

SHADOWRUN

DATUM 29.09.2021 21:12

SPIELER Manuel

ARCHETYP Fernkampf Adept

CHARAKTER

PERSONALDATEN

Name	Knock Out / Karl Smith	Geschlecht	M
Metatyp	Elf	Alter	53
Ethnie	Bergsame (Lapland)	Größe	193
Aktuelles Karma	0	Gesamtkarma	72
Straßenruf	7	Schlechter Ruf	0
Konto	40570	Prominenz	0
	12000 -> 6 Karma Umgewandelt		

PORTRAIT / BESCHREIBUNG

Weißer Haare, Blaue Augen, Schlank

ATTRIBUTE

	Wert	Mod		Wert	Mod
Konstitution	3		Essenz	6	
Geschicklichkeit	7	(11)	Magie/Resonanz	6	
Reaktion	5	(9)	Edge	2	
Stärke	2	(4)	Edgepunkte		
Willenskraft	3		Initiative	11	4w6
Logik	2		Matrix Initiative		
Intuition	2		Astral Initiative		
Charisma	3		Bewegung	22/44	
Körperliches Limit	7	(10)	Tragkraft	40/60	
Geistiges Limit	3		Selbstbeherrschung	6	
Soziales Limit	5	(7)	Erinnerungsvermögen	5	
Astrales Limit			Menschenkenntnis	5	

VOR- & NACHTEILE

Name	V/N
Schutzgeist Dackel +2 Würfel auf Spurenlesen/ 2 Stufen Kampfsinn	V
-> Charisma+Wille (3) sonst befolgt Anweisungen der Gruppe nicht	
Prototyp des Transhumanismus (+1 Essenz bei Erstellung für Bioware)	V
Kampfkunst: Weg des Vereinten Manas -> Entwaffnen / Harmonische Abwehr	
Initiation 2 -> 1 Kraftpunkte / Harmonische Abwehr	
Restlichtverstärkung (Elf)	
Der Weg des Zauberers	
Primärziel	N
Astrales Leuchtfeuer	N
Luxusgeschöpf Mittelschicht	N
Phobie selten/leicht kleine Hunde	N

FERTIGKEITEN

Fertigkeit	Stufe	Attribut	Mod	Pool
Waffenloser Kampf	6	11		17
Gewehre	6	11		17
-> Scharfschützengewehre				19
Pistolen	6	11		17
Akrobatik	6	11		17
-> Klettern				19
Schleichen	6	11		17
Fingerfertigkeit	6	11		17
Schlosser	4	11		15
Geschütze	1	11		12
Entfesseln	1	11		12
Laufen	1	4		5
Schwimmen	1	4		5
Wahrnehmung	6	2		8
-> sehen				10
Verkleiden	6	2		8
Spurenlesen	1	2	2	5
Freifall	1	3		4
Tauchen	1	3		4
Survival	1	3		4
Bodenfahrzeuge	1	9		10
Flugzeuge	1	9		10

FERTIGKEITEN

Fertigkeit	Stufe	Attribut	Mod	Pool
Überreden	1	3		4
Führung	4	3		7
Gebräuche	4	3		7
Verhandlung	4	3		7
Einschüchtern	1	3		4
Vorführung	1	3		4

WISSENS- & SPRACHFERTIGKEITEN

Name	Stufe	Attribut	Mod	Pool
Englisch (Muttersprache)	M			
Französisch	1			
Musik	1	2		3
-> Klassische Musik				5
Seattle Unterschlupf	1	2		3
-> Renton Unterschlupf				5
Sport	1	2		3
-> Pit Fighting				5
Sicherheitsdienste prozeduren	1	2		3
-> Knight Errant				5

FERTIGKEITEN

SHADOWRUN

DATUM 29.09.2021 21:12

SPIELER Manuel

ARCHETYP Fernkampf Adept

FERNKAMPF

Waffe	Pool	Tarn	Kurz	Mittel	Lang	Extrem	Schaden	Präz.	DK	RK	Modus	Mun
Barret Modell 122 Schalldämpfer, Smartgunsystem, Zweibein Präz 9 Smart + Adept	19	50	350	800	1500	14K	(8/9)	-6	(2)	HM	14 (s)	
Rouger Arms SM3 (Gewehr + Logik (6) Komplexe Handlung für Zusammenbau)	19	50	350	800	1500	14K	(9)	-5	-	HM	6 (m)	
Cavalier Arms Crocket, Schulterstütze mit Schockpolster, abnehmbares Zielfernrohr	19	50	350	800	1500	12K	(7/8)	-3	(1)	HM/SM	20 (s)	
Tiffany Defiance Protector, Lasermarkierer; Wi-Fi Vorteil Gesundheitszustand	17	5	10	15	20	7G	5/(6)	-5	-	HM	3 (m)	

NAHKAMPF

Angriff	Pool	Präz.	Rei.	Sch.	DK
Waffenloser Kampf	17	10	0	4(G)	-

VERTEIDIGUNG

Name	Basis	Mod	Pool
Reaktion + Intuition + Kampfsinn	9	2	11
Volle Verteidigung + Willenskraft (Initiative -10)	9	2+3	14
Ausweichen + Akrobatik (Initiative -5)	9	2+6	17
Blocken + Waffenloser Kampf (Initiative -5) nur Nahkampf	9	2+6	17

PANZERUNG

Name	Wert	Notizen
Ares Victory Rapid Transit Diamant	9	+2 Soziales Limit, White Noise Generator St. 6, Chemische Isolierung St. 6, Thermische Isolierung St. 4
Vollhelm	+3	Troden, Infrarotsicht, Sichtvergrößerung (-1 Entfernungsmodifikator), Sichtverbesserung Stufe 2 (+2 Wahrnehmung sehen)
Arm/Bein/Unterleibset	+3	

ZUSTANDSMONITOR

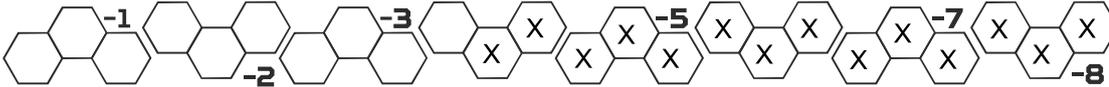
Geistiger Zustandsmonitor



Überzähliger Schaden



Körperlicher Zustandsmonitor



ADEPTENKRAEFTE

Stufe	Ki	Stufe
Gesteigerte Reflexe (+3 Reaktion/ +3 W6)	3,5	3
Erhöhtes Potenzial (Körperlich)	1,5	3
Nervenschlag	0,5*	1
Gesteigertes Körperliches Attribut Geschicklichkeit (+1)	0,5*	1
Gesteigertes Körperliches Attribut Stärke (+1)	0,5*	1
Kampfsinn Verteidigungsproben +2 vor Überraschung würfeln	Gratis	2
Erhöhte Präzision (Gewehre)	0,25	1
Sprachtalent (6 Stunden hören dann Logik + Int (1/2/3)	0,25	1

TRADITION

Name	
Geister	
Entzugsattribut	

SCHUTZGEIST

Name	Dackel
Vorteile	+2 Würfel auf Spurenlesen/ 2 Stufen Kampfsinn
Nachteile	Ein Anhänger von Dackel muss eine Probe auf Charisma + Willenskraft (3) gelingen um sich den Anweisungen eines Anführers oder einer Gruppeneinscheidung zu beugen

INITIATIONEN

Name	Beschreibung	Initiationsgrad
1	Kraftpunkt	2
2	Harmonische Abwehr (Will + Magie + Initiationsgrad)	
	Freie Handlung ansagen-> Zauberabwehrwürfel / Astral Wahrnehmen	

FOKI

Art	Stufe	Beschreibung
Qi Foki	4	Gesteigertes Körperliches Attribut (Reaktion)
Qi Foki	2	Magiegespür (60 m umkreis)
		-> Foki, Zauber, Hüter, Magische Refugien, Alchemistische Erzeugnisse, Geister

* Verbilligt über Weg

