



HADOWRUN

BLACK

PAGES

Issue #4

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
- deinen Name hier _____

In dieser Ausgabe:

3	-	2675119 Gummibärchen
4	-	Bull und Fip gehen essen
6	-	Deckers Eden
7	-	Gefüllte Wassersäcke
8	-	Die Großen Jungs
9	-	Cleaning The Pools
11	-	Was es bedeutet zu morden
13	-	Leute #5
14	-	Leute #6
16	-	Leute #7
17	-	Meat Buddies
20	-	Gaben und Handicaps #5
20	-	Gaben und Handicaps #6
21	-	Dakota's Grimoire #2
22	-	Locations #4
23	-	Dealer's Paradise #3
24	-	Rigger's Heimarbeit #4
25	-	In die Nacht hinein (Kapitel 3)
26	-	House Rule Collection

2675119 Gummibärchen**Alex "Sal" Luerken <s.a.l.@usa.net>**

„Du Bull, wieviel Leute hast Du schon weggepustet. Ich mein' die Lebenslichter ausgeblasen?“, fragte Fip.

„Vier. Zehn. Achtunddreißig.
Oder zweimillionensechshundertfünfundsiebzigtausendeinhundertneunzehn?“

„Wie kommst Du auf zweimillionensechshundertfünfundsiebzigtausendeinhundertneunzehn, verdammt. Ich dachte immer mit dem Zählen, daß wär' so 'ne Sache bei Dir“, grummelte Bull hinter einem brandheißen Pornoheft.

„Meinst Du etwa ich bin.....“

„Nein, meine ich nicht. Das hatten wir doch gerade erst. Ich bin dumm, rieche schlecht. Du bist schlau und riechst blendend.“

„Zweimillionensechshundertfünfundsiebzigtausendeinhundertneunzehn ist eben so eine Zahl, die mir in den Sinn gekommen ist. Das macht doch was her.
Zweimillionensechshundertfünfundsiebzigtausendeinhundertneunzehn.
Klingt richtig.....schön.“

„Was bitte, ist an zweimillionensechshundertfünfundsiebzigtausendeinhundertneunzehn schön. Weißt Du das in Seattle gerade mal knappe drei Millionen Menschen leben. Wenn ich die alle weggepustet hätte, dann wären nicht mehr viel übrig, die durch die Straßen laufen könnten. Und ist niemand auf der Straße, weil ich alle weggepustet habe, he?“

„Hast ja recht. Sind schon so ein paar Leute auf der Straße, aber Du hast ja auch die ganzen Metamenschen wie Orks, Elfen, Zwerge und Gummibärchen und Trolle wie mich vergessen.“

„Unter den zweimillionensechshundertfünfundsiebzigtausendeinhundertneunzehn Menschen sind auch Metamenschen und seit wann sind Gummibärchen Metamenschen.“

„Siehst Du, Du hast doch zweimillionensechshundertfünfundsiebzigtausendeinhundertneunzehn Leute weggepustet, hast Du gerade gesagt. Ha, Hab' doch recht gehabt und richtig geraten.“

„ICH MEINTE, DAS UNTER DEN DREI MILLIONEN IN SEATTLE AUCH METAMENSCHEN SIND.“

„Okay, hab' ich doch kapiert, wollte Dich nur ein bißchen auf den Arm nehmen.“

„Also was ist mit den Gummibärchen, Chummer?“

„Weißt Du, neulich im Trid, da lief 'ne Sendung und die ham was über erwachte Wesen erzählt. Und die erwachten Wesen ham geschlafen und dann sind sie aufgewacht und waren da. Die Trolle und Metamenschen und Drachen und.... Ich Glaub' irgendwann könnten auch Gummibärchen aus'm Schlaf aufwachen und dann sind das auch Metamenschen. Verstehste?“

„Gummibärchen sind aus Gummi. Und Metamenschen sind aus Fleisch, wie soll also so ein kleines, klitzekleines Gummibärchen aufwachen und durch die Gegend marschieren, das erklär' mir mal bitte!!“

„Meinst wohl Gummibärchen können nicht laufen. Aber ich sag Dir, in der Sendung, von der ich Dir erzählt haben, ham'se auch gesagt, daß am Anfang alle nicht drangeglaubt ham, an die Metamenschen und an die Drachen. Die ham alle gesagt zu denen, die meinten, daß es so'ne Typen gibt, daß die völlig Blöde und meschugge in'ner Denkfabrik sind. Alle Sicherungen futsch. Durchgebrannt. Blepleberabähhhahaha.
Und bei Gummibärchen ist das jetzt genauso, Du glaubst nicht dran und bist nicht so helle wie ich bin. Also werden meine Gummibärchen bald aufwachen.“

„Fip, bitte, Gummibärchen können nicht aufwachen, die sind tot, okay. Tot. Mausestot. Nada, Nix Leben drin. Nur Gummi. Kapiert.“

„Du, Bull, reich mir mal die Tüte mit den Gummibärchen.“

„Hier hast du deine erwachten Wesen.“

Zu der Tüte Gummibären: „He, ihr, sagt mal was. Huhu, aufwachen.“

Schmatzende Geräusche. „Du, Bull, wieviel Leute hast DU schon umgepusstet. Einen, oder zwei...“

„NICHT SCHON WIEDER.“

Bull und Fip gehen essen

Alex „Sal“ Luerken <s.a.l.@usa.net>

„Ich würd' gern mal wieder so richtig schick essen gehen. Bull, he, Bull. Ich rede mit Dir. Ich hab' gesagt, ich WÜRDE GERNE MAL WIEDER SO RICHTIG SCHICK ESSEN GEHEN. HE. SCHLÄFST DU NOCH.“

„HE, SCHLÄFST DU NOCH?“

„Nein.....jetzt nicht mehr.“

Bull wußte nicht, wie er auf die schwachsinnige Idee gekommen war, bei seinem Kumpel Fip zu übernachten.

Als er auf die Uhr sah zeigte der kleine Zeiger auf drei und der große auf acht. Es würde Jahre dauern, bis er wußte wie spät es war. Statt dessen wandte er sich an Fip.

„Weißt Du eigentlich wie spät das ist, he.....?“

„Nein, Du weißt doch das ich keine eigene Uhr habe, oder, also wie sollte ich wissen wie spät es ist.“

Bull hielt im seine Uhr vor die Nase und der Troll starrte den goldenen Wecker mit verschlafenen Augen an.

Zwei Minuten der Stille vergingen.

„Und weißt Du jetzt wie spät es ist?“

„Soll ich ehrlich sein, Bull ?“

„Ja, verdammt noch mal.“

„Ich hab keine Ahnung, wie spät es ist, ich kann doch keine Uhr lesen und so lesen, daß hab' ich auch nie gelernt, außerdem, Du bist doch immer, der, der mir alles vorliest, was ich nicht lesen kann.“

„Fip, DU kannst gar nichts lesen.“

„Doch, doch, meinen Namen kann ich lesen.“

„Ich würde es eher vergleichen nennen.“

„Was anderes machst Du doch auch nicht, Bull. Ich gucke eben auf mein Tattoott..“

„Das heißt TATTOO.“

„Gut, auf mein Tattoo und guck'. Du guckst in deinem Kopf und vergleichst. Ein und dieselbe Sache."

„Fip, es ist..... halb vier Uhr morgens. Und ich habe wirklich..."

„Siehst Du, Du weißt doch wie spät es ist."

„Und ich habe wirklich keine..."

„Wolltest mich verarschen, oder."

„Und ich habe wirklich keine Lust..."

„Ich bin nicht dumm und hab deinen Plan durchschaut."

„Und ich habe wirklich keine Lust mit Dir..."

„Bull, ich find' nich' gut, daß Du jetzt sauer wirst."

„Und ich habe wirklich keine Lust mit dir essen zu gehen, IST DAS SO SCHWER ZU KAPIEREN?????"

„DU MUSST NICHT GLEICH SCHREIEN, war auch nur eine Frage. Gute Nacht, Bull. Schlaf gut."

.....
.....
.....

„KANNST DU WENIGSTENS AUFHÖREN ZU SCHNARCHEN, DAMIT ICH WIEDER SCHLAFEN KANN!?!?!?!?"



Decker's Eden

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

>>>>>(Ah, ihr Teufel der Matrix, ihr Dämonen des Gitters. Wir hier im Decker's Eden haben wieder einmal Räumungsverkauf und wir haben..... Viele, viele Dinge, schöne Dinge. Schnelle Dinge. Einfach wunderbare Dinge. Frei ab vom Lager. Selbstverständlich mit drei Monaten Garantie. Was wollt ich mehr. Gebt uns euer Geld und wir geben euch die heißesten, brandneuen, supertollen, famosen Decks, die ihr je für gutes Geld erstanden habt. Genug der langen Worte. Hinein. Hinein. Und mit der Kundenkarte erhaltet ihr auf alle Preise einen Rabatt von 10%, kauft noch heute und vielleicht gehen wir sogar auf 20 % runter.)<<<<<

-- The Deckmaster (00:00:00/00-00-00)

Fuchi Panzerknacker

MPCP: 7

Bod: 7

Ausweichen: 5

Maske: 4

Sensor: 5

Aktiver Speicher: 600

Speicherbank: 1000

Asist-Interface: Heiß

>>>>>(Uuuuhhh, ist das heiß)<<<<<

-- Döddel (11:11:11/02:02:58)

Härte: 7

I/O Geschwindigkeit: 300

ICCM-Biofeedbackfilter: Jawohl

Reaktionsverstärkung: 1

Preis: 732.860¥

659.574¥ (mit10% Rabatt)

586.288¥ (mit 20% Rabatt)

Fairlight Artus Serie

MPCP: 16

Bod: 11

Ausweichen: 14

Maske: 13

Sensor: 10

Aktiver Speicher: 1500

Speicherbank: 3000

Asist-Interface: Heiß

Härte: 10

I/O Geschwindigkeit: 1500

ICCM-Biofeedbackfilter: Ja

Reaktionsverstärkung: 3

Preis: 6.500.000¥ (unverbindliche Preisempfehlung)

>>>>>(Sie haben das nötige Geld, sparen Sie nicht länger. Die Artus Serie kommt in einem topschicken Edelholzkoffer. Als Bonus erhalten die ersten hundert Käufer einen goldenen Füllfederhalter als Geschenk.)<<<<<

-- The Deckmaster (00:00:00/00-00-00)

Radio Shackalack

MPCP: 4
Bod: 2
Ausweichen: 2
Maske: 2
Sensor: 6
Aktiver Speicher: 300
Speicherbank: 750
Asist-Interface: Kalt
Härte: 1
I/O Geschwindigkeit: 50
ICCM-Biofeedbackfilter: Nope
Reaktionsverstärkung: Nope
Preis: 50.000¥ (unverbindliche Preisempfehlung)

>>>>(Was soll ich mit einem Taschenrechner ??????)<<<<<
 --Intruder666(23:33:45/03-02-58)

>>>>(Gute Mann, ist eine Frechheit meine erlesene Ware zu verunglimpfen)<<<<<
 -- The Deckmaster (00:00:00/00-00-00)

>>>>(Pfeife!!!!)<<<<<
 -- Intruder666(23:33:45/04-02-58)

Gefüllte Wassersäcke

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

„Hey, Mann. Ich bin so ein eisenharter Straßensamurai mit Kanonen und ‘ner Menge Cyberware. Und ich bin schnell und wenn Du Dich mit mir anlegen tust, ich sag’ Dir ich hab’ Dich gewarnt.“

So, oder ähnlich werden einige Spieler nur allzu oft und allzu gerne beschreiben. Für den Straßensamurai können beliebige andere typische Archetypen eingesetzt werden, seinen es Magier oder Schamanen, die sich selber als finstere, harte Magier bezeichnen oder Decker, die jedes IC meinen, wegpusten zu können.

Diese Art von Definition bzw. Beschreibung eines Charakters, der meiner unwichtigen Meinung nach, mehr als ein paar Zahlen auf einem bedruckten Stück Papier sein sollte, ähnelt extrem derjenigen, die Aliens in irgendeinem Film hatten (ich erinnere beim besten Willen nicht, in welchem Film das war). Sie bezeichneten in jenem Machwerk, uns, die ach so zivilisierte Menschheit, als einen Haufen von mit Wasser gefüllten Säcken. Gefüllte Säcke mit Wasser. Ziemlich nette Definition. Gut, was hat das ganze mit meiner weiter oben erwähnten Moserei zu tun.

Sie hätten für das feine Substantiv „SÄCKE“ auch andere Bezeichnungen für einen sackähnlichen Gegenstand wählen können, und hier stimmt der Vergleich langsam schon wieder. Nichts anderes tun Spieler, die ihren Charakter in oben beschriebener Manier zu einem mit Wasser gefülltem Sack degradieren. Ich für meinen Teil möchte nicht gerne, als alter Wassersack beschrieben werden. Ich glaube, da hat jeder von uns ein paar andere, wesentlich wichtigere und ausschlaggebendere Attribute und Fähigkeiten, die jeden als Person und als Mensch definieren.

Trotzdem enden viele, erfahrene, geliebte, verehrte und tote Shadowruncharaktere mit dem Gesicht nach unten in einer stinkenden Pfütze in einer ebenso stinkenden Seitengasse und ihr Blut vermischt sich langsam mit dem vom strömenden Regen gebildeten Wasserpfützen. Und. Keiner wird ihnen eine Träne nachweinen. Wie sie ins Leben gekommen sind, so gehen sie auch wieder. Farblos, fade, lediglich einen modrigen Nachgeschmack zurücklassend. Doch ein Charakter, der wirklich in der

Shadowrunwelt gelebt hat, ich meine einen Charakter der real Charakter besaß, der wird noch lange in Erinnerung bleiben. Vielleicht vermengen sich sogar ein paar Tränen mit dem strömenden Regen.

Ein weiterer wichtiger von Spielern gerne übersehene Punkt ist, was kann ich als Meister dem Spieler und seinem Charakter Gutes tun, wie kann ich ihn fordern und fördern, ihm einen kleinen Teil der Welt nach seinen Vorlieben gestalten, wenn ich nicht weiter weiß, als daß er ein eisenharter Kerl ist und Otto Normalrunner heißt.

Sicherlich schon kleine Einzelheiten, wie z.B., daß der Charakter ein Elf ist, kann man als Meister ausnutzen und ihn mit einer Bande wütender Trolle konfrontieren, doch irgendwann wird jede Bande wütender Trolle ganz einfach langweilig.

Je mehr ich, als Meister, über den Charakter weiß, desto besser kann ich ihn in meine Kampagnen integrieren, kann die Gegenpartei anhand seiner Fähigkeiten und der des Teams abwägen. Resultierend leben Charakter mit einer interessanten Hintergrundgeschichte in einer wesentlich attraktiveren, besseren, spannenderen Welt als ein schnöden Otto Normalrunner.

Bleibt die Frage, wie ausgearbeitet soll so eine Hintergrundgeschichte denn sein. Ich, für meinen Teil, würde der Phantasie eines Spielers nie Grenzen setzen. Wenn er diese oder das erlebt haben möchte, nur zu, er wird schon sehen, was ich daraus drehen werden. Alles hat Folgen, wie wir wunderbar in der Realität sehen können, also wird auch alles, was der Charakter erlebt hat, ihn irgendwie beeinflussen, verändern und seine Sichtweise prägen.

Selbstverständlich gibt es gewisse Grenzen, da ein zweiter Richard Villiers sehr wenig zur Ausgeglichenheit einer Kampagne beitragen kann, ebenso wie Söhne extrem reicher Konzernexecs, die von Vati alles bekommen können. Es sollte dann doch im Rahmen bleiben und nicht zu Charakteren, zwar mit Hintergrundgeschichte, dafür aber mit zuviel Einfluß zu Spielbeginn führen.

Also, liebe Spieler, SCHREIBT EURE GOTTVERRÄMMTEN LEBENSLÄUFE UND BEANTWORTET DIE 20 FRAGEN, KAPIERT ??????????????????

Die Großen Jungs

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

Hat sich eigentlich jemals jemand von FASA Gedanken gemacht wie ein 2 Meter 80 großer Troll in einen Westwind hineinpassen soll. Regeltechnisch wär so etwas durchaus möglich.

Man nehme die Schalensitze vorne heraus und setze einen großen Schalensitz dafür ein und hat sogar noch 4 LE zur weiteren Verfügung. Wunderbar, bloß wie bringt man 2 Meter 80 in einem Wagen von sagen knapp einen Meter 20 Höhe unter?

Gut, man könnte ihn zusammen falten und außerdem sitzt man in einem Wagen und steht nicht. Trotzdem, ich kann mir die Angelegenheit nur als unmöglich vorstellen. Trolle fahren keinen Westwind, es sei denn sie genießen auch sonst das Leben in einer Konservendose.

Weitere Probleme ergeben sich für Trolle in Wohnungen, U-Bahnen, S-Bahnen, in öffentlichen Gebäude mit der Standardhöhe von 2 Meter 50, bei der Benutzung von Schreibgeräten, Schreibmaschinen, Tastaturen, Waffen (wie passen die dicken Finger bloß zwischen den Abzug), Fahrzeugen, die nicht extra für Trolle konzipiert sind, beim Kleider- und Schuhkauf (allerdings glaube ich, daß wenigstens dieses Problem annähernd gelöst ist) bei Cyberware, schließlich müssen die Kunstmuskeln ein wenig größer sein und bei vielem mehr.

Troll sein bedeutet also nicht nur die Panther Strumkanone durch die Gegend zu schleppen und selbige ohne Rückstoß abfeuern zu können. Es ergeben sich für jeden Riesen extreme, ganz alltägliche Probleme. Wie sieht es z.B. mit Klobrillen aus. Ich denke, daß der Arsch eines 2 Meter 80 großen Kerls einen größeren Durchmesser hat, als der eines Norms, und ich will gar nicht daran denken, ob die Schüssel sein Gewicht aushält.

Selbst im Jahre 2057 bzw. 2058 (ich weiß nie genau wieviel Jahre Unterschied das sind) werden große Menschen immer noch mit erheblichen Problemen tagtäglich konfrontiert, die Normalverbraucher nicht haben.

Nun gut, ich will niemanden seinen Troll madig machen, es gibt sicherlich auch ein paar Vorteile neben der hohen Konstitution und Stärke. Aber jeder Trollcharakter sollte sich mit diesen Problemen auseinandersetzen. Es bringt mehr Farbe ins Spiel, wenn Fip, der Troll sich zwei Hemden bei Aldi-Real kaufen muß und Mami fragt, ob sie ihm daraus ein Hemd nähen könnte, oder er seine neue Waffe danach aussucht, ob er überhaupt seine Finger an den Abzug bekommt sein Motorrad danach aussucht, daß es sein Gewicht trägt und bevorzugt in einer Altbauwohnung wohnt, deren Deckenhöhe mehr als 2 Meter 50 beträgt.

Kommen wir zu der Frage, was kostet das alles. Altbauwohnungen sind teuer, passende Kleidung gibt es nur als Maßanfertigung, ebenso Waffen und Fahrzeuge. Für einen Troll scheint das Leben auch noch viel teurer zu sein. Sein Hunger muß ebenfalls befriedigt werden, und zwei mickrige Soyburger können den Appetit eines Trolls sicherlich nicht stillen.

Ich bin der Meinung, solange ein Spieler sich wirklich der Probleme, die seinen Troll alltäglich plagen, bewußt ist, ihn nicht noch zusätzlich zu bestrafen und den Straßenindex für Ausrüstung, die Verfügbarkeit und den Preis zu erhöhen. Ein Troll ist bereits in seinen Fähigkeiten stark eingeschränkt, ich z.B. kenne keinen Troll, der zum Decker oder zum Rigger avanciert ist. Also bleibt meistens nur die Rolle, des Manns fürs Grobe.

Allerdings würde ich nicht mit der Wimper zucken, falls ein Spieler über die Probleme hinwegsieht und nicht einen Funken mit in sein Rollenspiel einbezieht, und würde alle Straßenindexe, Preise und Verfügbarkeiten erheblich erhöhen, nur, um ihm/ihr zu zeigen, daß da Probleme sind und es heißt diese zu meistern, und nicht nur die Stärke und Konstitution eines Trolls das Ausschlaggebende, bei der Wahl des Metatypes sind.

Trollt euch.

Cleaning the Pools

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

Jeder kennt es wahrscheinlich aus seiner lang vergangenen Kindheit. Ich meine diese kleinen aufblasbaren Mini-Plastik-Kinder-Swimmingpools, erhältlich nur in den gängigen Trendfarben giftorange und pißblau. Ich kann mich noch sehr gut an mein Lieblingsdomizil für die heißen Sommertage erinnern. Man ließ morgens das Wasser ein, planschte den ganzen Tag über und am nächsten Morgen schwammen Tausende von Insekten, Blättern und anderer Kram in dem einst klaren nur durch Urin getränktem Wasser. Aber darum geht es hier gar nicht !

Das aktuelle Thema ist vielmehr, die meiner Meinung nach, zumeist der überflüssige oder unsinnige Kampfpool.

Kampfpool:

Laut Definition steht der Kampfpool (S.84 SR VRII) für „ die Aufmerksamkeit, die der Charakter seiner Haltung im Kampf schenkt. Würfel aus dem Kampfpool dürfen für jede Probe herangezogen werden, die mit Kampf zu tun hat, egal ob Angriff oder Abwehr..... Würfel aus dem Kampfpool stehen auch für Proben für den Schadenswiderstand gegen normale Angriffe zur Verfügung."

So weit zur Definition. Ich möchte nicht bemängeln, wofür der Kampfpool herangezogen werden kann, denn die Idee des Pools ist nicht schlecht. Jedoch widerstrebt es meiner Auffassung des Kampfpoools jedem Charakter, ob SC oder NSC, einen Kampfpool zu gewähren.

Denn nach Definition spiegelt der Kampfpool die Aufmerksamkeit des Charakters im Kampf wieder. Nun wieviel Aufmerksamkeit wird eine kleine Konsekretärin wohl haben? Ich denke im Höchstfall hat

sie einen Anfängerkurs in Selbstverteidigung bestritten oder war mit ihrem Mann einmal auf dem Schießstand. Nicht viel Erfahrung im Kampf und dennoch besitzt sie einen Kampfpool von 4, nicht schlecht für jemanden der noch nie in einen Kampf verwickelt worden ist oder sich gar Gedanken über eine derartige Situation gemacht hat. Dabei hat ein Standard-Trollrausschmeißer nur 3 Kampfpoolwürfel, da er vielleicht (ich kann mich da irren) nie in Situation kommt, einen Kampf als Mittel zur Konfliktlösung einzusetzen. Ich weiß nicht so recht, hier hinkt die Definition des Kampfpools doch erheblich.

Theo Trollrausschmeißer besitzt mit Sicherheit mehr Kampferfahrung und damit auch mehr Aufmerksamkeit in Kampfsituationen als Klara Konzernsekretärin.

Ebenso sollten neue Runner, meiner Meinung nach, höchstens 1 oder 2 Kampfpoolwürfel besitzen, sie haben nun einmal selten die Erfahrung hunderter Kämpfe vorzuweisen.

Ein Weg aus der Misere:

Im Shadowrun Kompendium werden NSC nach Gefahren/Professionalitätsstufen eingeteilt, was sich im Verhalten des NSC's und auf die Anzahl seiner „Kampfpoolwürfel“ auswirkt. Insofern ist die Situation für NSC's bereits erfolgreich gelöst, da sich die Kampfpoolwürfel auf seine Erfahrung beziehen und nicht auf die Werte der Attribute.

Bei Spielercharakteren ist das Problem, daß ein neuer Charakter durchaus mit 9 Würfeln im Pool beginnen kann. Um dies zu verhindern, erhält der Spieler bei der Charaktererschaffung die Möglichkeit Kampfpoolwürfel zu kaufen. Jeder Kampfpoolwürfel kostet ihn einen Aufbaupunkt (nach dem Aufbausystem im SR Kompendium).

Während des Spiels kann der Spieler Kampfpoolwürfel durch Karmaaufwendung erhalten, und zwar wird der Kampfpool wie eine Fertigkeit gesteigert. Jedoch muß für jeden Stufenanstieg die vierfachen Karmapunkte aufgewandt werden. Der Höchstwert des Kampfpools wird wie üblich berechnet: (Schnelligkeit + Intelligenz + Willenskraft)/2.

Die benötigte Trainingszeit ist die einer allgemeinen Fertigkeit: (Karmakosten mal 7) Tage. Der Zeitraum kann durch eine Probe auf die neue Stufe +2 verkürzt werden. Die Anzahl der Würfel, die für die Probe herangezogen werden dürfen, wird durch die maximale Anzahl des Kampfpools angegeben.

Beispiel:

Ron Runner hat ein bißchen Karma in den letzten Runs gespart und nun möchte er seinen Kampfpool von 2 auf 3 steigern. Er muß dafür 3(neue Stufe) mal 4 Karmapunkte aufwenden. Was eine Summe von 12 Karmapunkten ergibt. Ron Runner wirft seine 6 Würfel (er hat Schnelligkeit 4, Intelligenz 5 und Willenskraft 3) gegen einen Mindestwurf von 5 und erzielt drei Erfolge, so daß seine ursprüngliche Trainingszeit (12 mal 7) von 84 Tage auf 28 Tage verkürzt wird.

Magie-, Hacking- und Steuerpool

Die Anwendung der obigen Pools ist, für mich gesehen, angemessen und realistisch. Jedoch frischen sich die Pools, ebenso wie der Kampfpool nicht alle 10 Kampfphasen, sondern einmal pro Situation auf.

Der Begriff „Situation“ ist natürlich etwas schwammig. Gute Beispiele wären eine Begegnung in einer Bar, ein Fahrzeugkampf oder eine Kneipenschlägerei. Müssen die Runner z.B. mehrere Begegnungen mit der Sicherheit eines Konzern während einer Infiltration überstehen, so frischen sich die Pools bei jeder neuen Begegnung wieder auf.

Karmapool

Der Karmapool ist auf 3 Würfel begrenzt. D.h., daß jeder 10te Punkt Karma, sobald der Karmapool den Höchstwert erreicht hat, ebenfalls gutes Karma ist.

Was es bedeutet zu morden ?

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

Oder:

Ich blas' ihn weg !!

In fast jedem Rollenspiel werden früher oder später einmal menschliche Wesen, Tiere oder anderen Gattungen zuzuordnende Gestalten das Antlitz der schnöden Rollenspielwelt mehr oder minder unfreiwillig, unter der Einwirkung einer anderen Partei verlassen. Nichts mehr. Vorbei.

Das, was einst lebte und blühte, anderen Freude oder gar Leid bereitete, ist getilgt, für immer, nichts wird passieren, zumindest nicht ohne göttlichen Beistand oder ein schnelles Eingreifen eines DocWagon HTR Teams, daß das Wesen (ich nenne es mal Wesen, der Einfachheit halber) wieder zurück in die Welt der Lebenden zurückholen kann.

Ich habe in einem anderen Artikel (Flatline) bereits einiges zum Thema verstorbener Spielercharaktere bzw. über das Ableben befreundeter NSC's gesagt, jedoch ist dabei die Frage geblieben, was es eigentlich für denjenigen bedeutet, der das Leben nimmt.

Ich möchte keine religiösen Diskussionen anregen, noch auf irgendeine Art und Weise anfangen zu predigen, aber es handelt sich, meiner Meinung nach, um einen kleinen Aspekt, der die Rollenspielwelt mal wieder ein bißchen farbiger macht und ihr ebenso ein wenig mehr Realismus einhaucht.

Ich denke mal, nicht viele haben schon irgendwelche blutroten Flecken auf der weißen Weste in Form von Leichen im Keller (ich denke bzw. hoffe niemand, der diese Zeilen liest, befindet sich in so einer Position, und auch ich habe noch niemanden auf dem Gewissen), insofern ist es schwer sich in die Lage hineinzusetzen oder sie gar in sein Rollenspiel mit einzubinden. Jeder kennt Emotionen, wie Wut, Angst oder Freude und Haß, aber das Gefühl jemanden auf dem Gewissen zu haben, ist bestimmt ein anderes. Ein Gefühl, das man nicht sehr leicht aus seinen Gedächtnis streichen kann, für die wenigsten wird es wohl zur Routine werden, und kaum einer wird sich daran gewöhnen oder sogar Gefallen daran finden. Zumindest kennt er dann den Weg zur Anstalt aus der er gerade geflohen ist.

Man überlege sich einmal, daß die Person, die gerade noch in einer Gasse vor einem stand, vor zwei Minuten noch gesprochen hat, geatmet hat und vielleicht versucht hat einem, den Credstick aus den Rippen zu leiern. Und diese Person liegt jetzt zwei Minuten später unwiderruflich tot auf der Straße und ein kleines Rinnsal dunkelroten Blutes sickert langsam in den Abfluß. Ich möchte niemals in einer derartigen Situation stecken.

Jemand stirbt durch meine eigenen Händen. Nein, danke.

Diese Situation taucht mehr oder minder häufig, wie bereits oben erwähnt, in fast jedem Rollenspiel auf. Sei es der Oberbösewicht, den man bereits seit zwei Jahren verfolgt und endlich zur Strecke gebracht hat, oder sei es ein mieser Gossenpunk, den man aus Versehen weggepustet hat, da die geboosteten Reflexe mal wieder schneller waren, als das Gehirn. Oder wie steht es mit dem Konzerngardisten, der verblutend im Korridor eines Forschungslabors liegt, und dessen Kinder in wenigen Augenblicken keinen Vater mehr haben werden. Wie steht es mit solchen „gängigen“ Toten in Rollenspielen.

Natürlich gibt es auch noch diese harten Kerle, die jeden für ein paar Nuyen um die Ecke bringen und danach ihre Soyburger essen, eine weitverbreitete Gattung im unfairen Sprawl. Nicht zu vergessen, daß dies durchaus eine Richtung sein kann, die ein Charakter als seinen idealen Lebensweg wählen könnte, aber muß das immer so sein ?

Als Mensch, aus der Realität betrachtet, könnte ich solche Vorgehensweisen auf keinen Fall billigen, würde sie vielmehr aufs Schärfste verurteilen, wie jeder andere auch. Selbst der Täter zu sein, würde mich in tiefste Depressionen und Schuldgefühle stürzen, selbst, wenn der Oberbösewicht mich seit zwei Jahren terrorisiert hätte, könnte ich keine Genugtuung empfinden mit der rauchende Pistole über seinem toten Körper zu stehen und seinen Lebenssaft, aus ihm herausfließen zu sehen. Man tötet

niemanden und geht zur Tagesordnung über. Vielleicht bin ich ja verweichlicht, aber dies ist nun mal meine Meinung und meine Homepage.

Also, warum vergessen so viele Spieler und ihre Charaktere diese Aspekte oder bevorzugen ihren Weg mit Leichen zu pflastern? Ich habe zumindest noch keinen Lebenslauf oder eine Charakterbeschreibung gelesen, die ein derartiges Verhalten auch nur im Ansatz rechtfertigen würde. Gut, der Aspekt eines jeden Shadowrunners ist, schneller zu sein als sein Gegenspieler, aber reicht es nicht aus, ihm ein paar mit der Narcoject zu verabreichen oder dem nichtsahnenden Wachmann eins über den Schädel zu ziehen?

Was man sät, das erntet man! Konzerngardisten, Wachmänner, Cops und Sicherheitsbeamte werden weitaus ziviler versuchen einen Charakter dingfest zu machen, wenn sie wissen, daß er nicht gerade 10 ihrer Kollegen für die Organbank verpackt hat.

Die Scham 17 Kinder zu Waisen gemacht zu haben für ein paar Tausend NUYEN. Wie fühlt sich der, ach so harte, Straßensamurai, nachdem er bei seinem Durchmarsch durch die geheime Forschungseinrichtung, zwanzig Familien zerstört hat, ca. 30 Kindern den Vater genommen und etwa 15 Frauen zu Witwen gemacht hat. „He, laß uns feiern. Und gib mir noch ein Soybier“. Ich glaube kaum.

Sicherlich mit der Zeit stumpft man ab, wenn einem täglich die gleichen Dinge als ewige Konfrontation vor Augen schweben und man verdrängt die schrecklichen Gedanken und die Schuld in tiefe Schubladen ganz weit hinten im großen Erinnerungsschrank. Bis sie mal wieder bei der nächsten Gelegenheit zu Vorschein kommen.

Denkt daran, wenn ihr das nächste Mal die Explosivmuni einpackt und euch die Panther auf den Rücken schnallt.

Leute #5

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

Ladenhüter

Tony Maroni

Archetyp: *Zwergischer Pizzbäcker*

Information: 500 Megapulses voller Pizzarezepte und anderer italienischer Edelpasta wären wohl das nutzloseste, was sich ein Straßensam in seinen Schädel einbauen lassen würde, für solcherlei Unfug berührt seine Essenz viel zu sehr den Nullpunkt. Aber nicht für Tony Maroni. Als Kind italienischer Traditionspizzabäcker war es eine Selbstverständlichkeit für ihn die Fußstapfen seines Vaters, seines Großvaters und seines Urgroßvaters zu treten. Pizza ist Tradition und die Tradition muß bewahrt werden. So kommen Tonys Pizzen immer noch aus dem Steinofen und nur die besten Zutaten erhalten den Zuspruch des Meisterkochs. Seine Leidenschaft ist sein Beruf, daher die verrückten 500 Megapulses in seinem Hirn. Tony unterhält wie es die Familientradition befiehlt natürlich auch Beziehungen zur Mafia, wobei die Mafia allein seiner vortrefflichen Pizza wegen kein Schutzgeld von ihm verlangt. Vielmehr bezahlen die örtlichen Dons gerne ein paar Nuyen mehr, um gelegentliche Waffentransporte im Kühlraum unterzubringen oder ein paar Kilo Munition an Tonys zahlreiche Bekannte zu verschachern.

Tony ist in den Vierzigern, doch die Zeit scheint dem kleinen, dicken Mann gut gesinnt zu sein, da sein Charme immer noch reihenweise die Herzen junger Damen bricht, die nicht nur von seiner Pizza schwärmen, sondern auch schon den schiefen Turm von Seattle bewundern durften. Als Lebermann genießt er seinen Ruf als Don Juan der Stadt und wird weiter Pizzen backen bis er irgendwann, genau wie sein Vater vorm Steinofen mit einem Herzinfarkt zusammenbrechen wird.

Leviathan

Archetyp: *Menschlicher Taliskrämer*

Information: Der Name Leviathan unterstützt die Gerüchte, die in der Nachbarschaft über den Besitzer des kleinen Ladens kursieren. Teufelswerk und unheimliche Dinge sollen in dem Laden vorgehen und niemand, der nicht seinen Laden betreten hat, und nicht viele aus der Nachbarschaft haben den Mut bisher gefunden, hat Asmodeus je zu Augen bekommen. Allerdings er würde seine Meinung sehr schnell ändern, da sich hinter dem Namen nur eine alter, faltiger Mann verbirgt, der allerlei magischen und meist nichtmagischen Krimskrams verhökert.

Asmodeus hat keine Ahnung, ob irgendeines seiner Artefakte einen magischen Nutzen hat, selbstverständlich erzählt er dies nie einem Kunden, aber sein Laden hält ihn am Leben und ernährt ihn. Und das kleine Pläuschen mit den Kunden ist allein die Mühe wert, die Gerüchte aufrecht zu erhalten. Das Problem für den Kunden ist nur, das Gespräch möglichst unter der Zweistundenmarke zu halten, denn viel eher wird er aus dem Laden nicht hinaus kommen.

Mister Wong

Archetyp: *Japanischer orkischer Koch*

Information: Nur mit viel Glück gelang Wong den Flucht aus Japan, nach dem Kawura aus dem jungen Mann einen Ork gemacht hatte. Nichtsdestotrotz, das erste, was Wong tat, als er in seiner neuen Heimat ankam, war ein Restaurant zu eröffnen, und es erging ihm wie es auch schon seinem Vater ergangen war, nur sehr wenige Kunden preisen die Kochkünste des stämmigen Mittzwanzigers, denn wie sein Vater kann Wong nicht ein bißchen kochen. So hat sein Restaurant „Bei Wong“ selbstredend keine Karte, denn jedes Gericht ist einmalig, vom Geschmack und von den benutzten Zutaten. Wong liebt es an den Töpfen zu stehen und seiner Leidenschaft und seiner Experimentierfreudigkeit freien Lauf zu lassen und seine Kreationen, wie er sie selbst nennt, seinem kleinen Publikum darzubieten.

Natürlich kann er nicht von den Einnahmen seines Restaurants leben, daher betreibt er nebenbei für einen örtlichen Yakuzaclan eine illegale Spielhöhle in einem seiner Hinterzimmer.

Leute #6

Alex „Sal“ Luerken <s.a.l.@usa.net>

Train Spotting

Grumb

Archetyp: *Troll - Arbeiter*

Information: Grumb arbeitet seit 15 Jahren beim örtlichen Transit und ist für die Sauberkeit der Waggons zuständig. Sein Problem ist leider, daß ihm bereits vor zwei Jahren gekündigt wurde, da sein Boß keinen Troll in seiner Reinigungsmannschaft haben wollte. Im Handumdrehen war Grumb nach seiner Goblinsierung arbeitslos. Goblinsierung bringt Nachteile und Grumb bekam sie prompt zu spüren.

Trotzdem fährt er jeden Tag seine acht Stunden in der Bahn ab, säubert die Mülleimer und klaubt hier und da einmal vergessene Habseligkeiten der Fahrgäste zusammen, um sie in der nächsten Pfandleihe in Geld umzusetzen. Nicht etwa um sein Leid in Alkohol oder BTL's zu ertränken. Seine Frau würde ihm die Hölle heiß machen, da sie bisher noch nichts von der Entlassung ihres geliebten Mannes erfahren hat, und irgendwoher muß das Geld zum Leben schließlich kommen.

Grumb ist stets fröhlich und gut gelaunt, erzählt den Fahrgästen aus seinem interessanten Leben als Putzkolonnenführer (was er nie war) oder amüsiert selbige mit einem neckischen Witz.

Jo Furuhitoshima

Archetyp: *Menschlicher japanischer Arbeiter*

Information: Bereits seit seiner Ankunft in den Staaten arbeitet Jo bei derselben Firma für Gurkenverpackungen. Jeden Tag fährt er um Punkt 8 Uhr zur Arbeit und um halb fünf wieder zurück und vollzieht dabei täglich das immer gleiche, selbe Ritual.

Der abgrundtiefe, häßliche, schlaksige Japaner mit der Hasenscharte sitzt exakt fünf Minuten im Nichtraucherabteil, steigt aus, setzt sich auf seine Bank (man hat sogar gesehen wie er 20 Minuten wartete, als sich jemand anderes auf diese Bank gesetzt hatte), dreht sich in genau zweieinhalb Minuten eine Zigarette, raucht diese in sechs Minuten und fährt dann mit der eintreffenden Bahn weiter zur Arbeit. Selbiges Ritual ereignet sich dann am Nachmittag noch einmal. Jeden Morgen, jeden Nachmittag, immer ohne ein Wort zu sagen.

Ticket

Archetyp: *Menschlicher Ladenbesitzer*

Information: Im Innern der kleinen Nebenstation hält Ticket seinen kleinen Kiosk am Leben, der zugleich sein ein und alles ist. Der drahtige, alte Mann in den Siebzigern, der seinen Spitznamen seiner Vorliebe für schnelle Autos und Motorräder verdankt, die er selbst in seinem Alter noch gerne mit hundert durch die Innenstadt jagt, ist Verkäufer und Tratschtante bzw. Onkel aus Berufung. Es macht ihm Freude zufriedene Kunden aus seinem Laden in die Bahn einsteigen zu sehen, so daß Sonderwünsche wie ausländische oder seltene Zeitungen nur eine kleine Gefälligkeit für ihn bedeuten.

Daraus resultiert wohl auch, daß noch niemand versucht hat in seinem Laden etwas zu stehlen oder ihm die Tageseinnahmen aus der Kasse zu entwenden. Jeder hat eben ein Auge auf Ticket, damit er noch lange seine Zeitungen, Getränke und Zigaretten verkaufen kann.

Bench

Archetyp: *Menschlicher Squatter*

Information: Bench besitzt dieselbe Profession wie Grumb, allerdings nicht um seiner Frau etwas vorzugaukeln, sondern, da ihn die Gesellschaft schon lange Zeit von ihrer Liste gestrichen hat. Bench lebt in den Bahnhöfen, in den Tunneln und in den abgestellten Zügen, die er täglich nach Beute durchsucht. Jemand läßt immer etwas liegen und wenn Grumb es nicht findet, findet Bench es eben, wobei die beiden die besten Freunde sind.

Bench kennt jeden Winkel in jedem Bahnhof der Stadt, die kompletten Fahrpläne, einfach alles, was mit Zügen zu tun hat, schließlich ist die Bahn seine Heimat, seine Wohnung.

Mit nunmehr 63 Jahren sind die meiste Träume des fast blinden, verwitterten, alten Mannes zerplatzt oder haben sich in Mißfallen aufgelöst, so daß sein großer Traum in einen Zug zu steigen, an der Endstation aufzuwachen und ein neues Leben zu beginnen in weiter Ferne liegt.

Joe & Jake

Archetyp: *Elfische Zwillinge/Metro-Sicherheit*

Information: Joe & Jake sind Zwillinge, beider elfischer Geburt und arbeiten als Sicherheitsteam bei der örtlichen Metro-Sicherheit. Es reicht vollkommen aus, einen von beiden zu kennen, da sie beide

versuchen ihr Zwillingimage auf die Spitze zu treiben und sie sich in Bezug auf Kleidung, Äußeres, Auftreten und Charakter gleichen wie ein Ei dem anderen.

Beide hassen ihren Job, jedoch der Gedanke noch einmal von vorne anzufangen kommt keinem von beiden in den Sinn. Ihr Haß äußert sich vor allem in der schier brachialen Gewalt, die sie jeglicher Art von, in ihren Augen, kriminellen Subjekten entgegenbringen. Seien es Penner, Obdachlose, Bettler oder Schwarzfahrer (die schlimmsten von allen Kriminellen), alle erhalten die selbe Trachtrpügel.

Die beiden sehen vom elfischen Standpunkt aus, nicht besonders gut aus, noch sind sie besonders intelligent, eher schwer von Begriff (wer würde sonst bei der Bahn arbeiten ?).

Leute #7

Alex „Sal“ Luerken <s.a.l.@usa.net>

Ghostbusters

Virtual

Archetyp: *Menschliche Magierin/Geisterjägerin*

Information: Virtual und ihr Team haben sich als professionelle Geisterjäger verdingt. Was anfangs nur als fixe Idee in ihrem Kopf herumspukte, als sie einen alten 2D-Film aus dem letzten Jahrhundert gesehen hatte, setzte sie am nächsten Tag in die Tat um und mietete ein paar Büroräume, alte Arbeitsanzüge, einen Firmenwagen und investierte den mageren Rest in einen 10-sekündigen Werbespot fürs Fernsehen. Und tatsächlich meldeten sich kurz nach der ersten und bislang einzigen Ausstrahlung die ersten verzweifelten Kunden.

Als hermetische Magierin weiß sie, daß sie nicht den üblichen Weg geht, sich mit ihrer Magie auseinander zu setzen, sie viel von ihrem Talent vergeudet und eigentlich ihre Kunden nur übers Ohr haut. Ein Großteil der Aufträge resultieren schließlich aus von ihr heraufbeschworenen Watchern, die sie beim Kunden nur mit „größter“ Anstrengung wieder bannen kann. Sie liebt es den Leuten etwas vorzugaukeln und außerdem verdient sie viel, soviel, daß sie bereits einen kleinen Teil des Geldes für ihre Insel zusammengespart hat.

Virtual ist nicht mager oder dürr, schlimmer sie ist nur ein Strich in der Landschaft an dem im Wind ein paar Stoffetzen hin und her flattern, allerdings ist sie nicht häßlich, nur viel, viel zu dünn.

Virtual ist eine wahre Meisterin, was das Beschwören und Bannen von Geistern angeht.

Sirtch

Archetyp: *Elfische Geisterjägerin*

Information: Sirtch hat in ihrem gesamten Leben noch nie eine Minute gearbeitet, zwar behauptet sie immer die Hauptarbeit bei den Geisterjägern abzubekommen, aber immerhin konnte Virtual ihre Freundin Sirtch dazu überreden wenigstens den Wagen der Geisterjäger zu fahren, ansonsten würde sie nur in den Büroräumen vor dem Trid sitzen. Sirtch ist kein Kind von Traurigkeit und wohnt, nachdem sie bei ihren reichen Eltern ausgezogen ist, mit Virtual in den Büroräumen. Sirtch Eltern verboten ihr anfangs den Umgang mit Virtual, allerdings sahen sie recht schnell ein, daß Virtual einen positiven Einfluß auf ihre Tochter ausübt und sie sogar überzeugt hat, einmal etwas nützliches zu tun, außer Shopping und Feiern. Sirtchs Lieblingsbeschäftigungen.

Als Riggerin ist Sirtch unterster Durchschnitt, geschweige denn weiß sie wie man Benzin in den Wagen füllt, dafür kann sie aber Fahren wie ein junge Göttin, zumindest den Firmenwagen.

Sirtch ist heimlich mit Asmo verlobt.

Magda

Archetyp: *Zwergische Sekretärin*

Information: Einer mußte die Buchhaltung, Buchführung, Terminabsprachen, Kostenrechnung, Telefondienst etc. machen und Virtual und die anderen waren heilfroh als die hart auf die 50 zugehende Zwergin in ihr Büro herein gewatschelt kam. Sofort nahm sie energisch das Ruder in die Hand und koordiniert die Aktionen der Geisterjäger und dient mit Freude als Mädchen für alles, wobei sie insgeheim nur auf die zwei Freundinnen aufpaßt, ganz wie eine Mutter. Allerdings ist ihr dieser fürchterliche Asmo schon lange ein Dorn im Augen, da sie der Ansicht ist Sirtch hat etwas viel besseres verdient.

Asmo

Archetyp: *Menschlicher Straßensamurai/Geisterjäger*


Information: Asmo würde einen Geist noch nicht einmal erkennen, wenn er ihn in den Arsch beißen würde, noch hat er ein blassen Schimmer, wie man Geister bekämpft. Die Tatsache stört ihn auch nicht weiter.

Solange er ordentlich Kohle fürs Herumstehen bekommt und mit der heißen Sirtch herum machen kann. Asmo ist dafür da gefährlich und beeindruckend auszusehen und den Kunden eine gewisse Zuversicht vorzugaukeln. Schließlich wird so gestandenes Mannsbild wie er mit jedem Geist fertig. Asmo gefällt der Job und er würde für nichts auf der Welt wieder mit seinem alten Shadworunnerleben tauschen.

Dogbite

Archetyp: *Freier Hundegeist*

Information: Dogbite bewohnte die alten Gemäuer, in denen Virtual und ihr Team ihr Lager aufgeschlagen haben schon lange Zeit. Warum und wieso er ausgerechnet hier lebt und wie er zu dem geworden ist, darüber schweigt sich Dogbite aus. Er ist ein kleines verspieltes Hundebaby, daß nicht nur die meist anwesende Magda beschäftigt, sondern der mit Vorliebe Asmo zur Weißglut und Verzweiflung treibt, der die kleine Misttöle zu gern vor die Tür setzen würde.



Meat Buddies

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

Eine kleine Einführung in 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.

Meat Buddies

Storyboard

Der folgende Run eignet sich gut für eine unerfahrene oder neue Gruppe von Shadowrunnern, da nicht viel Beinarbeit betrieben werden muß und wenig Einzelheiten bedacht werden müssen, um einen erfolgreichen Ausgang des Runs zu sichern.

Die Charaktere werden von einer Connection angeheuert, eine Straßenconnection, die nicht zu moralisch oder prinzipientreu ist, wäre am besten. Die SC's sollen einen kleinen Transportauftrag erledigen, eine simple Fahrt von A nach B und das Ganze natürlich möglichst ohne Fragen zu stellen oder der Ladung Schaden zuzufügen.

Bei der Ladung handelt es sich um 30 sauber eingepackte Leichen, die sich in Kisten auf der Ladefläche eines Ares Roadmasters befinden. Eine genauere Untersuchung der Kisten (sprich: das Öffnen selbiger) bringt die wirkliche Ladung, da die Kisten mit „Lu's Soyburger" deklariert sind, zum Vorschein. Allerdings verschweigt die Connections den Charakteren, was sie wirklich transportieren sollen. Als Bezahlung bietet er ihnen 5.000 ¥, 2.500¥ sofort und den Rest bei Ablieferung. Das Problem ist, daß die Lieferung in einen Zeitrahmen ablaufen muß, d.h. die Charaktere haben nur begrenzt Zeit ihre Lieferung abzugeben.

5.000 Nuyen für die Arbeit eines Tages sollten ein angemessener Preis sein.

Die Charaktere erhalten die Schlüssel, sollten sie einwilligen, und die Adresse eines Lagerhauses in der Innenstadt. Der Weg sollte die Charaktere durch die Innenstadt und dann in die finsternen Tiefen der Barrrens führen, andere Möglichkeiten wären in eine andere Stadt etc.. Wie der SL es gerne möchte.

Im Lagerhaus finden die Charaktere den Roadmaster, jedoch ist einer der Reifen platt, so daß sie erst einmal einen Reifen auswechseln müssen, somit aber der einzige Reservereifen schon bei Antritt verbraucht ist, man weiß ja nie, was einem noch alles passieren kann. Der SL sollte die Zeit auf jeden Fall von der verbleibenden Zeit abziehen, da die SC's gehörig unter Zeitdruck stehen, bzw. ihr Zeitpolster einen ordentlichen Schwund erhalten hat. Ein Blick in die Kisten ist natürlich möglich, dafür müßte aber wenigstens eine Kiste geöffnet werden.

Nach dem Reifenwechsel kann die Reise losgehen, natürlich sollten die SC's sich die Chancen nicht durch eine allzu auffällige Fahrweise verschlechtern, da die Sicherheit in der Innenstadt nicht schläft und mehr als aufmerksam ist. Also keine wilden 120 durch die Innenstadt.

Noch in der Innenstadt werden die SC's von der Polizei verfolgt und dann überholt (am besten auf einer Autobahn). Die Cops wollen weder einen Blick auf die Ladefläche werfen, noch die Frachtpapiere kontrollieren, sie wollen lediglich als freundliche Cops, die SC's darauf aufmerksam machen, daß ihr

Rücklicht defekt ist. Der Vorfall sollte die Nerven der SC's ein wenig aufrütteln, schließlich wissen sie bzw. wissen nicht, was sich auf der Ladefläche befindet.

Die weitere Fahrt verläuft ereignislos, jedoch kann der SL die Paranoia der SC's ruhig ein wenig verstärken, gelegentliche vermeintliche Verfolger, Straßengangs etc..

Die Ablieferungsadresse entpuppt sich als ein weiteres Lagerhaus, indem gerade einmal Platz für den Roadmaster und zwei EMC Serena Lieferwagen ist, der Rest ist mit Kisten und Containern voll gestellt. Im Lagerhaus müssen die SC's zunächst mit anpacken, die Kisten auf die Serenas umzuladen. Auf jeden Lieferwagen passen 15 Kisten. Die drei Fahrer helfen dabei. Bei ihnen handelt es sich um einfache Kurierfahrer der Mafia, die mit Kevlarjacken (4/2) und UZI III's bewaffnet sind. Sie wissen, wobei es sich bei der Ladung handelt, beantworten aber keine Fragen.

Ist die Ladung umgepackt erhalten die SC's ihr Geld und die Fahrer verschwinden mit den Serenas und dem Roadmaster. Um die Rückfahrt müssen sich die SC's schon selber kümmern.

Hartkern

Welche Ereignisse der SL weiterhin einbauen möchte ist ihm/ihr überlassen. Folgendes Ereignis tritt auf jeden Fall ein.

Noch während des Einladens versucht ein SWAT-Team von Lone Star das Gebäude zu stürmen. Lone Star hat Wind von dem Organhandel bekommen und hat die SC's bereits seit der Abfahrt verfolgt. Doch keine Paranoia.

Das SWAT-Team besteht einem Magier, einem Rigger und 4 „normalen“ Cops. Sie sind alle mit Kevlarwesten (4/2) und Colt Manhuntern (2 Ersatzmagazinen) ausgerüstet. Alle sind Norms bis auf den Ork, der neben dem Manhunter noch eine Sturmschrotflinte zusätzlich trägt.

Das Team kann insgesamt als durchschnittlich angesehen werden, was eine Gefahren- und Professionalitätstufe von 4/2 ergibt. Sollten die Chancen für das SWAT-Team schlecht stehen, werden sie Verstärkung in Form von drei weiteren SWAT-Teams und eines Helikopters anfordern, die in dann 6 Minuten eintrifft.

Die Charaktere sollten das SWAT-Team eigentlich in die Tasche stecken können, so daß nur noch das Problem des weiteren Verladens und einer schnellen Flucht besteht. Schließlich müssen sie auf die Serenas und den Roadmaster verzichten.

Sollten die SC's die Ladung noch vor der Abfahrt überprüfen, und zu dem Schluß kommen, mit illegalem Organhandel nichts zu tun haben zu wollen. Ihre Sache. Die Folgen werden sie in GAME OVER zu spüren bekommen.

Game Over

Mögliche Fortsetzungen wären, daß die Charaktere ab und zu einmal für die Connection derartige Transporte übernehmen könnten oder das die Mafia mit der vortrefflichen Arbeit der SC's so zufrieden ist, daß einer Anstellung innerhalb der Familie nicht widersprechen würde.

Sollten die Charaktere nachdem sie in Erfahrung gebracht haben, womit sie ihre Nuyen verdienen sollen und den Transport nicht durchführen, sogar Lone Star darüber informieren, wird ihre Connection darüber nicht sehr erfreut sein und ein Feind mehr, wird versuchen den SC's eins auszuwischen, aber vielleicht wird einer der Cops angenehm überrascht sein und die SC's haben eine neue Connection innerhalb des Stars aufgetan.

Alles im Ermessen des SLs.

Personalien

Das SWAT-Team wird zunächst versuchen die Lage zu sichern und im Falle eines Falles auf jeden Fall Verstärkung anfordern. Die Cops haben Familie dementsprechend werden sie kaum bis zum Äußersten kennen und die SC's eher ziehen lassen, als sich ihnen in den Weg stellen und sich nieder schießen lassen.

Die Mafiosi-Fahrer kennen keine Skrupel die Cops umzulegen, allerdings ist ihnen ihr eigenes Leben auch sehr lieb. Stehen die Karten schlecht werden sie versuchen zu fliehen und sich nicht erschießen lassen.

Gaben und Handicaps #5

Alex „Sal“ Luerken <s.a.l.@usa.net>

Feigling

Wert: -1 Punkt

Ein feiger Charakter muß, sobald in eine Gefahrensituation gerät, eine Willenskraft(5) - Probe machen, um nicht Hals über Kopf der Gefahr zu entfliehen.

Geheime Identität

Wert: 3 Punkte

Der Charakter besitzt zwei verschiedene SInS. Eine als Runner und eine als ganz normaler Bürger. Er erhält bei der Charaktererschaffung zwei SInS Stufe 5 (siehe Real Life S.62/63).

Kleptomatisch

Wert: -2 Punkte

Der Charakter ist kleptomatisch veranlagt, so daß immer wieder wertvollere Gegenstände in seinen Taschen auftauchen. Er stiehlt nicht unbedingt, um sich zu bereichern, sondern eher wegen des „guten“ Gefühls und dem erhöhten Adrenalin.

Pyromane

Wert: -2 Punkte

Ein pyromanisch veranlagter Charakter liebt und genießt den Anblick von Feuer und spürt stetig das innere Verlangen Feuer zu legen und sich an diesem zu ergötzen. Wobei brennende Streichhölzer eher zu den kleineren Freuden gehören.

Gaben und Handicaps #6

Alex „Sal“ Luerken <s.a.l.@usa.net>

Übler Körpergeruch

Kosten: -1 Punkt

Der Charakter ist mit dem Fluch eines wirklich üblen Körpergeruchs behaftet, dem kein Deodorant oder auch nur ein Stück Seife Paroli bieten kann. Der Geruch kann auf schlechtem Atem, Blähungen oder starker Transpiration (Schweiß) beziehen.

Regeltechnisch erhält der Charakter einen +1 Modifikator auf alle Charisma- und Gebräucheprouben, sowie auf jeglichen Einsatz sozialer Fertigkeiten, da niemand seinem Geruch lange standhalten kann. Seife, Deodorants, Parfums halten kaum mehr als eine Stunde und unterdrücken nur den unangenehmen Gestank.

Adlerauge

Kosten: +2 Punkte

Der Charakter sieht besonders in der Ferne sehr scharf, er kann auch in weiter Entfernung noch kleine Details und Feinheiten erkennen, jedoch nicht im nahen Bereich, daher sinkt sein Mindestwurf bei Prouben, wo eine weite Entfernung zum Tragen kommt um -1, d.h. auch beim Waffeneinsatz (jedoch erst ab 200 Metern).

Erhöhtes Schlafbedürfnis

Kosten: -1 Punkt

Der Charakter braucht mindestens seine 10 Stunden Schlaf, damit ein Tag überhaupt einen Sinn für ihn hat, ansonsten ist er schlecht gelaunt, fühlt sich nicht oder ist einfach mies drauf.

Für je zwei Stunden, die der Charakter weniger geschlafen hat, steigen alle seine Mindestwürfe um +1. Der Modifikator sinkt um -1 für alle 4 Stunden, die der Charakter danach auf den Beinen ist, was nicht heißt, daß er nach 16 Stunden Wachsein wieder topfit ist, er ist vielmehr schon wieder hundemüde. Die gleichen Modifikatoren treten daher auch auf, wenn er länger als 14 Stunden wach ist.

Dakota's Grimoire #2

Alex „Sal“ Luerken <s.a.l.@usa.net>

Gesteigerte Sinne

Kategorie: Wahrnehmungszauber

Der Spruch erlaubt dem bereitwilligen Subjekt die Vorteile einer Blitzkompensation, eines Lichtverstärkers, der Infrarotsicht, Hochfrequenz Hörens etc. zu genießen. Der Charakter erhält alle Vorteile der gleichartigen Cyberware-Variante.

Jeder gesteigerte Sinn gilt als ein Spruch.

Art: Physisch

Reichweite: Blickfeld

Mindestwurf: 4

Dauer: Aufrechterhalten**Entzug:** $((K/2)+2)M$

Wasser/Luft atmen

Kategorie: Heilzauber

Dieser Spruch erlaubt Kreaturen, die normalerweise unter Wasser leben und keine Luft atmen können, zu atmen und über Wasser zu überleben. Der Spruch setzt ein bereitwilliges Objekt voraus.

Der ähnlicher Spruch für Landbewohner erlaubt dem Subjekt das Atmen von Wasser und die Filterung des Sauerstoffs aus dem Wasser.

Jede Variante gilt als ein Spruch.

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

Haarausfall

Kategorie: Heilzauber

Dieser Spruch verursacht, daß dem Subjekt die Haupthaare ausfallen. Der Effekt ist permanent und die Haare wachsen nicht mehr nach.

Ein gutes Mittel für eine schnelle und beständige Glatze.

Das Opfer kann versuchen mit einer Willenskraftprobe den Auswirkungen zu widerstehen.

Art: Physisch**Reichweite:** Berührung**Mindestwurf:** 4**Dauer:** Permanent (10 Runden)**Entzug:** $(K/2)L$

Locations #4

[Alex „Sal“ Luerken <s.a.l.@usa.net>](mailto:s.a.l.@usa.net)

Mickey's Bowlerrama

Bowlinghalle/ Michael Mirroni/starke Vorurteile gegen Nicht-Mafiosis

In Mickey's Bowlerrama treffen sich in regelmäßigen Zeitabständen die Obersten der Mafia-Clans zu einem gemütlichen Bowlingabend. Jeder kennt den anderen und jeder weiß, daß an diesem Abend die Waffen schweigen und niemand wird es wagen eine Waffe zu ziehen und irgendeine Dummheit zu begehen, denn das Bowlerrama ist heiliger Boden.

Ansonsten gilt eine Schießerei oder ein Attentat auf dem Gelände als Affront gegen die guten Sitten, und dieser jemand wird unter Garantie mit dem Einsatz der übelsten Mitteln aller Familien davon überzeugt werden, wie schwierig es ist mit 50 Kilo Beton an den Füßen zu schwimmen ist.

An besagtem Bowlingabend werden so einige geheime Besprechungen und Absprachen getroffen, wie z.B. wer diesen Monat die Bahn als Lager verwenden darf, wer welche Stadtteile mit Drogen und Prostituierte versorgt etc..

Der Eintritt ist nur mit der Zustimmung zweier Mafiafamilien möglich. Außer an dem einmaligen Öffnungstag nur für die Mafia, herrscht der übliche Bowlingbetrieb auf der Bahn.

Laserdome

Vergnügungspark/ unbekannt / keine Vorurteile

Als Idee des letzten Jahrhunderts wieder neu aufgegriffen, erfreut sich der Laserdome einer reichen Besucherschar. Was der Unwissende vielleicht als die übliche Lasershow abtut, entpuppt sich als riesiger Gebäudekomplex, in dem die reichen Kids und vergnügungssüchtige CEO's einmal die Sau rauslassen und ausgerüstet mit spezieller Kleidung und bewaffnet mit Schwachstrahllasern Jagd aufeinander machen.

Das „Spiel“ wird mit vier Mannschaften, bestehend aus 10 Personen, ausgetragen und dauert 2 Stunden, in denen jeder seinen Shadowrunner stehen kann.

Themenabende (Renraku-Extraktion, Wildwest, Großwildjagd etc.) sind einmal die Woche, der Eintritt beträgt 250 ¥.

Der Laserdome verfügt über die neuste Technik im Bezug auf Lasertechnik, Video und Audiosystemen.

Dealer's Paradise #3

Alex „Sal“ Luerken <s.a.l.@usa.net>

Stunners

Schaden: 7T Betäubungsschaden

Wirkungsdauer: 1 Sekunde

Übertragung: Injektion

Straßenindex: 0.9

Verfügbarkeit: 6/24Std.

Legalität: 5-M1

Preis: 150 für 10 Anwendungen

Stunners ist ein sehr starkes Betäubungsmittel, daß zumeist in Afrika zur Großwildjagd auf paranormale Wesen verwendet wird, jedoch mit erschreckender Häufigkeit auch auf der nördlichen Halbkugel anzutreffen ist.

Die Betäubung läßt nach den Standard-SR-Regeln wieder nach.

Poor Soul

Schaden: 4 T/4M (siehe Erläuterungen)

Wirkungsdauer: Sofort

Übertragung: Injektion

Straßenindex: 2

Verfügbarkeit: 12/1W

Legalität: 3-M1

Preis: 500 pro Dosis

Poor Soul ist besonders wirksam gegen magisch aktive Wesen (auch Critter). Magisch Aktive müssen dem Schaden allein mit ihrem Magieattribut widerstehen (kein Magiepool). Das Schadensniveau gibt die Anzahl der Senkung des Magieattributs an:

L= 1Punkt

M=2 Punkte

S= 3 Punkte

T= 4 Punkte

Die verlorenen Magiepunkte regenerieren sich mit einer Rate von einem Punkt pro 12 Stunden.

Sinkt das Magieattribut durch den entstandenen Schaden auf unter Null, so muß gegen Magiesenkung gewürfelt werden.

Weiterhin nimmt das Opfer einen Betäubungsschaden von 4M hin. Nicht-magische Wesen erleiden keinen weiteren Schaden außer dem Betäubungsschaden.

Eclipse

Schaden: 3 S (siehe Erläuterungen)

Wirkungsdauer: Sofort

Übertragung: Injektion

Straßenindex: 0.8

Verfügbarkeit: 4/24Std.

Legalität: 5-M1

Preis: 50 pro Dosis

Eclipse eignet sich hervorragend um die Cyberware des Opfers außer Kraft zu setzen, indem die Substanz die Leiterbahnen der Cyberware mit elektrischen Impulsen überlastet. Das Schadensniveau gibt die Anzahl der betroffenen Systeme an (L=1 System, M= 2 Systeme usw.) Das beschädigte Cybersystem ist funktionsuntüchtig und muß repariert werden. Die Kosten betragen 5% des Normalpreises.

>>>>>(Eine nette Sache um ein paar Delta-Konzenwachen auszuschalten. Wird verdammt teuer.)<<<<<<

-- Billings (02:23:21/12-03-98)

Rigger's Heimarbeit #4

Alex „Sal“ Luerken <s.a.l.@usa.net>

Swan

„Einer der erfolgreichsten Renn- und Tourenwagen der letzten Weltmeisterschaft. Williams™ bringt nun den Swan in limitierter Auflage in Form eines Luxuswagens der seinesgleichen sucht. Kaum 50cm hoch, über 300 km/h schnell und schwarz wie die Nacht. Eine kybernetische Steuerung ist Voraussetzung um dieses Geschoß der Straße steuern zu können, dafür kann der Fahrer bequem in liegender Position seine Reise schnell und sicher hinter sich bringen.

Steigen sie noch heute ein, legen sie sich in die komfortable Steuereinheit und düsen sie los."

Handling:3/6

GS:110/330

Rumpf: 2

Panzerung: 2

Signatur: 1

Autopilot: 3

Sitze: 1 Fahrerliege

Einstieg: Kabinendach

Verbrauch: 2l/100km

Treibstoff: IC/30l

Zuladung: ½ LE

Extras: Fahrzeugadapter, SatNav-System, Minibar, verbesserte Aufhängung, Hochleistungssicherheitsreifen, BOSE-Soundsystem, Massageliege

Preis: 753.000¥

>>>>>(Proletenkarre)<<<<<<

-- NoChoice (21:11:57/12-03-98)

In die Nacht hinein (Kapitel 3)

Alex „Sal“ Luerken <s.a.l.@usa.net>

Lisa McCaunchan erwachte um 4.30 Uhr vom Klingeln ihres Weckers. „Warum bloß“, fragte sie sich, „muß die Nacht immer nur so kurz sein. Und warum muß ich schon wieder aufstehen und zur Arbeit gehen.“

Auf nackten Füßen tapperte sie ins Badezimmer, um sich etwas kaltes Wasser ins Gesicht zu spritzen.

Langsam öffnete sie ihre verschlafenen Augen. Ein hübsches, hellhäutiges Gesicht starrte müde aus dem Spiegel zurück.

„Guten Morgen, Lisa. Willkommen im Reich der Lebenden. Und eins will ich Dir mal sagen. Du siehst verdammt müde aus und. Du bist auch verdammt müde, „sagte ihr zu ihrem Spiegelbild.

Szenen, der letzten Nacht. Sie und Jerry. Der Ring, der jetzt golden an ihrem Finger funkelte. Das wunderbare Essen und sein Heiratsantrag.

Lisa lächelte.

„Ja“, dachte sie. „Ich werde ihn heiraten. Und dann werden wir zwei Kinder haben und eine schöne Wohnung.“

Aus Gewohnheit griff sie zu ihrer Bürste und strich über ihr blondes, schulterlanges Haar. Sein Geruch haftete noch an ihr. Mit einem Lächeln dachte sie an die letzte Nacht. An seine heißen Küsse, den Champagner, der auf ihrer Haut prickelte und seine gefühlvollen Hände.

Eine Hand landete auf ihrer Schulter. Unangenehm kroch die von der Hand ausgehende Kälte über ihren Rücken. Sie erwartete Jerrys zerzausten Haarschopf im Spiegel zu sehen, doch da stand ein ihr völlig fremder Mann.

Seine Augen waren kalt, kälter noch als seine Hand. Sein gesamtes Gesicht war über und über mit Blut beschmiert und als er seinen Mund zu einem Lächeln öffnete, schrie sie ihre Angst heraus.

Lisa holte mit dem Ellbogen aus und traf den Fremden in der Magengegend. Sie hörte keinen Aufschrei, aber zumindest wich er ein Stück von ihr zurück, so daß sie aus dem Badezimmer rennen konnte. Ihr Blick fiel auf das Hotelbett. Eine riesige Blutlache hatte sich auf den weißen Laken gebildet. Jerry lag in dieser Lache, sein Kopf in ihre Richtung blickend. Die leeren Augen starrten sie flehend an. Sie wußte, er war tot. Der Fremde. Sie riß sich aus ihren Gedanken und rannte zur Tür. Gedämpftes Laufen ertönte hinter ihr. Sie mußte hier weg. Schnell.

Es war wie in einem schlechten Film. Natürlich hatten sie die Tür abgeschlossen. Keiner sollte sie stören. Ein kühler Windhauch verriet ihr, daß der Fremde durchs Fenster gekommen sein mußte.

Erneut packten seine kalten Klauen zu, als sie am Türschloß herum fummelte. Er drehte sie zu sich herum. Sein Gesicht war eine sie verhöhnende Fratze. Seine Zähne waren gebleckt wie bei einem Tier und seine Eckzähne waren größer, als sie bei normalen Menschen sein sollten.

Lisa zögerte nicht. Ihr Furcht war riesig, aber ihr Verstand war noch nicht benebelt von der aufschwellenden Angst.

Mit voller Wucht trat sie ihm zwischen die Beine und setzte ihr Knie gegen seinen Kopf, als er zusammensackte. Er klappte zusammen, wie ein Schweizertaschenmesser, doch wie sie mit Erschrecken bemerkte, hatte ihn ihr Angriff nicht sonderlich zugesetzt.

Endlich öffnete sich die Tür und sie rannte in Richtung der Treppe, halbnackt nur in ihrem Bademantel erreichte sie den Treppenansatz.

„Nur noch diese paar Treppen und ich bin in Sicherheit.“

Schreiend erreichte sie das Foyer des Hotels

Chandler's Zorn machte ihn fast ohnmächtig. „Diese Schlampe“, brüllte er. Er war nicht vorsichtig genug gewesen. Hatte sie unterschätzt. Miststück.

Sein Hunger war für den Moment gestillt. Es warteten andere willenlose Opfer wie reife Früchte an einem Baum auf seine Macht. Er würde sie nehmen.

Das Blut verschwand aus seinem Gesicht und er verließ als blondhaariger Elf Zimmer Nummer 421 des Laubenstein Plazas.

Er würde die kleine Schlampe finden. Und sie würde beten ihn nie angegriffen zu haben. Die Beleidigung seine Nähe zu verweigern mußte gesühnt werden.

Lisa McCaunchan. Hübscher Name. Er würde bald unter „vermißt“ in den Polizeiakten zu finden sein.

House Rule Collection

Alex „Sal“ Luerken <s.a.l.@usa.net>

Teamkarmapool

Gibt es in meiner Kampagne nicht, da er für mich den größten Schwachsinn repräsentiert, den FASA sich je aus den Fingern gesogen hat.

Sollten die Spieler irgendwann einmal ein paar Muskeln, einen Magier oder einen Decker engagieren, so müßte der Teamkarmapool, nach meinem Verständnis, zu Beginn der Zusammenarbeit neu berechnet werden und bei Ende der Zusammenarbeit.

Viel zuviel Aufwand für einen Pool, den die Spieler eh meist vergessen. Außerdem hat jeder Spieler seinen eigenen Karmapool für Wiederholungswürfe und sonstigen Schnickschnack.

Hochleistungsgelenke

Hochleistungsgelenke geben nach den Originalregeln in Shadowtech (S.34) einen immensen Bonus auf so ziemlich alle Fertigkeiten. Laut der Beschreibung erhöhen Hochleistungsgelenke alle aktiven Fertigkeiten um +1, wobei als aktiv auch alle magischen, körperlichen, sozialen, technischen, Kampf- und Fahrzeugfertigkeiten genannt werden.

Wie allerdings Hochleistungsgelenke einem Magier beim Beschwören oder beim Verzaubern helfen sollen, bleibt mir beim besten Willen und unter größter Willensanstrengung schleierhaft. Geschweige denn, sehe ich den Vorteil beim Verhandeln.

Was mich am meisten daran stört, ist das kleine Wörtchen „AKTIV“. Aktive Fertigkeiten sind für mich, Fertigkeiten, bei denen der Charakter aktiv seinen Körper bewegt oder in Bewegung versetzt. Gut, beim Verhandeln wird er auch seine Arme bewegen und vielleicht nervös durch die Gegend laufen, aber bringt ihm das Vorteile, kann er dadurch besser verhandeln? NEIN.

Unter aktiven Fertigkeiten, zumindest im Bezug auf die Hochleistungsgelenke, verstehe ich nur Athletik, Heimlichkeit, Bewaffneten und Waffenlosen Kampf und Wurfaffen, die anderen sogenannten „aktiven Fertigkeiten erfüllen einfach nicht den Aspekt des Aktiven, daher zählt der Bonus hier nicht. Der Reaktionsbonus gilt selbstverständlich.

Kraftstufen und Entzug

Der Entzug ist nicht K/2, sondern K.

Wer einmal einen Magier in der Gruppe hatte oder hat, der ständig mit Betäubungsblitzen um sich wirft, und niemals eine leichte Betäubung vom Entzug erhält, da seine Willenskraft 6 beträgt (den Magiepool nicht einmal benutzt), wird mir zustimmen, daß (K/2-1)T nicht schwer zu meistern sind. 8 Zweien mit 12 Würfeln zu würfeln (Willenskraft 6 + 6 Magiepoolwürfel, zumindest der Magiepool ist Standard), ist nicht schwer und insofern Entzug kein ernstzunehmendes Thema.

Mit (K-1) wird das Ganze schon etwas spannender und wird den Magier einiges mehr an Kraft und Überlegung kosten, wenn er mal wieder mit Betäubungs- oder Manablitzen um sich wirft.

Hohe Erfolge

Jeder kennt diese seltenen Tage, wo die Würfel eine Sechs nach der anderen würfeln und man irgendwann, nach einer halben Stunde des schweißtreibenden Würfelns, auf einen Erfolg von 302027 kommt (sind immerhin 50338 Sechsen) und....man hat doch nur einen Erfolg, zwar einen extrem hohen, aber eben nur einen Erfolg. Der Weg aus dieser Misere, da ein Würfel bekanntlich der älteste Zufallsgenerator ist und eine Probe zum größten Teil mit Glück zu tun hat, ist, durch diese hohen Erfolge zusätzliche Erfolge zu erhalten.

Als Beispiel, wie soll jemand mit Feuerwaffen 2 und einer leichten Pistole mit normaler Munition jemandem tödlichen Schaden zufügen. Er könnte ihm die Pistole an den Kopf setzen und zielen und sein Opfer wäre „nur schwer verletzt. Wenn dem so ist, würde ich keine Angst mehr vor Leuten mit leichten Pistolen haben, da ja ein aufgesetzter Kopfschuß mich nicht töten kann. Feine Traumwelt fern jeder Realität.

Also, hier nun die Regeln.

Für jedes Vielfache von Sechs über dem erforderlichem Mindestwurf erhält der Charakter einen zusätzlichen Erfolg. Sprich bei 6, 12, 18 usw..

Beispiel:

Fip hält Bull seine .38 Special an die Schläfe, da er die SR11-Regeln gelesen hat und weiß, daß er Bull damit nicht töten kann. Und er drückt ab. Fip hat Feuerwaffen 3 und keinen Internetanschluß, kann daher nicht auf die Black Pages schauen, denn dann wüßte er, daß er mit einem Wurf von 4, 9 und 17, Bull das Gehirn aus dem Schädel pustet, da der Mindestwurf nur bei 2 lag. Dumm für ihn, denn er hat insgesamt 6 Erfolge.

Für die 4 einen, für die 9 zwei ($2+6=8$, also 1 zusätzlicher) und für die 17 drei Erfolge ($2+6+6=14$, zwei zusätzliche Erfolge).

Fip wird sich einen neuen Freund suchen, der einen Internetanschluß hat.