

SHADOWRUN

PERSÖNLICHE DATEN

Straßenname	Witcher	Name	Geralt von Riga		
Metatyp	Mensch	Magie/Resonanz	Mundan		
Geschl.	männlich	Größe	186	Gewicht	96
Alter		Fahndungsst.	0	Ruf	0
Karma	0	Gesamt-Karma	0	Essenz	4.15

ATTRIBUTE

	Stufe	Pool		Stufe	Pool
Konstitution	5	5	Nebenhandlungen	2	2
Geschicklichkeit	4	4	Initiative	10	10 +1W6
Reaktion	6	6	Initiative (Matrix)	6	6 +2W6
Stärke	4	4	Initiative (Astral)	8	8 +2W6
Willenskraft	4	4	Verteidigung (Pool)	10	10
Logik	4	4	Selbstbeherrschung	8	8
Intuition	4	4	Menschenkenntnis	8	8
Charisma	4	4	Erinnerungsvermögen	8	8
Edge	5	5	Heben / Tragen	9	9

EDGE / V

EDGE

NUYEN (V)

3980

PORTRAIT



VOR-/NACHTEILE

VORTEIL

Schnellheilung
Überlebenswille 2
Zähigkeit

NACHTEIL

Ungehobelt
Auffälliger Stil

ZUSTANDSMONITOR

Geistig Heilen: KON + WIL = 9

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

Körperlich Heilen: KON + KON = 10

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

Über-Schad. Heilen: 10 - Abz. =

Entzugswiderstand: WIL (4) + _____

Schaden widerstehen: KON (5)

FERTIGKEITEN

Fertigkeit	Attr.	Stufe	Pool	Anm.	Fertigkeit	Attr.	Stufe	Pool	Anm.	Sprachen/Wissen
Ungeübt nicht nutzbar					Überreden	CHA	2	6	a	Spr: English (Mutterspr.)
Biotech	LOG	2	6							Spr: Sperethiel (Exp.)
Exotische Waffen	GES	2	6							Critter
Ungeübt nutzbar										
Athletik	GES	3	7							
Einfluss	CHA	0	3							
Elektronik	LOG	0	3							
Feuerwaffen	GES	2	6							
Heimlichkeit	GES	3	7							
Mechanik	LOG	0	3							
Nahkampf	GES	4	8							
Natur	INT	3	7							
Steuern	REA	0	5							
Wahrnehmung	INT	3	7							

a) Ungehobelt

WAFFEN

Fernkampfwaffe	Pool	Schaden	Angrw.	Modus	Muni.
Ruger Super Warhawk	6	4K	8/11/8/-/-	HM	6(cy)
Nahkampfwaffe	Pool	Schaden	Angrw.		
Katana	8	4K	10/-/-/-/-		
Schockhandschuhe	8	4G(e)	5/-/-/-/-		
Schwert	8	3K	9/-/-/-/-		
Waffenlos	8	3G	10/-/-/-/-		

PANZERUNG

Panzerung	P-Wert	Anmerk.
Körper	5	
Ganzkörperpanzerung	5	
Kleidung (Mittelschicht)	0*	
Panzerjacke	4*	
Abwehr	10	
*) Wert nicht in Gesamt-Panzerung einbezogen		

BODYTECH

Bodyware	Stufe	Essenz	Seite
Adrenalinpumpe	1	0.75	GRW 292
Katzenaugen	-	0.1	GRW 293
Knochenverstärkung, Bioware Stufe 2	-	0.6	GRW 293
Maßgeschneiderte Pheromone	2	0.4	GRW 294

Akt. Essenz (4,2) = 6 - Loch (0,0) - Summe Bodyware (1,9)

CONNECTIONS

Straßenname	Art	Loy.	Einfl.	Gef.
Jaskier	Face	4	4	
Zoltan	ex-Military	3	3	
Vesemir	Mentor	4	2	
Yarpen	Runner	2	2	

MATRIX-GERÄTE

Name	Progr	DAV	FIR	ANG	SCH
Renraku Sensei	1	2	-	-	-

FAHRZEUGE/ DROHNEN

Fahrzeuge	Art	Handl	Beschl	Interv.	Geschw	Pil	Rumpf	Panz	Sens

Drohnen	Anzahl

AUSRÜSTUNG

Name	Anzahl	Seite
Kletterausrüstung	1	GRW 281
Medkit, Stufe 4	1	GRW 282
Medkit-Nachfüllpack	4	GRW 283
Survival-Kit	1	GRW 281

LEBENSSTILE

Lebensstil	Art	Kosten	Monate
Roach	Unterschicht	2000¥	1

SINS

Name	Qualität

GELD / LIZENZEN

Nuyen (¥): 3980

AUSRÜSTUNG

Name	Anzahl	Seite	Name	Anzahl	Seite
Kletterausrüstung	1	GRW 281			
Medkit, Stufe 4	1	GRW 282			
Medkit-Nachfüllpack	4	GRW 283			
Survival-Kit	1	GRW 281			

FERNKAMPFWAFFEN

Ruger Super Warhawk	Pool 6	Schaden 4K	Angriffswert 8/11/8/-/-	<input type="text"/>				
	Modus HM		Muni. 6(cy)					
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								
Lauf								
Aufmontiert								

MUNITION

Name	Anzahl	Seite	Name	Anzahl	Seite
Schwere Pistole/M-Pistole (10x) (APDS (hülsenlos))	6	GRW 262			

NAHKAMPFWAFFEN

Katana	Pool	8	Schaden	4K	Angrw.	10/-/-/-
Schockhandschuhe	Pool	8	Schaden	4G(e)	Angrw.	5/-/-/-
WiFi-Vorteile						
Zusätzliche Nebenhandlung, wenn man an der Reihe ist und eine Entladung auslöst. Aufladung per Induktion (1 Ladung/habe Std WiFi)						
Schwert	Pool	8	Schaden	3K	Angrw.	9/-/-/-
Waffenlos	Pool	8	Schaden	3G	Angrw.	10/-/-/-
	Pool		Schaden		Angrw.	
	Pool		Schaden		Angrw.	

Lebenstile

ROACH			
Art	Unterschicht	Kosten	2000¥
Monate	1	SIN	
Ein extrem gut ausgestatteter Van.			
Optionen			
keine			

Vor-/Nachteile

VORTEILE

SCHNELLHEILUNG

Das Intervall bei Proben für natürliche Genesung (S. 123) wird halbiert, was bedeutet, dass du von Betäubungsschaden nach einer halben Stunde und von Körperlichem Schaden nach einem halben Tag genesen kannst.

ÜBERLEBENSWILLE

Für jede Stufe dieses Vorteils erhältst du 2 Kästchen für Überzähligen Schaden (siehe S. 124).

ZÄHIGKEIT

Du erhältst 1 Bonus-Edge für Schadenswiderstandsproben. Wenn du diesen Punkt nicht sofort für diese Probe aus gibst, verfällt er.

NACHTEILE

UNGEHOBELT

Du kannst kein Edge bei Proben ausgeben, die Charisma verwenden.

AUFFÄLLIGER STIL

Du kannst kein Edge erhalten oder ausgeben, wenn du nicht dein charakteristisches auffälliges Auftreten zeigst. Andere Personen erhalten einen Würfelpoolbonus von +2, wenn sie sich mit einer Probe auf Erinnerungsvermögen (S. 37) an dein Aussehen oder daran erinnern wollen, ob sie dich bereits gesehen haben.

BIOWARE

ADRENALINPUMPE

Diese verbesserte Drüse wird im Unterleib implantiert und mit beiden Nebennieren verbunden. Im Ruhezustand ist die Pumpe lediglich ein Adrenalinreservoir. Wenn sie aktiviert wird, kontrahiert ein kleiner Muskelsack und sendet einen Stoß konzentrierten Adrenalins in den Blutkreislauf. Körperlicher und emotionaler Stress können die Pumpe unbewusst aktivieren, wenn eine Selbstbeherrschungssprobe (S. 37) misslingt; ansonsten kann man sie mit einer Nebenhandlung aktivieren. Während die Pumpe aktiv ist, ignoriert der Charakter Verletzungsmodifikatoren, wird nicht bewusstlos, selbst wenn sein Betäubungszustandsmonitor ausgefüllt ist, kann sich nicht ausruhen, und die Stufe der Adrenalinpumpe wird zu seiner Stärke, Geschicklichkeit, Reaktion und Willenskraft hinzuaddiert. Die Pumpe arbeitet für [Stufe \times 1W6] Kampfrunden und kann auch nicht vorzeitig abgeschaltet werden. Wenn die Zeit um ist, bricht der Charakter zusammen und erleidet Betäubungsschaden in Höhe der Anzahl der Kampfrunden, in denen die Pumpe aktiv war (gegen diesen Schaden wird mit der natürlichen Konstitution Widerstand geleistet). Wenn die Wirkung aufhört, kehren die Attributswerte des Charakters auf ihr normales Niveau zurück, und er kann Verletzungsmodifikatoren und/oder Bewusstlosigkeit durch Betäubungsschaden nicht länger ignorieren. Nach dem Gebrauch benötigt die Pumpe 1 Stunde, um ihren Vorrat wieder aufzufüllen. Während dieser Zeit kann sie nicht aktiviert werden.

KATZENAUGEN

Diese transgenen gezüchteten Implantate sind buchstäblich Katzenaugen mit einem modifizierten DNA-Profil und okzipitalen Verbindungsstrukturen. Die Struktur der Katzenaugen verstärkt das Licht und verbessert die Nachtsicht, sodass sie Restlichtverstärkung bieten. Katzenaugen sind geschlitzt und reflektierend, genau wie die einer Katze. Diese Bioware ist ganz offensichtlich nicht kompatibel mit Cyberaugen, aber einzelne Sichtverstärkungen können hinzugefügt werden.

KNOCHENVERSTÄRKUNG, BIOWARE STUFE 2

Diese Bioware verändert die Molekularstruktur der Knochen so, dass ihre Dichte und ihr Bruchwiderstand erhöht werden. Die Bänder werden gestärkt, und die erhöhte Knochendichte erhöht auch das Körpergewicht um 15 Prozent. Knochenverstärkung verleiht zusätzliche Konstitution für den Widerstand gegen Körperlichen Schaden. Der Schaden im waffenlosen Kampf wird Körperlich, und der Schadenswert sowie der Angriffswert für waffenlosen Kampf ändern sich. Knochenverstärkung ist nicht kompatibel mit anderer Bodytech für Knochen wie etwa Kompositknochen.

MASSGESCHNEIDERTE PHEROMONE

Diese Pheromone sind speziell maßgeschneidert, um andere zu beeinflussen, und können willentlich ausgestoßen werden. Sie erhöhen das Charisma-Attribut für Überredung und Einflussproben um ihre Stufe, aber nur, wenn sich die Person, gegen die der Charakter die Pheromone einsetzt, in bequemer Unterhaltungsentfernung befindet, wenn sie ihn nicht riechen kann, funktionieren die Pheromone nicht. Maßgeschneiderte Pheromone haben keine Auswirkungen auf magische Fähigkeiten und Proben.