

DARKTAN HEAVEN

November 1995

4 DM



TraumGestalten

für SHADOWRUN

jetzt auch im INTERNET: <http://indigo.rz.charite.hu-berlin.de/shadowrun/index.html>

```

<<WELCOME TO UCAS DATA SYSTEMS>>
<<PLEASE ENTER YOUR DESTINATION LTG#>>
-982 (8x-8729)
<<MODE NOT RESPONDING TO YOUR REQUEST>>
<<LINK FAILED>>
<<PLEASE RE-ENTER YOUR DESTINATION LTG#>>
-982 (8(DaTe-HeAVEn)-8729)
<<LINK ESTABLISHED>>
<<ENTER PASS CODE>>
-UPLOAD „pass-sequence-8729“
<<1.8 MB RECEIVED>>
<<ENTER AUTHENTICATION CODE>>
-M-Fire (#####)
<<THANK YOU>>
<<LOG ON (23:54:01/20-4-54)>>
-SEARCH Files - „DATA-HEAVEN-INHALT“
<<SEARCHING>>
<<FILE FOUND:DISPLAY/DOWNLOAD?>>
-SKIP SEC63
-JUMP DATA-HEAVEN-773z-ROOT
-RUN ROOT „M-Fire“
>>ACCESS SYSTEMDATA
>>BOOT UP
<<ROOT MODE AKTIVATED>>
<<Welcome to the famous DATA-HEAVEN>>
-SEARCH Structure - „INHALT“
<<SEARCHING>>
<<FILE FOUND:DISPLAY/EDIT/DELETE/REPLACE?>>
-REPLACE Structure „INHALT“ BY „INHALT.modified“ KEEP OLD NAME
>>REPLACING
-CUT ROOTACCESS „M-Fire“
<<ROOT MODE DEAKTIVATED>>
-RE-LOG ON
<<ENTER AUTHENTICATION CODE>>
-M-Fire (#####)
<<THANK YOU>>
<<LOG ON (23:55:16/20-4-54)>>
-SEARCH Files - „DATA-HEAVEN-INHALT“
<<SEARCHING>>
<<FILE FOUND:DISPLAY/DOWNLOAD?>>
-DISPLAY

```

OPTIONALE REGELERWEITERUNGEN

„Bedrohen“	5
„Cyberware & Schockwaffen“	6
„Monofilament“	8
„Feuer“	12
„Gezielte Schüsse“	13
„Erfolgswahrscheinlichkeiten“	15
„Straßensamurai Charakterblatt“	16
„Trefferzonensystem“	18

MAGIE

„Wer-Lebewesen“	29
„Bioware & Magie“	30
„KI-Kräfte“	31

AUSRÜSTUNG

„Radio Jammer“	33
„Panic Button™ Jammer“	33
„UltraSound-Detektor/Verzerrer“	33
„Radio Übertragungs Verschlüsseler“	33
„Radio Übertragungs Entschlüsseler“	33
„Gehörverstärkung“	34
„Verbesserte Sonnenbrille“	34
„Laserdetektor“	34
„Metalldetektor“	35
„Chemsniffer“	35
„Chemisches Analyse Gerät“	35
„Gas Identifizierungs Gerät“	35
„Consolidated Ammunition Inc.“	35

CYBERWARE

„Biomonitor“	41
„VCCD™“	41
„Cyberhände und Finger“	41

IMPRESSUM

„Wer steckt <u>wirklich</u> dahinter und wie begann alles ?!“	44
---	----

>>>>>[Salve... Willkommen also im Himmel der Himmel, im DATA-HEAVEN. Hier werden die verrückten Phantasien paranoider Pistoleros, nimmermüder Infojunkys und rastloser Flüchtlinge den Stoff finden, aus dem die Träume sind... DATEN !!! Yup wo immer Gerüchte über den Drek auftauchen, der uns das Leben auf der Straße so schwer macht, wo immer jemand aus dem Nähkästchen plaudert oder ein kleines Datenloch in einer Top Secret Konline auftaucht. Irgend jemand ist immer zur Stelle, ob zufällig oder bewußt, egal. Meist ist es ein Chummer oder ein Chummer eines Chummers oder ... ihr wißt schon. Jedenfalls landet all der crap auf einem Opto Chip, in meinem Telekom oder direkt im DATA-HEAVEN. Also genau da, wo jeder Decker, der nur einen ¥ Wert ist, als erstes suchen wird, wenn er nach hochbrisanten, banalen, oder einfach nur stinknormalen Daten sucht. Am Anfang stand nur die Idee und einige vague Gerüchte über das Shadowlandsystem. Es hat uns viel Zeit und unzählige Nuyen gekostet die entsprechenden Connections aufzureißen und einen heißen Draht hierher („ungenannter Ort“) zu legen. Aber die Mühe hat sich gelohnt und die Los Sombre Amigos (Bamos, Grimbreath und Ich) haben wieder einmal „gesiegt“. Somit fließen inzwischen alle Infos, die die Matrix zu bieten hat mehr oder weniger schnell in unsere wartenden Datenspeicher. Über die Zeit ist somit DATA-HEAVEN entstanden, einer der größten schwarzen Info-Highways der Nördlichen Hemisphäre. Also legt euch ins Zeug, denn nur wer auch was zu geben hat kann etwas bekommen. Soweit so gut, wenn ich jetzt nicht mit labern aufhöre, kriegt der Bruder mit den großen Zähnen neben mir nicht genug Zeit zum tippen... also los großer, böser Street Sam...]<<<<<<

-X-Fire (17:30:15/20-5-55)

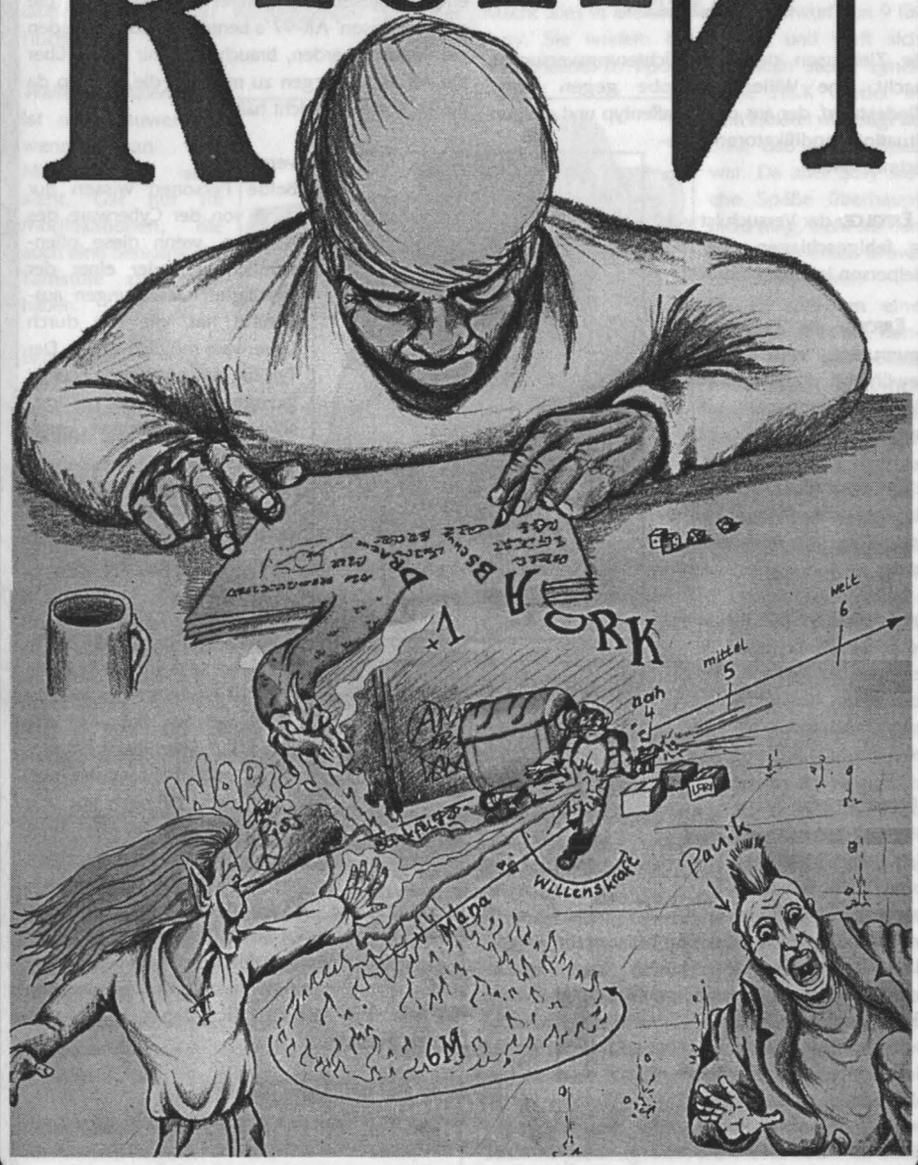
>>>>>[Eh, Street Sam mich nich` du Chiphead. Sonst drück ich dir die Datenbuchse ein, daß du denkst du bist auf Dauer-BTL. O.k., Jungs und Mädels im Schattenland, eure green and mean Mother ist wieder da, um euch zu erzählen, was Sache is, wenn ihr die Realität der guten alten Mutter Erde wiederseht, nachdem euer Trip im Astralraum oder in der Matrix zu Ende ist. Denn hier ist die 9 mm oder die Faust eines Trolls in eurem Gesicht sehr real, und wie entkommt man dieser Realität? Die Antwort lautet: Hardware-Wummen, Ausrüstung, Cyberware und Bioware, denn um einen Abzug zu ziehen, muß man nicht erst eine hermetische Bibliothek studieren oder ein 100K ¥ teures Deck besitzen. Die Straßen da draußen sind ein verdammter Dschungel, in dem der Chiphead von nebenan, morgen zum Massenmörder werden kann oder eine Konarmee dein Haus zum Übungsgelände erklärt. Und für diesen Fall haben die Amigos die Datenbanken der Welt abgegrast, um euch mit dem nötigen Wissen zu versorgen, welche Waffen wofür, welche Panzerung wann getragen und welches Messer wo `reingerammt werden soll. So long, Captain Übersinnlich will auch noch zu Wort kommen, kneift die Aerschbacken zusammen, bis Sonnenaufgang vergeht noch viel, viel Zeit!]<<<<<<

-Grimbreath (17:34:57/20-5-55)

>>>>>[Hey ho Freunde der Schatten. Ein großer Mann hat einmal gesagt, daß Wissen Macht ist, und er hat recht. Dieses Wissen erhält man aber nur, wenn man andauernd die Augen und Ohren offenhält. Doch eine Person allein kann nicht alles hören, sehen und dadurch wissen. Deshalb werden Datennetze wie der DATA-HEAVEN aufgebaut, denn den vielen Augen und Ohren, die hinter dem Netz stehen, entgeht mit Sicherheit nichts. Der DATA-HEAVEN soll euch helfen in der so tückischen Welt der Schatten zurecht zu kommen und wir hoffen, daß sich dadurch eure Lebensspanne ein wenig verlängert. Es ist doch wirklich nicht schlecht zu wissen, wie die Welt der Schatten und des Lichts funktionieren, was deine Gegenseite so besitzt, um sich vor Dir „zu schützen“ und was andere Freunde der Schatten dagegen gefunden haben. Ich würde mich zwar nicht als Captain Übersinnlich bezeichnen aber viele nennen das, was ich kann, Magie. Was nicht heißt, ich würde nur mit Ritualen, Beschwörungen und andersartiger Magie hantieren. Ich habe auch schon einige Leute mit den Knarren umgienet und schon einige Netzsysteme geknackt. Ich habe gelernt, daß man sich nie spezialisieren und etwas anderes dafür vernachlässigen sollte. In einer Welt in der sehr viel passiert, sollte man auf einiges vorbereitet sein. Zu diesem Zweck haben meine Chummer und ich den DATA-HEAVEN aufgebaut, der, so hoffe ich, mit eurer Hilfe noch weiter existieren wird. In diesem Sinne ciao, Bye-Bye und auf ein Wiedersehen.]<<<<<<

-Bamos (20:22:06/21-5-55)

REGELN



Network.....DATA-HEAVEN
 Node.....Optionale Regelerweiterungen
 Original.....Threatning people
 Name.....Bedrohen
 Editor.....M-Fire
 DeckerID.....D.T.M.Gladding@loughborough.ac.uk

BEDROHEN

Die Zielperson des Einschüchterungsversuches macht eine Willenskraftprobe gegen einen Mindestwurf, der aus dem Waffentyp und einigen Situationsmodifikatoren berechnet wird:

2 ERFOLGE: der Versuch ist völlig fehlgeschlagen und die Zielperson ist unbeeindruckt.

1 ERFOLG: die Zielperson ist beunruhigt, wird aber wie gewöhnlich fortfahren, wenn die Waffe nicht mehr auf sie gerichtet ist.

0 ERFOLGE: die Zielperson ist eingeschüchtert und kooperiert völlig, um ihren Hals zu retten.

REGEL DER EINS: Die Zielperson gerät in Panik und versucht, zu flüchten, oder wenn das nicht möglich ist, anzugreifen.

MODIFIKATOREN:

Hierbei handelt es sich um Modifikatoren, die auf dem Ansehen der Waffe in der Öffentlichkeit basieren. So benutzen in „allen“ Simsense Filmen die Helden eine Ingram Smartgun, um die Gegner umzupusten, also muß die Waffe ja tödlich sein. (Zitat: „Wow, ich habe Neil, den Ork-Barbar, 40 Leute mit dieser Waffe niedermetzeln sehen, da werd´ ich doch nichts falsches tun, wenn der Typ damit auf meinen Kopf zielt....“)

Alternativ kann dieser Modifikator natürlich auch

entgegengesetzt verwendet werden, wenn die ganzen "Bösen" AK-97's benutzen und die Helden nie verletzt werden, brauche ich mir doch über die AK keine Sorgen zu machen, die der Typ da direkt in mein Gesicht hält...



vercybert

Beide Personen wissen nur dann von der Cyberware des Anderen, wenn diese offensichtlich ist, oder einer der Beteiligten Handlungen ausgeführt hat, die nur durch Cyberware möglich sind (...Der Typ hat seine Waffe so schnell gezogen, daß ich es nur verschwommen erkennen konnte...)

Allerdings wird man, als Otto Normalbürger, in einem Shadowrunner immer Cyberware vermuten.

benutzt Waffe

Hängt davon ab, wie die Waffe benutzt wird. Wenn die Zielperson gerade gesehen hat, wie alle ihre Freunde damit niedergemäht wurden und der Lauf noch vor sich hin raucht, hat das natürlich für den Angreifer einen nachteiligen Effekt, da das

Opfer möglicherweise Rachedgedanken hegt. Andererseits, wenn die Zielperson vor einer Sekunde ihre gesamte Panzerung weggeworfen hat, wird der Angreifer sich darum wohl kaum Sorgen machen.

Waffe mit Schalldämpfer

Ist nur in Situationen anzuwenden, in denen ein Schalldämpfer nutzbringend ist. Also bei einem

GRUNDWERTE DER WAFFENTYPEN

WAFFE	MOD
Hold-out Pistole	3
Leichte Pistole	4
Schwere Pistole/Automatik Pistole	6
Sturm Gewehr/Schrotflinte/Sportgewehr/MP	8
LMG/SMG/Scharfschützengewehr	10
Schwere Waffen/Sturmkanone/Raketenwerfer/Fahrzeugwaffen	12

Network.....DATA-HEAVEN
 Node.....Optionale Regelerweiterungen
 Original.....Threatning people
 Name.....Bedrohen
 Editor.....M-Fire
 DeckerID.....D.T.M.Gladding@loughborough.ac.uk

lautlosen Mord mit nachfolgender schneller Flucht.

Waffe modifiziert

Ist nur anzuwenden, wenn man die Modifikation auch sieht. Gilt nur für Modifikationen, die auch eine Senkung der Tarnstufe zur Folge haben.

BEISPIEL:

Lynch drückt Susy seine H&K 227 in den Rücken und sagt zu ihr, sie soll sich auf den Boden legen, oder er drückt ab.

Lynch's H&K 227 zählt als MP und hat einen Basis Mindestwurf von 8. "Es ist aber nur eine H&K und viele Kongardisten wurden schon getötet, obwohl sie eine H&K benutzt haben, also ist es eine ziemlich nutzlose Waffe". (-1) Aber Lynch hat eine Konstitution von 6 und ist sichtbar vercybert (+1,+1). Wie auch immer, Susy kennt ihn als Freund, dadurch ist seine Reputation hier gegen ihn (-1).

Macht alles in allem einen Mindestwurf von 9 für Susy. Sie würfelt: 8,4,3,3,5,2, und wirft sich schluchzend zu Boden. Daraufhin steckt Lynch

seine H&K wieder in sein Holster und sagt zu Susy, daß es nur Spaß war. Da aber Susy solche Späße überhaupt nicht mag, zieht sie nun ihrerseits eine Browning Ultra Power.

Da es sich um eine Schwere Pistole handelt, ist der Basis Mindestwurf 6. Lynch hat immer noch seine Konstitution von 6 und Cyberware (-1,-1). Da Susy aber für ihr aufbrausendes Temperament bekannt ist und



eine Browning Ultra Power allgemein als gute Waffe angesehen wird (+1,+1), ist Lynch's resultierender Mindestwurf 6. Lynch würfelt: 1, 1, 8, 3, 2, 7 und lacht über sie.

CYBERWARE
 &
SCHOCKWAFFEN

Cyberware kann von Schockwaffen ernstlich beschädigt werden, Seite 103 in SR II listet die normalen Effekte von Schockwaffen auf. Die folgenden Regeln können in Ergänzung dazu benutzt werden.

Normalerweise kann Cyberware nur beschädigt werden, wenn ein Charakter schwer oder tödlich verletzt wird. Da Schockwaffen aber starke elektrische Ströme durch den Körper leiten, besteht die Möglichkeit, daß in der implantierten Cyberware Kurzschlüsse auftreten und diese dadurch beschädigt wird.

Wann immer ein Charakter, der Cyberware implantiert hat, von einer Schockwaffe (Taser, Betäubungsschlagstock, Schockhandschuhe, etc.)

SITUATIONS MODIFIKATOREN

SITUATION	DROHENDER	BEDROHTER
Konstitution 6+	+1	-1
Konstitution 1	-1	+1
verwundet & blutend	-1	+1
offensichtlich vercybert	+1	-1
benutzt Waffe	+1	/
Waffe mit Schalldämpfer	+1	/
Waffe modifiziert	+1	/
Reputation	+1 Feind -1 Freund	/
Unterstützung	+1	/
offensichtlich magisch	-1	+1

Network.....DATA-HEAVEN
 Node.....Optionale Regelerweiterungen
 Original.....Cyberware and Shockweapons
 Name.....Cyberware und Schockwaffen
 Editor.....M-Fire
 DeckerID.....Gurth@dds.nl

getroffen wird, kommen die normalen Schadensauswirkungen (SR II S.103) zur Anwendung. Anschließend würfelt der Spielmeister, wieviel Cyberwaresysteme beschädigt wurden. Das in der Tabelle aufgeführte Schadensniveau, entspricht dem Basisniveau der Waffe, nicht dem Schaden, den der Charakter durch die Waffe erlitten hat.

Der Spielmeister bestimmt nun, per Zufallsprinzip, welches System betroffen ist (Straßensamurai



Katalog S.93-95) und wieviel Schaden die Cyberware erleidet (Shadow Tech S.39-40). Nur elektrisch oder elektronisch funktionierende Cyberware kann durch Schockwaffen beschädigt werden. Dazu zählen sämtliche Headware, implantierte Cyberdecks, Kunstmuskeln, Reflexbooster, Riggerkontrollen, ausfahrbare Sporne und Nagelmesser, etc. Cyberware, wie Dermal Panzerung, Bone Lacing, nicht einfahrbare Sporne und Nagelmesser, etc., können durch Schockwaffen nicht beschädigt werden. Was genau beschädigt werden kann oder auch nicht, sollte jedoch jede Gruppe individuell entscheiden. Für Alpha- und Betacyberware wird derselbe Test durchgeführt (Straßen Samurai Katalog S.98). Für Alphaware ist der Mindestwurf für Leichten

TASEREFFEKTE

NIVEAU DER WAFFE	BESCHÄDIGTE SYSTEME
Leicht	1W6-4
Mittel	1W6-3
Schwer	1W6-2
Tödlich	1W6-1

Schaden 3 und für Mittleren Schaden 4. Für Betaware 2 für Leichten Schaden und 3 für Mittleren Schaden.

>>>>[Nen Chummer von mir hatte mal 'ne Begegnung mit einem Taser, nun lebt er nicht mehr, aber nicht wegen des Stromstoßes, nein nur seine Cyberarme haben versagt und somit hat ihn die Straßengöre (Besitzer des Tasers) ohne Probleme aus dem Leben reißen können]<<<<<
 -Kangoo (15:23:19/17-6-55)

>>>>[Haben einen guten Preis gebracht. <grins>]<<<<<
 -Lumper (15:40:49/17-6-55)

>>>>[Tja, zu dumm, wenn die Cyberaugen versagen und man im Dunkeln steht. Also zurück zur Natur und weg von all dem Cyberdrek !]<<<<<
 -Elven Crusader (18:34:24/17-6-55)

GEGENMAßNAHMEN

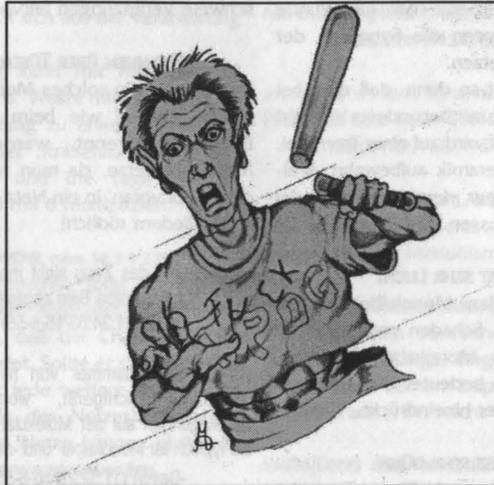
Natürlich gibt es Möglichkeiten, den Effekten von Schockwaffen auf Cyberware entgegenzuwirken. Für einen gewissen prozentualen Anteil des Preises einer beliebigen Cyberware, kann diese entsprechend umgearbeitet werden. Durch diese Modifikation ist die Cyberware weniger anfällig auf Schockwaffen. Die exakte Widerstandsfähigkeit wird letzten Endes durch den Preis bestimmt. Einige höhere Stufen des Schutzes erhöhen auch den Essenzverlust. Bei der Schadenswiderstands-

GEGENMAßNAHMEN

WÜRFEL	KOSTEN	ESSENZ
1	+5%	+0%
2	+10%	+0%
3	+20%	+5%
4	+35%	+5%
5	+50%	+10%

Network.....DATA-HEAVEN
 Node.....Optionale Regelerweiterungen
 Original.....Monowire
 Name.....Monofilament
 Editor.....M-Fire
 DeckerID.....CHOPPER (CM5323@wlv.ac.uk)

probe wird nun mit der Anzahl der Würfel gewürfelt, die in der Tabelle angegeben sind. Gegen einen Mindestwurf von 3, wenn die Schockwaffe Leichten Schaden verursacht, gegen 4 für Mittleren Schaden, gegen 5 für Schwere Schaden und gegen 6 für Tödlichen Schaden. Die angegebenen Schadensniveaus sind wieder die Basisniveaus der Waffen. Bei der Probe genügt bereits ein Erfolg, damit keinerlei Schaden auftritt.



phitähnlich glänzen. Laut SR Regeln leitet Monofilament keinen Strom. Die Monofilament Peitsche benutzt dieses Monofilamentkabel als bewegliche Klinge. Da Monofilament sehr dünn ist, wiegt es nahezu überhaupt nichts. Die eigentliche Schneidkraft wird durch das Gewicht an der Spitze der Peitsche gewährleistet, welches man hinter das

MONOFILAMENT

Aus den Büchern wissen wir nur, Monokabel ist:

- sehr dünn
- sehr fest
- sehr scharf

der Name "Monofilament" impliziert hier, daß es sich um ein einzelnes Makromolekül handelt.

BUCKMINSTERFULLERENE ist eine fußballartige Kugel aus 60 Kohlenstoffatomen. C70 hat einen Ring von 10 Kohlenstoffatomen zwischen den beiden Halbkugeln, wodurch es mehr wie ein Rugby Ball wirkt. Indem man nun zu diesem Ring weitere hinzufügt, entsteht eine Art Schlauch. MONOFILAMENT !

Die Japaner haben bereits ähnliche Verbindungen hergestellt, allerdings nur den Bruchteil eines Millimeters lang. Aber wenn solch ein Schlauch hergestellt werden könnte, würde er

- etwa 7 nm durchmessen (sehr dünn)
- so stark wie Diamant sein, da er eine Sechseckige-Graphit-Struktur besitzt und außerdem wäre er beweglich und würde im Licht gra-

Ziel schwingt.

Dieses Gewicht ist entweder ein kleiner leuchtender Ball oder die Fingerspitze, falls die Peitsche implantiert ist. Das Gewicht ist klein und macht es dadurch schwer, die Peitsche zu kontrollieren.

Die kinetische Energie der sich bewegenden Spitze, wird auf das Monofilamentkabel übertragen. Da das Kabel sehr dünn ist, reicht bereits ein langsames Schwingen, um Plastik oder Fleisch zu zertrennen. Schwingt man die Peitsche mit voller Kraft und einem langen Kabel, so erreicht das Gewicht extrem hohe Geschwindigkeiten (bis zu 300 Meter pro Sekunde). Trifft man bei einer solchen Geschwindigkeit, so durchtrennt das Kabel Körperpanzerung, Metallrohre und Platten, Gliedmaßen, Fleisch, Knorpel und Knochen mühelos.

Die Peitsche muß allerdings mit großer Vorsicht benutzt werden, da das Monokabel sich in einem Kreis um den Griff bewegt, den der Benutzer in der Hand hält. Mißlungene Würfelwürfe, fehlende Konzentration oder Panik kann den Benutzer zu Fehleinschätzungen der Kreisbewegung führen, so daß er sich selbst verletzen kann.

Im Kampf ist die Peitsche tödlich. Die verursachten Wunden, sind feiner als jede andere

Network.....DATA-HEAVEN
 Node.....Optionale Regelerweiterungen
 Original.....Monowire
 Name.....Monofilament
 Editor.....K-Fire
 DeckerID.....CHOPPER (CM5323@wlv.ac.uk)

Schnittwunde und oft bemerkt man die Wunde erst Sekunden später, wenn die Synapsen der betroffenen Nerven aussetzen.

Das Monokabel selbst ist so dünn, daß man bei Lagerung und Benutzung mit besonderer Vorsicht vorgehen muß. Das Kabel wird auf einer Trommel, aus hoch verdichteter Keramik aufbewahrt, welche mit einem Mantel aus demselben Material (Carbid Polymer) verschlossen wird.

MONOKABEL IST SEHR LEICHT

Das bedeutet, das man dem Monokabel Gewicht verleihen muß, damit es Schaden verursacht. Es muß eine Kraft auf das Monokabel einwirken, damit es schneidet. Das bedeutet entweder ein Gewicht, das es zieht oder hineindrückt.

MONOKABEL IST SEHR DÜNN

Nur sehr dichte Materialien, wie Diamanten oder entsprechende Keramik bzw. ähnliche Materialien, können der Schneidekraft widerstehen.

MONOKABEL IST SEHR FEST

Monokabel muß mit einem Laserschneider zertrennt werden. Monokabel können sich nicht gegenseitig zertrennen, das bedeutet, daß eine mit Monofilament beschichtete Panzerung nicht durch eine Monofilamentpeitsche durchtrennt werden kann.

UNSICHTBARER ERSATZ FÜR STACHELDRAHT

Ein Monokabel ist sehr schwer zu entdecken (siehe Neoanarchists Guide to Real Life S.89, nur wenn Licht direkt darauf scheint). Läuft man in das Kabel, kann man ohne weiteres die Beine verlieren. Bewegt man sich langsam in ein Monokabel, wird man zwar weniger geschnitten, sollte aber trotzdem nicht in Panik geraten, denn zieht man nun das Bein zurück, so wird sich das Kabel einen anderen Weg hinausschneiden als den, auf dem es eingedrungen ist. Dadurch wird regelrecht ein Stück aus dem Bein geschnitten. Monokabel verursacht sehr tiefe Schnitte und ruft dadurch

schwere Verletzungen hervor.

SPANNEN ÜBER TÜREN / KORRIDORE

Falls man in ein solches Monokabel läuft, können einem, ebenso wie beim Monokabelnetz, die Beine abgetrennt werden. "Schöner" als Monokabelnetze, da man nicht ohne Beine mit dem Kopf voran, in ein Netz aus Monokabeln fällt. Trotz alledem tödlich!

>>>>[Aua... das Zeug sieht man meist erst, wenn man sich schon das halbe Bein abgesäbelt hat.]<<<<

-Reiki (11:34:53/16-6-55)

>>>>[Nen Chummer von mir hat ein umgebautes Ultrasound Sichtgerät, womit er irgendwelche Schwingungen auf der Molekularebene registrieren kann, die typisch für Monokabel und -netze sein sollen.]<<<<

-Devon (11:52:28/16-6-55)

MONO-GESCHOß

Hierbei werden einige Stränge Monokabel an einem Geschoß (Armbrustbolzen etc.) befestigt. Jeweils am Ende eines solchen Stranges befindet sich ein wenige Gramm wiegendes Gewicht. Trifft ein solches Geschoß, werden die Monokabel durch die Gewichte hinterher gezogen. Beim Eintritt des Geschosses werden dadurch Stücke aus dem Wundkanal geschnitten. Bleibt das Geschoß im Körper stecken oder wird durch Panzerung gestoppt, so wickeln sich die hinterhergezogenen Monokabel um das Geschoß und zerschneiden dabei alles, auf was sie treffen. Dadurch wird die Arbeit für den Arzt zur Hölle, da er die Monokabel in der Wunde erst sieht, wenn er beginnt sich die Finger in Stücke zu schneiden.

MONOFILAMENT BESCHICHTETE PANZERUNG

Die meisten Armeen stellen Arm und Beinschutz, die mit Monofilament oder Keramik beschichtet sind, um gegen Monofilament vorzubeugen. Das bedeutet, falls ein Charakter mit solchem Schutz in ein Monokabel läuft,

- stoppt er bzw. stolpert oder

Network.....DATA-HEAVEN
 Mode.....Optionale Regelerweiterungen
 Original.....Monowire
 Name.....Monofilament
 Editor.....X-Fire
 DeckerID.....X-Fire

• das Monokabel reißt sich aus der Verankerung frei.

Nur starre Panzerung kann mit Monofilament beschichtet werden (z.B. Weste mit Platten).

Um eine solche Rüstung zu erwerben, werden die Kosten mit 5, der Straßenindex und die Verfügbarkeit mit 4 und die Tage die zur Beschaffung nötig sind mit 6 multipliziert.

MONO-NETZGEWEHR (SIEHE SR II S.279)

Wird der Charakter getroffen, folgt die gleiche Prozedur, wie bei einem normalen Netzgewehr, mit dem Unterschied, daß der Charakter einen Schaden von 11S erleidet. Sollte er sich weiterhin wehren, so erleidet er jede weitere Kampfunde weitere (STÄRKE+Stufe des Netzes)S Schaden. Die zu verschießenden Netze können nicht wie normale Mononetze verwendet werden.

>>>>[Diese Teile sind echt die Hölle. Hab mal einen Typen gekannt der von so einem Netz getroffen wurde. Erst hat es ihn umgerissen und als er dann wieder aufstehen wollte, begann das Massaker.]<<<<<

-Sauron (14:02:25/16-6-55)

ARMBRUST MONO-BOLZEN

Normaler Bolzen mit dem Unterschied, daß an den Seiten des Bolzens 6 Kanäle eingearbeitet sind, in denen Monofilamentkabel lagern. Wird der Bolzen abgeschossen, werden die Monokabel aus den Kanälen gezogen. Schlägt der Bolzen ein, so zerfetzen die Monokabel die Wunde noch zusätzlich (Durch die Monokabel wird das Powerniveau um 3 erhöht; durch die Modifikation sinkt allerdings die Reichweite der Armbrust um 25%; Verfügbarkeit 14/48 Stunden; Preis 50¥; Straßenindex 3)

>>>>[Erst legen sie die Typen damit um und dann wird dem netten DOC aus der Nachbarschaft die Arbeit schwer gemacht.]<<<<<

-Doc (14:56:18/16-6-55)

>>>>[Dumm ist auch, daß diese Dinge sich bei jeder klei-

nen Bewegung tiefer in den armen Kerl schneiden.]<<<<<
 -ScareCrow (14:57:45/16-6-55)

>>>>>[Hey wo kann ich so'ne Babies herbekommen, der Preis spielt keine Rolle ?!]<<<<<

-Slith (15:17:56/16-6-55)

MONOFILAMENT ROLLE

Eine Rolle aus verdichteter Keramik, auf der ein durchgehendes Monofilamentkabel aufgerollt ist.

MONOFILAMENT SCHNEIDER

Werkzeug zum zertrennen langer Monokabel. Ähnlich einer Zange. Eingebaut ist ein kleiner Rubin-Laser, der im Impulsbetrieb arbeitet. Ein Batterie Pack (15¥) reicht für 10 Schnitte.

>>>>>[Denkt dran, bevor ihr irgendein Monokabel zerschneidet, das Euch den Weg versperrt. Oft sind Monokabel an Sensoren gekoppelt, die registrieren, wenn sich die Zugspannung verändert. Kurz vorm Alarm Chummers...]<<<<<

-X-Fire (16:16:47/16-6-55)

MONOFILAMENT NETZ

Ein Netz von beliebiger Größe mit einer Maschenweite von 5cm x 5cm bis zu 15cm x 15cm. Die Maschenweite errechnet sich wie folgt: (17,5-(Stufex2,5))cm. Mononetze sind in den Stufen 1-6 erhältlich. An den Ecken des Netzes befinden sich verdickte Monofilamentfasern, so daß die Möglichkeit des Festbindens besteht. Es existiert auch eine Variante mit Haken an den Ecken, allerdings sinkt dadurch die Tarnstufe des Netzes um 3.

>>>>>[Irgendwie häßlich, was sich manche Leute so einfachen lassen.]<<<<<

- Moonblade (16:35:36/16-6-55)

>>>>>[Naja, die meisten Kons wollen Runner ja lebend, wenigstens zum Verhör. Oft sind mit Mononetzen Lüftungsschächte und so gesichert, also watch up.]<<<<<

-Tsunami (16:35:56/16-6-55)

Network.....DATA-HEAVEN
 Node.....Optionale Regelerweiterungen
 Original.....Monowire
 Name.....Monofilament
 Editor.....M-Fire
 DeckerID.....M-Fire

MONOFILAMENT HANDSCHELLEN

Herkömmliche Handschellen aus Metall oder verdichtetem Keramik. An den Innenseiten der Handschellen sind mehrere Monofilamentkabel aufgetragen. Versucht jemand, sich aus diesen Handschellen zu befreien, erleidet er 5S Schaden.

>>>>[Uhm, hatte mal welche an... ziemlich dumm sich zu wehren, man windet sich ein wenig und denkt „Ahhh cool, es lockert sich!“ aber weit gefehlt, denn wenn man sich fast die Hand abtrennt setzt schnell der Schmerz ein...]<<<<

-Flare (15:58:56/17-6-55)

MONOFILAMENT SCHLINGE

Eine "herkömmliche" Schlinge (ein muß für jeden Assassin), allerdings aus Monofilament, und dadurch um vieles effektiver, allerdings auch blutiger. An beiden Enden der Schlinge befinden sich Keramikgriffe. Da eine Schlinge eine Würgewaffe ist, ist der Benutzer gezwungen, sie um den Hals

des Gegners zu legen. Hierzu muß man sich erst erfolgreich anschleichen und dann eine um +2 erschwerte Nahkampfprobe ablegen. Mißlingt diese Probe, so gelten die gleichen Regeln, wie bei einer Monofilamentpeitsche. Ist der Angreifer in beiden Fällen erfolgreich, so erleidet der Angegriffene (STÄRKE+3)S Schaden. Gegen diesen Schaden hilft nur die halbe (abgerundet) Stoßpanzerung, jedoch nur wenn sie am Hals getragen wird.

>>>>[Warum zu blutig ???]<<<<

-Slayer (16:24:38/16-6-55)

>>>>[Hey, Slayer, versuch doch mal ob du dir die Schlinge selber um den Hals legen kannst !?]<<<<

-Thorn (16:30:44/16-6-55)

SICHERHEITSHANDSCHUHE

Hierbei handelt es sich um Handschuhe, die für die Arbeit mit Monofilament, aus Gründen der

MONOFILAMENT-AUSRÜSTUNG

Gegenstand	Schaden	Tarnstufe	Gewicht	Verfügbarkeit	Preis	SI
Mononetz	siehe unten	13-Stufe	0.2	15+Stufe/14 Tage	5500¥/m ²	3
Monofilament auf Rolle	-	5	0.8	10/14 Tage	1750¥/m	3
Monofilament Schneider	-	10	0.2	10/10 Tage	1500¥	2
Monofilament Schlinge	(Stärke+3)S	14	0.3	18/25 Tage	4000¥	3
Monofilament Handschellen	(Stärke/2)S	8	0.3	15/10 Tage	100¥	1.5
Monofilament Bolzen	Power+3	-1	+0.1	+14/+2 Tage	+50¥	+3
Monofilament Panzerung	-	-	-	x4/x6	x5	x4
Sicherheitshandschuhe (Kevlar)	-	-	0.4	5/24 Stunden	100¥	1
Sicherheitshandschuhe (Mono)	-	-	0.2	8/10 Tage	500¥	1.5

MONONETZ-SCHADENSTABELLE

Bewegungsart	ohne Trefferzonen	mit Trefferzonen
langsam aufrecht gehend	9+(Stufe/2)S	verbliebener Schaden wird zufällig verteilt
normal aufrecht gehend	11+(Stufe/2)S	verbliebener Schaden wird zufällig verteilt
schnell aufrecht laufend	13+(Stufe/2)S	verbliebener Schaden wird zufällig verteilt
hinein fallen	((((KON+ST)/2)+ (Stufe/2))T	verbliebener Schaden wird zufällig verteilt
vorsichtig hinein fassen	8+(Stufe/2)S	wirkt voll auf entsprechende Hand
hinein fassen	10+(Stufe/2)S	auf entsprechende Hand+Arm verteilen
hindurch schlagen	12+(Stufe/2)S	auf entsprechende Hand+Arm verteilen

Network.....DATA-HEAVEN
 Node.....Optionale Pegelerweiterungen
 Originel.....Fire
 Name.....Feuer
 Editor.....X-Fire
 DeckerID.....Gurth@dds.nl



Sicherheit, dringend erforderlich sind. Auf Grund der aufgetragenen Keramik/Monofilament-Schuppen ist es möglich, mit Monofilamentkabeln und Netzen problemlos umzugehen.

>>>>[Never leave home without one...]<<<<
 -X-Fire (16:55:24/16-6-55)

FEUER

Jeder Gegenstand hat eine Feuerwiderstandsstufe. Diese spiegelt das Verhalten des Gegenstandes in Bezug auf Feuer wieder. Je höher die Stufe, um so schwerer ist es, diesen Gegenstand zu entzünden. Alles, womit man ein Feuer entzünden kann, hat wiederum eine "Feuer entzünden"-Stufe, diese ist ein Maßstab für die Fähigkeit, etwas zu entzünden.

Möchte ein Charakter irgend etwas entzünden, so addiert er seine Feuerlegen-Stufe (Spezial Fertigkeit) zu der "Feuer entzünden"-Stufe des Gegenstandes, mit dem er das Feuer entzünden möchte. Nun würfelt der Charakter mit der entsprechenden Anzahl Würfel gegen die Feuerwiderstandsstufe des Materials, das er entzünden möchte. Der Spielmeister würfelt nun seinerseits mit der Feuerwiderstandsstufe des Materials gegen die Feuerlegen Stufe des

Charakters + die "Feuer entzünden"-Stufe des von ihm zum entzünden benutzten Gegenstands. Hat der "Brandstifter" mehr Erfolge, als das zu entzündende Material, so hat er erfolgreich ein Feuer gelegt. Im umgekehrten Fall hat er es nicht geschafft.

Die besprochene Methode darf allerdings nur angewandt werden, wenn das Feuer nicht

MATERIAL

Material	Feuer widerstand	Feuer entzünden
Alkohol	1	2
Keramik	-	-
Zigarettenanzünder	-	2
Stoff	3	1
Sprengstoff (kein Plastik)	2	-
Benzin	1	5
Glas	8	2
Kerosin	1	7
Streichholz	-	1
Metall	-	-
Farbe (trocken)	8	-
Farbe (naß)	4	1
Papier	1	1
Plastik Sprengstoff	6	-
Kunststoff	2	2
Holz	3	2

```

Network.....DATA-HEAVEN
Node.....Optionale Regelerweiterungen
Original.....Fire
Name.....Feuer
Editor.....M-Fire
DeckerID.....Gurth@dds.nl

```

magisch ist.

>>>>[Feuer, Feuer. FEUER, FEUER.....hahhhhhh
gutt!!!!<<<<<

-Pyromaniac (15:50:12/17-6-55)

>>>>[Hey Chummerinski. versuch doch mal ein bis zwei
Kilogramm C12 zu zünden. Das gibt ein schönes Feuer.
Ach ja am besten du setzt dich direkt daneben, da kann
man alles so gut beobachten...]<<<<<

-Neon (16:10:19/17-6-55)

BEISPIEL: Joe will mit einem Zigarettenanzünder
("Feuer entzünden"-Stufe 2) und Feuerlegen 3
einen Holzscheid (Feuerwiderstandsstufe 3) in
Brand stecken. Joe würfelt 2+3=5 Würfel gegen
einen Mindestwurf von 3, während der
Holzscheid mit 3 Würfeln gegen einen
Mindestwurf von 5 "würfelt". Joe erzielt 3 Erfolge,
der Holzscheid nur einen, also beginnt er, lang-
sam vor sich hin zu brennen.

Werden zwei Gegenstände kombiniert benutzt,
um Feuer zu legen (ein benzingetränktes Stück
Stoff), so zählt immer die höchste "Feuer entzün-
den"-Stufe.

Schaden: Lebewesen müssen 6M Schaden wider-
stehen, wobei die halbe Stoßpanzerung abgezogen
wird. Fahrzeuge, müssen gegen 6L widerstehen,
allerdings wird die Fahrzeugpanzerung hier
nicht abgezogen. Beide, Lebewesen und
Fahrzeuge müssen am Ende jeder folgenden
Runde, in der das Feuer brennt, gegen einen um
2 modifizierten Schaden widerstehen
((6+2xRunde)M/L). Andere Objekte würfeln mit
einer Anzahl Würfel, gleich ihrer Barrierenstufe,
gegen einen Mindestwurf von 6. Wird kein Erfolg
erzielt, sinkt die Barrierenstufe des Objektes um
einen Punkt. Am Ende jeder Runde, muß ebenfalls
die obligatorische modifizierte Widerstandsprobe
gemacht werden, solange bis das Feuer gelöscht
wird.

GEZIELTER SCHUSS

>>>>[Sobald eine Pause in dem Donner der
Ingramm eintrat, zog L.B. sein Katana und lief
durch die zersplitterte Sperrholztür. Clemente
hatte kaum Zeit, seinen Mariuhana Rausch abzu-
schütteln und zu realisieren, daß sich eben die Tür
in tausende Splitter aufgelöst hatte. L.B. war zwar
geistig ein wenig langsam, aber seine Reflexe
waren schneller, als es Clementes jemals sein
würden. Als Clemente den Kopf durch die Über-
reste der Tür steckte, sah er gerade L.B. mit sei-
nem Katana am Kopf des Typen vorbeischlagen.
Langsam hob Clemente seine Predator, als L.B.
kurz innehielt (offenbar angestrengt nachden-
kend), um dann seine Pistole zu ziehen. Dann
schob er dem Typen aus kurzer Entfernung direkt
in den Oberarm. Clemente sah bestürzt, wie seine
einzige Informationsquelle auf dem Flur zusam-
menbrach, heftig aus dem Einschußloch im
Oberarm blutend. Scheinbar hatte L.B.'s Schuß
die Hauptschlagader getroffen. Clemente lief
schnell hinüber, beim Laufen dachte er darüber
nach, ob er mit seinem Finger die Wunde viel-
leicht verschließen konnte.]<<<<<

-Lemos (15:20:48/17-6-55)

Das Hauptproblem der aktuellen Regeln zum
gezielten Schießen besteht darin, daß das
Ansagen eines gezielten Schusses als Intention
verstanden wird, mehr Schaden zu verursachen.
Der Mindestwurf wird normalerweise um +4 und
das Schadensniveau um eine Stufe erhöht. Wie
auch immer, eigentlich sollten noch andere
Möglichkeiten bestehen, diese Regeln zu nutzen.
Wenn man zum Beispiel versucht einer Person in
die Kniescheibe zu schießen, sollte man nicht eine
größere Wahrscheinlichkeit haben, die Person zu
töten. Aber genau das ist der Effekt der aktuellen
Regeln.

Will der Spielmeister die „gezielter Schuß“-Regel
modifizieren, sollte er zwei Sachen berücksichti-
gen.

Network.....DATA-HEAVEN
 Node.....Optionale Regelerweiterungen
 Original.....Aimed shoots
 Name.....Gezielter Schuß
 Editor.....K-Fire
 DeckerID.....lemos@cj.gol.com

- die Charaktere zu befähigen, Stellen so lange zu treffen, wie sie sichtbar sind. (logisch, daß die Mindestwürfe entsprechend ansteigen)
- verstärken der Auswirkungen, wenn bei der Erfolgsprobe mehrere Erfolge gewürfelt wurden.

Hierbei ist „Verstärken der Auswirkungen“ nicht unbedingt als „Erhöhen des Schadens“ zu verstehen. Wenn man zum Beispiel versucht, jemandem den Daumen abzuschießen, bedeuten mehr Erfolge, daß der Schütze eine bessere Chance hat, erfolgreich zu sein (bei einem Erfolg trifft er den Daumen, aber der GM entscheidet hierbei, daß drei Erfolge notwendig sind, um den Daumen komplett abzutrennen.), aber durch einen solchen Schuß, wird man die Person wohl kaum töten. Andererseits kann es vorkommen, daß die Effekte eines gezielten Schusses nicht den „Wünschen“ des Schützen entsprechen. Wenn man zum Beispiel jemandem die Waffe aus der Hand schießen will, könnten mehrere Erfolge bedeuten, daß die Waffe schwieriger zu handhaben ist. Zusätzlich kann der GM aber auch entscheiden, daß mehrere Erfolge bei der Probe die Waffe beschädigen. Außerdem kann er festlegen, daß bei einem bestimmten Schaden die Waffe explodiert, oder anderweitig beschädigt wird.

Die exakten Auswirkungen eines gezielten Schusses bestimmt immer der GM. In den meisten Fällen werden die Spieler ihre Absichten angeben. Das ist schön, aber der GM sollte Wert darauf legen, daß die Trefferzone darüber entscheidet, was geschieht und nicht der Wunsch des Spielers.

Im folgenden einige Möglichkeiten, um flexibler mit der Regelung umgehen zu können.

ORT:

Der GM sollte hierbei einige Modifikatoren anwenden, die aussagen, wie schwer ein spezieller Bereich zu treffen ist. Ein gutes Maß sind die Mindestwurf-Modifikatoren für teilweise Deckung. +4 für kopfgroße Objekte, +8 für handgroße Objekte und +12 für Objekte, die nur

wenige Zentimeter durchmessen, wie zum Beispiel ein Auge.

SCHADEN:

In SR II wird der Schaden um ein Level erhöht, indem der Mindestwurf um +4 steigt. Der GM kann dies als Basis benutzen und den Spielern die Möglichkeit geben, für jeden zuzüglichen +4 Modifikator den Schaden zu erhöhen. (also zwei Stufen für +8, drei Stufen für +12, etc.)

Wie auch immer, da einfach, ist diese Regel im Rollenspiel nur bedingt zu gebrauchen, da man somit die Spieler eher die Auswirkungen, als die exakte Stelle wählen läßt. Ein besserer Weg wäre, den Spieler den Ort bestimmen zu lassen und den Schaden danach zu bestimmen, wie lebenswichtig die Stelle ist. So sollte ein Schuß auf einen Finger maximal Mittleren Schaden verursachen, wobei bei einem Armtreffer das Schadensniveau pro drei Erfolge um eine Stufe erhöht wird.

BEWEGUNG:

Natürlich ist durch Bewegung ein potentielles Ziel schwerer zu treffen. Die Modifikationen in SR scheinen diesen Fakt abzudecken, allerdings sollte man zum Beispiel bedenken, daß sich die Beine und Füße einer laufenden Person mit der doppelten Geschwindigkeit bewegen, mit der sich die laufende Person bewegt. So gesehen müßten auch die Mindestwurfmodifikatoren verdoppelt und die Mindestwürfe erhöht werden, wenn das Ziel sich des Angreifers bewußt ist. (Die meisten Menschen tendieren dazu, nicht still stehen zu bleiben, wenn auf sie geschossen wird!)

PANZERUNG:

Hier ist es am GM zu entscheiden, ob es den Spielern möglich ist, auf ungepanzerte Körperstellen zu schießen. Dies sollte auch spezielle Regelungen des GM mit einbeziehen, die die Auswirkungen für spezielle Trefferzonen festlegen. Da Panzerung meist die lebenswichtigen Stellen schützt, sollte ein Treffer an einer nicht geschützten Stelle weniger tödlich sein (oder

Network.....DATA-HEAVEN
 Node.....Optionale Regelerweiterungen
 Original.....Aimed shoots
 Name.....Gezielter Schuß
 Editor.....M-Fire
 DeckerID.....lemos@ci.gol.com

zumindest geringer wahrscheinlich). Dies kann man dadurch erreichen, daß der Schaden pro drei oder vier Erfolge erhöht wird. Andererseits müßte dann der Schaden, bei einem Kopfschuß, für jeden zusätzlichen Erfolg, erhöht werden. Außerdem können gemeine GM diese Regelung verwenden, um sicherzugehen, daß die Charakter ihre Jacken zuknöpfen, bevor sie in einen Kampf gehen (smile...).

AUSWIRKUNGEN:

Der bedeutendste Effekt dieser Regelanregungen ist eigentlich der, daß die Charaktere ihre Waffen „creativer“ verwenden können als bisher. Der GM sollte auch berücksichtigen, daß er dem Spieler nicht unbedingt die Folgen des geplanten Schusses erklärt, wenn der Charakter keine entsprechende Fertigkeit besitzt.

Diese Regelvorschläge sind, in Verbindung mit dem folgenden Trefferzonensystem, gut anwendbar.

ERFOLGSWAHRSCHEINLICHKEITEN

Bei dieser Tabelle handelt es sich um eine Aufstellung der Erfolgswahrscheinlichkeiten, in Abhängigkeit von der Würfelfanzahl (maximal 20) und dem entsprechenden Mindestwurf (maximal 26). In der Horizontalen sind die Mindestwürfe abgetragen und dementsprechend in der Vertikalen die Anzahl der Würfel.

Wenn ein Spieler zum Beispiel mit 16 Würfeln gegen einen Mindestwurf von 10 würfelt, so liegt die Anzahl der zu erwartenden Erfolge bei 1.5.

Die Erfolgswahrscheinlichkeiten für 6-7, 12-13, 18-19, und 24-25 wurden zusammengefaßt, da sich die Mindestwürfe entsprechen.

	2	3	4	5	6-7	8	9	10	11	12-13	14	15	16	17	18-19	20	21	22	23	24-25	26
1	0.833	0.667	0.500	0.333	0.167	0.139	0.111	0.083	0.056	0.278	0.231	0.185	0.139	0.093	0.046	0.039	0.031	0.023	0.015	0.008	0.006
2	1.667	1.333	1.000	0.667	0.333	0.278	0.222	0.167	0.111	0.556	0.463	0.370	0.278	0.185	0.093	0.077	0.062	0.046	0.031	0.015	0.013
3	2.500	2.000	1.500	1.000	0.500	0.417	0.333	0.250	0.167	0.833	0.694	0.556	0.417	0.278	0.139	0.116	0.093	0.069	0.046	0.023	0.019
4	3.333	2.667	2.000	1.333	0.667	0.556	0.444	0.333	0.222	1.111	0.926	0.741	0.556	0.370	0.185	0.154	0.123	0.093	0.062	0.031	0.026
5	4.167	3.333	2.500	1.667	0.833	0.694	0.556	0.417	0.278	1.389	1.157	0.926	0.694	0.463	0.231	0.193	0.154	0.116	0.077	0.039	0.032
6	5.000	4.000	3.000	2.000	1.000	0.833	0.667	0.500	0.333	1.667	1.389	1.111	0.833	0.556	0.278	0.231	0.185	0.139	0.093	0.046	0.039
7	5.833	4.667	3.500	2.333	1.167	0.972	0.778	0.583	0.389	1.944	1.620	1.296	0.972	0.648	0.324	0.270	0.216	0.162	0.108	0.054	0.045
8	6.667	5.333	4.000	2.667	1.333	1.111	0.889	0.667	0.444	2.222	1.852	1.481	1.111	0.741	0.370	0.309	0.247	0.185	0.123	0.062	0.051
9	7.500	6.000	4.500	3.000	1.500	1.250	1.000	0.750	0.500	2.500	2.083	1.667	1.250	0.833	0.417	0.347	0.278	0.208	0.139	0.069	0.058
10	8.333	6.667	5.000	3.333	1.667	1.389	1.111	0.833	0.556	2.778	2.315	1.852	1.389	0.926	0.463	0.386	0.309	0.231	0.154	0.077	0.064
11	9.167	7.333	5.500	3.667	1.833	1.528	1.222	0.917	0.611	3.056	2.546	2.037	1.528	1.019	0.509	0.424	0.340	0.255	0.170	0.085	0.071
12	10.000	8.000	6.000	4.000	2.000	1.667	1.333	1.000	0.667	3.333	2.778	2.222	1.667	1.111	0.556	0.463	0.370	0.278	0.185	0.093	0.077
13	10.83	8.667	6.500	4.333	2.167	1.806	1.444	1.083	0.722	3.611	3.009	2.407	1.806	1.204	0.602	0.502	0.401	0.301	0.201	0.100	0.084
14	11.67	9.333	7.000	4.667	2.333	1.944	1.556	1.167	0.778	3.889	3.241	2.593	1.944	1.296	0.648	0.540	0.432	0.324	0.216	0.118	0.090
15	12.50	10.00	7.500	5.000	2.500	2.083	1.667	1.250	0.833	4.167	3.472	2.778	2.083	1.389	0.694	0.579	0.463	0.347	0.231	0.116	0.096
16	13.33	10.67	8.000	5.333	2.667	2.222	1.778	1.333	0.889	4.444	3.704	2.963	2.222	1.481	0.741	0.617	0.494	0.370	0.247	0.123	0.103
17	14.17	11.33	8.500	5.667	2.833	2.361	1.889	1.417	0.944	4.722	3.935	3.148	2.361	1.574	0.787	0.656	0.525	0.394	0.262	0.131	0.109
18	15.00	12.00	9.000	6.000	3.000	2.500	2.000	1.500	1.000	5.000	4.167	3.333	2.500	1.667	0.833	0.694	0.566	0.417	0.278	0.139	0.116
19	15.83	12.67	9.500	6.333	3.167	2.639	2.111	1.583	1.056	5.278	4.398	3.519	2.639	1.759	0.880	0.733	0.586	0.440	0.293	0.147	0.122
20	16.67	13.33	10.00	6.667	3.333	2.778	2.222	1.667	1.111	5.556	4.630	3.704	2.778	1.852	0.926	0.772	0.617	0.463	0.309	0.154	0.129

Network.....DATA-HEAVEN
 Node.....Optionale Regelerweiterungen
 Original.....Trefferzonensystem
 Name.....Trefferzonensystem
 Editor.....Grimbreath
 DeckerID.....Grimbreath

TREFFERZONENSYSTEM

-Es gibt nichts schöneres als einen sauberen Kopfschuß

L.H. Oswald Jr., Scharfschütze

Über all die Jahre, die ich nun schon Shadowrun spiele, ist mir eines sehr schnell klar geworden, das Schadenssystem ist zu minimalistisch, um gutes Rollenspiel darauf anzuwenden. Man bekommt einen Treffer ab und ist dann leicht, mittel, schwer oder tödlich verwundet, doch was bedeutet dies ? Ich habe schon Spieler gesehen, die sich sagten: OK, ich bin schwer getroffen, aber den Penner nagel ich mit meinem MG trotzdem noch um ! Bloß was wäre, wenn der schwere Treffer eigentlich den Arm des Spielers getroffen hätte, dann wäre die Geschichte mit dem MG wahrscheinlich gar nicht mehr möglich.

Andersherum gesehen, ein Spieler sagt den Kopf eines Kongardisten als Ziel an, trifft auch, jedoch nur mit einem mittleren Schaden und der Spielmeister erzählt ihm locker, daß der Kongardist wiederum auf ihn anlegt und abdrückt. Eine Situation die in der Realität nie möglich wäre,

denn selbst der abgebrühteste Söldner müßte erstmal ein paar Schrecksekunden einhalten, um den Treffer an seinem Schädel zu verdauen, wenn er diesen überhaupt überleben würde. Lange Rede, kurzer Sinn, das hier vorgestellte Treffersystem soll euch die Möglichkeit geben, euer Shadowrunspiel realistischer und vielleicht auch tödlicher zu gestalten. Der Ablauf ist völlig simpel:



Wird ein Treffer bei einem Charakter oder NSC gelandet, wird mit einem W20 auf der Körperteiltreffertabelle gewürfelt, um das getroffene Körperteil zu ermitteln und um festzustellen, ob diese Stelle gepanzert ist (eine Panzerweste z.B. schützt nicht die Beine).

Anschließend wird mit Konstitution gegen den Schaden gewürfelt, welcher dann auf den allgemeinen Schadensmonitor und den Monitor des Körperteils übertragen wird.

Sollte dann der Schadensmonitor des Körperteils ausgefüllt sein, wird auf der

Schadenstabelle (siehe folgende Seiten) gewürfelt, was mit dem jeweiligen Körperteil passiert.

BEISPIEL: Wakes Up With Bad Luck ist ein Schamane, der durch eine Gang in Bedrängnis geraten ist. Er hat sich auf einem Hinterhof hinter

Network.....	DATA-HEAVEN
Node.....	Optionale Regelerweiterungen
Original.....	Trefferzonensystem
Name.....	Trefferzonensystem
Editor.....	Grimbreath
DeckerID.....	Grimbreath

einem Müllcontainer versteckt, während die Ganger am Eingang zur Gasse Aufstellung genommen haben. In diesem Moment entdeckt Wakes Up eine kleine Hintertür in der gegenüberliegenden Wand und sprintet auf diese zu. Die Ganger eröffnen das Feuer und treffen ihn zweimal.

Der Spielmeister würfelt nun zweimal auf der **Körpertrefferzonentabelle** (siehe Charakterbogen S.16), er würfelt einmal 7 (**Rumpf**) und einmal 16 (**Bein rechts**).

Den ersten Treffer steckt Wakes Up dank seiner Panzerjacke ganz gut weg, so daß er nur einen leichten Schaden im Brustkorb davon trägt, der ihm keine ernsthaften Schäden beschert. Beim Treffer Nummer zwei sieht es schon anders aus, keine Panzerung und dann noch eine Salve aus einer MP. Wakes Up gelingt kein Erfolg beim Widerstand und er bekommt einen schweren Schaden ab.

Sein allgemeiner Schadensmonitor ist nun mit sieben Kästchen gefüllt, und der Beinmonitor ist voll ausgefüllt, was bedeutet, daß auf der Schadenstabelle gewürfelt wird, was nun eigentlich mit dem Bein passiert.

Das ist definitiv nicht Wake Ups Tag !

Nun wird auf der Schadenstabelle des jeweiligen Körperteils gewürfelt (plus dem Modifikator für die Schwere der Waffe). Nachdem die Schwere des Treffers gewürfelt wurde, stellt man im Detail fest, was passiert ist. Die angegebenen Arten der Verwundung sind lediglich als Orientierung für die Schwere gedacht. So ist es logisch, daß bei einem Messerkampf kein „tiefer Steckschuß“ auftreten kann.

BEISPIEL: Wakes Up wird von der Wucht der Salve, die ihn im Bein erwischt hat, zwischen Müllberge und Mülltonnen geschleudert.

Der Meister würfelt mit einem **W12** eine **9**, wäre nicht ganz so schlimm, wenn da nicht noch **+1 für**

den **Salvenmodus** (siehe S.20) dazu kommen würde, so daß wir eine **10** und somit einen **schweren Beintreffer haben** (siehe S.27). Der zweite Wurf bleibt immer unmodifiziert und ergibt bei dem Meister mit einem **W6** eine **6** !

Wakes Up hätte heute im Bett bleiben sollen, denn ein „schwerer Durchschuß“, hat eine Lähmung des Beins zur Folge, +3 auf alle Athletikproben; Wakes Up packt die Willenskraftprobe nicht und wird ohnmächtig, außerdem verliert er, aufgrund des schweren Blutverlusts, alle 30 Minuten ein Kästchen von seinem Zustandsmonitor.

Der Wurf auf die Organschäden (wird ebenfalls nicht modifiziert) ergibt eine 4, was bedeutet, daß Wakes Up nun schon alle 20 Minuten ein Kästchen verliert und außerdem einen komplizierten Splitterbruch hat. Der Wurf auf Cyberwareschäden ergibt mit einem W 100 eine 75, somit wird die Cyberware verschont. Aber welcher Schamane trägt schon Cyberware in sich.

Nun liegt unser Schamane verblutend in der Gasse und wenn er nicht spätestens in einer Stunde gefunden wird, sieht es düster aus für Wakes Up.

Die Tabelle für Cyberwareschäden bezieht sich ebenfalls auf Bioware. Teilt einfach die Anzahl der geschädigten Systeme zwischen Bio- und Cyberware auf und verfährt dann nach Tabelle. Auch Bioware kann einen Wackelkontakt in Form von Aussetzern bekommen, z.B. erschlaffen dann von Zeit zu Zeit die Biomuskeln oder das Kunstherz setzt mal kurz aus (oh, oh).

TREFFERZONEN IM NAHKAMPF

Sollte ein Treffer im Nahkampf gelandet werden, kann die Person, die den Treffer landet, den Trefferbereich aussuchen. Die Schwere wird nach der Tabelle für Nahkampfmodifikatoren modifiziert.

TREFFERZONEN BEI EXPLOSIONSSCHADEN

Sollte ein Charakter oder NSC von einer Explosion

Network.....DATA-HEAVEN
 Node.....Optionale Regelerweiterungen
 Original.....Trefflerzonensystem
 Name.....Trefflerzonensystem
 Editor.....Grimbreath
 DeckerID.....Grimbreath

erwischt werden, ist die Kraft nicht gebündelt auf einen Punkt gerichtet, wie bei einem Projektil oder einer Klinge, sondern auf den ganzen Körper verstreut. Aus diesem Grund wird der Schaden einer Explosion folgendermaßen verteilt: Powerniveau/4 ergibt die Anzahl der Körperpartien, die getroffen werden können. Die Schadenskästchen werden auf diese Körperteile verteilt, wobei das Körperteil, welches mehr trägt, im Fall einer ungeraden Anzahl von Schadenskästchen die höhere Anzahl Schadenskästchen abbekommt.

BEISPIEL: Wakes Up liegt blutend in der Gasse, aber die Ganger sind irgendwie noch nicht zufrieden mit ihrem Werk. Einer der Jungs holt eine Offensivgranate aus seiner Jacke, erinnert sich noch kurz an seine Baseball-Lektionen aus der Kinderzeit und wirft sehr gekonnt die Granate vor Wakes Ups Füße. Das Ding geht mit 10S in die Luft, und Wakes Up hat dem nicht viel entgegen zu setzen, so daß er die vollen 10S abbekommt. *10/4 ergibt 2,5, also wird bei Wakes Up auf zwei Körperpartien gewürfelt, eine 1 und eine 7. Der Schaden durch zwei ergibt drei Kästchen pro Körperteil, sowie natürlich die normalen sechs Kästchen in den allgemeinen Schadensmonitor.* Damit schwindet Wakes Ups Geist in die ewigen Jagdgründe. Hätte der Spielmeister zwei Einsen gewürfelt, hätte Wakes Up eine konzentrierte Ladung Splitter in den Kopf bekommen, splat !!

Sollte ein Körperteil getroffen werden, das sich in Deckung befindet, wird diese Deckung als

Panzerung mit einbezogen. Wenn also z.B. ein Runner einen Tisch umwirft, sich dahinter verbarrikadiert und nur mit Kopf und Arm raussschaut, um zu schießen und dann im Bein getroffen wird, bekommt er die Barrierenstufe des Tisches mit angerechnet. Dies läßt sich natürlich mit einem gezielten Schuß auf die nicht verdeckten Körperteile umgehen.

VERSCHIEDENE METARASSEN UND SCHADEN

Wie ihr an der Trefflerzone erkannt habt, gibt es eine Anzahl nicht geschlossener Kästchen. (siehe s.16) Diese sind den robusten Metaarten vorbehalten, sprich Orks, Trollen und Zwergen. Ein Troll hat einfach mehr Masse und ist kräftiger gebaut als ein Mensch oder Elf, so daß er ein oder zwei Kugeln mehr einstecken kann. Aus diesem Grund läuft die Schadens-kästchenverteilung folgendermaßen ab: Orks und Zwerge bekommen zwei Kästchen mehr im Rumpf, sowie ein Kästchen in Armen und Beinen. Trolle bekommen die ganze Anzahl Kästchen, die auf der Trefflerzone abgebildet sind.

Ihr solltet dieses Schadenssystem unbedingt optional sehen, entschärft es, wenn es euch zu heftig ist, oder fügt für euch selbst Änderungen ein, wenn euch etwas mißfällt. Diese Regeln sind nur entworfen worden, um euch einen realistischeren Touch für euer Spiel zu geben. Aber denkt daran, daß jede Änderung auch den NSC's bzw. den Spielern gleichermaßen schadet oder entgegenkommt.

SCHADENSMODIFIKATOR

-2	Hold out Pistole
-1	leichte Pistole
+1	Schrotflinte/Sturmgewehr
+2	Scharfschützengewehr
+1	LMG/MMG
+2	SMG
+3	Sturmkanone
-1	Bogen/leichte Armbrust
+1	schwere Armbrust
-2	Wurfmesser/Schuriken
+1	pro Salve
+1	pro 3 Schuß in Autofeuer

NAHKAMPFMODIFIKATOR

STÄRKE	MODIFIKATOR
1	-3
2	-2
3	-1
4	0
5	0
6	+1
7	+1
8	+2
9	+2
10	+3
11	+3
Dikotebeschildung	+1

Network.....DATA-HEAVEN
 Node.....Optionale Regelerweiterungen
 Original.....Trellerzonensystem
 Name.....Trellerzonensystem
 Editor.....Grimbreath
 DeckerID.....Grimbreath

LEICHTER KOPFTREFFER 1-5

- 1-2 leichter Streifschuß:
Desorientiert, Verlust aller verbleibenden Handlungen in der momentanen Kampfrunde
- 3-4 Streifschuß:
Desorientiert für eine Kampfrunde, bzw. für 5 Minuten, -4 auf Reaktion, +4 auf alle Mindestwürfe
- 5-6 schwerer Streifschuß:
Desorientiert (siehe oben), sowie Probe gegen Ohnmacht (1W6 Kampfrunden) mit Willenskraft gegen Mindestwurf 6

MITTLERER KOPFTREFFER 6-9

- 1-2 Steckschuß:
Desorientiert (siehe oben), Willenskraftprobe gegen Ohnmacht (Mindestwurf 9), pro 30 Minuten Verlust eines Kästchens
- 3-4 tiefer Steckschuß:
Ohnmacht für 1W8 Stunden, bzw. 1W20 Minuten, pro 15 Minuten verlust eines Kästchens. 0-30% Chance auf Organschäden
- 5-6 Einschuß:
Ohnmacht für 1W10 Stunden, bzw. 1W20 + 1W8 Minuten, pro 15 Minuten verlust eines Kästchens. 0-45% Chance auf Organschäden

SCHWERER KOPFTREFFER 10-12

- 1-2 mittlerer Einschuß:
Ohnmacht für 1 Tag, pro 10 Minuten Verlust eines Kästchens, 0-65% Chance auf Organschäden und eine 0-35% Chance auf Cyberwareschäden
- 3-4 tiefer Einschuß:
Ohnmacht für 1W8 Tag, pro 10 Minuten Verlust eines Kästchens, 0-80% Chance auf Organschäden und eine 0-55% Chance auf Cyberwareschäden
- 5-6 Durchschuß:
Ohnmacht für 3W6 Tage, 30 Minuten um den Charakter zu retten (Hospital), ansonsten stirbt der Charakter. Wurf auf Organ- und Cyberwareschäden. Verlust eines Attributpunktes auf Dauer. (zufällig)

ORGANSCHÄDEN

Augen: 1-2	Verlust eines Auges
1-5	+4 Sichtmodifikator
6-8	Verlust beider Augen
Ohren: 3-4	Verlust eines Ohrs
1-5	+4 Gehörmodifikator
6-8	Verlust des Gehörs
Mund: 5-6	Sprachfehler
1-5	-3 auf Verhandeln, -2 auf Charisma
Nase: 7-8	Verlust des Geruchssinns, -2 auf Charisma

CYBERWARESCHÄDEN

0-30%	leichter Schaden: Wackelkontakt. 1/4 Kosten für die Reparatur		
30-60%	schwerer Schaden: Ausfall der Cyberware, 1/2 Kosten für die Reparatur		
60-100%	zerstört		
Anzahl der zerstörten Cyberwaresysteme:			
Kopf:	1W4	Hände:	1W4
Rumpf:	1W6	Beine:	1W3
Arme:	1W3		

Network.....DATA-HEAVEN
 Node.....Optionale Regelerweiterungen
 Original.....Trellerzonensystem
 Name.....Trellerzonensystem
 Editor.....Grimbreath
 DeckerID.....Grimbreath

LEICHTER RUMPTREFFER 1-5

- 1-2 leichter Streifschuß:
Desorientiert, Verlust aller verbleibenden Handlungen in der momentanen Kampfphase
- 3-4 Streifschuß:
Desorientiert für eine Kampfrunde, bzw. für 5 Minuten, -4 auf Reaktion, +4 auf alle Mindestwürfe
- 5-6 schwerer Streifschuß:
Desorientiert (siehe oben), sowie Probe gegen Ohnmacht (1W6 Kampfrunden) mit Willenskraft gegen Mindestwurf 6

MITTLERER RUMPTREFFER 6-9

- 1-2 Steckschuß:
Desorientiert (siehe oben), Willenskraftprobe gegen Ohnmacht (Mindestwurf 9), pro 45 Minuten Verlust eines Kästchens
- 3-4 tiefer Steckschuß:
Ohnmacht für 1W4 Runden, oder. 1W10 Minuten, pro 30 Minuten verlust eines Kästchens. 0-30% Chance auf Organschäden
- 5-6 Einschuß:
Ohnmacht für 1W8 Stunden, bzw. 1W20 + 1W8 Minuten, pro 30 Minuten verlust eines Kästchens. 0-45% Chance auf Organschäden

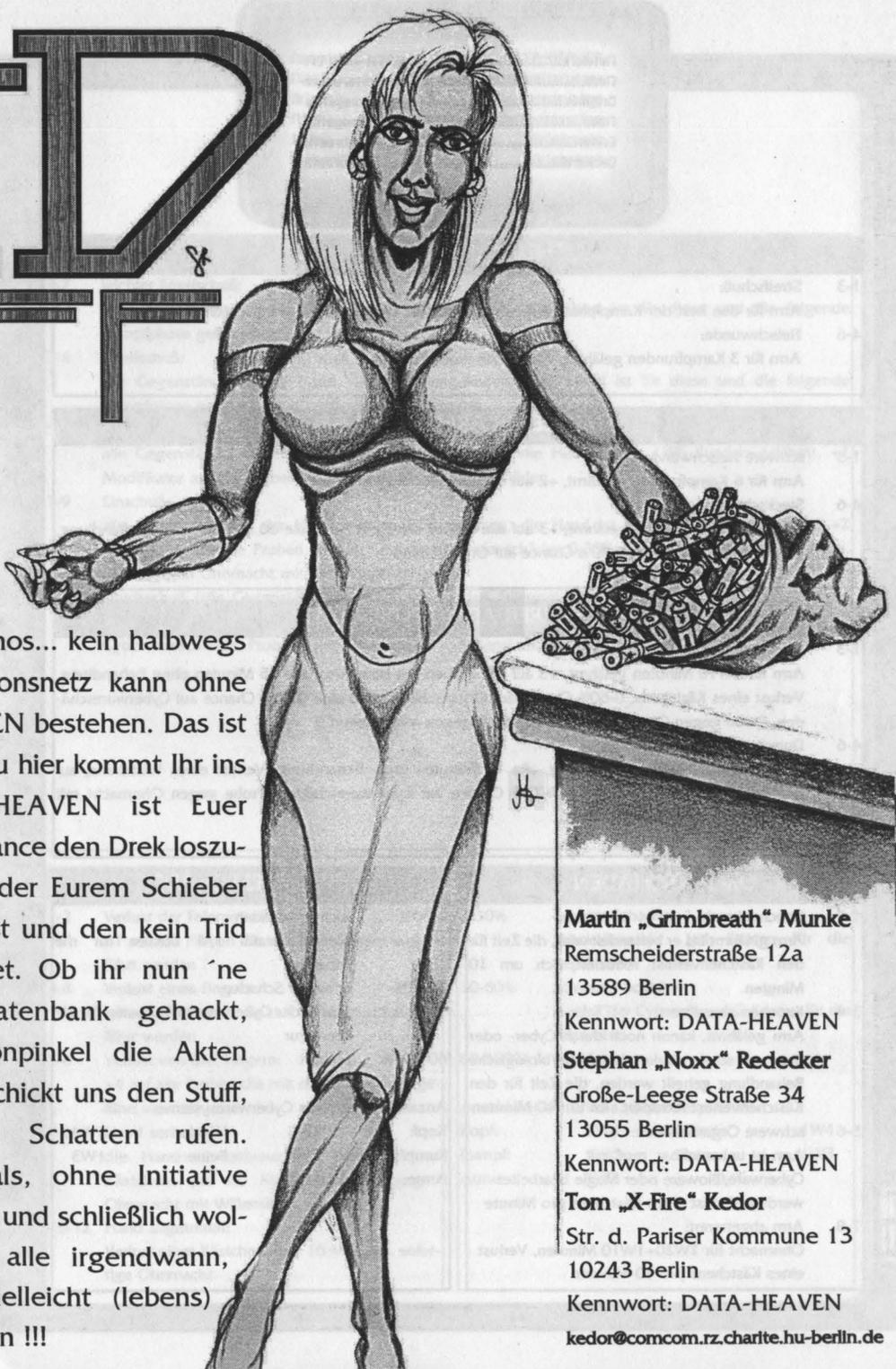
SCHWERER RUMPTREFFER 10-12

- 1-2 mittlerer Einschuß:
Ohnmacht für einen Tag, pro 20 Minuten Verlust eines Kästchens, 0-65% Chance auf Organschäden und eine 0-45% Chance auf Cyberwareschäden
- 3-4 tiefer Einschuß:
Ohnmacht für 1W6 Tage, pro 20 Minuten Verlust eines Kästchens, 0-80% Chance auf Organschäden und eine 0-65% Chance auf Cyberwareschäden
- 5-6 Durchschuß:
Ohnmacht für 3W6 Tage, 45 Minuten um den Charakter zu retten (Hospital), ansonsten stirbt der Charakter. Wurf auf Organ- und Cyberwareschäden. Verlust eines Attributpunktes auf Dauer. (zufällig)

ORGANSCHÄDEN

Magen:1-2	1-3	Verlust des Magens, Energiezufuhr verringert, +3 auf Heilung von geistigem Schaden und alle Ausdauerproben	4-6	gerissene Lunge, +3 auf Athletikproben, Laufmodifikator -2
	4-6	Verlust des gesamten Magens, nur noch künstlich ernährbar, +5 auf Heilung und Ausdauer	Herz: 5-6	1-5 Herzklappenfehler, -2 auf Reaktion und +1 auf alle MW
Lungen:3-4	1-3	vernarbte Lunge, reduzierte Ausdauer, +2 auf	6	gelegentlicher Herzstillstand, alle 3 Tage testen (Ohnmacht 1W6 Runden und 90-99% Chance auf Tot)

DATA
HEAVEN



erinos... kein halbwegs
nationsnetz kann ohne
DNEN bestehen. Das ist
enau hier kommt Ihr ins
A-HEAVEN ist Euer
Chance den Drek loszu-
en, der Eurem Schieber
ß ist und den kein Trid
ndet. Ob ihr nun eine
Datenbank gehackt,
Koppinkel die Akten
Schickt uns den Stuff,
die Schatten rufen.
emals, ohne Initiative
ter und schließlich wol-
ch alle irgendwann,
vielleicht (lebens)
issen !!!

- Martin „Grimbreath“ Munke**
Remscheiderstraße 12a
13589 Berlin
Kennwort: DATA-HEAVEN
- Stephan „Noxx“ Redecker**
Große-Leege Straße 34
13055 Berlin
Kennwort: DATA-HEAVEN
- Tom „X-Fire“ Kedor**
Str. d. Pariser Kommune 13
10243 Berlin
Kennwort: DATA-HEAVEN
kedor@comcom.rz.charite.hu-berlin.de

Network.....DATA-HEAVEN
 Node.....Optionale Regelerweiterungen
 Original.....Trellerzonensystem
 Name.....Trellerzonensystem
 Editor.....Grimbreath
 DeckerID.....Grimbreath

LEICHTER ARMTREFFER 1-4

- 1-3 Streifschuß:
 Arm für den Rest der Kampfphase gelähmt, +1 auf alle Proben mit dem entsprechenden Arm
- 4-6 Fleischwunde:
 Arm für 3 Kampfrunden gelähmt, +1 auf alle Proben mit dem Arm

MITTLERER ARMTREFFER 5-9

- 1-3 schwere Fleischwunde:
 Arm für 6 Kampfrunden gelähmt, +2 auf alle Proben mit dem Arm
- 4-6 Steckschuß:
 Arm für 1W10 Minuten gelähmt, +3 auf alle Proben mit dem Arm, alle 60 Minuten ohne Behandlung, Verlust eines Kästchens, 0-30% Chance auf Organschäden

SCHWERER ARMTREFFER 10-12

- 1-3 tiefer Steckschuß:
 Arm für 1W10 Minuten gelähmt, +3 auf alle Proben mit dem Arm, alle 45 Minuten ohne Behandlung, Verlust eines Kästchens, 0-60% Chance auf Organschäden und eine 0-30% Chance auf Cyberwareschäden, Probe gegen Ohnmacht mit Willenskraft gegen Mindestwurf 5
- 4-6 Durschuß:
 Arm gelähmt, bis zur Behandlung, alle 45 Minuten ohne Behandlung, Verlust eines Kästchens, auf Organschäden würfeln und eine 0-70% Chance auf Cyberwareschäden, Probe gegen Ohnmacht mit Willenskraft gegen Mindestwurf 6

ORGANSCHÄDEN

- 1-2 Knochenbruch:
 Arm gelähmt bis er behandelt wird, die Zeit für den Kästchenverlust reduziert sich um 10 Minuten.
- 3-4 Knochen zersplittert:
 Arm gelähmt, kann noch durch Cyber- oder Bioware, sowie starke chemische/biologische Behandlung geheilt werden, die Zeit für den Kästchenverlust reduziert sich um 10 Minuten
- 5-6 schwere Organschäden:
 Arm ist unbrauchbar, muß mit Cyberware/Bioware oder Magie bearbeitet werden, Verlust eines Kästchens pro Minute
- 7-8 Arm abgetrennt:
 Ohnmacht für 1W20+1W10 Minuten, Verlust eines Kästchens pro 10 Minuten

CYBERWARESCHÄDEN

- 0-30% leichter Schaden:
 Wackelkontakt. 1/4 Kosten für die Reparatur
- 30-60% schwerer Schaden:
 Ausfall der Cyberware, 1/2 Kosten für die Reparatur
- 60-100% zerstört
- Anzahl der zertörten Cyberwaresysteme:
- | | | | |
|--------|-----|--------|-----|
| Kopf: | 1W4 | Hände: | 1W4 |
| Rumpf: | 1W6 | Beine: | 1W3 |
| Arme: | 1W3 | | |



Network.....DATA-HEAVEN
 Node.....Optionale Regelerweiterungen
 Original.....Trefflerzonensystem
 Name.....Trefflerzonensystem
 Editor.....Grimbreath
 DeckerID.....Grimbreath

HÄNDE

- 1-2 leichter Streifschuß:
alle Gegenstände in der Hand werden fallengelassen, die Hand ist für diese und die folgende Kampfphase gelähmt
- 3-4 Streifschuß:
alle Gegenstände in der Hand werden fallengelassen, die Hand ist für diese und die folgende Kampfphase gelähmt, +1 Modifikator auf alle Proben
- 5-6 Steckschuß:
alle Gegenstände in der Hand werden fallengelassen, die Hand ist für 1W6 Runden gelähmt, +2 Modifikator auf alle Proben, 0-20% Chance auf Organschäden
- 7-9 Einschuß:
alle Gegenstände in der Hand werden fallengelassen, die Hand ist für 1W6 Runden gelähmt, +2 Modifikator auf alle Proben, 0-40% Chance auf Organschäden, 0-30% Chance auf Cyberwareschäden, Probe gegen Ohnmacht mit Willenskraft gegen 5
- 10-12 Durchschuß (alle Gegenstände in der Hand werden fallengelassen, die Hand ist für 1W10 Minuten gelähmt, +3 Modifikator auf alle Proben, 0-80% Chance auf Organschäden, 0-70% Chance auf Cyberwareschäden, Probe gegen Ohnmacht mit Willenskraft gegen 6

ORGANSCHÄDEN

- 1-2 Verlust der Feinmotorik:
+1 auf alle Proben die mit dieser Hand ausgeführt werden
- 3-4 Verlust eines Fingers:
+2 auf alle Proben die mit dieser Hand ausgeführt werden
- 5-6 Verlust von drei Fingern:
+4 auf alle Proben die mit dieser Hand ausgeführt werden
- 7-9 Hand zerfetzt:
die Hand ist unbrauchbar, Verlust eines Kästchens pro 20 Minuten, Probe gegen Ohnmacht mit Willenskraft gegen 6
- 10-12 Hand abgetrennt:
Verlust eines Kästchens pro 10 Minuten, sofortige Ohnmacht

CYBERWARESCHÄDEN

- 0-30% leichter Schaden:
Wackelkontakt. 1/4 Kosten für die Reparatur
- 30-60% schwerer Schaden:
Ausfall der Cyberware, 1/2 Kosten für die Reparatur
- 60-100% zerstört
- Anzahl der zertörten Cyberwaresysteme:
- | | | | |
|--------|-----|--------|-----|
| Kopf: | 1W4 | Hände: | 1W4 |
| Rumpf: | 1W6 | Beine: | 1W3 |
| Arme: | 1W3 | | |

Network.....DATA-HEAVEN
 Node.....Optionale Regelerweiterungen
 Original.....Trellerzonensystem
 Name.....Trellerzonensystem
 Editor.....Grimbreath
 DeckerID.....Grimbreath

LEICHTER BEINTREFFER 1-4

- 1-2 Streifschuß:
 Bein für die jetzige und folgende Kampfphase gelähmt, +1 auf alle Athletikproben
- 3-4 schwerer Streifschuß:
 Bein für die jetzige und folgende Kampfphase gelähmt, +1 auf alle Athletikproben
- 5-6 Fleischwunde:
 Bein für die jetzige und folgenden 2 Kampfunden gelähmt, +2 auf alle Athletikproben

MITTLERER BEINTREFFER 5-9

- 1-2 schwere Fleischwunde:
 Bein für die jetzige und folgenden 2 Kampfunden gelähmt, +2 auf alle Athletikproben, Probe gegen Ohnmacht mit Willenskraft gegen 4
- 3-4 Steckschuß:
 Bein für 1W6 Minuten gelähmt, +2 auf alle Athletikproben, Probe gegen Ohnmacht mit Willenskraft gegen 5, pro 50 Minuten verlust eines Kästchen
- 5-6 tiefer Steckschuß:
 Bein für 1W10 Minuten gelähmt, +3 auf alle Athletikproben, Probe gegen Ohnmacht mit Willenskraft gegen 6, pro 45 Minuten verlust eines Kästchen

SCHWERER BEINTREFFER 10-12

- 1-2 tiefer Steckschuß:
 Bein für 1W20 Minuten gelähmt, +3 auf alle Athletikproben, Probe gegen Ohnmacht mit Willenskraft gegen 6, pro 40 Minuten Verlust eines Kästchens, Laufmodifikator um 1 Punkt reduziert, 0-30% Chance auf Organschäden, 0-20% Chance auf Cyberwareschäden
- 3-4 Durchschuß:
 Bein für 1W20 Minuten gelähmt, +3 auf alle Athletikproben, Probe gegen Ohnmacht mit Willenskraft gegen 6, pro 40 Minuten Verlust eines Kästchens, Laufmodifikator um 1 Punkt reduziert, 0-60% Chance auf Organschäden, 0-40% Chance auf Cyberwareschäden
- 5-6 schwerer Durchschuß:
 (Bein für 1W20 Minuten gelähmt, +3 auf alle Athletikproben, Probe gegen Ohnmacht mit Willenskraft gegen 6, pro 30 Minuten Verlust eines Kästchens, Laufmodifikator um 2 Punkte reduziert, es wird auf Organschäden gewürfelt, 0-40% Chance auf Cyberwareschäden)

ORGANSCHÄDEN

- | | |
|--|---|
| <p>1-2 Knochenbruch:
 Bein gelähmt, bis es behandelt wird, die Zeit für den Kästchenverlust reduziert sich um 10 Minuten</p> <p>3-4 Knochen zersplittert:
 Bein gelähmt, kann noch durch Cyber- oder Bioware, sowie starke chemische/biologische Behandlung geheilt werden, die Zeit für den Kästchenverlust reduziert sich um 10 Minuten)</p> | <p>5-6 schwere Organschäden:
 Bein ist unbrauchbar, muß mit Cyberware/Bioware oder Magie bearbeitet werden, Verlust eines Kästchens pro Minute</p> <p>7-8 Bein abgetrennt:
 Ohnmacht für 1W20+1W10 Minuten, Verlust eines Kästchens pro 10 Minuten</p> <p>Cyberwareschäden siehe vorherige Seiten</p> |
|--|---|



Network.....DATA-HEAVEN
 Node.....Optionale Regelerweiterungen
 Original.....Wer-Creatures
 Name.....Wer-Lebewesen
 Editor.....M-Fire
 DeckerID.....A.P.Gay (cs6004@wlv.ac.uk)

WER-LEBEWESEN

CHARAKTERERSCHAFFUNG:

Wie man in der Tabelle sieht, wird hier die „mehr Meta Menschen“ Regel aus SR II benutzt, da dadurch eine größere Vielfalt bei der Charaktererschaffung vorhanden ist.

Allerdings ergeben sich dadurch einige Probleme,

so können solche Wer-Charaktere keine Vollmagier werden, da ein Großteil des magischen Potentials vom Körper dazu verwendet werden muß, die Existenz der Wer-Fertigkeiten zu gewährleisten.

Wer-Charaktere bekommen nur Attributboni, wenn sie sich in ihrer Tiergestalt befinden. Bei der Charaktererschaffung würfelt der Spieler mit 2W8 aus, welches Wer-Lebewesen er verkörpert, bei einer 16 hat er die freie Auswahl.

SCHWÄCHEN:

schwere Silberallergie, Verletzbar durch Silber.

STÄRKEN:

Gestärkte physi-

sche Attribute, wenn sie sich in ihrer tierischen Gestalt befinden. Als Wer-Lebewesen erhält man die aufgeführten Fähigkeiten, mit einigen Änderungen. Die aufgezeigte Silberallergie ist unumgänglich, dadurch erhält man keinerlei positive Modifikatoren, die normalerweise durch Allergien „erhältlich“ sind. Alle Silberwaffen verursachen einen höheren Schaden (Schadensniveau steigt

um eine Stufe). Die einzige Einschränkung besteht darin, daß die Waffe aus reinem Silber bestehen muß, also ein bloßer Silberüberzug ist nicht ausreichend.

WER-CHARAKTERERSCHAFFUNG

PRIOR.	RASSE	MAGIE	ATTRIB.	FERTIG.	RESS.
A	Wer	-	30 Pkt.	40 Pkt.	1.000.000%/50
B	Meta	Adept	24 Pkt.	30 Pkt.	400.000%/35
C	Meta	-	20 Pkt.	24 Pkt.	90.000%/25
D	Mensch	-	17 Pkt.	20 Pkt.	5.000%/15
E	Mensch	-	15 Pkt.	17 Pkt.	500%/5
F	Mensch	-	12 Pkt.	15 Pkt.	50%/0



REGENERATION:

Alle Wer-Lebewesen können sich regenerieren. Nach der Runde, in der sie Schaden erlitten haben, würfeln sie eine Konstitutionsprobe gegen den Mindestwurf in der Tabelle (Regeneration). Je nach der Anzahl der Erfolge regenerieren sich die Kästchen des Schadensmonitors wieder.

BEISPIEL:

Tanja ist ein Werwolf und wird in einen Kampf verwickelt, dabei erhält sie zwei mittlere Wunden. Tanja hat

Network.....DATA-HEAVEN
 Node.....Optionale Regelerweiterungen
 Original.....Wer-Creatures
 Name.....Wer-Lebewesen
 Editor.....M-Fire
 DeckerID.....A.A.Gay (cs6004@ulv.ac.uk)

REGENERATION

SCHADENSNIVEAU	MINDESTWURF
Leicht	4
Mittel	6
Schwer	8
Tödlich	10

Konstitution 5, und wirft mit diesen 1,3,4,9,17. Ihr Mindestwurf beträgt 8, das heißt sie regeneriert in dieser Runde 2 Kästchen ihres Schadens. Wer-Lebewesen können nur Bioware bis zu einem Maximum von 15% Magieverlust einbauen.

VERBESSERTE ATTRIBUTE:

Um seine Gestalt zu verändern, muß eine Konstitutionsprobe gegen 5 gemacht werden. Die Transformation benötigt einen Basiszeitraum von einer Runde. Bei 2 Erfolgen bleibt dem Charakter eine freie Handlung, bei 4 Erfolgen eine einfache Handlung und bei 6 Erfolgen eine komplexe Handlung in der Runde erhalten. Wird kein Erfolg erzielt, kann der Charakter in dieser Runde lediglich seine Form verändern. Tritt die Regel der Eins in Kraft, so hat der Charakter sich beim Versuch zu transformieren selbst verletzt und erhält eine mittlere Wunde. Er behält seine Gestalt und kann erst

ATTRIBUTE IN TIER GESTALT

ZWS	TIER	KON	SCHN	STÄRKE
2	Ratte	3	6x4	2
3	Fuchs	4	5x5	3
4	Wolf	7	6x5	6
5	Leopard	7	6x5	7
6	Tiger	10	7x5	10
7	Bär	11/1	5x4	11
8	Löwe	10	7x5	10
9	Hund	6	5x5	5
10	Fledermaus	3	6x4	3
11	Bussard	5	5x6	4
12	Adler	6	6x6	5
13	Eule	5	6x6	5
14	Hyäne	6	5x5	6
15	Luchs	5	6x5	5
16	freie Wahl			

nach (12-Konstitution) Stunden wieder versuchen, seine Gestalt zu verändern.

>>>>[Hey Chummers, wenn ihr solchen Kreaturen mal begegnet, seid vorsichtig und sagt mir auf alle Fälle bescheid, dann knalle ich das Ding ab und wir teilen uns das Kopfgeld 25:75]<<<<<

-Hunter (15:23:19/17-6-55)

>>>>[Bitte um dein Leben, den wenn du dem falschen begegnet wird es um dein erbärmliches Menschenleben geschehen sein !]<<<<<

-Skrank (17:32:45/20-6-55)

MAGIE UND BIOWARE

Hierbei handelt es sich um eine optionale Regelung, die den Magieverlust für magische Charaktere, die Bioware implantiert haben, realistischer gestalten soll.

Der Magieverlust bezieht sich auf den prozentualen Anteil der Konstitutionskosten der entsprechenden Bioware.

Der Magieverlust für künstlich gezüchtete Bioware berechnet sich wie folgt: Subtrahieren der Verträglichkeit des gezüchteten Körperteils von 100% und dann 25% addieren. Daraufhin multipliziert man die Konstitutionskosten mit dem Ergebnis, um den genauen Magieverlust zu erhalten.

Der Magieverlust für 2.Hand Bioware berechnet sich wie folgt:

Wie oben, aber anstatt der 25% muß man 35% hinzu addieren.

BEISPIEL A:

Merlin möchte sich eine Adrenalinpumpe implan-

MAGIEVERLUST

TYP	VERTRÄGLICHKEIT	MAGIEVERLUST
gezüchtet	100%	10%
geklont	100%	20%
Basis Typ 0	90%	30%
Typ G	75%	45%
2. Hand	3W6x5%	siehe 2.Hand

Network.....DATA-HEAVEN
 Node.....Optionale Pegelerweiterungen
 Original.....Wer-Creatures
 Name.....Wer-Lebewesen
 Editor.....M-Fire
 DeckerID.....hayden@krypton.mankato.msus.edu



tieren lassen. Er entscheidet sich für die geklonte Variante. Die Konstitutionskosten betragen 2.5 und sein Magieverlust beträgt 0.5 (2.5x20%). Außerdem muß er für den Eingriff 200.000 ¥ zahlen.

BEISPIEL B:

Merlin ist irgendwie an ein 2.Hand Suprathyroid Gland gekommen und hat nun vor, diesen einzubauen. Der Spielmeister würfelt eine 5 für die Verträglichkeit (25%). Daraus folgend ist der gesamte Magieverlust 1.54 (1.4x110%).

>>>>[Freunde der Magie, unsere Chancen, in einer Welt der Cyberware und Bioware, zu überleben sind in einem großen Maße gestiegen. Es gibt wahrscheinlich doch einen Gott.]<<<<<

-Merlin (17:45:19/17-6-55)

KI-KRÄFTE

ANONYMITÄT

Kosten: 0.5

Setzt ein KI-Adept diese Kraft gegen eine beliebige Person ein, so ist es dieser Person nicht möglich, sich später an das Gesicht des KI-Adepten zu

erinnern. Allerdings ist das Gesicht nach wie vor im Unterbewußtsein gespeichert.

MIMICRY

Kosten: 2

Diese Kraft erlaubt es dem KI-Adepten Geräusche, andere Stimmen oder auch Tierlaute nachzuahmen. Um eine andere Person oder ein Tier von der Echtheit zu überzeugen, muß der KI-Adept eine vergleichende Probe mit seiner Magiestufe gegen die Intelligenz der Person oder des Tieres, dividiert durch zwei, durchführen. Die Person oder das Tier hingegen muß eine Probe mit ihrer/seiner Intelligenz gegen die Magiestufe des KI-Adepten durchführen. Bei Stimmenerkennungsgeräten muß der KI-Adept gegen die volle Stufe des Systems würfeln. Tiere erhalten einen Modifikator von -2, um Geräusche der eigenen Spezies zu erkennen. Die Fertigkeit „Singen“ kann in vollem Umfang zu den, an den Proben beteiligten Würfeln, hinzu addiert werden.

HOCHSPRUNG

Kosten: 2

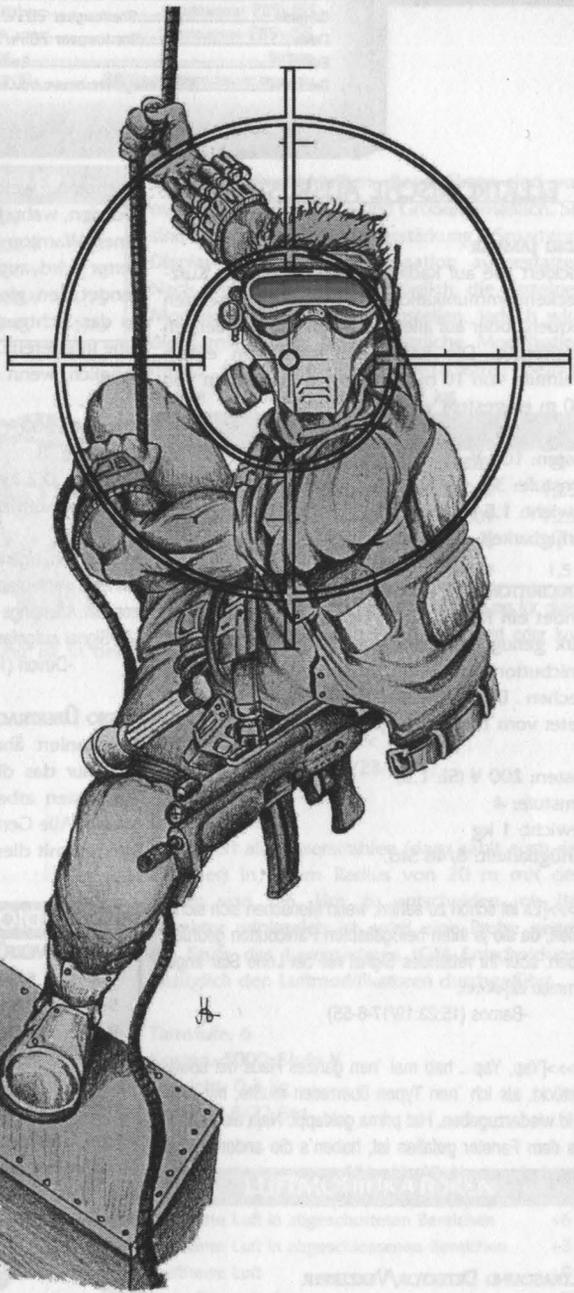
Indem der KI-Adept seine Kraft so einsetzt, daß sein Körper im Augenblick des Sprunges leichter wird und die Sprungmuskeln extrem verstärkt werden, ist es ihm möglich, über extreme Distanzen hinweg zu springen. Diese Kraft erlaubt es, bis zum sechsfachen eines normalen Sprungs vertikal als auch horizontal durchzuführen.

PARALYSIEREN

Kosten: 2

Um diese Kraft einzusetzen, wird eine normale Probe auf unbewaffneten Nahkampf durchgeführt. Die Nettoerfolge dienen jedoch nicht dazu, den Schaden zu erhöhen, sondern reduzieren die Schnelligkeit des Gegners jeweils um eins. Ist die Schnelligkeit auf Null reduziert, ist der Gegner paralysiert. Die so verlorene Schnelligkeit wird pro Minute um einen Punkt wieder erhöht und somit zurückgewonnen.

ANZEIGEN



Network.....DATA-HEAVEN
 Node.....Ausrüstung
 Original.....Shadowgear 2054/55
 Name.....Shadowgear 2054/55
 Editor.....Bamos
 DeckerID.....00jkinney@leo.bsuvc.bsu.edu

ELEKTRONISCHE AUSRÜSTUNG

RADIO JAMMER

Blockiert alle auf Radiosignalen beruhende Kurzstreckenkommunikation auf einer festgesetzten Frequenz oder auf allen vorhandenen Frequenzen gleichzeitig. Die Reichweite kann von einem Minimum von 10 m bis zu einem Maximum von 500 m eingestellt werden.

Kosten: 100 ¥ (SI: 1,5)

Tarnstufe: 3

Gewicht: 1.5 kg

Verfügbarkeit: 5/36 Std.

PANICBUTTON(TM) JAMMER

Sendet ein Radio "White Noise" Signal, welches stark genug ist, die Signale aller transportablen Panicbuttons(tm) in der Umgebung zu unterbrechen. Die Reichweite des Jammers beträgt 20 Meter vom Träger aus gemessen.

Kosten: 200 ¥ (SI: 1,5)

Tarnstufe: 4

Gewicht: 1 kg

Verfügbarkeit: 8/48 Std.

>>>>[Es ist schön zu sehen, wenn Menschen sich sicher fühlen, da sie ja ihren heißgeliebten Panicbutton gedrückt haben, aber ihr rettendes Signal nie bei Lone Star angekommen ist]<<<<<

-Bamos (15:23:19/17-6-55)

>>>>[Yap, Yap... hab mal 'nen ganzes Haus mit sowas bestückt, als ich 'nen Typen überreden mußte, mir mein Geld wiederzugeben. Hat prima geklappt. Naja als er dann aus dem Fenster gefallen ist, haben's die anderen wohl dann doch gemerkt. C'est la vie.]<<<<<

-Vortex (19:23:36/22-6-55)

ULTRASOUND DETEKTOR/VERZERER

Der Ultrasound Detektor nimmt den Hochfre-

quenzton, welchen die Ultrasoundgeräte verwenden, wahr. Der Träger des Gerätes wird durch einen Warnton in Kenntnis gesetzt und der Verzerer wird automatisch aktiviert. Der Verzerer sendet den gleichen Hochfrequenzton aus, wie es das Sichtgerät benutzt und dadurch entsteht eine Interferenz. Die Sicht ist praktisch nicht mehr möglich, wenn der Verzerer aktiviert wurde.

Kosten: 1500 ¥ (SI: 1,5)

Tarnstufe: 8

Gewicht: 0,2 kg

Verfügbarkeit: 8/48 Std.

>>>>[Naja, eigentlich sind diese Geräte nur dann wirklich sinnvoll, wenn man selbst kein Ultrasoundsichtgerät benutzen will. Allerdings ist es ja immer gut, zu wissen, wann ein US-Signal aufgefangen wird...]<<<<<

-Devon (16:45:24/20-6-55)

RADIO ÜBERTRAGUNGS VERSCHLÜSSELER

Funktioniert ähnlich, wie die Crypto-Schaltkreis HD, nur das dieses Gerät keine Cyberware ist. Ansonsten arbeitet es in der gleichen Art und Weise. Alle Geräte, die ein Funksignal aussenden, können mit dieser Modifikation ausgerüstet werden.

RADIO Ü. VERSCHLÜSSLER

STUFE	VERFÜGBARKEIT	KOSTEN	SI
1-4	5/24 Stunden	Stufex1000 ¥	1
5-7	5/24 Stunden	Stufex2000 ¥	1,25
8-9	6/36 Stunden	Stufex3000 ¥	1,5
10	8/36 Stunden	50000 ¥	1,75

RADIO ÜBERTRAGUNGS ENTSCHLÜSSELER

Funktioniert ähnlich, wie die Wirbelbrecher HD, nur daß dieses Gerät keine Cyberware ist. Ansonsten arbeitet es in der gleichen Art und Weise. Alle Geräte, die ein Funksignal aussenden, können mit dieser Modifikation ausgerüstet werden.

Network.....DATA-HEAVEN
 Node.....Ausrüstung
 Original.....Shadowgear 2054/55
 Name.....Shadowgear 2054/55
 Editor.....Bamos
 DeckerID.....00jkinney@leo.bsuvc.bsu.edu

RADIO Ü. ENTSCHLÜSSLER

STUFE	VERFÜGBARKEIT	KOSTEN	SI
1-4	5/36 Stunden	Stufex2000 ¥	1,5
5-7	5/36 Stunden	Stufex4000 ¥	1,75
8-9	6/36 Stunden	Stufex5000 ¥	1,75
10	8/36 Stunden	60000 ¥	1,75

GEHÖRVERSTÄRKUNG

Die Hörverstärkung arbeitet in der gleichen Weise, wie die Hoch- und Niederfrequenzmodifikationen in Cyberohren. Diese Geräte bestehen aus einem Pick-up-Verstärker und einem Output in Form von Kopfhörern (Kopftelefon auch möglich). Die Hörverstärkung ist in den Stufen von 1-8 zu bekommen.



Standart-Tarnstufe: 12-(Stufex2)

Kosten: 200xStufe ¥

Gewicht: 0,2xStufe kg

Verfügbarkeit: 4/24 Std

SI: 1

Mikro-Tarnstufe: 12-Stufe

Kosten: 200xStufe ¥

Gewicht: 0,2xStufe kg

Verfügbarkeit: 4/24 Std

SI: 1,5

>>>>[Die Teile sind ohne Dämpfer in Serie gegangen, also Vorsicht bei zu großen Lautstärkeschwankungen.]

ANSONSTEN.....Beeeeeeeeeeeeeeeeeeeeep]<<<<<

-Kangoo (15:23:19/17-6-55)

SPYGLASSES

Die gerade neuer-schienenene Serie der Firma Spyglasses setzt wieder neue Maß-



stäbe. Die Sonnenbrillen dieser Firma sind von nun an in allen Formen und Größen erhältlich. Sie sind mit Infrarot, Lichtverstärkung, Smartgun-Display oder Blitz-kompensation ausgestattet. Nach Wunsch ist es auch möglich, die einzelnen Modifikationen zusammenzustellen, jedoch wird die Tarnstufe um jede zusätzliche Modifikation mit 3 subtrahiert. Die Basis-Tarnstufe beträgt immer 12 und das Gewicht 0.1 kg

SPYGLASSES

TYP	VERFÜGBARKEIT	KOSTEN	SI
infrarot	4/24 Stunden	2600¥	1,25
Lichtverstärker	4/24 Stunden	2600¥	1,25
Smartgun I/II	4/24 Stunden	1950¥	1
Blitzkomp.	5/24 Stunden	2000¥	1,5

>>>>[Wahrscheinlich die optimalste Ergänzung für diejenigen, die Angst vorm Doc haben, kein Geld oder kein Upgrade wollen.]<<<<<

-Skyranger (20:12:24/22-6-55)

>>>>[Wie „Angst“ ???]<<<<<

-Doc (23:45:18/23-6-55)

LASER DETEKTOR

Registriert alle Laserstrahlen (dazu zählt auch der Ziellaser) in einem Radius von 20 m mit den Stufen von 1-6. Um zu entscheiden, ob der Detektor erfolgreich ist, wird eine Probe gegen die Stufe des Lasersystems (GM Entscheidung) zuzüglich den Luftmodifikatoren durchgeführt.

Tarnstufe: 6

Kosten: 5000xStufe ¥

Gewicht: 0.3 kg

Verfügb. 8/72 Std

SI: 1,75

LUFTMODIFIKATOREN

gefilterte Luft in abgeschotteten Bereichen	+6
gefilterte Luft in abgeschlossenen Bereichen	+3
gefilterte Luft	+0
ungefilterte Luft	-3
extrem verunreinigte Luft	-6

Network.....DATA-HEAVEN
 Node.....Ausrüstung
 Original.....Shadowgear 2054/55
 Name.....Shadowgear 2054/55
 Editor.....Bamos
 DeckerID.....00Jinney@leo.bsuvc.bsu.edu

METALLDETEKTOR

Transportabler Metalldetektor, welcher in den Stufen 1-4 zu bekommen ist.

Tarnstufe: 3
 Kosten: 5000xStufe ¥
 Gewicht: 1 kg
 Verfüg. 8/4 Tage
 SI: 2

CHEMSNIFFER

Transportabler Chemsniffer erkennt alle Arten von Munition. Ist in den Stufen von 1-3 zu bekommen.

Tarnstufe: 3
 Kosten: 7000xStufe ¥
 Gewicht: 1 kg
 Verfüg. 12/6 Tage
 SI: 1,25

CHEMISCHES ANALYSEGERÄT

Dieses Gerät benötigt eine kleine Probe dieser Zusammensetzung, die analysiert werden soll. Hierzu muß eine Chemie 6 Probe durchgeführt werden, um ein aussagekräftiges Material zu erhalten. Die Erfolge der Probe erhöhen equivalent die Stufe des Analysegerätes bis zu einem Maximum von 15. Das Analysegerät versucht nun, die reine chemische Formel zu beschaffen. Wenn dies nicht möglich ist, bricht das System die Analyse ab. Der Basiszeitraum für eine vollständige Analyse beträgt 5 Minuten. In Abhängigkeit von der Komplexität der Substanz entscheidet der GM den Mindestwurf für die Analyse. Ist die Analyse erfolgreich, wird das Gerät den allgemeinen oder den Industrienamen angeben und versuchen, eine kleine Zusammenfassung von der Verbindung und den Eigenschaften des Materials anzugeben. Um die Informationen anzuzeigen, benötigt das System ein Datendisplay. Der chemische Analysator ist erhältlich in den Stufen von 1-6. Durch eine aktuelle Datenbank/Datasoft beschleunigt sich der

Analyseprozeß. Basiszeitraum/Stufe.

Tarnstufe: 5
 Kosten: 7500+2500xStufe ¥
 Gewicht: 0,5 kg
 Verfüg. 4/5 Tage
 SI: 1

GAS ANALYSEGERÄT

Das Analysegerät versucht, die reine chemische Formel zu beschaffen. Wenn dies nicht möglich ist, bricht das System die Analyse ab. Ist die Analyse erfolgreich, wird das Gerät den allgemeinen oder den Industrienamen angeben und versuchen, eine kleine Zusammenfassung von der Verbindung und die Eigenschaften des Materials anzugeben. Die Benutzung dieses Gerätes verschafft einen -2 Modifikator, bei einem Wahrnehmungswurf zur Entdeckung eines präsenten Gases. Um die Informationen anzuzeigen, benötigt das System ein Datendisplay. Der Gas Spektrometer ist erhältlich in den Stufen von 1-6 und mit dem Besitz einer chemischen Fähigkeit erhöht sich die jeweilige Stufe um 2.

Tarnstufe: 5
 Kosten: 7500+2000xStufe ¥
 Gewicht: 0,5 kg
 Verfüg. 4/5 Tage
 SI: 1

CONSOLIDATED AMMO INC.

>>>>>[Die Waffenhersteller sind eigentlich die größten Pazifisten ?! Trotzdem werden Namen wie ARES, COLT und FICHETTI oft gleichgestellt mit dem „Tot durch kinetische Energie“. Was von Polizeireports, den Nachrichten und anderen Medien unterstützt wird, da in diesen nur der Name des Waffenherstellers genannt wird. Aber wer kann schon die Namen der Munitionshersteller aufzählen? Denn ohne Munition wären diese großen Namen genauso tödlich, wie ein großer Eßlöffel. Jetzt haben wir einen Report über Consolidated Ammo. Inc. zusammengestellt.

Network.....DATA-HEAVEN
Node.....Ausrüstung
Original.....Consolidated Amunition Inc.
Name.....Consolidated Amunition Inc.
Editor.....Bamos
DeckerID.....AJA96326@vax1.utulsa.edu



Lieferant von Kleinkalibermunition weltweit und man kann behaupten sie sind führend in der Industrie und bilden den Standard, den die Anderen versuchen zu halten. Euer Führer durch die Welt von **CAI** ist Wesley Neville Smith.

„Nennen Sie mich Wes“

Sehr gut. Können Sie Ihre Munition für uns beschreiben ?

„Sicherlich. Hier ist eine Kopie unserer Broschüre: Dick Die“

eigenartiger Titel

„Die Broschüre soll die Kindergartenkinder in die wundervolle und farbenfrohe Welt der Handfeuerwaffen einführen. Bis jetzt war sie sehr erfolgreich.“<<<<<

PANZERUNG

Bevor wir über Munition reden, sollten wir vielleicht über den „natürlichen Feind“ der Kugeln sprechen, die Panzerung. Die heutige Panzerung besitzt die Fähigkeit, den hohen kinetischen Schaden einer Kugel zu stoppen und Einwirkungen von stumpfen und scharfen Gegenständen entgegenzuwirken.

Dies wird durch die Ballistik- und Stoßpanzerungsstufe symbolisiert.

Ballistische Panzerung wird hergestellt aus einem high-tech Polymer, welches noch mit Maschendraht verwebt wird. Der Maschendraht besteht in diesem Fall aus einer Anzahl von Drähten, welche miteinander zu einem Netz verbunden wurden. Durch dies entstandene Netzwerk lassen sich keine stumpfen Gegenstände bohren, während aber ein Messer ohne große Probleme durch das Gewebe schlüpft. An der Ballistikpanzerung lassen sich nur sehr schnelle kinetische Geschosse effektiv stoppen, da während sie durch das Gewebe gehen, sie an Power verlieren. Scharfe Gegenstände, wie

Network.....DATA-HEAVEN
 Node.....Ausrüstung
 Original.....Consolidated Amunition Inc.
 Name.....Consolidated Amunition Inc.
 Editor.....Bamos
 DeckerID.....AJA96326@vax1.utulsa.edu

Messer, Schwerter und Pfeile kommen aber ohne Schwierigkeiten durch das Gewebe.
 Durch diese kleine Schwäche der Ballistikpanzerung benötigt man, um den Schutz zu optimieren, die **Stoßpanzerung!**

Sie besteht aus gehärteten Platten, die wie eine traditionelle Rüstung funktionieren. Sie bilden eine solide Barriere gegen Pfeile und Nahkampfwaffen. Ihr Nachteil besteht darin, daß die Platten hart und unnachgiebig sind und dadurch bei starker Belastung sehr leicht brechen können. Da Kugeln aber dazu tendieren, sich mit sehr hohen Geschwindigkeiten zu bewegen, durchschlagen sie ohne große Probleme die starren Platten

MUNITIONSTYPEN

REGULÄRE MUNI

Wirkung: Waffenschaden

Für reguläre Muni wird sehr häufig Blei verwendet und ist als Hülsenmuni und hülsenlose Muni erhältlich.

GEWÖHNLICHE PANZERBRECHENDE MUNI

Wirkung: -2 Ballistik

Sie unterscheidet sich von der allgemein bekannten APDS-Muni, da sie kein Hochgeschwindigkeitskleinkalibergeschoß verschießt, sondern bloß aus verdichteten Material (Wolfram oder Uran) besteht. Dadurch verformt sich die Kugel beim Aufschlag nur wenig, oder gar nicht. Dies hat zur Folge, daß die kinetische Energie sich in einem kleineren Punkt bündelt und somit die Durchschlagskraft der Kugel höher liegt, als bei einer weichen, sich stärker verformenden Kugel (wie zum Beispiel Blei).

FLECHETTE

Wirkung: +1 Schadensniveau bei ungepanzerten

Zielen. Gegen Ballistik- oder doppelte Stoßpanzerung, die höhere von beiden. Exakt nach den Regeln (SR S.....)

Das sogenannte Flechettegeschoß besteht aus einer Anzahl kleinerer „Nägel“, ähnlich denen eines Schrotgewehrs. Flechette ist nicht effizient genug gegen Panzerung, da diese Art von Munition eine sehr unberechenbare Flugbahn hat und das Gewicht von Kugel zu Kugel schwankt.

Bei einem Treffer reißt es die ungepanzerten Ziele auf, aber wer trägt heutzutage keine Panzerung am Leib?

Zusatzregel: Flechette ist und fliegt anders als eine gewöhnliche Kugel. Deshalb verwendet man für Waffen die Flechette benutzen einen Choke gleich dem Powniveau der feuernnden Waffe. (SR II S. 95)



PANZERBRECHENDE FLECHETTE

Wirkung: +1 Schadensniveau gegen Stoßpanzerung

Diese Geschosse funktionieren genauso wie die normale Flechettemunition, nur daß sie im Flug stabilisiert werden und aus verdichteten Materialien bestehen. Dadurch ist diese Munition auch gegen gepanzerte Ziele wirksam.

„DUM-DUM“ GESCHOß

Wirkung: -2 Powniveau, speziell

Ein kleiner Sprengkopf, welcher sich im Geschöß befindet. Wenn dieser beim Aufschlag detoniert, erhöht sich das Powniveau der Kugel. Bei einer Detonation in einem Körper, verursacht dieses Geschöß Wunden, wie sie nur bei Verletzten im Krieg vorkommen.

Wurde der Schaden hauptsächlich mit dem Konstitutionsattribut abgewehrt, erleidet man kei-

Network.....DATA-HEAVEN
Node.....Ausrüstung
Original.....Consolidated Amunition Inc.
Name.....Consolidated Amunition Inc.
Editor.....Bemas
DeckerID.....AJA96326@vax1.utulsa.edu

nen Explosionsschaden. Würde der Schaden allerdings nur mit Erfolgen aus dem Kampfpool gesenkt, erleidet man einen externen Explosionsschaden von 4M. Gegen diesen Schaden wird mit Konstitution plus dem übriggebliebenen Kampfpool gewürfelt. Dermalpanzerung, Orthoskin und Stoßpanzerung helfen. Würde der Schaden nicht vollständig gesenkt, erleidet man einen internen Explosionsschaden von 4S. Gegen diesen Schaden wird mit Konstitution ohne Kampfpool gewürfelt. Bone Lacing und andere interne Ausrüstung helfen, während aber Dermalpanzerung, Orthoskin und Stoßpanzerung in diesem Fall keine Auswirkungen haben.

Die Erfolge des Angreifers erhöhen den Schaden der Explosion nicht.

Diese Munition ist von den meisten Regierungen für die moderne Kriegsführung verboten worden.

PANZERBR. „DUM-DUM“ GESCHOSSE

Wirkung: speziell

Diese Geschosse sind in der Wirkungsweise identisch mit normalen „DUM-DUM“ Geschossen, mit dem Unterschied, das sich vor der Explosivladung ein Kopf aus gehärtetem Material befindet. Dadurch wird die Panzerung durchschlagen, bevor die Ladung explodiert. Dadurch fällt der -2 Modifikator der herkömmlichen „DUM-DUM“ Geschosse weg.

HOLLOW POINT

Wirkung: +1 Schadensniveau nur gegen Menschen, +2 Ballistikpanzerung

Gerüchte besagen, daß Hollow Point, die Munition dieses Jahrhunderts darstellt. Obwohl sie relativ ineffektiv gegen gepanzerte Ziele ist. Wenn ein Hollow Point Geschöß aufschlägt, wird die in dem ausgehöhlten Mantel vorhandene Luft in der Spitze des Geschosses komprimiert. Daraus resultiert ein „aufblähen“ des Geschosses, wodurch sich die Oberfläche vergrößert. Durch diesen Vorgang wird ein höherer Schaden verur-

sacht. Andererseits wird die Kinetische Energie von der Panzerung leichter absorbiert, da sie über eine grössere Wirkungsfläche verteilt wird.

WOLFRAM/ URANKERNGESCHOS

Wirkung: +1/+2 Powerniveau

Hierbei handelt es sich um eine Prozedur, wobei in die Kugel eines herkömmlichen Geschosses ein Kern aus Wolfram oder unreinem Uran eingelagert wird. Dabei wird das Powerniveau der Kugel erhöht. Bei Wolfram um 1, bei Uran um 2. Diese Prozedur läßt sich nur bei regulärer Muni anwenden.

TEFLONMANTELGESCHOS

Wirkung: halbe Ballistikpanzerung ; -1 Schadensniveau

Durch die Beschichtung behält das Geschöß seine Form beim Aufschlag bei, wodurch ballistische Panzerung einfacher durchschlagen wird. Andererseits bewegt sich das Projektil nach dem eintreten weiterhin in gerader Linie fort. Das bedeutet, daß das Geschöß nicht wie andere durch Knochen abgelenkt wird, sondern diese durchschlägt. Dadurch wird der Schaden gegenüber herkömmlichen Geschossen vermindert. Mit Teflon können nur reguläre Muni, Wolfram-, und Urankerngeschosse beschichtet werden

BRANDGESCHOSSE

Wirkung: +2 Ballistikpanzerung; siehe unten

Dieses Geschöß enthält eine heiße Chemikalie, die fortwährend brennt, nachdem etwas getroffen wurde. Der Effekt des Brandes hält für 3 Runden an. Am Anfang jeder Runde würfeln Menschen mit ihrem Konstitutionsattribut (ohne Kampfpool) gegen einen Brandschaden von 6L

PANZERBRECHENDE BRANDGESCHOSSE

Wirkung: siehe unten

Network.....DATA-HEAVEN
 Node.....Ausrüstung
 Original.....Consolidated Amunition Inc.
 Name.....Consolidated Amunition Inc.
 Editor.....Bamos
 DeckerID.....AJR96326@vex1.utulsa.edu

Dieses Geschöß hat die gleichen Auswirkungen magischen Gruppen.
 wie ein normales Brandgeschöß, nur daß die
 Panzerungsmodifikationen nicht angewendet
 werden.

SILBERGESCHOSSE

Wirkung: doppelte Ballistikpanzerung ;
 Silberallergie

Sehr populär bei Critterjägern und bestimmten

CONSOLIDATED AMMO INC.

MUNITION (je 10 Stück)	TARN	WIRKUNG	SCHADEN	GEW.	VERFÜG.	KOSTEN	SI
APDS	8	Ballistik/2	Waffe	.25	14/14 Tage	70¥	4
regulär	8	Ballistik	Waffe	.5	2/24 Stunden	20¥	.75
Explosiv	8	Ballistik	+1 Power	.75	3/36 Stunden	50¥	.8
EX-Explosiv	8	Ballistik	+2 Power	.75	6/72 Stunden	100¥	1.5
Gelgeschöß	8	siehe SR II	-2 Power	.25	4/48 Stunden	30¥	1
Betäubungsgeschöß	8	siehe SR II	-2 Power	1	4/48 Stunden	100¥	1
Taser Pfeil	3	siehe SR II	speziell	.5	6/36 Stunden	50¥	1.5
Sturmkanonengeschöß	3	Ballistik	Waffe	1.25	5/3 Tage	450¥	2
100 Gurt	-	-	-	12.5	6/3 Tage	4250¥	2
Tracer	8	Ballistik	siehe FoF	.5	3/24 Stunden	75¥	1
Barrettgeschöß	5	Ballistik/2	Waffe	1	14/30 Tage	200¥	5
panzerbrechend	8	-2 Ballistik	Waffe	.75	4/4 Tage	50¥	2
Flechette regulär	8	Stoßx2/Ball.	siehe SR II	.5	3/36 Stunden	100¥	.8
Flechette panzerbrechend	8	Stoß	siehe SR II	.5	6/3 Tage	150¥	3.5
„DUM-DUM“ regulär	8	Ballistik	-2 Power	1	16/21 Tage	150¥	4
„DUM-DUM“ panzerbrechend	8	Ballistik	speziell	1	18/21 Tage	200¥	5
Hollow Point	8	+2 Ballistik	+1 Schaden	.5	14/24 Stunden	30¥	1
Wolfram	8	Ballistik	+1 Power	.6	6/6 Tage	50¥	1.5
Urankern	8	Ballistik	+2 Power	.75	8/12 Tage	75¥	2
Teflon beschichtet	8	Ballistik(2	-1 Schaden	Geschöß	+2/Geschöß	+25¥	3
Brandgeschöß regulär	8	+2 Ballistik	speziell	.75	8/48 Stunden	75¥	2
Brandgeschöß panzerbrechend	8	Ballistik	speziell	.75	10/48 Stunden	100¥	3
Silber	8	Ballistik	Allergie	.5	6/6 Tage	50¥	2
30mm-Schrot	6	Stoßx2/Ball.	siehe SR II	1	4/24 Stunden	40¥	1
30mm-Massiv	6	Ballistik	Waffe	1	4/24 Stunden	40¥	1
30mm-Explosiv	6	Ballistik	+1 Power	1	6/36 Stunden	100¥	1.5
Narcoject	8	-	speziell	.5	6/2 Tage	200¥	1
Netzgewehr Normal	-	speziell	speziell	.5	8/36 Stunden	150¥	2
Netzgewehr Groß	-	speziell	speziell	.75	8/36 Stunden	300¥	2

• Tamstufe sinkt um 1 pro 10 Schuß extra

• Für Gurtmunition gilt: (Anzahl/100) wird zur Verfügbarkeit hinzuaddiert

Network.....DATA-HEAVEN
 Node.....Cyber/Biowareware
 Original.....Ice-Box
 Name.....Ice-Box
 Editor.....Bamos
 DeckerID.....Broooo@clark.net

CYBERWARE

Biomonitor

Der Biomonitor besteht aus Sensoren die sich in den Lungen, im Herz, in den Hauptarterien, in der Adrenalindrüse, in den Hauptmuskeln und im zentralen Nervensystem befinden.

Diese sammeln Daten über Herzschlag, Adrenalin- & Endorphinkonzentration, Zucker & Sauerstoffgehalt und Blutdruck, die dann über eine Displayverbindung dem Besitzer mitgeteilt werden. Dadurch kann der Benutzer seine Handlungen besser an die Situation anpassen und somit sein Potenzial maximieren, d. h. der Biomonitor addiert 2 Würfel zur Athletik.

Kosten: 40000 ¥
 Essenz: 0,5
 Verfüg. 4/36 Std
 SI: 1

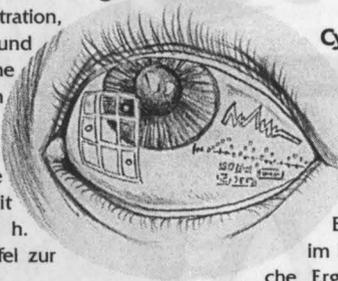
Vehicle Control C-Square Cyberdeck(VCCD)

Diese Art von Cyberware erlaubt dem Benutzer Fahrzeuge fernzusteuern, ohne dabei ein Fernsteuerdeck benutzen zu müssen. Das VCCD benötigt dazu 2-Wege- Funk und Entschlüsselungs- und / oder Sicherheitsvorrichtungen für die Kanäle. Das VCCD und der 2-Wege-Funk arbeiten zusammen wie ein Fernsteuerdeck, bei dem die Stufe des VCCD die Anzahl der Fahrzeuge angibt, die man zur gleichen Zeit kontrollieren kann.

z. B.: Dapper Dan hat in seinem Körper Riggerkontrollen 2, 2-Wege-Funk, Comlink VIII und ein VCCD Stufe 4. Er kann jetzt 4 Fahrzeuge/ Dronen zur gleichen Zeit steuern, Wenn er auch 4 Fahrzeuge steuert, nimmt die Kommunikation mit diesen nur einen Kanal des Comlink VIII in Anspruch. Wenn Dapper noch einen Crypto-Schaltkreis HD und/oder einen Wirbelbrecher HD hätte,

wäre es ihm möglich seine Signale zu verschlüsseln und diese abzusenden und/oder solche Signale zu empfangen und zu interpretieren.

Kosten: 1500xStufe ¥
 Essenz: 0,1xStufe
 Verfüg. 2+Stufe/36 Std
 SI: 1,5



Cyberhand

Ofť ist es notwendig, Hände durch entsprechende Cyber-Equivalente zu ersetzen.

Hierbei hat sich die Omega Serie von Synaptic Control Systems durchgesetzt. Seit der Entwicklung und Veröffentlichung im Dezember 2054, wurden zahlreiche Ergänzungssysteme von SCS und auch Drittanbietern auf den Markt gebracht.

Durch das Material einer herkömmlichen Cyberhand, wird der Schaden, der durch einen Schlag verursacht wird, verstärkt (ST+1)M Betäubung, oder (ST)L Physisch (wie auch immer der Benutzer sich entscheidet...)

Durch die offene Konzeption der Omega Serie ist es möglich, die einzelnen Finger der Hand frei zusammenzustellen und bei Bedarf zu wechseln. Die Cyberhand arbeitet mit anderen Cybersystemen zusammen. Das bedeutet, daß bis zu einer Höhe von 0.5 Cyberware in die Hand eingebaut werden kann, ohne zusätzlichen Essenverlust. Cyberfinger zählen nicht dazu, da sie unmittelbarer Bestandteil der Cyberhand sind. Das subdermale Induktionspolster einer Smartgunverbindung kann ebenfalls in eine Cyberhand integriert werden, der herkömmliche Essenverlust wird auf 0.4 reduziert, die verbleibenden 0.1 gehen dann auf die 0.5, die die Cyberhand verkraftet.

Kosten: 10000¥
 Essenz: 0.3
 Verfüg.: 3/3 Tage
 SI: 1

Network.....DATA-HEAVEN
 Node.....Cyber/Bioawareware
 Original.....Cyberhands/fingers
 Name.....Cyberhände und Finger
 Editor.....K-Fire
 DeckerID.....Gurth@dds.nl

Sämtliche Cyberhände und Cyberfinger können natürlich mit einem vollkommen echt wirkenden organischem Hautersatz ausgestattet werden. Ebenso existiert natürlich auch die AS IS Ausführung, in der die Cyberhand, oder Finger ohne jeglichen Überzug implantiert werden. ebenso existiert eine gepanzerte Version für den dreifachen Preis der AS IS Version. (2/2)

Haut:
 Kosten: x2
 Verfüg.: 4/10 Tage
 SI: 0.8

SCS CYBERFINGER-GOLD EDITION

Diese Cyberfinger können sowohl in alle herkömmlichen SCS Cyberhände, als auch in organische Hände eingebaut werden.

ZIP-MOUNT

Diese Technologie ermöglicht den schnellen Wechsel installierter Cyberfinger, so sie mit dem Zip-Mount Interface ausgerüstet sind und als AS IS Version eingebaut wurden. ein kompletter Wechsel benötigt zwei komplexe Handlungen. Cyberfinger mit ZIP-Mount Interface haben eine um 2 erhöhte Verfügbarkeit und einen um 0.5 erhöhten Straßenindex. Soll eine Cyberhand mit Zip-Mount ausgerüstet werden, sind die gleichen Modifikatoren anzuwenden. Das Nachrüsten kostet ein Drittel des Neupreises.

PFEILWERFER

Ein kleiner Pfeil wird durch eine Mechanik abgeschossen.

Reichweiten:
 kurz:1, mittel:2, lang:3, extrem:5.
 Kosten: 1000¥
 Essenz: 0.15
 Verfüg.: 8/48 Stunden
 SI: 2.5

PFEIL

Gegen diese Pfeile wird die halbe Stoßpanzerung

eingesetzt. Jeder Pfeil kann mit Gift prepariert werden.

Tarn: 10, Schaden: 3L, Gew: 0.1, Kost: 20¥
 Verfüg.: 6/48 Stunden, SI: 0.5
 Kosten: 1000¥
 Essenz: 0.15
 Verfüg.: 8/48 Stunden
 SI: 2.5

DIETRICH-HALTERUNG

6-CA

Eine Halterung für einen Dietrich. Hierbei kann der Dietrich aus- und eingefahren, sowie um die eigene Achse gedreht werden.

Kosten: 500¥
 Essenz: 0.15
 Verfüg.: 6/48 Stunden
 SI: 1.5

LAMPE

LEGAL

Eine kleine Lampe ist in der Spitze des entsprechenden Fingers eingebaut. Sie wird durch ein Micro Batterie Pack gespeist, ein solches Pack hat eine Lebensdauer von 24 Stunden, bei Dauerbetrieb und kostet 10¥. Optional können auch IR und UV Emmitter eingebaut werden.

Kosten: normal: 250¥ IR/UV: 450¥
 Essenz: 0.15
 Verfüg.: 4/36 Stunden
 SI: 1

FINGERBOMBE

3-CC

Das erste Gelenk des entsprechenden Fingers enthält eine kleine Ladung Sprengstoff. Um die Bombe zu benutzen, muß das Segment vom restlichen Finger abgetrennt werden (einfache Handlung) und kann nun geworfen werden.

Kosten: 1500¥
 Essenz: 0.15
 Verfüg.: 10/7 Tage
 SI: 3

BOMBE

Die Granate ist nicht aerodynamisch und pro Meter wird das Power Niveau um 2 gesenkt.

Network.....DATA-HEAVEN
 Node.....Cyber/Biowareware
 Original.....Cyberhands/fingers
 Name.....Cyberhände und Finger
 Editor.....M-Fire
 DeckerID.....Gurth@dds.nl

Tarn: 8, Schaden: 8M, Gew: 0.1, Kost: 35¥
 Verfüg.: 6/6 Tage, SI: 1.5

SEITENSCHNEIDER

5P-A

Gedacht als Werkzeug zum Zertrennen von Drähten, kann der in zwei Finger zu implantierende Seitenschneider natürlich auch als Waffe benutzt werden. Der verursachte Schaden beträgt 4L, gegen diesen Schaden schützt nur Stoßpanzerung. Soll hingegen ein Draht oder Ähnliches zertrennt werden, so wird eine um -2 mod. Stärkeprobe gegen die entsprechende Barrieren Stufe durchgeführt.

Kosten: 500¥
 Essenz: 0.3
 Verfüg.: 6/48 Stunden
 SI: 1.25

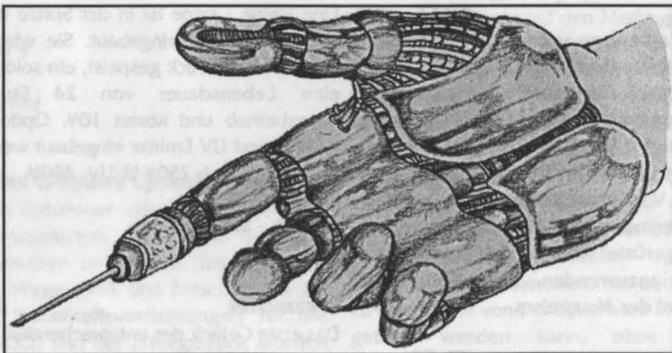
SPRAYER

Innerhalb des Fingers können zwei Ladungen eines beliebigen Giftes transportiert und ausgestossen werden. Um den Sprayer einzusetzen,

wird ein normaler Nahkampf durchgeführt, wobei das Gift erfolgreich eingesetzt wird, wenn der Angreifende mehr Erfolge hat als das Opfer. Voraussetzung für den erfolgreichen Einsatz, ist ein Gift, das über die Luft wirksam ist.

Kosten: 1500¥
 Essenz: 0.15
 Verfüg.: 8/6 Tage
 SI: 2.5

4P-CB



INJECTOR

Im Gegensatz zum Sprayer, wird das Gift hier durch eine Kanüle injiziert. Dies geschieht durch einen Hochdruckimpuls, aus einem integrierten Behälter (3¥). Jeder Behälter ist nur einmalig nutzbar und muß dann ersetzt werden (zwei komplexe Handlungen bei AS IS Ausführung, 5 komplexe Handlungen bei Hautüberzug). Um ein unfreiwilliges Opfer erfolgreich zu treffen, wird genauso verfahren wie beim Sprayer.

Kosten: 600¥
 Essenz: 0.15
 Verfüg.: 3/24 Stunden
 SI: 1.25

LEGAL

VIDEO KAMERA

Eine kleine Kamera wird hier in die Fingerkuppe eingebaut, aufgrund der Größe ist aber nur niedrige

LEGAL

Qualität erreichbar. Um die Bilder zu speichern, wird ein zusätzliche Verbindung zu einer Datenbuchse oder Headware Memory benötigt.

Dadurch entsteht ein höherer Essenzverlust! Es kann IR: 200¥ o. UV: 250¥ o. Sichtvergrößerung (x10): 225¥ o. Restlichtverstärkung: 100¥ installiert werden.

Kosten: 8000¥
 Essenz: 0.3
 Verfüg.: 5/10 Tage
 SI: 1.5

FINGERGRANATE

2-CC

Hierbei wird das erste Glied des entsprechenden

Network.....DATA-HEAVEN
 Node.....Cyber/Biowareware
 Original.....Cyberhands/fingers
 Name.....Cyberhände und Finger
 Editor.....K-Fire
 DeckerID.....Gurth@dds.nl

Fingers abgesprengt und als Granate „verschossen“. Nach jedem Einsatz müssen die verbliebenen Glieder ersetzt werden.

Reichweiten:

kurz: 0-1, mittel: 2-3, lang: 4-5, extrem: 6-7

GRANATE

Die Granate bewegt sich durch eine kleine Treibladung vorwärts. Das Power Niveau nimmt pro Meter um 3 ab.

Tam: 3, Schaden: 6M, Gew: 0.1, Kost: 25¥

Verfüg.: 6/72 Stunden, SI: 2.5

LEITSIGNAL

4-A

Hierbei wird ein kleiner Leitsignalsender im ersten Glied des Fingers untergebracht. Der Sender kann verschossen werden, um dann mit einem herkömmlichen Signalortler empfangen zu werden.

Reichweiten:

kurz: -, mittel: 0-1, lang: 2, extrem: 3

Kosten: 1500¥

Essenz: 0.15

Verfüg.: 9/7 Tage

SI: 2.5

Leitsignal Sender (max. Stufe 3)

Kosten: Stufex100¥

Verfüg.: 4/5 Tage

SI: 2.25

ZIGARETTEN ANZÜNDER

LEGAL

Eine Brennstoff Ladung (10¥) reicht für eine Dauer von 10 Minuten bei Dauerbetrieb. Beim Wechsel gelten die selben Regeln, wie beim Injector.

Kosten: 250¥

Essenz: 0.15

Verfüg.: 2/12 Stunden

SI: 0.9

<<DOWNLOAD ALL?>>

-YES

<<6.342 MP TO TRANSFER>>

<<6.342 MP TRANSFERED>>

-LOGOFF

<<Thank you for visiting DATA-HEAVEN>>

Danksagung

Zu guter Letzt wollen wir allen danken die das Erscheinen dieses Data-Heaven ermöglicht haben. Ohne eure Fantasie und Mühe die ihr euch beim Ausdenken, Transferieren und Umschreiben der Regeln gemacht habt, wäre es uns nicht möglich gewesen dem Rest der Shadowruncommunity eure Ideen weiterzugeben. Wir hatten eine Menge Spaß und Arbeit gehabt die Regelerweiterungen zu übersetzen und an einigen Stellen kleine Veränderungen einzufügen. Unser Dank und Respekt gebührt den folgenden Personen:

Christine O'Connor

„Gurth“

„CHOPPER“

Robert A. Lemos

Robert A. Hayden

A.R.Gay

J.L.Finney

R.J.Roberson

J.K.Henry

Sowie Herrn Dr. Kürten und der freundlichen Unterstützung des Mac e.V., ohne dessen Hilfe der Data-Heaven nicht annähernd dieses hohe Qualitätsniveau erreicht hätte! Ebenso gebührt Oliver, aus dem Beutelsend unser herzlichster Dank, der uns von Anfang an stets mit Rat und Tat zur Seite stand. Und an alle anderen, der Data Heaven versteht sich überwiegend als Sprachrohr der Shadowrungemeinde. Ohne eure fleißige Mithilfe wird jedes Schattennetz früher oder später versiegen. Nur eure Ideen, Infos und Anregungen können uns den nötigen Stoff zur Verfügung stellen, der unser Data Heaven auch weiterhin so schön prall mit Infos füllen kann. Jede Einsendung, egal auf welchem Medium (Diskette, e-mail, Kasette, schriftlich oder wie auch immer), wird von uns gelesen und beantwortet. Klar ist auch, daß wir nicht immer alles auf einmal in einer Ausgabe drucken, so das es sein kann, daß euer Artikel erst eine oder zwei Ausgaben später erscheint, also nicht ungeduldig werden. Ich hoffe ihr empfindet den Data-Heaven als genauso informativ und unterhaltend wie wir, denn dann haben wir unser Ziel bereits erreicht.



X-Fire im Cyberspace mit Bamos, der eine Barriere zaubert.



Bamos, einen Energieblitz schleudernd mit Grimbreath.



Grimbreath und X-Fire geben Rückendeckung.



von links nach rechts: Tom, Stephan und Martin

BETEILIGTE

Zeichnungen.....	Martin Munke
Nachbearbeitung.....	Stephan Redecker
Layout.....	Stephan Redecker/Tom Kedor
Textbearbeitung.....	Tom Kedor
Übersetzung.....	Tom Kedor/Stephan Redecker
Fehlerkorrektur.....	Claudia König

AUTOREN UND ÜBERSETZER

„Threatning People“.....	Christine O'Connor
„Cyberware & Shockweapons“.....	„Gurth“
„Monowire“.....	„CHOPPER“
„Monofilament Ausrüstung“.....	Tom Kedor & Stephan Redecker
„Fire“.....	„Gurth“
„Aimed Shots“.....	Robert A. Lemos
„Streetsam-Charakterblatt“.....	Tom Kedor & Stephan Redecker
„Trefferzonensystem“.....	Martin Munke
„Rules for BioWare and Magic“.....	Robert A. Hayden
„Were-Creatures“.....	A.R. Gay
„Ki-Adepts Powers“.....	???
„Cyberhands and Fingers“.....	„Gurth“
übersetzt von Tom Kedor	
„Shadow Gear Catalog 2054/55“.....	J.L.Finney
„Consolidated Ammo. Inc.“.....	R.J.Roberson
„Biomonitor“.....	J.L.Finney
„VCCD/Ice-Box“.....	J.K.Henry
übersetzt von Stephan Redecker	

IN DER NÄCHSTEN AUSGABE ZU FINDEN

- KI-Kräfte**-mehr Punch für den körperbewußten Adepten
- Voodoo**-jetzt könnt ihr paranoid werden
- Cyber- und Bloware**-es ist nicht alles Chrome was glänzt
- Waffen**-dein Begleiter in der Not
- Fahrzeuge und Dronen**-Riggerträume werden wahr
- Bomb Squad Crashcourse**-C 12 selbstgemacht..
- Matrixstuff**-wer hat Angst vor'm schwarzen Ice ?

IN EIGENER SACHE

logisch, das ein Netzwerk wie DATA-HEAVEN auch im Internet, der Matrix dieses Jahrhunderts existiert. Also einlegen und loslegen... Alles was ihr braucht sind: ein WWW-Browser und einen WWW-fähigen Internet Account. dann eingeben:

<http://Indigo.rz.charite.hu-berlin.de/Shadowrun/Index.html>

Bis jetzt befindet sich das System noch im Aufbau, aber wir sind für jede Hilfe dankbar !!!

Redaktionsschluß dieser Ausgabe 31.6.1995.

Tom „X-Fire“ Kedor & Stephan „Bamos“ Redecker & Martin „Grimbreath“ Munke

DATA-HEAVEN-COMERCIAL



Fantasy & Science Fiction



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

Beutelsend

Karl-Marx-Straße 30
12043 Berlin

Tel 623 70 60

Fax 623 70 66



U-Bhf.
Herrmannplatz

U7, U8

Reuterstraße

30

Karl-Marx-Straße

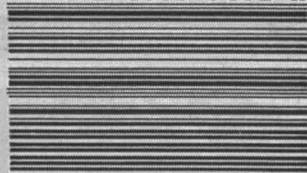
46

HARDCOPY

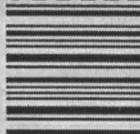
Deutschland.....4,00 DM,
Seattle.....1,00 ¥
Quebec.....2,00 fr
UCAS.....5,00 \$
Tir na nÓg.....2,20 \$

Das DATA HEAVEN enthält nicht nur in Print- und in Hardcopyform, sondern ist auch auf CD-ROM und CD-ROM, erhältlich, erhältlich in anderen
Formaten oder von Daten zu Daten übertragen werden können. (unvollständig)

DATA 1-4685-7802-H



611111



398763429763



SHADOWRUN (TM) ist ein registriertes Warenzeichen von Fantasy Productions unter Lizenz der FASA Corporation. Original SHADOWRUN Material Copyright 1995 by FASA Corporation. 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 von SHADOWRUN geschieht mit freundlicher Genehmigung von Fantasy Productions !

Die Inhalte dieser Zeitschrift stellen Ergänzungen zum SHADOWRUN 2.01d Regelwerk und bisher veröffentlichten Zusatzkompendien dar. Sie sind ohne Einschränkungen optional anzuwenden und nicht als von FANPRO / FASA offiziell veröffentlicht anzusehen !