

RUDE

TROLLISCHER STRASSENSAMURAI



„DU SAGTEST NICHTTÖDLICH.
ER IST NICHT TOT. WIRST DU
HERUMQUASSELN, BIS ER
VERBLUTET IST?“

„ICH MACHE DEN JOB,
ICH WERDE BEZAHLT.“

„...“

SHADOWRUNNER-DOSSIER

SPIEL DIESEN CHARAKTER, WENN DU ES MAGST, DINGE ZU
ZERBRECHEN, AUF DINGE ZU SCHIEBEN UND DICH NICHT
DARUM ZU KÜMMERN, WAS DIE LEUTE ÜBER DICH DENKEN.

LIES DAS ZUERST

Alles, was du lesen musst, sind diese beiden Seiten, dann kannst du mit dem Spielleiter ins Abenteuer eintauchen! Der Rest der Seiten dieses Dossiers erweckt den Charakter auf verschiedene Weise zum Leben, erweitert dein Verständnis vom Spiel und gibt dir die Tabellen, die du benötigst, um das Spiel reibungsloser zu gestalten.

1. DEIN CHARAKTERBLATT

Das bist du, Chummer! All dein Getue und deine Haltung, deine Mängel und Schwächen. Egal, ob du einen Sararimann davon überzeugst, sich von seinen Nuyen zu trennen, ein Ziel zu verfolgen, ohne entdeckt zu werden, oder dein Ziel zu treffen, wenn das Blei um dich herum durch die Luft schwirrt, die Werte hier führen dich zu jeder brillanten Aktion, die du am Tisch ausspielen möchtest.

Wenn auf diesem Blatt etwas steht, das nicht in den Schnellstartregeln enthalten ist, arbeite mit dem Spielleiter zusammen, um es zu erfinden und deinen Charakter zur Legende zu machen!

2. PERSÖNLICHE DATEN

Dein schneller und schmutziger Überblick. Der Name macht den Runner, also sorg dafür, dass er singt. Und dann hast du hier den Metatyp, der für deine Gesamtidentität entscheidend ist. Ob Mensch, Zwerg, Elf, Troll oder Ork, dies wird die Eigenschaften prägen, die dich ausmachen.

3. ATTRIBUTE

Attribute sind das Fundament für deinen Charakter. Hast du einen Körper, der einen Engel in Versuchung führen könnte? Einen Geist, der in der Lage ist, P versus NP zu lösen? Einen Willen, um selbst die dunkelsten Erfahrungen zu überwinden? Du wirst deinen Charakter von diesen Attributen ausgehend zu einem ganzen Shadowrunner ausbauen.

4. INITIATIVE

Zu Beginn des Kampfes würfelst du deine Initiative (1W6) und addierst die Summe zu deinem Initiativrang (10), um deine Initiative zu erhalten. Teile sie dem Spielleiter mit!

HANDLUNGEN

Während einer **Kampfrunde** hast du einen Spielerzug. Deine grundlegende Handlungszuteilung während einer Kampfrunde ist **1 Nebenhandlung** und **1 Haupthandlung**, plus 1 zusätzliche Nebenhandlung für jeden deiner Initiativwürfel (in deinem Fall 1). Die Tabelle **Beispielhandlungen** auf der übernächsten Seite dieses Dossiers beschreibt, welche Handlungen du ausführen kannst und ob sie in die Kategorien Nebenhandlung oder Haupthandlung fallen. Auf der übernächsten Seite enthält die Tabelle **Rudes Beispiel-Handlungen** Handlungen, die auf deinen Charakter zugeschnitten sind, zusammen mit vorberechneten Würfelpools.

5. EDGE UND EDGEPUNKTE

Ein Großteil von *Shadowrun* ist darauf ausgerichtet, Edge zu erhalten und zu nutzen. Dein Edge-Wert gibt an, mit wie vielen Punkten du beginnst, und die Edgepunkte-Leiste kann verwendet werden, um gewonnenes oder ausgegebenes Edge nachzuhalten. In der Tabelle **Edge-Boosts** auf der übernächsten Seite findest du Möglichkeiten, wie du dein Edge für zusätzliche fantastische Leistungen ausgeben kannst.

6. VERTEIDIGUNGSWERT

Dies ist eine Kombination aus Konstitution, getragener Rüstung und anderen Effekten, einschließlich Bodytech und Magie. Er wird mit dem gegnerischen Angriffswert verglichen, um Bonus-Edge zu bestimmen, wenn du versuchst, einem Angriff aus dem Weg zu gehen.

7. FERTIGKEITEN

Wo ihr euer Herz hinlegt, dort werdet ihr gedeihen. Die beste Grundlage schmachtet ohne die Hingabe und Sorgfalt, ihr Fähigkeiten hinzuzufügen. Die Zeit, die du für deine Fertigkeiten aufgewendet hast, verwandelt dich in den Runner, aus dem Legenden gemacht sind, sei es eine Hackerin, ein Waffenschmuggler, eine Zauberschleuder oder was auch immer.

8. BODYTECH

Fleisch und Blut gegen Chrom und Stahl einzutauschen ist in der Sechsten Welt üblich. Du könntest dir eine Datenbuchse in die Schläfe einbauen lassen, um dir

1

SHADOWRUN

2

PERSÖNLICHE DATEN

Name/Wichtigster Deckname				Rude
Metatyp	Troll	Ethnizität	Weiß	
Alter	29	Geschlecht	Männlich	Gewicht
			Größe	2,4 m
				310 kg
Reputation	Fahndungsstufe			
Karma	Gesamtkarma	Sonstiges		

3

ATTRIBUTE

Konstitution	5	Essenz	5,5	
Geschicklichkeit	6	Magie/Resonanz		
Reaktion	6	Initiative	10 + 1W6	
Stärke	6	Matrix-Initiative		
Willenskraft	4	Astrale Initiative		
Logik	4	Selbstbeherrschung	6	
Intuition	4	Menschenkenntnis	8	
Charisma	2	Erinnerungsvermögen	8	
Edge	5	Heben/Tragen	11	
Edgepunkte			Bewegung	5/10/+1
Waffenlos		Verteidigungswert	9	

7

FERTIGKEITEN

Fertigkeit	Stufe	Att	WP	Art	Fertigkeit	Stufe	Att	WP	Art
Athletik	3	G	9	A	Mechanik	2	L	6	A
Einfluss	2	C	4	A	(Schlosser)	+2	G	10	A
Exotische Waffen					Nahkampf	3	G	9	A
(Enterhakenkanone)	3	G	9	A	Wahrnehmung	3	I	7	A
Feuerwaffen	6	G	12	A	Sicherheitssysteme				W
Feuerwaffenhersteller				W	Urban-Brawl-Teams				W

8

BODYTECH

Bodytech	Stufe	Anmerkungen	Essenz
Cyberaugen	2	mit Infrarotsicht, Smartlink	0,2
Reaktionsverbesserung	1		0,3

9

IDS/LEBENSSTILE/WÄHRUNG

Primärer Lebensstil	
Nuyen	3.500¥
Gefälschte IDs/Verknüpfte Lebensstile/Geld/Lizenzen	
Lizenzen	

das Matrix-Surfen zu erleichtern. Oder einen dezenten Cyberarm für mehr Kraft. Oder einen kompletten Haut- und Muskelerersatz. Wie du Fleisch und Chrom kombinierst, liegt ganz bei dir – und dem Preis, den du zu zahlen bereit bist.

RUDES BEISPIEL-HANDLUNGEN/-EIGENSCHAFTEN/-WÜRFELPOOLS

Wahrnehmung: Wahrnehmung + Intuition (Basiswürfelpool: 7)

HANDLUNG	FERTIGKEIT & VERKNÜPFTES ATTRIBUT	BASISWÜRFELPOOL
Fertigkeit Einsetzen, Nahkampf (H)	Nahkampf + Geschicklichkeit	9
Fertigkeit Einsetzen, Fernkampf (H)	Feuerwaffen + Geschicklichkeit	12
Fertigkeit Einsetzen, Exotischer Waffenkampf (H)	Exotische Waffen (Enterhakenkanone) + Geschicklichkeit	9

KAMPFRUNDEN & SPIELERHANDLUNGEN

- **Initiative:** Würfle mit den Initiativewürfeln und addiere die Summe zum Initiativewert.
- **Kampfrunde:** etwa drei Sekunden lang
- Während einer Kampfhandlung kann jeder Teilnehmer 1 Nebenhandlung und 1 Haupthandlung durchführen.
- Spieler erhalten 1 zusätzliche Nebenhandlung für jeden Initiativewürfel, den sie haben.
- Eine Haupthandlung kann verwendet werden, um eine Nebenhandlung durchzuführen. Ein Spieler kann 4 Nebenhandlungen gegen 1 Haupthandlung eintauschen.

BEISPIELHANDLUNGEN

NEBENHANDLUNGEN	HAUPTHANDLUNGEN
Astrale Projektion/Wahrnehmung (J)	Angreifen (I)
Aufstehen (I)	Einfaches Gerät verwenden (I)
Bewegen (I)	Fertigkeit einsetzen (I)
Drohne befähigen (I)	Fingerfertigkeit (J)
Gegenstand fallen lassen (J)	Gegenstand aufheben/ablegen (I)
In Deckung gehen (I)	Genau beobachten (I)
Sich hinwerfen (J)	In ein gerigtes Fahrzeug springen
Smartgun nachladen (I)	Schleichen (J)
	Schnellreden (J)
	Sprinten (I)
	Waffe bereit machen (I)
	Waffe nachladen (I)
	Zauberabwehr/Zauber bannen (J)
	Zauber wirken (I)

KAMPF: SCHRITT FÜR SCHRITT

1. SCHNAPPT EUCH DIE WÜRFEL

Angreifer: Passende Waffenfertigkeit + Geschicklichkeit
Verteidiger: Reaktion + Intuition

2. VERTEILT EDGE

- Vergleicht den Angriffswert der Waffe mit dem Verteidigungswert des Ziels. Wenn einer der beiden um mindestens 4 größer ist als der andere, erhält der Spieler mit dem größeren Wert einen Bonus-Edgepunkt.
- Hat einer der Kämpfer visuelle Verbesserungen oder Ausrüstung, um Umweltsituationen auszugleichen: Regen, Dunkelheit, Überfüllung usw.? Vergleicht und gibt demjenigen einen Edgepunkt, der den Vorteil hat. Wenn es sich ausgleicht, bekommt niemand einen Edgepunkt.
- Überprüft, ob Ausrüstung, die die Edgeverteilung beeinflussen könnte, eine Rolle spielt.

3. WÜRFELT UND GEBT EDGE AUS

- Jede Verwendung von Edge vor der Probe (vor) wird nun angekündigt.
- Würfeln: Zählt die Erfolge und notiert die Patzer.
- Jede Verwendung von Edge nach der Probe (nach) wird nun erklärt.
- Sobald alle Erfolge addiert worden sind, seht nach, ob der Angreifer mehr Erfolge erzielt hat als der Verteidiger. Bei einem Treffer addiert die Nettoerfolge zum Grundschadenswert der Waffe.

4. WIDERSTEHT DEM SCHADEN

- Wenn der Angriff misslungen ist, hört auf.
- Bei einem Treffer würfelt der Verteidiger mit seiner Konstitution eine Schadenswiderstandsprobe. Jede 5 und 6 hebt einen Punkt des verursachten Schadens auf. (Edge kann hier verwendet werden.)

5. FÜHLT DEN SCHMERZ

- Wendet den nach Schritt 4 verbleibenden Schaden auf den passenden Zustandsmonitor an.

PROBEN

Einfache Probe: Fertigkeit + verknüpftes Attribut gegen Schwellenwert

Noch einmal versuchen: Eine Probe zu wiederholen, wenn sich die Umstände nicht geändert haben, führt zu einem Würfelpoolmalus von -2.

Ungeübte Probe: Attribut – 1 gegen Schwellenwert

Erfolge kaufen: Ein Erfolg pro vier Würfel, abgerundet

Noch einmal versuchen: Eine Probe zu wiederholen, wenn sich die Umstände nicht geändert haben, führt zu einem Würfelpoolmalus von -2.

Edge verwenden: Die Regeln für die Verwendung von Edge lauten wie folgt:

- Edge kann nur einmal pro Kampfrunde ausgegeben werden.
- Edge kann bis zu einer Grenze von 7 angesammelt werden.
- Edge, das sich über deinen Attributswert angesammelt hat, verschwindet, wenn du eine laufende Konfrontation abschließt.

Je nachdem, wie viel Edge auf einmal ausgegeben wird, sind verschiedene Boni möglich, s. Tabelle *Edge-Boosts*.

EDGE BOOSTS

1 EDGE

- Würfle 1 Würfel neu (nach)
- Addiere 3 zu deinem Initiativeergebnis (immer)

2 EDGE

- Addiere 1 zu einem einzelnen Würfelwurf (nach)
- Gib einem Verbündeten 1 Edge (immer)
- Negiere 1 Edge eines Gegners (vor)

3 EDGE

- Kaufe einen automatischen Erfolg (immer)
- Heile ein Kästchen Betäubungsschaden (immer)

4 EDGE

- Füge dein Edge-Attribut zum Würfelpool hinzu und lass die 6en explodieren (vor)
- Heile ein Kästchen Körperlichen Schaden (immer)

5 EDGE

- 2en zählen als Patzer für den Gegner (vor)
- Rufe einen speziellen Effekt hervor (immer)

SONDERREGELN FÜR DEN KAMPF

Schergen: Höchster Angriffsproben-Würfelpool und Angriffswert aller Mitglieder sind die Grundwerte der Gruppe. Jedes zusätzliche Mitglied der Gruppe erhöht den Angriffswert um 1. Jedes ungerade Mitglied der Gruppe über das erste hinaus fügt 1 Würfel zum Angriffsproben-Würfelpool hinzu.

Überraschung: Lege eine Probe auf Reaktion + Intuition (3) ab. Misserfolg: Kann in der ersten Kampfrunde nicht handeln und auch kein Edge ausgeben.

Bewegung: Jeder Charakter kann sich in einem Spielzug mit der Nebenhandlung *Bewegen* bis zu 10 Meter weit bewegen. *Sprinten:* 15 Meter pro Runde und lege eine Probe auf *Athletik* + *Geschicklichkeit* ab – jeder Erfolg addiert 1 Meter.

Entfernungskategorien

Sehr nah: 0-3 Meter
Nah: 4-50 Meter
Mittel: 51-250 Meter
Weit: 251-500 Meter
Sehr weit: 501+ Meter

Feuermodus

EM: Eine einzelne Kugel. Keine Änderungen an den Attributen einer Waffe. Beachte, dass in *Waffen-Werteblöcken* EM nie aufgeführt wird; es wird immer angenommen, dass die Waffe diesen Modus beherrscht.

HM: Zwei Kugeln. Senke den Angriffswert um 2 und erhöhe den Schaden um 1.

SM: Vier Kugeln. Enge Salve: senkt den Angriffswert um 4 und erhöht Schaden um 2; Zwei Ziele: teile den Würfelpool zwischen zwei Zielen auf und zähle die Angriffe jeweils wie einen normalen Schuss im HM-Modus.

SHADOWRUN

CHARAKTER Rude
 SPIELER _____
 ANMERKUNGEN _____

PERSÖNLICHE DATEN

Name/Wichtigster Deckname Rude
 Metatyp Troll Ethnizität Weiß
 Alter 29 Geschlecht Männlich Größe 2,4 m Gewicht 310 kg
 Reputation _____ Fahndungsstufe _____
 Karma _____ Gesamtkarma _____ Sonstiges _____

ATTRIBUTE

Konstitution	<u>5</u>	Essenz	<u>5,5</u>
Geschicklichkeit	<u>6</u>	Magie/Resonanz	_____
Reaktion	<u>6</u>	Initiative	<u>10 + 1W6</u>
Stärke	<u>6</u>	Matrix-Initiative	_____
Willenskraft	<u>4</u>	Astrale Initiative	_____
Logik	<u>4</u>	Selbstbeherrschung	<u>6</u>
Intuition	<u>4</u>	Menschenkenntnis	<u>8</u>
Charisma	<u>2</u>	Erinnerungsvermögen	<u>8</u>
Edge	<u>5</u>	Heben/Tragen	<u>11</u>
Edgepunkte		Bewegung	<u>5/10/+1</u>
Waffenlos	_____	Verteidigungswert	<u>9</u>

FERTIGKEITEN

Fertigkeit	Stufe	Att	WP	Art	Fertigkeit	Stufe	Att	WP	Art
Athletik	3	G	9	A	Mechanik	2	L	6	A
Einfluss	2	C	4	A	(Schlosser)	+2	G	10	A
Exotische Waffen	_____	_____	_____	_____	Nahkampf	3	G	9	A
(Enterhakenkanone)	3	G	9	A	Wahrnehmung	3	I	7	A
Feuerwaffen	6	G	12	A	Sicherheitssysteme	_____	_____	_____	W
Feuerwaffenhersteller	_____	_____	_____	W	Urban-Brawl-Teams	_____	_____	_____	W

BODYTECH

Bodytech	Stufe	Anmerkungen	Essenz
Cyberaugen	2	mit Infrarotsicht, Smartlink	0,2
Reaktionsverbesserung	1		0,3

IDS/LEBENSSTILE/WÄHRUNG

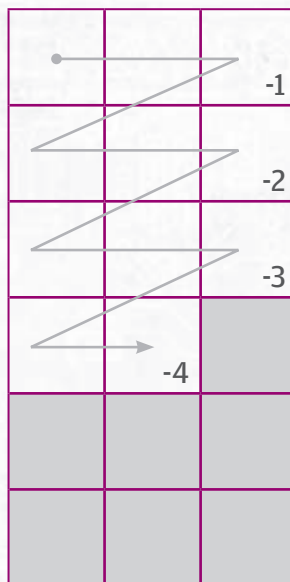
Primärer Lebensstil _____
 Nuyen 3.500€ Lizenzen _____
 Gefälschte IDs/Verknüpfte Lebensstile/Geld/Lizenzen _____

WICHTIGE KAMPF-INFOS

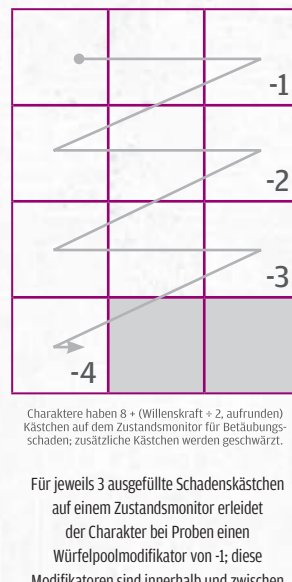
Primäre Panzerung Panzerjacke Stufe _____
Primäre Fernkampfwaffe Ares Desert Strike (Scharfschützengewehr)
Schaden 5K **Modus** HM **Sehr nah** 3 **Nah** 10 **Mittel** 10 **Weit** 10 **Sehr weit** 10
Extras: Munition 14(m), mit Schockpolster, Zielfernrohr
Sekundäre Fernkampfwaffe Ares Predator VI (Schwere Pistole)
Schaden 3K **Modus** HM/SM **Sehr nah** 10 **Nah** 10 **Mittel** 8 **Weit** - **Sehr weit** -
Extras: Munition 15(m), mit Smartgunsystem
Primäre Nahkampfwaffe Schwert (Klingenwaffe)
Schaden 3K **Sehr nah** 9

ZUSTANDSMONITOR

Körperlicher Schaden



Betäubungsschaden



Charaktere haben 8 + (Konstitution + 2, aufrunden) Kästchen auf dem Zustandsmonitor für Körperlichen Schaden; zusätzliche Kästchen werden geschwärzt.

Charaktere haben 8 + (Willenskraft + 2, aufrunden) Kästchen auf dem Zustandsmonitor für Betäubungsschaden; zusätzliche Kästchen werden geschwärzt.

Für jeweils 3 ausgefüllte Schadenskästchen auf einem Zustandsmonitor erleidet der Charakter bei Proben einen Würfelpoolmodifikator von -1; diese Modifikatoren sind innerhalb und zwischen den Zustandsmonitoren kumulativ.

VOR- UND NACHTEILE

Vor-/Nachteil	Anmerkungen	Art
Dermaalagerungen, Hohe Schmerztoleranz, Infrarotsicht, Robust gebaut, Sozial ungeschickt		

CONNECTIONS

Name _____
Hez, Leutnant der Skraacha-Gang/Nachbarschaftswache im Seattler Untergrund
Jimmy Vitello, Manager bei Max's Ironworks und ehemaliger Mafiaschläger
Momma Dot, Besitzerin von BBC Weapon Works

AUSRÜSTUNG

Gegenstand	Stufe/Anmerkungen
Enterhakenkanone	
Kletterausrüstung	
Panzerjacke	+4
Kommlink Sony Emperor	GS 2, DF 1/1