



HADOWRUN

BLACK

PAGES

Issue #6

|  |    |
|--|----|
| Einleitung .....                               | 2  |
| Legaler Unfug .....                            | 2  |
| Rigger's Heimarbeit #6 .....                   | 3  |
| Rigger's Heimarbeit #7 .....                   | 3  |
| Rigger Gimmicks #2 .....                       | 5  |
| Rigger 2 Errata .....                          | 6  |
| Dr. Dakota's Drogenlabor .....                 | 6  |
| Shadowrun Nahkampfgelände v2.0 (Deutsch) ..... | 11 |
| Die Geister, die ich rief .....                | 21 |
| Combat Spells .....                            | 23 |
| Regeln für den Gebrauch von Sprachen .....     | 27 |
| Artefakte .....                                | 28 |
| Artefakte #2 .....                             | 29 |
| Leute #12 .....                                | 30 |
| Leute #13 .....                                | 31 |
| Leute #14 .....                                | 32 |
| Locations #7 .....                             | 34 |
| New Dealer Paradise .....                      | 34 |
| New Dealer Paradise #2 .....                   | 35 |
| Gaben und Handicaps #10 .....                  | 36 |
| The Bloody Bunch .....                         | 37 |
| Flawing the Edges .....                        | 39 |
| Before The Shapechange .....                   | 41 |
| Scheiße in der Klosschüssel .....              | 42 |
| Der Profi und Champagner .....                 | 44 |
| In die Nacht hinein (Kapitel 5) .....          | 45 |
| In die Nacht hinein (Kapitel 6) .....          | 47 |
| In die Nacht hinein (Kapitel 7) .....          | 47 |

## **Einleitung**

Hip Hip Hurra !!!!

Die Black Pages werden ein Jahr alt. Ein kleiner Grund zu feiern, würde ich sagen. Immerhin sind das sage und schreibe 365 Tage oder 52 Wochen. Und ganz nebenbei auch 52 Updates (vielleicht nicht ganz 52, schließlich haben wir einige Zeit pausiert).

Leider wird dies die letzte Ausgabe der Black Pages in dieser Form sein, was nicht bedeuten soll, daß das Magazin eingäschert. Vielmehr möchten wir einen kleinen Aufruf starten und mit euch, werten Lesern, ein eigenständiges Magazin aufbauen.

Was, das konkret bedeutet.

Ihr könnt uns alles, was ihr in den Black Pages sehen wollt, selbstverständlich sollte es Shadowrun bezogen oder wenigstens mit dem Rollenspiel zu tun haben, via Email zusenden und es dann mit großer Wahrscheinlichkeit in der nächsten Ausgabe bewundern.

Ob nun fertige Abenteuer, Waffen, Drogen, Cyber- und Bioware, neue Sprüche etc., alles kann seinen Platz in den Black Pages finden.

Also, ran an die Tastatur, Dakota.

## **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.

## Rigger's Heimarbeit #6

Hanno Schulz <baxter@mfn.de>

### TCA Claw

Mit der Claw versuchen wir nun auch den sportlichen Fahrer anzusprechen. Durch unsere knapp kalkulierten Preise bei qualitativ hochwertiger Verarbeitung ist es uns möglich, uns gegenüber den europäischen Modell abzusetzen.

Dank des neuen Sachs-Monroe Fahrwerks ist es uns gelungen der Claw eine perfekte Straßenlage zu geben. Die durchzugsstarken Motoren (130 PS bis 245 PS) lassen den Fahrspaß garantiert nicht zu kurz kommen.

|                        |                       |                  |                     |
|------------------------|-----------------------|------------------|---------------------|
| <b>Handling</b>        | 3/8                   | <b>Autonav</b>   | 2                   |
| <b>Speed</b>           | 180 / 200 / 240       | <b>Pilot</b>     | --                  |
| <b>Accel</b>           | 12 / 13 / 15          | <b>Sensor</b>    | 0                   |
| <b>Body</b>            | 3                     | <b>Cargo</b>     | 3                   |
| <b>Armor</b>           | 0                     | <b>Load</b>      | 30                  |
| <b>Sig</b>             | 2                     |                  |                     |
| <b>Seating</b>         | 2b                    | <b>DP Cost</b>   | 340 / 405 / 535     |
| <b>Setup/Breakdown</b> | N/A                   | <b>Cost</b>      | 34000 /40500 /53500 |
| <b>Entry</b>           | 2+1t                  | <b>Template</b>  | Sports Car          |
| <b>Landing/Takeoff</b> | N/A                   | <b>Reference</b> | Baxter              |
| <b>Fuel</b>            | Benzin 65/70/70 Liter |                  |                     |
| <b>Ecocomy</b>         | 7/7,5/8,5 Liter/100Km |                  |                     |

### Features

Autonav (Level 2)  
Handling Improvement (Level 1)  
Speed Increase (Level 20 / 40 / 80)  
Acceleration Increase (Level 2 / 3 / 5)

### Optional:

als Cabrio +15 %  
APPS +6000 ¥  
Panzerung: fragen sie ihren TCA Techniker  
Leder Innenausstattung +3500 ¥

## Rigger's Heimarbeit #7

Hanno Schulz <baxter@mfn.de>

### TCA Power 101

Nun ist es noch dem normal Sterblichen vergönnt, ein Powerboat der Extraklasse zu einem unglaublich günstigen Preis erstehen.

Im unteren Drehzahlbereich glänzt die Power 101 durch erstaunlich Laufruhe, wobei auf kernigen Sound nicht verzichtet werden muß. Auf Höchstgeschwindigkeit hängt es fast alle anderen Serienboote ab. Also raus aus dem Alltagsstress und rein ins Freizeitvergnügen.

|                 |     |                |    |
|-----------------|-----|----------------|----|
| <b>Handling</b> | 2   | <b>Autonav</b> | 3  |
| <b>Speed</b>    | 160 | <b>Pilot</b>   | -- |
| <b>Accel</b>    | 14  | <b>Sensor</b>  | 1  |
| <b>Body</b>     | 3   | <b>Cargo</b>   | 0  |
| <b>Armour</b>   | 0   | <b>Load</b>    | 30 |
| <b>Sig</b>      | 2   |                |    |

|                        |                       |                  |           |
|------------------------|-----------------------|------------------|-----------|
| <b>Seating</b>         | 3 Bucket Seats        | <b>DP Cost</b>   | 680       |
| <b>Setup/Breakdown</b> | N/A                   | <b>Cost</b>      | 129.000 ¥ |
| <b>Entry</b>           | Top                   | <b>Template</b>  | Speedboat |
| <b>Landing/Takeoff</b> | N/A                   | <b>Reference</b> | Baxter    |
| <b>Fuel</b>            | Gasoline (150 liters) |                  |           |
| <b>Economy</b>         | 6 km/liter            |                  |           |

**Features**

- Autonav (Level 3)
- Improved Control Surface Level 1
- APPS für 3 Sitze
- Speed Increase (Level 85)
- Acceleration Increase (Level 4)
- Luxury Design (Mark-up faktor +0,5)
- Improved Control Surface (Mark-up faktor +0,4)

**TCA Sunlider**

Die Motoryacht Sunlider besticht durch ihre Linienführung, das außergewöhnlich große Raumangebot, eine komplette Ausstattung und Ausrüstung. Darin enthalten sind u.a. zwei Steuerstände und ein Generator. Sehr geräumig ist der Salon mit kompletter Pantry und großer Sitzgruppe sowie die vorne liegende Eignerkabine mit Doppelbett und eine Koje mit zwei Schlafplätzen. Der hohe Standard bei dieser Motoryacht wird unterstrichen durch die sorgfältige Verarbeitung von Rumpf, Decksaufbauten und der Ausstattung.

|                 |    |                |     |
|-----------------|----|----------------|-----|
| <b>Handling</b> | 5  | <b>Autonav</b> | 3   |
| <b>Speed</b>    | 65 | <b>Pilot</b>   | --  |
| <b>Accel</b>    | 8  | <b>Sensor</b>  | 1   |
| <b>Body</b>     | 7  | <b>Cargo</b>   | 80  |
| <b>Armour</b>   | 0  | <b>Load</b>    | 350 |
| <b>Sig</b>      | 3  |                |     |

|                        |                                   |                  |           |
|------------------------|-----------------------------------|------------------|-----------|
| <b>Seating</b>         | 2 Sitzgruppen innen, eine draußen | <b>DP Cost</b>   | 740       |
| <b>Setup/Breakdown</b> | N/A                               | <b>Cost</b>      | 105.000 ¥ |
| <b>Entry</b>           | hinten und seitlich               | <b>Template</b>  | Yacht     |
| <b>Landing/Takeoff</b> | N/A                               | <b>Reference</b> | Baxter    |
| <b>Fuel</b>            | Gasoline (300 liters)             |                  |           |
| <b>Economy</b>         | 20 Liter/100 Km                   |                  |           |

### Features

Autonav (Level 3)  
Speed Increase (Level 35)  
Acceleration Increase (Level 3)  
Luxury Design (Mark-up faktor +0,5)  
Living Amenities (Improved)

## Rigger Gimmicks #2

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

### Nummernschildwechsler

Ein sehr beliebtes Accessoire um sein geliebtes Vehikel nicht sofort in den Annalen der Polizei auf immer und ewig verewigt zu wissen. Der Nummernschildwechsler besteht aus zwei Dreieckswalzen, die anstelle der Nummernschilder angebracht werden. Die Walze bietet Platz für bis zu drei Nummernschilder und kann über einen Umschalter, der im Cockpit des Wagens angebracht wird, umgeschaltet werden.

Der Nummernschildwechsler ist illegal, wie sollte es auch anders sein.

Anmerkung: Um zu bemerken, daß ein Fahrzeug mit dem Accessoire ausgestattet ist, ist eine Wahrnehmenprobe gegen MW 10 erforderlich, es sei denn man möchte seine Schilder vor den Augen mit einem Knopfdruck wechseln, dann ist wohl oder übel kein Wurf erforderlich.

### Design Specification

Design Costs: 30  
Maximum Rating: NA  
CF Consumed: 1  
Load Reduction: 2

### Customization Specification

Parts Cost: 3000 ¥  
Parts Availability: 10/4 Tage  
Street Index: 2  
Maximum Rating: NA  
Base Time: 1 day  
Skill: appropriate vehicle (B/R), electronics (B/R)  
Target Number: 4  
Equipment needed: Vehicle shop, Electronic kit  
Cf Consumed: 1  
Load Reduction: 2kg

### Improved APPS

Die Weiterentwicklung des bewährten APPS der Vorjahre verbessert den Schutz der Fahrzeuginsassen auf das Doppelte und erzielt somit einen weiteren Schritt in Richtung Fahrzeugsicherheit.

Anmerkung: Bei einem Aufprall von mehr als 30 Meter pro Kampfrunde wird die Fahrgastzelle mit einem in sekundenschnelle aushärtenden Schaumstoffgemisch ausgefüllt, das die Insassen umgibt und so vor den Auswirkungen des Aufpralls schützt. Spezielle

Sensoren im Fahrzeuginneren vermeidet, daß das Gemisch in Atemwege und andere Körperöffnungen eindringt.

Es ist keine Schadenswiderstandsprobe erforderlich. Leider dauert es etwa 2 Minuten bis sich der Schaum auflöst.

Um vor Verstreichen dieser Zeit aus dem Fahrzeug zu entkommen, ist eine Stärke Probe gegen MW 10 erforderlich.

**Design Specification**

Design Costs: 100  
Maximum Rating: NA  
CF Consumed: 3  
Load Reduction: 5

**Customization Specification**

Parts Cost: 10.000 ¥  
Parts Availability: 6/1 Woche  
Street Index: 1  
Maximum Rating: NA  
Base Time: 2 day  
Skill: appropriate vehicle (B/R), electronics (B/R)  
Target Number: 6  
Equipment needed: Vehicle shop, Electronic kit  
Cf Consumed: 4  
Load Reduction: 5 kg

**Rigger 2 Errata**

Hanno Schulz <baxter@mfn.de>

Als ich nun so am Designen von Autos, Booten, ... war stellte ich einige "Unzulänglichkeiten" des Rigger 2 fest.

Acceleration Increase kostet 25 DP pro Erhöhung, nicht wie auf Seite 115 +2/Stufe. Ansonsten wäre die Beschleunigung einfach zu günstig und bei der Beschreibung des Beispiels Sand Buggy werden auch die Kosten von 25 DP/Stufe genannt.

Rollbars kosten 20 DP und nicht 0 DP außerdem sollten sie auch eine CF beziehungsweise eine Load Reduzierung nach sich ziehen, da selbige doch recht stabil sein müssen, um als Überrollbügel bei Cabrios und normalen Wagen und als Weaponmount zu dienen. 1 CF und 5 Kg Load Reduzierung kann als annehmbar bezeichnet werden.

Winches kosten:

|       |           |                       |       |          |
|-------|-----------|-----------------------|-------|----------|
| 0 -4  | x 1250 ¥  | in DP kostet der Spaß | 0 - 4 | x 12 DP  |
| 5     | x 2500¥   |                       | 5     | x 25 DP  |
| 6 - n | x 15000 ¥ |                       | 6 - n | x 150 DP |

Krähne kosten Winches x 2.

**Dr. Dakota's Drogenlabor**

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

Die folgenden Regeln sind dafür gedacht, Drogen, deren Preise und Auswirkungen, regeltechnisch in Shadowrun

unterzubringen und die etwas schwachsinnigen Regeln in Shadowtech zu ersetzen. So lassen sich Drogen herstellen die jeden Geschmack befriedigen, die eines hochrangigen Konzerners, der gerne ein bißchen Entspannung sucht und die eines Samurais, der das Ultimative aus seinem Körper rauspowern möchte.

Die Benutzung der Tabellen wird am Ende des Artikels mit einem Beispiel erklärt.

### **Primäre Effekte**

Der Multiplikator wird mit der Stärke des Effekts multipliziert.

|                    |   |    |
|--------------------|---|----|
| Aphrodisiakum      | die halbe Stärke wird zum Charisma addiert  | 3x |
| Ausdauer           | die halbe Stärke wird zur Konstitution addiert  | 4x |
| Beruhigungsmittel  | halbe Stärke wird von Stärke und Schnelligkeit abgezogen  | 2x |
| Euphorikum         | halbe Stärke wird zur Willenskraft addiert  | 4x |
| Gegengift          | Stärke wird zur Konstitution addiert bei Widerstandswürfen  | 6x |
| Hypnotikum         | Dreifache Stärke ist MW um Suggestion zu widerstehen  | 5x |
| Intelligenzbooster | die halbe Stärke wird zur Intelligenz addiert   | 5x |
| Power              | halbe Stärke wird zur Stärke addiert  | 4x |
| Psychedelikum      | Stärke wird von allen Attributen abgezogen  | 2x |
| Pusher             | Särke wird zu Reaktion addiert  | 5x |
| Schlafmittel       | Stärke x2 T Betäubungsschaden   | 3x |
| Speedheal          | Doppelte Stärke wird zur Konstitution addiert zur Bestimmung des Heilungszeitraums, muß während des gesamten Zeitraums eingesetzt werden                                | 8x |
| Speedy             | halbe Stärke wird zur Schnelligkeit addiert   | 4x |
| Stimulanz          | Stärke wird zur Intelligenz bei Wahrnehmenwürfen addiert  | 2x |
| Traumastabilizer   | reduziert den überzähligen Schaden um die Stärke, Charakter gilt nach Einnahme innerhalb 60/Stärke Minuten stabilisiert, während dieser Zeit erleidet er weiter schaden | 6x |
| Verhütungsmittel   | pro Punkt Stärke wirkt das Mittel mit 17% Wahrscheinlichkeit  | 1x |

### **Nebeneffekte**

Nebeneffekte sind negative Multiplikatoren, die bei Benutzung der Droge eintreten. Der Multiplikator wird mit der Stärke des Effekt multipliziert.

|                  |   |    |
|------------------|---|----|
| Aggressionen     | Stärke mal 2 um als MW um Provokation zu übergehen  | 2x |
| Ängstlichkeit    | Stärke wird von Willenskraft abgezogen  | 2x |
| Besessenheit     | das Hirn des Charakters ist von irgendetwas besessen, Intelligenz(6) um einen klaren Gedanken zu fassen, Intelligenz ist um die Hälfte der Stärke für diesen Wurf gesenkt | 2x |
| Black Out        | Intelligenz(6), um sich an irgendetwas zu erinnern, Intelligenz wird für den Wurf um die Stärke gesenkt   | 4x |
| Disorientation   | Intelligenz(6) oder starke Orientationsprobleme, Intelligenz ist für den Wurf um die halbe Stärke gesenkt   | 2x |
| Halluzinationen  | Intelligenz(6) oder Halluzinationen, Intelligenz ist um die Stärke für den Wurf gesenkt   | 3x |
| Katatonie        | Willenskraft(6), um Katatonie zu vermeiden, Willenskraft ist für den Wurf um die Stärke gesenkt   | 4x |
| Kopfschmerzen    | alle MW werden um Stärke/2 erhöht   | 1x |
| Krämpfe          | Stärke wird von Schnelligkeit abgezogen, Opfer muß alle 5 Minuten 4L Betäubungsschaden widerstehen  | 2x |
| Schläfrigkeit    | halbe Stärke wird von Intelligenz und Schnelligkeit abgezogen   | 2x |
| Schmerzlosigkeit | SL notiert Schaden für SC, SC realisiert keinen Schaden wohl aber die Auswirkungen, bis er tot umgibt oder die Wirkung  | 2x |

## Issue Number Six

|                         |   |    |
|-------------------------|---|----|
|                         | nachläßt  |    |
| Tod                     | kein Kommentar nötig  | 6x |
| Verwirrung              | Intelligenz wird um die Stärke gesenkt  | 2x |
| Verlust des Zeitgefühls | Intelligenz(6) um nicht das Zeitgefühl zu verlieren, Intelligenz wird um die halbe Stärke gesenkt für diesen Wurf | 2x |
| Wahrnehmungsstörungen   | Intelligenz wird um die Stärke gesenkt in Bezug auf Wahrnehmenwürfe   | 2x |

### Nachwirkungen

Nachwirkungen treten nach dem Abklingen der primären Effekte auf und dauern 2w6 Stunden an.

|               |   |    |
|---------------|---|----|
| Abhängigkeit  | der Charakter ist sofort abhängig, kein Widerstandswurf !!, psychisch und physisch                                      | 5x |
| Ängstlichkeit | siehe unter Nebenwirkungen, Willenskraft(6), um Schlafen zu können  | 2x |
| Depressionen  | Stärke wird auf alle Mindestwürfe addiert   | 2x |
| Hunger        | der Charakter muß die halbe Stärke mal Tagesbedarf an Nahrung zu sich nehmen (nett für Leute mit Symbionten)            | 2x |
| Kopfschmerzen | alle MW werden um Stärke/2 erhöht, die Schmerzen halten (Stärke) Stunden an   | 1x |
| Krämpfe       | siehe unter Nebenwirkungen  | 3x |
| Schläfrigkeit | siehe Nebenwirkungen  | 1x |
| Schlaf        | Stärke mal 2 T Betäubungsschaden  | 2x |
| Tod           | es dauert 2w6 Stunden bis der Charakter stirbt, es sei denn er widersteht zweimal (Stärke mal 2) T körperlichen Schaden | 6x |

### Kumulative Wirkungen

Kumulative Effekte treten nach den primären Effekten auf, haben aber eine permanente Wirkung.

Pro Dosis wird der Wert zum totalen Effekt addiert

|                         |  |    |
|-------------------------|--|----|
| Amnesie                 | Intelligenz gegen totalen Effekt, um keine Amnesie zu erleiden   | 4x |
| Flashbacks              | Willenskraft gegen totalen Effekt um Flashbacks zu vermeiden   | 3x |
| Körperlicher Verfall    | senkt die Stärke oder Konstitution um einen Punkt (permanent)  | 4x |
| Hirnschäden             | Totaler Effekt wird von Intelligenz abgezogen  | 5x |
| Nervenschäden           | Totaler Effekt wird von Reaktion abgezogen   | 4x |
| Nervenzittern           | Totaler Effekt wird auf MW für Reaktionsproben addiert   | 3x |
| Physische Abhängigkeit  | Willenskraft gegen totalen Effekt, um nicht abhängig zu werden   | 4x |
| Psychische Abhängigkeit | Natürliche Konstitution (keine Rassenmodifikatoren!!) gegen totalen Effekt, um nicht abhängig zu werden                | 4x |
| Schlaflosigkeit         | Totaler Effekt als MW um Schlafen zu können  | 3x |
| Suizidgedanken          | Willenskraft gegen totalen Effekt, um einen Selbstmord zu vermeiden  | 5x |
| Toleranz                | sobald totaler Effekt 5, 10, 15 usw. erreicht hat, muß die Dosis um 1 erhöht werden, ansonsten tritt keine Wirkung ein | 2x |

### Dauer und Wirkungsbeginn

Wirkungsbeginn ist die Zeit, die der Körper braucht, um auf die Wirkung der Droge zu reagieren, während Dauer den Zeitraum der Wirkung angibt.

| Wert | Beginn     | Dauer       | Wert | Beginn      | Dauer      |
|------|------------|-------------|------|-------------|------------|
| -12  | 12 Stunden | 15 Sekunden | +1   | 30 Sekunden | 1 Stunde   |
| -8   | 6 Stunden  | 30 Sekunden | +2   | 15 Sekunden | 3 Stunden  |
| -6   | 3 Stunden  | 1 Minute    | +4   | 9 Sekunden  | 6 Stunden  |
| -4   | 1 Stunde   | 5 Minuten   | +8   | 4 Sekunden  | 12 Stunden |
| -2   | 30 Minuten | 10 Minuten  | +12  | 2 Sekunden  | 18 Stunden |
| -1   | 10 Minuten | 15 Minuten  | +14  | 1 Sekunde   | 1 Tag      |

|   |          |            |     |        |        |
|---|----------|------------|-----|--------|--------|
| 0 | 1 Minute | 30 Minuten | +18 | Sofort | 2 Tage |
|---|----------|------------|-----|--------|--------|

### Wahrnehmung, Rückstände und Format

Dieser Effekt gibt an, wie leicht es ist zu bemerken, ob jemand unter Drogen steht (erweiterte Pupillen, rote Wangen, schnelles Atmen, Schwierigkeiten beim Sprechen etc.), und auch wie lange noch Spuren der Droge im Körper des Rezipienten zu finden sind. Weiterhin beinhaltet die Tabelle Modifikatoren für Einnahme der Droge.

| Wahrnehmung    | Rückstände im Körper  | Wert  | Format      | Wert |
|----------------|-----------------------|-------|-------------|------|
| Offensichtlich | reichliche Rückstände | -4    | Geschluckt  | -2   |
| Normal         | Normal                | 0     | Injiziert   | 0    |
| Wage           | Wenig                 | +2    | Inhaliert   | +2   |
| Schwierig      | Kaum                  | +4    | Hautkontakt | +4   |
| Keine          | +6                    | keine |             |      |

### Schwierigkeit der Produktion

Um die Schwierigkeit der Herstellung einer Droge zu bestimmen werden alle Zahlen, wobei negative Zahlen z.B. bei Nebenwirkungen als positive behandelt, werden zusammenaddiert.

|              |                  |       |
|--------------|------------------|-------|
| <=30         | Einfach          | MW 6  |
| 31 bis 50    | Durchschnittlich | MW 9  |
| 51 bis 70    | Schwierig        | MW12  |
| 71 bis 90    | Sehr Schwierig   | MW15  |
| 91-110       | Fast Unmöglich   | MW20  |
| 111 und mehr | Absurd           | MW 30 |

### Preis

Zur Bestimmung des Preises werden die Summe der Nebenwirkungen, Nachwirkungen und kumulativen Wirkungen von der Summe der primären Wirkungen abgezogen, dazu wird das Ergebnis noch durch das Format der Einnahme, die Rückstände und Wahrnehmung der Droge modifiziert. Das Ergebnis gibt den Preis an.

| Ergebnis         | Prototyp | Kleine Produktion | Massenproduktion |
|------------------|----------|-------------------|------------------|
| -11 oder kleiner | 4¥       | 2¥                | 0.5¥             |
| -10 bis -6       | 10¥      | 5¥                | 1¥               |
| -5 bis 0         | 20¥      | 10¥               | 5¥               |
| +1 bis +5        | 50¥      | 25¥               | 10¥              |
| +6 bis +10       | 100¥     | 50¥               | 25¥              |
| +11 bis +15      | 200¥     | 100¥              | 50¥              |
| +16 bis +20      | 400¥     | 200¥              | 100¥             |
| +21 bis +25      | 600¥     | 300¥              | 150¥             |

die Tabelle wird in 5er Schritten fortgesetzt wobei sich die Preise um 400¥, 200¥ bzw. 100¥ erhöhen

#### Ein kleines Beispiel

Herb soll für eine Gruppe Shadowrunner ein neues Mittelchen herstellen, das deren Leistungsfähigkeit immens verstärken soll. Leider haben die Jungs nichts über Nebenwirkungen gesagt, also macht sich Herb an die Arbeit.

*Er bestimmt zunächst die primären Effekte.  
Ausdauer mit Stärke 6 (24 Punkte) und mehr Power mit Stärke 3 (12 Punkte).*

Um das Ganze etwas billiger für seine Kunden zu machen, ignoriert Herb die Nebenwirkungen und mischt ein paar Aggressionen mit Stärke 3 (-9 Punkte) und Verwirrung mit Stärke 3 (-9 Punkte) in sein Tiegelchen.

Und auch die Nachwirkungen sind Herb ziemlich egal, denn sein Mittelchen macht sofort abhängig mit einer Stärke von 4. Man muß die Pillen schlucken (-2 Punkte) und man bemerkt den Einfluß und die Rückstände der Droge normal (zweimal 0 Punkte). Dafür geht es recht flink bis die Droge beginnt zu wirken (1 Minute = 0 Punkte), und die Wirkung dauert immerhin 1 Stunde an (+1 Punkt).

Dies alles addiert sich zu einer Summe von 63 Punkten (wenn Herb sich nicht verzählt hat!!!). Die Droge ist also schwierig herzustellen, aber mit seinen 10 Würfeln in Chemie wird Herb den MW von 12 schon schaffen.

Um den Preis zu ermitteln rechnet Herb die Punkte noch einmal auf unter Berücksichtigung des Vorzeichens, was

eine Summe von +17 Punkte ergibt. Da es sich eindeutig um einen Prototypen handelt, verkauft Herb die Pillen für 200€.

### Abhängigkeit, Überdosis und Mischen von Drogen

Die folgenden Regeln ersetzen, sofern man die Regeln von Dr.Dakota's Drogenlabor verwendet, die in Shadowtech vorgestellten Regeln.

#### Abhängigkeit

Wenn die Droge nicht als kumulative Wirkung eine Abhängigkeit oder Toleranz hervorruft, wird man auch nicht abhängig oder tolerant von bzw. gegen die Droge.

Der Abhängigkeitswert, den man durch den Konsum einer Droge erhält, falls man den Wurf gegen die Abhängigkeit verpatzt, ist gleich der Stärke der kumulativen Wirkung der Droge.

Hat einen erst einmal die Abhängigkeit von einem Wundermittelchen ereilt, so wird diese mit jeder Dosis stärker entsprechend der Stärke der Abhängigkeit (z.B. bei Stärke 3 = 0.25 Punkte pro Dosis).

Nun will man sicherlich auch irgendwann ohne Drogen ein Leben führen, wenn man die Auswirkungen, die der Konsum mit sich bringt genossen hat. Dazu muß der Charakter in eine Therapie begeben, die eine Anzahl gleich seinem Abhängigkeitswert in Wochen andauern muß, damit er endgültig "clean" ist. Der Charakter muß für jede Woche eine Probe mit Konstitution bzw. Willenskraft (evtl. auch beides) gegen den doppelten Abhängigkeitswert ablegen, schafft er die Probe so sinkt sein Wert um einen Punkt, ansonsten steigt er um einen weiteren Punkt, da der Charakter wider rückfällig geworden ist. Ohne therapeutische Behandlung in einer Klinik ist der Abhängigkeitswert zur Bestimmung des Mindestwurfs und der Zeitdauer der Therapie um einen Punkt erhöht.

#### Mischen von Drogen

Wenn ein Charakter mehrere Drogen zusammen einnimmt, können Probleme auftreten. Das Mischen von Drogen ist ein Spiel mit dem Feuer und kann zu unangenehmen Effekten führen, vielleicht sogar zum Tod.

Um zu bestimmen, wie sich zwei oder mehr verschiedene Drogen zusammen verhalten, würfelt man mit einem w100 auf der folgenden Tabelle und addiert die Stärken (sprich die Summe der Stärke der primären Effekte) beider Drogen.

Zu beachten ist, daß die Neben-, Nach- und kumulativen Wirkungen mit voller Stärke verbucht werden.

|        |                      |  |
|--------|----------------------|--|
| 01-30  | Voll Kompatibel      | beide Drogen wirken mit ihren vollen Effekten  |
| 31-60  | Teilweise Kompatibel | beide Drogen wirken zusammen, jedoch jede nur mit der halben Stärke der primären Effekte |
| 61 -70 | teilweise Wirkung    | eine der Drogen wirkt mit ihrer vollen Stärke, während die                               |

## Issue Number Six

|       |               |   |
|-------|---------------|---|
|       |               | andere keine Wirkung zeigt  |
| 71-75 | keine Wirkung | keine der beiden Drogen zeigt irgendeine Wirkung  |
| 76-80 | Leicht giftig | der Charakter erleidet eine leichte Wunde, die Drogen zeigen keine Wirkung  |
| 81-90 | Giftig        | der Charakter erleidet eine mittlere Wunde, die Drogen zeigen keine Wirkung   |
| 91-95 | Extrem giftig | der Charakter erleidet eine schwere Wunde, die Drogen zeigen keine Wirkung  |
| 96-99 | Koma          | der Charakter fällt für 3w6 Tage ins Koma   |
| 100+  | Tod           | Konstitutionsprobe (natürliche, keine Rassenmodifikatoren) gegen die Summe der Stärke beider Drogen. Falls erfolgreich fällt er für 4w6 Tage ins Koma |

### Überdosis

Der Effekt einer Droge kann durch Einnahme von mehreren Dosen zusätzlich verstärkt werden. Die erste weitere

Dosis erhöht den Effekt um 50%, weitere Dosen führen zu keiner weiteren Erhöhung.

Die Stärke einer Droge gibt an, wieviel Dosen einer Droge notwendig sind, um eine Überdosis hervorzurufen. Ob ein Charakter eine Überdosis erleidet wird durch folgende Formel bestimmt:

$$((\text{Anzahl der Dosen} - (\text{totaler Toleranzwert}/5)) \times \text{Stärke der Droge}) \geq 30$$

Tritt eine Überdosis auf, so wirft man einen w100 addiert die Stärke der Droge und benutzt folgende Tabelle.

#### *Beispiel:*

*Bulldog ist von Heroin abhängig, sein Toleranzwert beträgt 15 (er braucht also bereits die vierfache Menge), und*

*Heroin hat eine Stärke von 6. Aus Versehen spritzt er sich 10 Dosen.*

*Also:  $(10 - (15/5)) \times 6 = 42$ , was erheblich größer als 30 ist*

Good Luck, Bulldog

|       |             |  |
|-------|-------------|--|
| 01-15 | Bewußtlos   | der Charakter wird bewußtlos für 2w6 Stunden   |
| 16-30 | Übelkeit    | der Charakter erleidet eine leichte Wunde, erhält +3 auf alle Mindestwürfe für 1w6 Stunden, da er sich laufend übergeben muß                     |
| 31-50 | Krank       | der Charakter erleidet eine mittlere Wunde und wird krank für die nächsten w6 Tage (+3 auf alle Mindestwürfe)                                    |
| 51-75 | Schwerkrank | der Charakter erleidet eine schwere Wunde und wird schwerkrank für die nächsten 2w6 Tage (+6 auf alle Mindestwürfe)                              |
| 74-85 | Koma        | der Charakter fällt für 2w6 Tage ins Koma  |
| 86+   | Tod         | Konstitutionsprobe (natürliche, keine Rassenmodifikatoren) gegen die doppelte Stärke der Droge. Falls erfolgreich fällt er für 3w6 Tage ins Koma |

## Shadowrun Nahkampfgeregeln v2.0 (Deutsch)

Hanno Schulz <baxter@mfn.de>

### I. Waffenloserkampf

Die allgemeine Fertigkeit Waffenloser Kampf hat eine Vielzahl an Konzentrationen (Kampfsportarten), die sich wiederum in einer großen Anzahl speziellen Techniken, der jeweiligen Kampfsportart gliedern.

In diesem System sind zu jedem Stil mehrere Techniken aufgeführt, die von dem jeweiligen Stil bevorzugt eingesetzt werden. Trotzdem werden in jedem Stil so ziemlich alle Techniken gelehrt, aber wie immer mit einigen Ausnahmen -die exklusiven Techniken.

Jeder Stil gibt noch einen speziellen Bonus, der unter IV. erklärt wird.

## II. Kampfregeln

Wann immer in diesem System zwei Charaktere aufeinander treffen ist derjenige der mit seiner Handlung an der Reihe ist der Angreifer, der Andere übernimmt die Rolle des Verteidigers bzw. führt einen Gegenangriff aus.

Der Charakter mit der niedrigeren Initiative erklärt seine Technik als Erster.

Durch die Technik wird der Basismindestwurf, sowie die Reichweite, der Schaden und jeder andere spezielle Effekt festgelegt.

Nachdem nun die Techniken gewählt wurden, wirft jeder eine Probe auf die passende Fertigkeit gegen den festgelegten Mindestwurf. Hat der Charakter eine passende Spezialisierung auf die Technik, kommt diese zum Zuge, bei einer passenden Konzentration gilt diese, wenn alles nicht vorhanden ist gilt die allgemeine Fertigkeit.

Wenn eine Technik in mehreren Konzentrationen ist, wird die höchste gewählt.

## Exklusive Techniken

Es gibt einige wenige Techniken die nur in einem ganz bestimmten Stil benutzt werden können, diese sind in der Beschreibung mit einem (\*) markiert. Besitzt ein Charakter keine passende Konzentration kann er diese Technik nicht ausüben.

## Spezielle Boni

Jeder Stil hat spezielle Boni, wie unter IV. erklärt.

Dieser Bonus wirkt sich nur in dem Moment aus, wenn der Charakter eine bestimmte Technik aus einer Konzentration anwendet, z.B. bei Hard Kong Fu die Techniken Kick, Strike, Jump Kick und Knee Strike. Die Modifikatoren wirken nicht bei Fußfeuern und Halten.

## Defensive Techniken

Diverse Techniken sind defensiver Natur. Diese sind in der Beschreibung markiert mit "nur zur Verteidigung". Eine Defensive Technik darf nur ein Verteidiger benutzen, bzw. der GM entscheidet das dies eine spezielle Situation ist.

## III. Techniken

(MW)=Basis Mindestwurf: Dies gibt den Basis Mindestwurf für die jeweilige Technik, die durch die entsprechenden Modifikatoren verändert wird.

(S)=Schaden: Der Basisschaden der durch die jeweilige Technik an gerichtet wird.

(R)=Reichweite: Der Reichweitebonus der sich aus der angewendeten Technik ergibt.

(G)=Geschwindigkeit: Der Geschwindigkeitsbonus der sich aus der angewendeten Technik ergibt. (optionale Regel)

### Block

|             |          |
|-------------|----------|
| Mindestwurf | 4        |
| Schaden     | (Str-1)L |
| Reichweite  | 0        |
| Geschw.     | 1        |

nur zu Verteidigung

Der Block ist eine Möglichkeit die volle Abwehr aus SR11 zu ersetzen. Der Schaden entsteht aus der Kraft des Blocks selbst.

Gegen einen bewaffneten Angriff mit einer scharfen Waffe steigt der MW + 2.

### **Disable/Ausschalten**

|             |          |
|-------------|----------|
| Mindestwurf | 6        |
| Schaden     | (Skill)S |
| Reichweite  | 0        |
| Geschw.     | 1        |

Eine Technik die gegen eine bestimmte Stelle gerichtet ist na der die Nnerven eines bestimmten Körperteils zusammen laufen. So kann der Angreifer erreichen das der Gener das Gefühl in seinem Körperteil verliert. Der Schaden ist nicht Real, sondern er wird nur benutzt wenn das Opfer dises Körperteil benutzen will. Der Schaden kann auch nicht in Pysischen Schaden übergehen oder das Opfer bewusstlos machen.

Eine tödiche Wunde von einem Disable Angriff verusacht komplette Gefühllosigkeit in dem bestimmten Glied. Der Schaden heilt wie normaler geistiger Schaden.

### **Disarm/Entwaffnen**

|             |        |
|-------------|--------|
| Mindestwurf | 5      |
| Schaden     | (Str)L |
| Reichweite  | 0      |
| Geschw.     | 0      |

Der Charakter versucht die Waffe einem Anderen zu entreißen. Erzielt der Entwaffnende einen Nettoerfolg verliert der Waffenträger die Waffe und sie fällt zu Boden.

Erzielt der Entwaffnende min. 4 Nettoerfolge entwaffnet er seinen Gegner und hält selber die Waffe in der Hand.

Die Nettoerfolge werden auch zur Schadensteigerung benutzt.

### **Distract\*/Verwirren**

exklusiv Coppo? Technik

|             |        |
|-------------|--------|
| Mindestwurf | 4      |
| Schaden     | (Str)M |
| Reichweite  | 0      |
| Geschw.     | 0      |

Diese Technik basiert auf zwei Techniken, erstens dem Verwirren was den Mindestwurf des Gegners anhebt(für je 2 Erfolge um +1) und einem Schlag. Beide Techniken werden in einer Handlung ausgeführt.

Als erstes wird die Täuschung ausgeführt, beide würfeln auf Coppo bzw. Waffenloserkampf o. Konzentration (MW+1) oder auf Willenkraft (MW+2).

Je 2 NettoErfolge erhöhen den Mindestwurf für den nun folgen Angriff des Opfers um +1.

Danach wird die Handlung ganz normal weiter gewürfelt, mit dem MWmodifikator des Opfers. Besonderheiten siehe unter COPPO IV.

### **Escape Hold/Befreiung**

|             |        |
|-------------|--------|
| Mindestwurf | 6      |
| Schaden     | keiner |
| Reichweite  | 0      |
| Geschw.     | 0      |

Wenn ein Charakter durch Ringen/Grappel oder Lock? gehalten wird, muß er diese Technik anwenden um wieder frei zu kommen.Ein Nettoerfolg ist nötig damit die Befreiung klappt. Man könnte ja auch die Stärke oder die Fertigkeit des Gegners als Mindestwurf nehmen.

### Evade/Ausweichen

|             |        |
|-------------|--------|
| Mindestwurf | 4      |
| Schaden     | keiner |
| Reichweite  | 0      |
| Geschw.     | 1      |

Eine Alternative zum Block (siehe dort), diese Technik versucht von vornherein der Attacke auszuweichen und nicht sie abzufangen. Beim Ausweichen gelten keine Reichweitenmodifikatoren, da der Charakter ja nicht versucht an den Gegner zu kommen, sondern ihm nur auszuweichen. Bei einem Nettoerfolg ist das Ausweichen gelungen und der Angriff ist komplett daneben gegangen.

### Grapple/Ergreifen

|             |        |
|-------------|--------|
| Mindestwurf | 4      |
| Schaden     | keiner |
| Reichweite  | 0      |
| Geschw.     | 0      |

Ein einfaches Halten-Bärenumarmung-, das den Gegner (bei einem Nettoerfolg) mehr oder minder bewegungsunfähig macht. Solange das Opfer gehalten wird bekommt er den Modifikator für <am Boden liegend> und der Halter den für <obere Position> oder so. Der Gehaltene kann in der Umklammerung kein Sprungmanöver anwenden. Das Opfer wird solange gehalten bis der "Halter" ihn los läßt oder dem Opfer eine Befreiung glückt.

### Jump Kick

|             |          |
|-------------|----------|
| Mindestwurf | 7        |
| Schaden     | (Str+2)M |
| Reichweite  | 2        |
| Geschw.     | -1       |

Der Angreifer springt hoch und tritt nach dem Gegner.

Hier wird noch vorgeschlagen die Kreuzfeuer-Regeln anzuwenden, da ich sie für ziemlich unrealistisch halte, würde ich davon abraten!

### Jump Knee Strike

exklusive Thai Box Technik

|             |          |
|-------------|----------|
| Mindestwurf | 5        |
| Schaden     | (Str+2)M |
| Reichweite  | +1       |
| Geschw.     | -1       |

Eine effektivere Version des Knee Strikes. Der Angreifer bringt sich gegenüber dem Opfer in Stellung, springt leicht vom Boden ab und treibt sein Knie in den Leib des Gegners.

### Kick/Tritt

|             |          |
|-------------|----------|
| Mindestwurf | 5        |
| Schaden     | (Str+1)M |
| Reichweite  | +1       |
| Geschw.     | 0        |

Die Standard Fußattacke. Inklusive aller formen stehend ausgeführter Tritte. Spin Kick, Fan Kick, Roundhouse Kick, Front Kick usw.

Klingt irgendwie komisch, nicht wahr. Vielleicht sollte man die einzelnen Tritte noch unterteilen und ihnen einen Bonus zum Powerniveau geben und den MW erhöhen! Mal sehen ob ich das in der nächsten Woche hin bekomme.

### **Kippup/???**\*

Exklusive Technik für alle Kampfsportarten/ Konzentrationen

|             |        |
|-------------|--------|
| Mindestwurf | 6      |
| Schaden     | keiner |
| Reichweite  | -      |
| Geschw.     | -      |

Eine Spezielle Bewegung die den Charakter vom Boden(nach einem Niederschlag) wieder auf die Beine bringt und ihm noch die Möglichkeit einer Attacke oder einer Abwehr läßt. Der Spieler würfelt auf seine waffenlosen Kampf Konzentration, bei Erfolg kann der Spieler seine Attacke bzw. seine "Parade" ausführen, bei Mißerfolg landet er auf den Füßen hat aber keine Möglichkeit der Abwehr oder des Angriffs. Mit anderen Worten, wenn er in der Defensive ist muß er den Angriff des Gegners einstecken ohne Widerstand zu leisten. Keine Kampfpoolwürfel aber immerhin mit der Konsti. Bei der Regel der Eins bleibt der Charakter auf dem Boden liegen und kommt in die Position des<am Boden liegenden>, sein Gegner kämpft aus <erhöhter Position>.

### **Knee Strike**

|             |          |
|-------------|----------|
| Mindestwurf | 5        |
| Schaden     | (Str+2)M |
| Reichweite  | 0        |
| Geschw.     | 0        |

Eine brutale Attacke auf die Körpermitte des Gegners.

### **Lock/Umschließen/Biegen!**

|             |          |
|-------------|----------|
| Mindestwurf | 6        |
| Schaden     | (Skill)L |
| Reichweite  | 0        |
| Geschw.     | 0        |

Eine Schmerzhaftes Attacke auf ein bestimmtes Körperteil bzw. Gelenk (Handgelenk ,Knie und Arm sind die gebräuchlichsten). Sobald der Angreifer einen Nettoerfolg hat ist das Opfer gefangen. Solange das Opfer gehalten wird bekommt er den Modifikator für <am Boden liegend> und der Halter den für<obere Position>.Das Opfer wird solange gehalten bis der "Halter" ihn los läßt oder dem Opfer eine Befreiung glückt. Er kann das gehaltene Körperteil nicht einsetzen, aber mit jedem Anderen kann er wie gewöhnlich angreifen.

Hat der Angreifer das OPFER erst einmal kann er bei seiner nächsten Aktion das Biegen erneut einsetzen und erzielt damit aber einen Schaden von (Skill+3)M.

### **Reverse Hold\***

exklusiv für Aikido/Wrestling

|             |          |
|-------------|----------|
| Mindestwurf | 7        |
| Schaden     | (Skill)L |
| Reichweite  | 0        |
| Geschw.     | 0        |

Ein Spezialmanöver was einen Spieler die Möglichkeit gibt die Lock Technik zu seinem Vorteil um zudrehen. Wendet der Charakter diese Technik Anstelle eines Escape Hold an, hat er anschließend seinen Gegner in einem Lock gefangen. Einzelheiten siehe Lock.

### **Spinning Jump Kick/**

Gedrehter Sprung Tritt\*  
exklusiv für Tae Kwon Do

|             |          |
|-------------|----------|
| Mindestwurf | 8        |
| Schaden     | (Str+3)M |
| Reichweite  | +1       |
| Geschw.     | -2       |

Ein Kraftvoller Sprung Kick bei dem durch die Drehung zusätzliches Drehmoment erreicht wird. Schwierig, aber sehr effektiv.

### **Strike/Schlag**

|             |        |
|-------------|--------|
| Mindestwurf | 4      |
| Schaden     | (Str)M |
| Reichweite  | 0      |
| Geschw.     | 1      |

Jeder halbwegs normale Schlag der einem einfällt.

### **Sweep/Fußfeger**

|             |        |
|-------------|--------|
| Mindestwurf | 5      |
| Schaden     | (Str)L |
| Reichweite  | +1     |
| Geschw.     | 0      |

Ein Schwung mit dem Bein, mit dem Ziel den Gegner zu fall zu bringen. Man beachte die Modifikatoren usw.

### **Takedown**

|             |            |
|-------------|------------|
| Mindestwurf | 8          |
| Schaden     | (Skill+1)L |
| Reichweite  | 0          |
| Geschw.     | 0          |

Eine Kombination aus dem Fußfeger und einem Lock. Bei einem Nettoerfolg liegt der Gegner am Boden und befindet sich in einem Lock(siehe Lock).

### **Throw/Wurf**

|             |        |
|-------------|--------|
| Mindestwurf | 5      |
| Schaden     | (Str)L |
| Reichweite  | 0      |
| Geschw.     | -1     |

Der Typische Judo Wurf. Bei mindestens einem Nettoerfolg wirft der Angreifer seinen Gegner (Str)/4m in eine von ihm bestimmte Richtung.

Jetzt muß der Angreifer seine Erfolge aufteilen und zwar um die Wurfstrecke zu vergrößern oder um den Schaden zu erhöhen. Je 2 Erfolge vergrößern die Entfernung um einen Meter, bis zu einer Strecke von (Str)/2m.

Man beachte evtl. die drastischen Größenunterschiede der Spieler (Troll<>Zwerg).

Evtl. einen MWmodifikator von der Differenz der beiden Konstis.

### **Total Disable\***

|             |          |
|-------------|----------|
| Mindestwurf | 8        |
| Schaden     | (Skill)D |

Reichweite            0  
Geschw.                +1

Diese Nervenattacke schaltet einen Charakter aus ohne ihn ernsthaft zu verletzen, d.h. es kann kein Schaden auf den körperlichen Zustandsmonitor übergehen.

#### **IV. Kampfstile**

Die verschiedenen Stile habe ich noch nicht komplett übersetzt, habe aber beschlossen sie doch schon mal hoch zu laden

##### **Aikido**

Defense Only

Techniques: Disarm, Escape Hold, Lock, Reverse Hold\*, Throw

Bonus: Ein Charakter mit der Konzentration Aikido hat keinen Modifikator<Gegner im Kampf> und zwar bis zur Höhe seiner Stufe.

Special Bonus: A character with Aikido can face a number of opponents up to his rating in Aikido without receiving the penalty for "Opponent Has Friends in Melee". The opponents still get their bonus for having friends in the melee, but the aikido expert doesn't get the penalty.

A Japanese martial art that is defensive and (in some versions of the style) almost pacifistic in nature. The name can be translated into "way of union with ki, the life force of the universe". It involves the manipulation of joints in various locks and escapes.

##### **Boxing**

Techniques: Block, Grapple, Strike

Bonus: Charakter können ihre Boxen Fertigkeit benutzen um gegen den Schaden zu Widerstehen.

Special Bonus: Characters may use their Boxing skill in place of their Body to soak the damage from unarmed combat attacks.

Not exactly a martial art, but it's included here for the purpose of general unarmed combat. Boxing is a sport involving mostly hand attacks (usually wearing padded gloves) and the ability to stand toe to toe and be pummed by your opponent.

##### **Coppo**

Techniques: Distract\*, Strike

Bonus: Bei einem Strike oder Distract kann der Spieler physischen Schaden anrichten(MW +2 anstatt +4). Außerdem gilt in diesem Fall seine Fertigkeit anstelle der Stärke um das Powerniveau festzulegen.

Special Bonus: When using a Coppo Strike or Distract attack, the character may choose to do physical damage instead of stun damage with a +2 TN modifier instead of the usual +4 (as described in Fields of Fire). When doing physical damage, the character may use his skill level instead of his strength for the power of the attack.

Coppo is a rather vicious martial art that specializes in studying the weak points in the human anatomy and exploiting those with bone-crunching strikes. A hit from a Coppo expert is likely to snap the bone cleanly without much force being applied.

##### **Hapkido**

Techniques: Escape Hold, Kick, Lock, Strike, Takedown, Total Disable\*

Bonus: Sobald ein Charakter jemanden durch einen Lock bzw. Takedown hält, erhält er einen -2 Modifikator für die Total Disable Technik.

Special Bonus: Once a character with Hapkido has another in a Lock or Takedown hold, he receives an additional -2 to the TN for the Total Disable technique.

An aggressive martial art that combines the joint manipulations of Aikido with the more straight-forward kicks and punches of styles like Karate and Kung Fu. Many versions of the Hapkido style emphasize pre-emptive strikes and ending a fight quickly. Hapkido also specializes in nerve pressure points to incapacitate their opponents.

### **Hard Kung Fu**

Techniques: Block, Jump Kick, Kick, Knee Strike, Strike

Bonus: +1 zum Powerniveau jeder seiner Techniken.

Special Bonus: Characters receive a +1 bonus to the power of all attacks.

Kung Fu is sometimes viewed as the Chinese version of Karate. Many styles are patterned after the movements of

animals. Hard Kung Fu is a style that emphasizes power and strength. Some examples of Hard Kung Fu animals are Tiger, Eagle, and Leopard, among others.

### **Judo**

Defense Only

Techniques: Escape Hold, Grapple, Sweep, Takedown, Throw

Bonus: Charaktere können ihren halben Fertigkeitswert (abgerundet) zu ihrer Stoßpanzerung zählen aber nur gegen Wurftechniken und Schaden durch fallen.

Special Bonus: Characters can use half their skill rating as armor against the Throw technique, and when taking damage from falls.

Judo originates from ancient styles, but has developed into a modern sport and martial art. Its name can be translated as "soft, flexible way". It focuses on ways to fall safely, and also on grapples and throws.

### **Jujitsu**

Techniques: Block, Disarm, Lock, Strike, Takedown

Bonus ein Charakter erhält ein -1 Modi auf seinen BasisMW für Takedown.

Special Bonus: Characters receive a special -1 TN to the base TN of the Takedown technique.

Often viewed as the sister art of Judo, dealing with self defense more than sport, Jujitsu developed from a variety of Asian styles. Jujitsu involves using an attacker's strength and weight against him, emphasizing combinations of attacks in response to given assaults.

### **Karate**

Techniques: Block, Jump Kick, Kick, Strike, Sweep, Throw

Bonus: Ein Charakter erhält +1 auf die Geschwindigkeit und das Powerniveau für Schläge.

Special Bonus: Characters receive a +1 to the speed and to the power of their Strike attacks. A common Japanese art, which puts an emphasis on hand attacks.

### **Ninjitsu**

Techniques: Block, Disable, Jump Kick, Kick, Strike

Bonus: Ein Charakter kann seinen Ninjitsu-wert zu seinem Heimlichkeitswert addieren, wenn es zu einer Probe kommt.

Special Bonus: A ninja can add his rating in the Ninjitsu concentration to his Stealth skill when making a Stealth check.

The art of the ninja. Also called the art of invisibility, it originated with the assassins in medieval Japan and has an emphasis on stealth and secrecy. It is probably one of the most exclusive styles in the world, so GMs should feel free to restrict characters from choosing this style without a very good reason in their background.

### **Soft Kung Fu**

Techniques: Disable, Escape Hold, Kick, Strike, Takedown

Bonus: Ein Charakter erhält +1 auf seine Geschwindigkeit bei Strikes und dem Disable.

Special Bonus: Characters receive a +1 bonus to the speed of the Strike and Disable techniques.

Kung Fu is sometimes viewed as the Chinese version of Karate. Many styles are patterned after the movements of animals. Soft Kung Fu emphasizes speed, accuracy and agility. Some animals that are used as models for Soft Kung Fu include Monkey, Snake, and Crane, among others.

### **Tae Kwon Do**

Techniques: Block, Jump Kick, Kick, Spinning Jump Kick\*, Strike

Bonus: Ein Charakter erhält +1 auf die Geschwindigkeit für jede "Kickart"

Special Bonus: Characters receive a +1 bonus to the speed of all kicking attacks: Kick, Jump Kick, and Spinning Jump Kick

### **Tai Chi**

Techniques: Block, Kick, Lock, Strike, Sweep

Bonus: Ein Charakter kann ¼ seiner Fertigkeit zu seiner Konsti zählen gegen Sturzschaden und Waffenlose Angriffe.

Und ebenfalls gegen Toxine und Krankheiten.

Special Bonus: Characters may add 1/4th of their skill (round up) to their Body when rolling to soak impact attacks (such as falling and unarmed combat) and also when rolling to resist disease or toxins.

Tai Chi is most commonly looked at as an exercise program, and is not often considered practical for self defense.

However, when practiced properly, it can be very effective. It is practiced throughout China by young and old alike, and much time is spent on breathing control.

### **Thai Boxing**

Techniques: Jumping Knee Strike\*, Kick, Knee Strike, Strike

Bonus: Ein Charakter erhält auf Geschwindigkeit und das Powerniveau seiner Tritteattacken eine +1.

Special Bonus: Characters receive a +1 bonus to the speed and power of all kick attacks.

The national sport of Thailand. Also called Muay Thai, and sometimes referred to generically as kickboxing. The emphasis in this style is on speed and power, and it is especially focused on kicking attacks, such as the knee strike.

### **Wrestling**

Techniques: Escape Hold, Grapple, Reverse Hold\*, Takedown, Throw

Bonus: Ein Charakter erhält -1 auf den MW von Grapple und Escape Hold.

Special Bonus: Wrestlers receive a -1 to the TN of the Grapple and Escape Hold techniques. The traditional sport, not really a martial art, per se, but included here anyway along with Boxing. The combatants attempt to pin each other to the ground, using a combination of holds and takedowns.

### **V.Speed**

Die Geschwindigkeit gibt an wie schnell eine Technik ausgeführt werden kann. Der Charakter mit dem höheren Geschwindigkeitswert bekommt die Differenz der beiden Geschwindigkeiten der beiden Techniken gutgeschrieben.

Example: Oak attacks Fenris. Oak has Coppo (7) and is attempting a Strike. Fenris has Tae Kwon Do (7) and is attempting a Spinning Jump Kick. Oak's Base TN is a 4, and Fenris' is an 8. The Strike has +0 reach, but Oak is a troll and so he always gets a +1 bonus to reach, giving him a total reach of +1. The Spinning Jump Kick also has a +1 Reach. Since both combatants have +1 reach, the modifiers cancel. Now comes the speed modifiers. Oak's strike has a +1 speed. Fenris' kick has a -1 speed (-2 for the technique, but he gets a +1 for Tae Kwon Do's special bonus).

Subtracting the speeds gives a difference of 2. (+1 - (-1) = +2) Since Oak's technique was faster, he gets to subtract 2 from his TN. Unlike with Reach, Fenris' target number is unaffected. So the end result is that Oak rolls his skill against a TN of 2, and Fenris rolls his dice against a TN of 8. Bad news for Fenris.

Eine schnellere Möglichkeit die Geschwindigkeit der Techniken zu nutzen, ist sie zur Entscheidung von Gleichstand im Nahkampf zu benutzen. Der Charakter mit dem höheren Wert gewinnt.

### **Zusammenfassung aller Techniken**

| Technik   | MW | Schaden                    | Reichw. | Speed | Special   |
|---|----|----------------------------|---------|-------|---|
| Beißen  | 4  | (Str/2)L                   | -1      | +0    | „Dr. NO“  |
| Block   | 4  | (Str-1)L                   | +0      | +1    | +2 MW vs Klingenwaffen  |
| Ausschalten                                       | 6  | (Fertigkeit) S             | +0      | +1    | Schaden gegen ein bestimmtes Körperteil   |
| Entwaffnen  | 5  | (Str) L                    | +0      | +0    | 4 Erfolge=Waffe entrissen   |
| Täuschung*  | 4  | (Str) M                    | +0      | +0    | Täuschung(2 Erfolge=MW des Gegners +1)=> Schlag   |
| Entwinden   | 6  | keinen                     | +0      | +0    | Umklammerung entkommen  |
| Ausweichen  | 4  | keinen                     | +0      | +1    | keine RW Modifikatoren  |
| Ergreifen<br>(Umklammerung<br>ähnlich dem Ringen) | 4  | keinen                     | +0      | +0    | Angreifer = Modi Obere<br>Position<br>Gegner = Modi am Boden<br>liegend                               |
| Jump Kick   | 7  | (Str+2) M                  | +2      | -1    |   |
| Jumping Knee*                                     | 6  | (Str+2) M                  | +1      | -1    |   |
| Kick  | 5  | (Str+1) M                  | +1      | +0    |   |
| Kick auf die „12“                                 | 6  | M: (Str+1)S<br>W: (Str+1)M | +0      | +0    | 2W6 Runden!! MW +4  |
| Kippup  | 6  | keinen                     |         |       | 0 Erfolge = weiterhin am<br>Boden liegend<br>1 Erfolg = auf den Beinen<br>2 Erfolge = wie 1 und At/Pa |
| Knee Strike                                       | 5  | (Str+1) M                  | +0      | +0    |   |
| Kopfnuß   | 6  | (Str+1)M                   | +0      | +0    | (Str+1)L eigener Schaden  |
| Lock/Umschließen/Biegen                           | 6  | (Fertigkeit)L              | +0      | +0    | Biegen eines Körperteils/<br>Gelenks, next=(Frtk.l+3) M   |
| Reverse Hold*                                     | 8  | (Skill) L                  | +0      | +0    | Kombiniert die Techniken<br>„Entwinden & Lock“  |

|                 |   |               |    |    |                                |
|-----------------|---|---------------|----|----|--------------------------------|
| Spin Jump Kick* | 8 | (Str+3) M     | +1 | -2 |                                |
| Strike          | 4 | (Str) M       | +0 | +1 |                                |
| Fußfeger        | 5 | (Str) L       | +1 | +0 | Gegner liegt am Boden          |
| Takedown        | 8 | (Fertgk.+1)L  | +0 | +0 | Kombinierter „Fußfeger & Lock“ |
| „Judowurf“      | 5 | (Str) L       | +0 | -1 | Str/4 Meters , +0,5m/Erfolg    |
| Nervattacke*    | 8 | (Fertigkeit)D | +0 | +1 | schaltet ein Körperteil „Lahm“ |

\*Spezielle Technik nötig

### **Bewaffneter Kampf**

Knüppeln(Schlagen): nur mit stumpfen Waffen, Schaden = normaler Waffenschaden, Mindestwurf = 4

Hieb(Slash): nur mit scharfen Waffen, mit der scharfen Seite zum Gegner, Schaden = normaler Waffenschaden, Mindestwurf = 4

Stoß(Erstechen): nur mit spitzen Waffen, ein Stoß mit der Spitze einer Waffe um den Gegner möglichst schwer(tief) zu treffen, Schaden = normaler Waffenschaden, aber Ballistikpanzerung zählt, Mindestwurf = Schnelligkeit des Gegners

Stomp("Rammen"?): nur mit stumpfen Waffen oder mit dem Griff eines Schwertes usw., Schaden = (Str+1)M, Mindestwurf = Schnelligkeit des Gegners, bei Attacke mit dem Griff Reichweite = 0

#### **Cyberwaffen**

Tritt: nur benutzbar mit bein oder fußmontierten Cyberwaffen, Schaden wie Cyberwaffe, Powerniveau +2 Mindestwurf = 4

Hieb: wie bewaffneter Kampf

Stich: wie bewaffneter Kampf, nur für Waffen mit einer Klingenslänge von mehr als 5 cm.

### **Feurwaffen im Nahkampf**

| Situation           | Modifizier |
|---------------------|------------|
| Cyberwaffe          | -1         |
| Tarnstufe der Waffe |            |
| 4 oder größer       | +0         |
| 3                   | +1         |
| 1 oder 2            | +3         |
| nicht zu tarnen     | +5         |

- = zum Angriff wird Waffenloser-kampf benutzt
- 

Die Schadensteigerung wird wie immer nach der Standardregel durchgeführt.

Bei einem Angriff mit Feuerwaffe, wo diese auch abgefeuert werden soll, wird sie abgefeuert ob der Schuß nun sein Ziel trifft oder nicht (evtl. andere Opfer).

EM/HM max. 1 Schuß

SM max. 1 Burst

AM max. 3 Schuß (1 Burst)

### **Die Geister, die ich rief**

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

Das die Shadowrunregel im allgemeinen immer wieder unzutreffend oder unrealistisch sind und Interpretationen zulassen an denen Freud seine wahre Freude gehabt hätte ist wohl hinlänglich bekannt, ebenso wie, daß die Erde doch eine Scheibe ist. Somit dreht es sich heute um eine weitere Regelerweiterung bzw. Hausregel, die mal wieder versucht das ganze Regelwirrwarr in geordnete Bahnen zu lenken.

Laut den Shadowrunregeln bestimmt sich der Magiepool aus der Stufe der Fertigkeit Hexerei zusätzlich möglicher

Kraftfoki. Der Magiepool darf bei allen Proben die mit Hexerei zu tun haben, hinzugezogen werden, sei es zur Spruchabwehr, Sprucherfolgsprobe oder für die Entzugsprobe. Ein reiner Pool für die Hexerei und eng verwandte

Gebiete derselben. Eine treffendere Bezeichnung wäre, den Pool Hexereipool zu nennen.

### **Beschwörungspool**

Allerdings gibt es für eine weitere magische Fertigkeit keinen Pool, die aber sehr wohl einen gebrauchen könnte. Die Rede ist von der Einführung eines Beschwörungspools, der dem Zauberer für jede Probe bei einer Beschwörung zur Verfügung steht und sich, wie der Magiepool auffrischt.

Der Beschwörungspool kann für jede Probe beim Beschwören hinzugezogen werden, außer bei der Kontrollprobe

(hierzu siehe weiter unten).

### **Beschwörungsentzug**

Als weitere Veränderung würde ich, neben einer mir zwar bekannten, aber leider nicht namentlich bekannten Person, den Beschwörungsentzug nicht nur an der Höhe des Charismas festmachen, sondern auch die Stufe in Magie des Zauberers mit einbeziehen, so daß regeltechnisch Charisma in der Beschwörungsentzugs - Tabelle (Grimoire S. 45 oben) durch  $(\text{Charisma} + \text{Magie})/2$  abgerundet ersetzt wird.

Die Folgerung ist, daß die Kraftstufe der beschworenen Geister zwar um ein oder zwei Punkte ansteigt, da der Durchschnitt der beiden Werte im Mittel 4 (4,5 abgerundet) beträgt und nicht alleine für Charisma gesehen 3, jedoch erreicht man damit, daß auch unsympathische und häßliche Charaktere Geister beschwören können, und nicht nur die Schönen und Charismatischen der Gesellschaft dieses Privileg für sich beanspruchen. Als zweiten Punkt verhindert die Regelerweiterung, daß ein ausgebrannter Magier mit gerade mal einem läppischem Punkt Magie immer noch Geister beschwören kann, wie ein Zauberer mit sechs Punkten Magie.

### **Entzugswiderstand**

Ähnlich verhält es sich mit dem Entzugswiderstand. Es kommt mir irgendwie komisch vor, daß ein charismatischer Zauberer wesentlich leichter den Entzug einer Beschwörung hinunterwürfeln kann als ein uncharismatischer. Die Beschwörung eines Geistes hat für mich etwas mit Magie und Willenskraft zu tun und nicht mit seiner Ausstrahlung, so daß ich Charisma nicht für den Entzugswiderstand heranziehe, sondern die Willenskraft eines Zauberers. Es kostet den Willen eines Zauberers die geballten Kräfte des Geistes oder Elementars herauf zu beschwören, sein Willen gegen den Willen des Geistes, sein Charisma kommt etwa später ins Spiel.

### **Kontrollprobe**

Nachdem der Zauberer erfolgreich einen Geist/Elementar beschworen hat, muß er eine Kontrollprobe ablegen gegen die Stufe des Geistes ablegen, um den Geist unter seine Kontrolle zu bringen. Der Geist schuldet dem Zauberer zwar bereits den Erfolgen der Beschwörenprobe entsprechend eine Anzahl Dienste, jedoch muß der Zauberer in Form der Kontrollprobe versuchen dem Geist zu schmeicheln und ihn dazu bringen diese Dienste auch zu erfüllen.

Die Kontrollprobe wird mit einer Anzahl Würfeln gleich der Summe von Charisma und Magie geteilt durch 2 abgelegt.

Fällt bei dieser Probe wenigstens ein Erfolg, so hat der Zauberer den Geist unter seiner Kontrolle. Sollte die Probe mißlingen, so wird verfahren, als wenn der Zauberer beim Beschwören das Bewußtsein verliert.

Die Regeln gelten sowohl für Geister als auch für Elementare.

### Ein kleines Beispiel

O'Leary, ein Katzenschamane möchte einen Stadtgeist beschwören. Er hat eine Beschwörenfertigkeit von 3 und keinerlei aktive Geisterfoki. Somit besteht sein Beschwörungspool aus 3 Würfeln. Würde er z.B. einen Geisterfoki

Stufe 1 besitzen, würde sein Beschwörungspool 4 betragen. Die weiteren Werte sind: Charisma 3, Magie 5 und Willenskraft 5, und sein Totem gibt ihm zwei weitere Würfel für das Beschwören von Stadtgeistern.

O'Leary beschwört einen Kraft 5 Geist. Der Mindestwurf beträgt dementsprechend 5 und O'Leary würfelt seine Beschwörenprobe mit 5 Würfeln (3 von seiner Fertigkeit und 2 von seinem Totem) gegen 5.

Er erzielt 1,2,3,4,5, womit er immerhin einen Erfolg erzielen konnte.

Die Summe O'Learys Charisma und seiner Magiestufe beträgt 8, wobei diese Summe noch durch 2 geteilt wird. Die Kraftstufe des Geistes liegt über der Summe, so daß der Entzug 5S körperlicher Schaden beträgt. O'Leary würfelt seine 5 Würfel Willenskraft zuzüglich der 3 Würfel aus seinem Pool gegen den Entzug und erzielt 4 Erfolge und mit einem Lächeln und leichtem Nasenbluten sieht er wie sich der Geist vor ihm formt.

Doch das Lächeln löst sich von seinem Gesicht als er bei der anschließenden Kontrollprobe gegen MW 5 mit seinen 4 Würfeln  $((\text{Charisma} + \text{Magie})/2)$  nicht einen Erfolg erzielt und der Geist wieder im Astralraum verschwindet. Schade, O'Leary.

## Combat Spells

Hanno Schulz <baxter@mfn.de>

Dies soll eine Zusammenstellung aller Kampfsprüche werden, die ich im Web gefunden habe und finden werde. Für den Sinn der Sprüche übernehme ich keine Gewähr. Sollte es jemanden nicht gefallen, daß ich seine Zauber hier veröffentliche, möge er mir dies bitte mitteilen. Diese Liste wird immer dann erweitert wenn ich neue Spells gefunden habe und Lust hatte sie hier zu veröffentlichen.

### Inferno

by Jani Fikouras (Projekt 3 S. 27) <feanor@informatik.uni-bremen.de>

Dieser Spruch erzeugt durch eine Explosion eine Hitzewelle, die einen Troll umschmeißt und alles entflammbar Material im Explosionsradius entzündet. Dieser flächenwirksame Spruch verursacht Betäubungsschaden und benutzt den Elementaren Feuereffekt.

|              |                 |
|--------------|-----------------|
| Type:        | Mana            |
| Reichweite:  | Limited         |
| Mindestwurf: | Willenskraft(R) |
| Schaden:     | S               |
| Zauberdauer: | Sofort          |
| Entzug:      | $[(K/2)-1]T$    |

### **Flammenpeile**

by Gurth (Techspec S. 37) <gurth@xs4all.nl>

Ein Strahl magischer Energie der bei mehreren Zielen physischen Schaden verursacht. Der Magier teilt die Erfolge die er bei der Probe erreicht hat auf alle Ziele in seinem Blickfeld auf, dabei muß pro Ziel mindestens ein Erfolg vorhanden sein um es zu treffen.

Jedes getroffene Ziel nimmt Schaden als wäre es von einem Feuergeschoß getroffen mit der zugeteilten Anzahl Erfolgen getroffen worden.

Type:                    Physisch  
Reichweite:            BF  
Mindestwurf:          Konstitution(R)  
Schaden:                M  
Zauberdauer:          Sofort  
Entzug:                  $[(K/2)+1]T$

### **Kraftstufenentzug**

by Gurth (Techspec S. 37) <gurth@xs4all.nl>

Dieser Spruch reduziert die Kraftstufe eines Geistes, ähnlich wie das Bannen, nur mit weniger Risiko. Der MW ist  $2 \times$  Kraftstufe des Geistes, der Geist darf mit seiner Kraftstufe versuchen zu widerstehen. Für je 2 Erfolge wird die Kraftstufe um 1 reduziert, diese Senkung ist permanent. Es gelten die üblichen Regeln zur Erneuerung der Kraftstufe (siehe Grimoire). Hat ein freier Geist mehr Geisterenergie als seine neue Kraftstufe, dann wird die Geisterenergie auf aktuelle Kraftstufe-1 gesenkt.

Type:                    Mana  
Reichweite:            BF  
Mindestwurf:           $2 \times$  Kraftstufe(R)  
Schaden:                speziell  
Zauberdauer:          Sofort  
Entzug:                  $(K/2)S$

### **Tire Wrecker**

by Gurth (Techspec S. 37) <gurth@xs4all.nl>

Dieser Spruch greift ein Rad eines Fahrzeugs an. Das Rad darf dem Schaden widerstehen, wobei es mit seinem Body gegen die Kraft des Zaubers würfelt. Sollte es sich um einen Runflat Tire handeln wird der MW des Rades um 5 gesenkt.

Sollte der Zauberer keinen Erfolg übrig haben geschieht nichts, solange er mindestens einen Erfolg hat ist der Reifen zerstört. Dies erfordert dann eine Handlingprobe seitens des Fahrers und die Geschwindigkeit wird um 25% pro zerstörtem Rad gesenkt, außerdem bekommt es für jedes Rad einen Leichten Schaden.

Type:                    Physisch  
Reichweite:            BF  
Mindestwurf:          Objektwiderstand(R)  
Schaden:                spezial  
Zauberdauer:          Sofort  
Entzug:                  $[(K/2)+1]M$

### **Cyberware rösten**

*by Paranoid Animals of North Amerika S. 49) leider war dort kein Autor angegeben, wendet euch zu Not an <gurth@xs4all.nl>*

Dieser physische Zauber verursacht Schaden an der implantierten Cyberware des Zieles. Beim Sprechen dieses Spruches wird verfahren, wie bei einem normalen Kampfzauber, sollte nach der Schadenswiderstandsprüfung des Opfers noch Schaden übrigbleiben, muß auf Beschädigung von Cyberware, wie im Street Samurai Katalog, Shadowtech und Cybertechnologie beschrieben, gewürfelt werden, anstelle des Ausfüllens des Schadensmonitors. Die Anzahl der Nettoerfolge wird zu der Zahl der beschädigten Systeme addiert um die endgültige Anzahl zu bestimmen.

Maggi spricht Cyberware rösten auf Sammi. Maggi hat 5 Erfolge, Sammi nur 3 Erfolge. Durch diese zwei Nettoerfolge nimmt die Cyberware Schaden als wäre eine tödliche Wunde verursacht worden. Sammi würfelt nun mit 1W6-2 die Anzahl der beschädigten Systeme aus und addiert noch zwei dazu, wegen der beiden Nettoerfolge.

Type:                    Physisch  
Reichweite:            BF  
Mindestwurf:          Objektwiderstand(R)  
Schaden:                S  
Zauberdauer:          Sofort  
Entzug:                  $[(K/2)+3]T$

### **Verzögerter Feuerball**

*by Paranoid Animals of North Amerika S. 49) leider war dort kein Autor angegeben, wendet euch zu Not an <gurth@xs4all.nl>*

Dieser Spruch funktioniert genauso wie der normale Feuerball, nur daß er in dem Moment des Zauberns nichts tut. Der Feuerball explodiert erst wenn der Zaubernde den Spruch nicht weiter aufrecht erhält. Das Zielgebiet muß dabei nicht mehr im BF des Magiers sein. Sobald der Zauber abgebrochen wird, wird jeder in dem ursprünglichen Gebiet Opfer des Spruches. Jeder Kampfzauber kann verzögert werden, es wird einfach das Entzugsniveau um eins erhöht.

Type:                    Physisch  
Reichweite:            BF  
Mindestwurf:          Konstitution(R)  
Schaden:                S  
Zauberdauer:          speziell  
Entzug:                  $[(K/2)+5]T$

### **Dampfwolke**

*by Paranoid Animals of North Amerika S. 50) leider war dort kein Autor angegeben, wendet euch zu Not an <gurth@xs4all.nl>*

Dieser Spruch erzeugt eine Dampfwolke im Wirkungsbereich, das die Opfer stark mitnimmt. Der Zauber benutzt elementare Feuer- und Wassereffekte um den Dampf zu erzeugen.

Type:                    Physisch  
Reichweite:            BF  
Mindestwurf:          Willenskraft(R)  
Schaden:                M Betäubung  
Zauberdauer:          sofort

Entzug: [(K/2)+2]T

### **Geisterball**

by Reginald Rink <r.rink@gmx.net>

Ein Flächenzauber aus magischer Energie, der körperlichen Schaden bei Geistern verursacht.

Type: Physisch  
Reichweite: BF  
Mindestwurf: Kraft des Geistes  
Schaden: S  
Zauberdauer: sofort  
Entzug: [(K/2)-1]T

### **Lähmende Berührung**

by NONAME (wieder eine dieser Harddiskleichen)

Ein besonders wirksamer Kampfzauber. Der Zauber muß das Ziel berühren. Das Ziel wird für (Kraft des Zaubers)Kampfrunden gelähmt. Ausgeschlossen sind die Organe!

Type: Physisch  
Reichweite: Berührung  
Mindestwurf: Schnelligkeit(R)  
Schaden: speziell  
Zauberdauer: sofort  
Entzug: [(K/2)+3]M

### **Laserstrahl**

by NONAME (wieder eine dieser Harddiskleichen)

Der Zauber "Laserstrahl" wirkt wie ein handelsüblicher Laser, d.h. durch Lichtblitze werden Moleküle angeregt, die bei der Energieabgabe ihre Anregungsenergie als Licht abstrahlen. Durch eine magische Linse wird dieser Strahl dann noch gebündelt, so daß in seinen Brennpunkt selbst Metall verdampfen kann. Der gebündelte Laserstrahl ist sehr fein (ca. 5µm) und nur bei vollständiger Dunkelheit sichtbar. Wenn überhaupt (Spilleiterentscheid). Er entzündet auch brennbares Material. [ Werfen Sie 1W6: 1-3 Das Material (nur brennbares) fängt Feuer. 4 Das Material fängt kein Feuer. 5-6 Das Material verdampft. ] Panzerung darf bei der Schadenswiderstandsprobe nicht verwendet werden, der Laser durchdringt sie ohne Probleme. [ Und keine Ausreden, es gibt KEINEN Runner mit Laser-Schutzanzug. ]

Type: Physisch  
Reichweite: BF  
Mindestwurf: Konstitution(R)  
Schaden: S  
Zauberdauer: sofort  
Entzug: [(K/2)+4]T

### **Schwert von Callandor**

by NONAME (wieder eine dieser Harddiskleichen)

Dieser Kampfzauber formt für den Zauberer ein Schwert aus Mana. Dieses Schwert wird wie eine normale Nahkampfwaffe benutzt. Sobald der Zauberer jedoch den Körperlichen Kontakt verliert, bricht der Zauber automatisch ab. Dieser Zauber ist in 4 Versionen entsprechend den Schadensniveaus erhältlich. Die Reichweite des Schwertes beträgt ca. 1 Meter.

Type:                    Physisch  
Reichweite:            speziell  
Mindestwurf:          6  
Schaden:               (Str+3)L/M/S/T  
Zauberdauer:          Aufrechterhalten  
Entzug:                [(K/2)+4]L/M/S/T

>>>>>[ Hey Jungs, dieser Zauber ist leider nicht mit anderen Zaubern kompatibel! Schade, oder? ]<<<<<<

- Bandit (20:41:09/08-04-57)

>>>>>[ Jo, aber stell Dir mal vor, Du hast diesen Zauber auf einem Zauberspeicher!?! Ich hab es ausprobiert ! Wenn Du Dein Schwert verlierst, wird der Zauberspeicher automatisch deaktiviert! ]<<<<<<

- FastFeather (23:00:59/08-04-57)

>>>>>[ JAAAAAHHHHH! Nie wieder unbewaffnet! ]<<<<<<

- Bandit (13:13:13/09-04-57)

### **Todesblick**

*by NONAME (wieder eine dieser Harddiskleichen)*

Bei diesem besonders tödlichen Kampfzauber handelt es sich um die Sichtversion des Zaubers "Todeshand". Der Spruch bewirkt körperlichen Schaden bei einem einzelnen Ziel.

Type:                    Mana  
Reichweite:            BF  
Mindestwurf:          Willenskraft(R)  
Schaden:                T  
Zauberdauer:          sofort  
Entzug:                (K/2)T

## **Regeln für den Gebrauch von Sprachen**

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

Nach den Regeln in SRV2.01D muß eine Sprache ebenso wie jede andere Fertigkeit mit Aufbaupunkten bzw. Fertigkeitpunkten erworben werden, wobei ich sagen muß, daß die angebotenen Sprachen und Sprachfamilien eher unpraktisch sind.

Eine weitere mir bekannte Regel, ich glaube sie stammt noch aus der ersten Version des großen schwarzen Buches, besagt das jeder Charakter seine Muttersprache mit Intelligenz +2 beherrscht und er weiterhin eine Anzahl Punkten gleich seiner Intelligenz für weitere Sprachen ausgeben kann.

Meine bis jetzt bewährte Hausregel sieht ein wenig anders aus und ist eigentlich eine Mischung aus beiden.

Jeder Spieler beherrscht seine Muttersprache mit Intelligenz +2 Punkten, die Wahl der Sprache sei jedem selber überlassen, sollte es auch die allgemein beliebte Stadtsprache sein.

Je nach Bildung des Charakters, erhält er weitere Punkte , um andere neue Sprachen zu lernen.

Mit einem Abschluß an einer technischen Schule oder einem HighSchool-Abschluß erhält der Charakter eine Anzahl Punkten seiner Intelligenz, die für andere Sprachen verwendet werden können (nicht müssen). Sollte der Charakter sogar Absolvent eines College sein, so erhält er Intelligenz +2 Punkte zur Verteilung dazu.

Für weitere Sprachen oder zur Erhöhung bereits gewählter, auch der Muttersprache, muß der Charakter dann wie gewohnt Aufbau- bzw. Fertigkeitpunkte ausgeben.

### **Sprachen lernen**

Da eine Sprache in ihren Grundzügen zu lernen und sich in der Sprache zu verständigen nicht weiter schwierig ist,

zumindest nicht für Leute, die Energie, Zeit, Elan und ein gewisses Talent dafür verwenden, halte ich sowohl die Karmakosten als auch die damit verbundene Zeit, die ein Charakter dafür aufbringen muß für etwas übertrieben.

Um ein paar magere Sätze Englisch oder Spanisch zu stammeln, bräuchte ich nach den Regeln im Kompendium für das Erlernen von Sprachfertigkeiten sage und schreibe 15 Tage, in denen ich mich täglich 4 Stunden abrackere und Vokabeln und Grammatik pauke. 15 Tage für einen mickrigen Fertigkeitpunkt in Spanisch. Unter diesen Voraussetzungen würde ich mir selbst als Magier lieber eine Softverbindung einbauen lassen, als unnötig stundenlang Vokabeln herunterzubeten.

Daher veranschlage ich in meiner Gruppe für das Steigern von Sprachfertigkeiten 1,5 Punkte Karma pro Fertigkeitpunkt (Kosten für eine typische Konzentration) und der Zeitraum beträgt Karmakosten mal 7, und nicht mal 15.

Weierhin würde ich für ähnliche Sprachen die Karmakosten 0,5 Punkte senken, wie z.B. bei Spanisch und Portugiesisch, die sich doch in ihrem Ursprung und so manchen Vokabeln sehr ähneln.

### **Sprachen und Cyberware**

Intelligenzsteigernde Cyberware, wie das Enzephalon, steigern nicht auch die Stufen der Sprachfertigkeiten eines Charakters, denn warum sollte jemand, der sein Hirn mit einem Enzephalon verstärkt von heute auf morgen alle Sprachen, um zwei Punkte besser sprechen können.

Vielmehr denke ich nach der Beschreibung der Cyberware, daß dem Charakter es einfacher fallen wird, sich die Sprache beizubringen und er fließender Vokabeln in seinen Brägen prügeln kann, da die Kapazität seines Hirns und die Verarbeitung von Informationen durch die Cyberware verbessert wird.

Intelligenzsteigernder Cyberware senkt die Karmakosten um 0,5 Punkte und der Multiplikator der Karmakosten zur Bestimmung des benötigten Zeitraums wird um die Stufe der Cyberware verringert.

---

## **Artefakte**

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

### **Don Juan's Lesebrille**

Der Mythos um Don Juan's legendären Erfolg beim weiblichem Geschlecht verdankt er nicht seinem Charme und seinem Aussehen, sondern wie moderne Wissenschaftlern herausgefunden haben, einer antiken Lesebrille, die von

einem unbekanntem Magier der Vorzeit als machtvolleres Artefakt für seinen König hergestellt wurde.

Sie ähnelt einer zierlichen Lesebrille mit Halbgläsern, die jeden Träger zu einem Liebhaber und Frauenschwarm der Extraklasse machen.

Die Brille wird zur Zeit im städtischen Museum ausgestellt und kann von den Zuschauermengen bewundert werden.

**Spielauswirkungen:**

Das feingeschliffene Glas läßt die Augen des Trägers funkeln und verliehen ihm/ihr eine Erhöhung des Charismas um +4. Leider war Don Juan extrem kurzsichtig, wodurch jedem Träger der nicht mehr als 18 Dioptrin Sehschwäche hat binnen Sekunden die Augen tränen und er +4 auf alle seine Wahrnehmungswürfe hinzurechnen muß.

Die Brille funktioniert nicht mit Cyberaugen.

### **Mantel der Tarnung**

Wie wir wissen, gab es schon vor unserer Zeit Jahre, in denen das Mana Hochpunkte hatte. Zu dieser Zeit entstanden viele mächtige Artefakte. Neben der berühmten Tarnkappe, die den Träger unsichtbar machte, erschufen die damaligen Magi auch kleinere minder mächtige Kleidungsstücke, die den Träger vor Blicken und der Entdeckung schützen sollten.

Eines dieser seltenen Stücke ist der Mantel der Tarnung.

**Spielauswirkungen:**

In den Mantel ist ein Unsichtbarkeitszauber mit 2 Erfolge ( +4 auf alle Wahrnehmenproben, um entdeckt zu werden) eingearbeitet. Der Mantel wird niemals dreckig, hat aber keinerlei eingearbeitete Panzerung.

Zudem ist der Mantel sehr alt, und die damalige Bevölkerung achtete noch nicht auf einen angenehmen Körpergeruch, so daß der Mantel jeden noch so feinen Geruch aufnimmt und im wahrsten Sinne des Wortes "zum Himmel stinkt".

Jede Wahrnehmenprobe, die auf Geruch basiert, ist um +2 erschwert bzw. erleichtert.

## **Artefakte #2**

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

### **Nie versiegendes Bierfaß**

Wer hat es sich nicht schon immer gewünscht eine sprudelnde Quelle Gerstensaft, die nie versiegen wird. Arabische Archäologen haben im tiefsten Aztlan, das nie versiegendes Bierfaß gefunden und es mit immensem Aufwand aus Aztlan hinausgeschmuggelt, bevor die Aztlanische Regierung es für furchterregende magische Blutrurale mißbrauchen konnte.

### **Spielauswirkungen:**

Sobald das nie versiegende Bierfaß angestochen wird, strömt ein nicht endenwollenden Strahl von Bier aus dem Innern des Fasses, der selbst bei Zudrehen des Zapfhahns nicht aufhört zu fließen. Das Bier schmeckt fürchterlich, schließlich waren die alten Aztlaner nicht darauf bedacht Qualitätsbier, sondern eine rauhe Menge an Bier herzustellen.

Merkwürdigerweise wird das Bier bei reichlichem Genuß immer besser, was wohl eher an den betäubten Geschmacksnerven des Trinkenden, als an einer Qualitätsänderung liegt.

Der übermäßige Konsum des Biers verursacht übrigens eine nie versiegende Blase, jedenfalls für die folgende Woche.

## Magische Streichhölzer

Sieht wie ein normales Päckchen Streichhölzer mit der Aufschrift "Miragical Matches" aus. Nicht nur, das sie sich ihrem Äußeren nach zum Anzünden von so manchen Gegenständen eignen, man kann sie vortrefflich als Zahnstocher benutzen.

Spielauswirkungen

Das einzig magische an den Streichhölzer ist, das sie nicht magisch sind. Faszinierend und bis jetzt unerklärt ist jedoch, daß sich immer gleich viele Hölzer in der Packung befinden. Und zwar viel zu viele.

So viele, daß man nur mit größter Anstrengungen und viel Geduld die Packung aufbekommt, um sich dann bereits bis auf die Knochen blamiert zu haben.

## Leute #12

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

## Fanatics

### Heaven

Archetyp: Menschlicher Metamenschenrechtler

Information: Von Kindes Beinen an mußte Heaven um jede Kleinigkeit kämpfen, sei es um ein Bett mit warmer Decke im städtischen Waisenhaus, etwas zu essen oder für einen Platz in der Schule. Sein Weg in den Abgrund war von Beginn wie ein Mal in seine Zukunft gebrannt, jedoch Heaven kam immer wieder auf die Beinen, auch wenn ihn das Schicksal noch so dicke Knüppel zwischen die Beine warf.

Ein einschneidendes Erlebnis, das er immer noch nicht verdaut hat, war eine Begegnung mit fünf Kapuzen des Humanis Policlubs, die er nur durch Radars Hilfe mit Glück überlebte.

Seitdem ist der schlanke Mittzwanziger mit der zierlichen Nickelbrille aktive und radikales Mitglied vieler Metamenschenrechtsorganisationen und hilft fanatisch mit neue Anschläge und Attentate auf deren Gegner zu planen.

### Radar

Archetyp: Zwergischer Ex-Cop / Metamenschenrechtler

Information: Radar wurde über Jahre mit dem Elend in den Barrens, in denen er mit seiner alkoholkranken Mutter lebte, konfrontiert. In Radar keimte der Wunsch etwas gegen diese Zweiklassengesellschaft zu tun, in dem er als Polizist Recht und Gesetz für alle, arm oder reich, gleich zu machen versuchte.

Die Illusion zerplatzte jäh, als er nach nur wenigen Monaten Polizeidienst Heaven vor den Humanisschlägern rettete, die Fieslinge einlochte und kaum zwei Stunden wieder freilassen mußte, da zufällig der Sohn eines reichen Geschäftsmannes unter ihnen weilte.

Radar quittierte den Dienst, blind vor Wut über die gerade erlebt Ungerechtigkeit und tingelt seitdem zusammen mit Heaven als Metamenschenrechtler durch die Stadt.

Radar hat das gewisse Etwas, trotz seiner mangelnden Körpergröße, daß die Leute ihm ganz einfach zuhören müssen, selbst wenn sie einer völlig anderen Meinung sind.

### **Satan**

Archetyp: Menschlicher / Elfischer Psychopath

Information: Satan's richtiger Name lautet Bud Wisser und sein Verstand hat lange nicht mehr Kontakt mit der Realität gehabt. Satan lebt in seiner eigenen fiktiven Welt, in der er der alleinige Herrscher in Form einer Mischung aus Hitler, Garfield und Sylvester Stallone ist. Alle Metamenschen und sonstige abstruse Kreationen des Teufels haben seine Heerscharen in einer finalen Schlacht vernichtet und ihm hat man die Überlebenden als Sklaven übergeben, ihm zu dienen.

Das einzige Manko seiner Fiktion ist, daß Satan selber der elfischen Rasse angehört, allerdings hat er sich seine elfischen Ohren mit einer Schere bereits coupéiert.

Satan's Erscheinungsbild ähnelt in der Realität Quasimodo mit einer extremen Akne, die sein Gesicht in eine einzige Kraterlandschaft verwandelt hat. Es ist wohl nur eine Frage der Zeit, wann jemand Satan für seine Reden, die er mit kreischender Stimme hält, eine Kugel in den Kopf setzt.

### **Carlos**

Archetyp: Menschlicher Terrorist

Information: Carlos hat einen einzigen Lebenstraum, der gefürchtetste Terrorist der Welt zu sein. Wie sein großes

Vorbild des letzten Jahrhunderts nimmt Carlos jeden Job an, bei dem er entweder etwas in die Luft jagen, verbrennen oder bei dem er eine Menge Unschuldige mit in den Tod ziehen kann. Das der absolut normal, eher wie ein Konzernmann, wirkende Spanier bereits mehr als 200 Menschenleben auf dem Gewissen hat, sieht man ihm nicht an.

Carlos beste Tarnung ist sein gewöhnliches Aussehen und sein Charme.

Allerdings würden ihm die Frauen nicht mehr zu Füßen liegen, wenn sie von seinem kleinen Hobby erfahren würden.

## **Leute #13**

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

### **Be There Numbers**

#### **Four Eyes**

Archetyp: Troll - Decker/Programmierer

Information: Jeder, aber auch wirklich jeder hat Four Eyes geraten aus seiner Masse und seiner schier Muskelkraft Kapital zu schlagen, und nicht sein Hobby und seine Leidenschaft für Einsen und Nullen, seinen Computer zu seiner Profession zu machen Four Eyes ist zwar nur ein mittelmäßiger Decker, dafür aber ein wahrer Elite - Programmierer, der IC, erstklassige Personaprogramme und Utilities im Schlaf zusammenbastelt.

So sehr wie er auf die Qualität und jede noch so kleine Feinheit seiner Meisterwerke bedacht ist, so wenig achtet er auf sein Äußeres. Mit knapp einer halben Tonne Lebendgewicht gehört er, selbst als Troll, nicht mehr als der Schlankste.

Und gerade deswegen ist es verwunderlich, daß die Frauen Four Eyes in Scharren nachlaufen und um seine Gunst

buhlen. Seiner Brille mit den fensterscheibendicken Gläsern verdankt er zwar seinen Namen, aber sicherlich nicht

seinen Erfolg bei der weiblichen Metamenschheit.

### Three Finger Tyson

Archetyp: Menschlicher Auftragskiller

Information: Three Finger Tyson hat sich im Alter von nur 8 Jahren den kleinen und den Ringfinger seiner rechten

Finger der linken hat mit einer Rosenschere, aus reiner Neugier wie groß die Schmerzen seine werden, abgetrennt.

Die Schmerzen gefielen ihm und sein Spitzname war geboren, Mittlerweile in den Dreißigern arbeitet Tyson als Auftragskiller für jeden, der bereit ist seinen Preis zu zahlen. Sein Interesse hat sich auf das Quälen seiner Opfer verlagert, was ihm noch mehr Erregung verspricht, als sich selber Schmerzen zuzufügen. Seine Vorbereitungen sind perfide genau und er liebt es mit seinen opfern zu spielen, sie langsam in die Verzweiflung zu treiben, ihnen jeden Fluchtweg zu nehmen und sie dann kaltblütig abzuknallen.

Three Finger Tyson ist glücklich mit einer minderjährigen Zwergin namens Ania verheiratet und führt mit ihr zusammen ein scheinbar ganz normales Leben.

### Twoface

Archetyp: Menschlicher hermetischer Magier

Information: Twoface haßt seinen Namen. Nicht nur erinnert er ihn täglich an einen schrecklichen Unfall bei dem seine rechte Gesichtshälfte vollständig bis zur Unkenntlichkeit verbrannte, sondern belastet er seine ehrliche Seele, die niemandem etwas böses antun möchten mit einem nicht gerade treffenden Namen, denn von Verschlagenheit oder nur scheinbarer Aufrichtigkeit ist bei Twoface keine Spur zu finden.

Twoface ist immer höflich und versucht jedem seine Hilfe anzubieten, der sie verdient und zu schätzen weiß.

Er ist ein hermetischer Magier und hat sich über die Jahre hinweg auf die Herstellung von Artefakten spezialisiert, die ihm allerdings nicht immer seinen Vorstellungen entsprechend Wirkung zeigen.

### Venus One

Archetyp: Elfische Straßensamurai

Information: Venus One ist attraktiv und selbstbewußt. Sie weiß, daß viele sie um ihr Äußeres beneiden und wahrscheinlich auch dafür töten würden, einmal so auszusehen wie sie. Venus nervt diese allgemeine Bewunderung ihrer Person, denn es zerstört zum einen ihr Image als harte Samurai und zum anderen kann sie sich in keinem Club frei bewegen, ohne von irgendwelchen geifernden Kerlen plump angemacht zu werden.

Die meisten Aufträge erledigt Venus als Begleitschutz für hochrangige Konzernmänner, die neben ihrer gezüchteten und zurecht gelifteten Gattin einmal eine natürliche Schönheit in ihrer Nähe haben wollen, die sie in Notsituationen auch noch vor mutmaßlichen Verrückten schützen kann.

---

## Leute #14

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

### Fields of Weed

#### Moonchild

Archetyp: Elfischer Straßensamurai

Information: Einst einer der besten im Geschäft, jetzt nur noch ein Schatten seiner selbst. Für einen Elfen ist Moonchild extrem mager, kaum mehr als ein Strich in der Landschaft. Nachdem er bei einem Run schwer verletzt wurde und nicht wieder vollends hergestellt werden konnte, verlor sich Moonchild im Drogensumpf. Er hat so ziemlich jede Droge ausprobiert und dabei ein erstaunliches Wissen angereichert und schreckt mittlerweile selbst vor seinen eigenen Gebräuen nicht mehr zurück. Er ist oft in bekannten Clubs anzutreffen, und sucht dort die Bekanntschaft verwandter Seelen bzw. anderer Junkies. Aufgrund eines Selbstexperiments sind ihm fast seine gesamten Haare büschelweise ausgefallen, so daß er durch seinen kahlen Kopf, der noch ein paar neonrote Haarflusen aufweist, leicht zu erkennen ist.

Moonchild hat den Schatten abgeschworen, und über kurz oder lang, wird er sein Ende in einer schmierigen Bahnhofstoilette finden.

### **Dawnrazor**

Archetyp: Menschlicher Rigger

Information: Moonchilds ständiger Begleiter und Bruder im Geiste. Er gehörte Moonchilds Team an und bekam die ganze Misere aus nächster Nähe mit. Aus reiner Solidarität hat er sich dem Drogenkonsum zugewandt. Dawnrazor nimmt gelegentlich noch Aufträge an, jedoch häufen sich die Situationen, in denen er aus Sorge um Moonchilds Gesundheit sich lieber um ihn kümmert, als Geld zu verdienen. Moonchild versucht ihn ständig in Quantität bezüglich dem Konsum von Drogen zu übertreffen, was für Dawnrazor leider nur Anreiz ist, mit ihm mitzuhalten. Er übertrumpft in 99 Prozent der Fällen seinen Gefährten, was ihn selber etwas stutzig macht, aber nicht weiter interessiert, schließlich weiß er nichts von dem Toxinfilter in seinem Körper.

### **Jesus**

Archetyp: Menschlicher Dealer

Information: Eines Nachts, so um 12 Uhr Mitternacht, hatte Gabriel Tollens eine Vision. Er solle seinen Namen ändern und den Menschen Glück bringen. Er zögerte nicht lange, ließ Frau und Kinder und einen exzellenten Job als Chemiker zurück, und begann ein neues Leben und aus Gabriel wurde Jesus. Von dem wenigen Geld, daß er zusammenraffen konnte, rüstete er sich ein kleines Drogenlabor ein, indem er seitdem für die Menschheit abenteuerlichste Drogencocktails mixt.

Seine Produkte verkauft oder vielmehr verschenkt er auf der Straße an jeden, der nur ein bißchen Zeit und Geld für ihn hat. Jesus ist wohl einer der nettesten Dealer, die die Menschheit je gesehen hat, denn, wenn jemand kein Geld hat, so schenkt er ihm ein bißchen Dope, derjenige kann schließlich beim nächsten Mal eine kleine Spende abgeben.

Seinen Gewinn, wenn man von Gewinn reden kann, investiert der Mittvierziger mit den langen filzigen Haaren, die sein Hippie-Image verstärken, wieder in neue Drogen, um der Menschheit ihr Glück zu bringen.

### **Yogi**

Archetyp: Verrückter Troll

Information: Yogi schwebt in Sphären, die nie ein Mensch vorher betreten hat, was sicherlich auf seinen exzessiven Konsum von LSD zurückzuführen ist. Yogi frißt LSD wie andere Leute Corn Flakes oder Paprikachips. Kein Wunder, daß er lange nicht mehr realisiert hat, was um in herum passiert.

Die meiste Zeit sitzt Yogi vor irgendwelchen Geschäften und betet in einer Sprache, die außer ihm niemand verstehen kann, bis ihn der entnervte Ladenbesitzer von ein paar starken Kerle vor einen anderen Laden tragen läßt.

Seine wenigen klaren Momente nutzt der 2 Meter 80 Hüne, um seinen knurrenden Magen etwas Nahrung anzubieten und sich mehr LSD zu besorgen.

## Locations #7

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

### Roachford Inn

Kleiner Club / Scully Findler / keine Vorurteile

Information: Das Roachford Inn ist ein bei Konzernexecs sehr beliebter eleganter Club, der eine exquisite Küche mit erlesenen Speisen bietet. Neben Köstlichkeiten aus Tir Tairngire und dem Salish Shidhe Council hat das Roachford Inn eine vortreffliche Weinkarte aufzuweisen.

Im Hinterzimmer finden regelmäßig Pokerpartien mit immens hohen Einsätzen statt. Bis jetzt ist es allerdings noch niemandem geglückt gegen die Betreiber und deren Gäste hieb - und stichfeste Beweise zu beschaffen. Unter dem Sicherheitspersonal sind mehrere Magier und der Club beschäftigt zusätzlich einen Sicherheitsrigger.

### Catalyst

Großer Nachtclub / Erwin Ramshore / starke Vorurteile gegen Schlechtgekleidete

Information: Wer heutzutage zur High-Society gehören möchte geht ins Catalyst. Die Getränke sind gut, die Preise nicht von dieser Erde, so daß man für einen angenehmen Abend im Catalyst schon an die 2.000 Nuyen aufbringen muß, ohne den Eintritt von 250 Nuyen selbstverständlich.

Das Publikum bekommt für die horrenden Preise einiges Geboten. Neben mehreren Bühnen, auf den talentierte Künstler ihre Show darbieten, verfügt das Catalyst auch über ein eigenes Kasino, sowie 13 Suiten, in denen Gäste untergebracht werden können. Die Nacht ohne Frühstück kostet zwischen 1500 und 2500 Nuyen, je nachdem welche Suite gemietet werden möchte.

## New Dealer Paradise

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

Anmerkung: Die im "New Dealer Paradise" erscheinenden Drogen sind mit den in Dakota's Drogenlabor beschriebenen Regeln entworfen worden.

>>>>[Enjoy and keep your brain intact.]<<<<<<  
-- Dr. Dakota

### Brain Fry

Sehr beliebt bei der KonSicherheit und der Polizei aufgrund vielfältiger Einsatzmöglichkeiten. Zwar dauert es recht langer bis Brain Fry seine Wirkung entfaltet, dafür ist die Wirkungsdauer um so länger. Magier und Schamanen sind unter Einfluß von Brain Fry nicht mehr in der Lage astral zu projizieren oder irgendwelche Zauber zu wirken. Brain Fry hinterläßt keinerlei Spuren im Körper.

Anmerkung: Versucht ein Magier vollgepumpt mit Brain Fry einen Zauber zu wirken, so steigt sein MW um +15, was so ziemlich jeden Versuch unterdrückt schmutzige astrale Dinge abzuziehen.

### Brain Fry

Stärke: 5  
Primäre Wirkungen: Hypnotikum 5  
Nebenwirkungen: Kopfschmerzen 4  
Nachwirkungen: Ängstlichkeit 6  
Wirkungsbeginn: 6 Stunden  
Wirkungsdauer: 2 Tage  
Wahrnehmung: Keine  
Rückstände: Keine  
Format: Hautkontakt  
Produktion: Schwierig  
Preis: 300 ¥  
Verfügbarkeit: 15/7Tage

### Openeyes

Openeyes ist eine gängige Droge bei Motorradgangs, die ein bißchen mehr Kick brauchen, ohne sich dabei in ein völliges Delirium zu schießen. Es ermöglicht für einen kurzen Zeitraum ein wenig mehr Power und beschwingt die Sinne. Daß viele Konsumenten allerdings etwas über die Stränge schlagen, wird beim Umfeld eher als gern genommene Zugabe angesehen.

### Openeyes

Stärke: 4  
Primäre Wirkungen: Ausdauer 2, Euphorikum 2  
Nebenwirkungen: Aggressionen 1  
Nachwirkungen: Schläfrigkeit 1  
Wirkungsbeginn: 1 Minute  
Wirkungsdauer: 3 Stunden  
Wahrnehmung: normal  
Rückstände: Reichlich  
Format: Schlucken  
Produktion: durchschnittlich  
Preis: 5 ¥  
Verfügbarkeit: 3/24 Stunden

### New Dealer Paradise #2

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

Anmerkung: Die im "New Dealer Paradise" erscheinenden Drogen sind mit den in Dakota's Drogenlabor beschriebenen Regeln entworfen worden.

>>>>[Enjoy and keep your brain intact.]<<<<<<  
-- Dr. Dakota

### Trubone

Eines der Relikte der geheimen Labore der ehemaligen USA. Trubone, auch Gammatetrapropylhexacodinchlorat, genannt tauchte zum ersten Mal 2053 auf den Straßen auf. Vermutungen, daß die Formel aus einem abgelegenen, verlassenem Labor sichergestellt wurde, sind bis heute noch nicht bestätigt worden.

### Trubone

Stärke: 6  
Primäre Wirkungen: Speedy 6  
Nebenwirkungen: Aggressionen 6  
Nachwirkungen: Flashbacks 2  
Wirkungsbeginn: 1 Minute  
Wirkungsdauer: 30 Minuten  
Wahrnehmung: Normal  
Rückstände: Normal  
Format: Injiziert  
Produktion: Durchschnittlich  
Preis: 50 ¥  
Verfügbarkeit: 5/24 Stunden

### Last Exit

Last Exit wurde erstmals in den Wüstenkriegen getestet und von speziellen Einheiten in einem breiten Massenversuch angewandt. Keine der Testpersonen überlebte. Der letzte Proband starb nach 36 Stunden an Hirnblutungen und Zersetzung der Herzkranzgefäße. Last Exit ist eine klare, geschmacksneutrale Flüssigkeit.

### Last Exit

Stärke: 18  
Primäre Wirkungen: Ausdauer 6, Power 6, Pusher 6  
Nebenwirkungen: Black Out 6  
Nachwirkungen: Tod 6  
Wirkungsbeginn: 1 Stunde  
Wirkungsdauer: 1 Tag  
Wahrnehmung: Wage  
Rückstände: Reichlich  
Format: Schlucken  
Produktion: Absurd  
Preis: 600 ¥  
Verfügbarkeit: 24/1 Monat

## Gaben und Handicaps #10

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

### Sprachbegabt

Kosten: +2 Punkte

Einem sprachbegabtem Charakter fällt es leicht neue Sprachen zu lernen und auch aktiv zu sprechen. Die Vokabeln fliegen ihm geradewegs zu und Grammatik ist für ihn kein unerklärliches Mysterium.

Will sich der Charakter in einer anderen Sprache als seiner Muttersprache mit jemandem verständigen, so sinken mögliche Modifikatoren, die aufgrund von sprachlichen Verständigungsmöglichkeiten entstehen könnten um -1.

Der Multiplikator zur Bestimmung des benötigten Zeitraums, den ein Charakter braucht, um seine Sprachfertigkeiten zu steigern, ist bei einem Sprachbegabten nicht 7, sondern 5.

### **Gefahrensüchtig**

Kosten: -2 Punkte

Ein gefahrensüchtiger Charakter liebt es waghalsige Situationen zu meistern. Das Adrenalin puscht durch seine Adern und der Puls rast. Gefahr ist sein zweiter Vorname.

Der Charakter wird sich in einem Kampf immer den größten und übelsten Gegner aussuchen, jeder Gefahr mit einem strahlenden Lächeln auf den Lippen entgegengehen und niemals einem Wagnis ausweichen.

In einer gefährlichen Situation muß der Charakter eine Intelligenzprobe gegen 8 bestehen, um die Gefahr zu erkennen.

Je nach Bedrohung kann der MW sich erhöhen oder senken. Ein Panzer, der mit Vollgas auf ihn zufährt rechtfertigt einen -4 Modifikator, doch der unscheinbare, asiatische Opa, der zufällig den 30sten Dan im KungFu hat erlaubt einen großzügigen Modifikator von +4.

Die meisten Leute bewundern den Charakter für seine Risikobereitschaft, so daß soziale Fertigkeiten mit Leuten von der Straße und von den Medien um -1 erleichtert sind, doch jeder, er weiß, daß der Charakter eigentlich nur verrückt ist, wird einen +2 Modifikator mit sich bringen.

## **The Bloody Bunch**

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

### **Eine kleine Einführung zu Dakota's Runs**

Meine Runs teilen sich im allgemeinen in vier Abschnitte auf.

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

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

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

Personalien behandelt wichtige auftretende NSC's und ihr Verhalten.

### **Storyboard**

Die Runner werden an einem Freitag abend von einer ihnen völlig unbekanntem männlichen Person angesprochen, ob nun zu Hause oder in einer ihrer Lieblingskneipen ist eigentlich völlig egal. Der Mann, der sich sofort als Mike Hannah vorstellt, ist extrem nervös und redet in Sätzen, die weder Anfang noch Ende zu haben scheinen.

Er möchte, daß die Runner einer Gang namens Bloody Bunch das Leben zur Hölle machen, und ihm nebenbei seine Aktentasche, die ihm die Ganger geklaut haben, den miesen Asozialen, er nennt sie am laufenden Band so, abnehmen.

Das einzige Problem ist die Zeit, denn er möchte die Tasche spätestens am Sonntagabend sicher in seinem Besitz wiederfinden. Sein Angebot für den Job ist: 10.000¥. Setzen ihm die

Runner extrem hart zu, wird er ihnen sogar seinen 2 Jahre alten Ford Americar geben, er möchte nur seine Aktentasche wiederhaben.

Hannah ist es egal, wieviel Blutzoll die Ganger zahlen müssen, wichtig ist nur, daß er seine Tasche bekommt.

Nehmen die Runner den Job an, so verläßt er die Runner kurz danach und hinterläßt ihnen noch seine Komnummer, unter der sie ihn erreichen können, sobald sie die Tasche haben. An einen Vorschuß denkt er von sich aus nicht.

Der Bloody Bunch ist bekannt in den Straßen und berüchtigt. Die Ganger gehören so ziemlich zu den miesesten Gesellen die auf Erden wandeln. Sie sind alle extrem auf BTL und allen möglichen anderen Drogen und nennen ein Aufnahmestudio für SimSinns ihr Eigen. Nicht das sie 0815-Sims drehen würden, sie haben sich eher auf die ganz harten Sachen spezialisiert. Sie produzieren Live-Vergewaltigungen als BTL's, nicht der harmlose Kram, sondern echte, nicht gestellte Vergewaltigungen, die der weibliche Part nur selten als Ganzes und lebend übersteht.

Die Tasche liegt sicher im Zimmer des Anführers der BB und wartet darauf von Mike Hannah abgeholt zu werden. Die Ganger haben ihm die Tasche abgenommen, als er am Freitag nachmittag ein paar der üblen BTLs kaufen wollte. Die Forderung der Ganger ist etwas höher als die Summe, die Hannah bereit ist den Runnern zu zahlen. Für 15.000¥ würde er die Tasche auch vom BB wiederbekommen, ansonsten wandert die Tasche am Montagmorgen auf den Schreibtisch von Hannah's Vorgesetztem.

Das Hauptquartier des Bloody Bunch befindet sich in den Barrrens und stellt sich als zweistöckiges Wohnhaus heraus, im oberen Stockwerk drehen die Ganger ihre "Pornos". Momentan beläuft sich die Anzahl der Mitglieder auf 16 Personen, selbstredend alle männlich.

Die Ganger sind in ihrer vollen Besetzung nur am Freitag und am Sonntag in ihrem Hauptquartier anzutreffen, am Samstag ist ein Treffen mit ihrem Dealer anberaumt, so daß nur etwa fünf Ganger das Lager bewachen, die aber höchstwahrscheinlich alle bis unter die Brauen mit Drogen und Alkohol vollgepumpt sind.

Die Bewaffnung der Ganger beläuft sich auf ein paar Maschinenpistolen, Pistolen und jede Menge Messer, Knüppel, Flaschen und weitere zu Waffen umfunktionierte Gerätschaften. Weiterhin verfügen sie über 10 mehr oder minder fahrtüchtige Motorräder.

Sollten die Runner die Tasche bis Sonntag in ihren Besitz bringen und Hannah anrufen, so vereinbart er ein sofortiges Treffen, wo dann die Ware ausgetauscht werden soll.

### **Hartkern**

Es ist nicht weiter schwer über den Bloody Bunch eine Menge greulicher Geschichten auf den Straßen in Erfahrung zu bringen, ebenso wie Namen, Mitgliederzahl, Treffpunkte etc. keine großen Geheimnisse sind. Richtig übel wird es, wenn der Bloody Bunch mitbekommt, daß da jemand zu viele unangenehme Fragen über sie stellt, sehr wahrscheinlich ist dann, daß die Gang zu einem kleinen brutalen Gegenschlag ansetzen wird, wobei dieVorgehensweise nicht auf Subtilität beruht , sondern mit viel Lärm, viel Munition und viel Feuer von statten gehen wird.

Informationen bezüglich Hannah's Tasche zu erhalten ist sehr unwahrscheinlich, daher werden die Runner nur, wenn sie einen Bloody Buncher in die Mangel nehmen, etwas über den Preis erfahren, den Hannah an die Ganger zahlen soll.

Je nach Wochentag ist das HQ unterschiedlich besetzt, nur am Samstag ist mit wenig Gegenwehr zu rechnen. Die Ganger sind Psychopathen, insofern sollte ein eventuelles und

unvermeidbares Feuergefecht mit viel Lärm, Munition, Feuer und Blut über die Bühne gehen, wobei die Ganger eigentlich keine ernsthafte Bedrohung für die Runner darstellen sollten.

### Game Over

Je nachdem wie viele der Ganger überlebt haben, könnten sich die Übriggebliebenen überlegen, den Runnern in Zukunft ein wenig auf die Füße zu treten, und vielleicht tauchen sie ausgerechnet in dem Moment auf, indem die Runner sie am wenigsten vermuten.

Sollte Hannah seine Tasche erhalten, so werden die Runner wahrscheinlich nie wieder etwas von ihm hören, schaffen die Runner es nicht ihm die Tasche zu besorgen oder weigern sich ihm sein Eigentum auszuhändigen, wird ihm am nächsten Morgen (Montag) gekündigt und die Runner können einen weiteren Feind ihr eigen nennen. Ob und wie Hannah eine potentielle Gefahr für die Runner darstellen könnte, sei allerdings dahin gestellt.

### Personalien

#### Mike Hannah

Archetyp: Menschlicher Konzernsklave

Information: Mike ist der durchschnittliche Lohnsklave, Mitte Dreißig, der vollkommen in der Masse, unscheinbar wie er ist, untergeht. Bereits seine Eltern arbeiteten für den Konzern, so daß es eine Selbstverständlichkeit für Mike war den Weg seiner Eltern zu gehen. Er versüßt sich sein tristes, eheloses Leben mit BTLs der übleren Art, wahrscheinlich einer der Hauptgründe, warum seine Beziehungen aufgrund seiner ausgefallenen sexuellen Neigungen nicht gerade auf Begeisterung bei eventuellen Ehefrauen stoßen.

In seiner Aktentasche befinden sich wichtige Unterlagen für seinen Chef, die bei einem Verlust ein sicherer Garant für seine Entlassung sein können. Mike sieht sein heimliches Laster bereits aufgedeckt und sich in einer Seitengasse schlafen, wenn die Runner ihm nicht helfen. Er ist Welten davon entfernt ein guter Johnson zu sein und wird nicht im Leben auf die Idee kommen die Runner zu hintergehen.

#### Bloody Bunch

Archetyp: Menschliche Ganger

Information: Dem Bloody Bunch gehören nur männliche Menschen an, Frauen sind verpönt und dienen lediglich zur Befriedigung der sexuellen Neigungen der einzelnen Mitglieder. Die Ganger sind im Rudel als äußerst gefährlich für den Ottonormalverbraucher einzustufen, alleine werden sie aber sobald die Karten schlecht für sie stehen, die Flucht ergreifen. Das typische Gruppendenken herrscht auch beim Bloody Bunch vor.

Keines der Mitglieder ist in irgendeiner Weise verchromt, außer natürlich Chipbuchsen, die unabdinglich für jeden Buncher sind. Ansonsten könnten sie sich ja schließlich nicht die besten, in Eigenproduktion gefertigten BTLs reinpfeifen.

## Flawing the Edges

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

Jaja, es ist mal wieder soweit etwas über die mangelnde Verständlichkeit und die horrenden Interpretationsmöglichkeiten der SR-Regeln herzuführen. Es gibt nun einmal in jedem erdenklichen Regelbereich von Shadowrun ungefähr 2 Millionen Möglichkeiten, die Regel

auszulegen. Von Positiv für jeden SL und dementsprechend negativ für jeden Spieler bis zum genauen Gegenteil. Doch ich will mich nicht beschweren. Hinter dem, was FASA und FANPRO in kleinen Stücken jedem Runner vor die Füße werfen, steckt immer auch eine Menge positives und durchaus realisierbares.

Viel schlimmer ist es aber, wenn man als SL erst nach Wochen, Monaten oder gar Jahren die Augen geöffnet bekommt, und plötzlich zu der Einsicht gelangt, das mit den bestehenden Regeln mal wieder gehöriger Unsinn verzapft wurde oder verzapft werden kann. Dem Englischbegabten wird sich vielleicht schon der Gedanke gekommen sein, daß es sich heute um das Schwanken meiner Meinung und Auffassung von Gaben und Handicaps handeln wird.

Den Edges und Flaws (für den nicht Englischbegabten: Gaben und Handicaps).

Angeregt wurden die nachdenklichen Stunden von einer Email, die vor kurzem in meinem elektronischem Briefkasten auf eine Antwort wartete. Der Schreiber war und ist vielleicht bis zum Ende dieses Artikels der Meinung, daß es sich doch bei den Gaben "Bauchreden" und "Lippenlesen" (Gaben und Handicaps #8) nicht um Gaben, sondern um Fertigkeiten handelt.

Ich kann nicht besonders gut bauchreden, um nicht zu sagen gar nicht, aber soweit mein Verständnis reicht kann man Bauchreden oder man kann Nicht-Bauchreden, genauso wie Leute ihre Zunge rollen oder nicht rollen können (ich kann es nicht). Nun ja, man kann es vielleicht lernen, sollte es nicht im genetischen Code verankert sein, ob man zur einen oder anderen Kategorie gehört. Was man auf jeden Fall lernen kann, ist von den Lippen abzulesen, insofern hatte der Schreiber in gewisser Weise recht mit seiner Behauptung, daß Lippenlesen eher ein Fertigkeit ist.

Fertigkeiten waren und sind nach meinem Verständnis Handlungen, die erlernt werden können, so wie man lernt mit einer Waffe zu schießen oder eine Sprache mit der Zeit zu beherrschen. Und schon paßt Lippenlesen wunderbar in diese Kategorie hinein.

Jedoch wenn ich mir das Kompendium zur Hand nehme und ein wenig durch die Gaben und Handicaps in diesem durchaus vortrefflichem Buch ansehe, finde ich dort ebenfalls einige Gaben bzw. Handicaps, die meines Erachtens auf jeden Fall erlernt werden können oder mit einem Lernprozeß verbunden sind, aber trotzdem nicht als Fertigkeit definiert werden können.

Zum Beispiel kann man einen Abschluß am College, an der Highschool oder an einer technischen Schule nur durch das Aufbringen von Zeit und der Bewältigung eines Lernprozesses erhalten. Genauso kann man seine Schmerztoleranz durch Training erhöhen, man nehme sich nur einen Fakir aus Indien, der sich mal kurz die Zungenspitze abschneidet und später wieder anklebt. Der gute Mann wird den trick nicht von Kindesbeinen an auf der Kante gehabt haben.

Doch noch mehr Fertigkeiten in das Fertigkeitenschema einzufügen halte ich für eher unsinnig, da die beinhalteten Fertigkeiten, die meisten Bereiche abdecken können, zu Not kann man eben auf Intelligenz ausweichen, wenn man nicht von den Lippen eines anderen ablesen kann, was derjenige sich gerade von der Seele reden möchte.

Mein größtes Problem mit der Frage, ob Fertigkeit oder Gabe, ist vielmehr, daß ich keinem Charakter für eine Fertigkeit, die eher nebensächlich ist und vom Gefühl her für mich in die Richtung Gabe geht, Mengen an Karma oder Aufbaupunkten abverlangen möchte oder würde. Jemandem 12 Karmapunkte abzuknöpfen nur, weil er seine Fertigkeit Lippenlesen von 5 auf 6 steigern will, liegt nicht in meinem Verständnis von sinnvoller Anwendung von rollenspielerischen Aspekten oder von Karma.

Gaben und Handicaps sollten nicht nur eine gute Möglichkeit sein, um ein paar Aufbaupunkte mehr für Ressourcen, Fertigkeiten oder Attributen zur Verfügung zu haben, sondern um den Charakter abzurunden, ihn von anderen Charakteren abzuheben. Jemand der für seinen Charakter eine schwere gewöhnliche Phobie nimmt, nur weil sie ihm 5 weitere Aufbaupunkte einbringt, gehört meiner Meinung nach der Linie eines Punkteschinders an, als der eines Rollenspielers. Die schwere Phobie sollte aus einem einschneidenden Erlebnis herrühren, einer Begebenheit, die den Charakter dazu gebracht hat, sich vor dem Auslöser seiner Phobie zu fürchten.

Gaben und Handicaps ermöglichen ebenso einem Spieler für die Nachteile, die er seinem Charakter bei der Erschaffung auferlegt, ein paar positive Eigenschaften und Besonderheiten zu verpassen. Wie im richtigen Leben, jeder hat seine eben seine Vorzüge, seine Stärken, genau wie Schwächen und kleine Spleens, die ihn zu einer kompletten Persönlichkeit machen.

## Before The Shapechange.....

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

Die Welt hat sich verändert. Ein paar berühmte Prominente halten von nun an den Löffel in Luzifers großes Süppchen, die Preise steigen, wir wissen endlich, was man mit Zigarren macht, bevor man sie raucht (nicht wahr, Billy-Boy) und zu allem übel hat FASA eine dritte Edition eines gewissen Rollenspiels, wie hieß es doch gleich .....ach ja, Shadowrun, veröffentlicht.

Die Nachricht einer dritten Edition des Grundregelzweriges wird an dieser Stelle niemanden mehr vom Hocker reißen.

Schließlich kursierte das Gerücht seit einiger Zeit in den Newsgroups und seit August schlummert FASA's neuer "Geniestreich" in unzureichenden Stückzahlen, allerdings nicht lange genug um eines zu erwischen, in staubigen Rollenspielläden.

Doch es soll doch noch Wunder auf diesem unsrem Erdenball geben, und so kann ich mich hier und heute als stolzer Besitzer einer Ausgabe der dritten Edition outen. Viel kann ich über den Inhalt, die Regelveränderungen oder die Qualität bis jetzt nicht zum Besten geben, denn zu mehr als Durchblättern und Bewundern des durchaus gelungenen Layouts hat es bis jetzt nicht gereicht. Insofern bin ich sehr gespannt, was ich dort eigentlich, wie eine Katze im Sack gekauft habe, und ob sich die Anschaffung gelohnt hat.

Es wird wahrscheinlich ähnlich der zweiten Edition sein, die ich hier nicht verdammen möchte, denn zwei Dinge hat FASA wirklich mit ihrem Grundregelwerk mit Sicherheit erreicht.

Zum einen ist es eines der spielbarsten Systeme, die ich kenne. Man braucht wirklich nur dieses eine Buch und kann sich mit ein paar Leuten hinsetzen und anfangen Shadowrun zu spielen, da die meisten am häufigsten gebrauchten Regeln in einem Buch enthalten sind.

Keine Neppereien, wie "Spielen sie XYZ, eines der besten Rollenspiele auf dem Markt, sie brauchen nur Buch A und Buch B und Buch C und Buch d und Buch E und Buch....und.....und ....und das Ganze zu dem geringen Preis von hundertsiebzig Goldbarren." Ein Buch für um die 60 Mark und das war's.

Sicherlich, wenn man sich den Shadowrun-Virus erstmal eingefangen hat, wird man als begeisterter Spieler und Spielleiter weitere Quellenbücher kaufen, die das System verfeinern und einem einen tieferen Einblick in die Materie gewähren. Aber man braucht definitiv zum Spielen nur dieses Buch.

Zum anderen hat FASA Gesprächsstoff für die nächsten 200 Jahre für jeden Shadowrunspieler geschaffen. In welchem System gibt es mehr verschiedene Interpretationen der Regeln und Hausregeln als bei Shadowrun.

Angefangen bei Regeln über den Gebrauch vom allseits beliebtem Kampfpool über neuer Initiativeregeln zu "Wie 'rum muß ich meinen Manhunter nu' halten?". Alle Achtung, liebe Leute von FASA, so was schaffen noch nicht einmal Politiker.

Jedenfalls müssen sie sich dafür weitaus mehr anstrengen.

Wie man sicherlich merkt, stehe ich der dritten Edition mit gemischten Gefühlen gegenüber, denn was wird mich erwarten.

Ich habe bereits fast alle Quellenbücher, habe meinen eigenen Satz an Hausregeln und Interpretationen für so wichtige Dinge wie Panzerung und Kampfpool. Wozu brauche ich da eine neue Edition. Solange sie nicht das ganze System umgeschmissen, und endlich ein realistisches aus dem Ärmel geschüttelt haben, wird mir die neue Edition nichts bringen, außer .....außer wahrscheinlich wieder eine Menge Kopfschmerzen darüber, wie man jetzt diese neuen Regeln umbiegen und verbessern kann, und ob die alten bzw. meine Hausregeln nicht viel, viel besser waren. Ferner, was mache ich denn nun mit meinen ganzen veralteten Quellenbücher, denn laut Gerüchten hat FASA doch einiges geändert, wie z.B. die Charaktererschaffung, dabei waren die Regeln im Kompendium mit die besten die ich je gesehen habe.

Und schließlich werde ich wohl spätestens, wenn das Grimoire 123.0435, VR3423.0 und das Rigger 99 erscheint hysterisch anfangen zu lachen, da ich nicht mehr weiß, wo ich die Vorgänger der obengenannten unterbringen soll.

Wir werden sehen, bis nächste Woche zu After The Shapechange.

Stay tuned, Dakota.

## Scheiße in der Klosschüssel

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

Es begab sich ein sehr seltener und daher auch geschätzter Moment. Ich, in der Rolle eines Spielercharakters unter der Fuchtel eines Spielleiters. Ein wahrlich seltener Moment, da ich nun einmal, zumindest bei Shadowrun, dazu verdammt bin auf der Seite des Meisterschirms zu sitzen, wo all die nutzlosen Tabellen aufgedruckt sind und ich mich jedesmal frage, wann ich mir endlich meinen eigenen Schirm mit den Dingen darauf mache, die ich wirklich brauche.

Nun, ich habe meinen eigenen Stil zu meistern und daher bin ich mit auf meinem Spielstil geprägten Erwartungen und Vorstellungen an die ganze Sache herangegangen. (Übrigens, Stoffel, wenn Du dies hier liest, es hat trotzdem Spaß gemacht, selbst wenn ich die Idee mit der Glocke etwas albern fand).

Die Geschichte des Abends ist schnell und kurz erzählt. Mein Mafiosi traf sich mit drei anderen Personen in einer Bar, wo flux der Auftrag an Land gezogen wurde, nachdem unseren Vorgängern eine Zukunft in einer lauschigen Seitengasse beschert wurde.

Wir sollten ein Artefakt aus Amazonien beschaffen, Flug und Fallschirmsprung inklusive. Die Koffer waren schnell gepackt, ebenso flink fand sich mein Anzugtyp im Dschungel wieder, von Downtime bis dahin keine Spur. Um es kurz zu machen, wir besorgten unter großen

Mühen, wobei mein Charakter beinahe ein massives Erdbeben ausgelöst hätte, das Artefakt und kehrten zurück nach Seattle.

Punkt.

Eigentlich fehlte für mich bei diesem Abend, daß worauf ich eigentlich am meisten Wert lege.

Downtime oder wie ich ein Klo ohne Toilettenpapier benutzte.

Was gibt es schöneres, als einen halben, wenn nicht den ganzen Abend, damit zu verplempern, Waffen und Ausrüstung zu kaufen, in einer Bar ab zu hocken oder sich einen Film reinzuziehen?

Shadowrun sollte natürlich Shadowruns enthalten, ansonsten würde das Spiel wohl auch eher Downtime heißen, aber wo bleibt der Realismus und der Spaß, wenn die Spieler von einem Auftrag zum nächsten hetzen, zwischendurch sich mal kurz die neuesten Spielzeuge in ihre Wunderkörper einbauen lassen, die Stufe 200 Foki binden und ihr MPCP 30 Deck bauen oder ihre Wunden auskurieren?

Irgendwann muß jeder mal aufs Klo, und bei einem Pensum von "ein-Run-jagt-den-nächsten" bleibt dafür wohl keine Zeit, da hilft nur die Arschbacken zusammenkneifen.

Aus jedem Ereignis neben den Runs läßt sich, wenn man mit seiner Phantasie als Spielleiter etwas in höheren Bahnen kreist, wunderbare kleine Geschichten in einer großen Geschichte (oftmals sogar Kampagne genannt) spinnen. Shadowrunner sollten mit den selben Problemen zu kämpfen haben, wie jeder von uns heutzutage. Seien es Blasen an den Füßen, kein Klopapier mehr, nachdem man die Schüssel beschwert hat oder auch schimmeliges Brot als einziges Lebensmittel, wenn die Geschäfte schon zu haben.

Downtime bietet an Vielfalt an Möglichkeiten, das was sich in der Vergangenheit ereignet hat oder in der Zukunft

passieren wird zu beeinflussen. Man trifft Vorbereitungen, um der Rache des geprellten Opfers des letzten Runs zu entgehen oder beschafft sich neue Ausrüstung, um für den nächsten Run endlich mal nicht mit der falschen Ausrüstung loszuziehen oder sich gar auf die Mittel verlassen zu müssen, die einem der Johnson zur Verfügung stellt.

Sehr gut lassen sich eigene oder neue Ziele planen; ein Umweltaktivist wird sicherlich gerne den Konzernen auf die Füße treten wollen, wenn er die Möglichkeit dazu hat. Wozu braucht er zwangsläufig einen Auftraggeber, um Sabotageakte auszuführen. Ebenso gut kann man versuchen Beute, die einem beim letzten oder vorletzten Run durch Zufall in die Hände gefallen ist, verschachern.

Ein geringer Ausgleich für die erlittenen Strapazen.

Downtime sollte auch dafür da sein, einfach mal die Seele baumeln zu lassen und seinen Gewohnheiten nachzugehen. Schließlich hat man sich, sofern man das Kompendium sein eigen nennen kann, ein paar Punkte für Gaben und Handicaps erhalten, die kaum genutzt oder rollenspielerisch dargestellt werden während eines Runs.

Jemand mit einem festen Job muß schon etwas mehr leisten und ertragen, als mal kurz nebenbei zu bemerken, daß er bei der Arbeit war.

Neue Gaben und Handicaps, Eigenarten, Spleens, Abneigungen und Charakterzüge lassen sich am besten in dieser nichtigen Zeit, wo kein klingendes Geld in die Kassen wandert, entwickeln.

Es entsteht der Feinschliff, um aus den rohen Zahlen auf dem Zettel mit der hübschen Überschrift "Charakterdatenblatt" einen kleinen Diamanten zu machen, der mit seinen zahlreichen Facetten ein wenig Glanz in die farblose Welt der Archetypen bringt, denen

nichts besseres einfällt als "STRASSENSAMURAI eben, echt hart, voll brutal und kann nichts erschrecken". Diese Art von Archetypen gibt es leider viel zu häufig.

Vielleicht mangelnde Downtime ?!?!

Jeder braucht mal eine Pause, niemand von uns würde gerne auf sein geliebtes Wochenende oder seinen Urlaub verzichten, weil Arbeiten ja so einen Spaß macht. Schattenlaufen ist die Arbeit für Shadowrunner und auch Shadowrunner brauchen einmal ein wenig Urlaub, um auf der faulen Haut in der Sonne zu liegen oder

.....um aufs Klo zu gehen.

Stay tuned, Dakota.

## Der Profi und Champagner

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

Es war später Abend, als ich die Checkliste zum vierten Mal durchging. Es mußte alles geplant sein, etwaige Komplikationen im Vorwege ausgeschaltet werden. Der Zufall konnte der beste Freund sein, den du auf der Welt finden kannst, aber meist entpuppt er sich als das Schlimmste, was dir passieren kann. Und ich. Ich war ein Profi. Mir konnte und durfte der Zufall kein Schnippchen schlagen.

Johnson hatte von einem einfachen Ein-Mann-Job geredet, als ich ihn und seinen Begleiter in einer exquisiten Bar Downtown getroffen hatte. Wetwork, naja. Man nimmt, was man bekommen kann, und ein Problem hatte ich noch nie mit einem Auftragsmord, wenn der Preis stimmt.

2 Kugeln in die Brust und den Sicherheitsschuß zwischen die Augen setzen. Einfache Sache. Rein und raus, wenn die Planung stimmte. 50.000¥ waren ein Preis, der eine gute Planung voraussetzen konnte. Wie gesagt, ich bin ein Profi.

Sie zahlen den Preis und die Spesen und ich bin ihr Mann.

In Johnson's Umschlag waren zwei gefälschte SIN's, die mich ohne Probleme in die Nähe des Ziels bringen sollten, das Flugticket nach Denver war erster Klasse gebucht. Johnson hatte seine Hausaufgaben gemacht.

Vor mir auf dem Bett stand der gepackte Koffer.

2 Ares Predator, verchipt, inklusive Tarnhalfter mit Schalldämpfer und Ersatzmagazin, 1 Messer, mein bester Geschäftsanzug, der mich gut 4k gekostet hatte und meine geliebte Ray Ban, in die ein Kumpel von mir als Gimmick einen kleinen Restlichtverstärker eingebaut hatte. Weiterhin waren da noch die 2 SIN's, ein Hin- und ein Rückflugticket erster Klasse, die Zimmerreservierung, mein Armante´ Deo, zwei beglaubigte Credsticks und zwei Päckchen Dunhill Expreß.

Das Foto der Zielperson lag in schwarzen Ascheflocken im Aschenbecher meiner Wohnung.

Kurz nach 7 Uhr morgens fuhr ich mit einem Yellow Cab zum Flughafen, um 10.43 Uhr landete der Flieger in Denver.

Wie vereinbart parkte ein brauner Nissan Jackrabbit auf Parkplatz 8594 A 32, dessen Schlüssel bereits am Flughafen Seattle von Johnson's Leibwächter in meine Tasche bugsirt wurde. So was, nenne ich Planung.

Das Zimmer war angenehm. Nicht aufdringlich. Dem Lebensstil von Edgar O'Ryan entsprechend. Der Zimmerservice ließ zwar zu wünschen übrig, aber dafür würde sich Edgar O'Ryan wie immer beim Empfang beschweren, wie es sich für einen braven Konzern-Exec gehörte. Alles Tarnung.

Der Zeitplan ließ mir wenig Spielraum. Ich zog mich aus und duschte, zog mich wieder an. Legte die beiden Tarnhalfter an. Legte sie wieder ab, zog mich aus. Ich hatte das Deo vergessen. Wenige Minuten später stand Edgar O'Ryan frisch geduscht und geschneigelt wie ein Aal vor dem Spiegel im Bad, aus dem zwei flauschige Frotteehandtücher ebenfalls wie ich kurze Zeit später verschwunden waren.

Die Fahrt dauert nur wenige Minuten, in denen ich im Geiste noch einmal die Gebäudepläne durchging. Wohnung 25 F war ebenso schnell erreicht, nachdem ich problemlos mit meinen falschen Ausweisen an den Wachen im Foyer vorbeigekommen war.

Auf der Etage befand sich laut meinen Informationen keine weitere Wache. Ich schickte mich an an der Zimmertür zu klopfen und hörte deutlich die Schritte meiner Zielperson sich der Tür nähern. Ich zog die schwere Pistole, ließ sie aber am ausgestreckten Arm hinter meinem Rücken verschwinden.

"Wer ist da", klang eine Stimme durch die Tür.

"Meine Name ist Shiro Arthurson, ich bin von der Technik", antwortete ich und hielt meinen Ausweis vor den Spion. "Wir haben ein kleines Problem mit der Klimaanlage und so muß ich jede Wohnungseinheit überprüfen. Würden Sie bitte öffnen."

Er öffnete die Tür und ich sah ihn nur in einem Bademantel bekleidet. Ich hob die Pistole und setzte die zwei Schüsse in seine Brust, jedoch an Stelle des dumpfen Plopps, hörte ich nur zweimal ein "Klick".

"Verdammt, ich hatte die Munition vergessen", schoß es mir durch den Kopf als die Champagnerflasche, die seine Frau vom Einkauf mitgebracht hatte, auf meinem Schädel in Tausende von Scherben zerbarst und mich ins Reich der Träume schwinden ließ.

## In die Nacht hinein (Kapitel 5)

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

Lisa sah diesen Kerl an, der sie aus dem Foyer des Hotels gezogen, in sein Auto geschliffen und dann mit ihr in die

Barrens gefahren war. "In die Barrens!", dachte sie. "Wie soll ich von hier bloß wieder nach Hause kommen." Sie hatte Angst, zwar nicht so extrem wie im Hotel, aber trotzdem machte ihr dieser Mann Angst. Er war anders als alle anderen Männer, die ihr in ihrem Leben begegnet waren. So animalisch. So brutal. Doch irgendwie war er ihr doch sympathisch. Er war in etwa so groß wie sie, vielleicht einen Meter 80 groß, jedoch von der Statur her breit und muskulös. Erst jetzt fielen ihr seine Augen auf, die sie kalt anstarrten. Cyberaugen, die unentwegt ihr direkt ins Gesicht blickten. Der Blick fröstelte sie, machte ihr bewußt, wo sie sich befand, in welcher mißlichen Lage sie war.

"Nun, was war dort los?", fragte er wieder. In seiner Art und Weise klang seine Frage fast besorgt, aber sie wußte, daß er kein weiteres Schweigen akzeptieren würde.

"Da war ein Mann in meinem, in unserem Zimmer", begann sie. "Er hat Jerry umgebracht, verstehen Sie, er hat ihn einfach umgebracht und er wollte mich auch töten. Er war groß und ....und..."

"Moment mal, sie meinen er Jerry Packers umgebracht?" Conner sah seine Nuyen wie altes Laub den Bach hinunterließen. Den Auftrag konnte er getrost in die Schublade mit dem Etikett "Erledigt und vermässelt" stecken.

Sein Blick wankte eine Millisekunde lang, doch dann war da nur noch das Kalte seiner Augen, daß sie anstarrte.

"Ich war im Badezimmer und plötzlich stand er hinter mir. Es war kalt und er war kalt und auch, wenn sie mich jetzt für verrückt halten", stammelte sie weiter. "Aber er hatte lange Eckzähne, wie ein Vampir, sie wissen schon, wie eines dieser Viecher aus dem Trid, die Blut saugen."

"Beruhigen sie sich doch erstmal und fangen sie noch mal von der Stelle aus an, daß Jerry umgebracht wurde", erwiderte er, um ihren kurzen, hysterischen Redefluß zu stoppen und in die richtigen Bahnen zu lenken.

Lisa schaute ihn an. Warum wollte er ihr nicht glauben? Sie hatte den Vampir mit ihren eigenen Augen gesehen. Er hatte kein Spiegelbild, er hatte lange Zähne. Er mußte ein Vampir sein. "Verdammt, Lisa", sagte sie zu sich selber. "Da hast du dich mal wieder schön ins Abseits geschoben. Sitzt mit einem fremden Kerl in einem Auto mitten in der übelsten Gegend von Seattle und mußt diesem Mann erzählen, daß dein Verlobten von einem gottverdammten Vampir gerade eben ausgesaugt wurde. Und zu allem Überfluß wolltest du dich der Vampir ebenfalls auspumpen. Fein. Hast du gut gemacht."

Sie versuchte es noch einmal mit der gleichen Geschichte, aber trotzdem schien er ihr nicht zu glauben, als sie das zweite Mal bei dem Vampir angelangt war.

"Wir fahren jetzt zu einem Freund von mir. Sie müssen keine Angst haben. Weder ich noch er werden ihnen irgend etwas tun. In gewisser Weise haben sie etwas mit Jerry Packers zu tun, und ich muß unbedingt wissen, was sie mit ihm zu tun haben", beendete er ihre Geschichte und startete den Wagen.

Sie fuhren weiter. Seine Gedanken versuchten aus ihrer Geschichte das hysterische Element heraus zu filtern, die kleinen Brocken Wahrheit von dem zu trennen, was sie möglicherweise hinzu gesponnen hat. Wahrscheinlich nicht aus Absicht, dafür schien sie viel zu verzweifelt, zu nahe am schmalen Grad zur völligen Hysterie.

Dick hatte ihm einmal von einem Vampir erzählt, der seine Familie ausgelöscht haben sollte, aber was sollte man schon einem durchgeknallten Penner glauben, der jedem seine Lebensgeschichte erzählt, der ein paar Nuyen für einen Kaf und einen Burger springen lassen kann.

"Ich werde sie erst einmal bei Dakota abliefern, soll der sich doch mit ihr herumärgern", dachte Conner, als er den Wagen vor einem mit Graffiti beschmierten Garagentor den wagen am Straßenrand parkte.

"Kommen Sie", bellte er sie an, packte ihren Arm und zog sie aus dem Wagen, nachdem er fast eine Minute auf ihr Aussteigen gewartet hatte. Sie starrte ihn mit der gleichen Furcht in den Augen an, die sie bereits bei ihrer ersten Begegnung im Hotel gezeigt hatte.

"Hier wohnt 'n Freund von mir, da könn' se 'ne Zeit unterkommen. Ich wird' mich derweil mal ein bißchen umhören." Mit diesen Worten klopfte er an die Tür neben dem Garagentor. Eine knappe Minute später öffnete Dakota. Das Entsetzten in ihrem Gesicht schien noch einen Grad zu wachsen, als sie Conner's langjährigen Chummer sah. Ihr Blick wich sekundenlang nicht von dem glänzenden Chrom seines rechten Arms. Verängstigt wich sie einen Schritt zurück, um von Conner durch die tür geschoben zu werden.

"Hi, Con. Wo hast du die hübsche Lady aufgegabelt. Ist eigentlich nicht dein Stil Frauen vor meine Tür zu stellen und wieder die Biege zu machen", begrüßte der Hüne mit den langen braunen Haaren Conner freundlich.

"Weißt Du, Dak, die Lady hat ein kleines Problem...nu...ihr Freund liegt blutleer in einem der besten Hotels der Stadt und ich dachte mir, wenn ich schon ma' da bin, nehme ich einfach mit nach Hause....und....bei mir ist....", versuchte Conner eine möglichst plausible Entschuldigung für seinen Besuch zu erwidern.

"...bei dir ist nicht aufgeräumt. Ich weiß. Aber wie lange soll die gute Frau hier bei mir unterkommen, he."

"'Nen paar Stunden würden reichen. Sagen wir in vier Stunden bin ich wieder da. Bis dann müßt' ich genug herausbekommen habe, um irgendwas auf die Beine zu stellen. Bis denn",

sagte Conner und stieg in seinen Wagen ein, um jede Widerworte von vornherein abzuschmettern.

Verdutzt blieben Dakota und die immer noch verstört auf einen glänzenden Arm starrende Lisa zurück.

## In die Nacht hinein (Kapitel 6)

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

Mit einem leisen Klicken öffnete sich das Schloß. Das kleine Lämpchen wechselte von Rot auf Grün. Owen entfernte den Magschloßknacker und verstaute das wertvolle Gerät in seinem Rucksack. Die Investition hatte sich mehr als gelohnt. Wie oft ihm das Gerät seinen Weg erleichtert hatte, er hatte vergessen mitzuzählen. Lautlos öffnete er die Tür und glitt in das dahinter befindliche Apartment. Er drückte sich an die Wand, atmete tief ein und entließ seinen Atem. Er mußte ruhig bleiben, sich treiben lassen. Er lauschte. Seine Fuchi Cyberaugen registrierten schwache Rottöne. Zweifellos kein menschliches Wesen, lediglich die Wärmeabstrahlung der Fußbodenheizung. Er schaltete um auf Lichtverstärkung und sah sich in dem großräumigen Apartment um.

Allein dieser Raum maß mehr als 50 m<sup>2</sup>. Mehr Platz als Owen's vier Wände in seinen zahlreichen, bisherigen Wohnungen je zur Verfügung gestellt hatten. Zwei schwere Ledersofa, die einen großen Glastisch flankierten, dominierten den Raum. Rechts von ihm befand sich, die mit teurem Marmor geflieste offene Küche mit einer Theke in Richtung Wohnzimmer und dazu passenden Barhockern.

Er rief die Karte aus seinem Headware Memory auf. Das Schlafzimmer war zu seiner Linken.

Der dicke, schwere Teppich und seine dünnen Gummisohlen schluckten jedes Geräusch auf dem Weg zur Schlafzimmertür. Owen zog, angelangt an der Tür seine Walther PB - 120. Den Schalldämpfer hatte er bereits, für alle Fälle, vor der Wohnung auf die leichte Pistole geschraubt. Die Waffe war wirkungslos gegen gepanzerte Ziele. Doch sein Ziel würde nicht in Panzerung schlafen.

Vorsichtig öffnete er die Tür. Das Schleifen der Kante erzeugt ein leises Zischen. Er entdeckte zwei Körper, eng umschlungen unter mehreren Decken in einem Doppelbett liegen. Ein dunkelhäutiger Elf und eine junge Japanerin mit langen, tiefschwarzen Haaren. Beide schliefen. Ihre Atmung war tief und entspannt.

Owen zielte auf den Kopf des Elfen. Direkt zwischen Ohrspitze und Augenbraue. Er würde nicht einmal wissen, daß er tot war, bevor sein Gehirn den Dienst verweigern würde. Die Automatik hustete kurz, der Körper des Elfen ruckte leicht. Die Atmung stoppte. Das Kissen färbte sich rot. Die Japanerin reckte sich, schlug verschlafen die Augen auf und blickte in Owen's Richtung. Ihr Blick weitete sich, als sie seine schemenhaften Umrisse, und die der Waffe erkannte. Es war das letzte, was sie sah.

Owen verschwand wie er gekommen war.

## In die Nacht hinein (Kapitel 7)

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

"Briggs wurde heute nacht erschossen. Ebenso wie Sheena", sagte Static seinem Gegenüber über das Telekom. Das Bild, ein Ork mit kurzgeschorenen dunkelbraunen Haaren, blickte ihm kalt entgegen. Er sah verschlafen aus, was angesichts der frühen Morgenstunden kaum verwunderlich war.

"Wie erschossen."

"Kugel in den Kopf. Verstehst Du. Tod. Peng, aus und vorbei. Zwei Schüsse. Einen für Briggs, einen für Sheena. Soweit ich weiß, eine kleinkalibrige Waffe. Man hat die beiden gegen 6 Uhr morgens gefunden. Dina hat ihn gefunden, als er sich nicht, wie verabredet gemeldet hatte." Er machte eine kurze Pause und fügte dann hinzu. "Vielleicht sollten wir die anderen informieren. Dina weiß Bescheid. Bleiben nur noch Dak und Con. Du nimmst Con. Ich versuche Dak zu erreichen. 10 Uhr 30 im Shelleys."

"Bis nachher."

Static unterbrach die Leitung. Er wählte Dakota's Nummer, erreichte aber nur seinen Anrufbeantworter. Er hinterließ eine Nachricht und legte auf.

Die Nachricht von Briggs'Tod beunruhigte Static. Rief die Leichtigkeit einen schnellen Tod zu finden, zurück in seine Gedanken. Briggs war Statics Schieber gewesen. Er hatte die Johnsons an Land gezogen und das Team immer mit dem Besten versorgt. Seien es die Jobs oder Ausrüstung. Briggs war mehr als ein Arbeitgeber gewesen. Er war ein Freund.

Die meisten Aufträge, die Briggs vermittelt hatte, waren wie für ihn und das Team zugeschnitten gewesen. Informationen, Planung, Ausrüstung, etc.. Wenn der Job von Briggs kam, konnte man sich darauf verlassen, mit allem nötigem ausgestattet zu sein.

Static duschte und rasierte sich. Er machte sich nicht die Mühe seine kurzen blonden Haare zu trocken, die Luft würde den Job übernehmen. Er zog sich Pullover und Jeans an, schnallte sich das Schulterhalfter mit seinem Colt Manhunter um. In einem Beinhalfter verschwanden 10 Zentimeter mit Dikote überzogener Stahl. Er warf sich seinen gepanzerten Mantel über und verließ seine Wohnung in Everett. Zufrieden stellte er fest, wie die Sicherheitssysteme in seiner Wohnung beim Umdrehen des Schlüssels aktiviert wurden. Er nahm den Fahrstuhl nach unten.

Die Eingangshalle war bis auf den Wachmann hinter dem Empfangstresen leer. Er sollte dafür sorgen, daß keine ungebetenen Gäste, die Bewohner des Hauses belästigen. Static sah auf das Namensschild des Wachmanns. Lance Fuller. Er hatte den jungen Mann noch nie hier gesehen. Ein unterschwelliges Kribbeln zog sich über seinen Nacken. Er spürte das Adrenalin in seine Blutbahn schießen.

"Einen schönen Tag, Mr Hunter", rief ihm der Wachmann hinterher, als er schnellen Schrittes in Richtung Ausgang eilte. Static ignorierte ihn.

Durch die transparenten Makroplastscheiben sah er neben seinem blauen TCA Multivan eine nachschwarze Limousine stehen. Zwei Männer in schlichten, schwarzen Anzügen kamen durch den Eingang des Foyers auf ihn zu. Die Sirenen in seinem Kopf heulten. "Bleib ruhig. Verdammt. Bleib ruhig", redete sich Static ein. "8 Meter, ich sollte es eigentlich schaffen."

Er spürte eine Bewegung hinter sich. Er blickte sich kurz um, und sah wie der Wachmann an seine Hüfte griff. Static zögerte nicht einen Moment, machte kehrt und sprintete in Richtung

Tresen. Im Laufen zog er den Manhunter und sprang mit einem Hechtsprung über den Marmorblock, dem Wachmann entgegen. Der Wachmann hatte seine schwere Dienstpistole und versuchte sie auf Static zu richten.

Static schoß. Der Mann wurde mehrere Male in der Brust getroffen. Er ruderte mit den Armen und fiel nach hinten. Blut spritzte gegen den weißen Marmor der Eingangshalle. Static flog über den Tresen und rollte sich ab. Er drückte sich an die Rückwand und wartete. Wachmann Lance Fuller stöhnte unter Schmerzen neben ihm. Blut lief auf den Marmor. Fuller zuckte kurz und sein Körper wurde schlaff.

Die beiden Anzüge schossen. Ein Sturm aus Papier und Plastikfetzen erhob sich über Statics Kopf. Sie feuerten mit Maschinenpistolen auf den Tresen. Static verkroch sich noch tiefer hinter die schützende Wand. Das Rattern der MPs verstummte kurz darauf.

"Komm raus, Mann. Dir wird nichts passieren. Wir wollen nur mit dir reden", hörte Static den einen der beiden brüllen. Er hatte das unbestimmte Gefühl, daß das nicht stimmte.

Sein Gefühl wurde bestätigt, als mit einem lauten PLONG eine Granate einen Meter entfernt von ihm landete. Seine Möglichkeiten huschten in Millisekunden vor seinen Augen vorbei. Static sprang.

Er federte aus der Hocke über den Tresen. Der kleinere der beiden feuerte sofort aus seiner MP. Die Kugeln trafen Static am rechten Oberschenkel. Durchschlugen Muskelstränge. Er rieß die Pistole herum und entleerte das Magazin in den Schützen, bevor er gegen den zweiten prallte, der nur zwei Meter entfernt von ihm stand. Die Granate explodierte mit einem immensen Knall. Teile des leblosen Körpers des Wachmanns spritzten durch das Foyer. Beide gingen zu Boden. Static bekam die Oberhand und schlug wie wild mit dem Kolben seiner Pistole auf den unter ihm liegenden ein. Blut spritzte ihm ins Gesicht und über die Hände. Static spürte seine Finger um den Griff der Pistole verkrampfen. Mit einem dumpfen Geräusch brach der Schädel und gräuliche Gehirnmasse wurde sichtbar.

Static richtete sich mühsam auf. Der kleinere der beiden schien noch zu leben. Er humpelte auf ihn zu und kniete sich neben ihm nieder. "Wer schickt euch. Es ist eh vorbei. Sag' mir, wer euch schickt", schrie Static ihn an.

Er gurgelte kurz und ein frischer Schwall Blut quoll aus seinem Mund. Sein Kopf kippte zur Seite.

Static hatte nicht mehr viel Zeit. In wenigen Minuten würde es hier von Lone Star Cops wimmeln, die unangenehme Fragen stellen würden auf die Static nicht die richtigen Antworten geben wollte und konnte. Er nahm sich die Zeit die Toten oberflächlich zu durchsuchen, jedoch fand er bis auf Munition und zwei Granaten nichts von Belang.

Unter Schmerzen humpelte er zu seinem Wagen. Im Vorbeigehen warf er einen flüchtigen Blick in die Limousine.

Static schenkte es sich, sie ebenfalls zu durchsuchen. Er würde soundso nichts finden. Er stieg in seinen Wagen und fuhr los. Der Autopilot, den er auf die Adresse des Shelleys programmierte fädelt den Wagen behutsam in den morgendlichen Verkehr ein.

Static kramte in seinen Manteltaschen und fand schließlich seinen Taschensekretär. Der Mantel hatte sich bereits mit Blut vollgesogen. Er befand sich wohl kaum in der richtigen Kleidung, um im Shelleys aufzutauchen.

Er wählte Tulai's Nummer. Nach zweimaligem Klingeln nahm der Ork, das Gespräch entgegen.

"Yup."

"Tulai...wir müssen den Plan ändern. Zwei Typen haben gerade versucht mich kaltzustellen. Sag den anderen..."

"Moment mal. Bist du verletzt. Wo bist du, brauchst du Hilfe", antwortete Tuali.

"'n Steckschuß im Oberschenkel. Halb so wild. Ruf die anderen an. In einer halben Stunde im Dillo."

"In einer halben Stunde, gut. Ich ruf' Dak und den Rest an. Conner sollte sich dann mal dein Bein anschauen. Und Static..."

"Ja....."

"Gib auf dich acht."

"Ich werd's versuchen."

Static unterbrach die Leitung.