

Fragen zu Person und Hintergrund

1. Welches Geschlecht hat der Charakter und wie ist seine Einstellung zu beiden Geschlechtern?

Die Alternativen sind einfach: männlich oder weiblich. Trotzdem kann dich Wahl einen Unterschied machen. Biologische, soziale und, wie manche behaupten, auch psychologische Perspektiven und Bedürfnisse sind bei Männern und Frauen verschieden. Sexismus im Bereich von Konzernmanagement und Karriere gehört in den 2050ern weitgehend zur Vergangenheit, kann jedoch auf den Straßen, wo man es mit persönlichen Einstellungen zu tun hat, weiterhin angebrochen werden. Was passiert, wenn der nächste Straßensamurai, denn ein männlicher Charakter begegnet eine Frau ist – und obendrein eine erschreckend sexistische Frau?

2. Welche Größe und Statur hat der Charakter?

Handelt es sich um einen großen dünnen Zwerg? Oder um einen kleinen untersetzten Elf? Oder ist er einfach nur durchschnittlich?

3. Welche Farben haben Haare, Augen und Haut?

Es gibt natürliche und künstliche Farben. Die moderne Kosmetik leistet wahrhaft erstaunliches und wird von nahezu jeder Person (beider Geschlechter) in diesem oder jenem Maße benutzt. Welche Farbe(n) zeigt das Haar des Charakters? Wie trägt er es und wieso? Wie steht es mit der Augenfarbe? Ist sie natürlich? (Cyberaugen können nahezu beliebig aussehen.) Braucht der Charakter eine Brille, trägt er Kontaktlinsen oder hat er sich einer Ausgleichsoperation unterzogen? Wie steht es mit seiner Hautfarbe? Metamenschen gibt es in allen Völkern, weshalb man natürlich auch asiatische Zwerge, schwarze Elfen und so gut wie jede andere Kombination von Metamensch und Volksstamm antrifft. Denken sie daran, dass der Rassismus von 2053 eher auf der Frage Mensch oder Metamensch beruht, als auf der Hautfarbe

4. Wie sieht das generelle Erscheinungsbild aus?

Hält sich der Charakter aufrecht oder gebückt? Zieht er sich anachronistisch, grell oder unauffällig an? Sieht er furchterregend oder nichts sagend aus? Ist er attraktiv? Zeigt er irgendeine Auffälligkeit in der Gestalt des Kopfes, des Gesichts oder der Glieder? Was könnte sich jemand denken, der den Charakter zum ersten Mal sieht?

5. Wo wurde der Charakter geboren?

Jemand, der in Seattle aufgewachsen ist, hat andere Kindheitserfahrungen gemacht, als jemand aus NAN-Stammesgebieten. Ach, verdammt, schon jemand, der in einer reichen Gegend aufgewachsen ist, wird andere Erfahrungen gemacht haben, als jemand aus einer ärmeren Gegend ein paar Blocks entfernt! Überlegen Sie sich, in welchem Land oder Bundesstaat, welcher Provinz oder Staat und, wenn möglich, welcher Gegend (oder zumindest, auf welchem Wohlstandsniveau) der Charakter geboren wurde. Viele Psychologen meinen, dass unsere erwachsenen Persönlichkeiten primär durch das beeinflusst sind, was wir als Kinder waren. Machen Sie sich Gedanken über die Kindheit des Charakters, seine Umgebung, Freunde und Familie.

6. Wie alt ist der Charakter?

Wann er geboren wurde, ist ebenso wichtig, wie der Geburtsort. Hat er schon vor dem Erwachen von 2011 gelebt? Oder vor dem Vertrag von Denver von 2018? Oder der Nacht des Zorns 2039? Oder auch der Sezession der Elfennation Tir Tairngire von der NAN zwei Jahre vorher? Jedes dieser Ereignisse und viele andere, die im Kapitel Und es begab sich... geschildert werden, hat die Welt verändert. Hat der Charakter ein solches Ereignis aus der Nähe miterlebt und hat es ihn beeinflusst? Welche Auswirkungen hatten diese Ereignisse auf seine Familie oder Freunde?

7. Aus welcher Familie entstammt der Charakter?

Welcher Tätigkeit gingen seine Eltern nach? Wovon lebte die Familie? Waren die Eltern verheiratet, getrennt oder geschieden? Wie sah das Familienleben aus? Hat der Charakter Geschwister? Wo sind sie jetzt? Was machen sie? Steht der Charakter im Kontakt mit ihnen? Kennt er überhaupt die Familie, in der er geboren wurde? Wenn nicht, bei wem ist er aufgewachsen?

8. Hat der Charakter schon eine eigene Familie gegründet?

Ist er verheiratet, geschieden, oder lebt er getrennt? Hat er Kinder? Wenn nicht, möchte er welche haben?

9. Wo und wie wurde der Charakter erzogen?

Wo hat er seine Fertigkeiten erworben? Hat er die High School besucht? Genoss er anschließend eine höhere Bildung? Wo? War er auf einer öffentlichen, privaten oder Konzernschule? Erhielt er Privatunterricht oder war das Leben sein Lehrmeister?

10. Hat der Charakter seinen Lebensunterhalt jemals auf andere Art bestritten?

Sicher, er ist jetzt ein Schattenläufer, aber was war vorher? Hat er sein Geld je mit einem „legalem“ Beruf verdient? Hat er ihm Spaß gemacht? Warum hat er damit aufgehört? Möchte er in seinen alten Beruf zurückkehren?

11. Was ist mit den politischen und religiösen Überzeugungen des Charakters?

Das sind nun wirklich die Auslöser für Streitigkeiten, aber wie es damit aus? Hat unser Shadowrunner irgendwelche klaren politischen Überzeugungen? Wie sehen diese aus? Ist er religiös? War seine Familie religiös? Ist sie es noch? Hat der Charakter seine Religion gewechselt, und wenn ja, warum?

12. Welche Moralvorstellungen hat der Charakter?

Ist er bereit zu töten? Wieso? Wann kam der Charakter zu dem Schluss, dass er dazu in der Lage ist? Hält er Töten für akzeptabel? Unter welchen Umständen? Wie steht er zu verwandten Themen wie der Todesstrafe, der Abtreibung und der Euthanasie? Hält sich der Charakter an eine persönliche Sexualethik, oder macht er sich überhaupt Gedanken darüber?

13. Verfolgt der Charakter irgendwelche Ziele?

Ist Schattenlaufen alles, was er sich für sein Leben wünscht? Hat er Ambitionen über das Hier und Jetzt hinaus? Ist er zufrieden damit, wie die Dinge aussehen? Wenn nicht – wieso nicht, und möchte er versuchen, etwas zu ändern? Wie? Wie lange wird das dauern, und ist er bereit, so lange zu warten?

die wichtigsten Kampfregeln

freie Handlungen (FH)

- Cyberaugen aktivieren
- Ziel ansagen
- Feuermodus ändern (Smart)
- Handlung hinauszögern
- sich flach hinwerfen
- Gegenstand fallen lassen
- Ladenstreifen auswerfen (Smart)
- gestikulieren
- beobachten (einfach / S.185)
- ein Wort aussprechen
- aufrechterhalte. Zauber fallen lassen

einfache Handlungen (EH)

- Schnellziehen
- Feuermodus ändern
- Position ändern
- Waffe abfeuern (nicht AM !)
- Ladestreifen einschieben
- beobachten (genau / S.185)
- Gegenstand aufnehmen/absetzen
- Waffe bereitmachen
- Ladestreifen herausnehmen
- zielen
- Waffe werfen
- einfaches Objekt benutzen
- einem Geist befehlen
- Wahrnehmung verlagern

komplexe Handlungen (KH)

- Nahkampf- und Waffenloser Angriff
- Automatische Waffe abschießen
- montierte oder Fahrzeugwaffe abschießen
- Fertigkeit einsetzen
- kompliziertes Objekt benutzen

- Astrale Projektion
- Zauberspruch anwenden
- Naturgeist beschwören

Reihenfolge im Kampf:

1. Initiative Wurf
 - Reaktion + 1w6 (bei vercyberten u.ä. können es auch Nw6 sein)
 - Der Höchste Wert fängt an
 - wenn INITIATIVE-10 > 0 ist, hat man bei INIT-10 noch eine weitere Aktionsphase in dieser Runde.
2. Aktionsphase
Hier kann man sich entscheiden für:
 - a) eine freie + eine komplexe Handlung **oder**
 - b) eine freie + 2 einfache Handlungen

Zu Beginn der Aktionsphase sind immer Riggerpool, Feuerwaffenpool u.ä. wieder aufgefüllt.

Feuergefecht:

1. **Der Schuss:** mit **Anzahl Würfel = Fertigkeit** der entsprechenden Feuerwaffe wird gewürfelt, ob das Ziel getroffen wurde. Was ein Erfolg ist, wird durch die Entfernung festgelegt (Modifikatoren: Smart [-2], Sichtverhältnisse, Deckung, Feuermodi). Auch kann für den Wurf eine Anzahl von Würfeln (max. Fertigkeit) aus dem Feuerwaffenpool genommen werden. Sollte kein Erfolg mit den normalen Fertigkeitwürfeln erzielt werden, dann wurde nicht getroffen und das Feuergefecht ist zu Ende.
2. **Das Ausweichen:** mit **Anzahl Würfel = Konstitution** wird eine ein Ausweichprobe gemacht (auch hier kann der Feuerwaffenpool [max. Konstitution] mit herangezogen werden). Was ein Erfolg ist wird festgelegt durch:

Powerniveau der Waffe – Panzerung ± Modifikatoren
(Modifikatoren: diverse Munitionsarten)

3. **Bestimmung des Schadens:** Jetzt wird festgestellt, welche Seite mehr Erfolge hat:
 - 1) beide gleichviel: Schaden = Schadenscode der Waffe
 - 2) der Schütze hat mehr: pro 2 Erfolge die er mehr hat wird der Schadenscode der Waffe erhöht.
 - 3) das Opfer hat mehr: pro 2 Erfolge die er mehr hat wird der Schadenscode der Waffe gesenkt.

Feuermodus

1. Schadens Modifikatoren

EM	(nur 1 Schuss/Phase)
HM	(nur 1 Schuss/EH)
SM	+3 Power +1 Code
AM	+Geschosse Power +1 Code

2. Rückstoß Modifikatoren

HA	+1 pro zusätzlichen Schuss
SM	+2 pro Salve je Phase
AM	+Geschoss pro Phase

(können durch Rückstoßdämpfer. gesenkt werden)

Schadens Modifikatoren

EM	(nur 1 Schuss/Phase)
HM	(nur 1 Schuss/EH)
SM	+3 Power +1 Code
AM	+Geschosse Power +1 Code

Explosiv-Munition	+1 Power (S.93)
Flechete-Munition	besonders (S.93)
APDS-Munition	Panzerung / 2

Rückstoß Modifikatoren

HA	+1 pro zusätzliche Schuss
SM	+2 pro Salve je Phase
AM	+Geschoss pro Phase

(Können durch Dämpfer u.ä. gesenkt werden: Stufe = pro Phase)

natürlicher Rückstoß Modifikator (optional)

0-5	0
6-11	1
12-18	2
19+	3

Aktions- Modifikatoren

blindes Feuern	+8
Deckung (teilweise)	+4
mehrere Ziele	+2 / zusätzliches Ziel
2 Waffen benutzen	+2
gezielter Schuss	-1 / EH zielen

Sichtverhältnisse (S.89)

Bedingung	Normal	LVerst.	Infrarot
vollständige Finsternis	+8	+8/+8	+4/+2
schwache Beleuchtung	+6	+4/+2	+4/+2
Teilbeleuchtung	+2	+1/0	+2/+1
grelles Licht	+2	+4/+2	+4/+2
Dunst	+2	+2/0	0
leichter Rauch/Neben/Regen	+4	+4/+2	0
dichter Rauch/Neben/Regen	+6	+6/+4	+1/0

(kybernetisch/natürlich)
Thermorauch (wirkt sich wie Rauch aus, nur das Infrarotaugen dieselben Modifikatoren haben wie normale)