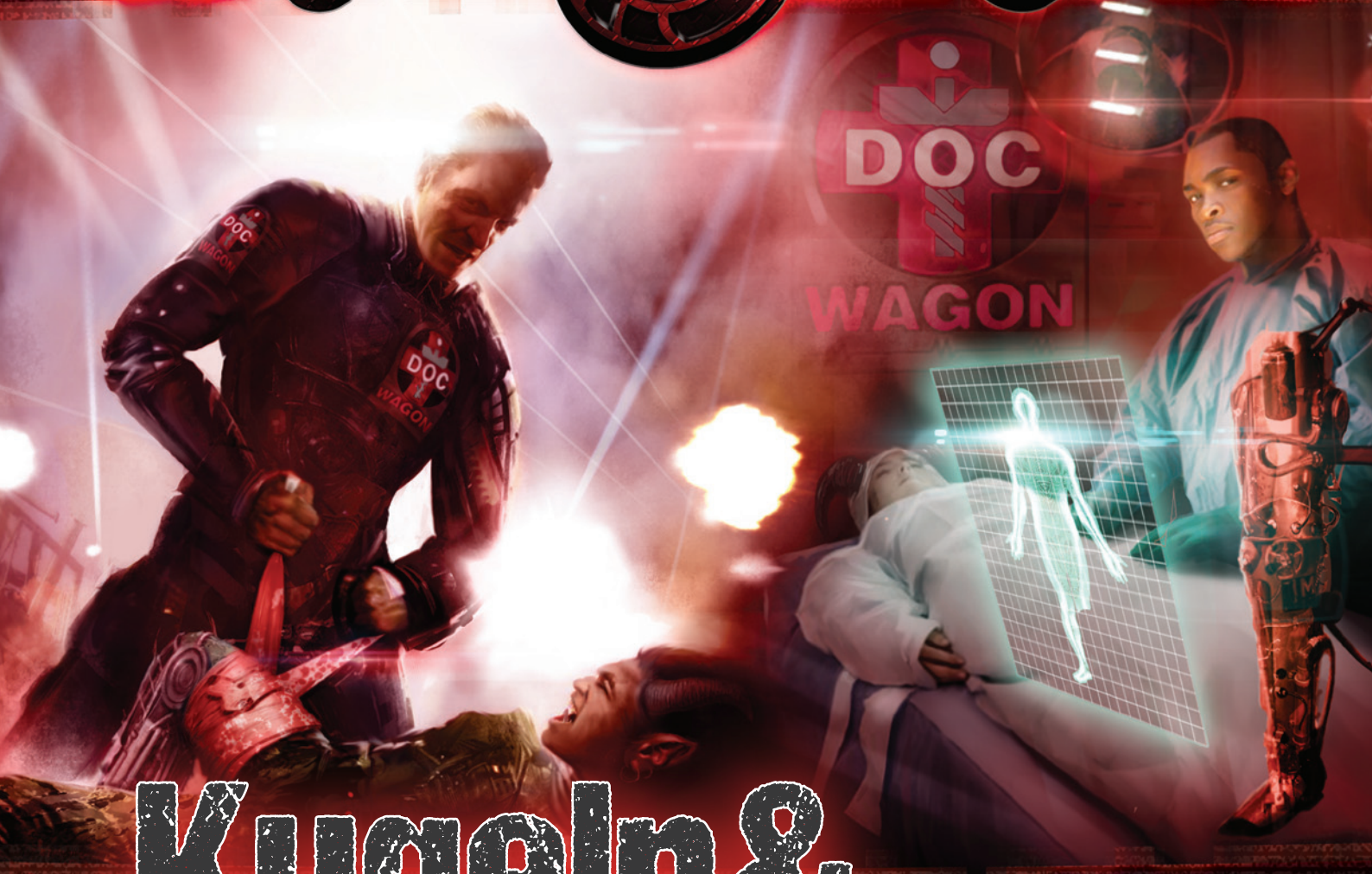




# SHADOWRUN<sup>®</sup>



# Kugeln & Bandagen



# KUGELN & BANDAGEN

VERBINDE MIT JACKPOINT-VPN ...  
... IDENTITÄT VERSCHLEIERT  
... VERSCHLÜSSELUNG GENERIERT  
... VERBUNDEN MIT ONION-ROUTER

>>>LOGIN: XXXXXXXXXXXXXXXX  
>>>PASSWORT EINGEBEN: XXXXXXXXXXXXXXXX  
... BIOMETRISCHER SCAN BESTÄTIGT  
VERBINDUNG HERGESTELLT. NUTZE SIE.

• „DAS LETZTE GERÄUSCH, DAS MAN HÖRT, SOLLTE NIEMALS DER VITALMONITOR SEIN.“

## JACKPOINT-STATISTIK

Interaktionsfrequenz: -3 %  
Einträge pro Stunde: +9 %  
Heutige Content-Qualität  
(Signal:Rauschen): 4:2

## NEWS-TICKER

- <052476> Will jemand in den Sound eintauchen?–Glitch

## DEIN JACKPOINT

- Die American Medical Society hat deine Bewerbung abgelehnt. Schon wieder.
- Du hast **3 neue** private Nachrichten.
- Dein interner **Q-Wert** ist 42 (gefallen um 10 Punkte)
- Du hast **49 neue Antworten** auf deine JackPoint-Einträge.
- Du hast **3 neue Freundschaftsanfragen**; 1 Freund hat dich rausgeschmissen.
- **PDA:** Dein Zahnarzttermin wurde auf 0915 nächsten Dienstag gelegt.

## ENGSTER FREUNDESKREIS

Du bist für deine engsten 3 Kontaktstufen sichtbar.  
Deine vertraulichen Einträge wurden 9-mal angesehen.  
Zeit: 24. Mai 2076, 03:20

## WILLKOMMEN ZURÜCK IM JACKPOINT, OMAE:

Letzter Login vor 2 Tagen, 3 Stunden und 14 Minuten.

## AKTUELLE HINWEISE

- Ripper Docs haben nie geschlossen; du solltest nur immer deine Rechnungen bezahlen und einen Freund bitten, ein Auge auf dich zu haben. –Bull

## NEUE DATEIEN

- Eine Erklärung der Metaebenen, oder erlaubt sich da wieder nur ein Magier einen dummen Scherz? [Ätherologie]
- Wer hätte gedacht, dass das Abballern von Leuten für Geld so kompliziert sein kann? [Assassinen-Handbuch]

## TOP-NEWS

- Heute Morgen wurde die Leiche von Detective Kelvin Masterson in der Dusche eines Zimmers des Loveland-Hotels gefunden, zusammen mit vier Kilogramm Novacoke und der Leiche einer minderjährigen Prostituierten. Knight Errant hat sich bis jetzt noch nicht dazu geäußert. [Link]
- DocWagon hat bestätigt, dass letzte Nacht drei CRT-Ambulanzwagen gestohlen wurden. Bis jetzt ist unbekannt, wo die Wagen und ihre Besatzungen geblieben sind. [Link]
- <<0101000101>> Heute Abend Auktion in der Underground Mall auf ein leicht gebrauchtes VTOL. Wird „wie gesehen“ verkauft, kommt nicht zu spät. [Link]

## WILLKOMMEN BEI SHADOWRUN-OPTIONEN

Die *Optionen*-Reihe soll Spielgruppen neue Konzepte, Spielstile und Fähigkeiten zur Verfügung stellen. Zwar durchlaufen alle Regeln dieser Reihe einen Spieltest, aber sie gelten nicht als offizielle Regeln. Deswegen sollte jede Gruppe sie gründlich lesen und diskutieren, bevor sie sie in ihre Kampagne einbaut. Sie werden nicht in offiziellen Produkten, den Missions-Abenteuern oder bei Turnierspielen verwendet.





## PRIMUM NON NOCERE

Kanaï erwachte von dem Sirenengeheul in seinen Ohren und dem merkwürdigen, metallischen Geschmack von Blut in seinem Mund. Als er die Augen öffnete, fand er sich in einer engen Gasse wieder, kaum breit genug für die Schultern eines durchschnittlichen Trolls. Er lag auf einem Haufen alter Glasfaserkartons, die der verschmutzte Regen durchweicht hatte. Einen kurzen Augenblick versuchte er sich krampfhaft daran zu erinnern, wie er hierher gekommen war, doch schon bald schoss ihm die Erinnerung an die Ereignisse des Runs gestern Nacht wieder in den Kopf. Nix hatte es bestimmt nicht überlebt. Das Schicksal der anderen Teammitglieder war nicht ganz so klar. Die Zeit war knapp.

Kanaï richtete sich auf die Knie auf und schaute auf die Lache aus seinem Blut auf dem Straßenpflaster unter ihm. Es vermischte sich mit dem strömenden Regen und dem Schmutz der Straße zu einer schillernden Pfütze, die im trüben Licht schwach glänzte. Die Kugel hatte ihn in der Brust getroffen, war zwischen den Panzerplatten eingedrungen, hatte seine Rippen zerfetzt und seinen rechten Lungenflügel zerrissen. Das Medkit, das in seine Panzerung eingebaut war, zirpte mit einer aufdringlichen AR-Warnung etwas von „hypovolämischem Schock“ und wies einen nicht anwesenden Dritten an, „direkten Druck auszuüben“. Er unterdrückte den Alarm mit einer schnellen Handbewegung und fummelte im nassen Müll nach seiner Pistole. Er konnte ein Lachen nicht unterdrücken und brach die Suche nach kurzer Zeit ab. In seinem jetzigen Zustand würde er es eh nicht mit den Sicherheitsleuten aufnehmen können, die ihn verfolgten. Er war zu schwach, um einen Heilzauber zu wirken, also lag seine einzige Hoffnung darin, den Doktor zu erreichen.

Kanaï humpelte in eine andere Gasse und erreichte schließlich sein Ziel. Die stabile Tür war in den Unterbau eines großen Gebäudes eingelassen, das wohl mal irgendeine Fabrik gewesen war. Sie bestand aus massivem Metall mit abgeplatzter grüner Farbe. Als er sich näherte, öffnete sich ein Metallschlitz. Kanaï konnte ein kleines Paar undurchsichtiger schwarzer Cyberaugen sehen, die in die Dunkelheit starrten.

„Mr. Grey, wie nett, Sie wieder einmal begrüßen zu dürfen!“ Die Kinderstimme troff nur so vor Sarkasmus und Belustigung. Seine unnatürlichen Augen zuckten zu den Seiten, um sicherzustellen, dass die Gasse leer war. „Natürlich benötigen wir die übliche Anzahlung.“

Ein Fach im Türrahmen sprang auf und gab den Blick auf einen Handscanner frei. Kanaï legte seine Hand darauf, um den benötigten Transfer zu genehmigen, und hinterließ dabei einen blutigen Handabdruck. Mit einem unheilvollen Schlag sprang ein schwerer Riegel zurück, und die massive Tür öffnete sich. Er betrat die tiefe Dunkelheit der Fabrik.

„Hier entlang.“ Das Straßenkind schlug die schwere Tür hinter ihm zu und führte ihn in das Innere des Gebäudes. Der Ort stank nach vergessenen Maschinen, Rost und





Verfall. Jenseits seines Sichtfelds konnte er in der Dunkelheit die Wachen hören, die den Ort bewachten und jede seiner Bewegungen verfolgten. Bei früheren Besuchen hatte er den Fehler gemacht, sie zu askennen. Sie waren weder lebendig noch tot, und ihre Auren erregten Übelkeit in ihm. In seinem geschwächten Zustand war es am besten, nicht daran zu denken, was sie waren oder wie sie entstanden waren.

Das Kind führte ihn in einen mit Plasstahlgerüsten eingegrenzten Bereich, der mit transparenten Kunststofftüchern verhüllt war. In der Mitte schien eine drehbare Deckenleuchte auf einen antikierten Operationstisch herunter. Nach der Dunkelheit in der Fabrik kam es ihm unglaublich hell vor, und seine Sicht verschwamm, als er nach vorn stolperte und darum kämpfte, nicht das Bewusstsein zu verlieren. In den Schatten konnte er eine Reihe von Geräten und Edeltahltischen ausmachen, auf denen ein grausiges Arsenal von Operationsinstrumenten lag. Und dazwischen stand der Mann, den er gesucht hatte.

„Willkommen zurück, Mr. Grey. Anscheinend haben Sie etwas Pech gehabt.“ Der Doktor war groß für einen Menschen, aber die langen Finger an den Enden seiner elozierten schwarzen Cyberarme ließen ihn erschreckend ausgemergelt aussehen. Ein kleineres Paar Cybergliedmaßen trat aus den Seiten seines Brustkorbs heraus, und ein teilweise entblößter Cyberschädel mit undurchsichtigen schwarzen Cyberaugen erweckte den Eindruck, als wäre er eine menschliche Spinne, die geduldig auf eine Fliege wartet.

„Wenn Sie bitte Ihre Panzerung ablegen würden, wir schauen uns nur kurz die Wunde an.“ Seine Spinnenarme waren damit beschäftigt, eine Spritze mit einer milchigen Flüssigkeit aufzuziehen. Kanai verkrampfte, als er näher kam. Panik kam in ihm auf, und für einen kurzen Moment fragte er sich, ob er mit der wenigen Kraft, die er noch hatte, zaubern sollte. Als der Doktor sein Zögern bemerkte, hielt er inne. In den trüben Schatten konnte Kanai ein unheilvolles Lächeln auf seinem Gesicht sehen.

„Na, na! Keine Angst, Mr. Grey. Wenn ich an Ihre wertvollen Organe wollte, dann bräuchte ich nur noch ein paar Minuten warten und könnte dann alles nehmen, was ich brauche.“ Er schob die Spritze mit geschmeidiger Präzision in Kanais Arm und injizierte das Beruhigungsmittel.

„Nein, mein Freund, lebend sind Sie viel wertvoller für mich ...“

## KOLLATERALNUYEN

- Ein weiser alter Buchhalter meinte einmal zu mir: „Blut auf der Straße ist Geld auf der Bank, aber alles hängt davon ab, wer bezahlt und wer bezahlt wird.“ Nach beinahe 30 Jahren in den Schatten habe ich gelernt, die Wahrheit dieser Worte wertzuschätzen. Chrome war natürlich die Art von Buchhalter, der sich mit den Dingen beschäftigte, die vor und nach solchen Transaktionen stattfanden. Die meisten von uns fanden ihre Nische irgendwo in der Mitte.

Es ist jetzt beinahe fünf Jahre her, dass Butch und ihre Freunde die *BodyTech*-Datei hochgeladen haben. Diese Informationen sind zwar immer noch wichtig, aber in dieser Branche steht die Zeit nicht still, und ein so unbeständiger Bereich wie die Medizintechnik unterliegt einem ständigen Wandel. Also habe ich unseren freundlichen Ripper Doc von nebenan gebeten, ein paar Updates zusammenzustellen. In diesem ersten Teil sollte sie sich auf Feldmedizin konzentrieren und was passiert, wenn die Kugeln nicht mehr fliegen, denn meist halten sie ja dort an, wo es uns nicht gefällt.

- Bull
- Ripper Doc, was? Ich fühle mich beleidigt, alter Mann.
- Butch
- Nur ein Scherz. Und wen nennst du hier alt?
- Bull

## DOCWAGON IN KÜRZE

- **Konzernslogan:** „Wenn Ihr Leben auf dem Spiel steht, ist DocWagon auf dem Weg.“
- **Konzernstatus:** AA
- **Welthauptquartier:** Atlanta, CAS
- **Präsident:** Thomas Abston, M.D.
- **CEO:** Anderson Gentry
- **Wichtige Unternehmensbereiche:** Nordamerika, Südamerika, Europa, PanAsien
- **Wichtige Tochterunternehmen:** DocWagon Clinics, DocWagon Industries, Tactical Medicine Solutions Inc., Apex Pharmaceutical

DocWagon wurde 2037 gegründet und ist das erste, größte und bekannteste Unternehmen der Welt für bewaffnete Rettungseinsätze. Neben dem weiterhin umsatzstärksten Zweig, nämlich bewaffneten Rettungseinsätzen für Vertragskunden, besitzt und betreibt DocWagon ein System von Notfallkliniken in den meisten Ballungsgebieten Nordamerikas, Europas und Asiens. Über eine Reihe von Tochterunternehmen, vor allem DocWagon Industries, betreibt das Unternehmen außerdem zahlreiche Forschungs- und Entwicklungsvorhaben, unter anderem in den Bereichen Medizintechnik, Bodytech und Pharmazeutik.

- DocWagon unterhält auch eine Reihe von exklusiven Verträgen mit renommierten Fahrzeug- und Drohnenherstellern, darunter Ares, Hughes und Aeroquip Designs. Diese Unternehmen produzieren und warten die verschiedenen Ambulanzplattformen von DocWagon.
- Rigger X
- DocWagon konnte im Laufe der Zeit trotz harter Konkurrenz weiter wachsen – sogar stärker als einige AAA-Megakons, die seinen Erfolg kopieren wollten. DocWagon dominiert zwar weiterhin die öffentliche Wahrnehmung in den meisten wichtigen Märkten, aber verschiedene andere Marken wie CrashCart (Evo), Info-Santes (Ares) und Medícarro (Aztechnology) konnten sich in einigen Nischenmärkten festsetzen, insbesondere in Südamerika.
- Butch



# FELDMEDIZIN FÜR ANFÄNGER

AUTOR: DAVID HILL/HOCHGELADEN VON: BUTCH

- Ich denke, diese Datei ist ein guter Anfang. Captain Hill ist seit zwölf Jahren bei Seattles HTR-Team 2 und ein guter Freund von mir. Er ist ein bisschen idealistisch (einer der wenigen in unserer Welt, die das noch sind), und er hat mir schon ein paar Mal den Arsch gerettet. Dies ist eine Einführungsrede, die er neulich vor einem neuen Kader von HTR-Ärzten hielt. Sie gibt nicht nur einen gewissen Einblick in Schulung und Vorgehensweisen der HTR-Teams, sondern sind auch eine ganz gute Grundlage über die Feinheiten im Leben eines Sanis.
- Butch

## EINLEITUNG

Guten Tag und willkommen beim DocWagon High-Threat-Response-Einführungsmodul. Ich heiße Captain Hill, und ich bin hier, um Ihnen einen Überblick über Ihr Schulungsprogramm zu geben. Ich möchte Ihnen auch einen Einblick in das geben, was Sie erwartet und was es wirklich heißt, Teil unseres Eliteteams zu sein. Sie alle sind hier, weil Sie die Fähigkeiten, die Entschlossenheit und die Tapferkeit gezeigt haben, die ein HTR-Sanitäter braucht. Seien Sie sich aber darüber im Klaren, dass die nächsten paar Wochen Ihnen das härteste Training abverlangen, das man als ziviler Mediziner erhalten kann. Jeder von Ihnen wird an seine Grenzen kommen, aber mit Konzentration und harter Arbeit wird Ihnen das Wissen, das Sie in den nächsten Tagen erhalten, dabei helfen, zu überleben und die besten Sanitäter der Welt zu sein. Fangen wir also an!

- Geez, das war wohl kein Scherz, als du diesen Typen als idealistisch bezeichnet hast.
- Slamm-0!

## HIGH THREAT RESPONSE

Wir sollten uns jetzt mal einen Moment Zeit nehmen und sicherstellen, dass jeder von Ihnen versteht, was High Threat Response eigentlich bedeutet. Jeder einzelne von Ihnen hat sich als Teil eines Standard-Response-Teams ausgezeichnet, aber die Tage, in denen Sie Lohnsklaven aus Fahrzeugen bei einem Unfall herausziehen oder alte Damen retten, die die Treppe heruntergestürzt sind, sind vorbei. Ich bin sicher, dass Sie sich im Dienst schon einmal feindseligen Aggressoren stellen mussten. Sie wären nicht hier, wenn dies nicht so wäre, aber bei HTR ist die Situation vollkommen anders.

Nachdem Sie Ihre Schulung abgeschlossen haben und einem HTR-Team zugewiesen worden sind, ist jeder Anruf, auf den Sie reagieren, gefährlich. Feindliche Umgebungen, Feindfeuer, exterritoriale Konflikte und Geiselnahmen gehören zur täglichen Arbeit eines HTR-Teams. Die Realität, meine Damen und Herren, ist, dass wir zwar

eine zivile Organisation sind, doch Sie werden Feldmedizin in jedem Sinn dieses Wortes praktizieren.

Für diese Arbeit braucht man eine ganz besondere Art von Mensch. Militärbefehlshaber wissen seit Generationen, dass Männer und Frauen, die sich bereitwillig in feindliches Feuer stürzen, um ihre gefallenen Kameraden zu retten, der Moral ihrer Truppen einen enormen Schub verleihen. Zwar hat sich die Rolle des Sanitäters seit seiner Einführung im Zweiten Weltkrieg kaum verändert, doch wird die zivile Welt, in der wir leben, immer gefährlicher. Als Mitglied eines DocWagon-HTR-Teams ist es unsere Aufgabe, unseren Premium-Kunden das beruhigende Gefühl zu vermitteln, dass sie auch in dieser gefährlichen Welt sicher sind.

- Premium-Kunden? Was für ein Mist ist das denn schon wieder?
- Mika
- Wenn du fragen musst, kannst du es dir nicht leisten.
- Bull

## TEAMZUSAMMENSETZUNG

HTR-Teams unterscheiden sich von den Standard Response Teams (SRTs), die Sie gewohnt sind. Wie Sie wissen, bestehen SRTs aus vier Sanitätern in einem normalen DocWagon-Rettungswagen. SRT-Sanitäter sind zwar bewaffnet, aber sie dürfen Gewalt grundsätzlich nur zur Selbstverteidigung und für den Schutz ihrer Ausrüstung anwenden. Wenn sie auf Widerstand treffen, der ihre Möglichkeiten übersteigt, wird ein HTR-Team eingesetzt.

- Wenn denn der Vertrag des Kunden den Aufwand wert ist. Ansonsten hauen die Docs einfach ab und lassen dich in deiner Blutlache liegen.
- Slamm-0!

Ein HTR-Team hingegen besteht aus acht Personen, die ihren Einsatzort aus der Luft ansteuern, auch wenn in einigen Märkten gepanzerte Bodeneinheiten eingesetzt werden. In jedem Team gibt es drei Sanitäter mit Spezialausbildung und einen Rigger, der das Rettungsfahrzeug steuert und als Kommunikationszentrale fungiert. Der Rest des Teams besteht aus vier bewaffneten Sicherheitskräften, die alle ein intensives Training in Extraktionsoperationen und Personenschutz erhalten haben.

- Zwar spricht die offizielle Unternehmensterminologie von „Gefahrenreaktionspersonal“, aber im Feld werden die Leute häufig einfach als „Schützen“ bezeichnet. Lasst euch davon aber nicht täuschen. Die allermeisten von ihnen sind zwar mundan, aber manchmal finden sich in HTR-Teams auch Adepten oder Kampfmagier, die einen der Standardschützen ersetzen.
- Hard Exit
- Ich habe mal einen HTR-Schützen mit dem Namen „Stretch“ getroffen. Die meisten Leute dachten, der Name würde sich auf seine Größe beziehen, da er ein wirklich großer Troll war. Aber eigentlich bezog sich der Spitzname auf den englischen Begriff für „Tragbahre“.
- Mihoshi Oni





- Der Ergänzung jedes HTR-Teams durch einen Rigger ist eine neue Entwicklung. Früher bestanden HTR-Teams nur aus sieben Leuten, aber mit dem Auftauchen der drahtlosen Matrix und der Verbreitung elektronischer Kriegsführung ist eine sichere Kommunikation überlebenswichtig für HTR-Einsätze. Der Rigger hilft, diese Anforderung zu erfüllen.
- Rigger X

Zwar sind HTR-Teams so geschult und ausgestattet, dass sie mit den meisten Situationen zurechtkommen, aber trotzdem werden Sie sich manchmal Herausforderungen gegenübersehen, die spezielle Unterstützung erfordern. Meist zieht das die Zusammenarbeit mit Crisis-Response-Teams (kurz CRTs) nach sich, um mit bestimmten Gefahren fertigzuwerden. Dabei kann es sich um gefährliche Umgebungen, Naturkatastrophen, Bombendrohungen oder Szenarios mit zahlreichen Verletzten handeln, um nur ein paar zu nennen. CRTs bestehen aus acht Sanitätern, die ein besonderes Training in verschiedenen Bereichen durchlaufen. Sie handeln als zwei SRTs, bis sie gerufen werden, um sich um eine Gefahr zu kümmern, für die sie trainiert wurden.

Manchmal trifft ein HTR-Team auf starken Widerstand oder widrige Umstände, wenn ein wichtiger Kunde gerettet werden soll. Dies erfordert ein aggressiveres Vorgehen bzw. größere taktische Flexibilität. In diesen Situationen wird ein Support-Operations-Specialist-Team, kurz SOS-Team, geschickt, um das HTR-Team zu unterstützen. SOS-Teams werden je nach Mission zusammengestellt und sind sehr variabel. Es kann sich um eine Einzelperson oder ein kleines Team mit vier oder fünf Mitgliedern handeln, manchmal auch mehr. Zu einem SOS-Team können Hacker, Drohnenrigger, Kampfmagier, Scharfschützen oder spezialisierte Adepten gehören.

- Diese SOS-Typen erinnern mich irgendwie an Shadowrunner.
- /dev/grrl
- Manchmal kann man das auch nicht wirklich unterscheiden, wenn du verstehst, was ich meine.
- Butch
- Neben offensiven Kampfmagiern können zu SOS-Teams manchmal auch spezialisierte Beschwörer gehören. Es kommt vor, dass sie Geister ins Gefecht schicken, um Kunden zu retten, aber der Hauptfokus liegt darauf, feindliche Wesen zu verbannen.
- Ethernaut
- Angeblich soll das SOS auch Zugriff auf extrem gute offensive Hacker (und mindestens einen Technomancer) haben, die gerufen werden können, um sich aus der Ferne um Matrix-Bedrohungen zu kümmern.
- Pistons

## MEDIZINISCHE AUSBILDUNG

Feldmedizin wird der Grundpfeiler Ihres Trainings sein. Der SRT-First-Responder®-Kurs deckt routinemäßige

Erste Hilfe und Grundlagen der Lebenserhaltung ab, aber als HTR-Sanitäter müssen Sie sich häufig Herausforderungen stellen, die über dieses Training hinausgehen. Darunter fällt insbesondere die Versorgung unter Beschuss.

SRTs reagieren häufig auf Notrufe in Gebieten mit Feindseligkeiten geringen Ausmaßes. Meist ist das SRT taktisch klug genug, einen verletzten Kunden in die Sicherheit eines gesicherten Sammelraums zu bringen. Dadurch können SRT-Sanitäter die Versorgung unter relativ sicheren Bedingungen durchführen.

- Dieser Typ scheint recht rosige Ansichten über die Arbeit der SRTs zu haben. Ich habe eine Connection, die bei einem SRT anfragt, und ich kann euch versichern, dass sie ihren Anteil an Gebieten mit nicht so geringen Feindseligkeiten gesehen hat.
- Bull
- SRTs sind die Arbeitstiere der DocWagon-Organisation. Sie werden normalerweise geschickt, um Kunden mit Standard- oder Goldverträgen zu retten, die in gefährlichen Gegenden oder durch isolierte Gewalttaten verletzt wurden. Sie agieren häufig ohne Backup oder Unterstützung. Es wäre falsch, ihre Arbeit als einfach zu bezeichnen.
- Traveler Jones

HTR-Teams hingegen werden beinahe ausschließlich in hochgradig feindseligen Gebieten eingesetzt. Wenn der Rückzug in einen gesicherten Sammelraum keine Option darstellt, muss ein HTR-Sanitäter lebensrettende Maßnahmen unter feindlichem Beschuss durchführen. Als HTR-Sanitäter erhalten Sie eine umfassende Ausbildung in der Behandlung von Kampfverletzungen, in fortgeschrittener Lebenserhaltung, einfachen Operationstechniken, Pharmakologie und natürlich Ersteinschätzung. Sie erhalten außerdem ein konzentriertes Training zur Behandlung von Verletzungen durch Penetration, Explosionen und Magie, Umweltexposition und Infektionskrankheiten.

- Das umfassende Training eines HTR-Sanitäters entspricht dem eines Assistenzarztes oder einer erfahrenen Krankenschwester. Sie werden geschult, so unabhängig und autonom wie möglich zu sein, da es unter Kampfbedingungen nicht möglich ist, sich auf ein Valkyrie-Modul oder die Fernunterstützung eines Chirurgen zu verlassen.
- Butch

## TAKTISCHE OPERATIONEN

Was nützt es, der beste Sanitäter der Welt zu sein, wenn man bei dem Versuch stirbt, einen Kunden zu retten? Es gibt ein altes Sprichwort: „Ein Sanitäter, der nicht kämpfen kann, ist nur ein weiteres Opfer, das darauf wartet, gerettet zu werden.“ Neben der medizinischen Ausbildung erhalten Sie Training in offensiven und defensiven Kampfhandlungen. Darunter fallen Grundlagen wie Bewegung unter Beschuss, Nutzung von Deckung und Verstecken, Lageerfassung und Taktiken für kleine Ein-





## DER BUND FÜR DEN MOBILEN NOTFALL-ARZTEINSATZ IN KÜRZE

- **Konzernslogan:** „Wir sind für Sie da! Immer und überall!“
- **Konzernstatus:** A
- **Hauptsitz:** Frankfurt am Main (Groß-Frankfurt)
- **Vorstandsvorsitzende (CEO):** Christina Villingner
- **Aufsichtsratsvorsitzende:** Dr. Elke Winter
- **Kerngeschäfte:** Bewaffneter Notfalldienst, medizinische Versorgung aller Art, Krankenhäuser und Versicherungen



Gegründet wurde der eigentlich nur unter dem Akronym BuMoNA bekannte Dienst zur werksärztlichen Versorgung der AG Chemie, wurde aber schon bald zu einem breit aufgestellten medizinischen Dienstleister ausgebaut. Anfang der 70er-Jahre wurde der BuMoNA mit privatem Geld aus der AGC herausgelöst und als eigener Konzern ausgegründet. Auch wenn der BuMoNA an sich gut aufgestellt ist und einen guten Ruf in der ADL hat, qualifiziert sich der Konzern durch seine geringen Aktiva seit seiner Ausgründung nicht mehr als exterritorialer Konzern. Dennoch leistet der Bund erstklassige Arbeit und ist auch über die Grenzen der ADL hinaus für seine gute Arbeit bekannt.

## BREAKING NEWS

- Ruhrmetall übernimmt BuMoNA
- Oberhausen – Auf der heutigen Pressekonferenz gab CEO Martina Gehrke bekannt, dass Ruhrmetall den Bund für den Mobilen Notfall-Arzteinsatz rückwirkend zum 1. Mai übernimmt. Damit ergänzt und stärkt Ruhrmetall sein Portfolio im Bereich des bewaffneten Sanitätsdienstes. Gehrke legte Wert darauf, klarzustellen, dass sich am gewohnten Bild des BuMoNA nichts ändern wird. „Weder werden wir Krankenhäuser schließen und die Ärzte in die MET2000 eingliedern noch wird jeder Krankenwagen von einem Trupp vollgepanzelter Söldner mit schweren Waffen begleitet“, beteuerte sie unter dem Gelächter der anwesenden Journalisten. Christiane Villingner, bis jetzt CEO von BuMoNA, betonte die strategischen Vorteile für beide Seiten durch diesen Zusammenschluss. „BuMoNA ist zweifelsohne der Marktführer für medizinische Dienstleistungen auf dem Allianzmarkt. Mit der Unterstützung unserer neuen Konzernmutter gewinnen wir an Schlagkraft, durch die wir unsere Dienste deutlich engagierter und nachhaltiger zu unseren Kunden bringen können.“ Villingner wird BuMoNA auch in Zukunft als Geschäftsführerin zur Seite stehen.
- In den vergangenen Wochen kam es zu einigen unangenehmen Zwischenfällen, die den BuMoNA nicht nur Ausrüstung und Patienten gekostet, sondern auch an seinem Ruf gekratzt haben. Von dieser Situation profitierte CrashCart, das seinen Kundenstamm deutlich vergrößern konnte.
- Das bedeutet, dass der BuMoNA wieder eine echte Alternative für uns Shadowrunner ist. Ruhrmetall ist de facto ExTer in Deutschland. Endlich dürfen die Docs wieder hochverdrahtete Cyberteams schicken und müssen einen Runner nicht mehr mit Blumenstrauß übergeben, wenn die Bullen mal vorsichtig an der Tür klopfen.
- Flitter

heiten. Sie werden so ausgebildet, dass Sie in verschiedenen Terrains, einschließlich städtischen, natürlichen und feindlichen Umgebungen, handlungsfähig sind. Außerdem erhalten Sie eine Einführung in eine Reihe von üblichen und unüblichen Waffensystemen. Kurz gesagt, Ihr Kampftraining wird ein integraler Bestandteil Ihrer medizinischen Ausbildung und genauso wichtig wie diese sein.

- Heilige Scheiße! Diese HTR-Teams sind echt nicht zum Scherzen aufgelegt.
- /dev/grll
- Und das ist nur das grundlegende Kampftraining für die Sanis. Du solltest mal das Training der HTR-Schützen sehen. Wir reden hier von Nahkampf, Sprengstoffkunde, Einbruch und Eindringen, Feuerleitung und so weiter. Glaub bloß nicht, dass ihre defensive Ausrichtung bedeutet, dass sie dir nicht richtig in den Arsch treten können, wenn es notwendig wird.
- Hard Exit

## KÖRPERLICHES TRAINING

Die körperlichen Anforderungen dieser Arbeit können enorm sein, und körperliche Fitness ist entscheidend für Ihre Rolle als Sanitäter. In den nächsten Wochen werden Sie einem intensiven Trainingsprogramm unterzogen, um die Fitness, Sportlichkeit und Ausdauer, die Sie bei längeren Einsätzen benötigen, zu garantieren. Außerdem erhalten Sie Grundlagentraining in verschiedenen Fertigkeiten, wie etwa Survival, Infiltration, Flucht und Ausweichen.

## FAHRZEUG- UND MATRIXOPERATIONEN

Genauso wie Kampfhandlungen ist auch der effektive Betrieb von Fahrzeugen essenziell für Ihre Mission. Unsere spezialisierten Rettungswagenplattformen erlauben schnelle Infiltration und Extraktion und bieten gleichzeitig zusätzliche Unterstützung durch Feuerkraft und spezielle medizinische Ausrüstung. Sie kennen alle unsere normalen Rettungswagen, aber in den kommenden Wochen erhalten Sie einen Einblick in andere Plattformen, einschließlich gepanzerter Fahrzeuge wie unseren eigenen Ares Citymaster und Flugambulanz wie den Hughes CRT-Hubschrauber. Sie werden lernen, wie die Durchführung sicherer MedEvac-Handlungen unter verschiedenen Bedingungen und die Versorgung beim Transport sichergestellt wird,





häufig mit Unterstützung eines zugeschalteten Trauma-chirurgen. Außerdem lernen Sie die Grundlagen des Führens bestimmter Fahrzeuge, um Sie auf den seltenen Fall vorzubereiten, dass Sie diese Fertigkeiten einmal selbst einsetzen müssen.

- Seit einigen Jahren setzt DocWagon immer mehr unbemannte MedEvac-Drohnen wie die Aeroquip Dustoff ein. So können SRT- und HTR-Teams am Boden schnell in feindliche Gebiete vorrücken, eine kleine Landezone sichern und einen verletzten Kunden evakuieren, ohne eine der teureren Luftambulanzen riskieren zu müssen.
- Rigger X

Die drahtlose Matrix hat einen dramatischen Einfluss auf die Funktion unserer HTR-Teams. Zwar ermöglicht sie nie zuvor gesehene Informationsweitergabe und verbessert die Lageerfassung, doch kann ein entschlossener Angreifer über die Matrix auch Ihr Team, Ihr Rettungsfahrzeug oder Ihrem Kunden schaden. Deshalb erhalten Sie Training in der Nutzung eines taktischen Netzwerks sowie Anweisungen zur Netzwerksicherheit und Matrixverteidigung.

- Die Einführung eines dedizierten Riggers hat die Flexibilität von HTR-Teams enorm erhöht. Zwar sind diese Rigger in der Matrix nicht so vielseitig wie eine Spinne, dafür aber extrem kompetent in Kommunikationssicherheit und elektronischer Kriegsführung. Neben dem Führen des Rettungsfahrzeugs liegt ihre oberste Priorität darin, ein sicheres Kommunikationsnetzwerk zu sichern, was wiederum koordinierte Drohnenunterstützung, indirektes Feuern (je nach Bewaffnung der Rettungsfahrzeugplattform) und Fernunterstützung durch Kampfhacker erlaubt.
- Pistons

## WAFFEN UND AUSRÜSTUNG

In den kommenden Wochen werden Sie in der Bedienung und Wartung verschiedener medizinischer Geräte unterwiesen. Dies umfasst natürlich Ihr HTR-Medkit mit seinem Spitzenzubehör und seinen Premiumfunktionen, einschließlich der umfassenden DocWagon-Medizindatenbank und der Online-Hilfe eines spezialisierten Traumachirurgen, wann immer Sie diese benötigen. Sie erhalten außerdem eine Reihe spezieller medizinischer Geräte, wie etwa Injektions-systeme, Schnellinfusoren und tragbare bildgebende Geräte zur Diagnostik. Diese sind bei der Versorgung unter Beschuss extrem wichtig, da es vorkommen kann, dass Sie den Patienten nicht einfach zum nächsten Valkyrie-Modul bringen können.

- Ein HTR-Sanitäter lebt und stirbt durch sein Medkit und würde nicht im Traum daran denken, ein 0815-Teil zu verwenden. Jeder Sanitäter stellt sein Kit individuell zusammen und pflegt es auf beinahe religiöse Weise.
- Butch

HTR-Teams verlassen sich auf verschiedene Arten von Gewalt, die von nichttödlich bis tödlich reichen und den Erfordernissen der Mission angepasst sind. Auch wenn die Threat-Response-Mitglieder Ihres Teams stärker an diesem Aspekt der Mission beteiligt sind, müssen doch alle Teammitglieder, einschließlich Ihnen, ausgestattet und in der Lage sein, jedwede Art von notwendiger Gewalt einzusetzen. Als HTR-Sanitäter werden Sie im Gebrauch von üblichen tödlichen und nichttödlichen Waffensystemen ausgebildet.

- Die Standardbewaffnung eines SRT-Sanitäters ist ein Defiance EX-Shocker und eine schwere Pistole vom Typ Colt 2066 mit Gel- und Standardmunition. HTR-Sanitäter sind normalerweise genauso ausgestattet, auch wenn es da einige Variationen gibt. Offiziell ist der Colt M23 die Standardwaffe für Threat-Response-Personal, aber tatsächlich passen Schützen ihre Bewaffnung an den Markt, in dem sie arbeiten, oder auf eine spezifische Mission an. Einzelne Schützen in einem Team nehmen häufig auch weniger spezialisierte Waffen mit. Es ist also nicht ungewöhnlich, mindestens einen Schützen mit einer Schrotflinte, einer MP oder einer anderen Waffe zu sehen, die nicht dem Standard entspricht.
- Red Anya
- Dieses ganze Ding mit „verschiedenen Arten von Gewalt“ ist ein wichtiger Teil von DocWagons fortlaufenden PR-Anstrengungen. Jeder weiß, dass sie für ihre Dienste bezahlt werden, aber sie stellen es so dar, dass sie heldenhafte Diener der Allgemeinheit sind, die sich in Gefahr bringen, um hilflosen Lohnsklaven zu helfen, die Opfer sinnloser Gewalt wurden. Aber natürlich tut es niemals weh, die taktische Flexibilität einer nichttödlichen Option zu haben.
- Hard Exit

## ZUSAMMENFASSUNG

Wie Sie sehen, braucht man viel Training, um zum besten Sanitäter der Welt zu werden, und die nächsten Wochen sind gerade mal der Anfang. Ich kann Ihnen ein paar Dinge versprechen. Zum einen wird der Weg vor Ihnen lang und herausfordernd. Zweitens, wenn Sie der Aufgabe nicht gewachsen sind, wird Ihr Leben schmerzvoll und kurz sein. Der dritte und wichtigste Punkt ist aber, dass jeder von Ihnen mit Hingabe, Beharrlichkeit und guter







alter harter Arbeit Erfolg haben kann. Unsere Aufgabe ist es, Ihnen beim Ausschöpfen dieses Potenzials zu helfen. Wählen Sie jetzt einen Menüpunkt unten, um zu beginnen.

- Na endlich! Ich hab genug von diesem Geschwafel.
- Slamm-0!
- Wie gesagt, das hier sind eher aufmunternde Worte für ein paar grüne Rekruten. Sie geben aber einen ersten Eindruck davon, was ein Sanitäter tut. Es geht nicht nur um Verbände und Kugeln.
- Butch
- Butch hat recht. Es gibt keinen großen Unterschied zwischen

dem, was Captain Hill beschreibt, und der Art von Training, die unsere Sanitäter brauchen, um im Gefecht zu bestehen. Klar gibt es einen Unterschied zwischen dem zivilen, paramilitärischen und militärischen Sektor. Aber wenn die Kugeln nicht mehr fliegen und das Blut weiter fließt, dann kann ein ausgebildeter Sanitäter den Unterschied zwischen Leben und Tod ausmachen.

- Picador
- Das gilt natürlich auch für unsere Branche. Denkt daran, dass viele militärische und zivile Sanitäter irgendwann in den Schatten landen, so wie meine Freundin. Wenn man ihre Fähigkeiten und ihr Training versteht, kann das einem das Leben retten, wenn die Kacke am Dampfen ist – was bei uns allen mal vorkommt.
- Bull





## SPIELINFORMATIONEN

Zwar sind Verletzungen und deren Heilung in der Sechsten Welt eine alltägliche Angelegenheit, aber die *Shadowrun*-Regeln lassen viele Details im Dunkeln, da sie zwischen den Runs ablaufen oder auf andere Weise ignoriert werden, je nachdem, wie interessiert der Spielleiter und seine Gruppe an dem ganzen Prozess sind. Für Gruppen, die daran Interesse haben, kann die Hinzunahme von medizinisch bewanderten Charakteren einige Vorteile und interessante Spieloptionen bieten. Sanitäter können die verfügbaren Rollen in einem Team erweitern, dramatischeres Geschichtenerzählen ermöglichen und dem Spielleiter erlauben, potenziell tödlichere Gefahren einzuführen. Die folgenden optionalen Regeln sind eine Erweiterung für das Grundregelwerk von *Shadowrun*, *Fünfte Edition*. Sie sind für Gruppen gedacht, die Medizin, Heilung und medizinisch ausgerichtete Charaktere mehr in den Fokus ihrer Kampagnen rücken möchten.

## ERSCHAFFUNG EINES SANITÄTERS

Die Sechste Welt ist ein vielschichtiger Hintergrund, der viele Möglichkeiten für medizinisch ausgerichtete Charaktere bietet. In größeren Sprawls sind konventionelle Fachkräfte wie zum Beispiel Sanitäter und Straßendocs verbreitet, aber sie stellen bei Weitem nicht alle Möglichkeiten dar. Weniger konventionelle Heiler sind leicht zu finden, wenn man weiß, wo man suchen muss, und genügend Nuyen hat. Zum Beispiel können magische Heiler, auch formal geschulte Heilmagier, Apotheker mit Heiltränken und sogar weniger häufige, spezialisierte Heileradepten für den richtigen Preis angeheuert werden. An weniger zivilisierten Orten, wie den Barrens, sind autodidaktische Ripper Docs und Straßenhexen die Norm, während in den Stammesländern und wilden Gebieten der gesamten Sechsten Welt verschiedene traditionelle Heiler zu finden sind. In den 2070ern gelangen einige von ihnen sogar in die stärker besiedelten Gebiete. Sie alle können die Basis für einen dynamischen und spannenden *Shadowrun*-Charakter bilden. Der folgende Abschnitt liefert einige Ideen, wie ein solcher Charakter für Ihr Spiel erschaffen werden kann.

## METATYP UND ATTRIBUTE

Zur Erschaffung eines Sanitäters kann jeder Metatyp verwendet werden, aber einige Metatypen bieten klare Vorteile, abhängig vom Charakter, den Sie sich vorstellen. Zum Beispiel kann ein klassischer Sanitäter, der sich in feindliches Feuer stürzt, um seine gefallenen Teamkameraden zu retten, von einer hohen Konstitution profitieren. In dieser Hinsicht wäre einer der robusteren Metatypen, wie zum Beispiel ein Zwerg, Ork oder Troll, eine gute Option. Orks und Trolle haben allgemein auch eine höhere Stärke, was praktisch ist, wenn sich ein Sanitäter einen

verwundeten Gefährten über die Schulter werfen und verschwinden muss.

In jeder Situation, bei der Leben auf dem Spiel stehen, egal ob das eigene oder das der Teamgefährten, kann ein wenig zusätzliches Edge niemals falsch sein. Tatsächlich ist die Möglichkeit, Edge einzusetzen, ein großer Vorteil des metamenschlichen Sanitäters gegenüber einem medizinischen Expertensystem, wie einem Medkit oder Autodoc. Menschliche Charaktere sind tolle vielseitige Sanitäter, und ihr Bonus auf Edge kann ein echter Vorteil sein, wenn die Luft bleihaltig wird.

Viele der magischen Traditionen, die in Richtung magischer Heilung tendieren (z. B. die schamanische Tradition), widerstehen dem Entzug mithilfe von Charisma. Aus diesem Grund sind Elfen hervorragende magische Heiler.

Für jeden Sanitäter ist Logik ein entscheidendes Attribut, da es nicht nur mit der Fertigungsgruppe Biotech, sondern auch mit den Wissensfertigkeiten verbunden ist, mit denen man Boni für das Heilen von Wunden, das Erstellen einer Diagnose oder die Behandlung von Krankheiten erhalten kann (siehe S. 13). Ein hoher Logikwert kann auch für unkonventionelle Heiler wie etwa Zauberer von Vorteil sein.

## FERTIGKEITEN

Die Fertigkeiten der Fertigungsgruppe Biotech (im Folgenden als Biotech-Fertigkeiten bezeichnet) sind das Herzstück eines effektiven Sanitäter-Charakters. Die Fertigkeiten Erste Hilfe und Medizin sind die Hauptstandbeine für die meisten Charaktere, insbesondere für jene mit einer formalen Ausbildung in wissenschaftlicher oder allopathischer Medizin. Selbst traditionelle und magische Heiler profitieren von einem soliden Verständnis von Erster Hilfe und Medizin, und magische Heilung ist eine passende Spezialisierung der Fertigkeit Medizin (SR5, S. 145). Stärker spezialisierte Charaktere können auch - je nach Hintergrund, Ausbildung oder Rolle des Charakters im Team - in die Fertigkeit Kybernetik investieren, auch wenn dies in der Regel in den Ruhephasen und zwischen Runs am nützlichsten ist. Die Tabelle *Biotech-Fertigkeitsstufen* liefert Beispiele für das relative Niveau der medizinischen Ausbildung auf jeder Fertigungsstufe.

Egal, wie gut ein Sanitäter in den Heilkünsten ist, es bringt ihm nichts, wenn er nicht zu seinen Patienten kommt. In den schäbigen Straßen und wilden Orten der Sechsten Welt sind Kampf- und Körperliche Fertigkeiten manchmal genauso wichtig wie medizinische Fertigkeiten. Mit Akrobatik kann ein Shadowrunner Kugeln ausweichen, und der Einsatz von Voller Abwehr kann im Kampf eine wichtige Taktik für Sanitäter sein. Heimlichkeit kann einem Sanitäter helfen, einen gefallenen Teamkameraden zu erreichen und ihn in Sicherheit zu bringen, ohne aufzufallen. Natürlich ist Angriff manchmal die beste Verteidigung, deshalb ist es sinnvoll, wenigstens ein bisschen Können in ausgewählte Fertigkeiten der Gruppen Feuerwaffen oder Nahkampf zu investieren.



## BIOTECH-FERTIGKEITSTUFEN

FERTIGKEITSTUFE	BEISPIEL
0	<b>Ungeübt:</b> Grundlegende Kenntnisse in Anatomie, aber nicht mehr
1	<b>Anfänger:</b> Jemand, der mal an einem Erste-Hilfe-Kurs teilgenommen hat
2	<b>Lehrling:</b> Medizinstudent, angehender Krankenpfleger oder Sanitäter
3	<b>Kompetent:</b> Guter Student, aber bisher noch keine fortgeschrittenen Kurse
4	<b>Ausgebildet:</b> Assistenzarzt, examinierter Hilfspfleger
5	<b>Begabt:</b> Niedergelassener Arzt, lizenzierter Krankenpflegehelfer
6	<b>Profi:</b> Arzt oder examinierte Krankenschwester mit weniger als fünf Jahren Erfahrung
7	<b>Veteran:</b> Arzt oder examinierter Krankenpfleger mit fünf oder mehr Jahren Erfahrung
8	<b>Experte:</b> Leitender Arzt und/oder Vorgesetzter in Praxis oder Krankenhaus
9	<b>Herausragend:</b> Ausgezeichneter Fachmann, anerkannt in Fachmagazinen als einer der Besten in seinem Bereich
10	<b>Elite:</b> Spitzenarzt an einer Eliteeinrichtung oder -universität, gefragt bei wohlhabenden Kunden
11	<b>Legendär:</b> Pionier neuer, modernster Medizintechniken
12–13	<b>Die Spitze:</b> Die absolute Spitze – Megakon-CEOs kämpfen darum, von diesen Personen behandelt zu werden

Technische und Fahrzeugfertigkeiten passen ausgezeichnet zu den Hauptfertigkeiten des Sanitäters, weil er mit ihnen eine Vielzahl von Hilfsrollen im Team erfüllen kann. Die Fertigkeit Computer beispielsweise kann die Wissensbasis des Sanitäters erweitern, und mit Hardware kann er medizinische Ausrüstung reparieren oder modifizieren. Der Sanitäter kann vielleicht sogar ein paar Hacking-Fertigkeiten lernen, um gelegentlich dabei zu helfen, Unheil in der Matrix anzurichten. Mit Chemie kann der Sanitäter Gifte analysieren und neue Medikamente synthetisieren. Kenntnisse in der passenden Fahrzeugfertigkeit können hilfreich sein, um aus einem Rettungswagen oder Fluchtfahrzeug noch etwas mehr herauszuholen. Vielleicht noch nützlicher ist die Fertigkeit Exotisches Fahrzeug, mit der der Sanitäter Patienten aus der Entfernung über ein geriggtes Medkit oder einen Autodoc versorgen kann.

Magische Heiler müssen außerdem in bestimmte arkane Fertigkeiten investieren, die von ihrer speziellen Herangehensweise an Diagnose und Behandlung abhängen. In den meisten Fällen ist das Spruchzauberei, mit der viele verschiedene Heilzauber gewirkt werden können. Askennen kann ein mächtiges Diagnosewerkzeug sein (siehe **Diagnose und Magie**, S. 16), und mit Alchemie können Heiltränke und Ähnliches hergestellt werden (s. SR5, S. 304). Stärker spezialisierte magische Heiler könnten auch in Fertigkeiten aus der Beschwören-Fertigungsgruppe investieren, wenn sie Geister einsetzen wollen, die ihnen beim Heilen helfen, oder in Antimagie, wenn sie Zauber überwinden oder blockieren wollen, bevor diese zu einem Problem werden.

Wissensfertigkeiten sind für jeden Shadowrunner hilfreich, können aber besonders wertvoll für einen Sanitäter sein. Zusätzlich zu den üblichen Straßen-, Berufs- und Hobbywissensfertigkeiten, die jedem Runner nützen, kann ein Sanitäter medizinisch relevantes

akademisches Wissen einsetzen, um seine Fähigkeiten bei der Diagnose von Krankheiten und Heilung von Verletzungen zu verbessern (siehe **Biotech, Wissensfertigkeiten und Datensuche**, S. 13). Dies umfasst normalerweise Wissen in verschiedenen grundlegenden Wissenschaften wie Anatomie, Genetik, Pharmakologie, Toxikologie und Pathologie. Magische Heiler können ebenfalls von sorgfältig ausgewählten Wissensfertigkeiten profitieren.

## VORTEILE

Zwar kann ein ausgewogener *Shadowrun*-Charakter ohne sie auskommen, aber Vorteile bieten die Möglichkeit, Ihren *Shadowrun*-Charakter absolut individuell zu gestalten und von anderen zu unterscheiden. Außerdem gibt es einige Vorteile, die für einen Sanitäter geeignet sind.

Die Vorteile **Talentierte** und **Außergewöhnliches Attribut** können das Heilpotenzial eines Sanitäters steigern oder ihm in einigen Bereichen, wie Kampf oder Athletik, einen Vorsprung verleihen. Sanitäter haben einen gefährlichen Job, und es gibt eine Reihe von Vorteilen, um die Überlebensfähigkeit des Sanitäters zu verbessern, wie zum Beispiel **Schnellheilung** und **Zähigkeit**. Der Vorteil **Mut** ist ebenfalls nützlich – und passend – für einen Sanitäter, und natürlich ist Glück immer hilfreich.

Magische Heiler müssen auf jeden Fall eine Priorität wählen, die ihnen magische Fähigkeiten verleiht. Sobald sie magische Fähigkeiten haben, möchten Heiler sie eventuell durch einen Schutzgeist verbessern, der ihre Fähigkeit verbessert, Heilzauber zu wirken, zum Beispiel durch **Bär** (SR5, S. 321).

Wenn Sie stattdessen zu einem Heiler-Adepten tendieren, gibt es eine Reihe von nützlichen Adeptenkräften, die in der untenstehenden Tabelle aufgeführt sind. Einige





dieser Kräfte werden erst im bald erscheinenden *Straßengrimoire* beschrieben werden.

Dies sind nur einige der interessanten Optionen, die verfügbar sind. Das *Shadowrun*-Grundregelwerk enthält eine Vielzahl von Vor- und Nachteilen, mit denen Sie Ihrem Charakter mehr Tiefe oder das besondere Etwas geben können. Zukünftige *Shadowrun*-Publikationen werden weitere solcher Optionen enthalten.

## ADEPTEN-HEILKRÄFTE

KRAFT	QUELLE
Analytik	<i>Straßengrimoire</i>
Astrale Wahrnehmung	SR5, S. 308
Beschleunigte Heilung	SR5, S. 308
Empathische Heilung	<i>Straßengrimoire</i>
Geschärfter Sinn	SR5, S. 309
Schmerzerleichterung	<i>Straßengrimoire</i>
Verbesserte Fertigkeit	SR5, S. 311
Verbesserte Wahrnehmung	SR5, S. 311
Adeptenzentrierung (Metamagie)	SR5, S. 324
Einstimmung (Metamagie)	<i>Straßengrimoire</i>

## AUSRÜSTUNG UND ANDERE RESSOURCEN

Neben der üblichen Panzerung, den Waffen und der anderen Ausrüstung, die jeder Shadowrunner eventuell benötigt, braucht der Sanitäter eine Reihe von speziellen Dingen. Zuerst einmal ein gutes Medkit, das alle Werkzeuge und Vorräte bietet, die ein Sanitäter benötigt, um Kranke und Verwundete zu versorgen. Spezielle Elektronik wie etwa Vitalmonitore oder ein tragbares bildgebendes Gerät können bei der Diagnose helfen. Ein Injektionssystem und eine Reihe von Spezialmedikamenten können die Fähigkeiten eines Sanitäters und seines Teams erweitern.

Zauberer sollten alle Zauberformeln, Foki und Bindungsmaterialien erwerben, die sie für magische Heilungen benötigen könnten. Zwar ist die Investition in einen Zauberspruch- oder Kraftfokus teuer, aber er kann die Heilfähigkeiten eines Zauberers deutlich vergrößern. Alchemisten sollten auch Verzauberungsausrüstung und spezielle Reagenzien kaufen, um ihre Tränke brauen zu können.

Zusätzlich können Cyberware, Bioware und andere Bodytech helfen, die Kampf- und Heilfähigkeiten eines Sanitäters zu verbessern. Bodytech, die Initiativeboni verleihen, wie etwa Reflexbooster oder Synapsenbeschleuniger, können die Zeit verringern, die ein Sanitäter zum Stabilisieren von Wunden im Kampf benötigt (s. **Stabilisieren**, SR5, S. 207). Ein Zerebralbooster kann den Würfelpool des Sanitäters für Biotech-Fertigkeiten steigern, indem er seine Logik erhöht. Sensorische Verbesserungen, wie

etwa ein Geruchssensor oder Ultraschallsicht, können bei Diagnose- und Wahrnehmungsproben helfen.

## NEUE VOR- UND NACHTEILE

Dieser Abschnitt beschreibt neue biotechnologische und medizinische Vor- und Nachteile. Weitere Informationen über Vor- und Nachteile finden Sie in SR5 ab Seite 82.

### VORTEILE

Die folgende Liste enthält Vorteile mit den entsprechenden Karmakosten.

#### BEGNADETER HEILER

**Kosten:** 2 Karma

Ein Charakter mit diesem Vorteil ist besonders geschickt in einer der drei Proben, die in den optionalen Regeln zu **Versorgung unter Beschuss** beschrieben sind (Stabilisierung, Diagnose oder Behandlung, S. XXX). Der Charakter erhält einen Würfelpoolbonus von +1, wenn er die entsprechende Probe ablegt, egal ob auf magische oder mundane Weise. Dieser Vorteil kann nur einmal gewählt werden; der Charakter bekommt den Bonus also nur für eine einzige Probe, nicht für zwei oder drei.

### NACHTEILE

Die folgende Liste enthält Nachteile mit den entsprechenden Karmaboni.

#### ALT

**Bonus:** 7, 14 oder 21 Karma

Alte Charaktere sind schon eine gefühlte Ewigkeit dabei und haben einiges zu erzählen. Sie haben Fehler gemacht, aber sie waren hart, klug oder einfach glücklich genug, sie zu überleben. Für jedes Lebensjahrzehnt ab 50 Jahren erhält ein Charakter mit diesem Nachteil 7 Karma (+7 für 50-59 Jahre, +14 für 60-69 Jahre, +21 für 70+ Jahre). Für jedes Lebensjahrzehnt erhält der Charakter außerdem 5 Bonuspunkte für Wissensfertigkeiten, allerdings wird auch das Maximum der Körperlichen Attribute pro Lebensjahrzehnt um 1 gesenkt. Nach Ermessen des Spielleiters kann der Charakter Modifikatoren für bestimmte soziale Interaktionen erhalten, je nach Vorlieben oder Vorurteilen anderer Leute in Bezug auf sein fortgeschrittenes Alter. Dieser Nachteil kann nur bei der Erschaffung eines Charakters gewählt werden.

#### KRANKHEIT

**Bonus:** 5, 10 oder 15 Karma

Ein Charakter mit diesem Nachteil hat eine chronische Krankheit, die eine fortlaufende Behandlung notwendig macht, um Komplikationen und mögliche lästige Effekte zu verhindern. Je nach Stufe des Nachteils muss der Cha-



## KRANKHEIT

STUFE	BONUS	PROBENHÄUFIGKEIT	MODIFIKATOR	BEHANDLUNGSKOSTEN
Leicht	5 Karma	Monatlich	-1	1.000 ¥ pro Monat
Mittel	10 Karma	Wöchentlich	-2	500 ¥ pro Woche (2.000 ¥ pro Monat)
Schwer	15 Karma	Täglich	-3	100 ¥ pro Tag (3.000 ¥ pro Monat)

Charakter regelmäßig eine erfolgreiche Probe auf Konstitution + Konstitution (3) ablegen, da sonst die Krankheit fortschreitet, was zu negativen Würfelpoolmodifikatoren für alle Proben führt. Wenn der Charakter die notwendige medizinische Behandlung (Tabletten, Injektionen, Inhalationen, Tränke, Verfahren etc.; der Spielleiter kann für die Krankheit einen speziellen Behandlungsplan ausarbeiten) einhält, wird der Schwellenwert für diese Probe um 1 gesenkt. Die Tabelle *Krankheit* führt den Karmabonus, den Würfelpoolmodifikator und die Häufigkeit der Proben für jede Stufe sowie die Kosten für die fortlaufende medizinische Behandlung auf.

Nach Ermessen des Spielleiters kann dieser Nachteil durch eine Kombination aus Operation und Genterapie, deren Kosten dem 12-fachen der monatlichen Behandlungskosten entsprechen, permanent entfernt werden.

### SCHWANGER

**Bonus:** 9 Karma

Selbst in der Dunkelheit der Schatten können Wunder geschehen. Ein weiblicher Charakter kann den Nachteil Schwanger nur bei der Erschaffung wählen. Der Charakter beginnt das Spiel mit einer neuen Schwangerschaft, die

sich über drei Trimester von jeweils etwa drei Monaten entwickelt. Der Spielleiter kann die Länge der drei Trimester je nach der durchschnittlichen Tragzeit für den Metatyp des Charakters ändern. In jedem Trimester erhält der Charakter zusätzliche negative Wirkungen, die in der Tabelle *Schwangerschaftsfortschritt* aufgeführt sind. Nach dem dritten Trimester entbindet der Charakter; zu diesem Zeitpunkt wird der Nachteil Schwangerschaft durch den Nachteil Verpflichtungen mit 9 Karma (SR5, S. 95) oder passende Nachteile mit einem Bonus von insgesamt Karma ausgetauscht. Charaktere können auch nach der Charaktererschaffung schwanger werden, allerdings erhalten sie dadurch keinen Karmabonus.

## ERWEITERTE BIOTECH-REGELN

### BIOTECH, WISSENSFERTIGKEITEN UND DATENSUCHE (OPTIONALE REGELN)

Für ärztliche Tätigkeiten benötigt man extrem viele Informationen, besonders in der modernen und sich schnell entwickelnden wissenschaftlichen Umgebung der Sechsten Welt. Häufig hängen Erfolg oder Misserfolg vom Wissen des Arztes ab, d. h. was der Arzt weiß und wie er dieses Wissen in einer bestimmten klinischen Situation einsetzt. Aus diesem Grund spielen Wissensfertigkeiten häufig eine wichtige Rolle bei der Diagnose und Behandlung von medizinischen Leiden.

Es liegt im Ermessen des Spielleiters, ob ein Charakter eine relevante Wissensfertigkeit einsetzen kann, um seine Chancen bei einer bestimmten Biotech-Probe zu verbessern. Spielleiter sollten diese Option nur in ungewöhnlichen Situationen oder für dramatische Effekte einsetzen. Der Charakter legt eine Probe mit der entsprechenden Wissensfertigkeit + Logik [Geistig] gegen einen Schwellenwert ab, der vom Spielleiter festgelegt wird. Jeder Erfolg gleich oder über dem Schwellenwert bringt einen Würfelpoolmodifikator von +1 für die folgende Biotech-Probe. Die maximale Anzahl an Bonuswürfeln

## SCHWANGERSCHAFTSFORTSCHRITT

TRIMESTER	AUSWIRKUNGEN
Erstes Trimester	Übelkeit (Würfelpoolmalus -1 auf alle Proben, wenn der Charakter nicht innerhalb der letzten Stunde gegessen hat)
Zweites Trimester	Übelkeit, Erschöpfung (Pro [Konstitution] Kampfrunden intensiver Aktivität erhält der Charakter automatisch ein Kästchen Geistigen Schaden, dem nicht widerstanden werden kann. Pro Komplexer Handlung, die der Charakter sich ausruht, wird ein Kästchen des auf diese Art angesammelten Geistigen Schadens abgestrichen.)
Drittes Trimester	Übelkeit, Erschöpfung, Gesenkte Körperliche Attribute (-1 auf alle Körperlichen Attribute bis zur Geburt)





sollte den Fertigkeitswert des Charakters in der entsprechenden Wissensfertigkeit nicht übersteigen.

Alternativ kann ein Charakter auch versuchen, die nötigen Informationen über einen digitalen medizinischen Text, den Zugriff auf eine medizinische Datenbank oder eine Suche in der Matrix zu erhalten. In diesem Fall legt er eine Ausgedehnte Probe auf Computer + Intuition [Datenverarbeitung] gegen einen Schwellenwert ab, der vom Spielleiter festgelegt wird. Richtlinien für Schwellenwerte finden Sie in der Tabelle *Matrixsuche* (SR5, S. 238). Wenn die Probe gelingt, erhält der Charakter den gleichen Bonus wie oben beschrieben. Die maximale Anzahl an Bonuswürfeln sollte den Fertigkeitswert des Charakters in der Fertigkeit Computer nicht übersteigen.

## BIOTECH-HANDLUNGEN

Der folgende Abschnitt beschreibt in Kürze medizinische Handlungen, die Charaktere im Kampf als Teil ihrer Handlungsphase durchführen können. Weitere Informationen zu Handlungen finden Sie in SR5 ab S. 165.

### FREIE HANDLUNGEN

- **Modus eines verlinkten Geräts ändern:** Ein Charakter kann eine Freie Handlung aufwenden, um ein Gerät, mit dem er per Direktem Neuralinterface durch eine kabellose oder Kabelverbindung verbunden ist, zu aktivieren, zu deaktivieren oder dessen Modus zu ändern.

### EINFACHE HANDLUNGEN

- **Schnelle Beurteilung:** Ein Charakter kann mit einer Einfachen Handlung auf die Schnelle den Zustand eines verletzten Charakters beurteilen, ähnlich wie bei der Handlung Genau Beobachten (SR5, S. 167). Der Charakter legt eine Probe auf Erste Hilfe + Intuition [Geistig] (2) ab. Gelingt die Probe, bekommt er einen allgemeinen Eindruck vom Zustand des Patienten (lebendig oder tot, unter Schmerzen, schwer verwundet usw.). Nach Ermessen des Spielleiters können Nettoerfolge die Qualität oder Menge der Informationen erhöhen, die der Charakter erhält. Beachten Sie, dass sich diese Probe von einer formalen Diagnoseprobe unterscheidet.
- **Slap-Patch oder Verband anlegen:** Ein Charakter kann mit einer Einfachen Handlung ein Slap-Patch, ein Trauma-Patch oder einen speziellen Verband – wie zum Beispiel einen HemoStatiX-Verband (siehe **Biotech-Ausrüstung**, S. 24) – anlegen.
- **Vitalmonitor anbringen:** Das Anbringen eines Vitalmonitors ist eine Einfache Handlung.

### KOMPLEXE HANDLUNGEN

- **Biotech-Fertigkeit einsetzen:** Der Einsatz einer Fertigkeit der Biotech-Fertigkeitsgruppe für einen beliebigen anderen Zweck erfordert gemäß Standardregeln eine Komplexe Handlung.
- **Gerät Steuern:** Mit der Komplexen Handlung Gerät Steuern (SR5, S. 237) wird ein Medkit oder Autodoc ferngesteuert.
- **Medikament/Toxin injizieren:** Die intravenöse Injektion von Medikamenten oder Toxinen ist eine Komplexe Handlung, wenn

der Charakter nicht vorher die oben beschriebene Handlung Medkit anbringen/Infusion starten durchgeführt hat, wodurch es zu einer Einfachen Handlung wird.

- **Medizinische Vorräte improvisieren:** Ein Charakter ohne passende medizinische Vorräte kann eine Komplexe Handlung aufwenden, um zu improvisieren, wie unter **Improvisierte medizinische Vorräte** (S. 20) beschrieben.
- **Medkit anbringen/Infusion starten:** Das Anbringen der ganzen Leitungen, Drähte, Schläuche und Sensoren, die für den autonomen Betrieb eines Medkits erforderlich sind, erfordert eine Komplexe Handlung. Weitere Details dazu finden Sie unter **Komponenten und Fähigkeiten**, S. 17. Dies umfasst normalerweise auch den Start einer Infusion, mit der der Charakter als Einfache Handlung Medikamente oder Gifte intravenös injizieren kann.
- **Wunde stabilisieren:** Zur Durchführung einer Stabilisierungsprobe ist eine Komplexe Handlung erforderlich, wie in den optionalen Regeln zu **Versorgung unter Beschuss** beschrieben. Siehe **Stabilisierungsproben**, S. 15, für weitere Details.
- **Wunden behandeln:** Zur Durchführung einer Behandlungsprobe ist eine Komplexe Handlung erforderlich, wie in den optionalen Regeln zu **Versorgung unter Beschuss** beschrieben. Siehe **Behandlungsproben**, S. 16, für weitere Details.
- **Wunden/Krankheit diagnostizieren:** Ein Charakter kann mit einer Komplexen Handlung eine Diagnoseprobe ablegen, wie in den optionalen Regeln zu **Versorgung unter Beschuss** beschrieben. Siehe **Diagnoseproben**, S. 16, für weitere Details.

## VERSORGUNG UNTER BESCHUSS (OPTIONALE REGELN)

Unter idealen Bedingungen erfolgt die medizinische Versorgung in einer logischen Handlungsabfolge. Ein kranker oder verletzter Patient wird zuerst stabilisiert, um den drohenden Tod oder ein Fortschreiten der Erkrankung zu verhindern. Danach wird eine Diagnose durch körperliche Untersuchung, Diagnostik und Forschung durchgeführt. Sobald die Diagnose erstellt ist, kann die wirksame Behandlung beginnen, die die Heilung erst ermöglicht.

Natürlich sind Shadowrunner nicht dafür bekannt, Dinge unter idealen Bedingungen zu tun. Häufig stürmt ein Sanitäter in den feindlichen Beschuss und leistet unter den ungünstigsten Bedingungen Hilfe, die man sich nur vorstellen kann. Häufig reicht die Zeit nicht, um Wunden mitten im Kampf abschließend zu behandeln, deshalb muss der Sanitäter seinen Patienten erst einmal stabilisieren, bis er ihn in eine sicherere Umgebung bringen kann.

Die folgenden optionalen Regeln führen einen alternativen Ansatz zu Wunden und Heilung ein, mit denen ein Sanitäter in die Mechanik des Kampfsystems von *Shadowrun* integriert werden kann.

### FORTSCHREITENDER SCHADEN

Laut den *Shadowrun*-Grundregeln wird Schaden schrittweise mit jedem erfolgreichen Angriff angesammelt (außer in Situationen, bei denen ein Charakter seinen Körperlichen Zustandsmonitor übersteigt und dann





überschüssigen Schaden mit einer Rate von 1 Kästchen pro (Konstitution) Minuten ansammelt). Wenn die optionalen Regeln zur Versorgung unter Beschuss eingesetzt werden, schreitet der Schaden bei allen außer den kleinsten Wunden weiter voran, bis der Charakter durch eine erfolgreiche Stabilisierungsprobe (siehe unten) stabilisiert wurde. Dies stellt die fortschreitenden körperlichen Veränderungen in Verbindung mit traumatischen Verletzungen wie Blutverlust, Schock, Versagen verschiedener Organe und so weiter dar.

Die hier vorgestellte Regel macht das Spiel tödlicher: Immer dann, wenn ein Charakter durch einen einzelnen Angriff 5 oder mehr Kästchen Körperlichen Schaden erleidet, schreitet der Schaden alle (Konstitution) Kampfrunden um ein Kästchen voran. Verletzungsmodifikatoren sammeln sich normal an, und der Charakter bleibt bei Bewusstsein, bis sein Körperlicher Zustandsmonitor überschritten ist (s. SR5, S. 172). Wenn der Körperliche Zustandsmonitor des verletzten Charakters überschritten wird, fließt der Schaden in den überschüssigen Schaden (auch hier mit einer Geschwindigkeit von 1 Kästchen pro (Konstitution) Kampfrunden), der schließlich zum Tod des Charakters führt, wenn dieser nicht stabilisiert wird.

## STABILISIERUNGSPROBEN

Laut den *Shadowrun*-Grundregeln wird mit Stabilisierungsproben die Ansammlung von tödlichem überschüssigem Schaden bei kritisch verwundeten Charakteren gestoppt. Wenn Sie die Regeln für Versorgung unter Beschuss verwenden, stoppen Stabilisierungsproben die Ansammlung von Schaden auf ähnliche Weise. Außerdem kann man Stabilisierungsproben einsetzen, um wie unten beschrieben die Auswirkungen von Verletzungsmodifikatoren aufzuheben. Damit wird dargestellt, wie Schmerzmittel und stimulierende Medikamente einen verletzten Charakter wieder auf die Beine und zurück in den Kampf bringen können.

Um einen verletzten Runner zu stabilisieren, muss dem Charakter, der Hilfe leistet, eine Ausgedehnte Probe auf Erste Hilfe + Logik [Geistig] (variabel, Komplexe Handlung) gelingen. Der Schwellenwert für diese Probe ist die Gesamtzahl der Kästchen an Körperlichem Schaden, die der verletzte Charakter angesammelt hat. Darunter fällt auch jeglicher Schaden aus vorherigen Verletzungen sowie jeder fortschreitende Schaden, der sich ansammelt, während die Stabilisierungsprobe abgelegt wird. Es gelten die entsprechenden Würfelpoolmodifikatoren aus der Tabelle *Heilungsmodifikatoren* (SR5, S. 206). Die Stabilisierung von kritisch verletzten Charakteren, die ihren Körperlichen Zustandsmonitor überschritten haben, wird auf die gleiche Weise abgehandelt. Fügen Sie den gesamten angesammelten überschüssigen Schaden zur Gesamtzahl der Kästchen hinzu, aus der der Schwellenwert berechnet wird. Kann ein kritisch verletzter Charakter nicht stabilisiert werden, bevor sein überschüssiger Schaden seine Konstitution überschreitet, stirbt er.

Ist die Stabilisierungsprobe hingegen erfolgreich,

sammelt der verletzte Charakter keinen zusätzlichen Schaden mehr an. Die Wunden, die so stabilisiert wurden, sind nicht geheilt, es wird also kein Schaden vom Zustandsmonitor des Charakters abgezogen. Der verletzte Charakter leidet weiter unter den angesammelten Verletzungsmodifikatoren, aber jeder Nettoerfolg bei der Stabilisierungsprobe senkt die Gesamtverletzungsmodifikatoren um 1. Der Charakter, der Hilfe leistet, kann weitermachen, bis alle Verletzungsmodifikatoren aufgehoben worden sind. Die Aufhebung dauert so viele Stunden an, wie die Fertigungsstufe in Erste Hilfe des Charakters beträgt, der die Probe abgelegt hat. Am Ende dieses Zeitraums kehren alle Verletzungsmodifikatoren, basierend auf dem Schaden, den der Charakter noch hat, auf ihren normalen Wert zurück.

Außerdem können mit einer Stabilisierungsprobe Verletzungsmodifikatoren für nicht fortschreitenden Schaden, einschließlich Geistigem Schaden, aufgehoben werden. Der Schwellenwert für die Stabilisierungsprobe entspricht der Gesamtzahl der ausgefüllten Kästchen auf den Zustandsmonitoren des verletzten Charakters (also Geistiger plus Körperlicher Schaden). Es gelten die entsprechenden Würfelpoolmodifikatoren aus der Tabelle *Heilungsmodifikatoren* (SR5, S. 206). Jeder Nettoerfolg bei dieser Probe senkt die Gesamtverletzungsmodifikatoren um 1. Der Charakter, der Hilfe leistet, kann weitermachen, bis alle Verletzungsmodifikatoren aufgehoben worden sind.

## STABILISIERUNG UND MAGIE

Mit den optionalen Regeln für Versorgung unter Beschuss kann sich ein Zauberer entscheiden, ob er Schaden wie bisher mit dem Zauber Heilen (siehe **Behandlung und Magie** unten) behandeln oder mit dem Zauber Stabilisieren fortlaufenden Schaden stabilisieren will. Dies erfordert einige Modifikationen am Zauber Stabilisieren (SR5, S. 282). Zum einen muss die Kraftstufe des Zaubers mindestens gleich der Gesamtzahl an Kästchen sein, die sich durch fortschreitenden und überschüssigen Schaden angesammelt haben, wenn der Zauber beginnt. Dem Entzug wird wie üblich widerstanden, aber Schaden, der hinzugefügt wird, während der Zauber aufrechterhalten wird, wird zum Entzug und der Dauer hinzugezählt, die der Zauber aufrechterhalten werden muss, bevor er permanent wird. Der Entzugscode des Zaubers ist gleich (Fortschreitender + Überschüssiger Schaden) ÷ 2 (aufgerundet). Dies bedeutet letztendlich, dass der Zauber eine Anzahl von Runden gleich der Anzahl des zu stabilisierenden fortschreitenden und überschüssigen Schadens lang aufrechterhalten werden muss. Ist der Zauber erfolgreich, verhindert er, dass der verletzte Charakter weiteren Schaden durch fortschreitenden und überschüssigen Schaden erleidet. Nettoerfolge bei der Spruchzaubereprobe senken die erforderliche Zeit um jeweils 1 Kampfrunde.

Der Zauber Schmerzresistenz kann wie gewohnt eingesetzt werden, um Schadensmodifikatoren zu senken.





## VERWENDUNG VON TRAUMA-PATCHES UND CRASH

Wenn die optionalen Regeln zu Versorgung unter Beschuss verwendet werden, kann ein verletzter Charakter durch Anwendung eines Trauma-Patches oder Verabreichung des Medikaments Crash (siehe **Neue Medikamente, Toxine und Pathogene**, S. 20) am Ende jeder Kampfrunde eine Stabilisierungsprobe mit seinem Konstitutionsattribut ablegen. Verabreicht ein Sanitäter ein Trauma-Patch oder Crash, bevor der Patient behandelt wird, wird das Konstitutionsattribut des Patienten zum Würfelpool des Sanitäters bei der folgenden Stabilisierungsprobe addiert.

## DIAGNOSEPROBEN

Ist ausreichend Zeit vorhanden, kann ein Sanitäter wertvolle Informationen erhalten, indem er seinen Patienten beurteilt, um die Schwere von Verletzungen oder das Ausmaß einer Erkrankung zu bestimmen. Dies wird mit einer Diagnoseprobe (Ausgedehnte Probe auf Medizin + Logik [Geistig] (variabel, 30 Minuten)) erreicht. Werden die optionalen Regeln zu Versorgung unter Beschuss verwendet, erfordert die Diagnoseprobe eine Komplexe Handlung. Der Sanitäter legt seine Probe mit Medizin + Logik [Geistig] bzw. Erste Hilfe + Logik [Geistig] gegen einen Schwellenwert ab, der vom Spielleiter festgelegt wird. In der Tabelle *Diagnoseschwellenwert* finden sich Vorschläge für Schwellenwerte je nach Situation. Es gelten die entsprechenden Würfelpoolmodifikatoren aus der Tabelle *Heilungsmodifikatoren* (SR5, S. 206). Ist der verletzte Charakter mit einem Vitalmonitor ausgestattet, erhält der Sanitäter für diese Probe einen Würfelpoolbonus von +1, der nicht mit dem Einsatz eines Medkits kompatibel ist.

Ist die Diagnoseprobe erfolgreich, erhält der Sanitäter einen Würfelpoolbonus von +2 für die folgenden Stabilisierungs- oder Behandlungsproben. Ein Patzer bei der Diagnoseprobe kann bedeuten, dass der Sanitäter ein wichtiges Detail oder einen wichtigen Befund übersehen

### DIAGNOSESCHWELLENWERT

SCHWELLENWERT	VERLETZUNG	KRANKHEIT/VERGIFTUNG
1	Leicht (1–2 Kästchen)	Ätiologie oder Gift klar ersichtlich
2	Mittel (3–5 Kästchen)	Ätiologie oder Gift häufig
3	Schwer (6–9 Kästchen)	Ätiologie oder Gift selten
5+	Kritisch (10+ Kästchen)	Ätiologie oder Gift exotisch

## GLOSSAR

**Ätiologie:** Die Lehre von der Ursache der Entstehung von Krankheiten.

**Antiemetikum:** Medikament gegen Übelkeit, manchmal auch gegen Seekrankheit eingesetzt.

**Tomografie:** Bildgebendes Verfahren, mit dem Schichtbilder mittels eindringender elektromagnetischer Wellen erstellt werden können.

hat (der Würfelpoolbonus wird auf +1 oder +0 gesenkt), während ein Kritischer Patzer bedeuten kann, dass er eine falsche Diagnose für den Patienten angestellt hat (was zu einem Würfelpoolmalus von -2 auf die folgenden Stabilisierungs- oder Behandlungsproben führt).

## DIAGNOSE UND MAGIE

Neben der oben beschriebenen konventionellen Diagnoseprobe können Erwachte Heiler mit magischen Mitteln Wunden beurteilen und Krankheiten diagnostizieren. Dies kann auf zwei Arten geschehen. Erstens kann jeder Zauberer, der die astrale Wahrnehmung beherrscht, durch Askennen des verletzten Charakters eine Diagnose erstellen. Der Zauberer muss eine Komplexe Handlung aufwenden, um eine Probe auf Askennen + Intuition [Astral] mit einem Schwellenwert abzulegen, der vom Spielleiter anhand der oben beschriebenen Richtlinien festgelegt wird. Gelingt die Probe, erhält der Zauberer den gleichen Würfelpoolmodifikator von +2 auf alle folgenden magischen oder mundanen Stabilisierungs- oder Behandlungsversuche.

Alternativ kann ein Zauberer auch den Zauber *Diagnose* (der im kommenden *Straßengrimoire* beschrieben werden wird) gegen einen wie oben beschrieben festgelegten Schwellenwert wirken. Wird der Zauber erfolgreich gewirkt, erhält der Zauberer den gleichen Würfelpoolmodifikator von +2 auf alle folgenden magischen oder mundanen Stabilisierungs- oder Behandlungsversuche.

## BEHANDLUNGSPROBEN

Nach der Stabilisierung eines verletzten Charakters und der Diagnose von Art und Ausmaß der Verletzung kann sich der Sanitäter um die eigentliche Heilung der Wunden kümmern. Die Behandlung erfolgt normalerweise außerhalb eines Kampfes, aber manchmal ist dies nicht möglich.

Sollen Wunden im Kampf versorgt werden, ist gemäß den optionalen Regeln zur Versorgung unter Beschuss eine Behandlungsprobe erforderlich. Im Gegensatz zur Stabilisierung entfernt die erfolgreiche Behandlung von Wunden Schaden vom Zustandsmonitor des verletzten





Charakters. Der Charakter, der Hilfe leistet, muss eine erfolgreiche Probe auf Erste Hilfe + Logik [Geistig] (2) ablegen, wie in SR5 auf Seite 204 beschrieben. Es gelten die Standardregeln mit den folgenden Ausnahmen. Erstens: Wenn der verletzte Charakter seinen Körperlichen Zustandsmonitor noch nicht überschritten hat, wird er durch eine erfolgreiche Behandlungsprobe auch stabilisiert, und es tritt kein weiterer fortschreitender Schaden auf. Wenn der Charakter seinen Körperlichen Zustandsmonitor überschritten hat und überschüssigen Schaden ansammelt, ist trotzdem eine Stabilisierungsprobe erforderlich, um den fortlaufenden Schaden zu unterbinden. Zweitens: Wurde der verletzte Charakter vorher schon stabilisiert, senken Nettoerfolge bei der Behandlungsprobe den Schaden um jeweils 2 Kästchen. Die maximale Anzahl an Nettoerfolgen, die auf diese Art eingesetzt werden können, ist gleich dem Fertigkeitswert des Sanitäters in Erste Hilfe oder gleich der Medkit-Stufe, wobei der höhere Wert zählt (siehe **Medkits und Autodocs** einsetzen, S. 19).

Der Einsatz der Fertigkeit Medizin außerhalb eines Kampfes, um bei der Heilung zu helfen, unterscheidet sich nicht von den Standardregeln (SR5, S. 206).

## BEHANDLUNG UND MAGIE

Magische Heilung in Form des Zaubers Heilen hat sich mit einer Ausnahme im Vergleich zu den Standardregeln nicht geändert. Wenn der verletzte Charakter seinen Körperlichen Zustandsmonitor nicht überschritten hat, wird er durch einen erfolgreichen Zauber Heilen automatisch stabilisiert, wodurch es zu keinem zusätzlichen fortschreitenden Schaden mehr kommt. Wenn der Charakter seinen Körperlichen Zustandsmonitor überschritten hat und überschüssigen Schaden ansammelt, ist trotzdem eine Stabilisierungsprobe erforderlich.

## ERWEITERTE REGELN ZU MEDKITS UND AUTODOCS

Da Medkits und Autodocs bei den meisten Spielen nur eine Hintergrundrolle spielen, sind die Grundregeln im *Shadowrun*-Grundregelwerk einfach gehalten, damit sie leicht angewendet werden können. Zwar gehen die Grundregeln davon aus, dass alle Medkits und Autodocs ähnliche Funktionen und Fähigkeiten haben, aber es gibt einige wichtige Unterschiede. Die folgenden optionalen Regeln sind für Spielleiter und Spieler gedacht, die sich eine detailliertere Regelmechanik wünschen.

## MEDIZINISCHE EXPERTENSYSTEME

Die veröffentlichten *Shadowrun* Materialien beschreiben eine Reihe von Systemen, die autonome medizinische Versorgung leisten können: Medkit, Autodoc, Stabili-

sierungseinheit und so weiter. Sie alle beschreiben verschiedene medizinische Expertensysteme und/oder Computer, die medizinische Daten analysieren und die Pflege des Patienten leiten. Medizinische Expertensysteme fallen normalerweise in eine von zwei Kategorien. Ein Medkit enthält medizinische Verbrauchsmaterialien und ein medizinisches Expertensystem. Medkits können in eingeschränktem Maße autonom handeln, indem sie den biometrischen Status eines Patienten überwachen, Medikamente und Sauerstoff verabreichen und so weiter, aber meistens muss ein Metamensch die aktiveren Aufgaben übernehmen. Ein Autodoc andererseits ist ein medizinisches Expertensystem, das auf einer funktionalen Drohnenplattform aufgebaut ist. Sie ist üblicherweise selbstfahrend und verfügt über Robotergliedmaßen. Mit diesen Zusatzfunktionen kann ein Autodoc auch aktivere Aufgaben ausführen und ist darauf ausgelegt, unabhängig von einem metamenschlichen Bediener zu funktionieren.

## KOMPONENTEN UND FÄHIGKEITEN

Wie beinahe alle Geräte in *Shadowrun* besitzen Medkits und Autodocs Mikrocomputer mit WiFi-Fähigkeit, die Daten analysieren und ihre verschiedenen Funktionen verwalten. Auf allen Medkits und Autodocs befinden sich medizinische Inhalte unterschiedlicher Komplexität, von einfachen Medikamenten-Datenbanken und Anatomie-Tutorials über komplexe Diagnosealgorithmen bis hin zu schrittweisen Anleitungen für einfache Operationen. Diese Inhalte können fähigen Anwendern als Ressource und ungelerten Anwendern als Leitfaden dienen. Sie dienen auch als Wissensfundus für das Gerät selbst, wenn es autonom agiert. In jeder dieser Situationen kann man mit einer Probe auf Computer + Logik [Geistig] auf diese Daten zugreifen, um alle Arten von medizinischen Proben (siehe **Biotech, Wissensfertigkeiten und Datensuche**, S. 13) zu verbessern. Die Nettoerfolge bei dieser Probe sind allerdings durch die Stufe des Geräts beschränkt.

Alle Medkits und Autodocs fungieren als Drohnen mit unterschiedlichen Kapazitäten für autonomen Betrieb und Riggerkontrolle. Mit den erweiterten Regeln wird angenommen, dass alle Medkits und Autodocs, wenn nicht anders angegeben, eine Pilotstufe gleich ihrer Gerätestufe haben. Weitere Informationen darüber, wie und wo die Pilotstufe ins Spiel kommt, finden Sie unter **Medkits und Autodocs** einsetzen auf S. 19. Grundsätzlich sind alle Autodocs und Medkits mit Stufe 4 und höher serienmäßig mit einem Riggerinterface ausgestattet. Einfachere Medkits (Stufe 3 und niedriger) müssen nachgerüstet werden, was 250 Nuyen kostet und eine Ausgedehnte Probe auf Hardware + Logik [Geistig] (4, 2 Stunden) erfordert.

Wie oben erwähnt, unterscheiden sich Medkits und Autodocs vor allem darin, ob sie bestimmte Tätigkeiten, wie das Anlegen von Infusionen, das Verbinden von Wunden und einfache Operationen, selbst ausführen können. Im Allgemeinen können sich Medkits nicht von alleine bewe-





gen und sind auch nicht mit Roboterarmen ausgestattet. Wenn ein Medkit nicht mit diesen Funktionen nachgerüstet wurde, übernimmt es eine recht passive Rolle (Biometrie des Patienten überwachen, Medikamente geben usw.) und benötigt einen metamenschlichen Anwender, der die aktiven Aufgaben übernimmt (einschließlich der unten beschriebenen Probe zum Verbinden des Medkits mit einem Patienten). Autodocs hingegen bringen diese Funktionen von Haus aus mit. Entsprechend kann ein Autodoc seine eigenen Vitalmonitore einrichten, Infusionen anlegen, Slap-Patches aufbringen, Wunden verbinden und sogar als fähiger Assistent dienen (SR5, S. 206). Eine wichtige Ausnahme von dieser Regel ist das Valkyrie-Modul, das sich nicht von alleine bewegen kann, in jeder anderen Hinsicht aber als Autodoc gilt, der in einem Fahrzeug installiert ist.

Medkits und Autodocs verwenden eine kombinierte Erste-Hilfe/Medizin-Autosoft, wenn sie Biotech-Fertigkeitsproben ablegen. Wenn Sie diese erweiterten Regeln einsetzen, dann gehen Sie davon aus, dass, wenn nicht anders angegeben, die Autosoft des Medkits oder Autodocs seiner Stufe entspricht. Diese Autosofts funktionieren ähnlich wie Aktionssofts oder Lehrsofts, wenn sie einen ungelerten Benutzer führen, sie verleihen dem Anwender aber keine aktive Fertigkeit, wie eine Aktionssoft dies tut. Ein ungelerner Anwender unterliegt dem medizinischen Expertensystem des Geräts und muss die Anweisungen befolgen, die das Gerät ihm gibt, um zum nächsten Schritt zu gelangen. Die Funktion ist zwar ähnlich, aber eine für ein Medkit entwickelte Autosoft funktioniert nicht bei einem Autodoc, da die oben erwähnten funktionellen Unterschiede zu groß sind. Das sollte das Spiel im Regelfall nicht beeinflussen, aber der Spielleiter kann von Spielern, die ein Medkit verändern, etwa indem sie Roboterarme hinzufügen, verlangen, dass sie die Autosoft des Medkits ebenfalls upgraden.

Alle Autodocs und Medkits haben einen WiFi-Vitalmonitor, der am Patienten angebracht wird, um Daten über den Gesundheitsstatus und die Vitalzeichen des Patienten zu sammeln. Alle außer den einfachsten Medkits (Stufe 3 und höher) können intravenöse Infusionen legen, und die meisten sind mit Masken zur Abgabe von Sauerstoff und anderen Gasen ausgestattet. Bessere Medkits können auch Blut, ausgeatmete Luft, Schweiß und andere Flüssigkeiten analysieren. Das Anbringen aller nötigen Leitungen, Drähte und Schläuche an einem Patienten braucht Zeit. Regeltechnisch bedeutet das, dass ein Sanitäter eine erfolgreiche Ausgedehnte Probe auf Erste Hilfe + Logik [Geistig] (4, 1 Komplexe Handlung) ablegen muss. Medkits und Autodocs können vorher auch mit einer Komplexen Handlung Host Betreten auf die getragenen oder implantierten medizinischen Geräte (Vitalmonitore, Injektionssysteme usw.) eines Patienten zugreifen (SR5, S. 237).

Medkits und Autodocs sind mit einfachen medizinischen Verbrauchsmaterialien ausgestattet, wie etwa Verbänden, Schienenmaterial, Einwegspritzen, häufig verwendeten Medikamenten und verschiedenen Operationswerkzeugen. Die Qualität und Vielseitigkeit dieser

Materialien hängt von der Stufe des Medkits oder Autodocs ab, aber jedes Medkit und jeder Autodoc, das oder der mit Material ausgerüstet ist, hebt den Würfelpoolmodifikator von -3 für fehlende medizinische Vorräte (SR5, S. 206) auf. Medizinische Werkzeuge und Vorräte können separat gekauft werden, um die Vorräte eines Medkits aufzustocken oder durch einen geschulten metamenschlichen Sanitäter einzeln verwendet zu werden (siehe **Medkit-Vorräte verbrauchen**, S. 20).

Die Tabelle *Medkit-Komponenten* enthält Beispiele dafür, was man in einem Medkit oder Autodoc einer bestimmten Stufe finden kann. Je höher die Stufe eines Medkits, desto mehr Vorräte enthält es und desto größer ist es. Die Tabelle führt auch Tarnbarkeitsmodifikatoren für die jeweilige Medkitstufe auf, zusammen mit einer genaueren optionalen Kostenstruktur für die hier vorgestellten erweiterten Regeln.

## MEDKITS UND AUTODOCS EINSETZEN

Man kann Medkits und Autodocs auf unterschiedliche Arten einsetzen, und sie funktionieren unterschiedlich, je nachdem, ob sie von einem geschulten Sanitäter oder einem ungeschulten Laien verwendet werden. Meist werden Medkit oder Autodoc unter der direkten Kontrolle eines metamenschlichen Bedieners eingesetzt. In diesen Situationen gilt die Stufe des Medkits oder Autodocs als positiver Würfelpoolmodifikator für die entsprechende Biotech-Fertigkeitsprobe. Bei Verwendung durch einen geschulten Bediener stellen Medkit oder Autodoc dem Anwender Diagnosealgorithmen, nützliche Tipps und Behandlungsvorschläge bereit, die auf den vorhandenen Vorräten basieren. Bei Verwendung durch einen ungeschulten Bediener gehen Medkit und Autodoc in den Tutorial-Modus und zeigen dem Anwender leicht zu befolgende schrittweise Anweisungen an.

Wird ein Medkit nach den *Shadowrun*-Grundregeln von einem ungeschulten Bediener eingesetzt, ersetzt die Stufe des Medkits die entsprechende Biotech-Fertigkeit des Benutzers, wodurch ein Improvisieren nicht möglich ist. Gemäß den hier vorgestellten erweiterten Regeln wirkt die Stufe des Medkits nur als Würfelpoolmodifikator und gilt nicht als Ersatz für die entsprechende Biotech-Fertigkeit oder verhindert Improvisieren.

Wie andere mit der Matrix verbundene Geräte können auch Medkits und Autodocs mit der Handlung *Gerät Steuern* (SR5, S. 237) oder - wenn sie mit einem Riggerinterface ausgerüstet sind - der Handlung *In ein Gerät Springen* (SR5, S. 238) ferngesteuert werden. Die medizinische Behandlung per Fernsteuerung ist allerdings durch die eingeschränkte Manövrierbarkeit und Vielseitigkeit des Medkits oder der Drohnenplattform des Autodocs beschränkt und erleidet deshalb einen Würfelpoolmodifikator von -2 auf alle Behandlungs- und Stabilisierungsproben. Die Stufe des Medkits bzw. Autodocs wird bei diesen Proben aber trotzdem als positiver Würfelpoolmodifikator hinzugefügt.





## MEDKIT-KOMPONENTEN

STUFE	BEISPIELINHALT	SONSTIGE FÄHIGKEITEN	GRÖSSE (TARNBARKEITS-MODIFIKATOR)	PREIS
1	<b>Vorräte:</b> Verbände, Klebeband, Schere, Alkohol- oder Jodlösung, orale Medikamente gegen Schmerz und Übelkeit <b>Expertensystem:</b> einfache Medikamenten-Datenbank, Anatomie-Tutorial, Krankheits-Wiki	Keine	Große Tasche (-2)	100 ¥
2	<b>Vorräte:</b> wie oben plus Schienen, Einwegspritzen, Auswahl an intravenösen Medikamenten zur direkten Gabe, Antibiotika, Taschenlampe, Kleiderschere <b>Expertensystem:</b> einfache Krankheitsübersicht, umfassende Medikamenten-Datenbank	Keine	Kleine Tasche oder Gürteltasche (-1)	400 ¥
3	<b>Vorräte:</b> wie oben plus Intubationsinstrumente, IV-Schläuche, Auswahl an intravenösen Medikamenten zur Infusion, Sauerstoffmaske, Wärmedecke <b>Expertensystem:</b> einfache Diagnosealgorithmen, klinische Rechner, genaue Krankheitsübersicht	IV-Infusion, Gasverabreichung	Große Tasche oder Gürteltasche (+0)	900 ¥
4	<b>Vorräte:</b> wie oben plus einfaches OP-Besteck, Auswahl an Slap-Patches oder Injektionssystem <b>Expertensystem:</b> erweiterte Diagnosealgorithmen, Leitfaden für einfache Verfahren	Analyse von Körperflüssigkeiten, Riggerinterface	Kleiner Rucksack oder kleine Reisetasche (+1)	1.600 ¥
5	<b>Vorräte:</b> wie oben plus injizierbare nanitenbasierte Behandlungen, STATscan-Bildgeber <b>Expertensystem:</b> Online-Matrix-Support, Leitfaden für erweiterte Verfahren	Handbildgeber	Großer Rucksack oder Reisetasche (+2)	2.500 ¥
6	<b>Vorräte:</b> wie oben plus komplettes OP-Besteck, sterile Tücher, Anästhesiegase usw. <b>Expertensystem:</b> Matrix-Expertenhilfe (mit Abo), schrittweiser Leitfaden für einfache Operationen	DocWagon MedEvac-Aboservice	Übergroße Reisetasche oder größer (+3)	3.600 ¥

Alle Medkits und Autodocs können bis zu einem gewissen Grad auch autonom handeln. Laut den *Shadowrun*-Grundregeln verwenden Medkits ihre Stufe, wenn sie autonom handeln. Gemäß den hier vorgestellten erweiterten Regeln verwenden Medkits und Autodocs jedoch Pilot + Stufe für Biotech-Fertigkeitsproben. In diesem Fall

steht ihre Stufe für die oben erwähnte kombinierte Erste-Hilfe/Medizin-Autosoft.

Die untenstehende Tabelle *Medkit-Würfelpools* zeigt die Würfelpools für Biotech-Fertigkeitsproben unter verschiedenen Bedingungen.

## MEDKIT-WÜRFELPOOLS

SITUATION	WÜRFELPOOL
Ungeschulter Anwender, keine Vorräte, kein Medkit	[Logik – 4]
Geschulter Anwender, keine Vorräte, kein Medkit	[Biotech-Fertigkeit + Logik] – 3
Ungeschulter Anwender mit Vorräten	[Logik – 1]
Geschulter Anwender mit Vorräten	[Biotech-Fertigkeit + Logik]
Ungeschulter Anwender mit Medkit (Direktsteuerung)	[Logik – 1] + Stufe
Geschulter Anwender mit Medkit (Direktsteuerung)	[Biotech-Fertigkeit + Logik] + Stufe
Ungeschulter Anwender mit Medkit (Fernsteuerung/Hineingesprungen)	[Logik – 1] + Stufe – 2
Geschulter Anwender mit Medkit (Fernsteuerung/Hineingesprungen)	[Biotech-Fertigkeit + Logik] + Stufe – 2
Medkit oder Autodoc (Autonomer Betrieb)	[Pilot + Stufe]





## MEDKIT-VORRÄTE VERBRAUCHEN

Zwar enthalten Medkits einige wiederverwendbare Teile, doch besteht der Großteil eines Medkits aus Verbrauchsmaterialien. Unter normalen Umständen enthält ein Medkit oder Autodoc ausreichend Vorräte, um so viele Patienten zu versorgen, wie seine Stufe beträgt. Jedes Mal, wenn das Gerät zur Behandlung oder Stabilisierung von Wunden eingesetzt wird, sinkt dieser Vorrat um 1. Dies hat aber keinen Einfluss auf die Stufe des Geräts und senkt auch nicht den positiven Würfelpoolmodifikator. Sinkt der Vorrat hingegen auf 0, heben das Medkit bzw. der Autodoc nicht mehr den Würfelpoolmodifikator von -3 für fehlende medizinische Vorräte (SR5, S. 206) auf. Vorräte können einzeln gekauft werden, um ein Medkit oder einen Autodoc aufzufüllen bzw. für den Gebrauch durch einen Charakter ohne ein solches Gerät (SR5, S. 454).

### IMPROVISIERTE MEDIZINISCHE VORRÄTE (OPTIONALE REGEL)

Manchmal hat ein geschulter Sanitäter keine medizinischen Vorräte, wenn er sie gerade braucht. In solchen Fällen kann ein fleißiger Runner Vorräte aus einfachen Dingen oder Materialien improvisieren, die gerade verfügbar sind – etwa einen Gürtel als Aderpresse verwenden, Kleidung zu Verbänden zerreißen oder sogar kleine Operationen mit einem Drohnen-Reparaturwerkzeug durchführen. In Situationen, in denen ein Charakter medizinische Vorräte improvisieren muss, wendet er eine Komplexe Handlung auf und legt eine Probe auf Erste Hilfe + Intuition [Geistig] ab. Jeder Erfolg bei dieser Probe senkt den Modifikator von -3 für fehlende medizinische Vorräte (SR5, S. 206) um 1, bis zu einem Minimum von 0. Die Zeit, die für die Erste Hilfe nötig ist, steigt um 50 % (multiplizieren Sie die Zeit mit 1,5), um die zusätzliche Zeit darzustellen, die für die Modifikation von Gegenständen und Materialien für unvorhergesehene Zwecke benötigt wird. Der Spielleiter hat das letzte Wort darüber, ob der Charakter passende Materialien zur Verfügung hat, mit denen er improvisieren kann.

## MEDKITS AUFWERTEN (OPTIONALE REGEL)

Mit den erweiterten Regeln können Spieler ein Medkit aufwerten, um einen größeren Würfelpoolbonus aus einem kleineren Paket zu erhalten. Der Hauptvorteil des Aufwertens eines Medkits liegt darin, dass man die Tarnbarkeitsmodifikatoren von größeren Kits vermeidet. Die Würfelpoolboni, die ein Medkit gewährt, hängen nicht nur von der Stufe seiner Software oder der Qualität der erhaltenen Vorräte ab, sondern von einer Kombination aus beidem. Die Aufwertung eines Medkits besteht also in der

Neuinstallation höherstufiger Software, dem Hinzufügen detaillierterer medizinischer Inhalte und dem Auswechseln des Inhalts eines Kits durch eine zielgenauere Auswahl höherwertiger Werkzeuge und Vorräte.

Nur Medkits mit Stufe 4 oder höher können auf diese Weise aufgewertet werden. Um ein Medkit aufzuwerten, zahlt der Charakter eine Summe in Höhe des Medkitpreises und legt eine Ausgedehnte Probe auf Kybernetik + Logik [Geistig] (Stufe des Medkits + 2, 1 Stunde) ab. Gelingt die Probe, wird die Stufe des Medkits um 2 erhöht, aber es hat weiter seine ursprüngliche Größe und seinen ursprünglichen Tarnbarkeitsmodifikator. Das Vorratslimit des Medkits bleibt ebenfalls unverändert; die Zahl der Patienten, die mit dem Medkit behandelt werden können, bevor es nachgefüllt werden muss, entspricht der ursprünglichen Stufe. Autodocs können nicht auf diese Weise aufgewertet werden, die einzelnen Pilot- und Autosoftstufen können aber gemäß der Standardregeln zur Aufwertung von Drohnensoftware erhöht werden.

## NEUE MEDIKAMENTE, TOXINE UND PATHOGENE

### MEDIKAMENTE

#### CRASH

**Dauer:** Speziell

**Wirkung:** Speziell

Crash ist eine injizierbare Form der hochwirksamen vasoaktiven und stimulierenden Wirkstoffe aus Trauma-Patches. Bei intravenöser Gabe kann der Patient in jeder Runde eine Stabilisierungsprobe nach den Standardregeln für Trauma-Patches (SR5, S. 455) ablegen. Wenn Sie die Regeln für Versorgung unter Beschuss verwenden, finden Sie unter Verwendung von **Trauma-Patches und Crash**, S. 16, weitere Informationen.

#### CRYO

**Dauer:** (30 - Konstitution) Minuten

**Wirkung:** Verlangsamt fortschreitenden und überschüssigen Schaden

Cryo ist ein Cocktail aus wirkungsvollen Paralytika, Schmerzmitteln und Beruhigungsmitteln, mit denen der Metabolismus eines Empfängers dramatisch verlangsamt wird. Bei Infusion mit einem Schnellinfusor (siehe **Biotech-Ausrüstung**, S. 24) versetzt das Medikament den Patienten in eine Art Scheintod. Dies senkt die Ansammlung von fortschreitendem und überschüssigem Schaden dramatisch und verschafft mehr Zeit zur Stabilisierung und Behandlung von Wunden. Die Auswirkungen von Cryo kehren sich sehr schnell um, sobald die Infusion gestoppt wird. Charaktere, die eine Cryo-Infusion erhalten, sammeln ein zusätzliches Kästchen fortschreitenden oder überschüssigen Schaden alle (Konstitution x 4) Kampfrunden an. Eine einzige Dosis Cryo hält etwa 30 Minuten an, die Dauer ist bei größeren Metamenschen jedoch kürzer. Während der Infusion ist der Charakter



kampfunfähig und kann keine Handlungen ausführen. Nach Ende der Infusion erlangt der Charakter nach (Konstitution) Kampfrunden das Bewusstsein wieder. Danach erleidet er einen Würfelpoolmodifikator von -4 auf alle Proben, der alle (Konstitution) Kampfrunden um 1 gesenkt wird, bis er auf 0 fällt.

### HEMOSYNTH

**Dauer:** (Konstitution) Kampfrunden

**Wirkung:** Kehrt kumulativen und überschüssigen Schaden um

HemoSynth ist ein modernes Blutersatzprodukt mit gentechnisch veränderten Plasmaproteinen, die Sauerstoff sehr gut binden können. Wird HemoSynth einem Charakter mit fortschreitendem oder überschüssigem Schaden verabreicht, kehrt es kurzzeitig die Schadensansammlung um und verbessert die Überlebenschancen, bis der Charakter medizinisch behandelt werden kann. Eine Dosis HemoSynth wird Einheit genannt und erfordert einen Schnellinfusor (s. **Biotechnologie-Ausrüstung**, S. 24). Jede Einheit benötigt für die Infusion eine Anzahl von Kampfrunden gleich dem Attribut Konstitution des Patienten. Nach Abschluss der Infusion würfelt der Patient Konstitution x 2. Jeder Erfolg entfernt ein Kästchen fortschreitenden oder überschüssigen Schadens. Der Schaden kann nicht unter den Grundscha-den gesenkt werden, der zum fortschreitenden oder überschüssigen Schaden führte. Der Patient wurde aber noch nicht stabilisiert und sammelt während und nach der Infusion weiter Schaden an, bis er stabilisiert wird.

### NANOSCAN

**Dauer:** 24 Stunden

**Wirkung:** Injizierbarer Nano-Vitalmonitor

NanoScan ist eine injizierbare Suspension von weichen Naniten, die häufig als Nano-Vitalmonitor eingesetzt werden. Nach der Injektion fließen die Sensornaniten durch den Körper des Patienten und senden biometrische Daten, die von einem kleinen externen Empfänger statt einem implantierten Diagnoseprozessor gesammelt werden. Der Empfänger sendet die Daten an ein Kommlink oder Medkit weiter. Da ihm die implantierten Komponenten des Nano-Vitalmonitors fehlen, zerfällt das System schnell und verliert nach 24 Stunden seine Funktion.

### NEOSTIGMIN

**Dauer:** 10 x 1W6 Minuten

**Wirkung:** Hebt die Wirkung von Lähmung auf

Neostigmin ist ein älteres Medikament, mit dem der toxische Kontakt zu Nervenkampfstoffen und anderen Chemikalien bekämpft wird, die zu neuromotorischen Fehlfunktionen führen. Wird einem Charakter, der unter den Auswirkungen von Lähmung (SR5, S. 410) leidet, dieses Medikament verabreicht, wird seine Reaktion für die Bestimmung, ob er gelähmt bleibt, verdoppelt. Neostigmin halbiert außerdem die Wirkungszeit von Lähmung von 1 Stunde auf 30 Minuten.

### ONDANSETRON

**Dauer:** 10 x 1W6 Minuten

**Wirkung:** Hebt die Wirkung von Übelkeit auf

Ondansetron ist ein wirksames antiemetisches Medikament, das schnell im zentralen Nervensystem wirkt, um Übelkeit zu bekämpfen. Wird einem Charakter, der unter den Auswirkungen von Übelkeit (SR5, S. 410) leidet, dieses Medikament verabreicht, wird seine Willenskraft für die Bestimmung, ob ihm übel bleibt, verdoppelt. Ondansetron halbiert außerdem die Wirkungszeit von Übelkeit von 10 Minuten auf 5 Minuten.

## MEDIKAMENTE

MEDIKAMENT	VERFÜGBARKEIT	PREIS (PRO DOSIS)
Crash	3	800 ¥
Cryo	8E	1.000 ¥
HemoSynth	4	2.000 ¥
NanoScan	5	500 ¥
Neostigmin	2	100 ¥
Ondansetron	2	50 ¥
Sugammadex	6	100 ¥

## TOXINE

### DREAD

**Vektor:** Injektion

**Geschwindigkeit:** 1 Kampfrunde

**Durchdringung:** 1

**Kraft:** 12

**Wirkung:** Desorientierung, Panik (siehe Beschreibung)

Dread ist ein Cocktail aus psychedelischen und panikerzeugenden Drogen, wie CCK-5, Beta-Carbolin und Psilocybin. Charaktere, die mit dem Toxin in Kontakt kommen, werden von einer Panikwelle übermannt, durch die man unbedingt von der wahrgenommenen Quelle fliehen möchte (ähnlich wie bei der Critterkraft Grauen). Wenn die Toxinwiderstandsprüfung misslingt, muss ein von Furcht überwältigter Charakter eine Selbstbeherrschungsprüfung mit einem Schwellenwert gleich der verbleibenden Kraft des Toxins ablegen. Misslingt diese Prüfung, kauert sich der Charakter vor Furcht nieder und kann in dieser Runde nicht handeln, außer zur Flucht. Der Charakter muss die oben beschriebene Selbstbeherrschungsprüfung mit dem üblichen Würfelpoolmodifikator von -2 pro Versuch am Anfang jeder Runde wiederholen, um überhaupt eine Handlung durchführen zu können.

### PICROTOXIN

**Vektor:** Einnahme

**Geschwindigkeit:** 1 Kampfrunde

**Durchdringung:** 0

**Kraft:** 12





**Wirkung:** Körperlicher Schaden, Schmerz

Picrotoxin ist ein starkes Gift aus der Frucht der Scheinmyrte (*Anamirta cocculus*). Opfer, die das Pech haben, dieses Toxin einzunehmen, werden von schweren Krämpfen geschüttelt, die zu Kampfunfähigkeit führen können, wenn dem Gift nicht widerstanden wird. Das Opfer kann dann also erst wieder handeln, wenn die Kraft des Toxins auf 0 gesenkt wird. Sobald die Kraft auf 0 gesenkt ist, benötigt das Opfer zwei Kampfrunden, um die Wirkung abzuschütteln, es kann also immer noch nicht handeln. In der folgenden Kampfrunde kann das Opfer handeln, wenn auch mit einem Würfelpoolmalus von -3 auf alle Handlungen. Dieser Nachteil wird jede Kampfrunde um 1 gesenkt, bis er auf 0 gefallen ist.

**RETRO**

**Vektor:** Inhalation

**Geschwindigkeit:** 1 Kampfrunde

**Durchdringung:** 0

**Kraft:** 9

**Wirkung:** Körperlicher Schaden, Lähmung, Schmerz

Retro ist ein Sammelbegriff für eine primitiv synthetisierte Mischung aus antiquierten Neurotoxinen wie Cyclosarin, Phosgen oder VX bezieht. Sie sind zwar nicht so ausgeklügelt oder effektiv wie neuere Mittel, sind aber billig und relativ leicht herzustellen. Dies hat zu einem Wiederaufleben ihres Gebrauchs bei verschiedenen kleinen Militärs, Aufständischen und sogar einigen gewalttätigen Gangs geführt. Wenn einer Vergiftung mit Retro nicht widerstanden wird, führt es zu Lähmung, wirbelbrechenden Krämpfen und schließlich zum Tod durch Ersticken.

**ROCURONIUM**

**Vektor:** Injektion

**Geschwindigkeit:** 1 Kampfrunde

**Durchdringung:** 0

**Kraft:** 15

**Wirkung:** Lähmung

Rocuronium wird häufig als „Rock“ bezeichnet und ist ein starkes Lähmungsmittel, das sehr schnell zu wirken beginnt. Es hat wenige Nebenwirkungen und kann mithilfe eines speziellen Medikaments namens Sugammadex schnell unschädlich gemacht werden, was die verbleibende Kraft des Toxins pro Kampfrunde nach der Injektion des Gegenmittels um 2 senkt.

**PATHOGENE**

**CRYPTOCOCCUS METAFORMANS**

**Vektor:** Kontakt (Astral)

**Geschwindigkeit:** 1 Monat (6)

**Durchdringung:** 0

**Kraft:** 5

**Art:** Pilz (Erwacht)

**Wirkung:** Auraschwund (siehe Beschreibung), Übelkeit

*Cryptococcus metaformans* ist ein seltener Erwachter Pilz, der astrale Umgebungen kontaminiert und von dem bekannt ist, dass er opportunistische Infektionen bei astral aktiven Wesen verursacht. Die folgende Erkrankung ist geprägt von Unwohlsein, Gedeihstörungen und chronischem astralem Schwund, der die Aura des Opfers über Monate hinweg schwächt und zum Tod führen kann, wenn er unbehandelt bleibt. Jeder Charakter, der in einem kontaminierten Bereich astral projiziert oder wahrnimmt, ist gefährdet. Durch die Infektion wird die Essenz des Charakters zeitweilig um die Kraft der Krankheit gesenkt (mit gegebenenfalls entsprechender Senkung der Magie). Bei richtiger Behandlung (gewöhnlich mithilfe des Zaubers Krankheit Heilen) gewinnt das Opfer alle 24 Stunden 1 Punkt Essenz zurück, bis sein Ausgangswert wieder erreicht ist. Wird die Essenz des Charakters jedoch auch nur einmal auf 0 gesenkt, ist der Patient durch die Krankheit außer Gefecht gesetzt. Erhält er innerhalb von 12 Stunden, nachdem er bewusstlos geworden ist, nicht irgendeine Art von Heilung oder Stabilisierung, so stirbt er.

**CYPHER**

**Vektor:** Inhalation, Injektion

**Geschwindigkeit:** 12 Stunden (10)

**Durchdringung:** 0

**Kraft:** 6

**Art:** Virus

**Wirkung:** Desorientierung, Gedächtnisverlust (siehe Beschreibung), Geistiger Schaden

Cypher nutzt einen gentechnisch erzeugten retroviralen Vektor, um Daten in das Genom des Patienten zu kodieren, die später durch Gensequenzierung abgerufen werden können. Patienten werden normalerweise über einen Inhalator infiziert und erleiden eine leichte, grippeähnliche Erkrankung, die während der gesamten Infektion anhält. Kodierte Daten bleiben während der gesamten Infektion brauchbar, zerfallen aber schnell, sobald die Infektion ausgestanden ist. Leider neigt der virale Vektor dazu, sich an Nervenzellen im Hippocampus anzuhängen, weshalb ein Verlust des Kurz- oder Langzeitgedächtnisses eine ernsthafte Nebenwirkung sein kann.

Ist der Patient ein Freiwilliger, dann senken Sie den Würfelpool für die erste Krankheitswiderstandsprobe um 2. Übersteigt die Kraft der Injektion zu irgendeinem Zeitpunkt das Logikattribut des Patienten, erleidet er einen Gedächtnisverlust. Solche Charaktere müssen eine erfolgreiche Erinnerungsprobe mit einem Schwellenwert von (Aktuelle Kraft - Logik) ablegen, um Wissensfertigkeiten einzusetzen oder sich an Informationen aus den

**TOXINE**

TOXIN	VERFÜGBARKEIT	PREIS (PRO DOSIS)
Dread	12E	1.000 ¥
Picrotoxin	8E	250 ¥
Retro	10V	500 ¥
Rocuronium	6E	50 ¥





letzten 12 bis 24 Stunden zu erinnern. Zur Kodierung des Virus ist eine medizinische Werkstatt nötig, für das Auslesen der Daten ein medizinischer Laden. Die Daten können auch nach den Standardregeln verschlüsselt werden.

## CYPHER

PATHOGEN	VERFÜGBARKEIT	PREIS (PRO DOSIS)
Cypher	16E	5.000 ¥

## RED MASQUE

**Vektor:** Inhalation

**Geschwindigkeit:** 1 Tag (6)

**Durchdringung:** 2

**Kraft:** 6

**Art:** Virus

**Wirkung:** Desorientierung, gesenktes Geistiges Attribut

Red Masque ist ein biochemischer Kampfstoff, der im frühen 21. Jahrhundert von den USA entwickelt wurde. Der Virus ist auf Aerosolabgabe und hohe Infektionsraten ausgelegt und greift das zentrale Nervensystem an. Er verursacht Schwäche, Verlust der geistigen Funktionen, Desorientierung, Delirium und schließlich den Tod. Im frühen Stadium kommt es zu roten Flecken auf der Haut, übermäßig stark laufender Nase und Haarausfall. Ist eine Person infiziert, senken Sie Stärke, Logik und Willenskraft um die nicht widerstandene Kraft der Krankheit. Wird zu irgendeinem Zeitpunkt eines dieser Attribute auf 0 gesenkt, stirbt der Charakter.

## NEUE ZAUBER UND KRÄFTE

### ZAUBER

#### AUGENBLICK DES TODES (WAHRNEHMUNG/AKTIV, GERICHTET)

**Art:** M

**Reichweite:** B

**Dauer:** A

**Entzug:** KS - 3

Dieser Zauber liefert Informationen über die direkte Todesursache einer kürzlich verstorbenen Kreatur und die Umstände ihres Ablebens. Der Zaubende erlebt die letzten Momente im Leben des Opfers durch verschwommene Blicke und instinktive Eindrücke, die recht nervenaufreibend sein können, wenn das Opfer eines unnatürlichen Todes gestorben ist. Dieser Zauber muss innerhalb einer Anzahl von Stunden nach dem Tod des Opfers gleich seiner Essenz gewirkt werden (bei einem toten Straßensamurai muss man sich also ranhalten). Nettoerfolge bei der Spruchzaubereprobe bestimmen die erhaltenen Informationen, wie in der Tabelle *Ergebnis von Wahrnehmungszaubern* (SR5, S. 292) angegeben. War der Tod des Opfers besonders grausam, kann der

Spielleiter eine Selbstbeherrschungsprobe mit einem Schwellenwert verlangen, der der Hintergrundstrahlung entspricht, um den Zauber wirken zu können.

#### INZISION (MANIPULATION/TRANSFORMATION)

**Art:** P

**Reichweite:** B

**Dauer:** A

**Entzug:** KS - 2

Dieser Zauber verändert die Zellstruktur der Haut und das darunter liegende Gewebe eines Ziels, um eine Öffnung zu schaffen, durch die Operationen und Implantationen durchgeführt werden können. Der Zauber wird immer beliebter bei Erwachten Patienten und wohlhabenden Kunden, die allgemein der Meinung sind, dass er zu besseren kosmetischen Ergebnissen führt. Die Länge der Inzision entspricht der Kraftstufe des Zaubers in Zentimetern, und die Inzision schließt sich, sobald der Zauber nicht mehr aufrechterhalten wird. Alle visuellen Wahrnehmungsproben, um Implantate zu erkennen, die mithilfe dieses Zaubers eingesetzt wurden, erhalten einen Würfelpoolmalus von -2.

### ADEPTENKRÄFTE

#### KRANKHEIT VORTÄUSCHEN

**Kosten:** 0,5 KP

Mit dieser Kraft kann ein Adept die Anzeichen und Symptome einer Krankheit so genau vortäuschen, dass alle außer den besten Experten getäuscht werden. Die Kraft führt sogar zu echten körperlichen Veränderungen, etwa Fieber und erhöhter Herzfrequenz, die einen Vitalmonitor oder ein Medkit täuschen können. Der Adept kann die Kraft für eine Anzahl von Stunden gleich seinem Magieattribut aufrechterhalten. Jede Probe, um die Krankheit als vorgetäuscht zu diagnostizieren, muss gegen einen Schwellenwert gleich dem Magieattribut des Adepten abgelegt werden.

#### SCHADEN ÜBERTRAGEN

**Kosten:** 1 pro Stufe

Diese Kraft erlaubt einem Adepten mit Todeskrallen, jeden Körperlichen Schaden, den er erlitten hat, in einen waffenlosen Angriff zu lenken und auf sein Ziel zu übertragen. Der Angriff wird mit den Standardregeln für waffenlosen Kampf abgewickelt. Für jedes Kästchen Körperlichen Schaden, den der Gegner durch den Adepten erleidet, wird ein Kästchen vom Körperlichen Zustandsmonitor des Adepten abgezogen. Die maximale Anzahl von Kästchen, die auf diese Weise übertragen werden kann, ist gleich der Stufe des Adepten in dieser Kraft. Geistiger Schaden kann nicht übertragen werden.

#### TOD VORTÄUSCHEN

**Kosten:** 1 KP

Mit dieser Kraft kann der Adept den Tod so genau imitieren, dass er Beobachter, Vitalmonitore und sogar Medkits täuschen kann. Der Adept kann die Kraft für eine Anzahl von Stunden gleich seinem Magieattribut auf-





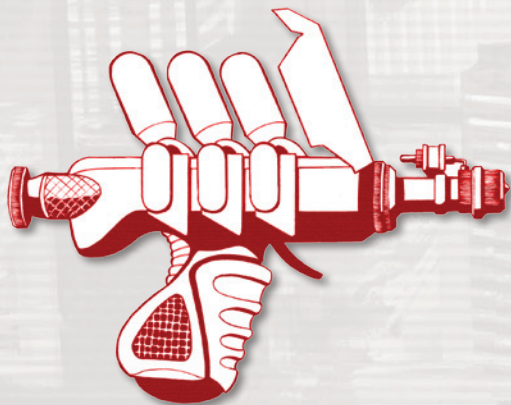
rechterhalten. Der Adept legt ein Zeitlimit fest, wann er aus seinem komatösen Zustand erwachen will; die einzige Möglichkeit, ihn früher aufzuwecken, ist der Zauber Telepathie mit einem vorher festgelegten Satz als Auslöser. Körperlicher Kontakt, Verletzungen, laute Geräusche und so weiter haben keine Wirkung auf den Adepten, der den Tod vortäuscht. Jede Probe, um Lebenszeichen zu diagnostizieren, muss gegen einen Schwellenwert gleich dem Magieattribut des Adepten abgelegt werden. Der Adept nimmt in diesem Zustand seine Umgebung nicht wahr, er hört keine Gespräche und sieht nicht, wenn jemand seine Umgebung betritt oder verlässt.

## NEUE AUSRÜSTUNG

### BIOTECH-AUSRÜSTUNG

#### VASOTECH INJEKTIONSPISTOLE

Das Vasotech Multidosis-Autoinjektionssystem ist bei militärischen und zivilen Sanitätern äußerst beliebt. Dieses kompakte Handgerät ähnelt einer Pistole. Wird es auf die Haut des Ziels gedrückt, sterilisiert der Injektor umgehend einen kleinen Bereich und verabreicht eine Injektion aus einem Multidosis-Medikamentenbehälter. Das Modell MD-9 hat einen einzelnen größeren Behälter für bis zu neun Dosen, während das neue Modell MD-3X über drei kleinere Behälter für jeweils bis zu drei Dosen verfügt. Regeltechnisch kann ein Sanitäter mithilfe einer Injektionspistole ein injizierbares Medikament mit einer Einfachen Handlung verabreichen. Der Austausch von Behältern mit dem MD-3X erfordert eine Einfache Handlung. Wenn das Gerät über ein direktes Neuralinterface gesteuert wird, erfordert es nur eine Freie Handlung.



#### VASOTECH SCHNELLINFUSOR

Der Vasotech Schnellinfusor ist ein kleines, tragbares Gerät, das über miniaturisierte Kreispumpen schnell Medikamente und Flüssigkeiten durch einen IV-Zugang leitet. Ein Schnellinfusor wird für die Verabreichung bestimmter Medikamente wie HemoSynth und Cryo benötigt. Außerdem hat jedes Medikament bzw. Toxin, das mit

einem Schnellinfusor verabreicht wird, eine Geschwindigkeit von Sofort (unabhängig von seiner eigentlichen Geschwindigkeit).

#### DOCWAGON HEMOSTATIX-VERBAND

Der HemoStatiX-Verband, der von DocWagon und Apex Pharmaceuticals entwickelt wurde, behandelt Blutungen im Feld durch eine Kombination verschiedener Mechanismen effektiv und schnell. Der Verband ist mit Hämostasemedikamenten imprägniert, die bei Kontakt mit Blut aktiviert werden. Dies löst außerdem ein Zusammenziehen des Verbands aus, sodass dieser Druck auf die Wunde ausübt. Regeltechnisch erfordert das Anlegen des HemoStatiX-Verbands zuerst eine Probe auf Erste Hilfe + Logik [Geistig] (2). Gelingt die Probe, so wird das Intervall zur Ansammlung von kumulativem bzw. überschüssigem Schaden auf (Konstitution + 2) Kampfrunden erhöht.

#### GE STATSCAN

Der STATscan ist ein medizinisches Bildgebungsgerät, das man in der Hand halten kann und das multimodale Bildgebungstechnologie, Prognosesimulation und eine moderne Computertomographie einsetzt, um ein realistisches AR-Overlay der internen Anatomie des Patienten zu erzeugen. Das Gerät strahlt sichtbares Licht aus, das von Beobachtern gesehen werden kann. Für Diagnoseproben gewährt der STATscan einen Würfelpoolmodifikator von +2. Das System kann auch in eine Cyberhand eingebaut werden und verbraucht dabei 2 Kapazitätspunkte.

### BIOTECHNOLOGIE-AUSRÜSTUNG

GEGENSTAND	VERFÜGBARKEIT	PREIS
HemoStatiX-Verband	6	500 ¥
STATscan	8	2.500 ¥
Vasotech MD-3X Injektionspistole	6	1.500 ¥
Vasotech MD-9 Injektionspistole	4	1.000 ¥
Vasotech Schnellinfusor	4	1.000 ¥

### PANZERUNG UND PANZERUNGSMODIFIKATIONEN

#### PNEUMATISCHE ANTISCHOCKKLEIDUNG

Die pneumatische Antischockkleidung (PAK) ist ein leicht gepanzerter Ganzkörperanzug, in dessen Torso und Extremitäten pneumatische Kompressionsgeräte eingebaut sind. Der Anzug wird normalerweise unter Kleidung oder anderer Panzerung getragen und muss mit einem Vital-





monitor verbunden sein. Wird eine Blutung erkannt, übt der Anzug an dieser Stelle gezielt Druck aus, um den Blutverlust zu verlangsamen, und wirkt als System von Druckverbänden, das den Blutfluss zur Verletzung verlangsamt. Dadurch wird die Geschwindigkeit, mit der der Träger fortschreitenden bzw. überschüssigen Schaden ansammelt, auf (Konstitution + 2) Kampfrunden verlangsamt. Die Aktivierung des Anzugs behindert jedoch die Beweglichkeit. Der Träger eines aktivierten Anzugs erhält einen Würfelpoolmodifikator von -2 auf alle Geschicklichkeitsproben und Fertigungsproben, die mit Geschicklichkeit verbunden sind. Das System ist auch als Panzerungsmodifikation für gepanzerte Anzüge erhältlich.

**ZUGGRIFF**

Der Zuggriff ist eine relativ einfache Modifikation - ein Gurt, der an der Rückseite einer Panzerjacke, -weste oder -kleidung angebracht ist, mit dem ein verletzter Charakter einfacher weggezogen oder -getragen werden kann. Der Zuggriff gewährt einen Würfelpoolbonus von +2 bei Heben- und Tragenproben (SR5, S. 153), um den Charakter zu bewegen.

**PANZERUNG UND PANZERUNGSMODIFIKATIONEN**

GEGENSTAND	PANZERUNG	KAPAZITÄT	VERFÜG	PREIS
PAK-Anzug	4	4	6	500 ¥
PAK-Modifikation	-	[6]	6	500 ¥
Zuggriff	-	[1]	-	50 ¥

**DROHNEN**

**AEROQUIP M.E.D.-1 „DUSTOFF“  
MEDIZINISCHE EVAKUIERUNGSDROHNE  
(GROSSE FLUGDROHNE)**

Die Dustoff, entwickelt und vermarktet von Aeroquip Industries, ist eine Senkrechtstarter-Drohne zur medizinischen Evakuierung, die immer häufiger bei Militäreinheiten und bewaffneten zivilen Reaktionskräften eingesetzt wird. DocWagon setzt die Drohne häufig ein, wenn seine SRT-Teams am Notfallort einen bewegungsunfähigen, kritisch verletzten Kunden vorfinden. Die Drohne enthält ein schwer gepanzertes Patientenabteil, das mit einem Valkyrie-Modul ausgerüstet ist. Durch ihre Größe ist sie ein leichtes Ziel, insbesondere bei Start und Landung.

**Ähnliche Modelle:** CrashCart Airlife, Federated-Boeing Seraphim

**Standardupgrades/-zubehör:** Gepanzertes Patientenabteil (wie eine verbesserte Rigger-Schutzblase ohne Steuerungskontrollen), Riggerinterface, Verbessertes Start-/Landeprofil 2

**SHIAWASE CADUCEUS „CAD“ 7 (MITTLERE ANTHROFORM-AUTODOC-DROHNE)**

Die CAD-7 ist eine moderne Anthroform-Plattform, die mit allen Möglichkeiten eines Autodocs ausgestattet ist. Sie ist in Krankenhäusern in ganz Asien und Nordamerika sehr beliebt. Seit Kurzem gibt es eine hochgerüstete Variante, die militärischen Organisationen als kostengünstiger Ersatz für geschulte Sanitäter in hochgefährlichen Einsatzgebieten angeboten wird.

**Ähnliche Modelle:** MCT Kangohei, Ares Corpman

**Standardupgrades/-zubehör:** 2 Mechanische Arme mit Schlangenfingern, Riggerinterface, Spezielle Ausrüstung (Medkit 4)

**Anmerkung:** Die Caduceus 7 fungiert als Autodoc der Stufe 4.

**DROHNEN**

DROHNE	HANDLING	GESCHW.	BESCHL.	RUMPF	PANZERUNG	PILOT	SENSOR	VERFÜG.	PREIS
Aeroquip Dustoff	3	4	4	4	5	4	3	10E	12.000 ¥
Caduceus 7	4	2	1	5	3	2	1	12E	16.500 ¥

