

Tabellenübersicht Shadowrun 2.01D

Maximalwerte nach Rasse

	Mensch	Elf	Zwerg	Ork	Troll
Konstitution	6	6	7	9	11
Schnelligkeit	6	7	5	6	5
Stärke	6	6	8	8	10
Charisma	6	8	6	5	4
Intelligenz	6	6	6	5	4
Willenskraft	6	6	7	6	5
Essenz	6	6	6	6	6
Magie	6	6	6	6	6
Reaktion	6	6	5	5	4

Modifikatoren nach Rasse

Rasse	Modifikatoren
Zwerg:	+1 Konstitution; -1 Schnelligkeit; +2 Stärke; +1 Willenskraft; Infrarot-Augen; Widerstand (+2 Konstitution) gegen Krankheiten
Elf:	+1 Schnelligkeit; +2 Charisma; Lichtverstärker-Augen
Ork:	+3 Konstitution; +2 Stärke; -1 Charisma; -1 Intelligenz; Lichtverstärker-Augen
Troll:	+5 Konstitution; -1 Schnelligkeit; +4 Stärke; -2 Charisma; -2 Intelligenz; -1 Willenskraft; +1 Reichweite auf Bewaffneten / Waffenlosen Kampf; Infrarot-Augen; Dermalpanzerung (+1 Konstitution)

Kosten von Extras

Extra	Preis
Connection	5.000 ¥
Kumpel	10.000 ¥
Gang/Stamm	50.000 ¥
Gefolgsleute	200.000 ¥
Lebensstil	
Straße	0 ¥
Squatter	100 ¥ pro Monat
Unterschicht	1.000 ¥ pro Monat
Mittelschicht	5.000 ¥ pro Monat
Oberschicht	10.000 ¥ pro Monat
Im Luxus	100.000 ¥ pro Monat

Allergien und Schweregrade

Allergie	Attrib.	Fertigk.	Kraftp.	Nuyen
Ungewöhnlich (Eisen, Silber)	+1	+1	+1	+2000 ¥
Verbreitet (Kunststoff, Schadstoffe, Sonnenlicht)	+2	+2	+2	+4000 ¥
Schwere	Attrib.	Fertigk.	Kraftp.	Nuyen
Lästig	-	-	-	-
Leicht	+1	+2	+1	+1000 ¥
Mäßig	+2	+3	+2	+2000 ¥
Ernst	+3	+4	+3	+3000 ¥

Charakter-Mastertabelle

Priorität	Rasse	Magie	Attribute	Fertigkeiten	Ressourcen
A	Metamensch	Menschenzauberer	30 Punkte	40 Punkte	1.000.000¥/50
B	Mensch	Menschenadept/Metamenschenzauberer	24 Punkte	30 Punkte	400.000¥/35
C	Mensch	Metamenschenadept	20 Punkte	24 Punkte	50.000¥/25
D	Mensch	-	17 Punkte	20 Punkte	5.000¥/15
E	Mensch	-	15 Punkte	17 Punkte	500¥/5

Startgeld

Alle nicht ausgegebenen Nuyen aus der Kategorie Ressourcen werden in einem Verhältnis von 10:1 in für das Spiel verfügbare Mittel umgerechnet. Hat ein frisch erschaffener Charakter also beispielsweise noch 15.000 ¥ übrig, so beginnt er das Spiel mit 1.500 ¥.

Zusätzlich erhält jeder Charakter 3W6 x 1.000 ¥ in jeder beliebigen Form (als Bankguthaben, Credstick, Checkstick oder Plastikgeld) nach Wahl des Spielers.

Fertigkeiten-Erfolgstabelle:

Schwierigkeit	Mindestwurf
Einfach	2
Routine	3
Durchschnittlich	4
Fordernd	5
Schwierig	6-7
Anstrengend	8
Extrem	9
Fast unmöglich	10+

Kampfpool = Schnelligkeit + Intelligenz + Willenskraft / 2 (abrunden)

Steuerpool = Reaktion

Hackingpool = Stufe der Fertigkeit Computer + Reaktion

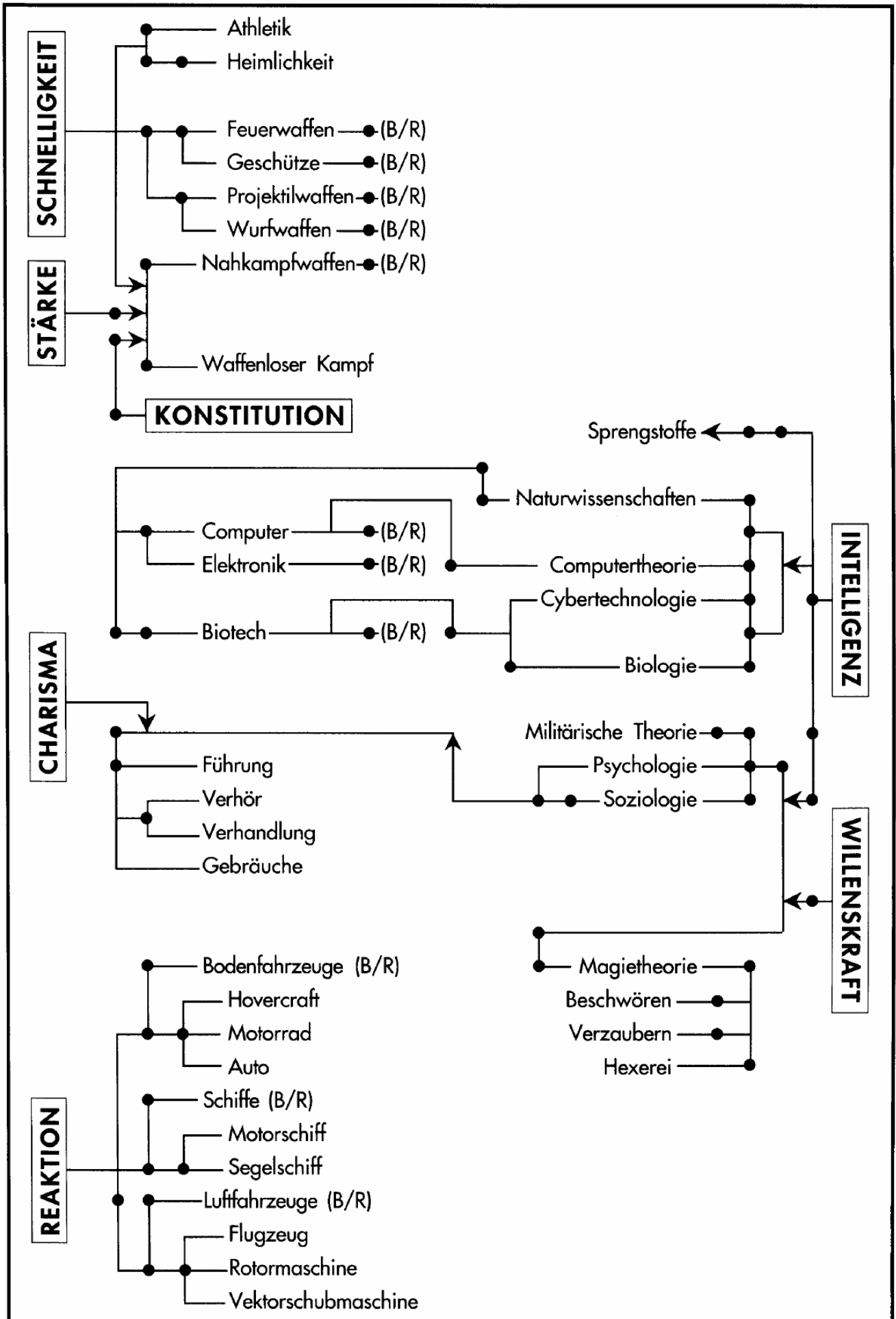
Magiepool = Stufe der Fertigkeit Hexerei + Stufe der Fokusse

Reaktion = Intelligenz + Schnelligkeit / 2 (abrunden)

Die Höchstanzahl von Würfeln aus dem Kampfpool, die man für eine einzelne offensive Erfolgsprobe heranziehen darf, ist gleich der Stufe in der Fertigkeit, auf die gewürfelt wird. Würfelt ein Charakter beispielsweise auf eine Kampffertigkeit mit Stufe 5, so darf er die Probe mit höchstens 5 Würfeln aus seinem Kampfpool verstärken.

LAUFMULTIPLIKATOREN

Rasse	Modifikator
Mensch	x3
Zwerg	x2
Elf	x3
Ork	x3
Troll	x2



Alle Fertigkeiten auf einen Blick

KAMPFFERTIGKEITEN

Nahkampfaffen

- Klingenaffen (SW)
- Knüppel (SW)
- Peitschen/Flegel (SW)
- Stangenaffen/Stäbe (SW)

Feueraffen

- Gewehre (SW)
- Granatwerfer (SW)
- Leichte Maschinengewehre (SW)
- Maschinenpistolen (SW)
- Pistolen (SW)
- Taser (SW)

Schwere Waffen

- Fahrzeugaffen (SW)
- Maschinengewehre (SW)
- Raketenwerfer (SW)
- Sturmkanonen (SW)

Projektilaffen

- Armbrüste (SW)
- Bögen (SW)

Sprengstoffe

- Kommerzielle Sprengstoffe
- Plastiksprengstoffe

Waffenloser Kampf

- Cyber-Implantataffen (SW)
- Kampfsportarten (div.Techniken)
- Überwältigen

Wurfaffen

- Aerodynamische (Shuriken, Flügelgranaten)
- Nicht-Aerodynamische (Granaten, Messer)
- Wurfspeere (SW)

KÖRPERLICHE FERTIGKEITEN

Athletik

- Heben
- Klettern
- Laufen
- Schwimmen
- Springen

Heimlichkeit

- Land (nach Unterabteilung)
- Stadt (nach Unterabteilung)
- Wildnis (nach Unterabteilung)

MAGISCHE FERTIGKEITEN

Beschwören

- Elementargeister (Art)
- Naturgeister (Art)

Hexerei

- Rituelle Hexerei (je nach Kategorie)
- Spruchzauberei (je nach Kategorie)

Verzaubern

- Taliskrämerei
- Alchimie (Metalle, Kräuter, Mineralien)
- Artefaktherstellung

TECHNISCHE FERTIGKEITEN

Biotech

- Ersatz-Konstruktion (bestimmte Organe oder Gliedmaßen)
- Erste Hilfe
- Nachsorge
- Organkultur (bestimmte Organe oder Gliedmaßen)
- Transimplantatchirurgie (Headware, Bodyware, Organersatz)

Computer

- Hardware (Mainframes, Microcomputer, InterfaceTech, ImplantatTech)
- Software (Decking, Matrix-Programmierung, Konventionelle Programmierung, Interface-Programmierung, Implantat-Programmierung)

Elektronik

- Diagnostik
- Elektronische Kriegsführung
- Kontrollsysteme
- Magschlösser
- Netzwerke

SOZIALE FERTIGKEITEN

Führung

- Geschäftlich (Strategie, Taktik, Moral)
- Militärisch (Strategie, Taktik, Moral)
- Politisch (Strategie, Taktik, Moral)

Gebäude

- Konzern
- Medien
- Stamm
- Straße
- Militär
- Matrix
- Magie
- u.v.m.

Verhandlung

- Bestechung
- Handeln
- Überreden

Verhör

- Geräteunterstützt (Lügendetektoren, Stimmen-Stref-Analyse)
- Verbal

FAHRZEUGFERTIGKEITEN

Auto

- Fernsteuerung (Kategorie)
- Lastwagen (SF)
- Personenwagen (SF)
- Rennwagen (SF)

Flugzeug

- Düsenmaschinen (SF)
- Fernsteuerung (Kategorie)
- Propellermaschinen (SF)
- Rekordflugzeuge (SF)
- Segelflugzeuge (SF)

Hovercraft

- Fernsteuerung (Kategorie)
- Passagiermaschinen (SF)
- Rennmaschinen (SF)
- Transportmaschinen (SF)

Motorschiff

- Fernsteuerung (Kategorie)
- Rennboote (SF)
- Transportschiffe (SF)
- Vergnügungsschiffe (SF)

Motorrad

- Rennen (SF)
- Trikes (SF)
- Zweiräder (SF)

Rotormaschine

- Fernsteuerung (Kategorie)
- Hubschrauber (SF)
- Schwenkrotor (SF)

Segelschiff

- Regattasegeln (SF)
- Transportschiffe (SF)
- Vergnügungsschiffe (SF)

Vektorschubmaschine

- Fernsteuerung (Kategorie)
- Schweber (SF)
- Militärische VTOLs (SF)

WISSENS-FERTIGKEITEN

Biologie

- Botanik
- Medizin
- Parabotanik
- Parazoologie
- Zoologie

Computerteorie

- Hardware (Mainframes, Microcomputer, InterfaceTech, ImplantatTech)
- Matrix-Theorie
- Software (Decking, Matrix-Programmierung, Konventionelle Programmierung, Interface-Programmierung, Implantat-Programmierung)

Cybertechnologie

- Bodyware (SG)
- Headware (SG)

Magietheorie

- Entwurf (Schamanistisch, Hermetisch)
- Geschichte (je nach Kontinent)

Militärische Theorie

- Militärgeschichte (je nach Kontinent oder Epoche)
- Taktik (Land, Luft, See)

Naturwissenschaften

- Chemie
- Geologie
- Ingenieurwissenschaften
- Physik

Psychologie

- Abweichendes Verhalten
- Gruppenverhalten
- Individualverhalten

Soziologie

- Anthropologie
- Archäologie
- Geschichte

SPRACHEN

SPEZIELLE FERTIGKEITEN

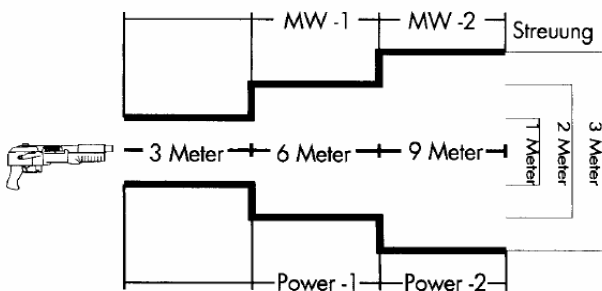
Tabellenübersicht Shadowrun 2.01D

WAFFENREICHWEITEN

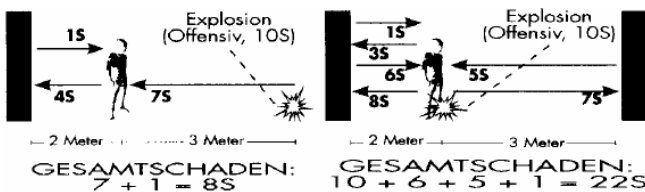
Mindestwurf Typ	4 Kurz	5 Mittel Reichweiten in Metern	6 Weit	9 Extrem weit
Feuerwaffen				
Hold-out-Pistole	0-5	6-15	16-30	31-50
Leichte Pistole	0-5	6-15	16-30	31-50
Schwere Pistole	0-5	6-20	21-40	41-60
MP	0-10	11-40	41-80	81-150
Taser	0-5	6-10	11-12	13-15
Schrotflinte	0-10	11-20	21-50	51-100
Sportgewehr	0-30	31-60	61-150	151-300
Scharfschützengewehr	0-40	41-80	81-200	201-400
Sturmgewehr	0-15	16-40	41-100	101-250
Leichtes MG	0-20	21-40	41-80	81-150
Schwere Waffen				
Mittleres MG	0-40	41-150	151-300	301-500
Schweres MG	0-40	41-150	151-400	401-800
Sturmkanone	0-50	51-150	151-450	451-1.300
Granatwerfer	*5-50	51-100	101-150	151-300
Raketenwerfer	*20-70	71-150	151-450	451-1.500
Projekttilwaffen				
Bogen	0 - Min Str	bis Min Str x 10	bis Min Str x 30	bis Min Str x 60
Leichte Armbrust	0 - Min Str x 2	bis Min Str x 8	bis Min Str x 20	bis Min Str x 40
Mittlere Armbrust	0 - Min Str x 3	bis Min Str x 12	bis Min Str x 30	bis Min Str x 50
Schwere Armbrust	0 - Min Str x 5	bis Min Str x 15	bis Min Str x 40	bis Min Str x 60
Wurfaffen				
Wurfmesser	0 - Str	bis Str x 2	bis Str x 3	bis Str x 5
Shuriken	0 - Str	bis Str x 2	bis Str x 5	bis Str x 7

GRANATEN-REICHWEITEN

Mindestwurf Typ	4 Kurz	5 Mittel	8 Weit	9 Extrem weit	Abweichung
Standard	0 - Str x 3	bis Str x 5	bis Str x 10	bis Str x 20	1W6 Meter
Aerodynamische	0 - Str x 3	bis Str x 5	bis Str x 20	bis Str x 30	2W6 Meter
Granatwerfer	*5-50	51-100	101-150	151-300	3W6 Meter



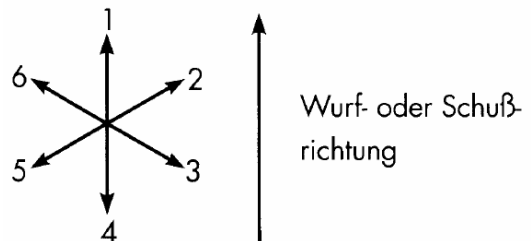
STREUUNG EINER SCHROTLADUNG (CHOKE 3)



REFLEXION VON SPRENGWIRKUNG

Granaten-Schadenstabelle:

Typ	Schadenscode	Powerniveausenkung
Offensiv	10S	-1 pro Meter
Defensiv	10S	-1 pro halber Meter
Erschütterung	12M(Betäubung)	-1 pro Meter



STREUDIAGRAMM GRANATEN

Tabellenübersicht Shadowrun 2.01D

Fernkampfmodifikatoren

Situation	Modifikator
Rückstoß, halbautomatisch	+1 für zweiten Schuß in derselben Kampfphase
Rückstoß, Salvenfeuer	+2 pro Salve in derselben Kampfphase
Rückstoß, vollautomatisch	+1 pro Geschoß, das in derselben Kampfphase abgefeuert wurde
Rückstoß, Schwere Waffe	+1 pro Schuß, der in derselben Kampfphase abgefeuert wurde
Blindes Feuern	+8
Deckung, teilweise	+4
Schlechte Sicht	siehe Tab. Sichtverhältnisse
Mehrere Ziele	+2 pro zusätzlichem Ziel in derselben Kampfphase
Laufendes Ziel	+2
Stillstehendes Ziel	-1
Angreifer im Nahkampf	+2 je Gegner
Laufender Angreifer	+4
Laufender Angreifer (schwieriges Gelände)	+6
Gehender Angreifer	+1
Gehender Angreifer (schwieriges Gelände)	+2
Verwundeter Angreifer	siehe Verletzungsmodifikatoren , S. 112
Smartverbindung (mit Smartgun)	-2
Smartbrille (mit Smartgun)	-1
Lasermarkierer	-1
Einsatz von zwei Waffen	+2
Gezielter Schuß	-1 pro Einfache Handlung
Zielfernrohr	Speziell
Rückstoßdämpfer	senkt Rückstoßmodifikator
Gyrostabilisator	senkt Rückstoß- und Bewegungsmodifikator

Sichtverhältnisse

Sichtbedingung	Normal	Lichtverstärker	Infrarot
Vollständige Finsternis	+8	+8/+8	+4/+2
Schwache Beleuchtung	+6	+4/+2	+4/+2
Teilbeleuchtung	+2	+1/0	+2/+1
Grelles Licht	+2	+4/+2	+4/+2
Dunst	+2	+2/0	0
Leichter Rauch/Nebel/Regen	+4	+4/+2	0
Dichter Rauch/Nebel/Regen	+6	+6/+4	+1/0

Thermorauch / (wirkt sich wie Rauch aus, nur daß Infrarotaugen dieselben Modifikatoren haben wie normale Augen)

Pro 2 Nettoerfolge des Angreifers Anstieg um jeweils 1 Schritt: >>>>>

(L)eicht - (M)ittel - (S)chwer - (T)ödlich

<<<<< Pro 2 Nettoerfolge des Opfers Senkung um jeweils 1 Schritt:

Feuermodi

Feuerwaffenart	Feuermodus
Hold-out-Pistolen	Einzelschuß oder halbautomatisch (schwankt von Waffe zu Waffe)
Leichte Pistolen	nur halbautomatisch
Taser	nur Einzelschuß
Schwere Pistolen	Einzelschuß oder halbautomatisch (schwankt von Waffe zu Waffe)
Maschinenpistolen	halbautomatisch und Salvenmodus (schwankt von Waffe zu Waffe)
Schrotflinten	halbautomatisch oder Salvenmodus (schwankt von Waffe zu Waffe)
Sturmgewehre	halbautomatisch, Salvenmodus und/oder vollautomatisch (schwankt von Waffe zu Waffe)
Sportgewehre	nur halbautomatisch
Scharfschützengewehre	nur halbautomatisch
Leichte MGs	nur vollautomatisch
Mittlere/Schwere MGs	nur vollautomatisch
Sturmkanonen	nur Einzelschuß

Barrierenstufen

Material	Stufe
Standardglas	2
Billigmaterial/normale Reifen	3
Durchschnittliches Material/ballistisches Glas	4
Schweres Material	6
Verstärktes Glas/Panzerglas	8
Tragendes Material	12
Schweres tragendes Material	16
Gepanzertes/verstärktes Material	24
Gehärtetes Material	32

Effekt von Barrieren

Powerniveau des Angriffs	Effekt
Weniger als halb so hoch wie modifizierte Barrierenstufe	Kein Effekt; Barriere hält; Kratzer im Lack
Gleich der halben modifizierten Barrierenstufe oder größer, bis ganze Stufe	Barriere beschädigt; Barrierenstufe sinkt um 1
Größer als modifizierte Barrierenstufe	Für jeden Betrag gleich der halben Barrierenstufe, um den die Power letztere übersteigt, wird ein Loch von 1/2m Durchmesser geöffnet, die Barrierenstufe sinkt um 1

RAKETEN UND LENKWAFEN

Typ	Schadens-Code	Powerniveau-senkung	Abweichung
HER/L	16T	-1 pro Meter	2W6 Meter
APR/L	16T	-1 pro halbem Meter	2W6 Meter
AFR/L	16T	-8 pro Meter	2W6 Meter

Tabellenübersicht Shadowrun 2.01D

Nahkampf-Modifikatoren

Situation	Modifikator
Freunde am Nahkampf beteiligt	-1/Freund (max. -4)
Gegner hat Freunde im Nahkampf	+1/Freund (max. +4)
Schlechte Sicht	siehe Tabelle
Sichtverhältnisse	
Charakter ist verletzt	Verletzungsmodifikator
Eigene Waffe hat größere Reichw.	-1 pro Punkt mehr
Eigene Waffe hat geringere Reichw.	+1 pro Punkt weniger
Charakter greift mehrere Ziele an	+2 pro Ziel
Charakter kämpft aus erhöhter Pos.	-1
Gegner liegt am Boden	-2

Rammen

Gelände	Modifikator
Offen	0
Normal	-2
Schwierig	-3
Unwegsam	-4

Modifikatoren für Positionsproben

Gelände	Modifikator
Offen	0
Normal	+1
Schwierig	+2
Unwegsam	+4

Fluchtproben-Modifikatoren

Gelände	Modifikator
Offen	-4
Normal	-2
Schwierig	0
Unwegsam	+2

Crashproben

Gelände	Modifikator
Offen	-1
Normal	0
Schwierig	+2
Unwegsam	+4

Fahrzeugschadensmodifikatoren

Fahrzeugschaden	Mindestwurf	Initiative-wert	Geschwindigkeit
Leicht	+1	-1	Unverändert
Mittel	+2	-2	75%
Schwer	+3	-3	50%

Aufprallschaden

Geschwindigkeit	Schadensniveau
1-20	Leicht(L)
21-60	Mittel(M)
61-200	Schwer(S)
201+	Tödlich(T)

Bewegliche Ziele

Relative Geschwindigkeiten	Modifikator
Ziel langsamer oder gleich schnell wie Angreifer	0
Ziel bis zu doppelt so schnell wie Angreifer	+2
Ziel bis zu dreimal so schnell wie Angreifer	+4
Ziel mehr als dreimal so schnell wie Angreifer	+6

Tabellenübersicht Shadowrun 2.01D

Heilung				
Schadens-niveau	Basis-zeit	Mindest-zeit	Mindest-wurf	Mindest-lebensstil
Tödlich	30 Tage	3 Tage	10	Krankenhaus
Schwer	20 Tage	2 Tage	8	Oberschicht
Mittel	10 Tage	1 Tag	6	Mittelschicht
Leicht	24 Std.	2 Std.	4	Unterschicht

Schadensmodifikatoren		
Schadens-niveau	Verletzungs-modifikator	Initiative-modifikator
Unverletzt	Keiner	Keiner
Leicht	+1	-1
Mittel	+2	-2
Schwer	+3	-3
Tödlich	- Bewußlos oder dem Tode nahe -	

Medizinische Kosten	
Dienstleistung	Preis
Erste Hilfe:	
Tödlich	400
Schwer	200
Mittel	100
Leicht	50
Ärztliche Hilfe:	
Tödlich	400 pro Tag
Schwer	200 pro Tag
Mittel	100 pro Tag
Leicht	50 pro Tag
Im Krankenhaus (Lebensstil) (schließt Ärztliche Hilfe ein)	
Intensivstation	500 pro Tag
(nur Tödlicher Schaden)	1.000 pro Tag

Dauerhafter Schaden I	
Würfelergebnis	Auswirkung
1	1 Punkt Konstitution verloren
2	1 Punkt Stärke verloren
3	1 Punkt Schnelligkeit verloren
4	1 Punkt Intelligenz verloren
5	1 Punkt Willenskraft verloren
6	1 Punkt Reaktion verloren

Dauerhafter Schaden II	
Würfelwurf	Auswirkung
1	Rechter Arm verloren
2	Linker Arm verloren
3	Rechtes Bein verloren
4	Linkes Bein verloren
5	Ein Ohr verloren (W6: 1-3 re., 4-6 li.)
6	Ein Auge verloren (W6: 1-3 re., 4-6 li.)

Wundtabelle	
Schadensniveau	Mindestwurf
Leicht	2
Mittel	4
Schwer	6

Schadensniveau		
Niveau	Ausgefüllte	Kästchen
Leicht	1	
Mittel	3	
Schwer	6	
Tödlich	10	

Arztabelle	
Situation	Modifikator
Intensive Pflege (nur im Krankenhaus)	-2
Langfristige medizinische Betreuung	-2
Umstände (jeweils nur einer anwendbar):	
Nicht im Krankenhaus oder in Klinik	+2
Schlechte Umstände	+3
Furchtbare Umstände	+4
Patient ist Zauberer	+2
Natürliche Konstitution des Patienten*:	
1-3	+0
4-6	-1
7-9	-2
10+	-3
Natürliche Willenskraft des Patienten*:	
1-3	+0
4-6	-1
7-9	-2
10+	-3

*Ohne Berücksichtigung magischer oder kybernetischer Modifikationen.

Arten von Körperteilen		
Körperteil	Grundwachstums-zeit	Preis
Auge oder kleines Organ	3 Wochen	7.500
Großes Organ	5 Wochen	15.000
Hand/Fuß	6 Wochen	15.000
Arm/Bein	8 Wochen	25.000

Qualität von Körperteilen			
Qualität	Verfüg-barkeit	Verträ-glichkeit	Preis
Geklon	Muß wachsen	100%	Grundpreis x 2
Typ 0	3 von 6	90%	Grundpreis
Typ G	5 von 6	75%	Grundpreis x 0,8
Zweite Hand	Immer	3W6 x 5%	Grundpreis x 0,4

Verträglichkeit	Versagensrisiko unter Stress
100%	Kein Risiko
90-99%	3 oder weniger auf 2W6
70-89%	4 oder weniger auf 2W6
40-69%	5 oder weniger auf 2W6
10-39%	6 oder weniger auf 2W6

Tabellenübersicht Shadowrun 2.01D

Erste Hilfe		
Schadensniveau	Mindestwurf	Behandlungszeit
Leicht	4	10 Minuten
Mittel	6	20 Minuten
Schwer	8	30 Minuten
Tödlich	10	Speziell

Mindestwurfmodifikatoren	
Situation	Modifikator
Patient ist Zauberer:	+2
Schlechte Umstände:	+1
Furchtbare Umstände:	+3
Konstitutions-Attribut des Patienten:	
1-3:	0
4-6:	-1
7-9:	-2
10+:	-3
Kein Medkit verfügbar:	+4

TOTEMS	
Wildnis	Urban
Bär	Katze
Kojote	Kojote
Adler	Hund
Alligator	Alligator
Löwe	Eule
Eule	Waschbär
Waschbär	Ratte
Rabe	Schlange
Hai	
Schlange	
Wolf	

Kosten für Gesteigertes Attribut	
Kleiner gleich dem halben Maximum:	0,5 Punkte/+1
Bis zum Maximum:	1 Punkt/+1
Bis zum anderthalbfachen Maximum:	1,5 Punkte/+1

Gesteigerte Reaktion	
Reaktionsbonus	Kosten
Kleiner gleich dem halben Maximum	0,5 Punkte/+1
Bis zum Maximum	1 Punkt/+1
Bis zum anderthalbfachen Maximum	2 Punkte/+1

Gesteigerte Reflexe		
Zusätzliche	Initiativwürfel	Kosten
1		1 Punkt
2		4 Punkte
3		6 Punkte

Todeskralle	
Schadensniveau	Kosten
(Str)L	0,5 Punkte
(Str)M	1 Punkt
(Str)S	2 Punkte
(Str)T	4 Punkte

Kampfsinn		
Stufe	Kampfpoolwürfel	Kosten
1	2	1 Punkt
2	4	2 Punkte
3	6	3 Punkte

Kosten für Gesteigerte Fertigkeit	
Bereich	Kosten
Athletische Fertigkeiten	0,25 Punkte / Würfel
Heimlichkeit	0,25 Punkte / Würfel
Kampffertigkeiten	
Bewaffneter Kampf	0,5 Punkte / Würfel
Waffenloser Kampf	0,5 Punkte / Würfel
Wurfaffen	0,5 Punkte / Würfel
Projektile	0,5 Punkte / Würfel
Feuerwaffen	1 Punkt / Würfel
Schwere Waffen	1 Punkt / Würfel

Objektwiderstand	
Kategorie	Mindestwurf
Natürliche Objekte (Bäume, Erde, unbehandeltes Wasser)	3
Gefertigte Nieder-Tech-Objekte und -Materialien (Ziegelstein, Leder, einfache Kunststoffe)	5
Gefertigte High-Tech-Objekte und -Materialien (Komplexe Kunststoffe, Legierungen, Elektronische Gerätschaften)	8
Hochgradig bearbeitete Objekte (Computer, Giftmüll)	10 oder mehr

Sendungstabelle	
Zielart	Mindestwurf
Bestimmter Ort	6
Mensch oder Metamensch	6
Bestimmtes Objekt	8
Geist	8

Tabellenübersicht Shadowrun 2.01D

Stoffliche Verbindung	
Aufenthalt des Ziels	Mindestwurf
Stadt oder Bezirk bekannt	5
Staat, Provinz oder Land bekannt	7
Kontinent bekannt	9
Unbekannt	11

Modifikatoren für stoffliche Verbindung	
Situation	Modifikator
Ziel ist ein Geist	+2
Ziel wird durch Manabariere geschützt	+Barrierenstufe
Ziel innerhalb eines Hermetischen Kreises oder einer Medizinhütte	+Stufe
Gewebe nicht frisch (älter als Essenz des Ziels in Stunden, gemessen vom Zeitpunkt der Entnahme)	+4

Astrale Untersuchungen	
Erfolge	Ergebnis
0	Kein Ergebnis; nichts erfahren
1-2	Eine allgemeine Klassifizierung möglich (Feuerelementar, Manipulationszauber, Kampfzauberfokus usw.)
3	Der genaue Spruch ermittelt oder ob Kraftstufe des Geistes oder Fokusstufe über oder unter dem Magieattribut des Zauberers liegen
4+	Der genaue Spruch oder Kraftstufe des Geistes oder Fokusstufe erkannt

Astrale Angriffe	
Angriffsart	Schadenscode
Unbewaffneter Menschenzauberer	(Astrale Stärke)L
Bewaffn. Angriff (mit Waffenfokus)	(Astrale Stärke + halbe Fokusstufe)M
Duales Wesen	siehe S. 148
Zauberspruch	(Kraft)Entzugsniveau
Geist	(Kraft)M
Barriere	(Stufe)L

Fokus-Bindungstabelle	
Gegenstand	Karmakosten
Spezifischer Zauberkategoriefokus	Stufe
Zauberkategoriefokus	Stufe x 3
Geisterfokus	Stufe x 2
Krafftfokus	Stufe x 5
Zauberspeicher	1 Karmapunkt
Waffenfokus, klein	Stufe x 4
Waffenfokus, groß	Stufe x 5

Beschwörungs-Entzug	
Kraftstufe des Geistes	Entzug
Unter dem halben Cha des Schamanen	L-Betäubung
Unter oder gleich dem Cha des Schamanen	M-Betäubung
Über dem Cha des Schamanen	S-Körperlich
Über dem doppelten Cha des Schamanen	T-Körperlich

Tabelle Wahrnehmungszauber	
Erfolge	Ergebnis
1	Nur allgemeine Informationen, keine Details.
2	Detailinformationen mit kleineren Ungenauigkeiten.
3	Alle Einzelheiten stimmen genau, aber einige kleinere Punkte sind unklar oder fehlen.
4	Genau und detaillierte Informationen.

Tabellenübersicht Shadowrun 2.01D

Knacken von Codes

Sicherheitscode	Benötigte	Erfolge
Blau	1	
Grün	2	
Orange	3	
Rot	4	

Sicherheitscodes

Sicherheitscode	Systemstufe	IC-Stufe
Blau	1W6	Keine
Grün	1W6+1	1W6+1
Orange	1W6+2	2W6
Rot	2W6	2W6+1

IC-Reaktionszeit

Sicherheitscode	Reaktionszeit
Blau	Nicht Anwendbar (kein IC)
Grün	5+Stufe
Orange	7+Stufe
Rot	9+Stufe

Soziale Fertigkeiten

Situation	Modifikator
Einstellung des NSCs gegenüber Ihrem Charakter:	
Freundschaftlich	-2
Neutral	-
Feindselig	+4
ein Feind	+6
Argwöhnisch	+2
Das gewünschte Ergebnis des Spielers ist:	
Vorteilhaft für den NSC	-2
Wertlos für den NSC	-
Ärgerlich für den NSC	+2
Schädlich für den NSC	+4
Katastrophal für den NSC	+6

Bauen/Reparieren-Tabelle

Situation	Mindestwurf
Arbeitsbedingungen:	
Schlecht	+2
Furchtbar	+4
Ausgezeichnet	-1
Werkzeug ist:	
Nicht verfügbar	Gewöhnlich kein Wurf erlaubt.
Unpassend	+2
Nachschlagemöglichkeiten vorhanden:	
Arbeiten aus dem Gedächtnis	+(5 - Intelligenz)

Gutes Karma für Fertigkeiten

Allgemeine Fertigkeiten:	2 x neue Stufe
Konzentrationen:	1,5 x neue Stufe
Spezialisierungen:	1 x neue Stufe
Sprachen:	1 x neue Stufe

Knotenverknüpfung

Knotenart	Verknüpfungen					
	CPU	DS	I/OP	SN	SPU	SAN
Central Processing-Unit (CPU)	○	x	x	x	x	x
Datenspeicher (DS)	x	x	○	○	x	○
I/O-Port (I/OP)	x	○	○	○	x	○
Slave Node (SN)	x	○	○	○	x	○
Sub-Processor Unit (SPU)	x	x	x	x	x	x
System Access Node (SAN)	x	○	○	○	x	○

Programmreparatur

Schadensniveau	Mindestwurf
Leicht	4
Mittel	5
Schwer	6

Rassismus

Würfelergebnis	Rassische Vorurteile
1	Gegen alle außer die eigene Rasse
2	Gegen Menschen
3	Gegen Elfen
4	Gegen Zwerge
5	Gegen Orks
6	Gegen Trolle

Modifikatoren bei Fahrzeugbedienung

Situation	Modifikator
Komplexe Steuereinrichtung	+1
Unvertrautes Fahrzeug:	
Streßfreie Situation	+1
Streßsituation	+3
Große Version des Fahrzeugtyps	+2
Sehr große Version des Fahrzeugtyps	+3
Schlechte Umstände	+2
Furchtbare Umstände	+4
Rigger am Steuer:	-(Stufe der FSE x 2)

Einen Fehler finden

Situation	Modifikator
Benutzung einer regulären Connection	-1
Angebot von Standardausrüstung	-1
Angebot von High-Tech / wichtiger Beute	+1
Angebot von heißer Ware	+3
Anbieter von der Polizei gesucht	+1
Anbieter von Kon / Gangsterbande gesucht	+2
Magische Beute (Fokusse, Formeln etc.)	+2

Tabellenübersicht Shadowrun 2.01D

Tabelle Wissensfertigkeiten

Situation	Mindestwurf
Der Charakter sucht:	
Allgemeines Wissen	3
Detailliertes Wissen	5
Tiefgehendes Wissen	8
Geheimwissen	12

Zahl der Erfolge	Ergebnis
1	allgemeine Informationen ohne Einzelheiten
2	detaillierte Informationen mit einigen kleineren Ungenauigkeiten
3	detaillierte Informationen mit einigen kleineren Unklarheiten oder fehlenden Teilen
4	detaillierte und genaue Informationen

Sprachfertigkeiten

Situation	Mindestwurf
Verwendung eines Dialektes (Variation einer bestimmten Sprache)	+2
Universelle Vorstellung (Hunger, Furcht, Körperfunktionen)	2
Grundlegende Konversation (alltägliche Belange)	4
Vielschichtiges Thema (besondere Themen /von begrenztem Interesse)	6
Verwickeltes Thema (nahezu alle technischen Dinge)	9
Geheimes Thema (tiefgehendes technisches Wissen/seltenes Wissen)	11

Wahrnehmungs-Erfolgstabelle

Erfolge	Resultierende Wahrnehmung
1	Daß etwas da ist, kaum mehr.
2	Etwas ist eindeutig da, und der Wahrnehmende hat einen Verdacht, worum es sich handelt.
3	Der Wahrnehmende weiß, von welcher Art das "Ding" ist, und hat eine Vermutung, worum genau es sich handelt.
4+	Der Wahrnehmende weiß, womit er es zu tun hat, kennt aber ohne weitergehende Informationen oder Untersuchungen keine Einzelheiten.

Modifikatoren für Wahrnehmungsproben

Situation	Modifikator
Der Wahrnehmende ist abgelenkt	+2
Sicht:	
Sehr kleines Objekt	+6
Teilweise verborgenes Objekt	+2
Objekt in leuchtenden Farben	-2
Handlung sehr offenkundig	-4
Handlung nicht offenkundig	+4
Sichtverhältnis-Modifikatoren	siehe Tab. Sichtverhältnisse (Kampf, S. 89)
Gehör:	
Einzelner Schuß	-2
Schallgedämpfter Einzelschuß	0
Salvenfeuer	-4
Schallgedämpftes Salvenfeuer	-2
Vollautomatischer Feuerstoß	-6
Schallgedämpftes Automatikfeuer	-4
Granatendetonation	-8
Gellender Schrei einer Person	-2
Ursprung mehrere Zimmer entfernt	+2
Ursprung auf demselben Stockwerk	+4
Ursprung mehrere Stockwerke entfernt	+6
Der Wahrnehmende hat aktive Gehörverstärkung	-(Stufe) oder -2
Geruch:	
Eindeutiger Geruch	-4
Noch weitere Gerüche vorhanden	+2
Tastsinn:	
Extreme Temperatur (heiß oder kalt)	-4
Wahrnehmender trägt Handschuhe	+2
Geschmack:	
Offenkundiger Geschmack	-4
Der Wahrnehmende ist erkältet	+2

Talentsoftpreise

Art	Preis
Wissenssoft	Mp x 150 ¥
Linguasoft	Mp x 50 ¥
Datasoft	schwankt mit Datenwert
Aktionssoft	Mp x 100 ¥

Speicherplatz für Fertigkeiten

Fertigkeitentyp	Stufe (in Mp)									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Allgemeine Fertigkeit	10	20	30	200	250	300	700	800	900	2.000
Konzentration	6	12	18	120	150	180	420	480	540	1200
Spezialisierung	4	8	12	80	100	120	280	320	360	800
Sprache	3	6	9	24	30	36	70	80	90	300