

SHADOWRUN[®]

BODYSHOP 2082



Pegasus Press

INHALT

EINLEITUNG	5	Der Chromkönig	24
		Der Kronprinz	25
HANDSOME 4.0	6	Die Herzöge	25
		Die Grafen	25
BODYTECH, ESSENZ		Proteinköniginnen	25
UND DER SINN		Die Ballkönigin	26
DES LEBENS	10	Alle Augen auf mich	26
Aurenlesen	11	Die Herzoginnen	26
Was ist Essenz?	11	Die Gräfinnen	26
Unbekannte Metatypen	13		
Wie es zu Lücken		SCHÖNER LEBEN	
in der Essenz kommt	14	MIT CHROM	27
Die Schale reparieren	15	Neue und überarbeitete	
Gentherapie, oder wie man		Bodytech-Kategorien	28
die Schale auf die		Omegaware	28
Essenz abstimmt	17	Exoware	28
Revitalisierung	17	Gammaware	28
Auratherapie	18	Cyberware-Beschaffung	29
Auravoren	20	Gefährlich und vercybert	29
Einfache Prothesen	20	Entfernung von	
Veraltete Cyberware	22	Cyberwareblockern	30
Chromkönige	24	Hacken von Cyberware	31



Beschädigung und Reparatur von Cyberware	32
Cyberkampf	32
Cyberkampf-Techniken	33
Cyberware-Katalog	34
Kosmetische und Spionage-Cyberware	34
Headware	37
Augen-Cyberware	39
Ohren-Cyberware	40
Bodyware	41
Cybergliedmaßen	46
Cyberimplantatwaffen	51
BAU DIR DEINEN KÖRPER	55
Blaue Biotech	58
Braune Biotech	58
Graue Biotech	58
Grüne Biotech	58
Rote Biotech	58
Weißer Biotech	58
Bioformung	59
Kosmetische Bioware	61
Standard-Bioware	62
Hautanpassungen	68
Kultivierte Bioware	71
Biosinne	73
Bioimplantatwaffen	77
Symbionten	79
ÄNDERE DEN CODE	83
Nanotech	83
Die Geschichte der Nanotech	84
Grundlagen aktueller Nanotechnologie	85
Nanitenbrüter	86
Nanitenkolonien benutzen	87
Arten von Nanitenkolonien	88
Nanotech-Werkzeuge	95
Nanotech-Kits	95
Genware	96
Kleine Geschichte der Gentechnik	96
Vererbbarkeit	97
Designerbabys und Homo sapiens superior	97

Magie, Resonanz und Genetik	98
Regeln für Genware	98
Therapeutische Genbehandlungen	98
Genware-Verbesserungen	101
Transgene Infusionen	106
Behandlung	108
Spielinformationen: Atavismus und Transgenetik	109
Transgenetik als Bioware	110
Neue transgene Modifikationen	110
Neue Vorteile und Nachteile	112
DER SCHNELLE KICK	114
Abhängigkeit	115
Drogencocktails und Überdosen	115
BTLs	116
Resonante Drogen	116
Das eigene Zeug	117
Spielinformationen	117
Abhängigkeit	117
Clean werden	118
Überdosierung	118
Wechselwirkungen	119
Drogenkategorien	120
Drogen und Toxine	120
Erwachte Drogen und magische Präparate	127
Resonante Drogen	130
BTLs und Buchsengifte	132
Buchsengifte	133
BTLs	134
Die eigene Droge	136
CRITTERZÄHMEN LEICHT GEMACHT	141
Critterware	143
Cyberware	143
Bioware	149
Neue Bioware für Critter	150
Critter-Exoskelette	151
Exoskelett-Module	151

Implantate für Nano-Critter	156
Genetische Verbesserungen	157
Embryonale Genmanipulation	158
Gentherapeutische Behandlung	159
Verbesserung der geistigen Attribute	159
Verbesserung der instinktiven Fertigkeiten	159
Verbesserung der körperlichen Attribute	159
Verbesserungen für mundane Critterkräfte	159
Zusätzliche mundane Critterkraft	159



Eiserner Magen	160	Ares Macrotechnology	167	Neue Vor- und Nachteile	177
Feuerfest	160	Aztechnology	168	Vorteile	177
Furchtlos	160	Evo	168	Nachteile	178
Natürliche Bioware	161	Horizon	169	Cybermantie	180
Nicht leitend	161	MCT	169	Regeln für Cybermantie	182
Thermisch isoliert	161	Renraku	169	Zentrale Komponenten	183
Unnatürlicher Instinkt	161	Saeder-Krupp	170	Die Vorteile des Untodes	184
Magische genetische		Shiawase	170	Cyborgs	186
Verbesserungen	161	Spinrad Global	171		
Genetik für den		Wuxing	171	FÜNF MINUTEN	
Hausgebrauch	162	Dino-Tech	172	IN DIE ZUKUNFT	190
Ein Labor beauftragen	163	Ares T-Rex	173	Cybertechnologie	192
Unbeabsichtigte		Ares Triceratops	173	Biotechnologie	194
Konsequenzen	164	Ares Deinonychus	174	Genetische Anpassung	195
Grundwerte für				Nanotechnologie	196
mundane Critter	165	ESSENZ UND		Vorwärts ins Mögliche	197
Andere Tiere	167	IHRE GRENZEN	175		
Verkäufliche Critter	167	Folgen niedriger Essenz	177	INDEX	199

IMPRESSUM

Texte: Aaron Dystra, Jim Greene, Clifton Lambert, Trevor Laughlin, Michael Messmer, Hjal Nelson, Louis Ray, Grant Robinson, Malik Toms, Robert Volbrecht, Thomas Willoughby

Coverbild: David Hovey

Illustrationen: Paola Andreatta, Bruno Balixa, Wagner Chrissante, Brent Chumley, Tyler Clark, Jack Hoyle, Lukasz Matuszek, Victor Manuel Leza Moreno, Steve Palenica, Marco Pennacchietti, Júlio Rocha, Andreas "AAS" Schroth

Design & Produktion: Matt "Lyrical" Heerdt

Art Director: Ian King

Spieltester und Lektorat: Thomas Augstein, Aidan Carlson, John Carlson, Bruce Ford, Michael Gammell, Zail Gammell, Lex Greene, Mason Hart, J. Keith Henry, David Light, Louis Ray,

Aaron Roush, Will Schottler, Jeffrey Drury-Stewart, Matthew Thomas, Derrick Volbrecht

Chefredaktion Shadowrun: Jason M. Hardy

Senior Art Director: Brent Evans

Deutsche Chefredaktion: Andreas „AAS“ Schroth

Redaktion der deutschen Ausgabe: Benjamin Plaga

Übersetzung: Christian Götter, David Grade, Michael Grassl, Manuel Krainer, Bernd Schmidt, Nadja Sommerfeld

Lektorat der deutschen Ausgabe: Benjamin Plaga

Errata der deutschen Ausgabe: Benjamin Plaga, Stefan Prella, Robert Spahl

Covergestaltung der deutschen Ausgabe: Ralf Berszuck

Layout der deutschen Ausgabe: Tobias Hamelmann

Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, unter Lizenz von Catalyst Game Labs und Topps Company, Inc. © 2023 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.



ISBN 978-3 96928-10-48

Druck und Bindung via JBconcept

Besuchen Sie uns im Internet:

WWW.SHADOWRUN6.DE

WWW.PEGASUS.DE

WWW.PEGASUSDIGITAL.DE



Pegasus Press

EINLEITUNG

Die Sechste Welt treibt Shadowrunner immer wieder an ihre Grenzen. Verständlich, dass ihr versucht, diese Grenzen zu sprengen. Ihr wollt schneller sein, stärker, gewiefter, aufmerksamer; was immer es braucht, um den aktuellen Job zu überleben. Dafür gibt es Bodytech, ein Sammelbegriff für alles Mundane, was Körper und Geist den Fesseln der Natur entreißt: Cyberware, Bioware, Genware, Nanoware und die endlosen Versprechen aus den pharmazeutischen Laboren.

Über das Verhältnis der Metamenschheit zur Bodytech tobt ein stetiger Streit. Verlieren die Nutzenden ihre Menschlichkeit, oder bauen sie sie aus? Ist die „wirkliche“ Version von euch die beschränkte, als die ihr geboren wurdet, oder die verbesserte, die ihr werden könntet? Welche Bodytech sollte als bloßes Anhängsel betrachtet werden, welche als Erweiterung eures Selbst?

Es gibt keine einfachen Antworten auf diese Fragen, aber eins ist klar: Shadowrunner können alle möglichen Vorteile aus Bodytech ziehen. *Bodyshop 2082* ist da, um euch diese Vorteile zu zeigen.

Das Eröffnungskapitel, *Bodytech, Essenz und der Sinn des Lebens*, taucht tief in den Diskurs über Bodytech ein und zeigt, wie sie euch helfen kann, euch selbst zu verwirklichen, statt eure

Menschlichkeit an sie zu verlieren. Darüber hinaus beleuchtet es einige der Hauptakteure im Cyber- und Biowarebusiness.

Die folgenden Kapitel beschäftigen sich mit den verschiedenen Varianten von Bodytech. *Schöner leben mit Chrom* deckt Cyberware, *Bau dir deinen Körper* Bioware, *Ändere den Code* Genware und *transgene Infusionen* ab.

Der schnelle Kick zeigt euch die Welt der Drogen in all ihren Variationen, mit den Vor- und Nachteilen ihrer Nutzung als temporäre Bodytech. In *Critterzähmen leicht gemacht* findet ihr innovative und ethisch fragwürdige Praktiken, Tiere zu verbessern, üblicherweise für militärische oder Sicherheitszwecke.

Auch wenn manche Arten von Bodytech eure Menschlichkeit erweitern können, ist es doch meist so, dass sie aufgezehrt wird, wenn ihr euch zu viel von dem Zeug einsetzen lasst. Das Kapitel *Essenz und ihre Grenzen* beschreibt, was passiert, wenn Körpern zu viel Bodytech zugemutet wird.

Bodytech scheint in eine Zeit zu gehören, die dem finalen Kapitel seinen Namen gibt: *Fünf Minuten in die Zukunft*. Es gibt immer das nächste große Ding, und dieses Kapitel zeigt, was auf euch zukommen könnte.



HANDSOME 4.0

VON MALIK TOMS

Denver stank nach Magie, und das machte Charlie nervös. Zur Hölle, ein Run so weit außerhalb von Seattle machte ihn immer nervös. Er kannte weder die Fluchtwege noch die Abkürzungen oder die Schattennetzwerke, um zu bekommen, was er brauchte, und zu erreichen, was er wollte. Für Ladybug war es anders. Sie war immer noch ein Kind, trotz ihrer achtundzwanzig Jahre. Dass sie durch die Schatten lief, seit sie zwölf war, zählte für Charlie nicht. Er selbst hatte kurz nach seinem sechzehnten Geburtstag seine Papiere gefälscht, um in die Sioux-Armee einzutreten, wo er seine Talente als Adept nutzte, um sich hochzuarbeiten – bis er sich von der Armee trennte. Das Militärische war ihm im Blut geblieben. Charlie betrachtete eine Herausforderung von allen Seiten, wollte alles über die Lage und die Leute wissen, die beteiligt waren. Wichtiger als alles andere aber war ihm, dem Pueblo-Konzernrat fernzubleiben.

„Denver ist nicht der Konzernrat.“ Ladybug warf ihm vom Beifahrersitz aus einen Blick zu. Sie trug ihr schwarzes Haar offen und wellig, im gerade angesagten Stil der Reichen und Schönen, und hatte ihre Verkleidung mit rotem Lippenstift und Nanotattoos vervollständigt, die darauf programmiert waren, ihre Lider dunkler und ihre Augenbrauen markanter erscheinen zu lassen.

„Fühlt sich aber so an.“ Er lenkte den bonbonblauen Westwind die Hillside Street hinauf und glitt in eine Parklücke. Wo Charlie aufgewachsen war, wäre ein solcher Wagen aufgefallen wie ein Ork im Humanis Policlub. Hier war er Teil ihrer Tarnung.

Arvada Village klebte am Rande des Konzernrat-Sektors in Denver. Der Vorort war so hügelig wie wohlhabend. Auch wenn jede Anstrengung unternommen worden war, es zu vermeiden, wirkte er gleichförmig. Auf beiden Seiten der Straße reihten sich nahezu identische, mehrstöckige Einfamilienhäuser mit einheitlichen Vorgärten und Balkonen aneinander. Nur der Stil der Jalousien und die Farbe der Zäune variierten, als würden die Bewohnenden verzweifelt versuchen, zu beweisen, dass sie trotz allem Individuen waren. Charlie fragte sich, ob sie das vielleicht nur taten, um sich daran zu erinnern, welches Haus ihnen gehörte.

Ladybug seufzte. „Kannst du wenigstens ein Mal deine persönlichen Angelegenheiten aus dem Run raushalten?“

„Meinetwegen. Dann sprechen wir darüber, dass uns Kai-lin im Stich gelassen hat, ohne magische Überwachung.“

„Ich kenne die Regeln, Omae.“ Sie verdrehte die Augen. „Zwei-Personen-Teams mit magischer Überwachung sind an Orten wie diesem der Standard. Die Gruppengröße ist perfekt, damit sich die Agenten in die Umgebung einfügen können. Die magische Überwachung sorgt für den Schutz der Agenten im Feld vor allem, was sie nicht kommen sehen können.“

Er unterdrückte den Drang, eine Grimasse zu ziehen. Alles an Charlie war militärisch, bis tief in die Knochen. Ladybug hatte diese Art von Disziplin nicht. Wie für die meisten Hacker war dies hier eine Art Spiel für sie. Selbst mitten im Kampfgetümmel benahm sie sich nicht so, als würde es wirklich um Leben und Tod gehen oder als würden bewährte Regeln irgendetwas wert sein.