



HADOWRUN

BLACK

PAGES

Issue #5

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 aus drucken 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.

Vorwort

Wir haben mit dieser Ausgabe der Black Pages ein kleines Jubiläum zu feiern, nicht weil es sich hierbei um die fünfte Ausgabe handelt, sondern wie der eifrige Betrachter der Black Pages bemerken wird, sind wir jetzt seit mehr oder minder genau einem halben Jahr ONLINE.

Legaler Unfug

Das Layout ist copyright by Alex Luerken. Soweit möglich verteilt die Black Pages an eure Freunde und Bekannten, jedoch unter der Prämisse, daß a) kein Gewinn (die Black Pages sind schließlich umsonst) daraus gezogen wird und b) alle Files in ihrer Gesamtheit weitergegeben werden und 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.

Einleitung	2
Vorwort.....	2
Legaler Unfug.....	2
Weapon's World #3	3
Weapon's World #4	4
Weapon's World #5	5
Baxter's Grimoire #2	6
Magic Ideas.....	7
Feinde, die Du verdienst	8
Trefferzonen in Shadowrun.....	8
Vollautomatscher und Salvenmodus	11
Gaben und Handicaps #7	14
Gaben und Handicaps #8	14
Gaben und Handicaps #9	15
Leute #8	16
Leute #9	17
Leute #10	18
Leute #11	20
Locations #5 (Theme Tower)	21
Location #6.....	21
Powergaming	22
Time To Quit	24
Baxter's Sphere #1.....	26
Rigger Gimmicks #1	28
Rigger's Heimarbeit #5.....	29
In die Nacht hinein (Kapitel 4)	30

Weapon's World #3

Hanno Schulz <schulz_h@informatik.fh-hamburg.de>

Lampenaufsatz

Endlich sieht man wo man hinschießt, selbst in absoluter Dunkelheit. Das Spektrum der Lampen ist im Normallicht-, Infrarot- und UV-bereich zu haben. Die Lampe gibt es für Top oder Unterlaufmontage.

Artikel	Montage	Tarn	Gewicht	Verfügbark.	Preis	S.Index
Taschenlampe	Top/Unter	-2	.25	2/24Std.	50¥	1
Infrarotlampe	Top/Unter	-2	.25	8/4 Tage	1800¥	2
UV-Lampe	Top/Unter	-2	.25	8/4 Tage	1800¥	2

Für die Infrarot bzw. die UV-Version wird ein entsprechende Brille oder die Cyberaugen benötigt.

Die Taschenlampe halbiert alle Dunkelheitsmodifikatoren.

Smartcam

Dieses Kamerasystem wird oben auf dem Lauf montiert und ist auf den Zielpunkt der Waffe fixiert. Nun ist es möglich gefahrlos um eine Ecke zu schauen und gleichzeitig zu schießen.

Artikel	Montage	Tarn	Gewicht	Verfügbark.	Preis	S.Index
Smartcam	Top	-2	.5	6/4 Tage	3000¥	2

Für das Benutzen ist eine entsprechende Brille bzw. eine Datenbuchse mit Displaylink notwendig.

Bei Sicht durch das Smartcamsystem erhöhen sich alle Mindestwürfe um 2 die mit Bewegungen zu tun haben.

Laufänderungen

Als erstes hätten wir da den Ersatzlauf, denn wer möchte irgendwann einmal von LoneStar seine ganzen Verbrechen, an Hand der Ballistischen Untersuchung, nachgewiesen bekommen.

Der extra lange Lauf erhöht die Austrittsgeschwindigkeit und ermöglicht so eine vergrößerte Reichweite (Reichweite der Waffe wird um eine Stufe erhöht z.B. eine schwere Pistole hat die RW einer Schrotflinte und die Tarnstufe sinkt um 1), während der kurze Lauf die Reichweite verringert (ebenfalls um eine Stufe) und die Tarnstufe der Waffe um 1 erhöht.

Artikel	Montage	Tarn	Gewicht	Verfügbark.	Preis	S.Index
Standard Lauf	Lauf auswechseln	--	--	3/36 Std.	50% der Waffe	1,5
Langer Lauf	Lauf auswechseln	-1	+10%	6/36 Std.	70 % der Waffe	1,5
Kurzer Lauf	Lauf auswechseln	+1	-10%	6/36 Std.	50% der Waffe	1,5
Aufbohren des Laufs	--	--	--	2/24 Std.	100¥	1,5

Der Lange Lauf erschwert das schnelle ziehen um +1. Bei einem kurzen Lauf entfällt die Unterlaufmontage. Das Aufbohren zerstört den Lauf nach ein paar mal endgültig. Ich würde

sagen das nach ca. 3x sich der MW beim schießen um 1 erhöht, da das Projektil nicht mehr richtig geführt werden kann. Außerdem steigt die Gefahr einer Fehlfunktion, wie einer Explosion im Lauf (durch eine verklemmte Patrone) oder so.

Weapon's World #4

Alex „Sal“ Luerken <s.a.l.@usa.net>

Heckler & Koch Bullfire

H&K präsentiert die neueste Errungenschaft für den modernen Großwildjäger. Die H&K Bullfire. Von den ausmaßen her eine normale Schwere Pistole, doch verschießt sie Schrotmunition, die jedem Großwild die Lichter abdunkelt. Erhebliche Durchschlagskraft für den erfahrenen Jäger, der sich nicht mit einem Jagdgewehr abschleppen möchte. Integrierte Smartgunverbindung II gehört zur Standardausstattung.

Bestellen Sie noch heute und beeindrucken sie ihre Freunde mit der neuen Bullfire im Wildwest-Revolver-Design."

Heckler & Koch Bullfire

Typ: Schrot

Tarnstufe: 5

Modus: EM

Muni: 4 (Tr)

Schaden: 8S (Schrot), 12S (Slugs)

Gewicht: 2,5

Verfügbarkeit: 6/7 Tagen

Preis: 1500 ¥

Str. In.: 1,5

Anmerkung: Die Bullfire verschießt 12G Schrot oder Slug-Munition und benutzt die Reichweite einer Schrotflinte. Der Gebrauch der Waffe fällt unter die Konzentration Pistole, nicht unter Gewehre.

Jeder weitere Schuß in der selben Kampfphase erhöht den MW um +3 aufgrund des erheblichen Rückstoßes der Waffe. Die Waffe kann mit keinerlei weiterem Zubehör als der integrierten Smartgun II ausgestattet werden.

Weapon's World #5

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

"Ihr sucht etwas mit ein bißchen mehr Bums im Lauf, etwas das große Löcher in alle möglichen Gegenstände reißt oder die Birne eures Erzfeindes in Stücken zerplatzen läßt. Wunderbar, denn hier ist die Lösung. Major Arms hat alles, was das Söldnerherz begehrt. Wer nicht mit Standardwaffen im Feldeinsatz gesehen werden möchte, der wählt Major Arms."

... offizieller Werbespot Nummer 748-MARMS-098364

>>>>(Das Söldnerherz.....das ich nicht lache.)<<<<<
--Splice (16:50:9/12-05-58)

Major Arms Snoopy

"Das Snoopy wird bald die Nummer Eins auf dem Markt für Sportgewehre sein. Kein anderes bietet die hochwertige qualitative Verarbeitung des Snoopy. Das Snoopy wird inklusive zweier Magazine und einer optischen Zielhilfe ausgeliefert."

Typ: Scharf
Tarnstufe: 0
Modus: EM
Muni: 10 (M)
Schaden: 14T (12.7 mm)
Gewicht: 6,5
Verfügbarkeit: 12/14 Tagen
Preis: 6500 ¥
Str. In.: 2,5



Anmerkung: Das Snoopy ist nicht in seine Einzelteile zerlegbar. Das Zielfernrohr hat eine optische Vergrößerung von Stufe 2.

>>>>>(Haha, ein Sportgewehr, das 12.7 mm Muni verschießt. Mein Gott wär ich damals bloß im Schützenverein geblieben.)<<<<<
--Splice (16:55:56/12-05-58)

Major Arms HeavyAss Rifle

Das HeavyAss Rifle wird bald die Nummer Eins auf dem Markt für Sturmgewehre sein. Kein anderes bietet die hochwertige qualitative Verarbeitung des HeavyAss Rifle. Das HeavyAss Rifle wird inklusive zweier Magazine ausgeliefert."

>>>>>>(Hatten wir das nicht gerade eben erst. Und wo bleibt das Zielfernrohr?)<<<<<
--Splice (17:00:12/12-05-58)

Typ: Sturm
Tarnstufe: 2
Modus: HM/SM/AM
Muni: 20 (M)
Schaden: 8M (5.56 mm)
Gewicht: 2,5
Verfügbarkeit: 8/14Tagen
Preis: 2500 ¥
Str. In.: 2,5



Anmerkung: Das HeavyAss Rifle verfügt über eine am Lauf angebrachte Rückstoßdämpfung von 4 Punkten und nimmt keinerlei weiteren Accessoires außer einem Zielfernrohr auf.

Major Arms Riotgun

Die Riotgun wird bald die Nummer Eins auf dem Markt für Jagdschrotflinten sein. Kein andere bietet die hochwertige qualitative Verarbeitung der Riotgun. Die Riotgun wird inklusive zweier Magazine ausgeliefert."

>>>>>(Hätten die sich nicht einmal einen einfallsreicheren Werbetexter aussuchen können.)<<<<<

--Splice (17:06:37/12-05-58)

>>>>>(Laß Dir mal lieber Jagdschrotflinte auf der Zunge zergehen. Ist bestimmt kein appetitlicher Anblick den Critter mit einer vollen Salve aus der Schrotflinte niederzumähen)<<<<<

--Heav E. (17:08:24/12-05-58)

Typ: Schrot

Tarnstufe: 3

Modus: HM/AM

Muni: 18 (M)

Schaden: 8S (12g)

Gewicht: 3

Verfügbarkeit: 8/14 Tagen

Preis: 3250 ¥

Str. In.: 3



Anmerkung: Die Riotgun röhrt in einer Kampfphase bis zu sechs Schuß aus dem Magazin.

>>>>>(Wooooooooowww)<<<<<

--Splice (17:11:48/12-05-58)

Baxter's Grimoire #2

Hanno Schulz <schulz_h@informatik.fh-hamburg.de>

Regenzauber

Kategorie: *Manipulationszauber*

Dieser Zauber sammelt die sich in der Umgebung befindliche Feuchtigkeit und bildet daraus eine kleine Wolke, die ihren Inhalt auch sogleich freigibt. Der Zauberer schafft damit einen Niederschlag der durch die Umgebungsfeuchtigkeit bestimmt wird. In der Wüste entsteht nur ein leichtes Nieseln während im Regenwald oder in der Nähe von Gewässern schonmal ein Wolkenbruch entstehen kann. Der Durchmesser des Regengebietes entspricht dem Magieattribut in Metern. Als "Sammelreichweite" könnte man das 10fache des Magieattributes annehmen.

Art	Reichweite	Mindestwurf	Dauer	Entzug
Physisch	Blickfeld	4	Aufrechterhalten	((K/2)+1)S

Eine andere Möglichkeit wäre es die folgende Tabelle zu benutzen.

	Art	Reichweite	Mindestwurf	Dauer	Entzug
Nieselregen	Physisch	Blickfeld	4	Aufrechterhalten	$((K/2)+1)S$
Normaler Regen	Physisch	Blickfeld	4	Aufrechterhalten	$((K/2)+1)M$
Wolkenbruch	Physisch	Blickfeld	4	Aufrechterhalten	$((K/2)+1)L$

Wasserstrahl

Kategorie: *Manipulationszauber*

Dieser Zauber ist ähnlich dem Flammenwerfer (Grimoire) und erzeugt einen Wasserstrahl der von dem Zaubernden auf das Opfer überspringt. Der Schadenscode lautet (K)M Betäubungsschaden. Jeweils 2 Erfolge erhöhen das Schadensniveau um eine Stufe. Der Spruchwiderstand erfolgt auf Konstitution, und die halbe Stoßpanzerung reduziert die Kraftstufe. Außerdem muß das getroffene Opfer einen Knock Down Test überstehen um nicht umgeworfen zu werden.

Art	Reichweite	Mindestwurf	Dauer	Entzug
Physisch	Blickfeld	4	Sofort	$((K/2)+1)S$

Magic Ideas

Hanno Schulz <schulz_h@informatik.fh-hamburg.de>

Dämonenmal in Shadowrun

Als ich vor einiger Zeit bei einem Freund ein wenig Earthdawn spielte erzählt er von dem Aufeinandertreffen seiner Gruppe mit einem Dämon. Leider wurde sein SC dabei von dem Dämon gezeichnet, Dämonemmal genannt.

Diese Markierung ermöglicht es dem Dämon 1 Jahr und 1 Tag seine Kräfte auf den Gezeichneten auszuüben, ohne Sicht- oder direkten Kontakt. Also warum sollte ein mächtiger freier Geist nicht auch eine (meta-)menschliche Aura mit seinem persönlichen Mal verziern :).

Diese Markierung sollte nur alten und mächtigen freien oder mächtig bösen Geistern gestattet werden und das auch nur unter besonderen Umständen, da sonst das Spielgleichgewicht doch arg ins Wanken gebracht werden würde. Des weiteren sollte der SL dies nicht dazu benutzen seine Spieler zu töten (wenn er sich wirklich blöd verhält, sollte man natürlich darüber einmal nachdenken) sondern, sie dahin zubringen, sich darum zu kümmern , das Ding wieder los zu werden. Wenn die restlichen Spieler nicht völlig skrupellos sind, werden sie dem armen SC helfen. Und du als Spielleiter hast mindesten tausend Ideen was sie dafür alles machen werden. Wie kommt es denn nun zu der Markierung?

Ich sehe die Anbringung des Mals als eine kurzzeitige Verschmelzung der beiden Auren. Mit anderen Worten, der Geist ünimmt für den Bruchteil einer Sekunde den Körper des betreffenden Spielers und verankert dort einen Teil seiner wahren magischen Struktur. An Hand derer, kann er seine Kräfte durch diese Verbindung schicken und so den Markierten manipulieren.

Um ein Dämonenmal wieder zu lösen, sollte ein wirklich mächtiger Magier zu Rate gezogen werden. Wenn die Gruppe über das nötige Wissen verfügt, sollte sie durch eine entsprechende Bannprobe oder eine Metaquest versuchen das Mal zu lösen. Ansonsten sind der Phantasie des SL wieder einmal keine Grenzen gesetzt.

Feinde, die Du verdienst

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

Das Feindsystem im Kompendium ist eine schöne und feine Sache, wie man als Spielleiter seine Spieler mit ein paar netten, kleinen Feinden das Leben zur Hölle machen kann. Was ich jedoch von Anfang an vermißt habe ist, wie finden Feinde ihre Opfer und wie schnell geht die Suche und deren Erfolg von statten.

Die Wissensstufe des Feindes gibt nur eine dürftige Information darüber wieder, was der Feind über den Spieler weiß und eine Wissensstufe von Sechs, wobei der Feind den genauen Aufenthaltsort des Spielers kennt, wirkt etwas übertrieben. Daher also nun folgendes System, das das Leben der Spieler ein bißchen sicherer machen kann, jedoch Murphy's Law läßt bekanntlich eine Menge Einsen im richtigen Moment auf den Würfeln erscheinen.

Um zu bestimmen, ob ein Feind den Spieler gefunden hat wird auf folgender Tabelle gewürfelt

Stufe 1-2	alle 6 Monate	gefunden bei 1 und 2 auf w6
Stufe 3-4	jeden Monat	gefunden bei 1 und 2 auf w6
Stufe 5	jede Woche	gefunden bei 1 auf w6
Stufe 6	jede Woche	gefunden bei 1 und 2 auf w6

Was der Feind gegen den Spieler unternimmt, sobald er ihn gefunden hat, hängt weiterhin von seiner Motivationsstufe ab.

Trefferzonen in Shadowrun

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

Was ich am meisten bei Shadowrun und auch bei anderen Rollenspielen, die mit Kampf zu tun haben, vermißt habe, ist die Klärung der Frage, wo jemand getroffen wurde. Bei Shadowrun ist das Ganze noch etwas schwammiger, da schließlich der Getroffene definiert, wieviel Schaden er, nach dem Widerstandswurf, nun erhalten hat, und sogar eine vielleicht tödliche Wunde noch in eine leichte Wunde oder gar keinen Schaden umwandeln kann. Letzteren Punkt zu modifizieren würde ein ganz neues System der Waffen und Schadensregulierung erfordern, so daß ich mich der Einfachheit halber zunächst für heute auf die Trefferzonen konzentrieren werde.

Die vorgestellten Regeln sind wie immer optional und vielleicht auch in manchem Punkt nicht perfekt durchdacht, jedoch bringen sie ein paar Vorteile und ein Quentchen mehr Realität in das Spiel.

Trefferzonen

Jedesmal wenn ein Charakter getroffen wurde, wird mit 1w20 die Trefferzone bestimmt. Die Trefferzonen sind wie folgt:

Ergebnis auf w20	Trefferzone
1-3	Linkes Bein
4-6	Rechtes Bein
7-8	Linker Arm
9-10	Rechter Arm
11-19	Rumpf
20	Kopf

Die Einteilungen basieren auf diesem merkwürdigen Kerl, namens Leonardo da Vinci, der irgendwann mal einen weiteren Kerl mit vier Armen und vier Beinen in einem Kreis gemalt hat, und spiegeln in etwa die Proportionen des Körpers wieder und die aus der jeweiligen Fläche des Körperteils bedingte Wahrscheinlichkeit dieses zu treffen. Fragt einen Künstler oder euren Zeichenlehrer, was ich damit sagen will.

Panzerung

Ich empfand es immer als sehr seltsam, daß wenn ich eine Panzerjacke trage, diese auch meine Beine schützen sollte, schließlich bedeckt sie die Beine nicht einmal.

Unter den folgenden Regeln schützt Panzerung nur dort, wo sie getragen wird, d.h. kein Schutz für den Kopf durch Panzerwesten oder gefütterte Mäntel, lediglich ein Helm wird den Kopf schützen können. Natürlich kann man sich die Jacke auch über den Kopf ziehen, aber halbblind durch die Gegend zu wagen, bringt bei weitem keine weiteren Vorteile mit sich.

Soweit nicht anders beschrieben schützen Jacken die Arme und den Rumpf, Westen nur den Rumpf, Mäntel und Sicherheitspanzerungen alles außer den Kopf. Ebenso verhält es sich mit maßgeschneiderter Körperpanzerung.

Die Werte eines Helm sind geringer als die der getragenen Panzerung.

Ausnahmen sind Helme, die Teil einer Sicherheitspanzerung oder einer Vollrüstung sind, dann haben Helm und getragene Panzerung die gleichen Werte.

Die Werte der beschriebenen Helme sind:

Militärhelm 4/2

Sicherheitshelm 4/3

Polizeihelm 3/2

Historische Helme 4/2

Alter Stahlhelm 3/2

Die Preise bleiben gleich.

Mehrere Schichten Panzerung addieren sich voll auf, jedoch sollte der SL als auch SC nicht unsinnige Lagen von Panzerung zulassen. Eine Panzerjacke unter oder über einer Sicherheitspanzerung zu tragen, wird mehr als unbequem sein, und den Charakter stark in seiner Bewegungsfreiheit einschränken.

Mehr als zwei Panzerung zu schichten ist nicht möglich, zwei Helme bringen selbstverständlich auch keinen Vorteil.

Ich benutze folgende Regel um zu bestimmen, ob die Panzerungen geschichtet werden können.

1. Sicherheitspanzerung kann mit keiner anderen Panzerung kombiniert werden.
2. Ansonsten können nur Panzerungen addiert werden, wobei die zweite nicht mehr als die abgerundete Hälfte der anderen Panzerung beträgt.
3. Maßgeschneiderte Körperpanzerung kann mit jeder Panzerung kombiniert werden.

Beispiel:

Man könnte eine Panzerweste(2/1) unter einer Panzerjacke(5/3) tragen. Panzerjacke (5/3)/2 ergibt 2/1, daher ist die Kombination möglich. Zwei Panzerjacken übereinander zu tragen, funktioniert nicht.

Angesagte Schüsse

Der Modifikator auf den Schuß richtet sich nach der Größe des Ziels, wobei folgende Kategorien vorgegeben sind:

Kategorie	MW-Modifikator	Beispiel
Winzig	+4	Markstück, Auge, Maus
Sehr Klein	+2	Herz, Kopf, Hand
Klein	+1	Arm, Bein
Mittel	0	Mensch, Zwerg, Rumpf
Groß	-1	Troll, Tür
Sehr Groß	-2	Auto, Tor, Laster

Die Modifikatoren addieren sich zu den Modifikatoren für die jeweiligen Entfernungen.

Anmerkung: Zugegeben machen diese Modifikatoren die gesamten Feuergefechte weitaus gefährlicher, aber auch weitaus realistischer.

Schadenswiderstand

Der Schadenswiderstand wird nach den normalen SR11-Regeln durchgeführt.

Schaden

Betäubungsschaden

Betäubungsschaden wird normal für den gesamten Körper bestimmt.

Körperlicher Schaden

Körperlicher Schaden wird für jedes Körperteil einzeln bestimmt. Wobei der Rumpf und der Kopf weniger Schaden erleiden können. Der Schadensmonitor für den Kopf fängt bei Schwer und der Schadensmonitor für den Rumpf bei Mittel an, d.h. fünf Punkte Schaden in den Kopf bzw. 8 in den Rumpf und das war's.

Schadensmodifikatoren bei einer Handlung

Die einzelnen Schadensmodifikatoren der Körperteile addieren sich wie folgt.

Körperteil wird benutzt (Arm, Bein)
Voller Modifikator

Körperteil wird nicht benutzt (nicht verletzter Arm etc.)
Halber aufgerundeter Modifikator

Tote Körperteile (Arm, Bein) sprich alle 10 Schadenskästchen

Voller Modifikator bzw. +4 auf MW

Da man den Kopf und den Rumpf eigentlich immer benutzt werden diese Modifikatoren voll zum MW hinzu addiert.

Beispiel:

Dakota hat bereits eine mittlere Wunde in den linken Arm abbekommen und schießt mit der rechten seine Ares Predator ab. Sein MW ist um +1 aufgrund der schmerzenden Schußwunde im linken Arm erhöht. Hätte er zusätzlich noch eine leichte Kopfwunde, wäre sein MW um +4 erhöht (wir erinnern uns, daß der Schadensmonitor für den Kopf bei Schwer anfängt, so daß eine leichte Wunde +3 auf den MW gibt). Würde er mit der linken Hand schießen, wäre sein MW für den kaputten Arm +2 (mit der Kopfwunde +5).

Schadenseffekte

Sollten die Schadensmonitore des Kopfes und des Rumpfs voll sein, so ist der Charakter tödlich verletzt und ist bewußtlos oder sehr, sehr kurz davor.

Um zu bestimmen, ob und wann ein Charakter ohnmächtig oder bewußtlos wird, muß der Charakter bei jedem erlittenen Schaden eine Konstitutionsprobe (ohne Kampfpool) gegen die Summe der (vollen) Modifikatoren, die er aufgrund von Wunden erlitten hat, ablegen. Fällt dabei kein Erfolg, ist der Charakter bewußtlos oder unfähig irgendeine Handlung durchzuführen.

Sollte die Summe der Modifikatoren +6 erreichen, so muß der Charakter bei jeder Handlung eine Konstitutionsprobe ablegen.

Heilung

Jegliche Heilung oder Versorgung von Wunden wird für jede Wunde separat durchgeführt, was besonders für die Anwendung von Heilsprüche wichtig ist.

Granaten

Granaten fügen jedem Körperteil den gleichen Schaden zu, jedoch kann das Opfer die Netto-Erfolge aus dem Angriff auf seine Körperteile verteilen. Kein Erfolg auf ein Körperteil bedeutet keinen Schaden.

Vollautomatischer und Salvenmodus

Alex „Sal“ Luerken <s.a.l.@usa.net>

Es scheint mir langsam so, daß, jedesmal wenn ich mal wieder in den SR-Regeln blättere oder einen bestimmten Punkt nachschlagen muß, mein Hirn beginnt in wilde Sphären abzuheben und zu hinterfragen, ob man an der bestehenden Regle nicht etwas ändern kann, um sie gegebenenfalls zu verbessern. Ich gebe zu manche Ideen erreichen nur für eine einmalige Durchführung, um wieder in tiefen Schubladen zu verschwinden. Diese Regel hat es wenigstens geschafft den Reifetest zu bestehen und gilt seitdem als weitere Hausregel meiner Gruppe.

Eigentlich war ich früher (eigentlich noch immer) der Meinung, daß vollautomatisches Feuer dazu dienen würde, dem Gegner und der Umwelt möglichst viel Schaden zuzufügen, wenigstens etwas zu treffen oder allgemein viel, viel kaputt zu machen. Je mehr Kugeln durch die Gegend fliegen, desto mehr Kugeln können den Gegner treffen. Dachte ich. Jedenfalls bewirken die SR-Regeln für vollautomatisches Feuer das genaue Gegenteil.

Wenn ich das gesamte Magazin meiner Ingram in den Gegner pumpe, dann, weil ich ihn mit ein paar mehr Kugeln treffen möchte. Wir erinnern uns: Je mehr Kugeln, desto mehr AU. Doch nehmen wir das Beispiel von oben wieder auf. Ich schieße eine vollautomatische Salve von 10 Schuß auf den (un)glücklichen Kerl ab, und was passiert. Ich werde ihn mit größter Wahrscheinlichkeit nicht mit einer Kugel treffen, da mein MW auf kurze Distanz auf 14+ angestiegen ist. Dies ist wahrscheinlich auch der Grund, warum vollautomatische Waffen bei Kriminellen so verpönt sind und die Regierungen ihre dicken Daumen auf die Freigabe von vollautomatischen Waffen hält, da man ja, sollte man den Abzug durchdrücken und seinen Gegenüber mit Blei vollpumpen wollen, ihn nie im Leben treffen wird. Wer soll das schon glauben?

Vollautomatisches Feuer sollte, wie in der Realität, gemein, gefährlich und tödlich sein. Niemand stellt sich zum Spaß in eine 10-schüssige Salve. Außer Selbstmörder.

Die folgende Regel braucht ein wenig mehr Hirnschmalz, ist aber im Grunde recht einfach und simpel. Man gewöhnt sich recht schnell an das kleine Bißchen Denkerei.

- Der erste Schuß einer Salve resultiert in keinem +1 Modifikator, ansonsten sollte jeder erste Schuß aus einer halbautomatischen Waffe ebenfalls den gleichen +1 Modifikator ergeben.
- Pro drei Schuß steigt das Schadensniveau um eine Stufe.
- Jeder Schuß einer Salve hebt das Powerniveau der Waffe um +1

Das System basiert auf einem vergleichenden Test zwischen dem MW für einen einzelnen Schuß und dem MW für die gesamte Salve. Wurde der MW für einen einzelnen Schuß erreicht, so trifft die Salve, wobei die Differenz zwischen dem MW für die Salve und dem höchsten geworfenem Ergebnis, die Anzahl der das Ziel verfehlenden Schüsse ergibt. Ziemlich kompliziert !?!

Auf zu den Beispielen

Beispiel 1

Bull steht vier fiesen, leider unbewaffneten Humanisspinnern gegenüber. Die Kerle sind knappe 15 Meter entfernt und Bull entschließt sich zunächst nur einen, der Spinner aufs Korn zu nehmen. Seine Ingram ist mit internem Smartlink und einem Gasventil-2 ausgestattet und er röhrt volle 10 Schuß in Richtung des ersten.

Der MW berechnet sich wie folgt: MW für den einzelnen Schuß wäre 3 (mittlere Distanz - Smartgun), der MW für die Salve ist dann, mittlere Distanz (5), Smartgun(-2), Gasventil (-2) und 10 Schüsse in derselben Kampfphase(+9, der erste Schuß zählt nicht), was in MW 10+ resultiert.

Bull würfelt seine 7 Würfel für Feuerwaffen und erzielt 8,7,4,4,4,3,2,1. Somit hat er 6 Erfolge für den einzelnen Schuß und die Salve trifft, wobei 10 - höchstes Ergebnis daneben gehen (in diesem Fall gehen also zwei Schüsse vorbei).

Resultat. Spinner Nummer Eins fängt sich eine schöne Salve mit 16T und sechs Erfolgen ein.

Poor Son Of A Bitch.

Beispiel 2

Daraufhin werden die anderen drei Spinner richtig wütend und wollen Bull an die Wäsche. Also nimmt er alle drei aufs Korn und mäht eine wundervolle 10 Salve auf die Humanisspinner. Spinner 1 bekommt 2, Spinner 2 und 3 bekommen je 4 Schuß ab.

MW für Spinner 1 sind wie folgt.

Einzelschuß = $5(\text{Distanz}) - \text{Smartlink} (-2) = 3$

Salve (2 Schuß) = auch 3, da der erste Schuß nicht zählt und außerdem das Gasventil den zweiten Schuß abfängt

Bull's Ergebnisse: 3,3,5,6,7,8,9, d.h. die gesamte Salve trifft, mit 9M und 8 Erfolgen (die 9 zählt als zwei Erfolge s. House Rule Collection)

MW für Spinner 2

Einzelschuß = $5(\text{Distanz}) - \text{Smartlink} + \text{zweites Ziel in derselben Kampfphase} = 5$

Salve (4 Schuß) = Einzelschuß + 3, da der erste Schuß der Salve noch vom Gasventil aufgefangen wird = 8

Bull's Ergebnisse: 4,4,4,4,4,4,5, d.h. die Salve trifft, jedoch nur mit 1 Kugel ($8-5 = \text{Anzahl der verfehlenden Kugeln}$) und Spinner 2 fängt sich 8M mit einem Erfolg

MW für Spinner 3

Einzelschuß = $5 - \text{Smartlink} + 3$ (3 Schüsse von Spinner 2) + 1 + 4 (zwei weitere Ziel in derselben Kampfphase) = 11

MW für Salve = Einzelschuß + 3 (unkompensierte Schüsse) = 14

Bull's Ergebnisse: 4,5,6,7,8,11,13, d.h. Spinner 3 muß gegen einen Schaden von 10S mit einem Erfolg Widerstand leisten

Das System funktioniert auch für den Salvenmodus, wenn man davon ausgeht, daß eine Salve nur ein dreischüssiger vollautomatischer Feuerstoß ist.

Gut. Die Regel macht den Einsatz von vollautomatischen Waffen wesentlich tödlicher, doch das sollten diese Waffen schließlich auch sein.

Gaben und Handicaps #7

Alex „Sal“ Luerken <s.a.l.@usa.net>

Bluter

Wert: -6 Punkte

Ein Charakter der unter der Bluter-Krankheit leidet ist extrem gefährdet, sobald er Schaden erleidet, da sich seine Wunden aufgrund der Nichtgerinnung des Blutes nicht schließen. Für jede Minute, die der Charakter unter einer nicht behandelten blutenden Wunde leidet, erhält er ein zusätzliches Kästchen Schaden. Die Wunden zu Verbinden und die Blutung zu stoppen erfordert einen um +2 erhöhten MW (der Modifikator von +2 bei Behandlung von Magiern zählt kumulativ). Die Krankheit ist nicht heilbar.

Hypochonder

Wert: -2 Punkt

Ein hypochondrischer Charakter bildet sich laufend neue Krankheiten ein unter denen er leidet.

Jede Krankheit erwischt ihn, sei es die Grippe oder die Pest. Er hatte schon alles. Sobald er mal wieder unter einer Krankheit leidet, steigen alle seine MW um +2, wobei er eine Willenskraftprobe gegen 8 ablegen kann, um sich gegen seine Hirngespinnste zu erwehren. Für jeden Erfolg aus der Probe sinkt der Modifikator um -1 bis auf 0.

Der Charakter bildet sich die Krankheiten nur ein, d.h. in den meisten Fällen ist er nicht wirklich krank. Der Charakter sollte einen Mindestwert von 3 in Medizin oder Biotech besitzen, der sein Wissen über die neuesten Krankheiten widerspiegelt.

Gaben und Handicaps #8

Alex „Sal“ Luerken <s.a.l.@usa.net>

Bauchreden

Kosten: +1 Punkt

Der Charakter ist in der Lage durch Kontraktion seiner Bauchgegend und der richtigen Atemtechnik sich akustisch zu artikulieren ohne die Lippen zu bewegen. Jeder Beobachter muß eine Probe auf Wahrnehmen gegen 4, wenn er den Charakter frontal sieht, oder eine entsprechende Probe gegen MW 8 ablegen, um zu erkennen, woher die Stimme gekommen ist.

Lippenlesen

Kosten: +2 Punkt bzw. für Taubstumme nur +1

Der Charakter ist befähigt von den Lippen einer Person die gesprochenen Worte abzulesen und zu verstehen, ohne das gesprochene Wort selber zu hören. Er darf sich dazu nicht weiter als Intelligenz mal 2 Meter von der Person entfernt sein, muß die Lippen derselbigen sehen können und eine Wahrnehmenprobe gegen MW 5 ablegen. Die Probe ist um die Anzahl Meter, die der Charakter weiter als seine doppelte Stufe in Intelligenz entfernt ist

erschwert. Ein Erfolg bedeutet, daß der beobachtende Charakter die Worte ablesen konnte. Ferngläser verhindern die Erhöhung des MW bis zu ihrer maximalen Reichweite. Worte, die in einer dem Charakter fremden Sprache gesprochen werden, kann der Charakter nicht verstehen, genau wie die ihm fremde Sprache.

Gaben und Handicaps #9

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

Spielsucht

Kosten: -3 Punkte

Jegliche Art von Glücksspiel, seien es Pferderennen, Boxkämpfe, eine Pokerparty oder eine Nacht im Casino, treiben ihm eine freudige Röte ins Gesicht. Der Charakter muß spielen, das Glück ruft und seinem Rufen muß Gehör geschenkt werden, wobei die Einsätze meist übertrieben hoch sind. Sobald der Charakter in eine Situation gerät, in der er mit irgendeiner Form von Glücksspiel in Kontakt kommt, muß er eine Willenskraftprobe gegen 8 ablegen, um nicht an dem Spiel teilzunehmen, wobei für jeden Tag, den er nicht gespielt hat der MW um +1 erhöht ist. Sobald der MW bei 16+ angelangt ist, wird der Charakter sofort ins nächste Casino eilen, um seiner Sucht Zucker zu geben. Sollte ihm eine Willenskraftprobe gegen MW 32+ gelingen, so ist der Charakter erst einmal von seiner Sucht befreit, doch die Reize des Spiels, das Adrenalin in seinen Adern wird ihn des öfteren in Versuchung führen. Je höher der mögliche Gewinn (nicht unbedingt die Gewinnchance), desto höher geht er mit seinem Einsatz. Nächte im Casino werden keine Seltenheit mehr sein.

Tolpatschig

Kosten: -1 Punkt

Der Charakter tappt von einem Fettnäpfchen ins nächste. An einigen Tagen vergißt er Schuhe zuzubinden, und fällt prompt auf die Schnauze, an anderen Tagen fällt ihm diese verdammt teure Ming-Vase herunter, obwohl er 5 Meter von ihr entfernt scheint. Er scheint geradezu das Unheil anzuziehen. Der SL entscheidet letztendlich wie schwer dem Charakter seine Tolpatschigkeit mitspielt.

Handwerker

Kosten: +2 Punkte

Der Charakter ist besonders begabt, wenn es darum geht, mit seinen eigenen Händen handwerklich zu arbeiten. Eben ein perfekter Kandidat, um seine Wohnung streichen, sein Auto reparieren und seine neue Küche einbauen zu lassen. Jedesmal, wenn der Charakter auf eine andere B/R-Fertigkeit ausweichen muß, wird ein Kreis auf dem Weg zur Ausweichfertigkeit abgezogen, Weiterhin steigt seine Intelligenz für die Probe auf eine B/R-Fertigkeit, wenn der Charakter auf seine Intelligenz ausweichen muß oder will.

Leute #8

Alex „Sal“ Luerken <s.a.l.@usa.net>

Die Zwergische Volksfront

Barton

Archetyp: Menschlicher Barkeeper

Information: Wegen seines kleinen Wuchses und der Hasenscharte wurde Barton bereits in der Schule von allen Kindern gehänselt, obwohl der nur 1 Meter 40 kleine Mann trotz seines Makels kein häßlicher Kerl ist. Die häßlichen Worte der Kinder bleiben ihm bis heute im Gedächtnis haften und er zog schon damals die Gesellschaft der Kleinwüchsigen und Zwerge vor.

Nachdem er mit 15 die Schule nach einer schlimmen Prügelei verließ, schlug sich Barton mit Mühe und Not durchs Leben, nahm Gelegenheitsjobs an und gab sie ein paar Tage später wieder auf, bis er in der Bar von Raza's Vater landete. Der alte Zwerg nahm ihn unter seine Fittiche, gab ihm einen Job als Barkeeper und machte Barton mit seiner Tochter bekannt.

Barton erkannte nicht nur seine Zuneigung Raza gegenüber, sondern auch, daß er der geborene Barmixer war, das Mischen von Chemikalien war schon in der Schule seine Leidenschaft und viele Unterschiede brachte sein neuer Job nicht mit sich, sieht man einmal davon ab, daß seine Kunden seine Mischungen trinken. Sein innigster Wunsch keimte weiter in ihm und Barton studierte fleißig, um sich endlich diesen Traum erfüllen zu können. Ein Wachstumsmittel für alle Kleinwüchsigen und Zwerge, so daß niemand mehr über die Kleinen lachen kann. Barton hält seine Forschungen geheim, um keine falschen Hoffnungen zu schüren und sich nicht vielleicht sogar den Haß der Zwergengemeinde zuzuziehen.

Raza

Archetyp: Zwergische Bedienung

Information: Raza arbeitet in der Bar ihres Vaters seit sie Zurückdenken kann. Sie liebt die Atmosphäre, die vielen Gesichter und Geschichten und den Umgang mit den Leuten. Sie hat nie eine Schule besucht, da Raza's Vater der Meinung war, er könnte ihr alles beibringen, was sie im Leben brauchen würde. Raza's Vater ist vor 4 Jahren auf mysteriöse Art und Weise auf einem Run gegen einen mittleren Konzern verschwunden, ohne daß einer seiner Teamkollegen seine Leiche gefunden oder gesehen hat.

Seitdem managt Raza die Bar und unterstützt zusammen mit Barton das Lebenswerk ihres Vaters, Die Zwergische Volksfront.

Ein schwach organisierter Haufen von Zwergen aus der Unterschicht, die für ihren Platz in der Gesellschaft und dessen Anerkennung kämpfen. In Bezug auf die ZVF läßt Raza keine Diskussionen zu. Frei nach dem Motto, Zwerge aller Länder, vereinigt euch. Ihre Engstirnigkeit führt oft zu Diskussionen mit Barton, der ihrer Meinung ein wenig Realitätsnähe hinzufügen möchte.

Raza ist eine vollkommen durchschnittliche Zwergin und geht in der Masse völlig unter, wäre da nicht ihre fröhliche, freundliche Art, die den Metamenschen in Erinnerung bleibt.

DJ

Archetyp: Zwergischer DJ

Information: DJ interessiert das ganze Aufheben um die ZVF nicht die Bohne, er will das schnelle Geld ohne großartig Arbeit leisten zu müssen. DJ ist ein Garant für eine gelungene Party, denn sein Name ist einer der heißesten Geheimtips des Sprawls.

DJ ist ein wahrer Musikfanatiker, der fast jeden Song aus dem 20ten und 21ten Jahrhundert kennt, und sogar dem Fragenden vorsingen kann. Musik ist seine Marotte, so wundert es nicht, daß er ab und an mal aus reiner Zuneigung zu Raza in ihrer Bar ein paar heiße Chips abspielt.

Easy E

Archetyp: Zwergischer Rapper/Gangster

Information: Auch Easy E. kann dem ganzen Gerede über die ZVF nur wenig abgewinnen. Er befürwortet zwar eine Vereinigung, ihm schwebt jedoch eher eine kriminelle Vereinigung vor, als eine, die für die Rechte einer unterdrückten Minderheit kämpft.

Easy E. versucht sich als Rapper im Stil des 20ten Jahrhundert, mit sehr geringem Erfolg. Um sein fehlendes Talent zu verbergen, gaukelt er den Leuten, eines der übelsten Gangsterimages vor, die die Welt gesehen hat. Al Capone ist ein Weichei, gegen das, was Easy E. vorgibt schon alles hinter sich zu haben. Dabei besitzt er noch nicht einmal eine Streetline Special.

Das E. steht übrigens für Elysseus.

Leute #9

Alex „Sal“ Luerken <s.a.l.@usa.net>

Media Terrier

Jasmin

Archetyp: Elfische Reporterin/Nachrichtensprecherin

Information: Die Leute der Barrens würden über Jasmin sagen, daß sie es geschafft hätte. Jasmin kommt aus den Barrens und war vor ihrer schicksalhaften Entdeckung ein ständiges Mitglied der Boostergang ihres Bruders Crims. Doch nachdem sie und die gesamte Gang bei einem illegalen Schmuggeltransport hochgenommen und verhaftet wurden, entdeckte sie ein Trideoreporter und engagierte sie für seine Sendung. Jasmin wurde im Gegensatz zum Rest der Gang ohne Probleme aus der Haft entlassen und begann ihr neues Leben als aufstrebender Stern am Medienhimmel.

Seit diesem Tag strahlt ihr schönes Gesicht jeden Abend in den Nachrichten über den Kanal.

Jasmin liebt ihr neues, aufregendes Leben in der Welt der Medien, das Geld und das Gefühl endlich den Dreck ihrer Herkunft abgewaschen zu haben.

Sie würde zwar gerne wieder Kontakt zu ihrem Bruder aufnehmen, doch zum einen weiß sie tief in ihrem von Schönheitschirurgie verbesserten Körper, daß ihr altes Leben weit hinter ihr liegt und zum anderen, die Restriktionen ihres Jobs, ihr derartige Wünsche verbieten.

Jasmin ist seit zwei mit dem Besitzer des Senders verheiratet.

Bates

Archetyp: Menschlicher Reporter

Information: Bates war derjenige, der Jasmin entdeckt hat, als er mit seinem Kamerateam in der Haftanstalt einen Bericht über die vortrefflichen, humanen Maßnahmen des Vollzugs drehte.

Er verliebte sich in Jasmin, holte sie aus dem Gefängnis und besorgte ihr einen Job beim Sender, insgeheim hoffend in ihr die Frau fürs Leben gefunden zu haben. Doch wie sollte es anders kommen, Jasmin bandelte mit Bates Chef an.

Bates hat sich im Laufe der Jahre alle erdenklichen Modifikationen in seinen Körper einbauen lassen, die seiner Arbeit dienlich sind. Allerdings wissen nur er und sein Doc über seine neueste Cybermodifikation. Eine in seinen Cyberarm integrierte Schrotflinte, die nur darauf wartet seinem Boß den Schädel von den Schultern zu pusten.

Bates war vor Jasmin die Nummer 1 im Sender, allerdings fungiert er nach Jasmins kometenhafter Karriere nur noch als zweite, lästige Geige. Der gutaussehende, charismatische Mittdreißiger besitzt im Gegensatz zu Jasmin allerdings viel mehr Erfahrung

und Gespür für die richtigen Stories und den Umgang mit seinen Mitmenschen, was ihn ebenfalls zu einem wesentlich besseren Reporter macht, als Jasmin je träumen kann zu sein.

Crims

Archetyp: Orkisches Gangmitglied

Information: Crims kann sich noch recht an den Beginn der Karriere seiner kleinen Schwester erinnern. Schließlich war es der Tag an dem er für einige Jahre in den unfreiwilligen Zwangsurlaub auf Staatskosten ging. Der Knast hat nicht nur seinen tiefen Haß auf seine Schwester und die Medien geschürt, sondern ihn auch noch zu seinem heutigen Metatypus goblinisieren lassen.

Vor kurzem aus der Haft entlassen, ist Crims untergetaucht, hat sich wieder seiner alten Gang angeschlossen und propagandiert gegen die Medien.

Die Gang hat sich unter seinem Einfluß langsam darauf spezialisiert Medienteams sowie deren Sendern erheblichen Schaden zuzufügen. Weiterhin baute er mit Hilfe von Wire einen eigenen kleinen Piratensender auf, über den er seine Propaganda verstärkt betreibt.

Wire

Archetyp: Zwergischer Techniker/Gangmitglied

Information: Wire ist Crims größter Anhänger und seine rechte Hand. Seine feste Überzeugung, daß die Medien abgrundtief schlecht sind und die Menschheit nur versklaven wollen machen ihn zu einem perfekten Mann für Crims.

Wire repariert und wartet das erforderliche Equipment für die Übertragungen des Piratensender. Der dickliche Zwerg mit der kleinen Nickelbrille ist mit Abstand der hellste Kopf der Gang, und wohl auch der mit der meisten Hardware im kahlrasierten Schädel. Allein dadurch prädestiniert für den Job als Techniker.

Wire Überzeugung und Loyalität Crims gegenüber ist jedoch arg am Schwanken, da ein kleinerer Sender ihn gerne als Techniker für die Wartung ihres Equipment anzuheuern möchte.

Und ihr Angebot klingt selbst in seinen modifizierten Ohren recht vernünftig.

Leute #10

Alex „Sal“ Luerken <s.a.l.@usa.net>

Highs and Lows

Bones

Archetyp: Menschliches Gangmitglied

Information: Die Mutter eine chipsüchtige Hure, der Vater, als Bones gerade mal 5 Jahre alt war, erschossen, was sollte aus Bones anderes werden, als einer derjenigen zu sein, die Straßen der Barrens noch unsicherer machen. Schon früh lernte er das Gewalt durchaus ein Mittel zur Konfliktlösung ist, und Gewalt ihm ebenso Respekt verschafft und die Taschen mit einigen Nuyen füllt. Sein Weg war geebnet, um Mitglied einer der brutalsten Gangs im Sprawl zu werden, als er seinen ersten LoneStarOfficer niederschöß.

Danach vollzog er einen kometenhaften Aufstieg bis an die Spitze der Gang, wo er auch heute noch steht. 50 der übelsten Geschöpfe der Barrens, wie eine Wand hinter ihm stehend. Mit der Zeit änderte er die Taktik der Gang, die nun unter seiner Führung mehr und mehr zu Nuyen und (Ver)Achtung gelangt. Der Handel mit gestohlener oder ausgeschlachteter Cyberware brachte es mit sich, daß Bones genau wie seine Gangmitglieder bis unter die Halskrause mit zweitklassiger Cyberware vollgepumpt sind.

Jeder, der Schwäche zeigt ist ein potentielle Opfer der Skull Bones, der Name, den Bones der Gang aufgeprägt hat.

Carlisle

Archetyp: Elfische ehemalige Killerin

Information: Carlisle's Cyberware ist seit vielen Jahren nicht mehr State-Of-The-Art, ebenso wie so schon lange keine Neuling mehr im Geschäft ist. Carlisle hat für die Größten gearbeitet, doch die Zeit läuft gegen sie und die Konkurrenz wird, im Vergleich zu ihr, immer besser und tödlicher.

Das nervöse Zuckender defekten Reflexe, das leichte Flimmern in ihren Cyberaugen sprechen eine deutliche Sprache und erzählen ihr jeden Tag, daß es seit ist ans Aufhören zu denken.

Carlisle ist erst Mitte Dreißig, doch hat der harte Weg ihrer Profession tiefe Narben, seelische wie körperliche, hinterlassen und ihre Schönheit verblühen lassen.

Das einzige, was Carlisle noch geblieben ist, sind ihre umfangreichen Connections, die ihr zwar nur mit ein paar Nuyen aushelfen oder ihr vielleicht einen, kleinen, mies bezahlten Job können, aber wenigstens kann sie davon halbwegs leben. Carlisle wünscht sich endlich genug Kohle zusammen zu bekommen, um aus dem Geschäft auszusteigen, was wohl nie der Fall sein wird.

Ugor c

Archetyp: Troll-Leibwächter

Information: Ugor hat sich den Weg an die Spitze durch hartes Studium, ausdauerndes Training und das nötige Maß an Professionalität geebnet. Der charismatische, blonde Finne besitzt einen Dokortitel in Physik und angewandter Quantenmechanik, spricht sechs Sprachen fließend und trägt den zweiten Dan in Karate. Seine Eltern waren nicht unerheblich an seiner Karriere beteiligt, unterstützten sie ihn doch trotz seiner Goblinisierung im zarten Alter von acht Jahren.

Ugor wollte sich nie auf den Lorbeeren seiner Eltern ausruhen und so verschaffte er sich einen guten Leumund als einer, der besten Leibwächter, die man für harte Nuyen kaufen kann.

Doch hat ein perfekter Mann immer einen kleinen Makel. Bei Ugor hört der Makel auf den Namen Spielsucht, wobei nur seiner Spielsucht wegen, seine Immobilien in Europa und die seiner Eltern mit erheblichen Hypotheken belastet sind.

Needle

Archetyp: Menschlicher Straßendoc

Information: Überflüssig zu sagen, daß Drogenkonsum und eine ruhige Hand nicht miteinander eingehen, doch wen stört es solange er nicht derjenige ist, der auf dem OP-Tisch verblutet, weil der Arzt versehentlich die Halsschlagader aufgetrennt hat.

Needle steht kurz vor der Schwelle abzurutschen, nachdem er nach dem Tod seiner Frau, um sein Bewußtsein und sein Gewissen zu betäuben, mit dem Trinken und dem Chippen anfang.

Der hart auf die fünfzig zugehende, grauhaarige Akademiker ist zwar noch immer ein guter Arzt, doch wann ihm der erste Patient auf dem Tisch verreckt, ist nur eine Frage der Zeit.

Leute #11

Hanno Schulz <schulz_h@informatik.fh-hamburg.de>

Ein paar kleine Geschäfte

Gilbert "Rumblefish" Montgomery

Archetyp: Menschlicher Schieber

Information: Gilbert ist 34 Jahre alt, 180 cm groß, hat kurzes blondes Haar und dunkelblaue Augen sowie eine mittelmäßig gebräunte Haut. Gilbert hat die Eigenart immer unausgeschlafen auszusehen, wodurch man ihn sehr schnell unterschätzen kann. Er ist sehr Egoistisch, und wird sich nie unter Preis verkaufen. Sein H.Q. ist sein Antiquitätenladen "Montgomery's". Diesen betreibt er als Tarnung und Hobby. Meistens findet man ihn kopfüber in einer neuen Warenkiste, die fast täglich angeliefert werden. Auch wenn er nicht so aussieht, er versteht wirklich etwas von "alten Sachen" und ist durch seinen Hauptberuf auch in der Lage, der entsprechende Preis voraus gesetzt, jede Art von Ware zu besorgen.

Jason Stewart

Archetyp: Zwergischer Juwelier/Ladenbesitzer

Information: Sein Alter ist nicht vielen bekannt, die die mit ihm zu tun hatten schätzen ihn meist völlig ungenau zwischen 30 und 50 Jahren ein. Während sein Verhalten am ehesten als Arttypisch bezeichnet werden kann, ist seine Erscheinung doch untypisch. Denn für einen Zwerg ist Jason schlank und feingliedrig, genauso paßt seine modische Kurzhaarfrisur und Kleidung nicht ins Bild. Seine Stärken liegen in der Aztekischen und Mayaistischen Kunst (die Alte). Auf diesem Gebiet hat er auch ab und zu ein sehr interessantes Stück mit geheimnisvoller Vergangenheit auf Lager. Durch sein Verhandlungsgeschick schafft er es den Kunden oft die Objekte zu völlig übersteuerten Preisen anzudrehen.

Andrew Welsh

Archetyp: Menschlicher Restaurantbesitzer

Information: Welsh ist mit seinen 50 Jahren ein gestandener Mann im Biz und erfolgreich dazu. Seiner Kleidung nach könnte er ein Aristokrat des Letzten Jahrhunderts sein. Unbekümmert und bis jetzt von Fehlschlägen verschont führt er sein Geschäft mit harter Hand, hat aber ein naives Vertrauen in die Menschen, die in seinen Laden kommen, was sich darin zeigt, daß jeder der ein paar mal seine Restaurant besucht hat, ohne Probleme bei ihm anschreiben lassen kann.

Während sein Geschäft das Geld bringt, verbringt er seine Freizeit mit segeln, was dazu geführt hat das er sein Restaurant in einem kleineren Yachthafen Seattls eröffnet hat.

Locations #5 [Theme Tower]

Hanno Schulz <schulz_h@informatik.fh-hamburg.de>

Der Theme Tower ist ein mehr als 25 Stockwerke hoher Wolkenkratzer der in seinem inneren eine breite Mischung aus Lokalen, Casinos, und ähnlichen Vergnügungspalästen beherbergt. Er befindet sich in Everette "Casino Corner" (ein Rotlichtbezirk "C"). In den unteren 3 Etagen befindet sich eine Shoppingcenter mit haufenweise Trendläden, Sim-Sin-Shops, Tattoo- und kleinere Bodyshops, Streetware und sonstige Läden mit den man dem jungen kaufkräftigen Gästen das Geld aus der Tasche ziehen kann. Das besondere aber ist, dass jede Lokalität sich einem eigenen Thema angenommen hat. So gibt es etliche Restaurants die sich den verschiedenen Epochen der Geschichte verschrieben haben.



Da wäre z.B. das Madame Pom-pou, das sich an den alten Barock und die Französische Küche gehalten hat. Die Wände sind mit schwerem Samt abgehängt und die Bedienung wuselt in den entsprechenden Klamotten durch die Gänge.

In der Treasure Chest wurde die Inneneinrichtung einem alten Piratenschiff nachempfunden, die Kellner setzen sich die meiste Zeit mit dem Papagei auf ihrer Schulter auseinander, während die Gäste sich die Zeit damit vertreiben durch die Bullaugen in die erstaunlich realistischen Tridrealitäten (Die Schatzinsel) zu schauen.

Ein Casino gleicht dem "Original" aus Monte Carlo und andere Kneipen kümmern sich um die Themen Beachparty, Dschungel oder die allseits beliebte bayrische Bierstube.

Viele der Geschäfte in dem Shopping Center haben 24 h geöffnet, den wer möchte sich nicht im voll Suff ein Tattoo oder schlimmeres machen lassen.

Eine allgemeine Aussage über Rassistische Vorurteile kann nicht gemacht werden, es hängt zu viel von dem eigentlichen Besitzer ab. Denn der Tower gehört einer Unternehmensgruppe, die wahrscheinlich später auf dieser Seite detaillierter beschrieben wird und die einzelnen Parzellen werden nur mit geringen Auflagen an Interessierte vermietet.

Location #6

Hanno Schulz <schulz_h@informatik.fh-hamburg.de>

Outwit

Unterschichthotel mit Bar und Restaurant/k. A./keine Vorurteile

Das Hotel liegt am Rande Puyallups (Puyallup), in einer Mischung aus Unterschicht und Mittelschicht. Mehrere Straßengangs sowie einige Squatter und Chipheads fristen hier ihr dasein. Das Hotel selber zählt zu den nicht völlig heruntergekommenen Apartmenthotels. Die Apartments bestehen meist aus einem Raum mit eigenem Dusch/WC. Die Preise für eine Übernachtung liegen bei 30 ¥ (Einzelzimmer) und 50 ¥ (Doppelzimmer), mit Vollpension erhöhen sich die Preise um 30 ¥ pro Person und mit Frühstück um 10 ¥ pro Person.

Anmerkung: Die Map des Hotels liegt dem Zipfile bei (outwit.gif)

Powergaming

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

In letzter Zeit scheint dieses Thema eines der beliebtesten in jeder nur erdenklichen Newsgroup zu sein, sehr viele verschiedene Leute mit viel verschiedeneren Meinungen werfen sich gegenseitig schmächtigste Beleidigungen an den Kopf, wie positiv bzw. wie negativ Powergaming doch sei, das es ohne bzw. mit Powergaming keinen oder erst dann Spaß machen würde etc. etc.. Eigentlich keine große Hilfe eine Entscheidung zu treffen, was von beidem das Gelbe vom Ei sein soll.

Als weiteres drängt sich die Frage auf, wo Powergaming anfängt und wo die Grenzen liegen, um nicht die Welt mit Supercharakteren zu bevölkern. Schließlich sind solche Individuen selbst in unserer Zeit rar gesät, die Ernte 2060 wird nicht viel besser sein. Ist ein Sammy mit Reflexboostern III (Delta) und Kunstmuskeln IV (Delta) usw. ein klassischer Fall eines Powergamers oder einfach ein verdammt schneller und kräftiger Kerl, der mit seiner Plempe umzugehen versteht? Die Übergänge sind fließend.

Powergaming fängt für mich dort an, wo Spieler versuchen mit den Zahlen herumzubasteln, um jeden erdenklichen Vorteil aus den bestehenden Regeln zu ziehen. Was soll ein Sammy mit Intelligenz 6 und einem Enzephalon IV. Der gute Mann ist dafür da, um schwere Waffen mit sich herumzuschleppen und im Kugelhagel eine gute Figur zu machen, damit seine Kumpels ihr heiß begehrtes Ziel erreichen. Die potentielle Gefahr, die er für die Gegenpartei darstellen sollte, ist nicht seine herausragende Intelligenz oder das, was in seiner Birne steckt, sondern pure Gewalt und die Möglichkeit eine Konfrontation zu überstehen. Also, wofür das Enzephalon.

Nichts dagegen einzuwenden, daß er ein kluger Kopf ist und schnell und analytisch denken kann, aber ein kleines, unterschwelliges Schreien drängt sich mir bei dieser Kombination auf, die da lautet: „Reaktion +1, Reaktion +1, Reaktion +1“.

Ich frage mich woher diese Stimme nur kommen mag.

Es gibt erdenklich viele weitere Möglichkeiten seinem Charakter den nötigen, kleinen „Punkteschinderschub“ zu geben, auf weitere Beispiele möchte ich jedoch gerne verzichten; findet es selber heraus.

Ein weiterer Aspekt, der gerne mit Powergaming in Zusammenhang gebracht wird (denn ich übrigens arg damit in Zusammenhang bringe), sind Ersatzglieder. Wenn ich je einen Charakter mit mehreren Ersatzgliedern zu Augen bekommen würde, ich glaube ich würde anfangen, mich vor Lachen auf dem Boden zu wälzen und wenige Augenblicke später der entsprechenden Person den Charakterbogen aus der Hand reißen, bis fünf zählend auf eine Erklärung seinerseits warten und sein Datenblatt in den Hades oder seinen Hintern schieben. Mir fallen nun einmal nur ein paar wenige Aspekte ein warum ein Charakter oder eine Person sich freiwillig die Arme oder Beine abhacken lassen würde und zu seinem Doc sagt: „Hey, Du, schneid’ mir den Arm ab, ich will Metall dafür haben.“

Welcher noch nicht ganz im Brägen klarer Mensch oder Metamensch macht so etwas freiwillig (los, ihr Cyborgs stürmt meine Wohnung und fügt mich der gerechten Strafe dieser Frevelei wegen zu). Läßt sich die Arme abhacken. Ist das Gefühl gefühllos zu sein, so ein Wunderbares? Wohl kaum. In der stillen Nacht, die Servos leise surren zu hören, das angenehme Kältegefühl im Arm, wenn die Temperatur unter Null sinkt oder einmal wieder einem Bekannten die Hand gebrochen zu haben, da man seine Kräfte nicht ganz unter Kontrolle hatte. Wirklich ein vortreffliches Leben und eine eindeutige Bereicherung.

Gut, es gibt Situationen oder Erklärungen, die ich für gerechtfertigt halte. Zum Beispiel hat bzw. hatte einer der Charaktere in meiner momentanen Gruppe zu Spielbeginn bereits zwei Cyberbeine. Die Beine wurden ihm bei einem Flugzeugabsturz abgetrennt und konnten nicht durch geklontes Material wieder ersetzt werden, was blieb ihm da anderes übrig. Entweder ein Leben lang im Rollstuhl sitzen oder Chromfroschschenkel?

Die Beine waren unmodifiziert, also keine zusätzliche Stärke, Schnelligkeit oder so etwas.

Reine, pure Cyberbeine.

Hätte er irgendwann einmal den Nutzen dieser Beine eingesehen oder sich mit deren Existenz abgefunden, Chino (möge er in Frieden ruhen, wo immer er auch sei) wäre sicherlich zu dem Schluß gekommen, daß eine kleine Modifikation ihm mehr Nutzen als Schaden würde. Doch dazu kam es niemals, denn als er aufgrund eines ziemlich fetten Deals nach Chiba kam, offenbarte ihm der dortige Chefarzt, daß man seine Beine wiederherstellen könnte. Und zu meiner völligen Verblüffung, zumindest just in diesem Moment, schlug Chino ein und die Klonung seiner Beine wurde wenige Stunden später in Angriff genommen.

Cybermodifikationen machen keinen Charakter. Die Möglichkeiten eines Charakters erheben

sich nicht aus der Vielfalt seiner Modifikationen, sondern aus der Art und Weise wie der Spieler den Charakter durch das Universum führt. Sicherlich mit Konstitution 28 muß man wesentlich weniger Vorsicht zeigen, wenn man einen Panzer stoppen möchte (mit seiner Streetline ?!?!), ein kleiner Manaball wird dem Armen jedoch, genauso schnell den Brägen braten. Was nützen ihm die Modifikatoren dann? Nix.

Der letzte Punkt in meiner Definition der lieben Möglichkeiten ist, das Phänomen alles können zu wollen. For sure, ich wäre auch gerne in der Lage endlich mal schneller tippen zu können, als ich denken kann. Dann hätte ich wesentlich weniger Zeit auf die Korrektur meiner Artikel verschwenden müssen. Aber niemand ist perfekt, nicht einmal ich.

Ergo, warum in drei Gottes sollte ein Shadowrun-Charakter perfekt sein. Warum immer diese Schamanenmagierkiadeptenbeschwörersamuraideckerriggerschwachmatten? Was bringt daran Spaß alles zu können, abgesehen davon wie der liebe Magier mit den drei Parallelwelten klarkommen möchte, schließlich brechen Astralraum, virtuelle Realität und das Riggerinterface wie eine Lawine auf ihn ein.

Die genannten sind Archetypen, die einzeln oder höchstens in einer Kombination von zwei Typen zusammenstehen sollten.

Dieser Punkt ist eigentlich das Schlimmste, was ein Spieler seinem Charakter antun kann. Es nimmt ihm die Möglichkeit überhaupt einen Charakter zu entwickeln, ich meine hier nicht die niedlichen Zahlen auf diesem merkwürdigen Blatt Papier, sondern den richtigen Charakter, den jeder Spieler seiner Figur in der Welt einhauchen sollte.

Zuviel zur Definition, kommen wir zu den Dingen, die meiner Ansicht nach hart an der Grenze oder fernab des Ganzen liegen. Powergaming hat für mich nichts mit Charakteren zu tun wie Harlequin, Sally Tsung, Dodger oder ähnlich schillernden Charakteren, die FASA uns zu fressen gibt. Dies sind ganz einfach Charaktere, die in ihrem Bereich brillieren, zur Creme de la Creme gehören. Toprunner. Und als solche sollten sie behandelt werden.

Ein Charakter sollte reifen wie ein guter Wein, nach und nach seine Ecken und Kanten entwickeln und zum Ende seiner Laufbahn ähnlich einer lebendigen Persönlichkeit sein.

Und hier setzt mein Kritikpunkt ein, überhaupt Powergaming zu betreiben.

Wem es Spaß macht, weiterhin viel Spaß euch allen.

Aber meinen Wohlgefallen finden eher Charakter, die sich ihren Weg in endlosen schlaflosen Nächten des Spielens nach oben gekämpft haben und wissen, was sie tun und warum sie überhaupt etwas tun, das sie für einige Jahrtausende hinter schwedische Gardinen oder auf den Stuhl bringen würde. So ein Toprunner entsteht meiner Meinung

nach, nicht in ein paar Stunden mühsamer Zahlenrechnerei und durch Blättern in verschiedenen Quellenbüchern, er entsteht während des Spiels.

Neueinsteiger in die Shadowrunwelt tendieren, glaube ich am häufigsten dazu, sich derartige

Charakter in ihren Gedanken auszumalen, einfach aus dem Grunde heraus etwas besonderes spielen zu wollen oder um mit den erfahrenen Leute mithalten zu können. Doch bei Shadowrun geht man bekanntlich nicht unter, wenn man wenig Würfel auf Feuerwaffen hat, sondern wenn man sich einer Panther in den Weg stellt.

(Übrigens niemand aus meiner Gruppe außer einem Troll, den ich dazu angestachelt habe, hat je nach einer Panther gefragt, faszinierend, oder ?)

Ich, für meinen Teil, habe es schon einmal mit meinen Leuten versucht eine regelrechte Powerkampagne aufzuziehen. Das Resultat war sehr ernüchternd, da keiner auch nur annähernd etwas mit seinem Charakter anzufangen wußte und keinen Plan hatte, wie er seine umfangreichen Ressourcen nutzen sollte. Die Kampagne ist dementsprechend sehr schnell in allgemeinem Wohlgefallen beendet und eine neue Kampagne mit wesentlich schwächeren Charakteren, sogenannten Newbies, ins Leben gerufen.

Gehabt euch wohl ihr, Powergamer, die ewig röhrende Gatling möge mit euch sein. POW

Time To Quit

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

Eine wichtige Frage fehlt, meiner Meinung nach, in den 20 Fragen im Grundregelwerk. Während die Fragen einen guten Überblick darüber geben (sofern man sie beantwortet), warum ein Charakter Shadowrunner geworden ist, fehlt doch eine Frage, nämlich wann ein Charakter sein Ziel als Runner bewältigt hat, wann Zeit ist mit der Runnerei aufzuhören.

Das Missen dieser Frage wurde mir erst vor kurzem bewußt, als eines Abends einer meiner Spieler, sage und schreibe fünf Millionen (die Zahl mit den sechs Nullen hinter der Fünf) bei einer kleinen Wette gewonnen hatte.

Um die Geschichte etwas auszuschnücken, die Gruppe wollte zur Entspannung einen angenehmen Abend im Casino verbringen, ein bißchen Geld verlieren oder gewinnen, eben die Freuden des Lebens genießen. Tex, der glückliche Gewinner, begann zunächst beim Roulette etwas Geld zu verlieren, mit etwas Geld sind etwa 30.000¥ gemeint, die er nach anfangs kleinen Einsätzen in nur 5 Spielen verloren hatte. Eine Viertelstunde später hatte er 50.000¥ Schulden bei einem wohlhabenden Spieler, weitere 5 Minuten danach war sein Schuldenberg bereits nach einer kleineren Pechsträhne auf 100.000¥ angewachsen, als folgendes passierte.

Ich weiß immer noch nicht, welches Schwein mich zu diesem Zeitpunkt geritten hatte. Ich vermute die folgende Szenerie ist mangelndem Schlaf und erhöhtem Kaffeekonsum zuzuordnen. Jedenfalls lud der wohlhabende Spieler Tex zu einem, kleinen Spiel ein, nachdem er ihm eine frische Ritualprobe in Form von abgezapftem Blut entnommen hatte. Beide würden aus einem 52er Kartenspiel ziehen, wobei der Einsatz wie folgt aussah. Der Spieler setzt 100.000¥ (Tex's Schulden) und Tex sein Leben ein. Ihr habt vollkommen richtig gelesen, Tex würde sich eine Kugel durchs Hirn jagen, wäre seine Karte die niedrigere. Tex zog, der Spieler zog...und Tex hatte eine 8 der Spieler eine 7.

Glück gehabt.

Zu diesem Zeitpunkt dachte ich eigentlich Tex würde aufhören, schließlich war er einmal mit dem Leben davongekommen und das nur mit Glück. Der Spieler schlug eine weitere Runde vor, und erhöhte seinen Einsatz auf 500.000¥, während Tex's Einsatz der gleiche bleiben sollte.

Und Tex gewann mit einer 6 gegen eine 4.

Schon wieder Glück gehabt.

Und wie ihr euch wohl schon denken könnt. Tex willigte auch beim dritten Spiel bei einem Einsatz von 5.000.000¥ ein und gewann. Ich muß dazu anmerken, daß Tex zu diesem Zeitpunkt schon einige Karmapunkte schwer war und nicht mehr leichtsinnig von seinem Spieler geopfert worden wäre(12 Seiten Lebenslauf binden sehr stark, würde ich sagen). Aber es geht nicht, um das freiwillige Opfer des Spielers, daß er in großen Lettern vor Augen hatte, sondern rein, um die Summe, die in noch größeren schwarzen Zahlen auf seinem Ebenholz-Kredstab steht. Tex war mehrfacher Millionär mit einem neuen Handicap Spielsucht.

Der Abend war ein wahrer Spaß und Tex's Spieler offenbarte mir nachher, daß er selten so um einen Charakter gezittert hatte, abgesehen von den schweißnassen Händen, die er während des ganzen Abends hatte. Doch mein Problem an der Sache sind nicht, die fünf Millionen, sondern der Fakt, daß in Tex's Lebenslauf steht, daß er Shadowrunner geworden ist, des Geldes wegen. Der schnöde Mammon regiert sein Denken, und da stellt sich mir die Frage, ob 5.000.000¥ nicht genug des Mammons sind, um gepflegt seinen Lebensabend bestreiten zu können.

Ich wüßte, daß ich mich mit 5.000.000¥ auf dem Konto mit Sicherheit zur Ruhe setzen und auf gar keinen Fall meinen Arsch für ein paar lausige Tausender hinhalten würde. Die Zeiten wären vorbei, vor allem unter dem Gesichtspunkt, daß Geld mein Beweggrund dafür war meinen Allerwertesten als Zielscheibe hinzuhalten.

Ich an Tex's Stelle hätte mich abgesetzt und ein ruhiges Leben begonnen, allerdings hat Tex nicht viel von seinem Geld gehabt, abgesehen von einem 3.500.000¥ teuren Luxusapartment und einem 500.000¥ teuren Sportwagen Insofern bleiben ihm "nur" noch 500.000¥ zum Leben, nachdem er einem Runnerkollegen eine halbe Million schenkte und sein Weg in die Schatten auf der Suche nach dem Geld für eine entsprechende Einrichtung ist auch weiterhin relativ plausibel geegnet, aber trotzdem denke ich ist sein Ziel nahe der Vollendung.

Ich denke einfach, jeder Runner sollte ein Ziel vor Augen haben, daß seine Aktivitäten in den Schatten rechtfertigt, da nur wenige so verrückt sein können und ein Leben in Gefahr als das Richtige, als das Optimum wählen.

Hier nur ein paar Gründe anzufangen und aufzuhören.

Geld - Dem Runner sollte eine genaue Summe vorschweben, die ihm seiner Meinung nach ein Leben in der Form ermöglicht, um sich zur Ruhe zu setzen. Vielleicht reicht im ein schickes Haus auf Hawaii oder ein 200 m² Apartment in der Renrakuarkologie. Ein dickes Aktien- und Immobilienkonto gewähren auch einen ruhigen Schlaf. Oder warum nicht eine kleine eigene Werkstatt für einen Rigger?

Seinen Ruf rein waschen - Ist dem Runner übel zugespielt worden und sein Ruf in der gesamten Welt ist nicht mehr der beste. Ein kleiner Sararimann, dem ein anderer Konzerngünstling größere Steine in den Weg gelegt hat, so daß er in die Schatten abtauchen mußte, wäre spätestens dann zufrieden, wenn sein Widersacher seiner gerechten Strafe

zugefügt worden ist und er wieder ein normales Leben außerhalb der Schatten führen kann. Doch kann allein nach der Bestrafung sich ein normales Leben aufzubauen ein weiterer Grund sein, die Hilfe der Schatten zu suchen.

Wissen - Ein Beweggrund, der eigentlich nie ein Ende einer Runnerkarriere herbeiführen kann, denn wann hat der Runner eigentlich genug Wissen angehäuft, daß es ihm ausreicht, um aufzuhören.

Vielleicht ist es aber auch nur der Wunsch zu wissen, wer die leiblichen Eltern waren, wer hinter irgendeinem Komplott steckt, in das der Charakter unfreiwillig hineingeraten ist oder wer seinen Vater, seine Mutter oder irgendjemand anderen aus seiner Familie auf dem Gewissen hat. Viele, viele Möglichkeiten ein Ende des gefährlichen Lebens zu erzielen.

Rache - Wer hat den Runner in seine momentane Lage gebracht, wer ist Schuld an seinem jetzigen Leben und wann wird es der Runner schaffen sein Werk der Rache zu vollenden. Rache an Renraku für eine häßliche Arkologie in Seattle? etc. etc.

Macht - Macht über wen oder was. Will der Runner einen Konzern in die Knie zwingen, indem er Dreck über die Machenschaften des Konzerns ausgräbt. Macht in Form von Einfluß in der großen (Konzern-)Politik?

Adrenalin - Der Charakter liebt die Gefahr? Vielleicht wird er irgendwann einsehen, daß die Gefahr ihn zu verschlucken droht und er nicht mehr seinem Actionleben gewachsen ist.

Zwang - Hat die Mafia oder Yakuza den Charakter in seinen eisigen Klauen gefangen und wird der Charakter versuchen eher zu entkommen oder die Geflogenheit seiner "Familie" für sich zu nutzen und einen Aufstieg in der Organisation versuchen.

Jeder Punkt kann beliebige Anfangs- und Endbedingungen für ein Leben in den Schatten darstellen, mit Sicherheit gibt es hundert weitere. Flexibilität und Phantasie sind bekanntlich keinerlei Grenzen gesetzt. Und es wird Zeit für mich für heute aufzuhören.

Baxter's Sphere #1

Hanno Schulz <schulz_h@informatik.fh-hamburg.de>

Sicherheit in Shadowrun

Vor gar nicht all zu langer Zeit begann eine Diskussion über die Gebäudesicherheit von Wohnhäusern in der Shadowrun-Newsgrupp. Also griff ich mir den Asphalt dschungel und schaute mal nach, was denn dort so steht.

Und stellte fest das sich Fanpro und Fasa treu geblieben sind. Widersprüche über Widersprüche. Erst heißt es bei Unterschicht und Mittelschicht, es wird sich ausschließlich auf bauliche Maßnahmen verlassen, dann erscheinen da drei bis sage und schreibe 26 Wachen.

Wenn ihr euch ausrechnet was so 'ne Wache im Monat verdient, um dort herum zu sitzen (so ca. 3000 ¥ wahrscheinlich eher mehr pro Nase, denn das Sicherheitsunternehmen möchte ja auch noch was verdienen) so macht das 9000 ¥ bzw. 78000 ¥ - btw was ist eigentlich der Umrechnungskurs DM 1998(von mir aus auch Euro) in Nuyen 205*- , das gegenüber gestellt zu den Einnahmen aus den Wohnungsmieten ergibt:

Unterschicht: 400 Wohnungen x im Schnitt 300 ¥ = 120K¥

Mittelschicht: 300 Wohnungen x 600 ¥ = 180K¥

Die Unterschicht läßt sich gerade noch verschmerzen, doch in der Mittelschicht betragen die Kosten 43% der Einnahmen!!!!!!

Und das ohne weiter Angestellte und weitere laufende Kosten gerechnet und sie zahlen ja auch noch Steuern damit Lone Star irgend wann mal kommt.

Also was wäre nun halbwegs "realistisch" (Verdammt sei ich, daß ich dieses Wort benutze).

Unterschicht:

1 (in Worten einen) wachsamen Hausmechaniker plus evtl. einen Gehilfen die beide die Spezialfähigkeit haben: Panic-Button drücken.

Vermutlich haben sie auch noch eine abgesägte Schrotflinte unterm Tresen und können damit vielleicht auch noch umgehen. Aber mehr nicht. Keine Unternehmensgruppe, wie groß auch immer, zahlt 10% oder mehr für die Sicherheit + Instandhaltung. Das könnt ihr vergessen. Sie tun so was nur in ihren eigenen Anlagen in den es wirklich was zu schützen gibt.

Mittelschicht:

Hier würde ich auf 2 Mechaniker Hausverwalter Chimären zurückgreifen, die unterstützt werden von 3 - 5 Wachen die sich im Eingang und in den Stockwerken aufhalten. Die Wachen können schon dem Konzerngardisten entsprechen, mit Betäubungsschlagstock, leichten Schußwaffen, Uniform + evtl. Panzerweste oder so was.

Magische Sicherheit kann man in beiden Fällen komplett vergessen. Sie ist einfach viel zu teuer (Hüter, Langzeitwatcher,...).

An Baulichen Maßnahmen gemeinsam, ist das Haustelefon (das gibt es heute schon in jedem Neubau), Türspion und in den unteren Geschossen vergitterte Fenster. In der Mittelschicht bekommt man wahrscheinlich noch ein Magschloß(Stufe 3) mit integriertem Panic-Button Anschluß + massivere Türen.

Des weiteren sollte man bedenken das die oben genannten Werte nur für wirklich große Wohngebäude gelten in kleineren wird es entsprechend gesenkt.

Zum Abschluß ist nur noch zu sagen, das die Welt von Shadowrun nicht so paranoid geworden sein kann.

Trotz des Auftretens der Magie, VITAS, der gestiegenen Kriminalitätsrate, dem stärker werdenden arm reich Gefälle, der Goblinisierung,... Oops!

Vielleicht gibt es ja doch ein paar Gründe Paranoia zu zeigen. Doch wenn ich an uns Menschen und natürlich Metamenschen denke, das alte Gewohnheitstier, dann wird er wie immer alles ignorieren was ihn nicht direkt betrifft und in seiner eigenen kleine Realität (schon das zweite mal in diesem Text) vor sich hin vegetieren.

Rigger Gimmicks #1

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

Automatische Fensterabdunkelung

Nicht jeder möchte sofort erkannt werden, wenn er mit seinem Rolls-Royce Phaeton durch die Gegend knattert. Um lästige Verehrer abzuwimmeln und nervenden Heckenschützen ein schwierigeres Ziel zu bieten, empfiehlt sich eine automatische Verdunkelung der Scheiben. Die Scheiben können über das interne Cockpit abgedunkelt werden, so daß niemand in das Fahrzeug, aber jeder Insasse hinausschauen kann (Prinzip des einseitigen Spiegels). Ebenso können die Scheiben des Fahrzeuges nicht nur von außen verdunkelt werden, sondern ebenfalls von innen, um etwaigen Geiseln nicht gleich auf Anhieb das Ziel ihrer Reise verraten zu müssen.

Design Specification

Design Costs: 10

Maximum Rating: NA

CF Consumed: 1

Load Reduction: 0

Customization Specification

Parts Cost: 1000 ¥

Parts Availability: 4/96hours

Street Index: 1.5

Maximum Rating: NA

Base Time: 1 day

Skill: appropriate vehicle (B/R), electronics (B/R)

Target Number: 3

Equipment needed: Vehicle shop, Electric kit

Cf Consumed: 1

Load Reduction: 0kg

Verstärkter Kühlergrill

Der verstärkte Kühlergrill ist in zwei verschiedenen Varianten erhältlich. Entweder wird ein aus massivem Stahl bestehendes Gitter am Kühler angebracht (sehr beliebt bei Pickups und Jeeps), oder der Kühler wird direkt intern durch ein ebenso stabiles Geflecht aus rostfreiem Edelstahl verbessert. Bei einem frontalen Zusammenstoß mit einem Hindernis erhält das Fahrzeug durch den verstärkten Kühlergrill zwei zusätzliche Würfel für den Schadenswiderstand.

Design Specification

Design Costs: 15

Maximum Rating: NA

CF Consumed: 0

Load Reduction: 10 kg

Customization Specification

Parts Cost: 1500 ¥

Parts Availability: 5/96hours

Street Index: 2

Maximum Rating: NA

Base Time: 8 hours

Skill: appropriate vehicle (B/R)
Target Number: 4
Equipment needed: Vehicle shop
Cf Consumed: 0
Load Reduction: 10 kg

Rigger's Heimarbeit #5

Hanno Schulz <schulz_h@informatik.fh-hamburg.de>

TCA Miago

Willkommen bei TCA! Unser aufstrebendes Unternehmen möchte Ihnen unsere neuen Modelle der Miago Reihe vorstellen.

Wir bieten Ihnen vom sparsamen und umweltfreundlichen Elektro-Motor, über den leistungsstarken natürlichen Ressourcen schonenden Methan-Motor, bis hin zum kraftvollen Benziner eine breite Palette an Antriebsagregaten. Des Weiteren bieten unsere Modelle Ihnen eine komplette Ausstattung bestehend aus: Full Size Airbag für Fahrer und Beifahrer, Rundumschutzsystem, Aktivgurt-System mit Höheneinstellung vorn und hinten, Reinluftfiltersystem mit Pollenfilter und Umluftschaltung, von innen einstellbare Außenspiegel, Heckscheibenwischer, und seitliche Blinkleuchten.

Für spezielle Wünsche sind wir jederzeit offen. Fragen Sie einfach Ihren TCA Händler.

Und nun Chummer das was euch wirklich interessiert: Fakten & Zahlen.

Miago Twen

Eine schnelle und attraktive Verbindung zwischen Uni, Job und Freizeitspaß: der Miago Twen mit drei Türen. Frei ab 18 Jahren. Denn er ist enorm wirtschaftlich und in der Anschaffung noch ein echter Junior. Was seine Ausstattung betrifft, aber schon sehr erwachsen.

Modell	Miago Twen e	Miago Twen m	Miago Twen b
Handling	3/8	3/8	3/8
Speed	85	110	110
Accel	4	6	8
Body	3	3	3
Armour	0	0	0
Sig	5	4	2
Autonav	2	2	2
Cargo	6	6	6
Load	30	30	30
Seating	2b + 2b	2b + 2b	2b + 2b
Entry	2+1t	2+1t	2+1t
Fuel	Electric(150 PF)	Methan (500 Bar)	Benzin(50 Liter)
Economy	0,625 km/PF	1,25 km/Bar	10 km/Liter
DP Cost	140	150	155
Cost	14000	15000	15500
Template	Sedan	Sedan	Sedan

Features: Improved Economy (Level 5), Handling Improvement (Level 1), Autonav (Level 2), Speed Increase (Level 10)

Miago City

Auf geht's in den Asphalttschungel. Mit dem Miago City. Genau der richtige Mix, um

vergnüglich auf Shopping-Fahrt zu gehen und am Wochenende einen Ausflug zu starten. Besonders preiswert in der Anschaffung, großzügig in der Ausstattung und ideal auf kurzen Strecken.

Modell	Miago City e	Miago City m	Miago City b
Handling	3/8	3/8	3/8
Speed	90	120	125
Accel	6	8	10
Body	3	3	3
Armour	0	0	0
Sig	5	4	2
Autonav	2	2	2
Cargo	6	6	6
Load	30	30	30
Seating	2b + 2b	2b + 2b	2b + 2b
Entry	2+1t	2+1t	2+1t
Fuel	Electric(150 PF)	Methan (500 Bar)	Benzin(50 Liter)
Economy	0,625 km/PF	1,25 km/Bar	10 km/Liter
DP Cost	154	174	189
Cost	15400	17400	18900
Template	Sedan	Sedan	Sedan

Features: Improved Economy (Level 5), Handling Improvement (Level 1), Autonav (Level 2), Speed Increase: Electric(Level 15), Methan (Level 20), Electric(Level 25), Acceleration Increase (Level 2)

Miago Vogue

Eleganz auf vier Rädern, die Aufsehen erregt, wo er auch fährt oder parkt. Exklusiv und durchgestylt bis ins letzte Detail. Mit viel Luxus und serienmäßigen Extras, wie man es bei einem Auto mit diesem Namen erwarten kann. Ob Sie den Miago Vogue nun als 3- oder 5türer bevorzugen – holen Sie ihn doch einfach vom Laufsteg zu einer Probefahrt.

Modell	Miago Vogue e	Miago Vogue m	Miago Vogue b
Handling	3/8	3/8	3/8
Speed	95	130	140
Accel	8	10	12
Body	3	3	3
Armour	0	0	0
Sig	5	4	2
Autonav	2	2	2
Cargo	6	6	6
Load	30	30	30
Seating	2b + 2b	2b + 2b	2b + 2b
Entry	2(4)+1t	2(4)+1t	2(4)+1t
Fuel	Electric(150 PF)	Methan (500 Bar)	Benzin(60 Liter)
Economy	0,625 km/PF	1,25 km/Bar	10 km/Liter
DP Cost	168	198	223
Cost	16800	19800	22300
Template	Sedan	Sedan	Sedan

Features: Improved Economy (Level 5), Handling Improvement (Level 1), Autonav (Level 4), Speed Increase: Electric(Level 20), Methan (Level 30), Electric(Level 40), Acceleration Increase (Level 4)

n die Nacht hinein (Kapitel 4)

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

Conner saß Zeitung lesend im Foyer des Laubenstein Plazas. Die Supersonics hatten das gestrige Spiel gegen die Knicks verloren. Schade, dachte er. Sein Buchmacher hatte 200 ¥ Gewinn gemacht. Er sollte mit dem Spielen aufhören, schließlich war ihm das Glück im Spiel noch nie hold gewesen.

Sein Auftrag und der Grund seiner Anwesenheit war eine kleine Beschattung. Sein Johnson wollte wissen, mit wem sich Jerry Packers, ein äußerst fähiger Schauspieler, in seiner Freizeit herumtrieb. Eine Affäre mit einem miesen Starlett würden seiner Karriere und seiner Ehe einen jähen Abbruch bescheren, so die Aussage des Johnsons. Die Beschattung wäre eine reine formale Angelegenheit.

Conner hatte den Auftrag angenommen, um sich ein wenig zu erholen. Sein Kredstab war wie immer leer, wie immer waren nicht genug Aufträge da, um einen erträglichen Level an elektronischem Bargeld auf seinem Stick zu vermerken. Und. Der letzte gutbezahlte Job war ebenfalls eine Weile her.

Was wollte er mehr. Er wurde bezahlt. Bezahlt in einer Lobby herumzusitzen und das Leben eines kleinen Angestellten zu verfolgen. Seine Zeisscyberaugen, zwar nicht das Luxusmodell, aber trotzdem gute, deutsche Wertarbeit registrierten eine hektische Bewegung an der Treppe neben den Fahrstühlen. Jemand mußte es sehr eilig haben. Er schmunzelte und fragte sich, wann er das letzte Mal in einem Hotel die Treppen hinuntergestürzt war. Die Expressfahrstühle waren weitaus bequemer.

Er brauchte eine weitere Sekunde, um der hektischen Person einen Namen zuzuordnen. Lisa McCaunchan. Sie war am späten Abend mit seiner Zielperson in diesem Hotel verschwunden und die Geräusche an der Zimmertür deuteten den Fall eines aufstrebenden Schauspieler mit lautem Stöhnen an. Die beiden hatten in ihrer Ekstase nicht einmal das Klicken der Tür gehört, als er in das Zimmer geschlichen war, um Beweisfotos aufzunehmen. Eigentlich hatte dieser Jerry so eine Frau überhaupt nicht verdient.

Sie sah verschlafen aus. Ihr Haar war zerzaust und der Bademantel ließ einen atemberaubenden Blick zu, als sie durch das Foyer stürmte. Die Alarmglocken schellten in seinem Hinterkopf laut und deutlich irgend etwas stimmte hier nicht.

Seine Vermutungen wurden bestätigt, als er sie schreien hörte.

"Er ist tot, er ist tot, mein Gott, warum hilft mir den Niemand. Und.... und dieses Monster ist hinter mir her."

Conner zögerte keine Sekunde, sprang aus seinem Sessel auf und sprintete zur Rezeption, um sie abzufangen. Der Kellner, der ihm gerade seinen zweiten Kaffee bringen wollte, konnte gerade noch rechtzeitig zur Seite springen, nicht so das ältere Ehepaar, die eine heiße braune Dusche abbekamen.

Er war bei, packte ihren Arm und zog sie mit sich in Richtung Ausgang. Ihr Blick ließ Furcht und Verwunderung erkennen, trotzdem wehrte sie sich nicht gegen sein Ziehen.

"Kommen Sie. Ich werde Sie in Sicherheit bringen", murmelte er so, daß nur sie es hören konnte. In Windeseile waren sie in seinem alten klapprigen Ford und fuhren mit quietschenden Reifen aus der Tiefgarage des Hotels.

"Worauf habe ich mich jetzt schon wieder eingelassen", dachte er sich als er den Wagen mit übertrieben hoher Geschwindigkeit durch den morgendlichen Verkehr lotste. "Mein Hormonspiegel muß ganz schön hoch sein. Aber so ist es immer Conner. Kaum kommt eine

hübsche Lady vorbei, und schon bist Du hin und weg." Grübeln würde ihm in der jetzigen Situation den schnellen Tod, überlegte er und warf einen Blick auf seine verwirrte Beifahrerin.

Sie zog ihren Bademantel über die Knie und starrte geradeaus aus der Frontscheibe.

Er versuchte sein gewinnendste Lächeln aufzusetzen und bremste den Wagen auf normale Geschwindigkeit hinunter.

"So, Lady. Was war da oben eigentlich los?"