

Konstitution	4	Selbstbeherrschung	4	Körperlich		Geistig	
Geschicklichkeit	6(8)	Menschenkenntnis	7		<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>
Reaktion	5(7)	Erinnerungsvermögen	4		<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>
Stärke	3(5)	Lifting/Carrying	75/50		<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>
Willenskraft	2	Movement	16/32/2		<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>
Logik	2	Limits			<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>
Intuition	5	Körperlich	7		<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>
Charisma	2	Geistig	4		<input type="checkbox"/>		
Edge	5	Sozial	3				
Initiative	12+3w6	edge		overflow			
Panzer	4	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		
Ausweichen	12	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		
Schadensw.	7						
Rückstoß	3						

Überreden*	-1 Cha	1	Bars und Clubs	2 Int	7
Verkörperung*	-1 Cha	1	Kampftaktiken	1 Log	3
Vorführung*	-1 Cha	1	Feuerwaffen	2 Log	4
Akrobatik	1 Ges	9	Streetgangs Berlin	2 Int	7
Laufen	1 Stä	6	Hehler	2 Int	7
Schwimmen	1 Stä	6	Berliner Gerüchteküche	1 Int	6
Erste Hilfe*	-1 Log	1	Englisch	2 Int	7
Klingenwaffen	5 Ges	13	Französisch	1 Int	6
Knüppel*	-1 Ges	7	Italienisch	1 Int	6
Waffenloser Kampf	3 Ges	11			
Matrixkampf*	-1 Log	1			
Hacking*	-1 Log	1			
Computer*	-1 Log	1			
Schnellfeuerwaffen	5 Ges	13			
Gewehre*	-1 Ges	7			
Pistolen	3 Ges	11			
Gebräuche	1 Cha	3			
Führung	1 Cha	3			
Verhandlung	1 Cha	3			
Navigation*	-1 Int	4			
Survival*	-1 Wil	1			
Spurenlesen*	-1 Int	4			
Verkleiden*	-1 Int	4			
Fingerfertigkeit	1 Ges	9			
Schleichen	2 Ges	10			
Projekttilwaffen*	-1 Ges	7			
Waffenbau*	-1 Log	1			
Sprengstoffe*	-1 Log	1			
Tauchen*	-1 Kon	3			
Entfesseln*	-1 Ges	7			
Fälschen*	-1 Log	1			
Freifall*	-1 Kon	3			
Geschütze	1 Ges	9			
Schwere Waffen	1 Ges	9			
Unterricht*	-1 Cha	1			
Einschüchtern*	-1 Cha	1			
Schlosser	1 Ges	9			
Wahrnehmung	3 Int	8			
Bodenfahrzeuge	1 Rea	8			
Schiffe*	-1 Rea	6			
Wurf Waffen	2 Ges	10			

Date: \_\_\_\_\_

Kr | Ini

Ausweichen (INT+REA)  
 Schadensw. (KON)  
 Rückstoß (1+STR/3)  
 Lifting/Carrying (KON+STR)  
 Körperlich (2\*STR+KON+REA/3)  
 Geistig (2\*LOG+INT+WIL)  
 Sozial (2\*CHA+WIL+ESS)  
 Selbstbeherrschung (WIL+CHA)  
 Menschenkenntnis (INT+CHA)  
 Erinnerungsvermögen (WIL+LOG)

## Notizen

### **Panzerjacke**

Verfügbarkeit: 2 Wert: 1.000 ¥

Basis

12

16

Basis

#### **notes**

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.

*Quellenbuch Shadowrun 5th Edition page 437*

### **Actioneer Geschäftsanzug**

Verfügbarkeit: 8 Wert: 1.500 ¥

Basis

8

12

Basis

#### **notes**

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.

*Quellenbuch Shadowrun 5th Edition page 437*

### **Atemschutzmaske**

Survival Gear

Verfügbarkeit: 0 Wert: 100 ¥

#### **notes**

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.

*Quellenbuch Shadowrun 5th Edition page 449*

### **Automatischer Dietrich 3**

Breaking and Entering Gear

Verfügbarkeit: 8R Wert: 1.500 ¥

#### **notes**

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.

*Quellenbuch Shadowrun 5th Edition page 447*

### **Brecheisen**

Breaking and Entering Gear

Verfügbarkeit: 0 Wert: 20 ¥

#### **notes**

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

*Quellenbuch Shadowrun 5th Edition page 447*

### **Camouflageseil (100m)**

Grapple Gun

Verfügbarkeit: 8F Wert: 85 ¥

#### **notes**

Camouflageseil bis zu 400 Kilogramm.

*Quellenbuch Shadowrun 5th Edition page 449*

### **Dietrich-Set**

Breaking and Entering Gear

Verfügbarkeit: 4R Wert: 250 ¥

#### **notes**

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

*Quellenbuch Shadowrun 5th Edition page 448*

### **Endoskop**

Vision Devices

Verfügbarkeit: 8 Wert: 250 ¥

#### **notes**

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.

*Quellenbuch Shadowrun 5th Edition page 444*

### **Handschellen, Metall**

Security Devices

Verfügbarkeit: 0 Wert: 20 ¥

#### **notes**

*Quellenbuch Shadowrun 5th Edition page 447*

### **Handschellen, Metall**

Security Devices

Verfügbarkeit: 0 Wert: 20 ¥

#### **notes**

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

*Quellenbuch Shadowrun 5th Edition page 447*

### **Handschellen, Metall**

Security Devices

Verfügbarkeit: 0 Wert: 20 ¥

#### **notes**

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

*Quellenbuch Shadowrun 5th Edition page 447*

### **Helm**

Verfügbarkeit: 2 Wert: 100 ¥

#### **notes**

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 Trodenetzen und Sichtverstärkungen ausgerüstet zu werden.

*Quellenbuch Shadowrun 5th Edition page 438*

### **Medkit 6**

Biotech

Verfügbarkeit: Rating Wert: 1.500 ¥

#### **notes**

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-

*Quellenbuch Shadowrun 5th Edition page 450*

### **Medkit-Nachfüllpack**

Biotech

Verfügbarkeit: 0 Wert: 100 ¥

#### **notes**

*Quellenbuch Shadowrun 5th Edition page 450*

### **Mikro-Transceiver**

Communications and Countermeasures

Verfügbarkeit: 2 Wert: 100 ¥

#### **notes**

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.

*Quellenbuch Shadowrun 5th Edition page 441*

### **Mini-Schweißgerät**

Breaking and Entering Gear

Verfügbarkeit: 2 Wert: 250 ¥

#### **notes**

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.

*Quellenbuch Shadowrun 5th Edition page 448*

### **Mini-Schweißgerät Benzin**

Breaking and Entering Gear

Verfügbarkeit: 2 Wert: 80 ¥

#### **notes**

*Quellenbuch Shadowrun 5th Edition page 448*

### **Myomerisches Seil (10m)**

Grapple Gun

Verfügbarkeit: 10 Wert: 200 ¥

#### **notes**

Dieses Seil besteht aus einer speziellen Myomermaser 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.

*Quellenbuch Shadowrun 5th Edition page 449*

### **RFID-Löcher**

Communications and Countermeasures

Verfügbarkeit: 6R Wert: 450 ¥

#### **notes**

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-Löcher 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-Löcher hat eine Ladung und kann an einer Steckdose in nerhalb von 10 Sekunden wiederaufgeladen werden.

*Quellenbuch Shadowrun 5th Edition page 441*

### **Schnellziehholster**

Armor Enhancements

Verfügbarkeit: 4 Wert: 175 ¥

#### **notes**

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).

*Quellenbuch Shadowrun 5th Edition page 432*

### **Slap Patch, Stim Patch**

Biotech

Verfügbarkeit: Rating \* 2 Wert: 150 ¥

#### **notes**

8x

*Quellenbuch Shadowrun 5th Edition page 451*

### **Störsender, Area 4**

Communications and Countermeasures

Verfügbarkeit: 12F Wert: 800 ¥

#### **notes**

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.

*Quellenbuch Shadowrun 5th Edition page 441*

### **Suvival-Kiste**

Survival Gear

Verfügbarkeit: 4 Wert: 200 ¥

#### **notes**

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.

*Quellenbuch Shadowrun 5th Edition page 449*

### **Tarnholster**

Armor Enhancements

Verfügbarkeit: 2 Wert: 150 ¥

#### **notes**

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.

*Quellenbuch Shadowrun 5th Edition page 431*

## Bioware/Cyberware

### Synapsenbeschleuniger 2

Initiativ Wuerfel 2

Reaktion 2

Essenz -100

#### notes

Die Nervenzellen, aus denen das Rückenmark besteht, werden mit dieser Bioware erweitert und repliziert, was eine höhere neurale Bandbreite erlaubt. Das Ergebnis ist eine viel schnellere Reaktionszeit. Der Synapsenbeschleuniger gewährt pro Stufenpunkt jeweils einen Bonus von +1 auf die Reaktion (Initiative und Körperliches Limit werden entsprechend angepasst) und +1W6 Initiativwürfel. Er kann nicht mit irgendeiner anderen Form von Reaktions- oder Initiativeverbesserung kombiniert werden.

*Quellenbuch Shadowrun 5th Edition page 461*

### Smartlink, Smartgunverbindung

Essenz -20

#### notes

Eine implantierte Version des Smartlinks (S. 448). Ein Smartlink, das in einem natürlichen Auge oder einem Paar Cyberaugen installiert wird, ist effektiver als ein Smartlink, das in einem externen Gerät installiert wird.

*Quellenbuch Shadowrun 5th Edition page 453*

### Schadenskompensator 4

Essenz -40

#### notes

Schadenskompensatoren sind im Wesentlichen Blockadevorrichtungen in den Nervenbahnen, die Schmerzen vom Körper ans Gehirn melden. Der Charakter ignoriert eine Anzahl von Schadenskästchen (nach Wahl Körperlich, Geistig oder eine Kombination der beiden) in Höhe der Stufe des Kompensators, bevor Verletzungsmodifikatoren ermittelt werden.

*Quellenbuch Shadowrun 5th Edition page 460*

### Kompositknochen (Aluminium)

Panzer 2

Schadenswiderstand 2

Essenz -100

#### notes

In die Knochen werden Gitter aus verstärkenden Kunststoffen oder Metallen eingearbeitet, was ihr Widerstandsvermögen und ihre Bruchfestigkeit verbessert (und das Körpergewicht erhöht). Kompositknochen gibt es in drei Varianten: Kunststoff, Aluminium und Titan. Nur eine der drei Varianten kann gleichzeitig implantiert sein. Kompositknochen verleihen zusätzliche Konstitution für Widerstand gegen physischen Schaden, etwas Panzerung (kumulativ mit anderer Panzerung, ohne sich auf die Belastung auszuwirken) und verändern den waffenlosen Schaden, den man austeilt. Die jeweiligen Details finden Sie in der Tabelle Kompositknochen. Kompositknochen sind nicht mit anderer Bodytech kompatibel, die die Knochen verändert (wie etwa die Bioware Knochenverstärkung).

*Quellenbuch Shadowrun 5th Edition page 454*

### Muskelverstärkung 2

Stärke 2

Essenz -40

#### notes

Diese biologische Webbehandlung verstärkt existierendes Muskelgewebe, statt es durch bottichgezüchtete Muskeln zu ersetzen. Speziell gezüchtete Muskelstränge werden in existierende Muskelfasern gewoben, erhöhen die Muskelmasse und rohe Stärke und sorgen auch für ein massigeres Aussehen. Muskelverstärkung addiert ihre Stufe zur Stärke des Charakters. Diese Bioware ist nicht kompatibel mit der Cyberware Kunstmuskeln.

*Quellenbuch Shadowrun 5th Edition page 459*

## Muskelstraffung 2

Geschicklichkeit 2

Essenz -40

### notes

Diese Behandlung verstärkt die Elastizität der Muskelfasern in existierenden Muskeln, was zu einem verbesserten Muskeltonus und erhöhter Flexibilität führt und eine geschmeidige, athletische Figur macht. Muskelstraffung addiert ihre Stufe zur Geschicklichkeit des Charakters. Diese Bioware ist nicht kompatibel mit der Cyberware Kunstmuskeln.

*Quellenbuch Shadowrun 5th Edition page 459*

## Orthoskin 2

Panzer 2

Essenz -50

### notes

Orthoskin besteht aus einem Netz von Biofasern in der Haut, das das Äquivalent persönlicher Panzerung liefert und gleichzeitig praktisch nicht von natürlicher Haut zu unterscheiden ist. Orthoskin addiert ihre Stufe zum Panzerungswert des Charakters und ist kumulativ mit anderer Panzerung, ohne sich auf die Belastung auszuwirken. Orthoskin kann nicht mit Bodytech für die Haut kombiniert werden, die Panzerung verleiht, wie etwa Dermalpanzerung.

*Quellenbuch Shadowrun 5th Edition page 459*

## Thrombozytenfabrik

Essenz -20

### notes

Thrombozytenfabrik: Eine Thrombozytenfabrik erhöht die Fähigkeit des Körpers, mit körperlichem Schaden fertig zu werden, indem sie die Produktion von Blutplättchen im Knochenmark und ihre Konzentration im Blut erhöht, was dabei hilft, Blutungen schneller zu stoppen. Jedes Mal, wenn der Charakter 2 oder mehr Kästchen Schaden auf seinem körperlichen Zustandsmonitor erleiden würde, wird der Schaden um ein Kästchen gesenkt.

*Quellenbuch Shadowrun 5th Edition page 459*

## Cyberaugen-Basisystem 3

Essenz -40

### *Cyberware Enhancement Blitzkompensation*

Dieses Zubehör schützt sowohl vor blendenden Lichtblitzen als auch vor einfachem blendendem Licht. Es verringert die Sichtmodifikatoren für blendendes Licht und senkt den Malus durch Blitzlichter, wie etwa durch ein Flash-Pack.

### *Cyberware Enhancement Restlichtverstärkung*

Dieses Zubehör erlaubt es einem, sogar dann noch normal zu sehen, wenn die einzige Lichtquelle die Sterne am Himmel sind. Es hilft allerdings nicht in totaler Dunkelheit.

### *Cyberware Enhancement Infrarotsicht*

Diese Sichtverstärkung ermöglicht das Sehen im infraroten Spektrum, wodurch man Hitzemuster erkennen kann. Das ist eine sehr praktische Methode, um Lebewesen in völliger Dunkelheit zu entdecken, um zu prüfen, ob ein Motor oder eine Maschine vor Kurzem gelaufen ist, und für ähnliche Zwecke.

### *Cyberware Enhancement Sichtverbesserung 2*

Dieses Zubehör schärft die Sicht eines Charakters auf alle Entfernungen und bietet ihm eine Sehschärfe, die eher der eines durchschnittlichen Falken als der eines durchschnittlichen Metamenschen ähnelt. Sichtverbesserung addiert ihre Stufe als positiven Modifikator auf das Limit bei visuellen Wahrnehmungsproben.

### *Cyberware Enhancement Sichtvergrößerung*

Diese Zoomfunktion vergrößert die Sicht digital um das bis zu 50-fache, wodurch man weit entfernte Ziele besser sehen kann. Reduziert den Entfernungsmodifikator um 1 Kategorie.

### notes

Cyberaugen bieten volle Sehschärfe auf beiden Augen und sind serienmäßig mit einer Bildverbindung und einer eingebauten Kamera ausgestattet. Außerdem bieten sie Kapazität für die Aufnahme von Sichtverstärkungen.

*Quellenbuch Shadowrun 5th Edition page 453*



## Vor und Nachteile

### **Zähigkeit**

Schadenswiderstand 1

#### **notes**

Charaktere mit dem Vorteil Zähigkeit halten mehr Schaden aus als andere. Sie erhalten einen Würfelpoolmodifikator von +1 auf ihre Konstitution bei Schadenswiderstandsprüfungen.

*Quellenbuch Shadowrun 5th Edition page 77*

### **Beidhändigkeit**

#### **notes**

Ein beidhändiger Charakter kann Gegenstände mit beiden Händen gleich gut benutzen. Ohne diesen Vorteil erhält man bei jeder Handlung (zum Beispiel beim Schießen), die nur mit der Nebenhand durchgeführt wird, einen Würfelpoolmodifikator von -2 (s. Angreifer benutzt Nebenhand, S. 179).

*Quellenbuch Shadowrun 5th Edition page 71*

### **Bewegungstalent**

2

2

#### **notes**

Ein Charakter mit diesem Vorteil besitzt eine angeborene Kombination von Fitness, Gleichgewichtssinn und athletischem oder akrobatischem Talent. Er ist vielleicht kein Weltklasseathlet und müsste erst durch Training alles aus sich herausholen, ist aber für seine Größe und Gewichtsklasse in hervorragender körperlicher Verfassung. Ein Bewegungstalent erhält einen Würfelpoolmodifikator von +2 auf alle Lauf- und Akrobatikprüfungen.

*Quellenbuch Shadowrun 5th Edition page 76*

### **Schnellheilung**

Heilung 2

#### **notes**

Der Charakter erhält für alle seine Genesungsprüfungen sowie für alle Prüfungen bei Heilung, die für ihn abgelegt werden (einschließlich magischer Heilung), einen Würfelpoolmodifikator von +2.

*Quellenbuch Shadowrun 5th Edition page 77*

### **Verpflichtung (unangenehm)**

#### **notes**

Für 6 Karma stört die Verpflichtung regelmäßig: Sie braucht regelmäßige Zuwendung, mischt sich ein oder lebt im selben Haushalt. Beispiele dafür sind Ehepartner oder Verwandte, die im selben Haushalt leben, Kinder mit geteiltem Sorgerecht, die (jedes zweite Wochenende) betreut werden, Kleinkinder oder junge Geschwister, um die man sich kümmern muss. Die Lebensstilkosten des Charakters steigen um 20 %. In diesem Falle handelt es sich um Trotz Mutter und die Gruppe der Anachisten der sie angehört.

*Quellenbuch Shadowrun 5th Edition page 80*

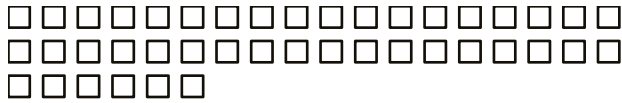
## Ares Alpha

Reichweite Assault Rifles

dmg 11P acc 5 ap -2 mode HM SM AM rc 2 ammo 42 Str  
 short medium far extrem  
 0-25 25-150 150-350 350-550

### Accessories

Smartgun System, Internal



#### Einsatzdaten:

Fertigkeit Schnellfeuerwaffen

Regular Ammo 761

Gel Rounds 143

Explosive Rounds 200

FireMode

HM

SM

AM

AM

AM

Action

simple

simple

simple

complex

suppressive

Bullets

1

3

6

10

20

Defender

0

-2

-5

-9

duck

5 + Ges + SMG = 15

dk: 0 sch: 0 koerperlich

dk: 1 sch: 0 koerperlich

dk: -1 sch: 1 koerperlich

### notes

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.

Quellenbuch Shadowrun 5th Edition page 428

## Ares Predator V

Reichweite Schwere Pisolen

dmg 8P acc 5 ap -1 mode HM rc 0 ammo 15 Str  
 short medium far extrem  
 0-5 5-20 20-40 40-60

### Accessories

Smartgun System, Internal



#### Einsatzdaten:

Fertigkeit Pistolen

Regular Ammo 294

Gel Rounds 50

Explosive Rounds 100

APDS 15

FireMode

HM

Action

simple

Bullets

1

Defender

0

3 + Ges + SMG = 13

dk: 0 sch: 0 koerperlich

dk: 1 sch: 0 koerperlich

dk: -1 sch: 1 koerperlich

dk: -4 sch: 0 koerperlich

### notes

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

Quellenbuch Shadowrun 5th Edition page 426

## Ingram Smartgun X

Reichweite Submachine Guns

*dmg* 8P *acc* 4 *ap* 0 *mode* SM AM *rc* 2 *ammo* 32 Str  
*short* *medium* *far* *extrem*  
0-10 10-40 40-80 80-150

### Accessories

Smartgun System, Internal  
Sound Suppressor

☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐  
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

#### Einsatzdaten:

Fertigkeit Schnellfeuerwaffen

Regular Ammo 435

Gel Rounds 100

Ammo: Explosive Rounds 100

FireMode

SM

AM

AM

AM

Action

simple

simple

complex

suppressive

Bullets

3

6

10

20

Defender

-2

-5

-9

duck

5 + Ges + SMG = 15

dk: 0 sch: 0 koerperlich

dk: 1 sch: 0 koerperlich

dk: -1 sch: 1 koerperlich

### notes

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.

Quellenbuch Shadowrun 5th Edition page 427

## Schockgranate [3]

Reichweite Standard Grenade

*dmg* 10 *acc* 0 *ap* -4 *reach*  
*short* *medium* *far* *extrem*  
0-0 0-0 0-0 0-0

### notes

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

Quellenbuch Shadowrun 5th Edition page 435

## Granate: IR-Rauch [10]

Reichweite Standard Grenade

*dmg* - *acc* 0 *ap* 0 *reach*  
*short* *medium* *far* *extrem*  
0-0 0-0 0-0 0-0

### notes

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).

Quellenbuch Shadowrun 5th Edition page 435

## Katana

*dmg* (STR+3)P *acc* 7 *ap* -3 *reach* 1

#### Einsatzdaten:

Fertigkeit Klingengewaffen

5 + Ges = 13

### notes

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.

Quellenbuch Shadowrun 5th Edition page 422

## Überlebensmesser

*dmg*  
(STR+2)P

*acc*  
5

*ap*  
-1

*reach*  
0

Einsatzdaten:

Fertigkeit Klingenwaffen

5 + Ges = 13

### notes

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.

*Quellenbuch Shadowrun 5th Edition page 422*

## 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"/>				

### notes

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.

*Quellenbuch Shadowrun 5th Edition page 462*