

Adeptenkräfte (Steigerung)

Es gibt zwei verschiedene Möglichkeiten seine Adeptenkräfte (Kraftpunkte) zu steigern.

Erstens mittels Initiation¹ nach den Standard Regeln. Hier ist grundsätzlich zu beachten, daß eine Initiation ein tieferes Verständnis der Magie voraussetzt und deshalb nur von erfahreneren Charakteren erschlossen werden kann². Die Initiationsregeln sollten so restriktiv ausgelegt werden wie nur möglich, um das Spielgleichgewicht zu erhalten. Insbesondere was die Regeln zum Erlernen metamagischer Techniken angeht, sollte man darauf achten das Magiebegabte selten sind und Initiaten dementsprechend extrem selten. Keinesfalls kann man einen Initiaten als Anfangsconnection oder in den Kleinanzeigen ausmachen.

„Als Beispiel kann man mal den Groß-Frankfurter Plex nehmen. Da allgemein von einer magischen Begabung von 1% der Bevölkerung ausgegangen wird³, davon sind mehr als die Hälfte Aspektzauberer oder Adepten, was wir hier jedoch nicht unterscheiden, wären im Frankfurter Plex, bei einer Gesamtbevölkerung von 6,2 Millionen, immerhin noch die beachtliche Zahl von 62.000 magiebegabt. Hierbei muß man jedoch mindestens noch die 30% der Bevölkerung unter der Armutsgrenze abziehen, die wohl nur eine verschwindend kleine Chance haben ihr magisches Potential zu entdecken. Immerhin ist in der ADL die magische „Aufklärungsrate“ in der Bevölkerung weltweit führend. Was dazu führt, daß auch Nichtkonzernangehörige mit einer hohen Wahrscheinlichkeit ihr magisches Potenzial entdecken und entwickeln können. Deshalb ziehen wir von den 62.000 nur die unvermeidlichen 30% ab und erhalten danach noch 43.400 an Magiebegabten.

Aufgrund der ausgezeichneten Ausbildungsmöglichkeiten in der ADL würde ich noch einmal von 1% Initiaten ausgehen, was uns dann zu 430 Initiaten bringen würde und das wiederum zu einem Initiaten Anteil von 14.418 Metamenschen zu einem Initiaten führt. Dabei sollte beachtet werden das in anderen Teilen der Welt (ja, auch in Seattle) die „Aufklärungsrate“ und die Ausbildung von magiebegabten Personen weit hinter dem Standard der ADL zurückliegen und somit auch schlussendlich Initiaten dort noch seltener anzutreffen sind.“ - Vielfrass

Zweitens mittels der sog. „20 Karma Methode“: diese Regelung scheint reichlich undurchsichtig, besonders wie diese mit der Initiation einhergeht. Deshalb haben wir uns unsere eigene Regel dazu geschaffen. Zuerst ist jedoch folgendes anzuführen. Wir sind der Meinung, daß im Shadowrun Regelsystem Adepten in der Regel nicht ausgewogen zu Vollmagiern oder Straßensamurai in Bezug auf ihre „Kampfkraft“ sind⁴.

Daher haben wir die 20 Karma auf 14 Karma +2 Karma für jede weitere Steigerung „gesenkt“. Als Ausgleich zu den veränderten Karmakosten haben wir eine Höchstgrenze von Adeptenkräften festgelegt, die sich aus dem doppelten Magieattribut erschließt. D.h. jemand mit Magieattribut 6 kann „nur“ bis zu 12 Adeptenkraftpunkte besitzen. Die ersten 6 bei der Charaktererschaffung und weitere bei der Charaktersteigerung wobei der 7. mit 14 Karma, der 8. mit 16 Karma usw. bis zum 12. mit 24 Karma kostet würde.

Falls jemand wirklich diese Grenze erreichen sollte (das Shadowrunnerleben ist hart und kurzlebig) und 114 Karma für die zusätzlichen 6 Adeptenkräfte ausgegeben hat, müßte er zusätzlich Initiieren⁵. Das würde ihm neben dem Adeptenkraftpunkt, dem um eins erhöhten Magieattribut und den evtl. Metamagischen Fähigkeiten noch „Platz“ für einen weiteren Adeptenkraftpunkt schaffen so das er mit Magie 7 nun bis zu insgesamt 14 Adeptenkraftpunkte haben könnte.

Ein Magieverlust führt natürlich unweigerlich auch zu einem Verlust an Adeptenkräften. Dieser entspricht im Normalfall ebenfalls einem Punkt. Hat der Adept zum Zeitpunkt des Magieverlustes schon seine „Grenze“ an Adeptenkräften erreicht, verliert er ggf. zwei Adeptenkraftpunkte.

Beispiel: Ein Adept mit Magie 6 und 12 Adeptenkraftpunkten verliert einen Magiepunkt, dann wird er auf jeden Fall einen Punkt Adeptenkräfte verlieren und die Maximalgrenze seiner Adeptenkräfte wird neu berechnet. D.h. mit Magie 5 könnte er maximal 10 Adeptenkraftpunkte besitzen. Da er jetzt nach dem Verlust noch über 11 Adeptenkraftpunkte verfügt, verliert er noch einen zusätzlichen Punkt an Adeptenkräften.

¹ Schattenzauber, Seite 58ff

² Auf gar keinen Fall sollte man schon bei der Charaktererschaffung Initiation zulassen! Da die Karmavergabe von Spielgruppe zu Spielgruppe stark variiert, sollte man frühestens ab einem Realjahr (in dem dieser Charakter ausgiebig gespielt wurde) Initiieren.

³ Schattenzauber, Seite 28

⁴ Das hat sehr stark damit zu tun das bei uns in der Regel weit weniger Karma vergeben wird und somit man nach 8 Real_Spiel_Jahren mit einem Charakter maximal so 150 Karma/Reputation erreichen wird.

⁵ Natürlich auch schon vorher, siehe jedoch Bemerkungen zur Initiation