

ZIPFILE

ZWERGISCHE DECKERIN



„WIE KANNST DU EIN SYSTEM
UNTERSTÜTZEN,
DAS UNS DAFÜR BEZAHLT,
ES ZU ZERSTÖREN?“

„EISH! DIESES IC IST WIZ!“

„(TRIUMPHALER VUVUZELA-LÄRM)“

SHADOWRUNNER-DOSSIER

SPIEL DIESEN CHARAKTER, WENN DU ES MAGST, DIE GERÄTE ANDERER
LEUTE ZU HACKEN UND ALS WAFFEN GEGEN SIE ZU WENDEN.

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 Initiativewert (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 **Zipfiles 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		Zipfile	
Metatyp	Zwerg	Ethnizität	Bantu
Alter	23	Geschlecht	Weiblich
		Größe	1,1 m
		Gewicht	36 kg
Reputation		Fahndungsstufe	
Karma	Gesamtkarma	Sonstiges	

3

ATTRIBUTE

Konstitution	5	Essenz	3,7
Geschicklichkeit	3	Magie/Resonanz	
Reaktion	4	Initiative	10 + 1W6
Stärke	4	Matrix-Initiative	
Willenskraft	6	Astrale Initiative	
Logik	6	Selbstbeherrschung	9
Intuition	6	Menschenkenntnis	9
Charisma	3	Erinnerungsvermögen	12
Edge	4	Heben/Tragen	9
Edgepunkte	○○○○○○○○○○	Bewegung	5/10/+1
Waffenlos		Verteidigungswert	8

7

FERTIGKEITEN

Fertigkeit	Stufe	Att	WP	Art	Fertigkeit	Stufe	Att	WP	Art
Cracken	6	L	12	A	Wahrnehmung	3	I	9	A
Elektronik	6	L	12	A	Cyberdeckmodelle				W
Feuerwaffen	2	G	5	A	Deutsches Expressionistenkino				W
Mechanik	2	L	8	A	Matrixsicherheit				W

8

BODYTECH

Bodytech	Stufe	Anmerkungen	Essenz
Cyberbuchse	4	DF 7/6, +2 Matrix-Initiative	2,3

9

MATRIXWERTE

Programme	Ausnutzen, Entschlüsselung, Übertakten

10

IDS/LEBENSSTILE/WÄHRUNG

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



CHARAKTER Zippile
 SPIELER _____
 ANMERKUNGEN _____

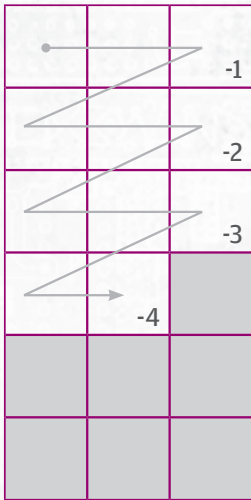
WICHTIGE KAMPF-INFO

Primäre Panzerung Panzerweste Stufe _____
Primäre Fernkampfwaffe Ruger Super Warhawk (Schwere Pistole)
 Schaden 4K Modus HM Sehr nah 8 Nah 11 Mittel 8 Weit - Sehr weit -
 Extras: Munition 6(tr)
Primäre Nahkampfwaffe _____
 Schaden _____ Sehr nah

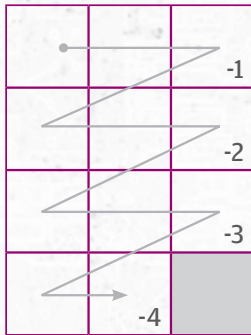
11

ZUSTANDSMONITOR

Körperlicher Schaden



Betäubungsschaden



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.

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

12

VOR- UND NACHTEILE

Vor-/Nachteil	Anmerkungen	Art
Infrarotsicht		
Meistermechaniker		
Mut		
Toxinresistenz		

13

CONNECTIONS

Name
Arclight , Kampfmagier und Koordinator für das neo-anarchistische Shadowrunner-Kollektiv Schwarzer Stern
Casey Connors , Besitzer des Cathode Glow
Jules Maguire , Cascade-Ork-Schmuggler

14

AUSRÜSTUNG

Gegenstand	Stufe/Anmerkungen
Hermes Ikon Kommlink	GS 5, D/F 3/0
Renraku Kitsune Cyberdeck	GS 4, A/S 7/6, 8 Programmslots
Panzerweste	+3

15

DIE MATRIX BENUTZEN: SCHRITT FÜR SCHRITT

Die Tabelle **Die Matrix benutzen: Schritt für Schritt** auf der nächsten Seite führt dich durch den Aufbau deines Würfelpools, während du Handlungen in der Matrix mit deinem Cyberdeck durchführst.

PROBEN

Jedes Mal, wenn du eine Handlung durchführst, bei der es eine Chance für Misserfolg gibt, musst du eine Probe ablegen, bei der du einen Würfelpool generierst, würfelst, um ein Ergebnis zu erhalten, und dann siehst, ob du erfolgreich warst. Es gibt zwei grundlegende Arten von Proben: **Einfache** und **Vergleichende**.

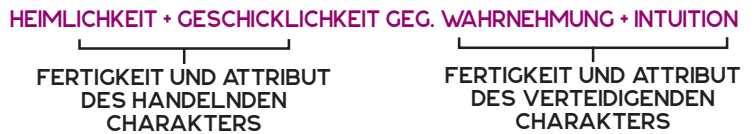
EINFACHE PROBEN

Bei einer Einfachen Probe würfelst du deinen Würfelpool, zählst deine Erfolge und überprüfst, ob du einen vom Spielleiter festgelegten Schwellenwert erreichst oder überschreitest. Eine Einfache Probe wird so geschrieben:



VERGLEICHENDE PROBEN

Bei einer Vergleichenden Probe würfeln zwei Parteien (normalerweise der Spieler als SC gegen den Spielleiter als NSC oder Gegenstand) mit Würfelpools und vergleichen die Anzahl ihrer Erfolge. Derjenige mit den meisten Erfolgen gewinnt. Eine Vergleichende Probe wird so geschrieben:



9. MATRIXWERTE

Du benutzt die Matrix nicht einfach. Du lebst sie. Du existierst in ihr. Und durch diese Programme unterwirfst du sie deinem Willen.

10. ALLES, WAS GLITZERT

Gibst du dem Barkeeper ein Tausend-Nuyen-Trinkgeld im novaheißen neuen Tanzclub? Oder fischst du nach leeren Credsticks und hoffst, dass etwas elektronisches Geld in ihrem Inneren schwimmt, während du in irgendeinem Loch in den Barrrens haust? Fest oder Hungersnot ist allzu oft der Weg des Runners.

11. WICHTIGE KAMPF-INFO

Sicher, du kannst eine ganze Latte an Waffen und Panzerungen besitzen. Aber im Grunde schießt du dich immer auf ein paar Lieblingsstücke ein. Behandle sie gut, und sie werden es dir zurückzahlen. Liebe sie. Gib ihnen einen Namen.

KAMPF: SCHRITT FÜR SCHRITT

Auf der nächsten Seite führt dich die Tabelle **Kampf: Schritt für Schritt** durch den Aufbau deines Würfelpools und das Ablegen einer Vergleichenden Probe, um zu sehen, ob du erfolgreich bist und, wenn nicht, wie du Schaden nimmst.

12. ZUSTANDSMONITOR

Wenn du denkst, dass du auf den fiesen Straßen des Sprawls zurechtkommst, ohne Blut an deinen Krallen zu bekommen, dann ist es an der Zeit, aus den Schatten zu treten. Immer noch hier? Gut. Verwende den Zustandsmonitor, um den Schaden, den dein Geist und dein Fleisch erleiden, und die Konsequenzen nachzuhalten.

13. VOR- UND NACHTEILE

Scheint es immer so, als ob du Dinge kaputt machst? Bemerkst du einen Schnitt erst, wenn sich das Blut sammelt? Oder vielleicht wirst du einfach nie krank. Das sind die zusätzlichen Eigenarten, die nur du an den Tisch bringst – im Guten wie im Schlechten.

14. CONNECTIONS

Du bist, wen du kennst. Wen kannst du für das zusätzliche Wissen, das du brauchst, oder für das Versteck anzapfen, wenn es hart auf hart kommt und du nirgendwo sonst hingehen kannst?

15. AUSRÜSTUNG

Ein Herz aus Stahl und eine schnelle Zunge werden dich aus vielen Situationen herausholen. Aber die richtige Ausrüstung kann in schwierigen Zeiten den Ausschlag geben.

ZIPFILES BEISPIEL-HANDLUNGEN/-EIGENSCHAFTEN/-WÜRFELPOOLS

Wahrnehmung: Wahrnehmung + Intuition (Basiswürfelpool: 9)

HANDLUNG	FERTIGKEIT & VERKNÜPFTES ATTRIBUT	BASISWÜRFELPOOL
Fertigkeit Einsetzen, Fernkampf (H)	Feuerwaffen + Geschicklichkeit	5

ZIPFILES BEISPIEL-MATRIXHANDLUNGEN/-EIGENSCHAFTEN/-WÜRFELPOOLS

HANDLUNG (LEGAL ODER ILLEGAL/ART)	FERTIGKEIT & VERKNÜPFTES ATTRIBUT	BASISWÜRFELPOOL
Ausstöpseln (legal/N)	-	-
Befehl vortauschen (illegal/H)	Cracken + Logik	12
Datei cracken (illegal/H)	Cracken + Logik	12
Datei editieren (legal/H)	Elektronik + Logik	12
Datenspike (illegal/H)	Cracken + Logik	12
Gerät formatieren (legal/H)	Elektronik + Logik	12
Gerät steuern (illegal/H)	Elektronik + Logik	12
Hacken (illegal/H)	Cracken + Logik	12
Host betreten/verlassen (legal/N)	-	-
Icon aufspüren (illegal/H)	Elektronik + Intuition	12
Matrixwahrnehmung (legal/N)	Elektronik + Intuition	12
Übertragung abfangen (illegal/H)	Cracken + Logik	12

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.

ZIPFILES CYBERDECK-PROGRAMME

- **Ausnutzen:** Senkt den Verteidigungswert des gehackten Ziels um 2.
- **Entschlüsselung:** +2 Würfel auf die Handlung Datei cracken.
- **Übertakten:** Addiere 2 Würfel zu einer Matrix-Handlung hinzu. Jede Handlung, die während der Nutzung dieses Programms unternommen wird, gilt als illegal, sodass die Verwendung dieses Programms den Overwatch-Wert erhöht, ebenso wie die Erfolge der Verteidigung.

BEISPIELHANDLUNGEN

NEBENHANDLUNGEN	HAUPTHANDLUNGE
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)

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)

KAMPF: SCHRITT FÜR SCHRITT

1. SCHNAPPT EUCH DIE WÜRFEL

Angreifer: Passende Waffenfertigkeit + Geschicklichkeit

Verteidiger: Reaktion + Intuition

2. VERTEILT EDGE

- Vergleiche 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.? Vergleiche und gebt demjenigen einen Edgepunkt, der den Vorteil hat. Wenn es sich ausgleicht, bekommt niemand einen Edgepunkt.
- Überprüfe, 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.

DIE MATRIX BENUTZEN: SCHRITT FÜR SCHRITT

Matrix-Angriffswert: Angriff + Schleicher

Matrix-Verteidigungswert: Datenverarbeitung + Firewall

1. SCHNAPPT EUCH DIE WÜRFEL

Legale Probe: Elektronik + Logik gegen Schwellenwert

Illegale Probe: Cracken + Logik gegen Schwellenwert

Verteidiger: Firewall + Willenskraft

2. VERTEILT EDGE

- Vergleiche Angriffswert 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 Programme oder Ausrüstung für Bonus-Edgepunkte? Wenn es sich ausgleicht, bekommt niemand einen Edgepunkt.
- Bonus-Edge verschwindet, wenn: man einen Host verlässt; die Matrix verlässt; bei Fokussierung.

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.

4. BESTIMMT DIE WIRKUNG

- Überprüfe die Handlung, die versucht wird, und bestimme die Wirkung basierend auf dieser Handlung.

SHADOWRUN

CHARAKTER Zipfile
 SPIELER _____
 ANMERKUNGEN _____

PERSÖNLICHE DATEN

Name/Wichtigster Deckname Zipfile
 Metatyp Zwerg Ethnizität Bantu
 Alter 23 Geschlecht Weiblich Größe 1,1 m Gewicht 36 kg
 Reputation _____ Fahndungsstufe _____
 Karma _____ Gesamtkarma _____ Sonstiges _____

WICHTIGE KAMPF-INFO

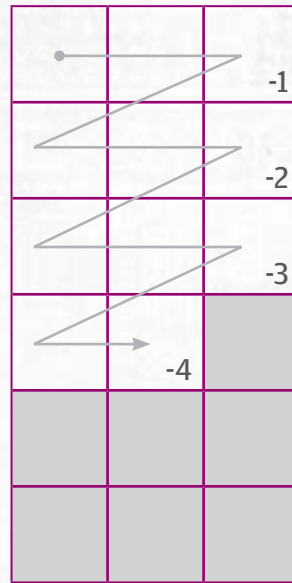
Primäre Panzerung Panzerweste Stufe _____
 Primäre Fernkampf-Waffe Ruger Super Warhawk (Schwere Pistole)
 Schaden 4K Modus HM Sehr nah 8 Nah 11 Mittel 8 Weit - Sehr weit -
 Extras: Munition 6(tr)
 Primäre Nahkampf-Waffe _____
 Schaden _____ Sehr nah _____

ATTRIBUTE

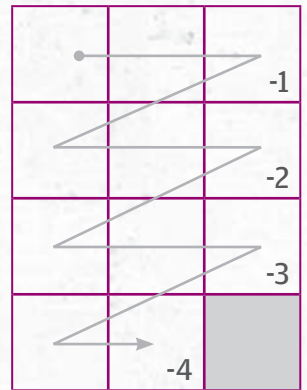
Konstitution	5	Essenz	3,7
Geschicklichkeit	3	Magie/Resonanz	
Reaktion	4	Initiative	10 + 1W6
Stärke	4	Matrix-Initiative	
Willenskraft	6	Astrale Initiative	
Logik	6	Selbstbeherrschung	9
Intuition	6	Menschenkenntnis	9
Charisma	3	Erinnerungsvermögen	12
Edge	4	Heben/Tragen	9
Edgepunkte		Bewegung	5/10/+1
Waffenlos		Verteidigungswert	8

ZUSTANDSMONITOR

Körperlicher Schaden



Betäubungsschaden



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.

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

FERTIGKEITEN

Fertigkeit	Stufe	Att	WP	Art	Fertigkeit	Stufe	Att	WP	Art
Cracken	6	L	12	A	Wahrnehmung	3	I	9	A
Elektronik	6	L	12	A	Cyberdeckmodelle				W
Feuerwaffen	2	G	5	A	Deutsches Expressionistenkino				W
Mechanik	2	L	8	A	Matrixsicherheit				W

BODYTECH

Bodytech	Stufe	Anmerkungen	Essenz
Cyberbuchse	4	DF 7/6, +2 Matrix-Initiative	2,3

VOR- UND NACHTEILE

Vor-/Nachteil	Anmerkungen	Art
Infrarotsicht		
Meistermechaniker		
Mut		
Toxinresistenz		

MATRIXWERTE

Programme Ausnutzen, Entschlüsselung, Übertakten

IDS/LEBENSSTILE/WÄHRUNG

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

CONNECTIONS

Name _____
Arclight, Kampfmagier und Koordinator für das neo-anarchistische Shadowrunner-Kollektiv
 Schwarzer Stern
Casey Connors, Besitzer des Cathode Glow
Jules Maguire, Cascade-Ork-Schmuggler

AUSRÜSTUNG

Gegenstand	Stufe/Anmerkungen
Hermes Ikon Kommlink	GS 5, D/F 3/0
Renraku Kitsune Cyberdeck	GS 4, A/S 7/6, 8 Programmslots
Panzerweste	+3