

MARKEN PLATZIEREN IN KÜRZE

1. Auswählen, ob die Marke mit Brute Force oder Eiligem Hacken platziert werden soll.
2. Auswählen, ob mehr als eine Marke auf einmal platziert werden soll (2 Marken: Würfelpoolmodifikator -4; 3 Marken: Würfelpoolmodifikator -10)
- 3a. **Brute Force:** Probe auf **Matrixkampf + LOG +/- Modifikatoren [Angriff]** gegen Willenskraft + Firewall.
- 3b. **Eiliges Hacken:** Probe auf **Hacking + LOG +/- Modifikatoren [Schleicher]** gegen Intuition + Firewall.
- 4a. **Brute Force:** Ist die Probe erfolgreich, platziert der Decker die entsprechende Anzahl Marken und kann dem Ziel außerdem pro 2 Nettoerfolge 1 Kästchen Matrixschaden zufügen. Das Ziel bemerkt, dass es angegriffen wurde, entdeckt den Decker aber nicht automatisch; ein Gerät informiert seinen Besitzer, ein Host startet IC.
- 4b. **Eiliges Hacken:** Ist die Probe erfolgreich, platziert der Decker die entsprechende Anzahl Marken; außerdem zählen je 2 Nettoerfolge als 1 Erfolg bei einer Matrixwahrnehmungsprobe.
- 5a. **Brute Force:** Ist die Probe nicht erfolgreich, erleidet der Decker pro Nettoerfolg des Ziels automatisch 1 Kästchen Matrixschaden.
- 5b. **Eiliges Hacken:** Ist die Probe nicht erfolgreich, platziert das Ziel eine Marke auf dem Charakter; ein Gerät informiert seinen Besitzer, ein Host startet IC.

MATRIXSUCHE (S. 238)

Information ist:	Schwellenwert	Grundzeitraum
Allgemeinwissen oder öffentlich zugänglich	1	1 Minute
Spezialwissen oder nicht veröffentlicht	3	30 Minuten
Versteckt oder aktiv gesucht und gelöscht	6	12 Stunden
Geschützt oder geheim	–	–
Information ist:	Würfelmodifikator	
Kompliziert oder spezialisiert	-1	
Unklar	-2	
Auf einem anderen Gitter	-2	



MATRIXHANDLUNGEN

Name	Ben. Marken	Probe	Handlung	Seite
Ausstöpseln	B	Hardware + WIL [Firewall] gegen LOG + Angriff	Einfach	SR5 234
Befehl Vortäuschen	1	Hacking + INT [Schleicher] gegen LOG + Firewall	Komplex	SR5 234
Brute Force	–	Matrixkampf + LOG [Angriff] gegen WIL + Firewall	Komplex	SR5 234
Datei Cracken	1	Hacking + LOG [Angriff] gegen Schutzstufe x 2	Komplex	SR5 235
Datei Editieren	1	Computer + LOG [Datenverarbeitung] gegen Intuition + Firewall	Komplex	SR5 235
Datenbombe Entschärfen	–	Software + INT [Firewall] gegen Stufe der Datenbombe x 2	Komplex	SR5 235
Datenbombe Legen	1	Software + LOG [Schleicher] gegen Gerätestufe x 2	Komplex	SR5 236
Datenspike	–	Matrixkampf + LOG [Angriff] gegen Intuition + Firewall	Komplex	SR5 236
Eiliges Hacken	–	Hacking + LOG [Schleicher] gegen INT + Firewall	Komplex	SR5 236
Gerät Formatieren	3	Computer + LOG [Schleicher] gegen WIL + Firewall	Komplex	SR5 236
Gerät Neu Starten	3	Computer + LOG [Datenverarbeitung] gegen WIL + Firewall	Komplex	SR5 236
Gerät Steuern	variabel	[Datenverarbeitung (oder speziell)] gegen (je nach Handlung) oder Elektronische Kriegsführung + INT [Schleicher] gegen INT + Firewall	variabel	SR5 237
Gitterwechsel	–	– (erfordert Zugangsberechtigung)	Komplex	SR5 237
Host Betreten/Verlassen	1	–	Komplex	SR5 237
Icon Aufspüren	2	Computer + INT [Datenverarbeitung] gegen WIL + Schleicher	Komplex	SR5 237
Icon Verändern	B	–	Einfach	SR5 237
Interfacemodus Wechseln	B	–	Einfach	SR5 237
In ein Gerät Springen	3	Elektronische Kriegsführung + LOG [Datenverarbeitung] gegen WIL + Firewall	Komplex	SR5 238
Marke Einladen	B	–	Einfach	SR5 238
Marke Löschen	variabel	Computer + LOG [Angriff] gegen WIL + Firewall	Komplex	SR5 238
Matrixsignatur Löschen	–	Computer + RES [Angriff] gegen Signaturstufe x 2	Komplex	SR5 238
Matrix	–	Computer + INT [Datenverarbeitung]	var.	SR5 238
Matrixwahrnehmung	–	Computer + INT [Datenverarbeitung] (gegen LOG + Schleicher)	Komplex	SR5 239
Nachricht Übermitteln	1	–	Einfach	SR5 239
Overwatch-Wert Bestimmen	–	Elektronische Kriegsführung + LOG [Schleicher] gegen 6 Würfel	Einfach	SR5 239
Programm Abstürzen Lassen	1	Matrixkampf + Logik [Angriff] gegen INT + Firewall	Komplex	SR5 239
Signal Stören	B	Elektronische Kriegsführung + LOG [Angriff]	Komplex	SR5 239
Übertragung Abfangen	1	Elektronische Kriegsführung + INT [Schleicher] gegen LOG + Firewall	Komplex	SR5 241
Verstecken	–	Elektronische Kriegsführung + INT [Schleicher] gegen INT + Datenverarbeitung	Komplex	SR5 241
Volle Matrixabwehr	B	–	Unterbrech.	SR5 241

B = BESITZER

MATRIXPROGRAMME

Editieren: Limit Datenverarbeitung +2 für alle Editierenproben.

Konfigurator: Alternative Deckkonfiguration aufrufen.

Schmöker: Grundzeitraum ÷ 2 für Matrixsuche.

Signalreiniger: Rauschunterdrückung 2.

Toolbox: Attribut Datenverarbeitung +1.

Verschlüsselung: Attribut Firewall +1.

Virtuelle Maschine: 2 Programme mehr gleichzeitig nutzen; jedes Mal, wenn der Charakter Matrixschaden erleidet, erleidet er +1 Schadenskästchen.

Aufspüren: Attribut Datenverarbeitung +2 bei Handlung Icon Aufspüren.

Ausnutzen: Attribut Schleicher +2 bei Handlung Eiliges Hacken.

Babymonitor: Charakter kennt jederzeit seinen aktuellen Overwatch-Wert.

Biofeedback: Ziel erleidet nicht nur Matrixschaden, sondern auch genauso viel Geistigen (bei kaltem Sim) oder Körperlichen (bei heißem Sim) Schaden durch Biofeedback.

Biofeedback-Filter: +2 Würfel zum Widerstand gegen Schaden durch Biofeedback.

Blackout: Wie Biofeedback, verursacht aber immer nur Geistigen Schaden.

Entschlüsselung: Attribut Angriff +1.

Fessel: Verursacht der Charakter Schaden an einer Persona, wird sie mit einer Linksperrung belegt.

Gabel: Eine einzelne Matrixhandlung gegen zwei Ziele gleichzeitig.

Hammer: Matrixschaden +2.

Irreführung: +2 Würfel zur Verteidigung gegen Icon Aufspüren. Ein Halbgott erfährt bei Fokussierung nicht den physischen Standort des Charakters.

Panzerung: +2 Würfel für den Widerstand gegen Matrixschaden.

Schild: Charakter erleidet weniger zusätzlichen Schaden durch Marken des Angreifers (-1 pro Marke).

Schutzschirm: +1 Würfel zum Widerstand gegen Matrixschaden und Schaden durch Biofeedback.

Splitterschutz: +4 Würfel zum Widerstand gegen Schaden durch Datenbomben.

Superbombe: Datenbomben des Charakters erhalten eine um 1 höhere Stufe.

Tarnkappe: Attribut Schleicher +1.

Überfall: Erhöht den zusätzlichen Schaden um +1 pro Marke des Charakters.

Verwandlung: Icon des Charakters kann durch Handlung Icon Verändern beliebig gestaltet werden.



FERNKAMPF IN KÜRZE

1. Waffe und Munition wählen und deren Schadenscode und DK notieren.
2. Vergleichende Probe auf **Waffenfertigkeit + GES +/- Modifikatoren [Präzision]** gegen REA + INT [+ WIL bei Voller Abwehr] des Ziels.
3. Nettoerfolge zum Schadenscode der Waffe addieren und diesen dann mit dem durch die DK modifizierten Panzerungswert des Ziels vergleichen. Wenn dieser modifizierte Schadenscode kleiner ist als der Panzerungswert, verursacht der Angriff nur Geistigen Schaden (und Waffen, die ohnehin Geistigen Schaden verursachen, auch im anderen Fall).
4. Alle getroffenen Ziele legen ihre **Schadenswiderstandsprobe mit KON + durch die DK modifizierter Panzerung** ab. Jeder Erfolg senkt den erlittenen Schaden um 1. Verbliebener Schaden wird auf dem Zustandsmonitor vermerkt.

FERNKAMPF MIT GRANATEN UND RAKETEN IN KÜRZE

1. Geschoss und Schadenscode und DK notieren.
- 2a. **Geschoss mit Zeit-/WiFi-Zünder:** Probe auf **Wurfaffen + GES +/- Modifikatoren [Körperlich] (3)** oder **Schwere Waffen + GES +/- Modifikatoren [Präzision] (3)**.
- 2b. **Geschoss mit Aufschlagzünder:** Vergleichende Probe auf **Wurfaffen + GES +/- Modifikatoren [Körperlich]** oder **Schwere Waffen + GES +/- Modifikatoren [Präzision]** gegen REA + INT [+WIL bei Voller Abwehr] des Ziels.
- 3a. **Geschoss mit Zeitzünder:** Bei Gelingen der Probe landet das Geschoss im Ziel und explodiert dort. Bei Misslingen der Probe Abweichung bestimmen. Das Geschoss explodiert an dem vom Ziel abgewichenen Ort. Der Schaden bemisst sich danach, wie nah sich eventuelle Opfer am Zielort befinden (Sprengwirkung beachten). Das Geschoss explodiert in der nächsten Kampfunde bei aktueller INI -10.
- 3b. **Geschoss mit WiFi-Zünder:** Wie Zeitzünder, außer dass der Zeitpunkt der Zündung vom Charakter bestimmt wird.
- 3c. **Geschoss mit Aufschlagzünder:** Bei Gelingen der Probe trifft das Geschoss sein Ziel und explodiert dort. Bei Misslingen der Probe Abweichung bestimmen (Patzer: doppelte Abweichdistanz; Kritischer Patzer: Explosion im Flug, Charakter wird getroffen). Das Geschoss explodiert sofort beim Aufprall.
4. Schadenscode des Geschosses (ggf. durch Sprengwirkung modifiziert) mit dem durch die DK des Geschosses modifizierten Panzerungswert des Ziels vergleichen. Wenn der Schadenscode kleiner ist als der Panzerungswert, verursacht der Angriff nur Geistigen Schaden (und Geschosse, die ohnehin Geistigen Schaden verursachen, auch im anderen Fall).
5. Alle getroffenen Ziele legen ihre **Schadenswiderstandsprobe mit KON + durch die DK modifizierter Panzerung** ab. Jeder Erfolg senkt den erlittenen Schaden um 1. Verbliebener Schaden wird auf dem Zustandsmonitor vermerkt.



NAHKAMPF IN KÜRZE

1. Waffe wählen und deren Schadenscode und DK notieren. Waffenloser Schadenscode ist (STR)G.
- 2a. Waffenloser Angriff: Vergleichende Probe auf **Waffenloser Kampf + GES +/- Modifikatoren [Körperlich]** gegen REA + INT [+WIL, Akrobatik und/ oder Nahkampffertigkeit (je nach Unterbrechungshandlung)] des Ziels.
- 2b. Bewaffneter Angriff: Vergleichende Probe auf **Nahkampfaffenfertigkeit + GES +/- Modifikatoren [Präzision]** gegen REA + INT [+WIL, Akrobatik und/ oder Nahkampffertigkeit (je nach Unterbrechungshandlung)] des Ziels.
3. Nettoerfolge zum Schadenscode der Waffe addieren und diesen dann mit dem durch die DK modifizierten Panzerungswert des Ziels vergleichen. Wenn dieser modifizierte Schadenscode kleiner ist als der Panzerungswert, verursacht der Angriff nur Geistigen Schaden (und Waffen, die ohnehin Geistigen Schaden verursachen, auch sonst).
4. Alle getroffenen Ziele legen ihre Schadenswiderstandsprobe mit **KON + durch die DK modifizierter Panzerung** ab. Jeder Erfolg senkt den erlittenen Schaden um 1. Verbliebener Schaden wird auf dem Zustandsmonitor vermerkt.



VERTEIDIGUNG IN KÜRZE

Ein Charakter hat – je nach Angriff – 6 unterschiedliche Arten der Verteidigung zur Verfügung:

1. Immer eine Probe auf **REA + INT** (gratis).
2. Die Unterbrechungshandlung **Volle Abwehr** (INI -10), mit der er sich den Rest der Runde mit REA + INT + WIL verteidigen darf.
3. Die Unterbrechungshandlung **Ausweichen** (INI -5), mit der er sich gegen den nächsten Nahkampfangriff mit REA + INT + Akrobatik [Körperlich] verteidigen darf.
4. Die Unterbrechungshandlung **Blocken** (INI -5), mit der er sich gegen den nächsten Nahkampfangriff mit REA + INT + Waffenloser Kampf [Körperlich] verteidigen darf.
5. Die Unterbrechungshandlung **Parieren** (INI -5), mit der er sich gegen den nächsten Nahkampfangriff mit REA + INT + Nahkampfwaffenfertigkeit [Präzision] verteidigen darf.
6. Die Unterbrechungshandlung **Volle Deckung** (INI -5), mit der er für den Rest der Runde einem Speerfeuerangriff entgeht (keine Probe erforderlich).

Unterbrechungshandlungen können nur ausgeführt werden, wenn die verbleibende Initiative dafür noch ausreicht.

Sofern nach der Verteidigungsprobe noch Nettoerfolge des Angreifers übrig sind, wird dem verursachten Schaden mit **KON + durch die DK modifizierter Panzerung** widerstanden.

KOMPENSATION VON UMWELTMODIFIKATOREN (S. 176)

Kompensation	Wirkung
Blitzkompensation	Blendung wird um 2 Kategorien verringert.
Infrarotsicht	Sichtverhältnisse und Beleuchtung werden um 1 Kategorie verbessert.
Leuchtpurmunition (AM)	Wind über Leichtem Wind und Entfernungen über Kurz werden um 1 Kategorie vermindert.
Restlichtverstärkung	Teilbeleuchtung und Schwache Beleuchtung gelten als Gute Beleuchtung.
Sichtvergrößerung	Reduziert den Entfernungsmodifikator um 1 Kategorie.
Smartlink	Wind wird um 1 Kategorie verringert.
Sonnenbrille	Blendung wird um 1 Kategorie verringert, Beleuchtung um 1 Kategorie verschlechtert.
Ultraschall	Sichtverhältnisse werden um 1 Kategorie vermindert, Beleuchtungsmodifikatoren bis 50 Meter Entfernung werden ignoriert.

VERTEIDIGUNGSMODIFIKATOREN

Situation	Würfelpoolmodifikator
Angreifer hat längere Reichweite	-1 pro Nettopunkt Reichweitevorteil des Angreifers
Gegenangriff gegen Sturmangriff	+1
Verteidiger am Boden	-2
Verteidiger bemerkt Angriff nicht	keine Verteidigung möglich
Verteidiger hat längere Reichweite	+1 pro Nettopunkt Reichweitevorteil des Verteidigers
Verteidiger hat sich bereits gegen andere Angriffe verteidigt	-1 pro vorangegangenem Angriff
Verteidiger in sich bewegendem Fahrzeug	+3
Verteidiger verletzt	-Verletzungsmodifikatoren
Situation	Würfelpoolmodifikator
Angreifer feuert im Vollautomatischen Modus (Komplex)	-9
Angreifer feuert Lange Salve oder im Vollautomatischen Modus (Einfach)	-5
Angreifer feuert im Salven- oder Halbautomatischen Salvenmodus	-2
Angreifer feuert mit Flechette in enger Streuung	-1
Angreifer feuert mit Flechette in mittlerer Streuung	-3
Angreifer feuert mit Flechette in weiter Streuung	-5
Verteidiger befindet sich im Nahkampf	-3
Verteidiger läuft	+2
Verteidiger sprintet	+4
Verteidiger/Ziel in Guter Deckung	+4
Verteidiger/Ziel in Teildeckung	+2

SITUATIONSMODIFIKATOREN (S. 179)

Situation	Würfelpoolmodifikator
Angesagtes Ziel	-4
Angreifer benutzt Nebenhand	-2
Angreifer feuert aus der Deckung mit Sichtgerät	-3
Angreifer feuert aus sich bewegendem Fahrzeug	-2
Angreifer im Nahkampf	-3
Angreifer läuft	-2
Angreifer verletzt	-Verletzungsmodifikator
Blind Feuern	-6
Einfache Handlung Zielen	+1 Würfelpool oder +1 Präzision
Rückstoß	-(Anzahl abgefeuerter Schüsse - 1 - (STR ÷ 3) - Rückstoßkompensation)
Kabellose Smartgun	+1 (Ausrüstung)/+2 (implantiert)

NAHKAMPFMODIFIKATOREN (S. 188)

Situation	Würfelpoolmodifikator
Angreifer auf dem Boden	-1
Angreifer führt Sturmangriff durch	+2
Angreifer hat die bessere Position	+2
Angreifer hat Freunde im Nahkampf	+1 oder Teamwork
Angriff gegen liegenden Verteidiger	+1
Berührungsangriff (z.B. für Zauber)	+2
Charakter greift mehrere Ziele an	Würfelpool teilen

SIGNATURMODIFIKATOREN

Zielgröße	Modifikator
Große und übergroße Fahrzeuge (Züge, Baumaschinen, Zeppeline, Sattelschlepper, Großflugzeuge)	+3
Elektrisch betriebene Fahrzeuge	-3
Metamenschen, Critter	-3
Drohnen	-3
Mikrodrohnen	-6

DAS WICHTIGSTE ZU DROHNEN IN KÜRZE

	Autonom	Riggergesteuert
Wahrnehmung	Pilot + Clear sight [Sensor]	Wahrnehmung + INT [Sensor]
Heimlichkeit	Pilot + Stealth [Handling] gegen Wahrnehmung + INT [Geistig]	Schleichen + INT [Handling] gegen Wahrnehmung + INT [Geistig]
Initiative	Pilot x 2 + 4W6	VR-INT des Riggers

KAMPFHANDLUNGEN BEI VERFOLGUNGSJAGDEN

Alle Kampfhandlungen werden als Probe auf Fahrzeugfertigkeit + REA [Geschwindigkeit oder Handling] abgehandelt, entweder gegen einen Schwellenwert oder als Vergleichende Probe (bei Rammen und Schneiden).

Abhängen/Aufholen: Jeder Erfolg bei der Probe erlaubt es, die Gefechtsentfernung um eine Kategorie zu verändern.

Rammen: Wenn das rammende Fahrzeug mehr Erfolge erzielt, kommt es zu r Kollision. Das Ziel erleidet Schaden gleich dem Rumpf des rammenden Fahrzeugs plus Nettoerfolge. Das rammende Fahrzeug erleidet Schaden gleich der Hälfte des eigenen Rumpfs (aufgerundet).

Schneiden: Wenn das handelnde Fahrzeug mehr Erfolge erzielt, muss das Zielfahrzeug sofort mit einer Fahrzeugprobe einen Unfall vermeiden. Der Schwellenwert dafür ist gleich der Anzahl der Nettoerfolge des Angreifers.

Stunt: Bei einer misslungenen Probe gerät das Fahrzeug außer Kontrolle. Wenn der Schwellenwert erreicht oder überschritten wird, ist das Manöver erfolgreich, und alle Verfolger müssen sofort eine Fahrzeugprobe mit demselben Schwellenwert ablegen, um an dem Fahrzeug dranzubleiben.

GEFECHTSENTFERNUNGEN

Entfernung	ungefähre Entfernung bei Geschwindigkeit [M]	ungefähre Entfernung bei Handling [M]
Kurz	0–10	0–5
Mittel	11–50	6–20
Lang	51–150	21–80
Maximal	151–300	81–150



SENSORWAHRNEHMUNG IN KÜRZE

Sensorwahrnehmung wird als Vergleichende Probe abgehandelt.

Wahrnehmende Charaktere würfeln mit:

Wahrnehmung + INT +/- Signaturmodifikatoren [Sensor]

Wahrnehmende Fahrzeuge würfeln mit:

Pilot + Clearsight +/- Signaturmodifikatoren [Sensor]

gegen

Metamenschen/Critter: Schleichen + GES [Körperlich]

Gesteuerte Fahrzeuge: Schleichen + REA [Handling]

Drohnen: Pilot + Stealth [Handling]

FAHRZEUGKAMPF IN KÜRZE

Der Fahrzeugkampf läuft ab wie andere Kämpfe auch. Fahrzeugwaffen können mit folgenden Fertigkeiten bedient werden:

Manuell: Geschütze + GES [Präzision]

Fernsteuerung: Geschütze + LOG [Präzision]

Fernsteuerung mit passiver Zielerfassung:

Geschütze + LOG [Sensor]

Autonome Drohnen: Pilot + Zielerfassung [Waffe] [Präzision]

Autonome Drohnen mit passiver Zielerfassung:

Pilot + Zielerfassung [Waffe] [Sensor]

Aktive Zielerfassung: Vor dem Angriff wird eine Vergleichende Sensorprobe abgelegt. Nettoerfolge gelten als negativer Würfelpoolmodifikator für Verteidigungsproben des Ziels.

VERFOLGUNGSJAGDEN IN KÜRZE

1. Verfolgungswerte für die Kampfrunde festlegen (Geschwindigkeit oder Handling).
2. Gefechtsentfernungen der beteiligten Fahrzeug bestimmen.
3. Initiative für alle Charaktere bestimmen.
4. Handlungen in INI-Reihenfolge durchführen. Fahrer dürfen Verfolgungshandlungen oder normale Kampfhandlungen durchführen, Passagiere nur normale Kampfhandlungen



ZAUBERWIDERSTANDSPROBEN

Zauber­kategorie	Widerstand mit ...
Illusionszauber (Manillusion)	WIL + LOG (+ Antimagie)
Illusionszauber (Physische Illusion)	LOG + INT (+ Antimagie) (unbelebte Objekte: OW)
Kampfzauber (direkt, physisch)	KON (+ Antimagie)
Kampfzauber (direkt, Mana)	WIL (+ Antimagie)
Kampfzauber (indirekt)	REA + INT (+ Antimagie); Schadenswiderstand wie im normalen Kampf
Manipulationszauber (Beherrschung)	WIL + LOG (+ Antimagie)
Manipulationszauber (Transformation)	KON + STR (+ Antimagie) (unbelebte Objekte: OW)
Wahrnehmungszauber (aktiv)	WIL + LOG (+ Antimagie) (unbelebte Objekte: OW; magische Opfer: Kraftstufe x 2)

OW = OBJEKTWIDERSTAND

OBJEKTWIDERSTAND (S. 290)

Kategorie	Würfelpool
Natürliche Objekte	3
Hergestellte einfache Objekte und Materialien	6
Hightech-Objekte und -Materialien	9
Hochgradig verarbeitete Objekte	15+

ERGEBNIS VON WAHRNEHMUNGSZAUBERN (S. 292)

Nettoerfolge	Ergebnis
1	Allgemeine Informationen ohne Details.
2	Nur wesentliche, keine geringfügigen Details.
3	Wesentliche und geringfügige Details, wobei einige geringfügigere Details unklar bleiben oder fehlen.
4	Detaillierte Informationen.

GEISTESSONDE (S. 292)

Nettoerfolge	Ergebnis
1–2	Das Ziel kann nur die oberflächlichen Gedanken des Opfers lesen.
3–4	Das Ziel kann alles herausfinden, was das Opfer bewusst weiß, und Erinnerungen aus den letzten 72 Stunden lesen.
5+	Das Ziel kann ins Unterbewusstsein des Opfers eindringen und Informationen erhalten, die dem Opfer möglicherweise nicht einmal selbst bewusst sind – wie etwa psychische Marotten, tiefe Ängste oder verschüttete Erinnerungen.



SPRUCHZAUBEREI IN KÜRZE

1. **Zauber** wählen, der auf das Ziel gewirkt werden soll.
2. **Kraftstufe des Zaubers** festlegen (bis zum Doppelten des Magieattributs).
3. Probe auf **Spruchzauberei + MAG +/- Modifikatoren [Kraftstufe]**, ggf. gegen Schwellenwert oder Widerstandsprobe.
- 3a. **Mehrere Zauber wirken**: Würfelpool wird aufgeteilt (mind. 1 Würfel pro Zauber).
- 3b. **Schnellzaubern**: Zauber als Einfache Handlung wirken, Entzug steigt um +3.
4. **Zauberwirkung** bestimmen.
5. **Entzugswiderstandsprobe** mit WIL + LOG (Hermetiker) bzw. WIL + CHA (Schamanen) gegen Entzugscode des Zaubers (mindestens aber gegen 2).
6. Nicht auf 0 gesenkten **Entzugsschaden** auf dem Zustandsmonitor vermerken: Körperlich, wenn gewertete Erfolge bei der Spruchzauberei größer als Magieattribut, ansonsten Geistig.

ZAUBERABWEHR IN KÜRZE

1. **Zauberabwehr ansagen** (Freie Handlung).
2. Bei jedem Zauber auswählen, **wie viele Abwehrwürfel** eingesetzt und **welche Personen** im Blickfeld geschützt werden sollen (Würfel: maximal [Antimagie] pro Kampfrunde; Personen: maximal [Magie] Personen).
3. Abwehrwürfel zu Zauberwiderstandsprobe hinzufügen.

HERBEIRUFEN IN KÜRZE

1. **Art des Geistes** wählen, die herbeirufen werden soll.
2. **Kraft des Geistes** festlegen (bis zum Doppelten des Magieattributs).
3. Ggf. **Zusätzliche Kräfte** festlegen (1 pro volle 3 Kraftstufenpunkte).
3. Vergleichende Probe auf **Herbeirufen + MAG +/- Modifikatoren [Kraftstufe]** gegen Kraftstufe des Geistes.
4. Anzahl der Nettoerfolge = Anzahl Dienste des Geistes.
5. **Entzugswiderstandsprobe** mit WIL + LOG (Hermetiker) bzw. WIL + CHA (Schamanen) gegen die doppelte Zahl an Erfolgen des Geistes (mindestens aber 2).
6. Nicht auf 0 gesenkten **Entzugsschaden** auf dem Zustandsmonitor vermerken: Körperlich, wenn Kraft des Geistes größer als Magieattribut, ansonsten Geistig.

VERBANNEN IN KÜRZE

1. **Zielgeist** auswählen und seine Kraft, seine Art und außerdem herausfinden, ob er gebunden wurde.
2. Vergleichende Probe auf **Verbannen + MAG +/- Modifikatoren [Astral]** gegen Kraftstufe des Geistes (+ Magie des Beschwörers bei gebundenen Geistern).
3. Anzahl der Nettoerfolge = gesenkte Dienstanzahl des Geistes; bei 0 ist er frei und verschwindet bei seiner nächsten Handlung.
4. **Entzugswiderstandsprobe** mit WIL + LOG (Hermetiker) bzw. WIL + CHA (Schamanen) gegen die doppelte Zahl an Erfolgen des Geistes (mindestens aber 2).
5. Nicht auf 0 gesenkten **Entzugsschaden** auf dem Zustandsmonitor vermerken: Körperlich, wenn Kraft des Geistes größer als Magieattribut, ansonsten Geistig.



WOFÜR EDGE AUSGEGEBEN WERDEN KANN (S. 58)

Effekt	Beschreibung
Blitzangriff	INI-Würfel = 5W6 (für 1 Kampfrunde)
Das war knapp	Patzer negieren oder Kritischen Patzer in Patzer verwandeln
Die Grenzen sprengen	Edgewert zum Würfelpool addieren (Regel der Sechs gilt)
Die Initiative ergreifen	Als erster in INI-Durchgängen dran sein
Späte Rache	Letzte, beliebige Handlung durchführen (SR5, S. 196)
Zweite Chance	Alle Würfel, die keinen Erfolg erzielt haben, noch mal würfeln

ATTRIBUTSPROBEN (S. 153)

Probe	Verwendete Attribute
Erinnerungsvermögen	WIL + LOG
Heben und Tragen	KON + STR
Menschenkenntnis	INT + CHA
Selbstbeherrschung	WIL + CHA
Überraschung	REA + INT (3)

VERTEIDIGUNGSMÖGLICHKEITEN

Verteidigung	Probe	Beschreibung
Normale Verteidigung	REA + INT	Gegen Fern- und Nahkampfangriffe; kein INI-Abzug.
Ausweichen	REA + INT + Akrobatik [Körperlich]	Gegen einen Nahkampfangriff; INI -5.
Blocken	REA + INT + Waffenloser Kampf [Körperlich]	Gegen einen Nahkampfangriff; INI -5.
Parieren	REA + INT + Nahkampffertigkeit [Präzision]	Gegen einen Nahkampfangriff; INI -5.
Volle Abwehr	REA + INT + WIL	Gegen alle Angriffe in einer Runde; INI -10.
Volle Deckung	-	Gegen Sperrfeuer; INI -5.

FERTIGKEITEN (S. 148)

Geschicklichkeit

Akrobatik	Pistolen
Entfesseln	Projektilwaffen
<i>Exotische Fernkampf-Waffe (Waffe)</i>	Schleichen
<i>Exotische Nahkampf-Waffe (Waffe)</i>	Schlosser
Fingerfertigkeit	Schnellfeuerwaffen
Geschütze	Schwere Waffen
Gewehre	Waffenloser Kampf
Klingenwaffen	Wurfaffen

Konstitution

Freifall	Tauchen
----------	---------

Reaktion

Bodenfahrzeuge (Fahrzeug)	<i>Läufer</i>
<i>Exotisches Fahrzeug</i>	<i>Raumfahrzeuge</i>
<i>Flugzeuge</i>	Schiffe

Stärke

Laufen	Schwimmen
--------	-----------

Charisma

Einschüchtern	Unterricht
Führung	Verhandlung
Gebräuche	Verkörperung
Tierführung	Vorführung
Überreden	

Anmerkung: Bei *kursiv* notierten Fertigkeiten kann man nicht improvisieren.

Intuition

<i>Askennen</i>	Spurenlesen
Handwerk	Straßenwissen
Hobbywissen	Verkleiden
Navigation	Wahrnehmung
<i>Sprachen</i>	

Logik

Akademisches Wissen	<i>Hardware</i>
<i>Arkana</i>	<i>Industriemechanik</i>
Berufswissen	<i>Kybernetik</i>
<i>Biotechnologie</i>	<i>Luftfahrtmechanik</i>
<i>Chemie</i>	Matrixkampf
Computer	<i>Medizin</i>
<i>Elektronische Kriegsführung</i>	<i>Seefahrtmechanik</i>
Erste Hilfe	<i>Software</i>
<i>Fahrzeugmechanik</i>	Sprengstoffe
Fälschen	Waffenbau
Hacking	

Willenskraft

<i>Astralkampf</i>	Survival
--------------------	----------

Magie

<i>Alchemie</i>	<i>Herbeirufen</i>
<i>Antimagie</i>	<i>Ritualzauberei</i>
<i>Binden</i>	<i>Spruchzauberei</i>
<i>Entzaubern</i>	<i>Verbannen</i>
<i>Fokusherstellung</i>	

Resonanz

<i>Dekompilieren</i>	<i>Kompilieren</i>
<i>Registrieren</i>	





SHADOWRUN

HEILUNG & GENESUNG

Art der Genesung/Heilung	Probe
Geistiger Schaden: Genesung	Ausgedehnte Probe KON + WIL (1 Stunde)
Körperlicher Schaden: Genesung	Ausgedehnte Probe KON + KON (1 Tag)
Erste Hilfe	Erste Hilfe + LOG +/- Heilungsmodifikatoren [Geistig] (2); pro Nettoerfolg 1 Schadenskästchen geheilt
Medizin	Medizin + LOG +/- Heilungsmodifikatoren [Geistig]; pro Erfolg +1 Würfel für Genesungsproben

Situation	Heilungsmodifikator
Gute Bedingungen	+0
Durchschnittliche Bedingungen	-1
Mäßige Bedingungen	-2
Schlechte Bedingungen	-3
Katastrophale Bedingungen	-4
Keine medizinischen Vorräte	-3
Improvisierte medizinische Vorräte	-1
Kabelloses Medkit/Autodoc	+Stufe
Ferngelenkte Versorgung durch Medkit/Autodoc	-2
Assistenz	Teamworkprobe (SR5 51)
Unkooperativer Patient	-2
Patient ist Erwachter/Technomancer	-2
Patient hat Implantate	-1 pro volle 2 Punkte Essenzverlust

KAMPFHANDLUNGEN (S. 164)

Freie Handlungen

Gegenstand fallen lassen	Satz sprechen/übermitteln
Gestikulieren	Sich hinwerfen
Laufen	Smartgunladestreifen auswerfen
Mehrfachangriffe	Ziel ansagen
Modus eines verlinkten Geräts ändern	

Einfache Handlungen

Aufstehen	Ladestreifen einschieben
Fokus aktivieren	Ladestreifen herausnehmen
Gegenstand aufheben/ablegen	Pfeil abschießen
Gegenstand benutzen	Schnellzaubern
Geist aktivieren	Schnellziehen
Geist befehligen	Waffe abfeuern (EM, HM, SM, AM)
Geist entlassen	Waffe bereitmachen
Genau beobachten	Wahrnehmung verlagern
Gerätemodus ändern	Werfen
In Deckung gehen	Zielen

Komplexe Handlungen

Astrale Projektion	Nahkampfangriff
Fertigkeit einsetzen	Sprinten
Geist herbeirufen	Waffe im Vollautomatischen Modus (AM) abfeuern
Geist verbannen	Waffe nachladen (s. Tabelle)
In ein geriggtes Fahrzeug springen	Zauber wirken
Lange oder Halbautomatische Salve abfeuern	
Montierte oder Fahrzeugwaffe abfeuern	

Unterbrechungshandlungen

Abfangen	Parieren
Ausweichen	Volle Abwehr
Blocken	Volle Deckung

