SHADOWRUN

PERSÖNLICHE DATEN

Straßenname	Scimitar	**Name**	Salim al Barash		
Metatyp	Elf	**Magie/Resonanz**	Mundan		
Geschl.	männlich	**Größe**	1	**Gewicht**	74
Alter	21	**Fahndungsst.**	0	**Ruf**	0
Karma	0	**Gesamt-Karma**	0	**Essenz**	2.30

EDGE / V

EDGE

NUYEN (¥)

3600

PORTRAIT

ATTRIBUTE

	Stufe	Pool		Stufe	Pool
Konstitution	2	**2**	**Nebenhandlungen**	1	**2**
Geschicklichkeit	3	**3**	**Initiative**	7	**7 +1W6**
Reaktion	3	**3**	**Initiative (Matrix VR)**	13	**13 +2W6**
Stärke	2	**2**	**Initiative (Astral)**	10	**10 +2W6**
Willenskraft	4	**4**	**Verteidigung (Pool)**	7	**7**
Logik	6	**6**	**Selbstbeherrschung**	7	**7**
Intuition	4	**4**	**Menschenkenntnis**	8	**8**
Charisma	3	**3**	**Erinnerungsvermögen**	10	**10**
Edge	4	**4**	**Heben / Tragen**	6	**6**

VOR-/NACHTEILE

VORTEIL	NACHTEIL
Restlichtverstärkung	Verunsichert
Analytischer Geist	Schwaches Immunsystem
Talentiert	
Cracken	
Techn. Impro.-Talent	

ZUSTANDSMONITOR

Geistig Heilen: KON + WIL = 6

		-1	-1	-1	-2	-2	-2	-3	-3

Körperlich Heilen: KON + KON = 4

		-1	-1	-1	-2	-2	-2	-3

Überz-Schad. Heilen: 4 - Abz. =

Entzugswiderstand: WIL (4) + ____

Schaden widerstehen: KON (2) + Mod.(0) = 2

FERTIGKEITEN

Fertigkeit	Attr.	Stufe	Pool	Anm.
Ungeübt nicht nutzbar				
Cracken	LOG	6	**12**	a
Hacken	LOG		**14**	a
Ungeübt nutzbar				
Athletik	GES	0	**2**	
Einfluss	CHA	0	**2**	
Elektronik	LOG	4	**10**	a
Computer	LOG		**12**	a

Fertigkeit	Attr.	Stufe	Pool	Anm.
Feuerwaffen	GES	2	**5**	
Heimlichkeit	GES	0	**2**	
Mechanik	LOG	0	**5**	
Nahkampf	GES	0	**2**	
Natur	INT	0	**3**	
Steuern	REA	2	**5**	
Wahrnehmung	INT	4	**8**	
Überreden	CHA	0	**2**	

Sprachen/Wissen
Spr: Arabisch (Mutterspr.)
Spr: Deutsch (Exp.)
Spr: Englisch
Deckerbars (In Gropiusstadt)
Politik + Regeln (Emirat Kreuzberg)

a) Analytischer Geist

WAFFEN

Fernkampfwaffe	Pool	Schaden	Angrw.	Modus	Muni.
Beretta 101T	5	2K	9/8/6/-/-	HM	21(c)
Yamaha Pulsar II	5	4G(e)	9/9/-/-/-	EM	4(m)

Nahkampfwaffe	Pool	Schaden	Angrw.
Waffenlos	2	1G	5/-/-/-/-
Yamaha Pulsar II (Griff)	2	3G	6/-/-/-/-

PANZERUNG

Panzerung	P-Wert	Anmerk.
Körper	2	
Kleidung (Mittelschicht)	0*	
Panzerkleidung	2	
Verteidungswert	4	

*) Wert nicht in Gesamt-Panzerung einbezogen

BODYTECH

Bodyware	Stufe	Essenz	Seite
Cyberaugen, Stufe 5	-	0.4	GRW 286
- Bildverbindung	-		GRW 275
- Blitzkompensation	-		GRW 275
- Restlichtverstärkung	-		GRW 276
- Sichtverbesserung	-		GRW 276
Cyberbuchse, Stufe 6	-	3.0	GRW 284
Cyberohren, Stufe 2	-	0.2	GRW 286
- Audioverbindung	-		GRW 287
- Dämpfer	-		GRW 287
Datenbuchse	-	0.1	GRW 284

Akt. Essenz (2.3) = 6 - Loch (0.0) - Summe Bodyware (3.7)

AUSRÜSTUNG

Name	Anzahl	Seite
Datenchips (10x)	2	GRW 270
Datenwanze	1	GRW 270
Störsender (Bereich), Stufe 4	1	GRW 271
Taschenlampe	1	GRW 281

CONNECTIONS

Straßenname	Art	Loy.	Einfl.	Gef.
Yusef ibn Sharif	Wachmann (Emirat)	3	1	
Trixxi	Ladenbesitzerin	2	2	
Janek Wronski	Waffenschieber	1	1	
Blitzfänger	Decker	3	2	
Marcus Nagel	Barkeeper	2	1	

LEBENSTILE

Lebenstil	Art	Kosten	Monate
Abbas al Kouri	Mittelschicht	5000¥	1

SINS

Name	Qualität
Kadin Wechsler	**1**
Jedrik Sokol	**2**
Abbas Al Kouri	**4**

MATRIX-GERÄTE

Name	Progr	DAV	FIR	ANG	SCH
Shiawase Cyber-6	10	-	-	8	7
Aufspüren, Ausnutzen, Editieren, Konfigurator, Panzerung, Schmöker, Signalreiniger, Tarnkappe, Übertakten, Toolbox					
Transys Avalon	3	3	1	-	-

GELD / LIZENZEN

Nuyen (¥): 3600

Cyberdeck 4: Abbas Al Kouri

Cyberware 4: Abbas Al Kouri

Lizenz f. d. verdeckte Tragen von Feuerwaffen 4: Abbas Al Kouri

FAHRZEUGE/ DROHNEN

Fahrzeuge	Art	Handl	Beschl	Interv.	Geschw	Pil	Rumpf	Panz	Sens

Drohnen	Anzahl

PERSONA

Herkunft: Cyberbuchse, Stufe 6 + Shiawase Cyber-6

Attribute/Fertigkeiten	Standard	Aktuell	
Angriff (ANG)	8		
Schleicher (SCH)	7		
Datenverarbeitung (DAV)	9		
Firewall (FIR)	8		
Matrix-Wahrnehmung	8		Elektronik + INT

Matrixkampf

Initiative AR	7 +1W6		
Initiative VR	13 +2W6		INT + DAV
Initiative VR Hot sim	13 +3W6		INT + DAV
Angriffswert	15		ANG + SCH
Verteidigungswert	17		DAV + FIR

Matrix-Zustandsmonitor

		-1	-1	-1	-2	-2	-2	-3	-3	-3

MATRIX-ÜBERSICHT

1. Schnapp die Würfel

Legal: Elektronik + Logik = 10

Illegal: Cracken + Logik = 12

2. Verteile Edge (Kampf, Hacking)

Vergleiche Angriffs- mit Verteidigungswert

Angriff + Schleicher der Persona

Datenverarbeitung + Firewall des Ziels

Wenn einer der beiden Werte den anderen um 4 oder mehr übertrifft, erhält die Seite mit dem höheren Wert 1 Bonus-Edge

3. Würfle

4. Ermittle den Effekt

Ermittle den Effekt der Aktion und ggf. den Overwatch-Wert mit dem Spielleiter.

MATRIX/EDGE AKTIONEN

Nebenhandlungen		Icon aufspüren (i)	GRW 182
Drohne befehligen	GRW 43	Matrixsignatur löschen (i)	GRW 183
Gerätenmodus ändern	GRW 43	Matrixwahrnehmung	GRW 183
Host betreten/verlassen	GRW 182	Overwatch-Wert bestimmen (i)	GRW 183
Icon verändern	GRW 182	Programm abstürzen lassen (i)	GRW 183
Interfacemodus wechseln (i)	GRW 182	Prüfsummesuche (i)	GRW 183
Matrixattribute austauschen	GRW 182	Signal stören (i)	GRW 183
Nachricht übermitteln	GRW 183	Sprite dekompilieren (i)	GRW 192
Haupthandlungen		Sprite kompilieren (i)	GRW 191
Ausstöpseln	GRW 179	Sprite registrieren (i)	GRW 191
Befehl vortäuschen (i)	GRW 180	Teergrube (i)	GRW 184
Brute Force (i)	GRW 180	Verstecken (i)	GRW 184
Datei cracken (i)	GRW 180	Volle Matrixabwehr	GRW 184
Datei editieren	GRW 180	Übertragung abfangen (i)	GRW 184
Datei verschlüsseln	GRW 181	**Spezialhandlungen**	
Datenbombe entschärfen	GRW 181	Matrixsuche	GRW 183
Datenbombe legen (i)	GRW 181	Sondieren (i)	GRW 184
Datenspike (i)	GRW 181	**Edge-Handlungen (Kosten)**	
Gerät formatieren	GRW 181	Notfall-Boost (1) (i)	GRW 176
Gerät neu starten	GRW 181	Signalschrei (2) (i)	GRW 176
Gerät steuern	GRW 181	Technoplappern (2) (i)	GRW 176
Hineinspringen	GRW 46	Überfordern (2) (i)	GRW 176
Hineinspringen	GRW 182	Untern Radar (3) (i)	GRW 176
Hintertür benutzen (i)	GRW 182		

(i) Illegale Aktionen

KOMPLEXE FORMEN

Resonanz: -4 **Schwund widerstehen: WIL(4) + LOG(6)**

Komplexe Form	Dauer	Schwd	Seite	Notizen

WANDLUNG

Echo	Seite

PROGRAMME

1	2	Programm	Beschreibung	Seite
		Standardprogramme		
■	■	Babymonitor	OS ohne Handlung kennen	GRW 184
□	■	Editieren	Erhalte 1 Edge bei Datei editieren Aktion	GRW 184
□	■	Konfigurator	Deck-Konfiguration tauschen anstatt Attribute	GRW 184
□	■	Schmöker	1 Edge for Matrixsuchen	GRW 184
□	■	Signalreiniger	Senkt Rauschen um 2	GRW 184
□	■	Toolbox	+1 to Datenverarbeitung	GRW 184
■	■	Verschlüsselung	+2 Würfel bei Verschlüsselungshandlung	GRW 184
■	■	Virtuelle Maschine	2 zus. Programmslots; erleidet 1 zus. Matrixschaden ohne Widerstand	GRW 184
		Hacking-Programme		
□	■	Aufspüren	1 Edge für Icon aufspüren Handlung	GRW 185
□	■	Ausnutzen	Verteidungswert des Ziels per Hacking um 2 red.	GRW 185
■	■	Biofeedback	Verursacht Betäub.- bzw. körperlichen Schaden bei Matrixangriff	GRW 185
■	■	Biofeedbackfilter	Schadenswiderstand mit Gerätestufe oder Konstitution	GRW 185
■	■	Blackout	Betäubungsschaden bei Matrixangriff	GRW 185
■	■	Entschärfen	Datenbombenschad. mit KON oder Ger.St. wiederst.	GRW 185
■	■	Entschlüsselung	+2 Würfel für Datei cracken	GRW 185
■	■	Fessel	Matrixsperre bei Matrixschaden	GRW 185
■	■	Gabel	Zwei Ziele treffen ohne den Pool aufzuteilen	GRW 185
□	■	Panzerung	+2 to Verteidungswert	GRW 185
■	■	Splitterschutz	Gerätestufe/Konstitution bei Schadenswiderstand gg. Datenbombe	GRW 185
□	■	Tarnkappe	1 Edge für Verstecken-Handlung	GRW 185
□	■	Übertakten	+2 Würfel für Matrixhandlung	GRW 185
10	3	# maximal nebenläufiger Programme pro Gerät		

1 = Shiawase Cyber-6 2 = Transys Avalon ■ = nicht installiert □ = markiere, wenn aktiviert

RIGGER-KONSOLE

Datenverarbeitung	Firewall
Gerätestufe	Slave-Drohnen
Ausweichen (Pil)	Cracken (Sens)
Wahrnehmung (Sens)	Steuern (Pil)
Heimlichkeit (Pil)	

Programme

Ger	Programm	Beschreibung	Seite
	Standardprogramme		
	Babymonitor	OS ohne Handlung kennen	GRW 184
	Editieren	Erhalte 1 Edge bei Datei editieren Aktion	GRW 184
	Konfigurator	Deck-Konfiguration tauschen anstatt Attribute	GRW 184
	Schmöker	1 Edge for Matrixsuchen	GRW 184
	Signalreiniger	Senkt Rauschen um 2	GRW 184
	Toolbox	+1 to Datenverarbeitung	GRW 184
	Verschlüsselung	+2 Würfel bei Verschlüsselungshandlung	GRW 184
	Virtuelle Maschine	2 zus. Programmslots; erleidet 1 zus. Matrixschaden ohne Widerstand	GRW 184
	Autosofts		
	[Waffe] Zielerfassung	Waffenfertigkeit für montierte Waffen	GRW 201
	Ausweichen	Zur Verhinderung von Erfassung bzw. Treffer	GRW 201
	Clearsight	Wahrnehumgs-Fertigkeit der Drohne	GRW 201
	Elektronische Kriegsführung	Cracken-Fertigkeit	GRW 201
	Manövrieren	Steuern-Fertigkeit der Drohne	GRW 201
	Tarnkappe	Heimlichkeitsfertigkeit für Drohne	GRW 202
	# maximal nebenläufiger Programme pro Gerät		

= nicht installiert ☐ = markiere, wenn aktiviert

RIGGERKONTROLLE

Normales Attribut		Hineingesprungenes Attribut	
Konstitution	⇒	Willenskraft	4
Stärke	⇒	Charisma	3
Geschicklichkeit	⇒	Logik	6
Reaktion	⇒	Intuition	4

CHEAT-SHEET AUTONOME DROHNEN

Wert	Berechnung
Angriffswert	Montierte Waffe bzw. Manövrieren + Pilot
Verteidigungswert	Steuern + Panzerung
Initiative	Pilot × 2 + 3W6
Angriffs-Würfelpool	[Waffe] Zielerfassung + Sensor
Verteidigungs-Würfelpool	Ausweichen + Pilot

EINGEBAUTE WAFFEN

Waffe	Fahrzeug	Pool	SCH	Angrw.	Modus

FAHRZEUGE/ DROHNEN

Fahrzeuge	Handl	Beschl	Interv.	Geschw	Pil	Rumpf	Panz	Sens	Monitor
Drohnen-Aktionen (-/-/-): Hineingesprungen / per RCC / Autonom									
Drohnen									
Drohnen-Aktionen (-/-/-): Hineingesprungen / per RCC / Autonom									

AUSRÜSTUNG

Name	Anzahl	Seite	Name	Anzahl	Seite
Datenchips (10x)	2	GRW 270			
Datenwanze	1	GRW 270			
Störsender (Bereich), Stufe 4	1	GRW 271			
Taschenlampe	1	GRW 281			

FERNKAMPFWAFFEN

Beretta 101T

Pool 5 **Schaden** 2K **Angriffswert** 9/8/6/-/-

Modus HM **Muni.** 21(c)

WIFI-Vorteile

Digitaler Munitionszähler und ein ARO, das die Art der geladenen Munition anzeigt.

Wenn man ein DNI hat, erhält man eine zusätzliche Nebenhandlung, sobald man ein Magazin auswirft oder den Feuermodus ändert.

Einbauten

Extenes Zubehör Tarnholster

Lauf

Intern Schockpolster

Aufmontiert Lasermarkierer

Yamaha Pulsar II

Pool 5 **Schaden** 4G(e) **Angriffswert** 9/9/-/-/-

Modus EM **Muni.** 4(m)

WIFI-Vorteile

Digitaler Munitionszähler und ein ARO, das die Art der geladenen Munition anzeigt.

Wenn man ein DNI hat, erhält man eine zusätzliche Nebenhandlung, sobald man ein Magazin auswirft oder den Feuermodus ändert.

Ein erfolgreicher Treffer informiert den Benutzer über den allgemeinen Gesundheitszustand des Getroffenen im Sinne der Zustandsmonitore (ganz allgemein, nicht die genaue Anzahl der noch freien Kästchen).

Einbauten

Extenes Zubehör

Aufmontiert

MUNITION

Name	Anzahl	Seite	Name	Anzahl	Seite
Holdout-/L. Pistole/Automatikp. (10x) (Standardmunition)	6	GRW 262			
Taser (10x) (Standardmunition)	2	GRW 262			

NAHKAMPFWAFFEN

Waffenlos	**Pool**	2	**Schaden**	1G	**Angrw.**	5/-/-/-/-
Yamaha Pulsar II (Griff)	**Pool**	2	**Schaden**	3G	**Angrw.**	6/-/-/-/-
	Pool		**Schaden**		**Angrw.**	
	Pool		**Schaden**		**Angrw.**	
	Pool		**Schaden**		**Angrw.**	
	Pool		**Schaden**		**Angrw.**	

Connections

CON: YUSEF IBN SHARIF

Straßenname	Art	Loy.	Einfl.	Gef.
Yusef ibn Sharif	Wachmann (Emirat)	3	1	

Beschreibung

Befreundeter Wachmann an Grenze zum Emirat Kreuzberg

CON: JANEK WRONSKI

Straßenname	Art	Loy.	Einfl.	Gef.
Janek Wronski	Waffenschieber	1	1	

Beschreibung

Kleiner Waffenschieber aus Marzahn. Verkauft gerne aus Kofferräumen.

CON: MARCUS NAGEL

Straßenname	Art	Loy.	Einfl.	Gef.
Marcus Nagel	Barkeeper	2	1	

Beschreibung

Befreundeter Barkeeper aus Szenebar in Chawi.

CON: TRIXXI

Straßenname	Art	Loy.	Einfl.	Gef.
Trixxi	Ladenbesitzerin	2	2	

Beschreibung

Besitzt ein Elektronikladen in Gropiusstadt. Anlaufpunkt für örtliche Decker.

CON: BLITZFÄNGER

Straßenname	Art	Loy.	Einfl.	Gef.
Blitzfänger	Decker	3	2	

Beschreibung

Erfolgreicher Decker und ehemaliger Runner. Ausbilder des Charakters.

Lebenstile

ABBAS AL KOURI

Art	Mittelschicht	**Kosten**	5000¥
Monate	1	**SIN**	Abbas Al Kouri

Kleine 1 Zimmerwohnung in Gropiusstadt

Optionen

keine

Programme

STANDARDPROGRAMME

EDITIEREN

Wenn du eine Handlung Datei editieren durchführst, erhältst du 1 Edge; dieser Punkt muss sofort für diese Handlung ausgegeben werden, sonst verfällt er.

KONFIGURATOR

Du kannst eine alternative Attributanordnung für dein PAN abspeichern und zu dieser wechseln, statt nur zwei Attribute auszutauschen.

SCHMÖKER

Wenn du eine Handlung Matrixsuche durchführst, erhältst du 1 Edge; dieser Punkt muss sofort für diese Handlung ausgegeben werden, sonst verfällt er.

SIGNALREINIGER

Senkt den Rauschenwert um 2.

TOOLBOX

+1 auf Datenverarbeitung.

HACKING-PROGRAMME

AUFSPÜREN

Wenn du die Handlung Icon aufspüren durchführst, erhältst du 1 Edge; dieser Punkt muss sofort für diese Handlung ausgegeben werden, sonst verfällt er.

AUSNUTZEN

Der Verteidigungswert der Gegenseite sinkt bei deinen Hacking-Versuchen um 2.

PANZERUNG

+2 zum Verteidigungswert.

TARNKAPPE

Wenn du die Handlung Verstecken durchführst, erhältst du 1 Edge; dieser Punkt muss sofort für diese Handlung ausgegeben werden, sonst verfällt er.

ÜBERTAKTEN

+2 Würfel für eine Matrixhandlung. Einer der Würfel muss der Schicksalswürfel sein.

Vor-/Nachteile

VORTEILE

RESTLICHTVERSTÄRKUNG

Du kannst bei schlechten Lichtverhältnissen deutlich sehen, außer in totaler Dunkelheit (s. Umgebung und Sichtverhältnisse, S. 108).

ANALYTISCHER GEIST

Du erhältst 1 Bonus-Edge, wenn du Proben mit Logik ablegst (gilt nicht für Entzugs- und Schwundwiderstandsproben).

TALENTIERT: CRACKEN

Das Maximum für die gewählte Fertigkeit beträgt 10 statt 9. Bei der Charaktererschaffung beträgt das Maximum 7 statt 6.

TECHNISCHES IMPROVISATIONSTALENT

Wenn du eine Improvisieren-Probe ablegst (siehe S. 97), erhältst du 1 Edge; dieser Punkt muss für diese Probe ausgegeben werden, sonst verfällt er.

NACHTEILE

VERUNSICHERT

Wa?hrend einer Begegnung musst du als Nebenhandlung eine Probe auf Willenskraft (2) ablegen. Misslingt die Probe, kannst du wa?hrend der gesamten Begegnung kein Edge erhalten oder ausgeben.

SCHWACHES IMMUNSYSTEM

Du kannst kein Edge ausgeben, um der Wirkung einer Infektion zu widerstehen. Der Schwellenwert für den Widerstand gegen eine Infektion, der du ausgesetzt bist, steigt um 1. Wenn du unter der Wirkung einer Infektion leidest, erhältst du einen Würfelpoolmalus von -1 auf alle Proben.

Bodyware

CYBERWARE

CYBERAUGEN, STUFE 5

Das Cyberaugen-Basissystem bietet normale Sehstärke für beide Augen, eine Bildverbindung und eine eingebaute Kamera sowie je nach Stufe eine unterschiedlich hohe Kapazität für Sichtverstärkungen.

CYBERBUCHSE, STUFE 6

Während die Matrixprotokolle immer steifer und strenger wurden, blieb auch die Hackercommunity nicht untätig. Das jüngste Hilfsmittel, dass sich schnell von ganz praktisch zu unverzichtbar weiterentwickelt hat, ist die Cyberbuchse, die eine jener Gelegenheiten repräsentiert, bei denen die Shadowrunner das Wissen der Konzerne gegen diese verwendet haben. Basierend auf Konzernforschungen an Technomancern macht sich die Cyberbuchse die gewaltige Rechenkapazität des Gehirns zunutze, um Matrixprotokolle und Verschlüsselungsalgorithmen auszuhebeln. Mittlerweile gilt ein Decker ohne Cyberbuchse als in etwa so effektiv wie ein Decker ohne Cyberdeck. Die Cyberbuchse ist der wichtigste Schutz des Deckers gegen Hacking und bietet die Datenverarbeitungs- und Firewallstufen, die Cyberdecks heutzutage nicht mehr besitzen, und natürlich funktioniert sie auch als Standarddatenbuchse. Cyberbuchsen ermöglichen außerdem spezielle Matrix- Edge-Handlungen (siehe S. 176).

CYBEROHREN, STUFE 2

Üblicherweise ersetzen Cyberohren nur das Innenohr, aber auf Wunsch kann auch der gesamte Ohrkomplex samt Ohrmuschel ersetzt werden. Cyberohren ermöglichen das Hören innerhalb normaler Reichweiten (ähnlich wie ein omnidirektionales Mikrofon) und enthalten eine Audioverbindung sowie eine je nach Stufe unterschiedliche Kapazität für Modifikationen und Verstärkungen. Alle Cyberohren gewähren 1 Bonus-Edge gegen Zielpersonen, deren Hören durch irgendetwas gestört wird, aber das Edge verfällt, wenn es nicht sofort benutzt wird.

DATENBUCHSE

Eine Datenbuchse verleiht dem Benutzer ein direktes Neuralinterface (siehe S. 175). Außerdem ist sie mit einer einziehbaren Spule Mikrokabel (etwa einen Meter lang) ausgestattet, mit dem man sich über einen Universal-Datenport direkt mit jedem elektronischen Gerät verbinden kann. Datenbuchsen sind mit ihrem eigenen Speicher ausgestattet, um Dateien herunterzuladen oder zu speichern. Zwei Datenbuchsenbesitzer können sich mit einem Glasfaserkabel verbinden, um eine private mentale Unterhaltung zu führen, die nicht abgehört werden kann.