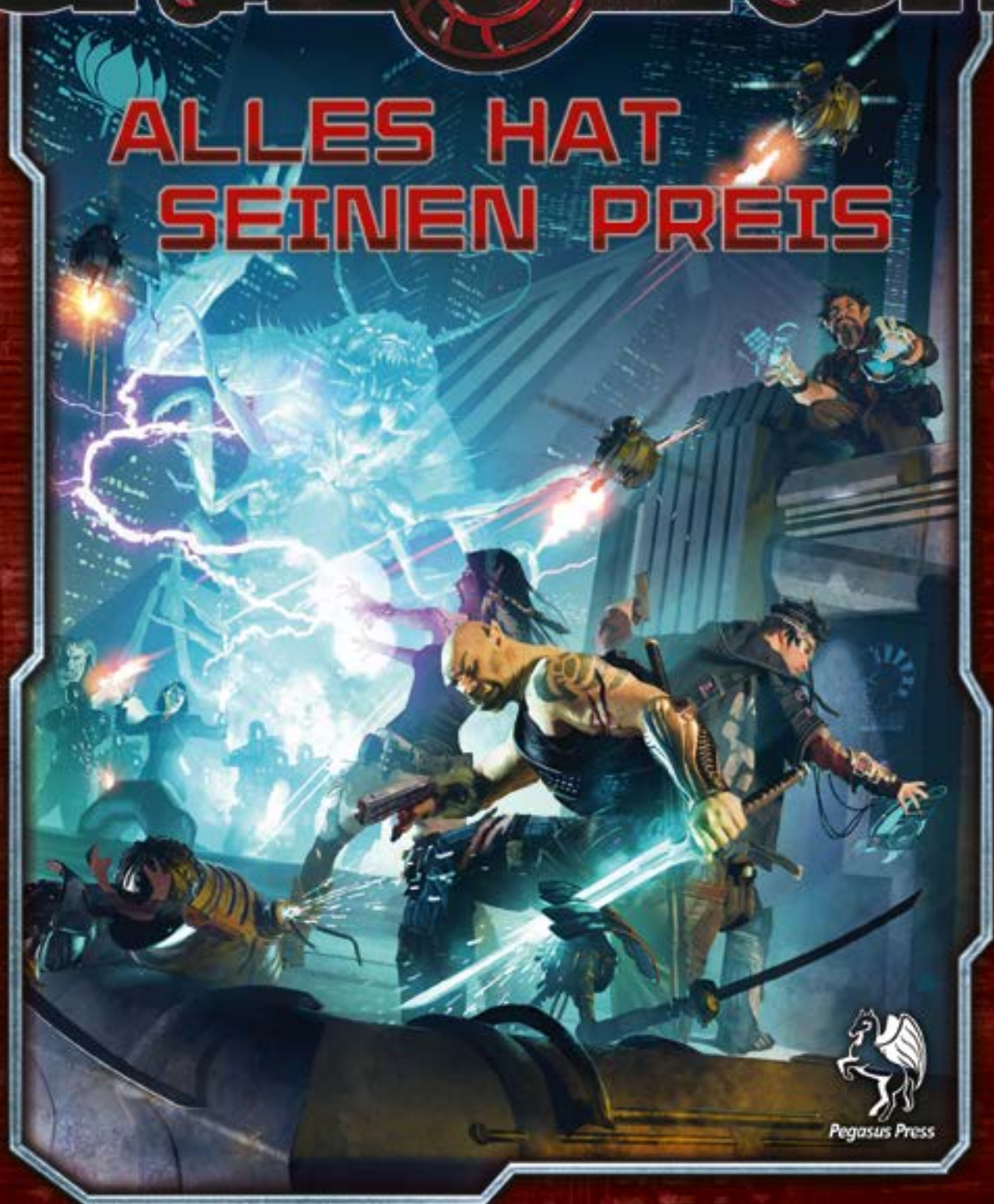




SHADOWRUN

ALLES HAT
SEINEN PREIS



Pegasus Press

SCHNELLSTARTREGELN

SPIELLEITERSCHIRM

KAMPFSEQUENZ

1. Initiativeprobe

Initiativeergebnis = Initiativwert + Summe der Initiativwürfelergbnisse

2. Beginn des ersten Initiativedurchgangs

Charaktere handeln in Reihenfolge ihrer Initiativeergebnisse – vom höchsten zum niedrigsten

3. Beginn der Handlungsphase

A. Handlungen ansagen. Jeder Charakter darf während seiner Handlungsphase 1 Komplexe oder 2 Einfache Handlungen ansagen. Außerdem darf er 1 Freie Handlung in dieser oder einer folgenden Handlungsphase durchführen.

B. Handlungen durchführen

4. Handlungen der restlichen Charaktere ansagen und durchführen

5. Beginn des nächsten Initiativedurchgangs

Alle Charaktere ziehen 10 von ihren Initiativeergebnissen ab. Wer noch eine Initiative über null hat, darf nochmals handeln: wieder in der Reihenfolge vom höchsten zum niedrigsten Initiativeergebnis.

6. Beginn einer neuen Kampfunde

SCHWELLENWERTE

Schwierigkeit	Schwellenwert
Leicht	1
Durchschnittlich	2
Schwierig	3
Extrem Schwierig	5+

SCHWELLENWERTE FÜR WAHRNEHMUNGSPROBEN

Ziel ist:	Schwellenwert
Offensichtlich/Groß/Laut	1
Normal	2
Verdeckt/Klein/Gedämpft	3
Versteckt/Winzig/Leise	5+

FERNKAMPFMODIFIKATOREN

Situation	Würfelpoolmodifikator
Angreifer läuft	-2
Angreifer im Nahkampf	-3
Angreifer in sich bewegendem Fahrzeug	-3
Angreifer feuert aus der Deckung	-2
Angreifer verletzt	-Verletzungsmodifikator
Angreifer benutzt Zielfernrohr	Reichweitenmodifikator ignorieren
Zielen	+1 pro Einfacher Handlung
Blind Feuern (ohne Sicht aufs Ziel)	-6
Ziel in Teildeckung	+2*
Ziel in Guter Deckung	+4*
Schlechte Sicht	siehe Tabelle Sichtmodifikatoren

* Diese Modifikatoren beziehen sich auf das Ziel, das einen Bonus auf die Vergleichende Probe zum Ausweichen erhält.



V
S
B



SHADOWRUN

P

INHALT

ALLES HAT SEINEN PREIS	6	DIE ERWACHTE WELT	17
WAS IST EIN ROLLENSPIEL?	6	ERWACHTE REGELWERTE	17
Schnellstartregeln	6	Magie	17
Würfel	6	Kraftstufe	17
CHARAKTERE	7	VERWENDUNG VON MAGIE	18
Charakterbögen	7	Hexerei	18
Metatyp	7	Wirken von Zaubersprüchen	18
Attribute	7	Antimagie	20
Zustandsmonitore	8	Adepten	20
Vor- und Nachteile	8	DIE KABELLOSE WELT	21
Fertigkeiten	8	ERWEITERTE UND VIRTUELLE REALITÄT	21
FERTIGKEITEN BENUTZEN	8	Wie die Matrix funktioniert	21
Proben	8	Matrixproben	21
Würfelpools	9	Programme	22
Improvisieren	9	Rollenspiel mit der Matrix	23
Mindestwurf und Erfolge	9	FAST FOOD FIGHT	24
Limits	9	ÜBERBLICK	24
Patzer	9	SAG'S IHNEN INS GESICHT	24
UNTERSCHIEDLICHE PROBEN	10	AUFHÄNGER	25
Erfolgsproben	10	HINTER DEN KULISSEN	25
Vergleichende Proben	10	McHugh's	25
KAMPF	11	Wichtige Personen	26
Die Kampfrunde	11	Weniger nobles Essen	28
Bewegung	12	Jetzt geht's los	28
Proben im Kampf	13	SPIELWERTE	28
Die Kampfsequenz	13	KEINE PANIK	30
Fernkampf	13	DAUMENSCHRAUBEN	30
Nahkampf	14	GENAUERE NACHFORSCHUNGEN	30
Schaden berechnen	15	FOLGEAUFTRÄGE	30
WAFFENBESCHREIBUNGEN	17		

Vorgefertigte Charakterbögen zum Herausnehmen in der Heftmitte!

Mehr Informationen zu Shadowrun unter:

WWW.SHADOWRUN5.DE

Die Bücher im PDF-Format sind erhältlich unter:

WWW.PEGASUSDIGITAL.DE

Pegasus Spiele GmbH, Straßheimer Str. 2, 61169 Friedberg, unter Lizenz von Catalyst Game Labs und Topps Company, Inc. © 2014 Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Shadowrun und Topps sind Handelsmarken und/oder eingetragene Marken von Topps Company, Inc. in den USA, in Deutschland und/oder anderen Staaten. Catalyst Game Labs ist eine Handelsmarke von InMediaRes Productions, LLC.

IMPRESSUM DER DEUTSCHEN AUSGABE

Übersetzung:
Manuel Krainer

Lektorat und Textredaktion:
Benjamin Plaga,
Tobias Hamelmann,
Melanie Helke

Layout:
Tobias Grunow

Deutsche Chefredaktion:
Tobias Hamelmann

45051P





SHADOWRUN SCHNELLSTARTREGELN

Einige Shadowrunner sagen, die bedrohlichsten Worte, die es gibt, seien: „Vertrau mir.“ Aber das ist Quatsch. Jeder Runner, der sich diese Bezeichnung verdient hat, traut nicht mal seiner Großmutter so weit, dass er sie ohne Beinarbeit und Rückendeckung zum Frühstück treffen würde. Nein. Meiner Meinung nach sind die bedrohlichsten Worte: „Das wird ganz einfach.“

Genau das sagte Frankie ganz zu Beginn seines Anrufs. Er unterbrach mich mitten in der ersten Pokerpartie seit Wochen, bei der ich Siegchancen hatte. „Kann das nicht warten, Frankie?“, fragte ich und starrte düster durch sein AR-Bild auf meine zwei Paare mit Assen und hinüber zu den Karten der drei seltsamen Gestalten am Tisch. Wir hatten noch nicht lange mit Frankie zusammengearbeitet, aber er hatte uns ein paar gute Jobs verschafft, also wollte ich ihn nicht verärgern.

„Sag du es mir“, sagte der Ork fröhlich mit seinem undefinierbaren New Yorker Akzent. „Willst du den Job oder nicht? Ihr Jungs wart zuletzt nicht eben reich, oder?“

„Leider“, seufzte ich. Er hatte recht. Ich für meinen Teil machte mir noch keine Sorgen, ob ich Teile meiner Cyberware verkaufen musste, um die Miete zu zahlen, aber ...

„Keine Sorge“, beruhigte mich Frankie. „Das wird ganz einfach. Rein und wieder raus. Aber du musst dich sofort entscheiden. Der Job muss heute Nacht über die Bühne gehen, und wenn du den Johnson nicht treffen willst, muss ich jemand anderen finden.“

Die zwei Paare sahen verlockend aus, und die Kerle am Tisch begannen, sich zu räuspern. Ich hob beruhigend die Hand und seufzte wieder. Ich bemerkte, dass ich in letzter Zeit ziemlich oft seufzte. „Okay, okay, Frankie. Schick mir die Details und gib mir eine halbe Stunde, um das Team zusammenzutrommeln.“

Frankies Hauer hoben sich zu einem Grinsen, als er auflegte. Ich blickte noch mal auf die Karten. Ich hatte sicher noch Zeit, die Hand zu Ende zu spielen. „Okay. Fünfzig drauf und sehen“, sagte ich und warf die Chips in die Mitte.

„Call“, sagte einer der Kerle. Sein Lächeln entblößte drei Arten von Zähnen: schlechte, nikotin-gelbe und fehlende. Dann legte er ein Full House auf den Tisch.

Es würde wieder eine dieser Nächte werden.



SHADOWRUN

Jede Unternehmung, Handlung oder Abfolge davon, die zum Zweck der Durchführung illegaler oder quasi-legaler Pläne unternommen wird. Bezahltes Verbrechen.

CHARAKTERBÖGEN

Diese Seiten enthalten wichtige Informationen über Ihren Charakter. Beispielcharaktere mit kompletten Charakterbögen zum schnellen Einstieg befinden sich in der Mitte des Heftes.



ALLES HAT SEINEN PREIS

Wir schreiben das Jahr 2075, und wenn man überleben will, muss man überlegen, was man zu zahlen bereit ist. Megakonzerne lenken die Geschicke der Welt. Sie lassen die meisten einfachen Leute nach ihrer Pfeife tanzen – oder zerquetschen sie, wenn sie es wagen, der Jagd nach immer höheren Profiten im Weg zu stehen. Die meisten Leute wagen es nicht, sich zu wehren, aber es gibt ein paar Individuen – Shadowrunner –, die einen letzten Funken Unabhängigkeit in sich tragen. Sie sind einer davon, kämpfen um Ihr Überleben und blühen dabei vielleicht richtig auf. Sie können ein Mensch, Elf, Zwerg, Ork oder Troll sein – und Sie werden in jedem Fall auf eine harte Probe gestellt, wenn Sie in dieser Welt irgendetwas erreichen wollen.

Es ist nicht leicht, sich gegen die stärksten Mächte der Welt zu stellen, aber Sie sind nicht völlig chancenlos. Die Welt ist sowohl Erweckt – und voller wiedererlangter Magie – als auch vernetzt. Cyber- und Bioware können implantiert werden, um Ihren fleischlichen Körper zu verbessern, und die Matrix erweitert Ihre Wahrnehmung mit hyperrealen Sinnen. Geschäfte werden häufiger mit Stahl und Blei geregelt als mit Gold oder Nuyen. Erfolg und Scheitern sind nur eine Rasierklingenbreite weit voneinander entfernt. Vielleicht tauschen Sie einen Teil Ihrer Seele gegen hypermoderne Ausrüstung – oder Sie lernen, wie Sie die Magie, die Sie zu überwältigen droht, Ihrem Willen beugen können.

Egal, was Sie tun: Machen Sie schnell. Die Welt ist gefährlich. Wesen aus Mythen und Legenden durchstreifen die Straßen, und die arkanen Künste von Zauberern sind höchst gefragt. Und natürlich saugen die monolithischen Megakonzerne der Welt das Blut aus, sabotieren einander durch hinterlistige Schattenoperationen und führen einen immerwährenden Geheimkrieg um Profite. Und hier kommen Sie ins Spiel: Die Konzerne mögen Sie vielleicht nicht, vielleicht wollen sie Sie sogar gern vernichten – aber sie sind auf Sie und Ihre Fähigkeiten angewiesen. Sie können ein tödlicher Straßensamurai, ein gut vernetzter Informationshändler, ein spruchschleudernder Zauberer oder ein codeknackender Hacker sein. Egal, was Sie tun, Sie sind gut in Ihrem Metier. Hoffentlich gut genug, um den Auftrag zu erledigen und am Leben zu bleiben.

WAS IST EIN ROLLENSPIEL?

Rollenspiele brauchen einen oder mehrere Spieler und einen Spielleiter. Die Spieler steuern die Hauptfiguren einer Geschichte: die **Spielercharaktere** oder SC. Der Spielleiter leitet die Handlung und steuert die Gegner (**Nichtspielercharaktere** oder NSC), verwaltet die Requisite, die Kulisse und alles andere, dem die Spielercharaktere begegnen können. Spieler und Spielleiter müssen zusammenarbeiten, um ein intensives, packendes Abenteuer zu erschaffen. Als Spieler steuern Sie einen Shadowrunner. Alle Spielwerte und Informationen zu diesem Charakter sind auf Ihrem **Charakterbogen** notiert. Im Lauf des Spiels wird Ihnen der Spielleiter Vorgänge oder Situationen beschreiben. Sie spielen die Rolle Ihres Charakters und reagieren auf die Welt, und der Spielleiter wird immer wieder verlangen, dass Sie **Würfel** werfen, um Erfolg oder Scheitern der **Handlungen** Ihres Charakters festzustellen. Der Spielleiter benutzt die Regeln des Spiels, um die Würfelwürfe zu bewerten und das Ergebnis der Handlungen Ihres Charakters zu bestimmen.

Bei *Shadowrun* spielen Sie in der düsteren Zukunft des Jahres 2075, in der jede Ihrer Handlungen das Potential hat, Sie zu einer lebenden Legende werden zu lassen – oder zu einem toten Stück Fleisch, das in einer dunklen Gasse dem Vergessen anheimfällt.

SCHNELLSTARTREGELN

Wir haben diese Schnellstartregeln speziell entworfen, um Ihnen einen direkten Einstieg in die gefährlichen und schattigen Straßen des Jahres 2075 zu ermöglichen. Als Spielleiter lesen Sie die Regeln und das Abenteuer *Fast Food Fight* (S. 24) einmal durch ... das dauert nicht lange. Dann fangen Sie einfach direkt an, *Fast Food Fight* zu spielen. Dadurch können Sie das, was Sie gerade gelesen haben, üben und werden die Regeln noch leichter verstehen. Auf verschiedenen Seiten finden Sie Kästen und Anmerkungen mit wertvollen Tipps und Tricks für Spielleiter und Spieler. Außerdem gibt es immer wieder Beispiele, in denen die fertig erstellten Charaktere aus diesen Schnellstartregeln (siehe *Charaktere*) vorkommen. Sie sollen zeigen, wie die Regeln im Spiel wirken. Um wichtige Begriffe leichter finden zu können, sind sie beim ersten Vorkommen **fett gedruckt**. Solche Begriffe kommen in den Regeln immer wieder vor.

WÜRFEL

Shadowrun benutzt sechsseitige Würfel, um die Ergebnisse von Handlungen festzustellen, was meist mittels **Proben** (siehe S. 8) geschieht. Als Spieler brauchen Sie, selbst für die Schnellstartregeln, bis zu ein Dutzend Würfel gleichzeitig. Es ist also eine gute Idee, viele davon bereitzulegen.



CHARAKTERE

Ein Charakter bei *Shadowrun* ist einer Roman- oder Filmfigur sehr ähnlich – nur werden seine Handlungen von einem Spieler bestimmt. Er hat die Persönlichkeit, die der Spieler ihm verleiht, und besitzt **Attribute** und **Fertigkeiten**.

CHARAKTERBÖGEN

Charakterbögen halten die Spielwerte (Zahlen und Informationen) fest, die es dem Charakter erlauben, innerhalb des Spielsystems von *Shadowrun* zu agieren. Anders gesagt: Alles, was Sie wissen müssen, um sich zu bewegen, zu kämpfen, mit Personen oder der Spielwelt im Allgemeinen zu interagieren, ist auf dem Charakterbogen festgehalten. Außerdem wird der Schaden, den der Charakter im Kampf erleidet, darauf verzeichnet.

In diesen Schnellstartregeln sind (in der Mitte des Heftes) fertig erstellte Charakterbögen enthalten, auf denen alle wichtigen Spielwerte notiert sind, damit Spieler sofort ins Abenteuer springen können. Die Vorderseite eines Charakterbogens zeigt eine Illustration und kurze Beschreibung, auf der Rückseite sind die Werte notiert. Wenn Sie die Regeln durchlesen, kann ein gelegentlicher Blick auf die Charakterbögen hilfreich sein, um die Regeln, die angeführt werden – wie Attribute, Fertigkeiten und so weiter – besser zu verstehen.

METATYP

Charaktere gehören einer der fünf Untergruppen des *Homo sapiens* an: Mensch, Elf, Zwerg, Ork oder Troll. Nicht-Menschen werden als Metamenschen bezeichnet, und die fünf Untergruppen zusammen (inklusive der Menschen) bilden die Metamenschheit. In den 2070ern sind Menschen immer noch der am weitesten verbreitete Metatyp.

ATTRIBUTE

Attribute stehen für die angeborenen Merkmale eines Charakters. In diesen Schnellstartregeln besitzt jeder Charakter acht oder neun Attribute: vier **Körperliche Attribute**, vier **Geistige Attribute** und eventuell ein **Spezialattribut**.

KÖRPERLICHE ATTRIBUTE

Das Attribut **Konstitution** steht für die Widerstandsfähigkeit des Charakters gegen äußere Einflüsse: seine Fitness, sein Immunsystem, seine Muskel- und Knochenstruktur und seine Fähigkeit, Verletzungen auszuheilen. **Geschicklichkeit** steht für die motorische Kontrolle: Fingerfertigkeit, Gelenkigkeit, Balancegefühl und Hand-Auge-Koordination. Die **Reaktion** eines Charakters misst seine körperlichen Reflexe. **Stärke** zeigt an, wie kräftig die Muskulatur eines Charakters ist, wie viel er tragen oder heben kann und wie schnell er läuft.

GEISTIGE ATTRIBUTE

Willenskraft lässt einen Charakter weitermachen statt aufzugeben und lässt ihn Gefühle und Gewohnheiten kontrollieren. **Logik** steht für die Merkfähigkeit und Denkleistung. **Intuition** bildet die „geistige Wendigkeit“ ab: die Fähigkeit, Informationen aufzunehmen und zu verarbeiten, Emotionen zu erkennen und eine Situation auf Chancen und Gefahren abzuschätzen. **Charisma** steht nicht nur für gutes Aussehen. Es repräsentiert auch das Auftreten, das Selbstbewusstsein und die Fähigkeit, Leute dazu zu bringen, zu tun, was man möchte.

SPEZIALATTRIBUTE

Es gibt einige Spezialattribute, die Charaktere haben können. Außerdem wird aus den Attributen **Reaktion plus Intuition** ein **Initiativwert** berechnet (siehe *Initiativeergebnis*, S. 11), der benutzt wird, um zu ermitteln, wann Sie innerhalb einer Kampfrunde handeln können.

In diesen Schnellstartregeln spielt nur das Spezialattribut **Magie** eine Rolle. Es wird von magisch aktiven Charakteren (wie dem Straßenschamanen) benötigt, um zu messen, wie gut sie Magie benutzen können und wie gut ihr Körper auf das Mana (die magische Energie), das die Welt durchflutet, eingestellt ist (siehe *Die Erwachte Welt*, S. 17).

METATYPEN

Menschen: Das Standardmodell.

Elfen: Groß, schlank, Augen mit Restlichtverstärkung.

Zwerg: Klein und stämmig, Augen mit Infrarotsicht.

Orks: So groß wie Elfen, aber viel stämmiger, Augen mit Restlichtverstärkung.

Trolle: 2,50 Meter groß, 300 Kilogramm schwer, Augen mit Infrarotsicht.

ATTRIBUTE

Alle Attribute eines Charakters sind auf seinem Charakterbogen notiert. Manche Attribute sind mit zwei Zahlen beschrieben, wie etwa: 4(6). Verwenden Sie die Zahl in Klammern (in diesem Fall 6) für alle Proben bei diesen Schnellstartregeln. Die Zahlen in Klammern stehen für Attribute, die durch Cyberware oder Magie modifiziert sind.

INITIATIVEWERT

Reaktion + Intuition + Implantat- & Magiemodifikatoren = Initiativwert

REGELBEISPIEL

WAS MAN SICH ANSEHEN KANN ...

In diesen Schnellstartregeln sind immer wieder Beispiele für die Funktion der Regeln angeführt. Sie beschreiben die Handlungen der fertigen Charaktere aus der Heftmitte.

Diese Beispiele sollen Ihnen eine Vorstellung davon vermitteln, wie man bestimmte Fähigkeiten von Charakteren im Spielverlauf benutzt. Und sie zeigen, wie sich verschiedene Regeln auf Ergebnisse auswirken.



VERSTÄRKTE ATTRIBUTE

Bei diesen Schnellstartregeln sind alle Modifikatoren durch Implantate oder Magie bereits auf dem Charakterbogen eingerechnet. Bestimmen Sie einfach das Initiativeergebnis und legen Sie los!

ZUSTANDSMONITORE

Die Zustandsmonitore auf den Charakterbögen sind bereits fertig für Sie berechnet!

VOR- UND NACHTEILE

Bis Sie sich mit den Regeln von *Shadowrun, Fünfte Edition* befassen, nutzen Sie die Vor- und Nachteile als Richtlinie für die Persönlichkeit Ihres Charakters. Wenn sie Ihnen nicht gefallen, ignorieren Sie sie. Wenn Sie mit den vollständigen Regeln von *Shadowrun, Fünfte Edition* Ihren eigenen Charakter erschaffen, können Sie sich selbst welche aussuchen.

CONNECTIONS

Auf den Charakterbögen sind für jeden Spielercharakter einige Connections angegeben. Das sind Leute, die der Charakter um Hilfe, Informationen, Feuerschutz oder einfach eine Schulter zum Ausweinen bitten kann.

BEISPIELE FÜR FERTIGKEITEN

Einige Beispiele für Kombinationen aus Fertigkeit + Attribut:

- Abfeuern einer Pistole: **Pistolen + Geschicklichkeit**
- Jemandem mit dem Baseballschläger eins überziehen: **Knüppel + Geschicklichkeit**
- Eine hastig gekritzelte japanische Notiz lesen: **Japanisch + Intuition**
- Versuchen, eine bessere Bezahlung auszuhandeln: **Verhandlung + Charisma**
- Die Wunden eines Teamgefährten mit einem Zauber heilen: **Spruchzauberei + Magie**

ATTRIBUTSSTUFEN

Die natürlichen Attribute eines Menschen liegen zwischen 1 und 6, wobei 3 der Durchschnitt ist. Körperliche und Geistige Attribute haben eine maximale natürliche Stufe von 6, die aber durch den Metatyp modifiziert werden kann. Manche Metatypen können bei einigen Attributen Stufen über 6 erreichen. Durch Cyberware oder Magie verstärkte Attribute werden nach der natürlichen Stufe in Klammern angeführt, z. B.: 4(6).

ZUSTANDSMONITORE

Der Zustandsmonitor hat zwei Schadensleisten: Die **Körperliche Schadensleiste** steht für Wunden und zeigt an, wann ein Charakter stirbt. Die **Geistige Schadensleiste** zeigt Erschöpfung und Geistigen Schaden an und regelt, wann ein Charakter bewusstlos wird (siehe auch *Schaden zuweisen*, S. 16).

VOR- UND NACHTEILE

Die meisten Shadowrunner haben bestimmte spezielle Merkmale – deshalb sind sie auch nicht die armen Kerle, die im Stuffer Shack hinter dem Tresen stehen. Auch in den fertigen Charakterbögen der Schnellstartregeln finden sich einige davon. Diese Schnellstartregeln lassen die Regelmechanismen, die damit zu tun haben, außen vor. Sie sind nur aufgeführt, weil ihre Bezeichnungen Spielern schnell ein Gefühl für die einzigartige Persönlichkeit der Charaktere vermitteln können. Die vollständigen Regeln finden Sie im Grundregelwerk von *Shadowrun, Fünfte Edition*.

FERTIGKEITEN

Attribute stehen für die angeborenen Merkmale eines Charakters, Fertigkeiten hingegen sind die Fähigkeiten, die er im Lauf seines Lebens erworben hat. Jede Fertigkeit steht für Übung und erlernte Methoden, die sich ein Charakter angeeignet hat, um seine Attribute zu bestimmten Zwecken einzusetzen. Um diese Verbindung abzubilden, ist jede Fertigkeit mit einem Attribut **verbunden**. Fertigkeiten werden in drei Kategorien gegliedert: Aktions-, Wissens- und Sprachfertigkeiten. Bei diesen Schnellstartregeln werden die Wissens- und Sprachfertigkeiten nur auf den Charakterbögen aufgeführt, um ein wenig mehr Einblick in die Stimmung von Welt und Charakteren zu geben. Im vorliegenden Abenteuer *Fast Food Fight* werden, bei dem üblichen Spielablauf, nur **Aktionsfertigkeiten** eine Rolle spielen.

AKTIONSFERTIGKEITEN

Charaktere brauchen Aktionsfertigkeiten, um Handlungen durchzuführen. Diese Fertigkeiten sind für Shadowrunner meist die wichtigsten. Sie umfassen zum Beispiel das Schießen mit Feuerwaffen, Verhandlungen, das Lenken von Hovercrafts und vieles mehr.

FERTIGKEITSSTUFEN

Fertigkeitsstufen sind Zahlenwerte, die Fertigkeiten zugeordnet sind und durch den Namen der Fertigkeit, gefolgt von einer Zahl, notiert werden. Zum Beispiel bedeutet Schleichen 3, dass der Charakter die Fertigkeit Schleichen auf einer Stufe von 3 beherrscht. Die **Fertigkeitsstufe** wird zu dem **verbundenen Attribut** addiert, was die Anzahl an Würfeln angibt, die zur Benutzung der Fertigkeit gewürfelt werden. Zum Beispiel würde der angesprochene Charakter, wenn er zu Schleichen 3 auch Geschicklichkeit 4 hätte, 7 Würfel bei einer **Probe** auf Schleichen würfeln dürfen. Bei diesen Schnellstartregeln sind für die fertigen Charaktere die vollständigen **Würfelpools** bei den Fertigkeiten bereits berechnet (siehe *Würfelpools*, S. 9).

FERTIGKEITEN BENUTZEN

Im Laufe eines Abenteuers werden Spieler die Fertigkeiten und Attribute ihrer Charaktere benutzen müssen, um Ergebnisse zu erzielen. Spielleiter müssen sich auf ihr Gefühl verlassen, um zu entscheiden, welche Fertigkeiten nötig sind, welche Modifikatoren angebracht sind und wie die Ergebnisse zu interpretieren sind.

PROBEN

Shadowrun steckt voller Abenteuer und Gefahren, und die Charaktere stecken meist mittendrin. Sie entscheiden, was Ihr Charakter tut – und, indem Sie eine **Probe** ablegen, wie gut das gelingt. Dazu würfeln Sie, um durch das Würfelergebnis herauszufinden, was geschieht.

Es gibt viele Situationen, in denen der Spielleiter eine Probe verlangen wird, um die Leistung eines Charakters – beim Umgehen eines Alarmsystems, beim Schießen auf einen Attentäter oder beim Überzeugen einer Wache, dass er zu Recht in einer Konzerneinrichtung auftaucht – zu messen. Gewöhnliche Alltagshandlungen sollten keine Probe erfordern.



WÜRFELPOOLS

Wenn der Spielleiter eine Probe verlangt, wird er dem Spieler die Aufgabe beschreiben und angeben, welche Fertigkeit für die Probe benötigt wird.

Wenn ein Spieler eine Probe ablegt, würfelt er mit einer Anzahl von Würfeln gleich dem entsprechenden Würfelpool. Der Würfelpool ist gleich der Summe der relevanten Fertigkeit plus dem verbundenen Attribut. In diesen Schnellstartregeln finden Sie die vorberechneten Würfelpools für jede Fertigkeit in eckigen Klammern angegeben. Dieser Würfelpool wird vom Spielleiter oft durch **Modifikatoren** verändert. Ein Modifikator kann als **Bonus** zusätzliche Würfel verleihen (wenn zum Beispiel Freunde an einem Nahkampf beteiligt sind) oder als **Malus** Würfel abziehen (wenn man zum Beispiel verletzt ist oder nachts ohne Restlichtverstärkung kämpft). Wenn alle Modifikatoren eingerechnet sind, kennen Sie die Anzahl an Würfeln, die Sie bei einer bestimmten Probe werfen dürfen. Der *Spielleiterschirm* (S. 2 und 31) enthält einige Tabellen, die dem Spielleiter helfen können, die richtigen Modifikatoren für eine Situation zu finden. Wenn die Charaktere in einer Situation stecken, die nicht von den Modifikatoren in diesen Tabellen abgedeckt wird, und der Spielleiter trotzdem findet, es sollte Modifikatoren geben, können die angeführten Modifikatoren als Orientierungshilfe für selbst erstellte Modifikatoren dienen.

Der Spieler wirft dann eine Anzahl von Würfeln gleich dem modifizierten Würfelpool.

IMPROVISIEREN

Auch wenn der Charakter eine bestimmte Fertigkeit nicht besitzt, kann er den Versuch unternehmen, eine Probe zu schaffen. Dieser Versuch wird als **Improvisieren** bezeichnet. Charaktere, die bei einer Fertigkeit improvisieren, würfeln nur mit dem **verbundenen Attribut** der Fertigkeit. Außerdem müssen sie 1 Würfel aus dem Würfelpool abziehen.

MINDESTWURF UND ERFOLGE

Wenn Sie bei *Shadowrun* Würfel werfen, zählen Sie (außer bei Initiativewürfeln, siehe *Initiativeprobe*, S. 11) nie die Zahlen zusammen. Stattdessen vergleichen Sie die Ergebnisse aller Würfel mit dem Mindestwurf von 5. Dieser Mindestwurf verändert sich nie. Stattdessen werden die Modifikatoren (wie oben beschrieben) auf den Würfelpool angewendet. Jeder Würfel, der eine 5 oder 6 zeigt, ergibt einen **Erfolg**. Allgemein gesagt: Je mehr Erfolge, desto besser das Ergebnis. Spieler sollten ihre Erfolge bei einer Probe zählen und sie dem Spielleiter mitteilen. Ein oder mehrere Erfolge führen nicht immer dazu, dass eine Probe gelingt. Es ist durchaus möglich, dass man Erfolge erzielt und trotzdem bei der Probe scheitert, wenn es nicht genügend Erfolge sind (siehe *Schwellenwerte*, S. 10). Außerdem können Sie vielleicht nicht alle Erfolge werten, weil es bestimmte **Limits** gibt.

LIMITS

Es gibt gewisse Grenzen, über die Charaktere schwer hinauskommen. Sie können angeboren oder von der Ausrüstung abhängig sein. Bei *Shadowrun* werden diese Grenzen als **Limits** bezeichnet, und sie geben an, wie viele Erfolge Sie bei einer Probe maximal werten dürfen. Wenn bei einer Probe **Ausrüstung** eine Rolle spielt, legt die Ausrüstung das Limit fest (wie etwa die Präzision einer Waffe). Auch ein noch so guter Schütze kann aus einer rostigen und antiken Pistole einfach nicht unendlich viel herausholen. Bessere Ausrüstung hat ein höheres Limit. Ansonsten werden die angeborenen **Limits des Charakters** benutzt. Von diesen gibt es drei: **Körperliches** Limit, **Geistiges** Limit und **Soziales** Limit. Welche Limits für eine Probe gelten, wird bei der jeweiligen Probe notiert.

Limits werden nur für Proben benutzt, die mit einer Fertigkeit + einem Attribut gewürfelt werden. Würfelpools, die nur aus einem oder zwei Attributen bestehen, sind keinen Limits unterworfen.

In diesen Schnellstartregeln sind die Limits schon fertig auf den Charakterbögen eingetragen. In den vollständigen *Shadowrun*-Regeln berechnen sie sich aus verschiedenen Attributen.

PATZER

Wenn bei einer Probe **mehr als die Hälfte** der Würfel **Einsen** zeigen, haben Sie einen **Patzer** gewürfelt. Ein Patzer ist ein Fehler, ein Missgeschick oder ein dummer Zufall, der eine Handlung negativ beeinflusst. Man kann bei einer Handlung zugleich erfolgreich sein und einen Patzer würfeln. Zum Beispiel könnte ein Charakter, der über ein Fass springt,

WÜRFELPOOLS

Fertigkeit + Attribut +/-
Modifikatoren = Würfelpool

SPIELLEITERSCHIRM

Der Spielleiterschirm auf den inneren Einbandseiten kann auch für Spieler praktisch sein. Sie sollten ein paar Extrakopien davon bereitlegen.

MINDESTWURF

Der Mindestwurf beträgt immer 5.
Jede 5 oder 6 ist ein Erfolg.



REGELBEISPIEL

DIE DECKERIN: ERFOLGSPROBEN

Die Deckerin versucht, das alte Magschloss an einer Sicherheitstür zu knacken. Sie hat die Fertigkeit Schlosser auf Stufe 4. Das mit Schlosser verbundene Attribut Geschicklichkeit (das sie auf Stufe 3 hat) wird hinzuaddiert. Das ergibt einen Würfelpool von 7. Für diese Probe wird das Körperliche Limit der Deckerin von 5 verwendet. Nun blickt der Spielleiter auf den Spielleiterschirm und findet keine Modifikatoren, die zu der Situation passen würden. Er überlegt schnell (was beim Spielleiten hilfreich ist) und legt fest, dass das Magschloss alt ist, was einen Bonus von +2 ergibt. Also erhält die Deckerin für diese Erfolgsprobe einen Würfelpool von 9: Hardware 4 + Geschicklichkeit 3 + 2 (wegen des alten Magschlosses) = 9.

Hätte die Deckerin die Fertigkeit Schlosser nicht, müsste sie mit dem verbundenen Attribut Geschicklichkeit improvisieren. Dann hätte sie nur einen Würfelpool von 4 Würfeln: Geschicklichkeit 3 + 2 (wegen des alten Magschlosses) – 1 (wegen des Improvisierens) = 4.



REGELBEISPIEL

**DIE DECKERIN:
SCHWELLENWERTE UND PATZER**

Wenn die Deckerin im vorigen Beispiel das alte Magschloss knacken will, hat sie dazu einen Würfelpool von 9 Würfeln. Der Spielleiter hat bereits den Modifikator von +2 für das Alter des Magschlusses verrechnet, sieht aber noch auf der Tabelle Schwellenwerte (S. 2) nach und beschließt, dass es sich um eine Durchschnittliche Probe handelt, was einen Schwellenwert von 2 ergibt.

Die Spielerin würfelt mit 9 Würfeln 1, 1, 1, 3, 4, 5, 5 und 6. Das ergibt 3 Erfolge. Alle können gewertet werden, weil die Zahl der Erfolge unter dem Limit der Deckerin von 4 liegt. Außerdem ist die Anzahl der Erfolge höher als der Schwellenwert von 2. Also geht die Tür auf! Die Spielerin seufzt vor Erleichterung, denn sie hat 4 Einsen gewürfelt. Wäre es nur eine mehr gewesen, hätte sie zwar immer noch die Tür geöffnet, aber mehr als die Hälfte Einsen und damit einen Patzer gewürfelt (und so, wie sie ihren Spielleiter kennt, hätte das ziemlich fies werden können, zum Beispiel durch einen Kurzschluss in dem alten Magschloss, der ihr einen elektrischen Schlag und Geistigen Schaden verpasst hätte).



dabei Erfolge hat und zugleich patzt, das Fass dabei umstoßen oder auf einem Nagel landen, den er nicht gesehen hat. Wenn man einen Patzer würfelt und dabei **keinen einzigen Erfolg** erzielt, ist das ein **Kritischer Patzer**. Kritische Patzer sind viel schlimmer als normale Patzer: Sie können zu schweren Verletzungen führen oder sogar das Leben des Charakters bedrohen. Wie sie sich genau auswirken, obliegt dem Spielleiter.

**UNTERSCHIED-
LICHE PROBEN**

Es gibt in diesen Schnellstartregeln zwei Arten von Proben: **Erfolgspuben** und **Vergleichende Proben**.

ERFOLGSPROBEN

Eine Erfolgsprobe ist der Standard, mit dem man sieht, wie gut sich ein Charakter bei einer Aufgabe macht. Benutzen Sie Erfolgsproben, wenn ein Charakter eine Fertigkeit einsetzt, um sofort ein Ergebnis zu erreichen, und es keine direkte Gegenwehr gibt. Um eine Erfolgsprobe abzulegen, würfelt ein Spieler mit seinem Würfelpool und zählt die Erfolge.

SCHWELLENWERTE

Erfolge messen, wie gut man eine Aufgabe erledigt. Um eine Erfolgsprobe zu schaffen, müssen Sie mit Ihren Erfolgen einen **Schwellenwert**, der vom Spielleiter festgelegt wird, **erreichen oder übertreffen**. Dafür zählen nur die Erfolge, die Sie aufgrund eines **Limits** auch werten dürfen. Erfolge, die den Wert des Limits übersteigen, verfallen einfach. Je schwieriger ein Vorhaben ist, desto höher ist dieser Schwellenwert. Der durchschnittliche Schwellenwert liegt bei 2 (also sind 2 Erfolge nötig), aber schwere Proben können einen Schwellenwert von 4 oder sogar mehr haben. Wenn der Schwellenwert höher ist als der Würfelpool eines Charakters, kann er eine Probe einfach nicht schaffen. Das gilt auch, wenn der Schwellenwert höher als das Limit ist, das zum Tragen kommt. Die Tabelle *Schwellenwerte* auf dem *Spielleiterschirm* (S. 2) gibt eine einfache Richtlinie vor, welche Schwellenwerte für welche Schwierigkeiten angemessen sind.

NOTATION

Es kann für Spieler und Spielleiter nützlich sein, sich eine Probe aufzuschreiben. Man merkt sich Dinge oft leichter, wenn man sie aufschreibt. Wenn Sie sich anfangs ab und zu die Zeit nehmen, eine Probe aufzuschreiben, werden Sie bald ein gutes Gefühl dafür haben, was Proben an Würfeln und Schwellenwerten verlangen.

Außerdem können veröffentlichte Abenteuer festgelegte Erfolgsproben für bestimmte Situationen enthalten, also ist es wichtig, zu wissen, wie man diese Informationen liest.

Die **Standardnotation** einer Erfolgsprobe beginnt mit der **Fertigkeit** plus dem verbundenen **Attribut**, gefolgt von dem passenden **Limit** in eckigen Klammern und dem **Schwellenwert** in runden Klammern. Eine Erfolgsprobe für die Fertigkeit **Hardware** mit einem Schwellenwert von 2 sähe also so aus: „Probe auf **Hardware + Logik [Geistig] (2)**“. Natürlich kann der Spielleiter noch Modifikatoren für verschiedene Situationen anwenden, die in der Notation nicht aufgeführt werden, weil sie veränderlich sind. Wenn kein Schwellenwert angegeben ist, genügt 1 Erfolg.

VERGLEICHENDE PROBEN

Eine Vergleichende Probe wird nötig, wenn zwei Charaktere im direkten Konflikt miteinander stehen. In diesem Fall hängt der Ausgang eher vom Gegner als von der Umgebung ab. Wenn eine Vergleichende Probe verlangt wird, würfeln beide Charaktere ihre Würfelpools und **vergleichen die Anzahl der Erfolge**. Der Charakter, der mehr Erfolge erzielt, erreicht sein Ziel. Wenn es zu einem **Unentschieden** kommt, ergibt sich meist ein Patt, und die Charaktere müssen erneut würfeln oder aufgeben. Wenn der Spielleiter ein Ergebnis braucht, um die Handlung der Geschichte fortsetzen zu können, **gewinnt der verteidigende Charakter**.

MODIFIKATOREN BEI VERGLEICHENDEN PROBEN

Modifikatoren durch eine Situation, die beide Seiten einer Vergleichenden Probe betrifft, werden auch auf beiden Seiten mit den Würfelpools verrechnet. Modifikatoren, die einem Charakter einen Vorteil verschaffen,

**AUSWIRKUNGEN
VON PATZERN**

Wie sich ein Patzer genau auswirkt, muss der Spielleiter entscheiden. Die Wirkung sollte dramatisch oder unterhaltsam sein, aber – besonders bei Neulingen – nicht katastrophal.

ERFOLGSPROBEN

Werfen Sie Ihren Würfelpool: Jede 5 oder 6 ist ein Erfolg. Je mehr Erfolge, desto besser! Sagen Sie Ihrem Spielleiter, wie viele Erfolge Sie erzielt haben. Der Spielleiter sagt Ihnen dann, welche Auswirkungen die Handlungen Ihres Charakters haben.

**INFORMATIONEN
ÜBER SCHWELLEN-
WERTE**

Der Spielleiter muss den Spielern nicht sagen, welchen Schwellenwert eine Probe hat. Er kann sie auch würfeln lassen, wenn sie gar keine Chance haben.



werden nur für den Charakter eingerechnet, der diese Aktion eingeleitet hat. Vergleichende Proben haben **keine Schwellenwerte**.

LIMITS BEI VERGLEICHENDEN PROBEN

Bei Vergleichenden Proben wirken sich Limits beider Seiten **vor dem Vergleich** der Anzahl der Erfolge aus. Es werden also nur die Erfolge verglichen, die aufgrund des Limits auch gewertet werden dürfen.

VERGLEICHENDE PROBEN GEGEN EINE GRUPPE

Manchmal muss sich ein Charakter gegen eine ganze Gruppe von Gegnern durchsetzen – etwa, wenn ein Runner sich an einer Gruppe von Wachen vorbeischieben muss. In diesem Fall wird auf der einen Seite für die **gesamte Gruppe** auf einmal gewürfelt. Dazu wird der **höchste passende Würfelpool** benutzt und um +1 Würfel pro zusätzlichem Gruppenmitglied (bis maximal +5) **erhöht**.

NOTATION VON VERGLEICHENDEN PROBEN

Wenn eine Vergleichende Probe verlangt wird, schreiben Sie sie (wie bei der Erfolgsprobe) zum Einüben auf, um auch für diese Probenart ein Gefühl zu entwickeln. Die Notation besteht auf **beiden Seiten** aus **Fertigkeit** + verbundenem **Attribut** mit dem **Limit** in eckigen Klammern. Wenn ein Wettlauf verlangt wird, wäre die Notation „Vergleichende Probe auf **Laufen** + **Stärke** [Körperlich]“, da auf beiden Seiten dieselben Fertigkeiten und Attribute zum Einsatz kommen. Bei vielen Vergleichenden Proben kommen aber auf den beiden Seiten verschiedene Fertigkeiten und Attribute vor. Wenn sich zum Beispiel ein Charakter an einer Wache vorbeischieben will, verlangt der Spielleiter eine „Vergleichende Probe zwischen **Schleichen** + **Geschicklichkeit** [Körperlich] des Charakters und **Wahrnehmung** + **Intuition** [Geistig] der Wache“.

Wenn eine Vergleichende Probe zwischen Attributen verlangt wird, benutzen Sie ein zweites Attribut statt einer Fertigkeit. Zum Beispiel: „Vergleichende Probe auf **Geschicklichkeit** + **Konstitution**“. Wenn zwei Attribute einen Würfelpool bilden, kommen außerdem keine Limits zum Einsatz.

KAMPF

Die Welt von *Shadowrun* ist gewalttätig und feindselig. Die Spielercharaktere werden sich früher oder später in einer Kampfsituation wiederfinden. Im Folgenden werden die Kampfregeln beschrieben, die zum Einsatz kommen – egal, ob die Charaktere die Luft mit Blei füllen oder ihre Fäuste fliegen lassen.

DIE KAMPFRUNDE

Kämpfe finden in **Kampfrunden** statt. Jede Kampfrunde ist in der Spielwelt 3 Sekunden lang (es gibt also 20 Kampfrunden pro Minute). Die Kampfrunde soll den realen Kampf abbilden und Fragen klären wie: Wer handelt zuerst? Wer zieht schneller? Was geschieht, wenn ein Charakter einen anderen schlägt? Während einer Kampfrunde beschreibt jeder Spieler – beginnend mit dem, dessen Charakter am schnellsten ist –, was er tun möchte, und würfelt, um zu sehen, wie gut das gelingt. Der Spielleiter beschreibt die Handlungen und Reaktionen der Nichtspielercharaktere (NSC) und das Ergebnis aller Handlungen. Kampfrunden können in eine Abfolge von **Initiativedurchgängen** unterteilt sein, wenn Charaktere dabei sind, die mehr als einmal pro Kampfrunde handeln können. Der Zeitpunkt innerhalb der Kampfrunde, zu dem ein bestimmter Charakter handeln kann, heißt **Handlungsphase**. Während des Spiels kann der Spielleiter die Abfolge von Kämpfen in der Tabelle *Kampfsequenz* auf dem *Spielleiterschirm* (S. 2) mitverfolgen.

1. INITIATIVEPROBE

Bestimmen Sie die **Initiativeergebnisse** für alle Charaktere und alle Geräte oder Wesen, die einen Initiativewert haben und am Kampf teilnehmen. Um das Initiativeergebnis eines Charakters zu bestimmen, werfen Sie die **Initiativwürfel** des Charakters (die auf dem Charakterbogen als „+xW6“ neben dem Initiativewert notiert sind) und addieren die **Summe** der Zahlen zum **Initiativewert**. Die Höhe der Initiativeergebnisse bestimmt, welcher Charakter wann handeln darf. Je **höher** das Ergebnis, desto früher ist man an der Reihe. Der Spielleiter würfelt die Initiativewürfel für alle NSC und notiert deren Initiativeergebnisse. Das kann er natürlich auch heimlich machen, um die Spieler im Unklaren zu lassen, wann welcher NSC an der Reihe ist.

„Vielleicht musst du Fleisch schneiden, vielleicht musst du Chrom schneiden. In beiden Fällen brauchst du ein scharfes Messer.“

– Scar Tissue,
Gangmitglied der Ancients

INITIATIVEERGEBNIS

Reaktion + Intuition + Implantat- & Magiemodifikatoren = Initiativewert

Initiativewert + Summe der Zahlen der Initiativewürfel = Initiativeergebnis

REGELBEISPIEL

DIE KAMPFADEPTIN: VERGLEICHENDE PROBEN

Die Kampfadeptin hält eine Tür zu, während eine Wache versucht, sie aufzustoßen. Für diese Probe gibt es keine passenden Fertigkeiten, also verlangt der Spielleiter eine Vergleichende Probe auf **Stärke** + **Konstitution**. Da es sich um eine Probe mit zwei Attributen handelt, müssen keine Limits beachtet werden.

Die Kampfadeptin wirft 8 Würfel (Stärke 4 + Konstitution 4 = 8) und erhält 1, 2, 3, 4, 5, 5, 6, 6, also 4 Erfolge! Die Wache wirft 7 Würfel (Stärke 4 + Konstitution 3 = 7) und erhält 1, 2, 3, 3, 5, 6, also nur 3 Erfolge. Das ergibt 1 Nettoerfolg für die Kampfadeptin. Ihre Stärke setzt sich zum Wohle des Teams durch, und sie hält die Tür zu, während die anderen entkommen.



ANZAHL DER HANDLUNGEN

Je nach ihrem Initiativeergebnis können Charaktere auch mehr als einmal pro Kampfrunde handeln.

BEWEGUNGSRATE

Gehen: 10 Meter pro Kampfrunde
Laufen: 25 Meter pro Kampfrunde

HANDLUNGSPHASE

Siehe Punkt 3, S. 9.

HANDLUNG ANSAGEN

Siehe Punkt 3.A, S. 9.

2. BEGINN DES INITIATIVEDURCHGANGS

Jetzt handeln die Charaktere, die am Kampf teilnehmen, in der Reihenfolge ihrer Initiativeergebnisse – vom höchsten zum niedrigsten. Der Charakter, der gerade handelt, wird als Handelnder Charakter bezeichnet. Wenn mehrere Charaktere dasselbe Initiativeergebnis haben, handeln sie gleichzeitig.

3. BEGINN DER HANDLUNGSPHASE

Der Handelnde Charakter sagt nun seine **Handlungen** an und führt sie durch.

A. HANDLUNGEN ANSAGEN

Der Handelnde Charakter sagt an, welche Handlungen er in der Handlungsphase durchführen will. Er kann **zwei Einfache oder eine Komplexe Handlung** ansagen. Zusätzlich darf der Charakter auch **eine Freie Handlung** in der Handlungsphase ansagen.

Die Tabelle *Kampfhandlungen* auf den fertigen Charakterbögen führt an, welche Handlungen jeweils als Freie, Einfache oder Komplexe Handlungen gelten.

B. HANDLUNGEN DURCHFÜHREN

Der Handelnde Charakter führt nun seine Handlungen durch; der Spieler legt die dazu passenden **Proben** ab.

4. HANDLUNGEN DER ANDEREN CHARAKTERE ANSAGEN UND DURCHFÜHREN

Der Charakter mit dem nächsthöheren Initiativeergebnis wird zum Handelnden Charakter, und Schritt 3 wird wiederholt. Setzen Sie diese Abfolge fort, bis jeder Charakter in diesem Initiativedurchgang seine Handlungen durchgeführt hat.

5. REDUZIEREN DER INITIATIVEERGEBNISSE UND BEGINN DES NÄCHSTEN INITIATIVEDURCHGANGS

Alle Initiativeergebnisse werden jetzt **um 10 reduziert**. Jeder Charakter, dessen Initiativeergebnis noch **größer als null** ist, kann am **nächsten Initiativedurchgang** teilnehmen und neue Handlungen ansagen und durchführen. Das geschieht wieder in der Reihenfolge der (jetzt reduzierten) Initiativeergebnisse. Kehren Sie zu Schritt 2 zurück. Setzen Sie diesen Vorgang fort, bis **alle Initiativeergebnisse auf null** oder niedriger sind.

6. BEGINN EINER NEUEN KAMPFRUNDE

Beginnen Sie, wenn der Kampf noch nicht vorbei ist, eine neue Kampfrunde wieder mit Schritt 1. Wiederholen Sie die Schritte 1 bis 6, bis der Kampf beendet ist.



REGELBEISPIEL

DER STRASSENSAMURAI: INITIATIVE

Der Straßensamurai hat Reflexbooster implantiert, die seine Reaktion um 2 steigern und ihm +2 Würfel für die Initiative verleihen. Damit besitzt er einen Initiativwert von 10 (Reaktion 3(5) + Intuition 5) und 3 Initiativwürfel. Er würfelt drei Würfel und erhält 1, 2 und 5, also insgesamt 8. Diese Summe addiert er zu seinem Initiativwert von 10 und erhält ein Initiativeergebnis von 18. Der Straßengänger, der mit einem Baseballschläger auf ihn zu-rennt, hat ein Initiativeergebnis von 12, also handelt der Straßensamurai zuerst.



BEWEGUNG

Es gibt zwei Arten von Bewegung: **Gehen** und **Laufen**. Charaktere können sich während jedes Initiativedurchgangs mit einer der beiden Geschwindigkeiten bewegen oder stehen bleiben. Um zu gehen oder zu laufen, muss ein Charakter das in Schritt 3.A seiner Handlungsphase ansagen. Das Gehen verbraucht keine Handlung, aber das Laufen erfordert eine Freie Handlung.

Sobald eine Bewegungsart angesagt wurde, bewegt sich der Charakter **bis zu seiner nächsten Handlungsphase** in dieser Art. In diesen vereinfachten Schnellstartregeln bewegen sich alle Charaktere beim **Gehen** bis zu **10 Meter** weit, beim **Laufen** bis zu **25 Meter** weit. Die Bewegungsraten gelten **pro Kampfrunde**, nicht pro Initiativedurchgang.

SPRINTEN

Ein Charakter kann versuchen, richtig schnell zu laufen, indem er eine Komplexe Handlung aufwendet (statt bloß einer Freien Handlung für normales Laufen) und eine **Erfolgsprobe auf Laufen + Stärke [Körperlich]** ablegt. Jeder Erfolg erhöht die Distanz, die er in dieser Kampfrunde zurücklegen kann, um **2 Meter**.

PROBEN IM KAMPF

Diese Schnellstartregeln behandeln die zwei häufigsten Arten des Kampfs: **Fernkampf** und **Nahkampf**.

Jede Kampfhandlung wird als **Vergleichende Probe** zwischen **Angreifer** und **Verteidiger** durchgeführt. Die genauen Fertigkeiten und Attribute, die zum Einsatz kommen, hängen von der Art des Kampfs, der Angriffsmethode und der Verteidigungsmethode ab, die alle weiter unten beschrieben werden. Außerdem können verschiedene Modifikatoren zum Einsatz kommen. Wenn der **Angreifer mehr Erfolge** erzielt als der Verteidiger, **trifft der Angriff sein Ziel**. Ansonsten geht der Angriff daneben. Bei Gleichstand gewinnt der Verteidiger.

Jeder Kampf – egal ob mit Schusswaffen, Messern oder Magie, egal ob Nah- oder Fernkampf – wird auf die gleiche Weise abgewickelt. Der magische Kampf wird auf Seite 18 näher behandelt.

DIE KAMPFSEQUENZ

1. ANGRIFF ANSAGEN

Der Angreifer sagt, als Teil des Schrittes 3.A seiner **Handlungsphase**, einen Angriff mit der dazu passenden **Handlung** an.

2. MODIFIKATOREN BERECHNEN

Wenden Sie – je nach Angriff – die passenden situationsabhängigen Modifikatoren auf den Würfelpool des Angreifers an (siehe die Tabellen auf dem *Spielleiterschirm*, S. 31). Modifikatoren werden – je nach Verteidigungsmethode – auch auf den Würfelpool des Verteidigers angewandt.

3. DURCHFÜHREN DER VERGLEICHENDEN PROBE

Der Angreifer würfelt mit **Angriffsfertigkeit + Attribut +/- Modifikatoren** und beachtet das Limit (Präzision) der Waffe oder sein Körperliches Limit. Der Verteidiger würfelt mit **Reaktion + Intuition +/- Modifikatoren**. Wenn der Angreifer bei dieser **Vergleichenden Probe** mehr Erfolge erzielt als der Verteidiger, **trifft der Angriff sein Ziel**. Ansonsten geht der Angriff daneben. Bei Gleichstand gewinnt der Verteidiger. Wenn der Angriff das Ziel trifft, notieren Sie die **Nettoerfolge** (die Zahl an Erfolgen, um die der Angreifer die Erfolge des Verteidigers übertrifft). Diese spielen später eine wichtige Rolle.

4. PANZERUNG VERRECHNEN

Addieren Sie die **Nettoerfolge** zum **Schadenscode** des Angriffs. Der Schadenscode einer Waffe besteht aus einer Zahl und einem Buchstaben (K oder G). Die Zahl gibt die Höhe des potentiellen Schadens an, der Buchstabe die Schadensart (Körperlicher oder Geistiger Schaden). Die Zahl plus Nettoerfolge ergibt den **modifizierten Schadenscode**. Stellen Sie fest, auf welchen **Panzerungswert** der Angriff trifft, und subtrahieren davon die **Durchschlagskraft** des Angriffs. Das ergibt den **modifizierten Panzerungswert**.

Wenn der Angriff **Körperlichen Schaden** verursacht, vergleichen Sie den modifizierten Schadenscode mit dem modifizierten Panzerungswert. Wenn der Schadenscode **kleiner** ist als der Panzerungswert, verursacht der Angriff **Geistigen statt Körperlichen Schaden**. Die Panzerung hat das Schlimmste vom Ziel abgehalten.

Wenn der Angriff von vornherein Geistigen Schaden verursacht, müssen Sie den modifizierten Schadenscode und den modifizierten Panzerungswert nicht miteinander vergleichen.

5. SCHADENSWIDERSTAND

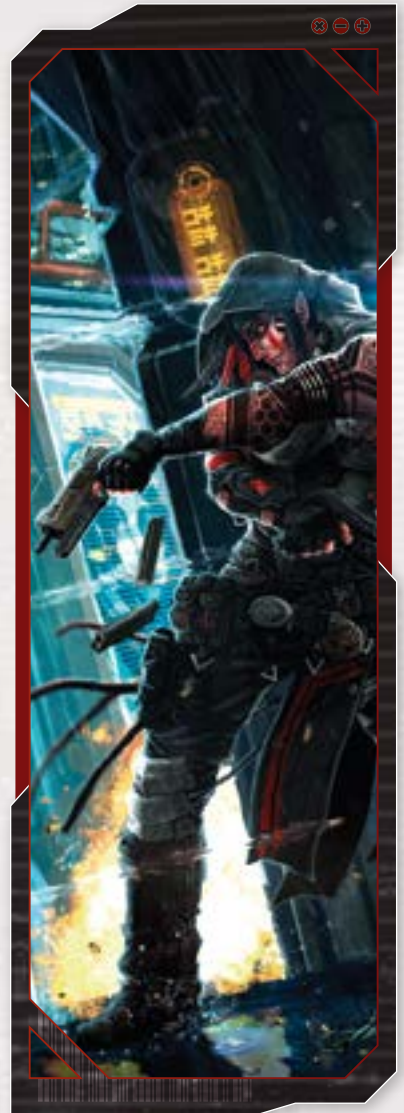
Der Verteidiger würfelt nun mit **Konstitution + modifiziertem Panzerungswert**, um dem Schaden des Angriffs zu widerstehen. Jeder Erfolg reduziert den modifizierten Schadenscode um 1. Wenn dieser dadurch auf null oder darunter sinkt, wird kein Schaden verursacht.

6. SCHADEN ZUWEISEN

Tragen Sie den verbliebenen Schaden auf dem **Zustandsmonitor** (auf den fertigen Charakterbögen) ein. Jeder Punkt, der vom Schadenscode nach der Widerstandsprobe übrig bleibt, ergibt 1 Kästchen Schaden.

FERNKAMPF

Jeder Fernkampf bei *Shadowrun* – egal ob mit Schusswaffen, Projektilwaffen oder Wurfaffen – funktioniert auf die gleiche Weise.



SCHADENSCODE

Der Schadenscode ist bei jeder Waffe angegeben, z. B. 8K, 9G usw.



MODIFIKATOREN IM FERNKAMPF

Eine Waffe zu benutzen ist nicht immer so leicht, wie es scheinen mag. Waffenzubehör, Reichweiten, Geländemerkmale, Wetterbedingungen und die Bewegung von Angreifer und Ziel können den Würfelpool modifizieren. Die Tabelle *Fernkampfmodifikatoren* auf dem *Spielleiterschirm* (S. 2) enthält eine Liste solcher Modifikatoren.

Um den modifizierten Würfelpool des Angreifers für einen Fernkampfangriff festzustellen, addieren Sie alle passenden Modifikatoren und verrechnen Sie die Summe mit der passenden Kampffertigkeit + Geschicklichkeit. Das ergibt den modifizierten Würfelpool. Wenn der Würfelpool auf null oder darunter fällt, misslingt der Angriff automatisch. In diesen Schnellstartregeln sind jeder Fernkampfwaffe eine **Kurze** und eine **Lange Reichweite** zugewiesen, die jeweils einen **Modifikator** ergeben, was direkt auf den Charakterbögen festgehalten ist. Die Reichweiten sind in Metern angegeben.

VERTEIDIGUNG GEGEN FERNKAMPF

Wie bei jeder Verteidigung würfelt der Verteidiger einfach mit **Reaktion + Intuition +/- Modifikatoren** (siehe Punkt 3 der Kampfsequenz).

REGELBEISPIEL

DER STRASSENSAMURAI: KAMPF

Der Straßensamurai wird nicht wehrlos zulassen, dass ihn ein Straßenpunk mit einem Baseballschläger schlägt. In seiner Handlungsphase sagt sein Spieler eine Einfache Handlung an, um die Ceska Black Scorpion zu ziehen (er hat seinen Charakterbogen zu Rate gezogen und hält die Remington Roomsweeper für übertrieben). Mit der nächsten Einfachen Handlung soll der Straßensamurai die Waffe im Einzelschussmodus abfeuern. Dann, nur um sicherzugehen nutzt er seine Freie Handlung, um rückwärts zu laufen und etwas Distanz zwischen sich und den Ganger zu bringen. Auch ein Baseballschläger kann schließlich wehtun. Der Spieler zieht nun die nötigen Modifikatoren für den Fernkampf heran. Der Ganger läuft auf den Straßensamurai zu – wie der Spielleiter beschrieben hat – und befindet sich innerhalb der Kurzen Reichweite von 5 Metern: Aus den Werten der Black Scorpion kann der Spieler entnehmen, dass dadurch kein Entfernungsmodifikator entsteht. Dann sieht der Spielleiter auf der Tabelle Fernkampfmodifikatoren auf dem Spielleiterschirm (S. 2) nach und findet einen Modifikator, der passt: -2, weil der Angreifer läuft. Der Spieler addiert nun die Fertigkeit Schnellfeuerwaffen zur Geschicklichkeit des Straßensamurai. Dazu braucht er auf dem Charakterbogen nur in die eckigen Klammern hinter der Stufe der Fertigkeit zu schauen, wo diese Summe bereits eingetragen ist. Die Summe beträgt 10. Davon müssen 2 Würfel wegen des Laufens abgezogen werden, womit der modifizierte Würfelpool für diesen Angriff 8 beträgt.

Das Limit für diese Probe ist die Präzision der Waffe. Da der Straßensamurai ein Smartlink implantiert hat und die Waffe ein Smartgunsystem besitzt, kann er den höheren Wert in Klammern benutzen, was das Limit auf 7 festlegt.

Der Spieler würfelt 1, 3, 3, 4, 4, 5, 5, 6 – also 3 Erfolge. Das ist nicht berauschend, aber deutlich unterhalb des Limits.

Der Spielleiter würfelt nun für den Ganger mit Reaktion + Intuition (insgesamt 6 Würfel). Er würfelt 1, 2, 3, 4, 5, 5 – also 2 Erfolge. Das reicht nicht, um den Straßensamurai zu schlagen. Der Straßensamurai gewinnt die Vergleichende Probe (er notiert 1 Nettoerfolg) und trifft den Ganger!



FEUERMODI

In diesen Schnellstartregeln können Schusswaffen in zwei verschiedenen Feuermodi schießen: **Einzelschussmodus** (EM) oder **Halbautomatischer Modus** (HM). Beim Angriff sagt der Angreifer an, in welchem Feuermodus er schießen will.

EINZELSCHUSSMODUS

Das Feuern im Einzelschussmodus braucht nur eine **Einfache Handlung**, aber die Waffe kann in derselben Handlungsphase nicht noch einmal abgefeuert werden.

HALBAUTOMATISCHER MODUS

Im Halbautomatischen Modus werden drei Kugeln pro Handlungsphase abgefeuert, wodurch die Trefferchance steigt. Jeder Schuss im Halbautomatischen Modus braucht eine **Komplexe Handlung**. Halbautomatisches Feuer **modifiziert den Würfelpool des Verteidigers um -2**.

GEZIELTE SCHÜSSE

Ein Charakter hat die Möglichkeit, seinen Angriff zu verbessern, indem er genau zielt. Für **jede Einfache Handlung**, die er auf das Zielen verwendet, steigt der Würfelpool zum Angriff um +1.

NAHKAMPF

Wenn zwei Charaktere einander direkt gegenüberstehen und mit Nahkampfwaffen oder Fäusten aufeinander losgehen, kommen die folgenden Nahkampfgeln zum Einsatz.

MODIFIKATOREN IM NAHKAMPF

Die Fähigkeit eines Charakters, im Nahkampf anzugreifen, zu parieren oder auszuweichen, kann von verschiedenen Faktoren beeinflusst werden. Der wichtigste Modifikator ergibt sich durch unterschiedliche Reichweiten (Waffengrößen). Er wird durch einen Vergleich der Waffenreichweiten errechnet. So würde zum Beispiel jemand mit einem Schwert (Reichweite 1) einem Unbewaffneten (Reichweite 0) gegenüber einen Vorteil haben, der sich als 1 (1 - 0 = 1) Würfel mehr für die Vergleichende Probe auswirkt. Die Tabelle *Nahkampfmodifikatoren* (S. 31) enthält weitere Modifikatoren für den Nahkampf.

Dabei ist zu beachten, dass die Sichtmodifikatoren für den Fernkampf auch im Nahkampf gelten können.

VERTEIDIGUNG GEGEN NAHKAMPFANGRIFFE

Wie beim Fernkampf verteidigen sich Charaktere bei der Vergleichenden Probe mit Reaktion + Intuition +/- Modifikatoren.

SCHADEN BERECHNEN

Da die Charaktere bei *Shadowrun* fast immer illegale und gefährliche Dinge tun, werden sie ziemlich oft verletzt.

SCHADENSARTEN

Die beiden Arten von Schaden, die einem Charakter im Kampf zugefügt werden können, sind **Körperlicher** und **Geistiger Schaden**. Jede der beiden Arten wird separat notiert.

KÖRPERLICHER SCHADEN

Körperlicher Schaden – die gefährlichere Art – wird durch Schusswaffen, Explosionen, Klingenwaffen und die meisten Zaubersprüche verursacht. Waffen, die Körperlichen Schaden verursachen, haben ein **K** hinter der Zahl ihres Schadenscodes (z. B. 8K).

GEISTIGER SCHADEN

Geistiger Schaden – blaue Flecken, Erschöpfung und Ähnliches – wird durch Fäuste, Tritte, stumpfe Waffen, Betäubungsschlagstöcke, Betäubungsgranaten und einige Zaubersprüche verursacht. Wenn ein Angriff Geistigen Schaden verursacht, steht ein **G** hinter der Zahl des Schadenscodes (z. B. 9G).

WAFFENWIRKUNG

Alle Waffen besitzen Schadenscodes, die angeben, wie schwer es ist, ihrem Schaden zu widerstehen. Die Codes geben auch an, wie schlimm die Wunden sind, die eine Waffe anrichten kann.

SCHADENSCODE

Der Schadenscode gibt an, wie schwer der Schaden ist, den eine Waffe anrichtet. Regeltechnisch ergibt jeder Punkt Schadenscode ein Kästchen Schaden auf dem Zustandsmonitor des Ziels. Eine Waffe, deren Schadenscode 6K lautet, würde also 6 Kästchen Schaden auf dem Körperlichen Zustandsmonitor anrichten. Der Basisschadenscode kann durch Nettoerfolge des Angreifers, die Munitionsart und andere Faktoren modifiziert werden.

DURCHSCHLAGSKRAFT (DK)

Waffen haben auch einen Wert für ihre Durchschlagskraft, der angibt, wie gut sie Panzerung durchschlagen können. Die Durchschlagskraft modifiziert den Panzerungswert des Ziels für die Schadenswiderstandsprobe. Wenn die DK einer Waffe den Panzerungswert auf null oder weniger reduziert, werden bei der Widerstandsprobe keine Würfel für die Panzerung geworfen.

PANZERUNG

Panzerung wird zusammen mit dem Attribut Konstitution benutzt, um Schadenswiderstandsproben abzulegen. Der Panzerungswert wird durch die Durchschlagskraft eines Angriffs reduziert. Gute Panzerung kann einen Charakter vor schwerem Körperlichem Schaden bewahren. Wenn der modifizierte Schadenscode eines Angriffs mit Körperlichem Schaden den modifizierten Panzerungswert unterschreitet, verursacht der Angriff nur Geistigen Schaden.

SCHADENSWIDERSTANDSPROBEN

Ein Charakter würfelt mit Konstitution + modifiziertem Panzerungswert, um Schaden zu widerstehen. Manchmal kommt auch ein anderes Attribut zur Anwendung. So wird gegen bestimmte Angriffe mit Geistigem Schaden Willenskraft statt Konstitution zum Widerstand benutzt. Der Panzerungswert wird durch die DK des Angriffs modifiziert.

Jeder Erfolg bei der Schadenswiderstandsprobe **senkt den Schaden** des Angriffs um 1. Wenn der Schadenscode dadurch auf null oder darunter sinkt, wird kein Schaden verursacht.

FREIE HANDLUNGEN

- Gestikulieren
- Objekt fallen lassen
- Satz sprechen/tippen
- Sich hinwerfen
- Smartgunladestreifen auswerfen
- Zauberabwehr ansagen

EINFACHE HANDLUNGEN

- Aufstehen
- Feuermodus ändern
- Feuern im Einzelschussmodus
- Genau beobachten
- Ladestreifen einschieben
- Ladestreifen herausnehmen
- Objekt aufheben/ablegen
- Waffe bereitmachen
- Werfen
- Zielen

KOMPLEXE HANDLUNGEN

- Fertigkeit einsetzen
- Feuern im Halbautomatischen Modus
- Nahkampfangriff
- Sprinten
- Spruchzauberei
- Waffe mit internem Magazin nachladen



VERSTECKTE PANZERUNG

Viele Kleidungsstücke der Sechsten Welt sind gepanzert, Trolle haben eine natürliche Panzerung, und manch einer hat Dermalpanzerung implantiert. Zusammengefasst: Wer wie ein leichtes Ziel aussieht, ist es vielleicht nicht.

SCHADEN ZUWEISEN

Wenn der Schaden (Schadenscode minus Erfolge beim Schadenswiderstand) berechnet ist, wird er auf dem Zustandsmonitor des Charakters eingetragen. Der Zustandsmonitor hat zwei Spalten: Körperlichen Schaden und Geistigen Schaden. Jeder Punkt Schaden füllt 1 Kästchen auf dem Schadensmonitor. Der Schaden ist kumulativ und bleibt bestehen, bis er geheilt wird. Wenn ein Charakter also bereits 3 Kästchen Schaden hat und noch 3 Kästchen erleidet, sind bereits 6 Kästchen gefüllt.

VERLETZUNGSMODIFIKATOREN

Jede volle Dreierreihe an Kästchen auf dem Körperlichen oder Geistigen Zustandsmonitor erzeugt einen Malus auf Würfelpools. Wenn **eine Dreierreihe** voll ist, wird bis zur Heilung **1 Würfel** von allen Würfelpools **bei allen Proben** abgezogen. **Ausgenommen** davon sind nur **Schadenswiderstandsproben** und **Zauberwiderstandsproben**. Diese Modifikatoren sind kumulativ. Wenn also ein Charakter 7 Kästchen Geistigen Schaden (-2) und 3 Kästchen Körperlichen Schaden (-1) erlitten hat, erhält er insgesamt einen Malus von -3 auf alle Würfelpools.

ZUSTANDSMONITORE

Der Körperliche Zustandsmonitor hat eine Anzahl an Kästchen in Höhe von 8 plus der halben (aufgerundeten) Konstitution des Charakters. Der Geistige Zustandsmonitor des Charakters hat eine Anzahl an Kästchen in Höhe von 8 plus der halben (aufgerundeten) Willenskraft. Auf den Charakterbögen in diesen Schnellstartregeln stehen bereits die vorberechneten Zustandsmonitore.

REGELBEISPIEL

DER STRASSENSAMURAI: KAMPF

Nach dem Angriff des Straßensamurai beschließt der Spielleiter, dass der Ganger in der eigenen Handlungsphase seine Freie Handlung nutzt, um weiter auf den Straßensamurai zuzulaufen. Er legt fest, dass der Straßensamurai im Rückwärtslaufen einfach nicht schnell genug ist, um dem Ganger zu entkommen, der die Kampfsequenz bereits laufend begonnen hatte. Der Ganger holt den Straßensamurai ein.

Dann lässt der Spielleiter den Ganger eine Komplexe Handlung aufwenden, um einen Nahkampfangriff gegen den Straßensamurai durchzuführen.

Der Spielleiter sieht auf der Tabelle Nahkampfmodifikatoren nach, welche Modifikatoren zutreffen. Der Ganger läuft und greift an, also erhält er einen Bonus von +2 für den Sturmangriff. Weitere Modifikatoren treffen nicht zu. Der Spielleiter addiert diese +2 Würfel zur Summe der Fertigkeit Knüppel und des Attributs Geschicklichkeit des Gangers. Der modifizierte Würfelpool für die Vergleichende Probe beträgt 10: Knüppel 4 + Geschicklichkeit 4 + 2 für den Sturmangriff. Das Limit ist die Präzision des Baseballschlägers, die 4 beträgt. Der Ganger würfelt 1, 2, 3, 4, 4, 5, 5, 6, 6 – also 5 Erfolge. Ein gutes Ergebnis, aber er darf wegen der Präzision der Waffe nur 4 Erfolge davon werten.

Der Spieler des Straßensamurai würfelt mit Reaktion + Intuition: insgesamt 10 Würfel (Reaktion 3(5) + Intuition 5). Er würfelt 1, 1, 2, 3, 4, 4, 5, 5, 6, 6 – also 4 Erfolge. Das ist ein Unentschieden, und damit gewinnt der Verteidiger. Der Ganger trifft den Samurai also nicht mit dem Baseballschläger. Glück gehabt!



BEWUSSTLOSIGKEIT

Wenn **alle Kästchen** eines Zustandsmonitors (Körperlich oder Geistig) gefüllt sind, fällt der Charakter sofort bewusstlos zu Boden. Wenn der Geistige Zustandsmonitor voll ist, geschieht nichts weiter. Wenn aber der Körperliche Zustandsmonitor voll ist, ist der Charakter dem Tode nah und wird sterben, wenn er nicht stabilisiert wird.

ÜBERSCHREITEN DES ZUSTANDSMONITORS

Wenn alle Kästchen einer Spalte (Körperlich oder Geistig) des Zustandsmonitors voll sind, und immer noch Schaden eingetragen werden muss, kann das zwei Folgen haben: Wenn Geistiger Schaden notiert werden muss, wird er auf dem Körperlichen Zustandsmonitor verzeichnet. Wenn der **Geistige Schaden** auf diese Weise **überfließt**, wird der Charakter ebenfalls bewusstlos und erlangt das Bewusstsein erst wieder, wenn Geistiger Schaden geheilt wird. Wenn ein Charakter mehr Körperlichen Schaden erleidet, als er Kästchen auf dem Körperlichen Zustandsmonitor hat, ist er in echten Schwierigkeiten. Wenn der **Körperliche Schaden überfließt**, ist der Charakter schon fast tot. Wenn der Körperliche Zustandsmonitor um **mehr als die Konstitution** des Charakters überschritten wird, **stirbt er sofort**. Charaktere, die diese Grenze noch nicht erreicht haben, können überleben, wenn sie schnell medizinisch behandelt werden. Solange sie nicht behandelt werden, erleiden sie alle (Konstitution) Minuten 1 zusätzliches Kästchen Schaden wegen Blutverlust und Schock. Wenn dadurch der Schaden über das Konstitutionsattribut hinaus steigt, stirbt der Charakter.

BEHANDELN VON SCHADEN

In diesen Schnellstartregeln haben die fertigen Charaktere zwei Möglichkeiten, erlittenen Schaden zu behandeln. Durch den Zauber **Heilen** (Straßenschamane) und die Fertigkeit **Erste Hilfe**. Der Zauber heilt eine Anzahl an Körperlichen Schadenskästchen gleich der Anzahl der verwertbaren Erfolge bei der Spruchzaubereprobe.

Hat ein Charakter so viel überfließenden Schaden erlitten, dass er dem Tode nahe ist, kann er in einer **Komplexen Handlung** mit einer Probe auf Erste Hilfe + Logik [Geistig] (3) stabilisiert werden. Dadurch erhält er zwar keine Kästchen auf dem Zustandsmonitor zurück, verliert aber auch keine weiteren Kästchen mehr durch seine vorhandene Verletzung. Ein so stabilisierter Charakter sollte schnell zu einem Arzt gebracht werden.



KAMPFADEPTIN

Magie kann auf viele Weise nützlich sein. Manche Leute kanalisieren Mana in Zaubersprüchen, andere wollen lieber stärker, schneller oder sogar charmanter werden. Die Kampfdeptin kann erstaunliche, atemberaubende Dinge vollbringen: von blitzschnellen Bewegungen über gewaltige Schläge bis zum Fangen eines Pfeils oder Wurfmessers aus der Luft – lauter Sachen, die einen mitten im Kampf innehalten und „Wow“ sagen lassen. Dann nimmt sie ihre Chance wahr und schlägt den Gegner nieder.

„Es ist eine harte Welt, Chummer, und du musst härter und zäher als sie sein, um zu überleben. Ich werde schneller rennen, besser schießen und härter zuschlagen als jeder, der mir unterkommt. Du musst nur so viel zahlen, dass ich motiviert bleibe.“

ZELE 2004

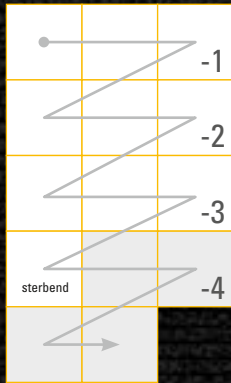




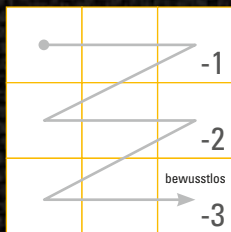
NAME:

KAMPFADEPTIN

Körperlicher Zustandsmonitor



Geistiger Zustandsmonitor



	K	G	R	S	W	L	I	C	M
	4	5	4(5)	4	2	3	3	3	5
Initiative	7(8) + 2W6								
Metatyp	Mensch								
Limits	Körperlich 6, Geistig 4, Sozial 5								
Panzerung	12								
Aktionfertigkeiten	<p>[Bei den Fertigkeiten sind die Zahlen in eckigen Klammern der fertig berechnete Würfelpool (Fertigkeit + verbundenes Attribut).]</p> <p>Akrobatik 4[9], Einschüchtern 2[5], Laufen 2[6], Pistolen 4[9], Schleichen 4[9], Schnellfeuerwaffen 4[9], Waffenloser Kampf 4[9], Wahrnehmung 3[6], Wurfaffen 3[8]</p>								
Wissens- und Sprachfertigkeiten	<p>Jakutische Küche 2, Safehouses 3, Taktik kleiner Einheiten 2, Urban Brawl 3, Waffenhersteller 4</p> <p>Englisch M, Russisch 4</p>								
Ausrüstung	<p>Gefütterter Mantel [Panzerungswert 9]</p> <p>Kommlink [Gerätestufe 2]</p> <p>Kontaktlinsen</p> <p>[Stufe 3; mit Restlichtverstärkung, Sichtverbesserung 2 (+2 Würfel auf visuelle Wahrnehmung), Smartlink (erlaubt die Benutzung der höheren Präzision bei Smartguns)]</p>								
Waffen	<p>Ingram Smartgun X</p> <p>[Schnellfeuerwaffen Präzision 4(6) Schaden 7K DK – 32(s) RW: 0-10 m (K, -0), 11-40 m (L, -1) Schalldämpfer, Smartgunsystem]</p> <p>Waffenloser Kampf [Waffenloser Kampf Schaden 5K DK – RW 0]</p>								
Adeptenkräfte	<p>[Die Adeptenkräfte sind permanent aktiv und ihre Auswirkungen sind bereits in die Regelwerte eingerechnet.]</p> <p>Geschossparade 2</p> <p>[+2 Würfel bei Verteidigungsproben, um langsame Geschosse wie Messer, Pfeile etc. aus der Luft zu pflücken]</p> <p>Gesteigerte Reflexe 1 [Reaktion +1, +1 Initiativwürfel]</p> <p>Kritischer Schlag (Waffenloser Kampf)</p> <p>[erhöht den Schaden bei waffenlosen Angriffen um +1]</p> <p>Mystischer Panzer 3 [Panzerungswert +3]</p> <p>Todeskrallen [waffenlose Angriffe verursachen Körperlichen statt Geistigen Schaden]</p>								
Vor- und Nachteile	Adept								
Connections	Buchmacher, Straßencod								
Kampfhandlungen	<p>Freie Handlungen</p> <ul style="list-style-type: none"> Gestikulieren Laufen Satz sprechen/tippen Smartgunladestreifen auswerfen <p>Einfache Handlungen</p> <ul style="list-style-type: none"> Aufstehen Feuermodus ändern Genau beobachten Ladestreifen einschieben Ladestreifen herausnehmen Objekt fallen lassen Objekt aufheben/ablegen Sich hinwerfen Waffe abfeuern (Einzelschussmodus) Waffe bereitmachen Werfen Zielen <p>Komplexe Handlungen</p> <ul style="list-style-type: none"> Fertigkeit einsetzen Feuerwaffe nachladen Nahkampfangriff Sprinten Waffe abfeuern (Halbautomatischer Modus) 								

DECKERIN

Es gibt kein unhackbares System – nur Systeme, die noch nicht gehackt wurden. Die Deckerin sieht jedes System als Herausforderung, jede verschlüsselte Datei als Einladung, um ihr Können zu beweisen und sich mit ihren Programmen und ihrem Cyberdeck allem zu stellen, was die Matrix zu bieten hat. Alles, von Kameras über Dateien bis zu den Waffen ihrer Gegner, ist ihrem Willen unterworfen, solange es mit der Matrix verbunden ist. Und was ist das heutzutage nicht? Die Deckerin benutzt ihre brandneue, auf sie zugeschnittene Hardware und Software, um die elektronische Welt und die Erweiterte Realität zu manipulieren. Und wenn es ernst wird, kann sie völlig in der Virtuellen Realität aufgehen, gedankenschnell durch die Systeme eilen und ihrem Team den Weg ebnen.

„Im Keller eingesperrt? Blödsinn. Ich bin heiß unterwegs, ich sammle die Daten und löse für mein Team die Probleme. Ich bin in der Schusslinie und halte uns ALLE am Leben.“

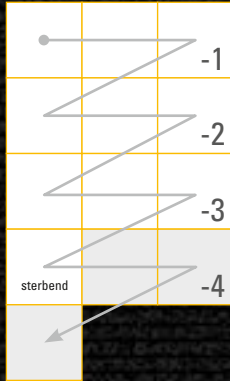




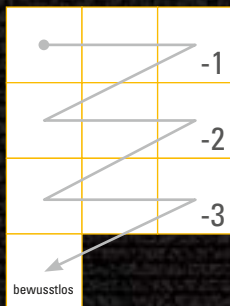
NAME:

DECKERIN

Körperlicher Zustandsmonitor



Geistiger Zustandsmonitor



	K	G	R	S	W	L	I	C
	3	3	4	3	4	6(7)	3	3
Initiative	7 + 1W6							
Metatyp	Zwerg (Besondere Fähigkeiten: Infrarotsicht)							
Limits	Körperlich 5, Geistig 7, Sozial 5							
Panzerung	12							
Aktionfertigkeiten	<p>[Bei den Fertigkeiten sind die Zahlen in eckigen Klammern der fertig berechnete Würfelpool (Fertigkeit + verbundenes Attribut).]</p> <p>Computer 4[11], Elektronische Kriegsführung 4[11], Fingerfertigkeit 3[6], Hacking 4[11], Hardware 4[11], Pistolen 4[7], Schlosser 4[7], Überreden 3[6], Verhandlung 3[6], Waffenloser Kampf 3[6], Wahrnehmung 4[7]</p>							
Wissens- und Sprachfertigkeiten	Elektronikerhersteller 5, Geschichte der amerikanischen Ureinwohner 3, Kunst des 20. Jahrhunderts 3, Matrixsicherheitsprozeduren 4, Veraltete Elektronik 3 Englisch 5, Sioux M, Spanisch 4							
Ausrüstung	Cyberdeck: Shiawase Cyber 5 [Gerätestufe 5] Panzerjacke [Panzerungswert 12]							
Waffen	Ares Predator V [Pistolen Präzision 5(7) Schaden 8K DK -1 15(s) RW: 0-5 m (K, -0), 6-20 m (L, -1) Smartgunsystem]							
Bodytech	<p>[Die Auswirkungen der Cyber- und Bioware auf Attribute sind bereits in die Spielwerte des Charakters eingerechnet. Bei Fertigkeiten müssen sie separat berücksichtigt werden.]</p> <p>Cyberaugen [Stufe 3; mit Augenrekorder, Bildverbindung, Restlichtverstärkung, Sichtverbesserung 2 (+2 Würfel auf visuelle Wahrnehmung), Smartlink (erlaubt die Benutzung der höheren Präzision bei Smartguns)]</p> <p>Datenbuchse Kommlink [Gerätestufe 3] Sim-Modul (modifiziert für heißes Sim) [erlaubt uneingeschränktes Erleben der VR] Mnemoverstärker 2 [+2 Würfel auf Proben mit Wissens- und Sprachfertigkeiten] Toxinextraktor 1 [+1 auf Widerstandsproben gegen Gifte] Zerebralbooster 1 [Logik +1]</p>							
Programme	Ausnutzen [+2 Würfel auf das Platzieren von Marken] Gabel [erlaubt, zwei Ziele mit derselben Handlung zu beeinflussen]							
Vor- und Nachteile	Fotografisches Gedächtnis, Programmiergenie, Ungehobelt							
Connections	Elektronikhändler, Schieber, Spinne							
Kampfhandlungen	<p>Freie Handlungen</p> <ul style="list-style-type: none"> Gestikulieren Laufen Satz sprechen/tippen Smartgunladestreifen auswerfen <p>Einfache Handlungen</p> <ul style="list-style-type: none"> Aufstehen Feuermodus ändern Genau beobachten Ladestreifen einschieben Ladestreifen herausnehmen Objekt fallen lassen Objekt aufheben/ablegen Sich hinwerfen Waffe abfeuern (Einzelschussmodus) Waffe bereitmachen Werfen Zielen <p>Komplexe Handlungen</p> <ul style="list-style-type: none"> Fertigkeit einsetzen Feuerwaffe nachladen Nahkampfangriff Sprinten Waffe abfeuern (Halbautomatischer Modus) 							



STRASSENSAMURAI

Halb Mensch, halb Maschine und im Ganzen gefährlich: Manchmal ist es schwer zu sagen, wo der Körper des Samurai endet und wo seine Cyberware beginnt. Zäh, stark, erschreckend schnell und geschult in Kampf und Taktik ist er eine hypereffiziente Kampfmaschine, die mit jeder Situation fertig wird. Ob er nun früher beim Militär, bei einem Konzern oder irgendwo war, worüber er nicht sprechen will – heute ist er ein Freiberufler auf der Straße, der stolz auf seinen strikten Ehrenkodex ist.

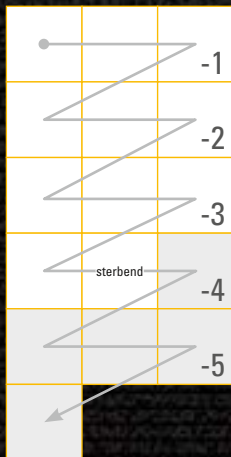
„Meinen Kunden verraten? Das Geld müsste für die Rente reichen, denn es wäre das Ende meiner Karriere.“



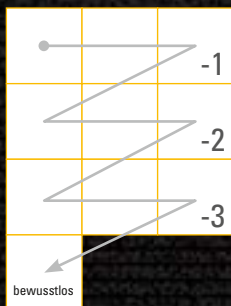
NAME:

STRASSENSAMURAI

Körperlicher Zustandsmonitor



Geistiger Zustandsmonitor



	K	G	R	S	W	L	I	C
	5	5	3(5)	7	3	3	5	2
Initiative	8(10) + 3W6							
Metatyp	Ork (Besondere Fähigkeiten: Restlichtverstärkung)							
Limits	Körperlich 8, Geistig 5, Sozial 4							
Panzerung	13							
Aktionfertigkeiten	<p>[Bei den Fertigkeiten sind die Zahlen in eckigen Klammern der fertig berechnete Würfelpool (Fertigkeit + verbundenes Attribut).]</p> <p>Akrobatik 4[9], Einschüchtern 3[5], Erste Hilfe 3[6], Gewehre 2[7], Klingenwaffen 5[10], Laufen 2[9], Pistolen 4[9], Schnellfeuerwaffen 5[10], Survival 2[5], Waffenloser Kampf 3[8]</p>							
Wissens- und Sprachfertigkeiten	<p>Gartenbau 2, Motorräder 3, Polizeitaktiken 4, Straßen von Seattle 4, Straßengangs 4, Waffenhersteller 4</p> <p>Afrikaans 3, Englisch M</p>							
Ausrüstung	<p>Kommlink [Gerätstufe 3]</p> <p>Panzerjacke [Panzerungswert 12]</p>							
Waffen	<p>Ceska Black Scorpion [Schnellfeuerwaffen Präzision 5(7) Schaden 6K DK - 35(s) RW: 0-5 m (K, 0), 6-15 m (L,-1) Smartgunsystem]</p> <p>Remington Roomsweeper [Pistolen Präzision 4(6) Schaden 7K DK -1 8(m) RW: 0-5 m (K, -0), 6-20 m (L, -1) Smartgunsystem]</p> <p>Ruger 101 [Gewehre Präzision 7 Schaden 11K DK -1 5(m) RW: 0-100 m (K, -0), 101-250 m (L, -0) Zielfernrohr (erlaubt, den Malus -1 bei Langer Reichweite zu ignorieren)] Schwert [Klingenwaffen Präzision 6 Schaden 8K DK -2 RW 1]</p>							
Bodytech	<p>[Die Auswirkungen der Cyber- und Bioware sind bereits in die Spielwerte des Charakters eingerechnet.]</p> <p>Cyberaugen [Stufe 3; mit Augenrekorder, Bildverbindung, Restlichtverstärkung, Sichtverbesserung 3 (+3 Würfel auf visuelle Wahrnehmungsproben), Smartlink (erlaubt die Benutzung der höheren Präzision bei Smartguns)]</p> <p>Dermalpanzerung 1 [Panzerungswert +1]</p> <p>Reflexbooster 2 [Reaktion +2, +2 Initiativwürfel]</p>							
Vor- und Nachteile	Mut							
Connections	Barkeeper, Pfandleiher, Schwarzmarkt-Waffenhändler							
Kampfhandlungen	<p>Freie Handlungen</p> <ul style="list-style-type: none"> Gestikulieren Laufen Satz sprechen/tippen Smartgunladestreifen auswerfen <p>Einfache Handlungen</p> <ul style="list-style-type: none"> Aufstehen Feuermodus ändern Genau beobachten Ladestreifen einschieben Ladestreifen herausnehmen Objekt fallen lassen Objekt aufheben/ablegen Sich hinwerfen Waffe abfeuern (Einzelschussmodus) Waffe bereitmachen Werfen Zielen <p>Komplexe Handlungen</p> <ul style="list-style-type: none"> Fertigkeit einsetzen Feuerwaffe nachladen Nahkampfangriff Sprinten Waffe abfeuern (Halbautomatischer Modus) 							

A character with braided hair and a beaded necklace stands in a futuristic city. The character is wearing a grey tunic and a brown fringed sash. The background shows a street with cars and buildings with glowing red lights.

STRASSENSCHAMANE

Der Straßenschamane hat sein Talent zum ersten Mal bei Pokerspielen in Hinterhöfen verspürt, bei denen er immer Asse zog. Damals war er zwölf. Er handelt nach seinem Instinkt und zugleich gemäß seiner Ausbildung und ist ein wahrer Überlebenskünstler, weil das Leben ihn dazu gezwungen hat. Vielleicht überwältigt er seine Gegner mit magischer Gewalt, vielleicht benutzt er Heimlichkeitszauber, um sie zu umgehen, vielleicht manipuliert er jemandes Geist und Sinne – in jedem Fall hat er immer eine Fülle von Optionen zur Verfügung.

„Nichts in der Hand, nichts im Ärmel – aber das ist egal. Wenn du unbedingt sterben willst, wirst du das auch.“

WAFFEN- BESCHREIBUNGEN

Die Waffen, die in diesen Schnellstartregeln vorkommen, sind mit den folgenden Begriffen und Abkürzungen beschrieben:

Waffenname [Fertigkeit | Präzision | Schadenscode | DK | Munition | Reichweite]

Beispiel: Ares Predator V [Pistolen | 5(7) | 8K | DK -1 | 15(s) | RW 0-5 m (K -0), 6-20 m (L -1)]

Die Fertigkeit gibt an, mit welcher **Fertigkeit** eine Waffe zu benutzen ist. Präzision legt das **Limit** bei der Benutzung fest; wenn eine zweite Zahl in Klammern steht, kommt diese bei der Benutzung eines implantierten Smartlinks (wie beim Straßensamurai) zum Einsatz. Der Schadenscode gibt an, welchen **Schaden** die Waffe verursacht, die **DK** die panzerbrechende Wirkung. **Munition** verzeichnet, wie viele Schuss die Waffe geladen hat; die Buchstaben in Klammern geben an, welche Art Magazin die Waffe besitzt (s für Streifen, m für internes Magazin). **Reichweite** gibt die Kurze Reichweite (K) und die Lange Reichweite (L) mit den dazugehörigen Modifikatoren an. Bei Nahkampfwaffen ist die Reichweite eine Maßzahl (0 bis 2), die zur Berechnung des Modifikators im Nahkampf (siehe S. 14, *Modifikatoren im Nahkampf*) dient.

DIE ERWACHTE WELT

Im Jahr 2011 verwandelte das Erwachen die Welt, und Magie wurde Wirklichkeit. Die Erwachte Welt ist von Mana, der magischen Energie, durchströmt. Mana ist unsichtbar und ungreifbar. Es kann von Maschinen nicht aufgespürt, gemessen oder beeinflusst werden. Das können nur lebende Wesen. Einige Leute in *Shadowrun* haben die seltene Gabe, die Macht der Magie zu benutzen. Sie sind die Erwachten: **Zauberer**. Sie nutzen diese Gabe, um Mana zu manipulieren und Zauber zu wirken (die Kunst der Hexerei). Ein Erwachter Charakter hat ein **Magieattribut** von mindestens 1. Zauberer folgen unterschiedlichen Traditionen. Eine Tradition ist eine Sammlung von Glaubensgrundsätzen und Techniken zur Nutzung der Magie. Sie beeinflusst Stil und Auftreten des Zauberers und das Lernen und Benutzen der Magie. Die bekanntesten Traditionen sind die hermetische und die schamanische Tradition. Der einzige Zauberer unter den fertigen Charakteren dieser Schnellstartregeln (der Straßenschamane) folgt der schamanischen Tradition.

ERWACHTE REGELWERTE

Das magische Potential von Erwachten Wesen, magischen Effekten und magischen Gegenständen wird mit **Magie** (für Wesen) oder **Kraftstufe** (für Effekte und Gegenstände) gemessen.

MAGIE

Magie ist ein Spezialattribut, das die magische Macht eines Charakters misst. Wie die anderen Attribute hat Magie einen Mindestwert von 1. Es kann wie die anderen Attribute einen Wert von bis zu 6 erhalten.

KRAFTSTUFE

Zauber und magische Gegenstände (wie Foki) haben einen Wert, der als Kraftstufe bezeichnet wird. Damit wird die magische Macht des Gegenstandes oder Zaubers ausgedrückt. Die Kraftstufe bemisst sich nach derselben Skala wie natürliche metamenschliche Attribute (1 bis 6).

REGELBEISPIEL

DER STRASSENSAMURAI: SCHADEN

Auf der vorigen Seite hat der Straßensamurai erfolgreich auf den Ganger geschossen, und sein Spieler sieht nun auf dem Charakterbogen nach. Er informiert den Spielleiter, dass die Ceska Black Scorpion keinen DK-Wert und einen Schadenscode von 6K hat, der durch den 1 Nettoerfolg auf 7K erhöht wird. Der Spielleiter überprüft die Spielwerte des Gangers und sieht, dass er Konstitution 3 hat und eine Panzerung mit Panzerungswert 6 trägt. Der Schaden bleibt Körperlich, weil der modifizierte Schadenscode von 7K höher ist als der Panzerungswert von 6. Der Spielleiter wirft also 9 Würfel (Konstitution 3 + Panzerungswert 6) für die Schadenswiderstandsprobe. Er würfelt 1, 1, 2, 2, 3, 3, 4, 5, 6 – nur 2 Erfolge. Das senkt den Schadenscode von 7K auf 5K.

Der Spieler des Straßensamurai erkennt, dass er mit dem DK-Wert von -1 der Remington Roomsweeper eine bessere Wirkung erzielt hätte. Der Ganger hätte dann einen Würfel weniger zum Schadenswiderstand gehabt, was vielleicht einen Punkt mehr Schaden ergeben hätte! Vielleicht wird der Samurai deshalb in der nächsten Handlungsphase die Waffen tauschen.



REGELBEISPIEL

DER STRASSENSAMURAI: MEHR SCHADEN

Der Spielleiter verzeichnet die 5 Punkte Schaden auf dem Körperlichen Zustandsmonitor des Gangers. Dadurch werden von links nach rechts die drei Kästchen der ersten Reihe sowie die beiden ersten der zweiten Reihe voll. Die erste Reihe des Zustandsmonitors ist voll, also wird der Ganger in Zukunft fast alle Proben mit 1 Würfel weniger ablegen müssen. Wenn der Ganger noch weitere 5 Kästchen Schaden erleidet, wird er sofort bewusstlos umfallen.



REGELBEISPIEL

DER STRASSENSAMURAI: ÜBERSCHÜSSIGER SCHADEN

In einer anderen Kampfsequenz wird ein anderer armer Ganger vom Straßensamurai getroffen – schwer getroffen: 12 Kästchen Schaden. Sein Körperlicher Zustandsmonitor hat aber nur 10 Kästchen, also ergibt sich überschüssiger Schaden. Seine Konstitution beträgt 3, und er hat 2 Kästchen überschüssigen Schaden erlitten. Seine Gefährten sitzen in der Falle und kommen nicht an ihn ran. Also verliert der Ganger, weil er nicht medizinisch versorgt wird, nach 3 Minuten (wegen seiner Konstitution von 3) ein weiteres Kästchen. Damit ist das Maximum von 3 erreicht. Jetzt haben seine Freunde nur noch 3 Minuten Zeit, ihn medizinisch zu versorgen. Wenn sie es bis dahin nicht schaffen, können sie seine Leiche nur noch an die Teufelsratten verfüttern.



VERWENDUNG VON MAGIE

HEXEREI

Das Wirken und Manipulieren von Zaubern wird als Hexerei bezeichnet. In diesen Schnellstartregeln spielen nur die Fertigkeiten **Spruchzauberei** und **Antimagie** eine Rolle. Ausführlichere Regeln, wie z. B. Beschwörungen von magischen Wesen, finden Sie in den vollständigen Regeln von *Shadowrun, Fünfte Edition*.

SPRUCHZAUBEREI

Wenn ein Zauberer einen Zauber wirkt, legt der Spieler die **Kraftstufe** des Zaubers fest. In diesen Schnellstartregeln ist die Kraftstufe immer gleich dem Magieattribut des Charakters. Dann legt der Charakter mit **Spruchzauberei** + **Magie** eine Probe ab. Wenn die verlangte Probe eine Erfolgsprobe ist, wird die Wirkung eines Zaubers nach der Anzahl der Erfolge bemessen. Manche Zauber erfordern auch einen Schwellenwert von größer als 1. Wenn die Probe als **Vergleichende Probe** gegen einen Gegner (siehe S. 19) ausgeführt werden muss, entsteht kein Schwellenwert. Die **Kraftstufe** des Zaubers gibt in beiden Fällen das Limit für Spruchzaubereiprobe an.

Alle Zauber gehören zu einer von zwei Arten: **Physische** (P) und **Manazauber** (M). Die jeweilige Art ist bei den Zaubern des Straßenschamanen auf dem Charakterbogen notiert. Leblose Ziele (Türen, Wände, Autos usw.) können nur mit Physischen Zaubern belegt werden. Lebende Ziele können mit Physischen und Manazubern belegt werden. Wenn ein Ziel einem Zauber in einer **Vergleichenden Probe** widerstehen darf, geschieht das – je nach Art des Zaubers – mit einem von zwei Attributen: **Konstitution** gegen Physische Zauber und **Willenskraft** gegen Manazauber (siehe *Vergleichende Proben*, S. 19).

Nachdem die Zauberwirkung bestimmt wurde, muss der Zauberer durch eine **Entzugswiderstandsprobe** feststellen, wie sehr das Wirken des Zaubers an seinen Kräften zehrt.

Die Benutzung der Fertigkeit Spruchzauberei erfordert eine **Komplexe Handlung**.

ANTIMAGIE

Die Fertigkeit **Antimagie** benutzt man, um fremde Zauber zu stören. Das kann als **Zauberabwehr** gegen Zauber, die gerade gewirkt werden, oder als **Bannen** von aufrechterhaltenen Zaubern erfolgen. Bei der Zauberabwehr werden zuerst Ziele angesagt, die geschützt werden sollen. Bei jedem Zauber, gegen den diese Ziele sich wehren dürfen, dürfen die geschützten Verteidiger die Antimagie-Würfel des Zauberers zu ihrer **Vergleichenden Probe** hinzuaddieren. Beim Bannen eines aufrechterhaltenen Zaubers wird eine Vergleichende Probe auf **Antimagie** + **Magie** gegen die **Kraftstufe des Spruchs** + **Magie** des gegnerischen Zauberers abgelegt. Die **Nettoerfolge** des Angreifers reduzieren die Erfolge des gegnerischen Zauberers, die er bei der ursprünglichen Probe auf Spruchzauberei erzielt hatte.

Zauberabwehr wird als **Freie Handlung** angesagt, **Bannen** als **Komplexe Handlung** ausgeführt.

WIRKEN VON ZAUBERSPRÜCHEN

Die Fertigkeit Spruchzauberei erlaubt einem Zauberer, Mana mithilfe seines Willens in einen Zauberspruch zu kanalisieren und ein ausgewähltes Ziel damit zu beeinflussen.

1. ZAUBER AUSWÄHLEN

Der Charakter wählt den Zauber aus, den er wirken will. Er kann jeden Zauber wirken, den er kennt. Wenn der Charakter gerade andere Zauber aufrechterhält, muss er entscheiden, ob er diese weiter aufrechterhalten will, während er den neuen Zauber wirkt. Dadurch müsste er pro aufrechterhaltenem Zauber einen kumulativen **Malus von -2** auf **alle** seine **Würfelpools** (ausgenommen Schadens-, Entzugs- und Zauberwiderstandsproben) in Kauf nehmen. Das Fallenlassen eines aufrechterhaltenen Zaubers (das dessen Wirkung beendet) kostet eine **Freie Handlung**. Die Zauber des Straßenschamanen sind auf ihrem Charakterbogen verzeichnet und beschrieben.

2. KRAFTSTUFE FESTLEGEN

Die **Kraftstufe** eines Zaubers ist in diesen Schnellstartregeln der Einfachheit halber **gleich dem Magieattribut** des Zauberers. Sie ist zugleich das **Limit** für Spruchzaubereiprobe.

3. ZIEL(E) AUSWÄHLEN

Ein Zauberer kann jeden und alles als Ziel wählen, solange er dieses Ziel mit seiner natürlichen Sicht erkennen kann. Das wird als **Blickfeld** (BF) bezeichnet. Dieses Blickfeld kann durch optische Vergrößerung (wie

DIE SECHSTE WELT

Nach dem alten Maya-Kalender durchläuft die Welt einen Zyklus von magischen und unmagischen Phasen. Im Jahr 2011 ging die mundane Fünfte Welt zu Ende, und die Sechste Welt wurde geboren. Das Erwachen ließ die Magie, die lange Zeit auf niedrigem Stand gewesen war, wieder über die Welt fluten.

ARTEN VON ZAUBERN

Physische Zauber:

Widerstand mit Konstitution

Manazauber:

Widerstand mit Willenskraft

MAGISCHE HANDLUNGEN

Spruchzauberei: Komplex

Zauberabwehr: Frei

Bannen: Komplex

BESCHREIBUNG VON ZAUBERN

Zauber sind, um möglichst leicht verständlich zu sein, mit folgenden Werten und Abkürzungen notiert:

Name [Art | Reichweite | Schaden | Dauer | Entzug | Wirkung]

Name: der Name des Zaubers

Art: P (Physisch) oder M (Manazauber)

Reichweite: B (Berührung) oder BF (Blickfeld)

Schaden: K oder G für Körperlich oder Geistig, nähere Bestimmung wo nötig

Dauer: S für Sofort oder A für Aufrechterhalten (der Charakter kann einen Zauber über mehrere Kampfrunden hinweg aufrechterhalten).

Entzug: Wert für die Entzugswiderstandsprobe

Wirkung: zusätzliche Effekte und Angaben

Fernrohre) oder durch Spiegel erweitert werden. Digitale Vergrößerung, Kamerabilder, Bildschirme und ähnliche Erweiterungen des Blickfelds ermöglichen das Zaubern auf damit gesehene Ziele nicht. Einige Zauber können nur auf Ziele gewirkt werden, die der Zauberer **berührt**. Dazu muss er sie nicht unbedingt sehen, aber bei einem unwilligen Ziel muss ihm ein Nahkampfgriff (siehe S. 14) gelingen, um es zu berühren. Die Sicht des Zaubers wird von den üblichen Modifikatoren eingeschränkt (siehe Tabelle *Fernkampfmodifikatoren*, S. 2). Diese reduzieren wie üblich den Würfelpool von Spruchzauberei + Magie.

FLÄCHENZAUBER

Manche Zauber zielen nicht auf ein bestimmtes Ziel, sondern auf eine **Fläche**. In diesem Fall muss der Zaubersender das Zentrum dieser Fläche sehen können. Der Grundradius der betroffenen Fläche beträgt die **Kraftstufe** des Zaubers in Metern, also in diesen Regeln die Höhe des Magieattributs. Flächenzauber wirken gegen alle gültigen Ziele innerhalb ihres Radius – ob Freund oder Feind –, und auch gegen den Zaubersender selbst. Dies gilt unabhängig davon, ob der Zaubersender alle Ziele gesehen hat, er muss nur das Zentrum der Fläche sehen.

4. SPRUCHZAUBEREIPROBE ABLEGEN

Der Zaubersender würfelt mit Spruchzauberei + Magie +/- Modifikatoren. Das erfordert eine Komplexe Handlung.

5. ZAUBERWIRKUNG BESTIMMEN

Einige Zauber verlangen einfache Erfolgsproben, deren Erfolge die Stärke der Wirkung bestimmen (was in den Beschreibungen der jeweiligen Zauber notiert ist). Die Probe auf Spruchzauberei + Magie muss mindestens 1 Erfolg erzielen (oder mehr Erfolge, wenn der Zauberspruch einen Schwellenwert hat).

VERGLEICHENDE PROBEN

Zauber, die gegen lebende oder magische Ziele gewirkt werden, erfahren oft Widerstand durch das Ziel. Dann ist eine Vergleichende Probe nötig. Bei **Flächenzaubern** würfelt der Zaubersender nur einmal für seine Probe, und die Ziele widerstehen separat. Wie oben erwähnt widerstehen die Ziele Physischen Zaubern mit **Konstitution** und Manazaubern mit **Willenskraft**. Magische Gegenstände widerstehen mit ihrer **Kraftstufe**. Wenn das Ziel außerdem durch Zauberschutz geschützt ist, darf es die Zauberschutzwürfel zu dieser Probe hinzunehmen. Nach dieser Zauberschutzprobe kann **keine weitere Schadenswiderstandsprobe** gewürfelt werden. Eine Zauberschutzprobe hat **kein Limit**. Ein Zauber, der auf ein lebloses, nicht magisches Ziel (wie eine Tür) gewirkt wird, erfährt keinen Widerstand, da das Ziel keine Verbindung mit dem Mana der Welt hat.

6. ENTZUGSWIDERSTAND

Jeder gewirkte Zauber verursacht sogenannten **Entzug**, das heißt er zehrt an den Kräften des Zaubersenders. Wie sehr das der Fall ist, wird nach dem Wirken des Zaubers durch eine **Entzugswiderstandsprobe** ermittelt.

Der Entzugswert ist vom Zauber und der gewählten Kraftstufe abhängig und in diesen Schnellstartregeln schon auf dem Charakterbogen berechnet. Der Zauberer würfelt mit einer Anzahl von Würfeln gleich seinem angegebenen **Entzugspool**. In den vollständigen Regeln von *Shadowrun, Fünfte Edition* ist der Pool von der magischen Tradition des Zaubersenders abhängig. In diesen Schnellstartregeln ist der Wert schon fertig auf dem Charakterbogen eingetragen.

Jeder Erfolg bei der Entzugswiderstandsprobe verringert den Entzugswert um einen Punkt. Überschüssige Erfolge entfallen. Übrig bleibender Entzug verursacht eine Anzahl an Kästchen Geistigen Schaden gleich seinem Wert.

Auf die Entzugswiderstandsprobe gibt es **keine Modifikatoren**, selbst wenn der Zauberer verletzt sein sollte.



REGELBEISPIEL

DER STRASSENSCHAMANE: SPRUCHZAUBEREI UND ANTIMAGIE

Der Spielleiter führt einen radikalen Öko-Schamanen. Während der Handlungsphase dieses NSCs entscheidet der Spielleiter, dass dieser einen Manaball gegen den Straßenschamanen wirft. Es ist ein Flächenzauber, und da der Straßenschamane, die Deckerin und die Kampfadeptin nahe bei dem Straßenschamanen stehen, wird dieser Zauber möglicherweise alle vier treffen.

Die Kraftstufe des Zaubers beträgt 5, da das Magieattribut des Öko-Schamanen 5 beträgt. Zu seinem Magieattribut wird die Fertigkeit Spruchzauberei 3 des NSCs addiert. Dann sieht der Spielleiter auf der Tabelle Sichtmodifikatoren (S. 31) nach und erkennt, dass durch leichten Regen ein Malus von -2 zur Anwendung kommt. Außerdem hat der Öko-Schamane bereits 3 Kästchen Körperlichen Schaden, was einen zusätzlichen Malus von -1 erzeugt. Der gesamte Würfelpool beträgt also 5 [Spruchzauberei 3 + Magie 5 - 2 (wegen des Regens) - 1 (Verletzungsmodifikator) = 5]

Der Spielleiter würfelt 2, 5, 5, 6: 4 Erfolge! Wie unter Flächenzauber (S. 18) angegeben, muss der Spielleiter für alle Ziele nur eine Probe ablegen. Die Charaktere widerstehen jeweils einzeln, dürfen aber zusätzlich die Antimagie-Würfel des Straßenschamanen werfen, da sie zuvor die Zauberschutzprobe für ihre drei Teampartner angesagt hat.

Der Straßenschamane würfelt mit Willenskraft 3 + Antimagie 4 (die Fertigkeitsstufe des Schamanen) und erhält 2, 2, 5, 5, 5, 6: 5 Erfolge. Die Deckerin würfelt mit Willenskraft 4 + Antimagie 4 und erhält 2, 2, 3, 4, 5, 5, 6: 3 Erfolge. Die Kampfadeptin würfelt mit Willenskraft 2 + Antimagie 4 und erhält 2, 5, 5, 6, 6: 5 Erfolge. Der Straßenschamane schließlich würfelt ebenfalls mit Antimagie + Willenskraft. Der gesamte Würfelpool beträgt 9 (Antimagie 4 + Willenskraft 5). Sie würfelt 1, 2, 2, 3, 3, 5, 5, 6: 4 Erfolge.

Der Spielleiter vergleicht nun diese Erfolge mit den Erfolgen des Öko-Schamanen bei der Spruchzauberei. Er findet schnell heraus, dass durch die exzellente Zauberschutzprobe des Straßenschamanen drei von vier Charakteren keinen Schaden erleiden. Nur die Deckerin erleidet Schaden durch den Manaball.





PATZER

Ein Patzer bei der Spruchzaubereprobe kann allerlei interessante Effekte haben, die von dem Zauber und der Fantasie des Spielleiters abhängen. Die meisten Patzer werden unerwünschte Nebenwirkungen erzeugen: eine gewaltige Menge an sichtbehinderndem Rauch bei einem kleinen Feuerball, ein Levitieren, das nur Bewegung im Kreis ermöglicht, oder ein Illusionszauber, der ungewünschte Sinneseindrücke erzeugt. Ein Kritischer Patzer kann zum Treffen eines falschen Ziels, Wirkung auf den Zaubernden selbst oder zu anderen katastrophalen Konsequenzen führen.

ANTIMAGIE

Antimagie kann als **Zauberabwehr** gegen fremde Zauber oder zum **Bannen** von aufrechterhaltenen Zaubern benutzt werden.

ZAUBERABWEHR

Ein Zauberer kann sich selbst und andere durch Zauberabwehr gegen einen Zauber verteidigen. Dazu muss er eine Freie Handlung aufwenden und ansagen, wen er schützen will. Wenn eine solche Ansage nicht vor einem Zauber gemacht wurde, darf sich nur der Zauberer durch Antimagie schützen. Ein geschützter Charakter muss sich außerdem im Blickfeld des Zauberers aufhalten, um durch Antimagie geschützt werden zu können. Ein Zauberer kann sich selbst immer durch Antimagie schützen.

Wenn ein geschütztes Ziel von einem Zauber getroffen wird, darf es bei seiner **Zauberwiderstandsprobe** (mit Konstitution oder Willenskraft) noch die Antimagie-Würfel des Zauberers hinzunehmen. Alle so erzielten Erfolge reduzieren die Nettoerfolge des gegnerischen Zauberers. Wenn dessen **Nettoerfolge auf null** oder darunter sinken, hat der Zauberspruch **keine Wirkung**.

Zauberabwehr wird nicht „verbraucht“, wenn sie ein Ziel beschützt. Alle Ziele werden gegen weitere Zauber geschützt, bis der Zauberer beschließt, die Antimagie nicht mehr wirken zu lassen. Das Würfeln der Antimagie-Würfel und das Fallenlassen der Zauberabwehr erfordern beide **keine Handlung**.

BANNEN AUFRECHTERHALTENER ZAUBERSPRÜCHE

Antimagie erlaubt es auch, einen aufrechterhaltenen Zauber zu bannen und damit dessen Wirkung zu beenden. Der Charakter muss das Ziel sehen können und eine **Komplexe Handlung** aufwenden.

Der bannende Zauberer legt eine **Vergleichende Probe** zwischen seiner **Antimagie + Magie** und der **Kraftstufe des Zaubers + Magie** des Gegners ab. Jeder Nettoerfolg bei dieser Probe **reduziert die Erfolge** der ursprünglichen Probe des Gegners beim Wirken des Zaubers. Wenn diese Erfolge sinken, **sinkt** auch die davon abhängige **Wirkung**. Wenn die Erfolge **auf null** oder darunter sinken, **endet** der Zauber sofort.

ADEPTEN

Unter den Charakterbögen befindet sich auch die Kampfadephtin, die ebenfalls Erweckt und magisch aktiv ist. Sie hat deshalb ebenfalls ein **Magieattribut**. Im Gegensatz zu Zauberern nutzen **Adepten** ihre Magie nicht für Zauber, sondern um ihre eigene Leistungsfähigkeit zu verbessern. Dies erreichen sie durch Training und Meditation, die ihnen **Kräfte** verleihen, die sie stärker, schneller oder widerstandsfähiger als gewöhnliche Leute machen. Diese Kräfte sind **permanent aktiv** und müssen nicht erst durch Handlungen aktiviert werden. Alle Kräfte der Kampfadephtin sind auf ihrem Charakterbogen notiert und wo nötig bei den Werten bereits eingerechnet. Benutzen Sie einfach, wie beim Straßensamurai, die Zahlen in Klammern.

DIE KABELLOSE WELT

Im Jahr 2075 gibt es eine Welt der erweiterten Wahrnehmung und drahtlosen Vernetzung: die Matrix. Sie ist dafür geschaffen, omnipräsent, von überall aus erreichbar und vollständig in den Alltag integriert zu sein. Fast jeder ist Teil der vernetzten, elektronischen Welt, ob er will oder nicht. Ihr persönliches Kommlink erlaubt Ihnen, überall rund um die Uhr online zu sein. Wer das nicht mitmachen möchte, hat es oft schwer und wird zum Außenseiter.

Die Megakonzerne haben vor Kurzem ihre Kontrolle über die Matrix verstärkt und neue Protokolle eingeführt, die es ihnen erlauben, den Datenverkehr noch besser zu überwachen – und ihn vor allem auf wertvolle, für den eigenen Nutzen verwendbare Verbraucherdaten zu untersuchen.

Die Erweiterte Realität erlaubt es, von überall her auf Daten in der Matrix zuzugreifen und sie, wie eine private Blickfeldanzeige, über die eigenen Sinneseindrücke zu legen. Sie wollen eine Karte, eine Speisekarte oder eine E-Mail sehen? Den Weg zum nächsten Hotel oder freien Taxi? Dazu genügt meist schon ein mentaler Klick.

ERWEITERTE UND VIRTUELLE REALITÄT

Die „Augmented Reality“ (AR) oder **Erweiterte Realität** umfasst Sinneserweiterungen, die eine normale Wahrnehmung der Welt überlagern. Dadurch kann der Normalbürger die Matrix andauernd sehen, hören, berühren, sogar riechen – und zugleich mit der normalen Alltagswelt interagieren.

Die AR sollte nicht mit der **Virtuellen Realität** (VR) verwechselt werden, in der die künstlichen Sinneseindrücke aus der Matrix die normalen Sinne ersetzen. Man taucht dort vollständig in eine simulierte Realität ein und wird mental vom eigenen Körper getrennt.

Man nimmt die AR mit Hilfe optischer Icons wahr, die umgangssprachlich als „Arrows“ (AROs – Augmented Reality Objects) bezeichnet werden. Die Arrows werden sichtbar, wenn man Sichtgeräte (Brille oder Kontaktlinse beispielsweise) oder Cyberware mit dem Kommlink verbindet, und erscheinen als geisterhafte Bilder oder Texte im eigenen Sichtfeld. Man kann sein Interface beliebig zur Wahrnehmung dieser Daten einstellen. Wenn Sie zum Beispiel ein Videotelefonat führen, können Sie das Bild oder Icon des Gesprächspartners ins Zentrum ihres Blickfelds rücken und transparent halten, damit Sie die Welt dahinter noch sehen können. Wenn jemand auf Sie schießt, können Sie den Anruf in die Warteschleife legen und das „Fenster“ schließen oder an den Rand schieben, damit es Ihre Sicht nicht behindert. Die AR kann auch akustische Meldungen vermitteln.

WIE DIE MATRIX FUNKTIONIERT

Auf der untersten Ebene der Matrix-Pyramide befinden sich die einzelnen Nutzer mit ihren Kommlinks und anderen Geräten, die ein Persönliches Netzwerk (Personal Area Network – PAN) bilden. Die Nutzer mit ihren PANs interagieren kabellos mit anderen PANs und Geräten in einem WiFi-Netzwerk.

Jeder Charakter hat grundlegende Computer- und Elektronikkenntnisse. Die Bewohner der Sechsten Welt nutzen ihre Kommlinks und PANs andauernd für Telefonate, die Erweiterte Realität, Datensuche, die Verbindung mit Teammitgliedern und Bankgeschäfte. Es ist Teil des Alltags. Wenn Sie aber wirklich hacken wollen, brauchen Sie mehr: eine kleine schwarze Kiste, die man **Cyberdeck** nennt.

Mithilfe eines Cyberdecks messen **Hacker** ihre Schläue und ihr Können mit denen der Wächter der Matrix. Manche haben für sich auch wieder die alte Bezeichnung „Decker“ aus den frühen Jahren der Cyberdecknutzung angenommen. Sie haben Programme, die ihnen helfen können, aber unterm Strich ist es wie bei jedem anderen Kampf: Können gegen Können. Möge der beste Hacker gewinnen.

MATRIXPROBEN

Proben in der Matrix werden – wie andere Proben auch – mit **Fertigkeit + Attribut** abgelegt. Das **Cyberdeck** eines Charakters gibt mit seiner Stufe das **Limit** für diese Proben an. Programme können zusätzliche Vorteile verschaffen.

MARKEN PLATZIEREN

Mithilfe von **Marken** (MARKs – Matrix Authentication Recognition Keys), also Matrix-Zugriffsberechtigungen, werden die Rechte von Benutzern an Geräten festgelegt. Wenn Sie vier Marken auf einem Gerät haben, werden Sie als **Besitzer** anerkannt. Wenn Sie **eine bis drei** Marken haben, sind Sie ein **Nutzer** mit unterschiedlich weit gehenden Rechten – von der einfachen Anwendung bis zur Administration.

Die grundlegende Aktivität beim Hacken ist es also, Marken zu platzieren, um Geräte zu kontrollieren. Um eine Marke zu platzieren, wenden Hacker eine **Komplexe Handlung** auf und legen eine **Erfolgsprobe**



MATRIXJARGON

Arrow (ARO – Augmented Reality Object): eine virtuelle (meist optische) Repräsentation von realen Dingen und Daten in der AR.

Betriebssystem: Das Zentralprogramm, das ein Gerät steuert.

Better-Than-Life (BTL): Hyperreale SimSinn-Eindrücke, die potentiell gefährlich und suchterzeugend sind.

Cyberdeck: Ein tragbarer Computer mit enormer Leistungsfähigkeit, oft von Hackern benutzt, kurz „Deck“.

Deadzone: Ein Ort ohne WiFi-Netzwerke.

Dot (DOT – Digital Object Tag): Daten, die mit einem Arrow oder Icon in der AR verbunden sind.

Drohne: Unbemanntes Fahr- oder Flugzeug, meist funk- oder durch die Matrix gesteuert.

Erweiterte Realität: Informationen, die die natürlichen Sinnesindrücke eines Nutzers mit optischen, akustischen, haptischen oder olfaktorischen Eindrücken (manchmal sogar mit SimSinn) überlagern.

Firewall: Ein Programm, das vor Eindringlingen schützt.

Gitter: Eine Ansammlung miteinander verbundener Netzwerke.

Hacker: Jemand, der Technologie im Allgemeinen und die Matrix im Besonderen ausnutzt, oft auf illegale Weise und für kriminelle Vorhaben.

Icon: Virtuelle Darstellung eines Programms in der Matrix.

Intrusion Countermeasures (IC): Jedes Softwareprogramm in einem Computersystem (Host), das dazu da ist, dieses System vor nicht autorisierten Benutzern zu schützen. Ausgesprochen wie „Eis“.

Jackpoint: Physikalisch vorhandener Zugangspunkt in die Matrix, verkabelt.

Kommlink: Tragbarer Computer, der von fast jedem als Zugang zu WiFi-Diensten genutzt wird. Meist voller Zusatzfunktionen. Kommlinks sind auch die Hubs des PAN (Personal Area Network) eines Nutzers. Oft kurz als „Komm“ oder „Link“ bezeichnet.

Künstliche Intelligenz (KI): Bewusste, selbsterhaltende, intelligente Programme, die sich in der Matrix entwickelt haben.

Matrix: Das weltweite Telekommunikationsnetzwerk.

Netzwerke: Interagierende Gruppen von Computern.

Persona: Das Programm, das einen Nutzer in der Matrix repräsentiert, sein Icon. Mehrzahl: Personae.

Persönliches Netzwerk (PAN): „Personal Area Network“, das aus allen WiFi-verbundenen Geräten besteht, die eine Person bei sich (oder in sich) trägt. Meist dient das Kommlink als Hub dieses Netzwerks.

SimSinn (oder Sim): Hardware und Programme, die eine Person aufgezeichnete Erfahrungen, Eindrücke oder Gefühle einer anderen Person nacherleben lässt.

Vernetzt: Online, mit der Matrix verbunden.

auf **Hacking + Logik** mit einem **Schwellenwert** gleich der **Gerätestufe** ab. Das **Limit** für die Probe ist gleich der Stufe des **Cyberdecks**.

Zusätzlich kann der Spielleiter **Modifikatoren** anwenden. Wenn etwa ein Charakter mitten in einem Feuergefecht versucht, ein Gerät zu hacken, kann das einen Malus von -2 ergeben. Im Nahkampf kann der Malus sogar -3 oder -4 betragen.

GERÄTE KONTROLLIEREN

Je mehr Marken man auf einem Gerät hat, desto mehr kann man damit anfangen. Es folgt eine kurze Liste an Aktionen, die Sie durchführen können, den dafür nötigen Marken und zusätzlichen Proben, die nötig werden können.

Datei cracken (Einfache Handlung, 1 Marke): Wenn Sie eine Datei kopieren wollen, die Sie stehlen sollten, brauchen Sie eine Marke auf dem Gerät (dem Speicher), das die Datei enthält. Dann können Sie versuchen, den Schutz der Datei zu knacken (wenn der Besitzer überhaupt klug genug war, einen zu verwenden). Legen Sie eine **Vergleichende Probe** auf **Hacking + Logik [Cyberdeckstufe]** gegen die **Gerätestufe** ab, um alle vorhandenen Schutzmaßnahmen zu entfernen.

Datei editieren (Einfache Handlung, 1 Marke): Vielleicht wollen Sie wichtige Informationen aus einem Konzerndokument löschen oder Kameraaufzeichnungen manipulieren, damit Sie darauf nicht auftauchen. Dazu brauchen Sie 1 Marke und eine **Vergleichende Probe** auf **Computer + Logik [Cyberdeckstufe]** gegen die **Gerätestufe**.

Marke löschen (Komplexe Handlung): Es könnte sein, dass gegnerische Hacker versuchen, die Kontrolle über Ihr Cyberdeck oder eigene Geräte zu erlangen, indem sie Marken darauf platzieren. Sie wollen das natürlich nicht. Legen Sie eine **Vergleichende Probe** auf **Computer + Logik [Cyberdeckstufe]** gegen **Willenskraft + Intuition** des Gegners ab, um die feindliche Marke zu entfernen.

Einfache Handlung befehlen (Einfache Handlung, 2 Marken): Um einem Gerät eine Einfache Handlung zu befehlen, brauchen Sie 2 Marken. Damit können Sie eine drahtlos zugängliche Waffe (z. B. eine Smartgun) ein Magazin auswerfen oder einen Schuss abfeuern lassen. Dazu legen Sie eine **Vergleichende Probe** auf **Elektronische Kriegsführung + Logik [Cyberdeckstufe]** gegen die **Gerätestufe** ab, um die Handlung durchführen zu lassen.

Freie Handlung befehlen (Freie Handlung, 1 Marke): Wenn Sie ein Gerät eine Freie Handlung durchführen lassen wollen (wie etwa durch eine Kamera blicken), brauchen Sie nur 1 Marke auf dem Gerät. Sie brauchen **keine Probe** für Freie Handlungen abzulegen.

Komplexe Handlung befehlen (Komplexe Handlung, 3 Marken): Sie lassen ein Gerät eine Komplexe Handlung durchführen (zum Beispiel sich selbst zum Absturz zu bringen). Dafür brauchen Sie 3 Marken und legen eine **Vergleichende Probe** auf **Elektronische Kriegsführung + Logik [Cyberdeckstufe]** gegen die **Gerätestufe x 2** ab, um die Handlung durchführen zu lassen.

Matrixwahrnehmung (Komplexe Handlung): Einige Hacker versuchen, ihre Spuren in der Matrix zu verwischen, indem sie auf Schleichfahrt gehen. Vorsichtige Hacker achten auf solche Leute und auch auf Marken, die jemand anderer auf ihren Geräten platziert. Es kann schwierig sein, solche Dinge wahrzunehmen, und Hacker müssen eine **Erfolgsprobe** auf **Computer + Intuition (2)** ablegen, um versteckte Personae oder Icons aufzuspüren.

Schleichfahrt (Einfache Handlung): Sie schalten auf Schleichfahrt und sind dadurch schwerer zu entdecken. Dadurch erhalten Sie einen **Malus von -2** auf alle Matrixhandlungen, weil Sie viel Rechenleistung zum Verwischen der Spuren verwenden. Das **Beenden** der Schleichfahrt benötigt ebenfalls eine **Einfache Handlung**.

PROGRAMME

Programme verleihen Hackern Vorteile bei ihren Aktionen. In diesen Schnellstartregeln sind nur zwei häufig genutzte Programme enthalten: **Ausnutzen** verleiht +2 Würfel für das Platzieren von Marken. **Gabel** erlaubt, zwei Ziele mit derselben Handlung zu beeinflussen. Dazu müssen Sie nur eine Probe ablegen, die Ziele wehren sich separat.

ROLLENSPIEL MIT DER MATRIX

Diese Schnellstartregeln behandeln die Matrix nicht sehr tiefgreifend. Das geschieht mit Absicht, um Ihnen einen schnelleren Einstieg zu ermöglichen und Spielern und Spielleitern mehr Raum zu geben, um ihrer Fantasie freien Lauf zu lassen. Wenn die Spieler mit den detaillierteren Matrixregeln von *Shadowrun, Fünfte Edition* vertraut werden, finden sie eine wesentlich aufregendere Spielumgebung vor. In diesen Schnellstartregeln können Spieler zum Beispiel einige Geräte hacken und damit ein wenig Chaos verursachen, wenn sie die nötigen Proben schaffen. Die Besitzer solcher Geräte und die Überwachungsbehörden schätzen es aber gar nicht, wenn jemand ihre Geräte übernimmt und hackt. Also stellen sie beispielsweise Sicherheitshacker an, die genauso tödlich zuschlagen können wie Zaubersprüche und Feuerwaffen.

FERTIGKEITEN DES HACKERS

- Computer
- Elektronische Kriegsführung
- Hacking
- Hardware

REGELBEISPIEL

DIE DECKERIN: MIT DEN EIGENEN WAFFEN

Als die Charaktere in ein Konzernlagerhaus eindringen, beschließt der Spielleiter, sie sofort in einen Schusswechsel zu verwickeln. Die anderen drei Charaktere kümmern sich um die Wachen, und die Deckerin tut, was sie am besten kann: Sie versteckt sich hinter einem Container und hackt die Geräte im Lagerhaus. Die Geräte sind über WiFi zugänglich, also muss die Deckerin sich nirgends einstöpseln. Sie holt einfach ihr Cyberdeck heraus und macht sich an die Arbeit.

Die Deckerin erkennt Geschütze an der Decke und beschließt, der Kampf würde besser laufen, wenn sie sie kontrollieren könnte.

Zuerst muss sie eine Marke auf den Geschützen platzieren – oder zwei, wenn sie sie abfeuern will. Der Spielleiter entscheidet, dass die Deckerin wegen der Ablenkung durch den Kampf einen Malus von -1 in Kauf nehmen muss. Der Malus ist deswegen so niedrig, weil die Deckerin sich nicht selbst im Kampf befindet. Der Spielleiter legt den Schwellenwert auf 3 (die Gerätestufe der Geschütze) fest. Die Deckerin verwendet die Programme Ausnutzen und Gabel, um beide Geschütze gleichzeitig zu übernehmen. Ihr Würfelpool beträgt 12 (Hacking 4 + Logik 7 + 2 für Ausnutzen – 1 wegen des Kampfs). Sie würfelt 1, 1, 2, 2, 3, 3, 4, 5, 5, 6, 6. Mit diesen 4 Erfolgen überwindet die Deckerin den Schwellenwert und platziert auf jedem Geschütz eine Marke.

In ihrer nächsten Handlungsphase würfelt sie wieder mit 12 Würfeln und erhält 1, 2, 2, 3, 3, 4, 4, 5, 5, 5, 6, 6. Diesmal 5 Erfolge! Sie hat jetzt zwei Marken auf jedem Geschütz.

Jetzt kann sie wirklich loslegen. In ihrer nächsten Handlungsphase gibt sie mit jedem der Geschütze einen Schuss ab. Das ist eine Einfache Handlung, und dank der Gabel betrifft sie beide Geschütze. Die Deckerin würfelt mit Elektronische Kriegsführung 4 + Logik 7. Das Programm Ausnutzen hilft dabei nicht, und der Malus wegen des Kampfs beträgt immer noch -1. Das ergibt einen Würfelpool von 10. Sie würfelt 1, 1, 2, 3, 3, 4, 4, 4, 5, 6 – also 2 Erfolge. Jedes Geschütz darf mit seiner Gerätestufe von 3 widerstehen. Das eine würfelt 2, 4, 4 (kein Erfolg), das andere 1, 5, 6 (2 Erfolge). Die Deckerin kann mit dem ersten Geschütz feuern, aber nicht mit dem zweiten. Ihr virtueller Griff ist offenbar noch nicht fest genug.

In dem Lagerhaus gibt es noch einige andere Geräte, die die Deckerin während des Kampfes benutzen könnte. Sie könnte zum Beispiel einen Gegner mit einem Roboterarm packen oder das Förderband starten, auf dem eine der Wachen steht. Bei so vielen vernetzten Geräten auf der Welt sind die Möglichkeiten eines Hackers oft nur durch seine Fantasie beschränkt.



FAST FOOD FIGHT

Fast Food Fight (oder *Food Fight 5.0*) ist ein schneller, schmutziger Kampf mit einem Hauch von Drama. Das Abenteuer soll Spielern und Spielleitern schnell ein Gefühl für die Welt und die Regeln von *Shadowrun* vermitteln. Machen Sie sich nicht allzu viele Sorgen um „gutes Rollenspiel“. Konzentrieren Sie sich auf das Würfeln einiger Würfel und auf Spaß mit viel Cholesterin.

Jeder Spieler sollte sich einen der fertigen Charaktere im Heft aussuchen. Die Gegner in diesem Abenteuer sind Mafiaschläger, die den starken Mann markieren können und ein wenig magische und Matrixunterstützung haben, um die Sache interessant zu machen.

Es ist hilfreich, wenn Sie als Spielleiter sich das Abenteuer einmal durchlesen, bevor das Spiel beginnt. So kennen Sie schon die vollständige Geschichte und können leichter im Spiel benötigte Stellen finden.

ÜBERBLICK

George Hampton, hiesiger Geschäftsmagnat und Besitzer von Hampton Holistic Healthcare, ist mit seinen Schutzgeldzahlungen an eine kleine Mafiafamilie im Rückstand. Diese entführte seine jugendliche Tochter Moxie, um ihn dazu zu bringen, das Geld auszuspacken. Aus Gründen, die er nicht näher erläutern will, kann Hampton nicht die gesamte Summe an die Mafia bezahlen. Aber er ist bereit, sich von einer kleineren Summe zu trennen, wenn die Shadowrunner seine Tochter zurückbringen – hoffentlich in einem Stück.

Hampton gibt den Runnern Daten über Vincenzo „Vic“ Fratelli, ein Mitglied der erpresserischen Familie, von dem er glaubt, man könnte aus ihm Informationen herausholen. Vic hängt oft im örtlichen McHugh's herum, wo viel Laufkundschaft vorbeikommt. McHugh's ist die Heimat des Beast™, der etwa 3000 Prozent der empfohlenen Tagesmenge an Fett enthält. Aus irgendeinem Grund scheint sich die Fratelli-Familie hier gerne aufzuhalten. Normale Mafiosi verabscheuen Bars und Schnellrestaurants, aber die Fratellis mögen wirklich gerne Fast Food.

Der wahre Grund für die Vorliebe der Fratellis ist, dass der Laden ihnen als Franchisenehmer gehört, wodurch sie eine legale Geschäftsfassade haben, ohne dass die McHugh's Corporation ihre Nase in Dinge steckt, die sie nichts angehen. Hampton weiß davon allerdings nichts.

Die Spieler werden Vic auf dem Weg zu McHugh's leicht finden und können ihm folgen. Im Restaurant genießt Vic einen Soyburger. Wenn die Spieler versuchen, aus Vic Informationen herauszuholen, ihn anpöbeln oder sogar angreifen, ruft das sofort die ganze Belegschaft des McHugh's auf den Plan, die alle Mafiosi sind. Dann beginnt der Kampf.

Wenn die Spieler das Lokal schließlich unter Kontrolle haben, hören sie Schreie und Klopfen aus dem hinteren Bereich. Wenn sie nachsehen, finden sie Moxie Hampton, die in einem Kühlraum hinter der Küche eingesperrt ist. Nachdem sie die Tür geöffnet haben, finden sie einen bewusstlosen Mafioso zu Moxies Füßen. Als sie die Schüsse hörte, hat sie es geschafft, ihren Bewacher zu überrumpeln und ein Regal zum Kippen zu bringen, wodurch ihm eine große Kiste mit gefrorenen Soyburgern auf den Kopf fiel. Sie konnte aber die Tür nicht öffnen, weil

sie von außen versperrt war. Die Spieler können im Kühlraum auch ein paar verpackte Objekte finden, die genau die richtige Form und Größe haben, um menschliche Leichen zu sein.

Wenn die Spieler wollen, können sie aus den überlebenden Mafiosi noch Informationen herausholen, die Hampton bei der Lösung seiner Finanzprobleme helfen könnten.

SAG'S IHNEN INS GESICHT

Lesen Sie als Spielleiter Folgendes vor:

Ein paar Connections haben euch mit einem George Hampton zusammengebracht. Es scheint so, als habe dieser ortsansässige Geschäftsmann etwas Wichtiges verloren und wolle es zurückhaben.

Das Innere von Hampton Holistic Healthcare sieht wie die explodierte Medizinhütte eines Schamanen aus, was vielleicht nicht ganz falsch ist. Hampton selbst sieht aber wenig nach einem Schamanen aus. Der glattrasierte Elf ist mittleren Alters und trägt einen gut geschnittenen Anzug. Er sieht aber aus, als hätte er tagelang nicht geschlafen.

„Die Mafia hat meine Tochter Moxie“, sagt er. „Ich bezahle ihnen Schutzgeld, damit sie die Gangs von meinem Haus fernhalten, aber das Geschäft war in letzter Zeit schlecht, also konnte ich diesen Monat nicht bezahlen. Die Fratellis halten meine Tochter als Geisel fest, bis ich bezahlen kann. Und wenn ich nicht bezahle ... sagen wir es so: Ich habe Moxie einen wirklich hübschen Ring zum 17. Geburtstag geschenkt, und die Fratellis besitzen Zigarrenschneider.“

Ich kann nicht viel bezahlen – ich kann nicht mal das Lösegeld für meine Tochter aufbringen –, aber ich kann Ihnen jeweils 500 Nuyen bezahlen und eine Gratis-Entgiftung oder -Darmspülung drauflegen.“

Wenn die Charaktere den Job annehmen, lesen Sie Folgendes vor:

„Ich glaube, der beste Ansatzpunkt zum Finden meiner Tochter“, sagt Hampton, „wäre es, Vic Fratelli, einem der Mafiosi, zu folgen. Ich weiß, wo er sich häufiger aufhält. Er ist nicht gerade der Hellste, also könnten Sie vielleicht ein paar Informationen aus ihm herausholen, ohne dass er es merkt.“

Und wenn Sie mit Worten allein nicht weiterkommen, wäre ich Ihnen dankbar, wenn keine Spuren auf mich verweisen würden. Ich wäre gerne bereit, noch jeweils fünfhundert draufzulegen, wenn ich die Fratellis für einige Zeit los wäre.“

Wenn die Charaktere bei McHugh's ankommen, lesen Sie Folgendes vor:

Ihr habt Vic Fratelli bis zu einem Fast-Food-Laden verfolgt. Es ist mitten in der Nacht. Ihr könnt das Fett und andere Essenserüche schon von Weitem riechen. Läden wie diese haben um jede Zeit ihre Kundschaft.

Soweit ihr wisst, hat McHugh's in seiner ganzen Geschichte noch nie echtes Fleisch verkauft, nur Soyburger. Es hat sich den Fettverbrauch



billiger Schnellrestaurants zum Vorbild genommen und noch zwei Schritte weiter getrieben. Wenn ihr hier irgendetwas zum Mitnehmen kauft, könnt ihr durch die Papiertüte durchsehen, und es kann leicht sein, dass die Burger und Fritten durch den Boden der Tüte fallen, bevor ihr zu Hause seid. Die Hugh Sliders heißen so, weil sie euer Verdauungssystem als Rutsche benutzen. Als Rutsche mit Loopings. Was immer ihr hier bestellt, werdet ihr bereuen. Man sollte die Leute, die das Zeug herstellen, vielleicht verklagen. Die verletzen sicher ein Dutzend Umweltschutz- und Gesundheitsbestimmungen.

Aber: Mann, riecht das gut! Und es ist superbillig. Das ist ein Angebot, das man kaum ablehnen kann.

Von außen sieht das Gebäude ziemlich neu aus; es ist also wahrscheinlich innerhalb der letzten fünf Jahre abgerissen und neu gebaut worden, um den Hygieneansprüchen von McHugh's zu genügen. Ein großes Schild neben dem Eingang verkündet stolz: „Bringen Sie Ihren Hunger mit, aber lassen Sie die Waffen zu Hause! Danke. – Lou McHugh.“ Auf dem Schild prangt das lächelnde Clownsgesicht des McHugh-Maskottchens, das ihr vielleicht heute Nacht in euren Alpträumen sehen werdet.

Wenn die Charaktere McHugh's betreten, lesen Sie Folgendes vor:

Die Standards von McHugh's sind in den letzten Jahren offensichtlich gesunken. Schon beim Eintreten wird klar, dass es sich hier um einen Franchise-Laden und keinen direkt vom Konzern geführten Laden handelt. Obwohl das Gebäude innerhalb der letzten Jahre abgerissen und neu gebaut wurde, ist der Dreck schon fest in die Bodenfliesen eingestampft, und die Tische und Stühle sind schon völlig abgestoßen und verbeult. Außerdem sind die Sicherheitsstandards offenbar herabgestuft worden. In den Läden, die von McHugh's direkt betrieben werden, sind gewöhnlich mindestens fünf Wachen anwesend. Hier lehnt, durch das große Glasfenster gut zu erkennen, nur eine gelangweilt aussehende Wache an der Wand im Eingangsbereich. Geleitet in eine voluminöse, kreischend rot-gelbe Rüstung und mit passendem Make-up könnte die Frau auch direkt einem Werbespot für drittklassige Nahrungs-Ersatzstoffe entsprungen sein. Das ist entweder extrem arrogant oder extrem dämlich. Oder vielleicht ist die andere Wache – wenn es überhaupt eine gibt – gerade auf der Toilette.

AUFHÄNGER

Die Spieler sollten erwarten, hier einen Mafia-Kontakt zu finden und vielleicht zu befragen. Abgesehen von den kleinen Ungereimtheiten (wie der Anzahl der Wachen) sollte der Spielleiter betonen, dass es sich um ein ganz normales Schnellrestaurant handelt – obwohl man das, was hier serviert wird, nur mit viel gutem Willen als Nahrungsmittel bezeichnen kann. Sie können gerne einige Hinweise einbauen, die den Spielern den Eindruck vermitteln, dass die Mafia den Laden leitet. Vic könnte den Wächter draußen beim Vornamen nennen, oder einige Angestellte könnten eher wie Schläger als wie Burgerbrater aussehen.

HINTER DEN KULISSEN

MCHUGH'S

Dieses McHugh's ist vor Kurzem neu gebaut worden, um den Hygiene- und Gesundheitsstandards der McHugh's Corporation zu genügen. Daher zeigt das Restaurant auch den neuen, verbesserten Aufbau von McHugh's.

Eingangsbereich: Der Eingangsbereich sieht aus wie bei jedem anderen McHugh's. Hier dominieren große Bodenfliesen aus Plastikterrakotta und weit auseinanderstehende Tische. Die Kunden sitzen an Plastiktischen auf Stühlen aus Stahlrohr. Die Tische sind mit dem Boden verschraubt und können nicht umgeworfen werden; sie bieten **Teildeckung** (siehe Spielleiterschirm, S. 2), wenn man sich darunter kauert. Wer auf dem Tisch steht, genießt im Nahkampf den Bonus der **Besseren Position**. Da eines der Hauptwerbeargumente von McHugh's die (Illusion von) Sicherheit ist, gibt es keine Sitznischen, da man bei einem Schusswechsel darin Deckung suchen könnte. Es gibt aber ein paar Mülleimer in der Nähe des Eingangs, hinter denen man **Teildeckung** finden könnte. Im Eingangsbereich sieht man einen jungen, stämmigen Kerl in einer hässlichen gelbroten Uniform, der den Boden wischt.

Toiletten: Die Toiletten dieses Etablissements sind vielleicht die saubersten des ganzen Sprawls. Man kann über McHugh's sagen, was man will, aber die Böden in den Toiletten sind so sauber, dass man davon essen könnte (ganz im Gegensatz zum Boden des Eingangsbereichs und den meisten Tischen). Es gibt automatisierte Toiletten, Pissoirs, Waschbecken, Seifenspender und Händetrockner. Alle haben Gerätestufe 1 (falls ein Hacker daran herumspielen will).

Tresen: Am Tresen gibt es eine interaktive Konsole, an der Kunden ihre Wünsche ansagen oder über Tasten eingeben können. Die meisten Kunden ziehen die Tasten vor, da die Spracherkennung oft Bestellungen durcheinanderbringt. Aber welche Keime auf den Tasten leben, wissen nur die Geister. Der Tresen selbst besteht aus einer Metallplatte, die auf Plasbetonziegeln ruht. Dahinter hat man **Gute Deckung**, auf dem Tresen eine **Bessere Position**.

Küche: Der Boden der Küche ist, wegen einer gewachsenen Fettschicht, unglaublich rutschig. Jeder Charakter oder NSC, der hier hinein- oder hindurchlaufen will, muss eine **Erfolgsprobe auf Reaktion (2)** schaffen, oder er fällt hin und verliert in dieser Handlungsphase den Rest seiner Handlungen. Das Gehen funktioniert ohne Proben und Mali.

Kühl-/Gefrierraum: Hier werden verderbliche Vorräte wie gefrorene Soyburger und Ei-Ersatz gelagert. In den meisten McHugh's sind die Kühlräume nicht verschlossen, aber hier lagern die Mafiosi die Leichen zwischen, die sie loswerden müssen, also ist er meist versperrt. Deshalb stehen in der Küche einige Kästen mit im Auftauen begriffenen Burger-Rohlingen für den schnellen Nachschub bereit.



Büro: Das Büro liegt hinten neben dem Kühlraum. Wenn die Charaktere ankommen, ist die Bürotür versperrt und Frank Fratelli arbeitet darin. Die Bürotür bleibt geschlossen, bis Frank seinen Kopf rausstreckt, um wieder einmal die Küchenmannschaft anzuschreien, der stille Alarm losgeht oder Frank Schüsse hört. Der stille Alarm kann per Kommlink von jedem der Angestellten, in der Küche oder am Tresen ausgelöst werden.

Lager: Hier werden die haltbaren Vorräte wie dehydrierter Zwiebelersatz oder Gewürze gelagert. Der Raum ist unverschlossen, damit die Küchenmannschaft leicht an die Produkte kommt.

Bestellstationen: Außer am Tresen können die Gäste ihr Essen auch bei automatischen Bestellstationen ordern. Sie haben ebenfalls Konsolen mit Spracherkennung und Tasten. Außerdem können sie im Kampf eine **Teildeckung** bieten.

SICHERHEIT

Dieses McHugh's verfügt über folgende Sicherheitsmaßnahmen:

Ein sichtbarer „Wächter“, Lucy Fratelli, steht im Eingangsbereich. Man kann sie durch die Fenster, die aus kugelsicherem Glas bestehen, von außen sehen.

Zu beiden Seiten des Eingangs stehen riesige, verbeulte Blumenkübel. Sie sind mit verstärkten Stahlstangen im Boden verankert und sollen verhindern, dass die Tür mit Fahrzeugen eingerammt wird. Ein solcher Versuch würde sofort zum Totalschaden des Fahrzeugs führen. Es sieht so aus, als hätte das vor einiger Zeit bereits jemand ausprobiert.

Die Vordertüren sind offen, besitzen aber einen offensichtlichen **Metalldetektor** mit Gerätestufe 3. Darum sollte sich idealerweise die Deckerin kümmern. Andernfalls werden die Charaktere den Detektor auslösen (wenn sie nicht unbewaffnet reingehen), und Vic Fratelli, Lucy und die Küchenmannschaft werden ihre Waffen ziehen und den Charakteren sagen, sie sollen verschwinden.

Die **Hintertür** und das **Büro** besitzen jeweils **Magschlösser** mit Gerätestufe 5, die nur von Vic, Lucy oder Frank mit **Fingerabdruck** geöffnet werden können. Die Magschlösser haben keine Lebendüberprüfung, also können die entsprechenden Finger auch ohne ihre Besitzer von den Charakteren auf die Scanner gehalten werden.

Das **Lager** besitzt ein **Magschloss** mit Gerätestufe 3, ist aber meist nicht versperrt.

Der **Kühlraum** ist mit einem **Magschloss** mit Gerätestufe 4 versperrt. Vic und Frank haben die passenden Magnetkarten.

Zwei versteckte **Automatikgeschütze** sind an der Decke zu beiden Seiten des Tresens installiert, die ausfahren, wenn sie aktiviert werden. Sie haben jeweils Gerätestufe 3. Patsy kann sie per Fernsteuerung aktivieren, aber ab dann funktionieren sie ohne weitere Eingaben. Die Waffen können nur Richtung Eingang gerichtet werden und nicht direkt unter sich feuern. Jede Waffe schießt mit 3 Würfeln im Halbautomatischen Modus und hat einen Schadenscode von 5K.

KÜCHENGERÄTE

Alle Küchengeräte haben Gerätestufe 2. Sie befinden sich – wie überraschend – in der Küche. Ein kreativer Hacker findet sicher seine Verwendung für das eine oder andere Gerät.

TeslaGrill: Der TeslaGrill brät so gut wie jeden gefrorenen Fleischersatz – egal ob Surimi oder Soyburger – binnen Sekunden per Stromstoß bis zur gewünschten Kerntemperatur. Dann fährt das Bratgut durch einen Kontaktgrill, der für die berühmten Grillstreifen sorgt. Wer in den **Stromkreis** gerät, muss eine Schadenswiderstandsprobe gegen einen Schaden von 6K ablegen. Der **Kontaktgrill** verursacht an Kopf oder Händen Verbrennungen mit einem Schadenscode von 3K, dem ohne Panzerung widerstanden werden muss. Andere Körperteile gelten als gepanzert, und bei Kontakt ist eine normale Schadenswiderstandsprobe mit Panzerung + Konstitution fällig.

Fritteusen: Die McHugh's-Kette ist für ihre Fritten berühmt, und eines der Geheimnisse dahinter sind die Industriefritteusen, die mit patentiertem, vollsynthetischem Öl gefüllt sind. Sie sind groß genug, dass der Oberkörper einer Person im Ganzen hineinpasst, und es kommt regelmäßig zu Unfällen bei den Angestellten. Wer mit dem heißen Öl in Kontakt kommt, muss einem Schadenscode von 7K widerstehen.

Pick'ITM-Slicer: McHugh's ist auch für seine geschnittenen „Pick'Is™“ bekannt. Allerdings wird darüber gestritten, ob diese Gürkchen wirklich aus sauren Gürkchen oder aus einem industriell gefertigten Ersatzprodukt bestehen. In jedem Fall schneiden sich die Pick'Is™ nicht selbst. Dieser Industrieslicer nimmt einige ganze „Gürkchen“ und schneidet alle zugleich mit einer Reihe von Klingen. Wer das Pech hat, in den Slicer zu geraten, während dieser läuft, muss einem Schadenscode von 15K widerstehen.

Rehydrator: Dieser Industriehydrator ist eigentlich eine riesige Wanne mit Wasser, die Trockenprodukten wie Zwiebel- oder Tomatenerersatz wieder Flüssigkeit zuführt. Der Rehydrator selbst ist nicht bedrohlich, aber wenn jemandes Kopf unter Wasser gehalten wird, muss er in jeder Kamprunde einem Schadenscode von 5G widerstehen, bis er befreit oder bewusstlos wird. Bewusstlose Charaktere müssen dem Schaden weiter widerstehen, er wird aber bis zum Ertrinken auf dem Körperlichen Schadensmonitor verzeichnet. Panzerung kann für diesen Schadenswiderstand nicht verwendet werden.

WICHTIGE PERSONEN

DAS PERSONAL DES MCHUGH'S

Die Angestellten in diesem McHugh's sind ein interessanter Schlag. Alle sehen viel älter aus als die normalen Bediensteten in den üblichen McHugh's-Filialen und haben eine imponierende, bedrohliche Erscheinung. Sie sind alle Mafiosi aus der Fratelli-Familie, die meisten „echte“ Verwandte.

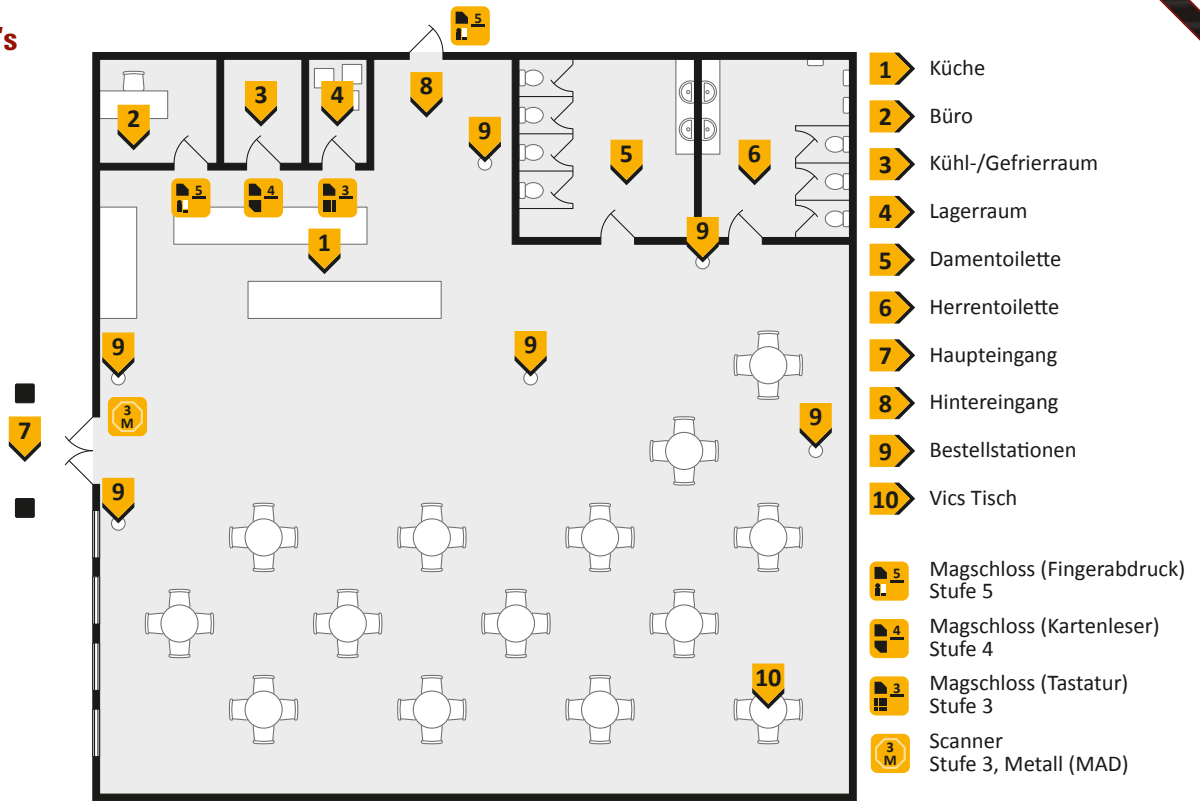
Vic: Vincenzo Fratelli arbeitet manchmal als Wache, manchmal in einer anderen Rolle, für die sein Bruder Frank ihn braucht. Heute hat er aber frei, hängt mit seinen Jungs rum und möchte in Ruhe essen. Ganz unpassend für das Lokal ist Vic von Kopf bis Fuß in feinsten Zwirn mit schwarzer Krawatte gekleidet – ein typischer Mafia-Look. Leider hat er ein wenig von einer unbekanntem Sauce auf sein Revers gekleckert und wird wohl bald eine Schnellreinigung aufsuchen müssen.

Frank: Vics älterer Bruder Franco leitet gerade als Manager die Schicht und hält sich im Büro auf, bis jemand den stillen Alarm auslöst oder die Schießerei beginnt. Er wird ab und zu den Kopf rausstrecken und einen Angestellten anschreien, nicht so faul zu sein: „Wenn du Zeit zum Sitzen hast, hast du Zeit zum Putzen!“ Frank ist von der ganzen Belegschaft am besten gekleidet, mit fest geknöpftem Kragen und Krawatte, wäre aber lieber ähnlich wie Vic gekleidet. Er trägt Anstecknadeln am Revers und eine Baseballmütze.

Dipsy: Demetrio Fratelli, der Neffe von Frank und Vic, ist vergleichsweise jung und gutmütig, nur leider ein bisschen langsam im Kopf. Vielleicht hat er in seinem Leben zu viele Chips eingestöpselt. Andererseits ist er stark wie ein Ochse. Seit Wochen muss der arme Kerl als Strafe den Eingangsbereich wischen, die Toiletten säubern und den Müll rausbringen. Er würde für ein wenig mehr Verantwortung buchstäblich morden. Bislang gibt Frank in dieser Frage aber keinen Millimeter nach, also wischt Dipsy gerade zum millionsten Mal den Eingangsbereich. Dipsy trägt die scheußliche gelbrote Uniform der McHugh's-Angestellten mit einer roten Schirmmütze.

Patsy: Patrizio Martinelli, der aufstrebende Computerexperte der Familie, arbeitet in der Küche und kümmert sich gerade um ein paar Gerichte. Wenn man Spucke auf seinem Burger findet, ist wahrscheinlich Patsy schuld. Er hasst den Küchendienst mit echter Leidenschaft und beschwert sich oft bei Frank oder Vic – manchmal sogar vor Kunden –, dass das Leben eines Gangsters aus Schießereien statt Küchendienst

McHugh's



bestehen sollte. Auch Patsy trägt die hässliche Uniform, verweigert aber die dämliche Schirmmütze. Wen kümmert es, wenn ein paar Haare auf dem Burger landen? Mehr Protein für die Kunden, oder?

Lucy: Luciana Fratelli-Bonzo ist eine entfernte Cousine von Vic und Frank und arbeitet heute als Wache. Sie ist die einzige aus der Familie, die nicht völlig fehl am Platz wirkt. Sie fühlt sich heute etwas allein gelassen, da ihr Kollege eine schwere Lebensmittelvergiftung hat und nicht kommen konnte. Lucy trägt unglaublich offensichtliche Panzerung, die ganz im Ton von McHugh's gelb und rot lackiert ist, und dazu passendes Make-up.

Fab: Fabrizio Poletti ist ein aufstrebender Kleinkrimineller und noch neu bei den Fratellis. Er hat den undankbaren Job, im Kühlraum auf Moxie aufzupassen, und dementsprechend ist seine Laune. Wenn die Charaktere ihn finden, ist er bereits bewusstlos, da er von einer großen Kiste gefrorener Soyburger am Kopf getroffen wurde.

DIE BEDAUERNSWERTEN ZUSCHAUER

Da jedes McHugh's 24 Stunden am Tag geöffnet ist, sind selbst um Mitternacht ein paar Gäste anwesend. Die folgenden Gäste nehmen etwas entfernt Essensähnliches zu sich, als die Charaktere eintreffen:

Dick und Tricia Simmons: Dick und Tricia sind Vater und Tochter. Dick ist in mittlerem Alter, Tricia etwa zehn Jahre alt. Dick hat sich vor ein paar Jahren von Tricias Mutter scheiden lassen und – nach seinem hageren Aussehen zu schließen – tüchtig draufgezahlt. Um sich an seiner Ex zu rächen, nimmt Dick seine Tochter immer nur in Schnellrestaurants mit, wenn er sie hat. Bisher funktioniert sein Plan, sich als der „lustige Elternteil“ zu profilieren: Tricia scheint bereits süchtig nach Zucker und gesättigten Fettsäuren, und sie spielt glücklich mit einem undefinierbaren Plastikding aus ihrem Jolly Meal. Dabei müsste sie sicher längst im Bett sein.

Carlos Martinez: Carlos Martinez ist ein Ork Anfang zwanzig. Er hat ein halbes Dutzend leerer Soykaf-Becher vor sich auf dem Tisch und starrt ins Leere. Wahrscheinlich liest er in der AR ein Lehrbuch, um sich in einer Nachtschicht auf eine Prüfung vorzubereiten. Er kommt aus

einem schlechten Viertel mit viel Gangaktivität, also fällt ihm das raue Aussehen der Angestellten nicht weiter auf. Er hat ein Keramikmesser für Notfälle in der Tasche – nur für den Fall, dass ihm jemand dumm kommen will. Eigentlich möchte er einfach nur in Ruhe gelassen werden.

Stuart Rothschild: Auch Stuart ist ein Geschäftsmann aus der Umgebung, dessen Geschäft unter dem „Schutz“ der Mafia steht. Wie George Hampton leidet er stark darunter und hat beschlossen, die Sache selbst aus der Welt zu schaffen. Etwa zwei- oder dreimal pro Woche kommt er nachts ins McHugh's und hat immer eine Holdout-Pistole aus Kunststoff mit. Er will Vic Fratelli töten, um endlich aus den Klauen der Familie zu

LEBENSMITTELVERGIFTUNG

Wenn ein Charakter hier irgendetwas isst, würfeln Sie als Spielerleiter verdeckt eine Erfolgsprobe mit dessen Konstitution. Die Anzahl der Erfolge bestimmt die Wirkung:

Anzahl der Erfolge	Wirkung
0	Der Charakter hat eine Lebensmittelvergiftung. Er muss einem Schadenscode von 4G widerstehen.
1	Der Charakter hat Magenkrämpfe. Er muss einem Schadenscode von 2G widerstehen.
2	Der Charakter muss sauer aufstoßen. Er muss einem Schadenscode von 1G widerstehen.
3+	Der Charakter hat noch einmal Glück gehabt, wird aber vielleicht später Verdauungsprobleme haben.
Patzer	Der Charakter muss ganz, ganz, ganz schnell zur Toilette. Er muss sofort eine Erfolgsprobe auf Konstitution (1) bestehen, um einen sehr peinlichen Vorfall zu vermeiden.



SPEISEKARTE

Gericht	Preis
The Basic™: Soyburger mit Pick'Is™	2 ¥
The Hugh™: Soyburger mit Schmelzkäseersatz und Pick'Is™	3 ¥
The Beast™: Triple-Soyburger mit Schmelzkäse- und Spiegeleiersatz	5 ¥
The Beast Deluxe™: The Beast™ – jetzt mit drei Streifen Speckersatz!	7 ¥
The Jolly Meal™: Soyburger, HughFries™ und ein Überraschungsgeschenk!	5 ¥
Hugh Sliders™ (3): Soyburger-Bissen mit Schmelzkäseersatz	3 ¥
The Kriller™: Burger mit geformtem Surimi – perfekt gegrillt. Jetzt mit Pick'Is™	3 ¥
Kriller Deluxe™: The Kriller™ – jetzt mit Schmelzkäseersatz!	5 ¥
The Egg'r™ – Spiegelei- und Schmelzkäseersatz	3 ¥
HughFries™: von Hand geschnittene Maniokwurzeln, mit unserer Geheimmethode frittiert! In drei praktischen Größen!	2 ¥/4 ¥/6 ¥
The Green Plate™: Vegetarischer Salat mit Pick'Is™	4 ¥
The Squealer™: Soyburger mit Schweinegeschmack, angereichert mit Grillgeschmack!	4 ¥
Soykaf (normal und entkoffeiniert)	1 ¥
Soyshake (5 Geschmacksrichtungen)	2 ¥
Soy-Sundae (15 Geschmacksrichtungen)	2 ¥

entkommen. Jedes Mal wagt er es dann aber doch nicht und bestellt stattdessen etwas von der Speisekarte, um sich nicht noch verdächtiger zu machen. Danach geht er und schwört sich, beim nächsten Mal endlich zu schießen. Heute Nacht könnte er so weit sein. Oder auch nicht.

Der Spielleiter kann Stuart eine Erfolgsprobe auf Willenskraft (2) ablegen lassen, um das zu entscheiden. Wenn er sie schafft, ist Stuart endlich so weit, zu schießen. Außerdem ist er eine gute „dritte Partei“, die dem Kampf ein wenig zusätzliche Sprengkraft geben kann, wenn das gewünscht oder nötig sein sollte.

WENIGER NOBLES ESSEN

Die Charaktere können von der Speisekarte etwas bestellen, um Vic nicht misstrauisch zu machen und sich als normale Gäste zu präsentieren. Der Spielleiter kann sie durchaus dazu ermuntern, um der Szenerie etwas Farbe zu verleihen.

ATTRIBUTE UND ABKÜRZUNGEN

Die Attribute der NSC sind folgendermaßen abgekürzt:

Attribut	Abkürzung
Konstitution	K
Geschicklichkeit	G
Reaktion	R
Stärke	S
Willenskraft	W
Logik	L
Intuition	I
Charisma	C
Magie	M

Der Initiativwert + Würfel wird als INI abgekürzt.

Beim Zustandsmonitor ist der Wert vor dem Schrägstrich der Körperliche Zustandsmonitor, der Wert hinter dem Schrägstrich der Geistige Zustandsmonitor.

JETZT GEHT'S LOS

BEVOR DIE SPIELER SICH MIT VIC BESCHÄFTIGEN

Vic Fratelli isst seinen Beast™, wenn die Charaktere zu ihm kommen (und ein zweiter Beast™ wartet vor ihm auf dem Tablett). Er sitzt meist in der Nähe des Eingangs, als Spielleiter können sie das jedoch ändern, wenn es Ihnen unpassend oder für Ihre Spieler unglücklich erscheint. Vic wird schnell ungehalten, ganz gleich wie höflich die Spieler sind, weil er sich beim Essen gestört fühlt. Er findet die Charaktere sehr verdächtig.

SOBALD DIE SPIELER SICH MIT VIC BESCHÄFTIGEN

Wenn sich die Charaktere Vic nicht bedrohlich nähern, alarmiert er die anderen Gangster im Restaurant mit einer Geste oder seinem Kommlink, was mit einer erfolgreichen Probe auf **Wahrnehmung + Intuition (2)** bemerkt werden kann. Die Gangster in der Küche machen ihre Waffen bereit.

Wenn die Charaktere (durch Waffen oder Worte) bedrohlich wirken, zieht er die Waffe und sagt ihnen, sie sollen verschwinden.

Jetzt sollten die Spieler ihre Initiative auswürfeln. Der Kampf geht los!

SPIELWERTE

Bei den Fertigkeiten sind die Zahlen in eckigen Klammern der fertig berechnete Würfelpool (Fertigkeit + verbundenes Attribut). Bei den Schadenscodes der Nahkampfwaffen ist die Stärke der Benutzer bereits einkalkuliert.



VINCENZO "VIC" FRATELLI

K	G	R	S	W	L	I	C
5	5	4	4	4	3	4	4
Initiative		8 + 1W6					
Zustandsmonitor (K/G)		11/10					
Limits		Körperlich 6, Geistig 5, Sozial 6					
Panzerung		10					
Fertigkeiten		Einschüchtern 3[7], Pistolen 3[8], Waffenloser Kampf 2[7]					
Ausrüstung		Ares Predator V [Pistolen Präzision 5 Schaden 8K DK -1 15(s) RW: 0-5 m (K, -0), 6-20 m (L, -1)] 5 Munitionsladestreifen (je 15 Schuss) Schlagring [Waffenloser Kampf Schaden 5K RW 0] Actioneer Geschäftskleidung [Panzerungswert 8] Kommlink [Gerätestufe 2]					
Cyberware		Dermalpanzerung 2 [Panzerungswert +2]					

DEMETRIO "DIPSY" FRATELLI

K	G	R	S	W	L	I	C
4	3	4	5	2	2	2	3
Initiative		6 + 1W6					
Zustandsmonitor (K/G)		10/9					
Limits		Körperlich 6, Geistig 3, Sozial 5					
Panzerung		8					
Fertigkeiten		Knüppel 4[7], Pistolen 3[6], Waffenloser Kampf 2[5]					
Ausrüstung		Colt America L36 [Pistolen Präzision 6 Schaden 7K DK - 11(s) RW: 0-5 m (K, -0), 6-15 m (L, -1)] 5 Munitionsladestreifen (je 11 Schuss) Wischmopp [Knüppel Schaden 8G DK - RW 2] Actioneer Geschäftskleidung unter der Uniform [Panzerungswert 8] Kommlink [Gerätestufe 2]					
Cyberware		Datenbuchse					

FRANCO "FRANK" FRATELLI

K	G	R	S	W	L	I	C	M
4	4	3	3	5	4	3	4	5
Initiative		6 + 1W6						
Zustandsmonitor (K/G)		10/11						
Limits		Körperlich 5, Geistig 6, Sozial 7						
Panzerung		8						
Fertigkeiten		Antimagie 2[7], Einschüchtern 3[7], Pistolen 2[6], Spruchzauberei 2[7], Waffenloser Kampf 2[6]						
Ausrüstung		Colt America L36 [Pistolen Präzision 6 Schaden 7K DK - 11(s) RW: 0-5 m (K, -0), 6-15 m (L, -1)] 5 Munitionsladestreifen (je 11 Schuss) Actioneer Geschäftskleidung [Panzerungswert 8] Kommlink [Gerätestufe 2]						
Zaubersprüche		Manablitz [Art: M Reichweite: BF Schaden: (Nettoer- folge)K Dauer: S Entzug: 2] Panzerung [Art: P Reichweite BF Dauer: A Entzug: 3 verleiht zusätzlichen Panzerungswert gleich der Anzahl an Erfolgen, kumulativ mit getra- gener Panzerung] Schmerz [Art: M Reichweite: BF Schaden: (Nettoer- folge)K Dauer: A Entzug: 2 Schaden wird nur vorübergehend zugefügt und verschwin- det, wenn der Zauber endet] Verwirrung [Art: M Reichweite: BF Dauer: A Entzug: 2 Ziel erleidet pro Erfolg einen Malus von -1 auf alle Würfelpools]						

PATRIZIO "PATSY" MARTINELLI

K	G	R	S	W	L	I	C
4	4	4	3	3	4	3	3
Initiative		7 + 1W6					
Zustandsmonitor (K/G)		10/10					
Limits		Körperlich 5, Geistig 5, Sozial 5					
Panzerung		8					
Fertigkeiten		Computer 3[7], Hacking 3[7], Pistolen 3[7], Waffenloser Kampf 3[7], Wahrnehmung 3[6]					
Ausrüstung		Ares Predator V [Pistolen Präzision 5 Schaden 8K DK -1 15(s) RW: 0-5 m (K, -0), 6-20 m (L, -1)] 5 Munitionsladestreifen (je 15 Schuss) Actioneer Geschäftskleidung unter der Uniform [Panzerungswert 8] Kommlink [Gerätestufe 2] Matrix-Ausrüstung: Cyberdeck: Novatech Navigator [Gerätestufe 3] Programm: Ausnutzen [+2 für das Platzieren von Marken]					
Cyberware		Datenbuchse					

LUCIANA "LUCY" FRATELLI-BONZO

K	G	R	S	W	L	I	C
4(5)	4	3	4(6)	4	3	4	3
Initiative		7 + 1W6					
Zustandsmonitor (K/G)		11/10					
Limits		Körperlich 7, Geistig 5, Sozial 5					
Panzerung		12					



Fertigkeiten	Einschüchtern 3[6], Pistolen 3[7], Waffenloser Kampf 3[7], Wahrnehmung 2[6]
Ausrüstung	Colt Government 2066 [Pistolen Präzision 6 Schaden 8K DK -1 14(s) RW: 0-5 m (K, -0), 6-20 m (L, -1)] 5 Munitionsladestreifen (je 14 Schuss) Schlagring [Waffenloser Kampf Schaden 7K RW 0] Panzerjacke [Panzerungswert 12] Kommlink [Gerätstufe 2]
Cyberware	Cyberarm rechts [Stärke +2], Kunststoffkompositknochen [Konstitution +1]

STUART ROTHSCHILD

	K	G	R	S	W	L	I	C
	3	4	5	2	2	5	3	5
Initiative	8 + 1W6							
Zustandsmonitor (K/G)	10/9							
Limits	Körperlich 4, Geistig 5, Sozial 6							
Panzerung	9							
Fertigkeiten	Pistolen 1[5], Waffenloser Kampf 2[6], Wahrnehmung 3[6]							
Ausrüstung	Streetline Special [Pistolen Präzision 4 Schaden 4K DK - 6(s) RW: 0-5 m (K, -0), 6-15 m (L, -1)] 2 Munitionsladestreifen (je 6 Schuss) Gefütterter Mantel [Panzerungswert 9] Kommlink [Gerätstufe 2]							
Cyberware	Datenbuchse							

KEINE PANIK

Sollten die Spieler es darauf anlegen wollen, Vic bereits auf dem Weg zu McHugh's zu stellen, lassen Sie Polizeiwagen oder Polizisten patrouillieren und machen Sie ihnen klar, dass ein solches Aufsehen höchst unprofessionell wäre. Wenn die Spieler beschließen, das McHugh's lieber zu überwachen, als reinzugehen, sagen Sie ihnen, dass ihnen Vic entwischen könnte. Wenn sie dann den Hintereingang überwachen wollen, machen Sie ihnen Dampf, indem zum Beispiel Hampton anruft und verzweifelt nach dem Stand der Dinge fragt. Das sollte sie dazu bringen, das Lokal zu betreten.

Ja, das kann manchmal schwierig sein, aber als Spielleiter wird man häufiger vor die Entscheidung gestellt, die Spieler einfach machen zu lassen oder mit leichtem Druck ins Abenteuer zu führen.

Eine andere Möglichkeit, um sie ins McHugh's zu bringen, ist es, von Anfang an Hampton unter einem Vorwand ein Treffen zwischen Vic und den Charakteren im Lokal arrangieren zu lassen. Hampton weiß genauso wenig wie die Spieler, dass das Restaurant nur eine Mafia-Fassade ist, der Ortsvorschlag könnte von Vic kommen.

Um zu verhindern, dass die Charaktere mit gezückten Waffen das Restaurant betreten und sofort schießen, könnte Hampton sich Sorgen machen, dass er seine Tochter nie wiedersehen könnte, wenn Vic verletzt oder getötet würde. Tun sie es trotzdem, ist es kein großes Problem für dieses Abenteuer.

Wenn die Spieler alles tun, um eine bewaffnete Auseinandersetzung zu verhindern, kann sich Stuart Rothschild endlich entscheiden, seine Rache zu nehmen, während die Charaktere mit Vic sprechen. Dadurch ist die Besatzung gezwungen, die Waffen zu ziehen. Vic und die Gangster

sind, selbst wenn die Charaktere ihn vor Stuart retten, davon überzeugt, dass sie mit Stuart unter einer Decke stecken, und werden auf sie feuern.

Das Ziel der Spieler ist es, Informationen über den Verbleib der Tochter zu bekommen. Sollten sie ganz überraschend handeln und auf gänzlich unerwähntem Weg zum Ziel kommen können – lassen Sie sie das tun, wenn Sie wollen. Improvisation ist die wichtigste Fertigkeit eines Spielleiters.

DAUMENSCHRAUBEN

Es kann passieren, dass sich die Spieler unterfordert fühlen. Schließlich ist jede Spielrunde anders, und der beschriebene Weg ist immer nur der Durchschnitt, der für die meisten Spiele passen kann.

Nichts spricht dagegen, dass noch mehr Mafiosi ihren Kollegen zu Hilfe kommen, wenn die Spieler den angegebenen Gegnern zu schnell den Garaus machen. Nehmen Sie dafür einfach die Werte erneut oder denken sich selbst welche aus.

Vic könnte sich mit Freunden verabredet haben, die passend während des Kampfes eintreffen. Vielleicht ist Carlos Martinez ein Spion einer verfeindeten Mafia-Familie und nutzt bei einem Kampf die Gunst der Stunde, um mit den Fratellis aufzuräumen, wobei die Spieler ins Kreuzfeuer geraten? Oder die Jugendgang der Gegend fühlt sich nach ein paar Soybieren stark genug, den vermeintlich ungeschützten Laden für ein paar Burger und eventuelle Credsticks zu überfallen?

Seien Sie einfach kreativ!

GENAUERE NACHFORSCHUNGEN

Wenn die Charaktere einen der Mafiosi nach dem Kampf befragen, erfahren sie den wahren Grund für Moxies Entführung: Hampton hat regelmäßig sein Schutzgeld bezahlt, aber immer bis zum letzten Moment damit gewartet. Don Fratelli fühlte sich davon gefoppt. Die Fratellis verfolgten Hamptons Geschäfte einige Zeit lang und kamen zu dem Schluss, dass es ihm besser ging, als er angab. Also erhöhten sie ihre Forderung exorbitant, und Hampton weigerte sich, zu zahlen. Das zwang die Gangster, zu handeln. Die Fratellis gingen direkt gegen Hamptons Geschäftsinteressen vor, stahlen Lieferungen, bedrohten Lieferanten, zerstörten Waren, verschreckten Kunden und so weiter. Durch all diese Angriffe verlor Hampton einen Haufen Geld. Dann überfielen örtliche Gangs auf Drängen der Fratellis Hamptons Laden und plünderten ihn. Hampton hatte keine Wahl mehr und musste zu Kreuze kriechen. Leider führten die Verluste dazu, dass er das Schutzgeld wirklich nicht mehr zahlen konnte, also nahmen sie seine Tochter als Pfand, bis er wieder flüssig war.

FOLGEAUFRÄGE

Hampton wird den Charakteren einen ordentlichen Bonus zahlen, wenn sie ihn informieren, dass die Fratellis hinter seinen schlechten Geschäften standen und er nicht einfach Pech gehabt hat. Weitere Abenteuer könnten daran anknüpfen, dass Hampton ihnen Geld anbietet, wenn sie mit der ganzen Fratelli-Familie ein für alle Mal aufräumen.

Ein anderer Ansatz für weitere Abenteuer könnte sein, dass Moxie die Gangster belauscht hat, als sie über weitere Geschäfte sprachen. Die Fratellis haben noch mehr Geschäftsleute wie Hampton erpresst – Stuart Rothschild ist ein Beispiel dafür. Wenn die Spieler diesen Hinweisen folgen wollen, können sie einiges an Angeboten bekommen, die Fratelli-Familie zurechtzustutzen.



NAHKAMPFMODIFIKATOREN

Situation	Würfelpoolmodifikator
Angreifer führt Sturmangriff durch	+2
Berührungsangriff (z.B. für Zauber)	+2
Charakter verletzt	–Verletzungsmodifikatoren
Charakter hat größere Reichweite	+1 pro Nettopunkt Reichweitemvorteil*
Charakter hat die bessere Position	+2
Gegner am Boden	+3
Freunde im Nahkampf	Anzahl der Freunde im Nahkampf vergleichen; +1 pro „Netto“-Freund (maximal +4)
Schlechte Sicht	siehe Tabelle <i>Sichtmodifikatoren</i>

* Sie können den Reichweitemvorteil auch als Malus von –1 pro Nettopunkt auf den Würfelpool des Gegners anwenden.

VERTEIDIGUNGSMODIFIKATOREN

Situation	Würfelpoolmodifikator
Verteidiger bemerkt Angriff nicht	keine Verteidigung möglich
Verteidiger verletzt	–Verletzungsmodifikatoren
Verteidiger in sich bewegendem Fahrzeug	+3
Verteidiger hat sich seit seiner letzten Handlung bereits gegen andere Angriffe gewehrt	-1 pro vorangegangener Verteidigung
Verteidiger am Boden	-2
<i>Nur gegen Fernkampfangriffe:</i>	
Verteidiger läuft	+2
Verteidiger befindet sich im Nahkampf	-3

SICHTMODIFIKATOREN

Sichtbedingung	Normalsicht	Restlichtverstärkung	Infrarotsicht
Völlige Dunkelheit	-6	-6	-3
Schwache Beleuchtung	-2	0	-2
Blendendes Licht	-1	-1	-1
Leichter Nebel/Dampf/Regen/Rauch	-2	-1	0
Dichter Nebel/Dampf/Regen/Rauch	-4	-2	-2
IR-Rauch	-4	-2	-6

WAHRNEHMUNGS- MODIFIKATOREN

Situation	Würfelpoolmodifikator
Beobachter ist abgelenkt	-2
Beobachter sucht/lauscht gezielt	+3
Objekt/Geräusch nicht in unmittelbarer Nähe	-2
Objekt/Geräusch weit entfernt	-3
Objekt/Geräusch irgendwie auffällig	+2
Störende Sinneseindrücke	-2
Beobachter besitzt aktive Sinnesverbesserungen	+Stufe
Beobachter befindet sich im VR-Modus	-6

ABLAUF DER SPRUCHZAUBEREI

- Zauber auswählen**
- Kraftstufe** des Zaubers festlegen (in diesen Schnellstartregeln immer gleich dem Magieattribut des Zaubernden)
- Ziel** (je nach Zauber) innerhalb des Blickfelds oder der Berührungsreichweite wählen
- Probe auf Spruchzauberei + Magie**
[Limit: Kraftstufe des Zaubers]
- Wirkung bestimmen** (siehe Beschreibung des Zaubers)
- Entzug bestimmen**

ALLES HAT SEINEN PREIS

Weltbeherrschende Megakonzerne, geheimnisvolle Astralkräfte, Abgründe in den Tiefen der Matrix:

Dies ist das fantastische Spieluniversum von Shadowrun, dem Fantasy-Cyberpunk-Rollenspiel. Übernimm einen der Runner, die Leib und Leben für ihre Auftraggeber riskieren – um bessere Ausrüstung oder mächtigere Magie für sich selbst zu gewinnen. Spiele einen vercyberten Kämpfer, eine Geisterbeschwörerin, einen Troll-Rigger oder Ork-Hacker und tauche ein in die dunklen Schatten des neuen Seattle oder des Rhein-Ruhr-Sprawls. Werde Teil einer unglaublichen Welt. Schmiede dein eigenes Schicksal!

Die neue, fünfte Edition von Shadowrun bringt ein verbessertes Regelgerüst für Kampf, Matrix und Magie – für noch mehr Spielspaß!



Mehr Informationen zu Shadowrun unter:

WWW.SHADOWRUN5.DE

Die Bücher im PDF-Format sind erhältlich unter:

WWW.PEGASUSDIGITAL.DE



Wir machen Spaß!
www.pegasus.de



[/pegasusspiele](https://www.youtube.com/channel/UC...)



Pegasus Press