

SHADOWRUN

PERSÖNLICHE DATEN					
Straßenname	Rapier_5	Name	Michael Keck		
Metatyp	Elf	Magie/Resonanz	Magier		
Geschl.	männlich	Größe	187	Gewicht	85
Alter		Fahndungsst.	0	Ruf	0
Karma	0	Gesamt-Karma	0	Essenz	6.00

ATTRIBUTE					
	Stufe	Pool		Stufe	Pool
Konstitution	5	5	Nebenhandlungen	1	2
Geschicklichkeit	6	6	Initiative	9	9 +1W6
Reaktion	5	5	Initiative (Matrix VR)	5	5 +2W6
Stärke	2	2	Initiative (Astral)	9	9 +2W6
Willenskraft	6	6	Verteidigung (Pool)	0	9
Logik	5	5	Selbstbeherrschung	0	8
Intuition	4	4	Menschenkenntnis	0	10
Charisma	2	2	Erinnerungsvermögen	0	9
Edge	5	5	Heben / Tragen	0	11
Magie	6	6			

EDGE / V
EDGE
NUYEN (V)
5000

PORTRAIT

VOR-/NACHTEILE	
VORTEIL	NACHTEIL
Restlichtverstärkung	Verschuldet
Magier	Kredithai
Talentiert	Eingeschränktes Attribut 4
Hexerei	Charisma

ZUSTANDSMONITOR		
Geistig Heilen: KON + WIL = 11	Körperlich Heilen: KON + KON = 10	Überz.-Schad. Heilen: 10 - Abz. =
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> -1 <input type="checkbox"/> -1 <input type="checkbox"/> -1 <input type="checkbox"/> -2 <input type="checkbox"/> -2 <input type="checkbox"/> -2 <input type="checkbox"/> -3 <input type="checkbox"/> -3 <input type="checkbox"/> -3	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> -1 <input type="checkbox"/> -1 <input type="checkbox"/> -1 <input type="checkbox"/> -2 <input type="checkbox"/> -2 <input type="checkbox"/> -2 <input type="checkbox"/> -3 <input type="checkbox"/> -3 <input type="checkbox"/> -3	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Entzugswiderstand: WIL (6) + LOG (5)	Schaden widerstehen: KON (5) + Mod.(0) = 5	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

FERTIGKEITEN										
Fertigkeit	Attr.	Stufe	Pool	Anm.	Fertigkeit	Attr.	Stufe	Pool	Anm.	Sprachen/Wissen
Ungeübt nicht nutzbar					Feuerwaffen	GES	5	11		Spr: Sprache (Mutterspr.)
Astral	INT	1	5		Heimlichkeit	GES	0	5		Spr: Sprache (Spez.)
Beschwören	MAG	1	7		Mechanik	LOG	0	4		Wissen
<i>Herbeirufen</i>	MAG		9		Nahkampf	GES	1	7		Wissen
Hexerei	MAG	7	13		<i>Klingenwaffen</i>	GES		9		Wissen
<i>Spruchzauberei</i>	MAG		15		Natur	INT	0	3		
Ungeübt nutzbar					Steuern	REA	0	4		
Athletik	GES	0	5		Wahrnehmung	INT	1	5		
Einfluss	CHA	0	1		Überreden	CHA	0	1		
Elektronik	LOG	0	4							

WAFFEN					
Fernkampfwaffe	Pool	Schaden	Angrw.	Modus	Muni.
Ares Predator VI	11	3K	10/10/8/-/-	HM/SM	15(c)
HK-227	11	3K	10/11/8/-/-	HM/SM	28(c)
Nahkampfwaffe	Pool	Schaden	Angrw.		
Kampfmesser	9	3K	8/2/-/-/-		
Schwert	9	3K	9/-/-/-/-		
Waffenlos	7	1G	7/-/-/-/-		

PANZERUNG		
Panzerung	P-Wert	Anmerk.
Körper	5	
Gefütterter Mantel	3	
Kleidung (Mittelschicht)	0*	
Verteidigungswert	8	
*) Wert nicht in Gesamt-Panzerung einbezogen		

BODYTECH			
Bodyware	Stufe	Essenz	Seite
Akt. Essenz (6.0) = 6 - Loch (0.0) - Summe Bodyware (0.0)			

AUSRÜSTUNG		
Name	Anzahl	Seite
Brille, Stufe 4	1	GRW 274
Medkit	1	GRW 282
Mikro-Transceiver	1	GRW 271
Survival-Kit	1	GRW 281

CONNECTIONS				
Straßenname	Art	Loy.	Einfl.	Gef.
Ory	Taliskrämer	2	2	
Talisien	Schieber	2	2	
Uni	Decker	2	2	

LEBENSSTILE			
Lebensstil	Art	Kosten	Monate
Unnamed Unterschicht	Unterschicht	2000¥	1

SINS	
Name	Qualität
Michael O'Leary	2

MATRIX-GERÄTE					
Name	Progr	DAV	FIR	ANG	SCH
Sony Emperor	1	1	1	-	-

GELD / LIZENZEN
Nuyen (¥): 5000
Credstick Silber
Spruchzauberei-Lizenz 2: Michael O'Leary
Feuerwaffenlizenz 2: Michael O'Leary
Lizenz f. d. verdeckte Tragen von Feuerwaffen 2: Michael O'Leary

FAHRZEUGE/ DROHNEN									
Fahrzeuge	Art	Handl	Beschl	Interv.	Geschw	Pil	Rumpf	Panz	Sens
Rattenbike	Motorräder	4/7	10	20	170	0	4	2	0
Drohnen	Anzahl								

ASTRALKAMPF		
	Probe	Pool
Werte / Initiative		
Angriffswert	Magie + Traditionsattribut	11
Verteidigungswert	Intuition + natürliche Panzerung + mod.	4 + ?
Initiative	Logik + Intuition +2W6	9 +2W6
Würfelpools		
Waffenloser Kampf	Astral + Willenskraft	7
Waffenfoki	Nahkampf + Willenskraft	7
Spruchzauberei	Hexerei + Magie	15
Verteidigung	Intuition + Logik	9
Schadenswiderstand	Willenskraft	6
Schadenswerte		
Waffenlos	Traditionsattribut/2 (aufgerundet)	3
Waffenfokus	wie Waffe	

FOKI			
Name	St	Wahl	Seite
Zauberspeicherfokus	4	Manipulationszauber	GRW 157

ZAUBERAUSFÜHRUNG
1. Den Zauber anpassen
a) Hochdrehen (Kampfzauber)
Für jeden Punkt Grundschaden, der dem Zauber hinzugefügt werden soll, steigt der Entzug des Zaubers um 2.
b) Fläche vergrößern
Pro Vergrößerung dieses Radius um 2 Meter steigt der Entzug des Zaubers um 1.
c) Fläche verschieben
Die Flächenwirkung eines aufrechterhaltenen Zaubers kann an einen anderen Ort innerhalb der Reichweite des Zaubers verschoben werden. Benötigt einen Nebenhandlung. Kein zusätzlicher Entzug.
2. Zauberprobe ablegen
Hexerei + Magie = (15)
3. Entzug widerstehen
Entzug: Zauberentzug + Entzug von Anpassungen
Widerstandsprobe: Willenskraft (6) + Logik (5)
Wenn die Anzahl der Erfolge mindestens so hoch ist wie der Entzugswert, hat der Entzug keine Wirkung.
Wenn der Entzugswert höher ist als die Anzahl der Erfolge, erleidet der Zaubermagier Schaden in Höhe der Differenz.

ADEPTENKRÄFTE			
Adeptenkraft	Akt.	Kosten	Seite

INITIATION		GRAD
Metamagie		<input type="checkbox"/>
	Seite	

MAGISCHE AUSTRÜSTUNG		
Name	Anzahl	Seite

RITUALE				
Ritual	Merkmale	Schw	Notizen	Seite

ZAUBER						
Zauber	Art	Dauer	Reichw.	Entzug	Seite	Anm.
KAMPFZAUBER						
Betäubungsbll	M	S	BF (F)	4	GRW 138	
Blitzstrahl	P	S	BF	5	GRW 138	
Druckwelle	P	S	BF (F)	4	GRW 138	
Energieblitz	P	S	BF	4	GRW 139	
Manablitz	M	S	BF	4	GRW 138	
Säurestrahl	P	S	BF	5	GRW 139	
HEILZAUBER						
Heilen	P	P	B	3	GRW 135	
Reflexe steigern	P	A	B	5	GRW 135	

ANGRIFFSWERT 11							BASIS-KAMPFSCHADEN 3				
Zauber	Art	Dauer	Reichw.	Entzug	Seite	Anm.					
MANIPULATIONSZAUBER											
Levitieren	P	A	BF	6	GRW 142						
Panzerung	P	A	B	4	GRW 141						

Art: P = Physisch, M = Mana Dauer: S = Sofort, A = Aufrechterhalten, P = Permanent, ZB = Zeitlich begrenzt, Spez = Speziell Reichweite: BF = Blickfeld, BF (F) = Blickfeld (Fläche), B = Berührung, S = Selbst, S (F) = Selbst (Fläche)

AUSRÜSTUNG

Name	Anzahl	Seite	Name	Anzahl	Seite
Brille, Stufe 4	1	GRW 274			
Medkit	1	GRW 282			
Mikro-Transceiver	1	GRW 271			
Survival-Kit	1	GRW 281			

FERNKAMPFWAFFEN

Ares Predator VI	Pool 11	Schaden 3K	Angriffswert 10/10/8/-/-	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Modus HM/SM		Muni. 15(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

Externes Zubehör

Lauf Gasventilsystem

Intern Smartgunsystem

Aufmontiert Lasermarkierer

HK-227	Pool 11	Schaden 3K	Angriffswert 10/11/8/-/-	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Modus HM/SM		Muni. 28(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

Externes Zubehör Ersatzmagazin

Lauf Gasventilsystem

Intern Smartgunsystem, Schalldämpfer

Aufmontiert Lasermarkierer

Schulterstütze Einziehbare Schulterstütze

MUNITION

Name	Anzahl	Seite	Name	Anzahl	Seite
Schwere Pistole/M-Pistole (10x) (APDS-Munition)	6	GRW 262			
Schwere Pistole/M-Pistole (10x) (Standardmunition)	15	GRW 262			

NAHKAMPFWAFFEN

Kampfmesser	Pool	9	Schaden	3K	Angrw.	8/2/-/-/-
Schwert	Pool	9	Schaden	3K	Angrw.	9/-/-/-/-
Waffenlos	Pool	7	Schaden	1G	Angrw.	7/-/-/-/-
	Pool		Schaden		Angrw.	
	Pool		Schaden		Angrw.	
	Pool		Schaden		Angrw.	

FAHRZEUGE

Fahrzeug	Rattenbike	Handling	4/7 (I)	Pilot	0	Rumpf	4
Beschl	10	Intervall	20	Geschw	170	Panzerung	2
				Sensor	0		
Einbauten	Rumpf (0/1) Elektronik (0/4)						
Anmerkungen							

UNNAMED UNTERSCHICHT			
Art	Unterschicht	Kosten	2000¥
Monate	1	SIN	
Optionen			
keine			