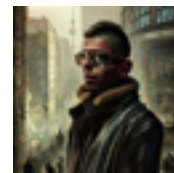


Character

Leon Blumental (Trotz)

type	Mundane Persona	Muttersprache	Deutsch
Geschlecht	männlich	Date of birth	20.08.40
Straßen Ruf	5	Schlechter Ruf	0
Height	185 cm	Weight	91 kg
Karma erworben	53	Momentanes Karma	13

Spezies Mensch



Attributes

Konstitution	4
Geschicklichkeit	6(8)
Reaktion	5(7)
Stärke	3(5)
Willenskraft	2
Logik	2
Intuition	5
Charisma	2
Edge	6
Essenz	1.5
Initative	12+3w6
Panzer	4
Selbstbeherrschung	4
Menschenkenntnis	7
Errinerungsvermoegen	4
Lifting/Carrying	75/50
Movement	16/32/2
Koerperlich	7
Geistig	4
Sozial	3

Zustand Körperlich

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>		

overflow

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------

Zustand Geistig

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Fertigkeiten

Fertigkeits Gruppe Athletics	1		
Fertigkeit Akrobatik	1	Ges	9
Fertigkeit Laufen	1	Stä	6
Fertigkeit Schwimmen	1	Stä	6
Fertigkeits Gruppe Influence	1		
Fertigkeit Gebräuche	1	Cha	3
Fertigkeit Führung	1	Cha	3
Fertigkeit Verhandlung	1	Cha	3
Fertigkeit Klingenwaffen	5	Ges	13
Fertigkeit Waffenloser Kampf	3	Ges	11
Fertigkeit Pistolen	3	Ges	11
Fertigkeit Schnellfeuerwaffen	5	Ges	13
Fertigkeit Schleichen	2	Ges	10
Fertigkeit Fingerfertigkeit	1	Ges	9
Fertigkeit Geschütze	1	Ges	9
Fertigkeit Schwere Waffen	1	Ges	9
Fertigkeit Schlosser	1	Ges	9
Fertigkeit Bodenfahrzeuge	1	Rea	8
Fertigkeit Wahrnehmung	3	Int	8
Fertigkeit Wurfaffen	2	Ges	10
Wissensfertigkeit Fehler	2	Int	7
Wissensfertigkeit Berliner	1	Int	6
Gerüchteküche			
Sprachfertigkeit Französisch	1	Int	6
Sprachfertigkeit Italienisch	1	Int	6
Sprachfertigkeit Englisch	2	Int	7
Wissensfertigkeit Streetgangs Berlin	2	Int	7
Wissensfertigkeit Feuerwaffen	2	Log	4
Wissensfertigkeit Kampftaktiken	1	Log	3
Wissensfertigkeit Bars und Clubs	2	Int	7

Eigenschaften

Zähigkeit	9
Beidhändigkeit	4
Bewegungstalent	7
Schnellheilung	3
Verpflichtung (unangenehm)	-6

Cyberware

Cyberware Smartlink, Smartgunverbindung	0	0	-0.2
Cyberware Kompositknochen (Aluminium)	0	0	-1.0
Cyberware Cyberaugen-Basissystem	3	12	4 -0.4
Cyberware Enhancement Blitzkompensation			1
Cyberware Enhancement Restlichtverstärkung			1
Cyberware Enhancement Infrarotsicht			2
Cyberware Enhancement Sichtverbesserung	2		2
Cyberware Enhancement Sichtvergrößerung			2
Bioware Synapsenbeschleuniger	2		-1.0
Bioware Schadenskompensator	4		-0.4
Bioware Muskelverstärkung	2		-0.4
Bioware Muskelstraffung	2		-0.4
Bioware Orthoskin	2		-0.5
Bioware Thrombozytenfabrik			-0.2

Inventar

Nahkampfwaffe Katana	SR5	422
Kleidung Panzerjacke	SR5	437
Gegenstand Helm	SR5	438
Gegenstand Brecheisen	SR5	447
Credstick Standard	SR5	443
Credstick Standard	SR5	443

Modifications

Geschicklichkeit	2
Heilung	2
Schadenswiderstand	3
Essenz	-450
Initativ Wuerfel	2
Eigenschaften Bewegungstalent	4
Restlichtverstaerkung	1
Reaktion	2
Panzer	4
Stärke	2
Infrarot	1

Vertäge

Lifestyle Mittelschicht	
01.01.65 1 month	5.000 ¥/5.500 ¥
Lifestyle Option Garage	500 ¥

SinLicense

Sin Faked SIN 3	3 true	7.500 ¥
Sin Faked SIN 2	2 true	5.000 ¥
Lizenz Gun Licence 3	3 Faked SIN 3	2.400 ¥
Lizenz Driver Licence 3	3 Faked SIN 3	2.400 ¥

Connections

	influence	loyalty
Markus (Gangers & street scum)	2	2
Peter (Türsteher)	1	1
Ritchy (Schieber)	3	2
Wolf (Kopfgeldjägerin)	0	1

Bodenfahrzeug Yamaha Growler (Off-Road Bike)

Geschwindigkeit	3	Vehicle damage
Beschleunigung	1	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Handling	3	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Pilot	1	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Sensor	1	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Rumpf	5	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Panzer	5	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

Credstick Gold	SR5 443
Nahkampfwaffe Überlebensmesser	SR5 422
Feuerwaffe Ares Alpha	SR5 428
Feuerwaffe Ares Predator V	SR5 426
Feuerwaffe Ingram Smartgun X	SR5 427
Munition: Standardmunition (Reichweite Schwere Pisolen) 290	SR5 434
Munition: Standardmunition (Reichweite Submachine Guns) 435	SR5 434
Munition: Standardmunition (Reichweite Assault Rifles) 761	SR5 434
Granate Schockgranate [3]	SR5 435
Granate Granate: IR-Rauch [10]	SR5 435
Gegenstand Survival-Kiste	SR5 449
Gegenstand Camouflageseil (100m)	SR5 449
Gegenstand Dietrich-Set	SR5 448
Gegenstand Handschellen, Metall	SR5 447
Gegenstand Mikro-Transceiver	SR5 441
Gegenstand Mini-Schweißgerät	SR5 448
Gegenstand Mini-Schweißgerät Benzin	SR5 448
Gegenstand Atemschutzmaske	SR5 449
Gegenstand Schnellziehholster	SR5 432
Gegenstand Automatischer Dietrich 3	SR5 447
Gegenstand Tarnholster	SR5 431
Gegenstand Störsender, Area 4	SR5 441
Gegenstand RFID-Löscher	SR5 441
Gegenstand Handschellen, Metall	SR5 447
Gegenstand Handschellen, Metall	SR5 447
Kleidung Actioneer Geschäftsanzug	SR5 437
Gegenstand Endoskop	SR5 444
Gegenstand Myomerisches Seil (10m)	SR5 449
Gegenstand Medkit 6	SR5 450
Gegenstand Medkit-Nachfüllpack	SR5 450
Munition: Gelgeschosse (Reichweite Schwere Pisolen) 50	SR5 434
Munition: Gelgeschosse (Reichweite Submachine Guns) 100	SR5 434
Munition: Gelgeschosse (Reichweite Assault Rifles) 134	SR5 434
Munition: Explosivgeschosse (Reichweite Submachine Guns) 100	SR5 434
Munition: Explosivgeschosse (Reichweite Schwere Pisolen) 100	SR5 434
Munition: Explosivgeschosse (Reichweite Assault Rifles) 200	SR5 434
Streifen Ares Predator V (0/15)	SR5 433
Streifen Ares Predator V (0/15)	SR5 433
Streifen Ares Alpha (0/42)	SR5 433
Streifen Ares Alpha (0/42)	SR5 433
Streifen Ingram Smartgun X (0/32)	SR5 433
Streifen Ingram Smartgun X (0/32)	SR5 433
Gegenstand Slap Patch, Stim Patch	SR5 451
Munition: APDS (Reichweite Schwere Pisolen) 15	SR5 434
Streifen Ares Predator V (0/15)	SR5 426
Credstick Bargeld Beutel	SR5 443
Credstick Beglaubigter Credstick Sealter Krupp 10000	SR5 443
Credstick Beglaubigter Credstick Sealter Krupp 10.000	SR5 443
Credstick Beglaubigter Credstick Sealter Krupp 2500	SR5 443

Credsticks

Credstick Standard

unset Initale Transaction von 5695.

Saldo 5.695 ¥
5.695 ¥

Credstick Standard

Saldo **0 ¥**

Credstick Gold

Saldo **0 ¥**

Credstick Bargeld Beutel

08.11.64	Job Blutmagier	333.350 ¥
13.11.64	An Mutter und Gruppe	-30.000 ¥
15.11.64	250 g Gold	¥
29.11.64	-25G Gold für mutter	¥
29.12.64	Benzin für den Eintritt	-110 ¥
02.12.64	Bezahlung job	5.000 ¥
03.12.64	für Day	-5.000 ¥
03.12.64	Lebensstil	-8.250 ¥
04.12.64	Für Bier	-1.500 ¥
06.12.64	Für Markus	-2.000 ¥
06.12.64	für Markus	-1.000 ¥
	Saldo	290.490 ¥

Credstick Beglaubigter Credstick Sealter Krupp 10000

04.12.64	inital	10.000 ¥
01.02.65	Pay for Lifestyle Mittelschicht	-5.500 ¥
	Saldo	4.500 ¥

Credstick Beglaubigter Credstick Sealter Krupp 10.000

04.12.64	inital	10.000 ¥
	Saldo	10.000 ¥

Credstick Beglaubigter Credstick Sealter Krupp 2500

04.12.64	inital	2.500 ¥
	Saldo	2.500 ¥

Changes

Date	Änderung an Charakter	Change	Karma Kosten
02.11.64	31.07.23	Karma Gaint : 3	3
04.11.64	08.10.23	Karma Gaint : 6	6
22.11.64	27.01.24	Attribute Change Charisma Basis 1->2	-10
15.11.64	03.12.23	Karma Gaint : 5	5
unset	unset	Attribute Change Willenskraft Basis 2->3	-15
01.12.64	10.03.24	Karma Gaint : 6	6
04.12.64	09.06.24	Karma Gaint : 7	7
06.12.64	13.07.24	Karma Gaint : 10	10
07.12.64	22.12.24	Karma Gaint : 3	3
07.12.64	22.12.24	Attribute Change Edge Basis 5->6	-30
08.12.64	29.04.25	Karma Gaint : 4	4
unset	unset	Attribute Change Stärke Basis 3->4	-20
10.02.65	21.06.25	Karma Gaint : 9	9

diary

02.11.64	Karma Gaint : 3
02.11.64	Ich war so unterwegs, oben bei der Sealda Krupp Archologie. Da sehe ich doch wie ein Hubschauber hinter einen 'Flugweise' hereilt.
04.11.64	Karma Gaint : 6
04.11.64	Attribute Change Charisma Basis 1->2
	08.11.64 - 14.11.64
	16.11.64 - 22.11.64
15.11.64	Karma Gaint : 5
15.11.64	Wir machen einen spotanen run, in dem wir versuchen ein paar chummers zu Retten aus einem ehemaligen Versteckten Lager,, wir bekommen ein wenig Gold, aber das Lager wird von sog. 'cleanern' gesprengt. Die chummer sind verloren.
22.11.64	Attribute Change Willenskraft Basis 2->3
	22.11.64 - 29.11.64
	09.12.64 - 21.12.64
29.11.64	Ich bin im Freudenstand mit den anderen, da lerne ich Wlof kenn. Wir veribingen die Nacht.
30.11.64	Wir treffen uns mit John's Sohn. Wir sollen Nimbuen Salamander brefeien die aisgewilderd werden sollen. Es gibt schlappe 5.000 und ich mochte Johns Sohn noch nie.
01.12.64	Wir dringen in das Anwesen ein, kämpfen uns vom Dach runter und clearen. Johnson kommt und verläd. Die Proteussicherheit schickt ein Wagen, wir schlagen sie in die Flucht und entkommen bevor die Prometheus verstärkung kommt.
01.12.64	Karma Gaint : 6
03.12.64	Triene verschafft uns einen Job, wir sollen ein geheimes Labor in Strausberg infiltrieren, um einen Helm Prototypen zu extrahieren. Das Labor ist verriegelt (containment protocol), und durch den Matrixcrash vergessen worden. Wir schweißen die Außentüten auf, öffnen das Magschloss und fnden eine Szene der Verwüstung. Am Ende kämpfen wir gegen verwandelte Kreaturen (Werwölf artig), ich werde hart verwundet, Lebe nur weiter Dank der Trobozytenfabrik, mein Edge ist verbraucht und muss ein StimPatch nehmen. Wir kommen, zwar arg geschunden, lebend wieder raus. Aron heilt 6 meiner 9 Körperlichen Schäden. Wir fahren zu Bron und machen den Deal klar. Nach einer Stunde bekomme ich die 5 Geistigen Schäden wieder die ich per Stimpatch gesenkt habe. Damit werde ich bei Bron ohnmächtig, und haben 6 Körperliche Schäden.
04.12.64	Karma Gaint : 7
04.12.64	Ich verbringe zwei Tage im Bett und kuriere meine Wunden.
06.12.64	Wir sind auf der Suche nach Essen, nach dem das Bier alle ist. Wir haben gehört das in Pankow Essen verteilt wird. Wir wandern da hin. Dort sind wir dabei wie das BKA den Shattennexus Stürmt. Ich kann 11Phasen Aron Retten und wir enkommen mir einer unbekannten die sich als übrig geblieben "Terroristin" entpupt, wir dagen ihr zu sie nach Brandenburg zu bringen.
06.12.64	Karma Gaint : 10
07.12.64	Um sie nach Brandenburg zu bringen oder weiter gehen wir zusammen zu den Russen in den Osramhöfen. Da bekommen wir einen Job den wir zu erledigen haben. Am Westhafen sollen wir ein Lagerhaus abfackeln und ein paar 'Gefäschte' Produkte bergen. Wir dringen mühelos ein ein aber werden vom Sicherheitsdienst überrascht. Wir Fackeln das Lagerhaus ab und flüchten in den Keller. Wir finden keinen Ausgang aber wir finden eine Bombe die von 13Pahsen Aron entschäft wird. Dann finden wir doch einen Ausgang, wir schalten dei Wachmänner aus und fliehen auf das nächste Grundstück. Wir kehren zu den Russen zurück und alles ist soweit klar. Wir begleiten sie weiter nach Nürnberg.

07.12.64	Karma Gaint : 3
08.12.64	Wir holen die Sachen von Anarchist aus dem Ostbahnhof. Wir bemerken drei Gestalten auch einen Watcher bemerken wir. Di-ePersonen sind keine Gang mitglieder. Ihi: 27 Ich stehe neben dem P1 und der gibt sich als BIS zu erkennen, bevor er versucht auf mich zu schießen. Ich schieße zuerst. Mache 6 Kreutz. Dann schießen er und seine zwei Kollegen auf mich und ich habe 8 geistige Kreutze und muss erstmal fliehen. Ini: 22 Person 3 schießt auf mich ich habe also 9 Geistige und 2 Körperlich Schaden. Ich werde bewusstlos vor dem Schließfach. Day versorgt mich mit einem stimpmpatch, ich habe 3 Geistige und 2 Körperlich. Bin wieder im Spiel. Mi 25/18 13 Phasen Aran erledigt den letzten Tagen. Dann Fliehen wir. Wir fahren nach Führt. Corp shark ist ihr Kontakt. Bundesamt für innere Sicherheit. Einheit 13
08.12.64	Karma Gaint : 4
21.12.64	Attribute Change Stärke Basis 3->4 21.12.64 - 17.01.65
09.02.65	Es geht weiter mit Geschichte: Polen hat einen Aufstand: Die Russen werden vertrieben. WiFi kommt. 7. 2. Schlasgzeile: Die Fetten Jahre sind vorbei 17.1. Cross verkauft Hm u Aktien Proteus hat die 4 Aktien gekauft Montag 9.2. E t arsch Kalt -20° Markus kommt vorbei und erinnert mich das ich der Gemeinschaft noch was schulde Knorke such uns, oder hätte einen Job. Eine platin in blonde Orkin . Wir gehen ins Neulich. Wir trinken was nettes. Knorke braucht ein Flugzeug wieder das „falsh" benutzt werden soll. Ein 6 sitzige Flugzeug. Wir sollen die Leute ausschalten ohne sie umzubringen. 15.000 E 10-15 Mann stark die rote Barone am Flughafen Gato. Wir holen noch mal ein paar Infos ein. Dann packen Wir die Sachen und fahren am 10.2. Zum Flughafen. Da scheint eine Party zu sein. Wir eindecken den Hangar. Phasen Aron untersucht Astral. Er findet 9 der Typen. Wir schleichen uns unsichtbar an und schalten die ersten Wachen aus. Dann knacken wir das schloss und schalten die anderen aus. Alles klappt gut. Knorke hat einen folge Job. Rein, laufen und raus. Auf einer Insel, da machen wir mit.
10.02.65	Karma Gaint : 9
01.02.65	Pay for Lifestyle Mittelschicht

Notes

Katana

Das legendäre zweihändige Schwert der Samurai. Das Katana ist nicht nur zum Synonym für Straßensamurais, sondern sogar für Shadowrunner im Allgemeinen geworden, zumindest in den Trids: Jeder hat dort ein Katana, vom Dekker bis zum Magier. Aber nur weil diese Waffe ein blödes Klischee ist, macht sie das nicht weniger gefährlich oder weniger hilfreich in einem Kampf.

Panzerjacke

Die beliebteste Panzerung auf den Straßen gibt es in allen Stilen, die man sich nur vorstellen kann. Sie bietet guten Schutz, ohne zu viel Aufmerksamkeit auf sich zu ziehen. Aber denken Sie nicht einmal daran, sie auf einer Dinnerparty zu tragen.

Helm

Helme gibt es in vielen verschiedenen Formen und Größen, und sie schützen die Rübe vor Verletzungen. Sie haben eine Kapazität von 6, um mit Zubehör wie Trodennetzen und Sichtverstärkungen ausgerüstet zu werden.

Brecheisen

Ein Brecheisen verdoppelt die effektive Stärke eines Charakters, wenn er versucht, eine Tür oder einen Behälter aufzubrechen.

Überlebensmesser

Eine hochwertige Klinge – gerade auf der einen Klingenseite, gezahnt auf der anderen – mit mehreren Zubehörteilen, einschließlich einem GPS, einem Multitool im Miniaturformat, einem Mikrofeuerzeug und einem verborgenen Fach im Griff. Die Seiten der Klinge sind mit einer ungiftigen Chemikalie behandelt, die die Klinge im inerten Zustand schwärzt, um unerwünschte Lichtbrechungen zu vermeiden aber aktiviert werden kann, um für zwei Stunden phospho- reszierendes Licht zu erzeugen. Alle Messer können Fleisch schneiden, aber ein Überlebensmesser ist besser darin, Seil und Holz zu schneiden oder anders als Werkzeug eingesetzt zu werden. Das Überlebensmesser ist die Art von Spielzeug, das jeder Profi braucht.

Ares Alpha

Das Alpha wurde speziell für die Firewatch-Spezialeinheiten von Ares entwickelt und ist seitdem auf der ganzen Welt ein Bestseller, der sogar von den Special Forces der UCAS verwendet wird. Teilweise liegt das an seiner außergewöhnlich hohen Markenwiedererkennung, andererseits natürlich auch an seinem Unterlauf-Granatwerfer, dem Smartgunsystem und einem teuren Kammerdesign, das 2 Punkte Rückstoßkompensation gewährt.

Ares Predator V

Die neueste Generation der – besonders bei Söldnern und Shadowrunnern – beliebtesten Handfeuerwaffe der Welt. Die Ares Predator V verfügt über eine verbesserte Ergonomie und Handhabung sowie ein integriertes Smartgunsystem. Einige Leute sagen, dass die Ares Predator V nicht besser sei als andere Pistolen ihrer Klasse, aber niemand kann bestreiten, dass sie eine bessere Markenwiedererkennung hat

Ingram Smartgun X

Eine Knarre der Spitzenklasse. Die Ingram Smartgun ist seit den 2050ern als Waffe der Wahl vieler legendärer Straßensamurai berühmt und ist mit einem Gasventilsystem 2, einem Smartgunsystem, einer ausziehbaren Schulterstütze und einem integrierten Schalldämpfer ausgestattet.

Schockgranate [3]

Diese „Betäubungs“-Granaten explodieren in einem blendend hellen Licht und mit einer lauten Druckwelle, die sich gleichmäßig über einen Radius von 10 Metern ausbreitet.

Granate: IR-Rauch [10]

Diese Granate ist identisch mit der Rauchgranate, außer dass der Rauch heiße Partikel enthält, die Infrarotsicht behindern. Wenden Sie die Sichtbarkeitsmodifikatoren für IR-Rauch (S. 176) an. Die Wolke existiert für etwa 4 Kampfrunden (kürzer bei Wind, länger in geschlossenen Räumen mit schlechter Lüftung, nach Maßgabe des Spielleiters).

Suvival-Kiste

Eine Auswahl von Überlebensausrüstung in einer widerstandsfähigen Tasche. Enthält ein Messer, ein Feuerzeug, Streichhölzer, einen Kompass, eine leichte Isolationsdecke, Nahrungsriegel für mehrere Tage, eine Wasserreinigungseinheit und noch mehr. Gut für die Notfalltasche.

Camouflageseil (100m)

Camouflageseil bis zu 400 Kilogramm.

Dietrich-Set

Diese mechanischen Einbruchswerkzeuge sind in den letzten Jahrhunderten nur marginal verbessert worden. Sie sind notwendig für das Knacken von mechanischen Schlössern.

Mikro-Transceiver

Dieses klassische Kurzstrecken-Kommunikationsgerät wird von Profis seit den 2050ern geschätzt. Er tut nichts Besonderes, sondern lässt einen einfach per Stimme mit anderen Mikro-Transceivern und Kommlinks – die man selbst (und die andere Person) auswählt – innerhalb einer Entfernung von einem Kilometer kommunizieren. Der Mikro-Transceiver besteht aus einem Ohrstöpsel und einem selbst haftenden subvokalen Mikrofon (S. 443), die beide in schwer zu entdeckenden Designs erhältlich sind.

Mini-Schweißgerät

Dieses tragbare Schweißgerät erzeugt einen kleinen Lichtbogen, um Metalle zu schmelzen, entweder um durch Metall zu schneiden oder sie zusammenzuschweißen. Seine Energiequelle reicht für 30 Minuten Betrieb. Der Lichtbogen erzeugt zwar eine große Hitze, ist aber viel zu klein, um eine gute Waffe abzugeben (das wäre, als würde man versuchen, jemanden mit einem Feuerzeug zu stechen). Das Mini-Schweißgerät hat einen Schadenscode von 25, wenn man es verwendet, um durch Barrieren zu schneiden.

Atemschutzmaske

Eine Atemschutzmaske ist eine Filtermaske, die über Mund und Nase getragen wird und vor Toxinen mit Inhalationsvektor schützt (s. Toxine, S. 410). Sie addiert ihre Stufe zu Toxinwiderstandspunkten gegen Toxine mit Inhalationsvektor.

Schnellziehholster

Dieses leicht zugängliche Holster kann jede Waffe aufnehmen, die nicht größer als eine Automatikpistole ist. Es senkt den Schwellenwert für das Schnellziehen der geholsterten Waffe um 1 (s. Schnellziehen, S. 167).

Automatischer Dietrich 3

Diese Sperrpistole ist eine schnelle und effektive Methode, um mechanische Schlösser zu umgehen. Die Stufe des Automatischen Dietrichs wird zum Limit des Charakters addiert, wenn er ein mechanisches Schloss knackt.

Tarnholster

Dieses kleine Holster kann am Fußknöchel, am Unterarm, im Kreuz oder sonst wo getragen werden, wo es unwahrscheinlich ist, dass man es entdeckt. Das Tarnholster addiert einen Modifikator von -1 zum Tarnmodifikator (S. 422) des Gegenstands. Nur Pistolen und Taser passen in ein Tarnholster.

Störsender, Area 4

Dieses Gerät flutet den Äther mit elektromagnetischen Störsignalen, um WiFi- und Funkkommunikation zu blockieren. Der Störsender erzeugt einen Rauschenwert in Höhe seiner Gerätestufe. Der Bereichsstörsender beeinflusst einen kugelförmigen Bereich – seine Stufe wird alle 5 Meter vom Zentrum des Bereichs um 1 gesenkt. Der zielgerichtete Störsender beeinflusst einen kegelförmigen Bereich mit einem Winkel von 30 Grad – seine Stufe wird alle 20 Meter vom Zentrum des Bereichs um 1 gesenkt. Der Störsender beeinflusst alle Geräte (und Personas auf diesen Geräten) in seinem Störbereich. Wände und andere Hindernisse können das Störsignal an der Ausbreitung hindern oder seine Wirkung abschwächen (nach Maßgabe des Spielleiters). Für Geräte, die keine Matrixhandlungen ausführen, gilt: Wenn der Rauschenwert des Störsenders höher ist als die Gerätestufe (plus Rauschunterdrückung) eines Geräts im Wirkungsbereich, verliert dieses Gerät so lange seine WiFi-Funktionalität – was zum Beispiel Kommlinks für die Kommunikation nutzlos machen kann.

RFID-Löcher

Dieses Handgerät erzeugt ein starkes elektromagnetisches Feld, das perfekt für das Ausbrennen von RFID-Chips und anderer ungeschützter Elektronik ist. Es ist wahrscheinlich stark genug, um ein Kommlink zu zerstören, und man sollte es – nur für den Fall der Fälle – auch nicht zu nahe an sein Cyberdeck lassen. Wenn man den Löcher in eine Entfernung von maximal 5 Millimeter zu einem elektronischen Gerät bringt und den Knopf drückt, erleidet das Gerät 10

Kästchen Matrixschaden (dem normal widerstanden wird). Die extrem kurze Reichweite macht es schwierig, den RFID-Löscher gegen Ziele wie Fahrzeuge, die meisten Drohnen, Magschlösser und Cyberware anzuwenden (und zu dem Zeitpunkt, an dem man sie geöffnet hat, um an die Elektronikinnereien zu kommen, hat man sowieso schon eine Menge Schaden angerichtet). Der RFID-Löscher hat eine Ladung und kann an einer Steckdose in nerhalb von 10 Sekunden wiederaufgeladen werden.

Handschellen, Metall

Normale Metallhandschellen (Panzerung 16, Struktur 2) verfügen über ein mechanisches oder ein WiFi-kontrolliertes Schloss (s. Barrieren, S. 196).

Handschellen, Metall

Normale Metallhandschellen (Panzerung 16, Struktur 2) verfügen über ein mechanisches oder ein WiFi-kontrolliertes Schloss (s. Barrieren, S. 196).

Actioneer Geschäftsanzug

Dieser diskret gepanzerte Geschäftsanzug ist bei Mr. Johnsons, Unterhändlern und Schiebern beliebt, die hochklassigen Schutz gepaart mit Stil haben wollen. Er enthält ein Tarnholster (S. 436) im Jackett.

Endoskop

Dieses Glasfaserkabel ist mindestens einen Meter lang, wobei die ersten 20 Zentimeter auf jeder Seite aus myomerischem Seil (S. 454) und einer optischen Linse bestehen. Es erlaubt dem Benutzer, um die Ecke, unter Türspalten hindurch oder in enge Spalte hineinzuschauen. Endoskope sind in mehreren Längen erhältlich, allerdings können längere Segmente unhandlich sein.

Myomerisches Seil (10m)

Dieses Seil besteht aus einer speziellen Myomerfaser und kann (bis zu einer maximalen Länge von 30 Metern) ferngesteuert bewegt werden. Zum Beispiel kann man es sich wie eine Schlange um ein Hindernis winden oder sich an einen Vorsprung binden lassen. Das Seil bewegt sich mit einer Rate von 2 Metern pro Kampfrunde.

Medkit 6

Das Medkit enthält Medikamente, Verbände, Werkzeuge und ein (redseliges) Arzt-Expertensystem, das den Nutzer bezüglich der Behandlung der gängigsten medizinischen Notfälle (einschließlich Knochenbrüchen, Schusswunden, chemischen Wunden und Vergiftung sowie der Be-

Slap Patch, Stim Patch

8x

Yamaha Growler (Off-Road Bike)

Dies ist ein unverwüstliches Geländemotorrad, das bei Motocrossrennen und anderen Extremsportevents genutzt wird. Foto- und Videoaufnahmen zeigen das Motorrad und seinen Fahrer meistens staub- und schlamm verkrustet. Es ist beliebt bei Leuten, die nach einem Kick suchen, Wildnisfans und Drogenschmugglern, die nur wenig Frachtraum brauchen.