



SHADOWRUN

PERSÖNLICHE DATEN

Straßenname	Kij	Name	Kinjia			
Metatyp	Dryade	Magie/Resonanz	Zauberer			
Alter	Geschl.	weiblich	Größe	170	Gewicht	65
Strassenruf	0	Schlechter Ruf	0	Prominenz	0	
Karma	2	Gesamt- Karma	2	Essenz	6.0	

EDGE

NUYEN (¥)

5000

PORTRAIT

ATTRIBUTE

	Wert	mod.		Wert	mod.
Konstitution	5	5	Magie	6	7
Geschicklichkeit	4	4	Initiative	4	4 +1W6
Reaktion	2	2	Initiative (Matrix)	4	4 +1W6
Stärke	1	1	Initiative (Astral)	4	4 +1W6
Willenskraft	5	5	Selbstbeherrschung	12	12
Logik	1	1	Menschenkenntnis	9	9
Intuition	2	2	Erinnerungsvermögen	6	6
Charisma	7	7	Heben / Tragen	6	6
Edge	6	6	Bewegung	16	16

VOR-/NACHTEILE

VORTEIL

Analytischer Geist
Feenglanz
Katzenhaft
Magieresistenz
Nachtsicht
Pathogen- und Toxinresist...
Restlichtverstärkung
Schutzgeist
Tierempathie
Zähigkeit
Zauberer

NACHTEIL

Ehrenkodex
Händezittern
Symbiose

ZUSTANDSMONITOR

Geistig

-1

-1

-1

-2

-2

-2

-3

-3

-3

Entzugswiderstand: WIL (5) + CHA (7)

Körperlich

-1

-1

-1

-2

-2

-2

-3

-3

-3

Schaden widerstehen: KON(5) + mod. Panzerungswert

Überz.
Schaden: 5

FERTIGKEITEN

Körperliches Limit: 3				Geistiges Limit: 3				Soziales Limit: 13			
Fertigkeit	Attr.	Stufe	Pool	Fertigkeit	Attr.	Stufe	Pool	Fertigkeit	Attr.	Stufe	Pool
KAMPF				WISSEN							
Knüppel	GES	5	9	Magische Traditionen - Shinto	LOG	2	3				
KÖRPERLICH											
Schleichen	GES	3	7								
Wahrnehmung	INT	1	3								
MAGISCH											
Alchemie	MAG	5	12								
Herbeirufen	MAG	5	12								
Verbannen	MAG	3	10								
TECHNISCH											
Tierführung	CHA	3	10								
SPRACHEN											
Japanisch	INT	2	4								
Englisch	INT	2	4								
Deutsch	INT	2	4								

WAFFEN

Fernkampfwaffe	Pool	Schaden	Präz.	DK	Modus	RK	Muni.
Bogen, Stufe 5	2	2	6	-1	-	0	
Wurfmesser/Shuriken	2	2	0	-1	-	0	

Nahkampfwaffe	Pool	Reichw.	Schaden	Präz.	DK
---------------	------	---------	---------	-------	----

PANZERUNG

Panzerung	P-Wert	Anmerk.
Panzerjacke	12	
Panzerkleidung	6	

Summe 18 Seite 2 von 6

ZAUBER

Magie: 7 Astr. Limit: 13 Tradition: Shinto-Tradition Entzugswiderstand: WIL (5) + CHA (7)

Zauber	Art	Dauer	Reichw.	Entzug	Seite	Zauber	Art	Dauer	Reichw.	Entzug	Seite
Kampfzauber						Illusionszauber					
Betäubungsball	M	S	BF	KS - 3	GRW 286	Tarnung	M	A	BF	KS - 2	SG 116
Eisspeer	P	S	BF	KS - 3	SG 118	Manipulationszauber					
Feuerball	P	S	BF (F)	KS - 1	GRW 287	Projektilabwehr	P	A	BF	KS - 1	SG 130
Todeshand	M	S	B	KS - 6	GRW 287	Tier Beherrschen	M	A	BF	KS - 3	SG 132
Wahrnehmungszauber											
Telepathisches Netz	M	A	B	KS	SG 138						
Wahrheit Prüfen	M	A	B	KS - 2	GRW 294						
Heilzauber											
Heilen	M	P	B	KS - 4	GRW 282						

CONNECTIONS

Straßenname	Art	Loy.	Einfl.	Gef.
Angel	fixer	2	2	

LEBENSSTILE

Lebensstil	Art	Kosten	Monate
Unnamed Reisender	Reisender	6000¥	2

SINS

Name	Qualität
------	----------

GELD / LIZENZEN

Nuyen (¥): 5000

BODYTECH

Bodytech	Stufe	Essenz	Seite
----------	-------	--------	-------

Akt. Essenz (6,0) = 6 - Loch (0,0) - Summe Bodytech 0.0

FAHRZEUG

Fahrzeug	Handling
Beschleunigung	Geschwindigkeit
Pilot	Rumpf
Panzerung	Sensor
Anmerkungen	

KOMMLINK

Modell	Sony Emporer		
Gerätestufe	2	Angriff	2
		Datenverarbeitung	2
Programme (max. gleichz. 1)		Firewall	2

Matrix-Zustandsmonitor (9)

KOMMLINK

Modell		
Gerätestufe	Angriff	Schleicher
	Datenverarbeitung	Firewall
Programme		

Zubehör

Matrix-Zustandsmonitor (12)

AUSRÜSTUNG

Name	Anzahl	Seite	Name	Anzahl	Seite
Panzerjacke	1	GRW 440			
Panzerkleidung	1	GRW 440			
Sony Emporer	1	GRW 442			
Stim-Patch, Stufe 1	4	GRW 455			

MAGISCHE AUSRÜSTUNG

Name	Anzahl	Seite	Name	Anzahl	Seite

GEISTER / SPRITES

Name	Stufe	Dienste	Anmerkung	Seite

UNNAMED REISENDER

Art	Reisender	Kosten	6000¥
Monate	2	SIN	
Optionen			
	keine		

DROHNEN

Anz	Drohne	Handling	Geschw	Beschl	Rumpf	Panzerung	Pilot	Sensor	Seite

FERNKAMPFWAFFEN

[illegible]

Wurfmesser/Shuriken	Pool	2	Schaden	2K	Präz.	0	DK	-1	Modus	-	RK	0	Muni.
----------------------------	------	---	---------	----	-------	---	----	----	-------	---	----	---	-------

[illegible]

Falls alle Wurfmesser oder Shuriken, die ein Charakter in einer einzigen Kampfrunde wirft, kabellos sind und er ein Smartlink hat, erhält jedes Messer nach dem ersten, das er in dieser Kampfrunde auf ein bestimmtes Ziel wirft, einen Würfelpoolbonus von +1, da die Messer automatisch Informationen über Wind- und atmosphärische Bedingungen einholen und ihre Flugbahn entsprechend anpassen.

Der Charakter erhält also keinen Bonus für den ersten Wurf, einen Bonus von +1 auf den zweiten Wurf, einen Bonus von +2 auf den dritten Wurf usw. (sofern alle drei Messer auf dasselbe Ziel geworfen werden).

Einbauten

MUNITION

Name	Anzahl	Seite	Name	Anzahl	Seite

NAHKAMPFWAFFEN

ÜBRIG VON ERSCHAFFUNG -

	<div><div>Belohnungen</div><div>ÜBRIG VON ERSCHAFFUNG</div><div>Karma: 2, + ¥5000</div></div>	<div>Steigerungen:</div>
--	---	--------------------------

