

# Shadowrun 4.1 (Ausgabe Pegasus Press 2009)

## ■ Grundmechanik

- **Würfelpool** aus W6 zusammenstellen: - Attribut + Fertigkeit (oder Attribut) +/- Würfelpool-Modifikatoren
  - ▷ Jede gewürfelte 5/6 = 1 Erfolg ▶ Anzahl nötige Erfolge erreicht (Mindestwurf) = Probe gelungen
  - Hat eine Fertigkeit den Wert 0, ist allenfalls keine Probe möglich (☞ S.146f.). Ansonsten erhält der Pool -1.
  - Ist der Würfelpool 0, ist die Probe automatisch gescheitert. Mit Edge kann dennoch eine Probe versucht werden.
  - Zeigt die Hälfte oder mehr Würfel eine 1 ist dies ein Patzer. Wurde zusätzlich kein Erfolg geworfen, ist dies ein kritischer Patzer. Patzerwirkung kann mit Edge aufgehoben werden.
  - Werden 4 oder mehr Erfolge als der geforderte Mindestwurf in einer Probe erreicht, ist dies ein herausragender Erfolg.
    - ☞ Vergleichende Proben S.86
    - ☞ Ausgedehnte Proben S.86f.
    - ☞ Teamwork-Proben S.87f.

S.82-88

- **Edge:** Es kann maximal 1 Edge für eine eigene Probe ausgegeben werden mit einer der folgenden Wirkungen:
  - Vor Probe: Anzahl Würfel wie im Edge-Attribut zum Pool, alle gewürfelten 6 nochmals würfeln (Regel der 6; ☞ S.84)
  - Nach Probe: Anzahl Würfel wie im Edge-Attribut nachträglich würfeln, nur für Edgewürfel gilt Regel der 6
  - Probe Wiederholen; Regel der 6 kommt zur Anwendung
  - Eine Probe mit Würfelpool 0 machen, Regel der 6 gilt nicht
  - Auswirkung eines Patzers aufheben, Probe trotzdem gescheitert

S.98f.

Alternativ kann pro Kampfrunde einer der folgenden Effekte gekauft werden:

- Im nächsten Initiative-Durchgang (unabhängig vom Initiative-Ergebnis) als erster Handeln
- Wenn zu Beginn des Initiative-Durchgangs angesagt: 1x pro Kampfrunde einen zusätzlichen Initiative-Durchgang erhalten
- Bevor Charakter ohnmächtig wird oder stirbt noch eine Handlung durchführen (☞ späte Rache; S.193)
- Verwendete Edge-Punkte stehen nicht mehr zur Verfügung. Der Spielleiter bestimmt wann Edge zurück erhalten wird.

Für einen immer verlorenen Edge-Punkt (Edge-Attribut permanent gesenkt) kann eine der folgende Wirkungen ausgelöst werden:

- Herausragender Erfolg bei Probe erzwingen, sofern Probe überhaupt möglich (für Spielfigur möglich und realistisch)
- Dem sicheren Tod entinnen
- Die Spielfigur kann nicht mehr Edge-Punkte besitzen, als ihr volles Edge-Attribut beträgt.

- **Karma und Steigern:** Zwischen zwei Abenteuern (Auszeit) können mit Karma Fertigkeiten und Attribute verbessert werden.
  - Es können nur Fähigkeiten verbessert werden, die von der Spielfigur kürzlich verwendet wurden.
  - Fertigkeiten können maximal auf 6 (+ Talentierte); Attribute auf 6 + Rassenmodifikator (+ aussergewöhnliches Attribut) steigen.
  - Damit eine Fertigkeit oder Fertigungsgruppe verbessert werden kann, muss eine ausgedehnte Probe (Intuition + entsprechende Fertigkeit / Gruppe) mit einem Mindestwurf neuer Fertigkeitwert x2 (Intervall 1 Woche / 1 Monat) gelingen.
  - Attribute, Fertigkeiten und Fertigungsgruppen dürfen pro Auszeit um maximal ein Punkt verbessert werden. Zudem kann pro Auszeit eine neue Fähigkeit erworben werden (Tabelle der Kosten ☞ S.313)

S.312-314

■ Konflikte

□ **Kampfrunde:** Konflikt-Situationen werden in Kampfunden abgehandelt. Eine Kampfunde simuliert ca. 3s Zeit in der Spielwelt.

① **Initiative ermitteln:** Die Anzahl Erfolge aus einem Würfelwurf mit so vielen Würfeln wie im Attribut Initiative + der Wert in Initiative ist das Initiative-Ergebnis. Bei Gleichstand handeln die betreffenden Spielfiguren gleichzeitig.

② **Beginn 1. Initiative-Durchgang:** Initiative-Reihenfolge vom höchsten Initiative-Ergebnis zum tiefsten.

▪ **Verzögerte Handlung:** Will eine Spielfigur, die bereits ihren Initiative-Durchgang hatte eine verzögerte Handlung in dieser Kampfphase durchführen, muss dies zu Beginn der Kampfphase angesagt werden.

▪ **Handlungen ansagen:** Die in diesem Durchgang handelnde Spielfigur kann 1 komplexe oder 2 einfache Handlungen in ihrer Kampfphase ausführen. Die gewählte Handlung muss vorher angesagt werden.

Alternativ kann die Handlung bis zu einer anderen Kampfphase verzögert werden.

Jede Spielfigur hat zusätzlich eine freie Aktion\* pro Kampfunde. Diese freien Aktion kann unabhängig davon durchgeführt werden, ob die Spielfigur Handlungen aufschiebt. Die freie Aktion kann ebenfalls bis zu einer anderen Kampfphase verzögert werden.

Aufgeschobene Handlungen kumulieren sich nicht. Pro Initiative-Durchgang darf in beliebiger Reihenfolge eine komplexe oder zwei einfache Handlungen und eine freie Aktion (sofern in der aktuellen Kampfunde noch nicht verwendet) durchgeführt werden.

Ausweichen und sich gegen Angriffe verteidigen gelten als Reaktion und können jederzeit durchgeführt werden.

▪ **Handlungen ausführen:** Verzögerte Handlungen werde vorrangig ausgeführt. Nach Wahl kann die verzögerte Handlung auch vor, gleichzeitig oder nach der eigentlich in dieser Kampfphase handelnden Spielfigur stattfinden.

③ **Weitere Kampfphasen:** Gemäss der Initiative-Reihenfolge die Kampfphasen der anderen Spielfiguren durchführen.

④ **Nächster Initiative-Durchgang:** Spielfiguren mit mehreren Initiative-Durchgängen beginnen ihre nächste Kampfphase.

⑤ **Ende Kampfunde:** Sobald alle Spielfiguren ihre Initiative-Durchgänge abgehandelt haben, endet die aktuelle Kampfunde ▷ ①

▪ Veränderungen der Initiative werden sofort auf das Initiative-Ergebnis angewendet. Fällt die Initiative auf 0, kann die Spielfigur nicht mehr handeln. Nimmt die Zahl der Initiative-Durchgänge währen der Kampfunde zu, werde diese erst in der nächsten Kampfunde wirksam. Reduziert sich die Zahl der Initiative-Durchgänge tritt dies sofort in Kraft.

<ul style="list-style-type: none"> <li>Typische freie Aktionen:</li> <li>- Laufen / Gestikulieren</li> <li>- Satz sprechen oder tippen</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Abfangen ↪ S.191</li> <li>- Gegenstand fallen lassen</li> <li>- Ziel ansagen ↪ S.190</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ladestreifen bei Smartgun auswerfen</li> <li>- Modus von verlinktem Gerät ändern*</li> <li>- Sich flach hinwerfen</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>Typische einfache Handlungen:</li> <li>- Modus von nicht Smartgun ändern</li> <li>- Genau Beobachten</li> <li>- Sprinten</li> <li>- Zielen ↪ S.176</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Aufstehen</li> <li>- Gegenstand aufnehmen / ablegen</li> <li>- Ladestreifen auswerfen</li> <li>- Waffe bereit machen</li> <li>- Waffe / Gegenstand werfen</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Einfacher Gegenstand benutzen</li> <li>- Schnellziehen ↪ S.176</li> <li>- Bereiter Ladestreifen einschieben</li> <li>- Waffe im EM / SM / HM-Modus abfeuern</li> <li>- Waffe im AM-Modus Lange Salve abfeuern</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>Typische komplexe Handlungen:</li> <li>- Waffe ohne Ladestreifen laden</li> <li>- Nahkampf-Angriff</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Fertigkeit einsetzen ↪ S.144</li> <li>- Komplexen Gegenstand benutzen</li> <li>- Waffenloser Angriff</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Montierte oder Fahrzeugwaffe abfeuern</li> <li>- Im AM-Modus automatische Salve abfeuern</li> <li>- Volle Abwehr (wenn nicht überrascht ↪ S.195)</li> </ul>

Kampfphase

\*eigentlich freie Handlung

\*auch Smartgun

- Unterbrechungshandlungen (z.B. volle Abwehr) kann die Spielfigur vor ihrer Kampfphase ausführen. Dies verbraucht jedoch die nächste komplexe Handlung der Spielfigur.
- Die Wirkung einer vollen Abwehr endet sobald die Spielfigur eine andere Handlung durchführt (jedoch nicht bei freier Aktion).
- Bewegung: Sobald eine Bewegungsart angesagt wurde, gilt diese bis zur nächsten Kampfphase der bewegendenden Figur.
  - Gehen: Zwerge 8m, Trolle 15m, alle anderen 10m
  - Laufen: Zwerge 20m, Trolle 35m, allen anderen 25m (Sprinten ↗ S.177)

□ Kampfphase: Eine vergleichende Probe bestimmt ob der Angreifer den Verteidiger trifft (Überrascht ↗ S.195).

S.178

①	Fern	Geschick + Kampffertigkeit	Reaktion	Nur bei voller Abwehr	+ Ausweichen (volles Ausweichen) + Akrobatik (akrobatisches Ausweichen)	S.182/189
	Nah	Geschick + Kampffertigkeit	Reaktion + Kampffertigkeit (Parade) Reaktion + Waffenloser Kampf (Block) Reaktion + Ausweichen (Ausweichen)		+ Kampffertigkeit (Volle Parade) + Kampffertigkeit (Voller Block) + Ausweichen (volles Ausweichen) + Akrobatik (Akrobatisches Ausweichen)	S.186/189
	Astral	Willenskraft + Astralkampf *Kraftstufe + Kraftstufe	Intuition + Astralkampf *Kraftstufe + Kraftstufe		+ Ausweichen + *Kraftstufe (*gilt für Geister)	S.227f.
	Matrix	Angriffsprogramm + Matrixkampf °Offensivprogramm + Stufe	Prozessor + Firewall		+ Hacking (Persona) + ° Stufe (°gilt für Agenten, IC, Sprites)	S.276f.

- Jede Verteidigungsprobe nach der ersten wird bis zur nächsten Handlung der Spielfigur kumulativ um 1 Würfel erschwert.
- ② Erzielt der Angreifer mehr Erfolge trifft er. Bei Gleichstand gewinnt der Verteidiger (Streiftreffer ↗ S.178).
- ③
  - Überzählige Erfolge des Angreifers werden zum Grundschaden addiert (= modifizierter Schadenscode).

Grundscha-	▫ Fernkampf: Waffenschaden
	▫ Nahkampf bewaffnet: Waffenschaden; Nahkampf unbewaffnet: Stärke/2
	▫ Astral unbewaffnet: Charisma/2; Astral mit Waffenfokus: Waffenschaden; Geister: Kraftstufe/2; Watchergeist: 1
	▫ Matrix: Stufe des Angriffsprogramms

- Von der Panzerung des Verteidigers wird der Panzerbrechwert abgezogen (= modifizierter Panzerungsstufe).
- Ist der modifizierte Schadenscode nicht höher als der modifizierte Panzerungsstufe, wird geistiger (G) Anstelle von körperlichem (K) Schaden verursacht.
- ④ Der Verteidiger würfelt eine Schadenswiderstandsprobe. Pro Erfolg wird der Schaden um 1 reduziert.

Widerstand	Fernkampf: Konstitution + modifizierte Panzerungsstufe (ballistische Panzerung)
	Nahkampf: Konstitution + modifizierte Panzerungsstufe (Stosspanzerung)
	Astral: Willenskraft + mystischer Panzer
	Matrix: System + Panzerungsprogramm (Angriffsprogramm) / Willenskraft + Biofeedback-Filter (Schwarzer IC)

- ⑤ Nicht abgebauter Schaden wird auf den Zustandsmonitor erfasst (Niederschlag ↗ S.191).

□ Schaden:

- Sind alle körperlichen Kästchen voll, ist die Spielfigur handlungsunfähig. Jede weitere Kampfrunde ohne Stabilisierung nimmt sie einen weiteren Schaden. Ist der überschüssige körperliche Schaden grösser als die Konstitution der Spielfigur ist sie tot.
- Sind alle geistigen Kästchen voll, ist die Spielfigur bewusstlos. Überschüssiger geistiger Schaden wird in körperlichen umgewandelt.
- Für jedes 3. volle Kästchen erhält die Spielfigur einen Verletzungsmodifikator von -1 auf alle Proben mit Ausnahme der Schadens- und Entzugs-Widerstandsprobe. Verletzungsmodifikatoren aus körperlichem und geistigem Schaden werden addiert.

□ Regeneration:

- Für jeden Erfolg in einer ausgedehnten Probe auf Konstitution + Willenskraft mit einem Intervall von 1 h regeneriert die Spielfigur 1 geistiger Schaden. Die Spielfigur muss in dieser Stunde bewusst ruhen.
- Körperlicher Schaden heilt erst nachdem sämtlicher geistiger Schaden geheilt ist und erfordert eine ausgedehnte Probe auf 2 x Konstitution mit einem Intervall von 1 Tag. Pro Erfolg regeneriert die Spielfigur 1 körperlicher Schaden. Die Spielfigur muss diesen Tag bewusst ruhen (erzwungener Schlaf und Bewusstlosigkeit gelten nicht).
- Jeder Erfolg einer Probe auf Medizin + Logik gibt der verletzten Spielfigur für die Regenerations-Probe einen zusätzlichen Würfel. Pro „Satz“ an Verletzungen kann 1 Probe auf Medizin abgelegt werden. Medizin ist im Kampf nicht möglich. Im Kampf muss erste Hilfe angewendet werden.
- Eine Probe auf Erste Hilfe + Logik mit einem Mindestwurf von 2 heilt einmalig pro „Satz“ an Verletzungen (sofern diese nicht länger als 12h zurück liegt) pro Nettoerfolg ein Schadenskästchen jedoch maximal der Wert in der Fertigkeit Erste Hilfe der helfenden Spielfigur. Erste Hilfe benötigt im Kampf pro geheiltem Schadenskästchen eine komplexe Handlung.

□ Besonderheiten Fernkampf (Übersicht Fernkampf-Modifikatoren ↪ S.180):

- Es gibt vier Waffenreichweiten mit ihren jeweiligen Abzügen auf den Würfelpool des Angreifers. Kurz +/- 0, Mittel -1, Weit -3, Extrem Weit -6. Je nach Waffentyp umfasst die Reichweite eine unterschiedlich Distanz (Tabelle ↪ S.179).
- Greift eine Spielfigur in seiner Kampfphase ein zweites Ziel an wird der Würfelpool um 2 reduziert.
- Schussmodus und Rückstoss: Unkompensierter Rückstoss wird vom Würfelpool des Angreifers abgezogen

<b>EM</b> (Einzelschuss-Modus)	1 x pro Kampfphase; kein Rückstoss; Kugeln: 1
<b>HM</b> (Halbautomatischer-Modus)	bis 2 x pro Kampfphase; zweiter Schuss Rückstoss 1; Kugeln: 1-2
<b>SM</b> (Salven-Modus)	bis 2 x pro Kampfphase; 1. Salve Rückstoss 2, 2. Salve Rückstoss 3; Kugeln: 3-6 - Enge Salve: +2 Schaden (wird erst bei Schadens-Widerstandsprobe angerechnet) - Weite Salve: Würfelpool des Verteidigers -2
<b>AM</b> Lange Salve	bis 2 x pro Kampfphase; 1. Salve Rückstoss 5, 2. Salve Rückstoss 6; Kugeln: 6-12 - Enge Salve: +5 Schaden (wird erst bei Schadens-Widerstandsprobe angerechnet) - Weite Salve: Würfelpool des Verteidigers -5
<b>AM</b> Vollautomatische Salve	1 x pro Kampfphase; 1. Rückstoss 9; Kugeln: 10 - Enge Salve: +9 Schaden (wird erst bei Schadens-Widerstandsprobe angerechnet) - Weite Salve: Würfelpool des Verteidigers -9

- Rückstoss kann je nach Waffe mit technischen Mittel kompensiert werden. Siehe dazu die Werte bei der entsprechenden Waffe.

- Bei schweren Waffen und Schrotflinten im Salven-Modus wird der unkompenzierte Rückstoss verdoppelt.
  - Schrotflinten mit Streumunition können mit mittlerer Streuung zwei Ziele im Abstand von 1m zwischen den Zielen treffen. In diesem Fall haben die Ziele eine Würfelpool-Modifikator von -2 auf ihre Verteidigungsprobe und der Panzerbrechwert der Munition wird +7.  
Bei weiter Streuung können drei Ziele im Abstand von 1m zwischen den Zielen getroffen werden. In diesem Fall erleiden die Ziele einen Würfelpool-Modifikator von -4 auf die Verteidigungsprobe, der Schadenscode der Waffe wird um 2 gesenkt und der Panzerbrechwert ist +9.
  - Schaden aus Sprengwirkungen wird mit einer Probe auf Konstitution + Stosspanzerung widerstanden.
- Besonderheiten Nahkampf: (Übersicht Nahkampf-Modifikatoren ↪ S.187)
- Greift eine Spielfigur mit demselben Angriff ein zweites Ziel an (max. 1m Abstand) wird der Würfelpool aufgeteilt.
  - Waffen haben auf Grund ihre Grösse eine Reichweite. Im Nahkampf werden die Reichweiten verglichen. Die Spielfigur mit der grösseren Waffenreichweite kann sich entscheiden die Differenz als positiven Würfelpool-Modifikator auf seinen Angriff oder als negativen Modifikator auf die Probe des Gegners anzuwenden. Dies gilt ebenfalls für Kämpfe im Astralraum.
- Besonderheiten Astralkampf:
- Astral projizierte Spielfiguren würfeln ihre Initiative mit einem Pool aus 2 x Intuition und erhalten 3 Initiative-Durchgänge.
  - Im Astralraum machen nur Angriffe mit waffenlosem Kampf, Waffenfoki und Manazauber Schaden. Der Angreifer kann entscheiden, ob sein Angriff geistigen oder körperlichen Schaden bewirkt.
  - Die Kraftstufe des Waffenfokus wird als Würfelpool-Modifikator zur Angriffs-Probe hinzugenommen sowohl für Angriffe in der physischen Welt wie im Astralraum.
- Besonderheiten Matrixkampf:
- In der AR hat die Spielfigur ihre normale Initiative. In der VR mit kalter Sim besteht der Initiative-Pool aus Intuition + Prozessor und die Spielfigur hat 2 Initiative-Durchgänge. Mit heisser Sim ist der Pool Intuition + Prozessor +1 und die Spielfigur erhält 3 Initiative-Durchgänge. Zudem erhalten alle Proben auf Handlungen in der Matrix einen Modifikator von +2.
  - Schaden reduziert den Zustandsmonitor des Icons oder der Persona (Zustandsmonitor max. = 8 + System/2). Ist der Zustandsmonitor voll, stürzt das Icon oder die Persona ab.
    - War die Spielfigur beim Absturz der Persona in der VR unterwegs, erleidet sie den Auswurfschock. Dieser verursacht bei kalter Sim 5 geistiger bei heisser Sim 5 körperlicher Schaden. Dieser Schaden kann mit einer Probe auf Willenskraft + Biofeedback-Filter widerstanden werden. Für Handlungen nach dem Auswurfschock gilt für 10-Willenskraft Minuten ein Malus von -2 Würfeln.
    - Schwarze IC-Programme verhindern nach einem erfolgreichen Angriff das Ausloggen aus der Matrix. Nur mit einer erfolgreichen Probe (komplexe Handlung) Willenskraft + Biofeedback-Filter gegen Stufe + Prozessor der schwarzen IC kann sich die Spielfigur mit einem Auswurfschock ausloggen. Blackout IC macht nach der Bewusstlosigkeit der Spielfigur keinen weiteren Schaden. Schwarzer Hammer IC macht nachdem der geistige Zustandsmonitor voll ist körperlichen Schaden.
- Besonderheiten Drohnenkampf: (Riggerkontrolle ↪ S.187)
- Eine autonom handelnde Drohne hat die Initiative Pilotstufe + Prozessor und erhält 3 Initiative-Durchgänge. Sobald der Rigger in die Drohne gesprungen ist oder sie fernsteuert, hat die Drohne die Matrix-Initiative des Riggers.
  - Der Angriff mit einer Drohne wird (sofern die entsprechenden Programme und Waffen bei der Drohne vorhanden sind) wie eine Fern- oder bewaffnete Nahkampf gehandhabt mit dem Unterschied das der Angriffs-Pool aus Prozessor + Zielerfassung besteht.
  - Steuert ein Rigger die Drohne mit heisser Sim und nimmt die Drohne Schaden, nimmt der Rigger die Hälfte des Schadens der Drohne als geistiger Schaden. Dieser Schaden kann mit Willenskraft + Biofeedback-Filter widerstanden werden. Wird die Drohne zerstört erleidet der Rigger einen Auswurfschock.

S.186-188

S.225-228

S.234

S.276f.

S.284f.

■ Magie

□ Magische Handlungen werden vor allem innerhalb der Kampfrunde nach Komplexität unterschieden:

<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Freie Aktionen:                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- Spruchabwehr zuweisen ↗ S.218</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Fokus deaktivieren ↗ S.233</li> <li>- Zentrieren ↗ S.233</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Aufrechterhaltener Zauberspruch fallen lassen</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Einfache Handlungen:                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- Geist befehligen</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Fokus aktivieren</li> <li>- Geist deaktivieren</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Geist aktivieren</li> <li>- Wahrnehmung verlagern ↗ S.235</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Komplexe Handlungen:                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- Geist verbannen</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Astrale Projektion ↗ S.226</li> <li>- Zauberspeicher aktivieren</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Geist herbeirufen</li> <li>- Zauberspruch wirken</li> </ul>

□ Spruchzauberei: Das Wirken eines Zauberspruchs folgt ähnlich der Kampfphase einem bestimmten Ablauf.

- ① Zauberspruch auswählen: Die Spielfigur muss sich zu Beginn entscheiden, ob sie aufrecht erhaltenem Zauber fallen lassen möchte.
- ② Kraft festlegen: Die zaubernde Spielfigur legt die Kraft des Zauberspruchs fest. Das heißt, sie verwendet für den Würfelpool aus dem Attribut Magie so viele Würfel wie sie Kraft verwenden möchte. Im Normalfall darf die Kraft des Spruchs das Magieattribut nicht übersteigen. Die Kraft bestimmt wesentlich mit wie hoch der Entzug ausfällt.
  - Die Kraft begrenzt zudem die Anzahl der gewerteten Erfolge (z.B. Kraft 3 = max. 3 gewertete Erfolge). Ausnahme Edgewürfel. S.214
  - Wird keine Kraft festgelegt, wird automatisch angenommen, dass die Kraft dem Magieattribut der Spielfigur entspricht. S.238
  - Ein Zauberspruch kann bewusst mit einer höheren Kraft als dem Magieattribut gewirkt werden (Extremzauber). Dies führt jedoch dazu, dass der Entzug körperlichen statt geistigen Schaden macht. Die maximale Kraft für einen Spruch entspricht trotz Extremzauber höchstens dem doppelten Magieattribut. S.214
- ③ Ziel festlegen: Das Ziel muss je nach Zauberspruch berührt oder ohne Sichthilfen in freier Sichtlinie gesehen werden können.
  - Befindet sich die Spielfigur in der physischen Welt kommen nur physische Objekte als Ziel in Frage, auf der astralen Ebene nur astrale Ziele. Eine astral wahrnehmende Spielfigur kann Ziele sowohl auf der physischen wie der astralen Welt bestimmen.
  - Bei Fläschenzaubern muss das Zentrum des Wirkungsbereiches gesehen werden können. Der Grundradius des Flächenzaubers entspricht seiner Kraft in Metern. Die Wirkung des Flächenzaubers betrifft alle Ziele im Radius (Freund und Feind).
- ④ Zauberprobe: Es muss bei einer Probe auf Magie + Spruchzauberei +/- Modifikatoren mindestens 1 Erfolg erzielt werden.
  - Gewisse Zauber (siehe Beschreibung) verlangen mehr als 1 Erfolg, damit die Zauberwirkung eintritt.
  - Innerhalb derselben Kampfphase können mit der gleichen komplexen Handlung mehrere Zauber gewirkt werden. Dazu muss jedoch der Würfelpool auf die Sprüche aufgeteilt werden und der Entzug für jeden Zauber nach dem ersten steigt kumulativ um 1.
- ⑤ Widerstandsprobe: Lebendige Ziele können gegen die Zauberprobe eine vergleichende Probe ablegen. Erzielt der Verteidiger gleichviel oder mehr Erfolge, tritt die Wirkung des Zaubers nicht ein. Widerstandsproben:
  - Beherrschung ▶ Willenskraft + Antimagie (jede Kampfrunde möglich, Erfolge des Ziels kumulativ) S.244
  - Direkter Kampfzauber ▶ Willenskraft (Mana) / Konstitution (Physisch) + Antimagie S.242
  - Indirekter Kampfzauber ▶ Reaktion + Antimagie
    - ▷ modifizierter Schadencode < modifizierter Panzerstufe ▷ nur geistiger Schaden
    - ▷ Schadenwiderstandsprobe für Ziel: Konstitution + ½ Stosspanzerung (aufgerundet)

- Der Grundschaten eines Kampfzaubers entspricht seiner Kraft. Nettoerfolge der vergleichenden Probe können zum Grundschaten addiert werden (modifizierter Schadenscode) erhöhen jedoch den Entzug um denselben Wert.
- ⑥ Entzugs-Widerstandsprobe: Pro Erfolg in einer Probe auf Willenskraft + Logik (Magier) / Charisma (Schamanen) wird der Entzug um 1 gesenkt. Jeglicher nicht abgebauter Schaden wird als geistigen Schaden (körperlicher bei Extremzauber) vermerkt.
- ⑦ Aufrecht erhaltene Zauber: Gewisse Zauber können aufrecht erhalten werden (Dauer: A). Pro aufrecht erhaltenem Zauber erhält die zaubernde Spielfigur einen Würfelpool-Modifikator von -2 auf alle Probe ausser auf Schadens- und Entzugs-Widerstandsproben.
  - Wird die zaubernde Figur mit aufrecht erhaltenen Zaubern gestört (z.B. Schaden, volle Abwehr usw.) muss eine Willenskraft + Spruchzauberei Probe mit einem Mindestwurf von 2 gelingen, damit der Zauber nicht abbricht.
- Geister Beschwören: Herbeigerufene Geister verschwinden sofern sie nicht gebunden werden beim nächsten Sonnenauf- oder -untergang.
  - Damit ein Geist herbeigerufen werden kann muss eine vergleichende Probe Magie + Herbeirufen gegen die Kraft des Geistes mit mindestens einem Erfolg gelingen. Pro Erfolg hat der Beschwörer einen Dienst beim Geist (Art der Dienste ↪ S.220f.).
    - Die Kraft des beschworenen Geistes darf das doppelte Magieattribut nicht übersteigen. Ist die Kraft grösser als der einfache Wert in Magie, verursacht der Entzug physischer Schaden (wie Extremzauber). Der Entzug beim herbeirufen eines Geistes entspricht der doppelten Anzahl Erfolge, welcher der Geist in seiner vergleichende Probe hatte jedoch immer mindestens 2.
    - Herbeigerufene Geister können im Astralraum warten bis sie vom Beschwörer aktiviert werden.
    - Der Beschwörer kann immer nur maximal 1 ungebundener Geist in seinem Dienst haben.
    - Ein herbeigerufener Geist kann mit einem Ritual gebunden werden. Dass heisst, er verschwindet erst nachdem er alle Dienste erledigt hat (Binden ↪ S.222f). Es können maximal so viele Geister wie der Wert im Magieattribut gebunden sein.
- Antimagie: Zaubersprüche können während dem Zaubern (Spruchabwehr) oder in dem Aufrechterhalten (Bannen) unterbrochen werden.
  - Spruchabwehr: Die Initiierung der Spruchabwehr benötigt eine komplexe Handlung. Will die zaubernde Spielfigur jemand anderes als sich selber vor einem Zauberspruch schützen muss sie dies mit einer freien Aktion zuweisen. Alle geschützten Spielfiguren erhalten die Erfolge der Probe der zaubernden Spielfigur (Magie + Antimagie) zum Ergebnis ihrer Widerstandsprobe gegen Zauber hinzu. Die Wirkung der Spruchabwehr endet erst, wenn die zaubernde Spielfigur die Spruchabwehr beendet und zählt in dieser Zeit als aufrecht erhaltener Zauber. Spruchabwehr verursacht keinen Entzug.
  - Bannen: Die zaubernde Spielfigur kann mittels eine komplexen Handlung aufrecht erhaltene Zaubersprüche in derselben Ebene (Astral oder Physisch) unterbrechen. Es wird eine vergleichende Probe Magie + Kraft des aufrecht erhaltenen Zaubers gegen Magie + Antimagie abgelegt. Jeder Erfolg der bannenden Spielfigur reduziert die Erfolge der ursprünglichen Zauberprobe des anderen Zaubers um 1. Werden alle Erfolg so reduziert bricht die aufrecht erhaltene Spruchwirkung ab. Die bannende Spielfigur muss nach jedem Bannversuch einen Entzug in der Höhe des ursprünglichen Zaubers widerstanden werden. Ist die Kraft des gebannten Zaubers höher als das Magieattribut der bannenden Spielfigur verursacht das Bannen körperlichen Entzugsschaden.
  - Geister verbannen: Geister werden mit einer vergleichende Probe Magie + Verbannen gegen die Kraft des Geistes + Magie des Beschwörers (bei gebundenen Geistern). Jeder Erfolg reduziert die Anzahl Dienste des Geistes gegenüber seinem Beschwörer um 1. Sind keine Dienste mehr vorhanden verschwindet der Geist. Geister verbannen verursacht einen Entzug in der doppelten Höhe der Erfolge des Geistes in der vergleichenden Probe jedoch immer mindestens 2.
- Sonstiges Magie:
  - Magisch begabte Spielfiguren können ihre Wahrnehmung in den Astralraum verlagern. Mit einer erfolgreichen Probe auf Intuition + Askennen können sie die Aura von Lebewesen interpretieren.
  - Magisch begabte Spielfiguren können ihren Körper verlassen und ganz in den Astralraum eintauchen. Diese Astrale Projektion ist maximal für so viele Stunden wie das Magieattribut der Spielfigur möglich.
  - Heilzauber und Implantate vertragen sich schlecht. Pro Punkt verlorene Essenz (aufgerundet) wird der Heilzauber um 1 erschwert.

S.219-224

S.218f.

S.222

S.225f.

S.226

S.239

■ Matrix

- Jedes matrixfähige Gerät hat ein Prozessorlimit (Wert in Prozessor), welches angibt wie viele Programme gleichzeitig auf dem Gerät betrieben werden können ohne dass sich das Gerät verlangsamt.
- Um versteckte Dinge in der Matrix zu erkennen ist eine Probe auf Computer + Analyseprogramm nötig. Um ein Schleichprogramm zu durchschauen ist eine vergleichende Probe Computer + Analyseprogramm gegen Hacking (Firewall bei Programmen usw.) + Schleicher.
- Damit Matrixhandlung durchgeführt werden können wird jeweils das entsprechende Programm und eine erfolgreiche Probe auf eine Matrixfähigkeit benötigt.

<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Freie Aktionen:               <ul style="list-style-type: none"> <li>- Datentransfer abbrechen (System)</li> <li>- Satz übermitteln (System)</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Knoten aufspüren (System)</li> <li>- Icon verändern (System)</li> <li>- Icon austauschen (System)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ausstöpseln (System)</li> <li>- Interface Modus AR/VR umschalten (System)</li> <li>- Modus verlinktem Gerät ändern (System)</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Einfache Handlungen:               <ul style="list-style-type: none"> <li>- Datentransfer einleiten (System)</li> <li>- Programm deaktivieren (System)</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ausloggen (System)</li> <li>- Entschlüsseln (System)</li> <li>- Verschlüsseln (Verschlüsselung)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Befehl erteilen (System)</li> <li>- In Drohne / Fahrzeug hineinspringen (System)</li> <li>- Sprite aktivieren/deaktivieren (Kompilieren)</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Komplexe Handlungen:               <ul style="list-style-type: none"> <li>- Benutzer aufspüren (Aufspüren)</li> <li>- Editieren (Editieren)</li> <li>- Einloggen (System)</li> <li>- Icon reparieren (Medic)</li> <li>- Sprite kompilieren (Kompilieren)</li> <li>- Neustart einleiten (System)</li> <li>- Programm starten (System)</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Befehl vortäuschen (Täuschung)</li> <li>- Datensuche (Schmökern)</li> <li>- Eiliges Hacken (Ausnutzen)</li> <li>- Gerät kontrollieren (Befehl)</li> <li>- Knoten crashen (Ausnutzen)</li> <li>- Kryptoanalyse (Entschlüsseln)</li> <li>- Programm crashen (Ausnutzen)</li> <li>- Signal stören (kein)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Aufspürprogramm umleiten (Täuschung)</li> <li>- Datenbombe entschärfen (Entschärfen)</li> <li>- Datenbombe installieren (Datenbombe)</li> <li>- Sprite dekompilieren (Dekompilieren)</li> <li>- Matrixangriff (Angriffsprogramm)</li> <li>- Übertragung abfangen (Schnüffler)</li> <li>- Versteckter Knoten aufspüren (Scannen)</li> <li>- WiFi-Signal abfangen (Schnüffler)</li> </ul>

- Programme sind fest mit der Persona verbunden und haben maximal dieselbe Stufe wie das Gerät auf dem die Persona läuft. Mann kann immer nur ein Programm derselben Art ausgeführt werden.
- Mit eiligem Hacking wird versucht in aller eile einen Account auf einem Knoten einzurichten. Dazu ist eine ausgedehnte Probe auf Hacking + Ausnutzen gegen die Firewall des Ziels nötig (Intervall: komplexe Handlung). Pro komplexe Aktion die für die ausgedehnte Probe verwendet wird, kann der Zielknoten eine Probe Analyse + Firewall gegen die Stufe des Schleicherprogramms des Hackers ablegen. Erreicht der Hacker den Mindestwurf bevor der Knoten den Hackingversuch entdeckt, erhält der Hacker einen User-Account.
  - Beim normalen Hacken wird ebenfalls eine ausgedehnten Probe auf Hacking + Ausnutzen mit dem Mindestwurf System + Firewall des Zieles (Intervall: 1h VR / 1 Tag AR) geworfen. Auch beim normalen Hacken kann der Zielknoten das Hacken mit einer Probe Analyse + Firewall gegen die Stufe des Schleicherprogramms erkennen.
  - Um einen Sicherheits-Account zu erhalten wird der Mindestwurf um 3, für einen Admin-Account um 6 Erfolge erhöht.
- An Peripheriegeräte und Geräte mit Pilotstufen, die nicht von einem Rigger gesteuert werden, kann ein gefälschter Befehl geschickt werden. Dazu benötigt man die Zugangs ID des Gerätes. Mit der Handlung Befehl erteilen und einer erfolgreichen vergleichenden Probe Hacking + Täuschung gegen Pilot (System bei Peripheriegeräten) + Firewall können Befehle mit User-Berechtigung abgeschickt werden.
  - Für eine Sicherheitsbefehl wird der Würfelpool des Hackers um 3, für eine Adminbefehl um 6 erschwert.

S.261

Technomancer  
Würfelpool +2

S.267-271

S.271

S.274f.

S.276



- Technomancer verwenden anstelle von Programme komplexe Formen, welche die Eigenschaften von Programme nachbilden.
  - Die Stufe der lebende Persona und damit die komplexen Formen eines Technomancers dürfen den Wert in Resonanz nicht übersteigen. S.279
  - Schaden für die lebende Persona des Technomancers wird geistiger Schaden. Wird der Technomancer bewusstlos stürzt die lebende Persona ab. Verletzungsmodifikatoren wirken sich auf Handlungen in der Matrix aus.
  - Folgende Attribute ersetzen die Persona Attribute:
    - Willenskraft = Firewall
    - System = Logik
    - Prozessor = Intuition (VR +1)
    - Biofeedback-Filter = Charisma
    - Signal = Resonanz/2
    - VR Matrix-Initiative = (Intuition x 2) +1
- Technomancer habe die Möglichkeit teilautonome Sprites zu kompilieren. Die Matrixattribute des Sprites entsprechen seiner Stufe. Sprites die nicht im System registriert wurden verschwinden nach 8h unabhängig ob sie alle Dienste ausgeführt haben. S.281
  - Damit ein Sprite kompiliert werden kann muss eine vergleichende Probe Resonanz + Kompilieren gegen die Stufe des Sprites mit mindestens einem Erfolg gelingen. Pro Erfolg kann der Technomancer einen Dienst vom Sprite verlangen.
    - Es kann maximal ein unregistriertes Sprite für den Technomancer aktiv sein.
    - Sprites können im System registriert werden. Dass heisst, das Sprite verschwindet erst nachdem alle Dienste erledigt sind. (Registrieren ↗ S.281f). Es können maximal so viele Sprites wie der Wert im Charisma-Attribut registriert sein.
    - Registrierte Sprites können auf Standby geschaltet werden und mit einer freien Aktion wieder aktiviert werden.
    - Verliert der Technomancer die Verbindung, kann mit einer Probe Resonanz + Intuition (3 Erfolge) das Sprite wieder finden.
    - Sprites können mit einer vergleichende Probe Resonanz + Dekompilieren gegen die Stufe des Sprites + Resonanz (bei registrierten Sprites) dekompiliert werden. Jeder Erfolg reduziert die Anzahl Dienste des Sprites um 1. Sind keine Dienste mehr vorhanden verschwindet der Sprite. S.282
  - Kompilieren, Registrieren und Dekompilieren von Sprites verursacht geistiger Schaden, der Schwund genannt wird. S.283f.
    - Der Schwund entspricht dem doppelten Erfolgen des Sprites bei der vergleichenden Probe.
    - Übersteigt die Stufe des Sprites das Resonanz-Attribut des Technomancers, macht der Schwund körperlichen Schaden.
    - Schwund kann mit Willenskraft + Resonanz abgebaut werden.
- Bei Drohnen muss unterschieden werden, ob sie autonom Handeln, ferngesteuert werden oder der Rigger in die Drohne hinein springt. S.287
  - Im autonomen Modus haben Drohnen eine Wahrnehmung aus Sensorstufe + Clear sight (falls vorhanden). Ist ein Rigger in die Drohne gesprungen oder wird die sie ferngesteuert ist die Wahrnehmung Sensor + Wahrnehmung.
  - Nur in Drohnen zu denen eine gegenseitige Verbindung in der Matrix besteht, kann der Rigger hineinspringen.
- Ausrüstung
  - Der Einbau von Cyber- und Bioware kostet Essenz. Der Essenzverlust durch Cyber- und durch Bioware wird separat bestimmt. Der höhere der beiden Werte wird vollständig von der Essenz abgezogen, der kleinere zur Hälfte. S.111
    - Das Magie und Resonanz-Attribut wird pro angefangene ganze Zahl Essenzverlust permanent um ein Punkt gesenkt.
  - Übersteigt der Panzerungswert die doppelte Konstitution der Spielfigur wird pro angefangene 2 Punkte über diesem Wert die Geschicklichkeit und Reaktion um 1 gesenkt. Der Abzug von ballistischer Panzerung und Stosspanzerung wird dabei addiert. S.190
    - Trägt eine Spielfigur mehrere Panzerungen übereinander gilt jeweils nur der höchste Panzerungswert.
    - Helme und Schilde gelten nicht als übereinander angezogenen Panzerungen

■ Reputation und Connections	
□ Die Reputation setzt sich aus dem Strassenruf, dem schlechten Ruf und Prominenz zusammen.	S.308f.
■ Der Strassenruf entspricht einem Zehntel des Karmas und beschreibt wie bekannt die Spielfigur in Shadowrunner-Kreisen ist. Punkte für den schlechten Ruf werden vom Spielleiter verteilt. Prominenz berechnet sich aus der Summe aus dem Strassenruf und dem schlechten Ruf geteilt durch 3 und beschreibt wie bekannt die Spielfigur in der breiten Öffentlichkeit ist.	
■ Je nach sozialer Situation können die Werte der Reputation als Bonus oder Malus auf Proben angerechnet werden.	
□ Connections werden in Connection- und Loyalitätsstufen mit den Werten 1-6 ausgedrückt. Die Connectionstufe gibt an wie Einflussreich die Person ist. Die Loyalitätsstufe gibt an wie zuverlässig die Person ist.	S.329-333
■ Wichtige Tabellen und Zusammenfassungen	
□ Zusammenfassung Charaktererschaffung	S.123
□ Fertigkeiten und damit verbundene Attribute, Fertigkeiten-Gruppen	S.146
□ Soziale Modifikatoren	S.158
□ Waffenreichweiten	S.179
□ Fernkampf-Modifikatoren	S.180
□ Nahkampf-Modifikatoren	S.187
□ Erfolge beim Askennen	S.225
□ Astrale Attribute, Astralkampf	S.227
□ Signalstufen, Gerätestufen	S.261
□ Matrixprogramme	S.272
□ Zusammenfassung Matrixkampf	S.277
□ Zufällige Alarmreaktionen, Lebende Persona	S.279
□ Sprites	S.283
□ Übersicht Rigger- und Drohnenproben	S.287
□ Heilungsmodifikatoren	S.295
□ Charakterentwicklung	S.313
□ Connection- und Loyalitätsstufen	S.330
□ Ausrüstungswerte	S.356f.
□ Nahkampfwaffen, Projektil- und Wurfaffen	S.361
□ Schusswaffen	S.363 + 366
□ Munition	S.369
□ Panzerung	S.373