

# CHARAKTERKONVERTIERUNG SR 3.01D → SR 4.01D

Mit Dank an Jochen Hinderks (Übersetzung) sowie Michael Bohr und Benjamin Plaga (Lektorat)

**Shadowrun 4.01D** wartet mit einem Regelsystem auf, das sich grundlegend vom früheren (**Shadowrun 3.01D**) unterscheidet. Aus diesem Grund schlagen wir vor, dass Sie zur Konvertierung Ihres Spielercharakters den Charakter einfach nach den SR4-Charaktererschaffungsregeln neu erschaffen, wobei die Anzahl der Generierungspunkte angepasst wird (siehe unten).

Für eine schnellere Konvertierung ohne Neuerschaffung des Charakters lesen Sie bitte die untenstehenden Richtlinien. Dies wird zwar nicht in einer exakten Umsetzung des Charakters resultieren, sondern nur in einer Annäherung, aber dafür ist der Vorgang einfacher und für Spielzwecke genau genug.

Für das Konvertieren von NSC-Werten raten wir Ihnen, die Regeln zur Schnellkonvertierung zu verwenden.

## DEN CHARAKTER GANZ VON VORN ERSCHAFFEN

Um den Charakter ganz von vorn zu erschaffen, stellen Sie ihn einfach mithilfe der Erschaffungsregeln aus dem SR4-Grundregelwerk und der vorgeschlagenen Anzahl an Generierungspunkten (400) zusammen. Sobald die Charaktererschaffung abgeschlossen ist, verwenden Sie sämtliches Karma, das der Charakter angesammelt hat, um ihn zu verbessern, wobei Sie den SR4-Regeln für die Charakterentwicklung folgen (S. 263). Natürlich sollten Sie sich dabei bemühen, die neuen Attribute, Fertigkeiten, Gaben und Handicaps usw. so nah wie möglich an ihre Entsprechungen aus SR3 heranzubringen.

Der Spielleiter sollte daran denken, dass SR4-Startcharaktere im Allgemeinen etwas schwächer sind als ihre Gegenstücke aus SR3, weshalb die Neuerschaffung wahrscheinlich in weniger beeindruckenden Charakteren resultiert. Dies sollten Sie als Gelegenheit betrachten, den Charakter mit frischen Aspekten zu versehen und einmal mehr vom armen Gossenkump zum Top-Runner aufsteigen zu lassen. Alternativ kann der Spielleiter dem Charakter 50 zusätzliche Generierungspunkte zugestehen (also insgesamt 450), um ihn näher an seine früheren Eigenschaften heranzubringen.

## DIE SCHNELLKONVERTIERUNG

Um die Spielwerte des Charakters in das neue SR4-System zu überführen, passen Sie ihn mithilfe der folgenden Schritte an. Spielleiter und Spieler sollten dabei immer im Kopf behalten, dass die Konvertierung kein exakter Vorgang ist und deshalb bei der Umsetzung eine gewisse Kreativität und Flexibilität erforderlich sind. Versuchen Sie, das Gleichgewicht zu halten. Auch hier gilt, dass der Spielleiter das letzte Wort hat.

## Schritt I: Attribute

Als erstes multiplizieren Sie die natürlichen, unverstärkten SR3-Attribute Ihres Charakters (die Boni durch Bioware, Cyberware oder Magie werden nicht eingerechnet – es zählen nur Modifikatoren nach Metatyp) mit  $\frac{2}{3}$  (bzw.  $\times 0,66$ , aufgerundet), um die SR4-Attribute zu erhalten.

Kein natürliches Attribut darf höher ausfallen als das Maximum für das unverstärkte Attribut des jeweiligen Metatyps, wie auf S. 73, SR 4.01D vermerkt – es sei denn, der Charakter besitzt die Gabe Außergewöhnliches Attribut (S. 77, SR 4.01D). Wenn die konvertierten Attribute des Charakters das Maximum überschreiten, senken Sie sie auf das Maximum herab. Ebenso darf ein natürliches Attribut nicht niedriger ausfallen als das Minimum für das unverstärkte Attribut, sondern wird dann auf das Minimum angehoben.

**Schnelligkeit:** Das Schnelligkeitsattribut aus SR3 wurde in die SR4-Attribute Geschicklichkeit und Reaktion geteilt. Multiplizieren Sie die Schnelligkeit des Charakters mit 2 und verteilen Sie diese Punkte auf Geschicklichkeit und Reaktion. Sie müssen jedem Attribut mindestens 1 Punkt zuweisen.

**Intelligenz:** Auf ähnliche Weise wurde das Intelligenzattribut aus SR3 in die SR4-Attribute Intuition und Logik geteilt. Multiplizieren Sie die Intelligenz des Charakters mit 2 und verteilen Sie diese Punkte auf Intuition und Logik. Sie müssen jedem Attribut mindestens 1 Punkt zuweisen.

**Initiative:** Berechnen Sie die SR4-Initiative des Charakters normal (Reaktion + Intuition).

**Edge:** Das Edgeattribut Ihres konvertierten Charakters entspricht dem halben (aufgerundeten) Karmapool oder 6 (bei Menschen 7), je nachdem, was niedriger ist.

**Magie und Resonanz:** Diese Attribute werden weiter unten beschrieben.

**Essenz:** Cyberware, Bioware und Essenz werden bei SR4 anders gehandhabt als in früheren Editionen. Deswegen wird die Essenzstufe eines Charakters basierend auf den Essenzkosten der SR4-Implantate neu berechnet. In manchen Fällen erhält der Charakter dadurch eine höhere Essenzstufe, in anderen eine niedrigere.

Charaktere, deren Essenz auf 0 oder darunter sinkt, sterben nicht, müssen jedoch die Anzahl der Implantate in ihrem Körper reduzieren, bis die neue Essenz höher als Null liegt. Magier und Technomancer, deren Magie- bzw. Resonanzattribut auf 0 sinkt, brennen aus und werden mundan, wenn sie nicht einige ihrer Implantate eliminieren.

*Ein Spielleiter will den Charakter Miboshi Oni, die hübscheste Trollin aller Zeiten, für seine SR4-Spielrunde konvertieren. Miboshi besitzt die Gabe Außergewöhnliches Attribut (Charisma) und die folgenden Attribute:*



Konstitution	10	Charisma	8
Schnelligkeit	4	Intelligenz	5
Stärke	9	Willenskraft	6

Multipliziert mit 2/3 und aufgerundet werden daraus Mibosbis neue Attributswerte:

Konstitution	7	Charisma	6
Schnelligkeit	3	Intelligenz	4
Stärke	6	Willenskraft	4

Nun verdoppelt der Spielleiter Mibosbis Schnelligkeit und Intelligenz und verteilt die Punkte auf die Attribute Geschicklichkeit, Reaktion bzw. Intuition und Logik. Er teilt die Schnelligkeitspunkte (3 x 2 = 6) gleich unter Geschicklichkeit und Reaktion auf (3 für jedes), entscheidet jedoch, dass sich Mibosbi eher von ihrer weiblichen Intuition leiten lässt und legt von den Intelligenzpunkten (4 x 2 = 8) mehr auf Intuition (5) als auf Logik (3).

Geschicklichkeit	3	Intuition	5
Reaktion	3	Logik	3

Er vergleicht Mibosbis Werte mit der Tabelle auf S. 73 und stellt fest, dass Mibosbis konvertiertes Charisma selbst mit ihrer Gabe Außergewöhnliches Attribut (Charisma) zu hoch ist. Trotz seines Bedauerns für die hübscheste Trollin aller Zeiten senkt er Mibosbi Onis Charisma auf 5.

## Schritt 2: Fertigkeiten

Multiplizieren Sie alle SR3-Fertigkeitsstufen mit 2/3 (aufgerundet), um die SR4-Äquivalente zu erhalten. Jede konvertierte Fertigungsstufe über 6 wird auf 6 gesenkt (bzw. auf 7, falls der Charakter die Gabe Talentierte besitzt).

Jede SR3-Fertigkeit wird in die naheliegendste SR4-Fertigkeit oder Fertigungsgruppe konvertiert. Unten finden Sie eine entsprechende Tabelle. Wenn ein Charakter alle Fertigkeiten einer Fertigungsgruppe besitzt (siehe S. 94, SR 4.01D), darf er diese SR3-Fertigkeiten in die dazugehörige SR4-Fertigungsgruppe umwandeln. Die entstehende Gruppe besitzt dann den Durchschnitt aller Fertigungsstufen (aufgerundet).

Spezialisierungen von Fertigkeiten werden einfach übertragen; notieren Sie Spezialisierungen mit einem (+2) hinter der Fertigungsstufe auf dem SR4-Charakterbogen.

**Computerfertigkeit:** Im Fall der Computerfertigkeit erhalten Charaktere (besonders Hacker und Technomancer) sowohl die Fertigungsgruppen Elektronik und Cracken auf der konvertierten Stufe.

**Sprachfertigkeiten:** Es wird vorausgesetzt, dass ein Charakter in seiner Muttersprache bewandert ist. Tragen Sie bei solchen Sprachen statt einer Stufe ein „M“ ein.

**Magie- und Resonanzfertigkeiten:** Fertigkeiten, die mit Magie und Resonanz zu tun haben, werden weiter unten behandelt.

Nun muss der Spielleiter Mibosbi Onis Fertigkeiten anpassen. Die Liste ihrer SR3-Fertigkeiten lautet wie folgt:

Aktionsfertigkeiten:		Wissensfertigkeiten:	
Athletik	4	Englisch	5
Knüppel	1	Lesen/Schreiben	2

DATENEMPFANG ...

## ATTRIBUTS- UND FERTIGKEITS-KONVERTIERUNG SR3 ZU SR4

SR3	SR4 (2/3)
1	1
2	2
3	2
4	3
5	4
6	4
7	5
8	6
9	6
10	7
11	8
12	8
13	9
14	10
15	10
16	11
17	12
18	12
19	13
20	14

Computer	2	Japanisch	6
Klingenwaffen (Katana)	5 (7)	Lesen/Schreiben	3
Gebräuche	8	Japanische Kultur	4
Muay Thai	4	Professioneller Personenschutz	10
Verhandlung	9	Russisch	4
Heimlichkeit	5	Lesen/Schreiben	2
Peitschen	6	Unterweltpolitik	5
		Yakuza	10

Er bemerkt, dass die meisten Umwandlungen einfach sind. Mibosbi ist keine Computerbackerin, daher entscheidet der Spielleiter, dass ihre Computerfertigkeit einfach zur Fertigkeit Computer wird. Muay Thai ist ein Kampfkunststil aus dem Arsenal 2060, also beschließt der Spielleiter, es zu einer Spezialisierung von Waffenloser Kampf zu machen. Peitschen ist eine Fertigkeit der Kategorie Exotische Nabbkampfwaffe.

Mibosbis Wissen über professionellen Personenschutz mag enorm sein, aber ihre konvertierte Fertigungsstufe (7) ist zu hoch, also senkt der Spielleiter sie auf 6. Für die Wissensfertigkeit Yakuza besitzt Mibosbi jedoch die Gabe Talentierte, daher wird diese Stufe zu 7 konvertiert.

Da Mibosbi die Fertigkeiten Klingenwaffen, Knüppel und Waffenloser Kampf besitzt, könnte der Spielleiter ihr die Fertigungsgruppe Nabbkampf geben, entscheidet sich jedoch dagegen. Schließlich berechnet er Mibosbis SR4-Fertigkeiten wie folgt:





<b>Aktionsfertigkeiten:</b>		<b>Wissensfertigkeiten:</b>	
Athletik	3	Englisch	4
Klingenwaffen (Katana)	4 (+2)	Japanisch	M
Knüppel	1	Japanische Kultur	3
Computer	2	Professioneller Personenschutz	6
Gebräuche	6	Russisch	3
Exotische Nahkampf- waffe (Peitsche)	4	Unterweltpolitik	4
Verhandlung	6	Yakuza	7
Heimlichkeit	4	Waffenloser Kampf (Tritte)	3 (+2)

### Schritt 3: Gaben und Handicaps

SR3-Gaben und -Handicaps werden in ihr nächstgelegenes SR4-Äquivalent konvertiert.

Wir empfehlen außerdem, dass konvertierte Charaktere für maximal 5 GP Handicaps auswählen, deren GP in Gaben investiert werden dürfen.

*Der Spielleiter betrachtet Mibosbi Onis Gaben und Handicaps:*

<b>Gaben:</b>	<b>Handicaps:</b>
Begabung (Yakuza)	Datenbuchsensjuckreiz
Gummigelenke	Vorstrafenregister
Außergewöhnliches Attribut (Charisma)	Freunde im Ausland

*In den SR4-Grundregeln gibt es weder für Freunde im Ausland noch für Datenbuchsensjuckreiz vergleichbare Gaben und Handicaps. Die Gabe Freunde im Ausland gilt für Mibosbis Connections, daher entscheidet sich der Spielleiter, ihr stattdessen ein paar zusätzliche Connections im Ausland zu geben. Der Datenbuchsensjuckreiz ist eine kleine Unannehmlichkeit, die eher rollenspielerisch behandelt werden sollte.*

*Diese beiden lässt der Spielleiter wegfallen, entscheidet sich aber für das 5-GP-Handicap Allergie, um Mibosbi mit der zusätzlichen Gabe Soziales Chamäleon auszustatten.*

*Mibosbis Gaben und Handicaps seben nun folgendermaßen aus:*

<b>Gaben:</b>	<b>Handicaps:</b>
Talentierte (Yakuza)	Allergie (Silber, leicht)
Gummigelenke	SIN-Mensch (kriminelle SIN)
Außergewöhnliches Attribut (Charisma)	Soziales Chamäleon

### Schritt 4: Magie

Dank fortgeschrittener Forschung und der Entdeckung lange vergrabener Geheimnisse haben sich Magier und das Verständnis der Magie enorm weiterentwickelt. Was 2064 noch State-of-the-art war, ist 2070 längst Geschichte. Spieler und Spielleiter sollten das Kapitel Die Erwachte Welt sorgfältig durchlesen, um sich mit den Veränderungen im System vertraut zu machen.

## DATENEMPfang ...

### KONVERTIERUNG VON AKTIONSFERTIGKEITEN

SR3-Fertigkeit	SR4-Fertigkeitsäquivalent
Athletik	Athletik (Gruppe)
Auren lesen	Askennen
Auto	Bodenfahrzeuge
Bauen/Reparieren	Fahrzeug-, Industrie-, Luftfahrt- oder Seefahrtmechanik; Hardware
Beschwören	Beschwören (Gruppe)
Biotech	Erste Hilfe
Computer	Computer, Datensuche, Cracken (Gruppe) und/oder Elektronik (Gruppe)
Cyberimplantatwaffen	Klingenwaffen oder Exotische Nahkampfwaffe
Einschüchterung	Einschüchtern
Elektronik	Computer, Hardware oder Elektronik (Gruppe)
Flugzeuge	Flugzeuge
Führung	Führung
Gebräuche	Gebräuche
Geschütze	Geschütze
Gewehre	Gewehre
Heimlichkeit	Infiltration oder Heimlichkeit (Gruppe)
Hexerei	Hexerei (Gruppe)
Hovercraft	Bodenfahrzeuge
Klingenwaffen	Klingenwaffen
Knüppel	Knüppel
Laserwaffen	Exotische Fernkampfwaffe
Luftschiff	Exotisches Fahrzeug
Maschinenpistolen	Schnellfeuerwaffen
Motorrad	Bodenfahrzeuge
Motorschiff	Schiffe
Peitschen	Exotische Nahkampfwaffe
Pistolen	Pistolen
Projektilwaffen	Projektilwaffen
Raketenwaffen	Schwere Waffen
Rotormaschinen	Flugzeuge
Schrotflinten	Gewehre
Schwere Waffen	Schwere Waffen
Segelschiff	Schiffe
Sprengstoffe	Sprengstoffe
Stäbe/Stangenwaffen	Exotische Nahkampfwaffe
Sturmgewehre	Schnellfeuerwaffen
Tauchen	Tauchen
Unterricht	Unterricht
Unterseeboote	Schiffe
Unterwasserkampf	Exotische Nahkampfwaffe
Vektorschubmaschinen	Flugzeuge
Verhandlung	Verhandlung oder Überreden
Verhör	Einschüchtern oder Verhandlung
Waffenloser Kampf	Waffenloser Kampf oder Ausweichen
Wurfaffen	Wurfaffen

CHARAKTERKONVERTIERUNG



SR3-Zauberer beginnen das SR4-Spiel mit einem maximalen Magieattribut von 4 oder ihrem maximalen Magieattribut, modifiziert durch Essenverlust (je nachdem, was niedriger ist). Adepten und Magieradepten konvertieren ihre Adeptenkräfte in das naheliegendste SR4-Äquivalent. Spruchzauberer übertragen ihre SR3-Zaubersprüche in das SR4-Äquivalent. Beachten Sie dabei, dass Zaubersprüche keine individuellen Kraftstufen mehr besitzen. Wenn es für einen SR3-Zauberer oder eine SR3-Adeptenkraft keine Entsprechung gibt, darf der Charakter stattdessen einen anderen Zauberspruch bzw. eine andere Adeptenkraft aus SR4 wählen.

**Tradition:** SR3-Zauberer konvertieren zu derjenigen SR4-Tradition, die ihrer eigenen am ähnlichsten ist. Ein SR3-Zauberer mit einem Totem, einem Idol oder einer Loa erhält automatisch die Gabe Schutzpatron und wählt einen entsprechenden Archetypen aus. Beachten Sie, dass hermetische Bibliotheken in magische Grundlagensammlungen integriert wurden – SR3-Charaktere mit einer hermetischen Bibliothek können diese deshalb in eine SR4-Grundlagensammlung umwandeln, deren Stufe der Bibliothek entspricht.

**Magische Fertigkeiten:** Die magischen Fertigkeiten Auren lesen, Beschwören und Hexerei aus SR3 sind bei SR4 breiter gefächert. Multiplizieren Sie diese Fertigkeiten mit 2/3 (aufgerundet) und konvertieren Sie sie zu Askennen, Beschwören (Gruppe) und Hexerei (Gruppe). Die Fertigkeiten Zentrieren und Weissagung gibt es nicht mehr, obwohl Charaktere die künstlerischen Fertigkeiten, die jeweils damit verbunden sind, behalten dürfen (sie werden zur Fertigkeit Handwerk).

Konvertieren Sie die Fertigkeit Verzaubern normal und notieren Sie sie auf dem SR4-Charakterbogen; sie wird in dem bald erscheinenden Ergänzungsbuch *Straßenmagie\** behandelt.

Jede Fertigungsstufe über 6 wird auf 6 gesenkt (oder 7, falls der Charakter die Gabe Talentierte besitzt). Fertigkeitsspezialisierungen werden übertragen; vermerken Sie Spezialisierungen mit einem (+2) auf dem SR4-Charakterbogen.

**Initiation:** Die Initiationsgrade aus SR3 werden nach SR4 übertragen. Für jeden Grad darf der Zauberer eine metamagische Technik aus der Liste auf S. 189-190 (SR 4.01D) wählen. Alternativ darf der Charakter entscheiden, jeweils einen Initiationsgrad zu opfern, um sein Magieattribut um 1 anzuheben. Das Magieattribut kann nicht den Wert 6 + Initiationsgrad – Essenverlust (aufgerundet) überschreiten.

**Foki:** Die Foki bei SR4 sind ebenso wie die mit ihnen verbundenen Fertigkeiten aufgeteilt worden. Wenn ein SR3-Charakter einen Zauberkategorie- oder spezifischen Zauberkategorie besitzt, muss der Spieler oder Spielleiter entscheiden, ob es sich um einen Zauberspruchfokus oder einen Antimagiefokus handelt. Ebenso ist ein SR3-Geisterfokus entweder ein Herbeirufungs-, Verbannungs- oder Bindungsfokus. Verbrauchsfoki gibt es nicht mehr.

*Laura will ihren Magiercharakter nach SR4 konvertieren. Ihr Charakter ist Snowblood, eine Wicca, die der sumerischen Göttin Inanna als Aspekt der Großen Mutter folgt. Ihre relevanten SR3-Werte lauten wie folgt:*

Essenz 5,5  
Magie 8  
Initiationsgrad 3

<b>Magische Aktionsfertigkeiten:</b>	<b>Zaubersprüche:</b>
Auren lesen 3	Wasser erschaffen 2
Beschwören 5	Heilen 3
Verzaubern 3	Blitzstrahl 6
Hexerei 7	Manaball 10
	Geistessonde 5

**Foki:**  
Kombinierter Kampfzauberfokus 3 / Waffenfokus 3 (Athame)

*Laura könnte die Regeln verwenden, um für Snowblood ihre eigene Wicca-Tradition zu erschaffen, aber die schamanistische Tradition, wie sie im SR4-Grundregelwerk beschrieben ist, scheint gut zu Snowblood zu passen. Um Snowbloods Verbindung zu Inanna zu re-präsentieren, erhält Laura die Gabe Schutzpatron und den Archetyp Finsterner König. Snowblood kennt Inanna als die Dunkle Königin, die in die Unterwelt binabstieg, wo sie harte Prüfungen bestehen musste und dafür dunkle Weisheit erfuhr.*

*Bei SR4 beginnt Snowbloods Magiestufe bei 4 (4 ist kleiner als ihre maximale Magiestufe von 5 aufgrund des Essenverlustes). Laura entscheidet sich, ihren Initiationsgrad von 3 zu behalten und wählt drei metamagische Techniken: Flexible Signatur, Maskierung und Abschirmung.*

*Die Konvertierung von Snowbloods Fertigkeiten ist relativ einfach, allerdings gibt es keine Entsprechung für den Zauber Wasser erschaffen. Mit einem Grinsen tauscht Laura ihn gegen Schleimverwandlung ein.*

*Schließlich muss sich Laura noch um Snowbloods Ritualdolch, das Athame, kümmern, ein kombinierter Fokus. Der Waffenfokus ist einfach zu konvertieren und Laura entscheidet sich, aus dem Kampfzauberfokus einen Antimagiefokus zu machen.*

*Nach Aufzeichnung der Änderungen sehen Snowbloods neue SR4-Werte so aus:*

Essenz 5,5  
Magie 4  
Initiationsgrad 3

**Metamagische Techniken:**

Flexible Signatur  
Maskierung  
Abschirmung

**Gaben:**

Schutzpatron (Finstere Königin)

<b>Magische Aktionsfertigkeiten:</b>	<b>Zaubersprüche:</b>
Askennen 2	Heilen
Beschwören (Gruppe) 4	Blitzstrahl
Verzaubern 2	Manaball
Hexerei (Gruppe) 5	Geistessonde
	Schleimverwandlung

**Foki:**

Antimagiefokus 3 / Waffenfokus 3 (Athame)

## Schritt 5: Die Matrix, Decker, Rigger und Otaku

Von allen Aspekten von Shadowrun hat sich die Matrix am meisten verändert. Dank der kabellosen Netzwerke und der Augmented Reality ist jeder Charakter – nicht nur Decker/Hacker und Rigger – die ganze Zeit über online und kabellos verbunden. Das bedeutet, dass alle Charaktere in Betracht ziehen sollten, die Fertigkeiten Computer oder Datensuche zu wählen. Spieler und Spielleiter gleichermaßen sollten das Kapitel Die WiFi-Welt sorgfältig durchlesen und sich mit den Änderungen im System vertraut machen (oder zumindest Was jeder Shadowrunner über Hacking wissen sollte auf S. 224 lesen).

**Otaku/Technomancer:** Aus den Otaku von SR3 werden bei SR4 Technomancer, die das Spiel mit einem Resonanzattribut von 4 oder ihrem maximalen Resonanzattribut abhängig von ihrem Essenverlust beginnen, je nachdem, was niedriger ist.





Die Wandlungsgrade aus SR3 werden nach SR4 übertragen. Für jeden Grad wählt der Technomancer ein Echo aus der Liste auf S. 238 aus. Stattdessen darf der Charakter auch Wandlungsgrade opfern und dafür sein Resonanzattribut um jeweils 1 erhöhen. Das Resonanzattribut darf einen Wert von 6 + Wandlungsgrad – Essenzverlust (aufgerundet) nicht überschreiten. Nachdem die Resonanz berechnet wurde, können Charaktere die Stufen ihrer Lebenden Persona mittels der Tabelle auf S. 232 ermitteln.

Die Kanäle der Otaku existieren nicht mehr. Stattdessen stehen Technomancer-Charakteren die Resonanzfertigkeiten Kompilieren, Dekompilieren und Registrieren (im Einzelnen auf S. 119 und S. 234 beschrieben) zur Verfügung – zusammengefasst als Fertigungsgruppe *Tasks*. Technomancer erhalten eine *Tasks*-Fertigungsgruppe mit einer Stufe, die (Charisma + Intuition + Logik + Willenskraft) ÷ 4 (aufgerundet) entspricht. Die maximale Stufe dieser Fertigungsgruppe beträgt 5.

**Ausgelöste Fähigkeiten:** Der Matrixcrash von 2064 (detailliert in Systemausfall beschrieben) löste bei einigen Personen verborgene Fähigkeiten aus. Wenn der Spielleiter zustimmt, kann ein Charakter, der kein Magieattribut besitzt, 5 GP aus einem Handicap (siehe oben) für die Gabe Technomancer ausgeben, was bedeutet, dass er nun die Fähigkeiten eines Technomancers ausbildet. Solche neuen Technomancer beginnen mit einer Resonanz von 1 und keinen komplexen Formen.

**Utilities/Programme und Komplexe Formen:** Multiplizieren Sie die Stufen von Programmen und Komplexen Formen aus SR3 mit 2/3 (aufgerundet), um sie nach SR4 zu konvertieren. Wenn es für ein Programm oder eine komplexe Form keine SR4-Entsprechung gibt, darf der Charakter ein neues/eine neue mit derselben Stufe wählen. Beachten Sie, dass die Stufe komplexer Formen durch das Resonanzattribut des Charakters begrenzt wird. Die maximale Stufe für alle Programme und komplexen Formen beträgt 6.

**Cyberdecks/Fernsteuerdecks und Kommlinks:** Der aktuelle Entwicklungsstand schreitet schnell voran, und im Jahr 2070 sind Cyberdecks und Fernsteuerdecks klobige und archaische Relikte der alten Matrix. Ersetzen Sie Fernsteuerdecks durch ein Kommlink mit Firewall-, Prozessor-, Signal- und Systemstufen, die der Deckstufe x 2/3 entsprechen. Ersetzen Sie Cyberdecks durch ein Kommlink mit Firewall-, Prozessor-, Signal- und Systemstufen, die der MPCP-Stufe x 2/3 entsprechen. Kommlink-Stufen dürfen nicht höher als 6 liegen.

Zusätzlich startet jeder Nicht-Hacker-Charakter bei SR4 mit einem Kommlink mit einer Firewall-, Prozessor-, Signal- und Systemstufe von 2.

*Joey will seinen Otaku, den menschlichen Sensei, der als Otaku Zuku bekannt ist, nach SR4 konvertieren. Seine relevanten SR3-Werte sind:*

<i>Charisma</i>	7		
<i>Intelligenz</i>	11		
<i>Willenskraft</i>	9		
<i>Essenz</i>	2,8	<i>Komplexe Formen:</i>	
<i>Wandlungsgrad</i>	3	<i>Angriff</i>	8Bet
		<i>Schwarzer Hammer</i>	6
<i>Relevante Aktionsfertigkeiten:</i>		<i>Täuschung</i>	9
<i>Computer</i>	9	<i>Medic</i>	3
<i>Computer B/R</i>	8	<i>Aufspüren</i>	5

*Bei 4 Punkten verlorener Essenz bat Otaku Zuku aufgrund all seiner Implantate leider nur eine Resonanz von 2. Er entscheidet sich, seine drei Wandlungsgrade zu opfern, um seine Resonanz auf 5 zu erhöhen, was bedeutet, dass er bei SR4 ohne Echos startet.*

*Otaku Zuku Computerfertigkeit ist leicht zu konvertieren, aber die Computer B/R-Fertigkeit lässt sich am besten in die Fertigkeit Hardware umwandeln, die Otaku Zuku ohnehin besitzt. Nachdem er die Stufe für seine Tasks-Fertigungsgruppe berechnet hat, ist Joey fast fertig. Die meisten komplexen Formen sind leicht zu übersetzen, doch SR4 kennt keine Entsprechung für Täuschung, also tauscht Joey sie durch die komplexe Form Ausnutzen aus.*

*Nach der Konvertierung sieht Otaku Zuku so aus:*

<i>Charisma</i>	5		
<i>Intuition</i>	6		
<i>Logik</i>	6		
<i>Willenskraft</i>	6		
<i>Essenz</i>	2,8		
<i>Resonanz</i>	5	<i>Komplexe Formen:</i>	
		<i>Angriff</i>	6
<i>Relevante Aktionsfertigkeiten:</i>		<i>Schwarzer Hammer</i>	4
<i>Cracken (Gruppe)</i>	6	<i>Ausnutzen</i>	6
<i>Elektronik (Gruppe)</i>	6	<i>Medic</i>	2
<i>Tasks (Gruppe)</i>	5	<i>Aufspüren</i>	4

## Schritt 6: Ausrüstung und Connections

Spieler und Spielleiter sollten gemeinsam geeignete Ausrüstung aussuchen, die ihren SR3-Gegenständen entspricht. Wenn es einen SR3-Gegenstand oder etwas Ähnliches bei SR4 nicht gibt, sollte der Spielleiter dem Charakter gestatten, ihn durch einen etwa gleich teuren zu ersetzen oder für den Neupreis zu verkaufen. Zusätzlich sollten alle Charaktere ein einfaches Kommlink umsonst bekommen (siehe Cyberdecks und Kommlinks).

Connections haben bei SR4 andere Stufen. Die Loyalitäts- und Connectionstufe entsprechen beide der SR3-Stufe der Connection x 2. Mit Zustimmung des Spielleiters kann die Loyalitätsstufe um 1 oder 2 nach oben oder unten korrigiert werden, indem die Connectionstufe jeweils in die andere Richtung geändert wird (und umgekehrt).

*Brick verfügt über eine Connection zu einem orkischen Trideopiraten mit einer SR3-Stufe von 2. Bei SR4 hat diese Connection eine Loyalitätsstufe von 4 und eine Connectionstufe von 4. Bricks Spieler meint jedoch, dass der Kontakt eher vertrauenswürdig als einflussreich ist, deshalb erhöht er die Loyalität auf 5 und die Connection auf 3.*

## Schritt 7: Der Rest

Wie immer hat der Spielleiter das letzte Wort, wie ein Charakter umgesetzt wird. Wenn Teile des Konvertierungsprozesses Fragen aufwerfen, sollte der Spielleiter einfach eine Entscheidung danach fällen, was seiner Meinung nach am besten zu dem Charakter passt.

Obwohl das SR4-Grundregelwerk sehr umfassend ist, deckt es nicht alle Bereiche ab, die in den SR3-Ergänzungsquellenbüchern beschrieben werden. Diese Themen werden in den SR4-Ergänzungsbüchern Erwähnung finden – *Straßenmagie\**, *Arsenal 2071\**, *Kybernetik-Handbuch\**, *Neo-Matrix\** und das *Runner-Kompodium\** – bis zu deren Erscheinen Sie die oben genannten Vorschläge als Richtlinien benutzen können.

\*Arbeitstitel

