

## 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 ...	Würfelpoolmodifikator
kompliziert oder spezialisiert	-1
unklar	-2
auf einem anderen Gitter	-2

## INITIATIVWERTE UND -WÜRFEL (S. 161)

Art der Initiative ...	Attribute	Initiativwürfel
Physisch	REA + INT	1W6
Astral	INT x 2	2W6
Matrix: AR	REA + INT	1W6
Matrix: VR mit kaltem Sim	DV + INT	3W6
Matrix: VR mit heißem Sim	DV + INT	4W6
Rigger: AR	REA + INT	1W6
Rigger: VR mit kaltem Sim	DV + INT	4W6
Rigger: VR mit heißem Sim	DV + INT	3W6
Rigger: Direktverbindung	REA + INT	4W6

## MATRIXWAHRNEHMUNG (S. 232)

Ziel ist ...	... und ist NICHT auf Schleichfahrt	... und ist auf Schleichfahrt
innerhalb von 100 Metern	automatisch	Vergleichende Probe Computer + INT [Datenverarbeitung] gegen LOG+ Schleicher
über 100 Meter entfernt	Erfolgsprobe Computer+ INT [Datenverarbeitung]	
ein Host	automatisch	

## ASKENNEN (S. 312)

Erfolge	Informationen
0	keine
1	Der Gesundheitszustand des Ziels (gesund, verletzt, krank usw.). Die allgemeine Gefühlslage des Ziels (glücklich, traurig, wütend usw.). Ob das Ziel Erwacht oder mundan ist.
2	Vorhandensein und Lage von Standard-Cyberware. Die Kategorie eines magischen Ziels (Feuergeist, Manipulationszauber, Kraftfokus, Fluch usw.). Wenn man die Aura des Ziels bereits gesehen hat, kann man es wiedererkennen, auch wenn es körperlich anders aussieht. Vorhandensein und Lage von Alpha-Cyberware. Ob Essenz und Magie des Ziels höher, niedriger oder gleich der des Askennenden sind.
3	Ob die Kraftstufe des Ziels höher, niedriger oder gleich der Magie des Askennenden ist. Eine allgemeine Diagnose über Gifte und Krankheiten, unter denen das Ziel leidet. Astrale Signaturen, die auf dem Ziel liegen.
4	Vorhandensein und Lage von Bioware und Beta-Cyberware. Genauere Höhe der Essenz, Magie und Kraftstufe des Ziels. Die allgemeine Ursache von astralen Signaturen (Kampfzauber, Alchemischer Kampfzauber, Luftgeist usw.)
5+	Vorhandensein und Lage von Delta-Cyberware, Genbehandlungen und Nanotech. Genauere Diagnose von Krankheiten und Giften. Ob das Ziel ein Technomancer ist.

## OBJEKTWIDERSTAND (S. 290)

Kategorie	Beispiele	Würfelpool
Natürliche Objekte	Bäume, Erde, unbehandeltes Wasser, handgeschnittes Holz, handgeschmiedetes Metall	3
Hergestellte einfache Objekte und Materialien	Ziegel, Leder, einfache Kunststoffe	6
Hergestellte einfache und -Materialien	Fortschrittliche Kunststoffe, Legierungen, elektronische Ausrüstung, Sensoren	9
Hochgradig verarbeitete Objekte	Computer, komplexe giftige Abfälle, Drohnen, Fahrzeuge	15+

## TABELLEN-INDEX

Tabelle	Seite
Barrierenstufen	SR5 196
Charakterentwicklung	SR5 106
Ergebnis von Wahrnehmungszaubern	SR5 292
Fahrzeugproben	SR5199f.
Feuermodi	SR5 181
Geistessonde	SR5 292
Matrixhandlungen	SR5 240
Rauschen und Matrixverkehr	SR5 227

## KAMPFHANDLUNGEN

(S. 164)

### Freie Handlungen

Gegenstand fallen lassen

Gestikulieren

Laufen

Mehrfachangriffe

Modus eines verlinkten Geräts ändern

Satz sprechen/übermitteln

Sich hinwerfen

Smartgunladestreifen auswerfen

Ziel ansagen

### Einfache Handlungen

Aufstehen

Fokus aktivieren

Gegenstand aufheben/ablegen

Gegenstand benutzen

Geist aktivieren

Geist befehligen

Geist entlassen

Genau beobachten

Gerätemodus ändern

In Deckung gehen

Ladestreifen einschieben

Ladestreifen herausnehmen

Pfeil abschießen

Schnellzaubern

Schnellziehen

Waffe abfeuern (EM, HM, SM, AM)

Waffe bereitmachen

Wahrnehmung verlagern

Werfen

Zielen

### Komplexe Handlungen

Astrale Projektion

Fertigkeit einsetzen

Geist herbeirufen

Geist verbannen

in ein geriggtes Fahrzeug springen

Lange oder Halbautomatische Salve abfeuern

Montierte oder Fahrzeugwaffe abfeuern

Nahkampfangriff

Sprinten

Waffe abfeuern (AM)

Waffe nachladen (siehe SR5, S. 165)

Zauber wirken

### Unterbrechungshandlungen

Abfangen

Ausweichen

Blockieren

Pariieren

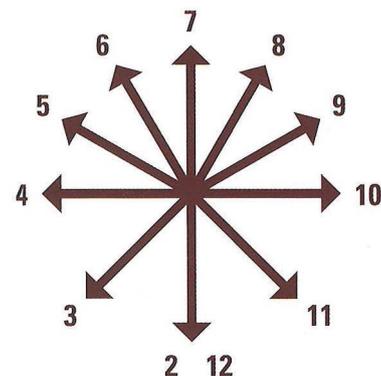
Volle Abwehr

Volle Deckung

## ABWEICHUNG (S. 184)

Art des Projektils	Abweichung
Standardgranate	(1W6 - Erfolge) Meter
Aerodynamische Granate	(2W6 - Erfolge) Meter
Granatwerfer	(3W6 - Erfolge) Meter
Lenkraketenwerfer	(4W6 - Erfolge - Sensorstufe der Rakete) Meter
Raketenwerfer	(5W6 - Erfolge) Meter

## ABWEICHUNGS-DIAGRAMM



## WAFFENREICHWEITEN (S. 185)

Würfelpoolmodifikator	Kurz	Mittel	Lang	Maximal
	+0	-1	-3	-6
<b>Pistolen</b>		<b>Reichweite in Metern</b>		
Taser	0-5	6-10	11-15	16-20
Holdout-Pistole	0-5	6-15	16-30	31-50
Leichte Pistole	0-5	6-15	16-30	31-50
Schwere Pistole	0-5	6-20	21-40	41-60
<b>Schnellfeuerwaffen</b>		<b>Reichweite in Metern</b>		
Automatikpistole	0-5	6-15	16-30	31-50
Maschinenpistole	0-10	11-40	41-80	81-150
Sturmgewehr	0-25	26-150	151-350	351-550
<b>Gewehre</b>		<b>Reichweite in Metern</b>		
Schrotflinte (Fiechette)	0-15	16-30	31-45	46-60
Schrotflinte (Massivgeschoss)	0-10	11-40	41-80	81-150
Sportgewehr	0-50	51-250	251-500	501-750
Scharfschützengewehr	0-50	51-350	351-800	801-1.500
<b>Schwere Waffen</b>		<b>Reichweite in Metern</b>		
Leichtes MG	0-25	26-200	201-400	401-800
Mittleres/Schweres MG	0-40	41-250	251-750	751-1.200
Sturmkanone	0-50	51-300	301-750	751-1.500
Granatwerfer	5-50*	51-100	101-150	151-500
(Lenk-)Raketenwerfer	20-70*	71-150	151-450	451-1.500
<b>Projektilwaffen</b>		<b>Reichweite in Metern</b>		
Bogen	0 bis STR	bis STR x 10	bis STR x 30	bis STR x 60
Armbrust, leicht	0-6	7-24	25-60	61-120
Armbrust, mittel	0-9	10-36	37-90	91-150
Armbrust, schwer	5-15	16-45	45-120	121-180
<b>Wurfaffen</b>		<b>Reichweite in Metern</b>		
Wurfmesser	0 bis STR	0 bis STR x 2	0 bis STR x 3	0 bis STR x 5
Shuriken	0 bis STR	0 bis STR x 2	0 bis STR x 5	0 bis STR x 7
<b>Handgranaten</b>		<b>Reichweite in Metern</b>		
Standard	0 bis STR x 2	0 bis STR x 4	0 bis STR x 6	bis STR x 10
Aerodynamisch	0 bis STR x 2	0 bis STR x 4	0 bis STR x 6	bis STR x 15

### \* Minimalreichweite von Werfern

Die Minimalreichweite für alle Granat- und Raketenwerfer beträgt 5 Meter, da ihre Projektile erst ab dieser Distanz scharf sind. Sie detonieren nicht bei einem Aufschlag, der näher als 5 Meter liegt - eine Sicherheitsmaßnahme für Fehlschüsse. Diese Sicherung am Spranggeschoss zu entfernen erfordert eine Ausgedehnte Probe auf Waffenbau + Logik [Geistig] (4, 10 Minuten).

## UMWELTMODIFIKATOREN (S. 176)

Sichtverhältnisse	Beleuchtung	Wind	Entfernung	Modifikator
Freie Sicht	Gute Beleuchtung/Keine Blendung	Windstille oder leichte Brise	Kurz	-
Leichter Regen/Nebel/Rauch	Teilbeleuchtung/Schwache Blendung	Leichter Wind	Mittel	-1
Mittlerer Regen/Nebel/Rauch	Schwache Beleuchtung/Mittlere Blendung	Steife Brise	Lang	-3
Starker Regen/Nebel/Rauch	Völlige Dunkelheit/Starke Blendung	Sturm	Maximal	-6
Zwei oder mehr Modifikatoren der Kategorie				-6
				-10

## KOMPENSATION VON UMWELTMODIFIKATOREN (S. 176)

Kompensation	Wirkung
Blitzkompensation	Blendung wird um 2 Kategorien verringert.
Infrarotsicht	Sichtverhältnisse und Beleuchtung werden um 1 Kategorie verbessert.
Leuchtspurnmunition (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.
Bindung	Kompensationsmöglichkeiten
Sichtverhältnisse	Infrarotsicht, Ultraschall
Beleuchtung	Infrarotsicht, Restlichtverstärkung, Sonnenbrille, Ultraschall
Wind	Leuchtspurnmunition (AM), Smartlink
Entfernung	Leuchtspurnmunition (AM), Sichtvergrößerung

## NAHKAMPFMODIFIKATOREN (S. 188)

Situation	Würfelpoolmodifikator
Angreifer auf dem Boden	-1
Angreifer benutzt Nebenhand	-2
Angreifer führt Sturmangriff durch	+2
Angreifer hat die bessere Position	+2
Angreifer hat Freunde im Nahkampf	+1 oder Teamwork
Angreifer sagt Ziel an	-4
Angreifer verletzt	-Verletzungsmodifikator
Angriff gegen liegenden Verteidiger	+1
Berührungsangriff (z.B. für Zauber)	+2
Charakter greift mehrere Ziele an	Würfelpool Teilen
Umweltmodifikatoren	Nur Beleuchtung und Sichtverhältnisse

## SITUATIONSMODIFIKATOREN (S. 179)

Situation	Würfelpoolmodifikator
Angesagtes Ziel	-4
Angreifer benutzt Nebenhand	-2
Angreifer feuert aus der Deckung mit Sichtgerät	-3
Deckung mit Sichtgerät 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 7 3) - Rückstoßkompensation)
Kabellose Smartgun	+ 1 (Ausrüstung)/+2 (implantiert)

## VERTEIDIGUNGSMODIFIKATOREN

Situation	Würfelpoolmodifikator
Angreifer hat längere Reichweite	-1 pro Nettopunkt Reichweitenvorteil des Angreifers
Gegenangriff gegen Sturmangriff	+1
Verteidiger am Boden	-2
Verteidiger bemerkt Angriff nicht	keine Verteidigung möglich
Verteidiger hat längere Reichweite	+1 pro Nettopunkt Reichweitenvorteil des Verteidigers
Verteidiger hat sich bereits gegen andere Angriffe verteidigt	Verteidiger hat sich bereits gegen andere Angriffe verteidigt
Verteidiger in sich bewegendem Fahrzeug	+3
Verteidiger verletzt	-Verletzungsmodifikatoren

Situation	Würfelpoolmodifikator
Angreifer feuert im AM (Komplex)	-9
Angreifer feuert LS oder AM (Einfach)	-5
Angreifer feuert im SM oder HS	-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

AM= Vollautomatischer Modus, LS=Lange Salve, SM= Salvenmodus, HS = Halbautomatische Salve

## PROBEN MIT SOZIALEN FERTIGKEITEN (S. 141)

Handelnder Charakter würfelt mit:	Ziel würfelt mit:
Einschüchtern+ CHA [Sozial]	CHA + WIL
Führung + CHA [Sozial]	Führung + WIL [Sozial]
Gebräuche+ CHA [Sozial]	Wahrnehmung + CHA [Sozial]
Überreden + CHA [Sozial]	Überreden + CHA [Sozial]
Verhandlung + CHA [Sozial]	Verhandlung + CHA [Sozial]
Verkörperung + CHA [Sozial]	Wahrnehmung + INT [Geistig]
Vorstellung+ CHA [Sozial]	CHA + WIL

## KNACKEN VON SCHLÖSSERN (S. 312)

Schloss	Probe
Mechanisches Schloss	Schlosser(+ Stufe Automatischer Dietrich) + GES [Körperlich] (Stufe des Schlosses, 1 Kampfrunde)
Transponderschlüssel	Hardware+ LOG [Geistig] (Stufe des Schlosses, 1 Minute)
Magschloss	
1) Verkleidung entfernen	Schlosser+ GES [Körperlich] (Magschlossstufe x 2, 1 Kampfrunde)
1a) Anti-Manipulations-System überwinden	Schlosser+ GES [Körperlich] (Stufe des Anti-Manipulations-Systems)
2a) mit Tastatur	Schlosser+ GES [Körperlich] (Magschlossstufe x 2, 1 Kampfrunde) oder Stufe des Sequencers gegen Magschlossstufe
2b) mit Kartenleser	Schlosser+ GES [Körperlich] (Magschlossstufe x 2, 1 Kampfrunde) oder Stufe Magschlossknacker/gefälschte Magnetkarte gegen Magschlossstufe
2c) mit Abdruckscanner	Stufe des Duplikats gegen Magschlossstufe
2d) mit Stimmerkennungssystem	Stufe des Stimmenmodulators/der Aufzeichnung gegen Stufe des Erkennungssystems
2e) mit Gesichtserkennung	Verkleiden+ INT [Geistig] gegen Gerätestufe (Gesichtsprothesen o.Ä. erforderlich)

## WOFÜR EDGE AUSGEGEBEN WERDEN KANN (S. 58)

Effekte	Beschreibung
Blitzangriff	INI-Würfel = 5W6 (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 IN I-Durchgängen dran sein
Späte Rache	Letzte, beliebige Handlung durchführen (siehe SR5, S. 196)
Zweite Chance	Alle Würfel, die keinen Erfolg erzielt haben, noch mal würfeln

## ATTRIBUTSPROBEN (S. 153)

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

## SCHWELLENWERTE VON ERFOLGS-PROBEN (S. 47)

Schwierigkeit	Schwellenwert
Leicht	1
Durchschnittlich	2
Schwierig	4
Sehr Schwierig	6
Extrem Schwierig	8-10

## SCHWELLENWERTE BEI AUSGEDEHNTEN PROBEN (S. 51)

Schwierigkeit	Schwellenwert
Leicht	6
Durchschnittlich	12
Schwierig	18
Sehr Schwierig	24
Extrem Schwierig	30+

## INTERVALLE FÜR AUSGEDEHNT PROBEN (S. 51)

Zeitraumen	Intervall
Extrem kurz	1 Kampfrunde
Sehr kurz	1 Minute
Kurz	10 Minuten
Durchschnittlich	30 Minuten
Lang	1 Stunde
Sehr lang	1 Tag
Extrem Lang	1 Woche
Mammutprojekt	1 Monat

Seitenzahlenangaben beziehen sich auf das Grundregelwerk (Edition 5)

Pegasus Spiele GmbH, Straßheimer Str. 2, 61169 Friedberg, unter Lizenz von Catalyst Game Labs und Topps Company, Inc.

© 2014 Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten.

Shadowrun und Topps sind Handelsmarken und/oder eingetragene Marken von Topps Company, Inc. in den USA, in Deutschland und/oder anderen Staaten.

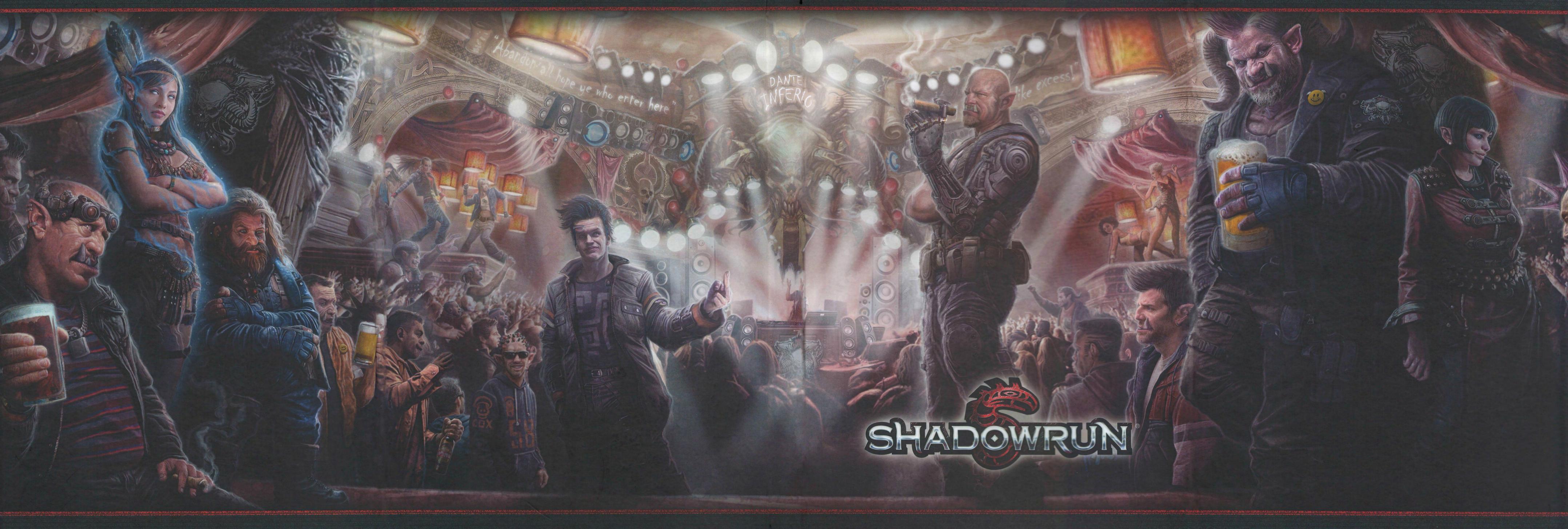
Catalyst Game Labs ist eine Handelsmarke von InMediaRes Productions, LLC.

Besuchen Sie uns im Internet:

[WWW.PEGASUS.DE](http://WWW.PEGASUS.DE)  
[WWW.PEGAUSDIGITAL.DE](http://WWW.PEGAUSDIGITAL.DE)



Pegasus Press



"Abandon all hope ye who enter here"

DANTE  
INFERNO

like excess!

 **SHADOWRUN**