

## Segmente

Kampagne	Mehrere verbundene Aufträge	
Auftragsdossier	Eine Spielsitzung (Mission)	Beinhaltet mehrere Szenen
Szene	Ein Kapitel (Schauplatz/Zeitfenster)	Innerhalb einer Szene finden mehrere
Runden statt		
Runde	Eine Runde von Erzählungen, beginnend beim Spielleiter	
Erzählung	Eine Beschreibung des aktuellen Charakters	Handlungen und Gedanken (nur paar
Minuten Realzeit)	Charakter handelt, Plotelemente einführen und/oder beschreiben	

## Während deiner Erzählung...

1. Was denkst du?
2. Was machst du?
3. Was passiert um dich herum? **Wahrnehmung-Probe: Logik + Willenskraft**
4. Wer erzählt als Nächster?

## Aktion/Angriff

- 1 Bewegung (Fern zu Nah = 1 Bewegung, Nah zu Fern = 3 Bewegungen)
- 1 Aktion/Angriff (**Kampfhandlung**)

## Fertigkeit + Attribut + Modifikatoren + Schattenbooster

gegen

## Würfelpool der Gegenseite

*5er und 6er zählen als Erfolge*

## Modifikatoren

Beachte: Hilfestellung (Teamwork-Probe), Effekte, Umgebung (Umwelt), Verletzungen, Qualität oder Reichweite.

## Schattenbooster

- Addiere/Subtrahiere die Anzahl an Extra-Würfel
- Wiederhole die Anzahl der Würfel, die erfolglos oder erfolgreich waren.

## Edge-Effekt

- Vor dem Test Füge einen **extra Würfel** hinzu und **4er, 5er und 6er** zählt als Erfolg.
- Nach dem Test Wiederhole alle erfolglosen Würfel. (4er zählen nicht als Erfolge!)

## Plot-Punkte

„Ich werde...“

- Lebe gefährlich Füge einen Schicksalswürfel hinzu. (1 = Patzer, 5-6 = Glücksfall)
- Außerhalb der Reihe Übernimmt die Erzählung außerhalb der Reihenfolge.
- Doppelzug Lege zwei Bewegungen zurück
- Überraschende Gegenwehr Füge eine unentdeckte/n Gegner/Bedrohung hinzu.
- Erste Hilfe Heile ohne Probe einen Punkt Schaden.
- Fehlfunktion Versetzt ein Gerät/Geist/Waffe/usw. in den Cooldown (kann eine Runde nicht genutzt werden)
- Kugelfang Nach einem erfolgreichen Angriff dazwischenwerfen
- Schnelle Rache Sofortiger Gegenangriff gegen einen NSC (Keine Erzählung, keine Spielreihenfolgeveränderung!)
- Ignoriere Abklingzeit Mache eine

Spezialisierung  
+2 Würfel

Shadowrun: Anarchy  
Spielleiter-Hilfe

Würfelpool der Gegenseite

Sehr leicht 4 Würfel  
Leicht 6 Würfel  
**Durchschnitt 8 Würfel**  
Schwer 10 Würfel  
Sehr schwer 12 Würfel

Fertigkeiten

Geschicklichkeit

Athletik: Laufen, Springen, Schwimmen und Akrobatik

Bodenfahrzeuge: Autos, LKW, Motorräder und sogar Panzer. Auch Drohnen auf Rädern oder Ketten.

[...]

## Glossar

Charakter

Spielleiter

Auftragsdossier

# Hausregeln

Fehlfunktion (S. 47)

Es werden für die Dauer einer Runde alle(!) Geräte, Geister und Waffen funktionsuntüchtig. Der Cooldown hält somit eine Runde lang an, bis der auslösende Spieler wieder regulär an der Reihe wäre. („Außerhalb der Reihe“ darf genutzt werden, um den Cooldown zu verzögern!)

## Charaktererschaffung

Zusammenfassung der Regeln; keine Garantie auf Vollständigkeit!

### **1. Finden Sie eine Rolle für ihren Charakter**

Beispiele: FOLGEN

#### **Name**

Bürgerlicher Name und Deckname/Schattenname

Beispiele für männliche Vornamen:

Beispiele für weibliche Vornamen:

Beispiele für Nachnamen:

Beispiele für Schattennamen:

#### **Schlagworte**

Definiere 4 bis 6 Schlagworte.

Beispiele: FOLGEN

### **2. Wählen Sie das Spielniveau**

Wir spielen auf „Erfahrene Runner“-Niveau!

#### **Straßenrunner**

**Attribute:** 12 Attributspunkte

**Fertigkeiten:** 10 Fertigkeitpunkte

**Schattenbooster:** 6 Punkte

**Waffen:** 1 Waffe (Fernkampf oder Nahkampf)

**Ausrüstung:** Panzerung, 3 Ausrüstungsgegenstände, 1 Connection

#### **Erfahrene Runner**

**Attribute:** 16 Attributspunkte

**Fertigkeiten:** 12 Fertigkeitpunkte

**Schattenbooster:** 10 Punkte

**Waffen:** 2 Waffen (eine Fernkampf-Waffe, eine Nahkampf-Waffe)

**Ausrüstung:** Panzerung, 4 Ausrüstungsgegenstände, 2 Connections

## TOP-Runner

**Attribute:** 20 Attributspunkte

**Fertigkeiten:** 14 Fertigkeitsspunkte

**Schattenbooster:** 14 Punkte

**Waffen:** 3 Waffen (beliebige)

**Ausrüstung:** Panzerung, 5 Ausrüstungsgegenstände, 3 Connections

### 3. Wählen Sie den Metatyp aus

**Mensch:** +1 Edge, +1 Fertigkeitsspunkt

**Elf:** +1 Geschicklichkeit, +1 Charisma, Nachtsicht

**Zwerg:** +1 Stärke, +1 Willenskraft, Infrarotsicht

**Ork:** +2 Stärke, Nachtsicht

**Troll:** +2 Stärke, +3 Kreise Panzerung, -1 Fertigkeitsspunkt, Infrarotsicht

### 4. Erwacht oder Digital erwacht

Kauf eines Schattenboosters möglich:

**Digital Erwacht (Boosterstufe 2):** Kann Technomancer-Schattenbooster benutzen.

**Erwacht (Boosterstufe 2):** Kann magische Schattenbooster oder Adeptenkräfte benutzen.

### 5. Ausgeben von Attributspunkte

Jeder Attributspunkt, der auf ein Attribut ausgegeben wird, erhöht dieses um 1. Charaktere beginnen mit allen Attributen auf dem Wert 1. Falls Ihr Metatyp Ihre Attribute erhöht, addieren Sie zuerst diese Boni zum Grundwert von 1.

### Maximalwerte für Attribut

METATYP	STÄRKE	GESCHICKLICHKEIT	WILLENSKRAFT	LOGIK	CHARISMA
Mensch	6	6	6	6	6
Elf	6	7	6	6	8
Zwerg	8	6	7	6	6
Ork	8	6	6	5	5
Troll	10	5	6	5	4

### Zustandsmonitore

**Körperlicher Zustandsmonitor:** Stärke/2 (aufgerundet) + 8

**Geistiger Zustandsmonitor:** Willenskraft/2 (aufgerundet) + 8

### 6. Ausgeben von Fertigkeitsspunkten

Charaktere dürfen bei der Erschaffung maximal fünf Fertigkeiten erhalten. Zusätzlich sollten Sie auch eine Wissensfertigkeit auswählen. Diese hat keinen Würfelwert und kostet auch keine Fertigkeitsspunkte.

Jeder Fertigkeitsspunkt ergibt einen Punkt in der betreffenden Fertigkeit. Im Gegensatz zu Attributen haben Fertigkeiten keinen Grundwert von 1; Sie erhalten also nur den Wert, den Sie in Punkten

bezahlen. Sie müssen einer ausgewählten Fertigkeit mindestens den Wert 1 geben. Der Maximalwert einer Fertigkeit nach der Charaktererschaffung beträgt 5 (oder 6, wenn Sie auf dem Niveau Top-Runner spielen).

**Spezialisierungen:** Eine Spezialisierung ergibt bei ihrer Anwendung immer exakt zwei Zusatzwürfel zu Ihrem Würfelpool. Das Auswählen einer Spezialisierung kostet 1 Fertigkeitspunkt. Der Charakter kann am Ende der Erschaffung maximal eine Spezialisierung besitzen. Fertigkeiten mit dem Wert 1 können keine Spezialisierung erhalten.

## 7. Hinzufügen von Schattenboostern

### A. Festlegen der Grundkosten

KATEGORIE	GRUNDKOSTEN
Adeptenkraft	1
Bioware	2, -0,5 Essenz
Cyberdeck*	2
Programm / Komplexe Form	1
Cyberware	1, -1 Essenz
Zauber	1
Talisman	1
Ausrüstung	0

\* Höchstens ein Cyberdeck pro Charakter. Die Grundwerte betragen Firewall 1, Zustandsmonitor 6, 1 Würfel bei Matrixhandlung neu werfen, 1 Programm zugleich ausführen

### B. Festlegen von Zusatzeffekten

ZUSATZEFFEKTE	ZUSATZKOSTEN
Verbesserte/schädigende/ magische Wirkung**	+1
Panzerungsvermeidung (nur bei Zaubern)	+1
Schadensreduktion	+1 Punkt pro Punkt Schaden (maximal 3)
Würfelfeffekt (neu Würfeln, usw.)	+1 pro Würfel (maximal 3)
Reaktionsverbesserung (siehe unten)	+1 pro Stufe (maximal 3)
Hinzufügen von Würfeln zum Würfelpool	+1 pro Würfel (maximal 3)

\*\* Kann von der Zustimmung des Spielleiters und der anderen Spieler abhängen; siehe die Liste der magischen Effekte und Kosten unten

## **C. Auswirkung der Essenz**