



HADOWRUN

BLACK

PAGES

Issue #3

Einleitung

Die Shadowrun Black Pages erscheinen einmal im Monat und zwar an jedem zweiten Freitag und beinhalten sämtliche Artikel, die auf meiner Homepage in eben diesem Monat veröffentlicht worden sind (Mir gefällt es nun einmal besser alles schön ausdrucken zu können und außerdem spart offline lesen eine Menge Geld ((ich hab' allerdings immer noch nicht genug davon))). Das gesamte Material ist geschrieben von den jeweiligen im Titel genannten Autoren und selbigen haben selbstverständlich die Copyrights auf das verfaßte Material.

Die Zusammenstellung der Artikel und das Layout der Ausgabe sind Copyright by Dakota Productions

Legaler Unfug

Damit es jeder versteht:

Shadowrun is a Trademark of FASA Corporation. Used without permission. Any use of this name or any other Trademark or Copyright of any other company should not be construed as a challenge in any way to said Trademark or Copyright. Feel free to reproduce and distribute this document at no profit to yourself or others and with due acknowledgement of the author.

Danksagungen und Respekt

- FASA für Shadowrun
- Blackjack für die Inspiration
- meine Gruppe für all die heißen Runs
- deine Name hier _____

In dieser Ausgabe:

3	-	Chicken Party
5	-	Ki - Kräfte
5	-	Ki - Kräfte #2
6	-	Weapon's World #2
7	-	Dealer's Paradise #2
9	-	Rigger's Heimarbeit #3
10	-	Flatline
11	-	Locations #3
12	-	Gaben und Handicaps #2
13	-	Gaben und Handicaps #3
13	-	Gaben und Handicaps #4
14	-	Hamburger Diskussion
16	-	Called Shots
17	-	Leute #3
18	-	Leute #4
20	-	In die Nacht hinein (Kapitel 1)
22	-	In die Nacht hinein (Kapitel 2)
23	-	Dakota's Grimoire

Chicken Party

Alex „Sal“ Luerken <s.a.l.@usa.net

Eine kleine Einführung zu Dakota's Runs

Meine Runs teilen sich im allgemeinen in vier Abschnitte auf.

Storyboard erklärt die gesamte Geschichte, außer Acht lassend, was passieren und nicht passieren kann. Eine kleine gradlinige Beschreibung der Ereignisse.

Hartkern beinhaltet eventuelle und wahrscheinliche Entwicklungen des Runs, sowie mögliche Komplikationen, diese netten Dinge, die das Leben erst so richtig interessant machen.

Game over beschreibt, was für Konsequenzen der Run hat und haben kann, wie stehen die Runner danach dar, was für Möglichkeiten haben sie und welche hat die Gegenseite (es gibt immer eine Gegenseite, und die ist oft ziemlich sauer und böse).

Personalien behandelt wichtige auftretende NSC's und ihr Verhalten.

Chicken Party

Storyboard

Die Runner werden in einer Diskothek oder einer ähnlichen Örtlichkeit von einer jungen Frau, etwa zwanzig, angesprochen. Sie scheint ein bißchen nervös zu sein und erweckt den Eindruck, als ob der Platz des Treffens nicht ihrer Vorstellung von Amusement entspricht. Sie sagt den Runner nicht, wie sie an deren Namen gekommen ist, und bittet die Runner mit ihr in einen ruhigeren Teil der Disko zu gehen, da sie ihnen ein Angebot zu machen hat. Sie stellt sich den Runnern als Luise vor.

Die Runner sollen eine Bekannte von ihr, genauer gesagt ihrer beste Freundin, Martha für einen gewissen Zeitraum verstecken. Sie kann den Runner ein gutes Angebot machen, jedoch wird sie vermessene Angebote strikt ablehnen und sich jemand anderes suchen. Willigen die Runner ein, gibt sie ihnen eine Adresse an der sie Martha abholen sollen. Martha weiß von ihrem Glück und wartet am Morgen des nächsten Tages am Bahnhof auf ihren Chauffeur, der sie zum elterlichen Besitz bringen sollen, dort sollen die Spieler Martha abfangen.

Luise erwähnt, daß die Runner Martha drei Tage in einem Versteck ihrer Wahl unterbringen und darauf achten sollen, daß Martha nicht entkommt, da sie mit den Martha's Eltern eine gigantische Überraschungsparty plant.

Die Runner sollen Luise auf dem laufenden halten, wo sie sich zur Zeit aufhalten, damit sie bei Komplikationen mit Ihnen Kontakt aufnehmen kann. Sie bietet den Runnern einen kleinen Vorschuß (so um die 5000€) an und wird das Angebot bei Beendigung des Auftrags mit 50000 € abschließen. Mehr Infos erhalten die Runner nicht.

Die Entführung von Martha sollte ohne nennenswerte Probleme von statten gehen, vielleicht eine kleine Verfolgungsjagd mit dem Chauffeur, mehr nicht. Der große Ärger kommt später.

Martha scheint in den Plan eingeweiht zu sein und spielt den Runnern vor, daß sie vor irgendetwas schrecklichem auf der Flucht ist, und sie deshalb für ein paar Tage untertauchen muß. Fakt ist aber, daß sie und Luise eine kleine nette Entführung geplant haben, um die reichen Eltern ein bißchen bluten zu lassen.

Das Problem an der Sache ist, daß Papa eine frische Ritualprobe im Kühlschrank liegen hat und keineswegs bereit ist auch nur einen Nuyen Lösegeld zu zahlen. Er hat bereits am Tag der Entführung ein Ritualteam aufgestellt, daß seine Tochter finden soll, weiterhin sind ein paar Runner angeheuert worden seine Tochter aufzuspüren.

Sollten die Runner die drei Tage "problemlos" überstehen, so wird Luise ihre Freundin am Abend des dritten Tages abholen.

Der weitere Ausgang ist somit sehr offen.

Hartkern

Hier ein paar Probleme, die während des Runs auftreten können.

Die Runner nehmen das Geld und vergessen die Sache, gut 5000¥ für sie und der Run ist vorbei, Luise wird sich andere Leute suchen. Vielleicht sind die Runner sogar diejenige, die Martha aufspüren sollen, wer weiß das schon.

Martha ist sehr, sehr anspruchsvoll und ein kleines, verwöhntes Miststück, um einmal Tacheles zu sprechen. Die Runner sollten schon einiges an Komfort zu bieten haben, oder sie werden ein nörgelndes Biest vorfinden, daß an jedem bißchen etwas auszusetzen hat. Ein Lebensstil in der Oberschicht wird sie gerade eben zufriedenstellen und noch genug Ansatzpunkte aufweisen, an denen sie etwas auszusetzen hat.

Martha's Vater läßt nicht mit sich spaßen ,so daß sich folgende Schwierigkeiten für die Runner ergeben können. Vater hat besagtes Ritualteam angesetzt, und selbiges wird seine Tochter wahrscheinlich früher oder später finden, sollten die Spieler nicht häufiger die Unterkunft wechseln. Das Shadowrunnerteam wird ebenfalls versuchen, die Spieler aufzuspüren. Würfeln sie für beide Teams 1w6. Bei einem Ergebnis von 1 auf w6 hat eines der Teams die Runner gefunden, das Ritualteam informiert, sollten sie Martha aufspüren das Runnerteam. Jeder Tag erniedrigt den Wurf um 1 (am zweiten Tag werden die Runner schon bei 2 gefunden, logisch ne !!??) Gegebenenfalls ist der Wurf durch auffälliges bzw. unauffälliges Verhalten der Spieler zu modifizieren.

Verwenden sie für das Shadowrunnerteam die Wreck It Family aus Leute #1.

Die Runner könnten Martha bei ihrem Vater abliefern, sollte ihnen die Sache etwas über den Kopf wachsen. Das Problem dabei ist die Reaktion von Martha's Vater. Er wird selbstverständlich seiner Tochter glauben und nicht einen paar dahergelaufenen Straßenmonstern.

Game over

Es ist sehr wahrscheinlich, daß der Run in ein wildes Fiasko ausartet, je nachdem wie hart sie mit ihren Runnern umgehen und wie die Runner die Sache letztendlich lösen werden. Martha's Vater wird versuchen, die Schurken ausfindig zu machen, die seine Tochter entführt haben, so daß die Runner nach und während des Runs einige unruhige Tage haben könnten.

Haben Sie Martha abgeliefert, natürlich bei ihrem Vater, wird er den Straßenmonstern insgeheim dankbar sein und wahrscheinlich eine kleine Belohnung herauspringen lassen.

Personalien

Martha

Archetyp: *verwöhnte Göre*

Information: Martha ist gerade mal 17 Jahre alt und schon hochgradig verschuldet, was soll man als Teenager auch mit dem ganzen Geld anfangen als es auszugeben. Sie hat die Runner über Luise, ihre Freundin beauftragt, die Entführung durchzuführen. Sie will damit erstens testen, wieviel sie ihren Eltern wert ist und zweitens ihr Konto etwas ausgleichen. Sie ist dermaßen verwöhnt, daß sie z.B. jede Soynahrung rigoros ablehnen wird. Jede noch so kleine Unaufmerksamkeit wird sie mit wilden Tobsuchtsanfällen beantworten.

Ihr Äußeres spiegelt ihre Herkunft in vortrefflicher Weise wieder, es gibt kaum einen Teil ihre Körpers, der nicht mindestens einmal unters Messer gekommen ist, um ein bißchen hier und dort zu korrigieren. Dabei hatte sie anscheinend immer außergewöhnliche Chirurgen, denn sie sieht wirklich umwerfend aus und es kann durchaus sein, daß ein ebenso gutaussehender Runner Chancen bei ihr hätte, natürlich nur wegen des Thrills, versteht sich.

Sie läßt es sich nicht nehmen, einen oder gleich jeden Runner anzugraben, um ihren Vorteil, sei es für bessere Kleidung oder Verpflegung, daraus zu ziehen.

Luise

Archetyp: *nicht ganz so verwöhnte Göre*

Information: Luise sieht nicht annähernd so gut wie Martha aus, versucht aber krampfhaft sie in jedem Detail zu kopieren. Sie ist dabei jedenfalls mehr auf dem kalten Boden der Tatsachen geblieben, als Martha. Sie will mit dem Lösegeld endlich einmal etwas eigenes Geld in der Hand halten, da ihre Eltern sie trotz ihres offensichtlichen Reichtums, sehr kurz halten. Sie tritt eigentlich nur beim ersten Kontakt und bei der Beendigung der Entführung in Erscheinung (sollte sie so enden, wie sich Martha und Luise es sich vorstellen).

Ki - Kräfte

Alex „Sal“ Luerken <s.a.l.@usa.net>

Elektrizität

Kosten: 1 Punkt

Der Adept hat die Möglichkeit seinen Körper elektrisch aufzuladen und diesen Stromstoß auf ein Objekt, das er berührt frei zu lassen. Das Objekt erleidet Konstitution des Adepten (S) Schaden (bei Lebewesen Betäubungsschaden), der Adept selbst erleidet Betäubungsschaden in Höhe Konstitution/2 (M), dem er mit Willenskraft widerstehen muß.

Um die Ladung zu erzeugen ist eine Probe gegen Willenskraft (6) nötig, fallen Erfolge, so hat er seinen Körper aufgeladen. Die Ladung kann nur alle Magie/3 mal pro Tag erzeugt werden.

Schmerzfreiheit

Kosten: 1 Punkt

Schmerzfreiheit ähnelt, der im SR II V2.0 (S.126) Schmerzresistenz in gewisser Weise. Schmerzfreiheit erlaubt dem Adepten seinen Körper gegen jegliche Art von Schmerzen immun zu machen, und die damit verbundenen Modifikatoren zu ignorieren. Er kann dies (Magie) Runden lang aufrechterhalten und erhält keinerlei Modifikatoren aufgrund von Verletzungen. Nach Ablauf des Zeitraum erleidet er wegen extremer Erschöpfung Magie (M) körperlichen Schaden, dem er mit Willenskraft widerstehen muß. Die Anstrengung seinen Körper dermaßen abzu härten, gewährt keine weitere Schmerzfreiheit für die nächsten (Magie) Stunden.

Ki - Kräfte #2

Alex „Sal“ Luerken <s.a.l.@usa.net>

Levitation

Kosten: 0.25 Punkte pro Würfel

Der Adept kann Gegenstände von geringer Größe und Gewicht durch Einsatz seiner Willenskraft schweben zu lassen. Pro Punkt, den der Adept in Levitation besitzt, erhält er einen Würfel und kann bei einer erfolgreichen Levitation 1kg Masse einen Meter weit bewegen (bei 2 Punkten und 2 Erfolge kann er entsprechend 2 kg 2 Meter weit bewegen usw.). Der Mindestwurf beträgt 5.

Zielsicher

Kosten: 0.5 pro Punkt bzw. 0.75 pro Punkt

Der Adept weist ein besonders wachsames Auge für seine Umwelt und vor allem für kleine Lücken in der Panzerung seiner Gegner auf. Sobald er ein Ziel ansagt (siehe SRII V2.0 S.92), senkt seine Zielsicherheit den Modifikator um ihre Stufe.

Anmerkung: Ich verwende eine andere Variante der angesagten Ziele (siehe Angesagte Ziele), so daß ich unter Benutzung dieser Variante 0.5 Punkte für gerechtfertigt halte, für die in SRII aufgeführte Regel empfehle ich die Kosten auf 0.75 Punkte anzuheben.

Weapon's World #2

Alex „Sal“ Luerken <s.a.l.@usa.net>

Browning Alpha

Von führenden Schützenkönigen empfohlen, das neue Scharfschützengewehr von Browning. Ein Leichtgewicht unter den üblich, recht klobigen Gewehren. Und nicht nur das, Browning liefert ihnen, sollten sie noch heute bestellen, einen wunderschönen Koffer mit vorgefertigten Schalen für jedes einzelne Teil des Alphas. Bestellen Sie noch heute und sichern sie sich ihren Preisvorteil. Freigegeben für Personen über 18 Jahren und mit gültigem Waffenschein !!

Browning Alpha

Typ: Scharf

Tarnstufe: 0 als zusammengebaute Version ; 3 für den Koffer

Muni: 5 (S)

Modus: EM

Schaden: 14T (12.7 mm)

Gewicht: 3

Verfügb.: 10/7 Tage

Str.ln.: 4.5

Preis: 3000 ¥

>>>>(Gar nicht mal schlecht, was Browning da auf den Markt bringt. Der Preis, das Gewicht und der Koffer sind eine verdammt gute Idee, ich hab bloß keinen Waffenschein, was mach' ich da bloß ??)<<<<<

-- Bulldog (08:29:37/28-12-57)

>>>>(Frag' doch mal den Weihnachtsmann, vielleicht hat der ja eine in seinem Sack.)<<<<<

-- Wolf (12:34:21/29-12-57)

>>>>(Weihnachten ist doch schon vorbei, Du Trottel, da kriegt Bulldog seine Plempe doch erst nächstes Jahr.)<<<<<

-- Dann (03:02:57/30-12-57)

Browning Little - Power

„Sie sind im Biz., und sie brauchen eine Versicherung, die niemand sieht, die unauffällig ist und trotzdem dem kleinen Straßenpunk das Gehirn rauspusten kann. Dann gibt es nur eine Wahl die Browning Little - Power. Sie ist so klein, daß sie bequem in jede Handtasche, in jedes Beinhalter und sogar in einen speziellen Armhalter paßt, ohne unnötige Aufmerksamkeit auf sich zu ziehen. Die Little - Power wird in einem eleganten Polymerkoffer geliefert und als Bonus erhalten die ersten tausend Besteller ein Armhalter gratis.“

Freigegeben für Personen über 18 Jahren und mit gültigem Waffenschein !!

Browning Little - Power

Typ: HO

Tarnstufe: 9

Muni: 6 (S)

Modus: HM

Schaden: 5L (.38 mm)

Gewicht: 0.25

Verfügb.: 8/7 Tage

Str.In.: 1.5

Preis: 400 ¥

>>>>>(Was soll ich denn mit so `ner kleinen Puste, die macht doch gar keine Löcher, ich will was großes)<<<<<

--Bulldog (08:57:23/28-12-57)

>>>>>(Mit was großem kannst Du aber nicht bei Fuchi oder Renraku hereinspazieren.)<<<<<

--Wolf (12:35:23/29-12-57)

>>>>>(Guck mal, Bulldog hat glatt `ne halbe Sunde gebraucht das oben zu lesen, Bull kannst wohl nicht lesen, und mußttest erst mal jemanden finden, der Dir das vorliest, wa?)<<<<<

--Dann (05:34:46/30-12-57)

>>>>>(Halt's Maul)<<<<<

--Bulldog (23:19:48/30-12-57)

Dealer's Paradise #2

Alex „Sal“ Luerken <s.a.l.@usa.net>

>>>>>(Willkommen zurück im Dealer's Paradise, seht an was wir für schöne, neue Wundermittelchen gebraut haben.)<<<<<

--Trem (12:32:01/23-01-57)

Chlorhydrat

Abhängigkeit: 4W, 3K

Toleranz: 3

Stärke: 5

Dauer: 30 sek.

Einnahme: Injektion

Wirkungsdauer: 1w6+4 Std.

Kosten: 10 ¥

Str.In.: 1.0

Legalität: 4-MA

Verf.: 5/4 Std.

Effekte: Schnelligkeit -3, Intelligenz -2, Willenskraft -2, Schwerfälligkeit, Schläfrigkeit, Ruhe

Nachwirkungen: Schnelligkeit -2, Konstitution -2, Intelligenz -1, Übelkeit, Kopfschmerzen

>>>>(Is goil, ey.)<<<<<

-- Bulldog (12:08:22/03-01-58)

Glutamin

Abhängigkeit: 3W, 4K

Toleranz: 4

Stärke: 3

Dauer: 10 min.

Einnahme: Schlucken

Wirkungsdauer: 1w6+3 Std.

Kosten: 15 ¥

Str.In.: 1.0

Legalität: 4-MA

Verf.: 5/4 Std.

Effekte: Charisma -1, Schnelligkeit -4, Intelligenz -2, Willenskraft -1, extreme Schwerfälligkeit, Halluzinationen, Ruhe

Nachwirkungen: Schnelligkeit -1, Konstitution -2, Intelligenz -1, Übelkeit, Kopfschmerzen, Irritation, Angstzustände, Schlaflosigkeit

Abhängigkeitswirkungen: Entziehung von Glutamin ist schmerzhaft, erzeugt schwere Krämpfe und kann zum Tode führen

Morphium

Abhängigkeit: 4K, 4W

Toleranz: 4

Stärke: 10

Dauer: 1 min.

Einnahme: Injektion

Wirkungsdauer: 1w6 Std.

Kosten: 150 ¥

Str.In.: 1.5

Legalität: 3-MA

Effekte: Charisma -1, Intelligenz -2, Willenskraft +2 (gegen Schmerzen), starkes Beruhigungsmittel

Nachwirkungen: Schmerzempfindlichkeit (+2 für alle Auf Wunden basierenden Modifikatoren), Irritation, Willenskraft -2 (gegen Schmerzen), erhebliche Konzentrationsschwäche (+2 auf alle Konzentrationsfertigkeiten)

Abhängigkeitswirkungen: Willenskraft -1 pro Monat (Willenskraft (5))

Opium

Abhängigkeit: 4K, 4W

Toleranz: 3

Stärke: 15

Dauer: 10 min.

Einnahme: Inhalation

Wirkungsdauer: 1w6 Std.

Kosten: 50 ¥

Str.In.: 1.25

Legalität: 5-MA

Effekte: Charisma -2, Intelligenz -1, Willenskraft +2 (gegen Schmerzen), starkes Beruhigungsmittel

Nachwirkungen: Irritationen, panische Zustände, Schüttelkrämpfe, Zittern, Schläfrigkeit

Rigger's Heimarbeit #3

Alex „Sal“ Luerken <s.a.l.@usa.net>

Orcan Comfort Class

„Orcan macht den Weltenbummler den Mund wäßrig. Die Neue ist ein zweimotoriges Wohnboot, ideal für den Weltreisenden oder den Individualisten mit Stil. Praktische Platzaufteilung mit dem nötigen Komfort, um ein paar Tage gemütlich über die Ozeane zu schippern, oder als Ferienwohnung in ihrem örtlichen Yachthafen.

Neben einem exquisiten Satellitennavigationssystem bietet die Comfort Class vier bequeme Kojen, eine exzellente Bad - und Kücheneinrichtung. Mit der Orcan Comfort Class überstehen sie jeden Orkan."

HDG: 3

GS: 20/50

R/P: 3/0

SIG:3

PIL:2

Sitze: 2 Schalensitze im Cockpit, Sitzecke im Passagierraum

Zuladung:18LE

Verbrauch: 6 l/100 km

Treibstoff: IC/300 Liter

Extras: SatNav-System, verbesserte Ruderkontrolle, 4 Schlafkojen, Komfort - WaschCenter, Komfort - Küche

Preis: 187.000 €

>>>>>(Was soll ich mit einem verdammten Hausboot ? Ich will was Schnelles, mit Knarren und Raketen.)<<<<<

--Fonsie (00:48:19/03-01-58)

>>>>>(Hast Du keinen Sinn für Romantik ?)<<<<<

-- The Roma(ntist) (12:44:01/03-01-58)

>>>>>(Seit wann haben Knarren, was mit Romantik zu tun.)<<<<<<

-- Bulldog (21:59:11/04-01-58)

>>>>>(Na, logisch hab' ich Sinn für Romantik. Ich seh' mir gern diese alten 2D-Filme an. Western und so. Das is' so schön romantisch, wenn der gute Cowboy seine Lady in die Arme nimmt, und der hat auch immer 'ne Puste inner Tasche.)<<<<<

-- Fonsie (12:56:18/05-01-58)

>>>>>(Ihr habt ja alle keine Ahnung. Ich wette 1000€, daß ich euch eher in eurer kleinen, verschissenen Wohnung finden werden, als ihr mich auf meiner Lady.)<<<<<

-- Logan Mancin (17:28:36/06-01-58)

>>>>>(Ja, ja, auf deiner Lady)<<<<<

-- Dakota (17:29:41/06-01-58)

>>>>>(Ja, ja, ich treib's mit Booten.)<<<<<

-- Logan Mancin (17:30:54/06-01-58)

Flatline**Alex „Sal“ Luerken <s.a.l.@usa.net>**

„Sein Blut spritzte in steten Pulsschlägen aus der schweren Halswunde, verzweifelt versuchte er mit seinen spastisch - zuckenden Händen, die Blutung zu stoppen, die Gewißheit vor Augen, daß niemand ihn mehr retten konnte. Sein Blickfeld verschwamm zu milchigem Weiß, er sah das Licht von dem so viele Chummer erzählt hatten, sah sein Leben in kleinen Filmfetzen an sich vorbeirauschen und spürte sein Herz rasen, daß erfolglos mehr und mehr Blut in Richtung Wunde pumpte. Sein Duster war mit einem blutroten Fleck gezeichnet, der an Größe zunahm. Er stolperte, brach zusammen, krampfhaft, bereit, die letzten Sekunden erwartend.

Aus.

Vorbei.

Exitus.

Flatline."

So oder ähnlich hat jeder SM den ein oder anderen Charakter in die Tiefen der Hölle verbannt, sein Antlitz von der Welt getilgt, in der, er so tapfer durch die Schatten gelaufen ist. Vielleicht war es sein Schicksal, vielleicht nur Pech oder der große allwissende SM (der, der hinter dem Schirm sitzt) hat beschlossen, ihn in den großen Ordner zu rufen, wo alle Shadowrunner einmal enden werden, ob sie wollen oder nicht.

Doch was bedeutet der Tod eigentlich. Ich habe zu oft erlebt, wie meine und andere Spieler mit ihren Charakteren nach dem Tod eines langjährigen Freundes, eines Kumpels, der einem den Rücken freigehalten hat, einfach der Tagesordnung folgten, als ob nichts gewesen wäre. Kein richtiges Leben, keine Beerdigung, keine Trauer. Nichts. Nada. Warum haben sie entsprechender Person dann vorher vertraut, ihm geholfen und sich von ihm/ihr helfen lassen, wenn ihr Tod doch bedeutungslos ist. Ich verlange keine richtige Trauer, keine echten Tränen, aber eine kleine Anmerkung, wie sehr den Charakter, der Tod eines Kameraden getroffen hat, wäre alle mal drin.

Wir alle wissen, daß der Tod unausweichlich ist, und für jeden einmal die Stunde schlägt, wo der Sensenmann an unsere Tür klopft und meint er hätte einen Termin (mein Terminkalender ist dafür allerdings viel zu voll). Oder wie sehr bewegt uns der Tod einer Person, die wir kannten oder, die uns etwas bedeutet hat. In solchen Situationen geht keiner von uns seinem weiteren Tagesablauf nach und denkt sich, wird schon wieder. Man nehme nur einmal Prinzessin Diana als Beispiel. Wie sehr hat ihr Tod Massen von Menschen auf der ganzen Welt bewegt, abgesehen vom horrender Kommerzspekulation und der Abzockerei, die aus ihrem Tod gemacht wurde. Ich möchte mich nicht anmaßen, zu behaupten, daß der Tod eines Charakters, der selbe Respekt gebührt oder die gleichen Wellen schlagen sollte (das Fernsehen würde es zwar gut vermarkten können), aber ein bißchen Trauer sollte schon an den Tag gelegt werden. Es sei denn, die Spieler und ihre Charaktere (die, die sie spielen) sind bereits so verroht und abgestumpft, daß ihnen alles Übel der Shadowrunwelt nichts mehr anhaben kann. Daß Erdbeben an ihnen abprallen und der Weltuntergang auch nur eine andere Form von Entertainment ist.

So was würde ich einem Chirurgen oder einem Rettungssanitäter zubilligen, der fast täglich jemanden sterben sieht, und hilflos, ohne Aussicht auf Erfolg oder Rettung, daneben stehen muß, und mit ansieht, wie die Lichter ausgehen. Jedoch würde selbst eine Person dieser Berufsrichtung sich die Augen ausheulen, wenn z.B. ein Verwandter, der eigene Mann, die eigene Frau sterben würde und tot im Wohnzimmer liegt. Dem Tod eines völlig Fremden stehen wir distanziert gegenüber, aber jemand Bekanntes wird uns doch anders stimmen.

Der Tod ist unabdingbar und Shadowrunner leben bekanntlich immer auf dem Sprung, immer mit dem einen Fuß in Luzifers Kochtopf, immer in Gefahr, sich und anderen einen Abgang zu beschern. Man

tötet und wird getötet. Raubtiere unter den Leuchtreklamen der Megaplexe, die anscheinend keine Gefühle zu lassen.

Wie wird sich ein Runner fühlen, der mit seinem besten Kumpel bei Renraku einsteigt, und er derjenige ist, der es überlebt hat, während sein Freund in einem sterilen Korridor der Arcologie verblutend auf dem Boden liegt und verzweifelt versucht sich die Gedärme wieder in die Bauchhöhle zu stopfen. Er wird bestimmt nicht, abends ein Faß aufmachen und feiern, seinen Ebbie ein bißchen erleichtern.

Ich schätze mal, er wird sich irgendwo betrinken und in sich gehen, und sich daran erinnern, daß er lediglich Glück gehabt hat. Er hätte ebenfalls dort liegen können, blutend und um Hilfe schreiend, den einzigen Gedanken im Kopf, daß die Hetzerei jetzt ein Ende hat. Er hat nur Glück gehabt, er stand auf der Seite der Gewinner. Er hat es geschafft, einen weiteren Tag unter Jägern und Beute zu erleben, bis zum nächsten Mal.

Wenn er sich wieder in die Panzerjacke zwängt, seinen Manhunter durchlädt, seine Ausrüstung checkt und loszieht, um den Konzernen in den Arsch zu treten. Dann wird er wieder an seinen Freund denken. Der es nicht geschafft hat. Und er wird dankbar sein für die Tage, die er länger leben durfte.

Locations #3

Alex "Sal" Luerken <s.a.l.@usa.net>

Betty's Nähstübchen

Kleiner Laden / Betty Midlan / leichte Vorurteile gegen Schlechtgekleidete

Betty's Stübchen ist ein weiterer Geheimtip des tobenden Sprawls. Betty repariert, näht und entwirft Kleidung frei nach den besonderen Wünschen ihrer Kunden. Vom Designerkleid bis zum Smoking, vom Freizeitdreß bis Konmode. Betty schafft alles. Die Preise sind angemessen für das, was sie leistet und den Kunden zu bieten hat. Gegen einen kleinen Aufpreis wird der neue Anzug sogar verstärkt, um auch Kugeln die Stirn bieten zu können, ein Halfter integriert oder winzige Geheimfächer in das Futter genäht. Selbst die gängigen Konzernschnitten schneidert Betty aus dem FF. Sie ist nicht zu Unrecht die erste Adresse, wenn es darum geht, auf einer Party aufzufallen bzw. wenn man sich dezent unauffällig unter die Menschenmassen mischen möchte.

Natürlich mit Stil.

The Copy Shop

Großer Laden / Andy Kunthorp / keine Vorurteile

Seien es Chips, CDs oder alte Manuskripte auf echtem Papier. Im Copy Shop ist man an der richtigen Stelle. Kunthorp ist bereit ihre Medien in jeder Form zu duplizieren und das zu einem fairen Preis.

Es wird gemunkelt, daß der Copy Shop in Universitätsnähe nicht nur ein beliebter Treffpunkt von Studenten ist, sondern der ein oder andere Runner hier, ganz unter dem Mantel der Legalität, hochstufige Ids erworben hat.

Gaben und Handicaps #2

Alex „Sal“ Luerken <s.a.l.@usa.net>

Netter Kerl / Fieser Kerl

Wert: +1 / -1 Punkt

Der Charakter besitzt diesen undefinierten Charme jedem Fremden zunächst einmal sympathisch zu sein. Der Grund ist verschiedener Natur, es kann sein gewinnendes Lächeln, sein elegantes, fröhliches oder sonstwie Auftreten sein oder vielleicht ist er ganz einfach ein netter Kerl.

Ein Charakter mit entsprechender Gabe erhöht sein Charisma bei der ersten Begegnung mit einer ihm fremden Person um +1. Der Modifikator zählt nur beim ersten Treffen, da die fremde Person sich nach der Begegnung bereits ein Bild, vielleicht ein anderes, vom Charakter gemacht.

Fieser Kerl bedeutet das genaue Gegenteil. Der Charakter ist jedem sofort unsympathisch, er sagt das Falsche oder sein gewinnendes Lächeln sieht falsch aus. Der Charakter erhält einen -1 Modifikator bei der ersten Begegnung.

Erniedrigte Magieresistenz

Wert: -1 bis -4 Punkte

Für jeden Punkt Erniedrigte Magieresistenz wird dem Charakter ein Würfel für Spruchwiderstandsproben abgezogen. Der Charakter kann allerdings keinesfalls selber magisch aktiv sein. Erniedrigte Magieresistenz hat positive wie negative Seiten. Zum einen wirken Heilzauber wesentlich besser, jedoch gilt dies auch für jeden anderen Zauber.

Epilepsie

Wert: -5 Punkte

Der Charakter leidet von Zeit zu Zeit unter epileptischen Anfällen, d.h. sein Körper beginnt jeden einzelnen Muskel in einen wirklich ungesunden Masse an- und zu entspannen, wodurch er von heftigen Krämpfen geschüttelt wird.

Sobald ein Charakter eine Verletzung irgendeiner Art erleidet (Wundschaden, Betäubungsschaden oder Entzug, der nicht tödlich ist), muß er einen Test mit Willenskraft gegen die Anzahl der Schadenskästchen machen, die seine Schadensmonitore aufweisen. Fällt bei diesem Test nicht ein Erfolg, wird er mit den Folgen eines epileptischen Anfalls konfrontiert.

Steht der Charakter unter starkem Streß (Spielmeisterentscheidung) geht der Test gegen 6. Alle seine Mindestwürfe sind um den erlittenen Schaden erschwert, so daß es ihm kaum noch möglich ist, irgendwelche Aktionen zu vollziehen, der Modifikator gilt für jede Aktion, auch Laufen, Aufstehen, Schießen etc..

Weiterhin erleidet er alle 2 Minuten 12M Betäubungsschaden, schafft er es dem Schaden vollständig zu widerstehen, endet der Anfall sofort, ansonsten kann ihn nur ein Beruhigungsmittel zur Ruhe bringen und der Anfall geht weiter bis er, nun ja, stirbt.

Es ist möglich Medikamente zur Vorbeugung und bei einem Anfall zu verabreichen. Das Medikament wird in Form von Tabletten eingenommen und kann für 40 ¥ (20 Einheiten) in jeder Apotheke bezogen werden. Die Wirkungsdauer beträgt 12 Stunden.

Sollte ein Charakter, der unter Epilepsie leidet, tatsächlich einmal einen Anfall bekommen, kann ihm meist nur die Injektion des Medikaments in den Anus (ja, in den Arsch) aus der Patsche helfen. Entsprechende Spritzen mit dem Medikament in Pastenform kosten 10 Nuyen pro Stück und sind ebenfalls in der Apotheke zu beziehen.

Gaben und Handicaps #3

Alex „Sal“ Luerken <s.a.l.@usa.net>

Gespaltene Persönlichkeit

Wert: -2 Punkte pro Person

Der Spieler besitzt wie in Dr. Jekyll und Mr. Hyde zwei oder mehrere verschiedene Persönlichkeiten. Die eine kann ein ruhiger Wissenschaftler, die andere, die eines wild um sich schießenden Sammys sein. Der Spieler kann zwischen diesen Rollen nicht willentlich hin- und herwechseln, ferner weiß und erinnert er sich nicht an die Ereignisse der jeweils anderen Persönlichkeit.

Der Spieler erhält die gleichen Anzahl Aufbaupunkte, die er für die Fertigkeiten der einen Person aufgewandt hat, für die Fertigkeiten der anderen (die Fertigkeiten sollten sich allerdings stark unterscheiden). Dieses Handicap erfordert viel rollenspielerische Leistung vom Spieler.

Der Spielleiter sollte nach eigenem Ermessen oder mit einem Würfelwurf entscheiden oder entscheiden lassen, welche Persönlichkeit momentan im Körper des Spielers haust. Karma wird nur für die jeweilige Persönlichkeit vergeben, so daß der Karmapool getrennt aufgelistet werden sollte.

Stummheit

Wert: -3 Punkte

Ein Charakter mit diesem Handicap kann nicht sprechen und sich nicht mit Lauten verständlich machen. Er beherrscht die Zeichensprache mit seinem Wert in Intelligenz +2. Will er sich anderen verständlich machen, so müssen seine Gegenüber eine Probe auf Intelligenz (2) machen. Der Mindestwurf wird durch 6 - Wert in Zeichensprache modifiziert.

Stummheit kann mit keiner Cyberware geheilt werden.

Stottern

Wert: -1 Punkt

Der Charakter kann sich nur schwer verständigen, der er stark stottert. Somit erhält er einen +2 Modifikator auf alle Proben, die mit Sprachen oder Verständigung zu tun haben. Der Modifikator erhöht sich in extremen Streßsituationen auf +4.

Gaben und Handicaps #4

Alex „Sal“ Luerken <s.a.l.@usa.net>

Ehrenkodex

Wert: -1 bis -3 Punkte

Der Charakter ist an einen starken Ehrenkodex gebunden, dem er aus Zwang oder aus eigener Überzeugung stets zu folgen versucht. Verstöße gegen den Kodex führen zu schweren Depressionen, da die „Schuld“, die entsprechender Charakter auf sich geladen hat, sein Gewissen plagt.

Der Wert des Handicaps bestimmt sich nach den Restriktionen, die sich der Spieler auferlegt. Der Spielleiter hat, wie immer, das letzte Wort.

Starke Verstöße gegen den Kodex oder arge rollenspielerische Mißachtung sollten mit Karmaentzug oder sogar mit Karmaverlust bestraft werden.

Paranoid

Wert: -1 Punkt

Eigentlich ein ständiger Bestandteil von Shadowrun. Der Charakter sieht vermeintliche Verfolger, jeder scheint gegen ihn/sie irgend etwas im Schilde zu führen und Vertrauen ist ein nicht definiertes Wort.

Es sollte einem Charakter mit diesem Handicap sehr schwer fallen seinen Runnerkollegen zu vertrauen, wahrscheinlicher ist, daß er ihnen niemals trauen wird, und immer versucht, jede nur erdenkliche Vorsichtsmaßnahme zu treffen.

Ehrenhaft

Wert: -2 Punkte

Einem ehrenhafter Charakter ist es nicht möglich das Gesetz zu brechen. Er kann niemanden Unrecht zufügen und richtet sich getreu nach den Richtlinien des Gesetzes. Ehrenhaftigkeit kann als Form eines Ehrenkodexes verstanden werden und resultiert bei Mißachtung mit den gleichen Auswirkungen.

Blutrünstig

Wert: -2 Punkte

Ein Charakter mit diesem Handicap, greift nur, an um zu töten. Er attackiert niemals nur, um zu verletzen oder einen Gegner auszuschalten. Er tötet und tötet, wie ein wildes Tier, ohne jegliche Kontrolle, ohne Hintergedanken. Eine reine Mordmaschine.

Hamburger Diskussion

Alex "Sal" Luerken <s.a.l.@usa.net>

„Soll ich Dir mal was sagen?“, fragte Bull. Bohrte in der Nase und ließ einen ordentlichen Furz fahren. „Du stinkst, Fip, du stinkst wie eine Kuh aus'm Arsch. Verstehste, ich kann Dich leiden, aber miß'm Riechen, da is' das so'ne Sache.“

„Ähm, wie meinstest das. Willst mich wohl wütend machen, was?“, grunzte Fip zurück. Seine Finger gruben sich in den Hamburger und selbiger verschwand mit einem infernalischem Schmatzen hinter Fip's Kauleiste.

„Ich mein', wenn Du Ärger haben willst, denn kannstest haben, wenn ich meine Burger auf hab'.“

„Ne ne, das war nich' so gemeint. Weißt Du solltest mehr auf deine Körperpflege achten. Das macht auch Eindruck auf die Puppen.“

„Du meinst also, ich riech' nich' gut und hab' keine Chance bei die Ladies, he?“

„Na, so direkt wollt ich das jetzt nicht sagen, aber 'n bißchen mehr drauf achten, könntest Du schon.“

Fip stand auf und richtete sich zu einem 3 Meter großen Berg aus Muskeln und Fett auf, seine dreckige Kleidung umhüllte Bull mit einer grünlichen Wolke übelriechenden Schweißes.

„DU WILLST SAGEN, ICH STINKE ??“

„Nein, verdammt. Ich will sagen, daß DU mal duschen könntest“, sagte Bull. Verzweifelt versuchte er die Luft anzuhalten, um nicht ohnmächtig aus den Latschen zu kippen. „Das, na, dusch mal und wasch Deine Klamotten.“

„Ach, meine Kleidung paßt dem feinen Herrn auch nicht. Ich glaub' Du brauchst mal tierisch eins in die Fresse, brauchst Du.“ Fip hob bereits eine seiner mächtigen Pranken.

Sich in Deckung begebend, stöhnte Bull: „Verdammt, hörst Du mir eigentlich zu. Ich hab..“

„Du hast gesagt, ich stinke. Jawohl, das haßt Du gesagt. Und das, Du meine Klamotten nicht leiden magst..“

„Ich habe.....“

„Du bist nich' mehr mien Freund, wenn Du so was sagst."

„Ich habe nicht gesagt..."

„Hast Du wohl !"

„Hab ich nicht !"

„Doch."

„Nein !!"

„Und ob !"

„Paß auf, Fip. Ich habe gesagt, daß ich stinke, und daß ich mal wieder duschen müßte. Kapiert. Nicht Du. Du bist der bestrieenenste Troll, den ich je gesehen und gekannt hab'. Und die Frauen sind doch auch ganz wild auf Dich, oder wie war das mit Dana ??"

„Du willst mir jetzt nur schmeicheln, damit ich Dich nich' verkloppe."

„Nein, ich mein' das wirklich ernst. Großes Indianerehrenwort."

„Sind wir dann wieder Chummer ?"

„Jaaa."

Fip riß Bull vom Sofa hoch und nahm ihn in die Arme. Bull war ganz froh, daß der Troll ihn so stark drückte, daß er keine Luft bekam. Es verhinderte, daß seine Lungen mit Fip's Körperdünsten in Kontakt kamen und aus ihm heraussprangen.

„Du kannst mich wieder loslassen", hechelte Bull. „Wir sind doch die besten Kumpel:"

„Jawohl. Bull und Fip sind Kumpels. Die besten Chummer. Willst auch noch ein Burger?"

Bull sah auf das zermatschte etwas in Fip's Hand.

„Ne, laß mal. Ich hab vorhin schon was gegessen."

„Dann nich'."

Oh, wie er Diskussionen mit Fip liebte.

Called Shots

Written by Branson Hagerty (Blackjack's Shadowrun Page
<http://www.interware.it/users/blackjack/>) Posted February 17, 1997

Translated by Alex "Sal" Luerken <s.a.l.@usa.net>

Das Konzept der „Angesagten Schüsse" ist etwas, daß man nicht ohne weiteres auf die leichte Schulter nehmen sollte. Der Gebrauch dieser Regel macht die Angelegenheit zwar etwas realistischer, aber auch verdammt tödlicher. Das große Problem, daß sich auftut, während ich ein Spiel leite ist, daß wenn ich so viele angesagte Schüsse auf die Spieler abgegeben hätte, wie sie auf die NPCs, würden sie während des ersten Feuergefechts sterben. Alles was es braucht ist ein guter angesagter Schuß auf den Kopf und deine ballistische Panzerung von 10 senkt sich auf 0, oder auf 1, falls Du einen Helm trägst.

Das folgende sind zwei Variationen bezüglich der „Angesagte Schüsse" -Regel, die erste ähnelt den normalen FASA-Regeln, während die zweite eine Eigenversoin ist, mit der ich ziemlich viel Erfolg hatte.

Anmerkung: Die zwei Variationen sind nicht kompatibel

Variation 1

Regel #1:

Angesagte Schüsse gegen teilweise geschützte Objekte/Körperteile erhalten immer noch den +4 Modifikator für teilweise Deckung.

Das ist nichts neues, ich erwähne es nur, als Erinnerung an die Wichtigkeit seinen Kopf unten zu halten, in Deckung zu bleiben, um Ecken schießen, etc.

Regel #2:

Man benutze die Panzerungsstufe des angesagten Ziels um Schaden zu berechnen

Die Regel besagt, irgendwo, daß angesagte Schüsse den Schadenscode um eine Stufe erhöhen. Das ist dämlich. Die Steigerung geht soundso gegen T und ein solcher Bonus ist nicht besonders hilfreich. Die realistischste Sache wäre, die Panzerungsstufe am Einschlagpunkt zu berechnen und von diesem auszugehen. In diesem Fall, ist es eine gute Idee, die Panzerungsstufe von Armen, Beinen, Kopf und Torso getrennt aufzuschreiben, um sie schnell als Referenz heran ziehen zu können. Dies ermöglicht Leuten mit einzelnen Cyberarmen, ungleichmäßiger Panzerung usw. Vorteile aus ihrer gesamten Panzerung zu ziehen

Regel #3:

Ein Kopfschuß gibt einen zusätzlichen Modifikator von +2. Daher, weil ich es hasse, wenn Leute auf den Kopf schießen.

Variation 2

Allgemein bevorzuge ich dieses System vor dem oberen, da es weit einfacher zu gebrauchen und weniger tödlich ist Die Art und Weise, wie es funktioniert ist simpel: Man addiert +1 zum Mindestwurf für jede -1, um die man die Panzerung des Ziels senken möchte, bei der Schadensberechnung. In anderen Worten, der Angreifer könnte einen +5 Modifikator beim Schießen hinnehmen, um jemandem mit einer Panzerjacke keine Panzerungsvorteile zu geben, einen +3, wenn man die Panzerung auf 2 reduzieren möchte usw.. Wenn das Ziel eine Gesamtpanzerung von 10 besäße, könnte der Angreifer +7 auf den Mindestwurf hinnehmen, und das Ziel hat für ihn nur noch Panzerung 3. Man bekundet nicht auf welchen Teil des Körpers man schießt, das System setzt voraus, daß man auf einen Nach der Panzerung zielt, auf den Kopf oder die Hand des Ziels usw.. Für Rollenspielzwecke würde die

getroffene Zone, wahrscheinlich die Höhe des Schadens ausmachen. Ist das Schadensergebnis tödlich, könnte der SM gut annehmen, daß die Kugel den Kopf getroffen hätte. Spielmeister können, sollte ihnen die Regel zu tödlich sein, einen zusätzlichen +2 Modifikator einsetzen.

Leute #3

Alex "Sal" Luerken <s.a.l.@usa.net>

Lesbian Flowers

Lotus

Archetyp: *Ehemalige elfische Söldnerin*

Information: Lotus und ihr Team gelten als eines der besten und härtesten im Sprawl. Hochmotiviert und kaltblütig führt Lotus ihre Schwestern durch die schwierigsten Aufträge. Sie ist der Hauptmotor des Teams und organisiert die Treffen, zieht Johnsons an Land und übernimmt die Ausbildung der anderen Teammitglieder.

Man traut es der kleinen, drahtigen Frau mit den kurzgeschorenen, blonden Haaren kaum zu, daß sie einst bei den Marines gedient, und etliche Sonderaufträge erfolgreich ohne Verluste überstanden hat. Lotus duldet keine Fehler und ist mit Cherish, die einzige der Flowers, die von Anfang an mit dabei ist. Ihre eine Liebe sind gut aussehende Frauen und die andere kybernetische Verbesserungen. Ihr momentanes Objekt der Begierde ist May, die allerdings eher angewidert ist, als daß sie Sympathien hegt. Trotzdem beschützt Lotus May vor allem Übel und hat immer ein wachsames Auge auf ihre Lieblingsschwester. So bleibt nur ihr anderes Laster. Lotus liegt die Hälfte ihrer freien Zeit unter den Messern der besten Cyberchirurgen und läßt ihre reichliche Cyberware auf den Stand der Dinge bringen.

Lotus organisiert und plant nicht nur, sie ist diejenige, die in vorderster Front steht, wenn die Kacke zu dampfen beginnt, und steht dort mit Bravour ihre Frau.

Cherish

Archetyp: *Zwergische Riggerin*

Information: Cherish wäre lieber ein Junge geworden, fragt man sie nach ihrem innigsten Wunsch. Dann wäre sie mit ihrem Leben wesentlich zufriedener und wesentlich besser bedient. Daher flüchtet sie sich oft in ihre eigene Welt und spricht sogar mit ihren Drohnen und Fahrzeugen. Sie behandelt sie wie ihre Kinder, mit der Fürsorge einer Mutter und hat jeder Drohne sogar einen eigenen Namen gegeben. Ihr Äußeres und ihr Auftreten entspricht dem eines biertrinkenden Stammtischautomatenmechanikers, der nichts anderes im Kopf hat, als Schrauben, Muttern, Öl und Motoren. So wie sie als Mensch bzw. Zwerg ein übler Pedant ist, ist sie ein echter Profi in ihrem Job und jeder Nicht - Mechaniker könnte aus ihren stundenlangen Selbstgesprächen eine Menge über Fahrzeuge lernen.

May

Archetyp: *Elfische Hai - Schamanin*

Information: Eine ungewöhnliche und höchst explosive Mischung wirft May in die Waagschale. Sie ist Initiatin und Samurai in einer Person und die zweite Elfe bei den Flowers. Ihr herablassendes Gehabe und ihre Abneigung gegenüber (Meta)menschen ist nicht nur im Team bekannt, sondern eilt ihr als Ruf voraus. Sie ist das Nesthäkchen der Flowers, jedoch sind ihre Fähigkeiten, die eines Profis. May macht keinen Hehl daraus, wie unwiderstehlich sie sich hält und etwaige Zweifler werden ein wahres Höllenfeuer erleben. Sie hat zwar recht mit ihrer Meinung, aber einen Fremden zu grillen, nur weil er sie nicht attraktiv findet, sprengt erheblich den Rahmen des Vertretbaren.

Eine gescheiterte Beziehung führte sie zu den Flowers und viel zu spät merkte sie, als einzige Nicht - Lesbe, daß sie in einem Club von Lesben gelandet war. So steht sie auch nicht mit Leib und Seele zu ihrem Team, so daß sie sich, über kurz oder lang, vom militärischen Drill verabschieden und das

Weite suchen wird. Weit weg von der militanten Lotus, weg von stinkenden Nichtelfen und hin zum nächsten Mann.

Rose

Archetyp: *Orkische Söldnerin*

Information: Rose ist die Sprengstoff - und Sicherheitsexpertin und für einen Ork ein wahres Supermodel. Und so hat sie vor ihrem jetzigen Job, als Model für Dessous gearbeitet, um ihr Studium zu finanzieren. Rose besitzt ein abgeschlossenes Physik - und Chemiestudium. Dr. Dr. Rose's Leidenschaft für Feuerwerke und fremdes Eigentum gepaart mit übertriebener Geldgier verbaute ihr jedoch jegliche Chancen auf einen sicheren Job bei einem der großen Konzerne. Bei den Flowers ist sie wegen des Zusammenhalts und ihrer, seit zwei Monaten toten Freundin. Ein weiterer Grund ist natürlich, daß sie ihren Leidenschaften freien Lauf lassen kann. Gebt Rose ein Sturmgewehr mit Granatwerfer, 4 Kilo C12 und sie wird vor Glück überschäumen und der Straßensamantha Futter geben.

Daffodil

Archetyp: *Zwergische Deckerin*

Information: Daffodil ist Cherish's momentane Gespielin, wird aber von ihr wie Dreck behandelt. Daffodil übernimmt die Matrixunterstützung, wenn das Team mal wieder auf'r Arbeit ist. Die Matrix ist ihr zweites oder vielmehr ihr erstes Zuhause und gleichzeitig ihre kleine Zufluchtsstätte, um der kalten, bitteren Realität zu entfliehen. Sie ist schwer BTL - Süchtig, doch ihre Teamkollegen ahnen nichts von diesem kleinen Laster, sonst hätte Lotus ihr schon lange ein drittes Nasenloch verpaßt haben. So verkauft sie ihre Sucht als harmlosen SimSinnfanatismus, mit Erfolg. Daffodil's größte Leidenschaft sind Blumen, echte, so wie die, die ihren gesamten, abgemagerten Körper in großflächigen Tattoos bedecken.

Leute #4

Alex "Sal" Luerken <s.a.l.@usa.net>

Church People

Pater Ralph

Archetyp: *Orkischer Prediger*

Information: Pater Ralphs Kirche steht auf verlorenem Posten in den unwirtlichen Tiefen der Barrens im Sprawl. Die Schäfchen des Mitvierzigers, dessen pausbäckiges Gesicht mit der Halbglatze für jeden ein freundliches Lächeln übrig hat, sind der Abschaum der Straße. Squatter, Penner und Obdachlose. Die unterste Stufe der Karriereleiter, ohne Aussicht sich je aus eigener Kraft aus dem Dreck zu ziehen.

Seine Predigt besteht meist nur aus einer Tasse Suppe und einem trockenem Platz zum Schlafen, was er für jeden, der in die Kirche kommt, gerne bereithält. Die Kirche unterstützt die Missionierung des Paters mit keinem müden Nuyen, so daß er seine Arbeit durch Spenden finanzieren, die die Besucher und Bewohner bereitwillig in den großen Topf werfen, um die kleine Lichtinsel im kalten Dunkel des Sprawls am Leben zu erhalten.

Wer keine Gewalt oder Ärger mit ins Gottes Haus bringt, wird niemals vor verschlossenen Tür stehen.

Che

Archetyp: *Menschlicher Squatter*

Information: Che war ein mittlerer Exec bei der AGC bis ihn einer seiner Konkurrenten mit einem kräftigen Stoß die Karriereleiter hinunter befördert hat, indem er ihm eine kleine Veruntreuung in die Schuhe geschoben hat.

Che wurde entlassen und landete mit nichts mehr als seinem Leben auf der Straße, während sein Konkurrent befördert wurde.

Das Leben als Obdachloser und der ständige Kampf um eine warme Mahlzeit haben die Verbitterung ins Gesicht des hageren Mannes geschrieben. Seine wahren Freunde sind die Männer und Frauen der Straße, die mittlerweile die einzigen sind, die ihn noch am Leben halten.

Che ist einer der Glücklichen, die einen Job bekommen haben. Zwar erhält er keinerlei Bezahlung für seine Arbeit in der Kirche, die Essensausgabe, aber zumindest sichert ihm dies eine warme Mahlzeit pro Tag und einen Platz zum Schlafen in der Kirche.

Marie

Archetyp: *Zwergische Squatterin/Riggerin*

Information: Marie teilt Che's Schicksal. Sie war ebenfalls bei einem, der großen Konzerne beschäftigt, jedoch verlor sie ihren Job durch einen tragischen Unfall. Die hübsche Riggerin flog für Renraku Kampfhubschrauber.

Bei einer Übung im Grenzgebiet Tir's verlor sie nicht nur die Kontrolle über den Helikopter, sondern auch ihr linkes Bein. Ihre Auftraggeber leugneten jegliche Beteiligung aufgrund der brisanten Absturzstelle, und Marie mußte sich halb verblutend alleine nach Seattle durchschlagen. Mit viel Glück schaffte sie es in den Plex, wo sie schließlich vor der Tür eines Docs bewusstlos zusammenbrach und zwei Wochen später erst wieder aus dem Koma erwachte, mit einem Bein weniger.

Alles überstanden zu haben und trotzdem noch am Leben zu sein, erfüllt Marie zu recht mit einer gehörigen Portion Stolz. Jeder Nuyen, den sie sich verdient, zusammenklaut oder erbettelt, spart sie mit dem Ziel endlich genug Geld zusammen zu haben, um wieder auf zwei Beinen durchs Leben gehen zu können.

Martin

Archetyp: *Menschlicher Squatter*

Information: Martin ist gerade einmal 10 Jahre alt und lebt schon sein Leben lang auf der Straße. Pater Ralph fand ihn als Säugling zwischen ein paar Müllcontainern und nahm den verwahrlosten, halbverhungerten Knaben unter seine Fittiche. Er ist ein aufgeweckter, intelligenter Junge mit der vortrefflichen Fähigkeit, ahnungslosen Passanten das Geld nebst Portemonnaie aus der Tasche zu ziehen und Autos zu klauen.

Einen Teil seines „Gewinns“, von dem Pater Ralph nichts weiß, gibt er dem Pater, während er den anderen Teil für seine eine große Leidenschaft ausgibt: CombatBiking. Er kennt die Namen von allen Spielern der Liga und ist bei jedem Heimspiel im Stadion. Vielleicht erfüllt sich sein Traum irgendwann, und er wird selber ein Profi CombatBiker.

Officer Eastwidge

Archetyp: *Troll - Straßencop*

Information: Carl Eastwidge hat sein Schicksal wie kein anderer gemeistert. Im Alter von 35 Jahren goblinisierte er von einem Tag zum anderen, und schaffte es trotz seines „großen“ Handicaps bei der Polizei zu bleiben. Im Alter von nunmehr 45 Jahren kann er auf einen 25jährigen Polizeilaufbahn zurückblicken, mit Kollegen, die ihn akzeptieren und respektieren.

Jeder auf der Straße kennt ihn, und jeder mag ihn. Carl nimmt das Leben und den Job wie es kommt, und obwohl er mit ansehen muß, wie seine Kollegen und Nachbarn tagtäglich unter der zunehmenden Gewalt leiden, ist er stets fair und gerecht. Er läßt mit einem Lächeln einen Kleinganoven wieder laufen, der anders seine Kinder nicht ernähren kann und hilft, wo er nur kann. Mit Pater Ralph ist er seit einigen Jahren befreundet und unterstützt das Werk des Paters mit tatkräftiger und finanzieller Hilfe.

In die Nacht hinein

Alex "Sal" Luerken <s.a.l.@usa.net>

Kapitel 1

Er wälzte sich zur anderen Seite. Das Rascheln der Bettdecke raubte ihm den letzten Nerv. Wie er es haßte, nicht schlafen zu können. Er richtete sich auf und startete die LCD-Anzeige des Telekoms an.

02:57:55
02:57:56
02:57:57
02:57:58
02:57:59
02:58:00

Er zählte die Sekunden. Eins. Zwei. Verdammt. Er wußte, daß er morgen einen extrem harten Tag in der Schule haben würde. Auch mit genug Schlaf waren die Unterrichtsstunden in Geschichte Frankreichs im 19. Jahrhundert eine nie endenwollende Qual. Er würde selig einschlafen. Wieder einmal. Mitten im Unterricht. Er wälzte sich zur anderen Seite. Er zählte Schäfchen. Doch jedesmal, wenn er den Zaun und ein Schaf vor Augen hatte, erlosch sein Traumgebilde und der Gedanke nicht schlafen zu können, riß ihn aus der auftauchenden Müdigkeit zurück.

Draußen fuhren die Autos unter seinem Schlafzimmerfenster vorbei. Gelegentlich drang das Knallen eines Schusses oder die Sirene eines Lone Star - Wagens durch das Thermoglas. Dick Mitchell konnte nicht schlafen.

Er schloß die Augen erneut, lauschte auf seinen Atem.

Einatmen.

Ausatmen.

Einatmen.

Ausatmen.

Er gähnte. Langsam spürte er, wie die Müdigkeit ihn in seine Arme schloß und immer tiefer in die Kissen sog.

Er rollte sich in seine warme Bettdecke ein und

Bäng !!

Kerzengerade schreckte er aus dem Bett hoch. Was war das? Ein Schuß? Es kam von unten, aus dem Erdgeschoß. Vorsichtig, darauf achtend leise zu sein, schälte er sich aus der Bettdecke und schlich zur Zimmertür. Unten waren Schritte zu hören. Er griff sich seinen Baseballschläger und öffnete leise die Tür. Wie in einem Traum, es war ein Traum, da war er sich ziemlich sicher, tappte er im Dunkeln durch den Flur. Ein Schrei. Seine Mutter. Deutlich konnte er die Verzweiflung in ihrer Stimme mitschwingen hören. „Laßt unseren Sohn in Ruhe, ihr Schweine“, und dann ein klatschendes Geräusch und das dumpfe Aufschlagen eines Körpers auf den Teppichboden.

Er schlich weiter. Deutlich nahm er die Schritte wahr, die ihm entgegen die Treppe hinaufkamen. Er wich den knarrenden Dielen aus und ging weiter.

Es waren keine fünf Meter bis zur Treppe nach unten. Auf nackten Sohlen schlich er Schritt um Schritt zum Treppenabsatz. Eine schwarze Gestalt richtete sich vor ihm aus dem Nichts auf. Ihre Augen waren grünlich schimmernde Kreise und er nahm ein gedämpftes Röcheln wahr. Ein roter Strahl schnitt durch die Dunkelheit, richtet sich auf ihn und wanderte von seiner Brust über die Flurwände. Sie kam näher.

Er war starr vor Angst, unfähig einen weiteren Schritt zu gehen oder sich Hals über Kopf in Sicherheit zu bringen. Die schwarze Gestalt war nur noch wenige Meter entfernt. Vier Meter. Drei Meter. Warum sah sie ihn nicht.

Er spürte wie kleine Schweißperlen in seine Augenbrauen flossen und brennend in seine Augen strömten.

Ich bin tot. Sie wird mich töten und mein Blut wird das Einzige sein, was in einen häßlich, rotem Fleck auf dem Fußboden von mir übrig bleiben wird. Eine weiße Linie wird meine Umrisse wiedergeben und das war's. Nichts mehr. Nie mehr.

Sie kam näher und ging an ihm vorbei. Wie durch einen dicken Nebel sah er, wie sie seine Tür vorsichtig öffnete und wie eine kleine Feuerzunge begleitet von vier leisen Plops aus dem Arm der Gestalt stieß.

„Hier oben ist alles klar. Objekt Drei terminiert. Komme runter, Sergeant Eller.“

Er zitterte.

Schwitzte.

Es waren noch mehr Gestalten im Haus. Er schlich weiter bis zum Treppenansatz und schaute ins darunterliegende Wohnzimmer.

Die Gestalt kam aus seinem Zimmer zurück. Wieder spürte er wie sie auf ihn zukam. Näher und näher.

Und an ihm vorbeiging. Die Treppe knarrte unter dem Gewicht des Körpers.

Sie standen bei der Sitzecke im Wohnzimmer. Vier Gestalten. Alle in schwarz und auf einmal sah er, das es sich nicht um irgendwelche Hirngespinnste seiner jugendlichen Phantasie handelte, sondern es eindeutig Menschen waren.

Sie trugen alle schwarz. Er hatte solche Kleidung schon in zahlreichen Actiontrids gesehen, doch so etwas in der Realität, keine fünf Meter vor Augen zu haben, machte ihm mehr Angst, als er vertragen konnte.

Dann erblickte er seine Eltern. Sie waren noch in ihren Schlafanzügen. Sein Vater blutete an der Schulter und seine Mutter schluchzte. Sie knieten vor den Gestalten, die Hände ihm Nacken.

Eine, der schwarzen Gestalten, zog sich langsam die schwarze Wollmaske vom Gesicht und er hätte beinahe laut geschrien.

Devon Chandler. Der Partner seines Vaters. Der ihm zu Weihnachten immer die teuersten und größten Geschenke gemacht hatte. Sein Patenonkel. Der beste Freund seines Vaters.

Er zog eine klobige Pistole aus seiner Weste. Sein Vater starrte ihn nur fassungslos an. Entsetzen stand mit großen Buchstaben in sein Gesicht geschrieben, gepaart mit der Erkenntnis verraten worden zu sein.

Er sah, wie sich die Worte auf den Lippen seines Vaters formten.

„Chandler, Du Schwein.“

Er schoß.

Der Kopf ruckte zur Seite und eine rote Wolke aus Blut und Gewebe hüllte seine Mutter ein. Sie schrie auf und Chandler setzte ihr die Pistole an den Kopf. Ein erneuter Knall klingelte in seinen Ohren. Ihr Körper sackte zusammen.

Chandler und seine Kumpanen verließen das Haus. Sie ließen die Leichen achtlos liegen. Mit Entsetzen nahm er wahr wie Chandler sich noch einmal kurz umdrehte und ein kleines Päckchen in das Wohnzimmer warf. Nur zu deutlich sah er die LCD-Anzeige. Er rannte in sein Zimmer, riß ein paar Sachen aus seinem Schrank, stopfte sie in seinen Rucksack. Danach lief er nach unten in das Schlafzimmer seiner Eltern, durchwühlte die Kommode und fand schließlich die Pistole. Er steckte sie zusammen mit den Kredstäben und einigem Bargeld in seinen Rucksack.

Und rannte.

Im Vorbeilaufen sah er die Sekundenanzeige des kleinen Päckchens blinken.

00:06

00:05

Er rannte und rannte. Aus der Tür hinaus, über den Hof, wo er mit seinem Vater immer Basketball gespielt hatte.

Eine heiße Wolke schloß ihn ein, riß ihn in die Luft und schleuderte ihn in die Hecke der Wilsons. Er rappelte sich auf und lief weiter. Die Nacht war taghell. Sein Elternhaus brannte lichterloh.

Dick Mitchell war allein.

In die Nacht hinein

Alex "Sal" Luerken <s.a.l.@usa.net

Kapitel 2

Chandler lachte.

Was für ein Idiot. Er hatte ihm vertraut, wie ein kleiner, dummer Schuljunge. Ein verdammt dummer Schuljunge.

Wie einfach es doch war, Menschen und diese widerlichen Abarten, die die Allgemeinheit Metamenschen nannte, zu manipulieren und wieviel Freude es machte, mit ihnen zu spielen. Sie ahnten nichts, liefen blind durch die Gegend. Schlimm. Wirklich schlimm.

Mitchell war ein interessanter Bauer in seinem Spiel. Er hatte sich als klug und strebsam erwiesen. Immer bereit sich für ihn seinen Freund einzusetzen. Partner, hatte er gesagt. Wenn er gewußt hätte, wie ungleiche Partner sie waren. Er hätte ihm nie im Leben das Wasser reichen können. Aber er hatte Spaß gebracht.

Er mußte schmunzeln.

Wie ein Film ließ er die wenigen, gerade verstrichenen Stunden vor seinem Auge Revue passieren. Er war durch sie hindurch gefegt, hatte sie vernichtet, zerschlagen, zerschnitten. Sie waren wie Butter in der prallen Sonne.

Sein Verbindungsmann, der ihn unter dem Namen Schmidt kannte, hatte sie als ein Team der Spitzenklasse empfohlen. Richtige Profis. Trainiert für den Ernstfall. Jeder auf den anderen abgestimmt. Das perfekte Team.

Straßenmonster waren sie. Nichts weiter. Würden sie ihm das Wasser reichen.

Er lachte laut heraus.

Nein. Niemals. Kein Mensch.

Er fragte sich, ob sie es gespürt hatten. Lea, dieses kleine Biest. Sie hatte ihn recht merkwürdig auf der Rückfahrt angesehen. Vielleicht hatten ihre Instinkte sie vor ihm gewarnt, ihr gesagt, daß er ein falsches Spiel mit ihnen treiben würde. Sie war eine Magierin gewesen. Sogar, wie er askennt hatte, eine Initiatin. Bloß, was hatte es ihr genutzt. Rein gar nichts. Auch sie war unter seinen Hieben gestorben, wie die anderen drei. Chancenlos. Willenlos.

Obwohl. Nein. Sie konnte seine Aura nicht askennt haben. Seine Maskierung war zu perfekt. Bis ins kleinste Detail, wie jede seiner Tarnungen, wie sein ganzes Spiel. Es war ein perfides Netz. Er bewunderte seine Instinkte wieder richtig gelegen zu haben.

Art, der Samurai der Truppe hatte ihm eine Garbe in die Seite verpaßt, aber die Wunden heilten bereits wieder. Arts Gesicht war eine Maske blanken Entsetzens, als er ihnen seine wahre Gestalt offenbart hatte. Wieviel Mut war noch in ihm gewesen. Nicht ein Tropfen. Er hatte geschrien und verzweifelt versucht, sich zu wehren.

Ein Tropfen Blut bildete einen häßlichen Fleck auf seinem weißen Anzug, den er gleich nach dem Attentat angezogen hatte. Menschliches Blut. Er leckte einen weiteren Tropfen mit einem Grinsen von seiner Hand.

Grimmig blickte er hinaus in die kalte Nacht.

Wo war Mitchells Junge? Er hatte gedacht, er wäre im Haus gewesen. Aber, da war niemand gewesen außer Mitchell und seiner Frau. Er hatte die gesamte Wohnung askennt und der Junge war definitiv nicht da. Wo war dieses kleine Biest? Wahrscheinlich hatte der Junge bei einem Freund geschlafen. Gut, er würde jemanden zur Schule des Jungen schicken, um ihm den Anblick seines abgebrannten Elternhauses und der verbrannten Leichen seiner Eltern zu ersparen. Er würde sich, um ihn kümmern. Er war es seinem ehemaligen Partner schließlich schuldig, sich um die arme Waise zu kümmern.

Was der Junge des Vaters nicht bemerkt hatte, war, das sein Junge magisch aktiv war. Zwar noch sehr schwach, aber mit der richtigen Schulung würde es aus ihm werden.

Er sollte den Jungen nicht gleich töten, dachte er sich. Vielleicht nehme ich ihn als meinen Sohn auf. Kümmere mich um ihn. Ersetzte ihm den Vater. Und die Mutter.

Niemals.

Er mußte seinem Verbindungsmann einen Besuch abstatten. Das hatte Priorität. Er sollte nichts von dem Ableben seiner Klienten erfahren, oder gar etwas über ein Attentat auf der Straße verbreiten. Um den Jungen würde er sich selbst kümmern.

Der Blutfleck verschwand, ebenso der weiße Anzug. Sir Malcolm O'Harris lachte in die Nacht. Er war guter Dinge. Heute nacht war seine Nacht. Heute Nacht.

Sein schwarzer Anzug schimmerte im Mondlicht, als er die Tür seines Ferraris hinter sich schloß. Mit einem warmen Gluckern erwachte der PS-starke Motor zum Leben.

Es war Zeit zum Essen. Der kleine Appetithappen hatte seinen Hunger entfacht.

Dakota's Grimoire

Alex "Sal" Luerken <s.a.l.@usa.net>

Flammenpfeil

Kategorie: Manipulationszauber

Ein Strahl magischer Energie der mehreren Zielen körperlichen Schaden zufügt Der Zauberer teilt die Erfolge der Sprucherfolgsprobe unter den, vorher erklärten, einzelnen Zielen in seinem Blickfeld auf, wobei für jedes Ziel ein Erfolg aufgewandt werden muß. Jedes Ziel nimmt Schaden in Höhe der gesamten gewürfelten Erfolge.

Art: Physisch

Reichweite: Blickfeld

Mindestwurf: Konstitution

Schaden: M

Dauer: Sofort

Entzug: $((K/2)+1)T$

Fallen entdecken

Kategorie: Wahrnehmung

Ein Hypersinn-Zauber, der ein bereitwilliges Subjekt voraussetzt. Der Zauberer entdeckt jegliche Fallen in Reichweite (Reichweite ist Stufe des Spruches in Metern), ob elektronisch oder physisch. Der Mindestwurf wird durch die Komplexität der Falle angegeben und ist der Objektwiderstandstabelle zu entnehmen (S.130 SRII)

Art: Physisch
Reichweite: Begrenzt
Mindestwurf: Objekt
Dauer: Sofort
Entzug: $((K/2)-1)M$

Haarwuchs

Kategorie: Heilung
Der Spruch erfordert eine Berührung des Subjekts. Dessen Haupthaar beginnt mit immenser Geschwindigkeit zu wachsen. Um genau zu sein, pro Rund um eine Anzahl Zentimeter gleich dem Magie-Attribut des Magiers multipliziert mit der Anzahl an Erfolgen. Der Effekt ist permanent und dauert so lange an, wie der Zauberer den Spruch aufrechterhält. Das Haar kann natürlich normal frisiert und geschnitten werden.

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