LAUNE WAR, IST ES DOCH EINE ART SCHICKSAL...

Sie stellt für den Psioniker etwas Besonderes dar, denn sie wurde ihm von Mutter Natur in die Wiege gelegt. Kräfte aus dieser Disziplin erlernt er schneller als andere, da er ein natürliches Talent in der Beherrschung dieser Disziplin besitzt. Für Wild PSIs und Adepten ist sie von noch größerer Bedeutung, denn bei Wild PSIs ist es ja die einzige Disziplin die sie überhaupt beherrschen und für Adepten ist es die einzige Disziplin die sie anderen weiter vermitteln können.
Hier sollte der Spielmeister nicht mit sich handeln lassen und die Würfel entscheiden lassen, welche Disziplin die erste wird.
Hierzu würfelt er mit 2W6, der höhere Wert gibt die Disziplin an (siehe unten) und der niedrigere, die anfängliche Stufe. Ja richtig, der Psioniker erhält diese Punkte ohne Gegenleistung, sozusagen geschenkt! Natürlich sollte er

STATISTICS

W6	DISZIPLIN
1	EMPATHIE
2	TELEKINESE
3-4	VISIONISTIK
5	TELEPATHIE
6	PSYCHOMETABOLISMUS

sich entsprechend im Rollenspiel revanchieren, denn die entsprechende Disziplin ist sein erster Kontakt mit PSI.
Ein Junge, der seherische Fähigkeiten an sich entdeckt, wird vermutlich eine andere Lebenseinstellung annehmen, als einer, der Psychometabolische Kräfte entwickelt, nur als kleiner Denkanstoß.
Wie schon erwähnt lernen Psioniker Kräfte aus der entsprechenden Disziplin schneller als andere. Hierzu gibt es vier Ansätze, da schon die kostenlose Gewähr der Anfangsstufe der ersten Disziplin für manch einen zu viel ist. Für welchen Ansatz der Spielmeister sich also entscheidet, obliegt ganz seiner Wahl:

1. Bei dem ersten Ansatz wird dem Charakter die anfängliche Fertigkeit geschenkt, das Erlernen von Kräften aus der entsprechenden Disziplin verhält sich aber genauso wie bei anderen auch.
2. Die zweite Möglichkeit ist die, dem Charakter bei dem erlernen der Kräfte im Spiel einen kürzeren Basiszeitraum einzuräumen (als Richtwert könnte die Hälfte herhalten), oder ihm den Mindestwurf für die Erfolgsprobe zu erleichtern. Ein Richtwert könnte hier das Abziehen eines Modifikators in Höhe der Stufe seiner ersten Disziplin sein.
3. Die dritte Möglichkeit besteht in der Gewähr einer Probe wärend der Charaktererschaffung. Hierbei würfelt der Spieler mit einem W6 für jede Kraft, die er aus der Disziplin erlernen möchte. Bei einem geraden Ergebnis halbieren sich die Kosten der Kraft/erhält er einen Punkt geschenkt, was auch immer dem Spielmeister mehr gefällt. Bei einem ungeraden Ergebnis geschieht nichts!
4. Die letzte und rabiateste ist die „diese-Regel-wende-ich-nicht-an-Methode". Tja in diesem Fall kann man wohl kaum noch etwas sagen, oder ?!

Disziplienen

Im folgenden ist eine Aufstellung für die Anzahl der maximal möglichen Disziplienen dargestellt:

Statistics

PSI	Chrakterererschaffung	im Spiel
Wild	1 Disziplin	1 Disziplin
Adepten	2 Disziplinen	3 Disziplinen
Meister	3 Disziplinen	5 Disziplinen

Fertigkeiten und Ressourcen

Der nächste Punkt, nach der Auswahl der Art des Psionikers und der ersten Disziplin, liegt in der Vergabe der Attribute/Fertigkeiten und Ressourcen. Was für Fertigkeiten machen einen Psioniker aus, was kann man mit den Kraftpunkten anfangen etc. Das sollten jetzt die Fragen sein, auf die man sich stürzt.

Fertigkeiten

Auch für die Psionik gibt es einige spezifische Fertigkeiten, die für Psioniker unerläßlich sind.

PSI-Theorie

Diese Fertigkeit gewährt dem Psioniker ein allgemeines Verständnis der Funktion und der Funktionsweisen von PSI. Ohne PSI-Theorie wäre jedwede Neuentwicklung neuer Kräfte undenkbar. Außerdem ist es durch sie möglich, innerhalb einer Disziplin zu improvisieren und Kräfte anzuwenden, die der Psioniker nicht gelernt hat.

Konzentrationen: Kraftdesign (Disziplin), Geschichte (nach dem Erwachen, vor dem Erwachen) Philosophie (Wissenschaftlich, Geistlich), Improvisation.

PSI-Manipulation

Die Fähigkeit, die PSI-Kräfte kontrolliert einzusetzen, wird durch die Fertigkeit: „PSI-Manipulation" angegeben. Die einzelnen Disziplienen stellen jeweils Konzentrationen dieser Fertigkeit dar und müssen separat mit Fertigkeitspunkten erworben werden. Obwohl es sich hierbei um Konzentrationen handelt, werden sie vom System der Steigerung etc. wie allgemeine Fertigkeiten behandelt. Die allgemeine Fertigkeit PSI-Manipulation wird ermittelt, indem man den Durchschnitt der einzelnen Konzentrationen bildet (mathematisch runden). Wichtig ist dieser Wert für den PSI-Pool.

Beispiel:

Klaus Peter hat sich entschieden, ein vollwertiges Mitglied der PSI- Society zu werden. Er hat also seine Prioritäten wie folgt verteilt:

A	*PSI*	*Meister*
B	*Ressourcen*	*35 Kraftpunkte/400.000¥*
C	*Fertigkeiten*	*24 Fertigkeitenpunkte*
D	*Attribute*	*17 Attributspunkte*
E	*Rasse*	*Mensch*

Der Spielmeister würfelt nun mit 2W6 seine erste Disziplin aus und erhält eine 5 und eine 4. Das entspricht:

PSI-Manipulation (Psychometabolismus): 4

Da sein Maximum bei der Charaktererschaffung bei drei Disziplienen liegt, hat sich Klaus Peter entschieden, zwei weitere Disziplienen zu erlernen,:

PSI-Manipulation (Visionistik): 6

PSI-Manipulation (Telekinese): 5

Sein Wert für die allgemeine Fertigkeit PSI-Manipulation ergibt sich also aus dem Durchschnitt seiner drei Konzentrationen:

(4+6+5)/3= 5

Klaus Peter schreibt auf sein Charakterblatt:

PSI-Manipulation: 5

Psychometabolismus: 4

Visionistik: 6

Telekinese: 5

Von seinen 24 Fertigkeitspunkten sind nun noch 13 verblieben, mit denen er sich noch eine Konzentration von PSI-Theorie zulegt, nämlich

Improvisation: 5

Die restlichen 9 Fertigkeitspunkte wendet er nun für Fertigkeiten auf, die nicht mit PSI zusammenhängen.

Erwerb der Kräfte

Mittels der Kraftpunkte kann der Spieler seinen Psioniker nun mit Kräften ausstatten. Hierbei müssen „Wild" PSIs das DOPPELTE an Kraftpunkten pro Stufenpunkt aufwenden, Adepten das 1.5 Fache und Meister erhalten pro Kraftpunkt einen Stufenpunkt.
Um nicht jedesmal mit dem Taschenrechner rechnen zu müssen ist das Verhältnis zwischen Kraft- und Stufenpunkten im Folgenden aufgelistet. Mit diesen Werten kann also 1:1 „eingekauft" werden:

Statistics

Priorität	Meister	Adept	Wild
A	-	33	25
B	35	-	18
C	25	17	-
D	15	10	8
E	5	3	3

Beispiel:

Paul ist ein Adept, er hat Ressourcen auf A gesetzt, kann also 33 Kraftpunkte direkt umsetzen und beginnt nun einige Kräfte entsprechend seiner Disziplienen herauszusuchen:

Psychometabolismus

Zellregeneration:	*6*
Gesteigerte Sinne:	*5*
Steinhaut:	*6*
Telekinese	
Energiegeschoß:	*5*
Zerschmettern:	*4*
Gegenstand formen:	*3*
Technologie Crash:	*4*
Gesamt:	*33*

Alles was nun noch fehlt, um aus einem Blatt Papier einen Charakter zu entwickeln, läuft nach den üblichen Methoden ab. Also restliches Geld ausgeben, Hintergrundgeschichte ausdenken etc..

Im Spiel

Irgendwann kommt immer der Zeitpunkt an dem die bloße Blättersammlung zu einem Charakter wird...

Natürlich verändert ein neues System nicht nur die Charaktererschaffung, sondern auch das Spiel selbst. Dementsprechend hier die Regeltechnischen Grundlagen, die zur Anwendung von Psionik im Shadowrun Universum noch fehlen.

Die Kräfte

Sie machen einen Psioniker aus. Aber wie wendet er sie an, setzt sie ein und geht mit ihnen um?

An und für sich läuft der Einsatz einer Kraft ab, wie der Einsatz eines Zaubers bei einem Zauberer.
Der Psioniker würfelt mit einer Anzahl Würfel, die durch die Stufe der Kraft festgelegt wird zuzüglich evtl. Würfel aus dem PSI-Pool gegen einen Mindestwurf, der für jede Kraft separat angegeben ist. Natürlich werden zu diesem Mindestwurf alle normalen Modifikatoren hinzugerechnet, so zum Beispiel aus Verletzung, Ablenkung oder anderen Umständen erwachsende Modifikatoren.

Widerstand

Unter Umständen kann sich der Gegenüber (nennen wir ihn „das Opfer") verteidigen; in einem solchen Fall werden die Erfolge des Psionikers und des Opfers verglichen, je nachdem wer mehr Erfolge erzielt, hat die Kraft erfolgreich eingesetzt, oder auch nicht.
Ob das Opfer sich gegen den Einsatz der Kraft verteidigen kann, wird durch ein Sternchen '*' hinter dem Mindestwurf in der Beschreibung der Kräfte angegeben!

Entzug

Nach dieser Erfolgsprobe wird der Entzug gewürfelt, denn auch für Psioniker ist es ein Unterschied, ob sie einen Tennisball oder einen Truck mittels Gedankenkraft anheben sollen. Auch hier läuft alles wie bei unseren magischen Mitbürgern ab, es wird mit Willenskraft gegen das Entzugsniveau gewürfelt, PSI Pool Würfel können hinzugezogen werden.

Aufrechterhalten

Manche Kräfte können über einen längeren Zeitraum Aufrechterhalten werden. Dies ist für den Psioniker nicht weiter schwer, was schwerer wird ist die parallele Anwendung weiterer Kräfte. So erhält er einen Modifikator von +2 pro aufrechterhaltener Kraft, wenn er versucht eine weitere Kraft anzuwenden.

EXKLUSIVITÄT

Konzentriert ein Psioniker seine gesamte Aufmerksamkeit auf die Anwendung einer einzigen Kraft so setzt er diese Exklusiv ein. Für die Zeit der Anwendung erhöht sich die Stufe der Kraft um +2, allerdings kann der Psioniker keine weitere Kraft parallel dazu anwenden, ohne die exklusive Kraft abzubrechen. Die Entscheidung über die Exklusivität einer Kraft muß *immer* vor der Anwendung erfolgen. Improvisierte Kräfte (siehe unten) können nicht exklusiv angewendet werden!

IMPROVISATION

MAN KANN EBEN NICHT IMMER VORBEREITET SEIN, DA MUß MAN SICH EBEN VERSUCHEN AUSZUHELFEN...

Durch das Erlernen der einzelnen Disziplienen ist es einem Psioniker möglich, Kräfte, die er nicht erlernt hat, die aber aus einer von ihm beherrschten Disziplin sind, zu improvisieren. Entscheidend für das Improvisieren ist der Improvisations Pool, er setzt sich folgendermaßen zusammen:

Improvisations Pool = PSI Theorie (Improvisation) + Initiationsgrad

Sollte also eine dieser Situationen eintreten, an der man sich fragt warum man eigentlich „Klauenhand" gelernt hat anstatt „Gesteigerte Sinne", dann kann man als Psioniker unter Umständen zur Improvisation greifen.

1. Der Psioniker muß hierzu PSI Theorie oder die entsprechende Konzentration (Improvisation) beherrschen.
2. Er kann dann mit den Würfeln aus dem Improvisations Pool eine beliebige Kraft aus den beherrschten Disziplienen versuchen zu improvisieren.
3. Pro Würfel, den der Psioniker aus seinem Improvisations Pool aufwendet, erhöht sich die Stufe der improvisierten Kraft um Eins.
4. Das Maximum liegt bei der Hälfte der Stufe, die der Psioniker in dieser Disziplin besitzt.

Beispiel:

Klaus Peter ist nun ein PSI-Meister mit allem was dazugehört. Er hat sich auf einen Job eingelassen, der vielleicht doch nicht so toll war, auf jeden Fall sitzt er nun in irgendeiner Gosse, mit zerrissenen Klamotten und einem blauen Auge. Er hat keine Ahnung wo um alles in der Welt er sich befindet und zum ersten Mal fragt er sich, ob Orientierungssinn nicht doch Matrixerkennung vorzuziehen gewesen währe.

Nun ja, wie auch immer, da er ja Visionistik an und für sich halbwegs beherrscht und er PSI-Theorie mit einer Stufe von 5 erlernt hat, kann er versuchen zu improvisieren. Sein Improvisations Pool enthält 5 Würfel, von denen er maximal 3 verwenden kann, da er Visionistik mit 6 erlernt hat. Drei Würfel bedeuten, daß er Orientierungssinn versuchen kann mit Stufe 3 zu sprechen. Er würfelt also mit 3 Würfeln, zuzüglich 3 Würfeln aus seinem PSI-Pool gegen einen Mindestwurf von 4 (10-Essenz). Also 6 Würfel gegen 4. Er erreicht 4 Erfolge und erfährt, daß er sich in UCAS/Seattle/Puyallup Barrens/Hell's Kitchen/Sullivan Road 34 befindet. Arghh... keine besonders nette Gegend Klaus Peter.

IMPROVISIERTE KRÄFTE AUFRECHTERHALTEN

Aufgrund der recht wagen Natur, die der Improvisation zu grunde liegt, ist es für einen Psioniker sehr schwer improvisierte Kräfte aufrechtzuerhalten. So lange er die Kraft aufrechterhalten will, muß er alle (PSI Manipulation(Disziplin)) Runden erneut eine Probe ablegen. Ist diese erfolgreich, gelingt es ihm die Kraft aufrechtzuerhalten. Gelingt es ihm nicht, bricht die Kraft ab und er muß nun von Neuem versuchen sie zu improvisieren, allerdings steigt der Mindestwurf bei jedem Versuch um +2.
Um so schwerer ist der parallele Einsatz weiterer Kräfte. Der Psioniker erhält auf jede parallele Anwendung einen Modifikator von (Stufe der Improvisierten Kraft)+2, anstatt der üblichen +2.

ENTZUG VON IMPROVISIERTEN KRÄFTEN

Eine weitere Besonderheit bei improvisierten Kräften stellt die Verwendung von Pool Würfeln für die Entzugsprobe dar, denn hier kann der Psioniker bei einer improvisierten Kraft nur Würfel aus dem Improvisations Pool einsetzen, nicht wie sonst üblich aus dem PSI-Pool.

KRÄFTE UND DISZIPLIENEN ERLERNEN

DIE CHARAKTERERSCHAFFUNG KANN SELBST DEN BESTEN PSIONIKER NICHT AUF ALLES VORBEREITEN...

An einem gewissen Punkt im Spiel werden PSI Charaktere mit den ihnen gegebenen Kräften nicht mehr zufrieden sein und versuchen wollen neue Kräfte oder Disziplienen zu erlernen.

KRÄFTE

Um eine neue Kraft zu erlernen muß der Psioniker die Disziplin beherrschen aus der er die Kraft erlernen möchte. Er kann, versuchen einen Lehrer zu finden der ihn

unterrichtet, allerdings ist es mehr als nur schwer einen Lehrer für Psionik zu finden, aus diesem Grund sollte die Suche im Rollenspiel a) gut gespielt werden und b) einige Abenteuer dauern.

Lehrer können Wild / Adepten nur sein, wenn sie versuchen einem anderen Psioniker eine ihnen bekannte Kraft aus ihrer ersten Disziplin zu vermitteln. Meister sind in der Lage alle ihnen bekannten Kräfte weiterzugeben.

Ist ein Lehrer gefunden, so muß dieser die zu erlernende Kraft beherrschen, er kann sie bis zu seiner eigenen Stufe weiter vermitteln. Der Basiszeitraum bei dem Erlernen einer Kraft mit Hilfe eines Lehrers liegt bei (Stufe) Tagen.

Die Erfolgsprobe wird mit den Würfeln der Fertigkeiten PSI Manipulation (Disziplin) und PSI Theorie durchgeführt, der Mindestwurf liegt bei dem Doppelten der Stufe der Kraft. Die Erfolge verkürzen den Basiszeitraum. Der Lehrer kann den Mindestwurf seines Schülers verringern, indem er seine Fertigkeit Lehren anwendet. Hierzu würfelt er gegen die Stufe der zu erlernenden Kraft, abzüglich der Intelligenz des Schülers. Jeder Erfolg verringert den Mindestwurf des Schülers um eins.

Für die Zeit, die der Lehrer den Psioniker unterrichtet, muß dieser ihn versorgen und bezahlen. Unterrichtet ein Adept, so liegt dessen Tagessatz bei ca. 2000¥, ein Meister hingegen verlangt ab 4000¥ aufwärts.

Wurde kein Lehrer gefunden, oder will der Charakter die neue Kraft selbständig erlernen, so kann er dies gerne versuchen. Durch ständiges Probieren wird er, früher oder später, auch zum Ziel kommen. Der Basiszeitraum liegt bei (Stufe)Wochen. Der Psioniker kann die Zeit verkürzen, indem er eine PSI Theorie Probe gegen die doppelte Stufe, abzüglich seiner Intelligenz ablegt. Die Erfolge verkürzen den Basiszeitraum wie üblich.

Natürlich muß der Psioniker unabhängig davon, ob mit oder ohne Lehrer, nachdem er die Kraft erlernt hat entsprechend der Stufe der Kraft, Karma opfern.



KOMM ZU MAMA...

DISZIPLIENEN

An und für sich gilt hier das gleiche Prinzip wie bei Kräften, nur ist das Erlernen neuer Disziplienen wesentlich aufwendiger, sowohl an Zeit, an Kosten als auch an Karma. Sie können nur durch einen Lehrer vermittelt werden. Der Basiszeitraum liegt bei (Stufe+1)Monaten. Die Erfolgsprobe wird gegen das Doppelte der Stufe in PSI Manipulation, abzüglich der Intelligenz des Psionikers abgelegt. Die Erfolge verkürzen den Basiszeitraum, zu diesem Zweck werden allerdings die Monate in Wochen umgerechnet. Auch bei der Erlernung neuer Disziplienen kann der Lehrer versuchen den Mindestwurf zu verringern. Die Karmakosten sind bei neuen Disziplinen allerdings recht hoch. So muß der Psioniker beim Erlernen 15+(Stufe x Stufe) Karmapunkte aufwenden.

Eine Ausnahme von diesem Prinzip bildet die Initiatorik, da es sich hierbei um eine Disziplin handelt, die Kräfte von hoher Macht beinhaltet, kann sie nur von einer Gruppe von Psionikern weitervermittelt werden, mehr dazu im Abschnitt über Initiation!

ENERGETISCHES MUSTER

SOZUSAGEN DAS MENTALE ÄQUIVALENT ZUM FINGERABDRUCK...

Die Nutzung energetischer Muster ist *nur* Psionikern vorbehalten, die Visionistik beherrschen. Das energetische Muster einer Person kann einem Psioniker Auskunft über deren allgemeinen Zustand gewären, bis hin zu ganz speziellen Details. In wieweit jeder Spielmeister hier Auskunft zu erteilen bereit ist, sollte er im Vorfeld mit seinen Spielern allerdings schon besprechen, um keine Mißverständnisse entstehen zu lassen.

OPTIONAL

Psioniker die Visionistik beherrschen, haben die Möglichkeit über ein energetisches Muster jede andere Kraft aus den von ihnen beherrschten Disziplienen auf eine Person anzuwenden, die sich außerhalb des Blickfeldes des Psionikers befindet. Um eine Kraft anzuwenden muß der Psioniker sich das energetische Muster der Person eingeprägt haben (Kraft: Muster einprägen).
Nun ist er in der Lage jede Kraft aus seinem Repartoire, die normalerweise auf Personen im Blickfeld angewendet werden kann ohne diese Beschränkung anzuwenden. Allerdings erhält er einen Modifikator von +10 auf den sonst üblichen Mindestwurf. Besondere Umstände können diesen Modifikator natürlich noch weiter in die Höhe treiben; wie immer liegt dies im Obliegen des Spielmeisters. Visionisten haben die Möglichkeit diesen Mindestwurf zu senken. Dies resultiert aus dem Fakt, daß Visionisten mit energetischen Mustern wesentlich besser umzugehen in der Lage sind als andere Psioniker.
Hierzu legt der Visionist eine Probe mit seiner Visionistik Fertigkeit gegen einen Mindestwurf von 10-Essenz (der entsprechenden Person) ab, jeder Erfolg senkt den Mindestwurf um -1.

FOKUSSE

HANDGEFERTIGT, GESCHNITZT, IN STEIN GESCHLAGEN. FOKUSSE EINES PSIONIKERS SIND ETWAS BESONDERES...

Wie bereits erwähnt sind für Psioniker magisch aktive Gegenstände jeglicher Form nicht brauchbar. Die einzige Alternative bilden selbst hergestellte und entsprechend präparierte Gegenstände. Diese sind natürlich nur durch Psioniker zu benutzen, da sie keinerlei magische Präsenz besitzen. Soweit bekannt ist, existieren zwei unterschiedliche Arten von Fokussen.

TALENTFOKUS

Hierbei handelt es sich um einen Fokus, der den Psioniker in der Anwendung von Kräften aus einer spezifischen Disziplien unterstützt, indem er eine Anzahl Würfel in Höhe seiner Stufe für die Kraftproben einer Disziplien zur Verfügung stellt. Diese Würfel werden wie der PSI Pool verwendet und frischen sich im gleichen Rahmen wieder auf. (Das entsprechende Äquivalent stellt der Kategoriefokus dar)

PSI FETISCHE

PSI Fetische sind immer wieder verwendbar. Sie verstärken die Kraft, die mit ihrer Hilfe angewendet wird, um eine Stufe. Sie unterliegen allerdings zwei Bedingungen. Sie müssen durch Psioniker hergestellt worden sein und der Psioniker, der den Fetisch benutzt, muß diesen auf sein energetisches Muster abstimmen. Dies muß allerdings nur einmal erfolgen. Es sei denn, ein anderer Psioniker hat diesen Fetisch auf sich abgestimmt, so muß eine erneute Abstimmung erfolgen. Die Abstimmung kostet den Psioniker einen Karmapunkt.
Fetische werden wie Talentfokusse nur für eine Disziplin gefertigt. Das heißt, man kann einen Empathiefetisch nicht zur Verstärkung einer Visionistikkraft benutzen.

KRAFTFOKUS

Hierbei handelt es sich NICHT um einen herkömmlich bekannten Kraftfokus. Vielmehr wird dieser Fokus dazu verwendet, den Psioniker in der Anwendung einer spezifischen Kraft zu unterstützen, indem er eine Anzahl Würfel in Höhe seiner Stufe für die entsprechende Kraftprobe zur Verfügung stellt. Diese Würfel werden wie der PSI Pool verwendet und frischen sich im gleichen Rahmen wieder auf. (Das entsprechende Äquivalent stellt der spezifische Zauberfokus dar)

PSI FOKUS

Dieser Fokus erlaubt einem Psioniker seine PSI Kraft durch den Fokus zu verstärken, das heißt, die Stufe des Fokus wird zum PSI Attribut des Psionikers hinzuaddiert. Außerdem erhöht sich der PSI-Pool um die Stufe des Fokus.

WAFFENFOKUS

Man kann mit ihm Kreaturen verletzen, die immun gegen herkömmliche Waffen sind, oder die sich, Gott bewahre, regenerieren können (SR II S.138). Im Gegensatz zu magischen Waffenfokussen muß in einem PSI Waffenfokus kein Orichalkum enthalten sein.

KRAFTSPEICHER

Eine besondere Rolle unter den Fokussen nimmt der Kraftspeicher ein. Er ähnelt in der Wirkungsweise dem Zauberspeicher, da ein Psioniker aber nicht mit dem Astralraum verbunden ist und es ihm somit nicht möglich ist den Manafluß zum aufrechterhalten einer Kraft auszunutzen, funktionieren Kraftspeicher nach einem anderen Prinzip. Ein weiterer Unterschied ist ebenfalls die Tatsache, daß Kraftspeicher nicht wie andere PSI Fokusse aus einem einzelnen Gegenstand bestehen, sondern, daß der Körper des Psionikers selbst der Kraftspeicher ist. Um eine Kraft an seinen Körper zu binden, besitzt der Psioniker zwei Möglichkeiten.

1. Er meditiert eine Anzahl Stunden entsprechend der Stufe der Kraft. Dann legt er eine normale Kraftprobe

ab. Entsprechend den Erfolgen werden nun in Zukunft die Auswirkungen bestimmt, wenn der Psioniker die Kraft einsetzt. Die Kraft bleibt so lange gebunden, bis der Psioniker eine neue Kraft bindet oder bis eine Anzahl Tage entsprechend der (Intelligenz - Stufe der Kraft) vergangen sind. Die maximale Stufe einer Kraft, die gebunden werden sol,l darf höchstens (Intelligenz-1) sein. Außerdem muß der Psioniker einen Karmapunkt opfern.

2. Er wendet eine Anzahl Karmapunkte entsprechend der Stufe der Kraft auf, um sie zu binden. Sie bleibt genauso lange gebunden wie im ersten Fall, allerdings erfordert das Binden lediglich eine komplexe Handlung.

ABSTIMMUNG

Um einen Fokus benutzen zu können ist es notwendig, das der Psioniker diesen auf sein persönliches energetisches Muster abstimmt. Dieser Prozess nimmt eine Zeit entsprechend der Stufe des Fokusses in Minuten in Anspruch. Um die Bindung des Psionikers zu unterstreichen, muß der Psioniker Karma opfern:

STATISTICS

FOKUSTYP	KARMA
PSI FETISCH	1
KRAFTSPEICHER	STUFE X 1 BZW. 1*
KRAFTFOKUS	STUFE X 2
TALENTFOKUS	STUFE X 3
WAFFENFOKUS	STUFE X 4
PSI FOKUS	STUFE X 5

*SIEHE "KRAFTSPEICHER"

HERSTELLUNG

Die Herstellung eines PSI Fokuses läuft ähnlich ab, wie die eines normalen Fokuses, allerdings kommen einige Einschränkungen zur Anwendung (nähere Erläuterungen finden sich im Grimoire II S.56). Auch Psioniker müssen sich über die Funktionsweise eines Fokus Gedanken machen. Um eine entsprechende Formel zu entwickeln, wird eine Probe auf PSI Theorie abgelegt. Der Mindestwurf ergibt sich aus der gewünschten Stufe des Fokuses, der Basiszeitraum ist aus der folgenden Tabelle abzulesen:

Ist der Psioniker erfolgreich, ist ihm der Entwurf einer entsprechenden Formel gelungen. Der Basiszeitraum wird durch die Erfolge geteilt, um den effektiven Zeitraum zu bestimmen. Formeln können nicht weitergegeben werden, da jeder Psioniker eine andere Sichtweise auf seine Kunst besitzt. Diese Einschränkung gilt allerdings nicht für den fertigen Fokus!

Die eigentliche Herstellung des Fokus erfolgt in einem langen Ritual. Der Psioniker benötigt ein Telesma (der Gegenstand, der den Fokus später darstellt) und eine Formel, die er vorher entwickelt haben muß. Das Telesma *muß* er selbst hergestellt haben, um es auf ihn einzustimmen. Der Basiszeitraum für dieses Ritual liegt bei 30 Tagen. Der Psioniker legt eine Probe mit PSI Manipulation gegen einen Mindestwurf aus der obigen Tabelle ab.

STATISTICS

FORMELENTWICKLUNG		HERSTELLUNG
FOKUSTYP	ZEIT	MINDESTWURF
PSI FETISCH	20 TAGE	3
KRAFTSPEICHER*	-	-
KRAFTFOKUS	20 TAGE	4
TALENTFOKUS	30 TAGE	6
WAFFENFOKUS	60 TAGE	6
PSI FOKUS	60 TAGE	8

*SIEHE "KRAFTSPEICHER"

Nach der erfolgreichen Herstellung muß der Psioniker den Fokus auf sein energetisches Muster abstimmen; tut er dies nicht, so war die Herstellung erfolglos und der Fokus ist nicht als solcher verwendbar. Die Kosten für die Abstimmung können aus obiger Tabelle entnommen werden.

FOKUSE WEITERGEBEN

Wird ein Fokus weitergegeben (unter Psionikern), muß er erneut abgestimmt werden, die materiellen Kosten sind folgende:

STATISTICS

TYP	VERFÜGBARKEIT	PREIS	SI
PSI FETISCH	6/4 TAGE	ST.X6.000¥	2
KRAFTFOKUS:	8/4 TAGE	ST.X45.000¥	2
TALENTFOKUS:	10/10 TAGE	ST.X75.000¥	2
PSI FOKUS:	14/2 MONATE	ST.X100.000¥	3
WAFFENFOKUS:	12/30 TAGE	SIEHE UNTEN	2

[(RW+1)X100.000¥]+ STUFE X 90.000¥

INITIATION

IRGENDWANN ERKENNT MAN, DAß DA MEHR IST, ALS DIE BÜCHER SAGEN...

Die Initiation ist im magisch geprägten Sprachgebrauch eng mit der Ausübung von mächtiger Magie verbunden. Trotzdem stellt sie ursprünglich eine Art Reifefeier für die Aufnahme von Jugendlichen in die Welt der Erwachsenen dar, bzw. die Einführunge von Lehrlingen in den Stand des Meisters. So gesehen ist es also nicht verwunderlich, daß auch Psioniker den Rang eines Initiaten erreichen können, allerdings sind nur Adepten und Meister dazu in der Lage. Doch sollte die Initiation auch bei Psionikern eine Grenze

sein, die nur wenige überschreiten. Jeder Spielleiter sollte also lange darüber nachdenken, ob er die Möglichkeit der Initiation in seiner Gruppe überhaupt für "normale" Spieler zuläßt. Ist dies der Fall, so sollten wirklich *nur* Charaktere mit überdurchschnittlich gutem Rollenspiel, Erfahrung und Karma mit der Möglichkeit der Initiation belohnt werden. Aus diesem Grund sind die Grundlagen und das System in diesem Bereich auch nur rudimentär vorhanden. Dies soll allerdings nicht ausschließen, daß all das noch nachgeliefert wird.
Zurück zu den Funktionsweisen der Initiation. Die Initiation kann nur durch eine Gruppe von Psionikern durchgeführt werden. Sie setzt langjährige Erfahrung und Training seitens des Novizen voraus. Beides wird in einer letzten Prüfung durch die Gruppe in einem Ritual geprüft. Die minimale Anzahl liegt bei zwei Psionikern. Diese müssen mindestens einen Grad höher liegen, als der zu Initiierende. Das Ritual dauert oft mehrere Tage, in Abhängigkeit vom vermittelten Wissen. Erweist sich der Novize als fähig, so erhält er in diesem Ritual Zugang zu einer weiteren Disziplin, der *Metapsionik.*

1. Wird ein Psioniker in den Rang eines Initiaten gehoben, so erhält er automatisch alle Kräfte der Initiatorik mit Stufe 1, war er bereits Initiat, so steigen alle Kräfte der Initiatorik um +1.
2. Außerdem kann er sich aus den Metadisziplienen eine Kraft aussuchen, die er erlernen möchte. Er erhält diese Kräfte, wenn er entsprechend Karma opfert, nach dem Ritual mit Stufe 1.
3. Mit jedem Grad erhält der Initiat eine neue Metakraft, allerdings kann er sich diese nicht aussuchen. Der Spielmeister würfelt diese für ihn aus. (siehe "Schrittweise Initiation" 3. Ausgabe)
4. Die Dauer des Rituals in Tagen, errechnet sich:

((Anzahl der zu erlernenden Kräfte) + (zu erwerbender Grad)^2)

KOSTEN

Der Psioniker muß jedem Meister, wenn nicht anders vereinbart, einen Betrag entsprechend dessen Grades x 1000¥ pro Tag entrichten. Hinzu kommen weitere 1000¥ pro erlernter Kraft.

SELBSTINITIATION

Sobald der Psioniker ein Initiat ersten Grades ist, kann er versuchen selbst zu initiieren, indem er sich zurückzieht und seine Kräfte zu verbessern versucht. Allerdings ist dies wesentlich zeit und karmaaufwendiger, als die Initiation durch eine Gruppe.

METAPSIONIK

Wie bereits beschrieben, beinhaltet diese Disziplin drei Gruppen, auf die im Folgenden näher eingegangen werden soll.

METADISZIPLIENEN

Die Metadisziplienen entsprechen in ihrer Wirkungsweise den bekannten Disziplienen, allerdings beinhalten sie mächtigere Kräfte. Das können zum einen mächtigere Versionen bereits bekannter Kräfte, oder völlig neuartige Kräfte sein. Allerdings befinden sich in dieser Ausgabe keinerlei Kräfte in den Metadisziplienen.
Die entsprechende Ausarbeitung sei dem Spielleiter, oder folgenden Ausgaben überlassen. Dennoch ist es natürlich jedem Spielleiter freigestellt, Kräfte aus den normalen Disziplienen in diese Metadisziplienen zu überführen, sollten sie ihm zu mächtig erscheinen.

METAKRÄFTE

In dieser Gruppe sind einige Kräfte zusammengefaßt, die mehr mit der Funktionsweise der Psionik in Zusammenhang stehen als mit den einzelnen Disziplienen. Eine Metakraft stellt in dem Sinne also keine Kraft dar, die einen Effekt aus den bekannten Disziplienen erzeugt, vielmehr kann der Psioniker sie einsetzen, um die Art und Weise seines Umgangs mit PSI zu verändern.
Ebenso wie die Kräfte innerhalb der Metadisziplienen sind auch die Metakräfte nur als Ideen oder Gedankenfragmente vorhanden und somit nicht in dieser Ausgabe enthalten. Auch hier ist der Spielleiter gefordert (oder aber Geduld bis zu einer späteren Ausgabe). Natürlich kann man einfach bekannte Metakräfte als Psionische Äquivalente zulassen. Denkbar ist hier Zentrierung, Abschirmung, Maskieren und Intensivieren. (nähere Informationen finden sich im Grimoire II S.66)

INITIATORIK

Diese Gruppe enthält Kräfte, die der Psioniker benötigt, um selbst ein Initiationsritual zu leiten, bzw. um eine selbständige Initiation durchführen zu können.

EMPATHIE

ADONEI'S GRIMOIRE

NIEMAND KANN DEN GEIST EINES MENSCHEN IN DIE SEITEN EINES BUCHES PRESSEN...

Im folgenden sind alle bekannten Disziplienen und Kräfte aufgeführt, die ich wärend meiner Ausbildung zum Meister erlernt habe, und über die mir Freunde berichtet haben, diese Zusammenstellung erhebt keinesfalls den Anspruch auf Vollständigkeit, da der Geist und die Phantasie eines Menschen nicht in die Seiten eines Buches gepreßt werden können. Es wird immer wieder neue Kräfte geben, denn die Psionik ist jung, zumindest in diesem Jahrhundert. Allen, die sich auf dem Pfad zum Meister befinden möchte ich Glück wünschen, in der Hoffnung mit diesem, meinem Wissen weiter zu helfen.

EMPATHIE

DIE GEFÜHLE EINES MENSCHEN SIND SEIN HÖCHSTES GUT !

Die Empathie, ist wohl die Disziplien, die am umstrittensten unter den Psionikern ist, denn sie „spielt" mit den Gefühlen eines Menschen. Ein gut ausgebildeter Psioniker kann mit Hilfe der Empathie die Gefühle eines anderen nicht nur erfühlen, sondern er kann sie verändern. Manche bewirken damit Gutes, wie eine bessere Heilung nach Verletzungen und/oder Krankheiten, es muß aber auch gesagt werden, daß es durchaus möglich ist, die Gefühle eines Menschen gegen seinen Willen so zu verdrehen und verändern, daß sie nichts mehr mit der Person gemeinsam haben. An diesem Punkt sollte jeder für sich entscheiden, ob und wie er die Empathie einsetzt. Wem gefällt es schon, wenn er plötzlich eine tiefe Verbundenheit zum Kleberschnüffeln entdeckt, oder unbändige Furcht vor großen Höhen entwickelt und all das nur, weil irgend jemand meint, das wäre alles „voll lustig". Man sollte sich immer der Tatsache bewußt sein, das labile Personen durch starke Gefühle leicht aus der Bahn geworfen werden können.

BLUTUNG STILLEN

REICHWEITE	MINDESTWURF	DAUER	ENTZUG
SICHTWEITE	KONSTITUTION*	SOFORT	(K/2)S

Mit dieser Kraft ist es einem Psioniker möglich, die Blutung einer Wunde zu stoppen und somit den weiteren Blutverlust zu verhindern.

Durch diese Kraft kann ein Psioniker eine verletzte Person stabilisieren, indem er den weiteren Blutverlust verhindert.

DESINTERESSE

REICHWEITE	MINDESTWURF	DAUER	ENTZUG
SICHTWEITE	WILLENSKRAFT*	SOFORT	((K/2)+1)M

Wendet der Psioniker diese Kraft auf eine andere Person an, so stellt er für diese eine absolut unwichtige Person dar. Selbst wenn die Zielperson den Psioniker eigentlich explizit sucht, ist die Wahrscheinlichkeit groß, daß sie ihn übersieht.

Das Opfer erhält einen Modifikator in Höhe der Stufe der Kraft auf alle Wahrnehmungsproben, die darauf hinauslaufen, den Psioniker zu entdecken.

EINGLIEDERUNG

REICHWEITE	MINDESTWURF	DAUER	ENTZUG
-	SPEZIELL	AUFRECHT	((K/2)+2)T

Durch die Anwendung dieser Kraft kann ein Psioniker sich in jede beliebige Gesellschaft einfügen, egal, wie fremdartig sie auch ist. Er wird von den Personen der Gesellschaft nicht als Fremdling erkannt. Diese Kraft versteckt nicht die Merkmale des Psionikers, sondern sie gleicht Mimik und allgemeines Verhalten des Psionikers an die Umgebung an. Für die Zeit der Anwendung ist er in der Lage, die Sprache und Gestik (nicht die Schrift) der entsprechenden Gesellschaft zu beherrschen.

Der Mindestwurf für diese Kraft ergebt sich aus der Fremdartigkeit der Gesellschaft, in die der Psioniker sich eingliedern möchte. Einfach währe z.B. 4 bei einer Gruppe Squatter, oder 8 bei einer Konzernpartie oder aber 10 bei einer religiösen Sekte. Natürlich sollten hier Kenntnisse des Charakters berücksichtigt werden.

GEFÜHLE LESEN

REICHWEITE	MINDESTWURF	DAUER	ENTZUG
SICHTWEITE	WILLENSKRAFT*	SOFORT	(K/2)S

Das Äquivalent zum Gedankenlesen in der Empathie stellt das Gefühlelesen dar. Hierbei kann der Psioniker die Gefühle einer anderen Person erkennen.

Die Kraft ermöglicht dem Psioniker für einen Zeitraum entsprechend seiner Netto-Erfolge in Minuten, die Gefühle der anderen Person zu lesen.

GEFÜHLE SPÜREN

REICHWEITE	MINDESTWURF	DAUER	ENTZUG
SICHTWEITE	WILLENSKRAFT*	SOFORT	((K/2)+2)M

Hierbei spürt der Psioniker die Gefühle der anderen Person, als wären es seine Eigenen. Seine wirklichen Gefühle sind für diesen Zeitraum unterdrückt.

Die Kraft ermöglicht dem Psioniker für einen Zeitraum entsprechend seiner Netto-Erfolge in Minuten die Gefühle der

EMPATHIE

anderen Person zu spüren.

GEFÜHLE VERWIRREN

REICHWEITE	MINDESTWURF	DAUER	ENTZUG
SICHTWEITE	WILLENSKRAFT*	AUFRECHT	((K/2)+2)S

Indem der Psioniker diese Kraft anwendet stürzt er eine andere Person in ein emotionelles Chaos. Das heißt, daß diese Person von widerstreitenden Gefühlen innerlich so abgelenkt ist, daß es ihr schwer fällt, logische Entscheidungen zu treffen.

Alle Mindestwürfe steigen um die Stufe der Kraft, die Initiative verringert sich ebenfalls um die Stufe der Kraft, es sei denn, die Handlung erfolgt aufgrund seiner chaotischen Gefühle, sie sollte also nicht minder chaotisch sein.

GEFÜHLSSUGGESTION

REICHWEITE	MINDESTWURF	DAUER	ENTZUG
SICHTWEITE	WILLENSKRAFT*	SOFORT	((K/2)+2)T

Ähnlich der Suggestion, kann der Psioniker auch Gefühle suggerieren, die nicht vorhanden sind. Natürlich muß hier wärend der Suggestion ebenso Blickkontakt bestehen, dieser ist allerdings für das spätere Aufrechterhalten nicht mehr notwendig.

Da Gefühle weniger rational zu erfassen sind als die Gedankenvorgänge, ist die Suggestion von Emotionen wesentlich schwerer für den Psioniker. Versucht er extreme Gefühle wie Liebe, Haß, Eifersucht, Todesangst etc. zu suggerieren steigt sein Mindestwurf um +4, zusätzlich kann das Opfer eine Probe ablegen, wenn seine Gefühle durch die Umwelt auf die Probe gestellt werden. (Entscheidung des Spielmeisters)

LEBENSKRAFT SPENDEN

REICHWEITE	MINDESTWURF	DAUER	ENTZUG
SICHTWEITE	10-ESSENZ	SOFORT	(K/2)T

Diese Kraft überträgt einen Teil der Lebensenergie des Psionikers auf eine andere Person, um dieser unter Umständen mit dieser Energie das Leben zu retten. Diese Kraft ist die letzte Möglichkeit eines Psionikers einer anderen Person, die im Sterben liegt, Lebensenergie zu „schenken".

Ist eine Person tödlich verwundet und konnte nicht stabilisiert werden, so erleidet sie laut Regelwerk (S.111) alle 10 Minuten ein weiteres Kästchen Schaden. Indem der Psioniker seine Lebenskraft zur Verfügung stellt, um die des Sterbenden zu ersetzen, kann er den Abzug des obligatorischen Kästchens verhindern. Allerdings zu einem nicht geringen Preis. Hat er die Kraft erfolgreich angewendet, so kann er entsprechend der Anzahl der Erfolge den Kästchenabzug verhindern indem er einen Karmapunkt pro Kästchen opfert und ein Kästchen geistigen Schaden in Kauf nimmt.

LINDERUNG

REICHWEITE	MINDESTWURF	DAUER	ENTZUG
SICHTWEITE	WILLENSKRAFT	SOFORT	(K/2)M

Indem der Psioniker sein Einfühlungsvermögen anwendet und der anderen Person entsprechend beisteht, kann er Linderung verschaffen. Dies kann z.B. beim Einschlafen helfen, Schmerzen lindern, die Wirkung eines Schocks mildern oder auch Angst abschwächen.

NIEDERSTARREN

REICHWEITE	MINDESTWURF	DAUER	ENTZUG
SICHTWEITE	WILLENSKRAFT*	SOFORT	((K/2)+1)M

Indem der Psioniker einer anderen Person in die Augen starrt und diese Kraft anwendet, kann er diese Person dazu bringen seine Authorität anzuerkennen.

Entsprechend der Netto Erfolge tritt folgender Effekt auf:

STATISTICS

1-2	ANFLUG VON UNWOHLSEIN, SENKEN DES BLICKES
3-4	ZÖGERNDES NACHGEBEN
5	ANGST
6+	PANIK

PERFEKTE LÜGE

REICHWEITE	MINDESTWURF	DAUER	ENTZUG
SICHTWEITE	9-WILLENSKRAFT	AUFRECHT	((K/2))+2)M

Wendet der Psioniker diese Kraft an, so kann er unbemerkt lügen. Diese Kraft ist effektiv gegen Zauber, wie "Wahrheit erkennen" und jegliche Form von Lügendetektoren.

Pro 2 Erfolge von "Perfekte Lüge" wird ein Erfolg des "Wahrheit erkennen" Zaubers negiert. Je nach dem, wer erfolgreicher war, wird dei Lüge als solche erkannt, oder auch nicht. Allerdings wirkt die Kraft nur, wenn der Psioniker spricht. Sollte der Psioniker eine Lüge aufschreiben, so nützt die Kraft nicht, um die Lüge zu verschleiern.

PHOBIE

REICHWEITE	MINDESTWURF	DAUER	ENTZUG
SICHTWEITE	WILLENSKRAFT*	AUFRECHT	((K/2)+2)T

Diese extreme Form der Gefühlssuggestion verstärkt die verborgenen Angste aus dem Unterbewustsein eines normalen Menschen so stark, daß die Furcht zur Phobie wird und das Opfer förmlich lähmt.

Liegt bei der Zielperson bereits eine Phobie vor, so sollte der GM diese verstärken, oder auswürfeln:

EMPATHIE

STATISTICS

1-2	HÖHENANGST
3-4	PLATZANGST
5	VERFOLGUNGSWAHN
6+	META-PHOBIE (ANGST VOR EINER METASPEZIES)

Jedesmal, wenn das Opfer handeln möchte, muß es eine Probe ablegen. Der Mindestwurf ergibt sich aus der Stufe der Kraft zuzüglich der Nettoerfolge des Psionikers. Schafft es die Probe, kann die Phobie unterdrückt werden, im anderen Fall ist es vor Furcht gelähmt. Schafft es das Opfer dreimal hintereinander die Phobie zu unterdrücken, so ist die Kraft gebrochen.

REDEKUNST

REICHWEITE	MINDESTWURF	DAUER	ENTZUG
SICHTWEITE	WILLENSKRAFT*	SOFORT	(K/2)M

Dieses Talent unterstützt den Psioniker wärend seiner Rede, um Argumente oder Gefühle anderen Personen zu vermitteln.

Diese Kraft setzt voraus, daß der Psioniker mindestens eine Viertelstunde redet. Pro Erfolg kann er 20% seiner Zuhörer auf seine Seite ziehen.

SCHMERZRESISTENZ

REICHWEITE	MINDESTWURF	DAUER	ENTZUG
-	10-ESSENZ	AUFRECHT	((K/2)+1)T

Durch die Anwendung dieser Kraft ist es dem Psioniker möglich, durch bloße Willenskraft die Schmerzen von Wunden zu unterdrücken und unbeeinflußt weiter zu handeln.

Die üblichen Schadensmodifikatoren kommen nicht zur Anwendung, wohl aber die Initiative Abzüge.

SCHOCK

REICHWEITE	MINDESTWURF	DAUER	ENTZUG
SICHTWEITE	WILLENSKRAFT*	SOFORT	((K/2)+2)S

Durch einen konzentrierten Angriff des Psionikers verfällt das Opfer in einen Schockzustand.

Das Opfer bleibt eine Anzahl von Minuten entsprechend der Erfolge im Schockzustand.

SELBSTKONTROLLE

REICHWEITE	MINDESTWURF	DAUER	ENTZUG
-	WILLENSKRAFT	SOFORT	((K/2))+2)T

Mit dieser Kraft kann ein Psioniker seine Emotionen kontrollieren. Das heißt, es ist ihm möglich sie nicht nur zu unterdrücken oder hervorzurufen, sondern auch sie in ihre Extreme zu steigern oder gänzlich auszublenden. Begegnet er zum Beispiel einem paranormalen Lebewesen, daß die Kraft "Furcht" gegen ihn einsetzt, kann er mit Hilfe von Selbstkontrolle dieser Furcht entgegenwirken. Im Extremfall kann er so auch jegliche Form der Selbstbeherrschung beseitigen und in Raserei verfallen.

Diese Kraft sollte sehr vorsichtig angewendet werden, da die heraufbeschworenen Emotionen keineswegs unecht sind. Ein Eifersuchtsanfall, der mit dieser Kraft verstärkt wird, kann unvorhersehbare Folgen haben, der Psioniker wird, im schlimmsten Fall zum Spielball seiner eigenen Gefühle, ohne sie noch wirklich unter Kontrolle zu haben. Verwendet er die Kraft wie beschrieben, um Einflüsse anderer Kräfte oder Zauber zu neutralisieren oder abzuschwächen, erhält er die Erfolge aus der Erfolgsprobe zusätzlich zu seinen Erfolgen aus der Widerstandsprobe.

OPTIONAL: Sollte ein Psioniker wirklich in Raserei verfallen, ob erwünschtermaßen oder nicht, baut sich in ihm sein PSI Potential zu voller Stärke auf. Diese Konzentration von psionischer Energie wird zwar von vielen mit der freien Entfaltung der Emotionen erklärt, aber von niemandem überzeugend nachgewiesen. Befindet sich der Psioniker also in Raserei steigern sich seine körperlichen Attribute um +1, seine Initiative steigt um 1W6 und für den Fall, daß er Kräfte aus der Telekinesedisziplien anwendet, erhält er einen Bonus von +2 Würfeln bei der Erfolgsprobe. Trotz diesen physischen Vorteilen ist es für den Organismus eines Psionikers und für den Verstand alles andere als dienlich. Charaktere mit zu hohem Blutdruck erleiden oft Blutungen in Gefäßen, Augen oder Hirn wärend eines Rasereianfalles. Außerdem besteht immer die Gefahr, daß bei der nächsten sich bietenden Gelegenheit die

STATISTICS

1	*wärend der Raserei platzen Blutgefäße*
2	*Der Psi verletzt sich ohne es zu merken (M Betäubung, ohne Resistenzwurf)*
3	*totaler Blackout über die Zeit der Raserei, diese kann nur durch völlige Erschöpfung, Bewußtlosigkeit oder Tod beendet werden*
4	*Halluzinationen, die unter Umständen Freunde als Feinde erscheinen lassen*
5	*Der Psioniker betrachtet die Raserei als erfolgreich, bei der nächsten Situation muß er, um aus der Raserei auszubrechen eine Willenskraftprobe gegen (2+jede weitere Anwendung der Kraft) ablegen*
6	*Keine Neben- oder Nachwirkungen*

Wärend der Raserei sind Blutgefäße geplatzt oder Gefäße kollabiert:

1	*M Betäubung*
2	*S Betäubung*
3	*T Betäubung*
4	*M körperlich*
5	*S körperlich*
6	*T körperlich*

EMPATHIE

Versuchung zu groß wird wieder in Raserei zu verfallen, „...da ist alles so einfach...". Wendet ein Spieler Selbstkontrolle an, um Selbige über Bord zu werfen, würfelt der Spielmeister 1W6 (siehe vorige Tabelle)

TRAUMNACHRICHT

REICHWEITE	MINDESTWURF	DAUER	ENTZUG
SICHTWEITE	WILLENSKRAFT*	SOFORT	(K/2)S

Mit Hilfe dieser Kraft kann ein Psioniker einer anderen Person eine Nachricht zukommen lassen. Allerdings ist es dem Psioniker mit Traumnachricht nur möglich, das Unterbewußtsein der Zielperson anzusprechen. Unabhängig vom Zeitraum der Anwendung erhält die Zielperson diese Nachricht meist erst wärend des Schlafes, da zu diesem Zeitpunkt das Unterbewußtsein den stärksten Einfluß besitzt. Da die Zielperson die Nachricht nur träumt, kann man nie genau wissen an was genau sie sich nach dem Erwachen erinnern wird. Fakt ist allerdings, daß Träume die eine Nachricht enthalten besonders real sind und die Zielperson somit meist auf den besonderen Charakter des Traumes aufmerksam wird.
Um jemandem eine Traumnachricht zu schicken muß der Psioniker die Person entweder sehen, oder ihren geistigen Fingerabdruck kennen.

Um die Nachricht entsprechend der Erfolge des Psionikers an den Mann bzw. die Frau zu bringen, sollte der GM versuchen die Nachricht in einen Traum zu verpacken. War die Probe weniger erfolgreich, so könnte man z.B. mehrere Zeitsprünge einbauen, die Nachricht durch mehre Personen/Lebewesen/Gegenstände etc. überbringen lassen, oder Widersprüche einstreuen. Dem GM sind hier keine Grenzen gesetzt
Kennt der Psioniker lediglich den geistigen Fingerabdruck, so steigt der Mindestwurf um +4..

UNWOHLSEIN

REICHWEITE	MINDESTWURF	DAUER	ENTZUG
SICHTWEITE	WILLENSKRAFT*	AUFRECHT	((K/2)+1)S

Durch die Anwendung dieser Kraft kann der Psioniker eine andere Person dazu bringen, sich deprimiert und niedergeschlagen zu fühlen. Die Person kann sich nur schwer auf ihre Aufgabe konzentrieren, geschweige denn, extreme Gefühle entwickeln.

Alle Mindestwürfe für das Treffen von Entscheidungen, die eine aktuelle Tätigkeit der Person betreffen, steigen um die Stufe der Kraft.

WAHNSINN

REICHWEITE	MINDESTWURF	DAUER	ENTZUG
SICHTWEITE	WILLENSKRAFT*	AUFRECHT	((K/2)+3)T

Hierbei greift der Psioniker extrem aggressiv in die mentale Stabilität einer anderen Person ein, indem er versucht, Teile des Gehirns lahm zu legen bzw. so zu manipulieren, daß die Person einer absolut verqueren Logik folgt, die nur ihr verständlich ist.

Die betroffene Person gleitet in den Wahnsinn ab, welche Ausprägung sich hier durchsetzt, kann der Spielleiter entscheiden. Denkbar ist jedoch die Verstärkung unterbewußter Handlungsweisen in's Extrem. Zum Beispiel zieht sich ein eher nachdenklicher und überlegender Mensch in eine Traumwelt zurück ohne mit der realen noch zu interagieren, ebensogut kann er aber auch die sonst von ihm gut verborgenen extremen Neigungen ausleben. Wird diese Kraft auf einen Spieler angewendet, so ist es sein Rollenspiel, daß diese Kraft ausmacht. Ist der Spielleiter der Meinung, daß entsprechendes Rollenspiel zu anspruchsvoll (oder zu aufwendig) ist, sollte er diese Kraft auf die Anwendung gegen NSCs beschränken.

WORTE DES HASSES

REICHWEITE	MINDESTWURF	DAUER	ENTZUG
SICHTWEITE	WILLENSKRAFT*	AUFRECHT	(K/2)S

Durch die Anwendung dieser Kraft macht ein Psioniker einem Gegner klar, wie abgrundtief er ihn haßt. Bedingung für die anwendung ist allerdings die Formulierung des Hasses, parallel zu Anwendung der Kraft.

Ist der Psioniker erfolgreich, so verliert der Gegner für die Dauer der Begegnung die Hälfte seiner Willenskraft. Sollte der Psioniker nach dem erfolgreichen Einsatz dieser Kraft eine Kraft anwenden wollen, die als Mindestwurf die Willenskraft des Gegners vorgibt, so ist auch dieser halbiert.

PSYCHOMETABOLISMUS

MAN MAG KAUM GLAUBEN, WELCHE KRÄFTE IM EIGENEN KÖRPER SCHLUMMERN...

Durch die Kontrolle des eigenen Metabolismus' ist es einem Psioniker möglich, Dinge zu erreichen, die er im Normalfall nie erreichen könnte. Es ist ihm möglich, sowohl körpereigene Funktionen zu steuern, daß heißt unterdrücken aber auch verstärken, als auch den eigenen Körper in gewissen Grenzen zu verändern.

BAUCHREDEN

REICHWEITE	MINDESTWURF	DAUER	ENTZUG
-	10-ESSENZ	AUFRECHT	(K/2)M

Hierbei handelt es sich um die altbekannte Kunst des Redens, ohne die Lippen zu bewegen. Allerdings erzeugt der Psioniker die Stimme nicht wirklich in seinem Bauch, sondern mit seiner Kraft, so deuten keinerlei Bewegungen (oder Ähnliches) darauf hin, daß die Stimme von ihm stammt.

CAMOUFLAGE

REICHWEITE	MINDESTWURF	DAUER	ENTZUG
-	10-ESSENZ	AUFRECHT	((K/2)+2)L

Durch diese Kraft ist es dem Psioniker möglich, seine Haut in Farbe und Muster der Umgebung anzupassen. Dieser Effekt erstreckt sich nicht auf die Kleidung.

Wärend die Kraft aufrechterhalten wird, kann der Psioniker die Farbe und das Muster seiner Haut jederzeit ändern. Für eine Wahrnehmungsprobe steigt der Mindestwurf des Wahrnehmenden um +4. Allerdings sollte der GM beachten, daß dieser Modifikator bei Bewegungslosigkeit und nur für die unbedeckten Körperpartien des Psionikers gilt.

ENTGIFTEN

REICHWEITE	MINDESTWURF	DAUER	ENTZUG
-	POWERNIV. (TOXIN)	SOFORT	((K/2)+2)M

Durch den Einsatz dieser Kraft kann der Psioniker seinen Blutkreislauf von evtl. vorhandenen Giften, Chemikalien oder Viren reinigen. Denkbar ist der Einsatz gegen: Drogen, Alkohol, Gifte, Viren, Bakterien und andere Krankheiten, die den Blutkreislauf betreffen.

Die Erfolge beim Einsatz der Kraft werden zu der Konstitutionsprobe hinzuaddiert, die zum Widerstand gegen die entsprechende Substanz gewürfelt wurde.

FLAMMENMANTEL

REICHWEITE	MINDESTWURF	DAUER	ENTZUG
-	10-ESSENZ	AUFRECHT	((K/2)+2)S

Durch den Einsatz dieser Fähigkeit kann der Psioniker seinen Körper für eine Minute gegen den Einfluß von Feuer abschirmen.

Entsprechend der Erfolge ist es dem Psioniker möglich, unterschiedlich starke Feuereffekte zu überleben.

STATISTICS

1	FEUERZEUG/ZIGARETTE
2	HERDFLAMME
3	OFEN/GLÜHENDE KOHLEN
4	FEUER
5	FLAMMENWERFER/BRAND
6+	GROßBRAND

GEIST ÜBER MATERIE

REICHWEITE	MINDESTWURF	DAUER	ENTZUG
-	8-KONSTITUTION	AUFRECHT	((K/2)+2)T

Diese Kraft erlaubt es dem Psioniker, die Grundfunktionen seines Körpers zu unterdrücken. Er spürt keinen Hunger, keinen Durst , kein Schlafbedürfnis oder Erschöpfung. Um die Kraft einsetzen zu können, muß der Psioniker mindestens eine Stunde am Tag meditieren und die Kraft aufrechterhalten. Für jeden Tag, den er die Kraft angewandt hat, muß er im Nachhinein zwei Tage aufwenden, um die körpereigenen Reserven wieder aufzufüllen.

Der maximale Zeitraum, über den er die Kraft anwenden kann, wird durch die Stufe der Kraft angegeben. Sollte dieser Zeitraum überschritten werden, so fällt der Psioniker vor Erschöpfung in Ohnmacht.

Gesteigerte Bewegung

Reichweite	Mindestwurf	Dauer	Entzug
-	10-Essenz	aufrecht	(K/2)M

Durch den Einsatz dieser Kraft erhöht sich die Geschwindigkeit, die der Psioniker normalerweise in vollem Sprint erreichen könnte.

Durch jeden Erfolg wird der Bewegungsmultiplikator um eins erhöht. Es liegt hier im Ermessen des Spielleiters, ob diese Kraft mit der Konzentration Athletik (Laufen) kumulativ ist.

Gesteigerte Sinne

Reichweite	Mindestwurf	Dauer	Entzug
-	10-Essenz	aufrecht	((K/2)+2)M

Diese Kraft erlaubt dem Psioniker den sofortigen Einsatz eines gesteigerten Sinnes. Jede zusätzliche Steigerung eines Sinnes, stellt den neuen Einsatz der Kraft dar. Setzt

der Psioniker "Gesteigerte Sinne" ein, verändert er das entsprechende Sinnesorgan, um mit ihm mehr wahrnehmen zu können. Bei der Anwendung zum Wahrnehmen von Ultraschallwellen, ändert sich nicht nur die Art der Wahrnehmung, sondern auch die Form des gesamten Hörapparates, also auch die Form des Ohres (Fledermausähnlich). Ebenso auch bei gesteigertem Geruchssinn die Form der Nase (Hundeähnlich) und bei IR-Sicht die Form der Augen (Katzenähnlich). Desweiteren kann auch Lichtverstärkung, optische Vergrößerung, Blitzkompensation, Akustische Dämpfung, etc. erworben werden.

Gewandtheit

Reichweite	Mindestwurf	Dauer	Entzug
-	10-Essenz	aufrecht	((K/2)+2)M

Der Gleichgewichtssinn des Psionikers wird durch diese Kraft extrem geschärft, so daß er selbst auf den schlüpfrigsten Untergründen Halt findet, Sprünge aus bis zu 10 Metern ohne Schaden übersteht und in einem Kampf fast immer eine Möglichkeit findet, sich aus einem Griff zu winden.

Mindestwürfe für Schnelligkeitsproben, die aufgrund des Untergrundes durchgeführt werden, sinken um die Stufe der Kraft. Im Nahkampf steigt der Mindestwurf für den Gegner aufgrund der hohen Agilität des Psionikers um +1.

Heilschlaf

Reichweite	Mindestwurf	Dauer	Entzug
-	10-Essenz	sofort	((K/2)+1)S

Hierzu verfällt der Psioniker in einen tranceähnlichen Zustand, bei dem sein Körper sich zu regenerieren beginnt

.

Der Psioniker muß für diesen Schlaf seinen gesamten PSI Pool aufwenden. Dieser beginnt sich erst wieder zu regenerieren, wenn er aus dem Heilschlaf erwacht. Pro PSI Pool Punkt heilt er ein Kästchen körperlichen Schaden. Der Psioniker kann aus diesem Schlaf nicht geweckt werden, für Außenstehende wirkt er wie im Koma.

Klauenhand

Reichweite	Mindestwurf	Dauer	Entzug
-	10-Essenz	aufrecht	(K/2)L

Wendet ein Psioniker diese Kraft an, so formt er seine Fingernägel in ca. 5cm lange Klauen um.

Die Klauen richten (St+1)L Schaden an, so lange die Kraft aufrechterhalten wird.

Knochen Sporne

Reichweite	Mindestwurf	Dauer	Entzug
-	10-Essenz	aufrecht	(K/2)M

Durch die extreme Steigerung des Knochenwachstums kann der Psioniker die Knöchel seiner Hand in 25cm lange Sporne umformen, die im Nahkampf wie ausfahrbare Sporne behandelt werden. Zu Beginn ist diese Umformung allerdings etwas schmerzhaft, da die Sporne aus der Haut austreten müssen. Nach dem Kampf stößt der Organismus die Sporne wieder ab, allerdings dauert dies ca. 10 Minuten.

Die daraus resultierende Ablenkung schlägt sich in einem +1 Mindestwurfmodifikator auf alle Proben wärend der ersten Kampfrunde nieder. Nach dieser Runde ist das Gebiet um die Knöchel betäubt, so daß dem Psioniker keine Schmerzen mehr bewußt sind. Nach dem Kampf bleibt eine leichte körperliche Wunde zurück.

Körperkontrolle

Reichweite	Mindestwurf	Dauer	Entzug
-	10-Essenz	aufrecht	((K/2)+2)S

Durch die Kontrolle über seine Körperfunktionen ist es dem Psioniker möglich, seinen Körper an nahezu jede beliebige Umwelt anzupassen. Die Kraft wird für jede spezifische Umgebung (Unterwasser, extreme Hitze, extreme Kälte etc.) neu erlernt. Bei dem erfolgreichen Einsatz der Fertigkeit kann der Psioniker nicht nur in der entsprechenden Umgebung überleben, sondern sich in ihr bewegen, atmen usw. als wäre es sein natürlicher Lebensraum.

Er erleidet keinen Schaden bzw. Nachteile, die durch den Aufenthalt in dieser Umgebung normalerweise entstehen würden. Diese Kraft bezieht sich, wie alle psychometabolischen Kräfte, nur auf den Körper des Psionikers. Seine Ausrüstung, also Kleidung etc. sind nach wie vor durch die Effekte der Umgebung zu beschädigen. Diese Kraft hat keine Auswirkungen gegen elementare Effekte.

Körperwaffe

Reichweite	Mindestwurf	Dauer	Entzug
-	10-Essenz	aufrecht	((K/2)+1)M

Durch die Anwendung dieser Kraft kann ein Psioniker einen seiner Arme in eine nichtelektrische Nahkampfwaffe umformen. Der Arm wird also zum Beispiel zu einem Holzknüppel, einer Stahlklinge, oder einem Beil.

Die Waffe verhält sich in jedem Aspekt normal. Sie hat aber den Vorteil, daß sie nicht zu Boden fallen oder gestohlen werden kann. Jeder Schaden, den die Waffe erleidet, wird automatisch auch dem Psioniker zugefügt.

PSYCHOMETABOLISMUS

NEUES GESICHT

REICHWEITE	MINDESTWURF	DAUER	ENTZUG
-	10-ESSENZ	SOFORT	((K/2)+2)M

Mit Hilfe dieser Kraft ist es dem Psioniker möglich, die Form seines Gesichtes zu ändern. Er kann die Proportionen nahezu beliebig ändern. Außerdem ist es möglich, Narben oder andere Äußerlichkeiten im Gesicht zu erzeugen. Im Normalfall dauert die Umformung ca. eine Minute, will der Psioniker allerdings ganz spezielle Änderungen vornehmen, so benötigt er längere Zeit. Nachdem das Gesicht verändert ist, ist es nicht mehr von einem natürlichen Gesicht zu unterscheiden. Ein Nachteil besteht allerdings in der Tatsache, daß der Psioniker, um sein altes Gesicht wieder zu erlangen nicht einfach die Kraft fallen lassen kann, sondern daß er sie erneut erfolgreich anwenden muß.

REFLEX TURBO

REICHWEITE	MINDESTWURF	DAUER	ENTZUG
-	10-ESSENZ	AUFECHT	((K/2)+2)T

Durch diese Kraft erhöht der Psioniker seine interne Reaktionsfähigkeit und schärft seine Reflexe im extremen Maße.

Die Anzahl der Erfolge bestimmt die Auswirkungen dieser Kraft auf die Initiative/Reaktion des Psionikers. Hierbei kann er sich entscheiden, ob er entweder seine Initiative erhöhen möchte, ODER seine Reaktion. Diese Entscheidung muß er allerdings vor dem Würfeln treffen:

STATISTICS

1-2	**+1 W6 BZW. +1**
3-4	**+1 W6 BZW. +2**
5-6	**+2 W6 BZW. +3**
7-8	**+2 W6 BZW. +4**
9-10	**+3 W6 BZW. +5**
11+	**+3 W6 BZW. +6**

STEINHAUT

REICHWEITE	MINDESTWURF	DAUER	ENTZUG
-	10-ESSENZ	AUFRECHT	((K/2)+2)M

Der Psioniker verstärkt die Oberfläche seiner Haut so stark, daß selbst Kugeln gebremst werden. Allerdings ist dieser Zustand nicht einfach an oder abzustellen, sondern es bedarf einiger Zeit um die Haut zu verfestigen oder sie wieder in den Normalzustand zu bringen.

STATISTICS

ERFOLGE	*STOß*	*BALL*	*MW.*	*SCHNELLIGKEIT*	*BM**
1	*+1*	*-*	*-*	*-*	*-*
2-3	*+2*	*+1*	*-*	*-*	*-*
4-5	*+3*	*+2*	*+1*	*-*	*-*
6-7	*+4*	*+3*	*+2*	*-1*	*-*
8-9	*+5*	*+4*	*+3*	*-2*	*-1*
10+	*+6*	*+5*	*+4*	*-3*	*-2*

**BEWEGUNGSMULTIPLIKATOR*

Wie stark seine Haut verstärkt wird entscheiden die Erfolge des Psionikers, das Ergebnis kann in der obigfen Tabelle abgelesen werden.

STIMMVERÄNDERUNG

REICHWEITE	MINDESTWURF	DAUER	ENTZUG
-	SIEHE TEXT	AUFRECHT	((K/2)+2)M

Durch das Verzerren/Verändern seiner Stimme ist es dem Psioniker möglich, mit der Stimme einer anderen Person zu sprechen, oder anderweitige Geräusche nachzuahmen.

Um jemanden, der die Stimme der richtigen Person kennt, zu überzeugen, würfelt der GM eine vergleichende Probe zwischen der Stufe der Kraft und der Intelligenz des „Opfers". Erreicht der Psioniker mehr Erfolge als das „Opfer", so ist dieses von der Echtheit der Stimme überzeugt. Bei technischen Geräten, wie zum Beispiel Spracherkennungssystemen, liegt der Mindestwurf bei 8+. Der Scanner seinerseits kann mit seiner Stufe gegen die Stufe der Kraft würfeln. Erzielt er mehr Erfolge, so hat er den Betrug erkannt. (siehe NAGRL S. 87)

ZELLREGENERATION

REICHWEITE	MINDESTWURF	DAUER	ENTZUG
-	10-ESSENZ	AUFRECHT	K (SCHADENSNIVEAU)

Durch die manipulierte Regeneration seines Gewebes kann ein Psioniker die Heilung seiner Wunden beschleunigen.

Diese Kraft wird in der Handhabung wie "Behandeln" angewendet.

TELEKINESE

TELEKINESE

DIE MACHT DES GEISTES, KONZENTRIERT AUF EINEN PUNKT IN DER PHYSISCHEN WELT...

In der Disziplien Telekinese tauchen all jene Kräfte auf, die auf Effekte verweisen, die in der physischen Welt durch die Anwendung von PSI-Kräften verursacht werden.

BLITZ

REICHWEITE	MINDESTWURF	DAUER	ENTZUG	SCHADEN
SICHTWEITE	KONSTITUTION	SOFORT	((K/2)+1)S	S

Der Psioniker wandelt durch die Anwendung dieser Kraft die ihn umgebende kinetische Energie in pure Elektrizität um. Setzt der Psioniker die Energie frei, so erscheint ein starker Blitz, der von seinen Händen ausgeht.

ENERGIEBARRIERE

REICHWEITE	MINDESTWURF	DAUER	ENTZUG
BEGRENZT	6	AUFRECHT	(K/2)T

Diese Kraft hat die gleichen Auswirkungen wie der Zauberspruch "Barriere", allerdings wird die Barriere durch kinetische Energie um den Psioniker herum aufgebaut. Die Barriere schützt vor physischen Angriffen und telekinetischen Kräften.

ENERGIEGESCHOß

REICHWEITE	MINDESTWURF	DAUER	ENTZUG	SCHADEN
SICHTWEITE	KONST.D.OPFERS	SOFORT	((K/2)+1)*	*

*DAS NIVEAU DES ENTZUGES ENTSPRICHT DEM SCHADENSNIVEAU

Hierbei handelt es sich um eine der offensiveren PSI Kräfte. Sie erlaubt dem Psioniker eine gewisse Menge kinetischer Energie um ihn herum zu konzentrieren, die sich in einem tödlichen Geschoß entlädt. Das Geschoß kann nahezu jede Form annehmen, je nachdem wie der Psioniker es möchte. Im folgenden die häufigsten Formen:

ENERGIEGESCHOß - Hierbei wirkt es für Außenstehende, als würde die Energie direkt aus den Händen des Psionikers stammen. Meist wirkt sie wie ein Strahl, aus bläulichem Licht. In Abhängigkeit von der Stufe der Kraft kann es von einem kleinen dünnen Strahl (wie ein Laserpointer) bis zu einem breiten kraftvollen Strahl, ähnlich dem Mündungsfeuer einer Rotationskanone, kommen.

UNSICHTBARES GESCHOß - Die Energie wird ebenso gebündelt abgegeben, allerdings kann man als Außenstehender keinerlei Energie sehen. Lediglich die Auswirkungen sind sichtbar.

Der Psioniker muß sich vor dem Einsatz der Kraft entscheiden, mit welchem Schadensniveau er sie anwenden möchte. Je nach seiner Wahl entscheidet sich, welchem Schadensniveau er bei der Entzugsprobe zu widerstehen hat. Entscheidet er sich also z.B. für "Schwer" (als zu verursachenden Schaden), so ist auch sein Entzugsniveau Schwer. Der Schaden, der durch ein Energiegeschoß verursacht wird, ist immer physischer Natur.

ENTFLAMMEN

REICHWEITE	MINDESTWURF	DAUER	ENTZUG
SICHTWEITE	SPEZIELL	SOFORT	((K/2)+1)S

Durch die extreme Beschleunigung der Braunschen Bewegung der Teilchen in einem Stoff, ist es dem Psioniker möglich Gegenstände in Brand zu setzen. Je entzündlicher der Stoff ist, desto einfacher ist es ihn durch die bloße Gedankenkraft zu entzünden.

Hierzu wird das "Feuer-Prinzip" aus der Novemberausgabe des Data-Heaven (S.12) angewendet. Der Psioniker würfelt mit seiner PSI Stufe gegen den Feuerwiderstandswert. Der Einsatz dieser Fähigkeit kostet einen Punkt pro Feuerwiderstandsstufe des zu entzündenden Gegenstandes.

STATISTICS

MATERIAL	FEUERWIDERSTAND
ALKOHOL	1
KERAMIK	-
ZIGARETTENANZÜNDER	-
STOFF	3
SPRENGSTOFF	2
BENZIN	1
GLAS	8
KEROSIN	1
STREICHHOLZ	-
METALL	-
FARBE (TROCKEN)	8
FARBE (FRISCH)	4
PAPIER	1
PLASTIK SPRENGSTOFF	6
KUNSTSTOFF	2
HOLZ	3

FLAMME

REICHWEITE	MINDESTWURF	DAUER	ENTZUG
-	4	AUFRECHT	((K/2)+2)M

Die Anwendung dieser Kraft erzeugt eine Flamme, die dem Psioniker selbst nicht schadet, wohl aber Dinge in Brand stecken kann. (siehe Entflammen)

FLIEGEN

REICHWEITE	MINDESTWURF	DAUER	ENTZUG
-	10-ESSENZ	AUFRECHT	((K/2)+2)S

Mit Hilfe dieser Kraft kann der Psioniker fliegen. Er kann sich in der Luft in jede denkbare Richtung bewegen. Die maximale Geschwindigkeit liegt bei 10xStufe Km/h.

TELEKINESE

FROSTEN

REICHWEITE	MINDESTWURF	DAUER	ENTZUG
SICHTWEITE	4	SOFORT	((K/2)+1)S

Hierbei versucht der Psioniker durch einen extremen Kälteschock einen Gegenstand einzufrieren. Hierzu erzeugt er kurzzeitig, ein Feld extremer Kälte.

Das Feld ist kugelförmig, pro zusätzliche 10 Zentimeter Durchmesser muß 1 Erfolg aufgewendet werden. Die Temperatur beginnt bei 0 Grad Celsius und kann pro aufgewendeten Erfolg um weitere -10 Grad Celsius gesenkt werden. Das so erzeugte Feld kann also maximal (Stufe der Kraft) in Sekunden aufrechterhalten werden.

GEGENSTAND FORMEN

REICHWEITE	MINDESTWURF	DAUER	ENTZUG
SICHTWEITE	SPEZIELL	SOFORT	((K/2)+1)M

Diese Kraft erlaubt es dem Psioniker, die Form eines unbelebten Gegenstandes zu verändern. Die einzige Einschränkung besteht darin, daß weder die Masse noch das Material verändert werden können. Außerdem ist es nicht möglich, komplexe Maschinen zu bilden. Man kann also eine Manhunter in einen Stahlwürfel umformen, allerdings diesen Stahlwürfel nicht wieder in die Manhunter.

Auch hier findet die Tabelle der Objektwiderstände ihre Anwendung, sie ist auf S.130 des Grundregelwerkes zu finden. Pro Stufe der Kraft kann der Psioniker 2Kg Masse umformen.

GEGENSTAND FORMEN PLUS (OPTIONAL)

REICHWEITE	MINDESTWURF	DAUER	ENTZUG
SICHTWEITE	SPEZIELL	SOFORT	((K/2)+1)T

Im Gegensatz zu der normalen Version von "Gegenstand formen" kann ein Psioniker mit Hilfe dieser Kraft nicht nur die Form, sondern auch das Material und in gewissen Grenzen (maximal Massex2; minimal Masse/2) sogar die Masse verändern. Für diese Kraft gibt es ein großes Spektrum an denkbaren Anwendungen, so z.B. das Verstärken von Gegenständen (Waffen, Riegeln, etc) oder das Umformen von was-auch-immer in Gold oder, oder, oder.

Auch hier findet die Tabelle der Objektwiderstände ihre Anwendung, sie ist auf S.130 des Grundregelwerkes zu finden. Pro Stufe der Kraft kann der Psioniker 2Kg Masse umformen. Sollte ein Psioniker die Kraft einsetzen wollen, um Nahkampfwaffen in ihrem Material und somit ihrem Schadenspotential zu verändern, so kommen folgende Regeln zur Anwendung:
Der Psioniker wendet als erstes die Kraft auf das entsprechende Objekt an. Pro 2 Erfolge kann der Psioniker das Powerniveau der Waffe um eins erhöhen. (ein (St)M Schwert wird zu einem (St+1)M Schwert usw.). Pro 5 Erfolge kann der Psioniker das Schadensniveau um eine Stufe anheben (aus Mittel wird Schwer etc.). Allerdings kann der Schadenscode einer Waffe nicht mehr als EIN-MAL angehoben werden, desweiteren verdoppelt sich bei jeder nachfolgenden Anwendung der Mindestwurf der Kraft auf dieses Objekt.

GLITZERN

REICHWEITE	MINDESTWURF	DAUER	ENTZUG
-	4	aufrecht	(K/2) M

Diese Kraft erzeugt einen glitzernden Effekt um den Psioniker herum. Der Effekt ist vergleichbar mit einer Reflektion des Sonnenlichtes auf einer spiegelnden Oberfläche.

Dieser Effekt blendet andere Personen, die auf den Psioniker zielen oder versuchen Details zu erkennen. Dies schlägt sich in einem Mindestwurfmodifikator von +4 nieder.

KINETISCHER SCHLAG

REICHWEITE	MINDESTWURF	DAUER	ENTZUG	SCHADEN
-	-	AUFRECHT	(K/2)*	*

*DAS NIVEAU DES ENTZUGES ENTSPRICHT DEM SCHADENSNIVEAU

Hierbei sammelt der Psioniker zusätzliche kinetische Energie um seine Faust, seinen Fuß oder ein beliebiges anderes Körperteil, in diesem Augenblick zum Schlagen einsetzen wird. Durch diese gebündelte Energie erhöht er den Schaden, den er bei seinem Gegenüber verursacht.

Der Psioniker muß sich vor dem Einsatz der Kraft entscheiden mit welchem Schadensniveau er sie anwenden möchte. Je nach seiner Wahl entscheidet sich, welchem Schadensniveau er bei der Entzugsprobe zu widerstehen hat. Entscheidet er sich also z.B. für "Schwer" (als zu verursachenden Schaden), so ist auch sein Entzugsniveau "Schwer". Übrigens ist Stoßpanzerung gegen diese Kraft durchaus anzuwenden.

KINETISCHES GESCHOß

REICHWEITE	MINDESTWURF	DAUER	ENTZUG	EFFEKT
-	WILLENSKRAFT	AUFRECHT	((K/2)+1)S	SPEZIELL

Der Psioniker konzentriert, bei der Anwendung dieser Kraft, um sich herum kinetische Energie, die er dann benutzt, um sich mit erhöhter Geschwindigkeit in eine bestimmte Richtung zu bewegen.

Die Bewegungsgeschwindigkeit liegt, bzw. der EFFEKT liegt bei Stufe x 20 Km/h. Diese Kraft kann unter anderem auch zum Rammen eines Gegners benutzt werden. Hierzu muß der Psioniker eine normale Probe auf unbewaffneten

TELEKINESE

Nahkampf ablegen, ist er erfolgreich, so richtet er (Stufe+(1/2 St.))S Betäubungsschaden an.

LEUCHTEN

REICHWEITE	MINDESTWURF	DAUER	ENTZUG
SICHTWEITE	4	AUFRECHT	((K/2)+1)M

Diese Kraft erzeugt ein leuchtendes Licht. Der Psioniker kann festlegen an welchen Gegenstand bzw. welche Person er dieses Licht binden möchte.

Die Anzahl der Erfolge bestimmt die Dauer des Leuchtens, pro Erfolg hält das Leuchten eine Minute an. Übersteigt die Anzahl der Erfolge das Doppelte der Barrierenstufe des Gegenstandes, leuchtet dieser bis zum Tode des Psionikers.

SCHMELZEN

REICHWEITE	MINDESTWURF	DAUER	ENTZUG
SICHTWEITE	4	SOFORT	((K/2)+1)S

Setzt ein Psioniker diese Fähigkeit ein, so versucht er durch seine PSI Kraft einen Gegenstand zum schmelzen zu bringen.

Entsprechend der Erfolge kann der Psioniker unterschiedlich hitzebeständige Stoffe zum Schmelzen bringen.

STATISTICS

1	*PLASTIK*
2-3	*ANORG. STOFFE (ALUMINIUM, ZINN, ZINK...) BIS 700 C*
4-5	*ANORG. STOFFE (EISEN, STAHL, GOLD, SILBER...) BIS 1200 C*
6+	*ANORG. STOFFE (CHROM, NICKEL, PLATIN...) BIS 1800 C*

SCHWERKRAFT BEEINFLUSSEN

REICHWEITE	MINDESTWURF	DAUER	ENTZUG
BEGRENZT	10-ESSENZ (PERSON)	AUFRECHT	((K/2)+2)M

Diese Kraft erlaubt es dem Psioniker, die Schwerkraft in ihrer Wirkung auf ihn zu beeinflussen. Es gibt viele denkbare Anwendungen für diese Kraft, wie große Entfernungen zu überspringen (Anzahl der Erfolge entspricht je: 3 Meter vertikal und 4 Meter horizontal); langsam von einem 150 Meter hohen Tower herunterzuschweben (Anzahl der Erfolge entspricht je: 3 Meter, die der Psioniker ohne Schaden zu nehmen schweben kann); an einem festen Punkt zu schweben; es jemandem unmöglich machen, sich fortzubewegen (eine vergleichende Probe zwischen der Stärke des Opfers und der Stufe der Kraft, zuzüglich der Erfolge aus der Probe). Wendet der Psioniker die Kraft gegen andere Personen an, so liegt sein Mindestwurf bei 10-Essenz der anderen Person.

TECHNOLOGIE CRASH

REICHWEITE	MINDESTWURF	DAUER	ENTZUG
SICHTWEITE	SPEZIELL	AUFRECHT	((K/2)+2)T

Der Psioniker kann durch die Anwendung dieser Kraft Geräte in seiner Umgebung zum Versagen bringen.

Das Gerät streikt so lange oder arbeitet unzuverlässig, wie der Psioniker die Kraft aufrecht erhält.

ZERSCHMETTERN

REICHWEITE	MINDESTWURF	DAUER	ENTZUG
1 M / STUFE	SPEZIELL	SOFORT	((K/2)+2)S

Durch Zerschmettern kann ein Psioniker Schaden an unbelebten Objekten, wie Häusern, Türen, Wänden, Autos etc. Verursachen. Wird Zerschmettern angewendet so beginnt es sich als erstes durch kleine Risse an der Oberfläche zu manifestieren. Je nach Stärke werden die Risse größer und tiefer, bis der Gegenstand zerstört ist.

Für die Bestimmung des Objektwiderstandes wird die Objektwiderstandstabelle (SR II S. 130) herangezogen, allerdings werden die dort aufgeführten Werte um -2 verringert und gelten als Mindestwurf für den Psioniker und als „Konstitution" des entsprechenden Gegenstandes. Mit dieser kann der Spielmeister versuchen den Schaden zu verringern. Von diesem Punkt an wird der entstandene Schaden normal behandelt. Die Kraft wirkt auf einem Quadratmeter, pro Stufe. Die Erfolge erhöhen die Größe des betroffenen Gebietes jeweils um einen Quadratmeter. Sollte ein Psioniker auf die Idee kommen, einen PSI-Foki zerschmettern zu wollen, so setzt dieser dem Versuch seine Stufe x 3 entgegen.

TELEPATHIE

ICH DENKE, ALSO BIN ICH...

Die wohl bekannteste Disziplien der Psionik ist die Telepathie. Diese Disziplien vereinigt alle Kräfte, die mit den Gedanken des Psionikers bzw. denen, der ihn umgebenden Personen umgehen. Hierbei kann der Psioniker mit anderen Personen in Verbindung treten, unabhängig davon, ob diese positiv oder negativ gegenüber stehen. Da die Gedanken eines Menschen auf seinen Körper einen sehr starken Einfluß besitzen, ist es über eine solche Verbindung einem Psioniker nicht nur möglich mit anderen Personen zu kommunizieren, sondern unter Umständen ihr Denken, Handeln und ihre Fähigkeiten zu beeinflussen.

BLINDHEIT

REICHWEITE	MINDESTWURF	DAUER	ENTZUG
SICHTWEITE	6*	AUFRECHT	((K/2)+2)M

Diese Kraft ermöglicht es einem Psioniker, die Sehfähigkeit eines anderen Menschen auszuschalten (selbstverständlich nur zeitweise). Hierbei unterdrückt der Psioniker jede Kommunikation zwischen dem Sehzentrum der Person und dem Gehirn. Dadurch erscheint es für die Person, als wäre sie praktisch erblindet.

Das Opfer erleidet einen Modifikator von +8 auf sämtliche Mindestwürfe, als würde es in absoluter Dunkelheit operieren. Auch Cyberimplantate sind von dieser Kraft betroffen.

ERINNERUNG AUSLÖSCHEN

REICHWEITE	MINDESTWURF	DAUER	ENTZUG
SICHTWEITE	INTELLIGENZ*	SOFORT	((K/2)+2)T

Die extreme Version von "Falsche Erinnerung", löscht die Erinnerung an vom Psioniker festgelegte Dinge komplett aus dem Gedächtnis. Die Person ist sich allerdings dieses "Blackouts" bewußt.

Entsprechend der Erfolge bleibt die Erinnerung mehr oder weniger lange gelöscht. Der Zeitraum entspricht der Anzahl der Erfolge in Wochen. Übersteigt die Anzahl der Erfolge das Doppelte der Intelligenz des Opfers, ist die Erinnerung für immer verloren...

ERSTICKEN

REICHWEITE	MINDESTWURF	DAUER	ENTZUG
SICHTWEITE	KONSTITUTION*	AUFRECHT	((K/2)+2)T

Durch den Einsatz dieser Kraft unterbricht der Psioniker die Verbindung zwischen dem Rückenmark und den Lungen, dadurch versagen die Lungen Tätigkeit, wodurch die Zielperson zu ersticken droht. Je nachdem wie lange die Kraft aufrecht erhalten wird, kann die Zielperson an den Folgen der Kraft auch sterben.

Wie lange die Zielperson bei Bewußtsein bleibt, kann nach den Regeln für das "Luft anhalten" im Fields of Fire (aka Kreuzfeuer) S.76 nachgelesen werden. Die Kraft kann nur durch entgegenwirkende Handlungen aufgehoben werden, was auch immer das sein mag ?!

FALSCHE ERINNERUNG

REICHWEITE	MINDESTWURF	DAUER	ENTZUG
SICHTWEITE	INTELLIGENZ*	SOFORT	((K/2)+1)S

Durch diese Kraft kann ein Psioniker die Erinnerungen einer anderen Person entfremden. Er muß dazu allerdings ein genaues Bild der zu entfremdenden Dinge vor Augen haben. Will er zum Beispiel, daß sich die Person an einen großen Europäer mit blonden Haaren und einer kleinen Narbe über dem rechten Auge erinnert anstatt an ihn, so muß er beide Bilder, seines und das des großen Blonden visualisieren. Um die Erinnerungen der Zielperson entsprechend zu verändern, muß der Psioniker der Person wärend der Anwendung der Kraft in die Augen blicken.

Entsprechend der Erfolge bleibt die Erinnerung mehr oder weniger lange entfremdet. Der Zeitraum entspricht der Anzahl der Erfolge in Wochen. Übersteigt die Anzahl der Erfolge das Doppelte der Intelligenz des Opfers, ist die Erinnerung für immer entfremdet.

FEHLINFORMATION

REICHWEITE	MINDESTWURF	DAUER	ENTZUG
BEGRENZT	6	AUFRECHT	((K/2))+1)S

Diese Kraft befähigt den Psioniker seine Gedanken vor anderen zu verbergen, insbesondere vor der Anwendung anderer telepathischer Kräfte, sie schützt aber auch vor entsprechenden Zaubersprüchen.

Tritt der Fall ein, daß jemand versucht die Gedanken eines Psionikers zu lesen, der die Kraft "Fehlinformation" anwendet, so werden die Erfolge von den Erfolgen des anderen Psionikers abgezogen, dadurch erhält dieser weniger Informationen.

GEDANKENLESEN

REICHWEITE	MINDESTWURF	DAUER	ENTZUG
SICHTWEITE	WILLENSKRAFT*	SOFORT	(K/2)S

Die klassische Form, die Gedanken einer anderen Person zu lesen. Setzt der Psioniker diese Kraft erfolgreich ein, so kann er die Gedanken der anderen Person lesen. Diese Kraft erlaubt einem Psioniker jedoch nicht die Kommunikation mit dieser Person.

WANTED STUFF



Heo Chummerinos... kein halbwegs gutes Informationsnetz kann ohne INFORMATIONEN bestehen. Das ist wohl klar, genau hier kommt Ihr ins Spiel. DATA-HEAVEN ist Euer Forum, Eure Chance den Drek loszuwerden, der Eurem Schieber zu heiß ist und den kein Trid Sender sendet. Ob ihr nun ´ne Cyberware Datenbank gehackt, oder ´nem Konpinkel die Akten geklaut habt. Schickt uns den Stuff, nachdem die Schatten rufen. Vergeßt niemals, ohne Initiative geht alles unter und schließlich wollen wir doch alle irgendwann, irgendetwas vielleicht (lebens) wichtiges wissen !!!

Martin „Grimbreath“ Munke
Remscheiderstraße 12a
13589 Berlin
mm@aperto.de

Stephan „Keane“ Redecker
Große-Leege Straße 34
13055 Berlin
decker@aperto.de

Tom „X-Fire“ Kedor
Hauptstraße 51
10243 Berlin
kedor@aperto.de

TELEPATHIE

Die Kraft ermöglicht dem Psioniker für einen Zeitraum entsprechend seiner Netto-Erfolge in Minuten die Gedanken der anderen Person zu lesen.

GEDANKEN VERWIRREN

REICHWEITE	MINDESTWURF	DAUER	ENTZUG
SICHTWEITE	WILLENSKRAFT*	AUFRECHT	((K/2)+2)S

Indem der Psioniker diese Kraft anwendet, leitet er die Gedanken einer anderen Person völlig quer. Das heißt, daß diese Person nicht mehr in der Lage ist, ohne Weiteres klar zu denken.

Alle Mindestwürfe steigen um die Stufe der Kraft, die Initiative verringert sich ebenfalls um die Stufe der Kraft.

GEDANKENBARRIERE

REICHWEITE	MINDESTWURF	DAUER	ENTZUG
-	WILLENSKRAFT	SOFORT	((K/2))+2)T

Eine Gedankenbarriere erzeugt eine Barriere, die den Psioniker und die ihn unmittelbar umgebenden Personen gegen telepathische Angriffe schützt. Die Kraft arbeitet wie jede andere Barriere mit einer Stufe entsprechend der Kraftstufe.

Wärend die Gedankenbarriere aktiv ist, werden alle Mindestwürfe für den Einsatz telepathischer Kräfte gegen den Psioniker um die Stufe der Barriere erhöht.

GEDANKENBLITZ

REICHWEITE	MINDESTWURF	DAUER	ENTZUG
SICHTWEITE	WILLENSKRAFT*	SOFORT	((K/2)+1)S

Durch die Anwendung der Kraft "Gedankenblitz" schiebt der Psioniker einer anderen Person eine Idee als ihre Eigene unter, ohne das diese erkennt, daß es sich bei der Idee eigentlich um eine Eingebung des Psionikers handelt.

Allerdings bedeutet die plötzliche Eingebung nicht zwangsläufig, daß die Person die Idee dann auch verfolgt. Wenn beispielsweise alle logischen Argumente gegen die Idee sprechen wird, man sie wohl eher als Irrläufer abtun. Sollte die Idee aber der aktuellen Situation nicht vollkommen zuwiderlaufen, so ist die Wahrscheinlichkeit hoch, daß sie Beachtung findet. Im Endeffekt hat aber der Spielleiter die letzte Entscheidung.

GEDANKENFLUT

REICHWEITE	MINDESTWURF	DAUER	ENTZUG	SCHADEN
SICHTWEITE	WILLENSKRAFT*	SOFORT	(K/2)L/M/S/T	L/M/S/T

Die wohl bekannteste Kraft eines Psionikers, der Gedankenblitz greift direkt das Gehirn an, indem es mit Unmengen nutzloser Informationen überschwemmt wird. Unter anderem werden die primären Sinne überstimuliert, was zu schweren Irritationen des Opfers führt.

Der Angreifende würfelt gegen 4 (zuzüglich Situationsmodifikatoren), wohingegen der Verteidigende mit seiner Willenskraft gegen die Stufe der Kraft würfelt. Wie bekannt werden die Erfolge gegeneinander aufgerechnet. Pro 2 Nettoerfolge steigt das Schadensniveau um eine Stufe. Im Gegenzug senken 2 Nettoerfolge auf Seiten des Verteidigers das Schadensniveau. Die Gedankenbarriere schützt gegen den Gedankenblitz.

Gedankenverbindung

Reichweite	Mindestwurf	Dauer	Entzug
speziell	Willenskraft	sofort	((K/2))+1)S

Mit Hilfe dieser Kraft ist es einem Psioniker möglich, eine gedankliche Verbindung mit einer anderen Person aufzubauen, allerdings hat diese Kraft den Vorteil, daß die Verbindung in beiden Richtungen funktioniert. Der Psioniker kann sich so mit einer anderen Person gedanklich verbinden und austauschen, auch wenn diese nicht psionisch veranlagt ist.

Wenn der Psioniker die Gedankenverbindung aufbaut, muß er die Zielperson sehen. Später kann er die Kraft durch aufrechterhalten nutzen, auch wenn die Zielperson außer Sichtweite ist. Versucht eine Psioniker diese Kraft anzuwenden, um mit einer Person in Kontakt zu treten, die er nicht sehen kann, so steigt sein Mindestwurf um +8, Voraussetzung in einem solchen Fall ist allerdings die, daß der Psioniker den "Geistigen Fingerabdruck" der Zielperson kennt.

Halluzination

Reichweite	Mindestwurf	Dauer	Entzug
Sichtweite	Willenskraft*	sofort	((K/2)+2)M

Diese Kraft ermöglicht es dem Psioniker, einer anderen Person innerhalb der realen Umgebung eine Halluzination vorzugaukeln. Je nachdem, wie erfolgreich er die Kraft anwendet, desto realistischer wirkt die Halluzination.

Entsprechend der Erfolge kann der Psioniker die Halluzination mehr oder minder realistisch vermitteln:

STATISTICS

1	BILDER
2-3	+GERÄUSCHE
4-5	+GERÜCHE
6+	VOLLSENSORISCH

TELEPATHIE

Nachricht

Reichweite	Mindestwurf	Dauer	Entzug
Sichtweite	Willenskraft*	sofort	(K/2)M

Die entsprechende Gegenkraft zum Gedanken lesen. Der Psioniker kann einem anderen Individuum eine gedankliche Nachricht zukommen lassen, allerdings kann diese Person ihm nicht antworten, es sei denn, sie würde selbst diese Kraft anwenden.

Die Kraft ermöglicht dem Psioniker für einen Zeitraum entsprechend seiner Netto-Erfolge in Minuten, die Gedanken der anderen Person zu lesen.

Schwindel

Reichweite	Mindestwurf	Dauer	Entzug
Sichtweite	Schnelligkeit*	sofort	(K/2)M

Wenn ein Psioniker diese Kraft auf einen anderen Menschen anwendet, verliert dieser jedwede Balance und stürzt aufgrund völliger Fehlkoordination.

Die Zielperson macht hierbei eine Schnelligkeitsprobe gegen die Stufe der Kraft. Die Anzahl der Erfolge wird mit denen des Psionikers verglichen. Hat dieser mehr Erfolge, so stürzt die Zielperson und die nachfolgende Tabelle kommt zur Anwendung:

Statistics

1	Die Zielperson fällt, kann sich aber mit den Händen abfangen, kein Schaden
2	Die Zielperson fällt auf eine Seite und erleidet (Stufe)L Betäubungsschaden
3-4	Die Zielperson fällt auf den Rücken und erleidet (Stufe)M Betäubungsschaden
5+	Die Zielperson fällt auf ihr Gesicht und erleidet (Stufe)M physischen Schaden

Wärend dem Sturz wird die Zielperson meistens versuchen, sich mit Armen und Händen abzufangen oder zu stützen. Hält sie einen Gegenstand in der Hand, so wird eine Schnelligkeitsprobe gegen die Anzahl der Erfolge des Psionikers +4 gewürfelt. Schafft die Zielperson die Probe, so gelingt es ihr den Gegenstand wärend des Sturzes fest zu halten, im anderen Fall verliert sie ihn und er fliegt 1W6 Meter weit weg.

Stummheit

Reichweite	Mindestwurf	Dauer	Entzug
Sichtweite	6*	aufrecht	((K/2)+2)M

Diese Kraft ermöglicht es einem Psioniker, die Fähigkeit eines anderen Menschen, sich zu artikulieren, auszuschalten. Hierbei unterdrückt der Psioniker jedwede Kommunikation zwischen dem Gehirn und dem Sprechapparat der Person. Dieser kann in keiner Form sprechen oder irgendwelche Laute von sich geben.

Das Opfer kann keine Laute von sich geben, geschweige denn reden, auch Cyberimplantate sind von dieser Kraft betroffen.

Suggestion

Reichweite	Mindestwurf	Dauer	Entzug
Sichtweite	Willenskraft*	sofort	((K/2)+2)T

Wendet ein Psioniker Suggestion an, so ist es ihm möglich, seinem Gegenüber Dinge zu suggerieren, die dieser als wahr, bzw. gegeben hinnimmt. Der Psioniker muß der Person wärend der Suggestion in die Augen blicken. Später reicht es aus, die Kraft aufrechtzuerhalten, damit die Suggestion weiterhin aktiv bleibt, hierzu muß weder der Augenkontakt aufrechterhalten werden, noch muß sich die Person in Sichtweite befinden.

Hier liegt es beim Spielleiter, ob die geplante Suggestion des Psionikers gegen grundlegende Prinzipien der zu „überzeugenden" Person verstößt oder nicht. Ist dies der Fall, so ist es der Zielperson möglich, in jeder Situation eine Probe gegen die Suggestion abzulegen, in der diese Prinzipien durch die Suggestion zu stark strapaziert werden. Dies würde z.B. eintreten, wenn ein sehr loyaler Lonestarbeamter durch eine Suggestion dazu verleitet werden soll, Shadowrunnern Einblick in Top Secret Informationen zu gewären. Andererseits könnte man ihm ja auch suggerieren, es handle sich ja gar nicht um Top Secret Informationen, sondern um ein Rezept für Blaubeerkuchen...

Taubheit

Reichweite	Mindestwurf	Dauer	Entzug
Sichtweite	6*	aufrecht	((K/2)+2)M

Diese Kraft ermöglicht es einem Psioniker, die Hörfähigkeit eines anderen Menschen auszuschalten. Hierbei unterdrückt der Psioniker jedwede Kommunikation zwischen dem Gehör und dem Gehirn der Person.

Das Opfer kann nichts hören und ist auf seine restlichen Sinne angewiesen, auch Cyberimplantate sind von dieser Kraft betroffen.

Traumbringer

Reichweite	Mindestwurf	Dauer	Entzug
Sichtweite	Willenskraft*	sofort	((K/2)+2)S

Mit Hilfe dieser Kraft kann ein Psioniker sich in den Traum einer anderen Person versetzen. Er ist in der Lage, den Ablauf des Traumes zu verändern, er kann seine Erscheinungsform innerhalb des Traumes frei wählen.

Erwacht die Person, in deren Traum sich der Psioniker befindet, so erhält er eine mittlere Betäubung durch den

plötzlichen Abbruch der Verbindung. Wärend der Psioniker sich im Traum der Person befindet, kann er nichts anderes wahrnehmen.

ULTIMATIVE LOGIK

REICHWEITE	MINDESTWURF	DAUER	ENTZUG
SICHTWEITE	WILLENSKRAFT*	SOFORT	((K/2)+1)T

Durch die Anwendung dieser Kraft kann der Psioniker seinen Gesprächspartner dazu bringen, einen Fakt aus seiner Argumentation als unumstößliche Wahrheit zu akzeptieren. Unabhängig davon, ob dieser Fakt wirklich der Wahrheit entspricht oder nicht. Also ist es durchaus möglich, daß sich die Sonne um die Erde dreht, oder ?!

VERSTÄNDIGUNG (NICHT MENSCHLICH)

REICHWEITE	MINDESTWURF	DAUER	ENTZUG
SICHTWEITE	WILLENSKRAFT*	AUFRECHT	((K/2)+1)M

Diese Kraft erlaubt einem Psioniker, sich mit anderen Lebewesen zu verständigen, mit denen er normalerweise nicht kommunizieren könnte. Beispiele für eine solche Form der Verständigung wäre die Kommunikation zwischen dem Psioniker und Tieren (auch erwachte Lebewesen), Insekten, Geistern, Elementaren und so weiter. Jede Form der Kommunikation stellt eine separate Kraft dar. Setzt der Psioniker sie ein, so ist er sowohl in der Lage zu verstehen, als auch selbst zu sprechen.

Das Erlernen dieser Kraft ist mehr oder minder kompliziert, da sie wärend der Phase des Erlernens das Vorhandensein eines entsprechenden Lebewesens voraussetzt. Für die Kommunikation mit der Geistwelt, sprich Elementaren, freien Geistern etc. ist ein Lehrer notwendig, desweiteren wird diese Form der Kommunikation nur von sehr erfahrenen Psionikern, meist Initiaten, beherrscht. Allerdings ist es bei einem Handel mit einem Geist, ein nicht zu unterschätzender Vorteil seine Sprache zu sprechen.

VISION

REICHWEITE	MINDESTWURF	DAUER	ENTZUG
SICHTWEITE	WILLENSKRAFT*	AUFRECHT	((K/2)+2)S

Indem ein Psioniker diese Kraft einsetzt, kann er einer anderen Person Gedankenbilder, Töne, Geräusche und Gerüche übermitteln. Je nachdem, wie erfolgreich er in der Anwendung ist, gelingt es ihm ein zusammenhängendes Illusionsgebilde in seinem Geist zu erschaffen und zu übermitteln. Die Person, der der Psioniker die Vision vermittelt nimmt wärenddessen nichts anderes wahr, als die Vision.

Entsprechend der Erfolge kann der Psioniker mehr oder weniger Eindrücke erzeugen:

STATISTICS

1	BILDER
2-3	+GERÄUSCHE
4-5	+GERÜCHE
6+	VOLLSENSORISCH

VISIONISTIK

SEHEN IST NICHT NUR EINE FRAGE DER AUGEN...

Ein Mensch benutzt im Normalfall seine fünf Sinne, um die ihn umgebende Umwelt wahrzunehmen. Die Disziplien "Visionistik" beinhaltet Kräfte, die es einem Psioniker ermöglichen mehr wahrzunehmen. Hierbei kann es sich um eine sensiblere Wahrnehmung handeln, aber auch der Blick in die Zukunft bzw. Vergangenheit oder die Wahrnehmung drohender Gefahr gehören in die Visionistik.

EINGEBUNG

REICHWEITE	MINDESTWURF	DAUER	ENTZUG
BEGRENZT	4 (+FOKUSSTUFE)	SOFORT	((K/2)+1)S

Der Psioniker erhält eine kurze spontane Eingebung zu dem berührten Gegenstand, dem aktuellen Ort oder der berührten Person.

Der Psioniker kann die Art der Eingebung nicht beeinflussen oder hinterfragen. Diese Kraft kann bei jedem Gegenstand/Ort bzw. bei jeder Person nur einmal angewendet werden.

GEFAHR SPÜHREN

REICHWEITE	MINDESTWURF	DAUER	ENTZUG
BEGRENZT	4	AUFRECHT	((K/2)+2)M

Diese Kraft vermittelt dem Psioniker eine Ahnung von Gefahr. Meistens äußert sich diese Ahnung in einem leichten Kribbeln im Nacken.

Im Gegensatz zu dem Zauberspruch "Feinde Erkennen" löst auch eine Falle oder ein per Zufall in die Menge schießender Terrorist diese Ahnung aus.

GEFÜHLE DER VERGANGENHEIT

REICHWEITE	MINDESTWURF	DAUER	ENTZUG
BEGRENZT	4	SOFORT	(K/2)S

Mit Hilfe dieser Kraft ist es dem Psioniker möglich an einem spezifischen Ort nach starken, in der Vergangenheit aufgetretenen Gefühlen zu suchen. Allerdings handelt es sich bei Ereignissen, die sich auch später noch erfühlen lassen stets um emotional extrem starke Ereignisse wie z. B. Schlachten, Verrat, Heirat, Mord oder die Geburt eines Kindes. Andere, alltägliche, Ereignisse hinterlassen keinen Gefühlsabdruck an einem Ort. Für den Psioniker ist das Erleben der Ereignisse wie ein Traum. Er kann sich nur an wenig erinnern, lediglich die Gefühle sind klar und deutlich wahrzunehmen.

Für jeden Erfolg kann der Psioniker ein Ereignis "sehen". Angefangen mit dem emotional Stärksten.

LEBEN SPÜREN

REICHWEITE	MINDESTWURF	DAUER	ENTZUG
BEGRENZT	4	AUFRECHT	(K/2)L

Durch die Anwendung dieser Kraft kann der Psioniker erkennen, ob sich lebende Wesen in seinem näheren Umfeld aufhalten. Je nach Erfolg erfährt er etwas über Ort, Anzahl etc.

STATISTICS

1	ANZAHL DER PERSONEN
2	ORT DES AUFENTHALTES
3	GESCHLECHT DER PERSON
4	RASSE DER PERSON
5	GESUNDHEITLICHER ZUSTAND DER PERSON
6+	ZUSÄTZLICHE INFORMATIONEN

MUSTER EINPRÄGEN

REICHWEITE	MINDESTWURF	DAUER	ENTZUG
BEGRENZT	4 (+FOKUSSTUFE)	SOFORT	((K/2)+1)M

Ein Psioniker kann sich mit Hilfe dieser Kraft einen "Geistigen Fingerabdruck" oder eine Matrix zur späteren Verwendung einprägen.

Die maximale Anzahl an Matrizen, bzw. "Geistigen Fingerabdrücken", die sich ein Psioniker einprägen kann wird durch seine Intelligenz vorgegeben. Er kann jederzeit ein Muster verwerfen, um ein neues zu „speichern". Schafft der Psioniker die Probe nicht, so prägt er sich ein falsches Muster ein und ist nicht in der Lage das entsprechende Muster wiederzuerkennen.

MUSTER ERKENNEN

REICHWEITE	MINDESTWURF	DAUER	ENTZUG
BEGRENZT	10-ESSENZ	SOFORT	((K/2)+1)M

Um ein Muster wiederzuerkennen, muß der Psioniker ein Muster aus seiner Erinnerung (siehe Muster einprägen) mit dem Muster einer Person oder eines Gegenstandes (mit Hilfe dieser Kraft) vergleichen.

MUSTER LESEN

REICHWEITE	MINDESTWURF	DAUER	ENTZUG
BEGRENZT	10-ESSENZ	SOFORT	((K/2)+1)S

Durch das Lesen eines energetischen Musters kann ein Psioniker Informationen über die aktuelle Situation einer Person, den Gefühlszustand, einschneidende Erlebnisse

STATISTICS

1	NAME UND ALTER
2	BERUF BZW. TÄTIGKEIT
3	SOZIALES UMFELD (FAMILIE, FREUNDE, ETC.)
4	GESUNDHEITSZUSTAND (KRANKHEITEN, LEIDEN, ETC.)
5	BESONDERE EREIGNISSE AUS DER VERGANGENHEIT
6+	1 GEHEIMNIS (NACH WAHL DES SPIELMEISTERS)

aus der Vergangenheit etc. ablesen.

Entsprechend der Erfolge ist es dem Psioniker vergönnt, mehr oder weniger über seinen Gegenüber zu erfahren. Das Ergebnis kann aus obiger Tabelle entnommen werden.

MUSTER LESEN

REICHWEITE	MINDESTWURF	DAUER	ENTZUG
BEGRENZT	4 (+FOKUSSTUFE)	SOFORT	((K/2)+1)S

Indem ein Psioniker diese Kraft einsetzt ist es ihm möglich, den geistigen Fingerabdruck des Besitzers eines Gegenstandes wahrzunehmen.

Im Normalfall ist der Mindestwurf 4; handelt es sich bei dem zu untersuchenden Gegenstand allerdings um einen Fokus, so wird seine Stufe zu dem Mindestwurf hinzuaddiert. Je mehr Erfolge bei der Probe erzielt werden, desto mehr erfährt der Psioniker

STATISTICS

1	NAME UND ALTER*
2	GESCHLECHT*
3	RASSE*
4	BERUF*
5	WIE DER LETZTE BESITZER DEN GEGENSTAND ERHALTEN UND VERLOREN HAT
6+	DIE OBIGEN INFORMATIONEN, ALLERDINGS ÜBER ALLE VORHERIGEN BESITZER

* DES LETZTEN BESITZERS

MUSTER VERSCHLEIERN

REICHWEITE	MINDESTWURF	DAUER	ENTZUG
-	10-ESSENZ	AUFRECHT	(K/2)S

Um seine eigenen "Geistigen Fingerabdrücke" zu tarnen, kann ein Psioniker diese Kraft anwenden.

Versucht ein anderer Psioniker dieses Muster zu erkennen, steigt sein Mindestwurf um die Stufe der Kraft. Schafft er die Probe nicht, so prägt er sich ein falsches Muster ein, im anderen Fall erkennt er die Tarnung und prägt sich das richtige Muster ein.

ORIENTIERUNGSSINN

REICHWEITE	MINDESTWURF	DAUER	ENTZUG
BEGRENZT	10-ESSENZ	SOFORT	((K/2)+1)M

Durch die Anwendung dieser Kraft ist der Psioniker immer im Bild, wo er sich gerade genau befindet.

STATISTICS

1-2	LAND/STADT
3-4	+BEZIRK/REGION
5	+STRAßE
6+	+ZUSÄTZLICHE INFORMATIONEN

Je mehr Erfolge bei der Probe erzielt werden, desto genauer ist die Bestimmung der aktuellen Position. Das genaue ERgebnis kann aus obiger Tabelle entnommen werden.

PERSON FINDEN

REICHWEITE	MINDESTWURF	DAUER	ENTZUG
SPEZIELL	12-ESSENZ	AUFRECHT	((K/2)+1)M

Der Psioniker kann versuchen mit Hilfe dieser Kraft eine Person, deren geistigen Fingerabdruck er kennt, zu finden. Ist er erfolgreich, so kennt er die Richtung und die Entfernung in der sich die gesuchte Person befindet.

STATISTICS

1	1 KM
2	5 KM
3	10 KM
4	50 KM
5	100 KM
6+	500 KM

PSI ERKENNEN

REICHWEITE	MINDESTWURF	DAUER	ENTZUG
BEGRENZT	KRAFT-/PSI-STUFE	SOFORT	((K/2)+2)M

Um zu erkennen ob eine andere Person unter dem Einfluß einer PSI Kraft steht, oder aber möglicherweise selbst ein Psioniker ist, kann diese Kraft verwendet werden.

Je nach dem, wie erfolgreich der Anwendende ist, kann er mehr oder weniger über die wirkenden Kräfte erfahren:

STATISTICS

1-2	EIN/KEIN PSIONIKER
3-4	STEHT (NICHT) UNTER DEM EINFLUß EINER KRAFT
5	NAME DER KRAFT/DISZIPLIN DES PSIONIKERS
6+	STUFE DER KRAFT/MACHT DES PSIONIKERS

RICHTUNGSSINN

REICHWEITE	MINDESTWURF	DAUER	ENTZUG
BEGRENZT	10-ESSENZ	AUFRECHT	((K/2)+1)L

In einem gewissen Sinne mutiert der Psioniker zu einem wandelnden Kompaß. Er weiß jederzeit in welche Richtung er sich bewegt. Mit Hilfe dieser Kraft wird es sehr schwer, sich zu verlaufen, wenn die Karte oder die Richtung nicht schon in die Irre führen.

RUNDUM SICHT

REICHWEITE	MINDESTWURF	DAUER	ENTZUG
BEGRENZT	10-ESSENZ	AUFRECHT	((K/2)+1)M

Diese Kraft erlaubt einem Psioniker in einem Winkel von 360(zu sehen. Diese Art der Wahrnehmung macht es nahezu unmöglich, einen Psioniker wärend der Anwendung dieser Kraft zu überraschen.

VISIONISTIK

Allerdings bringt "Rundumsicht" auch ein wenig Konfusion für das Gehirn mit sich, alle Proben, die koordiniertes Bewegen erforden steigen im Mindestwurf um +4.

SINNESTAUSCH

REICHWEITE	MINDESTWURF	DAUER	ENTZUG
BERÜHRUNG	10-ESSENZ	AUFRECHT	((K/2)+2)T

Durch diese Kraft kann ein Psioniker seine Sinne mit einem anderen Individuum austauschen.

Entsprechend der Erfolge kann der Psioniker seine Sinne mit einem anderen Lebewesen austauschen:

STATISTICS

1	SICHT
2	+GEHÖR
3	+GERUCHSSINN
4	+GESCHMACKSSINN
5	+TASTSINN
6+	+WAHRNEHMUNG PSIONISCHER AKTIVITÄT

TRAUMWISSEN

REICHWEITE	MINDESTWURF	DAUER	ENTZUG
BEGRENZT	10-ESSENZ	SOFORT	((K/2)+1)S

Beschäftigt sich ein Psioniker intensiv mit einer Frage, so kann es sein, daß sein visionistisches Talent unterbewußt die Antwort gibt. Hierzu muß er seine mentalen Barrieren so weit wie möglich senken. Dies kann durch den Schlaf geschehen, aber auch durch „bewußtseinserweiternde" Drogen, oder die Herbeiführung einer Trance. In jedem Fall muß der Psioniker vorher die Kraft anwenden und voll auf seine Frage konzentriert sein. Trotz allem sind die Antworten, die ein Psioniker mittels Traumwissen erhält, meist sehr vage und vieldeutig.

VERGANGENHEIT SEHEN

REICHWEITE	MINDESTWURF	DAUER	ENTZUG
BEGRENZT	4	SOFORT	(K/2)S

Durch den Einsatz dieser Kraft sieht der Psioniker in die Vergangenheit einer Person, eines Gegenstandes oder eines Ortes. Hierbei ist es ihm möglich, in seinem Geist eine Frage zu formulieren. Je nachdem wie erfolgreich der Psioniker ist, erhält er eine mehr oder weniger aussagekräftige Antwort.

Der Spielleiter sollte hier die exakte Art und Weise der Fragestellung berücksichtigen. Steht ein Psioniker vor einem Zahlenschloß und fragt: "Wie lautet der Code, um die Tür zu öffnen?", so kann es sein, daß er viele Bilder in schneller Abfolge sieht, wie eine Hand unterschiedliche Codes eingibt. Fragen sollten gestellt werden: " Wie lautet der zuletzt eingegebene Code?" oder "Wer hat als letztes den Code 2839 eingegeben".

STATISTICS

1	EINE MEHR VAGE VORSTELLUNG DER VERGANGENHEIT
2-3	VERSCHWOMMENE BILDER, DIE EINEN ASPEKT DER FRAGE BEANTWORTEN.
4-5	KLARE BILDER, DIE DIE FRAGE BEANTWORTEN
6+	EINE VISION DER VERGANGENHEIT (VOLLSENSORISCH)

VERLAGERTE SINNE

REICHWEITE	MINDESTWURF	DAUER	ENTZUG
BEGRENZT	4	AUFRECHT	(K/2)M

Durch diese Kraft kann der Psioniker seine Sinne an einen anderen Ort verlagern. Dort nimmt er mit seinen Sinnen wahr. Für diesen Zeitraum kann sein physischer Körper nicht über die verlagerten Sinne verfügen. Sinnesbeeinträchtigende Faktoren (wie blendendes Licht etc.) haben weiterhin ihre Gültigkeit.

STATISTICS

1	SICHT
2	+GEHÖR
3	+GERUCHSSINN
4	+GESCHMACKSSINN
5	+TASTSINN
6+	+WAHRNEHMUNG PSIONISCHER AKTIVITÄT

ZUSAMMENFASSUNG

STATISTICS

KRAFT	REICHWEITE	MINDESTWURF	DAUER	ENTZUG	SCHADEN
EMPATHIE					
BLUTUNG STILLEN	SICHTWEITE	KONSTITUTION*	SOFORT	(K/2)S	
DESINTERESSE	SICHTWEITE	WILLENSKRAFT*	SOFORT	((K/2)+1)M	
EINGLIEDERUNG	-	SPEZIELL	AUFRECHT	((K/2)+2)T	
GEFÜHLE LESEN	SICHTWEITE	WILLENSKRAFT*	SOFORT	(K/2)S	
GEFÜHLE SPÜREN	SICHTWEITE	WILLENSKRAFT*	SOFORT	((K/2)+2)M	
GEFÜHLE VERWIRREN	SICHTWEITE	WILLENSKRAFT*	AUFRECHT	((K/2)+2)S	
GEFÜHLSSUGGESTION	SICHTWEITE	WILLENSKRAFT*	SOFORT	((K/2)+2)T	
LEBENSKRAFT SPEND.	SICHTWEITE	10-ESSENZ	SOFORT	(K/2)T	
LINDERUNG	SICHTWEITE	WILLENSKRAFT	SOFORT	(K/2)M	
NIEDERSTARREN	SICHTWEITE	WILLENSKRAFT*	SOFORT	((K/2)+1)M	
PERFEKTE LÜGE	SICHTWEITE	9-WILLENSKRAFT	AUFRECHT	((K/2))+2)M	
PHOBIE	SICHTWEITE	WILLENSKRAFT*	AUFRECHT	((K/2)+2)T	
REDEKUNST	SICHTWEITE	WILLENSKRAFT*	SOFORT	(K/2)M	
SCHMERZRESISTENZ	-	10-ESSENZ	AUFRECHT	((K/2)+1)T	
SCHOCK	SICHTWEITE	WILLENSKRAFT*	SOFORT	((K/2)+2)S	
SELBSTKONTROLLE	-	WILLENSKRAFT	SOFORT	((K/2))+2)T	
TRAUMNACHRICHT	SICHTWEITE	WILLENSKRAFT*	SOFORT	(K/2)S	
UNWOHLSEIN	SICHTWEITE	WILLENSKRAFT*	AUFRECHT	((K/2)+1)S	
WAHNSINN	SICHTWEITE	WILLENSKRAFT*	AUFRECHT	((K/2)+3)T	
WORTE DES HASSES	SICHTWEITE	WILLENSKRAFT*	AUFRECHT	(K/2)S	
PSYCHOMETABOLISMUS					
BAUCHREDEN	-	10-ESSENZ	AUFRECHT	(K/2)M	
CAMOUFLAGE	-	10-ESSENZ	AUFRECHT	((K/2)+2)L	
ENTGIFTEN	-	POWERNIV.(TOXIN)	SOFORT	((K/2)+2)M	
FLAMMENMANTEL	-	10-ESSENZ	AUFRECHT	((K/2)+2)S	
GEIST ÜBER MATERIE	-	8-KONSTITUTION	AUFRECHT	((K/2)+2)T	
GEST. BEWEGUNG	-	10-ESSENZ	AUFRECHT	(K/2)M	
GESTEIGERTE SINNE	-	10-ESSENZ	AUFRECHT	((K/2)+2)M	
GEWANDTHEIT	-	10-ESSENZ	AUFRECHT	((K/2)+2)M	
HEILSCHLAF	-	10-ESSENZ	SOFORT	((K/2)+1)S	
KLAUENHAND	-	10-ESSENZ	AUFRECHT	(K/2)L	
KNOCHEN SPORNE	-	10-ESSENZ	AUFRECHT	(K/2)M	
KÖRPERKONTROLLE	-	10-ESSENZ	AUFRECHT	((K/2)+2)S	
KÖRPERWAFFE	-	10-ESSENZ	AUFRECHT	((K/2)+1)M	
NEUES GESICHT	-	10-ESSENZ	SOFORT	((K/2)+2)M	
REFLEX TURBO	-	10-ESSENZ	AUFECHT	((K/2)+2)T	
STEINHAUT	-	10-ESSENZ	AUFRECHT	((K/2)+2)M	
STIMMVERÄNDERN	-	SIEHETEXT	AUFRECHT	((K/2)+2)M	
ZELLREGENERATION	-	10-ESSENZ	AUFRECHT	K(SCHADENSNIVEAU)	
TELEKINESE					
BLITZ	SICHTWEITE	KONSTITUTION	SOFORT	((K/2)+1)S	SCHWER
E - BARRIERE	BEGRENZT	6	AUFRECHT	(K/2)T	
E - GESCHOß	SICHTWEITE	KONST.D.OPFERS	SOFORT	((K/2)+1)NIVEAU	NIVEAU
ENTFLAMMEN	SICHTWEITE	SPEZIELL	SOFORT	((K/2)+1)S	
FLAMME	-	4	AUFRECHT	((K/2)+2)M	
FLIEGEN	-	10-ESSENZ	AUFRECHT	((K/2)+2)S	
FROSTEN	SICHTWEITE	4	SOFORT	((K/2)+1)S	
GEGENST. FORMEN	SICHTWEITE	SPEZIELL	SOFORT	((K/2)+1)M	
GLITZERN	-	4	AUFRECHT	(K/2)M	
KINET. SCHLAG	-	-	AUFRECHT	(K/2)NIVEAU	NIVEAU
KINET. GESCHOß	-	WILLENSKRAFT	AUFRECHT	((K/2)+1)S	STUFEX20KM/H
LEUCHTEN	SICHTWEITE	4	AUFRECHT	((K/2)+1)M	
SCHMELZEN	SICHTWEITE	4	SOFORT	((K/2)+1)S	
SCHWERKRAFT BEEINFL	BEGRENZT	10-ESSENZ(PERSON)	AUFRECHT	((K/2)+2)M	
TECHNOLOGIE CRASH	SICHTWEITE	SPEZIELL	AUFRECHT	((K/2)+2)T	
VERB. GEG. FORMEN	SICHTWEITE	SPEZIELL	SOFORT	((K/2)+1)T	
ZERSCHMETTERN	1M/STUFE	SPEZIELL	SOFORT	((K/2)+2)S	

ZUSAMMENFASSUNG

STATISTICS

KRAFT	REICHWEITE	MINDESTWURF	DAUER	ENTZUG	SCHADEN
TELEPATHIE					
BLINDHEIT	SICHTWEITE	6*	AUFRECHT	((K/2)+2)M	
ERINNERUNG AUSL.	SICHTWEITE	INTELLIGENZ*	SOFORT	((K/2)+2)T	
ERSTICKEN	SICHTWEITE	KONSTITUTION*	AUFRECHT	((K/2)+2)T	
FALSCHE ERINNERUNG	SICHTWEITE	INTELLIGENZ*	SOFORT	((K/2)+1)S	
FEHLINFORMATION	BEGRENZT	6	AUFRECHT	((K/2))+1)S	
GEDANKEN LESEN	SICHTWEITE	WILLENSKRAFT*	SOFORT	(K/2)S	
GEDANKEN VERW.	SICHTWEITE	WILLENSKRAFT*	AUFRECHT	((K/2)+2)S	
GEDANKENBARRIERE	-	WILLENSKRAFT	SOFORT	((K/2))+2)T	
GEDANKENBLITZ	SICHTWEITE	WILLENSKRAFT*	SOFORT	((K/2)+1)S	
GEDANKENFLUT	SICHTWEITE	WILLENSKRAFT*	SOFORT	(K/2)SCHADEN	L/M/S/T
GEDANKENVERB.	SPEZIELL	WILLENSKRAFT	SOFORT	((K/2))+1)S	
HALLUZINATION	SICHTWEITE	WILLENSKRAFT*	SOFORT	((K/2)+2)M	
NACHRICHT	SICHTWEITE	WILLENSKRAFT*	SOFORT	(K/2)M	
SCHWINDEL	SICHTWEITE	SCHNELLIGKEIT*	SOFORT	(K/2)M	
STUMMHEIT	SICHTWEITE	6*	AUFRECHT	((K/2)+2)M	
SUGGESTION	SICHTWEITE	WILLENSKRAFT*	SOFORT	((K/2)+2)T	
TAUBHEIT	SICHTWEITE	6*	AUFRECHT	((K/2)+2)M	
TRAUMBRINGER	SICHTWEITE	WILLENSKRAFT*	SOFORT	((K/2)+2)S	
ULTIMATIVE LOGIK	SICHTWEITE	WILLENSKRAFT*	SOFORT	((K/2)+1)T	
VERSTÄNDIGUNG	SICHTWEITE	WILLENSKRAFT*	AUFRECHT	((K/2)+1)M	
VISION	SICHTWEITE	WILLENSKRAFT*	AUFRECHT	((K/2)+2)S	
VISIONISTIK					
EINGEBUNG	BEGRENZT	4 (+FOKUSSTUFE)	SOFORT	((K/2)+1)S	
GEFAHR SPÜREN	BEGRENZT	4	AUFRECHT	((K/2)+2)M	
GEFÜHLE D. VERG.	BEGRENZT	4	SOFORT	(K/2)S	
LEBEN SPÜREN	BEGRENZT	4	AUFRECHT	(K/2)L	
MUSTER EINPRÄGEN	BEGRENZT	4(+FOKUSSTUFE)	SOFORT	((K/2)+1)M	
MUSTER ERKENNEN	BEGRENZT	10-ESSENZ	SOFORT	((K/2)+1)M	
MUSTER LESEN	BEGRENZT	10-ESSENZ	SOFORT	((K/2)+1)S	
MUSTER SYNC.	BEGRENZT	4(+FOKUSSTUFE)	SOFORT	((K/2)+1)S	
MUSTER VERSCHL.	-	10-ESSENZ	AUFRECHT	(K/2)S	
ORIENTIERUNGSSINN	BEGRENZT	10-ESSENZ	SOFORT	((K/2)+1)M	
PERSON FINDEN	SPEZIELL	12-ESSENZ	AUFRECHT	((K/2)+1)M	
PSI ERKENNEN	BEGRENZT	KRAFT-/PSI-STUFE	SOFORT	((K/2)+2)M	
RICHTUNGSSINN	BEGRENZT	10-ESSENZ	AUFRECHT	((K/2)+1)L	
RUNDUM SICHT	BEGRENZT	10-ESSENZ	AUFRECHT	((K/2)+1)M	
SINNESTAUSCH	BERÜHRUNG	10-ESSENZ	AUFRECHT	((K/2)+2)T	
TRAUMWISSEN	BEGRENZT	10-ESSENZ	SOFORT	((K/2)+1)S	
VERGANGENH. SEHEN	BEGRENZT	4	SOFORT	(K/2)S	
VERLAGERTE SINNE	BEGRENZT	4	AUFRECHT	(K/2)M	

PSIONIKER/PSIONIKERIN

ATTRIBUTE

Konstitution
Schnelligkeit
Stärke
Charisma
Intelligenz
Willenskraft
Essenz
PSI

Reaktion
Initiative

KARMA

KARMAPOOL

persönlich | Team

GUTES KARMA

aktuell | gesamt

REPUTATION

persönlich | öffentlich

POOLS

PSI

IMPROVISATION

KAMPF

HACKING

TASK

FERTIGKEITEN

Fertigkeit	all.	kon.	sp.	mod.

WAFFEN

Name	Art	Tarn	Modus	kurz	mittel	lang	extrem	Muni	Schad.	Modifkationen

CREDSTICK

Art | Stufe ○ | Kontostand

CONNECTION

FAHRZEUG

leichter Schaden
mittlerer Schaden
schwerer Schaden
zerstört

- Typ
- Handling
- Geschw.
- Rumpf
- Panzerung
- Signatur
- Autopilot
- Sitze
- Verbrauch
- Zuladung
- Türen
- Motor
- Sensoren
- ECM/ECCM

ANMERKUNGEN

NOTIZEN

AUSRÜSTUNG

KLEIDUNG

	BAL	STO

CRYOGENIC SKILL TEACHING SYSTEM

VOM SOFA INS LABOR UND WIEDER ZURÜCK, UM EINE FERTIGKEIT REICHER...

>>>>>[Auf dem Markt wird jetzt ein System angeboten, mit dem es möglich ist sich eine Fertigkeit direkt in das Gehirn einspeichern zu lassen. Um es Euch zu erklären sollte ich ein wenig zurück greifen.

Ihr habt mit Sicherheit den großen Medienrummel mitbekommen, der vor zwei Jahren veranstaltet wurde. Es ging die Meldung in den Trid's rum, daß der Konzern SpaceTech, für die Raumfahrt eine Technologie entwickelt hat mit der es möglich sei, Menschen in einen Kälte-Tiefschlaf zu versetzen und diese daraus wieder zu erwecken. Es hieß, daß die Raumfahrt dadurch einen grossen Schritt in der Eroberung des All's gemacht hat. Heute ist ein neues abgewandeltes Cryo-System auf dem Markt.



TIEFSCHLAFLEVEL 2,345 - INPUTLEVEL 3,2 - ...

Denn das System von SpaceTech gab den Anstoß für das CST-System, das Cryogenic Skill Teaching System. SENSO ein Konzern spezialisiert auf die Entwicklung neuer medizinischer Systeme hat auf dem Gebiet der Tiefkühltechnologie weitergeforscht, da sie sich weitere Einsatzgebiete dieser Technik in der Medizin versprachen.

Nachdem SENSO-Wissenschaftler die Auswirkungen des Cryo Systems auf den Menschen ausgewertet haben, wurde unteranderem verifiziert, daß während des Tiefschlafs das Gehirn anfällig für Manipulationen bzw. Suggestionen wird. Hoffend darauf, daß man einen Zugang zum Gehirn des Menschen erhalten würde, erhöhte SENSO die Forschungsanstrengungen auf diesem Gebiet. Die weiteren Untersuchungen ergaben Aufschluß über die genaue Arbeitsweise des Gehirns und wie Informationen zu interpretieren sind. Durch die Forschung konnte genau festgestellt werden Wie und Wo im Gehirn Informationen aufgenommen und verarbeitet werden können. Nach diesen Erkenntnissen war der Schritt zur Erstellung von Fremddaten, die im Gehirn gespeichert und genutzt werden können, nicht mehr weit.

Nach Monaten der Arbeit und der Neuanstellung neuer Wissenschaftler kam der Durchbruch, die Wissenschaftler hatten eine Möglichkeit gefunden, kontrolliert Informationen im Gehirn abzuspeichern. Die Technik war noch nicht vollständig ausgereift, aber SENSO steckte jetzt alle verfügbaren Ressourcen in die weitere Forschung, um schnellstmögliche Ergebnisse zu erhalten. Vor zwei Monaten stand dann ein vollfunktionsfähiges benutzbares System im Konzern, mit diesem man jetzt Fertigkeiten in das Gehirn eines Menschen einspeichern konnte und das in einer minimalen Zeitaufwendung.

Um weiterhin auf dem Weltmarkt konkurenzfähig zu sein, mußte die verbrauchten Ressourcen wieder rein kommen und man schloß einen Vertrag mit den Militärs ab, die sich sofort für das System interessiert hatten.

SENSO findet aber auch Abnehmer in zivilen Bereichen. So versucht die Fire-Hunter Inc. ihre Löschmannschaften mit dieser Technologie auszubilden, besonders bei Fertigkeiten die nur mit erhöhtem Risiko erlernt werden können.

In einer Welt wo Chrome und Silikon zum Volkssport erhoben wurde ist es nicht verwunderlich das eine derartige Behandlungsmethode einen großen Zuspruch erfährt. In Kreisen, die sich diese Behandlung leisten können, ist es sogar zu einem Sport geworden aus Spaß Fertigkeiten implantieren zu lassen die außergewöhnlichen Charakter besitzen, wie zum Beispiel Hochseilakrobatik, Free-Climbing,.....

Die große Beliebtheit dieser Behandlung ist aber wahr-

scheinlich darauf zurückzuführen, das den Menschen die Möglichkeit geboten wird, eine Fertigkeit zu erlernen und das in einem Zeitraum der weit unterhalb der Zeit liegt die im Normalfall dafür geopfert werden müßte. Wie sagt man doch „Zeit ist Geld". Ein weiterer Vorteil ist der, daß kein Karma geopfert werden muss um an die Fertigkeit zu gelangen. Die neue Fertigkeit ist dauerhaft vom Gehirn gespeichert und verhält sich wie eine normale Fertigkeit, d. h. man kann Informationen vergessen, wenn man sich nicht von Zeit zu Zeit mit ihr beschäftigt. Die Fertigkeit kann wie bei normalen Fertigkeiten verbessert werden, bzw. mit Karma gesteigert werden.
Im folgenden sind spieltechnische Informationen zu diesem System zu finden.

FERTIGKEITEN

KURZINFOS...

Ein Charakter kann sich theoretisch jede Fertigkeit einspeichern lassen die in der Welt des Spielmeisters vorkommt. Einschränkungen sind natürlich durch das Angebot der einzelnen Kliniken gegeben, wie gesagt, diese Technologie ist sehr neu und für einige Fertigkeiten werden die benötigten Daten noch nicht vorliegen. Grundsätzlich kann zwischen Allgemein-, Konzentrations-, Spezialisierungs- und Sprachfertigkeiten gewählt werden, sollte aber im klaren sein das die Datenmengen die Allgemeinfertigkeiten umfassen beträchtlich grösser sind als die von Spezialisierungen oder von Sprachen. Die entsprechende Datenmenge für eine Fertigkeit ist aus untenstehender Tabelle zu erlesen.

STATISTICS

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
ALLGEMEIN	10	20	30	200	250	300	700	800	900	2000
KONZENTR.	6	12	18	120	150	180	420	480	540	1200
SPEZIALIS.	4	8	12	80	100	120	280	320	360	800
SPRACHEN	3	6	9	24	30	36	70	80	90	300

Da der Staat beziehungsweise die Konzerne eine gewisse Kontrolle über die Speicherung von Fertigkeiten behalten wollen, ist es kein Wunder das sie Richtlinien erstellen, die die Fertigkeiten in entsprechende Lizenzlevel unterteilen. Diese Level sind von 0 bis 3 definiert und in diese werden die Fertigkeiten entsprechend Ihrer „Gefahrenstufe" eingeteilt:

STATISTICS

LEVEL 0	FAHRZEUGE(B/R), STENO, SPRACHEN, WAFFENLOSER KAMPF
LEVEL 1	NAHKAMPFWAFFEN, PROJEKTILWAFFEN, FEUERWAFFEN, ..
LEVEL 2	SCHWERE WAFFEN, DECKEN, ELEKTRONIK(SICHERHEITSSYS.)
LEVEL 3	SPRENGSTOFFE

Aus diesem Grund ist es unwahrscheinlich das öffentliche Kliniken ohne entsprechende Vorlage einer Lizenz einige Fertigkeiten implantieren werden. Fertigkeiten die in Level 0 fallen, benötigen keinerlei Lizenzvorlage und sind überall erhältlich. Die aufgeführten Fertigkeiten in der Tabelle sind nur als Beispiel beziehungsweise als Richtlinie zu verstehen. Der Spielleiter sollte sich vorher Gedanken machen, welche Fertigkeiten er wo einstufen will.
Wenn der Staat oder die Konzerne schon Lizenzen für Fertigkeiten vergeben, werden sie diese natürlich nicht an jeden auf der Straße verteilen. Es sollte bei der Vergabe von Lizenzen beachtet werden, daß der Erhalt einer Lizenz Level 1, mit der man sich eine Feuerwaffen-Fertigkeiten einspeichern lassen kann, genauso schwer zu erhalten sein soll wie eine Lizenz für eine richtige Feuerwaffe. Entsprechend sollten dann auch die höheren Level behandelt werden. Shadowrunner, oder besser gesagt SIN-lose, dürften einige Schwierigkeiten haben, Lizenzen legal vom Staat oder von einem Konzern zu bekommen und müßten daher wie bei einer SIN die Lizenz fälschen lassen. Preise für gefälschte Fertigkeitslizenzen liegen zur Zeit für Level 1 bei 1000¥ pro Stufe, für Level 2 bei 2000¥ pro Stufe und für Level 3 bei 4000¥ pro Stufe. Die Anlaufstellen für Fälschungen sind die gleichen wie bei einer SIN.

FINDEN EINER KLINIK

WIE ALLES ENTSTEHT NICHTS AUS DEM NICHTS...

Um sich eine Fertigkeit einspeichern zu lassen, ist es notwendig, sich die entsprechenden Gerätschaften zu besorgen und das scheitert meistens an der GRÖSSE des Credsticks. Es ist wesentlich günstiger, sich nach Institutionen umzusehen die diese Technologie und die Behandlung anzubieten haben. Die zur Zeit gängigsten Anlaufstellen für derartige Behandlungen, sind nur große Kliniken. Es ist eher unwahrscheinlich, daß das kleine Hospital an der Ecke sich diese Technik leisten kann. Ein Richtwert ob eine Klinik als eine große Klinik einzustufen ist wäre, wenn die Kliniken ALPHA- oder BETA-Cyberware im Angebot haben.
Das Finden einer Klinik wird sich für Schadowrunner etwas schwieriger gestalten als für den Normalbürger. Aufgrund fehlender SIN ist es dem Runner nicht möglich, sich in einer öffendlichen Klinik anzumelden und zweitens weigern sich Kliniken ohne Vorlage einer Lizenz entsprechende Fertigkeiten zu speichern. Die Fertigkeiten, die für Shadowrunner erst interressant werden, fallen aber unglücklicherweise meist in die Kategorie der gefährlich eingestuften Fertigkeiten. Es bleibt dem Runner entweder die Möglichkeit, sich eine falsche SIN und Lizenz zu besor-

gen, was leider nie richtig sicher ist oder er sucht sich eine Schattenklinik, die diese Behandlung anbietet. Wie eine Schattenklink ausfindig gemacht wird, sollte im Grunde klar sein und nicht nocheinmal erwähnt werden, nachzuschlagen im Straßensamurai-Katalog.

DAUER

ALLES DAUERT SOLANGE WIE ES NUN MAL DAUERT...

Obwohl sehr viel Zeit eingespart wird, muß dennoch für die Behandlung ein wenig Zeit geopfert werden. Der Zeitraum für die Behandlung ist keine Festzeit sondern variiert zwischen einzelnen Individiuen. Dies ist auf die Lernfähigkeit des Patienten zurückzuführen, denn je lernfähiger bzw. intelligenter er ist, um so schneller wird er die Behandlung beendet haben. Ein weiterer wesentlicher Faktor für die Dauer der Behandlung, ist natürlich die Datenmenge der zu speichernden Fertigkeit. Je höher und allgemeiner die Fertigkeit, umso größer die umfassende Datenmenge. Die genaue Zeit berechnet sich wie folgt: (Datenmenge/Intelligenz des Patienten) ergibt die Anzahl der Tage, die der Charakter in der Tiefschlaf-Lernphase verbringen muß. Es wird wenn nötig immer auf den vollen Tag aufgerundet und die Mindestzeit für die Tiefschlafphase liegt bei einem vollen Tag.
Zu der eben berechneten Zeit wird die Dauer der Vorbereitungs- und der Rehabilitationsphase hinzuaddiert, die jeweils 2 Tage in Anspruch nehmen. Daraus ergibt sich eine Gesamtzeit von:

[(Datenmenge/Intelligenz)+4] Tage
(immer aufrunden)

KOSTEN

HEY LEUTE WENN IHRS NOCH NICHT WUSSTET NUR DER TOD IST UMSONST...

Die Technik, die für eine solche Behandlung benötigt wird, ist sehr teuer und daher hat diese Behandlung auch ihren Preis. Die Kosten, die für eine derartige Behandlung gezahlt werden müssen, setzen sich zusammen aus Festkosten für die Vorbereitungs- und Rehabilitationsphase und einem Tagessatz für die Tiefschlaf-Lernphase. In einer öffentlichen Klinik liegen die Festkosten bei 4500¥ und der Tagessatz liegt bei 2000¥. Wenn der Charakter sich entscheidet, diese Behandlung in einer Schattenklinik vornehmen zu lassen, muß er den doppelten Preis zahlen. Es ist angeraten sich beraten zu lassen, wie lange eine Behandlung andauern wird, es könnte sein, daß nach einigen Tagen der Credstick streiken wird.

TECHNISCHER ABLAUF DER BEHANDLUNG

WER WILL NICHT WISSEN WAS DIE HINTERHÄLTIGEN ÄRZTE MIT EINEM ANSELLEN...

Der gesamte Zeitraum, den die Behandlung umfasst, wird in drei Etappen eingeteilt. Die Vorbereitungsphase als erste, darauf folgend die Tiefschlaf-Lernphase und zum Schluß die Rehabilitationsphase.

DIE VORBEREITUNGSPHASE

Diese Phase der Behandlung wird zur genauen Erklärung in zwei Schritte unterteilt.

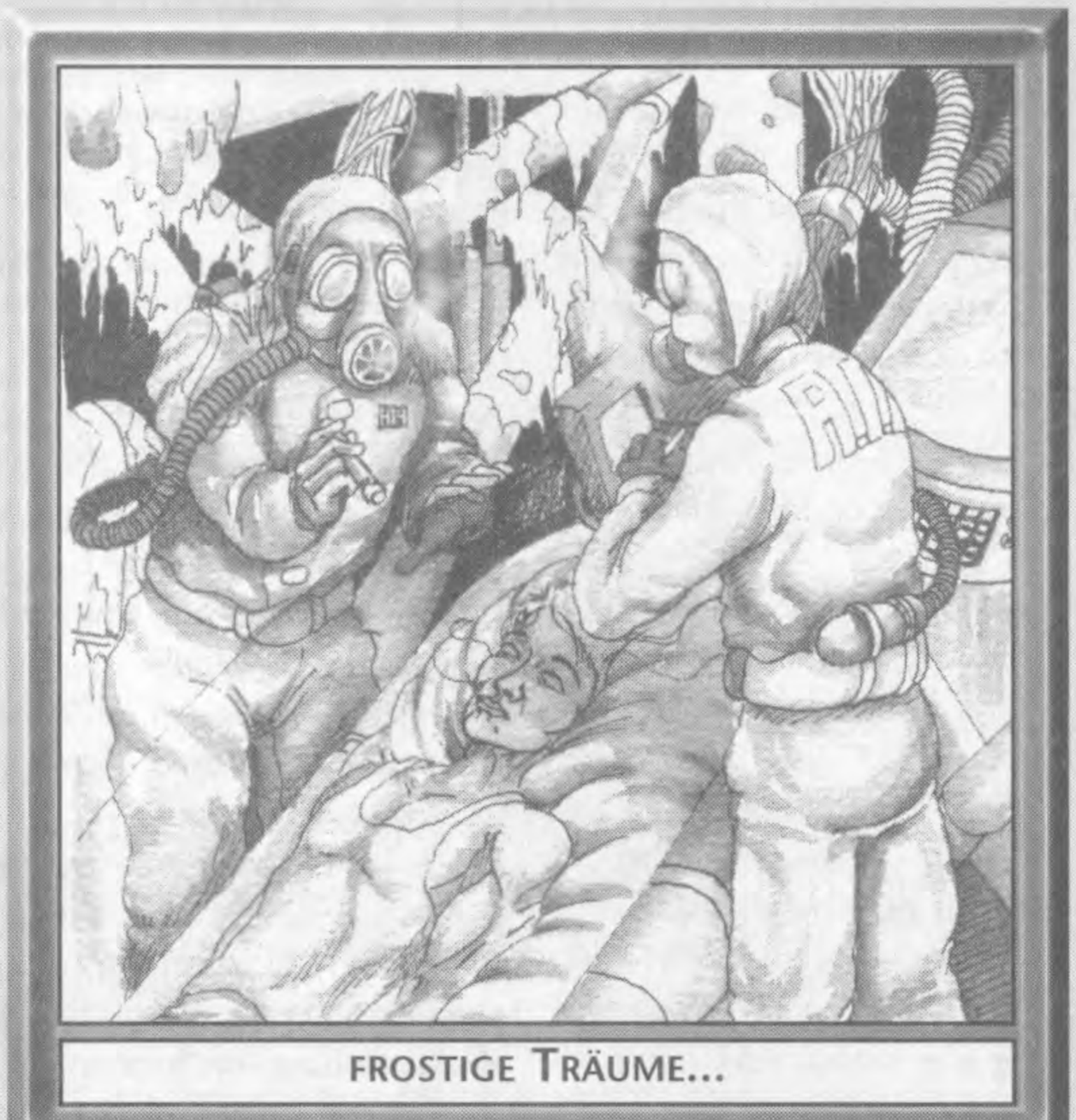
1. Wie oben schon erwähnt, ist der Aufbau und die Nutzung jedes Gehirnes verschieden und daher muß erst ein umfangreiches Profil des Gehirns erstellt werden. Dieser Test gibt Aufschluß über die genaue Zusammenstellung der Fertigkeitsdaten, die dann gespeichert werden sollen. Wenn dieser Test nicht vorher durchgeführt wird, ist die Speicherung der Fertigkeitsdaten fehlerhaft und kann unter Umständen fatale Folgen haben. Nähere Informationen sind im Abschnitt „... zu Risiken und Nebenwirkungen“ zu lesen.
Erst durch diesen Test ist es möglich, eine genaue Angabe über den Zeitraum, den die Behandlung andauert, zu geben. Je lernfähiger bzw. intelligenter ein Charakter ist, umso größer können die Datenblöcke sein, die er an einem Tag aufnehmen kann. Um den genauen Zeitraum festzulegen sieh im Abschnitt „Dauer“ nach. Trotzdem der Test absolviert wurde, wird die Fertigkeit dem Besitzer noch fremd sein und er muß erst eigene Erfahrungen mit ihr machen. Zur Zeit ist es noch nicht möglich, die Fremdartigkeit der Daten für den Besitzer so zu minimieren, daß er von Anfang an die Fertigkeit als eigene akzeptieren kann. Nachdem dieser Schritt erledigt ist müssen Vorkehrungen für die Kühlphase getroffen werden.

2. Um einen reibungslosen Ablauf der Kühlschlaf-Phase zu gewährleisten, muß der Patient entsprechend vorbereitet werden. In diesem Schritt wird der Körper mit Medikamenten behandelt, die die Belastungen der Tiefschlaf-Phase für den Körper minimieren sollen.
Um eine Fertigkeit im Gehirn speichern zu können, benötigt man einen Inputkanal ins entsprechende Gehirn. Zur Zeit können nur zwei Möglichkeiten genutzt werden, um Informationen ins Gehirn zu transferieren. Die erste und unkomplizierteste Inputmöglichkeit ist der Tranfer über die Datenbuchse und wird auch in den meisten Fällen angewand. Sollte sich also schon herausstellen, daß man diese Behandlung öfter nutzen möchte, wäre zu überle-

gen, ob man nicht eine Datenbuchse implantieren läßt. Dennoch kommt es vor, das Personen sich noch keine Datenbuchse zugelegt haben. In diesem Fall wird der zweite mögliche Inputtransfer genutzt, der Neurohelm.
Um die Patienten während der Tiefschlaf-Phase zu überwachen, werden noch am gesamten Körper Sensoren platziert, die dem Arzt die Möglichkeit geben, den Patienten vollständig unter Beobachtung zu haben. Nachdem der Körper vorbereitet wurde, wird der Patient jetzt in ein künstliches Koma versetzt, um die folgende Prozedur für das Gehirn verträglicher zu gestalten.

Die Tiefschlaf-Lernphase

In dieser Phase der Behandlung werden die Lebensfunktionen des Patienten auf fast Null gesenkt, zu diesem Zweck wird der Körper des Patienten unterkühlt.
Um diesen Zustand zu erreichen und das ohne körperlichen Schaden, muß die Temperatur in einem Bruchteil einer Sekunde gesenkt werden. Der Patient wird zu diesem Zweck in einem sarggroßen Tank gebettet, der mit einem Gasgemisch gefüllt wird. Das Gas besitzt die Eigenschaften eines sehr wärmeleitenden Stoffes und wird durch ein Katalysatorgas aktiviert. Nachdem der Patient im Kühltank liegt und alle Technik angeschlossen wurde, wird das Gas aktiviert. Die Innentemperatur des Tanks fällt innerhalb einer Sekunde dermaßen, daß der Körper des Patienten einen Kälteschock erfährt. Die Lebensfunktionen des Patienten sind jetzt nur noch über die Sensoren minimal meßbar. Der Körper bleibt während der gesamten Tiefschlaf-Phase gekühlt.
Nach diesen Schritten wird nun mit dem Input angefangen und der Patient registriert von der Außenwelt nichts mehr. Wenn der Input beendet wurde, wird der Patient aus den Kühltank herausgeholt und in den OP gebracht. In einer speziellen Wanne wird der Patient in einem Wärme-Gel gebadet. Innerhalb kurzer Zeit wird die derzeitige Temperatur des Patienten auf Körpertemperatur erhöht und der Patient wird dann sofort wiederbelebt. Durch die hohe Belastung des Körpers in der Tiefschlaf-Lernphase, benötigt der Charakter eine von einem Arzt überwachte Erholungsphase, bevor er wieder in den Alltag entlassen wird.



FROSTIGE TRÄUME...

Die Rehabilitation

Nachdem der Körper wiederbelebt wurde, wird der Körper einer vollständigen ärztlichen Untersuchung unterzogen, um entstandene Schäden zu erkennen und falls nötig zu kurieren. Wenn der Körper wieder in den normalen Parametern funktioniert, wird das künstliche Koma langsam aufgehoben und das Gehirn zusätzlich stimuliert. Der Patient erhält einen langen von einem Arzt überwachten Erholungsschlaf, in dem der Körper mit speziell zusammengestellten Aufbaustoffen versorgt wird. Wenn der Patient aus diesem Schlaf erwacht, wird er sich noch sehr niedergeschlagen fühlen, dennoch werden die neuen Kenntnisse in einem Test abgefragt und auf Vollständigkeit hin geprüft. Einige Tage nach der Behandlung wird geraten, keine großen Anstrengungen zu unternehmen und sich zu schonen.

Die neue Fertigkeiten

Wow!!!!...

Trotz all der Vorteile, die diese Behandlung zu bieten hat, ist sie doch mit einem kleinen Nachteil behaftet. Die Fertigkeitsdaten sind, obwohl sie für den einzelnen Patienten zugeschnitten sind, für das Gehirn dennoch derart fremd, daß, wenn eine Probe mit der neuen Fertigkeit verlangt wird, der Besitzer von der Anwendung Kopfschmerzen erhält. Die Kopfschmerzen beeinträchtigen ihn dermaßen, daß er einen leichten Betäubungsschaden angerechnet bekommt. Dieser Schaden ist aber nicht

komulativ, so daß bei vier verlangten Proben nicht viermal leichter Betäubungsschaden angerechnet wird. Die Kopfschmerzen halten solange an, wie die Fertigkeit eingesetzt wird und verschwinden 20 min nach Beendigung der Tätigkeit. Sollte sie danach noch einmal eingesetzt werden, treten die Kopfschmerzen wieder auf.

Während des Tests, wird der Patient zum ersten Mal mit den Kopfschmerzen konfrontiert. Selbst wenn der Charakter auch vorgewarnt wurde, sind die Kopfschmerzen doch unangenehm und andersartig als die, die er vielleicht aus der Vergangenheit kennt.

Die im Test gegebenen Antworten werden den Charakter mit Sicherheit verunsichern, da diese Situation mit einer teilweisen Amnesie zu vergleichen ist. Der Charakter kann Fragen beantworten, die er überhaupt nicht beantworten hätte können. Stellt Euch vor, Ihr habt noch nie unter die Motorhaube eines Autos gesehen und könnt plötzlich ganz genau jedes Einzelteil des Motors benennen(..dies ist eine Franklin-Dichtung.., ..das ist die Conner-Einspritzung,..). Es ist für den Charakter irgendwie beklemmend, wenn er sein Wissen keiner eigenen Erinnerung zuordnen kann.

Dem Patienten wird geraten, sich mit seiner Fertigkeit zu beschäftigen und eigene Erfahrungen mit ihr zu sammeln. Das ist notwendig, um die Kopfschmerzen loszuwerden und ohne Einschränkung die Fertigkeit nutzen zu können. Der Charakter muß zu diesem Zweck Karma in Höhe der neuen Fertigkeitsstufe opfern. Nach der Steigerung hat der Charakter die implantierten Daten als seine eigenen verarbeitet. So nach und nach wird dann auch das Gefühl einer teilweisen Amnesie verschwinden, denn dem Wissen wird immer mehr eigene Erfahrung zuzuordnen sein.

Zu Risiken und Nebenwirkungen

In dieser Welt ist nichts, überhaupt gar nichts perfekt und es kann immer zu Zwischenfällen kommen...

Theoretisch sollte es keine Komplikationen geben, aber wie so oft sieht die Praxis doch anders aus. Bei der Behandlung mit dem CSTS wird direkt im Gehirn gearbeitet und bei einer falschen Anwendung kann es schon zu fatalen Folgen kommen.

Zu Risiken kann es kommten, wenn das Gehirnprofil in der Vorbereitungsphase nicht erstellt wurde. In diesem Fall werden Daten falsch abgespeichert und ergeben eine verdrehte Logik zu eigenen Informationen. Der Spielleiter würfelt mit der Biotech-Fertigkeit des behandelnden Arztes gegen einen Mindestwurf von 9 und die Anzahl der Erfolge ergeben dann das Ausmaß der Behandlung:

Statistics

Erfolge	Auswirkung
0-1	sollte der Charakter die Fertigkeit anwenden, wird er mit einem extremen Logikproblem konfrontiert. Eine sogenannte „Logikbombe". Der Charakter erhält 8T Betäubungsschaden und kann diesen Schaden nur mit Intelligenz statt mit Konstitution senken.
2-4	sollte der Charakter die Fertigkeit anwenden, wird er mit einem leichten Logikproblem konfrontiert. Der Charakter gerät in eine Gedankenschleife. In dieser Situation kann der Charakter keine Handlungen unternehmen, er ist so in seine Gedanken vertieft, daß er von der Außenwelt nichts mitbekommt. Um sich aus dieser Situation zu lösen, kann der Charakter alle 10 Runden eine Intelligenz(8)Probe tätigen. Ist sie erfolgreich, hat er sich aus der Schleife gelöst.
5+	Der Arzt hat die Daten korrekt abspeichern können. Keine weiteren Einschränkungen.

Das System ist im Grunde genommen ohne Probleme anwendbar. Sollte aber ein Spielleiter das CSTS als zu perfekt sehen, kann er jederzeit Schwierigkeiten einbauen. Der Arzt kann z.B. bei der Erstellung des Profils eine Probe ablegen müssen, das Einfrieren und Auftauen läßt sich jederzeit gefahrvoller gestalten oder die normalen Auswirkungen können erhöht werden. Wie gesagt, alles ist optional und erhebt keinen Anspruch auf absolut korrekte Durchführung.

Die Möglichkeiten eines solchen Systems sind weitgefächert und mit Sicherheit noch nicht erschöpft. Zur Zeit arbeitet SENSO an einem System, mit dem die Intelligenz eines Menschen gesteigert werden kann. SENSO versucht aber auch noch, die Implantierung einer Fertigkeit zu perfektionieren. Gerüchten zufolge sollen dabei die natürlichen Input-Kanäle des Menschen(Ohr, Auge,..) genutzt werden.

RungeSystems versucht sich gerade daran ein System zu entwickeln, mit dem es möglich wäre, Korrekturen vorzunehmen, wie z.B. Rechts- in Linkshändigkeit zu ändern, oder eine Beidhändigkeit zu schaffen. Es soll mit diesem System unter anderem auch möglich sein, eine entstandene Amnesie zu beseitigen.

Aber das sind alles nur Gerüchte und ob sie einen gewissen Wahrheitsgehalt haben, ist nicht so ohne Weiteres herauszufinden. Wie eigentlich alles, steht auch dies in den Sternen.

Yoooo Leute, ich hoffe Ihr habt all mein Geschwaffel verstanden. Wenn Ihr noch Fragen habt, Keane steht Euch jederzeit zur Verfügung.]<<<<<

-Keane(06:15:34/16-12-56)

FERTIGKEITEN ERLERNEN

FLEXIBILITÄT IST DAS HALBE LEBEN.

„Frag, das mußte ja passieren, ich war schon so nahe dran !", dachte Elroy der Zwergendieb, als er sich an einem von ihm gespannten Stahlseil so schnell er konnte entlanghangelte. Währenddessen wird die ruhige Nacht jäh von einer schrillen Sirene zerrissen. Behende wie ein Eichörnchen greift Elroy nach dem Sims des gegenüberliegenden Hauses. Auf leisen Sohlen klettert er das Dach hinunter, bis er an der Regenrinne angelangt ist. Flink wie eine Spinne an ihrem Faden, rutscht er an der Regenrinne dem Boden entgegen. Als er die Straße zu seinem Wagen überquert, krampfhaft sich zu einer unauffälligen Laufgeschwindigkeit zwingend, nimmt er die enganliegende schwarze Maske vom Gesicht.
Hektisch rammt Elroy die Keycard in das Zündschloß und startet den Wagen, wobei ihm der Schweiß in kleinen Rinnsalen zwischen den Barthaaren entlangläuft.
„Ich bringe diesen Idiot von Informanten um, wenn ich ihn in die Finger bekomme. Alles easy, die Schlösser sind absolut lowtech, die Kameras sind im Handumdrehen ausgeschaltet. Und was war mit der Fingerabdruckgesicherten Laserbarriere ?!!" Elroy rieb sich mit der rechten Hand über die schmerzende Stelle am rechten Oberschenkel. Nachdem er alle Hindernisse überwunden hatte, trennten ihn nur noch fünf Meter von seinem Ziel. Für einen Moment ließ seine Aufmerksamkeit nach, so das er das kleine Metallplättchen übersah, welches ein Glasdisplay umrahmte. Das Nächste, was er im peripheren Blickwinkel wahrnahm, war das Aufleuchten mehrerer roter Punkte. Seine Reflexe katapultierten ihn nach hinten, dennoch wurde sein rechtes Bein schmerzhaft von einem sengenden Laserstrahl verbrannt.
„So etwas hätte mir nicht passieren dürfen, ich darf mich nicht immer auf meine alten Instinkte verlassen. Muß dafür sorgen wieder up to date zu sein. Die Sicherheit schläft auch nicht, jeden Monat wird neues Zeug auf den Markt geworfen, vieles ist Schrott, aber einige Sachen können einen das Leben kosten."
Elroy strich sich durch den Bart, wie er es immer tat, wenn er grundlegende Dinge durchdachte.
„Ich brauch' einen Mentor, jemand der sich auskennt und mir sagt, wo die Schwachstellen der neuen Hardware liegen. Sieh es ein Elroy, dein Latein ist langsam am Ende! Mann, das wird wieder Zeit und vor allem Geld kosten."
Elroy lehnte sich zurück und verlagerte seine Aufmerksamkeit auf die Headware. In seinen Ohren ertönte ein Freizeichen, welches sofort von einem Wählton abgelöst wurde. Nach zweimaligem Klingeln meldete sich eine Stimme in seinem Kopf: „Wer ist da ?!". „Hier ist El', ich brauch' deine Hilfe. Ich suche jemanden der sich mit SecTech auskennt und die Zeit und Geduld hat sie einem Zwergen zu erklären." Für einen Moment herrschte Totenstille in der Leitung „Hmm, ich kenn' da jemanden, der vielleicht in Frage käme. Für 600 Y bringe ich eine Verbindung zwischen euch beiden zustande". „Ist er auch gut, ich meine Magschlösser kann ich auch ohne Hilfe knacken." Elroy vernahm ein kurzes Schnaufen in der Leitung, „Hey Mann, der Kerl hat meine Sicherheitsanlage installiert, und das heißt schon was. Aber er hat seinen Preis." Elroy zog schwermütig seinen Credstick aus der Innentasche und dachte „Ich wußte, das wird teuer, aber Flexibilität ist das halbe Leben..."



FRAG, DAS MUßTE JA PASSIEREN,...

Die Shadowrunregeln besagen, wenn man seine Fertigkeiten steigern will, geschieht dies durch eine Anzahl von Karmapunkten. Je höher die Stufe, desto mehr Karma muß aufgewandt werden. Grundsätzlich gibt es daran nichts auszusetzen, dennoch bin ich der Meinung, das es möglich sein müßte, bestimmte Fertigkeiten leichter zu erlernen. Besonders, wenn man einen Lehrer hat. So können wir heute in eine Fahrschule gehen, Fahrstunden bezahlen und Autofahren lernen. Dafür sollte man im Shadowrun - Universum nicht seine sauer verdienten Karmapunkte in diesem Ausmaß opfern müssen. Ich will mit diesem System das Karmapunkteprozedere nicht total entkräftigen, sondern nur ein wenig mildern.
Nach diesem System sollte es möglich sein, einen Fertigkeitenpunkt zu erwerben, indem man einen Lehrer in Anspruch nimmt, ihn bezahlt und auch ein wenig Karma ausgibt. So kann der Spielmeister mal mehr Geld als Karmapunkte rausrücken und mal umgekehrt arbeiten. Die Spieler sind dennoch in der Lage ihre Fertigkeiten zu verbessern.
Der Ablauf ist folgender:

1. Kontakte checken, d.h. man muß ersteinmal sehen, ob man jemanden kennt, der einem die entsprechende

Fertigkeit beibringt. Ist dies nicht der Fall, muß man sich jemanden vermitteln lassen, was natürlich die Kosten hebt.

2. Jetzt ist ein Gebräuchewurf fällig, um zu klären ob die Person willens ist mit jemandem sein Wissen zu teilen. Je höher die Anfangsstufe ist, desto schwieriger wird es. Wer möchte schon gern seine geheimsten Wissensschätze einfach so herausrücken. Im Allgemeinen genügt eine Person die halbwegs intelligent ist (Intelligenz mind. 5) und die gewünschte Fertigkeit entsprechend gut beherrscht (Fertigkeitsstufe mindestens 6). Moment mal, werden vielleicht einige von euch denken. Der Kontakt, der hier angegeben ist, hat doch gar nicht Intelligenz 5 und die Fertigkeit ist auch viel niedriger. Das mag bei vielen Kontakten stimmen, dennoch hat ein Lone Star Cop ständig Schießübungen, von denen er eine ganze Menge weitergeben kann. Ein Trollrausschmeißer muß fast jeden Abend eine Person etwas unsanfter bitten, die Lokalität zu verlassen. Damit hat er eine Menge Erfahrungen, wie man jemanden hauen muß, damit er liegen bleibt. Kurz gesagt, diese Leute sind vom Fach und wissen in diesem speziellen Fall ganz genau, wovon sie reden, auch wenn sie sonst nicht so „helle" sind. Hinzu kommt die Tatsache, daß bei vielen Fähigkeiten spezielles Equipment vorhanden sein muß, ein Schießstand oder Hindernißparkur zum Beispiel. Je mehr Erfolge man verbucht, desto kürzer ist der Zeitraum, den man zum Lernen benötigt (bei ungeraden Zahlen aufrunden). Es werden auch sämtliche andere Modifikatoren dazugezählt, wie Verletzung, Rassismus, etc.



DER ROTE, NICHT DER GRÜNE...

3. Kosten ergeben sich durch die Art der Fertigkeit. Außerdem wird dabei beachtet, ob man sich die Fertigkeit legal oder illegal aneignet.

4. Zu guter Letzt wird der Zeitraum bestimmt, dieser kann unterschiedlich lang sein, je nachdem was gelernt wird, und wieviele Erfolge man am Anfang bei der Gebräucheprobe erzielt.

Beispiel:

Elroy möchte gerne seine Elektronikfertigkeit steigern. Er überlegt sich wen er so kennt, aber niemand kommt da so richtig in Frage. Also ruft er seinen Schieber an, und fragt ihn ob er einen entsprechenden Kontakt hat, der weiß was er tut. Geld regiert die Welt und Elroy's Schieber schon lange. Elroy zahlt erstmal 600 Y pro Punkt für die Vermittlung 'drauf.

Jetzt, wo er eine Telekomnummer hat, versucht er Sparky, den Elektriker, direkt zu erreichen. Die beiden plauschen kurz miteinander und Elroy's Gebräuche Straße - Wurf wird fällig. Der Mindestwurf ist bei seinem momentanen Fertigkeitswert Elektronik (4), 5. Nun ist das Problem, daß Sparky mal fürchterlich von ein paar Zwergen übers Ohr gehauen worden ist, so daß sein Rassismuswert gegen Zwergen bei +3 liegt. Mit diesen Vorurteilen gegen sich, klettert der Mindestwurf auf 8.

Elroy hat Gebräuche Straße 6 und würfelt gegen 8. Er würfelt eine 2, 5, 4, 4, 9, 11. Damit hat Elroy Sparky klar gemacht, daß er der ehrlichste Zwerg der Welt ist, zweifellos einer der wichtigsten Fähigkeiten als Dieb.

Elroy möchte seine Fertigkeit um drei Punkte steigern, also wäre er für 60 Tage aus dem Verkehr gezogen, da er allerdings zwei Erfolge erzielt hat, reduziert sich der Zeitraum auf 30 Tage. Bei ungeraden Zahlen wird immer aufgerundet.

Das ganze wird Elroy die stolze Summe von 12.000 Y kosten, da er die ganze Sache illegal im Hinterzimmer von Sparky lernt und nicht in einem Volkshochschulkurs, was ohne SIN schwer möglich ist.

Die Karmakosten belaufen sich auf 18 Karmapunkte (Stufe 5 = 5 Punkte, Stufe 6 = 6 Punkte, Stufe 7 = 7 Punkte). Nach dem normalen System hätte Elroy 36 Punkte zahlen müssen.

ELEKTRONIK

KONTAKTE: Konzern Wissenschaftler, Techniker, Zwergentechniker, jede Person die

Elektronik 6 hat und mindestens eine Intelligenz von 5
GEBRÄUCHE: Straße, Konzern, Sicherheit
MINDESTWURF: Anfangsstufe 0-3: 3, 3-5:5, 5-7: 7, etc.
KOSTEN: pro Punkt 2500 Y legal
pro Punkt 4500 Y illegal
KARMAKOSTEN: jeweils die neue Stufe in Punkten
ZEITRAUM: pro Punkt 20 Tage

LISTE DER GEBRÄUCHLICHSTEN FERTIGKEITEN

NAHKAMPFWAFFEN

KONTAKTE: alle Söldner, alle Straßensamurais, Gangboss, Gangmitglied, Strassen-Cop, Troll-Rausschmeisser, Stammesangehöriger
GEBRÄUCHE: Straße, Konzern, Kampfkünste, Militär
MINDESTWURF: Anfangsstufe 0-3: 3, 3-5:5, 5-7: 7, etc.
KOSTEN: pro Punkt 1500 Y legal
pro Punkt 3000 Y illegal
KARMAKOSTEN: jeweils die neue Stufe in Punkten
ZEITRAUM: pro Punkt 40 Tage

WAFFENLOSER KAMPF

KONTAKTE: alle Söldner, alle Straßensamurais, Gangboß, Gangmitglied, Barkeeper,Killerelf, Konzernmann, Kopfgeldjägerin, Strassen-Cop, Troll-Rausschmeisser, Leibwächter, Detektiv, ehem. Militäroffizier, Sasquatch Entertainer
GEBRÄUCHE: Straße, Konzern, Kampfkünste, Militär
MINDESTWURF: Anfangsstufe 0-3: 3, 3-5:5, 5-7: 7, etc.
KOSTEN: pro Punkt 1000 Y legal
pro Punkt 2000 Y illegal
KARMAKOSTEN: jeweils die neue Stufe in Punkten
ZEITRAUM: pro Punkt 40 Tage

FEUERWAFFEN

KONTAKTE: alle Söldner, alle Straßensamurais, ehem. Stammeskrieger, Trollkopfgeldjäger, Mafia Don, Mafia Soldat, Metroplexgardist, Undercovercop, Terrorist, Barkeeper, Gangboss, Humanis-Policlub-Mitglied, Killerelf, Konzernmann, Konzerngardist, Kopfgeldjägerin, Straßen-Cop, Leibwächter, Gangboss, Gangmitglied, außerdem muß ein Schießstand vorhanden sein, wenn auch nur provisorisch und Munition im Wert von 1000 Y
GEBRÄUCHE: Straße, Konzern, Militär
MINDESTWURF: Anfangsstufe 0-3: 4, 3-5: 6, 5-7: 8, etc.
KOSTEN: pro Punkt 3000 Y legal
pro Punkt 5000 Y illegal
KARMAKOSTEN: jeweils die neue Stufe in Punkten
ZEITRAUM: pro Punkt 30 Tage

SCHWERE WAFFEN

KONTAKTE: ehem. Militär Offizier, alle Söldner, Kon-Rigger, Rigger, außerdem muß ein Schießstand vorhanden sein, auf dem man ungestört üben kann, sowie Munition im Wert von 2000 Y
GEBRÄUCHE: Konzern, Militär
MINDESTWURF: Anfangsstufe 0-3: 5, 3-5: 7, 5-7: 9, etc.
KOSTEN: pro Punkt 5000 Y legal
pro Punkt 7000 Y illegal
KARMAKOSTEN: jeweils die neue Stufe in Punkten
ZEITRAUM: pro Punkt 45 Tage

PROJEKTILWAFFEN

KONTAKTE: Stammesangehöriger, Stammeshäuptling, außerdem muß eine freie Fläche vorhanden sein, auf der man ungestört üben kann
GEBRÄUCHE: Konzern, Kampfkünste
MINDESTWURF: Anfangsstufe 0-3: 4, 3-5: 6, 5-7: 8, etc.
KOSTEN: pro Punkt 1000 Y legal
pro Punkt 2000 Y illegal
KARMAKOSTEN: jeweils die neue Stufe in Punkten
ZEITRAUM: pro Punkt 30 Tage

SPRENGSTOFFE

KONTAKTE: alle Söldner, Terrorist, Killerelf, Humanis-Policlub-Mitglied, außerdem muß eine kleine Werkstatt oder ein kleines Labor vorhanden sein
GEBRÄUCHE: Straße, Militär
MINDESTWURF: Anfangsstufe 0-3: 5, 3-5: 7, 5-7: 9, etc.
KOSTEN: pro Punkt 6000 Y legal
pro Punkt 8000 Y illegal
KARMAKOSTEN: jeweils die neue Stufe in Punkten
ZEITRAUM: pro Punkt 50 Tage

WURFWAFFEN

KONTAKTE: alle Söldner, alle Straßenamurais
GEBRÄUCHE: Straße, Militär
MINDESTWURF: Anfangsstufe 0-3: 4, 3-5: 6, 5-7: 8, etc.
KOSTEN: pro Punkt 1500 Y legal
pro Punkt 2500 Y illegal
KARMAKOSTEN: jeweils die neue Stufe in Punkten
ZEITRAUM: pro Punkt 20 Tage

FERTIGKEITEN ERLERNEN

ATHLETIK

KONTAKTE: zwergischer Samurai, ehem. Stammeskrieger, Straßenkind, Stammesangehöriger, Sportler, außerdem muß eine Turnhalle oder Trainingsparkur vorhanden sein
GEBRÄUCHE: Straße, Konzern, Sport
MINDESTWURF: Anfangsstufe 0-3: 4, 3-5: 6, 5-7: 8, etc.
KOSTEN: pro Punkt 2500 Y legal
KARMAKOSTEN: jeweils die neue Stufe in Punkten
ZEITRAUM: pro Punkt 25 Tage

HEIMLICHKEIT

KONTAKTE: Straßenkind, Newsreporter, alle Straßensamurais, alle Söldner, ehem. Troll - Kopfgeldjäger, Medienproduzentin, Kopfgeldjägerin, Konzernmann, Leibwächter, Detektiv, Schamane, Straßenschamane, Stammesangehöriger
GEBRÄUCHE: Straße, Konzern, Militär
MINDESTWURF: Anfangsstufe 0-3: 3, 3-5:5, 5-7: 7, etc.
KOSTEN: pro Punkt 4000 Y legal
KARMAKOSTEN: jeweils die neue Stufe in Punkten
ZEITRAUM: pro Punkt 25 Tage

BESCHWÖREN

KONTAKTE: Kampfmagier, ehem. Lohnmagierin, Schamane, Straßenmagier, Straßenschamane, ausgebrannter Magier, ehem. Magiedetektiv, Wiz Kid Magier, um seine Fertigkeit zu steigern muß eine Medizinhütte, eine hermetische Bibliothek, etc. in Höhe der angestrebten Stufe vorhanden sein
GEBRÄUCHE: Konzern, Magie
MINDESTWURF: Anfangsstufe 0-3: 4, 3-5: 6, 5-7: 8, etc.
KOSTEN: pro Punkt 5000 Y legal
pro Punkt 7000 Y illegal
KARMAKOSTEN: jeweils die neue Stufe in Punkten
ZEITRAUM: pro Punkt 40 Tage

HEXEREI

KONTAKTE: Kampfmagier, ehem. Lohnmagierin, Schamane, Straßenmagier, Straßenschamane, ausgebrannter Magier, ehem. Magiedetektiv, Wiz Kid Magier, um seine Fertigkeit zu steigern muß eine Medizinhütte, eine hermetische Bibliothek, etc. in Höhe der angestrebten Stufe vorhanden sein
GEBRÄUCHE: Konzern, Magie
MINDESTWURF: Anfangsstufe 0-3: 4, 3-5: 6, 5-7: 8, etc.
KOSTEN: pro Punkt 6000 Y legal
pro Punkt 8000 Y illegal
KARMAKOSTEN: jeweils die neue Stufe in Punkten
ZEITRAUM: pro Punkt 40 Tage

VERZAUBERN

KONTAKTE: Taliskrämerin, außerdem muß eine kleine Werkstatt oder ein kleines Labor und Materialien im Wert von 3000 Y vorhanden sein
GEBRÄUCHE: Konzern, Magie
MINDESTWURF: Anfangsstufe 0-3: 3, 3-5:5, 5-7: 7, etc.
KOSTEN: pro Punkt 5000 Y legal
KARMAKOSTEN: jeweils die neue Stufe in Punkten
ZEITRAUM: pro Punkt 40 Tage

BIOTECH

KONTAKTE: Detektiv, Stammesangehöriger, Straßen - Doc, Paramedic, Techniker, Detektiv, außerdem muß ein Erste - Hilfe - Koffer vorhanden sein
GEBRÄUCHE: Konzern, Medizin, Wissenschaft
MINDESTWURF: Anfangsstufe 0-3: 3, 3-5:5, 5-7: 7, etc.
KOSTEN: pro Punkt 3000 Y legal
KARMAKOSTEN: jeweils die neue Stufe in Punkten
ZEITRAUM: pro Punkt 50 Tage

COMPUTER

KONTAKTE: Techniker, Newsreporter, Konzern Lohnsklave, Konzern Wissenschaftler, Konzern Rigger, Konzern Decker, Waffenschmied, ehem. Troll - Kopfgeldjäger, Zwergentechniker, Schieberin, Medienproduzentin, Kopfgeldjägerin, Konzernsekretärin, Deckerin, Detektiv, ehem. Konzernmann, elfischer Decker, Riggerin, außerdem muß ein Computer der Mittelklasse vorhanden sein
GEBRÄUCHE: Konzern, Matrix
MINDESTWURF: Anfangsstufe 0-3: 4, 3-5: 6, 5-7: 8, etc.
KOSTEN: pro Punkt 4500 Y legal
pro Punkt 6500 Y illegal
KARMAKOSTEN: jeweils die neue Stufe in Punkten
ZEITRAUM: pro Punkt 60 Tage

ELEKTRONIK

KONTAKTE: Waffenschmied, Konzern - Rigger, Techniker, Mechanikerin, Schieberin, Zwergentechniker, Deckerin, ehem. Konzernmann, Riggerin, außerdem wird eine kleine Werkstatt benötigt
GEBRÄUCHE: Straße, Konzern, Sicherheit,

Fertigkeiten erlernen

Mindestwurf: Anfangsstufe 0-3: 3, 3-5:5, 5-7: 7, etc.
Kosten: pro Punkt 2500 Y legal
pro Punkt 4500 Y illegal
Karmakosten: jeweils die neue Stufe in Punkten
Zeitraum: pro Punkt 20 Tage

Führung

Kontakte: Yakuza - Boss, Stammeshäuptling, Metamenschenrechtlerin, Gangboss, ehem. Militäroffizier, Mafia Don
Gebräuche: Straße, Konzern, Militär
Mindestwurf: Anfangsstufe 0-3: 3, 3-5:5, 5-7: 7, etc.
Kosten: pro Punkt 5000 Y legal
Karmakosten: jeweils die neue Stufe in Punkten
Zeitraum: pro Punkt 25 Tage

Gebräuche

Kontakte: Hier ist der Spielmeister gefragt, den im Grunde genommen kann einem jeder erklären wo es lang geht wenn er lange genug dabei war. Also solltet ihr euch überlegen, ob die Kontakte eurer Spieler ausreichen, das Wissen zu repräsentieren das sie gerne lernen wollen. Außerdem kommen noch Nebenkosten in Höhe von 3000 Y in Form von Schmiergeldern, Drinks ausgeben, etc. hinzu.
Gebräuche: In diesem Fall sollte das Charisma entscheiden, ob der „Lehrer" geneigt ist einen in seine Welt einzuweisen.
Mindestwurf: Anfangsstufe 0-3: 3, 3-5:5, 5-7: 7, etc.
Kosten: pro Punkt 3000 Y legal
Karmakosten: jeweils die neue Stufe in Punkten
Zeitraum: pro Punkt 40 Tage

Verhandlung

Kontakte: Clubbesitzer, Konzernsprecher, Regierungssprecher, Mafia Don, Newsreporter, ORC - Mitglied, Reporter, Simsense Star, Leibwächter, Detektiv, ehem. Lohnmagierin, Medienproduzentin, Metamenschenrechtlerin, Mr. Johnson, Schieberin, städtischer Beamter, Stammeshäuptling, Straßen - Doc, Talsikrämerin, Yakuzza - Boß, Snitch, Ladenbesitzer
Gebräuche: Straße, Konzern, Schmuggler
Mindestwurf: Anfangsstufe 0-3: 3, 3-5:5, 5-7: 7, etc.
Kosten: pro Punkt 2500 Y legal
Karmakosten: jeweils die neue Stufe in Punkten
Zeitraum: pro Punkt 20 Tage

Verhör

Kontakte: Reporter, Mafia Soldat, Mafia Don, Regierungsagent, Konzernsprecher, ehem. Konzernmann, Konzerngardist
Gebräuche: Straße, Konzern, Militär
Mindestwurf: Anfangsstufe 0-3: 4, 3-5: 6, 5-7: 8, etc.
Kosten: pro Punkt 3000 Y illegal
Karmakosten: jeweils die neue Stufe in Punkten
Zeitraum: pro Punkt 30 Tage

Auto

Kontakte: Jede Person die Autofahren mit der Stufe 3 - 6 beherrscht, je nach dem wie hoch die angestrebte Stufe ist und mind. eine Intelligenz von 5 hat. Außerdem muß ein Auto vorhanden sein.
Gebräuche: Straße, Konzern
Mindestwurf:
Kosten: pro Punkt 1000 Y legal
pro Punkt 3000 Y illegal
Karmakosten: jeweils die neue Stufe in Punkten
Zeitraum: pro Punkt 15 Tage

Flugzeug

Kontakte: Pilot, Rigger, Jägerpilot, außerdem muß ein Flugzeug und eine Landebahn vorhanden sein
Gebräuche: Konzern, Militär
Mindestwurf: Anfangsstufe 0-3: 4, 3-5: 6, 5-7: 8, etc.
Kosten: pro Punkt 6000 Y legal
pro Punkt 8000 Y illegal
Karmakosten: jeweils die neue Stufe in Punkten
Zeitraum: pro Punkt 60 Tage

Hovercraft

Kontakte: Ork Söldner, Killerelf, außerdem muß ein Hovercraft vorhanden sein, sowie eine große freie Fläche
Gebräuche: Militär, Schmuggler
Mindestwurf: Anfangsstufe 0-3: 4, 3-5: 6, 5-7: 8, etc.
Kosten: pro Punkt 5000 Y legal
pro Punkt 7000 Y illegal
Karmakosten: jeweils die neue Stufe in Punkten
Zeitraum: pro Punkt 45 Tage

Motorschiff

Kontakte: Playboy, Schmuggler, außerdem muß ein Motorschiff vorhanden sein
Gebräuche: Straße, Konzern, Schmuggler
Mindestwurf: Anfangsstufe 0-3: 4, 3-5: 6, 5-7: 8, etc.

KOSTEN: pro Punkt 2000 Y legal
pro Punkt 4000 Y illegal
KARMAKOSTEN: jeweils die neue Stufe in Punkten
ZEITRAUM: pro Punkt 25 Tage

MOTORRAD

KONTAKTE: Wiz Kid Magier, Elf Poser Gang Mitglied, Troll Straßensamurai, Rocker, Troll Kopfgeldjäger, Elfen Straßensamurai, Deckerin, elfischer Decker, Gangmitglied, Straßensamurai, Humanis - Policlub - Mitglied, Killerelf, Kopfgeldjägerin, außerdem muß ein Motorrad vorhanden sein
GEBRÄUCHE: Straße
MINDESTWURF: Anfangsstufe 0-3: 3, 3-5:5, 5-7: 7, etc.
KOSTEN: pro Punkt 2000 Y legal
pro Punkt 4000 Y illegal
KARMAKOSTEN: jeweils die neue Stufe in Punkten
ZEITRAUM: pro Punkt 20 Tage

ROTORMASCHINE

KONTAKTE: ehem. Stammeskrieger, Konzern - Rigger, Söldner, Riggerin, außerdem muß eine Rotormaschine und eine Landeplattform vorhanden sein
GEBRÄUCHE: Konzern, Militär, Schmuggler
MINDESTWURF: Anfangsstufe 0-3: 4, 3-5: 6, 5-7: 8, etc.
KOSTEN: pro Punkt 5000 Y legal
pro Punkt 7000 Y illegal
KARMAKOSTEN: jeweils die neue Stufe in Punkten
ZEITRAUM: pro Punkt 55 Tage

SEGELSCHIFF

KONTAKTE: Skipper, Kaptain, außerdem muß ein Segelschiff vorhanden sein
GEBRÄUCHE: Konzern
MINDESTWURF: Anfangsstufe 0-3: 4, 3-5: 6, 5-7: 8, etc.
KOSTEN: pro Punkt 2000 Y legal
pro Punkt 4000 Y illegal
KARMAKOSTEN: jeweils die neue Stufe in Punkten
ZEITRAUM: pro Punkt 30 Tage

VEKTORSCHUBMASCHINE

KONTAKTE: Rigger, Militärrigger, spezielle Konzernrigger, außerdem muß eine Vektorschubmaschine und möglichst eine Wüste, oder ein ähnlich großer Ort wo einen niemand sehen kann, vorhanden sein
GEBRÄUCHE: Konzern, Militär, Schmuggler
MINDESTWURF: Anfangsstufe 0-3: 5, 3-5: 7, 5-7: 9, etc.
KOSTEN: pro Punkt 9000 Y legal
pro Punkt 11.000 Y illegal
KARMAKOSTEN: jeweils die neue Stufe in Punkten
ZEITRAUM: pro Punkt 80 Tage

BIOLOGIE

KONTAKTE: Konzernwissenschaftler, Stammesangehöriger, Straßen - Doc
GEBRÄUCHE: Konzern, Wissenschaft
MINDESTWURF: Anfangsstufe 0-3: 4, 3-5: 6, 5-7: 8, etc.
KOSTEN: pro Punkt 1500 Y legal
KARMAKOSTEN:
ZEITRAUM: pro Punkt 25 Tage

COMPUTERTHEORIE

KONTAKTE: Techniker, Konzerdecker, Deckerin, elfischer Decker, Mechanikerin, Mr. Johnson, Zwergentechniker
GEBRÄUCHE: Konzern, Wissenschaft, Matrix
MINDESTWURF: Anfangsstufe 0-3: 3, 3-5:5, 5-7: 7, etc.
KOSTEN: pro Punkt 2500 Y legal
pro Punkt 4500 Y illegal
KARMAKOSTEN: jeweils die neue Stufe in Punkten
ZEITRAUM: pro Punkt 65 Tage

CYBERTECHNOLOGIE

KONTAKTE: Konzernwissenschaftler, Para - Medic, Techniker
GEBRÄUCHE: Konzern, Wissenschaft
MINDESTWURF: Anfangsstufe 0-3: 4, 3-5: 6, 5-7: 8, etc.
KOSTEN: pro Punkt 3000 Y legal
pro Punkt 5000 Y illegal
KARMAKOSTEN: jeweils die neue Stufe in Punkten
ZEITRAUM: pro Punkt 55 Tage

MAGIETHEORIE

KONTAKTE: ausgebrannter Magier, ehem. Magischer Detektiv, Wiz Kid Magier, Orkschamane, Kampfmagier, ehem. Lohnmagierin, Schamane, Straßenmagier, Straßenschamane, Taliskrämerin. Um seine Fertigkeit zu steigern muß eine Medizinhütte, eine hermetische Bibliothek, etc. in Höhe der angestrebten Stufe sowie magische Materialien im Wert von 1000 Y vorhanden sein
GEBRÄUCHE: Konzern, Magie
MINDESTWURF: Anfangsstufe 0-3: 4, 3-5: 6, 5-7: 8, etc.
KOSTEN: pro Punkt 6000 Y legal
pro Punkt 8000 Y illegal
KARMAKOSTEN: jeweils die neue Stufe in Punkten
ZEITRAUM: pro Punkt 45 Tage

MILITÄRISCHE THEORIE

KONTAKTE: Undercover Cop, ehem. Militäroffizier, Söldner
GEBRÄUCHE: Konzern, Militär
MINDESTWURF: Anfangsstufe 0-3: 4, 3-5: 6, 5-7: 8, etc.
KOSTEN: pro Punkt 3000 Y legal
pro Punkt 5000 Y illegal
KARMAKOSTEN: jeweils die neue Stufe in Punkten
ZEITRAUM: pro Punkt 45 Tage

NATURWISSENSCHAFTEN

KONTAKTE: Konzernwissenschaftler, Deckerin
GEBRÄUCHE: Konzern, Wissenschaft
MINDESTWURF: Anfangsstufe 0-3: 3, 3-5:5, 5-7: 7, etc.
KOSTEN: pro Punkt 1000 Y legal
KARMAKOSTEN: -
ZEITRAUM: pro Punkt 25 Tage

PSYCHOLOGIE

KONTAKTE: Terrorist, Undercover Cop, ehem. Militäroffizier, ehem. Lohnmagierin, Mr. Johnson, Stammeshäuptling
GEBRÄUCHE: Konzern, Wissenschaft
MINDESTWURF: Anfangsstufe 0-3: 3, 3-5:5, 5-7: 7, etc.
KOSTEN: pro Punkt 3000 Y legal
KARMAKOSTEN: -
ZEITRAUM: pro Punkt 25 Tage

SOZIOLOGIE

KONTAKTE: Psychologe, Philosoph
GEBRÄUCHE: Konzern, Wissenschaft
MINDESTWURF: Anfangsstufe 0-3: 3, 3-5:5, 5-7: 7, etc.
KOSTEN: pro Punkt 2000 Y legal
KARMAKOSTEN: -
ZEITRAUM: pro Punkt 25 Tage

SPRACHEN

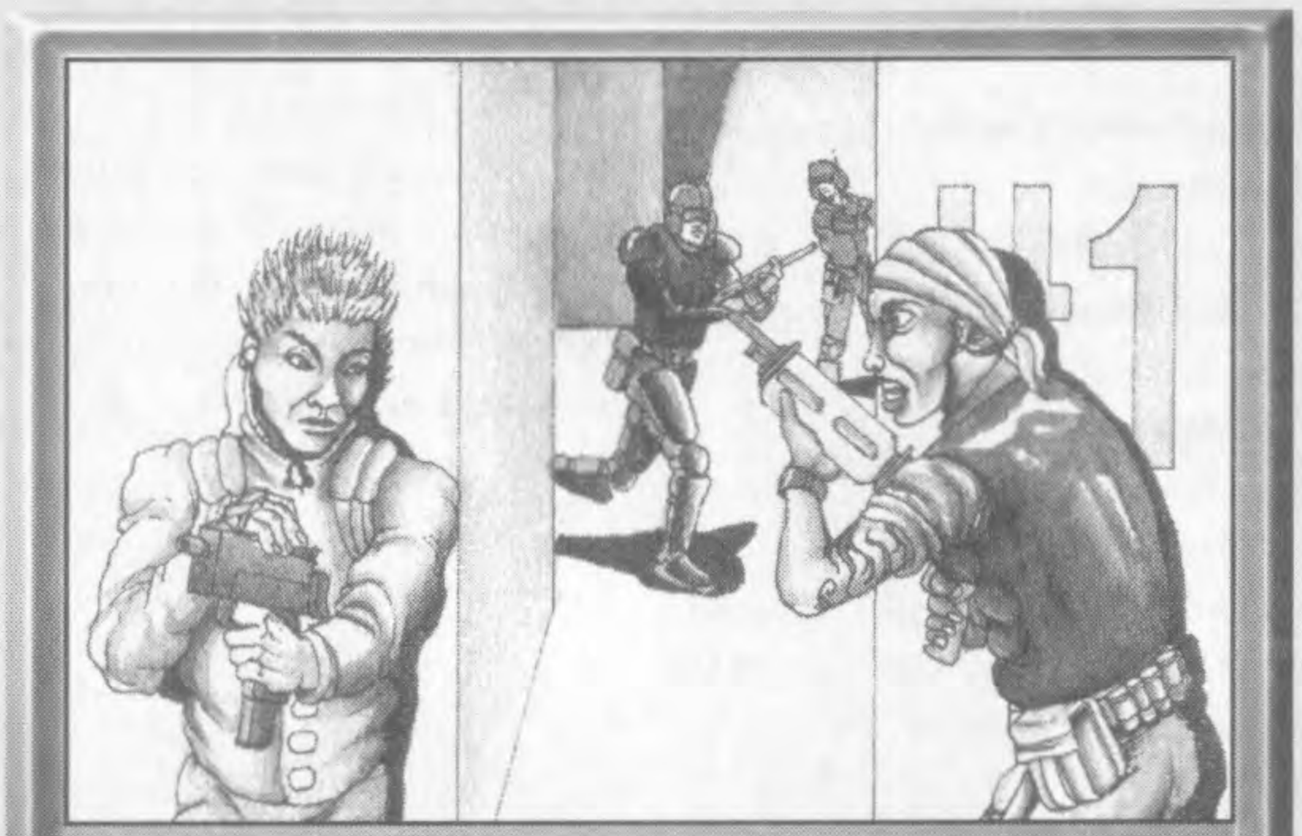
KONTAKTE: Jede Person die, die zu erlernende Sprache als Muttersprache beherrscht o. mit Stufe 6
GEBRÄUCHE: In diesem Fall sollte das Charisma entscheiden, ob man wert ist eine Sprache gelehrt zu bekommen.
MINDESTWURF: Anfangsstufe 0-3: 3, 3-5:5, 5-7: 7, etc.
KOSTEN: pro Punkt 1000 Y legal
KARMAKOSTEN: -
ZEITRAUM: pro Punkt 15 Tage

Einige von euch werden sich jetzt vielleicht wündern: „Hey, diese Gebräuche gibt es doch gar nicht", oder „Diesen Kontakt habe ich ja noch nie gesehen. Also, viele der Kontakte sind aus dem Connections - Scourcebook welches dem englischen Spielleiterschirm beiliegt. Viele sind auch frei erfunden, das soll lediglich zeigen, es gibt da draußen tausend verschiedene Menschen, alle können etwas anderes, so das es auch für diesen Bereich ein spezielles Wissen gibt, welches durch Gebräuche Fertigkeiten repräsentiert wird. Versucht etwas flexibler zu werden, so bekommt eurer Charakter auch einen eigenen „Schliff". Bei festeren Kontakten könntet ihr anfangen, kleine Geschichten um sie herum zu bauen: Ist der Schieber eine Frau oder ein Mann, welche Rasse gehört er/sie an, hat er/sie eine Abneigung gegen eine bestimmte Rasse. Ist der Kontakt ein schräger Vogel oder hält er etwas auf Berufsehre. Checkt die Sache mit eurem Spielmeister, so daß sich alle Parteien einig sind.
Und wie immer, diese Regeln sind optional, wenn euch etwas nicht paßt, ändert es !!

FLÄCHENDECKENDES FEUER

SCHWEIZER KÄSE IN 3 SEKUNDEN...

„Verdammter Decker", dachte Thundering Thelma. „Was hatte dieser Drekskerl in der Matrix angestellt ? Wir hatten ihn ins Gebäude gebracht und alles lief wie geplant, keine Zeugen, keine Kameraaufnahmen, nichts... Und dann, nachdem sich dieser Deckhead eingestöpselt hatte, dauerte es nur fünf Minuten und die Hölle brach aus. Der Chiphead fängt an zu zappeln, bis ihm weisser Schaum aus dem Mund quillt. Im gleichen Moment schrillen die Alarmsirenen los und überall leuchtet rotes Licht auf. Das ist dann genau der Moment, in dem man sich wünscht in der Küche vom Stuffer's Check zu arbeiten und nicht als 0-8-15 Muskeln, die jeden Job annehmen. Jetzt kann man nur noch hoffen, daß, das Chrom sein Geld wert war und man genug Magazine für seine Knarre hat."



DER TANZ BEGINNT...

Die Gruppe, zwei Klauen und ein Magier, rennen den kahlen, grell beleuchteten Gang im Erdgeschoß der Forschungs - Enklave entlang. In diesem Moment stürzt ein Wachmann um die Ecke und prallt mit dem Magier zusammen. Derek, der Whizzer fällt mit einem Aufstöhnen zu Boden. Der Wachmann prallt gegen die Wand, all sein Geschick aufwendend, dem Magier nicht zu folgen. Noch bevor er seine Waffe in Anschlag bringen kann, verwandelt Grinder, der andere Samurai, seinen Kopf mit Hilfe seiner Cyberarms in Eingemachtes. „Der Tanz beginnt ..." sagt Grinder, wobei er in Richtung Gang deutet.

„Drek, jetzt heißt es aus allen Rohren feuern und hoffen, daß man dabei so viel Chaos veranstaltet, daß genug Zeit ist die Flucht zu ergreifen." Auf ein Zeichen hin drehen sich beide Klauen in den Gang, die Anzeige auf Thelma's Iris ist auf vollautomatisch gestellt. Thundering Thelma erkennt nur Schemen auf der linken Seite des Ganges, aber das reicht auch schon aus. Im gleichen Moment empfängt die Software in Thelmas MP den Gedankenimpuls und überträgt ihn auf die Hardware. Mit einem leichten Rütteln knattert der Lauf los und legt einen Hagel tödlicher Geschosse in den Gang.

Im gleichen Moment eröffnet Grinder das Feuer aus seinem Sturmgewehr, so daß die Leuchtspurkugeln wie ein Schwarm wildgewordener Glühwürmchen aus seinem Lauf in den Gang fegen.

„Das sollte ausreichen um die Kerle ein wenig zu beschäftigen, also los !!" Mit diesem harschen Befehl springt Derek auf die Beine und rennt in Richtung Ausgang. Im Sprint bewegt der kleine Trupp sich quer über das Konzerngelände, den Vorsprung nutzend, den sie sich erkauft hatten. Thelma sah es zuerst, eine Bewegung an der Ausgangstür. Der kleine leuchtende Punkt auf ihrer Iris zuckt zum Ausgang „Drek, der lahmarschige Hermetrikhead steht mitten im Schußfeld, jetzt nur nicht verziehen". Und schon stottert Thelma's MP los. Der Plastobeton verspritzt in alle Richtungen, das stoßsichere Glas der Türen platzt unter der Belastung wie eine Splittermiene. Eine Kugel trifft den Magier am Bein und prallt an der Panzerung ab, dennoch reicht die kinetische Energie aus, um den Magier von den Beinen zu reißen, so daß Derek einen ungeschickten Purzelbaum über den Asphalt schlägt.

Eine Warnung leuchtet im rechten Augenwinkel auf, die Thelma davon unterrichtet, das ihr Magazin nur noch zehn Schuß fäßt. Im gleichen Moment übernimmt Grinder das Schußfeld und jetzt, wo der Magier aus dem Feuerbereich ist, kann er ungestört mit allem draufhalten was sein metallischer Freund auf dem Kasten hat. „Magazin raus !", Thelma's Magazin fällt klappernd zu Boden, Derek hat sich wieder aufgerappelt und hinkt zu ihr herüber. „Heilige Scheiße, du hättest mich beinahe abgeknallt!", dabei gestikuliert der Magier wild in Richtung Bein, wo sich noch deutlich der Abdruck vom Kugelaufschlag in der Panzerung abzeichnet.

Thelma hätte gern noch etwas geantwortet, wenn nicht die plötzlich vor ihnen auftauchende Division Sicherheitsgardisten ihre ganze Aufmerksamkeit fordern würde. „Muß Magie gewesen sein, irgendein Tarnzauber oder so, nichts Gutes auf jeden Fall. Der Magier war genug damit beschäftigt zu fliehen und den Kugeln auszuweichen und weltliche Augen sind manchmal machtlos gegen Magie." Thelma schätzte die Anzahl der Gardisten, zehn bis fünfzehn, kaum Deckung, offenes Schußfeld. Jetzt konnte man nur noch hoffen das die Magazine ausreichen und die Läufe nicht heiß liefen, denn dann gibt's Schweizer Käse in drei Sekunden ...

Seitdem es Shadowrun gibt, hat mich eines schon immer geärgert. Da hat man eine Waffe die vollautomatisch schießen kann und dennoch kann man im vollautomatischen Modus selten Schaden anrichten. Klar, man kann sich Gasventile kaufen bis zum abwinken, dann noch ein

Automatisches Feuer

Laservisier hier und ein Smartgunadapter da, und dann kann man vielleicht sieben Schuß abfeuern und noch treffen. Aber meine Vorstellung von Automatikwaffen ist eigentlich, daß man einen Schwall Kugeln in eine Richtung abfeuert, um dann mit einer oder mehreren Kugeln sein Ziel zu treffen. Also sollte die Anzahl der Kugeln es doch erleichtern etwas zu treffen.
Die Shadowrunregel als solche ist durchaus sinnig, wenn man versucht zehn Schuß auf einen Punkt abzugeben, ist das bei der schnellen Folge der Schüsse (ein AKM - Sturmgewehr verschießt z.B. 600 Schuß/min) ziemlich schwer. So sind die heftigen Mindestwürfe natürlich sinnvoll.
Mit der neuen Regel wollen wir die folgende Situation zu simulieren: Eine Runnerin will ihren fliehenden Freunden Deckung geben. Diese kommen einen Korridor entlang gelaufen, hinter ihnen eine Gruppe Kon - Gardisten. Als die Flüchtlinge die Runnerin passieren, hält sie ihr Sturmgewehr in den Gang und zieht durch. Sie entleert ihr gesamtes Magazin, um die Gardisten zu stoppen und vielleicht noch den einen oder anderen zu treffen.

Wie wird nun die Regel darauf angewandt? Zuerst wird ganz normal der Feuerwaffenmindestwurf errechnet (Sicht, Deckung, Laservisier, etc.). Nicht berechnet werden alle Rückstoßmodifikatoren.

Beispiel:
Thundering Thelma gibt ihren Kumpels Deckung als diese an ihr vorbeirennen. Die Gardisten sind ihnen dicht auf den Fersen, also eröffnet Thelma das Feuer im vollautomatischem Modus. Die Gardisten befinden sich auf mittlerer Distanz (5), haben keine Deckung, Thelma hat Smart (-2) und die Lichtverhältnisse sind in Ordnung. Macht also einen Mindestwurf von 5 -2 = 3.

Nun muß sich Thelma entscheiden wie breit die Fläche sein soll, die Sie abdeckt. Die folgende Tabelle stellt dar welche Breite mit welchen Mindestwurfmodifikatoren belegt ist.,
Dazu wird ein pauschaler Modifikator von +3 für alle Waffen bis zum leichten MG, ab dem leichten MG wird dieser Modifikator auf +6 erhöht.
Diese Modifikatoren werden zum Mindestwurf dazu addiert.

Statistics

	Kurz	Mittel	Lang	Extrem
Mod.	+2	+4	+6	+8
Fläche	0-4	5-8	9-16	17-32

Beispiel:
Thelma hat ein Ak98 - Sturmgewehr und der Korridor, den die Gardisten passieren ist drei Meter breit. Macht also einen Modifikator von 2 (Breite) + 3 (pauschaler Modifikator für ein Sturmgewehr) = +5
Daraus ergibt sich ein neuer Mindestwurf von 8.

Damit diese Regel Anwendung finden kann, muß pro Meter in die Breite eine Mindestzahl von fünf Schuß abgefeuert werden. Das bedeutet, daß viele Magazine nach sechs Metern in die Breite schlapp machen.

Beispiel:
Thelma ist an der Reihe und zieht den Abzug durch, da sie drei Meter in die Breite abdeckt muß sie mindestens 15 Schuß in dieser Handlung abfeuern. Diese Handlung ist natürliche eine komplexe Handlung.

Pro abgedecktem Meter wird jetzt mit der Fertigkeit Feuerwaffen gegen den Mindestwurf gewürfelt, der errechnet wurde, die Kampfpoolwürfel können hinzugezogen werden. Wir gehen davon aus, um es zu vereinfachen, daß sich pro Meter nur eine Person aufhalten kann. Also sind maximal drei Gardisten nach obigen Beispiel im Feuerbereich. Sollten sich einige Personen in Deckung oder im Dunklen befinden, etc. muß der Mindestwurf natürlich für dieses Ziel neu berechnet werden.

Beispiel:
Thelma nimmt die drei Gardisten die sich im Gang befinden unter Beschuß. Zwei sind in freier Schußbahn während der ganz linke Gardist sich hinter einer Kiste zur Hälfte versteckt hält. So muß sie dreimal würfeln, zweimal gegen 8 und einmal gegen 12 (8 + 4 für Deckung). Thelma hat einen Kampfpool von sechs und eine Feuerwaffenfertigkeit von fünf. Sie verteilt auf die ungedeckten Gardisten jeweils einen Kampfpoolwürfel, und um sicher zu gehen legt sie die letzten 4 auf den geschützten Gardist.
Somit hat sie jeweils sechs Würfel für die ungedeckten Gardisten mit einem Mindestwurf von acht. Für den Dritten hat sie neun Würfel für einen Mindestwurf von 12.

Nun hat die Sache mit dem Kugelhagel ein kleinen Haken. Dieser Kugelhagel ist wie ein wildes Tier, erstmal losgelassen, geht es auf alles los was sich bewegt, Freund oder Feind. Befindet sich also ein Chummer im Schußfeld, muß für diesen genauso gewürfelt werden, ob er getroffen wird, oder nicht. Es dürfen jedoch Kampfpoolwürfel eingesetzt werden, um die Anzahl der Würfel die man für den Trefferwurf würfeln müßte zu reduzieren.

Automatisches Feuer



Volles Rohr, bis zur letzten Patrone...

Beispiel:

Gerade als Thelma ihr Gewehr sprechen lassen will macht Schunk, ein Magier und Freund von Thelma einen Satz und springt hinter den Gardisten vor. Thelma hat die Wahl, lieber auf Nummer sicher gehen oder die schon nahen Gardisten zu stoppen. Sie ist liber mutig und feuert.

Dieses mal hat sie einen Gardisten ohne Deckung (Mindestw. 8), einen Gardisten in Deckung (Mindestw. 12) und einen Magier der um sein Leben rennt (Mindestw. 8). Sie verteilt diesmal seinen Pool anders. Jeder Gardist bekommt einen Würfel und Schunk vier Würfel.

So würfelt Thelma für die Gardisten sechs Würfel und für Schunk einen Würfel (5 Würfel von der Feuerwaffenfertigkeit - 4 Würfeln von dem Kampfpool). Damit ist die Chance, daß Thelma ihren Chummer trifft, ziemlich gering. Die Smartgunregel ist hier nicht mehr wirksam. Selbst mit Smartgun ist eine so hohe Anzahl von Kugeln nicht mehr kontrollierbar.

Feuerintensität und Jams

Nun wäre ja diese Regel schön und gut, wenn nicht die Möglichkeit bestünde, echten Feuerzauber zu veranstalten. Das bedeutet, jedesmal wenn der schießende Charakter an der Reihe ist kann er sich für die Stärke der Feuerintensität entscheiden. Er kann sich dazu entscheiden mehr als nur fünf Kugeln pro Meter zu verschießen um die Trefferwahrscheinlichkeit zu erhöhen. Die Anzahl der Kugeln muß proportional erhöht werden, d.h. man kann nicht einen Meter mit zehn Kugeln vollpumpen und den nächsten Meter mit 20 Kugeln. Also will man einen Meter mit zehn Schuß versorgen, müssen die anderen Meter ebenfalls mit zehn Schuß versorgt werden. Pro weitere Kugel - über fünf - bekommt der Schütze einen Würfel zusätzlich.

Beispiel:

Die gleiche Situation wie oben, zwei Gardisten und ein Zwerg. Diesmal entscheidet sich aber Thelma dafür, auf Nummer sicher zu gehen, trotz des Risikos. Sie hat 38 Schuß im Magazin und feuert diesmal fünf weitere Schuß in einen Meter, somit muß sie bei einer Breite von drei Metern 30 Schuß verschießen. Jetzt hat Thelma pro Ziel zehn Würfel, (Feuerwaffenfertigkeit 5 + 5 Würfel für fünf zusätzliche Kugeln) plus ihrem Kampfpool von sechs Würfeln.

Um ihren Freund zu schützen setzt sie alle Kampfpoolwürfel ein, so muß sie nur mit vier Wüfeln würfeln ob sie ihren Freund trifft oder nicht.

Thelma hat jetzt noch acht Schuß übrig, der zweite Clip sollte in Reichweite sein.

Obwohl viele Waffen für automatisches Feuer ausgelegt sind, können die wenigsten eine hohe Feuerrate aufrechterhalten, ohne einen „Jam" zu fabrizieren. Damit ist das verkeilen einer Patrone gemeint, aufgrund von Überhitzung verzieht sich der Lauf und sorgt für solche Zwischenfälle. In diesem Fall muß das Gehäuse geöffnet und gereinigt werden. Dies nimmt zwei Runden in Anspruch und benötigt einen Feuerwaffen B/R Wurf gegen 4, dieser Zeitraum kann nicht durch Erfolge verkürzt werden.

Um einen „Jam" zu ermitteln muß gegen einen Mindestwurf von zwei plus Modifikatoren gewürfelt werden. Die Verfügbarkeit einer Waffe, geteilt durch zwei, aufgerundet, ergibt die Anzahl der Würfel. Somit kommt sozusagen eine neue Statistik zu den Waffen dazu.

Beispiel:

Thelma knattert mit ihrem Gewehr los. 30 APDS - Kugeln spuckt sein Gewehr in todbringender Folge aus dem Lauf. Nach den Trefferwürfen wird gecheckt, ob die Knarre „jammed" oder nicht.

Der Mindestwurf ist sieben (2 + 5 (Sturmgewehr, pro 5 Schuß +1, macht bei 30 Schuß 5)), plus 12 für die APDS - Muni (Pro fünf Schuß +2). Damit steht der Mindestwurf bei

19. Die Verfügbarkeit bei einem AK98 ist acht. Damit hat Thelma vier Würfel um gegen den „Jam" zu würfeln. Sie würfelt eine 4, 2, 2, 13. Pech gehabt, jetzt macht es nur noch „klick" und Thelma ist die nächsten zwei Runden damit beschäftigt ihr Gewehr zu reinigen, man jagt ja auch nicht APDS in diesen Ausmaßen durch einen Lauf.

SCHADEN

Der Schaden beim flächendeckenden Feuer berechnet sich anders als sonst beim vollautomatischen Feuer. Wird eine Person getroffen, werden die Erfolge gezählt und der Schaden ganz gewöhnlich gesteigert, wie z.B. bei einem Pistolentreffer.

Beispiel:
Thelma würfelt ihre Treffer aus,sie hat bei einem Gardist mit zehn Würfeln keinen Erfolg, Pech. Bei dem anderen hat sie allerdings 7 Erfolge. Ein Ak98 hat einen Grundschaden von 8M, somit wird der Gardist mit 8T getroffen. Mit den verbleibenden vier Würfeln würfelt Thelma ob sie ihren Magierchummer Schunk trifft. Oops, ein Erfolg, 8M Schaden für den Magier. Was rennt er auch immer als Letzter hinter allen her.

PSYCHOLOGISCHER EFFEKT

Wenn einem die blauen Bohnen nur so um die Ohren fliegen, ist es verdammt schwer sich zum Handeln zu zwingen. So muß jeder, der die Feuerzone betreten will, (oder sich in ihr bewegen will) einen Willenskraftwurf gegen fünf plus eins für jede Extrakugel die (über den fünf Standardkugeln) verschossen wird, machen.

Beispiel:
Schunk dem Magier, fällt siedend heiß ein, das er seinen Foci im Gang liegengelassen hat. Er spielt mit dem Gedanken zurückzulaufen um es zu holen. Er macht eine Willenskraftprobe gegen 10 (5 + 5 für weitere fünf Kugeln die abgefeuert werden). Er würfelt eine 2, 3, 3, 5. Angesichts des perforierten Korridors überlegt er sich die Sache noch mal und läuft weiter.

TREFFERZONEN (OPTIONAL)

Spielt ihr Shadowrun mit dem Trefferzonensystem, welches wir im Data-Heaven - November 1995 vorstellten, wird pro fünf Schuß eine weitere Trefferzone ausgewürfelt. Der Schaden wird dann auf die Zonen verteilt, wobei bei einer ungeraden Zahl von Schadenskästchen die erste Zone den meisten Schaden bekommt (Neuauflage des Trefferzonensystems und der entsprechenden Charakterblätter in der nächsten Ausgabe!).

Beispiel:
Thelma feuert auf den verbliebenen Gardisten und einen weiteren anstürmenden Gardisten jeweils 15 Schuß (Schußbreite 2m). Sie trifft den einen Gardisten mit 8T. Sie würfelt dreimal für die Trefferzonen (pro fünf Schuß einmal). Er würfelt eine 6, Rumpf, eine 12, Arm links und eine 8, Rumpf. Zehn Kästchen durch drei macht 3,333. Also bekommt die erste Trefferzone vier Kästchen und die anderen drei Kästchen ab. Somit wird der Rumpf mit sieben Kästchen versehen und der Arm mit drei Kästchen, Schweizer Käse sozusagen.

STATISTICS

WAFFE	MODIFIKATOR
MP	PRO 5 SCHUß +1
STURMGEWEHR	PRO 5 SCHUß +1
LMG	PRO 5 SCHUß +1
MMG	PRO 10 SCHUß +1
SMG	PRO 15 SCXHUß +1
MUNITIONSTYP	MODIFIKATOR
EXPLOSIV	PRO 5 SCHUß +1
EX-EXPLOSIV	PRO 5 SCHUß +2
PANZERBRECHEND*	PRO 5 SCHUß +1
DUM DUM*	PRO 5 SCHUß +2
PANZERBRECHEND*	PRO 5 SCHUß +3
WOLFRAM/URANKERN*	PRO 5 SCHUß +1
TEFLON*	PRO 5 SCHUß +1
BRANDGESCHOSSE*	PRO 5 SCHUß +2
PANZERBRECHEND*	PRO 5 SCHUß +3
APDS	PRIO 5 SCHUß +2

*DATA HEAVEN - NOVEMBER 1995

ABONNEMENT

DATA HEAVEN - ABONNEMENT

ALLE WOLLEN'S ABER DU HAST ES ZUERST...

Yep, der Data Heaven ist ein Jahr alt, mit der 3. Ausgabe sind wir jetzt Deutschlandweit zu haben, naja zumindestens in den größeren Städten. Also haben wir uns entschieden Euch die Möglichkeit eines Abonnements einzuräumen.
Das Prozedere ist, wie immer, ziemlich einfach. Das Abo läuft über ein Jahr, sprich 4 Ausgaben und beläuft sich auf 30,- DM. Gezahlt wird entweder per Scheck, Überweisung oder Bar (bei unserer „sicheren" POST wohl nicht unbedingt zu empfehlen). In jedem Fall erhält jeder Abonent neben dem Data Heaven ein Newsfax mit Neuigkeiten, geplanten Neuerscheinungen, ERRATAS und anderen Interessanten Infos, die wir bei FANPRO und FASA für Euch abstauben können. Außerdem wird der WWW-Server des Data Heavens gerade entsprechend umgearbeitet, das Abonnementen Inhalte der bisher veröffentlichten Heavens zugänglich sind, so daß man mit einem Abo gleich mehrere Fliegen auf einen Streich erwischt.
Solltete ihr also Interesse an einem Abo haben, füllt einfach das Formular auf der nächsten Seite aus, schickt es an uns und BEZAHLT. Sobald eure Post bei uns eingegangen ist, erhaltet ihr eine schriftliche Bestätigung von uns, gefolgt von der nächsten Ausgabe des Data Heavens.

KEINER KRIEGT MEIN HEAVEN...

Abonnement

Persönliche Informationen

Name

Vorname

Straße

Wohnort

PLZ

Telefon

Fax

Datum

E-mail

Zahlungsweise

☐ Überweisung

☐ Scheck ☐ Bar

Der zu entrichtende Betrag beläuft sich, für 4 Ausgaben des Data Heavens, auf **30,-DM** inklusive Porto.

Das Abonnement verlängert sich automatisch um ein weiters Jahr, wenn zum Ablauf des Abonnementzeitraumes der aktuelle Abo-Preis entrichtet wird.

Über Preisänderungen wird jeder Abonnement im Vorraus informiert.

Für den Fall, das Sie einen Internet Zugang besitzen geben Sie bitte ihre E-mail an. So ist es uns auch kurzfristig möglich mit Ihnen in Kontakt zu treten!

Hiermit erkenne ich die nebenstehenden Abonnementbedingungen an und abonniere vier Ausgaben des Data Heavens!

Ort und Datum

Unterschrift

Persönliche Informationen

Name

Vorname

Straße

Wohnort

PLZ

Telefon

Fax

Datum

E-mail

Zahlungsweise

☐ Überweisung

☐ Scheck ☐ Bar

Der zu entrichtende Betrag beläuft sich, für 4 Ausgaben des Data Heavens, auf **30,-DM** inklusive Porto.

Das Abonnement verlängert sich automatisch um ein weiters Jahr, wenn zum Ablauf des Abonnementzeitraumes der aktuelle Abo-Preis entrichtet wird.

Über Preisänderungen wird jeder Abonnement im Vorraus informiert.

Für den Fall, das Sie einen Internet Zugang besitzen geben Sie bitte ihre E-mail an. So ist es uns auch kurzfristig möglich mit Ihnen in Kontakt zu treten!

Hiermit erkenne ich die nebenstehenden Abonnementbedingungen an und abonniere vier Ausgaben des Data Heavens!

Ort und Datum

Unterschrift

Impressum

Grafik

Umschlagbild	Martin Munke
Illustrationen	Martin Munke
Zeichnungnen	Martin Munke
	Stephan Redecker
Logo/Rahmen	Stephan Redecker

Artikel

Psionik in der 6. Welt	Tom Kedor
Cryogenic	Stephan Redecker
Flächendeckendes Feuer	Martin Munke
Fertigkeiten erlernen	Martin Munke

How to contact the Data Heaven

Der Data Heaven, als eines der wenigen Fanzines für Shadowrun auf dem Deutschen Markt, bietet auch einmal anderen die Möglichkeit eigenes Matereial zu veröffentlichen. Hierbei geht es nicht darum, daß große Geld zu machen, sondern vielmehr, darum die Shadowrunszene zu bereichern. Solltet ihr daran Interesse haben, so laßt uns Eure Ideen zukommen.

TraumGestalten GbR
Hauptstraße 51
10317 Berlin

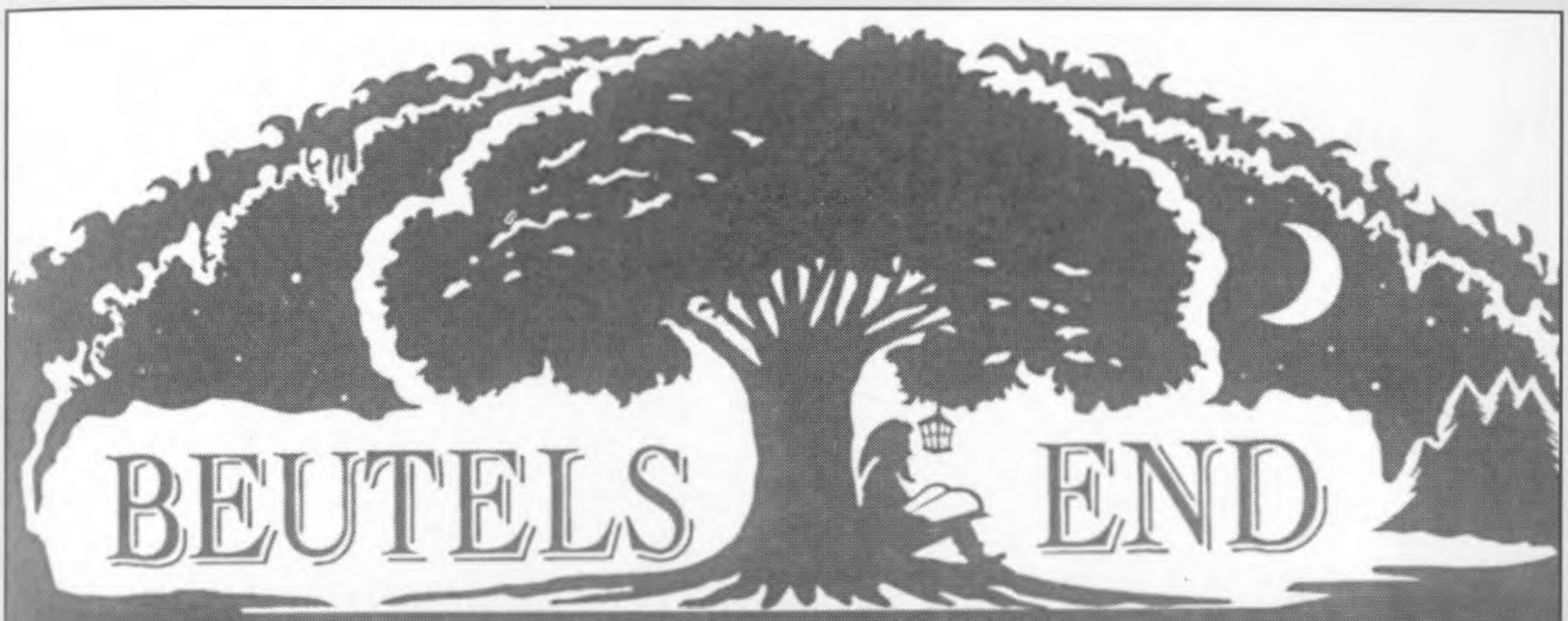
dheaven@berlin.snafu.de
http://www.inx.de/~dheaven
Tel: 030/5534147

Copyright

Alle im Data Heaven veröffentlichten Artikel werden ohne Gewähr wiedergegeben. Nachdruck bzw. Nutzung und Verbreitung, in jedweder Form, ist nur mit schriftlicher Genehmigung der Redaktion und deren Authoren gestattet. Sämtliche Artikel geben nur die jeweilige Authorenmeinung wieder.

Dieses Data Heaven entstand in Zusammenarbeit mit Beutelsend.
Redaktionsschluß 5. Februar 1996

Die Traumgstalten GbR besteht aus:
Tom Kedor, Martin Munke und Stephan Redecker



Fantasy & Science Fiction

Bücher,
Rollenspiele,
Zinnminiaturen,
und vieles mehr ...



Beutelsend
Karl-Marx-Straße 30
12043 Berlin
Tel 623 70 60
Fax 623 70 66



http://www.inix.de/~dheaven/

SHADOWRUN und MATRIX sind registrierte Warenzeichen von Fantasy Productions unter Lizenz von FASA corporation. original Shadowrun Material copyright 1996 by Fasa corp. Jegliche Benutzung oder Erwähnung von, durch FANPRO/FASA, geschütztem Material ist nicht als Versuch zu sehen, gegen die bestehenden copyrights zu verstoßen. Jedwede Erwähnung und Nutzung geschieht mit freundlicher Genehmigung von FANPRO. Die Inhalte dieser Zeitschrift stellen Ergänzungen zum Shadowrun 2.0ld Regelwerk und bisher veröffentlichten Zusatzkompendien dar. Sie sind ohne Einschränkungen optional anzuwenden und nicht als von FANPRO/FASA offiziell veröffentlicht anzusehen.