



avage
Run

Inhaltsverzeichnis

Vorwort

1. Kapitel: Charaktererschaffung

- Archetypen
- Metatypen
- Fertigkeiten
- Handicaps
- Talente
- Connections

2. Kapitel: Ausrüstung

- Verfügbarkeit
 - Feuerwaffen
 - Munition
 - Nahkampfwaffen
 - Granaten
 - Sprengstoffe
 - Toxine
 - Drogen
 - Panzerung
 - Kommlinks
 - Kommlinkzubehör
 - Magische Ausrüstung
 - Drohnen
 - Fahrzeuge
 - Lebensstil
 - Sicherheitsgeräte/Einbruchswerkzeug
 - Optische Geräte
 - Bodytech

3. Kapitel: Settingregeln

- Magie
- Matrix
- Rigging

4. Kapitel: Sicherheitstechnik

5. Kapitel: Abenteuergenerator

6. Kapitel: Savage Tales

7. Kapitel: Gefahren der 6. Welt

- Hintergrundstrahlung
- Metamenschliche Gegner
- Critter
- Paracritter
- Infizierte
- Geister
- Toxische Geister
- Insektengeister

Charakterbogen

Vorwort

Das dir vorliegende Dokument ist eine Savage Worlds Conversion zum Rollenspiel Shadowrun. Du benötigst die *Gentlemen Edition Revised* von Prometheus Games um die Conversion zu bespielen.

Ich habe diese Conversion geschrieben da mir die komplizierten und übertrieben dicken Regeln von Shadowrun mir den Spaß daran genommen hatten. Viel zu oft ist es in meinen Runden passiert das Kämpfe mit nur wenig beteiligten Stunden gedauert haben, nur um einige Optionen die man im Kampf hat und nachzublättern, auch hat mich das ständige durchblättern durch verschiedene Bücher genervt. Einige Querverweisen die mich durch 3 Shadowrunbücher geschickt haben bis ich endlich die Information fand die ich brauchte und auch manchmal wieder zum Ausgangspunkt zurückgeschickt haben. Da kam mir Savage Worlds mit seinen leichten, schnellen und dennoch umfangreichen Regeln gerade recht und ich begann das ganze umzuschreiben.

Aber genauso das man in Shadowrun einen Run nicht alleine planen und ausführen kann, so ist auch die Conversion nicht alleine von mir. Viele User aus der Community (aus dem Tanelorn Forum und von Aktion Abenteuer) haben mir geholfen diese so weit zu bringen. Darunter Skyrock der mir die sehr umfangreiche Waffenliste gegeben hat. Boyscout, Harlan, Dragon, Crenshaw, Falcon, Tsu, MarCazm, donEspada, Kynos und viele mehr die mir durch ihr Feedback und Vorschläge sehr geholfen haben und durch die diese Conversion bei weitem nicht so ausgereift wäre.

An dieser Stelle möchte ich auch Voice aus der Community zu Aktion-Abenteuer erwähnen. Ohne ihn wäre die Conversion optisch wesentlich trostloser und nur eine Wand aus Text, danke für die Bilder! Seine Homepage findet ihr unter antharyus.deviantart.com.

Die Conversion orientiert sich mehr an Shadowrun in der 4. Edition. Allerdings wird man keine Technomancer finden, genauso wenig wie Aspektmagier oder KI-Magier. Grund dafür ist das ich keinerlei Sinn gesehen hatte einen zweiten Typ von Charakter im Spiel zu haben der genau das gleiche kann wie ein Hacker ich sah darin keinerlei Mehrwert, genauso wenig wie bei Aspektmagiern oder KI-Magiern.

Man kann also sagen das die Conversion zwischen Edition 3 und 4 spielt, also ungefähr im Jahr 2067. Allerdings könnt ihr das auch nach belieben anpassen. Je nachdem wie ihr es in euren Runden und Kampagnen handhabt.

1. Kapitel: Die Charaktererschaffung

Die Charaktererschaffung wird wie gewohnt nach den Regeln von Savage Worlds vollzogen, wobei das Startgeld 50.000 Nuyen (nachfolgend kurz Y) beträgt und Ausrüstungsgegenstände nur mit einer Verfügbarkeit bis einschließlich -2 gekauft werden können.

Zudem erhalten die Charaktere 6 Connectionpunkte, mehr dazu findet ihr im letzten Abschnitt dieses Kapitels.

Die Charaktere beginnen normalerweise bei 0 Erfahrungspunkten, also im Rang *Anfänger*, bei Bedarf kann der Spielleiter entscheiden das die Charaktere der Spieler mit mehr Erfahrungspunkten starten, je nachdem wie seine Kampagne verlaufen soll.

Archetypen

Hier sind einige Beispielcharaktere zu finden die mit nur wenigen Anpassungen zum spielen geeignet sind. Die folgenden Charaktere beginnen alle im Rang *Anfänger* bei 0 Erfahrungspunkten.

Hacker

Metatyp: Mensch

Attribute: Geschicklichkeit W6, Konstitution W6, Stärke W4, Verstand W8, Willenskraft W6

Fertigkeiten: Hacking W8, Fahren W6, Heimlichkeit W6, Schießen W6, Wahrnehmung W6, Schlösser knacken W6, Nachforschen W6

Charisma: 0; Bewegung: 6; Parade: 2; Robustheit: 5
Handicaps (0): -

Talente/Besondere Merkmale: Hacker, Gutes Karma (+1 Bennie)

Connections: Blogger W6, Schieber W6, Straßendoc W6

Ausrüstung: 50.000 Y Startgeld

KI-Adept

Metatyp: Troll

Attribute: Geschicklichkeit W8; Konstitution W6; Stärke W8; Verstand W4; Willenskraft W8;

Fertigkeiten: KI W8, Kämpfen W8, Heimlichkeit W8, Wahrnehmung W4, Werfen W6, Einschüchtern W8

Charisma: -4; Bewegung: 6; Parade: 6; Robustheit: 7(9)

Handicaps (4): Ahnungslos (schwer), Analphabet (leicht), Arm (leicht)

Talente/Besondere Merkmale: KI-Adept, Mächte(Panzerung), Kampfkünstler, Natürliche Dermalpanzerung (+2 Panzerung auf Robustheit), Größe+2 (+2 Robustheit), Wärmesicht, Nicht der Hellste (Verstand maximal W8), das Leben ist teuer (+50% Kosten)

Connections: Straßendoc W8, Mr. Johnson W4, Schieber W6

Ausrüstung: 25.000 Y Startgeld

Magier

Metatyp: Mensch

Attribute: Geschicklichkeit W6; Konstitution W4; Stärke W4; Verstand W8; Willenskraft W8;

Fertigkeiten: Zaubern W8, Fahren W6, Heimlichkeit W6, Schießen W6, Wahrnehmung W8, Heilen W8

Charisma: 0; Bewegung: 6; Parade: 2; Robustheit: 4
Handicaps (2): Arrogant (schwer)

Talente/Besondere Merkmale: Magier, Machtpunkte (5), Mächte (Geschoss-Mana, Heilen, verbündete Beschwören)

Connections: Talismankrämer W8, Mr. Johnson W4, Schieber W6

Ausrüstung: 50.000 Y Startgeld

Rigger

Metatyp: Zwerg

Attribute: Geschicklichkeit W8; Konstitution W6; Stärke W6; Verstand W6; Willenskraft W6;

Fertigkeiten: Fahren W8, Luftfahrt W8, Reparieren W6, Schießen W8, Wahrnehmung W6, Hacking W6

Charisma: 0; Bewegung: 6; Parade: 2; Robustheit: 5
Handicaps (4): Phobie (schwer - Angst vor Wasser), Loyal (leicht), Gesucht (leicht - Strafzettel für zu schnelles Fahren)

Talente/Besondere Merkmale: Resistenz gegen Gifte und Krankheiten (+4), Langsam (5“), Wärmesicht, Ass

Connections: Schieber W6, Streifenpolizist W6, Straßendoc W6

Ausrüstung: 50.000 Y Startgeld + 2 Freie Handicappunkte

Strassensamurai

Metatyp: Ork

Attribute: Geschicklichkeit W8; Konstitution W8; Stärke W6; Verstand W4; Willenskraft W6;

Fertigkeiten: Fahren W4, Kämpfen W6, Schießen W8, Wahrnehmung W6, Heimlichkeit W6, Werfen W6, Klettern W6

Charisma: -8; Bewegung: 6; Parade: ; Robustheit: 7
Handicaps (4): Blutrünstig (schwer), Fies (leicht), Loyal (leicht)

Talente/Besondere Merkmale: Nachtsicht, Größe+1,

Connections: Strassendoc W8, Schieber W6, Mr. Johnson W4

Ausrüstung: 50.000 Y + 4 Handicappunkte

Soziales Chamäleon

Metatyp: Elf

Attribute: Geschicklichkeit W6; Konstitution W6; Stärke W6; Verstand W6; Willenskraft W8;

Fertigkeiten: Fahren W4, Heimlichkeit W6, Schießen W4, Glücksspiel W6, Umhören W6, Wahrnehmung W6, Einschüchtern W6, Überreden W8

Charisma: +2; Bewegung: 6; Parade: 2; Robustheit: 5
Handicaps (4): Feigling (schwer), Gierig (leicht),

Kränklich (leicht)

Talente/Besondere Merkmale: Zusätzliche

Connections, Mächtige Connection, Nachtsicht

Connections: Mafia-Consiglieri W10 (W), Schieber W8, Strassendoc W6, Infobroker W8, Streifenpolizist W6, Mechaniker W4

Ausrüstung: 50.000 Y Startgeld

Metatypen

Die Rassen in Shadowrun werden Metatypen genannt. Folgende können zur Charaktererschaffung gewählt werden:

Menschen

- **Gutes Karma:** Menschen erhalten bei Spielstart einen Bennie mehr.
- **Bonustalent:** Menschen beginnen das Spiel mit einem freien Talent nach Wahl.

Zwerge

- **Widerstandsfähig:** Zwerge starten mit einem W6 in Konstitution.
- **Resistenz gegen Gifte und Krankheiten:** Zwerge erhalten einen Bonus von +4 um Giften und Krankheiten zu Widerstehen.
- **Wärmesicht:** Zwerge halbieren (abgerundet) Abzüge für schlechte Beleuchtung.
- **Langsam:** Zwerge haben eine Bewegungsweite von 5“.

Elfen

- **Geschick:** Elfen starten mit einem W6 in Geschicklichkeit.
- **Elfische Schönheit:** Elfen starten mit einem +2 Charisma.
- **Nachtsicht:** Elfen ignorieren Abzüge für schlechte Beleuchtung im Düsternen (-1) und Dunkeln (-2).

Orks

- **Größe+1:** Orks sind größer als die meisten Menschen. Durch ihre Größe erhalten sie +1 auf ihre Robustheit.
- **Stark:** Orks beginnen mit einem W6 in Stärke.
- **Nachtsicht:** Orks ignorieren Abzüge für schlechte Beleuchtung im Düsternen (-1) und Dunkeln (-2).
- **Außenseiter:** Orks erhalten einen Abzug von -2 auf ihr Charisma. Wenn sie unter ihresgleichen sind wird der Malus nicht berücksichtigt.

Trolle

- **Sehr Stark:** Trolle beginnen mit einem W8 in Stärke.
- **Wärmesicht:** Trolle halbieren (abgerundet) Abzüge für schlechte Beleuchtung.
- **Größe+2:** Aufgrund ihrer Größe erhalten Trolle einen Bonus von +2 auf ihre Robustheit.

- **Natürliche Dermalpanzerung:** Trolle besitzen eine natürliche Dermalpanzerung die ihnen eine Panzerung von +2 gewährt. Hautimplantate ersetzen diese angeborene Eigenschaft.
- **Nicht der Hellste:** Verstand kann maximal auf W 8 gesteigert werden. Im Spiel kann Verstand nur jeden zweiten Aufstieg erhöht werden.
- **Häßlich:** Knochenauswütsche, Hauer und Dermalpanzerung machen Trolle nicht gerade zu einen angenehmen Anblick. Sie erhalten -2 auf ihr Charisma.
- **Das Leben ist teuer:** Aufgrund ihrer Größe müssen Trolle die meisten Waren auf sich anpassen lassen. Diese sind um 50% teurer als normal. Wichtig ist das nur Ausrüstung betroffen ist bei der die Körpergröße eine Relevanz hat. Beispielsweise Kleidung, Fahrzeuge und auch Panzerung sind davon betroffen. Ausgenommen sind beispielsweise Foki, Drogen und Toxine.
- **Außenseiter:** Trolle erhalten einen Abzug von -2 auf ihr Charisma. Wenn sie unter ihresgleichen sind wird der Malus nicht berücksichtigt.

Fertigkeiten

Es wird die Fertigkeit Reiten gestrichen, während die Fertigkeiten Wissen(Askennen), Wissen (Sprengstoff), Hacking und KI hinzugefügt werden. Die beigelegte Liste dient nur der Vollständigkeit halber, die genaue Beschreibung und Anwendung der Fertigkeiten ist in der GER ab Seite 33 zu finden.

Heilen
Nachforschen
Einschüchtern
Fahren
Glücksspiel
Hacking
Heimlichkeit
Zaubern
KI*
Kämpfen
Klettern
Luftfahrt
Provozieren
Reparieren
Schießen
Schlösser knacken
Spuren lesen
Schwimmen
Seefahrt
Überleben
Überreden
Umhören
Wahrnehmung
Werfen
Wissen(Askennen)
Wissen(Sprengstoffe)

Die neuen Fertigkeiten

Hacking (VER)

Die Fertigkeit Hacking wird benötigt um ein Kommlink in der Matrix einzusetzen. Des weiteren gibt die Hackingstufe an bis zu welcher Stufe der Charakter die Eigenschaften der Persona benutzen kann.

Ein Charakter mit Stufe W6 in Hacking kann kein Programm der Stufe W8 bedienen. Es wird für die Aktionen mit dem Charakter auf W6 zurückgestuft.

KI (WIL)

Diese Fertigkeit kann nur von Charakteren genutzt werden die das Talent *Arkaner Hintergrund(KI-Adept)* gewählt haben. Der Adept konzentriert mittels dieser Fertigkeit sein KI um seine inneren Kräfte zu aktivieren.

Im Grunde funktioniert sie wie die Fertigkeit Zaubern, allerdings können Zauber bzw. Kräfte nur auf den Adepten selbst gewirkt werden.

Wenn bei der Probe der KI-Würfel eine 1 zeigt, ungeachtet des Wildcard-Würfel, erhält der KI-Adept eine Erschöpfungsstufe die sich nach einer Stunde abbaut falls der Charakter sich ausruht.

Mittels dieser Fertigkeit kann der Adept nur eine Kraft pro Runde aktivieren. Die Aktivierung zählt als eine Aktion.

Wissen(Askennen)

Jeder Charakter kann diese Fertigkeit erlernen, obwohl sie nur Sinnvoll für magisch aktive Charaktere ist die in den Astralraum blicken können, um die Auren anderer Personen zu sehen und somit zu lesen.

Ein Erfolg gibt oberflächliche Informationen preis wie z. B.: generelle Gesundheit, ob Cyberware implantiert wurde, genereller emotionaler Zustand, ist die Person magisch Begabt. Eine Steigerung liefert mehr Details wie z. B.: wie viele Wundstufen hat der Charakter erlitten, leidet er an einer Krankheit oder einem Toxin, genauer Stand der Essenzpunkte, genauer Stand der Machtpunkte.

Wissen(Sprengstoffe)

Der Charakter ist geübt mit dem Umgang von Sprengstoffen und weiß wieviel er brauch um gewisse Strukturen zu zerstören bzw. kontrolliert einstürzen zu lassen.

Die Fertigkeit beschäftigt sich nicht mit der Produktion von Sprengstoffen.

Allgemeinwissen

Jeder Charakter weis was Magie ist und wie diese ungefähr funktioniert. Genauso verhält es sich mit der Matrix. Er weis wer die großen 10 sind, er kann was mit den Namen Dunkelzahn, Lofwyr, Lonestar, Knight Errant und so weiter anfangen.

Wenn der Hintergrund eines Charakters es nahelegt so erhält er über das aktuelle Themengebiet einen Bonus von +2. **Beispiel:** Sollte also eine Frage zu Magie auftauchen so erhält ein Magier oder Adept einen Bonus von +2 auf diese Probe.

Sprachen

Ein Charakter beherrscht seine Muttersprache und eine Anzahl Sprachen die der Hälfte seines Verstandswürfels beträgt. Ein Charakter mit Verstand W6 beherrscht demnach 3 Sprachen plus seine Muttersprache.

Als eigene Sprachen zählen Deutsch, Englisch, Spanisch, etc aber auch die Metamenschensprachen wie Orkisch, Elfisch, etc. dazu.

Handicaps

Folgende Handicaps werden für das Setting gestrichen bzw. sollten nur in Absprache mit dem Spielleiter genommen werden: *Alt*, *Kind* und *Zweifler*.

Folgende Handicaps kommen hinzu:

Immunabstoßung (Leicht/Schwer)

Aus irgendeinem Grund stößt der Körper des Charakters seine Bodytech ab. Die Essenzkosten werden verdoppelt. Dieses Handicap ist für jeden ohne die Talente *AH(Magier)* oder *AH(KI-Adept)* ein schweres Handicap. Für genannte magisch Aktiven ist es ein leichtes.

Schlechter Ruf (Schwer)

Auf der weißen Weste des Charakters befindet sich ein großer schwarzer öliger Fleck. Andere Leute in den Schatten meiden oder Verhalten sich feindselig ihm gegenüber.

Dies bedeutet, dass das Charisma des Charakters um 2 gesenkt wird, wenn er erkannt wurde. Zudem wird von 3 Connections des Charakters die Loyalität um 1 abgesenkt.

Talente

Folgende Talente werden gestrichen bzw. sollten nur in Absprache mit dem Spielleiters genommen werden: *Adept*, *Auserwählter*, *Bastler*, *Heiliger/Unheiliger Krieger*, *Mentalist*, *Musketier*, *Adelig*, *Beziehungen*, *Ausmanövrieren*, *Barbarenblut*, *Zerschmettern*, *Zwei Pfeile ein Ziel*, *Arkaner Hintergrund()* und *Seelenopfer*.

Folgende Talente kommen hinzu:

Hintergrundtalente

Arkaner Hintergrund(KI-Adept) (Anfänger)

Ein KI-Adept nutzt die Magie um seinen Körper zu stählen. Mächte bzw. Adeptenkräfte wirken sich nur auf den Charakter selbst aus. Er besitzt keinerlei Machtpunkte und benötigt diese auch nicht direkt um seine Kräfte zu nutzen.

Der KI-Adept startet mit einer Kraft die über die Fertigkeit *KI* aktiviert werden muss.

Initiation: Die Initiation läuft über das Talent *neue Macht* (GER Seite 68) und darf nur einmal pro Rang gewählt werden, aber ab dem Rang Legendär kann es jederzeit gewählt werden.

Essenz: Die Machtpunkte der einzelnen Kräfte die ein Adept beherrscht werden zusammengezählt und wenn diese die Essenz des Charakters überschreiten wird der Würfeltyp für die Fertigkeit *KI* für jeden Punkt der über der Essenz liegt um 1 herabgestuft. Ist die Fertigkeit *KI* unter einem W4 gesunken so verliert der *KI*-Adept alle seine Kräfte.

Arkaner Hintergrund(Magier) (Anfänger)

Der Charakter besitzt zu Beginn 0 Machtpunkte und darf sich 3 Zauber aussuchen. Das Zaubern funktioniert über die Fertigkeit *Zaubern*. Zudem besitzt ein Magier automatisch das Talent *Seelenopfer* (GER Seite 68). Feste Traditionen mit Spielboni gibt es nicht. Diese werden durch die Ausrichtung der Mächte und den Hintergrund des Charakters bestimmt.

Initiation: Die Initiation läuft über das Talent *Machtpunkte* (GER Seite 68) und darf nur einmal pro Rang gewählt werden, aber ab dem Rang Legendär kann es jederzeit gewählt werden.

Essenz: Lässt der Magier sich irgendwelche Bodytech einbauen so sinkt sein Zauberwürfel pro verlorenen Essenzpunkt um 1 ab. Ist die Fertigkeit *Zaubern* unter einem W4 gesunken so verliert der Magier alle seine Zauber und magischen Fähigkeiten.

Soziale Talente

Mächtige Connection (Anfänger)

Bei irgendeiner mächtigen Unterweltpersönlichkeit hat der Charakter ein Stein im Brett. Eine mächtige Connection würfelt zusätzlich zu ihrer Einflussstufe noch einen Wildcard-Würfel. Es handelt sich also um einen Wildcard-Charakter. Sie startet automatisch mit einem W8 in Einfluss.

Zusätzlich werden die Zeiträume für die Verfügbarkeit von Ausrüstung halbiert (ausgewürfelte Wert).

Zusätzliche Connections (Anfänger)

Der Charakter erhält weitere 6 Connectionpunkte zum freien verteilen.

Magische Talente

Beschwörer

(Anfänger, AH(Magier), Willenskraft W8)

Auf die Macht Verbündete beschwören erhält der Charakter einen Bonus von +2.

Verbesserte Kontrolle

(Fortgeschritten, Beschwörer)

Der Charakter hat eine bessere Kontrolle über seine Geister. Entweder weil er sie gnadenlos dominiert oder weil er freundschaftlich mit ihnen umgeht. Daher

wird der Modifikator für die Anzahl der Geister die er hält um 1 gesenkt. Das Talent kann mehrmals gewählt werden, aber nur einmal pro Rang. (Siehe Beschwören, Abschnitt *Kontrolle*)

Geisterpakt

(Veteran, Beschwörer, Zaubern W10)

Der Beschwörer hat einen Pakt mit der Geisterwelt abgeschlossen und kann nun mehrere Geister gleichzeitig kontrollieren.

Sein neues Limit beträgt nun seine Willenskraft.

Astrale Wahrnehmung

(Anfänger, AH(KI-Adept))

Der Adept kann nun ebenfalls die astrale Wahrnehmung wie ein Magier nutzen.

KI-Meister

(Fortgeschritten, AH(KI-Adept))

Die Konzentration des Adepten ist so gestählt, dass er seine Kräfte als freie Aktion aktivieren kann, aber immer noch mit der Begrenzung einer Kraft pro Runde.

KI-Guru

(Veteran, KI-Meister)

Der Adept ist nicht mehr an die Begrenzung gebunden nur eine Kraft pro Runde zu aktivieren.

Expertentalente

Hacker

(Anfänger, Hacking W6)

Der Hacker ist ein Kenner der Matrix und weiß immer wo er sich in der Matrix aufhält.

Ein Charakter mit diesem Talent erkennt sofort den Knotentyp in dem er sich befindet ohne eine Probe ablegen zu müssen.

Botnet

(Fortgeschritten, Hacker, Verstand W8)

Der Hacker kennt sich mit Botnets aus und weiß diese einzusetzen. Er hat seine Ressourcen optimiert und kann nun IC gleich der Willenskraft seiner Persona kontrollieren.

Weitere Hackertalente...

Die Anführertalente in der GER ab Seite 54 sind in Savage Run als Hackertalente für ihr IC erlernbar.

Diese sind mit einem (IC) zu Kennzeichnen und gelten nur für diese.

Riggertalente

Die Anführertalente die in der GER ab Seite 54 erläutert sind, sind in Savage Run ebenfalls als Riggertalente erlernbar.

Diese wirken sich nur auf Drohnen aus und sind mit einem in Klammer geschriebenen (R) zu kennzeichnen.

Drohnen in die der Rigger hineinspringt sind von den Boni durch die Anführertalente auch betroffen und die Reichweite für die Anführer-/Riggertalente geht dann

von der Drohne aus in die der Rigger hineingesprungen ist.

Erweitertes Drohnennetzwerk

(Veteran, Rigger, Fahren, Luftfahrt ODER Seefahrt W10)

Der Rigger hat seine Drohnen voll unter Kontrolle und kann nun mehrere dieser Gleichzeitig einsetzen.

Der Rigger kann nun Drohnen gleich seiner Willenskraft kontrollieren.

Connections

Eine Connection ist in den Schatten notwendig um entweder Ausrüstung, Informationen oder eine andere Dienstleistung zu erhalten die man als SIN-Loser nicht bekommen kann oder die schlichtweg illegal ist.

Generell werden Connections wie normale NSC's also Extras behandelt, außer es handelt sich um eine mächtige

Hilfsbereit	+1, 50% Preisnachlass
Freundlich	+0, 25% Preisnachlass
Neutral	+0, Kein Preisnachlass
Unkooperativ	-1, 50% Preisaufschlag
Feindseelig	-2, 75% Preisaufschlag

Connection, diese verwendet dann ihre Stufe plus eines Wildcardwürfels.

Außerdem wird die NSC-Reaktionstabelle genutzt um zu ermitteln wie die Connection aktuell zu dem Charakter steht, diese Stufe wird *Loyalität* genannt. Zu Spielbeginn steht diese auf Neutral, also eine reine Geschäftsbeziehung, die sich durch unterschiedliche Aktionen im Spiel ändern kann entweder zum positiven oder auch negativen.

Die oben dargestellte Tabelle zeigt auf, mit was für Boni und Mali der Charakter rechnen kann. Das Plus ist wichtig da es direkt auf die Einflussstufe einer Connection auswirkt und den Würfeltyp anheben oder senken kann.

Bei der Charaktererschaffung darf jeder Charakter bis zu 6 Connectionpunkte frei auf seine Connections verteilen. So könnte der Charakter einen Schieber W6 (2 Punkte), einen Barkeeper auf W4 (1 Punkt) und einen Streetdoc W8 (3 Punkte) haben.

Die Einflussstufe wird verwendet um zu ermitteln ob die Connection an Ausrüstung, Informationen und dergleichen kommt die der Charakter benötigt.

Die unten stehenden Connections mit ihren „Einsatzgebieten“ sind nur Beispiele und können je nach Runde abweichen bzw. angepasst werden.

Dabei ist zu beachten das so gut wie jede Connection einen Auftrag vergeben kann, auch wenn der Schieber der Hauptansprechpartner deswegen ist.

Barkeeper

- **Dienste:** Informationen, Hinterzimmer für private Treffen.
- **Treffpunkte:** Bar/Nachtclub
- **Ähnliche Connections:** Bar-/Nachtclubbesitzer, Rausschmeißer, Kellnerin, Stripperin

Blogger

- **Dienste:** Informationen
- **Treffpunkte:** Matrix
- **Ähnliche Connections:** Infobroker, Journalist, Trideopirat, Trid-Reporter

Mafia-Consiglieri

- **Dienste:** Informationen, andere Connections
- **Treffpunkte:** Restaurants, Casinos, Bars
- **Ähnliche Connections:** Yakuza-Wakagashira, Triaden-Weihrauchmeister

Mechaniker

- **Dienste:** Reparaturdienste, Gebrauchtwagen und Drohnen
- **Treffpunkte:** örtliche Werkstatt, Tankstelle, Autofriedhof, Gebrauchtwagen-Parkplatz, Flugzeughangar
- **Ähnliche Connections:** Tech-Experte

Mr. Johnson

- **Dienste:** Shadowruns, Informationen für Jobs, andere Connections
- **Treffpunkte:** Entweder stark belebte Orte um unterzutauchen oder abgeschiedene Ort. Meist Bars, Clubs, Restaurants oder Hinterzimmer.
- **Ähnliche Connections:** Konzernmann, Regierungsagent.

Schieber

- **Dienste:** Jobs und Geld, Informatione, Ausrüstung, andere Connections
- **Treffpunkte:** Unauffällige schlecht bis gar nicht überwachte Gegenden.
- **Ähnliche Conenctions:** Hehler, Kredithai

Straßendoc

- **Dienste:** Medizinische Behandlung (inklusive Implantation), Informationen, andere Connections, medizinische Ausrüstung
- **Treffpunkte:** örtliche Klinik, Bodyshop
- **Ähnliche Connections:** Rettungssanitäter, Krankenwagenfahrer, Straßenmagier/-Schamane

Streifenpolizist

- **Dienste:** Informationen, andere Connections, Ausrüstung
- **Treffpunkte:** die Straßen in seinem Revier, Kaffeestube
- **Ähnliche Connections:** Detektiv, Informant, Undercover-Cop, Mietbulle

Talismankrämer

- **Dienste:** magische Ausrüstung, Informationen, andere Connections

- **Treffpunkte:** Taliskrämerladen, Medizinhütte, Okkulte Bibliothek, Cafe
- **Ähnliche Connections:** Straßenmagier/-schamane, Konzern-Lohnmagier

2. Kapitel: Ausrüstung

Wie erwähnt kann während der Charaktererschaffung nur Ausrüstungsgegenstände mit einer Verfügbarkeit von +2 bis -2 gekauft werden.

Verfügbarkeit

Neben eines variablen Wertes (meist von +2 bis -6) der für den Mindestwurf der Connection verwendet wird um zu ermitteln ob sie den Gegenstand für den Runner besorgen konnte oder nicht, gibt es noch die Kennzeichnung **E** und **V**. **E** steht für Eingeschränkt verfügbar und deutet darauf hin das man eine Lizenz benötigt um diesen Gegenstand mit sich zu führen bzw. zu benutzen. **V** steht für Verboten. Die Kennzeichnungen bedeuten nicht das der Runner den Gegenstand dann nicht im Spiel verwenden darf, sondern einfach das man mit rechtlichen Konsequenzen rechnen muss, sollte man mit einem solchen Gegenstand erwischt werden.

Des weiteren kann der Runner den Preis des Gegenstandes vervielfachen um einen Bonus auf eine Probe zu bekommen. Für das verdoppeln des Preises erhält die Connection einen Bonus von +1 auf die Probe, für das verdreifachen ein +2 und so weiter.

Gelingt die Probe ist der Gegenstand in 4W6 Stunden besorgt. Bei einer Steigerung ist der Gegenstand innerhalb einer Stunde verfügbar. Bei einem Fehlschlag dauert es 2W6 Tage bis der Gegenstand verfügbar ist. Bei einer 1 oder darunter, ungeachtet eines Wildcard-Würfels, kann der Gegenstand einfach nicht über die Connection besorgt werden.

Geht die Probe schief kann noch einmal der Preis (inklusive etwaiger Vervielfachung des Preises) gezahlt werden um die Probe zu wiederholen, dies ist nur einmal möglich.

Feuerwaffen

Feuerwaffen bzw. Handfeuerwaffen können am Körper bzw. unter der Kleidung des Charakters versteckt werden. Dabei wird es schwerer die Waffe zu verstecken umso größer sie ist.

Um eine Waffe zu verstecken wird gemäß der Heimlichkeitsregeln in der GER ab Seite 35 ein Probe abgelegt.

Hierbei werden folgende Modifikatoren für die Waffen beachtet:

Hold-Out +2

Leichte Pistolen +1

Schwere Pistolen -1

Maschinenpistolen -2

Feuerwaffen die größer sind können nicht am Körper versteckt werden und auch spezielle Waffen wie beispielsweise die Bracers (Waffe als Armband getarnt) und der Schießstock (Waffe als Gehstock getarnt) sind von diesen Regeln aufgrund ihres speziellen Designs ausgenommen.

Noch eine **generelle Anmerkung zu Waffenschaden**: Einige Waffen verursachen sogenannten *Elektroschaden* der als Betäubungsschaden abgehandelt wird (siehe GER Seite 146).

Normale Panzerung schützt nicht vor dem Elektroschaden, nur entsprechend elektrisch isolierte Panzerung.

Bezeichnung [Taser]	Reichweite	Schaden	FR	Schuss	Preis	Gewicht	Verfüg.	Anmerkungen
Cavalier SafeGuard (CapArrow Light)	2/4/8	2W6-1	1	6	275 Y	3	+2	Laserzielgerät, Elektroschaden
Defiance EX Shocker (CapWire)	2/4/8	2W6+1	1	4	150 Y	5	+2	Elektroschaden
Defiance Protector (CapArrow)	2/4/8	2W6	1	3	300 Y	3	+1	Laserzielgerät, zusätzlich -2 um zu Entwaffnen, Elektroschaden
Jupiter Taserschlagstock (CapArrow)	2/4/8	2W6	1	1	1.200 Y	2	-1	Siehe Knüppel, Elektroschaden
Yamaha Pulsar (CapArrow)	2/4/8	2W6	1	4	150 Y	5	+2	Elektroschaden

Bezeichnung [Hold-Out]	Reichweite	Schaden	FR	Schuss	Preis	Gewicht	Verfüg.	Anmerkungen
Barton "Bracers" (.22)	3/6/12	2W6-1	1	1	1.500 Y	1	-2E	Schießen -1
Barton „Schießstock“ (.32)	5/10/20	2W6-1	1	1	500 Y	1	-1E	kann im Nahkampf als Knüppel verwendet werden.
Cavalier Scout (.22)	5/10/20	2W6-1	1	7	600 Y	2	0E	Halbautomatik
H&K P48 (4,6mm PDW)	5/10/20	2W4	1	6	1.200 Y	2	-3E	AP4, Salve

Morrissey Elan (9mm)	5/10/20	2W6	1	5	900 Y	3	OE	Halbautomatisch, PB 1
Raecor Sting (8mm Sting)	3/6/12	2W6-1	1	5	2.500 Y	2	OE	+2 Schaden gg. ungepanzerzte Ziele, schwer von MADs aufzuspüren
Streetline Special (.22)	5/10/20	2W6-1	1	6	100 Y	3	+1E	
Tiffani Needler (5.7mm)	3/6/12	2W4	1	4	650 Y	2	+1E	Halbautomatisch, PB 4
Tiffani Self-Defender (.22)	5/10/20	2W6-1	1	4	450 Y	2	+1E	
Walther Palm Pistol (9mm)	3/6/12	2W6	1	2	200 Y	1	+1E	PB 1

Bezeichnung [Leichte Pistolen]	Reichweite	Schaden	FR	Schuss	Preis	Gewicht	Verfüg.	Anmerkungen
Ares Light Fire (.22)	12/24/48	2W6-1	1	16	475 Y	2	+2E	Halbautomatisch
Beretta 101T (9mm)	12/24/48	2W6	1	15	350 Y	3	+1E	PB 1, Halbautomatisch
Beretta 200ST (9mm)	15/30/60	2W6	1	15/26	750 Y	3	OE	PB 1, Salve, mit 26er-Magazin wie schwere Pistole tambar
Ceska vz/120 (9mm)	12/24/48	2W6	1	18	500 Y	3	+1E	PB 1, Halbautomatisch
Colt America L36 (9mm)	12/24/48	2W6	1	11	350 Y	2	+1E	PB 1, Halbautomatisch
Colt Asp (.357 Magnum)	12/24/48	2W6+1	1	6	200 Y	3	+2E	PB 1, Revolver, Halbautomatisch
Fichetti Executive Action (9mm)	15/30/60	2W6	1	14/24	1.150 Y	4	-2E	PB 1, Salve, mit 24er-Magazin wie schwere Pistole tambar
Fichetti Security 500 (9mm)	15/30/60	2W6	1	16/25	650 Y	3	+1E	PB 1, Halbautomatisch, mit 25er-Magazin wie schwere Pistole tambar
FN 5-7C (5.7mm FN)	15/30/60	2W4	1	25	700 Y	3	-3E	PB 4, Salve
Glock "Giftzweig" (8mm GZE)	12/24/48	2W8	1	10	1.000 Y	2	-2E	Spezialmunition (+50% Preis für Munition)
Hämmerli Model 610S (.22)	15/30/60	2W6-1	1	6	1.300 Y	3	-1E	Halbautomatisch
Luger Modell 58 (9mm)	15/30/60	2W6	1	8/18	2.500 Y	3	-1E	PB 1, Halbautomatisch
Mauser Ladyline (.22)	12/24/48	2W6-1	1	12	350 Y	2	OE	Halbautomatisch
Morrissey Elite (.40)	10/20/40	2W6+1	1	5	550 Y	3	OE	PB 1, Laserzielgerät, Halbautomatisch
SA Puzzler (9mm)	12/24/48	2W6	1	12	900 Y	2	-3V	PB 1, zerlegbar, Halbautomatisch
Seco LD-120 (9mm)	12/24/48	2W6	1	14	300 Y	3	+2E	PB 1, Laserzielgerät, Halbautomatisch
Taurus Multi-6 (.38)	12/24/48	2W6	1	2	500 Y	2	OE	PB 1, Revolver, Halbautomatisch
Walther PB-120 (9mm)	5/10/20	2W6	1	8	700 Y	2	-1E	PB 1, Halbautomatisch

Bezeichnung [Schwere Pistolen]	Reichweite	Schaden	FR	Schuss	Preis	Gewicht	Verfüg.	Anmerkungen
Altmayr SP (30mm Altmayr)	5/10/20	1-3W8	1	3	900 Y	6	-1E	Schrotflinte, Granatfähig
Altmayr White Star (.40)	12/24/48	2W6+1	1	11	750 Y	4	OE	PB 1, Halbautomatisch
Ares Predator (10mm)	12/24/48	2W6+1	1	12	1.150 Y	6	+1E	PB 1, Smartgun, Halbautomatisch
Ares Viper Slivergun (4mm Viper)	15/30/60	2W4	1	30	1.400 Y	3	+1E	PB 4, Salve
Beretta Model 110T (.40)	12/24/48	2W6+1	1	10	400 Y	4	+1E	PB 1, Halbautomatisch

Boyd&Richards Desperado (20g)	5/10/20	1-3W4	1	4	2.200 Y	7	-5E	Schrotflinte
Browning-Max-Power (.40)	12/24/48	2W6+1	1	10	700 Y	5	+1E	PB 1, Halbautomatisch
Browning-Ultra-Power (.40)	12/24/48	2W6+1	1	10	900 Y	5	+1E	PB 1, Laserzielgerät, Halbautomatisch
Cavalier Deputy (.44 Mag)	15/30/60	2W6+1	1	7	300 Y	4	+1E	PB 1, Revolver, Halbautomatisch
Colt Manhunter (.45)	12/24/48	2W6+1	1	12	625 Y	5	0E	PB 1, Laserzielgerät, Halbautomatisch
Defiance T-250 kurz (12g)	5/10/20	1-3W6	1	4	400 Y	6	+2E	Schrotflinte, Halbautomatisch
Glock Drachentöter (.50 AE)	15/30/60	2W8	1	20/40	1.950 Y	10	-2E	PB 2, Zielfernrohr, Ultraschall, Mindeststärke W6
H&K Caveat (9mm)	15/30/60	2W6	1	9	500 Y	3	0E	PB 1, Halbautomatisch
H&K Urban Fighter (10mm)	12/24/48	2W6+1	1	10	2.300 Y	2	-3V	PB 1, schwer von MADs aufzuspüren, Halbautomatisch
Makarov V22 (10,5mm Makarov)	10/20/40	2W6+1	1	6	1.500 Y	4	-3V	PB 1, Schalldämpfer, extrem leise
Mauser Gladiator (10mm)	12/24/48	2W6+1	1	12	1.200 Y	7	-4E	PB 1, Salve
Morrissey Alta (.40)	12/24/48	2W6+1	1	12	1.200 Y	5	0E	PB 1, Halbautomatisch
Remington Roomsweeper (12g)	5/10/20	1-3W6	1	3	300 Y	6	0E	Schrotflinte
Ruger Super Warhawk (.454 Cas)	12/24/48	2W8	1	6	300 Y	8	+2E	PB 2, Revolver, Mindeststärke W6
Ruger Thunderbolt (10mm)	12/24/48	2W6+1	1	12	1.000 Y	7	-2E	PB 1, Nur Salve
Savalette Guardian (10mm)	12/24/48	2W6+1	1	12	1.650 Y	8	0E	PB 1, Salve
Walther Nova 2 (.40)	12/24/48	2W6+1	1	15	1.000 Y	6	+1E	PB 1, Halbautomatisch
Walther Secura (10mm)	12/24/48	2W6+1	1	10	750 Y	5	+1E	PB 1, Halbautomatisch
Walther Secura Kompakt (10mm)	10/20/40	2W6+1	1	9	850 Y	4	0E	PB 1, Halbautomatisch

Bezeichnung [Maschinenpistolen]	Reichweite	Schaden	FR	Schuss	Preis	Gewicht	Verfüg.	Anmerkungen
AK97 Carbine (5.45mm)	15/30/60	2W8	3	30	500 Y	10	+1E	PB 2
Ares Crusader (.22)	12/24/48	2W6-1	1	20/40	550 Y	5	-3E	Salve, mit 20er-Magazin wie schwere Pistole tarbar
Ares Klapp-MP (9mm)	12/24/48	2W6	3	26	2.000 Y	6	-1E	PB 1
Beretta Model 70 (9mm)	20/40/80	2W6	3	35	900 Y	8	+1E	PB 1
Ceska Black Scorpion (.32)	12/24/48	2W6-1	1	10/20/30	500 Y	5	-3E	Salve, lässt sich mit 10er-Magazin wie leichte Pistole und mit 20er-Magazin wie schwere Pistole verbergen
Colt Cobra (9mm)	20/40/80	2W6	3	32	800 Y	8	+1E	PB 1
Colt Water Carbine (5.56mm)	20/40/80	2W8	3	30	2.500 Y	10	-2V	PB 2, unterwassertauglich
H&K 227 (.40)	20/40/80	2W6+1	3	28	1.200 Y	10	-1E	PB 1
H&K 227-S (.40)	20/40/80	2W6+1	3	28	1.500 Y	10	-4E	PB 1, Schalldämpfer

H&K MP5-TX (9mm)	15/30/60	2W6	3	20/30	750 Y	8	+1E	PB 1, lässt sich mit 20er-Magazin wie schwere Pistole tarnen
H&K Urban Combat (9mm)	15/30/60	2W6	3	20	850 Y	6	-3V	PB 1, schwer von MADs aufzuspüren, Schalldämpfer
H&K Urban Enforcer (9mm)	15/30/60	2W6	1	20	1.100 Y	8	-5V	PB 1, Salve, Smartgun, Granatwerfer
Ingram Smartgun (.45)	15/30/60	2W6+1	3	16/32	580 Y	8	0E	PB 1, Smartgun
Ingram Super Mach (5.7mm)	15/30/60	2W4	4	30/60	850 Y	8	-1V	PB 4
Ingram Warrior-10 (5.7mm)	15/30/60	2W4	1	25/40	600 Y	8	+1E	PB 4, Salve
Sandler TMP (9mm)	20/40/80	2W6	3	30	550 Y	10	+1E	PB 1, Laserzielgerät
SCK Model 100 (.40)	15/30/60	2W6+1	1	30	1.000 Y	9	0E	PB 1, Salve, Smartgun
Steyr TMP6 (9mm)	15/30/60	2W6	3	30	800 Y	6	-1E	PB 1, Schalldämpfer
Uzi (9mm)	15/30/60	2W6	1	24	600 Y	8	+1E	PB 1, Salve, Laserzielgerät

Bezeichnung [Schrotflinten]	Reichweite	Schaden	FR	Schuss	Preis	Gewicht	Verfüg.	Anmerkungen
Defiance T-250 (12g)	12/24/48	1-3W6	1	6	500 Y	9	+2E	Schrotflinte, Halbautomatisch
Eichiro Hatamoto II (20g)	5/10/20	1-3W4	1	1	1.200 Y	6	0E	Schrotflinte
Enfield AS-7 (12g)	12/24/48	1-3W6	2	10/24	1.500 Y	13	-2E	Schrotflinte, Mindeststärke W6
Franchi SPAS-22 (12g)	12/24/48	1-3W6	2	8	2.000 Y	13	-2E	Schrotflinte, Smartgun
Mossberg CMDT (12g)	12/24/48	1-3W6	2	8	1.500 Y	12	-2E	Schrotflinte, Laserzielgerät
Remington 990 (12g)	15/30/60	1-3W6	1	8	650 Y	10	+1E	Schrotflinte

Bezeichnung [Sturmgewehre]	Reichweite	Schaden	FR	Schuss	Preis	Gewicht	Verfüg.	Anmerkungen
AK97 (5.45mm)	20/40/80	2W8	3	30	400 Y	12	+1E	PB 2
AK98 (5.45mm)	20/40/80	2W8	3	30	600 Y	14	-1E	PB 2, Granatwerfer
-Unterlauf granatwerfer	20/40/80	Siehe Granate	1	6	---	---	---	
Ares Alpha (5.56mm)	24/48/96	2W8	3	42	4.250 Y	14	-2V	PB 2, Granatwerfer, Smartgun, Mindeststärke W6
-Unterlauf granatwerfer	20/40/80	Siehe Granate	1	6	---	---	---	
Ares HVAR (4.73mm)	24/48/96	2W6	4	50	5.600 Y	12	-2V	PB 4, Zweibein
FN HAR (7.62mm)	24/48/96	2W8+1	2	25	1.200 Y	14	-1E	PB 3, Mindeststärke W6
H&K G12A3z (4.73mm)	24/48/96	2W6	3	32	3.600 Y	10	-1V	PB 4, Laserzielgerät
H&K G61A2 (4.73mm)	24/48/96	2W6	3	60	5.200 Y	11	-5V	PB 4, Smartgun
Nitama Optimum (5.56mm)	24/48/96	2W8	3	30	7.000 Y	15	-2V	PB 2, Smartgun, Unterlaufschrotflinte
-Unterlaufschrotflinte	12/24/48	1-3W6	1	4	---	---	---	Schrotflinte
Samopal vz/88V (5.56mm)	24/48/96	2W8	3	25	1.500 Y	12	-1V	PB 2, Laserzielgerät
Steinhardt Kammerjäger (5.56mm)	24/48/96	2W8	3	40	4.500 Y	15	-2V	PB 2, Smartgun, Unterlaufflammenwerfer
-Unterlaufflammen.	Kegelsch.	2W10	1	3	---	---	---	Flammenwerfer

Bezeichnung [Sport-/Jagdgewehre]	Reichweite	Schaden	FR	Schuss	Preis	Gewicht	Verfüg.	Anmerkungen
Männlicher Wilderer (.458 WinMag)	30/60/120	2W10	1	3	2.500 Y	12	0E	PB 3, Schwere Waffe, Schnappschuss, Mindeststärke W8
Remington 750 (5,56mm)	24/48/96	2W8	1	5	900 Y	9	+1E	PB 2, Zielfernrohr, Halbautomatisch,
Remington 950 (.300 WinMag)	24/48/96	2W8+1	1	5	1.200 Y	11	+1E	PB 3, Zielfernrohr, Schnappschuss
Ruger 100 (7.62mm)	24/48/96	2W8+1	1	5	1.300 Y	9	+1E	PB 3, Zielfernrohr, Halbautomatisch, Schnappschuss

Bezeichnung [Scharfschützengew.]	Reichweite	Schaden	FR	Schuss	Preis	Gewicht	Verfüg.	Anmerkungen
Barret Model 121 (.50 Browning)	50/100/200	2W10	1	6	9.800 Y	35	-5V	PB 3, schwere Waffe, Schnappschuss, Mindeststärke W8
H&K Urban Striker (.300 WinMag)	30/60/120	2W8+1	1	10	14.200 Y	15	-6V	PB 3, Zielfernrohr, Schnappschuss
Mauser SEK 41 (.338)	50/100/200	2W8+1	1	8	11.900 Y	20	-5V	PB 3, Zielfernrohr, Schnappschuss
Ranger Arms SM-3 (.30-06)	30/60/120	2W8	1	10	6.000 Y	14	-4V	PB 2, Zielfernrohr, Schnappschuss, zerlegbar, Schalldämpfer
Walther WA-2100 (7,62mm N)	30/60/120	2W8+1	1	6	7.500 Y	12	-2V	PB 3, Smartgun

Bezeichnung [LMGs]	Reichweite	Schaden	FR	Schuss	Preis	Gewicht	Verfüg.	Anmerkungen
Ares HV-MP-LMG (4.73mm)	30/60/120	2W6	5	80	7.650 Y	20	-6V	PB 4, Zweibein, Schnappschuss
Ares MP-LMG (5.56mm)	30/60/120	2W8	3	50/Gurt	3.000 Y	19	-2V	PB 2, Zweibein, Schnappschuss
H&K MG4/46 (5.56mm)	30/60/120	2W8	3	100/Gurt	3.500 Y	20	-3V	PB 2, Zweibein, Schnappschuss
Ingram Valiant (5.56mm)	30/60/120	2W8	3	50/Gurt	950 Y	25	-2E	PB 2, Schnappschuss, Mindeststärke W8

Bezeichnung [MMGs]	Reichweite	Schaden	FR	Schuss	Preis	Gewicht	Verfüg.	Anmerkungen
GE Vindicator Minigun (5.56mm)	30/60/120	2W8	5	50/Gurt	8.000 Y	35	-4V	PB 2, Schnappschuss, Mindeststärke W8
Whitney-Morgan Minigun (4.73mm)	40/80/160	2W6	5	Gurt	12.000 Y	35	-5V	PB 4, Smartgun, Schnappschuss, Mindeststärke W8
FN MAG-5 (7.62mm)	40/80/160	2W8+1	3	50/Gurt	4.250 Y	30	-3V	PB 3, Smartgun, Schnappschuss, Mindeststärke W6, Zweibein
Stoner-Ares M107 (7.62mm)	40/80/160	2W8+1	3	40/Gurt	5.200 Y	33	-3V	PB 3, Zweibein, Laserzielgerät, Schnappschuss, Mindeststärke W6,

Bezeichnung [SMGs]	Reichweite	Schaden	FR	Schuss	Preis	Gewicht	Verfüg.	Anmerkungen
Ruhrmetall SF20 (7.62mm)	50/100/200	2W8+1	4	200/Gurt	9.500 Y	40	-3V	PB 3, Schnappschuss, Mindeststärke W8
Vanquisher Minigun (.50)	50/100/200	2W10	5	Gurt	40.000 Y	90	-6V	PB 4, Schnappschuss, Mindeststärke W10
Vengeance Minigun (7.62mm)	50/100/200	2W8+1	5	Gurt	30.000 Y	60	-5V	PB 3, Schnappschuss, Mindeststärke W10

Bezeichnung [Sonstige Waffen]	Reichweite	Schaden	FR	Schuss	Preis	Gewicht	Verfüg.	Anmerkungen
Aztechnology F3a	Kebelsch.	2W10	1	10	1.800 Y	35	-3V	Flammenwerfer
Enfield GL-67	20/40/80	Siehe Granate	1	20	4.000 Y	3	-3V	Granatwerfer
Ares S-III Super Squirt	4/8/16	Toxin, Kontakt	1	20	500 Y	2	+1	
Nadelgewehr	15/30/60	Toxin, Injektion	3	10	1.700 Y	3	-2	Gepanzerte Zonen schützen
Nadelpistole	12/24/48	Toxin, Injektion	1	5	600 Y	1	-1	Gepanzerte Zonen schützen
M79B1 LAW	24/48/96	4W8+2	1	1	750 Y	7	-2V	Schwere Waffe, Mittlere Schablone, PB 30
Ranger X Kompositbogen	15/30/60	2W6+1	1	1	300 Y	3	-1E	
Enterhakenkanone	10/20/40	-	1	1	500 Y	5	+1E	

Fernkampfaffenmodifikation

Einige Fernkampfaffen sind schon vornherein modifiziert andere müssen nachgerüstet werden. Die folgenden Modifikationen können auf diese angewendet werden.

Die Preise beziehen sich auf den Listenpreis der jeweiligen Waffe. Fernkampfaffen können während des Kaufs modifiziert werden, der Prozentwert wird dann um 5 Punkte gesenkt. In den Preisen sind die Montagekosten mit beinhaltet.

Biometrische Sicherung

Preis: 25%

Verfügbarkeit: +0

Die biometrische Sicherung verhindert das jemand anderes außer dem Eigentümer der Waffe diese benutzen kann.

Laserzielgerät

Preis: 15%

Verfügbarkeit: +2

Das Laserzielgerät gibt einen Bonus von +1 auf Schießen in kurzer Reichweite. In mittlerer und weiter Reichweite liefert es keinen Bonus.

Smartgun

Preis: 100%

Verfügbarkeit: +1E

Das Smartgunsystem der Feuerwaffe wird benötigt um das gleichnamige Implantat bzw. die Smartbrille nutzen zu können.

Schalldämpfer/Schallunterdrücker

Preis: 20%

Verfügbarkeit: -1V

Die Feuerwaffe gibt beim Schießen keinen laut mehr von sich bzw. ist schwerer zu orten, (-2 Wahrnehmung).

Zielfernrohr

Preis: 30%

Verfügbarkeit: +1

Siehe GER Seite 96.

Zweibein

Preis: 20%

Verfügbarkeit: +1

Siehe GER Seite 96.

Feuerwaffenzubehör

Tarnholster

Preis: 75 Y

Gewicht: -

Verfügbarkeit: +2

Das Tarnholster erleichtert den Charakter das Tarnen von Feuerwaffen an seinem Körper. Er erhält +1 Heimlichkeit um eine Waffe an sich zu verstecken. Waffen die größer als eine Maschinenpistole sind können damit immer noch nicht versteckt werden.

Gyrostabilisator

Preis: 3.000 Y

Gewicht: 5

Verfügbarkeit: 0

In der Ausführung funktioniert der Gyrostabilisator wie das Zweibein, allerdings kann der Charakter sich noch bewegen und gleichzeitig den Boni dadurch genießen. Die Bewegung des Charakters wird allerdings um 2 reduziert.

Schnellzieholster

Preis: 100 Y

Gewicht: -

Verfügbarkeit: +1

Die Waffe zu ziehen ist eine freie Aktion. Nur Waffen mit bis zu einer Größe einer schweren Pistole können damit gezogen werden.

Smart-Feuerplattform

Preis: Stufe x 500 Y

Gewicht: 10

Verfügbarkeit: -2V

Es handelt sich um ein Geschütz das automatisch auf

alles schießt was vor seine Flinte kommt.
 Die Stufe in der die Smart-Feuerplattform gekauft wird gibt auch die Schießen-Stufe an. Die Robustheit beträgt 5 (Extra). Die Waffe muss zusätzlich erworben werden.

Verfügbarkeit: +1E
 Die Smart-Brille erhöht den Wildcard-Würfel für die Fertigkeit Schießen auf W8. Es wird eine Waffe mit der Modifikation Smartgun benötigt. Die Fertigkeit Schießen muss mindestens W8 sein damit der Bonus genutzt werden kann.

Smart-Brille

Preis: 2.500 Y
 Gewicht: -

Munition

Die unten stehende Liste enthält alle notwendigen Kaliber zu den Waffen. Die Preise, Verfügbarkeit und Eigenschaften der Munition werden anhand folgender Arten modifiziert bzw. festgelegt. Schrotmunition muss zuerst als Flintenlaufgeschoss gekauft werden bevor es modifiziert werden kann:

- **Standardgeschoss:** Verfügbarkeit +2E, Preis x1, jeweiliger Schaden der Waffe.
- **Flintenlaufgeschoss:** Verfügbarkeit +2E, Preis x2, Schaden der Schrotflinte wird auf 2W10 gesetzt, ist die Voraussetzung zu weiteren Munitionsmodifikationen.
- **APDS:** Verfügbarkeit -2V, Preis x4, der PB der Waffe steigt um 4 Punkte.
- **Anti-Fahrzeuggeschoss:** Verfügbarkeit -3V, Preis x 10, der PB der Waffe steigt um 4 Punkte und erhält die Eigenschaft schwere Waffe.
- **ExEx:** Verfügbarkeit -2V, Preis x3, +2 Schaden
- **Gelgeschoss:** Verfügbarkeit +1E, Preis x2, die Waffe richtet nur noch Betäubungsschaden an.
- **Kapselgeschoss:** Verfügbarkeit +1, Preis x2+Toxin, die Waffe richtet nur noch Betäubungsschaden an und kann eine einfache Dosis eines Toxin mit dem Vektor Kontakt transportieren.
- **Brandgeschoss:** Verfügbarkeit -1V, Preis x5, Zusätzlich zum normalen Waffenschaden kann ein Ziel brennen. Es werden die Regeln ab Seite 183 in der GER angewendet.

Kaliber (Pistole)	Preis	Gewicht	Anmerkungen
.22	10/50	3/50	
.32	10/50	3/50	
4mm Viper	10/50	3/50	Nur Ares Viper
4,6mm PDW	15/50	3/50	Nur H&K P48
5,7mm	10/50	3/50	
.38	25/50	5/50	
8mm GZE	40/50	5/50	Nur Giftzweig
9mm	25/50	5/50	
.357 Magnum	30/50	6/50	
.40	30/50	6/50	
10mm	30/50	6/50	
10,5mm	45/50	6/50	
.44 Magnum	30/50	6/50	
.45	30/50	6/50	
.50 AE	40/50	7/50	
.454 Casull	40/50	7/50	

Kaliber (Schrot)	Preis	Gewicht	Anmerkungen
20 gauge	30/50	6/50	
12 gauge	50/50	8/50	
30mm Aktmayer	60/50	10/50	Nur Altmayr SP

Kaliber (Gewehr)	Preis	Gewicht	Anmerkungen
4,73mm CL	25/50	5/50	
5,45mm	50/50	8/50	
5,56mm	50/50	8/50	

7,62mm N	60/50	10/50
.30-06	60/50	10/50
.300 WinMag	60/50	10/50
.458 WinMag	100/50	15/50
.50 Browning	100/50	15/50

Sonstiges	Preis	Verfüg.	Gewicht	Anmerkungen
Rakete	100	0E	4	Schaden wie Waffe, kann nicht modifiziert werden.
Flammenwerfer-Benzingemisch	5	+2E	2	Schaden wie Waffe, kann nicht modifiziert werden.
Pfeile	5/5	+2	1/5	

Nahkampfaffen

Bezeichnung [Klingenwaffen]	Schaden	Preis	Verfüg.	Gewicht	Anmerkungen
Atham	Stä+W4	500 Y	-1E	1	
Claymore	Stä+W10	900 Y	-1E	12	Reichweite 1, Zweihändig
Cougar Fineblade (Kurz)	Stä+W4	550 Y	+1E	2	PB 1
Cougar Fineblade (Lang)	Stä+W6	900 Y	0E	4	PB 1
Injektionsdolch	Stä+W4	750 Y	-2E	2	Toxine mit dem Vektor Injektion werden automatisch bei einer Wunde oder Angeschlagenergebnis injiziert.
Katar	Stä+W6	750 Y	-1E	2	PB 1
Keramikmesser	Stä+W4	75 Y	+1	1	Wird nicht von MAD-Detektoren erkannt, Wurfwaffe (3/6/12)
Kris	Stä+W4	1.000 Y	-2E	1	
Macauitl	Stä+W8	3.000 Y	-3E	8	Reichweite 1, bei einer 1 auf den Kämpfenwürfel sinkt der Schadenswürfel dauerhaft um eins ab.
Nodachi	Stä+W6	2.500 Y	-2E	6	Reichweite 1, PB 2, Zweihändig
Rapier	Stä+W4	550 Y	+1E	3	Parade +1
Stockdegen	Stä+W4	750 Y	-2E	3	Parade +1, Versteckte Waffe (-2)
Speer	Stä+W6	150 Y	+1	5	Reichweite 1, Parade +1, Zweihändig, Wurfwaffe (3/6/12)
Tomahawk	Stä+W6	150 Y	+1	2	Wurfwaffe (3/6/12)
Vibromesser	Stä+W4	1.000 Y	0E	2	PB 2
Vibroschwert	Stä+W8	2.000 Y	-1V	9	PB 4
Victorinox Flexstahlmesser	Stä+W4	1.250 Y	-3E	1	Leicht zu Verstecken (+2 Heimlichkeit)
Kampfaxt	Stä+W10	600 Y	0E	15	PB 1, Parade -1, Zweihändig
Katana	Stä+W6+2	1.000 Y	+1E	7	PB 2
Messer	Stä+W4	20 Y	+2	1	Wurfwaffe (3/6/12)
Monofilament- schwert	Stä+W8+1	750 Y	-1E	8	PB 2
Schwert	Stä+W8	350 Y	+1E	8	
Überlebensmesser	Stä+W4	50 Y	+2	3	Beinhaltet Hilfsmittel, die +1 auf Überlebens-Würfe geben.
Unterarm- Schnappklingen	Stä+W6	150 Y	0E	3	Einziehbar (+2 Heimlichkeit)

Bezeichnung [Knüppel]	Schaden	Preis	Verfüg.	Gewicht	Anmerkungen
AZ-150 Betäubungsschlag- stock	2W6+2	800 Y	+1E	4	Elektroschaden, 8 Ladungen
Betäubungsstab	2W6	650 Y	0E	10	Reichweite 1, Parade +1, Elektroschaden, Mindeststärke W6, 15 Ladungen, Zweihändig
Jupiter Taserschlagstock	Stä+W6	1.200 Y	-1E	1,5	Siehe Taser
Keule	Stä+W6+1	120 Y	+1	10	

Nunchaku	Stä+W6	75 Y	OE	3	
Rattanstock	Stä+W4	20 Y	+1	1	
Teleskopstab	Stä+W6	100 Y	+2	7	Reichweite 1, Zusammenfahbar und dadurch versteckbar
Tonfa	Stä+W4	50 Y	+1	2	
Betäubungsschlagstock	2W6	400 Y	+1E	3	Elektroschaden, 10 Ladungen
Knüppel	Stä+W6	30 Y	+2	6	
Stab	Stä+W4	50 Y	+2	10	Reichweite 1, Parade +1, Zweihändig
Teleskopschlag-stock	Stä+W6	50 Y	+2	2	Leichter zu verstecken, +2 auf Heimlichkeits-Würfe
Totschläger	Stä+W6	30 Y	+2	4	Leichter zu verstecken, +2 auf Heimlichkeits-Würfe, richtet nur Betäubungsschaden an.

Bezeichnung [Sonstiges]	Schaden	Preis	Verfüg.	Gewicht	Anmerkungen
Hellebarde	Stä+W8	1.000 Y	+1E	15	Reichweite 1, Zweihändig
Monofilament-peitsche	Stä+W4+4	3.000 Y	-2V	4	Reichweite 1, Ringen-Angriff über Reichweite 1", siehe GER Seite 96
Schockhandschuhe	2W6	200 Y	+2E	1	Gilt als unbewaffnet, Elektroschaden, 10 Ladungen, der Schaden durch die Schockhandschuhe wird zusätzlich zum waffenlosen Schaden verursacht.

Granaten

Die angegebenen Granaten mit ihrer Reichweite sind

Wurfgranaten. Zum gleichen Preis kann man Granaten für einen Granatwerfer kaufen die bei Kontakt sofort explodieren.

Bezeichnung	Reichweite	Schaden	Preis	Gewicht	Verfüg.	Anmerkung
Explosion	5/10/20	3W6	50 Y	2	OV	Mittlere Schablone
Brand	5/10/20	2W10	250 Y	2	-1E	MS, Ignoriert Panzerung außer sie ist Vollversiegelt.
Betäubung	5/10/20	3W6	150 Y	2	OE	MS, richtet nur Betäubungsschaden an
Rauch	5/10/20	/	25 Y	2	+1E	MS, innerhalb der Schablone ein -4 auf die Sicht
Gas	5/10/20	Siehe Toxine	100 Y+ Toxin	2	+1	Toxine mit dem Vektor Inhalation werden in einer mittleren Schablone ausgestoßen.

Sprengstoffe

Zwar sind einige der unten stehenden Sprengstoffe ohne Radius angegeben, aber es ist dennoch schädlich sich in der Nähe einer Sprengung aufzuhalten. Um das widerzuspiegeln wird die mittlere Schablone über der Sprengladung zentriert um zu ermitteln ob ein Charakter zu dicht an der Sprengung steht. Sollte dies der Fall sein so erhält er den vollen Schaden. Sollte der Charakter sich auf die Sprengladung legen, so

werden die Regeln für das werfen auf eine Granate verwendet (siehe GER Seite 97).

Um zu ermitteln ob die Sprengladung korrekt angebracht wurde, wird eine Probe auf Wissen(Sprengstoffe) angewandt. Bei einem Erfolg macht sie normalen Schaden, für jede Steigerung verursacht die Sprengung +1 Schaden (kumulativ). Bei einem Fehlschlag wird dieser halbiert.

Generell zählen Sprengstoffe als Schwere Waffe.

Bezeichnung	Gewicht	Preis	Verfüg.	Wirkung
Kommerzieller Sprengstoff	1	100 Y	-1E	2W6 Schaden in einer mittleren Schablone. Jede zusätzliche Einheit erhöht den Schaden um 1W6 und die Reichweite der Explosion erhöht sich um einen Zoll.
Schaumsprengstoff	4	500 Y	-2V	Schaumsprengstoff wird in größeren Sprühdosen geliefert mit je 5 Einheiten. Er verursacht 2W6 Schaden. Jede zusätzliche Einheit erhöht den Schaden um 1W6. Die gesamte Dose reicht aus um eine ganze Tür damit zu umrahmen.

Lineare Schneidladung	4 pro Meter	600 Y	-3E	Bei der Schneidladung handelt es sich im Prinzip um ein Stück Winkeleisen mit einer Außenschicht Sprengstoff um gerade gebündelte Sprengungen auszuführen. Es verursacht 3W6 Schaden mit einem PB 4. Zusätzliche Einheiten können verwendet werden um beispielsweise ein „Fenster“ in eine Betonwand zu sprengen.
Sprengschnurr	2 pro Meter	25 Y	-2E	Eine dickere Schnurr die mit Sprengstoff gefüllt ist. Sie verursacht 3W6 Schaden. Jede zusätzliche Einheit verursacht zusätzlich 1W6 Schaden.
Flüssigsprengstoff	2 pro Liter	950 Y	-4V	Flüssigsprengstoff ist bei Raumtemperatur flüssig und unter 0 eine feste leicht brüchige Masse. Der Schadenscode beträgt 4W6 Schaden. Er kann mittels des Verneblers zerstreut werden, sinkt aber nach einer Minute wieder zu Boden. Ein Liter reicht aus um eine große Schablone mit Flüssigsprengstoff zu vernebeln. Dieser kann nur mittels einer anderen Sprengung (Granate, etc) gezündet werden.
Plastiksprengstoff	0,25	750 Y	-4V	3W6 Schaden in einer mittleren Schablone. Jede zusätzliche Einheit erhöht den Schaden um 1W6 und die Reichweite der Explosion erhöht sich um einen Zoll. Plastiksprengstoff lässt sich leicht formen.
Anti-Demontage-Vorrichtung	-	100xStufe Y	0(-1 pro Stufe)V	Diese Vorrichtung soll verhindern das der Sprengsatz vor seiner Detonation entschärft wird. Jede Stufe der ADV erzeugt einen Malus von -1 um die Sprengladung zu entschärfen.
Druckzünder	4	150 Y	-2V	Entspricht den Regeln nach dem Druckgeflecht. Es kann entschieden werden ob bei Be- oder Entlastung der Zünder auslöst.
Zeitzünder	1	35 Y	-1V	Ein einfacher Zeitzünder.
Fernzünder	2	50 Y	-1E	Ob Draht oder Funk muss beim Kauf entschieden werden.
Vernebler	5	500 Y	0E	Vernebelt Flüssigsprengstoff in einer großen Schablone.

Toxine

Um Toxinen zu widerstehen wird eine Konstitutionsprobe gegen einen Mindestwurf von 4 geworfen, abzüglich der Effektivität des Toxins. Des weiteren gibt es noch 3 Vektoren über die Toxine aufgenommen werden: Kontakt, Injektion und Inhalation.

- **Inhalation:** Toxine mit dem Vektor Inhalation sind Gase und werden über die Luft in die Atemwege abgegeben, wenn nichts weiteres angegeben ist hält sich das Gas 10 Runden in der Luft und jede Runde die sich der Charakter im Bereich des Gases befindet muss er eine erneute Konstitutionsprobe ablegen, wobei sich das Ergebnis nur verschlimmern kann. Defensiv Maßnahmen wie eine Gasmasken oder auch das

Luftanhalten sind gegen diese Toxine wirksam.

- **Kontakt:** Beim Vektor Kontakt reicht eine Berührung mit der Haut des Charakters schon aus damit es seine volle Wirkung offenbaren kann.
- **Injektion:** Der Vektor Injektion bedeutet dass das Toxin in der Luft und per Kontakt absolut Wirkungslos ist und erst einmal in den Körper per Spritze (oder dergleichen) injiziert werden muss. Die Dosis einer Injektion kann auch verstärkt werden indem man dem Opfer mehrere Dosen verabreicht. Die Effektivität wird dabei addiert.

Mittels einer Heilenprobe gegen einen Mindestwurf von 4 abzüglich der Effektivität des Toxins kann dieses bei einem Erfolg unschädlich gemacht werden. Die Wirkung endet sofort, bereits erlittene Wunden und Erschöpfungstufen werden nicht geheilt.

Bezeichnung	Vektor	Effekt.	Preis	Verfüg.	Wirkung
Atemräuber	Inhalation	0	50 Y	-1E	Fehlschlag: 2W6 Minuten -2 auf alle Eigenschaftsproben, -2 Erschöpfung. Erfolg: 2W6 Runden -2 auf alle Eigenschaftsproben, -1 Erschöpfung Steigerung: -1 Erschöpfung.
Brechreizgas	Inhalation	0	25 Y	0E	Fehlschlag: 2W6 Minuten -2 auf alle Eigenschaftsproben, -2 Erschöpfung. Erfolg: 2W6 Runden -2 auf alle Eigenschaftsproben, -1 Erschöpfung Steigerung: -1 Erschöpfung.
CS-Gas	Inhalation	0	20 Y	1E	Fehlschlag: 2W6 Minuten Blind, -1 Erschöpfung Erfolg: 2W6 Minuten Blind Steigerung: 2W6 Runden Blind
Gamma-Skopolamin	Injektion	-1	200 Y	-3V	Fehlschlag: 2W6 Minuten gelähmt, kann nicht lügen Erfolg: 2W6 Minuten gelähmt Steigerung: -1 Erschöpfung
Nacrojet	Injektion	-1	50 Y	-1E	Fehlschlag: 2W6 Stunden bewusstlos Erfolg: 2W6 Minuten bewusstlos Steigerung: -1 Erschöpfung
Insektizid	Inhalation & (Kontakt)	0	10 Y	-1	Fehlschlag: 2W6 Stunden gelähmt, -2 Erschöpfung Erfolg: 2W6 Minuten gelähmt, -1 Erschöpfung Steigerung: 2W6 Runden gelähmt Insektengeister erhalten keine Erschöpfung sondern Wunden und

					ein Effekt tritt schon durch Kontakt ein.
Ringu	Inhalation & Kontakt	-2	2.500 Y	-6V	Fehlschlag: Tod in 2W6 Runden Erfolg: -2 Erschöpfung und eine Wunde Steigerung: -2 Erschöpfung Eine Heilung durch die Fertigkeit Heilen oder das Antidotpatch ist nicht möglich. Schutzmaßnahmen halbieren nur die Effektivität.
Ymir	Inhalation & Kontakt	0	800 Y	-5V	Fehlschlag: 2W6 Stunden gelähmt Erfolg: 2W6 Minuten gelähmt Steigerung: -1 Erschöpfung
Neuro-Stun	Inhalation	0	60 Y	-2E	Fehlschlag: 2W6 Stunden bewusstlos Erfolg: 2W6 Minuten bewusstlos Steigerung: -1 Erschöpfung
Ekyelebenlegift	Kontakt	0	500 Y	-4V	Fehlschlag: Handicap Blind Erfolg: 2W6 Stunden Blind Steigerung: 2W6 Minuten Blind
Seven-7	Inhalation & Kontakt	-2	1.000 Y	-6V	Fehlschlag: Tod in 2W6 Runden, währenddessen Desorientiert (-2) Erfolg: -2 Erschöpfung und eine Wunde Steigerung: -2 Erschöpfung Schutzmaßnahmen halbieren nur die Effektivität.

Drogen

Drogen verleihen einem Charakter temporäre Boni, die nach einer gewissen Zeit, welche genauer bei der einzelnen Droge beschrieben ist, abklingen und danach Erschöpfungsschaden verursacht. Gegen diesen kann eine Konstitutionsprobe abgelegt werden, der Zielwurf beträgt 4 und pro Erfolg und Steigerung verringert sich der Erschöpfungsschaden um 1.

Der restliche Erschöpfungsschaden verschwindet nach einer Stunde (pro Stufe) Ruhe in der auch keine weiteren Drogen konsumiert werden.

Wie hoch der Erschöpfungsschaden ist oder ob eine Droge Erschöpfung verursacht ist in der Beschreibung zur jeweiligen Droge erwähnt. Der Charakter kann wie

sonst auch durch Erschöpfungsschaden Außer Gefecht gehen und auch sterben.

Zudem kann man von Drogen süchtig bzw. abhängig werden (wer hätte das gedacht). Um zu ermitteln ob der Charakter nun Drogenabhängig ist wird eine Willenskraftprobe gegen einen Mindestwurf von 4, abzüglich eines Modifikators der bei der Droge mit dabei steht, geworfen. Schlägt die Probe fehl ist der Charakter Drogenabhängig und erhält das schwere Handicap „Angewohnheit“.

Ein Charakter kann Drogen mischen oder auch eine doppelte Dosis einer Droge zu sich nehmen um mehr Boni zu erhalten, allerdings verstärken sich die negativen Auswirkungen nach dem Abklingen der Droge. Die Erschöpfungstufen werden addiert.

Bezeichnung	Dauer	Abhä.	Ersch.	Preis	Verfüg.	Wirkung
Bliss	KON-12 Std.	-1	1	15Y	+2E	Der Charakter ignoriert eine Stufe für Wundabzüge.
Cram	KON-12 Std.	-1	1	10 Y	+2E	Der Charakter zieht eine zusätzliche Aktionskarte und handelt bei der besten.
Deepweed	KON-12 Std.	+1	1	400 Y	-1V	Erwachte Charakter (Magier und KI-Adepten) aktivieren automatisch die astrale Wahrnehmung und können diese nicht vor abklingen der Wirkungsdauer deaktivieren.
Jazz	KON-15 Min.	-2	1	75 Y	+2E	Der Charakter zieht zwei zusätzliche Aktionskarte und handelt bei der besten.
Nitro	KON-15 Min.	-2	1	75 Y	+2E	Der Charakter ignoriert zwei Stufen für Wundabzüge.
Novacoke	KON-12 Std.	0	s. t.	10 Y	+2E	Der Charakter erhält +1 Charisma, nach der Wirkungsdauer erhält er keinen Erschöpfungsschaden sondern sein Charisma sinkt um 1.
Psyche	KON-12 Std.	-2	1	200 Y	+2	Der Verstandswürfel des Charakters steigt um 1 an.
Kamikaze	KON-15 Min.	-3	3	100 Y	+1E	Der Charakter ignoriert eine Stufe für Wundabzüge und erhält eine Aktionskarte zusätzlich und handelt auf der besten. Des weiteren steigt die Stärke des Charakters um einen Würfeltyp.

K-10	KON-15 Min.	-4	4	900 Y	-4V	Der Charakter ignoriert zwei Stufen für Wundabzüge und erhält zwei Aktionskarte zusätzlich und handelt auf der besten. Des weiteren steigt die Stärke des Charakters um einen Würfeltyp und der Charakter verfällt in einen Berserkerrausch der genauso wie das Talent Berserker gehandhabt wird, nur das der Charakter den Berserkerrausch nicht beenden kann bis die Wirkung nachlässt und er sofort Freunde angreift wenn keine Feinde mehr da sind. Zusätzlich zum Erschöpfungsschaden erhält der Charakter automatisch eine Wundstufe schaden.
Long Haul	KON-100 Std.	0	2	15 Y	+2	Der Charakter kann während der Wirkungsdauer nicht einschlafen und verspürt auch keinerlei Müdigkeit. Er erhält keinerlei Erschöpfungsschaden durch Müdigkeit oder Schlafentzug. Er bricht nach der Wirkungsdauer zusammen und wacht erst 24 Stunden später auf, danach regeneriert sich auch erst der Erschöpfungsschaden.
Zen	KON-12 Std.	-1	0	5 Y	+1E	Zen ist ein starkes Halluzinogen und wird von Leuten verwendet die der Realität entkommen wollen.

Panzerung

Generell schützt eine Kevlarweste besser gegen Projektile bei Feuerwaffen als gegen Schnitt- und Stichwaffen. Daher gibt es zwei Werte bei der

Panzerung. Damit man beide Panzerungswerte besser unterscheiden kann, wird der erste Wert Stoss (Nahkampf, Explosionen, etc.) und der zweite Wert Ballistik (Nur Feuerwaffen) genannt.

Bezeichnung	Panzerung	Schützt	Preis	Gewicht	Verfüg.
Panzerkleidung	+0/+1	Entspricht der Kleidung	+500 Y	+1 auf das Kleidungsstück	+2
Panzerweste	+1/+2	Torso	600 Y	8	+2
Panzerjacke	+2/+4	Torso, Arme	900 Y	12	+2
Gefütterter Mantel	+1/+2	Torso, Arme, Beine	700 Y	10	+2
Tamanzug	+2/+4	Torso, Arme, Beine	1.200 Y	8	+1
Chamäleonanzug	+1/+2	Torso, Arme, Beine	8.000 Y	4	-2E
Actioneer Geschäftskleidung	+0/+2	Torso, Arme, Beine	1.500 Y	3	-1
Arm oder Beinschützer	+1/+1	Arme oder Beine	350 Y	2	0
Helm	+2/+1	Kopf (50%)	1.000 Y	2	+1
Chemoanzug [+Chemische Isolation,+Filtersystem]	+1/+1	Torso, Arme, Beine, Kopf	500 Y	6	0

Panzerungsmodifikationen

Der Preis basiert auf dem Listenpreis der jeweiligen Panzerung. Während des Kaufs kann die Panzerung modifiziert werden und ist um 5 Prozentpunkte günstiger.

Chemische Isolierung

Preis: 20%

Verfügbarkeit: -1

Angriffe mit Toxinen (Vektor: Kontakt) gegen einen gepanzerten Bereich mit der chemischen Isolierung sind wirkungslos.

Formangepasste Körperpanzerung

Preis: 50%

Verfügbarkeit: +1

Die gewählte Panzerung ist auf den Charakter

angepasst. Sie wiegt 50% weniger und kann nur von diesem Charakter getragen werden.

Elektrische Isolierung

Preis: 20%

Verfügbarkeit: 0

Elektrische Angriffe gegen einen gepanzerten Bereich mit elektrischer Isolierung verursachen keinerlei Schaden.

Feuerresistenz

Preis: 20%

Verfügbarkeit: +1

Feuerresistente Panzerungen sind nicht entflammbar, sie brennen nicht.

Schockstreifen

Preis: 40%

Verfügbarkeit: 0E
 Nahkampfangriffe gegen einen gepanzerten Bereich mit Schockstreifen verursachen 2W6 Elektroschaden

beim Angreifer. Diese haben 5 Ladungen. Danach müssen sie an eine Steckdose und laden mit einem Punkt pro 15 Minuten wieder auf.

Kommlinks

Wegwerf-Kommlink (Preis: 200 Y; Verfügbarkeit: +2)

Attribute	Geschicklichkeit W4	Konstitution W4	Stärke W4	Verstand W4	Willenskraft W4	Sicherheitsknoten -
Fertigkeiten	Kämpfen -	Nachforschen -	Schlösser Kna. -	Wahrnehmung -	Heimlichkeit -	Datenknoten -
Anmerkung	Ein einfaches Kommlink für Jedermann.					Systemknoten W4

CMT Clip (Preis: 5.000 Y; Verfügbarkeit: +1)

Attribute	Geschicklichkeit W6	Konstitution W4	Stärke W4	Verstand W6	Willenskraft W4	Sicherheitsknoten W6
Fertigkeiten	Kämpfen W4	Nachforschen W6	Schlösser Kna. W6	Wahrnehmung W6	Heimlichkeit W6	Datenknoten W6
Anmerkung						Systemknoten W6

Meta-Link (Preis: 7.500 Y; Verfügbarkeit: +1E)

Attribute	Geschicklichkeit W6	Konstitution W6	Stärke W6	Verstand W4	Willenskraft W4	Sicherheitsknoten W4
Fertigkeiten	Kämpfen W6	Nachforschen W4	Schlösser Kna. W4	Wahrnehmung W4	Heimlichkeit -	Datenknoten W4
Anmerkung	Kampfflexe (+2 auf Erholungsproben)					Systemknoten W4

Dollhouse (Preis: 2.500 Y; Verfügbarkeit: +1)

Attribute	Geschicklichkeit W6	Konstitution W4	Stärke W4	Verstand W6	Willenskraft W6	Sicherheitsknoten W4
Fertigkeiten	Kämpfen W4	Nachforschen W4	Schlösser Kna. W4	Wahrnehmung W4	Heimlichkeit W4	Datenknoten W4
Anmerkung	Block (+1 Parade)					Systemknoten W6

Renraku Sensei (Preis: 20.000 Y; Verfügbarkeit: -1)

Attribute	Geschicklichkeit W8	Konstitution W6	Stärke W4	Verstand W6	Willenskraft W4	Sicherheitsknoten W6
Fertigkeiten	Kämpfen W4	Nachforschen W8	Schlösser Kna. W8	Wahrnehmung W8	Heimlichkeit W8	Datenknoten W8
Anmerkung	Aufmerksamkeit (+2 Wahrnehmung); Flink (Bewegung 8; +1W10 Sprinten)					Systemknoten W6

Sony Emporer (Preis: 25.000 Y; Verfügbarkeit: 0E)

Attribute	Geschicklichkeit W8	Konstitution W8	Stärke W8	Verstand W4	Willenskraft W4	Sicherheitsknoten W6
Fertigkeiten	Kämpfen W8	Nachforschen W6	Schlösser Kna. W6	Wahrnehmung W6	Heimlichkeit -	Datenknoten W6
Anmerkung	Kampfflexe (+2 auf Erholungsproben); Kühler Kopf (+1 Aktionskarte); Schmerzresistenz (Ignoriert eine Wundstufe)					Systemknoten W4

Puppetmaster (Preis: 15.000 Y; Verfügbarkeit: 0)

Attribute	Geschicklichkeit W8	Konstitution W4	Stärke W4	Verstand W8	Willenskraft W8	Sicherheitsknoten W6
Fertigkeiten	Kämpfen W6	Nachforschen W6	Schlösser Kna. W6	Wahrnehmung W6	Heimlichkeit W6	Datenknoten W6
Anmerkung	Harter Block (+2 Parade)					Systemknoten W8

Novatech Airware (Preis: 55.000 Y; Verfügbarkeit: -3E)

Attribute	Geschicklichkeit W10	Konstitution W6	Stärke W6	Verstand W10	Willenskraft W6	Sicherheitsknoten W8
Fertigkeiten	Kämpfen W6	Nachforschen W8	Schlösser Kna. W10	Wahrnehmung W8	Heimlichkeit W10	Datenknoten W10
Anmerkung	Dieb (+2 auf Heimlichkeits- und Schlösser knacken Proben); Aufmerksamkeit (+2 Wahrnehmung); Flink					Systemknoten

(Bewegung 8, +W10 Sprinten)	W10
-----------------------------	-----

Erika Elite (Preis: 60.000Y; Verfügbarkeit: -2E)

Attribute	Geschicklichkeit W10	Konstitution W10	Stärke W10	Verstand W6	Willenskraft W6	Sicherheitsknoten W6
Fertigkeiten	Kämpfen W10	Nachforschen W6	Schlösser Kna. W6	Wahrnehmung W6	Heimlichkeit -	Datenknoten W6
Anmerkung	Kampfreflexe (+2 auf Erholungsproben); Kühlerer Kopf (+2 Aktionskarten); Schmerzresistenz (Ignoriert eine Wundstufe); Kampfkünstler (Stä+W4 Schaden)					Systemknoten W6

Defender (Preis: 40.000 Y; Verfügbarkeit: -1)

Attribute	Geschicklichkeit W10	Konstitution W6	Stärke W6	Verstand W8	Willenskraft W10	Sicherheitsknoten W6
Fertigkeiten	Kämpfen W6	Nachforschen W6	Schlösser Kna. W6	Wahrnehmung W6	Heimlichkeit W6	Datenknoten W6
Anmerkung	Harter Block (+2 Parade); Rückzug (Siehe GER ab Seite 66)					Systemknoten W8

Stealth-Link (Preis: 100.000 Y; Verfügbarkeit: -4V)

Attribute	Geschicklichkeit W12	Konstitution W8	Stärke W6	Verstand W10	Willenskraft W8	Sicherheitsknoten W10
Fertigkeiten	Kämpfen W8	Nachforschen W10	Schlösser Kna. W12	Wahrnehmung W10	Heimlichkeit W12	Datenknoten W12
Anmerkung	Dieb (+2 auf Heimlichkeits- und Schlösser knacken Proben); Aufmerksamkeit (+2 Wahrnehmung); Flink (Bewegung 8, +W10 Sprinten); Assassine (+2 Schaden für versteckte Angriffe)					Systemknoten W10

Destroyer (Preis: 85.000 Y; Verfügbarkeit: -3E)

Attribute	Geschicklichkeit W12	Konstitution W12	Stärke W12	Verstand W6	Willenskraft W8	Sicherheitsknoten W6
Fertigkeiten	Kämpfen W12	Nachforschen W6	Schlösser Kna. W6	Wahrnehmung W6	Heimlichkeit -	Datenknoten W6
Anmerkung	Kampfreflexe (+2 auf Erholungsproben); Kühlerer Kopf (+2 Aktionskarten); Große Schmerzresistenz (Ignoriert abzüge von zwei Wundstufe); Erfahrener Kampfkünstler (Stä+W6 Schaden)					Systemknoten W6

Slavemaster (Preis: 65.000 Y; Verfügbarkeit: -2)

Attribute	Geschicklichkeit W12	Konstitution W8	Stärke W6	Verstand W10	Willenskraft W12	Sicherheitsknoten W6
Fertigkeiten	Kämpfen W6	Nachforschen W6	Schlösser Kna. W6	Wahrnehmung W6	Heimlichkeit W6	Datenknoten W6
Anmerkung	Harter Block (+2 Parade); Taktischer Rückzug (Siehe GER ab Seite 66); Zäher als Leder (+2 Robustheit)					Systemknoten W10

Farhlight Caliban (Preis: 250.000 Y; Verfügbarkeit: -6V)

Attribute	Geschicklichkeit W12	Konstitution W8	Stärke W8	Verstand W10	Willenskraft W8	Sicherheitsknoten W12
Fertigkeiten	Kämpfen W8	Nachforschen W12	Schlösser Kna. W12	Wahrnehmung W12	Heimlichkeit W12	Datenknoten W12
Anmerkung	Dieb (+2 auf Heimlichkeits- und Schlösser knacken Proben); Aufmerksamkeit (+2 Wahrnehmung); Flink (Bewegung 8, +W10 Sprinten); Assassine (+2 Schaden für versteckte Angriffe); Ermittler (+2 auf Nachforschenproben);					Systemknoten W10

Transys Avalon (Preis: 200.000 Y; Verfügbarkeit: -5E)

Attribute	Geschicklichkeit W12	Konstitution W12	Stärke W12	Verstand W8	Willenskraft W8	Sicherheitsknoten W8
Fertigkeiten	Kämpfen W12	Nachforschen W8	Schlösser Kna. W8	Wahrnehmung W8	Heimlichkeit -	Datenknoten W8
Anmerkung	Kampfreflexe (+2 auf Erholungsproben); Kühlerer Kopf (+2 Aktionskarten); Große Schmerzresistenz (Ignoriert abzüge von zwei Wundstufe); Erfahrener Kampfkünstler (Stä+W6 Schaden); Kontrollierter Rundumschlag (Kann alle angrenzenden Gegner angreifen)					Systemknoten W8

Dominator (Preis: 100.000 Y; Verfügbarkeit: -4)

Attribute	Geschicklichkeit W12	Konstitution W10	Stärke W8	Verstand W12	Willenskraft W12	Sicherheitsknoten W8
Fertigkeiten	Kämpfen W8	Nachforschen W8	Schlösser Kna. W8	Wahrnehmung W8	Heimlichkeit W8	Datenknoten W8
Anmerkung	Harter Block (+2 Parade); Taktischer Rückzug (Siehe GER ab Seite 66); Zäher als Leder (+2 Robustheit); Biofeedbackfilter (Der Charakter kann durch überzähligen Schaden der Persona nicht verletzt werden)					Systemknoten W12

IC – Introusen Countermeasure

Die Stufe des IC wird auf alle Eigenschaften angewandt. So hätte ein Stufe W6 Schläger-IC eine Stärke von W6 und die Fertigkeit Kämpfen ebenfalls auf W6. Fertigkeiten die nicht beim IC angegeben sind beherrscht es auch nicht bzw. immer auf einen W4-2 sollte eine Probe benötigt werden.

Schläger

Preis: Stufe x 300 Y

Verfügbarkeit: OE

Bei diesem IC handelt es sich um ein normales Angriffs- und Verteidigungsprogramm ohne großen Schnickschnack für den kleinen Geldbeutel.

Fertigkeit: Kämpfen

Watchdog

Preis: Stufe x 700 Y

Verfügbarkeit: -1E

Beim Watchdog handelt es sich um ein Wach bzw. Wächterprogramm das meist in einem Sicherheitsknoten sitzt um vorbeischleichende Hacker zu entdecken.

Fertigkeiten: Kämpfen, Wahrnehmung

Talent: Aufmerksamkeit (+2 Wahrnehmung, dieser Bonus wird auf die Stufe des Sicherheitsknotens angewendet in der sich ein Watchdog befindet. Der Bonus ist nicht kumulativ!)

Bibliothekar

Preis: Stufe x 750 Y

Verfügbarkeit: +1

Der Name ist Programm. Er ist ein beliebtes Programm bei Hackern da sie ihn kurz in einem Datenknoten abstellen können um notwendige Inhalte zu extrahieren, während sich der Hacker um die Verteidigung des Knotens bzw. des Bibliothekars kümmert.

Fertigkeit: Nachforschen

Spion

Preis: Stufe x 1.450 Y

Verfügbarkeit: -1V

Der Spion ist eine verbesserte Variante des Bibliothekar. Er kann alleine in Systeme eindringen um Daten zu extrahieren. Er wird auch gerne als Ablenkungsmanöver eingesetzt.

Fertigkeiten: Heimlichkeit, Nachforschen

Talent: Flink

Saboteur

Preis: Stufe x 1.825 Y

Verfügbarkeit: -3V

Dieses Programm ist dafür ausgelegt den Runnern Tür und Tor zu öffnen und feindliche Drohnenetzwerke auszuschalten.

Fertigkeiten: Heimlichkeit, Schlösser knacken

Devestator

Preis: Stufe x 2.250 Y

Verfügbarkeit: -4V

Eines der gefährlichsten Programme in der Matrix ist der Devestator. Bei der Erschaffung dieses Programms wurde kein Wert darauf gelegt den Angreifer lebend

gefangen zu nehmen.

Fertigkeiten: Kämpfen, Wahrnehmung

Talente: Blitzschneller Angriff, Kühlerer Kopf, Harter Block

Kommlinkzubehör

Elektrodennetz

Preis: 50 Y

Gewicht: 1

Verfügbarkeit: +2

Das Elektrodennetz wird benötigt um in die VR einzudringen.

Nanitencreme-Troden

Preis: 100 Y

Gewicht: -

Verfügbarkeit: 0

Hierbei handelt es sich um die gleiche Technik wie dem weiter oben erwähnten Elektrodennetz. Allerdings als kleines Döschen mit Nanitencreme die in verschiedenen Farben erhältlich ist. Sie wird auf den Kopf aufgetragen und hält bis zu 6 Stunden.

AR-Handschuhe

Preis: 250

Gewicht: 1

Verfügbarkeit: 0

Mittels von AR-Handschuhen, die in verschiedenen Variationen erhältlich sind, kann man mit der AR interagieren.

RFID-Marker

Preis: 1-100Y

Gewicht: -

Verfügbarkeit: +2

RFID-Marker gibt es in verschiedenen Variationen. Die einfachste für 1 Y enthält einfache Informationen und kann in der AR kleine Icons und Grafiken darstellen, dieser ist ein W4 Systemknoten.

Die Spionagevariante ist solange inaktiv bis sie ein Signal oder Code empfängt um aktiv zu werden und kann danach als Peilsender genutzt werden, während sie inaktiv ist kann sie durch den Radiosignalscanner nicht entdeckt werden. Sie kostet 5 Y und es handelt sich dabei auch um einen W4 Systemknoten.

Die Sicherheitsvariante ist kontinuierlich aktiv und sammelt verfügbare Daten über die Personen die in ihrer Nähe sind oder waren. Auch kann sie als Peilsender verwendet werden. Die Sicherheitsvariante kostet 100 Y und ist ein W6 Systemknoten.

RFID-Marker sind meist kleine Chips oder Etiketten.

Magische Ausrüstung

Ein Fokus ist spätestens aktiviert wenn er benutzt wird. Ihn zu aktivieren bzw. deaktivieren kostet eine Aktion.

Kraftfokus

Preis: Stufe x 10.000 Y

Verfügbarkeit: -1E

Der Kraftfokus stellt seiner Stufe entsprechend dem Magier den er besitzt die Punkte zur Verfügung. Sind diese verbraucht laden sie sich mit einem Punkt pro Stunde wieder auf. Es kann immer nur ein Kraftfokus auf einmal benutzt werden.

Geisterfokus

Preis: Stufe x 15.000 Y

Verfügbarkeit: -2E

Für das herbeirufen eines Geistes erhält der Beschwörer einen Bonus in Höhe der Stufe des Fokis. Der Bonus gilt nur für eine Art von Geist (Tier, Mensch, Feuer, Wasser, Luft oder Erde) und muss für jeden separat gekauft werden.

Beim Kauf wird die Geisterart festgelegt.

Zauberspeicher (Fokus)

Preis: Stufe x 7.500Y

Verfügbarkeit: OE

Die Stufe gibt die Punkte an die der Zauberspeicher hat. Zwar verbrauchen aufrechterhaltene Zauber keine Punkte über die Zeit, aber der Zauber braucht welche um gewirkt zu werden.

Für die doppelten Kosten einer Macht kann er auch Mächte mit Steigerung halten. Die Macht hält solange bis er deaktiviert, abgelegt oder mit der Macht Bannen erfolgreich gebannt wurde (Mindestwurf 4, -2 bei einem gesteigerten Zauber) wurde, danach muss der Zauberspeicher erneut geladen werden. Dies geschieht indem man einfach einen Zauber bestimmt, den der Magier aber auch beherrschen muss.

Der Zauberspeicher kann dann von jeder Person aktiviert oder deaktiviert werden die den Aktivierungscode kennt, das kann ein Wort, eine Geste, ein Tänzchen oder sonstiges sein. Den Zauberspeicher zu aktivieren oder deaktivieren ist eine freie Aktion.

Waffenfokus

Preis: 30.000 Y + Waffenpreis

Verfügbarkeit: -3E

Bei einem Waffenfokus handelt es sich um eine magische Nahkampfwaffe die sowohl in der realen als auch in der astralen Welt funktioniert und die man auch per Astralprojektion „mitnehmen“ kann. Alle Eigenschaften der Waffe werden im Astralraum übernommen. Geister erhalten den normalen Schaden der Waffe.

Ritualkomponenten

Preis: 2.500 Y pro Stufe

Verfügbarkeit: +1

Hierbei handelt es sich um verschiedenes. Ein kleines Replik einer Mayastatue, Indianischer Schmuck, kleine Tafeln mit magischen Symbolen, etc, pp....

Fetische

Preis: 200 Y

Verfügbarkeit: OE

Diese vergünstigen die Kosten für Mächte um 1 Punkt pro Fetisch bis zu einem Minimum von 1 Punkt, danach ist der Fetisch verbraucht. Einen Fetisch zu benutzen ist eine freie Aktion.

Drohnen

Drohnen werden den Regeln nach als NSC's gehandelt. Generell besitzen alle Drohnen folgende Grundeigenschaften:

- **Konstrukt:** Drohnen erhalten +2 auf Erholungsproben, kriegen keinen zusätzlichen Schaden durch angesagt Ziele, Wundabzüge werden ignoriert und sie sind Immun gegen Gifte und Krankheiten.
- **Geistlos:** Drohnen können nicht eingeschüchtert werden und Furchteffekte wirken nicht auf sie.
- **Schwer zu töten:** Wenn die Drohne Angeschlagen ist fügt ein weiteres Angeschlagenergebnis keine Wunde zu.

Dragonfly (Preis: 2.400 Y; Verfügbarkeit: -2E)

Attribute	Geschicklichkeit W6	Konstitution W6	Stärke W4	Verstand W4	Willenskraft W6	Robustheit 3
Fertigkeiten	Luftfahrt W6	Kämpfen W6	Schießen W6	Wahrnehmung W8		Parade 5
Anmerkung	<i>Mimikri I</i> (Ist einer Libelle nachempfunden. Wahrnehmung) <i>Bombenpack</i> (Mittlere Schablone, 3W6 Schaden, zerstört automatisch die Drohne) <i>Minischneidbrenner</i> (1W6 Schaden, PB 6, schwere Waffe) Größe -2 Bewegung: 18, Sprint W6, Steiggeschwindigkeit 0					Systemstufe W4

Bust-A-Move (Preis: 360 Y; Verfügbarkeit: +4)

Attribute	Geschicklichkeit W6	Konstitution W6	Stärke W4	Verstand W4	Willenskraft W6	Robustheit 3
Fertigkeiten	Fahren W6	Kämpfen W6	Schießen W6	Wahrnehmung W6		Parade 5
Anmerkung	<i>Mimikri II</i> (Ist einem kleinen Plüschtier nach Wahl nachempfunden das man sehr schwer als Drohne erkennen kann. Wahrnehmung -2) Größe -2 Bewegung: 8, Sprint W6					Systemstufe W4

Shrew (Preis: 2.160 Y; Verfügbarkeit: -2E)

Attribute	Geschicklichkeit W6	Konstitution W6	Stärke W4	Verstand W4	Willenskraft W6	Robustheit 3
Fertigkeiten	Fahren W6	Kämpfen W6	Schießen W6	Wahrnehmung W8		Parade 5
Anmerkung	<i>Zerlegbar</i> (kann mittels einer reparierenprobe in Einzelteile zerlegt werden und innerhalb 3 Runden zusammengebaut werden. Die Einzelteile sind nicht als Drohrenteile ersichtlich) Größe -2 Bewegung: 10, Sprint W10					Systemstufe W4

Ferret (Preis: 2.880 Y; Verfügbarkeit: -1)

Attribute	Geschicklichkeit W6	Konstitution W10	Stärke W4	Verstand W4	Willenskraft W6	Robustheit 7 (2)
Fertigkeiten	Fahren W6	Kämpfen W6	Schießen W8	Wahrnehmung W8		Parade 5
Anmerkung	<i>Verbessertes Sensorsystem</i> (Wärmesicht+Nachtsicht, je nachdem was besser ist) <i>Waffenhalterung</i> (maximal bis zu einer leichten Pistole) <i>Schwere Panzerung</i> Größe -2 Bewegung: 10, Sprint W10					Systemstufe W4

Armadillo (Preis: 2.750 Y; Verfügbarkeit: -2V)

Attribute	Geschicklichkeit W6	Konstitution W6	Stärke W6	Verstand W8	Willenskraft W6	Robustheit 4
Fertigkeiten	Luftfahrt W6	Kämpfen W6	Schießen W6	Wahrnehmung W6		Parade 5
Anmerkung	<i>Störsender</i> (Innerhalb einer großen Schablone die über die Drohne zentriert wird, kann man keine Funk oder WiFi-Signale senden oder Empfangen. Der Störsender verbraucht pro Runde einen Energiepunkt, die Drohne selbst besitzt aufgeladen 20 Energiepunkte) <i>Verstärkte Chassi</i> (3 Wundstufen) Größe -1 Bewegung: 12, Sprint W6, Steiggeschwindigkeit 0					Systemstufe W8

Wolfsspinne (Preis: 3.000 Y; Verfügbarkeit: -3V)

Attribute	Geschicklichkeit W6	Konstitution W10	Stärke W6	Verstand W6	Willenskraft W6	Robustheit 7
Fertigkeiten	Fahren W6	Kämpfen W6	Schießen W8	Wahrnehmung W6		Parade 5
Anmerkung	<i>Furchterregend</i> (0) <i>Verstärkte Chassi</i> (3 Wundstufen) <i>Waffenhalterung</i> (kann eine beliebige Waffe tragen) Bewegung: 8, Sprint W6					Systemstufe W6

LEBD-1 (Preis 5.000 Y; Verfügbarkeit: OE)

Attribute	Geschicklichkeit W6	Konstitution W6	Stärke W6	Verstand W4	Willenskraft W6	Robustheit 5
Fertigkeiten	Luftfahrt W6	Kämpfen W6	Schießen W6	Wahrnehmung W6		Parade 5
Anmerkung	<i>Waffenhalterung</i> (kann eine beliebige Waffe tragen) <i>Mechanischer Arm</i> (ein mechanischer Arm der genauso funktioniert wie der bei einem Menschen) <i>Verstärkte Chassi</i> (3 Wundstufen) Bewegung: 12, Sprint W6, Steiggeschwindigkeit 0					Systemstufe W4

Tower (Preis: 7.000 Y; Verfügbarkeit: -2)

Attribute	Geschicklichkeit W6	Konstitution W6	Stärke W6	Verstand W10	Willenskraft W6	Robustheit 6
Fertigkeiten	Luftfahrt W6	Kämpfen W6	Schießen W6	Wahrnehmung W8		Parade 5
Anmerkung	<i>Drohnenhalterung</i> (kann bis zu 6 Drohnen Größenkategorie -1 und -2 aufnehmen) Größe+1 Bewegung: 12, Sprint W6, Steiggeschwindigkeit -1					Systemstufe W10

Nimrod (Preis: 12.500 Y; Verfügbarkeit: -4V)

Attribute	Geschicklichkeit W6	Konstitution W6	Stärke W6	Verstand W4	Willenskraft W6	Robustheit 8 (2)
Fertigkeiten	Luftfahrt W6	Kämpfen W6	Schießen W8	Wahrnehmung W6		Parade 5
Anmerkung	<i>Waffenhalterung</i> (kann eine beliebige Waffe tragen) <i>Verstärkte Chassi</i> (3 Wundstufen)					Systemstufe W4

	Größe +1 Schwer gepanzert Bewegung: 15 Sprint W8, Steiggeschwindigkeit 2	
--	--	--

Samurai (Preis: 7.500 Y; Verfügbarkeit: -2E)

Attribute	Geschicklichkeit W6	Konstitution W10	Stärke W6	Verstand W4	Willenskraft W6	Robustheit 10 (2)
Fertigkeiten	Fahren W6	Kämpfen W6	Schießen W8	Wahrnehmung W6		Parade 5
Anmerkung	Waffenhalterung (kann eine beliebige Waffe tragen) Verstärkte Chassi (3 Wundstufen) Größe +1 Schwer gepanzert Bewegung: 4, Sprint W6					Systemstufe W4

Drohnenmodifikationen

Die Voraussetzungen betreffen die der Drohne. Beim Kauf einer Drohne sind die Preise um 5 Punkte gesenkt. Die unten angegebenen Kosten beinhalten auch die Bezahlung für einen Mechaniker.

Verbesserte KI (Preis: 15%)
(Voraussetzung: Verstand W6)
Die Drohne erhält einen Wildcard-Würfel.

Verbesserte Attribute (Preis: 25%)
(Voraussetzung: -)
Erhöht die Stufe eines beliebigen Attributs um 1.

Verbesserte Fertigkeiten (Preis: 10%)
(Voraussetzung: Siehe Text)
Eine bestehende Fertigkeit wird um eine Stufe angehoben.

Verschlüsselte Verbindung (Preis: 10% pro Stufe)
(Voraussetzung: Verstand W8)
Möchte ein Hacker sich in den Kanälen eines Drohnennetzwerks bewegen muss er diese erst mittels

„Schlösser knacken“ entschlüsseln (vergleichende Probe).

Wechselnde Verbindung (Preis: 5%)
(Voraussetzung: -)
Ein kleines Programm sorgt dafür das regelmäßig die Kanäle gewechselt werden was es einem Hacker erschwert die Drohne in seiner Liste zu finden. Der Hacker erhält einen Malus von -2.

Fahrzeuge

Auch wenn Fahrzeuge eine Panzerung aufweisen gilt diese nur für das Fahrzeug nicht für die Insassen, was bedeutet das man durch die Fensterscheiben einfach durchschießen kann. Normale Fensterscheiben haben dabei eine Panzerung von 1. Auch sind die Reifen eine verletzliche Stelle am Fahrzeug. Sie weisen eine Robustheit von 3 auf. Autos und LKWs besitzen immer Gurte und Airbags.

Bezeichnung [Motorräder]	B/G	Manö.	Besatzung	Robustheit	Preis	Verfüg.	Anmerkungen
BMW 2065 Mjöllnir [Rennmaschine]	25/45	+1	1+1	8 (2)	6.000 Y	+1	Bei Aufprall wie angeschnallt
BMW Trollhammer [Chopper]	20/36	+1	1+1	9 (2)	5.000 Y	+2	
Evo Falcon [Geländemotorrad]	10/20	0	1+1	8 (2)	5.000 Y	+2	Kettenfahrzeug
Horizon-Doble Revolution [Innen-Einrad]	20/36	+2	1+1	8 (2)	4.000 Y	+1	Gyrostabilisator, Pannensichere Reifen, Bordcomputer
Indian Pathfinder [Rennmaschine]	20/40	+1	1+1	8 (2)	3.000 Y	+2	Gyrostabilisator
Thundercloud Contrail [Rennmaschine]	20/40	0	1+1	8 (2)	2.500 Y	+2	Preis für Modifikationen (Endpreis) um 25% gesenkt
Dodge Scoot [Roller]	5/15	0	1+1	6 (1)	1.000 Y	+2	
Harley-Davidson Scorpion [Chopper]	20/36	+1	1+1	9 (3)	4.500 Y	+2	
Suzuki Mirage [Rennmaschine]	25/45	+1	1+1	8 (2)	3.000 Y	+2	

Bezeichnung	B/G	Manö.	Besatzung	Robustheit	Preis	Verfüg.	Anmerkungen
-------------	-----	-------	-----------	------------	-------	---------	-------------

[Autos]							
BMW R430 [Limousine]	20/45	+1	1+4	12 (3)	20.000 Y	+2	Diebstahlsicherung: Alarm, Peilsender Verspiegelte Scheiben
Chrysler-Nissan Jackrabbit [Kleinwagen]	10/30	0	1+1	10 (3)	4.000 Y	+2	
Eurocar President [Limousine]	20/40	-1	1+4	12 (3)	60.000 Y	+2	Lebenserhaltung, Diebstahlsicherung: Schock, Peilsender, Schwere Panzerung, Bordcomputer, Autopilot, Verspiegelte Scheiben Gepanzerte Scheiben (+3)
Hyundai Shin-Hyung [Mittelklasse]	20/40	+1	1+4	11 (3)	8.000 Y	+2	Preis für Modifikationen (Endpreis) um 25% gesenkt
Mercedes IG310 Igel [Geländefahrzeug]	20/40	0	1+4	14 (3)	10.000 Y	+2	Allradantrieb
Peugeot 11e ElectroCar [Kleinwagen]	10/30	0	1+1	10 (3)	6.000 Y	+2	Bordcomputer
Rover Modell 2068 [Geländewagen]	20/40	0	1+7	14 (3)	12.500 Y	0	Fahrgastsicherheit, Diebstahlsicherung: Alarm Allradantrieb
Thundercloud Morgan [Geländewagen]	10/30	0	1+2	14 (3)	3.000 Y	+2	Waffenhalterung Schwere Panzerung
Volkswagen Lingus [Mittelklassewagen]	20/40	0	1+4	11 (3)	10.000 Y	+2	Fahrgastsicherheit, Bordcomputer, Autopilot
Ford Spiral 115T [Sportwagen]	25/45	+1	1+2	11 (3)	20.000 Y	+2	
Eurocar Westwind [Sportwagen]	30/56	+2	1+2	11 (3)	40.000 Y	+2	
Chrysler-Nissan Patrol- 1 [Streifenwagen]	20/40	+2	1+4	14 (6)	10.000 Y	-2E	Interne Barriere, Versteckter Stauraum, Ausfahrbarer Geschützturm

Bezeichnung [LKWs]	B/G	Manö.	Besatzung	Robustheit	Preis	Verfüg.	Anmerkungen
Ares Roadmaster [Transporter]	10/30	0	1+4	18 (5)	25.000 Y	+1	Schießscharten (2), Gepanzerte Scheiben (+3), Pannensichere Reifen (9)
Conestoga Vista [Bus]	10/30	-2	1+40	14 (2)	10.000 Y	+2	
Ford-Canada Buffalo [Wohnmobil]	5/30	-1	1+10	14 (2)	25.000 Y	+2	Allradantrieb, Wohnmobil (6 Schlafplätze), Wie Lebensstil Mittelschicht
GAZ P-179 [Pick-Up]	10/30	0	1+1	14 (2)	6.000 Y	+2	
GMC Bulldog Step-Van [Lieferwagen]	5/30	0	1+3	14 (2)	15.000 Y	+2	
GMC Hermes Van [Lieferwagen]	5/30	0	1	14 (2)	17.500 Y	+2	2 Drohnenhalterungen
Renault-Fiat 264 „Fattorina“ [Lieferwagen]	5/30	0	1+1	14 (2)	12.500 Y	+2	Preis für Modifikationen (Endpreis) um 25% gesenkt
Scania VM 42 [Transporter]	10/30	0	1+3	14 (2)	20.000 Y	+1	
Tata Hotspur [Gelände- Rennttruck]	20/45	0	1+1	14 (2)	30.000 Y	-1	Allradantrieb, Fahrgastsicherheit
Ares Citymaster [Sicherheitsfahrzeug]	10/30	0	1+9	18 (5)	25.000 Y	-4E	Feuerwaffenturm, Lebenserhaltung, Schwere Panzerung

Modifikationssystem

Die Preise der Modifikationen basieren auf einem Prozentwert der sich auf den Listenpreis des

jeweiligen Fahrzeugs bezieht das modifiziert wird. Werden die Modifikationen während des Kaufs eingebaut wird der Prozentwert des Preises um 5 Punkte gesenkt.

Die Modifikationskosten beinhalten alle Kosten, also auch den Arbeitsaufwand des Mechanikers.

Autopilot

Preis: 30%

Vorraussetzung: Bordcomputer

Verfügbarkeit: +2

Der Autopilot kann einfache Strecken fahren und kennt sich im regulären Straßenverkehr gut aus. Bei einer Fahrprobe hat der Autopilot einen W6 als Stufe. Er kann keinerlei Manöver fahren oder Waffen bedienen. Die Stufe kann um einen Würfeltyp pro 10% des Preises des Fahrzeuges angehoben werden. Der Autopilot baut auf den Bordcomputer auf. Er wird in den Systemknoten integriert.

Bordcomputer

Preis: 5% (Kostenfrei bei einem Neuwagen)

Vorraussetzung: -

Verfügbarkeit: +2

Der Bordcomputer verarbeitet verschiedene Daten die mittels Sensoren des Fahrzeugs erfasst werden. Er stellt die gesammelten Informationen dem Fahrer auf einem Head-Up-Display in der Frontscheibe dar. Die Informationen beinhalten Status des Fahrzeugs (Beschädigungen), Reifendruck, Stauwarnungen, Baustellen und vieles mehr. Des Weiteren stellt der Bordcomputer ein Zugang zur Matrix dar.

Der Bordcomputer ist ein Systemknoten der Stufe W6. Die Stufe zu steigern kostet 10% des Fahrzeugpreises.

Chamäleonarnung

Preis: 20%

Vorraussetzung: -

Verfügbarkeit: -1E

Das Fahrzeug kann verschiedene Farben annehmen, darunter auch Tarnmuster. Das Fahrzeug ist dann schwerer zu entdecken. Der Fahrer erhält einen Bonus von +1 für Heimlichkeitsproben die auf Sicht ausgelegt sind.

Diebstahlsicherung: Alarm

Preis: 5% (Kostenfrei bei einem Neuwagen)

Vorraussetzung: -

Verfügbarkeit: +2

Eine Diebstahlsicherung macht es einem Dieb nicht unmöglich ein Fahrzeug zu stehlen, erschwert es ihm aber erheblich. Die Probe um das Auto zu knacken wird um 2 erschwert. Ein Fehlschlag löst einen Alarm aus.

Diebstahlsicherung: Schock

Preis: 30%

Vorraussetzung: -

Verfügbarkeit: 0E

Verfügt über die selben Sicherheitsvorkehrungen wie die Diebstahlsicherung Alarm versetzt aber zusätzlich jedem 1W6 Elektroschaden der das Fahrzeug ohne den passenden Schlüssel berührt.

Der Schaden kann durch mehrmaliges wählen dieser Modifikation um 1W6 erhöht werden.

Drohnenhalterung

Preis: 10%

Vorraussetzung: Nur Autos und LKWs

Verfügbarkeit: 0

Drohnen in einer Drohnenhalterung sind erstens sicher aufbewahrt und halbieren den erlittenen Schaden durch Kollisionen. Des Weiteren können sie als freie Aktion gestartet werden und noch in der selben Runde handeln. Eine Drohnenhalterung kann nur eine Drohne beliebiger Größe aufnehmen. Die Modifikation kann mehrmals gewählt werden um einer weitere Halterung anzubringen.

Flutscheinwerfer

Preis: 10%

Vorraussetzung: -

Verfügbarkeit: +2

Es wird eine starke Lichtquelle angebracht die einen Kegel mit bis zu 250 Metern Länge erhellt. Die Modifikation kann mehrmals gewählt werden, wobei jedes mal eine neue Lichtquelle angebracht wird.

Fahrgastsicherheit

Preis: 20%

Vorraussetzung: Nur Autos und LKWs

Verfügbarkeit: +2

Während eines Unfalls und eines Überschlags erhalten die Insassen nur die Hälfte des Schadens.

Feuerwaffenturm

Preis: 10%

Vorraussetzung: -

Verfügbarkeit: 0E

Es wird ein Turm angebracht der eine beliebige Waffe aufnehmen kann. Im Preis des Turms ist die Waffe nicht enthalten. Die Modifikation kann mehrmals gewählt werden. Für 20% erhält man einen einziehbaren Feuerwaffenturm.

Gepanzerte Scheiben

Preis: 10%

Vorraussetzung: Nur Autos und LKWs

Verfügbarkeit: 1

Die Fensterscheiben des Fahrzeugs erhalten zusätzlich eine Panzerung von +3. Dies hat keine Auswirkungen auf die Robustheit des Fahrzeugs sondern für dahinterliegende Ziele/Insassen. Kann mehrmals gewählt werden.

Gyrostabilisator

Preis: 10%

Vorraussetzung: Nur Motorräder

Verfügbarkeit: 0

Das Fahrzeug kann von selbst die Balance halten. Manöver die man über ein Fahrzeug mit dieser Modifikation ausführt erhalten einen Bonus von +1. Des Weiteren ist es nun eine freie Aktion sich auf das Fahrzeug zu setzen und loszufahren.

Interne Barriere

Preis: 10%

Vorraussetzung: Nur Autos und LKWs

Verfügbarkeit: +1

Im Fahrzeug befindet sich eine Plexiglasbarriere mit

einer Robustheit von 5 die den Fahrzeuginnenraum aufteilt.

Leichter Rahmen

Preis: 10%

Vorraussetzung: -

Verfügbarkeit: +2

Das Fahrzeug hat einen leichteren Rahmen erhalten. Das Handling wird um eins angehoben, allerdings wird die Robustheit um 2 gesenkt.

Lebenserhaltung

Preis: 20%

Vorraussetzung: Nur Autos und LKWs

Verfügbarkeit: +1

Dieses System versiegelt das Fahrzeug und stattet es mit einer eigenen Luftversorgung aus die 24 Stunden anhält.

Angriffe mit Toxinen durch den Vektor Inhalation und Kontakt zeigen keinerlei Wirkung, vorausgesetzt sie werden nicht innerhalb des Fahrzeuges freigesetzt.

Nahkampfwaffe

Preis: 10%

Vorraussetzung: -

Verfügbarkeit: -1E

Am Fahrzeug wurde eine Nahkampfwaffe angebracht. Damit kann man Passanten und andere Fahrzeuge angreifen. Um die Waffe zu verwenden benutzt man einfach die Fahrstufe. Der Schaden der Waffe basiert auf der Waffe selbst und erhält 1W6 pro 10 Zoll Bewegung in der Runde (aufgerundet).

Nebelwand

Preis: 10%

Vorraussetzung: -

Verfügbarkeit: -1V

Du kannst eine Nebelwand erzeugen die 2 Zoll breit und die Bewegung des Fahrzeugs in der Runde lang ist. Sollte sich das Fahrzeug nicht bewegen ist die Nebelwand 2 Zoll breit. Jeder der sich in dieser Nebelwand bewegt hat einen Sichtmodifikator von -6. Die Nebelwand befindet sich nur hinter dem Fahrzeug. Von der Seite und der Front ist es immer noch bestens zu erkennen. Nachdem es drei mal verwendet wurde ist es verbraucht. Die Nebelwand nachzuladen kostet 20 Y.

Öl- und Krähenfusswerfer

Preis: 10%

Vorraussetzung: -

Verfügbarkeit: -3V

Du kannst entweder neben oder hinter dem Fahrzeug eine Öllache mit Krähenfüße erzeugen (muss beim Kauf bestimmt werden). Jeder der darüber fährt muss eine Fahrprobe bestehen oder er verliert die Kontrolle.

Alle 5 Zoll verursachen die Krähenfüße 1W6 Schaden an den Reifen eines Fahrzeugs (oder Füßen eines Passanten). Jeder zerstörte Reifen mindert die maximal Geschwindigkeit des Fahrzeugs um 20%. Das Fahrzeug hat durch diese Modifikation für 20 Zoll „Munition“. Die Modifikation kann ein weiteres mal

gewählt werden um die Tankgröße zu verdoppeln.

Peilsender

Preis: 10%

Vorraussetzung: Diebstahlsicherung

Verfügbarkeit: 0

Mittels einer einfachen Nachforschen-Probe kann das Fahrzeug gefunden werden.

Pannensichere Reifen

Preis: 10%

Vorraussetzung: -

Verfügbarkeit: +1

Mit dieser Modifikation steigt die Robustheit der Reifen um 3 Punkte. Normale Reifen haben um sie zu zerstören eine Robustheit von 3.

Panzerung

Preis: 30%

Vorraussetzung: -

Verfügbarkeit: 0

Das Fahrzeug erhält +3 Panzerung.

Ramme

Preis: 10%

Vorraussetzung: -

Verfügbarkeit: +1

Kollisionsschaden das ein Fahrzeug mit dieser Modifikation von der Front erhält wird halbiert.

Riggeradapter

Preis: 10%

Vorraussetzung: Bordcomputer

Verfügbarkeit: +2

Durch das Riggeradapter kann ein Rigger das Fahrzeug ähnlich einer Drohne steuern.

Schießscharte

Preis: 10%

Vorraussetzung: Nur Autos und LKWs

Verfügbarkeit: +1E

Durch diese Modifikation wird eine Schießscharte in einem Fahrzeug „eingebaut“. Besatzung innerhalb des Fahrzeugs kann mit einer Handfeuerwaffe nach draußen schießen und sind von außen schwer zu treffen.

Schleicher

Preis: 20%

Vorraussetzung: -

Verfügbarkeit: -1

Das Fahrzeug ist leiser als normal. Wahrnehmungsproben auf hören um das Fahrzeug zu erkennen werden um 2 erschwert.

Schwere Panzerung

Preis: 60%

Vorraussetzung: -

Verfügbarkeit: -4V

Diese Modifikation macht aus bestehender Fahrzeugpanzerung schwere Panzerung. Diese Modifikation kann mehrmals in Kombination mit der Modifikation Panzerung gewählt werden. Wobei sich

die Preise addieren (90%).

Schwerer Rahmen

Preis: 20%

Vorraussetzung: -

Verfügbarkeit: 0

Die Robustheit des Fahrzeugs steigt um 5 Punkte. Das Handling wird um 1 herabgestuft. Nur einmalig Verwendbar.

Turbolader

Preis: 20%

Vorraussetzung: -

Verfügbarkeit: -1E

Das Fahrzeug kann für drei Runden 50% schneller fahren. Der Turbolader kann 3 mal eingesetzt werden bevor er erschöpft ist. Den Turbolader nachzuladen kostet 100 Y. Diese Modifikation kann mehrmals gewählt werden um den Turbolader häufiger einsetzen zu können.

Verbessertes Bremssystem

Preis: 20%

Vorraussetzung:-

Verfügbarkeit: +2

Das Fahrzeug kann seine Geschwindigkeit um das vierfache seiner Beschleunigung senken, wenn es eine Fahren-Probe ablegt.

Verbesserte Geschwindigkeit

Preis: 10%

Vorraussetzung: -

Verfügbarkeit: 0

Die maximale Geschwindigkeit wird um 10% erhöht.

Verbesserte Manövrierfähigkeit

Preis: 20%

Vorraussetzung: -

Verfügbarkeit: 0

Das Handling wird um 1 erhöht.

Verbesserte Manöverschaltkreise

Preis: 10%

Vorraussetzung: -

Verfügbarkeit: -1

Die Reaktionszeit des Fahrzeugs ist schneller als normal. Jeder Fahrer der in Fahren eine Stufe von W6 oder höher hat erhält während er das Fahrzeug mit dieser Modifikation lenkt das Talent Schnell.

Verbesserter Rahmen

Preis: 30%

Vorraussetzung:

Verfügbarkeit: -2

Die Robustheit des Fahrzeugs steigt um 5 Punkte.

Verspiegelte Scheiben

Preis: 10%

Vorraussetzung: Nur für Autos und LKWs

Verfügbarkeit: -0

Das Fahrzeug verfügt nun über gespiegelte Scheiben. Die Insassen können ungehindert hinaus sehen, aber Außenstehende können nicht hereinschauen. Um

Personen im inneren des Fahrzeugs zu sehen muss eine Wahrnehmungsprobe mit -2 gelingen. Um auf Insassen zu zielen bzw. zu schießen wird zusätzlich ein -2 Modifikator fällig.

Versteckter Stauraum

Preis: 10%

Vorraussetzung: -

Verfügbarkeit: OE

Ein Fahrzeug kann mit einem versteckten Stauraum ausgestattet werden den man nur mit einer Wahrnehmungsprobe -4 finden kann. Die Größe des Stauraums hängt dabei vom Fahrzeug ab, dieser wird in Pfund angegeben. Motorrad: 10; Auto: 20; Truck: 40; Van: 80; Bus: 100.

Diese Modifikation kann mehrmals gewählt werden. Dabei wird ein neuer versteckter Stauraum angelegt. Allerdings wird der Modifikator bei der Wahrnehmungsprobe für jeden zusätzlichen Stauraum um 1 gesenkt.

Lebensstil

Der Charakter sollte einen Lebensstil bei der Charaktererschaffung wählen und für einen oder mehr Monate bezahlen, ansonsten lebt er auf der Strasse. Jeder Lebensstil repräsentiert eine Wohnung/Apartment/Haus und es können, sofern genug Geld vorhanden, auch mehrfach Lebensstile gewählt werden.

Squatter

500 pro Monat

Unterschicht

1.000 pro Monat

Mittelschicht

5.000 pro Monat

Oberschicht

10.000 pro Monat

Luxus

100.000 pro Monat

Sicherheitsgeräte/Einbruchswerkzeug

Automatischer Dietrich

Preis: 1.000 Y

Gewicht: 1

Verfügbarkeit: -1E

Versucht man ohne einen automatischen Dietrich ein Schloss zu öffnen so zieht dies einen Malus von -2 zu sich.

Brecheisen

Preis: 20 Y

Gewicht: 3

Verfügbarkeit: +2

Durch die Hebelwirkung des Brecheisen verdoppelt

sich die Stärke um zu ermitteln ob man ein Hindernis durchbrechen kann. Vorrangig es gibt eine Möglichkeit das Brecheisen als Hebel einzusetzen.

Gussform für Abdruckhandschuhe

Preis: Stufe x 200 Y

Gewicht: 5

Verfügbarkeit: -2V

Fertigt einen Handschuh von einer Hand an damit man biometrische Systeme die auf Hand- oder Fingerabdrücke spezialisiert sind austricksen kann.

Handschellen (Plastik)

Preis: 1 Y

Gewicht: -

Verfügbarkeit: +2

Kleine dünne Plastikriemen die zum öffnen aufgeschnitten werden müssen. Um aus ihnen herauszuschlüpfen wird eine Geschicklichkeitsprobe gewürfelt. Die Probe ist um 4 erschwert.

Handschellen (Metall)

Preis: 20 Y

Gewicht: 1 für 10

Verfügbarkeit: +2

Normale Metallhandschellen mit Schloss oder WiFi-Anschluss. Um aus ihnen herauszuschlüpfen wird eine Geschicklichkeitsprobe -2 gewürfelt.

Handschellen (Plasstahl)

Preis: 50 Y

Gewicht: 1

Verfügbarkeit: OE

Handschellen aus Plasstahl die beim Anlegen zusammenschmelzen. Ein Herauswinden ist unmöglich. Im Regelfall werden diese Handschellen auseinander geschnitten.

Magschlossknacker

Preis: Stufe x 1.000 Y

Gewicht: -

Verfügbarkeit: -2V

Der Magschlossknacker führt eine vergleichende Probe gegen das Magschloss aus. Es handelt sich hierbei um eine einfache Kreditkartengroße Magnetkarte.

Magschlosskarten-Kopierer

Preis: Stufe x 300 Y

Gewicht: 2

Verfügbarkeit: -1V

Die günstige Variante eines Magschlossknackers. Es wird allerdings nur ein Dublikat angefertigt, wofür natürlich ein Original benötigt wird.

Radiosignalscanner

Preis: 100 Y

Gewicht: 3

Verfügbarkeit: +1E

Durch einen Radiosignalscanners kann man aktive RFID-Marker, Kommlinks und andere Geräte die eben solche Signale abgeben entdecken.

Retinadublikat

Preis: Stufe x 15.000 Y

Gewicht: 2

Verfügbarkeit: -3V

Es wird eine Kontaktlinse mit einem Retinamuster angefertigt um biometrische Systeme mit einem entsprechenden Scanner zu überwinden.

RFID-Löscher

Preis: 150 Y

Gewicht: -

Verfügbarkeit: OV

Wenn man den RFID-Löscher direkt an einen RFID-Marker hält und aktiviert wird der Marker sofort ausgebrannt und damit unbrauchbar.

Richtmikrofon

Preis: 50 Y

Gewicht: 2

Verfügbarkeit: +2

Mittels des Richtmikrofons kann man bis zu 50' entfernte Gespräche durch kleinere Barrieren, wie Glas oder eine einfach Tür, hindurch belauschen.

Sequenzler

Preis: Stufe x 500 Y

Gewicht: 1

Verfügbarkeit: OV

Ein Sequenzler wird zum entsperren von Zugängen benutzt die mit einem Zahlenpad versehen wurden.

Störsender

Preis: Stufe x 200 Y

Gewicht: 1

Verfügbarkeit: OV

Es handelt sich hierbei um einen kleinen tragbaren Störsender der innerhalb einer großen Schablone jegliche WiFi-Kommunikation unmöglich macht. Die Stufe gibt an wieviel Energiepunkte das Gerät hat. Jede Runde in der es aktiv ist verbraucht es einen Punkt. Es kann an eine Steckdose angeschlossen werden um aufgeladen oder unbegrenzt ein Störsignal zu senden. Alle 15 Minuten lädt es einen Energiepunkt auf.

Werkzeugkiste

Preis: 500 Y

Gewicht: 15

Verfügbarkeit: +2

Unter dem diesem Gegenstand fallen alle möglichen Werkzeugkisten. Elektrische, Mechanische und dergleichen. Beim Kauf muss man sich für eine Variante entscheiden.

Optische Geräte

Die unten stehenden optischen Geräte können mit verschiedenen Sichtmodifikationen ausgestattet werden:

- **Wärmesicht (Preis: 20%)**
- **Nachtsicht (Preis: 20%)**

- **AR (Preis: 10%)**
- **Sichtvergrößerung, 30x (Preis: 10%)**

Brille

Preis: 25 Y
Gewicht: -
Verfügbarkeit: +2

Hierunter fallen verschiedene Arten von Brillen, von einer einfachen Lesebrille bis hin zu Sonnenbrillen.

Die Brille kann 2 verschiedene Sichtmodifikationen aufnehmen.

Kontaktlinse

Preis: 50 Y
Gewicht: -
Verfügbarkeit: +2

Verschiedene kosmetische Ausführungen sind möglich. Sie kann eine Sichtmodifikation aufnehmen.

Fernglas

Preis: 100 Y
Gewicht: 1
Verfügbarkeit: +2

Ein einfaches Fernglas mit 50x Vergrößerung. Es kann bis zu 3 Sichtmodifikationen aufnehmen.

Mage-Sight-Brille

Preis: 2.000 Y
Gewicht: 4
Verfügbarkeit: -2E

Der Benutzer setzt sich eine Brille auf die in einem Endoskop endet das mit optischen Linsen arbeitet. So ist es möglich das man damit um die Ecke schauen kann und Magier dadurch Zauber wirken können.

Die Mage-Sight-Brille kann 2 Sichtmodifikationen aufnehmen.

Sonstiges

Gasmaske

Preis: 100 Y
Gewicht: 2
Verfügbarkeit: +2

Die Gasmaske schützt gegen Toxine mit dem Vektor Inhalation.

Gecko-Tape-Handschuhe

Preis: 250 Y
Gewicht: 1
Verfügbarkeit: -2

Der Träger erhält beim Klettern einen Bonus von +2.

Nanitencreme-Verkleidung

Preis: 500 Y
Gewicht: 4
Verfügbarkeit: -3

Die Nanitencreme-Verkleidung ist die technische Adaption des Zaubers Maskierung, Die Creme kann über den ganzen Körper verteilt werden und kann selbst Kleidung imitieren. Allerdings kann sie den Träger nicht größer oder kleiner machen als sie ist. Sie

hält 6 Stunden.

Erste-Hilfe-Kasten

Preis: 50 Y
Gewicht: 1
Verfügbarkeit: +2

Die Voraussetzung für die medizinische Versorgung ist erfüllt.

Medkit

Preis: 600 Y
Gewicht: 8
Verfügbarkeit: +2

Das Medkit hat 10 Füllungen. Pro Wunde die behandelt wird, wird eine Füllung verbraucht. Das Medkit liefert einen Bonus von +2 auf die Fertigkeit Heilen. Sind die Füllungen verbraucht reicht das Medkit immer noch aus um die medizinische Grundversorgung zu gewährleisten, so dass kein Malus wegen fehlender medizinischer Mittel greift um jemanden zu verarzten.

Nachfüllpacks kosten 50 Y für je 10 Füllungen.

Savior Medkit

Preis: 2.000 Y
Gewicht: 20
Verfügbarkeit: -3

Das Savior Medkit hat 40 Füllungen. Pro Wunde die behandelt wird, werden 1W4 Füllungen verbraucht. Das Savior Medkit liefert einen Bonus von +4 auf die Fertigkeit Heilen. Sind die Füllungen verbraucht reicht das Savior Medkit immer noch aus um eine gewisse medizinische Grundversorgung zu gewährleisten, so dass kein Malus wegen fehlender medizinischer Mittel greift um jemanden zu verarzten.

Nachfüllpacks kosten 50 Y für je 10 Füllungen.

Traumapatch

Preis: 500 Y
Gewicht: -
Verfügbarkeit: +2

Der Charakter ist automatisch stabilisiert, ohne Probe.

Antidotpatch

Preis: Stufe x 100 Y (max. Stufe 5)
Gewicht: -
Verfügbarkeit: +1

Ein Antidotpatch stellt eine Reihe von Gegengiften dar die bei einer Vergiftung dem Patienten verabreicht wird.

Es wird mit der Stufe des Patches gegen einen Mindestwurf von 4 gewürfelt, abzüglich des Modifikators des Toxines. Gelingt die Probe so endet die Wirkung des Toxines am Ende der Runde.

Normale Kleidung

Ein Satz normaler Kleidung.

Preis: 50 Y
Gewicht: 2
Verfügbarkeit: +2

Gute Kleidung

Ein Satz guter Kleidung.

Preis: 500 Y
 Gewicht: 2
 Verfügbarkeit: +2

Tre Chic

Anzugmode des 21. Jahrhunderts.
 Preis: 1.000 Y
 Gewicht: 2
 Verfügbarkeit: +2
 Anzugmode aus dem Jahr 2070.

Rucksack

Preis: 250 Y
 Gewicht: -
 Verfügbarkeit: +2
 Kann eine Gewicht von 40 tragen.

Schlafsack

Preis: 25 Y
 Gewicht: 3
 Verfügbarkeit: +2

Seil

Preis 50 pro 100 Meter
 Gewicht: 10
 Verfügbarkeit: +2

Gefälschte SIN

1.000 Y pro Stufe (Extra)
 2.000 Y pro Stufe (Wildcard)
 Die Stufe repräsentieren die üblichen Würfeltypen (Stufe 1 = W4 bis Stufe 5 = W12).
 Der Mindestwurf beläuft sich wie immer auf 4. Gute Systeme haben einen Malus auf die Probe von -1 bis -2.
 Die gefälschte SIN wird abgelehnt (Lesefehler, etc.) wenn sie die Probe verliert. Bei einer 1 auf den Stufenwürfel wurde die SIN eindeutig als Fälschung erkannt und auch sofort gesperrt mit allen darauf verfügbaren Lizenzen

Lizenzen

+100 Y (Für Extra-SIN) pro Lizenz
 +200 Y (Für Wildcard-SIN) pro Lizenz
 Lizenzen sind mit einer SIN verknüpft.
 Ist die Probe fehlgeschlagen so wurde die Lizenz einfach abgelehnt. Während die Lizenz geprüft wird kommt es zu einer kompletten Prüfung der SIN. Bei einer 1 auf den Stufenwürfel ungeachtet eines Wildcardwürfels wurde die SIN als Fälschung erkannt und sofort gesperrt.

Micro-Transceiver

Preis: 500 Y
 Gewicht: -
 Verfügbarkeit: 0
 Ein kleines Walky-Talky bestehend aus einem

Ohrstöpsel und einem selbstklebenden Kehlkopfmikrofon von der Größe eines Knopfes. Das Gerät hat eine Reichweite von 5 km.

Bodytech

Bodytech in SR, auch als Cyber- und Bioware bekannt, sind künstliche Verbesserungen bzw. Implantate des metamenschlichen Körpers. Sie erhöhen den Wildcard-Würfel der von den Implantat betroffenen Eigenschaft (Attribute und Fertigkeiten). Dabei sind Implantate in 3 Stufen verfügbar.
Beispiel: Beispielsweise würde ein Implantat der Stufe 2 für die Geschicklichkeit den Wildcard-Würfel auf einen W10 erhöhen, da der Charakter immer einen W6 Wildcard-Würfel hat, Stufe 1 würde diesen auf W8 anheben und Stufe 2 dann logischerweise auf W10.

Die Essenz spiegelt zum Teil die Lebenskraft des Charakters wieder und wie Rein diese ist. Jeder Charakter besitzt 10 Essenzpunkte die durch die Stufen der Bodytech gesenkt werden. Sind keine Essenzpunkte mehr übrig kann der Charakter keine weitere Bodytech aufnehmen. Sinkt diese unter 0 stirbt der Charakter sofort.

Beispiel: Das Implantat der Stufe 2 für die Geschicklichkeit verringert die Essenz des Charakters um die gleiche Stufe, also um 2 Punkte.

Zudem verringert jede Implantatstufe den Magiewürfel des Charakters (KI oder Zaubern).
Beispiel: Das genannte Stufe 2 Implantat würde bei einem Magier mit Zaubern von W8 diesen auf einen W4 reduzieren da er 2 Punkte Essenz verliert.

Beispiel: Ein KI-Adept mit einem Stufe 2 Implantat hat eine verringerte Essenz von 2 wie ein normaler Charakter. Besitzt der KI-Adept aber Mächte im Wert von 9 Machtpunkten wird für jeden Punkt Differenz zwischen der Essenz und den Machtpunkten sein KI-Würfel um eins verringert. Hätte unser oben erwähnter KI-Adept mit 9 Machtpunkten und 8 Essenz einen KI-Würfel von W10 hat er nun nur noch einen von W8.

Wenn die Bodytech verbessert wird muss man auch den Zwischenschritt kaufen. Sollte einmal die Frage aufkommen das ein Implantat und ein Talent mit der gleichen Funktion bzw. Effekt in einem Charakter verwendet wird, so zählt immer nur das Implantat, da quasi die natürliche Komponente (das Talent) "rausgeschnitten" wird und durch das künstliche System (die Bodytech) ersetzt wird.

Implantatkategorie und Kosten

Kategorie	Stufe 1 Kosten	Stufe 2 Kosten	Stufe 3 Kosten
A+	15.000	30.000	60.000
A	10.000	20.000	40.000
B	8.000	16.000	32.000

C	6.000	12.000	24.000
D	1.250	2.500	5.000

Implantate

Eigenschaft	Kosten Kategorie	Implantat
Konstitution	A	Knochenverstärkung
Geschicklichkeit	A	Muskelstraffung
Stärke	A	Muskelverstärkung
Verstand	A	Zerebralbooster
Willenskraft	A	Adrenalindrüse
Heilen	B	Nano-Biomonitor
Nachforschen	B	Headmemory mit Datenbank
Einschüchtern	C	Bestienmodifikation
Fahren	B	Riggerkontrolle(Bodenfahrzeuge)
Glücksspiel	C	Mathematische SPU
Hacking	A	Enzephalon
Heimlichkeit	A	Chamäleonhaut
Kämpfen	A	Reflexrecorder
Klettern	C	Kletterklauen
Luftfahrt	B	Riggerkontrolle(Luftfahrt)
Provozieren	B	Verstärkte Pheromonrezeptoren
Reparieren	C	Werkzeughand
Schießen	A	Smartgunsystem
Schlösser knacken	C	Elektronisches Dietrichset
Schwimmen	C	Cyberkiemen
Seefahrt	D	Riggerkontrolle(Seefahrt)
Spuren lesen	B	Orientierungssystem
Überleben	C	Extremverdauung
Überreden	C	Stimmenmodulator
Umhören	B	Talentleitung(Umhören)
Wahrnehmung	B	Aufmerksamkeitsbooster
Werfen	A	Talentleitung(Werfen)

Implantat	Kosten Kategorie	Effekt
Freak-/Fashionware	D	Freakware oder auch Fashionware beschreibt Bodytech die kaum oder keinen Spielvorteil bringt. Sie ist nur in Stufe 1 verfügbar und es handelt sich beispielsweise um Glasfaserhaare, Nanotattoo, Metabolismusfilter, Diätmodifikation, Chamäleonhaut, Cloroplasthaut, etc, pp....
Panzerung	A+	Jede Stufe bringt +1 Panzerung. Stufe 1 = Orthoskin Stufe 2 = Dermalpanzerung Stufe 3 = Dermalverkleidung
Maßgeschneiderte Pheromone	A	Jede Stufe gibt ein +1 auf Charisma.
Reflexbooster	A+	Pro Stufe erhält der Charakter eine zusätzliche Initiativekarte und er handelt dann auf der besten.
Kid Stealth Cyberbeine	A+	Jede Stufe erhöht die Bewegung um 2" und erhöht den Sprinten-Würfel um eine Stufe.
Cybernahkampfwaffen	B	Stufe 1 = Nagelmesser (Stärke+1W4) Stufe 2 = Sporn (Stärke+1W6) Stufe 3 = Unterarmklingen (Stärke+1W8) Ein- und ausfahren der Waffen ist eine freie Aktion.
Wissensoftverbindung	B	Dieses Implantat erlaubt es dem Charakter Wissensfertigkeiten über eine Chipbuche zu nutzen. Jede Stufe steigert den Würfeltyp: Stufe 1 = W4 Stufe 2 = W6 Stufe 3 = W8 Dabei darf er keinen Wildcard-Würfel nutzen. Die Software (Wissensfertigkeit) kostet 1.000 Y pro Stufe. Das auswechseln des Chips dauert 1 Aktion
Cybergliedmaßenersatz	D	Das Gliedmaß wird durch einen Cyberarm/Bein/etc. ersetzt. Dieses ist maximal in Stufe 1 erhältlich. Gezielte Angriffe gegen ein Cybergliedmaß verursachen keinen zusätzlichen Schaden. Zudem kann man Ausrüstung in Cybergliedmaßen einbauen. Arme haben einen Raum von 5, Beine von 10. Eine Version die keine Essenz verbraucht kostet 30.000 (Klonersatz).
Cybertorso/-schädel	C	Der Cybertorso/-schädel verhindert zusätzlichen Schaden durch angesagtes Ziel. Maximal Stufe 1.
Schadenskompensator	A+	Pro Stufe wird ein Punkt Wundabzug ignoriert.
Thrombozytenfabrik	A+	Ignoriert Wundabzüge bei der Konstitutionsprobe für die Außer Gefechtabelle. Beim Maximal Stufe 1.
Toxinextraktor	B	Pro Stufe erhält der Charakter einen Bonus von +1 bei Widerstandspuben für Gifte und Krankheiten.

Schlafregulator	C	Der Charakter erhält nur alle 48 anstatt 24 Stunden Erschöpfungsschaden durch Schlafmangel und benötigt auch nur die Hälfte an Schlaf (3 Stunden). Sollte der Charakter aufgrund von Schlafmangel doch Erschöpfungsschaden erhalten so heilt dieser automatisch um eine Stufe pro zwei Stunde schlaf. Wurde der Charakter durch Schlafmangel Außer Gefecht gesetzt so wacht er nach 1W10 Stunden wieder auf.
Augenersatz	D	Cyberaugen gewähren pro Stufe 2 Sichtmodifikationen. Der natürliche Ersatz der keinerlei Essenzpunkte verbraucht kostet 5.000 Y pro Auge (Klonersatz)
AR-Modul	D	Diese Bodytech existiert nur in der Stufe 1. Es erlaubt dem Benutzer die AR direkt wahrzunehmen, auch ohne Augenersatz und mit dieser zu interagieren.

3. Kapitel: Settingregeln

Im folgenden Kapitel sind die Regeln für die Magie, Matrix und das Rigging die in der Conversion vorkommen.

Die Magie

Die Magie in Savage Run funktioniert weitgehend wie in Savage Worlds beschrieben. Es gibt allerdings ein paar Besonderheiten und zwar können Magier in Savage Run immer noch zaubern, obwohl sie keine Magiepunkte mehr haben. Dies entspricht dem Talent *Seelenopfer* auf Seite 68 der GER. Zudem ist die Wirkungsdauer von Zaubern verändert, den sie ist unbegrenzt bis der Magier, der den Zauber gewirkt hat, das Bewusstsein verliert (durch Schlaf, ein Außergefecht Ergebnis, etc. pp.), entscheidet ihn zu beenden oder durch entsprechenden Schaden nicht mehr aufrechterhalten kann (siehe dazu Seite 217 in der GER).

Zauberspruchliste

Folgende Zaubersprüche sind nicht wählbar: *Körperlosigkeit*, *Wachsen/Schrumpfen*, *Teleport*. Der Zauberspruch *Verbündete Beschwören* wird entsprechend des Settings angepasst, näheres dazu weiter unten beim Abschnitt *Beschwören*.

Neue Außprägung

► *Manazauber*: Zaubersprüche die als Manazauber gelernt und angewendet werden können sowohl in der realen als auch der astralen Ebene gewirkt werden. Diese haben meist ein ätherisches Aussehen.

Adeptenkräfte

Adeptenkräfte sind Mächte aus der GER ab Seite 227. Wie erwähnt benötigt der KI-Adept keinerlei Magiepunkte um diese zu wirken oder aufrechtzuerhalten. Es werden lediglich die Punkte die diese zur Aktivierung benötigen zusammengezählt. Ist dieser Wert höher als der aktuelle Essenzwert des KI-Adepten so wird für jeden Punkt über den Essenzwert der Fertigkeitwürfel für KI um 1 herabgesetzt. Adeptenkräfte wirken nur auf den KI-Adepten selbst.

Beispiel: Lee besitzt Kräfte im Wert von 8 Magiepunkten. Er hat eine KI-Würfel in Höhe von W8 und ganze 10 Essenzpunkte, somit hat er keinerlei Probleme mit seinem KI da er sogar noch 2 Punkte frei hat.

Lee hat sich nun einiges an Bodytech eingebaut und dies senkt seine Essenz auf 7. Das bedeutet das sein KI-Würfel von W8 auf W6 herabgestuft wird, da seine zusammengezählten Magiepunkte 8 sind und somit 1 über den Essenzwert liegen.

Folgende Mächte sind als Adeptenkräfte verfügbar: Ablenken, Beschleunigen, Dunkelsicht, Eigenschaft stärken/schwächen (Eigenschaft festlegen), Fernsicht, Gestaltwandlung, Heilung, Maskieren, Panzerung, Schadensfeld, Schnelligkeit, Schock (Berührung, ohne Schablone), Spinnengang, Sprache verstehen, Waffe verbessern (selbst, waffenlos).

Verbündete beschwören

Zuerst wird der Geist *Herbeigerufen*, was in einer Aktion abgewickelt ist, erst dann kann er *gebunden* werden. Das dauert die Kraftstufe des Geistes in Stunden.

Beim Herbeirufen muss die Kraftstufe, die Art des Geistes und auch ob es sich um einen großen Geist handelt festgelegt werden.

Kraftstufe des Geistes

Die Kraftstufe wird auf alle Eigenschaften des Geistes angewendet. Ein Geist mit einer Kraftstufe von W4 hätte eine Stärke, Geschicklichkeit, Konstitution, Verstand und Willenskraft in Höhe eines W4, so auch seine Fertigkeiten.

Großer Geist

Normale Geister sind nur Extras bzw. Statisten. Bei großen Geistern handelt es sich um Wildcards. Diese herbeizurufen kostet die doppelten Magiepunkte für den Beschwörer und einen Modifikator von +2. Beim *Binden* besitzt der Geist schon seinen Wildcard-Würfel um den Beschwörer widerstand zu leisten.

Herbeirufen

Der Beschwörer macht eine Probe gegen die Kraftstufe des Geistes (W4=4, W6=6, usw.). Bei einem großen Geist wird zusätzlich ein Modifikator von +2 eingerechnet. Bei einem Erfolg wurde der Geist herbeigerufen und kann nächste Runde in Aktion treten, bei einer Steigerung handelt der Geist noch in der gleichen Runde, aber als letzter.

Das herbeirufen des Geistes kostet den Magier eine Anzahl von Magiepunkten in Höhe der Kraftstufe. Der Geist bleibt dann bis zum nächsten Sonnenaufgang oder Sonnenuntergang, je nachdem was kürzer ist.

Binden

Das Binden wird als vergleichende Probe abgehandelt zwischen dem Beschwörer (Zaubern) und dem Geist (Kraftstufe).

Das ganze ist ein Ritual, welches die Kraftstufe des Geistes in Stunden dauert und es verbraucht auch einfache Ritualkomponenten im Wert von 2.500 Y. Zudem kann der Beschwörer mehr Ritualkomponenten einsetzen um den Geist effektiver zu binden oder um die Zeit zum Binden zu verkürzen. Jede weitere Ritualkomponente im Wert von 2.500 Y gibt dem Beschwörer einen +1 Bonus auf die Probe oder verringert die Zeit zum Binden um eine Stunde. Der Charakter muss sich vor dem Wurf entscheiden wie er die Ritualkomponenten verteilt, ein späteres

umentscheiden ist nicht möglich.

Bei einem Erfolg ist der Geist für einen Monat an den Beschwörer gebunden, das Ritual kann vor Ablauf der Frist wiederholt werden um den Geist einen weiteren Monat an ihn zu binden.

Schlägt die Probe fehl ist der Geist frei und verschwindet sofort. Bei einer 1 auf dem Zaubern-Würfel, egal was der Wildcard-Würfel zeigt, wendet sich der Geist gegen den Magier und greift ihn sofort an. Die Kosten für die Ritualkomponenten verdoppeln sich bei einem großen Geist.

Kontrolle

Ein Beschwörer kann maximal die Hälfte seiner Willenskraft an Geistern gleichzeitig halten. (Willenskraft W8 = maximal 4 Geister)

Dabei spielt es keine Rolle ob es sich um einen gebundenen oder erst herbeigerufenen Geist handelt. Zudem erschweren die Geister unter der Kontrolle des Beschwörers das er erneut Geister rufen und binden kann. Für jeden Geist den er kontrolliert erhält er ein -1 auf alle Proben die mit Beschwören zu tun haben (Willenskraft W8 = maximal 4 Geister; 3 Geister gebunden/gerufen = -3 Modifikator auf den Zauber beschwören).

Geisterarten

Es gibt 6 verschiedene Arten von Geistern. Feuer-, Wasser, Luft-, Erde-, Tier- und Menschengeister.

Folgende Merkmale haben alle Geister gemein:

- **Immun:** Krankheiten und Gifte haben keine Auswirkungen.
- **Schmerzresistenz:** Keine Wundabzüge.
- **Übernatürlich:** Geister erhalten nur halben Schaden durch normale Waffen und Angesagte Ziele verursachen keinen zusätzlichen Schaden. Waffenfoki und Zauber richten normalen Schaden an.

Feuergeist

- **Feuerfäuste:** Stärke+W6 Schaden bei waffenlosen Nahkampfgriffen. Der Feuergeist gilt dabei nicht als Unbewaffnet. Es besteht die Möglichkeit dass das Ziel Feuer fängt. (siehe GER Seite 183).
- **Flammende Wut:** Füllt eine Kegelschablone mit Feuer. Dies entspricht der Macht Kegelschlag mit der Ausprägung Feuer:Entflammbar. Der Geist hat 5+Kraftstufe=Machtpunkte und die Stufe des Feuerstrahls entspricht der Kraftstufe des Geistes. Wenn der Geist „Flammende Wut“ einsetzt kann er diese Runde keine weitere Aktion ausführen.
- **Unantastbar:** Den Feuergeist zu berühren oder waffenlos anzugreifen verursacht 2W6 Feuerschaden. Wenn man in ihn „reintritt“ 2W10.
- **Fertigkeiten:** Schießen, Kämpfen, Klettern, Wahrnehmung

Wassergeist

- **Verschlingen:** Der Wassergeist stellt eine kleine Schablone da. Sobald eine Person sich unter der

Schablone befindet kann der Wassergeist eine Ringen-Probe gegen diesen ausführen. Bei einem Erfolg wurde der Charakter verschlungen und droht zu ersticken. Jede Runde die der Charakter verschlungen ist erleidet er eine Erschöpfungs-Stufe, weil er erstickt und zerdrückt wird. Angriffe gegen den Wassergeist treffen auch das Opfer in ihm, es erleidet die Hälfte des vollen Schadens der gegen den Wassergeist ausgeführt wird.

- **Sickern:** Wassergeister können kleine Ritze und poröse Stellen durchdringen. Dies gilt als Bewegung auf schwierigen Terrain.
- **Heilendes Wasser:** Der Geist kann als Aktion einen Charakter mit heilemdem Wasser übergießen. Der Geist hat 5+Kraftstufe=Machtpunkte und die Stufe der Heilung entspricht der Kraftstufe des Geistes. Wenn der Geist „Heilendes Wasser“ einsetzt kann er diese Runde keine weitere Aktion ausführen.
- **Fertigkeiten:** Kämpfen, Wahrnehmung

Luftgeist

- **Fliegen:** 6“ Flugbewegungsweite, Steiggeschwindigkeit 1.
- **Stoßen:** Der Luftgeist kann ein einzelnes Ziel 1W6“ wegstoßen indem er einen konzentrierten Luftstoß auf ihn richtet. Das Opfer kann eine vergleichende Stärke-Probe gegen den Kämpfen-Wurf ablegen, bei der pro Erfolg und Steigerung die Distanz die er gestoßen wird um 1“ reduziert/erhöht wird.
- **Körperlos:** Luftgeister können kleine Ritze und poröse Stellen durchdringen.
- **Fertigkeiten:** Kämpfen, Wahrnehmung

Erdgeist

- **Steinhaut:** Kraftstufe in Panzerung. (Kraftstufe W4 = 4 Panzerung, zählt als versiegelt)
- **Graben 10“:** Kann innerhalb 10“ sich unsichtbar im Boden bewegen und hervorbrechen.
- **Schlag:** Stärke+W6
- **Fertigkeiten:** Kämpfen, Wahrnehmung

Geist des Tieres

- **Biss:** Stärke+W6 Schaden
- **Furchterregend(-Kraftstufe/2):** Tiergeister sind meist bizarre Spiegelbilder ihrer natürlichen Vorbilder und sind daher für die meisten Leute sehr erschreckend.
- **Verwandlung:** Tiergeister können sich als ein normales Tier tarnen.
- **Tier Merkmale:** Bei der Erschaffung des Tiergeistes muss gewählt werden welches Tier er repräsentiert. Der Geist erhält alle besonderen Merkmale des Tiers.
- **Fertigkeiten:** Kämpfen, Wahrnehmung, Einschüchtern

Geist des Menschen

- **Magisch begabt:** Startet mit Zaubern in Höhe seiner Kraftstufe/2 und hat 5+Kraftstufe Machtpunkte.
- **Verwandlung:** Menschengeister können sich als normale Menschen tarnen.
- **Fertigkeiten:** Zaubern, Kämpfen

Watcher

- **Besitzt keine besonderen Merkmale!**
- **Beschreibung:** Magier können Watcher beschwören. Diese sind keine richtigen Geister sondern nur eine größere Ansammlung von Mana. Sie besitzen keine Kraftstufe und um sie zu beschwören ist eine einfache Erfolgsprobe notwendig und sie kosten nur einen Magiepunkt. Sie haben eine Wirkungsdauer von 4 Stunden (8 bei Steigerung) danach lösen sie sich auf. Komplexe Aufgaben verwirren sie meist. Sie zählen nicht gegen das Maximum der Geister und verursachen daher auch keinen Malus. Allerdings tritt der Malus durch Geister auch beim beschwören von Watchern in Aktion. Ihre Attribute sind immer W4.

Der Astralraum

Der Astralraum ist ein Spiegelbild der normalen Welt, man erkennt die Auren von Personen als leuchtende bunte Farbleckse und Magier können entweder ihre astrale Wahrnehmung oder astrale Projektion nutzen um diesen Ort zu sehen.

- **Astrale Wahrnehmung:** Bei der astralen Wahrnehmung ändert sich nur, wie der Name schon sagt, die Wahrnehmung des Charakters, er bleibt in seinem Körper und ist an diesen gebunden. Charaktere die astral Wahrnehmen und mit ihrer Waffe ein Ziel in der realen Welt angreifen möchten können dies ohne Probleme tun erhalten aber einen -2 Modifikator um das Ziel zu treffen. Es kostet eine Aktion von und in die astrale Wahrnehmung zu wechseln.
- **Astrale Projektion:** Bei der astralen Projektion lässt der Magier seinen Körper in der echten Welt zurück der daraufhin in einen Koma ähnlichen Zustand verfällt. Seine Willenskraft ist dann gleichzeitig sein Stärke und sein Verstand dann seine Geschicklichkeit. Es kostet eine Aktion astral zu projizieren.

Der Charakter kann bei beidem Zuständen vom Astralraum aus angegriffen werden.

Auf der Astralebene interagiert man mit anderen astralen Gestalten (Magier, Adepten und Geistern), die auf gleiche Weise auf die Astralebene zugreifen. Aufrechterhaltene Zauber und aktive Foki sind ein kleines Tor in die reale Welt und auch im Astralraum sofort sichtbar und angreifbar. Die astrale Gestalt eines nicht projizierenden Magiers oder Metamenschen

kann nicht angegriffen werden, aber jemand kann über den Astralraum und in Verbindung mit einem aktiven Foki oder aufrechterhaltenen Zauber den Anwender einen Manazauber in den Körper jagen und ihn so schädigen. Behindert wird man nur durch magische Barrieren die ihre Panzerung als Malus für den Zauberer einsetzen bzw. bei Schadenszaubern als zusätzliche Panzerung für das Ziel zählen.

Bei Flächenzaubern wird die Schablone über den aktiven Foki zentriert, bei aufrechterhaltenen Zaubern wird die Schablone über den „Nutznießer“ des Zaubers zentriert.

Magische Barrieren

Unter „magische Barriere“ fällt beispielsweise die Macht Barriere mit der Ausprägung Manazauber, des weiteren gibt es noch den Hüter.

Einen Hüter kann jeder Magier erschaffen, es Bedarf dabei nur eines kleinen Rituals (1 Stunde) und einfacher Ritualkomponenten (2.500 Y). Der Hüter wird an einem unbewegten Objekt in der realen Ebene befestigt und lässt sich nach dem Ritual nicht mehr versetzen.

Im Grunde entspricht er einer größeren Version der Manabarriere, wird diese beschädigt oder zerstört weiß der Erschaffer der Barriere davon.

Eine Barriere zu passieren (sich hindurchzudrücken) ist eine Heimlichkeits-Probe gegen einen aktiven Beobachter (W10 für die Barriere). Ein Misserfolg bedeutet das er die Barriere nicht passieren konnte, eine 1 auf dem Heimlichkeits-Würfel bedeutet das der Erschaffer gewarnt ist.

Kampf im Astralraum

Der Kampf im Astralraum läuft unter den selben Bedingungen ab, wie in der echten Welt. Allerdings gibt es 2 Besonderheiten: Erstens zeigen Mächte die die Ausprägung Manazauber nicht haben und alle normalen Waffen, bis auf der Waffenfokus, keine Wirkung.

Zweitens kann der Kampf nicht nur 2 sondern auch 3 Dimensional stattfinden, da eine *astrale Gestalt* eine Steiggeschwindigkeit von 0 hat.

Die Matrix

In der Matrix interagiert man mittels einer Persona. Diese hat kein statisches aussehen und kann jederzeit geändert werden. Sie kann eine Bikerbraut oder auch einen feuerspeienden Drachen darstellen oder beides gemischt, die Möglichkeiten sind Grenzenlos.

Die Persona hat wie ein Charakter 5 Attribute (Konstitution, Geschicklichkeit, Stärke, Verstand und Willenskraft) und besitzt auch 5 Fertigkeiten (Kämpfen, Schlösser Knacken, Nachforschen, Heimlichkeit und Wahrnehmung).

Um genau zu sein besitzt die Persona nicht direkt diese Eigenschaften, sondern sie werden durch das

Kommlink bereitgestellt.

Wenn ein Charakter sich in einem Knotensystem befindet und dort Daten extrahiert oder gegen IC kämpft und dergleichen so befindet er sich in der VR. Das bedeutet er hat seinen Körper in der realen Welt zurückgelassen und gibt sich voll und ganz der Virtualität hin.

Alle andere Matrixaktionen können in der AR stattfinden, darunter fällt beispielsweise die Fertigkeit Nachforschen.

Des weiteren zeigen nur die Talente der Persona und die Hackertalente in der VR ihre Wirkung.

Topologie

Es gibt 4 verschiedene Arten von Knoten die alle mit sogenannten Tunneln oder auch Datenkanälen verbunden sind. Jeder Knoten, bis auf der Eingangsknoten, besitzt eine Stufe.

Sobald die Persona einen Knoten betritt macht diese einen Wahrnehmen-Probe um zu erfahren in was für eine Art von Knoten sie sich befindet. Sollte die Persona den Knoten aufgrund eines Fehlschlags nicht identifizieren können kann mittels einer Nachforschen-Probe in den Dateien des Knotens die nötige Information gefunden werden.

Zeigt bei dieser Probe der Nachforschen-Würfel eine 1, ungeachtet des Wildcard-Würfels, bemerkt der nächstgelegene Sicherheitsknoten das Eindringen der Persona und wird IC entsenden.

- **Eingangsknoten:** Wie der Name schon sagt bildet dieser Knoten den Eingangsbereich zu weiteren Matrixsystemen. Er kann ohne Probleme betreten werden und besitzt auch keine Stufe. Im Grunde bezeichnet der Eingangsknoten einen freien Zutrittsbereich. Der Hacker muss nicht über einen Eingangsknoten gehen um in ein Netzwerk oder Matrixzone einzudringen.
- **Sicherheitsknoten:** Einen Sicherheitsknoten kann man mit dem Aufenthaltsraum einer Wachmannschaft vergleichen. Die Persona kann sich mittels der Fertigkeit Heimlichkeit unbemerkt an diesem vorbei bewegen. Zuerst muss aber noch bestimmt werden, ob der Knoten AKTIV ist oder sich im PASSIV-Modus befindet. Danach folgen die üblichen Proben (siehe GER ab Seite 35). Hat die Persona den Knoten nicht identifizieren können erhält sie einen -4 Modifikator auf die Heimlichkeitsprobe um zu ermitteln ob sie unentdeckt bleibt. Wird die Persona bemerkt wird sie gegen IC kämpfen müssen.
- **Systemknoten:** Diese Knoten sind mit der realen Welt verbunden und kontrollieren dort irgendein elektronisches System wie beispielsweise Kameras, Türen, Schmelzöfen, Drohnen, etc, pp... Um die Kontrolle über einen solchen Knoten zu erlangen wird eine vergleichende Probe zwischen der Fertigkeit Schlösser Knacken der Persona und der Stufe des Knotens gemacht. Bei einem

Fehlschlag kann der Knoten nicht übernommen werden, bei einer 1 auf den Schlösser Knacken-Würfel, ungeachtet des Wildcard-Würfels, wird IC welches sich innerhalb des Systemknotens aufhält auf die Persona aufmerksam (sollte es welches beinhalten).

- **Datenknoten:** Dieser Knotentyp beinhaltet meistens das was der Hacker sucht: Daten. Die Stufe des Knoten gibt an wie gut die Daten verschlüsselt bzw. versteckt sind. Es wird eine vergleichende Probe zwischen der Fertigkeit Nachforschen und der Stufe des Knotens gemacht. Schlägt die Probe fehl können die Daten nicht gefunden bzw. nicht entschlüsselt werden. Bei einer 1 auf dem Nachforschen-Würfel, ungeachtet des Wildcard-Würfels, bemerkt der nächstgelegene Sicherheitsknoten die Anwesenheit der Persona und wird IC entsenden.
- **IC:** Diese Sicherheitsprogramme sind genauso aufgebaut wie die Persona und sitzen hauptsächlich in einen Sicherheitsknoten, nur mit dem Unterschied das es sich bei IC um Extras handelt die bei einer Wundstufe zerstört werden. IC kann auch zwischen Knoten patrouillieren oder sich in einem wichtigen Sicherheitsknoten aufhalten um diesen zu bewachen. Charaktere bzw. Hacker können IC kontrollieren. Aber maximal die halbe Stufe der Willenskraft ihrer Persona. Des weiteren ist es für Charaktere die IC mit sich führen schwerer sich Heimlich in einem Knoten zu bewegen. Sie erhalten einen Malus von -1 für jedes IC was sie mit sich führen. Der Malus trifft nur zu solange der Hacker auch das IC „huckepack“ trägt, also in seinem Kommlink bereithält aber es noch nicht in die Matrix gelassen hat. Führt er aktives IC mit sich greifen für das schleichen die Heimlichkeitsregeln für Gruppen (siehe GER Seite 34).

Matrixkampf

Ein Kampf in der Matrix wird immer als Nahkampfangriff betrachtet. Der Schaden wird genauso abgehandelt wie in der realen Welt.

Personas haben 3 Wundstufen wie normale Charaktere auch, während IC immer schon bei einer Wundstufe zerstört wird, wie ein Extra. Wenn die Persona [Außer Gefecht!] geht wurde sie zerstört.

Für jede Wunde die über das [Außer Gefecht!]-Ergebnis hinausgeht erhält der Charakter sogenannten Feedbackschaden. Und zwar 1 Würfel pro Wunde. Wurde die Persona zerstört und es wären noch 2 Wunden hinzugekommen sind dies 2 Würfel an Schaden. Der Würfeltyp hängt dabei von der Stärke des IC ab.

Im übrigen entspricht 1 Kampfrunde in der Matrix gleich 1 Sekunde in der realen Welt. Sollten aber Kämpfe sowohl in der Matrix als auch in der echten Welt stattfinden, können diese der Einfachheit halber

Simultan abgehandelt werden.

Sollte die Persona zerstört werden so ist sie erst wieder in 3 Minuten einsatzfähig. Mittels einer Hackingprobe kann der Zeitraum um eine Minute pro Erfolg und Steigerung reduziert werden.

Den Stecker ziehen

Der Charakter hat immer die Möglichkeit sich von der Matrix zu trennen, dies ist aber oft sehr schmerzhaft da das System nicht langsam heruntergefahren, sondern die Verbindung brutal unterbrochen wird.

Der Charakter erhält also einen Auswurfschock. Für jeden Knoten den die Persona zwischen sich und dem Eingangsknoten hat kriegt der Charakter 1W4 Schaden. Sind also 5 Knoten dazwischen wären dies 5W4 Schaden (Panzerung schützt nicht).

Aktiv, Passiv, Versteckt

Kommlinks können in 3 bzw. 4 Modi geschaltet werden.

- **Aktiv:** Der aktive Modus zeigt anderen Kommlinks und Knoten an das man anwesend ist und teilt gewisse vorselektierte Informationen mit (Beispielsweise: Single, Ork, sucht Frau).
- **Passiv:** Innerhalb des passiven Modus ist man für andere in der Matrix immernoch sichtbar, teilt aber keine Informationen mit.
- **Versteckt:** Als gesellschaftlich verpönt gilt der versteckte Modus. Innerhalb diesen Modus teilt man keine Informationen mit und bewegt sich für Knoten und Kommlinks unsichtbar durch die Matrix.
- **Deaktiviert:** Als weiteren Modus kann man noch das deaktivieren des Kommlinks sehen, was aber die Interaktionsmöglichkeit mit der Matrix beendet. Das umschalten und ausschalten der Modi kostet eine Aktion.

Ein Kommlink hacken

Im Grunde stellt ein Kommlink nur die Werte für die Persona bereit die sich in der Matrix bewegt, allerdings kann auch dieses gehackt werden um an dort befindliche Informationen zu gelangen.

Daher wird das Kommlink gleichzeitig als Sicherheits-, System- und Datenknoten behandelt.

Die Stufen des Kommlinks werden wie folgt ermittelt:
Sicherheit=Wahrnehmung; System=Verstand;
Daten=Schlösser Knacken.

Der Hack sieht dann wie folgt aus. Zuerst muss der Status des Kommlinks ermittelt werden, ob dieses aktiv, passiv oder versteckt agiert. In Aktiv und Passiv ist dieses sofort zu erkennen. Nur bei Versteckt muss dieses erst gefunden werden. Es wird eine vergleichende Probe zwischen der

Wahrnehmungsprobe des Angreifers und der Heimlichkeit des Verteidigers gewürfelt (Fertigkeiten der Personas). Ist das Kommlink gefunden kann der Hack beginnen.

Danach geht alles seinen gewohnten Gang. Die Topologie des Knoten sieht so aus das zuerst der Sicherheitsknoten überwunden werden muss. Erst danach kann man sich zu den beiden anderen Knoten bewegen.

Riggen

Drohnen gibt es in verschiedenen Größen und formen und sind ferngesteuerte Fahrzeuge die Charaktere (nachfolgend als Rigger bezeichnet) über das Implantat Riggerkontrolle(Fahren, Luftfahrt oder Seefahrt) kontrollieren können, sollte der Rigger über diese Implantate nicht verfügen kann er sie dennoch über sein Kommlink steuern, allerdings kann er nicht in diese „hineinspringen“.

Nach den Regeln handelt es sich bei Drohnen um **keine** Fahrzeuge, sie als „Kreaturen“ betrachtet und die Fahrzeugregeln werden auf sie **nicht** angewandt, einzige Ausnahme ist das Talent As, hier darf der Charakter Bennies für eine Schadenwegstecken- Probe auch bei Drohnen ausgeben.

Kontrolle

Ein Rigger kann maximal so viele Drohnen gleichzeitig kontrollieren wie seine halbe Willenskraft beträgt und erhält alle sensorischen Informationen von ihnen. Maximal kann der Rigger nur in eine Drohne hineinspringen, kann aber die anderen Drohnen immer noch kontrollieren. Wenn ein Rigger in eine Drohne hineinspringt werden die Fertigkeiten der Drohne durch seine ersetzt.

- **Fernsteuerung:** Mittels der Fernsteuerung also dem Kommlink kann der Charakter eine oder mehrere Dronen gleichzeitig Steuern. Es werden hierbei die Attribute und Fertigkeiten der Drohne verwendet.
- **Hineinspringen:** Um in eine Drohne hineinzuspringen benötigt der Charakter die passende Riggersteuerung. Die Boni/Stufe der Riggersteuerung werden auf alle Eigenschaften angewandt. Wird die Drohne zerstört so erhält der Rigger einen Auswurfschock wie ein Hacker der eine Zwangstrennung erlitten hat. Er erhält Mindestens 1W4 Schaden.
- **Alleine:** Wenn eine Drohne alleine ist, also nicht direkt vom Charakter gesteuert wird weil jegliche Funkverbindung abgebrochen ist, so kann diese noch Befehle per Sprache annehmen. Allerdings kommt es dann auf den Verstand der Drohne an ob sie die Befehle richtig interpretiert (bei schlechter KI mehr Glück als Verstand). Daher muss die Drohne in jeder Runde in der sie über die Spracheeingabe gesteuert wird eine Probe mit

dem Attribut Verstand ablegen. Gelingt diese Probe kann sie normal gesteuert werden, schlägt sie fehl ist die Drohne überfordert und ist Angeschlagen. Ein Mehrfach angeschlagenes Ergebnis führt zu keiner Wunde.

Schaden bei Drohnen

Ist eine Drohne Angeschlagen bedeutet das, dass ihr System instabil oder verwirrt ist. Sie wirft wie ein Charakter ihre Willenskraft um nicht mehr Angeschlagen zu sein. Ist die Drohne verwundet (ab der ersten Wundstufe) ist sie nicht mehr Einsatzfähig, sie wird also als Extra betrachtet, wenn nichts anderes angegeben ist.

Wenn eine Drohne Außer Gefecht gesetzt worden ist wird eine Konstitutionsprobe abgelegt, bei einem Erfolg ist sie Beschädigt und muss repariert werden. Es wird eine Werkstatt bzw. eine Mechaniker-Connection, ein paar Ersatzteile (10% des Preises der Drohne) und ein erfolgreicher Reparieren-Wurf benötigt um die Drohne wieder fit zu machen. Bei einer Steigerung ist der Schaden minimal und kann sogar noch „auf dem Schlachtfeld“ innerhalb einer Runde mit einem erfolgreichen Reparieren-Wurf erledigt werden. Schlägt die Probe fehl ist sie nur noch ein Haufen Schrott (20% des Preises beim Schrotthändler).

Das Drohnennetzwerk

Bei Drohnen handelt es sich um Systemknoten. Der Rigger kann, wenn er mehrere Drohnen benutzt sein eigenes Drohnennetzwerk aufbauen und die Tunnel so legen wie er es für richtig hält und für ihn den meisten Schutz bietet.

Aufgrund das die Drohnen per Funksignale gesteuert werden sind sie von außen angreifbar. Es gibt natürlich verschiedene Verschlüsselungstechniken die es einem Hacker oder anderen Rigger erschweren von außen in das Netzwerk einzudringen.

Grundsätzlich muss der Hacker eine Drohne die er Kappern möchte wie ein Kommlink erstmal finden. Der Hacker würfelt mit seiner Wahrnehmung und die Drohne mit ihrem Verstand bzw. Systemstufe.

Ist eine Drohne von einem Hacker gehackt worden, so hat er diese übernommen und aus dem Drohnennetzwerk herausgelöst. Löst sich auf diese weise das Netzwerk auf oder werden andere Drohnen dadurch vom Netzwerk abgetrennt so muss der Rigger eine Aktion aufwenden um sein Drohnennetzwerk erneut zu konfigurieren, ansonsten kann er die anderen Drohnen nur per Spracheingabe kontrollieren.

Möchte ein Hacker eine Drohne übernehmen die von einem Rigger per „hineinspringen“ kontrolliert wird, so muss er erst diesen Ausschalten um an die Kontrolle der Drohne zu gelangen.

4. Kapitel: Sicherheitstechnik

Wie immer gelten die in Shadowrun beschriebenen Richtlinien, was den Aufbau eines Sicherheitssystems angeht.

Also Beispielsweise können dichte Hecken Sensoren, Drähte, Hügel, Gräben und vieles mehr extra so postiert sein um den Wachen Deckung zu geben oder die Angreifer schlichtweg zu behindern. Also ein Gebäude schon vorher eine Art Festung zu verwandeln.

Drähte

In Drähte zu rennen oder über sie zu stolpern kann sehr schmerzhaft oder bei bestimmten Arten wie Monodraht sogar tödlich enden.

Meist reicht eine einfache Wahrnehmungsprobe aus um Drähte rechtzeitig zu entdecken. Bestimmte Bedingungen erschweren dies (Belichtung, Nebel, etc).

Stacheldraht	2W6-1
Natodraht	2W6
Monodraht	2W6+1; PB4; -2 auf die Wahrnehmungsprobe
Elektrisch	Zusätzlich 2W6 Betäubungsschaden. Konstitutionsprobe, bei einer 1 hat der Charakter einen Herzstillstand.

Beleuchtung

Die Beleuchtung eines Sicherheitsgeländes ist sehr wichtig. Beispielsweise könnte das Gelände für normale Beobachter in völliger Dunkelheit liegen, doch es wird im Infrarotbereich bestens ausgeleuchtet und die Wachen tragen entsprechend Sichtgeräte.

Türen und Fenster

Es gilt das in Shadowrun beschriebene, Fenster und Türen sind meist mit Sensoren und/oder Alarmanlagen versehen und Fenster sind normalerweise polarisiert, damit niemand ins innere sehen kann.

HLK

Heizungs-, Lüftungs- und Klimasysteme sind meist Schwachpunkte in Sicherheitssystemen da sie oft Lüftungsschächte haben die groß genug sind das ein Metamensch durchpasst (Trolle könnten Probleme bekommen).

Die Bewegung in einem Lüftungsschacht entspricht dem Kriechen und zwar 2" pro Runde.

Ventilatoren können den Charakteren den Weg versperren und können diesen auch Schaden sollten sie in einen Fallen (2W6 bei Hauptventilatoren, 2W4 bei Nebenventilatoren). Diese können mittels einer Reparieren-Probe manipuliert bzw. ausgeschaltet oder auch ausgebaut werden.

Manche Sicherheitssysteme nutzen Ventilatoren auch als Sicherheitsaspekt und haben eingebaute Sensoren, um eine Manipulation rechtzeitig zu erkennen.

Personal

Je nach Sicherheitssystem kann dieses nur 1-2

Wachmänner haben oder aber mehrere Sicherheitshacker, Sicherheitsmagier, Konzerngardisten und Wachritter sowie Drohnen beinhalten.

Es gilt dabei das in Shadowrun beschriebene, was bedeutet das man Sicherheitsmagier wohl seltener antrifft, aber Sicherheitshacker (auch Spinnen genannt) zum Standard gehören und das Sicherheitssystem über ein Computersystem verwalten.

Zwangsläufig bedeutet dies nicht das sie vor Ort sind, meist handelt es sich um eine größere Sicherheitsfirma und die Spinne beobachtet mehrere Sicherheitssystem gleichzeitig von der Zentrale aus.

Technische Sicherheit

Geräte der technischen Sicherheit (Alarmanlagen, Sensoren, Scanner, etc, pp...) können mittels der Fertigkeit Reparieren manipuliert oder einfach nur deaktiviert werden.

Normal dauert das 30 Sekunden, kann aber pro Steigerung um 6 Sekunden verkürzt werden (bis zu einem Minimum von 6 Sekunden, also 1 Runde).Dafür müssen sie natürlich zugänglich sein.

Eine 1 auf Reparieren bedeutet, ungeachtet des Wildcard-Würfels, dass das Gerät ausgelöst wurde.

Alarmanlagen

Eine Alarmanlage gibt es in 2 Varianten, in der ersten versucht sie Eindringlinge mit lauten Geräuschen (also dem Alarm) zu verscheuchen. In der zweiten Variante gibt es nur einen stillen Alarm damit das Sicherheitspersonal die Eindringlinge überraschen und somit überwältigen kann.

Eine Alarmanlage kann über verschiedene Sensoren und Scanner ausgelöst werden, sei es ein eingeschlagenes Fenster oder eine aufgebrochene Tür.

Sensoren

Sensoren sind passive Sicherheitssysteme die darauf warten ausgelöst zu werden.

Ein **Druckpolster/Geflecht** kann entweder sofort bei Belastung ausgelöst werden oder erst bei einen bestimmten Gewicht oder auch bei Entlastung.

Druckpolster zu bemerken ist sehr schwer und erfordert eine Wahrnehmungsprobe -4.

Sobald man auf dem Druckpolster/Geflecht steht ist es einfacher zu bemerken (einfache Wahrnehmungsprobe).

Meist lösen diese eine Alarmanlage oder aber einen anderen Mechanismus aus.

Der **Bewegungsmelder** funktioniert mittels Ultraschall. Was bedeutet das dieser, sich sehr langsam bewegende Personen, nicht wahrnehmen kann.

Um nicht von einem Bewegungsmelder erfasst zu werden wird eine Heimlichkeitsprobe verlangt. Je nach Qualität des Bewegungsmelders kann ein Modifikator angerechnet werden.

Die Bewegung wird auf 1" pro Runde reduziert, die Reichweite eines Bewegungsmelders beträgt 3".

Eine **Lichtschranke** zu entdecken ist eine

Wahrnehmungsprobe mit einem Modifikator von -1 bei sichtbarem Licht, -2 bei Wärmesicht.

Die Sichtbarkeit von Licht- bzw. Laserschranken kann durch Rauch verbessert werden, man erhält dann einen +3 Modifikator.

Ein Lichtschranken-Labyrinth zu durchqueren erfordert eine Geschicklichkeitsprobe. Ein Modifikator kann stark variieren je nach der Komplexität des Labyrinths. Es kann aber auch ein Spiegelsystem eingesetzt werden um dieses zu umgehen.

Schall- und Vibrationsdetektoren reagieren auf Geräusche bzw. auf die Geräusche auf die sie programmiert wurden (Das Quacken einer Ente, Schüsse aus einer Feuerwaffe, Rascheln von Kleidung, etc.).

Man kann an einen solchen Detektor mit der Fertigkeit Heimlichkeit vorbei schleichen, wobei ein Modifikator von -2 berechnet wird.

Überwachungskameras sind auch Sensoren die für eine Spinne weitere Augenpaare darstellen.

Kameras gibt es dabei in verschiedenen Ausführungen, von kleinen fast knopfgrößen Microkameras die man nur sehr schwer erkennen kann (Wahrnehmungsprobe -4) bis hin zu großen für alle sichtbaren Kameras ist alles möglich.

Scanner

Scanner suchen aktiv nach Unstimmigkeiten im Sicherheitssystem.

Ein **Geruchsscanner** oder auch bekannt als chemisches Detektorsystem sucht nach Sprengstoffen, Granaten und Munition.

Der Geruchsscanner weist eine Stufe von W4 bis W12 auf gegen einen Mindestwurf von 4. Wenn man mehr von den genannten Gegenständen mitführt wird ein entsprechender Modifikator zugunsten des Geruchsscanners angewandt, sollten Magazine nicht versiegelt sein (+1 Pro Granate, Magazin (10 Schuss) oder Sprengstoff (Gewicht 0,5)). Führen die Charaktere keinerlei solcher Ausrüstungsgegenstände mit sich wird auch keine Probe verlangt.

Eine Abwandlung vom Geruchsscanner ist der **Pheromon-Scanner**.

Dieser nimmt, wie der Name schon sagt, die Pheromone des Charakter wahr.

Mittels seiner Stufe (W4 bis W12) versucht dieser die Charaktere wahrzunehmen, also zu „erschnüffeln“.

Wenn die Charaktere sich vorher angestrengt haben und schwitzen ist es für den Scanner einfacher sie zu finden. Dies bedeutet er erhält einen +1 Bonus pro Person die sich vorher angestrengt hat.

Magnetanomaliedetektor (MAD) spürt nur metallische Gegenstände auf. Die Stufe geht wieder von W4 bis W12. Jede Waffe aus Metall oder andere metallische Gegenstände in der Größe von mindestens einem Messer, die mitgeführt werden bringen dem Detektor einen Bonus von +1.

Schlösser

Schlösser sollen Zugänge versperren (Wer hätte das nur gedacht...) und für die Charaktere ein Hindernis darstellen um den Sicherheitspersonal Zeit zu geben um auf die Eindringlinge aufmerksam zu werden oder sie sogar abzuwehren.

Dabei gibt es verschiedene Wege um ein Schloss zu überwinden. Der erste wäre es mittels der Fertigkeit Schlösser knacken zu öffnen oder den entsprechenden Schlüssel parat zu haben, aber auch Ausrüstung wie der Magschlossknacker können für einen schnellen Zugang sorgen. Generell kann man auch versuchen den Zugang einfach aufzubrechen/sprengen der vom Schloss versperrt wird, wobei dann die Barriere Regeln der GER ab Seite 150 verwendet werden.

Nachfolgend einige Schlosstypen. Der Wert in Klammern ist immer der Modifikator für die Fertigkeit Schlösser knacken.

Ein **Standardschloss (0)** besteht entweder aus einem metallischen Schlüssel oder aus einem Kombinationscode.

Transponderschlüssel (-1) enthalten einen Widerstand der einen Stromkreislauf im Schloss schließt um Zugang zu erhalten.

Es wird eine Elektronikwerkzeugkiste benötigt damit das Schloss mittels der Fertigkeit Schlösser knacken geöffnet werden kann.

Magschlösser bilden eine eigene Kategorie von Schlössern und sind auch am weitesten verbreitet. Alle Magschlösser weisen eine eigene Stufe von W4 bis W12 auf.

Generell sind Magschlösser mit einem Computersystem verbunden um aufzulisten wer wann Zugang hatte.

Zusätzlich sind alle Magschlösser mit einem Antimanipulationssystem versehen das es erschweren soll das Schloss zu knacken. Die Stufe geht von 1 bis 4.

Um Magschlösser mit der Fertigkeit Schlösser knacken zu öffnen benötigt man eine Elektronikwerkzeugkiste.

- **Keypad (-Stufe des Antimanipulationssystems)**
Jeder Nutzer hat zu dem Zugang, der mit einem Keypad versperrt ist, einen eigenen Zugangscode. Was einem ermöglicht neben dem Einsatz von Schlösser knacken auch einen Sequenzer anzuschließen der mit seiner Stufe versucht den Code oder einen davon, herauszufinden, wobei das Keypad mit seiner Stufe versucht sich zu wehren.

- **Kartenleser (-Stufe des Antimanipulationssystems)**

Ein Magschlosskartenleser kann auf die gleiche Weise überbrückt werden wie ein Kartenleser, allerdings hat man auch die Möglichkeit mittels eines Magschlossknackers Zugang zu erlangen. Es wird dann eine vergleichende Probe zwischen dem Magschlossknacker und des Kartenlesers durchgeführt.

- **Biometrischer Scanner**

(-Stufe des Antimanipulationssystems)

Sei es ein Abdruckscanner der entweder Daumen-, Hand-, Gesicht- oder Retinaabdruck nimmt, ein Stimmerkennungs- oder Gesichterkennungssystem, bei Biometrischen Scannern erhält man anhand von Körpermerkmalen Zugang.

Entweder hat man jemanden parat der Zugang zu dem System hat und ihn zwingt für einen die Tür zu öffnen oder hackt sich in das System um seine biometrischen Daten zu hinterlegen oder man hat eine gute Fälschung parat (vergleichende Probe gegen die Stufe der Fälschung) um Zugang zu erhalten.

Natürlich kann man mittels der Fertigkeit Schlösser knacken sich auch hier versuchen Zugang zu verschaffen.

Automatische Systeme

Diese Systeme reagieren auf Alarmmeldungen und sind quasi eine der Konsequenzen wenn die Charaktere den Alarm auslösen.

Ein **Gassystem** kann ein Toxin mit dem Vektor Inhalation versprühen oder auch einfach nur Gas oder sogar abgase.

Wenn der Angriff durch Gas nicht offensichtlich ist kann eine Wahrnehmungsprobe abgelegt werden um dies zu erkennen (Geräusch der Düsen, seltsamer Geruch, etc.).

Markierungssysteme verwenden ultraviolette Farbe, RFID-Marker, DNA-Codiertes Material oder auch Naniten-Marker.

Diese Marker werden an wichtigen Durchgängen bzw. Ein- und Ausgängen angebracht bzw. versprühen dort ihre Marker.

Selbstschussanlagen haben eine Stufe von W4 bis W12 um ihr Ziel zu treffen und besitzen eine Robustheit von 9 (2) oder höher.

Die Selbstschussanlage kann eine beliebige Waffe tragen und verwendet ansonsten die normalen Regeln für Feuerwaffen.

Eine Liste wegen Munition muss nicht geführt werden, die meisten Selbstschussanlagen haben davon mehr als genug.

Bei **Verwahrungssystemen** handelt es sich um ausgeklügelte Fallenmechanismen die in ein Sicherheitssystem eingebettet sind und die Eindringlinge gefangen nehmen sollen.

Ein Verwahrungssystem kann alles sein, von sich selbst verriegelnden Türen bis hin zu Fallgittern über sich öffnende Böden.

Matrixsicherheit

Im privaten Leben ist die Matrix überall und man kann jederzeit Online gehen.

In Sicherheitsbereichen und einigen Firmen ist das sicherlich nicht der Fall, da diese ihre Daten schützen wollen und daher auf Wi-Fi verzichten oder **abschirmende Materialien** verwenden so das keine Wi-Fi-Signale nach draußen dringen oder nur sehr schwach. Regeltechnisch bedeutet dies das gewisse Bereiche einen schlechteren Empfang haben als andere, der Wert geht hierbei von 0 (für normaler/guter Empfang) bis -4 (für extrem schlechten bis fast keinen Empfang). Der Modifikator wird auf alle Matrix-Proben angewendet, das Verteidigende Computersystem erhält diesen Malus nicht.

Des weiteren nutzen Matrixsicherheitssysteme **Wi-Fi-Detektoren** um andere Netzwerke und Knoten (also Kommlinks) innerhalb ihrer Reichweite aufzuspüren.

Was also bedeutet das sie Ausschau halten ob jemand mit seinem Kommlink sich gerade im Gebäude aufhält, diese haben eine Stufe von W4 bis W12 und gelten als aktiver Wachposten um ein Kommlink zu entdecken. Das heißt das Kommlinks im aktiven und passiven Modus sofort entdeckt werden und gegen versteckte Kommlinks eine vergleichende Probe auf ihrer Stufe gewürfelt werden.

Magische Sicherheit

Generell sind alle physischen Abwehrmaßnahmen gegen einen astral projizierenden Magier nutzlos.

Daher gibt es auch noch die magische Sicherheit die sich im wesentlichen aus 2 Dingen zusammensetzt.

Das erste wäre entsprechendes magisches Wachpersonal in Form von Sicherheitsmagiern, Geistern oder paranormalen Critter mit dualer Wahrnehmung.

Das zweite sind Dinge wie magische Barrieren also, Hüter, Biofasern und Efeu die wie eine Betonwand um entsprechende Sicherheitsbereiche gelegt sind und einfach den Zugang blockieren sollen. Biofasern werden nach den selben Regeln wie ein Hüter behandelt.

5. Kapitel: Abenteuergenerator

Dies ist ein Auftragsgenerator für Savage Run. Um ihn zu benutzen benötigt man zwei sechseitige Würfel.

Der Auftragsgenerator liefert nur ein sehr grobes Gerüst, das eine ungefähre Handlung vorgibt und dem Spielleiter als Inspiration dienen kann.

Details wie NSC's und Hintergrund muss der Spielleiter selber festlegen. Die Ergebnisse können natürlich nach Wunsch des Spielleiters geändert werden.

Tabelle: Auftragstyp

Hier wird ermittelt was für eine Art von Auftrag den Runner angeboten werden muss. Dieser legt die Kernhandlung fest. Würfel einen W6.

1) Personenschutz

Die Runner müssen jemanden beschützen und einfache Bodyguards reichen dem Auftraggeber nicht. Jetzt Profis gefragt.

Gehe weiter zur Tabelle *Person*.

2) Sabotage

Es muss etwas funktionsunfähig gemacht oder zerstört werden. Dabei geht es vielleicht um das örtliche E-Werk oder einfach nur einen Lieferservice.

Gehe weiter zur Tabelle *Objekt*.

3) Extraktion

Ein Forscher, Exec oder eine andere, für den Auftraggeber, wichtige Person muss aus einem Komplex oder einer anderweitig gesicherten Anlage entführt bzw. befreit werden.

Gehe weiter zur Tabelle *Person*.

4) Diebstahl

Sei es nun der Diebstahl von Daten, Kunst oder magischen Artefakten, jemand will einen Gegenstand unbedingt haben und schreckt dabei vor nichts zurück.

Gehe weiter zur Tabelle *Gegenstand*.

5) Transport

Es muss etwas von A nach B transportiert werden. Die Runner müssen es bewachen und höchste Diskretion wahren.

Gehe weiter zur Tabelle *Gegenstand*.

6) Wetwork

Der Auftraggeber will jemanden tot sehen und die Runner sollen sich darum kümmern.

Gehe weiter zur Tabelle *Person*.

Tabelle: Person

Welche Person steht im Fokus des Auftrags? Werfe einen W6. Gehe danach zur *Sicherheit und Standort* Tabelle.

- 1) Unterweltboss/Handlanger
- 2) Privatperson
- 3) Exec
- 4) Wissenschaftler
- 5) Berühmtheit
- 6) Politiker

Tabelle: Objekt

Welches Ziel hat die Sabotageaktion?

Werfe einen W6. Gehe danach zur *Sicherheit und Standort* Tabelle.

- 1) Transportmittel (z.B. Zug, U-Bahn, LKW, Flugzeug)
- 2) Energiegewinnung (z.B. Umspannwerk, Kraftwerk, Verteilerknoten, Gaskraftwerk, Windkraftanlage)
- 3) Matrix (z.B. Matrixknoten, Überlandleitungen, Datenlager, Serveranlage)
- 4) R&D (z.B. Forschungslabor, Fabrikanlage, Nanoschmiede)
- 5) Abfallwirtschaft (z.B. Müll Verbrennungsanlage, Kläranlage, Endlager)
- 6) Sonstiges (z.B. Bürogebäude, Ferien Resort, Disko, Asservatenkammer, Wabenbau, Bauarbeiten)

Tabelle: Gegenstand

Um welchen Gegenstand handelt es sich?

Werfe zwei W6. Gehe danach zur *Sicherheit und Standort* Tabelle.

- 2) persönlicher Gegenstand
- 3) Organe
- 4) Cyberware
- 5) magisches Artefakt
- 6) Prototyp
- 7) Daten
- 8) Kunstgegenstand
- 9) Drogen
- 10) Lebewesen/Person
- 11) Waffen
- 12) Nanoware

Tabelle: Sicherheit und Standort

In welchem Gebiet findet der Auftrag statt und wie hoch ist die Sicherheit, mit der man rechnen muss?

Werfe einen W6. Gehe als nächstes zur *Tabelle Zeitraum*.

E	S	Stadtteil
1	Z	Redmond, Puyallup,
2	E	Redmond, Puyallup
3	D	Redmond, Puyallup
4	C	Bellevue, Auburn, Downtown, Everett, Snohomish, Tacoma, Puyallup, Renton
5	B	Bellevue, Auburn, Downtown, Snohomish, Tacoma, Renton, Council Island
6	A+	Bellevue, Auburn, Downtown, Snohomish, Tacoma, Fort Lewis, Council Island

Tabelle: Zeitraum

Nun ist die Frage innerhalb welchen Zeitraums der Run erledigt sein muss. Bei einem *genauen Zeitpunkt* kann es sich um einen Tailchaser handeln. Also eine Ablenkung für einen anderen Run, weswegen auf den genauen Zeitpunkt sehr viel Wert gelegt wird.

Werfe einen W6. Gehe weiter zur Tabelle *Zwischenfälle*.

- 1) So schnell wie möglich (max. 12 Stunden)
- 2) Innerhalb von 24 Stunden
- 3) Innerhalb von 48 Stunden
- 4) Innerhalb von 72 Stunden
- 5) Innerhalb einer Woche
- 6) Genauer Zeitpunkt

Tabelle: Zwischenfall

Meist läuft ein Run nicht wie geplant. Die Informationen sind unvollständig oder sogar falsch. Vielleicht wurde einem anderen Runnerteam der selbe oder ein ähnlicher Auftrag angetragen und die beiden Gruppen kommen sich so in den Weg.

Diese Modifikationen sollten auftreten, während der Run schon läuft.

Werfe zwei W6.

2) Fehlschlag. Die Informationen waren so schlecht, dass sich das Ziel gar nicht in Reichweite der Runner befand oder dass die Runner sogar das falsche Ziel entführt/gestohlen/etc haben (Zwilling, Replika,...).

3) Gegenangriff. Das Ziel des Auftrages oder auch eine dritte Partei, bekommt von dem Auftrag der Runner Bescheid und schickt ein paar Schläger los um das Problem zu beseitigen.

4) Hooding. Den Runnern wird vom Auftraggeber offenbart, dass sie für diesen Auftrag nicht bezahlt werden. Bei dem Auftrag geht es um Gerechtigkeit und das Wohl anderer.

5) An einem anderen Ort. Das Ziel des Auftrags ist nicht an dem vom Auftraggeber genannten Standort. Suche dir in der Standort und Sicherheitstabelle einen anderen Ort im selben Sicherheitsbereich aus.

6) Weniger Zeit als gedacht. Entweder meldet sich der Auftraggeber oder es wird den Runnern anderweitig klar, dass sie weniger Zeit für den Run haben als gedacht.

7) Kein Zwischenfall. Alles läuft wie geschmiert.

8) Höhere Sicherheit. Die Sicherheit ist umfangreicher als angenommen bzw. stärker als in diesem Stadtteil zu erwarten wäre. Erhöhe das Ergebnis der Sicherheit um 1. Der Standort bleibt der selbe.

9) Kollateralschaden. Ein Freund, Verwandter oder Connection der Runner ist in den Auftrag verwickelt und die Ausführung des Runs würde ihm schweren Schaden zufügen.

10) Gegenangebot. Das Ziel des Auftrags kriegt Wind vom Auftrag der Runner und macht ihnen ein Gegenangebot (+10-50% der ursprünglichen Bezahlung)

11) Anderes Runnerteam. Ein zweites Runnerteam hat den selben Auftrag erhalten. Nun stehen diese Teams in Konkurrenz zueinander.

12) Keine Bezahlung. Die Runner werden nicht bezahlt, obwohl der Auftraggeber alles hat, was er wollte.

Bezahlung

Jeder Runner will auch irgendwann mal bezahlt werden. Daher hier eine kleine Liste die als Richtlinie verwendet werden kann.

Anfänger

Leicht	Schwer	Gefährlich
2. - 5.000	5. - 8.000	8. - 15.000

Fortgeschritten

Leicht	Schwer	Gefährlich
3. - 7.000	7. - 16.000	16. - 30.000

Veteran

Leicht	Schwer	Gefährlich
4. - 9.000	9. - 24.000	24. - 45.000

Held

Leicht	Schwer	Gefährlich
5. - 11.000	11. - 32.000	32. - 60.000

Legende

Leicht	Schwer	Gefährlich
6. - 13.000	13. - 40.000	40. - 100.000+

6. Kapitel: Savage Tales

Herr Dr. ich habe da ein Problem!

Der Auftrag

Angeheuert werden die Runner von einem Mr. Johnson. Wenn ein Charakter diesen als Connection nicht besitzt kann er auch über eine andere Connection, wie zum Beispiel einen Schieber, den Auftrag vermittelt bekommen. Allerdings kann dieser eine Gebühr oder einen kleinen Gefallen für seine Dienste verlangen (Beispielsweise 10% der Bezahlung).

Die Auftragsübergabe findet in der *Tacoma Sportsbar* statt, um genauer zu sein im Hinterzimmer der Bar.

Die Bar befindet sich in einer C-Zone und wirkt gepflegt, besitzt aber keine besonders moderne oder luxuriöse Ausstattung und ist bis auf zwei weitere Gäste verweist. In der AR werden durch den (System-)Knoten [W6] gegen eine Gebühr von 5 Y verschiedene Sportsender angeboten. Auch können über die AR Getränke und Snacks geordert werden die dann von einer kleinen verbeulten Drohne auf Rädern, die einem Footballspieler nachempfunden ist, geliefert werden.

Im Hinterzimmer wartet bereits Mr. Johnson auf die Runner. Sind alle versammelt wird er ihnen den Auftrag erläutern.

Es soll ein Cyberware-Prototyp aus einer der *Red-Star-Forschungskliniken* in Downtown gestohlen werden. Die Runner haben 1 Woche Zeit und erhalten 20.000 Nuyen für den Prototypen und zusätzlich 5.000 Nuyen für die Forschungsdaten.

Die Red-Star-Forschungsklinik

Die Klinik liegt in einer der A-Zonen von Downtown und ist für Klientel mit größeren Geldbeutel vorgesehen die sich verbesserte Körpermodifikationen und Genbehandlungen leisten können.

Das Gebäude besitzt 30 Stockwerke und ist wie folgt aufgeteilt:

- 1 Empfang, Cafe, Kiosk, Besucherräume
- 2-10 Patientenzimmer (Mehrbett)
- 11-15 Patientenzimmer (Einzelbett)
- 16-18 Reha
- 19-20 Chirurgie
- 21-26 Forschung
- 27-30 Verwaltung

Die Red-Star-Kliniken, darunter auch die oben genannte Forschungsklinik, sind 100% Tochterfirmen von Evo.

Besuchszeiten der Forschungsklinik sind von 10 bis 18 Uhr, außerhalb der Zeiten ist die Klinik für die Öffentlichkeit geschlossen und während der Besuchszeiten sind nur die Stockwerke 1 bis 18 zugänglich.

Zudem gibt es eine Grünanlage mit Park hinter der Klinik die während den Besuchszeiten genutzt werden kann.

Kliniksicherheit

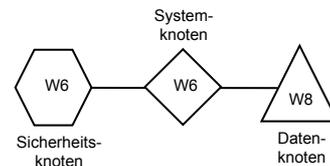
Die Klinik verfügt über einen eigenen Sicherheitsdienst (Red-Star-Security) der auch im Umgang mit Patienten geschult ist. In der Forschungsklinik befinden sich 60 Wachmänner die in zweier Teams aufgeteilt sind die jeweils ein eigenes Stockwerk betreuen.

Jede halbe Stunde dreht einer der Wachmänner eine Runde durch sein Stockwerk während sein Partner ihn über die Kameras beobachtet und per Funk mit ihm in Kontakt bleibt. Alle 8 Stunden findet ein Schichtwechsel statt.

Bei einem schweren Zwischenfall, etwa einem Einbruch, werden die Zugänge zum Stockwerk indem der Zwischenfall stattfindet gesperrt (Fahrstühle, Notfallverriegelung der Fenster und Treppenhäuser) und das verbliebene Sicherheitspersonal samt Wachmagier und Geister wird versuchen die Eindringlinge gefangen zu nehmen.

Treffen die Wachen auf sehr starke Gegenwehr (mehrere Tote auf Seiten der Wachen) so haben sie den ausdrücklichen Befehl sich zurückzuziehen, die Patienten zu schützen und Lonestar zu kontaktieren. Die Reaktionszeit von Lonestar beträgt 1W6+4 Minuten.

Die Matrixtopologie der Klinik sieht wie folgt aus:



Der Sicherheitsknoten ist für die Wachmänner von jedem Punkt der Klinik aus zu erreichen. Für andere Personen ist der Sicherheitsknoten versteckt. Im Sicherheitsknoten befindet sich IC (1x Watchdog W6; 1x Schläger W8). In den Systemknoten gelangt man nur über den Sicherheitsknoten oder wenn man im Krankenhaus eine Kamera oder eine Tür (Keypad, etc.) anzapft. Des weiteren befindet sich im Systemknoten ein Watchdog der Stufe W8 der aktiv nach Eindringlingen im Knoten sucht.

Im Datenknoten liegen verschiedene medizinische Daten. Es gibt bei einigen Akten Querverweise zu Forschungsunterlagen die sich nicht auf diesem Datenknoten befinden.

Die magische Sicherheit besteht aus einem Hüter der um die Klinik und Grünanlage gelegt ist, sowie einem Sicherheitsmagier samt Geister. Die Geister patroulieren im Astralraum und halten Ausschau nach Eindringlingen (aktive Beobachter), während der Sicherheitsmagier den Hüter beobachtet.

Die Grünanlage ist umzäunt. Zwar ist der Zaun nicht mit Stacheldraht versehen aber er wird Nachts unter Strom gestellt. Zudem werden in der Nacht einige Barghests hinausgelassen, sie sind darauf trainiert sobald sie eine fremde Person wahrnehmen (Real und Astral) anzugreifen und laut zu geben. Sensoren sind

dann auf ihre Laute eingestellt was wiederum die gesamte Sicherheit alarmiert. Dabei handelt es sich um einen stillen Alarm.

Zum normalen Datenknoten gibt es noch einen versteckten Datenknoten. Dieser ist von allen System getrennt und befindet sich im Stockwerk 23.

Dorthin gelangt man über das Treppenhaus oder den Fahrstuhl, allerdings sind beide Zugänge mit Magschlössern und Kartenlesegeräte der Stufe W6 versehen.

Nur Wachmänner denen das Stockwerk zugewiesen wurde haben entsprechende Zugangskarten. Auch besitzt der Wachmagier eine Zugangskarte zu diesem Stockwerk, da er sich in der dortigen Sicherheitszentrale befindet. Zusätzlich liegt um das 23. Stockwerk noch einmal ein Hüter.

Die Gebäude rund um der Klinik sind kleiner und nicht größer als 20 Stockwerke. Nur der Haupteingang liegt an der Straße und es führen nur kleine Gassen zwischen den Gebäuden (gerade breit genug für einen Menschen) an das Klinikgebäude und die Grünanlage heran. Diese werden nicht überwacht.

Der Cyberware-Prototyp

Bei diesem Stück Hardware handelt es sich um eine verbesserte Version des Schlafregulators, allerdings nicht wie üblich als Bio- sondern als Cyberwareimplantat.

Das besondere an dem Gerät ist das es den Benutzer völlig vom Schlaf befreien soll, da es die Verarbeitung der REM-Schlafphase übernimmt.

Die Klinik verspricht sich dadurch ein Heer von schlaflosen Konzernsklaven.

Was die Runner nicht wissen ist das der Prototyp sich nicht mehr im Forschungsbereich der Klinik befindet. Aus den Forschungsunterlagen, die sich im versteckten Datenknoten befinden, geht hervor das dieser die nächste Testphase erreicht hat und in einem Patienten namens *Stanley Cripky* verpflanzt wurde der sich momentan auf Stockwerk 11 befindet.

Das Implantat ist mit einem kleinen Sender ausgestattet der regelmäßig die Vitalsignale an den versteckten Datenknoten (W8) sendet, darüber lässt sich auch der ungefähre Standort von Stanley ermitteln.

Das Entfernen des verbesserten Schlafregulators oder Senders ohne professionelle Hilfe (Krankenhaus mit Chirurgenteam) wird Stanley töten, da das Implantat mit seinem Gehirn verbunden ist.

Taktische Probleme

Generell ist es den Spielern überlassen wie sie in das Gebäude kommen und den Prototyp stehlen, doch sollten sie Probleme haben irgendwie in das Gebäude zu gelangen kannst du ihn folgende Möglichkeiten aufzählen:

- Sich als Patient/Personal ausgeben
- Während der Öffnungszeiten verstecken
- Ablenkungsmanöver starten

Des Weiteren stehen die Runner schlussendlich vor dem Problem dass das Implantat nun schon in einem Patienten steckt.

Stanley wird versuchen zu entkommen und die Klinik samt Sicherheit (oder Polizei) auf sich aufmerksam zu machen und sollten die Runner sich entscheiden Stanley zu töten um an das Implantat zu kommen wird er flehen und wimmern und ihnen alles mögliche versprechen.

Stanley selbst besitzt aber nichts, er ist ein einfacher Angestellter der Klinik der sich für eine Einmalzahlung in Höhe von 15.000 Y als Versuchskaninchen bereit erklärt hat. Diese erhält er aber erst nach Abschluss des Tests.

Ein weiteres Problem ist der Sender der am Implantat angebracht ist. Wird dieser nicht erkannt und unschädlich gemacht werden die Runner am Treffpunkt mit Mr. Johnson von 3 Wachen pro Runner der Red-Star Security überrascht mitsamt dem Wachmagier aus der Klinik, sollte er überlebt haben. Der Sender wird wie ein versteckter Knoten der Stufe W6 behandelt um ihn zu entdecken. Das Signal kann durch einen Störsender der selben Stufe unterbrochen werden oder durch eine Armadillo Drohne. Mittels eines Komlinks kann das Signal imitiert werden.

Nicht-Spieler-Charaktere

- 60x Konzernsicherheit
- 1x Konzernlohnmagier
- 2 Barghest pro Runner
- 3 Lohnstarpolizeiheiten pro Runner

Das Ritual

Der Auftrag

Der Auftrag kann durch einen Schieber oder einen Talismankrämer vermittelt werden.

Treffpunkt ist Marry's Dinner ab 22 Uhr. Das Dinner befindet sich in einer der B-Zonen in Snohomisch und ist rund um die Uhr geöffnet. Bis auf den Auftraggeber selbst, einen Menschen ende 30 mit Glatze in einem Mantel gekleidet, ist das Dinner leer, auch die Bedienung fehlt.

Auffällig ist das er seltsame Symbole auf seiner Glatze tätowiert hat. Ein Charakter mit der Fertigkeit Hexerei kann herausfinden das es sich dabei um magische Symbole und Runen verschiedenster Ausrichtungen handelt. Bei einer Steigerung findet er heraus das es sich wohl um einen Chaosmagier handelt.

Er wird den Runnern offenbaren das ihm ein magisches Artefakt gestohlen wurde.

Das Artefakt befand sich auf dem Weg von Bellevue nach Snohomisch. Der Fahrer hat unplanmäßig über Redmond abgekürzt und wurde von einer Go-Gang überfallen.

Der Fahrer bezahlte für seinen Fehler mit dem Leben. Das Fahrzeug (Jackrabbit) samt Artefakt wurde

gestohlen.

Für die Wiederbeschaffung des Artefakts erhält jeder Runner 15.000 Y.

Die Runner erhalten einen Datenchip auf dem die Route des Fahrers samt Abweichung und Unfallort eingezeichnet ist. Auf dem Datenchip ist ebenfalls die Kommlinknummer des Auftraggebers, sowie ein Bild des Artefakts hinterlegt. Die Runner haben bis zum nächsten Tag um 23:00 Uhr Zeit das Artefakt zu finden und ihrem Auftraggeber zu übergeben.

Er wird den Runnern auch mitteilen, sollten sie das Artefakt nicht rechtzeitig liefern können ist es nutzlos für ihn geworden und die Runner werden dann auch nicht dafür bezahlt.

Unfallort

Der Unfall ereignete sich auf einem Highway in Redmond nahe der Barrrens. Der Abschnitt wurde vor wenigen Stunden wieder freigegeben. Per Datensuche können die Runner einige Nachrichten in der Matrix finden die ihnen mitteilen das eine Go-Gang diesen Abschnitt terrorisiert und dadurch mehrere Auffahrunfälle provoziert hat. Einer der Fahrer wurde aus seinem Auto gezerzt und beim darauffolgenden Handgemenge erstochen. Dies ist vor ca. 1 Tag geschehen.

Es liegen noch immer einige Metall-, Plastik- und Glassplitter auf der Fahrbahn. An den Leitplanken wurden Ganglogos aufgesprüht.

Die Go-Gang

Die Crazy Monkeys wohnen in den Redmond Barrrens in einer alten Tiefgarage. Die Gang besteht aus 20 Mitgliedern plus einem Anführer namens Ape.

Die Tiefgarage hat 3 Stockwerke. Im ersten Stockwerk lagern die Maschinen und dort werden die Fahrzeuge ausgeschlachtet. Auch der Jackrabbit befindet sich hier. Dieser wurde schon zu großen Teilen auseinandergenommen und viele der Teile sind verbaut oder verkauft worden. In den anderen beiden Stockwerken befinden sich die Schlafplätze der Gangmitglieder.

Während des Ausschlachtens des Jackrabbits hat einer der Ganger (Stu) die Tasche im Kofferraum gefunden und heimlich bei einem Dealer gegen ein paar Drogen eingetauscht.

Der Dealer

Viktor wusste zwar nicht was ihm der kleine Ganger von den Crazy Monkeys da angeschleppt hat, aber er ahnte schon das es etwas Wert ist. Natürlich hat er das gegenüber seinem Kunden nicht offen zugegeben und ihn mit ein bisschen Zen abgespeist und die Ware in seiner Wohnung versteckt (Renton/Unterschicht/Nähe Redmond) und schon einer Kontaktperson bescheid gegeben um die Ware an den Mann zu bringen.

Wenn die Runner danach fragen wird er sich erst einmal Dumm stellen und von nichts wissen. Wenn

ihm gedroht wird, wird er ihnen sagen das er das Artefakt an einen Schamanen Namens Francis im Dirt, einer Bar, verkauft hat.

Wenn es die Situation zulässt wird er sogar versuchen noch Profit aus dem ganzen zu schlagen, um die falsche Information teuer an die Runner zu verkaufen.

Das Dirt

Die Bar macht ihrem Ruf alle Ehre. Sie wirkt so gut wie nicht gepflegt und ist vollgestopft mit zwielichtigem Gesindel.

Keiner der Bargäste wird den Runnern Auskunft erteilen und diese auch skeptisch beäugen, einzig und alleine der Barkeeper ist etwas gesprächiger. Wenn die Runner sich normal verhalten, ein paar Drinks bestellen und nichts kaputt machen so wird er auf ihre Fragen antworten. Ansonsten müssen schon ein paar Scheinchen über die Theke wandern bevor er den Mund aufmacht.

Sollten die Runner Erfolg haben wird der Barkeeper ihnen sagen das er den Schamanen seit mehreren Wochen nicht mehr gesehen hat, allerdings weiß er das dieser sich in einem alten Supermarkt in der Nähe aufhält.

Wird der Barkeeper bedroht oder angegriffen werden, helfen ihm seine Gäste und werden die Runner versuchen von ihm zu trennen und K.O. zu schlagen.

Unterliegen die Runner werden sie um ihre Wertgegenstände erleichtert und aus der Bar in die Gosse geschmießen.

Der Schamane

Francis ist ein fehlgeleiteter Wasserelementarist der sich dem toxischem Wassertotem genähert hat und seit kurzem diesem Verfallen ist.

Er haust in einem alten und verlassenem Supermarkt. Sein Lager hat er im Keller aufgeschlagen der bis zur Hüfte mit verdrecktem Wasser gefüllt ist.

Er hasst die Metamenschheit und das was sie mit dem Planeten angerichtet hat und tritt diesen sehr aggressiv gegenüber. Er wird die Runner ein einziges mal warnen und gleichzeitig fordern sein „Haus“ zu verlassen. Sollte dies nicht geschehen greift er ohne zu zögern an.

Das Artefakt

Eine Obsidianstatur in Form einer Grille die mit Orchikalkum durchzogen ist. Ihr reiner Materialwert beläuft sich auf 100.000 Y.

Das Artefakt dient als Verstärker bei magischen Ritualen und ist bereits mit magischer Energie aufgeladen.

Es ist auf eine Kraftquelle in Snohomisch eingestimmt. Dort werden gerade Vorbereitungen für ein Ritual vorgenommen und das Artefakt ist für dieses unerlässlich.

Sinn des Rituals ist es einen astralen Spalt hervorzurufen um einige Geister einer anderen Metaebene zu befreien.

Wird das Artefakt nicht rechtzeitig abgegeben, so entlädt es all seine magische Energie eine Stunde nach der vereinbarten Zeit (um Mitternacht) in einer großen Schablone und verursacht 3W8 Schaden, Panzerung jeglicher Art hilft gegen den Schaden nicht. Des weiteren weiß das Artefakt eine eigene magische Aura auf die an Orten und Personen haften bleibt wenn es sich länger dort aufhält. Die Aura kann mit einer Askennen Probe erkannt werden. Die Aura ist in der Tiefgarage, beim Ganger und beim Dealer zu finden.

Taktische Probleme

Im Grunde müssen die Runner dem Artefakt nur hinterherlaufen.

Dabei ist es den Runner überlassen wie sie das machen es gibt genug Möglichkeiten, aber sollte es dennoch Probleme geben hier einige Vorschläge:

Am *UNFALLORT* kann man noch ganz Schwach eine magische Aura wahrnehmen des Artefakts wahrnehmen (Askennen -2). Des weiteren sind die dort angebrachten Ganglogos von den Crazy Monkeys. Wenn man sich ein bisschen Umhört kann man erfahren wer die Gang ist und wo sie sich aufhält. Recherchen in der Matrix mittels einer Datensuche können auch allgemeine Informationen zu Tage fördern (Gangname, Revier, begangene Verbrechen in Form von schwerer Körperverletzung, Totschlag, Diebstahl, Vandalismus und so weiter). Mittels Hacking kann man natürlich eine der Highwaykameras Hacken und sich das Bildmaterial in Form eines Videos genauer ansehen. Dort kann man erkennen das die Crazy Monkeys einen riesigen Blechschaden anrichten aber gezielt den Boten des Jackrabbits aus dem Wagen gezerrt und abgestochen haben und danach mit dem Auto geflüchtet sind.

Bei der *GO-GANG* selbst wird es etwas kniffliger. Natürlich kann man einfach brachial die gesamte Gang zusammenschießen und die überlebenden „Befragen“. Unter Umständen kann das für die Runner tödlich enden. Geschickte Tam- oder Schleichmanöver sind möglich da es ein Lüftungssystem gibt das von außen zugänglich ist. Zudem sind alten Notausgänge nur mit ein paar Kisten und Gerümpel verdeckt. Ein einhergehendes sondieren im Astralraum lässt zudem erkennen das sich das Artefakt im Jackrabbit und auch bei einem Ganger befunden hat. Auch kann man direkt auf die Ganger zugehen und in Verhandlung mit ihnen treten, zwar sind sie nicht sehr schlau aber extrem leicht zu reizen und sehr gewaltbereit. Sie verlangen aber einen sehr hohen Preis für Informationen. (5.000 Y)

Beim *DEALER* Viktor kann man nur mittels einer Askennenprobe erkennen das er das Artefakt bei sich hatte und nur geschicktes Verhandeln kann direkt zum Sieg führen was wenn möglich durch Rollenspiel geschehen soll. Allerdings wird er zuerst nicht darauf eingehen das er im Besitz des Artefakts ist bzw. wird

versuchen die Runner auf eine falsche Fährte zu locken.

Wenn die Runner beim *SCHAMANEN* angekommen sind und überlebt haben. Können sie jederzeit wieder Viktor aufsuchen. Allerdings wird dieser sich aus dem Staub gemacht haben.

Mittels einiger Connections kann man aber mehr in Erfahrung bringen. Sie sollten sich aber mit dem Milieu auskennen.

Alternativ können die Runner bei ihren Connections nachfragen ob jemand das Artefakt verkaufen möchte. Ein Talismankrämer als Connection kann hier sehr hilfreich sein und mit einem Mindestwurf von -2 auf ihrem Einflusswürfel weiß die Connection dass wohl jemand so etwas anbietet und versuchen kann mit diesem in Verbindung zu treten.

Sollten sie das tun so werden sie in einigen Stunden an einem Tisch mit Viktor sitzen, der natürlich versucht ordentlich Profit aus der Angelegenheit zu schlagen. Seine Preisvorstellungen liegen bei 25.000 Y.

Wird er bedroht oder fühlt sich betrogen so warten einige Ganger (4 pro Charakter) auf die Runner.

Hinter den Kulissen

Der Auftraggeber heißt Loktu und ist ein Chaosmagier der mit seiner Gruppe versucht einige Insektengeister für Versuchszwecke in den Astralraum zu ziehen.

Eine andere Gruppe hat versucht dies zu verhindern und hat verschiedene Spione in Loktu's Gruppe eingeschleust die dies verhindern sollen. Einer hat die Crazy Monkeys engagiert und dem Fahrer eine andere Strecke empfohlen damit es erst gar nicht zur Beschwörung kommt.

Am nächsten Tag können die Runner durch die Nachrichten erfahren das es einen Ritualmord in Snohomisch gab. Drei Personen wurden Rituell geopfert. Sie arbeiteten alle bei Marry's Dinner.

7. Kapitel: Gefahren der 6. Welt

Hintergrundstrahlung

Magisch aktive Charaktere (Magier und KI-Adepten) beeinflussen das Mana in ihrer Umgebung um ihre besonderen Kräfte zu verwenden. Ist das Mana nicht im Gleichgewicht, aus welchem Grund auch immer, beeinflusst das auch die Fähigkeiten der magischen Charaktere, dies nennt sich Hintergrundstrahlung.

Die Handhabung dessen im Spiel ist sehr einfach. Der Spielleiter bestimmt ein Gebiet indem die Hintergrundstrahlung wirkt und versieht das ganze mit einem Wert. Dieser Wert senkt einfach den KI-Würfel bzw. den Zaubern-Würfel des Charakters pro Stufe um 1 ab (W8 auf W6 usw.).

Die Stufe der Hintergrundstrahlung geht von 1 bis 5. Diese kann sich je nach Situation auch Positiv auf die Charaktere auswirken was wiederum bedeutet das der Zauber- und/oder KI-Würfel steigt.

Bestarium

In diesem Abschnitt sind einige der gängigsten Gegner in Shadowrun zu finden.

Neue Eigenschaften

- **Essenzverlust:** Die Kreatur verliert pro Tag (alle 24 Stunden) einen Essenzpunkt. Bei einem Wert von 0 werden sie zu Berserkern und greifen alles an. Bei einem Wert von unter 0 sterben sie.
- **Essenzzug:** In der schwachen Variante können nur freiwilligen und wehrlosen Opfern (Bewusstlos) die Essenz entzogen werden. Die Kreatur entscheidet dann wie viel Essenz sie dem Opfer entzieht. In der schweren Variante reicht eine Berührung aus und die Kreatur macht eine vergleichende Probe mit der Willenskraft des Opfers. Pro Erfolg und Steigerung verliert das Opfer einen Punkt Essenz, diese Fähigkeit kann einmal als freie Aktion pro Runde ausgeführt werden.
- **Dualwesen:** Kreaturen mit dieser Eigenschaft können ihre astrale Wahrnehmung nicht abschalten und können daher von beiden Welten angegriffen werden, allerdings können sie mittels physischer Angriffe auch astrale Gestalten angreifen. Zwischen einer der beiden Welten zu wechseln ist für Dualwesen eine freie Aktion.

Metamenschliche Gegner

Bei den Metamenschlichen Gegnern handelt es sich bis auf wenige Ausnahmen um Menschen. Dies kann bei Bedarf geändert werden, nur sollten die Metatyp bedingten Eigenschaften berücksichtigt werden.

Zudem verschießen alle Gegner nur reguläre Munition. Dem Spielleiter ist frei gestellt diese auszutauschen.

Schläger

Ob in der Kneipe, in der nächsten Gasse oder am Bahnhof. Schläger findet man überall auf der Welt.

Attribute

GES W6, STÄ W6, KON W6, VER W4, WILL W6

Fertigkeiten

Kämpfen W6, Werfen W4, Heimlichkeit W4

Abgeleitete Werte

Parade: 5

Robustheit: 5

Bewegung: 6+1W6

Charisma: 0

Ausrüstung

Messer (Stä+W4, RW: 3/6/12); Knüppel (Stä+W6); Kommlink (Meta-Link)

Anführer des Schlägertrupps

Die meisten Schlägertrupps werden von einen großen kräftigen Grobian angeführt.

Attribute

GES W6, STÄ W8, KON W6, VER W6, WILL W6

Fertigkeiten

Kämpfen W6, Werfen W4, Heimlichkeit W4

Abgeleitete Werte

Parade: 5

Robustheit: 5

Bewegung: 6+1W6

Charisma: 0

Besondere Merkmale

Anführer (+1 auf Erholungsproben, 5" Reichweite)

Ausrüstung

Messer (Stä+W4, RW: 3/6/12); Teleskopstab (Stä+W6, Reichweite +1, zusammenfahrbar und dadurch versteckbar); Kommlink (Meta-Link)

Ganger

Attribute

GES W6, STÄ W6, KON W6, VER W4, WILL W6

Fertigkeiten

Schießen W6, Kämpfen W6, Einschüchtern W4

Abgeleitete Werte

Parade: 5

Robustheit: 6/7 (1/2)

Bewegung: 6+1W6

Charisma: 0

Ausrüstung

Ares Predator (2W6+1, RW: 12/24/48, PB1, Halbautomatisch); Panzerweste (+1/+2); 1 Dosis Cram (zieht eine zusätzliche Aktionskarte, Dauer 6 Std.); Kommlink (CMT Clip)

Implantate

Verschiedene Freakware, je nach Gang unterschiedlich.



Gangboss

Attribute

GES W6, STÄ W8, KON W6, VER W6, WILL W6

Fertigkeiten

Schießen W6, Kämpfen W6, Einschüchtern W8, Überreden W4,

Abgeleitete Werte

Parade: 5

Robustheit: 7/8 (2/3)

Bewegung: 6+1W6

Charisma: 0

Besondere Merkmale

Anführer (+1 auf Erholungsproben für Verbündete, 10" Reichweite);
Respekt einflößende Präsenz (Reichweite der Anführertalente wird auf 10" erhöht)

Ausrüstung

Remington 990 (2W10, RW:15/30/60,); Panzerweste (+1/+2); 1 Dosis Cram (zieht eine zusätzliche Aktionskarte, Dauer 6 Std.); 1 Dosis Bliss (ignoriert eine Wundstufe); Kommlink (CMT Clip)

Implantate

Sporn (Stä+W6, einziehbar)
Orthoskin (+1 Panzerung)

Konzernsicherheitseinheit

Eine Konzernsicherheitseinheit repräsentiert einen einfach Wachmann innerhalb von Konzerngelände.

Attribute

GES W6, STÄ W6, KON W8, VER W6, WILL W6

Fertigkeiten

Schießen W6, Kämpfen W6, Einschüchtern W6, Überreden W6, Wahrnehmung W6

Abgeleitete Werte

Parade: 5 Robustheit: 7/8 (1/2)
Bewegung: 6+1W6 Charisma: 0

Besondere Merkmale

Kampfreflexe (+2 auf Erholungsproben)

Ausrüstung

Betäubungsschlagstock (2W6, Elektroschaden, 10 Ladungen); Ficheti Security (2W6, RW:15/30/60, PB1, Halbautomatisch, Biometrische Sicherung); H&K227 (2W6+1, FR3, PB1, RW:20/40/80); Panzerweste (+1/+2); Micro-Transeiver; Kommlink (Sony Emperor)



Konzernlohnmagier

Meistens wird die Konzernsicherheit von Lohnmagiern angeführt.

Attribute

GES W6, STÄ W6, KON W6, VER W6, WILL W8

Fertigkeiten

Zaubern W8, Schießen W6, Überreden W6, Wahrnehmung W6, Heimlichkeit W6

Abgeleitete Werte

Parade: 5 Robustheit: 7/8 (1/2)
Bewegung: 6+1W6 Charisma: 0

Mächte (15 Macht-Punkte)

Verbündete Beschwören, Bannen, Verbannen, Geschoss (Ausrichtung: Mana), Barriere (Ausrichtung: Feueraura, 2W4 Schaden)

Ausrüstung

Betäubungsschlagstock (2W6, Elektroschaden, 10 Ladungen); Ficheti Security (2W6, RW:15/30/60, PB1, Halbautomatisch, Biometrische Sicherung); Gefütterter Mantel (+1/+2); Micro-Transeiver; Kommlink (Sony Emperor), 5 Fetische, 2 Geister der Stufe W6 frei nach Wahl.

Lone-Star Polizeieinheit

Die meisten Polizeieinheiten sind immer zu zweit unterwegs und fahren mit einem Chrysler-Nissan Patrol-1.

Attribute

GES W8, STÄ W8, KON W8, VER W6, WILL W6

Fertigkeiten

Schießen W8, Kämpfen W8, Einschüchtern W6, Überreden W6, Wahrnehmung W6, Werfen W4, Fahren W6

Abgeleitete Werte

Parade: 7 Robustheit: 8/10 (2/4)

Bewegung: 6+1W6

Charisma: 0

Besondere Merkmale

Kampfreflexe (+2 auf Erholungsproben); **Block** (+1 Parade)

Ausrüstung

Betäubungsschlagstock (2W6, Elektroschaden); Colt America (2W6, RW:12/24/48, PB1, Halbautomatisch, Biometrische Sicherung); Panzerjacke (+2/+4); Micro-Transeiver; 2 Dosen Jazz (zieht zwei zusätzliche Aktionskarten, Dauer 4 Minuten, danach 2 Erschöpfung); Kommlink (Sony Emperor); Handschellen (Metall, 1 Stück);



Lonestar-Sergeant

Attribute

GES W8, STÄ W8, KON W8, VER W6, WILL W6

Fertigkeiten

Schießen W8 (W8), Kämpfen W8, Einschüchtern W6, Überreden W6, Wahrnehmung W6, Werfen W4, Fahren W8

Abgeleitete Werte

Parade: 8 Robustheit: 8/10 (2/4)
Bewegung: 6+1W6 Charisma: 0

Besondere Merkmale

Kampfreflexe (+2 auf Erholungsproben); **Harter Block** (+2 Parade); **Anführen** (+1 Erholung innerhalb 5" Reichweite für verbündete); **Menschenführung** (Wildcard W10 bei Gruppenwürfen);

Implantate

Smartgun St. 1 (Wildcardwürfel für Schießen ist erhöht);

Ausrüstung

Betäubungsschlagstock (2W6, Elektroschaden); Colt Manhunter (2W6+1, RW:12/24/48, PB1, Laserzielgerät, Halbautomatisch, Smartgun); Panzerjacke (+2/+4); Micro-Transeiver; 2 Dosen Jazz (zieht zwei zusätzliche Aktionskarten, Dauer 4 Minuten, danach 2 Erschöpfung); Kommlink (Sony Emperor); Handschellen (Metall, 1 Stück);

Triadenbande

Die Triaden schicken ihre Leute in 2er, 3er, 7er oder 8er Gruppen los.

Attribute

GES W8, STÄ W6, KON W8, VER W6, WILL W8

Fertigkeiten

Schießen W8, Kämpfen W8, Einschüchtern W6, Wahrnehmung W6, Werfen W6

Abgeleitete Werte

Parade: 6 Robustheit: 7/8 (1/2)
Bewegung: 6+1W6 Charisma: 0

Ausrüstung

Messer (Stä+W4, RW: 3/6/12) oder Katana (Stä+W6+2, PB2); Ceska Black Scorpion (2W6, RW: 12/24/48, FR1, Salve, PB1); Gefütterter Mantel (+1/+2); Kommlink (Sony Emperor)



Triaden-Anführer

Attribute

GES W8, STÄ W8, KON W8, VER W6, WILL W8

Fertigkeiten

Schießen W6, Kämpfen W10, Einschüchtern W6, Wahrnehmung W6, Werfen W6, KI W8

Abgeleitete Werte

Parade: 6 Robustheit: 7/8 (1/2)
Bewegung: 6+1W6 Charisma: 0

Besondere Merkmale

KI-Meister (Kann als freie Aktion eine Macht pro Runde aktivieren); **Astrale Wahrnehmung**; **Mächte** (Panzerung, Schock, Heilung, Eigenschaft stärken/schwächen (Stärke))

Ausrüstung

Remington Roomsweep (1-3W6, RW: 5/10/20, Schrotflinte); Gefütterter Mantel (+1/+2); Kommlink (Sony Emperor); Katana (Stä+W6+2, PB2, Waffenfoki)

Roter Samurai

Attribute

GES W12, STÄ W12, KON W8, VER W6, WILL W8

Fertigkeiten

Schießen W8, Kämpfen W8, Einschüchtern W6, Wahrnehmung W6, Werfen W6, Provozieren W6, Heimlichkeit W6

Abgeleitete Werte

Parade: 6 Robustheit: 8/10 (2/4)
Bewegung: 6+1W6 Charisma: 0

Besondere Merkmale

Kampreflexe (+2 auf Erholungsproben); **Ausweichen** (-1 um per Fernkampf einen roten Samurai zu treffen)

Implantate

Reflexbooster St. 2 (zieht 2 Aktionskarten zusätzlich und handelt auf der besten); Muskelstraffung St. 2, Muskelverstärkung St. 2

Ausrüstung

Katana (Stä+W6+2, PB2); FN HAR (2W8+1, RW: 24/48/96, FR2, PB3, Biometrisch Sicherung); Ganzkörperpanzerung mit Helm (+2/+4); Kommlink (Renraku Sensei)



Anführer der Roten Samurai

Attribute

GES W10 (W10), STÄ W10 (W10), KON W10, VER W6, WILL W8

Fertigkeiten

Schießen W8, Kämpfen W8, Einschüchtern W6, Wahrnehmung W6, Werfen W6, Provozieren W6, Heimlichkeit W6

Abgeleitete Werte

Parade: 6 Robustheit: 9/11 (2/4)
Bewegung: 6+1W6 Charisma: 0

Besondere Merkmale

Kampreflexe (+2 auf Erholungsproben); **Ausweichen** (-1 um per Fernkampf einen roten Samurai zu treffen); **Anführer** (+2 bei Erholungsproben für Teamkameraden in 10" Reichweite); **Respektinflössende Präsenz** (erhöhte Reichweite für Anführertalente); **Anheizen** (+1 auf den Nahkampfschaden); **Halte die Stellung** (+1 Robustheit); **Inspirieren** (erhöht den Bonus durch Anführer).

Implantate

Reflexbooster St. 2 (zieht 2 Aktionskarten zusätzlich und handelt auf der besten); Muskelstraffung St. 2; Muskelverstärkung St. 2

Ausrüstung

Katana (Stä+W6+2, PB2); FN HAR (2W8+1, RW: 24/48/96, FR2, PB3); Ganzkörperpanzerung mit Helm (+2/+4); Kommlink (Renraku Sensei)

Tir Ghosts

Die Tir Ghosts sind eine Spezialeinheit der Elfennation Tir Tairngire. Sie besteht ausschließlich aus Elfen.

Attribute

GES W12+1, STÄ W12, KON W8, VER W6, WILL W8

Fertigkeiten

Schießen W10, Kämpfen W8, Einschüchtern W6, Wahrnehmung W6, Werfen W6, Heimlichkeit W10

Abgeleitete Werte

Parade: 6 Robustheit: 7/9 (2/4)
Bewegung: 8+1W10 Charisma: +2

Besondere Merkmale

Kampreflexe (+2 auf Erholungsproben); **Flink** (+2 Bewegung, W10

Sprint); **Ausweichen** (-2 um per Fernkampf einen Tir Ghost zu treffen); **Gebrechlich** (-1 Robustheit); **Geschickt** (erhöhte Geschicklichkeit); **Nachtsicht**;

Implantate

Reflexbooster St. 2 (zieht 2 Aktionskarten zusätzlich und handelt auf der besten); Muskelstraffung St. 2 (Geschicklichkeit W12); Muskelverstärkung St. 2 (Stärke W12)

Ausrüstung

HK 227 (2W6+1, RW: 20/40/80, FR3, PB1, Smartgun); Ganzkörperpanzerung ohne Helm (+2/+4); Kommlink (Renraku Sensei); Smartbrille; 3 Rauchgranaten (5/10/20); Kommlink (Erika Elite).



Anführer der Tir Ghosts

Bei den Anführern der Tir Ghosts handelt es sich um Kampfhacker. Dringen sie nicht in einen Knoten ein so koordinieren sie per Matrix ihr Team von einem sicheren Punkt aus.

Attribute

GES W12+1, STÄ W12, KON W8, VER W8, WILL W8

Fertigkeiten

Schießen W8, Kämpfen W8, Einschüchtern W6, Wahrnehmung W6, Werfen W6, Heimlichkeit W6; Hacking W10

Abgeleitete Werte

Parade: 6 Robustheit: 7/9 (2/4)
Bewegung: 8+1W10 Charisma: +2

Besondere Merkmale

Kampreflexe (+2 auf Erholungsproben); **Gebrechlich** (-1 Robustheit); **Geschickt** (erhöhte Geschicklichkeit); **Nachtsicht**; **Anführer** (+2 bei Erholungsproben für Teamkameraden in 10" Reichweite); **Respektinflössende Präsenz** (erhöhte Reichweite für Anführertalente); **Anheizen** (+1 auf den Nahkampfschaden); **Halte die Stellung** (+1 Robustheit); **Inspirieren** (erhöht den Bonus durch Anführer).

Implantate

Reflexbooster St. 2 (zieht 2 Aktionskarten zusätzlich und handelt auf der besten); Muskelstraffung St. 2 (Geschicklichkeit W12); Muskelverstärkung St. 2 (Stärke W12);

Ausrüstung

HK 227 (2W6+1, RW: 20/40/80, FR3, PB1, Smartgun); Ganzkörperpanzerung ohne Helm (+2/+4); Kommlink (Renraku Sensei); Smartbrille; 3 Rauchgranaten (5/10/20); Kommlink (Hermes Ikon), IC (4x Schläger W8, 1x Watchdog W10).

Critter

Unter Critter versteht man Tiere die durch das Erwachen der 6. Welt nicht verändert wurden. Darunter fallen beispielsweise Hunde, Katzen, Haie, Ratten, Affen, Löwen, Bären und noch viele mehr. Um Critter abzubilden können die entsprechenden normalen Tiere aus der GER ab Seite 285 zu rate gezogen werden.

Paracritter

Critter die durch das Erwachen beeinflusst wurden werden Paracritter genannt da sie auch meistens über spezielle Fähigkeiten verfügen.

Barghest

Diese Paracritter sehen ein wenig wie große Doggen mit Stacheln auf den Rücken aus. Ihre Augen glühen rot und ihr Speichel leuchtet leicht grünlich im Dunkeln. Sie werden teilweise als Wachcritter eingesetzt.

Attribute

GES W8, STÄ W8, KON W8, VER W4(T), WILL W6

Fertigkeiten

Kämpfen W6, Wahrnehmung W10,

Abgeleitete Werte

Parade: 5 Robustheit: 6
Bewegung: 8+1W10 Charisma: 0

Besondere Merkmale

Furcht 0; Flink; An die Gurgel gehen (Bei einer Steigerung auf Kämpfen trifft der Barghest automatisch die am schwächsten gepanzerte Stelle); **Dualwesen; Biss:** Stä+W4



Gestaltwandler

Bei einem Gestaltwandler handelt es sich um einen Critter der sich in einen Menschen verwandeln kann.

In menschlicher Form werden die unten stehenden Werte verwendet. Verwandelt sich der Gestaltwandler in seine Tierform (Critter) werden die dort beschriebenen Eigenschaften (außer Verstand und Willenskraft) verwendet. Die besonderen Merkmale bleiben bestehen bzw. werden durch die besonderen Merkmale des Tiers ergänzt.

Attribute

GES W6, STÄ W6, KON W8, VER W6, WILL W8

Fertigkeiten

Kämpfen W8, Wahrnehmung W10, Schießen W6

Abgeleitete Werte

Parade: 6 Robustheit: 7/8 (1/2)
Bewegung: 6+1W6 Charisma: 0

Besondere Merkmale

Schnelle Regeneration (Gestaltwandler machen jede Runde eine Konstitutionsprobe, pro Erfolg und Steigerung heilt eine Wunde. Die schnelle Regeneration funktioniert selbst dann wenn der Gestaltwandler außer Gefecht gesetzt wurde. Er erhält einen Bonus von +2 auf Erholungsproben.); **Verwundbarkeit: Silber** (Waffen aus Silber verursachen doppelten Schaden und Wunden heilen nicht durch die Eigenschaft Regeneration); **Verwandlung** (Wenn Gestaltwandler sich in ihr Tier verwandeln werden die Attribute Geschicklichkeit, Stärke und Konstitution durch die des Tieres ersetzt. Es erhält zusätzlich alle besonderen Merkmale des betreffenden Tieres.); **Dualwesen;**

Ausrüstung

Gefütterter Mantel (+1/+2), Savalette Guardian (2W6+1, 12/24/48, Salve, 12 Schuss, PB1)

Höllenhunde

Höllenhunde sind dafür bekannt Feuer zu speien.

Attribute

GES W8, STÄ W6, KON W6, VER W6(T), WILL W6

Fertigkeiten

Kämpfen W6, Wahrnehmung W10,

Abgeleitete Werte

Parade: 5 Robustheit: 4
Bewegung: 8+1W10 Charisma: 0

Besondere Merkmale

Furcht 0; Flink; An die Gurgel gehen (Bei einer Steigerung auf Kämpfen trifft das Tier automatisch die am schwächsten gepanzerte Stelle); **Größe -1; Biss:** Stä+W4; **Feueratem** (Der Höllenhund verfügt über die Macht Kegelschlag mit der Ausprägung Feuer: Entflammbar, es wird mit Verstand anstatt Zaubern gewürfelt und es werden keine Macht-Punkte verbraucht); **Dualwesen;**

Teufelsratte

Auch bekannt als Riesenratte sind bis zu einem Meter lang und

wiegen 4 Kilo. Sie sind nachtaktiv und jagen in Rudeln von bis zu 30 Tieren.

Attribute

GES W6, STÄ W6, KON W6, VER W6(T), WILL W6

Fertigkeiten

Kämpfen W6, Wahrnehmung W8, Heimlichkeit W8

Abgeleitete Werte

Parade: 5 Robustheit: 5
Bewegung: 6+1W6 Charisma: 0

Besondere Merkmale

Immunität gegen Gifte und Krankheiten, Biss Stä+W4, **Schwarmkontrolle** (Teufelsratten können einen Schwarm kleiner Ratten kontrollieren, siehe Seite 298 in der GER für die Werte des Schwarms)

Die Infizierten

Unter den Infizierten versteht man Metamenschen die sich mit dem Menschlich-Metamenschlich Vampirischen Virus (kurz: MMVV) oder einem entsprechenden Ableger infiziert haben. In den meisten Ländern werden sie wie Tiere gejagt, da sie sich vom Blut, Fleisch und der Essenz von Metamenschen ernähren müssen um zu überleben.

Banshee

Banshees entstehen durch Elfen die mit MMVV infiziert wurden.

Attribute

GES W10, STÄ W12, KON W10, VER W8, WILL W8

Fertigkeiten

Kämpfen W12, Schießen W6, Wahrnehmung W8, Heimlichkeit W10, Werfen W6

Abgeleitete Werte

Parade: 8 Robustheit: 6/7 (1/2)
Bewegung: 6+1W6 Charisma: 2

Besondere Merkmale

Immunität: Gifte&Krankheiten (Gifte und Krankheiten zeigen keinerlei Effekt gegen die Kreatur); **Gebrechlich** (-1 Robustheit); **Biss** (Stä+W4); **Regeneration** (Die Kreatur kann jede Runde eine Konstitutionsprobe ablegen und pro Erfolg und Steigerung eine Wunde und angeschlagenen Ergebnis heilen. Die Eigenschaft funktioniert auch wenn die Kreatur außer Gefecht gesetzt wurde. Zusätzlich erhält die Kreatur einen Bonus von +2 auf Erholungsproben.); **Nebel** (Die Kreatur kann sich in Nebel verwandeln. Dies kostet eine Aktion und erfordert eine Verstandsprüfung mit einem Abzug von -2. Sie ist dann durch physische Angriffe unverwundbar und kann sich durch poröse Stellen und ritzen bewegen); **Schwäche: Sonnenlicht, schwer** (Die Kreatur erhält 2W10 Schaden und fängt an zu brennen sobald sie Sonnenlicht ausgesetzt ist und kann in dieser Zeit nicht die Eigenschaft Regeneration verwenden.); **Verwundbarkeit: Holz** (Waffen aus Holz verursachen doppelten Schaden und Wunden heilen nicht durch die Eigenschaft Regeneration); **Verwundbarkeit: Silber** (Waffen aus Silber verursachen doppelten Schaden und Wunden heilen nicht durch die Eigenschaft Regeneration); **Essenzentzug** (Schwach); **Essenzverlust; Nachtsicht; Grauen** (Ein Banshee kann die Macht Angst verwenden. Es wird mit Verstand anstatt einer Arkanfertigkeit gewürfelt. Diese verbraucht keinerlei Macht-Punkte.)

Ausrüstung

Gefütterter Mantel (+1/+2), H&K227 (2W6+1, 20/40/80, FR3, PB1, Schuss 28)

Dzoo-Noo-Qua

Ein Dzoo-Noo-Qua entsteht bei der Infektion eines Trolls mit MMVV.

Attribute

GES W8, STÄ W12+2, KON W10, VER W4, WIL W8

Fertigkeiten

Kämpfen W10, Wahrnehmung W8, Werfen W6, Einschüchtern W8

Abgeleitete Werte

Parade: 7 Robustheit: 12 (3)
Bewegung: 6+1W6 Charisma: -4

Besondere Merkmale

Größe +2 (+2 Robustheit); **Furcht -2**; **Arkane Resistenz** (+2 Panzerung/Bonus gegen magische Effekte); **Natürliche Dermalverkleidung** (+3 Panzerung); **Klauen** (Stä+W6); **Regeneration** (Die Kreatur kann jede Runde eine Konstitutionsprobe ablegen und pro Erfolg und Steigerung eine Wunde und angeschlagenen Ergebnis heilen. Die Eigenschaft funktioniert auch wenn die Kreatur außer Gefecht gesetzt wurde. Zusätzlich erhält die Kreatur einen Bonus von +2 auf Erholungsproben.); **Schwäche: Sonnenlicht, leicht** (Die Kreatur erhält -2 auf alle Eigenschaftsproben solange es Sonnenlicht ausgesetzt ist und kann in dieser Zeit nicht die Eigenschaft Regeneration verwenden.); **Essenzentzug** (Schwach); **Essenzverlust; Wärmesicht**;

Ausrüstung

Normale Kleidung, Remington 990 (2W10, 15/30/60, 8 Schuss)



Fomoraig

Ein Fomoraig entsteht bei der Infektion eines Trolls mit einer MMVV-Variante.

Attribute

GES W8, STÄ W12+2, KON W10, VER W4, WIL W8

Fertigkeiten

Kämpfen W10, Wahrnehmung W8, Werfen W6, Einschüchtern W8

Abgeleitete Werte

Parade: 7 Robustheit: 12 (3)
Bewegung: 6+1W6 Charisma: -4

Besondere Merkmale

Größe +2 (+2 Robustheit); **Ätzendes Sekret** (Am Fomoraig läuft eine ätzende Flüssigkeit hinab. Dieser verursacht 2W4 Schaden bei Berührung und in der Folgerunde fügt sie noch 1W4 Schaden zu, nur chemisch isolierte Panzerung schützt.) **Arkane Resistenz** (+2 Panzerung/Bonus gegen magische Effekte); **Natürliche Dermalverkleidung** (+3 Panzerung); **Klauen** (Stä+W6, +1 Reichweite, +Ätzendes Sekret); **Regeneration** (Die Kreatur kann jede Runde eine Konstitutionsprobe ablegen und pro Erfolg und Steigerung eine Wunde und angeschlagenen Ergebnis heilen. Die Eigenschaft funktioniert auch wenn die Kreatur außer Gefecht gesetzt wurde. Zusätzlich erhält die Kreatur einen Bonus von +2 auf Erholungsproben.); **Schwäche: Sonnenlicht, leicht** (Die Kreatur erhält -2 auf alle Eigenschaftsproben solange es Sonnenlicht ausgesetzt ist und kann in dieser Zeit nicht die Eigenschaft Regeneration verwenden.); **Essenzentzug** (Schwach); **Essenzverlust; Wärmesicht**;

Ghule

Metamenschen werden durch den Kriegervirus in Ghule verwandelt. Durch die Verwandlung bleicht ihre Haut aus und wird pergamentartig. Dadurch sind sie empfindlich gegen natürliches Sonnenlicht und verstecken sich meist in verlassenem Kellerräumen, Abflusskanälen und anderen Orten die meist verlassen und dunkel gelegen sind. Sie mögen zwar Blind sein, aber aufgrund ihrer dualen Natur können sie immer noch die Aura ihrer Opfer sehen.

Attribute

GES W6, STÄ W6, KON W6, VER W4(T), WILL W6

Fertigkeiten

Kämpfen W6, Wahrnehmung W6

Abgeleitete Werte

Parade: Robustheit:
Bewegung: Charisma: -2

Besondere Merkmale

Klauen (Stä+W6); **Blind** (-2 auf alle Proben die mit Sicht zu tun haben, da die Ghule ihr astrale Wahrnehmung verwenden um ihre Opfer zu sehen.); **Aufmerksamkeit** (+2 Wahrnehmung); **Dualwesen: Schwäche: Sonnenlicht, leicht** (Die Kreatur erhält -2 auf alle Eigenschaftsproben solange es Sonnenlicht ausgesetzt ist);

Goblin

Ein Goblin entsteht durch eine MMVV Infektion bei einem Zwerg.

Attribute

GES W8, STÄ W12, KON W12, VER W6, WIL W8

Fertigkeiten

Kämpfen W10, Schießen W6; Wahrnehmung W8, Werfen W8

Abgeleitete Werte

Parade: 7 Robustheit: 10/12 (2/4)
Bewegung: 5+1W6 Charisma: 0

Besondere Merkmale

Immunität: Feuer (Die Kreatur nimmt von Feuer keinerlei Schaden); **Klauen** (Stä+W6); **Regeneration** (Die Kreatur kann jede Runde eine Konstitutionsprobe ablegen und pro Erfolg und Steigerung eine Wunde und angeschlagenen Ergebnis heilen. Die Eigenschaft funktioniert auch wenn die Kreatur außer Gefecht gesetzt wurde. Zusätzlich erhält die Kreatur einen Bonus von +2 auf Erholungsproben.); **Schwäche: Sonnenlicht, leicht** (Die Kreatur erhält -2 auf alle Eigenschaftsproben solange es Sonnenlicht ausgesetzt ist und kann in dieser Zeit nicht die Eigenschaft Regeneration verwenden.); **Verwundbarkeit: Eisen** (Waffen aus Eisen verursachen doppelten Schaden und Wunden heilen nicht durch die Eigenschaft Regeneration); **Essenzentzug** (Schwach); **Essenzverlust; Wärmesicht**;

Ausrüstung

Panzerjacke (+2/+4), 5 Brandgranaten (2W10, Mittlere Schablone, 5/10/20)



Nosferatu

Nosferatu entstehen ähnlich wie Vampire aus Menschen die mit MMVV infiziert wurden. Bei dem Virus handelt es sich aber um eine Mutation die einen wesentlich stärkeren Vampir hervorbringt.

Attribute

GES W8, STÄ W12+3, KON W12, VER W10, WIL W10

Fertigkeiten

Kämpfen W10, Schießen W6, Wahrnehmung W8, Heimlichkeit W8, Werfen W6, Einschüchtern W12

Abgeleitete Werte

Parade: 7 Robustheit: 9/10 (1/2)
Bewegung: 6+1W6 Charisma: 0

Besondere Merkmale

Immunität: Gifte&Krankheiten (Gifte und Krankheiten zeigen keinerlei Effekt gegen die Kreatur); **Biss** (Stä+W6); **Regeneration** (Die Kreatur kann jede Runde eine Konstitutionsprobe ablegen und pro Erfolg und Steigerung eine Wunde und angeschlagenen Ergebnis heilen. Die Eigenschaft funktioniert auch wenn die Kreatur außer Gefecht gesetzt wurde. Zusätzlich erhält die Kreatur einen Bonus von +2 auf Erholungsproben.); **Verführen** (Nosferatu können die Macht Marionette jederzeit einsetzen ohne die Beschränkung von Macht-Punkten und Reichweite zu beachten. Es wird mit Verstand anstatt mit einer Arkanfertigkeit gewürfelt. Allerdings kann der Nosferatu immer nur eine Person gleichzeitig kontrollieren); **Schwäche: Sonnenlicht, schwer** (Die Kreatur erhält 2W10 Schaden und fängt an zu brennen sobald sie Sonnenlicht ausgesetzt ist und kann in dieser Zeit nicht die Eigenschaft Regeneration verwenden.); **Nachtsicht; Essenzentzug (Schwach); Essenzverlust**

Ausrüstung

Gefütterter Mantel (+1/+2), Vibroschwert (Stä+W8, PB4)

Vampir

Ein Vampir entsteht durch einen Menschen der sich mit MMVV ansteckt.

Attribute

GES W8, STÄ W12, KON W10, VER W8, WIL W8

Fertigkeiten

Kämpfen W10, Schießen W6, Wahrnehmung W8, Heimlichkeit W8, Werfen W6, Einschüchtern W8

Abgeleitete Werte

Parade: 7 Robustheit: 7/8 (1/2)
Bewegung: 6+1W6 Charisma: 0

Besondere Merkmale

Immunität: Gifte&Krankheiten (Gifte und Krankheiten zeigen keinerlei Effekt gegen die Kreatur); **Biss** (Stä+W4); **Regeneration** (Die Kreatur kann jede Runde eine Konstitutionsprobe ablegen und pro Erfolg und Steigerung eine Wunde und angeschlagenen Ergebnis heilen. Die Eigenschaft funktioniert auch wenn die Kreatur außer Gefecht gesetzt wurde. Zusätzlich erhält die Kreatur einen Bonus von +2 auf Erholungsproben.); **Nebel** (Die Kreatur kann sich in Nebel verwandeln. Dies kostet eine Aktion und erfordert eine Verstandsprüfung mit einem Abzug von -2); **Schwäche: Sonnenlicht, schwer** (Die Kreatur erhält 2W10 Schaden und fängt an zu brennen sobald sie Sonnenlicht ausgesetzt ist und kann in dieser Zeit nicht die Eigenschaft Regeneration verwenden.); **Verwundbarkeit: Holz** (Waffen aus Holz verursachen doppelten Schaden und Wunden heilen nicht durch die Eigenschaft Regeneration); **Essenzzug (Schwach); Essenzverlust;**

Ausrüstung

Gefütterter Mantel (+1/+2), Ares Predator (2W6+1, PB, Halbautomatisch, 12/24/48)

Werwolf

Ein Werwolf entsteht durch einen Menschen der mit der Mutation von MMVV infiziert wurde.

Attribute

GES W8, STÄ W12+2, KON W10, VER W6, WIL W6,

Fertigkeiten

Kämpfen W12+2, Wahrnehmung W12, Heimlichkeit W10, Einschüchtern W10, Klettern W8, Spuren lesen W10

Abgeleitete Werte

Parade: 7 Robustheit: 6
Bewegung: 6+1W6 Charisma: 0

Besondere Merkmale

Klaunen (Stä+W8); **Schwäche: Sonnenlicht, schwer** (Die Kreatur erhält 2W10 Schaden und fängt an zu brennen sobald sie Sonnenlicht ausgesetzt ist.); **Essenzzug (Schwach); Essenzverlust; Dualwesen; Wärmesicht; Berserker** (1 Tag vor und 1 Tag nach Vollmond wird der Werwolf zum Berserker und fällt alles in seiner Reichweite an, er erhält auch das gleichnamigen Talent.)



Wendigo

Der Wendigo ist ein mit MMVV infizierter Ork.

Attribute

GES W8, STÄ W12+1, KON W10, VER W8, WIL W8

Fertigkeiten

Kämpfen W8, Schießen W6, Wahrnehmung W8, Werfen W6, Zaubern W10, Heimlichkeit W8

Abgeleitete Werte

Parade: 7 Robustheit: 7
Bewegung: 6+1W6 Charisma: -2

Besondere Merkmale

Immunität: Gifte&Krankheiten (Gifte und Krankheiten zeigen keinerlei Effekt gegen die Kreatur); **Größe +1** (+1 Robustheit); **Klaunen** (Stä+W6); **Regeneration** (Die Kreatur kann jede Runde eine Konstitutionsprobe ablegen und pro Erfolg und Steigerung eine

Wunde und angeschlagenen Ergebnis heilen. Die Eigenschaft funktioniert auch wenn die Kreatur außer Gefecht gesetzt wurde. Zusätzlich erhält die Kreatur einen Bonus von +2 auf Erholungsproben.); **Schwäche: Sonnenlicht, schwer** (Die Kreatur erhält 2W10 Schaden und fängt an zu brennen sobald sie Sonnenlicht ausgesetzt ist und kann in dieser Zeit nicht die Eigenschaft Regeneration verwenden.); **Verwundbarkeit: Eisen** (Waffen aus Eisen verursachen doppelten Schaden und Wunden heilen nicht durch die Eigenschaft Regeneration); **Essenzzug (schwach); Essenzverlust; Nachtsicht;**

Mächte (25 Macht-Punkte)

Eigenschaft stärken/schwächen (Dunkelheit: Schleier), Gabe des Kriegers (Dunkelheit: Heimlichkeit, +1 Macht-Punktekosten), Geschoss (Mana), Kegelschlag (Mana), Marionette (Dunkelheit: Verdunklung)

Ausrüstung

Gefütterter Mantel (+1/+2), 10 Fetische, Sandler TMP (2W6, 20/40/80, Laserzielgerät, PB1, FR3)

Geister

Die bekannten Geister aus dem Abschnitt Magie können als gebundene Geister eines feindlichen Lohnmagiers aus eingesetzt werden. Zudem gibt es auch freie Geister die ungebunden von einem Meister in der Welt leben können. Für die Geisterarten Feuer, Wasser, Erde, Luft, Tier und Mensch schaue in Kapitel 3 Settingregeln, Abschnitt Magie nach und setze nach belieben die Kraftstufe fest und ob es sich dabei um einen normalen Geist (Extra) oder großen Geist (Wildcard) handelt.



Blutgeist

Blutgeist sind eigentlich normale Geister die durch die Opferung eines Metamenschen bei ihrer Beschwörung entstehen.

Sie sind sehr aggressiv und schwer zu bändigen und greifen wenn möglich zuerst ihren Meister an und dann jedes andere lebende Wesen in ihrer Reichweite. Neben den normalen Fähigkeiten des Geistes erhält zusätzlich folgende Merkmale:

- **Essenzzug (schwer):** Blutgeist ernähren sich von der Lebenskraft von Metamenschen. Wenn ein Blutgeist einen normalen Angriff oder einen Berührenangriff (+2) macht und trifft kann er eine vergleichende Kraftprobe gegen die Willenskraft des Opfers machen. Der Blutgeist erhält dann pro Erfolg und Steigerung einen Essenzpunkt vom Opfer.
- **Essenzverlust:** Blutgeist verlieren pro Tag 1 Essenzpunkt. Sinkt der Wert unter 0 sterben sie.
- **Furcht -Kraftstufe/2:** Blutgeist sind ein schrecklicher Anblick. Sie sehen meist wie das frisch getötete Opfer aus und stinken nach Blut. Zudem geht eine unnatürliche Aura des Todes von ihnen aus.
- **Magische Essenz:** Blutgeist können ihre Essenz wie Macht-Punkte für ihre Zaubersprüche verwenden. Zudem können sie einen Punkt

aufwenden um sofort eine Wunde zu heilen oder nicht mehr angeschlagen zu sein. Dies zählt als freie Aktion.

Shedim

Ein Shedim ist ein kleiner schwacher Geist der selbst im Astralraum nur als Schatten zu erkennen ist. Sie nisten sich in tote Körper ein um zu überleben. Im Astralraum werden sie wie Watcher behandelt.

Attribute

GES W6, STÄ W6, KON W6, VER W4, WILL W4

Fertigkeiten

Einschüchtern W6, Kämpfen W6, Schießen W6, Wahrnehmung W4

Abgeleitete Werte

Parade: 5 Robustheit: 7
Bewegung: 4 Charisma: 0

Besondere Merkmale

Furchtlos; **Klauen** (Stä+W4); **Untot** (+2 Robustheit, +2 Erholung, angesagte Ziele verursachen keinen zusätzlichen Schaden)

Todesschatten

Dieser Geist ist in der realen Welt nur ein halber Meter großer schwarzer Fleck der sich in den Schatten versteckt. Er greift Menschen an um von ihnen Besitz zu ergreifen und ernährt sich von der Essenz sterbender Wesen. Im Astralraum sieht er wie eine Amöbe, aus undurchdringlichem Schwarz, aus.

Fertigkeiten

Kämpfen, Wahrnehmung, Heimlichkeit, Einschüchtern

Abgeleitete Werte

Parade: N/A Robustheit: N/A
Bewegung: 6+1W6 Charisma: 0

Mächte (5+Kraftstufe)

Marionette (Dunkelheit: Verdunklung, „Der Todesschatten springt in sein Opfer hinein“),

Toxische Geister

Die Menschheit hat tiefe Wunden in die Erde gerissen und als Resultat gibt es toxische Geister. Meist ähneln sie einer bekannten Geisterart die korrumpiert wurde. Die Stufe der Eigenschaften wird wie bei normalen Geistern durch die Kraftstufe festgelegt.

Alle toxischen Geister haben folgende Merkmale:

- **Immun:** Krankheiten und Gifte haben keine Auswirkungen.
- **Schmerzresistenz:** Keine Wundabzüge.
- **Übernatürlich:** Geister erhalten nur halben Schaden durch normale Waffen und angesagte Ziele verursachen nicht mehr Schaden. Waffenfoki und Zauber richten normalen Schaden an.

Abscheulichkeit

Die Abscheulichkeit ist ein toxischer Tiergeist.

Fertigkeiten

Kämpfen, Wahrnehmung, Einschüchtern

Abgeleitete Werte

Parade: N/A Robustheit: N/A
Bewegung: 6+1W6 Charisma: 0

Besondere Merkmale

Biss (Stä+W6 Schaden); **Gift** (Der Körper der Abscheulichkeit ist mit einem starken Toxin überzogen das per Kontakt übertragen wird. Bei Kontakt wird eine Konstitutionsprobe -Kraftstufe/2 gewürfelt. Das Toxin hat eine Effektivität von -2 und lähmt bei einem Fehlschlag sein Opfer, bei einer 1 oder darunter erhält das Opfer zusätzlich eine Wunde. Auch ein Biss überträgt das Toxin.); **Furcht -Kraftstufe/2**.

Leid

Bei Leid handelt es sich um einen toxischen Menschengest.

Fertigkeiten

Heimlichkeit, Zaubern, Kämpfen, Einschüchtern

Abgeleitete Werte

Parade: N/A Robustheit: N/A
Bewegung: 6+1W6 Charisma: 0

Mächte (5+Kraftstufe Macht-Punkte)

Verschleiern, Flächenschlag (Dunkelheit: Schleier), Fesseln (Dunkelheit: Verdunkeln), Schadensfeld (Dunkelheit: Heimlichkeit), Geschoss (Mana)

Schlacke

Ein toxischer Erdgeist der aus flüssiger Schlacke besteht.

Fertigkeiten

Kämpfen, Wahrnehmung

Abgeleitete Werte

Parade: N/A Robustheit: N/A
Bewegung: 6+1W6 Charisma: 0

Besondere Merkmale

Graben 10" (Kann innerhalb 10" sich unsichtbar im Boden bewegen und hervorbrechen.); **Schlackenschlag** (Stärke+W10, nach erfolgreichem Angriff bleibt etwas von der heißen Schlacke am Ziel hängen und verursacht pro Runde 1W10 Schaden bis die Schlacke gelöscht wurde.)

Nuklear

Das Nuklear ist ein toxischer Feuergeist.

Fertigkeiten

Schießen, Kämpfen, Wahrnehmung

Abgeleitete Werte

Parade: N/A Robustheit: N/A
Bewegung: 6+1W6 Charisma: 0

Besondere Merkmale

Verstrahlt (Das Nuklear verursacht in einer Reichweite gleich seiner Kraftstufe in Zoll (Kraftstufe W4 = 4 Zoll) intensiven Strahlungsschaden so das einmal pro Runde eine Konstitutionsprobe abgelegt werden muss. Ansonsten erhält der Charakter eine Erschöpfungsstufe. Ist er Außer Gefecht so leidet er an der Strahlenkrankheit, siehe GER Seite 187); **Strahlenangriff** (Es wird die Macht Kegelschlag eingesetzt. Panzerung schützt gegen den Angriff nicht. Nur extra Panzerung die gegen radioaktive Strahlung gebaut wurde. Der Charakter muss zudem eine Konstitutionsprobe ablegen um keine Erschöpfungsstufe aufgrund von Strahlung zu erhalten. Das Nuklear hat 5+Kraftstufe in Magiepunkten.); **Unantastbar** (Das Nuklear direkt zu berühren oder waffenlos anzugreifen verursacht 2W6 Strahlungsschaden. Der Charakter muss eine Konstitutionsprobe-2 bestehen um nicht eine Erschöpfungsstufe aufgrund von Strahlung zu erhalten.)

Smog

Der Smog ist ein toxischer Luftgeist.

Fertigkeiten

Kämpfen, Wahrnehmung

Abgeleitete Werte

Parade: N/A

Robustheit: N/A

Bewegung: 6+1W6 (Steig.1) Charisma: 0

Besondere Merkmale

Übler Atem (Der Geist stößt in einer mittleren Schablone eine Smogwolke aus, sie muss an den Geist angrenzen. Die Charaktere müssen eine Konsitutionsprobe ablegen, bei einem Fehlschlag erhalten sie eine Erschöpfungsstufe. Die Kraftstufe des Geistes gibt an wie lange die Wirkung der Smogwolke anhält bevor sie verschwindet (Kraftstufe 4 = 4 Runden). Begeben sich die Charaktere nicht außerhalb der Schablone müssen sie jede Runde eine Konstitutionsprobe ablegen. Die Erschöpfungsstufe wird innerhalb einer Stunde an frischer Luft abgebaut); **Körperlos** (Smog kann ungehindert durch Ritze und poröse Stellen dringen.); **Stoßen** (Smog kann ein einzelnes Ziel 1W6“ wegstoßen indem er einen konzentrierten Luftstoß auf ihn richtet. Das Opfer kann eine vergleichende Stärke-Probe gegen den Kämpfen-Wurf ablegen, bei der pro Erfolg und Steigerung die Distanz die er gestoßen wird um 1“ reduziert wird.)

Säure

Bei der Säure handelt es sich um einen toxischen Wassergeist.

Fertigkeiten

Kämpfen, Wahrnehmung, Heimlichkeit

Abgeleitete Werte

Parade: N/A

Robustheit: N/A

Bewegung: 6+1W6

Charisma: 0

Besondere Merkmale

Sickern (Säuregeister können kleine Ritze und poröse Stellen durchdringen. Dies gilt als Bewegung auf schwierigen Terrain.); **Verschlingender Säureangriff** (Der Säuregeist stellt eine kleine Schablone da. Sobald eine Person sich unter der Schablone befindet kann der Säuregeist eine Ringen-Probe gegen diesen ausführen. Bei einem Erfolg wurde der Charakter verschlungen und droht zu ersticken. Jede Runde die der Charakter verschlungen ist erleidet er eine Erschöpfungs-Stufe, weil er erstickt, zerdrückt und verätzt wird. Angriffe gegen den Säuregeist treffen auch das Opfer in ihm, es erleidet die Hälfte des vollen Schadens der gegen den Säuregeist ausgeführt wird. Zusätzlich hat die Säure einen Korrosionseffekt. Jede Runde wird ein W6 gewürfelt. Bei einer 6 wird ein Ausrüstungsgegenstand zerstört. Der Säuregeist kann immer nur ein Opfer gleichzeitig in sich aufnehmen.); **Säurewelle** (Der Angriff entspricht der Macht Strahl. Der Säuregeist hat für diesen Zauber 5+Kraftstufe gleich Magiepunkte zur Verfügung. Der Strahl verursacht nur W8 statt W10 Schaden, dafür verursacht der Angriff eine Runde noch mal Schaden, aber um einen Würfel reduziert. Also 2W8 Schaden bei einem Treffer und 1W8 noch mal zu Beginn der nächsten Runde. Nur chemisch isolierte Panzerung schützt.)



Toxische Magier

Diese Magier haben sich von ihren alten Richtlinien, Dogmen und Schutzpatronen losgesagt und gehen einen Weg der Vernichtung um sich und ihre Spezies auszulöschen.

Attribute

GES W6, STÄ W6, KON W6, VER W8, WILL W6

Fertigkeiten

Zaubern W8, Kämpfen W6, Schießen W6, Wahrnehmung W6, Einschüchtern W6

Abgeleitete Werte

Parade: 5

Robustheit: 7/9 (+2/+4)

Bewegung: 6+1W6

Charisma: 0

Besondere Merkmale

Korrumpieren (Hierbei handelt es sich um eine Abwandlung von Verbannen. Anstelle den Geist in seine Heimatebene zurückzuschicken kann der toxische Magier diesen auf seine Seite ziehen und ihn in das verseuchte Ebenbild eines normalen Geistes

verwandeln.); **Trübung** (Mittels der Trübung kann der toxische Magier Hintergrundstrahlung verursache. Diese ist gut für den toxischen Magier und seine Geister, schlecht für jeden anderen Magier der nicht toxisch ist. Die Trübung wird in einem Ritual abhalten und findet sich meist im Unterschlupf von toxischen Magiern.)

Mächte (20 Macht-Punkte)

Panzerung (Dunkelheit: Heimlichkeit), Schadensfeld (Säure: Verätzen), Flächenschlag (Säure: Korrosion), Machtraub, Verbündete Beschwören

Ausrüstung

5 Fetische, normale Kleidung, Panzerjacke (+2/+4, chemisch Isoliert), Mauser Gladiator (2W6+1, 12/24/48, PB1, Salve), 2 toxische Geister nach Wahl,

Insektengeister

Diese Geister benötigen ein lebendes Gefäß um zu überleben. Sie nisten sich mit Hilfe ihrer Königin oder eines Insektenschamanen in einen metamenschlichen Körper ein und verwandeln diesen langsam. Wenn die Verwandlung vollständig ist schlüpfen sie und dienen dem Schwarm.

Die folgenden Insektengeister kommen am häufigsten vor. Einige von ihnen haben spezielle Fähigkeiten die auf die Arten von Insektengeister angewendet werden.

Ameisen

Diese Geister verfügen über einen Säureangriff. Der Angriff verursacht 2W4 Schaden und in der darauffolgenden Runde noch einmal 1W4 Schaden. Nur chemisch isolierte Panzerung schützt gegen den Angriff. Die Reichweite beläuft sich auf 5/10/20, alle Ameisengeister verfügen über die Fertigkeit Schießen.

Termiten

Der Bau von Termiten ist mit einem speziellen Sekret dieser Insekten versehen weswegen er schwerer zu zerstören ist. Generell haben alle Hindernisse im Insektenbau eine erhöhte Robustheit um 5 Punkte.

Heuschrecken

Insektengeister der Heuschrecke sind darauf versessen zu fressen. Sie können jegliche organische und teilweise sogar anorganische Substanz fressen und verdauen. Des weiteren können sie Fliegen (0).

Wespen

Wespengeister können Fliegen (0) und verfügen über einen Giftstachel (Stä+W6. Wird der Charakter durch den Giftstachel angeschlagen oder erhält eine Wunde so wurde das Gift injiziert.). Das Toxin hat eine Effektivität von -2 und lähmt bei einem Fehlschlag sein Opfer, bei einer 1 oder darunter erhält das Opfer zusätzlich eine Wunde.

Fliege

Fliegen verfügen über die Fähigkeit zu fliegen (0), sie sind Immun gegen Gifte und Krankheiten (außer Insektiziden) und sind Verbreiter von Krankheiten (Siehe GER Seite 186: Berührung, kurzfristig, degenerierend).

Käfer

Diese Insektengeister repräsentieren meist mehrere verschiedene Käferarten. Sie haben alle gemein einen härteren Chitinpanzer zu haben (+2 Panzerung) und Magieresistent zu sein (+2 Panzerung/Bonus gegen Zauber, kumulativ zu bereits bestehenden Boni).

Mantiden

Mantidengeister ernähren sich teilweise von anderen Geistern. Bei einem Nahkampfangriff gegen einen anderen Geist wird eine vergleichende Probe gegen die Kraftstufe gemacht. Pro Erfolg und Steigerung verliert der Geist eine Kraftstufe.

Schabe

Diese Insektengeister sind schwer klein zu kriegen. Sie erhalten die Fähigkeit Zäh. Sie können durch ein weiteres Angeschlagenergebnis keine Wunde erhalten.

Zikaden

Alle Zikaden können Fliegen (0) und beherrschen eine Schallattacke die sie durch das Reiben ihrer Beine auslösen. Anstelle anzugreifen können Zikadengeister einmal pro Runde einen 2W6 Flächenschlag mit einer großen Schablone, zentriert auf den Insektengeist, auslösen. Anstelle einer Arkanfertigkeit wird Verstand gewürfelt. Ist der Charakter durch diesen Angriff angeschlagen ist er solange Taub bis er nicht mehr angeschlagen ist (-2 auf Proben wo das Gehör benötigt wird.)

Arten von Insektengeistern

Unter den Arten von Insektengeistern versteht man im Grunde den Tätigkeitsbereich des Insektengeists im Schwarm. Also Arbeiter, Soldat, Königin und so weiter. Die unten angegebenen Werte spiegeln die Eigenschaften und besonderen Merkmale des Gefäß wieder. Die Kraftstufe wird bei anderen Geistern auf die Eigenschaften angewandt.

Wird das Gefäß zerstört werden die Geister in den Astralraum zurückgedrängt wo sie zwar das Aussehen des jeweiligen Insekts behalten aber keinerlei besondere Merkmale aufweisen und nur ihre Kraftstufe zur Verfügung haben. Zudem leiden sie dann unter Essenzverlust, ihre Kraftstufe spiegelt ihre Essenz wieder (Kraftstufe W6 gleich 6 Essenzpunkte), sie haben keinerlei Möglichkeit Essenz zu sammeln was bedeutet das sie sich in Kraftstufe gleich Tagen auflösen.

Arbeiter

Sie kümmern sich physisch um das Nest. Sei es zur Nahrungs- oder Wirtsbeschaffung.

Fertigkeiten

Kämpfen, Wahrnehmung, Klettern

Abgeleitete Werte

Parade: N/A Robustheit: N/A
Bewegung: 6+1W6 Charisma: 0

Besondere Merkmale

Biss/Klauen (Stä+W6); **Schwarmkontrolle** (Insektengeister können Schwärme von Insekten kontrollieren. Siehe Kreatur Schwarm in der GER ab Seite 298); **Spinnengang** (Der Insektengeist kann seine volle Bewegung nutzen um an Wänden oder Decken entlangzulaufen); **Schwäche: Insektizid** (Anstelle von Erschöpfungsstufen erhalten Insektengeister beim Toxin *Insektizid* Wundstufen);

Späher

Sie erkunden die nähere Umgebung und finden für zukünftige Königinnen ein Nest.

Fertigkeiten

Heimlichkeit, Kämpfen, Wahrnehmung, Klettern

Abgeleitete Werte

Parade: N/A Robustheit: N/A
Bewegung: 8+1W10 Charisma: 0

Besondere Merkmale

Biss/Klauen (Stä+W6); **Flink**; **Kühler Kopf**; **Schwarmkontrolle** (Insektengeister können Schwärme von Insekten kontrollieren. Siehe Kreatur Schwarm in der GER ab Seite 298); **Spinnengang** (Der Insektengeist kann seine volle Bewegung nutzen um an Wänden oder Decken entlangzulaufen); **Schwäche: Insektizid** (Anstelle von Erschöpfungsstufen erhalten Insektengeister beim Toxin *Insektizid* Wundstufen);

Soldat

Fertigkeiten

Kämpfen, Wahrnehmung, Einschüchtern

Abgeleitete Werte

Parade: N/A Robustheit: N/A
Bewegung: 6+1W6 Charisma: 0

Besondere Merkmale

Biss (Stä+W8); Panzerung (Kraftstufe/2); **Panzerung** (+4 Panzerung); **Arkane Resistenz** (+2 Panzerung/Bonus gegen Zauber); **Furcht 0** (Soldaten der Insektengeister sind große furchteinflößende Gestalten); **Zäh** (Die Kreatur erhält keine Wunde durch ein zweites Angeschlagenergebnis); **Spinnengang** (Der Insektengeist kann seine volle Bewegung nutzen um an Wänden oder Decken entlangzulaufen); **Schwarmkontrolle** (Insektengeister können Schwärme von Insekten kontrollieren. Siehe Kreatur Schwarm in der GER ab Seite 298); **Schwäche: Insektizid** (Anstelle von Erschöpfungsstufen erhalten Insektengeister beim Toxin *Insektizid* Wundstufen);

Nymphe

Nymphen sind angehende Königinnen die noch keinen eigenen Schwarm haben und auch noch nicht ausgewachsen sind.

Fertigkeiten

Zaubern, Kämpfen, Wahrnehmung, Einschüchtern,
Wissen(Askennen), Klettern

Abgeleitete Werte

Parade: N/A Robustheit: N/A
Bewegung: 6+1W6 Charisma: 0

Besondere Merkmale

Biss (Stä+W6); **Panzerung** (Kraftstufe/2); **Schwarmkontrolle** (Insektengeister können Schwärme von Insekten kontrollieren. Siehe Kreatur Schwarm in der GER ab Seite 298); **Spinnengang** (Der Insektengeist kann seine volle Bewegung nutzen um an Wänden oder Decken entlangzulaufen); **Schwäche: Insektizid** (Anstelle von Erschöpfungsstufen erhalten Insektengeister beim Toxin *Insektizid* Wundstufen);

Mächte (5+Kraftstufe Macht-Punkte)

Marionette, Maskieren, Angst



Königin

Die Königin kontrolliert den Schwarm. Stirbt sie so sind alle andere Insectengeister unkoordinierte Individuum die sich gegenseitig anfallen. Sie beherrscht auch das Schwarmbewusstsein und kann das sehen was ihr Schwarm sieht.

Fertigkeiten

Kämpfen, Wahrnehmung, Zaubern, Überreden, Einschüchtern, Klettern

Abgeleitete Werte

Parade: N/A

Robustheit: N/A

Bewegung: 6+1W6

Charisma: 0

Besondere Merkmale

Große Arkane Resistenz (+4 Panzerung/Bonus gegen Zauber); **Unverwundbar** (Die Königin kann durch physische Angriffe Angeschlagen aber nicht verwundet werden); **Spinnengang** (Der Insectengeist kann seine volle Bewegung nutzen um an Wänden oder Decken entlangzulaufen); **Schwarmkontrolle** (Insectengeister können Schwärme von Insekten kontrollieren. Siehe Kreatur Schwarm in der GER ab Seite 298); **Schwäche: Insektizid** (Anstelle von Erschöpfungsstufen erhalten Insectengeister beim Toxin *Insektizid* Wundstufen);

GEISTIC\DROHNE

Name:	Konstitution	<input type="checkbox"/>	Stärke	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Bezeichnung:	Geschicklichkeit	<input type="checkbox"/>	Klettern	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Kraftstufe/Programmstufe:	Fahren	<input type="checkbox"/>	Verstand	<input type="checkbox"/>	-1
Bewegung <input type="checkbox"/>	Kämpfen	<input type="checkbox"/>	Hexerei	<input type="checkbox"/>	-2
Parade <input type="checkbox"/>	Luftfahrt	<input type="checkbox"/>	Nachforschen	<input type="checkbox"/>	-3
Robustheit <input type="checkbox"/>	Schlösser knacken	<input type="checkbox"/>	Wahrnehmung	<input type="checkbox"/>	T
Anmerkungen:	Schießen	<input type="checkbox"/>	Willenskraft	<input type="checkbox"/>	
	Seefahrt	<input type="checkbox"/>	Einschüchtern	<input type="checkbox"/>	

GEISTIC\DROHNE

Name:	Konstitution	<input type="checkbox"/>	Stärke	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Bezeichnung:	Geschicklichkeit	<input type="checkbox"/>	Klettern	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Kraftstufe/Programmstufe:	Fahren	<input type="checkbox"/>	Verstand	<input type="checkbox"/>	-1
Bewegung <input type="checkbox"/>	Kämpfen	<input type="checkbox"/>	Hexerei	<input type="checkbox"/>	-2
Parade <input type="checkbox"/>	Luftfahrt	<input type="checkbox"/>	Nachforschen	<input type="checkbox"/>	-3
Robustheit <input type="checkbox"/>	Schlösser knacken	<input type="checkbox"/>	Wahrnehmung	<input type="checkbox"/>	T
Anmerkungen:	Schießen	<input type="checkbox"/>	Willenskraft	<input type="checkbox"/>	
	Seefahrt	<input type="checkbox"/>	Einschüchtern	<input type="checkbox"/>	

GEISTIC\DROHNE

Name:	Konstitution	<input type="checkbox"/>	Stärke	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Bezeichnung:	Geschicklichkeit	<input type="checkbox"/>	Klettern	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Kraftstufe/Programmstufe:	Fahren	<input type="checkbox"/>	Verstand	<input type="checkbox"/>	-1
Bewegung <input type="checkbox"/>	Kämpfen	<input type="checkbox"/>	Hexerei	<input type="checkbox"/>	-2
Parade <input type="checkbox"/>	Luftfahrt	<input type="checkbox"/>	Nachforschen	<input type="checkbox"/>	-3
Robustheit <input type="checkbox"/>	Schlösser knacken	<input type="checkbox"/>	Wahrnehmung	<input type="checkbox"/>	T
Anmerkungen:	Schießen	<input type="checkbox"/>	Willenskraft	<input type="checkbox"/>	
	Seefahrt	<input type="checkbox"/>	Einschüchtern	<input type="checkbox"/>	

GEISTIC\DROHNE

Name:	Konstitution	<input type="checkbox"/>	Stärke	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Bezeichnung:	Geschicklichkeit	<input type="checkbox"/>	Klettern	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Kraftstufe/Programmstufe:	Fahren	<input type="checkbox"/>	Verstand	<input type="checkbox"/>	-1
Bewegung <input type="checkbox"/>	Kämpfen	<input type="checkbox"/>	Hexerei	<input type="checkbox"/>	-2
Parade <input type="checkbox"/>	Luftfahrt	<input type="checkbox"/>	Nachforschen	<input type="checkbox"/>	-3
Robustheit <input type="checkbox"/>	Schlösser knacken	<input type="checkbox"/>	Wahrnehmung	<input type="checkbox"/>	T
Anmerkungen:	Schießen	<input type="checkbox"/>	Willenskraft	<input type="checkbox"/>	
	Seefahrt	<input type="checkbox"/>	Einschüchtern	<input type="checkbox"/>	

GEISTIC\DROHNE

Name:	Konstitution	<input type="checkbox"/>	Stärke	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Bezeichnung:	Geschicklichkeit	<input type="checkbox"/>	Klettern	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Kraftstufe/Programmstufe:	Fahren	<input type="checkbox"/>	Verstand	<input type="checkbox"/>	-1
Bewegung <input type="checkbox"/>	Kämpfen	<input type="checkbox"/>	Hexerei	<input type="checkbox"/>	-2
Parade <input type="checkbox"/>	Luftfahrt	<input type="checkbox"/>	Nachforschen	<input type="checkbox"/>	-3
Robustheit <input type="checkbox"/>	Schlösser knacken	<input type="checkbox"/>	Wahrnehmung	<input type="checkbox"/>	T
Anmerkungen:	Schießen	<input type="checkbox"/>	Willenskraft	<input type="checkbox"/>	
	Seefahrt	<input type="checkbox"/>	Einschüchtern	<input type="checkbox"/>	

GEISTIC\DROHNE

Name:	Konstitution	<input type="checkbox"/>	Stärke	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Bezeichnung:	Geschicklichkeit	<input type="checkbox"/>	Klettern	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Kraftstufe/Programmstufe:	Fahren	<input type="checkbox"/>	Verstand	<input type="checkbox"/>	-1
Bewegung <input type="checkbox"/>	Kämpfen	<input type="checkbox"/>	Hexerei	<input type="checkbox"/>	-2
Parade <input type="checkbox"/>	Luftfahrt	<input type="checkbox"/>	Nachforschen	<input type="checkbox"/>	-3
Robustheit <input type="checkbox"/>	Schlösser knacken	<input type="checkbox"/>	Wahrnehmung	<input type="checkbox"/>	T
Anmerkungen:	Schießen	<input type="checkbox"/>	Willenskraft	<input type="checkbox"/>	
	Seefahrt	<input type="checkbox"/>	Einschüchtern	<input type="checkbox"/>	



FAHRZEUG

Name: _____ Typ: _____

Besatzung Beschleunigung -1

Manövrierfähigkeit Max. Geschw. -2

Steiggeschwindigkeit Robustheit -3

Anmerkungen: _____

Fahrzeugschaden T

FAHRZEUG

Name: _____ Typ: _____

Besatzung Beschleunigung -1

Manövrierfähigkeit Max. Geschw. -2

Steiggeschwindigkeit Robustheit -3

Anmerkungen: _____

Fahrzeugschaden T

FAHRZEUG

Name: _____ Typ: _____

Besatzung Beschleunigung -1

Manövrierfähigkeit Max. Geschw. -2

Steiggeschwindigkeit Robustheit -3

Anmerkungen: _____

Fahrzeugschaden T

FAHRZEUG

Name: _____ Typ: _____

Besatzung Beschleunigung -1

Manövrierfähigkeit Max. Geschw. -2

Steiggeschwindigkeit Robustheit -3

Anmerkungen: _____

Fahrzeugschaden T

FAHRZEUG

Name: _____ Typ: _____

Besatzung Beschleunigung -1

Manövrierfähigkeit Max. Geschw. -2

Steiggeschwindigkeit Robustheit -3

Anmerkungen: _____

Fahrzeugschaden T

FAHRZEUG

Name: _____ Typ: _____

Besatzung Beschleunigung -1

Manövrierfähigkeit Max. Geschw. -2

Steiggeschwindigkeit Robustheit -3

Anmerkungen: _____

Fahrzeugschaden T

FAHRZEUG

Name: _____ Typ: _____

Besatzung Beschleunigung -1

Manövrierfähigkeit Max. Geschw. -2

Steiggeschwindigkeit Robustheit -3

Anmerkungen: _____

Fahrzeugschaden T

FAHRZEUG

Name: _____ Typ: _____

Besatzung Beschleunigung -1

Manövrierfähigkeit Max. Geschw. -2

Steiggeschwindigkeit Robustheit -3

Anmerkungen: _____

Fahrzeugschaden T

FAHRZEUG

Name: _____ Typ: _____

Besatzung Beschleunigung -1

Manövrierfähigkeit Max. Geschw. -2

Steiggeschwindigkeit Robustheit -3

Anmerkungen: _____

Fahrzeugschaden T

FAHRZEUG

Name: _____ Typ: _____

Besatzung Beschleunigung -1

Manövrierfähigkeit Max. Geschw. -2

Steiggeschwindigkeit Robustheit -3

Anmerkungen: _____

Fahrzeugschaden T

FAHRZEUG

Name: _____ Typ: _____

Besatzung Beschleunigung -1

Manövrierfähigkeit Max. Geschw. -2

Steiggeschwindigkeit Robustheit -3

Anmerkungen: _____

Fahrzeugschaden T

FAHRZEUG

Name: _____ Typ: _____

Besatzung Beschleunigung -1

Manövrierfähigkeit Max. Geschw. -2

Steiggeschwindigkeit Robustheit -3

Anmerkungen: _____

Fahrzeugschaden T

