

VIRTUALTM REALITIES

EIN SHADOWRUN-QUELLENBUCH

2.01D



FANTASY PRODUCTIONS

UNTER LIZENZ VON FASA CORPORATION

Pflichtexemplar

EINLEITUNG	5	Psychotropes Schwarzes IC	49
INTERMEZZO 1: WILLKOMMEN IN DER MATRIX	7	Erholung von psychotropen Effekten	50
MATRIX 2.01D	12	IC-Abwehroptionen	50
Icons	14	Panzerungsabwehr	50
Grids und Hosts	14	Schildabwehr	50
Die Topologie der Matrix	14	Shiftabwehr	50
Systemstufen	16	Fallen-IC	50
Die Sicherheitsstufe	16	Optionale Regeln	51
Subsystemstufen	16	Kaskaden-IC	51
Das Stufenformat	16	Experten-IC	52
Deckstufen	17	Konstrukte	52
Der Entdeckungsfaktor	17	Gruppen-IC	52
Der Hackingpool	18	Host-Abschaltung	53
Systemproben	19	INTERMEZZO 3: SOTA IN ANGST	54
Das Sicherheitskonto	19	KARTOGRAPHIERUNG DER MATRIX	60
INTERMEZZO 2: DIE WEITERE ENTWICKLUNG	20	System Access Nodes	62
GITTER UND HOSTS	24	Sicherheitsgarben	62
Gitter	26	Triggerschritte	62
RTGs	26	Alarmzustände	62
LTGs	28	Zufallsverteilung des IC	63
Private LTGs	28	Ein Wort der Warnung	65
Jackpoints	28	Host-Reset	65
Gitter-Sicherheitskonten	29	Was Hosts tun	65
Systemoperationen in Gittern	29	Paydata	65
Satellitenverbindungen	30	Peripheriesysteme	67
Hosts	30	Anwendungen	68
Sicherheitscodes	30	UMS und modellierte Systeme	68
Einstiegsklassen	31	Die Auswahl einer Metapher	68
Systemstufen	31	Auswirkungen von modellierten Systemen und	
Systemtricks	32	Realitätsfiltern	69
Passcodes	35	Kartographie modellierter Systeme	69
Hostnetze	36	INTERMEZZO 4: WELTEN DER MATRIX	70
UV-Hosts	36	DECKER	74
INTRUSION COUNTERMEASURES	38	Attribute	76
Aktiv versus Reaktiv	40	Fertigkeiten	76
IC lokalisieren	40	Die Persona	76
IC zum Absturz bringen	40	Das MPCP	76
IC-Unterdrückung	40	Personaprogramme	76
IC-Stufen	40	Optionale Regel: Deckmodi	77
Weißes IC	40	Grundmodus	77
Krüppler	41	Bodmodus	77
Killer	41	Ausweichenmodus	77
Datenbombe	41	Maskemodus	77
Sonde	42	Sensormodus	77
Wirbel	42	Decker und Aufgaben	77
Teerbaby	42	Aufgabenboni	77
Graues IC	43	Aufgaben zum Abschluß bringen	77
Blaster	43	Aufgaben und Gesundheit	77
Ripper	43	Optionale Regel: SOTA (State-of-the-art)	78
Knister	43	Der SOTA-Faktor	78
Teergrube	43	Lebensstil und SOTA	78
Würmer	43	Updatekosten	78
Aufspür-IC	45	Archetypen	
Der Aufspürfaktor	45	Decker	79
Der Jagdzyklus	45	Elfischer Decker	80
Der Lokalisierungszyklus	45	CYBERDECKS	81
Wie man Aufspür-IC besiegt	45	Konstruktion von Decks	82
Aufspüreffekte	46	Beschreibung der Aufgaben	82
Aufspürfälle	47	Schädeldecks	82
Aufspüren im Gitter	47	Werkzeuge und Teile	82
Schwarzes IC	47	Werkzeug	82
Schwarzes IC im Kampf	47	Teile	83
Letales Schwarzes IC	48	Aufrüstungen	83
Nichtletales Schwarzes IC	49	Optionale Regel: Verwerten	83





MPCP	84	Anhaltende Operationen	110
MPCP-Aufrüstungen	84	Kontrollierte Operationen	110
Realitätsfilter	84	Operationsbeschreibungen	110
MPCP-Ikonographie	84	MATRIXKAMPF	119
MPCP-Konstruktion	84	Die Matrixkampf-Sequenz	120
Personaprogramme	84	Subjektive Zeit	120
Aktiver Speicher	85	Initiative	120
ASIST-Interface	85	Deckerinitiative	120
Kontroll-Interfaces	85	IC-Initiative	120
RAS-Override	85	Andere Programme	120
Schnecken	85	Handlungen	120
Härte	86	Freie Handlungen	120
ICCM-Blofeedbackfilter	86	Einfache Handlungen	121
I/O-Geschwindigkeit	86	Komplexe Handlungen	121
Reaktionsverstärkung	87	Nichtkämpferische Handlungen	121
Satelliten-Interface	88	Die Einleitung des Kampfes	121
Speicherbank	88	Kampfmanöver	121
Diverse Komponenten	88	Sich der Entdeckung entziehen	122
Decks à la Carte	89	Angriff parieren	122
Paketrabatt	89	Angriffsposition	122
Optionale Regel: Breadboarding	90	Angriffe durchführen	123
Optionale Regel: Kommerzieller Umbau	90	Improvisierte Angriffe	123
Optionale Regel: Bandbreite	90	Icon-Schaden	123
Icon-Bandbreite	90	Zustandmonitore	124
I/O-Bandbreite	91	Simsinn-Überladung	124
Connection: Der Deckmeister	92	Auswurfschock	124
Orts-Archetyp: Der Deckladen	93	HACKER HOUSE	125
PROGRAMME	94	Persona-Software und -Firmware	126
Quell- und Objektcodes	96	MPCPs	126
Utilities	96	Personaware-Programme	126
Operationsutilities	96	Persona-Komplettpakete	127
Spezialutilities	97	Utilities	127
Offensivutilities	98	Operationsutilities	127
Defensivutilities	99	Spezialutilities	129
Programmierung	100	Offensivutilities	130
Programmstufen	101	MATRIXRECHT	132
Programmgrößen	101	Datenraum-Rechtsprechung	135
Werkzeug für die Programmierung	101	Öffentlicher Datenraum	135
Optionale Regel: Utilityoptionen	102	Regierungsdatenraum	136
Optionen und Programmgrößen	102	Konzerndatenraum	136
Optionen und Stufen	103	KÜNSTLICHE INTELLIGENZ	138
Optionen und Preise	103	Semlautonome Knowbots	140
DINAB	103	SKs und Trägerhosts	140
Einweg	103	SK-Stufen	140
Jäger	103	Utilitypool	141
Leisetreter	103	SK-Reaktion	141
Limit	103	Der Einsatz eines SK	141
Optimierung	104	Echte KI	141
Penetration	104	DIE OTAKU	142
Preß	104	Wie man Otaku wird	144
Sensitivität	104	Die Tiefenresonanz	144
Streuung	104	Die Erschaffung eines Otaku	144
Zielerfassung	104	Zuordnung der Attribute	144
Befehlssätze	104	Zuordnung der Fertigkeiten	144
Frames	105	Zuordnung der Ressourcen	145
Der Framecore	105	Programmiertage	145
Frameladung	106	Die lebende Persona	145
Einen Frame einsetzen	106	Gesteigerte Attribute	145
Dumbframes	106	Reaktion	145
Smartframes	107	Panzerung/Härte	145
Aufrüstungen	107	Komplexe Formen	145
Programme kaufen	107	Sprites	146
SYSTEMOPERATIONEN	108	Otaku und SOTA	146
Befragungen	110	Otaku und Schaden	146

Wie man einen Otaku spielt	146
Cyberadept oder Technoschamane?	147
Das Geheimnis der Otaku	147
Was geht da wirklich vor?	148
MATRIX HOT SPOTS	149
Ares Macrotechnology	150
Shiseki-Gumo	151
Bundescomputer	153
ANHANG	156
Waren und Dienstleistungen	157
Referenztabelle	158
Cyberdeck-Datenblatt	165
Arbeitsbogen für Cyberdeck-Konstruktion	166
Programm-Arbeitsbogen	168
INDEX	169



SHADOWRUN, MATRIX und VIRTUAL REALITIES 2.0
sind eingetragene Warenzeichen der FASA Corporation.

Copyright © 1995 by FASA Corporation
Copyright der deutschen Ausgabe
© 1996 by Fantasy Productions GmbH.

Alle von Darrel Anderson angefertigte Zeichnungen von Charakteren und Objekten sind das Eigentum von Darrel Anderson.
Copyright Darrel Anderson © 1995. Alle Rechte vorbehalten

Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck, auch auszugsweise, oder Verarbeitung und Verbreitung des Werkes in jedweder Form, insbesondere zu Zwecken der Vervielfältigung auf photomechanischem oder ähnlichem Wege nur mit schriftlicher Genehmigung von Fantasy Productions GmbH.

1. Auflage 1996

Printed in USA 1996.
ISBN 3-89064-710-3

text	Paul R. Hume
produktentwicklung	Carl Sargent mit Michael Mulvihill
lektorat fasa	Donna Ippolito Sharon Turner Mulvihill Diane Piron-Gelman Robert „Brainiac“ Cruz
herstellungsteam fasa	Art Director & Cover Design Jim Nelson
projektmanager	Joel Biske, Mark Ernst
cover	Darrel Anderson
farbillustrationen	Darrel Anderson, Joel Biske, Jim Nelson
layout der farbseiten	Mark Ernst, Jim Nelson
illustrationen	Peter Bergting, Joel Biske, Mike Jackson, Jeff Laubenstein
layout	Mark Ernst
übersetzung aus dem amerikanischen	Thomas Schichtel
lektorat fanpro	Manfred Sanders Thomas Römer
herstellung fanpro	Ralf Berszuck Thomas Römer
satz, layout & farbseiten	Frank Bohnsack
covererstellung	Ralf Berszuck
belichtung/lithographie	Vier-D-Team Melcher, Neuss
druck	A to Z Offset Printing & Publishing Inc., USA