



INHALT

EINLEITUNG	7	Verteidigungswert	41
Schattenslang	8	Vor- und Nachteile	
		Ausrüstung	41
VIER IST EINE RUNDE ZAH	HL10	Connections	41
		Lebensstil	41
DAS LEBEN IN DER		Spezielle Eigenschaften	41
SECHSTEN WELT	15	Zeitablauf und Handlungen	41
Vorbestimmte Wege	16	Nebenhandlungen	42
Die Erwachten	17	Haupthandlungen	44
Einstöpseln und abschalten	18	Edge	46
Die Cyber-Revolution		Edge erhalten	46
Willkommen in den Schatten	20	Edge ausgeben	47
Die Mächtigen	23	Edge für soziale Proben	
Drachen	23	Edge verheizen	
Konzerne	23	Schicksalswürfel	
Öffentlicher Sektor	23	Wie Dinge geschehen	
Nichtregierungsorganisationen .		Kampf	
Organisiertes Verbrechen		Matrix	
Privatpersonen	26	Magie	
Eine kurze Geschichte		Riggen	
der Sechsten Welt		Soziales	
VITAS und UGE		Connections	
Aufstieg der Megas		Status	
Der Crash von 2029		Statusschaden	
Bug City		Statusliste	
Der Crash 2.0		Charakter-Metatypen	
Die KFS-Krise		Elfen	
Das Megakonzern-Audit		Menschen	
Ein Blick auf die Welt	/	Orks	
Nordamerika		Trolle	
Südamerika		Zwerge Lebensstile	
Aztlan und Mittelamerika Afrika		Auf der Straße	
Europa		Squatter	
Asien		Unterschicht	
Australasien und Ozeanien		Mittelschicht	
Der Weltraum		Oberschicht	
Wie es weitergeht	34	Luxus	
wie es weitergent		Euxus	
SPIELKONZEPTE	35	CHARAKTERERSCHAFFUN	1G60
Welche Rollen gibt es in diesem	Spiel?35	Definiere deine Rolle und	
Proben		Hintergrundgeschichte	60
Einfache Proben		Arkanspezialist	
Vergleichende Proben	36	Unterhändler	61
Ausgedehnte Proben	36	Straßensamurai	61
Proben mit Attributen	37	Technologiespezialist	61
Teamworkproben	38	Geschichte	61
Erfolge kaufen	38	Wähle die Prioritäten aus	64
Neuer Versuch	38	Metatyp (Anpassungspunkte)	64
Patzer und Kritische Patzer	38	Attribute	65
Charaktereigenschaften		Fertigkeiten	66
Attribute		Magie oder Resonanz	
Die Zustandsmonitore	40	Ressourcen	
Fertigkeiten		Wähle Vor- und Nachteile aus	68
Initiative		Gib das Individuali-	
Angriffswert	41	sierungskarma aus	69

Kauf deine Ausrüstung	69
Der letzte Schliff	
Connections	
Wissens- und Sprachfertigkeiten	
Letzte Berechnungen	
Charakterentwicklung	
Vor- und Nachteile	
Vorteile	
Nachteile	
ARCHETYPEN	83
Adept	84
Kampfmagierin	
Spezialist für	
verdeckte Operationen	86
Deckerin	
Unterhändler	
Riggerin	
Straßensamurai	
Straßenschamanin	
Technomancer	
Waffenspezialistin	
FERTIGKEITEN	94
Zeig, was du draufhast	94
Astral	
Athletik	95
Beschwören	96
Biotech	96
Cracken	96
Einfluss	96
Elektronik	96
Exotische Waffen	97
Feuerwaffen	97
Heimlichkeit	97
Hexerei	
Mechanik	97
Nahkampf	
Natur	
Steuern	
Tasken	
Überreden	
Verzaubern	
Wahrnehmung	
Wissensfertigkeiten	
Sprachfertigkeiten	100
DER WEG NACH OBEN	.102
KAMPF	.107
Kampfablauf	
Nallipiapiaul	107
Schritt 1: Schnappt euch die Würfel	107
Schritt 1: Schnappt euch die Würfel Schritt 2: Verteilt Edge	107 108
Schritt 1: Schnappt euch die Würfel	107 108 108

IIIIII alivo		vvaiiiiioiiiiiaiigozaaboi	170	Dio Matrix Boriatzon.	
Kampfrunde	110	Antimagie	145	Schritt für Schritt	176
Überraschung	110	Zauberabwehr	145	Overwatch-Wert und Fokussierun	ig177
Werte für Waffen		Zauberbannung	145	Auswurfschock und Linksperre	177
und Panzerungen	111	Ritualzauberei	145	Rauschen	177
Angriffswert/Reichweite	111	Ritualleiter bestimmen	145	Cyberbuchsen	177
Munition		Ritual auswählen	145	Matrixwahrnehmung	178
Verteidigungswertbonus	112	Ritualplatz vorbereiten	146	Die Matrix hacken	178
Verteidigungswert		Reagenzien ausgeben	146	Matrixkampf	179
Schadenswert		Ritual durchführen		Matrixhandlungen	179
Feuermodi		Ritual besiegeln	146	Ausstöpseln	179
Fertigkeit		Fehlschlag von Ritualen		Befehl vortäuschen	
Schadensarten (elementar us		Patzer bei Ritualen		Brute Force	
Kampfoptionen		Rituale		Datei cracken	
Angriffe mit der Nebenhand.		Beschwören		Datei editieren	
Niederschlag		Herbeirufen		Datei verschlüsseln	
Ringen		Verbannen		Datenbombe entschärfen	
Mehrfachangriffe		Geister und Edge		Datenbombe legen	
Barrieren		Geisterarten		Datenspike	
Durchbrechen		Verbindung zum Geist		Gerät formatieren	_
Fallschaden		Geister und Entfernung		Gerät neu starten	
Schergen-Gruppen		Umgang mit Geistern		Gerät steuern	
Sprengstoffe, Gase	117	Verzaubern		Hineinspringen	
und Sprühangriffe	110	Alchemie		Hintertür benutzen	
		Auswahl eines Objekts		Host betreten/verlassen	
Sprengangriffe und Abweich			132		
Gasangriffe		Herstellung eines alchemistischen	150	lcon aufspüren	
Sprühangriffe		Erzeugnisses	152	Icon verändern	
Mehr Bums		Verwenden eines alchemistischen	150	Interfacemodus wechseln	
Heilung		Erzeugnisses		Matrixattribute austauschen	
Erste Hilfe		Fokusherstellung		Matrixsignatur löschen	
Medkit		Askennen von Foki		Matrixsuche	
Magie	123	Entzaubern		Matrixwahrnehmung	
Natürliche Genesung/		Reagenzien		Nachricht übermitteln	
Medizinische Hilfe		Foki		Overwatch-Wert bestimmen	
Überzähliger Schaden		Fokusarten		Programm abstürzen lassen	
Toxine und Drogen		Adepten		Prüfsummensuche	
Vektor		Kraftpunkte		Signal stören	
Geschwindigkeit		Adeptenkräfte		Sondieren	
Dauer		Magieradepten		Teergrube	
Kraft		Aspektzauberer		Übertragung abfangen	
Wirkung		Die Astralebene	161	Verstecken	
Konzentration		Askennen		Volle Matrixabwehr	
Gegenmittel	125	Astrale Projektion	162	Programme	
Toxine	125	Astralkampf	162	Hosts	
Drogen	126	Astrales Spurenlesen	163	Hostsicherheit und Hostarchitektu	ur185
		Manabarrieren	163	IC	186
MAGIE	129	Schutzgeister	164	Technomancer	188
Magie wirken für Spaß und G	eld 129	Archetypen von Schutzgeistern	164	Die Lebende Persona	188
Grundlagen der Magie	130	Initiation	168	Schwund	189
Fertigkeiten	130	Metamagie	168	Komplexe Formen	189
Entzug	130			Sprites	191
Traditionen	130	MATRIX	171	Arten von Sprites	193
Wie man Magie erkennt		Die Geschichte der Matrix	171	Spritekräfte	193
Magie, Technologie und Wider		Die Matrix im Alltag	172	Wandlung	195
Magische Refugien		Matrixsicherheit:		Echos	
Magie lernen		Grid Overwatch Division	173		
Zauber		Elemente der Matrix		RIGGEN	196
Wie man Zauber wirkt		Die digitale Landschaft		Die Grundlagen	196
Zauberbeschreibungen		Praktische Grundlagen		Die Riggerkontrolle	
Heilzauber		Virtuelle Realität		Riggerkonsole	
Illusionszauber		Lahmgelegte Geräte		Riggen über die Matrix	
Kampfzauber		Reparieren von Matrixschaden		Riggen von Fahrzeugen	
		Wie man die Matrix benutzt		Die Bewegung von Fahrzeugen	
Manipulationszauber	139	WIE Man die Manix Deliars	170	DIE DEWEGUNG VON FAMIZEUGEN	198

ranifen und Proben	199	wysuscher Panzer	225	Schadenswert	243
Crashs	199	Natürliche Waffe	225	Sprengwirkung	246
Fahrzeugmodifikationen	200	Natürlicher Zauberspruch	225	Stufe	246
Fahrzeugkampf	200	Nebelgestalt	225	Verteidigungswert	246
Riggen von Drohnen	201	Panzer	226	WiFi-Funktionalität	246
Initiative von Drohnen	201	Psychokinese	226	Ausrüstung kaufen und verkaufen	246
Autosofts	201	Regeneration	226	Standardwaren	
		Schutz		Anfangsausrüstung	246
DAS WILDE LEBEN	202	Suche	226	Ausrüstung verkaufen	
Nichtspielercharaktere	202	Tierbeherrschung		Ausrüstung verbergen	
Schergen		Unfall		Kostenanpassung für Grösse	
Professionalitätsstufe		Verschleierung		Nahkampfwaffen	
Beispiele für Schergen		Verschlingen		Klingenwaffen	
Professionalitätsstufe 0:	200	Verstärkter Mystischer Panzer		Knüppel	
	204	Verstärkter Panzer		Andere Nahkampfwaffen	
Schlägertypen und Mobs	204				
Professionalitätsstufe 1:	lä 005	Versteinerung		Projektil- und Wurfwaffen	
Gangmitglieder und Mafiasch	lager205	Verwirrung		Feuerwaffen	
Professionalitätsstufe 2:		Wetterbeherrschung		Taser	
Die echten Gangs	205	Zwang		Holdout-Pistolen	
Professionalitätsstufe 3:		Schwächen		Leichte Pistolen	
Konzernsicherheit	206	Allergie		Automatikpistolen	
Professionalitätsstufe 4:		Erzwungener Schlaf	228	Schwere Pistolen	
Syndikatsgorillas	207	Essenzverlust	228	Maschinenpistolen	
Professionalitätsstufe 5: Poliz	zei-	Geschwächte Sinne	228	Schrotflinten	25
oder Konzern-Einsatzkommar	ndo207	Nahrungsbedarf	229	Jagdgewehre	256
Professionalitätsstufe 6: HTR-T	eam208	Ungebildet	229	Sturmgewehre	256
Professionalitätsstufe 7:		Verwundbarkeit	229	Scharfschützengewehre	
Elite-Konzernsicherheit	208			Maschinengewehre	257
Professionalitätsstufe 8:		SPIELLEITERHINWEISE	230	Exotische Waffen	258
Spezialeinheiten	209	Was macht eine		Spezielle Waffen	258
Professionalitätsstufe 9:		Spielleiterin eigentlich?	230	Granat- und Raketenwerfer	
Top-Spezialeinheiten	210	Spielvorbereitungen		Waffenzubehör	
Professionalitätsstufe 10:		Kenne das Abenteuer		Munition	
Elite-Spezialeinheiten	210	Kenne deine Runner		Alles, was BUMM macht	
Top-Runner		Halte benötigtes Material bereit		Granaten	
Connections		Sei darüber im Bilde, was die	202	Raketen und Lenkraketen	
Beispielconnections	212	Spieler erwarten und wollen	222	Sprengstoffe	
Critter		Patzer und Kritische Patzer		Kleidung und Panzerung	
Mundane Critter		Reputation und Fahndungsstufe .		Kleidung	
Erwachte Critter		Reputation		Panzerung	
Dracoformen		Fahndungsstufe		Panzerungsmodifikationen	
Critterkräfte		Connections gewinnen		Helme	
Astrale Gestalt		Sicherheit, Sensoren und Scanner		Schilde	
Ätzender Speichel		Sicherheitszonen und ihre Stufen	238	Elektronik	
Bewegung		Verschlossene Türen		Kommlinks	
Bewusstsein	222	und andere Mechanismen		Cyberdecks	268
Bindung	222	Belohnungen für Runs	243	Riggerkonsolen	268
Dualwesen	222	Karma	243	Elektronikzubehör	269
Einfluss	223	Geld	243	RFID-Chips	270
Elementarer Angriff	223			Kommunikation und	
Energieaura	223	AUSRÜSTUNG	244	Gegenmaßnahmen	270
Essenzentzug	223	Ausrüstungswerte	244	Software	271
Gedankensprache	223	Verfügbarkeit		ID und Credsticks	
Gesteigerte Sinne		Aktive Progammslots		Werkzeuge	274
Gift		Angriffswerte		Optische Geräte &	
Gifthauch		Essenzkosten		Sichtverstärkungen	274
Grauen		Fahrzeugwerte		Optische Geräte	
Immunität		Gerätestufe		Sichtverstärkungen	
Infektion					
		Halterung		Audiogeräte & -verstärkungen	
Lähmende Berührung		Kapazität		Audiogeräte	
Lähmendes Heulen		Matrixattribute		Audioverstärkungen	
Materialisierung		Modus		Sensoren	
Mimikry	225	Munition	245	Sensorfunktionen	278

Sicherheitsgeräte	
und Handschellen	279
Einbruchswerkzeug	279
Industriechemikalien	280
Überlebensausrüstung	280
Biotech	
Bodytech	
Headware	284
Augen-Cyberware	286
Ohren-Cyberware	286
Bodyware	
Cybergliedmaßen	289
Cyberimplantatwaffen	291
Standard-Bioware	
Kultivierte Bioware	295
Toxine und Drogen	295
Magische Ausrüstung	
Foki	296

	Formeln	296
	Materialien für Magische Refugien	296
	Reagenzien	297
6	ahrzeuge und Drohnen	.297
	Fahrzeugmodifikationen	297
	Motorräder	297
	Autos	298
	Lkw und Vans	
	Boote	
	U-Boote	300
	Flugzeuge	300
	Rotormaschinen	300
	VTOL/VSTOL	301
	Mikrodrohnen	302
	Minidrohnen	302
	Kleine Drohnen	303
	Mittlere Drohnen	303
	Große Drohnen	304

	1,0
DEUTSCHLAND	
IN DEN SCHATTEN	306
Die Allianz Deutscher Länder	306
"ADL verpflichtet"	306
Kürzeste Geschichte der ADL	307
Die ADL aus der	
Drachenflugperspektive	
Brennpunkt: Hamburg	315
Das Venedig des Nordens	315
Wildost	319
TABELLEN	323
INDEX	336
CHARAKTERBOGEN	348

IMPRESSUM

Regeldesign: Brooke Chang, Kevin Czarnecki, Jeff Halket, Alexander Kadar, Michael Messmer, O.C. Presley, Scott Schletz, Dylan Stangel, Robert Volbrecht

Texte: Kevin Czarnecki, Jason M. Hardy, Jeff Halket, Michael Messmer, Scott Schletz, RJ Thomas, Malik Toms, Robert Volbrecht, CZ Wright

Redaktion: Brooke Chang, Jason Hawks, Philip A. Lee

Cover-Illustration: Benjamin Giletti Illustrationen: Andreas "AAS" Schroth, Alyssa Menold, Brian McCranie, Bruno Balixa, Celeste Hansen, Daniel Reneau, David Hovey, Derek Poole, Gareth Keenan, Ian King, Jack Hoyle, James Mosingo, John Stanko, Kat Hardy, Marco Mazzoni, Monte Moore, Péter Tikos, Sarah Lindstrom, Takashi Tan, Tyler Clark, Victor Moreno

Design: Matt Heerdt

Art Direction: Brent Evans, James Mosingo

Shadowrun Line Developer: Jason M.

Executive Troubleshooter: Randall N. Bills

Lektorat: Ghislain Bonnotte, Chuck Burhanna, Raymond Croteau, Bruce Ford, Mason Hart, J. Keith Henry, Francis Jose, Philip A. Lee, James O'Laughlin, Louis Ray, Jeremy Weyand

Deutsche Chefredaktion: Andreas "AAS" Schroth

Redaktion der deutschen Ausgabe: Tobias Hamelmann, Benjamin Plaga, Niklas Stratmann

Deutsche Übersetzung: Manuel Krainer, Manfred Sanders, Nadja Sommerfeld

Layout der deutschen Ausgabe: Ralf Berszuck

Coverlayout der deutschen Ausgabe: Ralf Berszuck

Zusätzliche Texte der deutschen Ausgabe: Christian Götter, Florian Oldenburg, Christian Paschke, Martin Schmidt, Niklas Stratmann

Zusätzliche Illustrationen und Karten der deutschen Ausgabe: Tobias Grunow, Jan Helke, Felix Mertikat, Klaus Scherwinski, Andreas "AAS" Schroth ektorat und Errata der deutschen Ausgabe: Benjamin Plaga

Zusätzliches Lektorat: Gerrit Czeplie, Tobias Grunow, Manuel Krainer, Stefan Prelle, Andreas "AAS" Schroth Spieltester: Jamal Abu El-Hawa, Natalie Aked, Rob Aked, Craig Alpen, Steve Baruschka, Emily Bourgani, Thomas Boxall, Stefan Bürk, Jacob Cohen, Loren Coleman, Raymond Croteau, Derek Dokter, Ben Dowdle, Mark Dynna, Bruce Ford, Götz Galuba, Timothy Gray, Clemens Haase, Finn "Human Map" Hardy, Kaylee Jung, Sean Kilmury, Sarah Krause, Adam Large, Peter Leitch, Dave Lundquest, Chris Maxfield, Rob McKittrick, Michael Messmer, Juan Mora, Mikael Nagel, Chad Parker, Brianna Peters, Mark Polding, Israel Porrata, Steven "Bull" Ratkovich, Ethan Recinto, Richard Riessen, Matt Riley, Beck Rivera, James Robertson, Andreas "AAS" Schroth, Nathan Thiessen, Ryle Unger, Robert Volbrecht, Riley Wall, Georgia Walters, John Wiebe, Ron Woltjer Shadowrun Originally Created by: Jordan

Weisman, Bob Charrette, Paul Hume,

Tom Dowd, L. Ross Babcock III,

Sam Lewis, and Dave Wylie

MEHR INFOS, MEHR NEWS, MEHR MATERIAL!

Du möchtest über Shadowrun 6 auf dem Laufenden bleiben? Möchtest News, Gratis-Goodies, Charak<mark>terbö</mark>gen und Spielhilfen? Willst kostenlose Abenteuer und Zugriff auf Fan-Material? Dann checke SHADOWRUN6.DE

Du willst mehr über Shadowrun und die Sechste Welt wissen? Bist über einen Konzern oder Namen gestolpert, der dir nichts sagt? Suchst einen Überblick über frühere Shadowrun-Publikationen? Die Shadowhelix hilft dir weiter! SHADOWHELIX.PEGASUS.DE

Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, unter Lizenz von Catalyst Game Labs und Topps Company, Inc. © 2024 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.



Erratierte Neuausgabe ISBN 978-3-95789-439-7

Besuchen Sie uns im Internet:

WWW.PEGASUS.DE WWW.PEGASUSDIGITAL.DE







Willkommen bei Shadowrun, Sechste Edition!

Shadowrun, eines der langlebigsten Rollenspielsysteme ist eine explosive Mischung aus allem, was verschiedene Rollenspielgenres cool macht. Intrigante Bösewichte? Gefährliche Monster? Feuerspuckende Drachen? All das wartet auf dich – aber die Bösewichte schleudern mit der einen Hand Feuerbälle und verschießen mit der anderen Explosivmunition, während die Monster streng geheime Konzern-Forschungsanlagen bewachen. Und der Drache? Tja, ihm gehört die Anlage. Bei Shadowrun wirst du all diesen Gefahren ins Auge blicken, während du versuchst, in der dystopischen Sechsten Welt zu überleben.

Eine neue Edition ist eine Gelegenheit, Bewährtes zu verfeinern und gleichzeitig mit Neuem zu experimentieren. Was also hält diese Edition für dich bereit?

Die grundlegenden Ziele sind schnell zusammengefasst: Die klassischen Kernelemente von Shadowrun – Mensch, Magie und Maschine – sollen zu einem flüssigeren Ganzen verschmolzen werden. Die Regeln sollen schneller werden, dir als Spieler jedoch weiterhin eine breite Palette an Individualisierungsoptionen und Taktiken bieten. Dieses Shadowrun-Buch ist weniger umfangreich als die Grundregelwerke der letzten Editionen, enthält aber dennoch zahlreiche Optionen. Für Spieler, die sich ein noch dynamischeres und vor allem erzählerisch getriebenes Spiel wünschen, lohnt sich ein Blick auf Shadowrun: Anarchy, das auch in Zukunft fortgeführt wird. Shadowrun,

Sechste Edition richtet sich an alle Spieler, die sich einen höheren Detailgrad wünschen. Bei Shadowrun 6 wirst du deine Würfel häufiger brauchen als in Anarchy und hast gleichzeitig mehr Möglichkeiten, die Chancen zu deinen Gunsten zu beeinflussen. Zusätzlich kannst du auf sämtlichen Gebieten – Ausrüstung, Zauber, Bodytech, usw. – aus einer größeren Anzahl von Optionen wählen. Wir hoffen, dass damit keinem Shadowrun-Spieler langweilig wird – und dass alle möglichst schnell in die Action starten können!

Wenn du noch keine Erfahrung mit Shadowrun hast, ist die einleitende Kurzgeschichte Vier ist eine runde Zahl vielleicht ein hilfreicher Einstieg. Danach empfiehlt sich ein Blick in das Kapitel Das Leben in der Sechsten Welt, das einen Überblick über die Spielwelt, ihre Geschichte und vor allem die Rolle gibt, die die Spielercharaktere in ihr einnehmen. Das Kapitel Spielkonzepte stellt anschließend die wichtigsten Informationen zusammen, die nötig sind, um das Spiel zu spielen. Natürlich finden sich auch in allen anderen Kapiteln wertvolle Informationen, aber diese Übersicht verschafft dir ein grundlegendes Verständnis dafür, worum es beim Spiel und der Spielwelt geht.

Erfahrene Spieler wollen das Kapitel *Spielkonzepte* vielleicht einfach überspringen und direkt mit den Grundlagen des Spiels weitermachen. Hier findest du eine Kurzübersicht über die wichtigsten Änderungen:

- Erweiterte Edge-Regeln. Im Vergleich zu vorherigen Editionen erhältst du mehr Edge und setzt es häufiger ein. Auch einige andere Funktionen werden nun über Edge abgebildet. Zu wissen, wie man Edge erhält und ausgibt, ist ein wichtiger Teil deiner Taktiken als Runner.
- Vereinfachte Waffenwerte. Durchschlagskraft und Rückstoßkompensation wurden zu einem abstrakteren Wert, dem Angriffswert, zusammengefasst. Der Angriffswert wird eingesetzt, um Edge zu erhalten.
- Panzerung geht nicht in Schadenswiderstandsproben ein. Panzerung erhöht den Verteidigungswert eines Charakters, was dafür sorgen kann, dass du Edge erhältst oder verhinderst, dass dein Gegner Edge erhält. Bei Schadenswiderstandsproben kommt Panzerung jedoch nicht zum Einsatz. Diese Proben werden ausschließlich mit Konstitution abgelegt.
- Keine Limits mehr. Limits waren ein Balancing-Mechanismus und Teil eines komplizierteren Systems, aber da das aktuelle System mit weniger Variablen auskommt (und sich schneller spielen lassen soll), kam den Limits keine wichtige Bedeutung mehr zu, sodass sie wegfallen konnten.
- Vereinfachtes Handlungssystem. Es gibt zwei grundsätzliche Arten von Handlungen: Nebenhandlungen und Haupthandlungen. Im Zusammenspiel mit einem vereinfachten Initiativesystem liegt der Fokus darauf, den Kampf möglichst flüssig zu gestalten und den Unterschied zwischen schnellen Charakteren und allen anderen teilweise auszugleichen.
- Zauber haben keine Kraftstufe mehr. Die Stärke und Wirkung von Zaubern kann nach wie vor verstärkt werden, aber das ist optional. Wenn du willst, kannst du Zauber also einfach in einer Standardvariante einsetzen, ohne eine Kraftstufe festlegen zu müssen.
- Veränderte Funktionen von Matrixattributen. Da es keine Limits mehr gibt, wurden auch die Funktionen von Matrixattributen angepasst. Sie werden genutzt, um den Angriffs- und Verteidigungswert in der Matrix zu bestimmen, und können zudem dabei helfen, die Herangehensweise festzulegen, für die du dich beim Hacken entscheidest.

lst damit alles abgedeckt? Natürlich nicht! Deswegen hast du ein komplettes Regelwerk vor dir! Also mach dich bereit, in die nächste Edition von *Shadowrum* einzutauchen, und finde heraus, ob du schnell genug, stark genug, clever genug oder tödlich genug bist, um deinen Gegnern immer einen Schritt voraus zu sein, einen großen Coup zu landen und den Mächtigen eins auszuwischen. Sie versuchen, dich klein zu halten – *Shadowrum* existiert, damit du ihnen beweisen kannst, dass sie das niemals schaffen werden. Lerne die Regeln, hab Spaß, experimentiere mit Neuem, trau dich, etwas Verrücktes auszuprobieren, und erschaffe am Spieltisch Geschichten, von denen du noch jahrelang erzählen wirst!

SCHATTENSLANG

Dieser praktische Sprachführer hilft dir, auf den Straßen wie der Profi zu klingen, der du bist.

Abflug! Ausruf - Geh weg. Schwirr ab.

ausgeworfen werden *V.* – Unfreiwillig von der Matrix getrennt werden.

Auswurfschock Subst. – Das schmerzhafte Gefühl, gewaltsam aus der Matrix ausgeworfen zu werden, während man gerade intensive multisensorische Eindrücke erlebt.

Bauern Subst. - Slang für Polizisten von Knight Errant.

Baumkuschler Subst. (vulgär) - Ein Elf.

Bottichjob *Subst.* – Eine Person mit viel Cyberware. Bezieht sich die Phase des Prozesses, in der sich der Patient in einem Tank mit Nährlösung befindet.

Breeder Subst. - Orkslang für "normale" Menschen.

chillig Adj. - Gut, cool, in Ordnung.

Chipwahr! Ausruf - Das ist die Wahrheit/eine Tatsache.

Chrom Subst. – Cyberware, vor allem offensichtliche Modifikationen.

Chummer Subst. – Freund, ebenso verwendet wie "Kumpel".

Cred Subst. - Geld. Ruf, vor allem guter Ruf.

Datenklau Subst. – Das Entwenden von Daten von einem Computer, üblicherweise durch Decken.

Datensklave *Subst.* – Konzerndecker oder anderer Angestellter in der Datenverarbeitung.

Deck Subst. - Ein Cyberdeck.

decken *V.* – Die Verwendung eines Cyberdecks, in der Regel illegal.

Decker Subst. – Person, die illegal mit einem Cyberdeck arbeitet.

Deckhead Subst. – Ein Simsinn-Süchtiger.

Drek Subst. (vulgär) – Scheiße. Ein gebräuchliches Schimpfwort.

einstöpseln/ausstöpseln V. – Der Vorgang, sich mithilfe einer Buchse mit der Matrix zu verbinden oder die Matrixverbindung zu trennen. Einstöpseln bezeichnet den Verbindungsaufbau, ausstöpseln das Beenden der Verbindung.

Eis Subst. – Sicherheitssoftware. Von "Intrusion Countermeasures", kurz IC ("Eis" gesprochen).

Exec Subst. - Ein Konzernmanager.

Fleisch Subst. – Physischer Körper; das, was zurückbleibt, wenn man in den Astralraum oder die Matrix geht. Auch: zum Verkauf (illegal) entnommene Organe.

Frag! Ausruf (vulgär) – Gebräuchliches Schimpfwort, abgeleitet vom Geschlechtsakt.

geeken V. - Töten.

gefraggt Adj. (vulgär) - Kaputt, in Schwierigkeiten.

Go-Gang Subst. - Eine Bikergang.

Hacker *Subst.* – Eine Person, die auf illegale Weise mit der Matrix interagiert, entweder durch die Verwendung eines Cyberdecks (als Decker) oder kraft ihres Verstandes (als Technomancer).

Halber Subst. (vulgär) – Ein Zwerg.

Hauer Subst. (vulgär) - Ein Ork oder Troll.

Hoi Interj. (niederländisch) - Hi, eine vertraute Begrüßung.

Jing Subst. - Geld, üblicherweise in Form von Bargeld.

Kobun Subst. (japanisch) – Ein Mitglied eines Yakuza-Clans.

Komm Subst. - Kurz für Kommlink. Dein Telefon, Computer, Musikplayer, deine Spielekonsole und mehr im Taschenformat.

Kon Subst. - Kurz für Konzern.

Lohnmagier Subst. - Ein Zauberer (normalerweise ein Magier), der für einen Konzern arbeitet.

Löwenzahnfresser Subst. (vulgär) - Ein Elf.

Merc Subst. - Ein Söldner.

Messerklaue Subst. - Eine Person mit umfassender Kampf-Bodytech.

Mojo Subst. (karibisch) - Magie. Ein Zauber.

Mr Johnson Subst. - Bezeichnet einen anonymen Auftraggeber oder Konzernagenten. Geschlechts- und nationalitätsunabhängig. In Deutschland auch "Herr Schmidt".

mundan Adj. - Nicht magisch.

Mundaner Subst. - Nicht-Zauberer.

Nutrisoy Subst. - Ein billig produziertes Lebensmittelprodukt aus Sojabohnen.

Nuyen Subst. - Die weltweite Standardwährung.

Omae Subst. - Ein enger Freund. Kann auch sarkastisch gebraucht werden.

Organschmuggel Subst. - Der Handel mit Organen oder Cyberware, die (vor dem Eingriff noch) lebendigen Per sonen entnommen wurden.

Oyabun Subst. (japanisch) – Der Anführer eines Yakuza-Clans.

Paydata Subst. - Daten, die auf dem Schwarzmarkt Geld bringen.

Pixie Subst. (vulgär) – Ein Elf. Ein Elfenposer.

Plex Subst. - Abkürzung für Metroplex (großer städtischer Komplex).

Samurai Subst. (japanisch) – Söldner oder mietbarer Kämpfer. Impliziert einen Ehrenkodex oder einen guten Ruf.

Sararimann Subst. (japanisch) - Ein Konzernangestellter. Abgeleitet vom falsch ausgesprochenen Begriff salaryman.

Screamer Subst. - Credstick oder andere ID, die bei Benutzung einen Alarm auslöst

Simsinn Subst. - Eine sensorische Übertragung oder Aufzeichnung, die es dem Zuschauer erlaubt, zu fühlen und zu erleben, was die Aufzeichnenden fühlen und erleben.

SIN Subst. - Systemidentifikationsnummer. Eine Identifikationsnummer, die jedem Mitglied der Gesellschaft zugewiesen wird.

SIN-Mensch Subst. - Eine Person mit einer SIN. Ein ehrlicher Mensch.

SINlos Adj. - Ohne SIN.

SINlose(r) Subst. – Eine Person ohne SIN.

Skrip Subst. - Kommissarische Währung, üblicherweise bezogen auf Währungen, die von Megakonzernen ausgegeben werden.

slotten V. - Einen Chip oder Credstick in ein Chip- oder Credstick-Lesegerät einlegen,

So ka! Ausruf (japanisch) – Verstanden. Alles klar.

Soykaff Subst. - Kaffeeersatz aus Sojabohnen.

Sprawl Subst. - Ein Metroplex (siehe Plex).

Squat Subst. - Ein verlassenes urbanes Gebiet, das als Wohnstätte genutzt wird.

Squishy Subst. (vulgär) - Ein Zwerg, Elf oder Mensch. Üblicherweise von Orks und Trollen verwendet.

Star, der Subst. - Lone Star, einer der größten Konzerne für private Sicherheitsdienstleistungen weltweit.

Statik Subst. - Ärger, in der Regel gesellschaftlicher Art.

Swag Adj. - Großartig.

Trideo Subst. – Der dreidimensionale Nachfolger des Videos. Kurz Trid.

Trog Subst. (vulgär) – Ein Ork oder Troll. Kurz für Troglodyt.

verchippt Adj. – Durch Cyberware verstärkte Sinne, Fertigkeiten, Reflexe, Muskeln usw.

verdrahtet Adj. - Mit Cyberware ausgestattet. Vor allem verwendet in Bezug auf verbesserte Reflexe.

Vory Subst. (russisch) – Vory v Zakone. Die russische Mafia.

Weiswurm Subst. – Ein Drache.

Wetwork Subst. - Auftragsmord. Mord.

Wiz Adj. - Toll, hervorragend.

Yak Subst. (japanisch) - Yakuza. Entweder ein Clanmitglied oder der gesamte Clan.

Zaibatsu Subst. (japanisch) – Ein Megakonzern.

HINWEIS

Shadowrun existiert seit 30 Jahren. In dieser Zeit sind zahllose Geschichten, Charaktere, Konzerne und Begriffe etabliert worden, die unmöglich alle durch dieses eine Regelbuch abgedeckt werden können. Viele zusätzliche Infos und Begriffserklärungen findest du auf der Shadowrun-Webseite shadowrun6.de sowie im wachsenden Online-Wiki shadowhelix.de.

