



avage ***Run***



Dieses Produkt bezieht sich auf das Savage-Worlds-System, erhältlich beim Prometheus Games Verlag (www.prometheusgames.de). Savage Worlds ist ein Copyright der Pinnacle Entertainment Group. Die deutschen Texte und Logos sind Copyright der Prometheus Games GbR. Verwendung unter Genehmigung. Prometheus Games übernimmt keine Verantwortung für die Qualität, Nutzbarkeit oder Angemessenheit dieses Produkts.

Pegasus Spiele bzw. Catalyst Game Labs obliegt die Lizenz und damit alle Rechte für das Rollenspiel Shadowrun. Der Autor besitzt keinerlei Rechte an dem Spiel und dies ist nur eine Fan-Conversion die keinerlei Garantie auf Vollständigkeit und Korrektheit des Originals beinhaltet.

Vorwort

Das dir vorliegende Dokument ist eine Savage Worlds Conversion für das Rollenspiel Shadowrun.

Du benötigst zusätzlich die **Savage Worlds Gentlemen Edition Revised** (kurz GER). Es kann auch die Taschenbuchausgabe verwendet werden, allerdings stimmen dann die Seitenangaben in der Conversion nicht mehr.

Die Conversion richtet sich im Grunde an alle Spieler/Leiter die Shadowrun schon gespielt haben und ein leichteres, schnelleres (und besseres *hust hust*) Regelgerüst mit ein paar Pulp-Elementen suchen.

Dementsprechend werden Spieler/Leiter die bisher noch kein Shadowrun gespielt haben ein paar Probleme haben die Conversion zu verstehen, da es zum Teil viele bekannte Begriffe aus Shadowrun verwendet ohne auf diese wirklich einzugehen.

Ich möchte hierbei einigen Rollenspielern danken, ohne die diese Conversion gar nicht existieren würde, oder bei weitem nicht den Umfang und die Qualität hätte die sie jetzt besitzt.

Das wären Skyrock, Boy Scout, Harlan, Kynos, Dragon, Crenshaw, Falcon, Tsu, MarCazm, don Espada, Zornhau, Kardohan, yennico und vielen mehr.

Danke für euer Feedback und euer Mitwirken!

Die Conversion ist eine Variante aus Shadowrun 3 und Shadowrun 4.

Ich spiele mit meiner Gruppe im Jahr 2069, vor dem großflächigen Auftreten von Technomancer und künstlichen Intelligenzen, verwende aber schon die neue Matrix mit AR.

Wie bei jeder Conversion von Savage Worlds steht es jedem frei seine eigene Variante des Settings zu bespielen.

Sollten dich sogar einige Regelemente stören, dann streich sie, oder ändere sie ab, oder würz sie mit einer der vielen Settingregeln aus der Gentlemen Edition Revised, mach daraus was Du willst.

Ich wünsche dir viel Spass

P.S.: Wenn du dein Feedback loswerden willst oder ein paar Abenteuer suchst schau einfach mal bei www.savage-run.de vorbei.

Inhalt

1. Kapitel: Charaktererschaffung

Archetypen	1
Rassen	1
Fertigkeiten	2
Handicaps	2
Talente	3
Connections	5

2. Kapitel: Ausrüstung

Verfügbarkeit	6
Panzerung	6
Nahkampfwaffen	7
Fernkampfwaffen	9
Munition	11
Feuerwaffenzubehör	11
Granaten	12
Sprengstoff	12
Toxine	13
Allgemeine Ausrüstung	14
Kommlinks	16
Programme	16
Kommlinkzubehör	17
Magische Ausrüstung	17
Drohnen	18
Drohnenmodifikationen	20
Fahrzeuge	21
Fahrzeugmodifikationen	22
Bodytech	25
Drogen	28

3. Kapitel: Settingregeln

Magie	29
Hacking	33
Riggen	34

=>!Intruder Alert!<=

4. Kapitel: Sicherheitstechnik

Allgemeine Sicherheit	37
Technische Sicherheit	37
Matrixsicherheit	40
Magische Sicherheit	41

5. Kapitel: Bestiarium

Neue Eigenschaften	42
Metamenschliche Gegner	42
Critter	44
Paracritter	44
Infizierte	45
Geister	47

6. Kapitel: Gefahren der 6. Welt

Hintergrundstrahlung	52
Der Kriegervirus	52
Fluoreszierende Astrale Bakterien	52

1. Kapitel: Charaktererschaffung

Die Charaktererschaffung wird wie gewohnt nach den Regeln von Savage Worlds vollzogen, wobei das Startgeld 50.000 Nuyen (nachfolgend kurz ¥) beträgt und Ausrüstungsgegenstände nur mit einer Verfügbarkeit von Tagen gekauft werden kann.

Der Charakter erhält einen Schieber und einmal das Talent Beziehungen. Zusätzlich erhält er Connections gleich der Hälfte seines Umhören-Würfels (W4=2, W6=3, W8=4, usw.).

Archetypen

Was für Charaktere spielt man in Shadowrun bzw. in der Conversion? Für Anfänger sind hier einige wichtige Konzepte beschrieben.

Hacker

Der Hacker verschafft sich durch sein Kommlink Zugang zu verschlüsselten Daten, manipuliert Sicherheitssysteme und kann auch Drohnen eines feindlichen Riggers ausschalten.

KI-Adept

Ein KI-Adept konzentriert seine magischen Fähigkeiten alleine auf seinen Körper und Geist. Dadurch ist er schneller, ausdauernder und stärker als normale Metamenschen.

Es gibt verschiedene Ausprägungen von KI-Adepten. Einige beschränken ihre Fähigkeiten auf den Kampf, andere auf Heimlichkeit und wiederum andere auf Geisteswissenschaften.

Magier

Der Magier beherrscht das Mana um sich herum und kann dadurch Geister und Zaubersprüche wirken.

Durch seine astrale Projektion kann er nicht-magische-Metamenschen unbemerkt verfolgen und ausspionieren. Je nach Wahl und Ausprägung der Mächte bzw. Zauber ist er sehr vielseitig einsetzbar.

Rigger

Als Rigger bezeichnet man Metamenschen mit dem Implantat Riggersteuerung. Mittels der Riggersteuerung können sie Fahrzeug und Drohnen mit ihren Gedanken steuern.

Dadurch gelten sie als die besten Fahrer und sind durch den Einsatz verschiedener Drohnen sehr gut für Überwachung und Angriff geeignet.

Straßensamurai

Ein Straßensamurai ist ein kybernetisch verbesserter Krieger.

Er hat sich rein dem Kampf verschrieben und ist dafür zuständig den Runnern den Hintern zu retten bis der Rigger sie mit seinem Fahrzeug aus dem Krisengebiet befördert hat.

Einige Straßensamurai pflegen wie die alten Samurai einen Ehrenkodex.

Soziales Chamäleon

Das soziale Chamäleon ist womöglich das mächtigste Gruppenmitglied, da es durch seine zahlreichen Connections nicht nur Informationen sondern auch Ausrüstung beschaffen kann die für einen Run notwendig sind.

Auch ist es ein Verhandlungs- und Überredeskünstler und kann sich verschiedenen sozialen Gegebenheiten anpassen.

Rassen

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 Düstern (-1) und Dunkeln (-2).



Orks

- **Größe+1:** Orks sind größer als 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 Düstern (-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 W8 gesteigert werden. Im Spiel kann Verstand nur jeden zweiten Aufstieg erhöht werden.
- **Häßlich:** Knochenauswüchse, Hauer und Dermalpanzerung machen Trolle nicht gerade zu einen angenehmen Anblick (Charisma -2). Wenn sie unter ihresgleichen sind wird der Malus nicht berücksichtigt.
- **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) und Hacking hinzugefügt werden.

Hacking (VER)

Die Fertigkeit Hacking wird benötigt um ein Kommlink in der Matrix einzusetzen.

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 lesen zu können.

● Fehlschlag:

Keine Informationen.

● Erfolg:

Der Charakter erkennt den allgemeinen Gesundheitszustand,

Emotionen und ob das Ziel magisch oder mundan ist.

- **Erste Steigerung:** Ob und wo das Ziel Bodytech hat. Der Charakter kann die Aura des Ziels wiedererkennen wenn er sie schon einmal erfolgreich gelesen hat.

- **Zweite Steigerung:** Der Charakter erkennt die genaue Essenz/Geisterstufe des Ziels. Emotionen und Gesundheitszustand können exakt gelesen werden.

Wissen(Sprengstoffe)

Der Charakter ist geübt im Umgang mit Sprengstoffen und welche Menge er benötigt, um gewisse Strukturen zu zerstören bzw. kontrolliert einstürzen zu lassen.

Allgemeinwissen & Sprachen

Der Charakter erhält Punkte gleich seines Verstands-Würfels. Mit diesen Punkten kann er sich Sprachen und Interessen holen, wobei er seine Muttersprache kostenfrei erhält.

Wird eine Allgemeinwissens-Probe gewürfelt, erhält der Charakter einen Bonus von +2 wenn die Probe etwas mit seinem Interesse zu tun hat.

Des Weiteren weiß jeder Charakter was Magie ist, genauso verhält es sich mit der Matrix. Er weiß wer die großen 10 sind, er kann etwas mit den Namen Dunkelzahn, Lofwyr, Lonestar, Knight Errant und so weiter anfangen.

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:

Liste der Fertigkeiten

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

Immunabstoßung (Leicht/Schwer)

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 öliges Fleck. Personen die den Charakter kennen bzw. erkannt haben Verhalten sich ihm gegenüber feindselig. Dies bedeutet, dass das Charisma des Charakters um 2 gesenkt wird und er startet nur mit einem Schieber.

Talente

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

Folgende Talente kommen hinzu:

Hintergrundtalente

Arkaner Hintergrund(Adept) (Anfänger)

Der Charakter verfügt über ein neuen abgeleiteten Wert namens KI. KI entspricht dem schwächsten körperlichen Attribut (Stärke, Geschicklichkeit, Konstitution).

Beispiel: Bruce hat eine Stärke von W8, eine Geschicklichkeit von W10 und eine Konstitution von W6. Sein KI beträgt somit W6, da Konstitution sein schwächstes körperliches Attribut ist.

Nun kann der Adept Mächte in Höhe seines KIs wählen, wobei die Kosten gleich der Machtpunktekosten entspricht.

Beispiel: Bruce hat wie erwähnt ein KI von W6. Er holt sich nun die Macht Panzerung, diese kostet 2 Punkte, Heilung für 3 Punkte und Dunkelsicht für 1 Punkt. Damit nutzt er sein KI voll aus.

Eine Macht zu aktivieren kostet eine Aktion und

Adeptenkräfte

Anfänger

- Ablenken (2)
- Beschleunigen (1)
- Dunkelsicht (1)
- Eigenschaft stärken (2, nur eine Eigenschaft)
- Heilung (3)
- Panzerung (2)
- Schock (2, Berührung ohne Schablone)
- Spinnengang (2)
- Sprache verstehen (1)
- Waffe Verbessern (2, selbst und waffenlos)

Fortgeschrittener

- Fernsicht (3)
- Gabe des Kriegers (4)
- Maskieren (3)
- Schadensfeld (4)
- Schnelligkeit (4)

Speziell

Gestaltwandel (siehe Seite 234.)

der Charakter würfelt KI ob er die Macht auch wirklich aktiviert hat. Der Adept kann pro Runde nur eine Macht aktivieren. Ein Fehlschlag oder kritischer Fehlschlag hat keinerlei negative Auswirkungen.

Sollte der Adept Essenz durch den Einbau von Implantaten verlieren, so wird dies 1 zu 1 auf das KI angerechnet.

Beispiel: Bruce besitzt ein KI von W6 und eine Essenz von 12. Nun baut er sich Implantate ein die ihm einen Essenzverlust von 7 beschert. Somit wird sein KI auf 4 bzw. W4 herabgesetzt. Mächte können nur auf den Charakter selbst gewirkt werden.

Arkaner Hintergrund(Magier)

(Anfänger)

Der Magier besitzt keinerlei Machtpunkte stattdessen werden die Machtpunktkosten einer Macht durch zwei geteilt (abgerundet) und als Malus von der Zauber-Probe abgezogen. Weiteres dazu auf im 3. Kapitel: *Settingregeln*.

Der Charakter startet mit 3 Mächten seiner Wahl.

Adepten Talente

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.

Knospe des Ki

(Veteran, AH (Adept), Konstitution W6+, Stärke W6+, Geschicklichkeit W6+)

Der Adept verwendet von jetzt ab sein mittleres körperliches Attribut, um KI zu bestimmen. *Beispiel: Bruce hat Konstitution W10, Stärke W8 und Geschicklichkeit W6 somit hat er ab jetzt ein KI von W8.*

Blüte des Ki

(Legende, Knospe des KI)

Der Adept verwendet von jetzt ab sein bestes körperliches Attribut, um KI zu bestimmen.

Beispiel: Bruce hat Konstitution W10, Stärke W8 und Geschicklichkeit W6 somit hat er ab jetzt ein KI von W10.

Magietalent

(Anfänger, AH(Adept))

Der Adept kann zusätzlich die Fertigkeit Zaubern erlernen, allerdings nicht über Fertigkeitspunkte, sondern er muss einen Würfeltyp seines KIs aufgeben um seine Stufe in Zaubern um einen Würfeltyp zu erhöhen. Der Adept erhält zusätzlich eine Macht die er nur über die Fertigkeit Zaubern wirken kann. Der Adept kann das Talent „Neue Macht“ wählen.

Sollte dem Adepten Essenzverlust durch Bodytech oder einer anderen Quelle drohen, wird zuerst der Zaubern-Würfel davon beeinträchtigt.

Metamagische Talente

Abschirmung

(Anfänger, AH(Magier), Zaubern W6)

Der Charakter kann Zauber-Würfel/2 Charaktere mit dem Talent Arkane Resistenz ausstatten.

Spiegelung

(Abschirmung)

Schlägt eine Macht aufgrund des metamagischen Talents der Abschirmung fehl. Kann der Charakter (der die Abschirmung zugeteilt hat) eine Zaubern-Probe mit einem zusätzlichen Entzugmalus von 2 ablegen.

Bei einem Erfolg wird die Macht auf den Angreifer zurück geworfen.

Anrufung

(Fortgeschrittener, AH(Magier), Macht: Verbündete Beschwören)

Der Charakter kann nun große Geister beschwören. Dies bedeutet das der herbeigerufene Geist ein Wildcard ist.

Der Entzugsmalus für große Geister wird verdoppelt.

Auramaskierung

(Fortgeschrittener, AH(Magier) oder AH(Adept))

Wenn die Aura des Charakters mittels Wissen(Askennen) gelesen wird, kann er mit seinen Zauber/KI-Würfel eine vergleichende Probe erwirken. Wenn er gewinnt kann das Ergebnis nach seinen Wünschen gestalten. Bei einem unentschieden kann der Auraleser nichts erkennen.

Besessenheit

(Veteran, AH(Magier), Zaubern W10)

Der Charakter kann mittels der astralen Projektion in andere Personen hineinspringen um diese zu kontrollieren. Es werden Proben wie bei der Macht Marionette abgelegt (Siehe GER Seite 237).

Geisterpakt

(Fortgeschrittener, 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.

Intensivierung

(Fortgeschrittener, AH(Magier), Zaubern W8)

Der Charakter kann eine Macht permanent machen. Eine Macht permanent zu machen belegt Essenzpunkte gleich den Machtpunktekosten die in der GER erwähnt sind. Die permanente Macht zu bannen ist um 4 erschwert.

Reinigung

(Anfänger, AH(Magier))

Der Charakter kann Hintergrundstrahlung in einem Umkreis gleich seines Zauber-Würfels beseitigen.

Der Vorgang ist ein Ritual das eine Stunde dauert.

Verankerung

(Anfänger, AH(Magier))

Der Charakter kann eine Macht an ein Objekt binden und es mit einem „Auslöser“ versehen.

Die Macht wird dabei wie üblich gewirkt, zählt aber nicht mehr als aufrechterhalten.

Pro Erfolg und Steigerung bleibt die Macht eine Stunde in ihrem Ruhezustand. Sollte sie in der Zeit nicht ausgelöst werden zerfällt sie ungenutzt (Außer das war der Auslöser).

Zusätzlich muss der Charakter einen Bennie ausgeben um eine Macht zu Verankern.

Zentrierung

(Fortgeschrittener, AH(Magier), Verstand W10)

Der Charakter bereitet sich eine Runde lang auf die Macht die er wirken möchte vor und kann dann in der darauffolgenden Runde einen Punkt Entzugmalus ignorieren. Um dies zu bewirken darf er in dieser Runde keine andere Aktion ausführen, sich nicht einmal bewegen. Wenn der Charakter in der darauffolgenden Runde keine Macht wirkt, geht dieser Bonus verloren.

Expertentalente

Hacker

(Anfänger, Hacking W6)

Programme des Hackers erhalten einen Bonus von +2.

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, Ass, W10 in Fahren, Luftfahrt ODER Seefahrt)

Der Rigger hat seine Drohnen voll unter Kontrolle und kann nun mehrere dieser gleichzeitig einsetzen. Anstatt nur bis zur Hälfte seiner Willenskraft kann der Rigger nun Drohnen gleich seiner vollen Willenskraft kontrollieren.

Connections

Um Informationen zu erhalten wird eine Umhören-Probe gewürfelt. Pro Connection die als Dienst „Informationen“ anbietet erhält der Charakter bzw. Spieler, einen Bonus von +1 auf seine Probe, von wem die Information kommt. Handelt es sich um medizinische Informationen oder Informationen zu einem Stück Bodytech, wird ein Straßendoc eher helfen können als ein Barkeeper.

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

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 Orte. Meist Bars, Clubs, Restaurants oder Hinterzimmer
- **Ähnliche Connections:** Konzernmann, Regierungsagent.

Schieber

- **Dienste:** Jobs und Geld, Informationen, 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

Connections über das Talent Beziehungen

Hier eine kurze Beispielaufzählung der möglichen Beziehung zu großen Unterweltorganisationen die der Charakter haben könnte, diese beziehen sich auf den Standort Seattle:

Yakuzza

- Shotozumi-Gumi
- Shigeda-Gumi
- Kenran-Kai

Mafia

- Die Finnigan-Familie
- Die Ciarniello-Familie
- Die Gianelli-Familie

Triade

- Octagon
- Yellow Lotus
- Eighty-Eights

Seoulpa-Ringe

- Choson-Ring
- Kommun'go-Ring

Große Gangs

- Ancient
- Cutters

Sonstige

- Vory V Zakone
- Laesa, die Vergessenen

2. Kapitel: Ausrüstung

Wie erwähnt können während der Charaktererschaffung nur Ausrüstungsgegenstände mit einer Verfügbarkeit von Tagen gekauft werden.

Verfügbarkeit

Über eine normale Connection kann man Ausrüstung ohne größere Probleme erhalten. Es wird einfach nur der Verfügbarkeitswert gewürfelt um zu sehen, wann der Charakter den Ausrüstungsgegenstand erhält, ein verdoppeln des Preises halbiert den ausgewürfelten Zeitraum. Dies ist nur einmal möglich. Das könnte vor allem bei sehr zeitkritischen Runs entscheidend sein. Bei einer Connection die man über das Talent Beziehungen erhalten hat kann man mittels einer Überreden-Probe den Zeitraum pro Erfolg und Steigerung um eine Kategorie verbessern (Von Monaten zu Wochen, Von Wochen zu Tage, von Tage zu Stunden, von Stunden zu Sofort). Ein Fehlschlag kann das Ergebnis nicht verschlechtern.



Panzerung

Generell schützt eine Kevlarweste besser gegen Kugeln aus einer Schusswaffe als gegen Schnitt- und Stichwaffen. Daher gibt es zwei Werte bei der Panzerung. Damit man beide Panzerungswerte

besser unterscheiden kann, wird der erste Wert Ballistik (Nur Feuerwaffen) und der zweite Wert Stoss (Nahkampf, Explosionen, Pfeile, Nadelgeschosse, etc.) genannt.

Bezeichnung	Panzerung	Preis	Gewicht	Verfüg.	Anmerkungen
Executive Suit	+2/+1	1.100 ¥	3	1W6 Tage	Gepanzerter Smoking. Schützt Arme, Beine und Torso.
Starlight	+2/+1	4.500 ¥	2	1W6 Tage	Gepanzertes Abendkleid. Schützt Arme, Beine und Torso
Gepanzerter Mantel	+3/+2	700 ¥	5	Sofort	Ein gepanzerter Mantel. Er ist in verschiedenen Designs erhältlich. Schützt Torso, Arme und Beine.
The Chairman	+3/+2	3.000 ¥	6	Sofort	Gepanzerter Mantel der gegen Toxine mit dem Vektor Kontakt schützt. Schützt Torso, Arme und Beine.
The Majesty	+3/+2	5.000 ¥	6	Sofort	Gepanzerter Mantel der gegen Feuer und Toxine mit dem Vektor Kontakt schützt. Schützt Torso, Arme und Beine.
The Professional	+3/+2	1.000 ¥	6	Sofort	Gepanzerter Mantel mit vielen kleinen Taschen. Kann Ausrüstung mit einem Gewicht von 10 mit sich führen und verstecken. Schützt Torso, Arme und Beine.
Crimson Sky	+2/+2	1.500 ¥	4	Sofort	Eine Fliegerjacke die einen Bonus von +1 gegen Kälteeffekte gibt. Schützt Torso und Arme.
Summit	+2/+3	2.500 ¥	8	Sofort	Gepanzerte Winterkleidung. Man erhält einen Bonus von +2 gegen Kälteeffekte. Schützt Torso, Arme und Beine.
Industrious	+2/+3	1.000 ¥	8	Sofort	Overall mit Platz für einen Werkzeugkasten. Schützt zusätzlich vor Feuer, Toxine (Kontakt) und Elektrizität. Schützt Torso, Arme und Beine (+Schutzhelm 50%, +0/+1)

Actioneer	+3/+1	2.150 ¥	5	Sofort	Gepanzerte Business-Kleidung. Wahlweise mit Langmantel oder Anzugjacke. Schützt Torso, Arme und Beine.
Futura	+3/+1	3.000 ¥	4	Sofort	Gepanzerte Business-Kleidung für die Frau von Welt. Schützt Torso, Arme (und Beine wenn eine Hose anstelle eines Rocks gewählt wird)
Second Skin	+2/+1	5.000 ¥	2	1W6 Tage	Schützt Torso, Arme und Beine
Panzerjacke	+4/+2	900 ¥	8	Sofort	Schützt Torso und Arme
Tarnanzug	+4/+2	1.200 ¥	8	1W6 Tage	Es muss ein festes Tarnmuster gewählt werden. Ist man in der passenden Umgebung für das Tarnmuster so erhält der Charakter einen Bonus von +1 auf Heimlichkeit. Schützt Torso, Arme und Beine
Arm- oder Beinschützer	+1/+1	350 ¥	1	Sofort	Schützt Arme oder Beine
Ballistischer Schild	Siehe Text	1.500 ¥	10	Sofort	+1 Parade, +2/+2 Panzerung gegen Fernkampfangriffe.
Chemoanzug	+1/+1	1.000 ¥	4	1W6 Tage	Ein versiegelter Ganzkörperanzug mit Filtersystem der gegen Toxine und Radioaktivität schützt. Ist der Charakter Angeschlagen oder erhält eine Wunde, so ist der Anzug beschädigt und verliert seine Schutzwirkung gegen Toxine und Strahlung.
Sicherheitspanzerung	+6/+4	12.500 ¥	20	3W6 Wochen (V)	Versiegelte Ganzkörperpanzerung. Im Helm befindet sich ein eingebauter Mikro-Transceiver, Restlichtverstärkung, Infrarotsicht und eine eingebaute Smartbrille. Des Weiteren verfügt die Panzerung über ein Filtersystem und ist Feuerfest.
Militärpanzerung	+8/+6	75.000 ¥	30	2W6 Monate (V)	Versiegelte Ganzkörperpanzerung. Im Helm befindet sich ein eingebauter Mikro-Transceiver, Restlichtverstärkung, Infrarotsicht und eine eingebaute Smartbrille. Des Weiteren verfügt die Panzerung über ein Filtersystem, ist Feuerfest und ist elektrisch Isoliert.

Nahkampfwaffen

Einige Waffen verursachen sogenannten **Elektroschaden** der als Betäubungsschaden abgehandelt wird (siehe GER Seite 146). Des Weiteren muss der Charakter eine Konstitutionsprobe ablegen. Besteht er die Probe nicht so leidet er unter **Zuckungen** und erhält -2

auf seine Parade bis zu seiner nächsten Aktion. Elektroschaden geht immer gegen die Stoss-Panzerung und nur speziell elektrisch Isolierte Panzerung hilft gegen den Zweiteffekt des Elektroschadens (Zuckungen).

Klingenwaffen	Schaden	Preis	Verfüg.	Gewicht	Anmerkungen
Atham	Stä+W4	500 ¥	2W6 Stunden(E)	1	
Claymore	Stä+W10	900 ¥	2W6 Stunden(E)	12	Reichweite 1, Zweihändig
Cougar Fineblade (Kurz)	Stä+W4	550 ¥	Sofort (E)	2	PB 1
Cougar Fineblade (Lang)	Stä+W6	900 ¥	Sofort (E)	4	PB 1
Injektionsdolch	Stä+W4	750 ¥	2W6 Tage (E)	2	Toxine mit dem Vektor Injektion werden automatisch bei einer Wunde oder Angeschlagenergebnis injiziert.
Katar	Stä+W6	750 ¥	2W6 Tage (E)	2	PB 1
Keramikmesser	Stä+W4	75 ¥	Sofort (V)	1	Wird nicht von MAD-Detektoren erkannt, Wurfwaffe (3/6/12)
Kris	Stä+W4	1.000 ¥	2W6 Tage (E)	1	

Macauitl	Stä+W8	3.000 ¥	1W6 Wochen (E)	8	Reichweite 1, bei einer 1 auf den Kämpfen-Würfel sinkt der Schadenswürfel dauerhaft um eins ab.
Nodachi	Stä+W6	2.500 ¥	2W6 Tage (E)	6	Reichweite 1, PB 2, Zweihändig
Rapier	Stä+W4	550 ¥	Sofort (E)	3	Parade +1
Stockdegen	Stä+W4	750 ¥	2W6 Tage (E)	3	Parade +1, Versteckte Waffe (-2)
Speer	Stä+W6	150 ¥	Sofort	5	Reichweite 1, Parade +1, Zweihändig, Wurfwaffe (3/6/12)
Tomahawk	Stä+W6	150 ¥	Sofort	2	Wurfwaffe (3/6/12)
Vibromesser	Stä+W4	1.000 ¥	1W6 Stunden(E)	2	PB 2
Vibroschwert	Stä+W8	2.000 ¥	2W6 Tage (V)	9	PB 4
Victorinox Flexstahlmesser	Stä+W4	1.250 ¥	1W6 Wochen(E)	1	Leicht zu Verstecken (+2 Heimlichkeit)
Kampfaxt	Stä+W10	600 ¥	1W6 Stunden(E)	15	PB 1, Parade -1, Zweihändig
Katana	Stä+W6+2	1.000 ¥	Sofort (E)	7	PB 2
Messer	Stä+W4	20 ¥	Sofort	1	Wurfwaffe (3/6/12)
Monofilament-schwert	Stä+W8+1	750 ¥	1W6 Tage (E)	8	PB 2
Schwert	Stä+W8	350 ¥	Sofort (E)	8	
Überlebensmesser	Stä+W4	50 ¥	Sofort	3	Beinhaltet Hilfsmittel, die +1 auf Überlebens-Würfe geben.
Unterarm-Schnappklingen	Stä+W6	150 ¥	2W6 Stunden(E)	3	Einziehbar (+2 Heimlichkeit)

Knüppel	Schaden	Preis	Verfüg.	Gewicht	Anmerkungen
AZ-150 Betäubungsschlagstock	2W6+2	800 ¥	Sofort (E)	4	Elektroschaden, 8 Ladungen
Betäubungsstab	2W6	650 ¥	1W6 Stunden (E)	10	Reichweite 1, Parade +1, Elektroschaden, Mindeststärke W6, 15 Ladungen, Zweihändig
Totschläger	Stä+W6	30 ¥	Sofort	4	Leichter zu verstecken, +2 auf Heimlichkeits-Würfe, richtet nur Betäubungsschaden an.
Keule	Stä+W6+1	120 ¥	Sofort	10	
Nunchaku	Stä+W6	75 ¥	2W6 Stunden (E)	3	
Rattanstock	Stä+W4	20 ¥	Sofort	1	
Teleskopstab	Stä+W6	100 ¥	Sofort	7	Reichweite 1, Zusammenfahrbar und dadurch versteckbar
Tonfa	Stä+W4	50 ¥	Sofort	2	
Betäubungsschlagstock	2W6	400 ¥	Sofort (E)	3	Elektroschaden, 10 Ladungen
Knüppel	Stä+W6	30 ¥	Sofort	6	
Stab	Stä+W4	50 ¥	Sofort	10	Reichweite 1, Parade +1, Zweihändig
Teleskopschlagstock	Stä+W6	50 ¥	Sofort	2	Leichter zu verstecken, +2 auf Heimlichkeits-Würfe

Sonstiges	Schaden	Preis	Verfüg.	Gewicht	Anmerkungen
Hellebarde	Stä+W8	1.000 ¥	Sofort (E)	15	Reichweite 1, Zweihändig
Monofilament-peitsche	Stä+W4+4	3.000 ¥	3W6 Tage (V)	4	Reichweite 1, Ringen-Angriff über Reichweite 1", siehe GER Seite 96
Schockhandschuhe	2W6	200 ¥	Sofort (E)	1	Gilt als unbewaffnet, Elektroschaden, 10 Ladungen, der Schaden durch die Schockhandschuhe wird zusätzlich zum waffenlosen Schaden verursacht.

Fernkampfaffen

Pistolen & Revolver	Reichweite	Schaden	FR	Schuss	Preis	Gewicht	Verfüg.	Anmerkungen
Cavalier SafeGuard (CapArrow)	2/4/8	2W6+2	1	6	275 ¥	3	Sofort	Laserzielgerät, Elektroschaden
Streetline Special (.22)	5/10/20	2W6-1	1	6	100 ¥	3	Sofort (E)	
Raecor Sting (8mm Sting)	3/6/12	2W6-1	1	5	2.500 ¥	2	1W6 Stunden (E)	+2 Schaden gg. ungepanzerzte Ziele, schwer von MADs aufzuspüren
Glock "Giftzweig" (8mm GZE)	12/24/48	2W8	1	10	1.000 ¥	2	2W6 Tage (E)	Spezialmunition (+100% Preis für Munition)
Altmayr SP (30mm Altmayr)	5/10/20	1-3W8	1	3	900 ¥	6	2W6 Stunden (E)	Schrotflinte, Granatfähig
Ares Predator (10mm)	12/24/48	2W6+1	1	12	1.150 ¥	6	Sofort (E)	PB 1, Smartgun, Halbautomatisch
H&K Urban Fighter (10mm)	12/24/48	2W6+1	1	10	2.300 ¥	2	1W6 Wochen (V)	PB 1, schwer von MADs aufzuspüren, Halbautomatisch
Makarov V22 (10,5mm Makarov)	10/20/40	2W6+1	1	6	1.500 ¥	4	1W6 Wochen (V)	PB 1, Schalldämpfer, extrem leise
Ruger Super Warhawk (.454 Cas)	12/24/48	2W8	1	6	300 ¥	8	Sofort (E)	PB 2, Revolver, Mindeststärke W6
Savalette Guardian (10mm)	12/24/48	2W6+1	1	12	1.650 ¥	8	1W6 Stunden (E)	PB 1, Salve

Maschinenpistolen	Reichweite	Schaden	FR	Schuss	Preis	Gewicht	Verfüg.	Anmerkungen
AK97 Carbine (5.45mm)	15/30/60	2W8	3	30	500 ¥	10	Sofort (E)	PB 2
H&K 227 (.40)	20/40/80	2W6+1	3	28	1.200 ¥	10	2W6 Stunden (E)	PB 1
H&K Urban Combat (9mm)	15/30/60	2W6	3	20	850 ¥	6	2W6 Tage (V)	PB 1, schwer von MADs aufzuspüren, Schalldämpfer
H&K Urban Enforcer (9mm)	15/30/60	2W6	1	20	1.100 ¥	8	2W6 Wochen (V)	PB 1, Salve, Smartgun, Granatwerfer
Ingram Smartgun (.45)	15/30/60	2W6+1	3	16/32	580 ¥	8	1W6 Stunden (E)	PB 1, Smartgun
Uzi (9mm)	15/30/60	2W6	1	24	600 ¥	8	Sofort (E)	PB 1, Salve, Laserzielgerät

Schrotflinte	Reichweite	Schaden	FR	Schuss	Preis	Gewicht	Verfüg.	Anmerkungen
Defiance T-250 (12g)	12/24/48	1-3W6	1	6	500 ¥	9	Sofort (E)	Schrotflinte, Halbautomatisch
Franchi SPAS-22 (12g)	12/24/48	1-3W6	2	8	2.000 ¥	13	1W6 Tage (E)	Schrotflinte, Smartgun
Remington 990 (12g)	15/30/60	1-3W6	1	8	650 ¥	10	Sofort (E)	Schrotflinte

Sturmgewehre	Reichweite	Schaden	FR	Schuss	Preis	Gewicht	Verfüg.	Anmerkungen
AK97 (5.45mm)	20/40/80	2W8	3	30	400 ¥	12	Sofort (E)	PB 2
Ares Alpha (5.56mm)	24/48/96	2W8	3	42	4.250 ¥	14	3W6 Tage (V)	PB 2, Granatwerfer, Smartgun, Mindeststärke W6

-Unterlaufgranatwerfer	20/40/80	Siehe Granate	1	6	---	---	---	
Samopal vz/88V (5.56mm)	24/48/96	2W8	3	25	1.500 ¥	12	2W6 Tage (V)	PB 2, Laserzielgerät
Steinhardt Kammerjäger (5.56mm)	24/48/96	2W8	3	40	4.500 ¥	15	3W6 Tage (V)	PB 2, Smartgun, Unterlaufflammenwerfer
-Unterlaufflammenwerfer	Kegelsch.	2W10	1	3	---	---	---	Flammenwerfer

Gewehre	Reichweite	Schaden	FR	Schuss	Preis	Gewicht	Verfüg.	Anmerkungen
Männlicher Wilderer (.458 WinMag)	30/60/120	2W10	1	3	2.500 ¥	12	1W6 Stunden (E)	PB 3, Schwere Waffe, Schnellschussabzug, Mindeststärke W8
Barret Model 121 (.50 Browning)	50/100/200	2W10	1	6	9.800 ¥	35	3W6 Wochen (V)	PB 3, schwere Waffe, Schnellschussabzug, Mindeststärke W8
Ranger Arms SM-3 (.30-06)	30/60/120	2W8	1	10	6.000 ¥	14	2W6 Wochen (V)	PB 2, Zielfernrohr, Schnellschussabzug, zerlegbar, Schalldämpfer

Maschinengewehre	Reichweite	Schaden	FR	Schuss	Preis	Gewicht	Verfüg.	Anmerkungen
GE Vindicator Minigun (5.56mm)	30/60/120	2W8	5	50/Gurt	8.000 ¥	35	2W6 Wochen (V)	PB 2, Schnellschussabzug, Mindeststärke W8
FN MAG-5 (7.62mm)	40/80/160	2W8+1	3	50/Gurt	4.250 ¥	30	1W6 Wochen (V)	PB 3, Smartgun, Schnellschussabzug, Mindeststärke W6, Zweibein
Vanquisher Minigun (.50)	50/100/200	2W10	5	Gurt	40.000 ¥	90	1W6 Monate (V)	PB 4, Schnellschussabzug, Mindeststärke W10

Sonstige Waffen	Reichweite	Schaden	FR	Schuss	Preis	Gewicht	Verfüg.	Anmerkungen
Aztechnology F3a	Kegelsch.	2W10	1	15	1.800 ¥	35	1W6 Wochen (V)	Flammenwerfer
Enfield GL-67	20/40/80	Siehe Granate	1	20	4.000 ¥	3	1W6 Wochen (V)	Granatwerfer
Ares S-III Super Squirt	4/8/16	Toxin, Kontakt	1	20	500 ¥	2	Sofort	
Nadelgewehr	15/30/60	Toxin, Injektion	3	10	1.700 ¥	3	2W6 Tage	Gepanzerte Zonen schützen
Nadelpistole	12/24/48	Toxin, Injektion	1	5	600 ¥	1	1W6 Tage	Gepanzerte Zonen schützen
M79B1 LAW	24/48/96	4W8+2	1	1	750 ¥	7	2W6 Tage (V)	Schwere Waffe, Mittlere Schablone, PB 30, Raketenwerfer
Ranger X Kompositbogen	15/30/60	2W6+1	1	1	300 ¥	3	1W6 Tage (E)	
Enterhakenkanone	10/20/40	-	1	1	500 ¥	5	Sofort (E)	
Barton "Bracers" (.22)	3/6/12	2W6-1	1	1	1.500 ¥	1	2W6 Tage (E)	
Barton „Schießstock“ (.32)	5/10/20	2W6-1	1	1	500 ¥	1	1W6 Tage (E)	Kann im Nahkampf als Knüppel verwendet werden (Stä+W4)

[Laserzielgerät, kurz LZG]

+1 Bonus auf Schießen auf kurzer Reichweite

Munition

Für Munition gibt es verschiedene Modifikationen (nur Kugeln und Pfeile). Es kann immer nur eine gewählt werden. Schrotmunition für Schrotflinten ist nicht modifizierbar. Es werden daher Flintenlaufgeschosse für Schrotflinten verwendet. Das bedeutet das Schrotflinten dann 2W10 Schaden in allen Reichweitenkategorien verursachen. Preis, Gewicht und Verfügbarkeit werden durch Flintenlaufgeschosse nicht beeinflusst.

Anti-Fahrzeuggeschosse

Preis: x10
Verfügbarkeit: +1W6 Wochen (V)
Der PB der Waffe wird um 4 Punkte erhöht und sie erhält die Eigenschaft „schwere Waffe“.

APDS

Preis: x5
Verfügbarkeit: +3W6 Tage (V)
Der PB der Waffe wird um 4 Punkte erhöht.

Brandgeschoss

Preis: x3
Verfügbarkeit: +2W6 Tage (V)

Die Waffe verursacht normalen Schaden, zusätzlich kann das Ziel brennen. Es werden die Regeln ab Seite 183 in der GER angewendet.

ExEx

Preis: x3
Verfügbarkeit: +2W6 Tage (V)
Der Schaden der Waffe wird um 2 Punkte erhöht.

Gelgeschoss

Preis: x2
Verfügbarkeit: +1W6 Stunden (E)
Die Waffe verursacht nur Betäubungsschaden.

Kapselgeschoss

Preis: x2 + Toxin
Verfügbarkeit: +2W6 Stunden
Die Waffe verursacht nur Betäubungsschaden und kann eine einfache Dosis eines Toxins mit dem Vektor Kontakt transportieren. Beim Aufschlag zerplatzt das Geschoss und das Opfer muss eine Konstitutionsprobe gegen das ausgewählte Toxin ablegen.

Munition	Preis	Verfüg.	Gewicht	Anmerkungen
Kugeln, klein	10 ¥/50	Sofort (E)	3/50	.22 bis .32, Taser, Nadelpfeile
Kugeln, mittel	25 ¥/50	Sofort (E)	5/50	9mm bis .45
Kugeln, groß	50 ¥/50	Sofort (E)	8/50	.50 bis Ende (Schrotflinten+Flintenlaufgeschosse, Gewehre, etc.)
Pfeile	5 ¥/5	Sofort (E)	1/5	
Rakete	100¥	2W6 Stunden (E)	4	Schaden wie Waffe, kann nicht modifiziert werden.
Flammenwerfer-Benzingemisch	5¥/5	Sofort (E)	2/5	Schaden wie Waffe, kann nicht modifiziert werden.
DMSO-Schleim	5 ¥/10	1W6 Stunden (E)	1/10	Nur Ares S-III Super Squirt, wird nur mit einem Toxin kombiniert. Dieses erhält durch DMSO zusätzlich den Vektor <i>Kontakt</i> .

Feuerwaffenzubehör

Gyrostabilisator

Preis: 3.000 ¥
Gewicht: 5
Verfügbarkeit: 2W6 Stunden
In der Ausführung funktioniert der Gyrostabilisator wie das Zweibein, allerdings kann der Charakter sich zusätzlich noch bewegen. Die Bewegung des Charakters wird allerdings um 2 reduziert.

Smart-Brille

Preis: 2.500 ¥
Gewicht: -
Verfügbarkeit: Sofort (E)
Die Smart-Brille erhöht den Wildcard-Würfel für die Fertigkeit Schießen auf W8. Es wird eine Waffe mit der Modifikation Smartgun benötigt.

Smart-Feuerplattform

Preis: Stufe x 500 ¥
Gewicht: 10
Verfügbarkeit: Stufe x W6 Tage (V)
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.

Schnellzieholster

Preis: 100 ¥
Gewicht: -
Verfügbarkeit: Sofort
Die Waffe zu ziehen ist eine freie Aktion. Nur Waffen mit bis zu einer Größe einer schweren Pistole können damit gezogen werden.

Tarnholster

Preis: 75 ¥

Gewicht: -

Verfügbarkeit: Sofort

Das Tarnholster erleichtert den Charakter das Tarnen von Feuerwaffen an seinem Körper. Er erhält +1 Heimlichkeit um eine Waffe an sich zu verstecken. Nur Waffen mit einer Größe bis zu einer Maschinenpistole erhalten den Boni.

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 ¥	2	2W6 Stunden (E)	Mittlere Schablone
Brand	5/10/20	2W10	250 ¥	2	1W6 Tage (E)	MS, Ignoriert Panzerung außer sie ist Vollversiegelt.
Betäubung	5/10/20	3W6	150 ¥	2	2W6 Stunden (E)	MS, richtet nur Betäubungsschaden an
Rauch	5/10/20	/	25 ¥	2	Sofort (E)	MS, innerhalb der Schablone ein -4 auf die Sicht
Gas	5/10/20	Siehe Toxine	100 ¥+ Toxin	2	Sofort	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 dies 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. Sprengstoffe zählen immer als Schwere Waffen.

Bezeichnung	Gewicht	Preis	Verfüg.	Wirkung
Kommerzieller Sprengstoff	1	100 ¥	2W6 Tage (E)	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 ¥	3W6 Tage (V)	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 Haustür damit zu umrahmen.
Lineare Schneidladung	4 pro Meter	600 ¥	1W6 Wochen (E)	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 ¥	2W6 Tage (E)	Eine dickere Schnurr die mit Sprengstoff gefüllt ist. Sie verursacht 3W6 Schaden. Jede zusätzliche Einheit verursacht zusätzlich 1W6 Schaden.

Flüssigsprengstoff	2 pro Liter	950 ¥	3W6 Wochen (V)	Flüssigsprengstoff ist bei Raumtemperatur flüssig und unter 0 Grad Celsius 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 ¥	3W6 Wochen (V)	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	-	100 x Stufe ¥	Stufe x W6 Stunden (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 ¥	2W6 Tage (V)	Entspricht den Regeln nach dem Druckgeflecht. Es kann entschieden werden ob bei Be- oder Entlastung der Zünder auslöst.
Zeitzünder	1	35 ¥	1W6 Tage (V)	Ein einfacher Zeitzünder.
Fernzünder	2	50 ¥	1W6 Tage (E)	Ob Draht oder Funk muss beim Kauf entschieden werden.
Vernebler	5	500 ¥	2W6 Stunden (E)	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 Gasmaske 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 Erschöpfungsstufen werden nicht geheilt.

Bezeichnung	Vektor	Effekt.	Preis	Verfüg.	Wirkung
Atemräuber	Inhalation	0	50 ¥	2W6 Stunden (E)	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 ¥	1W6 Stunden (E)	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 ¥	1W6 Stunden (E)	Fehlschlag: 2W6 Minuten Blind, -1 Erschöpfung Erfolg: 2W6 Minuten Blind Steigerung: 2W6 Runden Blind
Gamma-Skopolamin	Injektion	-1	200 ¥	1W6 Wochen (V)	Fehlschlag: 2W6 Minuten gelähmt, kann nicht lügen Erfolg: 2W6 Minuten gelähmt Steigerung: -1 Erschöpfung

Nacrojet	Injektion	-1	50 ¥	1W6 Tage (E)	Fehlschlag: 2W6 Stunden bewusstlos Erfolg: 2W6 Minuten bewusstlos Steigerung: -1 Erschöpfung
Insektizid	Inhalation & (Kontakt)	0	10 ¥	Sofort	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 ¥	5W6 Wochen (V)	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 ¥	4W6 Wochen (V)	Fehlschlag: 2W6 Stunden gelähmt Erfolg: 2W6 Minuten gelähmt Steigerung: -1 Erschöpfung
Neuro-Stun	Inhalation	0	60 ¥	3W6 Tage (E)	Fehlschlag: 2W6 Stunden bewusstlos Erfolg: 2W6 Minuten bewusstlos Steigerung: -1 Erschöpfung
Ekyelebenlegift	Kontakt	0	500 ¥	3W6 Wochen (V)	Fehlschlag: Handicap Blind (Permanent) Erfolg: 2W6 Stunden Blind Steigerung: 2W6 Minuten Blind
Seven-7	Inhalation & Kontakt	-2	1.000 ¥	4W6 Wochen (V)	Fehlschlag: Tod in 2W6 Runden, wahren dessen Desorientiert (-2) Erfolg: -2 Erschöpfung und eine Wunde Steigerung: -2 Erschöpfung Schutzmaßnahmen halbieren nur die Effektivität.

Allgemeine Ausrüstung

Bezeichnung	Preis	Verfügbarkeit	Gewicht	Anmerkung
Lebensstil				
Squatter	500 ¥ pro Monat	-	-	Das Leben stinkt, genauso wie du und deine drei Mitbewohner.
Unterschicht	1.000 ¥ pro Monat	-	-	Eine kleine Wohnung, die du dein eigenes kleines Drecksloch nennen kannst.
Mittelschicht	5.000 ¥ pro Monat	-	-	Eine angenehme große Wohnung nur für dich.
Oberschicht	10.000 ¥ pro Monat	-	-	Eine schöne große Wohnung mit allen notwendigen Annehmlichkeiten (Putzdrohne, etc.)
Luxus	100.000 ¥ pro Monat	-	-	Ein extra vagantes Apartment mit Putzpersonal, eigenem Butler und Cheffaur. Du hast es geschafft!
Sicherheitsgeräte/Einbruchswerkzeug				
Automatischer Dietrich	1.000 ¥	1W6 Tage (E)	1	Kein Malus zum Schlösser öffnen.
Brecheisen	20 ¥	Sofort	3	Verdoppelt den Schaden gegen Barrieren/Türen.
Gussform für Abdruckhandschuhe	1.000 ¥	2W6 Tage (V)	5	Kann benutzt werden um Türen mit Handabdruckscanner zu umgehen.
Handschellen (Plastik)	1 ¥	Sofort	-	Kabelbinder ähnliche Plastikriemen. Geschicklichkeit -4 um aus ihnen herauszuschlüpfen.
Handschellen (Metall)	20 ¥	Sofort	0,5	Normale Handschellen aus Metall. Geschicklichkeit -2 um aus ihnen herauszuschlüpfen.
Handschellen (Plasstahl)	50 ¥	2W6 Stunden (E)	1	Manschetten die zusammenschmelzen und verhärten. Man muss die Handschellen mit Werkzeug auseinanderschneiden.
Magschlossknacker	St. x 1.000 ¥	Stufe x W6 Tage (V)	-	Eine Magnetkarte die zum öffnen von Magschlosstüren verwendet wird.
Magschlosskarten-Kopierer	500 ¥	1W6 Tage (V)	2	Ein Gerät zum kopieren bestehender Magschlosskarten.
Radiosignalscanner	100 ¥	Sofort	2	Kann aktive RFID-Marker, Kommlinks und ähnliche Geräte aufspüren.

Retinadublikat	20.000 ¥	1W6 Wochen (V)	2	Ein Gerät zum herstellen von Kontaktlinsen mit der Kopie einer Retina.
RFID-Löscher	150 ¥	2W6 Stunden (V)	1	Das Gerät löscht bzw. brennt automatisch RFID-Marker aus.
Richtmikrofon	50 ¥	Sofort (E)	2	Man kann Gespräche in bis zu 50' Entfernung durch einfache Barrieren hindurch belauschen.
Sequenzler	Stufe x 500 ¥	Stufe x W6 Tage (V)	1	Öffnet Zugänge die mit einem Keypad verschlossen sind.
Störsender	Stufe x 200 ¥	Stufe x W6 Stunden (V)	1	Stört in einer großen Schablone jegliche Kommunikation per Funk. Hat ohne direkten Stromanschluss nur Strom für Stufe gleich Runden.
Werkzeug (Bereich)	500 ¥	Sofort	15	Beim Kauf muss entschieden werden um welche Art von Werkzeug es sich handelt.
Optische Geräte				
Brille	50 ¥	Sofort	-	Beliebiges Brillenmodell. Enthält AR-Sicht.
Kontaktlinsen	100 ¥	Sofort	-	Beliebig aussehende Kontaktlinse. Enthält AR-Sicht.
Fernglas	150 ¥	Sofort	1	Enthält Wärmesicht, Nachtsicht und Sichtvergrößerung x50.
Mage-Sight-Brille	2.000 ¥	3W6 Tage (E)	4	Eine Brille mit Endoskop. Magier können damit um die Ecke Zaubern.
Sonstiges				
Gasmaske	100 ¥	Sofort	2	Schützt gegen Toxine mit dem Vektor Inhalation.
Gecko-Tape-Handschuhe	250 ¥	2W6 Tage	1	+2 beim Klettern.
Nanitencreme-Verkleidung	1.000 ¥	1W6 Wochen	4	Funktioniert ähnlich wie die Macht Maskierung. Hält 6 Stunden. Es wird nur ein Bild benötigt.
Erste Hilfe Kasten	50 ¥	Sofort	1	Medizinische Grundversorgung ist erfüllt.
Medkit	600 ¥	Sofort	8	+2 auf die Fertigkeit Heilen. Das Medkit hat 10 Füllungen. Pro behandelte Wunde wird eine Füllung verbraucht. Grundversorgung ist trotz aufgebrauchter Füllungen gewährleistet.
Savior Medkit	2.000 ¥	1W6 Wochen	20	+4 auf die Fertigkeit Heilen. Das Savior Medkit hat 40 Füllungen. Pro behandelter Wunde wird 1W4 Füllungen verbraucht. Grundversorgung ist trotz aufgebrauchter Füllungen gewährleistet.
Medizinisches Nachfüllpack	10 ¥	Sofort	1	Füllung für Medkit und Savior Medkit.
Traumapatch	500 ¥	Sofort	0	Charakter stabilisiert automatisch ohne Probe
Antidotpatch	Stufe x 100 ¥	Sofort	0	Stufe entspricht Würfeltypen. Es wird gegen einen Mindestwurf von 4 zuzüglich der Effektivität eines Toxins gewürfelt. Ist die Probe erfolgreich, so endet die Wirkung des Giftes am Ende der nächsten Runde.
Normale Kleidung	50 ¥	Sofort	2	Ein Satz normaler Kleidung
Gute Kleidung	500 ¥	Sofort	2	Ein Satz guter Kleidung
Tre Chic	1.000 ¥	Sofort	2	Anzugmode derZukunft!
Rucksack	250 ¥	Sofort	-	Kann bis zu 40 Gewicht tragen.
Survival-Kit	500 ¥	Sofort	10	+2 auf die Fertigkeit Überleben. Enthält alles notwendige um in der Wildnis zu überleben.
Micro-Transceiver	500 ¥	Sofort	-	Mini-Funkgerät mit einer Reichweite von 5 km.
Gefälschte SIN (Extra)	St.x 1.000 ¥	Sofort	-	Stufe entspricht Würfeltyp. Wenn die Identität des Charakters überprüft wird, wird die Stufe der SIN gegen einen MW von 4 geworfen. Bei einem Fehlschlag wird die SIN als Fälschung erkannt.
Gefälschte SIN (Wildcard)	St. x 2.000 ¥	Stufe x Tage	-	Wie gefälschte SIN (Extra), allerdings hat die SIN zusätzlich zu ihrer Stufe einen Wildcard-Würfel.
Lizenz	100 ¥ / 200 ¥	Sofort	-	Die Lizenz wird automatisch mit der SIN verknüpft, was bedeutet das eine Überprüfung der Lizenz automatisch zu einer Überprüfung der SIN führt. Eine Lizenz für eine Extra-SIN kostet nur 100 ¥, eine Lizenz für eine Wildcard-SIN kostet 200 ¥.

Kommlinks

Alle Kommlinks besitzen ein internes SIM-Gerät, Musik-Abspielgerät, Mikro-Trid/Holoprojektor/Touchscreen-Bildschirm, Kamera, Mikrophon, Bild/Textscanner, RFID-

Marker-Lesegerät, GPS, ausrollbare mit Klettband befestigte Tastatur, Chip-Abspielgerät und eine stoßsichere und wasserdichte Hülle. Das Gewicht aller Kommlinks beträgt 1.

Bezeichnung	Indexstufe	Preis	Verfügbarkeit
Meta Link	1	500 ¥	Sofort
Renraku Sensei	2	1.000 ¥	1W6 Stunden
Hermes Ikon	3	1.500 ¥	2W6 Stunden
Transys Avalon	4	3.000 ¥	2W6 Tage
Novatech Airware	5	6.000 ¥	1W6 Wochen
Fairlight Caliban	6	12.000 ¥	2W6 Wochen

Programme

Programme ersetzen einige Eigenschaften des Charakters damit dieser mit der Matrix interagieren kann. Wie viele Programme der Charakter einsetzen kann und in welcher Höhe, hängt von der Indexstufe des Kommlinks ab das er verwendet.

Die Stufe eines Programms wird (wie immer) durch einen Würfeltyp dargestellt:

Stufe 1 = W4; Stufe 2 = W6; Stufe 3 = W8; Stufe 4 = W10; Stufe 5 = W12.

Besitzt der Charakter ein Kommlink mit eine Indexstufe von 5, kann er ein Programm mit Stufe W8 (3) und W6 (2) benutzen. Ein Programm kann auch auf einer niedrigeren Stufe verwendet werden. Beispielsweise kann es von einem W10 auf einen W8 (oder W6 oder W4) herabgestuft werden.

Sollte der Stufenwert der Programme die Indexstufe übersteigen, so wird für jeden Punkt über der Indexstufe ein Malus von -1 auf alle Matrixproben fällig.

Angriff

Preis: 3.000 ¥ pro Stufe

Verfügbarkeit: Stufe x W6 Tage(V)

Mittels eines Angriff-Programms würfelt der Charakter gegen die Parade seines Gegners. Pro Erfolg und Steigerung erhält das Ziel eine Wunde. Wobei ein unverwundetes Ziel zuerst angeschlagen wird. Es können mehrere Angriff-Programme gleichzeitig verwendet werden. Was zusätzlich einen Überzahlbonus generieren kann (Siehe GER Seite 155).

Editor

Preis: 900 ¥ pro Stufe

Verfügbarkeit: Stufe x W6 Stunden(E)

Wird verwendet um Dateien zu verändern. Eine Manipulation von Dateien ist schon bei einem Benutzer-Account möglich. Die Probe kann je nach Art der Manipulation erschwert werden. Ein löschen von Daten ist erst ab einem Admin-Account möglich.

Kontrolle

Preis: 3.000 ¥ pro Stufe

Verfügbarkeit: Stufe x W6 Stunden(E)

Das Programm setzt einen Admin-Account voraus. Mittels einer Kontroll-Probe erhält der Charakter zugriff auf alle an den Knoten angeschlossene Geräte.

Köder

Preis: 3.000 ¥ pro Stufe

Verfügbarkeit: Stufe x W6 Stunden(E)

Das Programm lenkt während des Alarms das IC ab und soll so dem Charakter etwas Zeit verschaffen. Als freie Aktion wird eine Köder-Probe abgelegt. Pro Erfolg und Steigerung verzögert sich der Zeitraum zum Ablegen einer Hacking-Probe um eine Runde, es kann nur einmal zu Beginn eines Alarms gewürfelt werden.

Schleicher

Preis: 3.000 ¥ pro Stufe

Verfügbarkeit: Stufe x W6 Tage(V)

Dieses Programm ersetzt die Heimlichkeit des Charakters.

Schmöker

Preis: 900 ¥ pro Stufe

Verfügbarkeit: Sofort

Eine Kombination aus Wahrnehmung und Nachforschen. Wird zum Entdecken von versteckten Knoten und zum Aufspüren von Daten in einem Knoten verwendet.

Für das Aufspüren von Daten in einem Knoten wird ein Malus in Höhe der Indexstufe des Knotens verwendet, sollte der Charakter über keinen Admin-Account verfügen.

Schild

Preis: 300 ¥ pro Stufe

Verfügbarkeit: Sofort

Wird für die Berechnung der Parade des Charakters in der Matrix benötigt.

Kommlinkzubehör

Elektrodennetz

Preis: 50 ¥

Gewicht: 1

Verfügbarkeit: Sofort

Das Elektrodennetz wird benötigt um in die VR einzudringen.

Nanitencreme-Troden

Preis: 100 ¥

Gewicht: 1

Verfügbarkeit: 1W6 Stunden

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. Ein Döschen Nanitencreme-Trode kann 10 mal verwendet werden bevor es verbraucht ist.

AR-Handschuhe

Preis: 250 ¥

Gewicht: -

Verfügbarkeit: 2W6 Stunden

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

RFID-Marker

Preis: 1-100 ¥

Gewicht: -

Verfügbarkeit: Sofort/2W6 Stunden (E)/
3W6 Tage (E)

RFID-Marker gibt es in verschiedenen Variationen. Die einfachste Variante für 1 Y enthält einfache Informationen und kann in der AR kleine Icons und Grafiken darstellen.

Die Spionagevariante ist solange inaktiv, bis sie ein Signal oder Code empfängt um aktiv zu werden und kann danach als Peilsender genutzt werden. Inaktiv kann der RFID-Marker durch einen Radiosignalscanner nicht entdeckt werden, sie kostet 5 Y.

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 besitzt eine Indexstufe von 1.

RFID-Marker sind meist kleine Chips oder Etiketten.

Magische Ausrüstung

Einen Fokus zu verwenden ist eine freie Aktion und es kann nur ein Fokus gleichzeitig verwendet werden.

Der Fokus muss vorher gebunden werden. Die Bindung BELEGT Essenzpunkte die von der Stufe und des Typs des Fokus abhängig sind. Hat der Charakter keine freien Essenzpunkte mehr, so kann er keine weiteren Fokis an sich binden.

Will man einen bereits gebundenen Fokus für sich selbst binden muss man vorher ein Ritual abhalten (Dauer: 1 Stunde) und einmal Ritualkomponenten verwenden.

Danach ist der Fokus nicht mehr gebunden und kann nun von jedem mit einem Arkanen Hintergrund gebunden und benutzt werden.

Geisterfokus

Preis: Stufe x 10.000 ¥

Verfügbarkeit: 2W6 Stunden (E)

Bei der Verwendung der Macht „Verbündete Beschwören“ wird der Entzugsmalus in Höhe der Stufe des Geisterfokus ignoriert.

Die Bindungskosten entsprechen der Stufenhöhe. Der Geisterfokus funktioniert nur für einen Geistertyp. Um welchen es sich dabei handelt muss beim Kauf bestimmt werden.

Kraftfokus

Preis: Stufe x 50.000 ¥

Verfügbarkeit: 3W6 Stunden (E)

Die Stufe erhöht den Wildcard-Würfel der Fertigkeit Zaubern um eins pro Stufe. Die Bindungskosten belaufen sich auf das dreifache der Stufe des Fokus (Beispiel: Stufe 1 = 3 belegte Essenzpunkte = Wildcard-Würfel W8).

Ritualkomponenten

Preis: 2.500 ¥ pro Stufe

Verfügbarkeit: Sofort

Hierbei handelt es sich um verschiedene Gegenstände. Eine Replik einer Mayastatue, Indianischer Schmuck, kleine Tafeln mit magischen Symbolen, etc, pp....

Verbrauchsfokus

Preis: 500 ¥

Verfügbarkeit: 1W6 Stunden (E)

Es wird ein Punkt Entzugsmalus ignoriert. Der Verbrauchsfokus muss nicht gebunden werden um ihn zu verwenden.

Waffenfokus

Preis: Stufe x 50.000 ¥ + Waffenpreis

Verfügbarkeit: 1W6 Wochen (E)

Die Stufe erhöht den Wildcard-Würfel der Fertigkeit Kämpfen um eins pro Stufe. Die Bindungskosten belaufen sich auf das doppelte der Stufe des Fokus (Beispiel: Stufe 1 = 2 belegte Essenzpunkte = Wildcard-Würfel W8). Ein Waffenfokus kann im Astralraum verwendet werden.

Zauberspeicher (Fokus)

Preis: Stufe x 7.500 ¥

Verfügbarkeit: 2W6 Stunden (E)

Die Stufe gibt die Machtpunkte an, die der Zauberspeicher hat und damit wie viel Platz er für EINE Macht hat.

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), danach muss der Zauberspeicher erneut geladen werden. Dies geschieht indem man einfach einen Zauber bestimmt, den der Magier aber auch beherrschen muss, der Vorgang dauert 5 Minuten.

Die Bindungskosten entsprechen der Stufe des Foki.

Drohnen

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

- **Konstrukt:** Drohnen bekommen +2 auf Erholungsproben, erhalten 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.

Dragonfly

Preis: 2.400 ¥

Verfügbarkeit: 2W6 Tage (E)

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

Fertigkeiten: Kämpfen W6, Wahrnehmung W8

Bewegungsweite: 12, **Parade:** 5, **Robustheit:** 3, **Indexstufe:** 1

Besondere Merkmale:

- **Mimikri I:** Die Drohne ist einer Libelle nachempfunden. Auf Entfernung ist eine Wahrnehmungs-Probe notwendig um sie als Drohne zu erkennen.
- **Bombenpack:** Die Drohne kann auf Kommando explodieren. Dies verursacht 3W6 Schaden in einer mittleren Schablone.
- **Minischneider:** 1W6 Schaden, PB6, schwere Waffe
- **Fliegen (0):** Die Drohne kann sich ihre normale Bewegungsweite fliegend fortbewegen und ignoriert abzüge für schwieriges Terrain.
- **Größe -2:** Die Drohne erhält einen Malus von 2 auf die Robustheit. Sie ist aber aufgrund ihrer Größe um 2 Punkte schwerer zu Treffen.

Bust-A-Move

Preis: 360 ¥

Verfügbarkeit: Sofort

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

Fertigkeiten: Kämpfen W6, Schießen W6, Wahrnehmung W6

Bewegungsweite: 6, **Parade:** 5, **Robustheit:** 4, **Indexstufe:** 1

Besondere Merkmale:

- **Mimikri II:** Die Drohne ist einem Plüschtier nachempfunden. Selbst bei direkter Beobachtung ist es sehr schwer diese als Drohne zu erkennen (Wahrnehmungs-Probe -2).
- **Größe -1:** Die Drohne erhält einen Malus von 1 auf die Robustheit.

Shrew

Preis: 2.160 ¥

Verfügbarkeit: 2W6 Tage (E)

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

Fertigkeiten: Schießen W6, Wahrnehmung W6

Bewegungsweite: 6, **Parade:** 5, **Robustheit:** 3, **Indexstufe:** 1

Besondere Merkmale:

- **Zerlegbar:** Die Drohne kann mit einer Reparieren-Probe in 3 Runden in Einzelteile zerlegt bzw. zusammengebaut werden. Die Einzelteile sehen dabei Hygieneprodukten ähnlich und sind daher nicht als Drohnenteile zu erkennen.
- **Größe -2:** Die Drohne erhält einen Malus von 2 auf die Robustheit. Sie ist aber aufgrund ihrer Größe um 2 Punkte schwerer zu Treffen.

Ferret

Preis: 3.000 ¥

Verfügbarkeit: 1W6 Tage (E)

Attribute: Geschicklichkeit W6, Konstitution W10, Stärke W4, Verstand W4, Willenskraft W6

Fertigkeiten: Schießen W8, Wahrnehmung W8

Bewegungsweite: 6, **Parade:** 5, **Robustheit:** 8 (2), **Indexstufe:** 1

Besondere Merkmale:

- **Verbessertes Sensorkpaket:** Die Drohne ignoriert jegliche Abzüge aufgrund schlechter Beleuchtung.
- **Waffenhalterung (Klein):** Die Drohne kann mit einer Pistole ausgestattet werden.
- **Größe -1:** Die Drohne erhält einen Malus von 1 auf die Robustheit.



Armadillo

Preis: 2.750 ¥

Verfügbarkeit: 3W6 Tage (V)

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

Fertigkeiten: Wahrnehmung W8

Bewegungsweise: 12, **Parade:** 2, **Robustheit:** 4,

Indexstufe: 3

Besondere Merkmale:

- **Störsender:** Innerhalb einer großen Schablone die über die Drohne platziert wird, kann man keinen Funk oder WiFi-Signale senden oder Empfangen. Der Störsender verbraucht pro Runde.
- **Fliegen (0):** Die Drohne kann sich ihre normale Bewegungsweite fliegend fortbewegen und ignoriert abzüge für schwieriges Terrain.
- **Größe -1:** Die Drohne erhält einen Malus von 1 auf die Robustheit.

Wolfsspinne

Preis: 3.000 ¥

Verfügbarkeit: 1W6 Wochen (V)

Attribute: Geschicklichkeit W6, Konstitution W10, Stärke W6, Verstand W6, Willenskraft W6

Fertigkeiten: Kämpfen W6, Schießen W8, Wahrnehmung W6

Bewegungsweise: 6, **Parade:** 5, **Robustheit:** 9

(2), **Indexstufe:** 2

Besondere Merkmale:

- **Furchterregend (0):** Die Drohne wirkt vom

äußeren Aufbau bedrohlich. Legen sie eine Furcht-Probe ab.

- **Waffenhalterung (Groß):** Die Drohne kann mit einer beliebigen Waffe ausgestattet werden.

LEBD-1

Preis: 5.000 ¥

Verfügbarkeit: 2W6 Stunden (E)

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

Fertigkeiten: Kämpfen W6, Schießen W6, Wahrnehmung W6

Bewegungsweise: 6, **Parade:** 5, **Robustheit:** 5,

Indexstufe: 1

Besondere Merkmale:

- **Mechanischer Arm:** Die Drohne verfügt über einen (1!) Arm, der für zusätzliche Handlungen verwendet werden kann (Kämpfen, Heilen, Reparieren, Schießen, etc.).
- **Fliegen (0):** Die Drohne kann sich ihre normale Bewegungsweite fliegend fortbewegen und ignoriert abzüge für schwieriges Terrain.
- **Waffenhalterung (Groß):** Die Drohne kann mit einer beliebigen Waffe ausgestattet werden.

Tower

Preis: 7.000 ¥

Verfügbarkeit: Sofort

Attribute: Geschicklichkeit W6, Konstitution W8, Stärke W6, Verstand W10, Willenskraft W6

Fertigkeiten: Wahrnehmung W8

Bewegungsweite: 6, **Parade:** 2, **Robustheit:** 7, **Indexstufe:** 5

Besondere Merkmale:

- **Drohnenhalterung:** Die Drohne kann selber bis zu 6 Drohnen aufnehmen die eine Größe von -2 oder -1 hat.
- **Fliegen (0):** Die Drohne kann sich ihre normale Bewegungsweite fliegend fortbewegen und ignoriert Abzüge für schwieriges Terrain.
- **Größe +1**

Nimrod

Preis: 12.500 ¥

Verfügbarkeit: 2W6 Wochen (V)

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

Fertigkeiten: Wahrnehmung W8

Bewegungsweite: 12, **Parade:** 2, **Robustheit:** 7 (2), **Indexstufe:** 1

Besondere Merkmale:

- **Verstärkte Chassi:** Die Drohne verfügt über schwere Panzerung.
- **Fliegen (0):** Die Drohne kann sich ihre normale Bewegungsweite fliegend fortbewegen und ignoriert abzüge für schwieriges Terrain.
- **Größe +1**
- **Waffenhalterung (Groß):** Die Drohne kann mit einer beliebigen Waffe ausgestattet werden.

Samurai

Preis: 7.500 ¥

Verfügbarkeit: 2W6 Tage (E)

Attribute: Geschicklichkeit W6, Konstitution W10, Stärke W6, Verstand W4, Willenskraft W6

Fertigkeiten: Kämpfen W6, Schießen W8, Wahrnehmung W6

Bewegungsweite: 6, **Parade:** 5, **Robustheit:** 9 (2), **Indexstufe:** 1

Besondere Merkmale:

- **Verstärkte Chassi:** Die Drohne verfügt über schwere Panzerung.
- **Größe +1**
- **Waffenhalterung (Groß):** Die Drohne kann mit einer beliebigen Waffe ausgestattet werden.

Drohnenmodifikationen

Die Voraussetzungen beziehen sich auf die Eigenschaften der Drohne. Beim Kauf einer Drohne sind die Preise um 5 Punkte gesenkt.

Verbesserte KI

Preis: 50%

Verfügbarkeit: +2W6 Stunden

Voraussetzung: Verstand W6

Die Drohne erhält einen Wildcard-Würfel.

Verbesserter Drohnenaufbau

Preis: 100%

Verfügbarkeit: +2W6 Tage

Voraussetzung: mind. Größe 0

Die Drohne erhält 3 Wundstufen.

Verbesserte Attribute

Preis: 30%

Verfügbarkeit: +1W6 Tage

Voraussetzung: -

Erhöht die Stufe eines beliebigen Attributs um eins. Kann mehrmals gewählt werden.

Verbesserte Fertigkeiten

Preis: 15%

Verfügbarkeit: +1W6 Stunden

Voraussetzung: Siehe Text

Eine bestehende Fertigkeit wird um eine Stufe angehoben. Kann mehrmals gewählt werden.

Verbesserte Indexstufe

Preis: 15% pro Stufe

Verfügbarkeit: +1W6 Stunden (E)

Voraussetzung: -

Erhöht die Indexstufe um 1. Die neue Indexstufe kann maximal die Hälfte des Verstandwürfels der Drohne sein.

Verschlüsselte Verbindung

Preis: 15% pro Stufe

Verfügbarkeit: +1W6 Stunden (E)

Voraussetzung: Verstand W8

Der Hacker muss zuerst die verschlüsselte Verbindung knacken (siehe Abschnitt Hacking in Kapitel 3 der Settingregeln) um Zugriff auf die Drohne zu erhalten.

Wechselnde Verbindung

Preis: 10%

Verfügbarkeit: +1W6 Stunden

Voraussetzung: Verstand W6

Der Hacker erhält einen Malus von -2 um eine versteckte Drohne zu finden.

Zusätzliche Fertigkeit

Preis: 20%

Verfügbarkeit: +2W6 Stunden

Voraussetzung: -

Die Drohne wird mit einer neuen Fertigkeit ausgestattet die auf W4 beginnt.

Fahrzeuge

Auch wenn Fahrzeuge eine Panzerung aufweisen gilt diese nur für das Fahrzeug und nicht für die Insassen, was bedeutet, dass 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 5 auf. Ein zerstörter Reifen reduziert die Geschwindigkeit des Fahrzeugs um 20%. Autos und LKWs besitzen immer Gurte und Airbags.

Motorräder	B/G	Manöv.	Besatz.	Robustheit	Preis	Verfüg.	Anmerkungen
BMW 2065 Mjöllnir [Rennmaschine]	25/45	+1	1+1	8 (2)	6.000 ¥	Sofort	Bei Aufprall wie angeschnallt
Evo Falcon [Geländemotorrad]	10/20	0	1+1	8 (2)	5.000 ¥	Sofort	Kettenfahrzeug
Indian Pathfinder [Rennmaschine]	20/40	+1	1+1	8 (2)	3.000 ¥	Sofort	Gyrostabilisator
Thundercloud Contrail [Rennmaschine]	20/40	0	1+1	8 (2)	2.500 ¥	Sofort	-5 Prozentpunkte bei Modifikationen
Dodge Scoot [Roller]	5/15	0	1+1	6 (1)	1.000 ¥	Sofort	
Harley-Davidson Scorpion [Chopper]	20/36	+1	1+1	9 (3)	4.500 ¥	Sofort	
Suzuki Mirage [Rennmaschine]	25/45	+1	1+1	8 (2)	3.000 ¥	Sofort	

Autos	B/G	Manöv.	Besatz.	Robustheit	Preis	Verfüg.	Anmerkungen
BMW R430 [Limousine]	20/45	+1	1+4	12 (3)	20.000 ¥	Sofort	Diebstahlsicherung: Alarm, Peilsender Verspiegelte Scheiben
Chrysler-Nissan Jackrabbit [Kleinwagen]	10/30	0	1+4	10 (3)	4.000 ¥	Sofort	
Eurocar President [Limousine]	20/40	-1	1+4	12 (3)	60.000 ¥	Sofort	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 ¥	Sofort	-5 Prozentpunkte bei Modifikationen
Mercedes IG310 Igel [Geländefahrzeug]	20/40	0	1+4	14 (3)	10.000 ¥	Sofort	Allradantrieb
Peugeot 11e ElectroCar [Kleinwagen]	10/30	0	1+1	10 (3)	6.000 ¥	Sofort	Bordcomputer
Rover Modell 2068 [Geländewagen]	20/40	0	1+7	14 (3)	12.500 ¥	2W6 Stunden	Fahrgastsicherheit, Diebstahlsicherung: Alarm Allradantrieb
Thundercloud Morgan [Geländewagen]	10/30	0	1+2	14 (3)	3.000 ¥	Sofort	Waffenhalterung Schwere Panzerung
Volkswagen Lingus [Mittelklassewagen]	20/40	0	1+4	11 (3)	10.000 ¥	Sofort	Fahrgastsicherheit, Bordcomputer, Autopilot
Ford Spiral 115T [Sportwagen]	25/45	+1	1+2	11 (3)	20.000 ¥	Sofort	
Eurocar Westwind [Sportwagen]	30/56	+2	1+2	11 (3)	40.000 ¥	Sofort	
Chrysler-Nissan Patrol [Streifenwagen]	20/40	+2	1+4	14 (6)	10.000 ¥	3W6 Tage (E)	Interne Barriere, Versteckter Stauraum, Ausfahrbarer Geschützturm

LKWs	B/G	Manöv.	Besatz.	Robustheit	Preis	Verfüg.	Anmerkungen
Ares Roadmaster [Transporter]	10/30	0	1+4	18 (5)	25.000 ¥	Sofort	Schießscharten (2), Gepanzerte Scheiben (+3), Pannensichere Reifen (9)
Conestoga Vista [Bus]	10/30	-2	1+40	14 (2)	10.000 ¥	Sofort	
Ford-Canada Buffalo [Wohnmobil]	5/30	-1	1+10	14 (2)	25.000 ¥	Sofort	Allradantrieb, Wohnmobil (6 Schlafplätze), Wie Lebensstil Mittelschicht
GAZ P-179 [Pick-Up]	10/30	0	1+1	14 (2)	6.000 ¥	Sofort	
GMC Bulldog Step-Van [Lieferwagen]	5/30	0	1+3	14 (2)	15.000 ¥	Sofort	
Renault-Fiat 264 „Fattorina“ [Lieferwagen]	5/30	0	1+1	14 (2)	12.500 ¥	Sofort	-5 Prozentpunkte bei Modifikationen
Scania VM 42 [Transporter]	10/30	0	1+3	14 (2)	20.000 ¥	Sofort	
Tata Hotspur [Gelände-Renntruck]	20/45	0	1+1	14 (2)	30.000 ¥	1W6 Tage	Allradantrieb, Fahrgastsicherheit
Ares Citymaster [Sicherheitsfahrzeug]	10/30	0	1+9	18 (5)	25.000 ¥	2W6 Wochen (E)	Feuerwaffenturm, Lebenserhaltung, Schwere Panzerung

Fahrzeugmodifikation

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. Die Verfügbarkeitswerte werden auf die des Fahrzeugs angewendet.

Autopilot

Preis: 30%

Voraussetzung: Bordcomputer

Verfügbarkeit: 1W6 Stunden

Der Autopilot kann einfache Strecken fahren und kennt sich im regulären Straßenverkehr gut aus. Bei einer Fahrenprobe hat der Autopilot einen W6 als Stufe. Er kann keinerlei Manöver fahren oder Waffen bedienen. Die Stufe kann um einen Würfeltyp pro 10% des Fahrzeugsgrundpreises angehoben werden (keine Vergünstigung bei Neuwagen oder andere Eigenschaften). Der Autopilot baut auf den Bordcomputer auf und wird in den Knoten des Fahrzeugs integriert.

Bordcomputer

Preis: 5% (Kostenfrei bei einem Neuwagen)

Voraussetzung: -

Verfügbarkeit: +1W6 Stunden

Der Bordcomputer verarbeitet verschiedene Daten die mittels Fahrzeugsensoren 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.

Die Indexstufe des Knoten beträgt 1. Die Stufe zu steigern kostet 10% des Fahrzeuggrundpreises (keine Vergünstigung bei Neuwagen oder andere Eigenschaften).

Chamäleonarnung

Preis: 20%

Voraussetzung: -

Verfügbarkeit: +2W6 Tage (E)

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

Diebstahlsicherung: Alarm

Preis: 5% (Kostenfrei bei einem Neuwagen)

Voraussetzung: -

Verfügbarkeit: +1W6 Stunden

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%

Voraussetzung: -

Verfügbarkeit: +2W6 Stunden (E)

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 jeweils um 1W6 erhöht werden.

Drohnenhalterung

Preis: 15%

Voraussetzung: Nur Autos und LKWs

Verfügbarkeit: +2W6 Stunden

Drohnen in einer Drohnenhalterung halbieren den erlittenen Kollisionsschaden. 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 weitere Halterungen anzubringen.

Suchscheinwerfer

Preis: 15%

Voraussetzung: -

Verfügbarkeit: +1W6 Stunden

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%

Voraussetzung: Nur Autos und LKWs

Verfügbarkeit: 1W6 Tage

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

Feuerwaffenturm

Preis: 15%

Voraussetzung: -

Verfügbarkeit: +2W6 Tage (E)

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: 15%

Voraussetzung: Nur Autos und LKWs

Verfügbarkeit: +1W6 Stunden

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

Gyrostabilisator

Preis: 10%

Voraussetzung: Nur Motorräder

Verfügbarkeit: +1W6 Stunden

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%

Voraussetzung: Nur Autos und LKWs

Verfügbarkeit: +1W6 Stunden

Im Fahrzeug befindet sich eine Plexiglasscheibe mit einer Robustheit von 5 die den Fahrzeuginnenraum aufteilt.

Lachgas

Preis: 20%

Voraussetzung: -

Verfügbarkeit: +2W6 Tage (E)

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

Leichter Rahmen

Preis: 10%

Voraussetzung: -

Verfügbarkeit: +1W6 Tage

Die Manövrierfähigkeit wird um eins angehoben, allerdings wird die Robustheit um 2 gesenkt. Nur einmalig verwendbar.

Lebenserhaltung

Preis: 20%

Voraussetzung: Nur Autos und LKWs

Verfügbarkeit: +1W6 Tage

Dieses System versiegelt das Fahrzeug und stattet es mit einer eigenen Luftversorgung aus die die Besatzung (siehe Fahrzeug) für maximal 24 Stunden versorgt.

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

Nahkampfwaffe

Preis: 15%

Voraussetzung: -

Verfügbarkeit: +2W6 Stunden (E)

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

Nebelwand

Preis: 10%

Voraussetzung: -

Verfügbarkeit: +1W6 Tage (V)

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.

Die Nebelwand hält 3 Runden an.

Öl- und Krähenfusswerfer

Preis: 10%

Voraussetzung: -

Verfügbarkeit: +2W6 Tage (V)

Du kannst entweder neben oder hinter dem Fahrzeug eine Öllache mit Krähenfüße erzeugen. Jeder der darüber fährt muss eine Fahrenprobe 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%

Voraussetzung: Diebstahlsicherung

Verfügbarkeit: +1W6 Stunden

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

Pannensichere Reifen

Preis: 15%

Voraussetzung: -

Verfügbarkeit: +1W6 Stunden

Mit dieser Modifikation steigt die Robustheit der Reifen um 3 Punkte. Normale Reifen haben, um sie zu zerstören, eine Robustheit von 5.

Panzerung

Preis: 30%

Voraussetzung: -

Verfügbarkeit: +2W6 Tage

Das Fahrzeug erhält +3 Panzerung. Kann nur einmal gewählt werden.

Ramme

Preis: 10%

Voraussetzung: -

Verfügbarkeit: +1W6 Stunden

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

Riggeradapter

Preis: 10%

Voraussetzung: Bordcomputer

Verfügbarkeit: +1W6 Stunden

Durch das Riggeradapter kann ein Rigger das Fahrzeug ähnlich einer Drohne steuern, sofern er auch über eine Riggersteuerung verfügt.

Schießscharte

Preis: 15%

Voraussetzung: Nur Autos und LKWs

Verfügbarkeit: +1W6 Tage (E)

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

Schleicher

Preis: 20%

Voraussetzung: -

Verfügbarkeit: +2W6 Tage

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

Schwere Panzerung

Preis: 60%

Voraussetzung: -

Verfügbarkeit: +3W6 Wochen (V)

Diese Modifikation macht aus bestehender Fahrzeugpanzerung schwere Panzerung.

Schwerer Rahmen

Preis: 20%

Voraussetzung: -

Verfügbarkeit: +2W6 Stunden

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

Verbessertes Bremssystem

Preis: 20%

Voraussetzung: -

Verfügbarkeit: +2W6 Stunden

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

Verbesserte Geschwindigkeit

Preis: 20%

Voraussetzung: -

Verfügbarkeit: +2W6 Stunden

Die maximale Geschwindigkeit wird um 10% erhöht.

Verbesserte Manövrierbarkeit

Preis: 20%

Voraussetzung: -

Verfügbarkeit: +2W6 Stunden

Die Manövrierfähigkeit wird um 1 erhöht.

Verbesserte Manöverschaltkreise

Preis: 15%

Voraussetzung: -

Verfügbarkeit: +1W6 Tage

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

Verbesserter Rahmen

Preis: 40%

Voraussetzung:

Verfügbarkeit: +2W6 Stunden

Die Robustheit des Fahrzeugs steigt um 5 Punkte.

Verspiegelte Scheiben

Preis: 10%

Voraussetzung: Nur für Autos und LKWs

Verfügbarkeit: +1W6 Stunden

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: 15%

Voraussetzung: -

Verfügbarkeit: +2W6 Stunden (E)

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: 5; 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.

Bodytech

Bodytech, in SR auch als Cyber- und Bioware bekannt, sind künstliche Verbesserungen bzw. Implantate des (meta-)menschlichen Körpers. Sie erhöhen den Wildcard-Würfel der vom Implantat betroffenen Eigenschaft. 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 und deren Reinheit wieder. Jeder Charakter besitzt 12 Essenzpunkte, die durch Bodytech um ihre Stufe 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 der Essenzverlust die Macht von Magiern und Adepten.

Beispiel: Unser Magier Lee besitzt einen Zaubern-Würfel von W6 und eine Essenz von 12. Nun baut er sich ein Implantat ein das ihm einen Essenzverlust von 1 beschert. Somit wird seine Essenz auf 11 gesenkt. Da sein Zaubern-Würfel

unter seiner Essenz liegt hat dies noch keine Auswirkungen.

Im Laufe seiner Karriere beschließt Lee sich weitere Bodytech zu implantieren.

Er hat mittlerweile einen Zaubern-Würfel von W10 und noch immer eine Essenz von 11. Er baut sich nun Bodytech im Wert von 2 Essenzpunkten ein. Dies senkt seine Essenz auf 9 und somit befindet sich seine Essenz unter seinem Zaubern-Würfel, was gleichzeitig seinen Zaubern-Würfel auf einen W8 senkt.

Das heißt die Stufe der Arkanfertigkeit wird durch die Essenz des Charakters limitiert und auf den nächsten kleineren Würfeltyp herabgestuft. Ist die Essenz 5 so kann der Arkanwürfel maximal W4 sein. Möchte der Charakter, in dem Beispiel von Lee, seinen Arkanwürfel (Zaubernwürfel) von W8 auf W10 steigern so ist das mit einer Essenz von 9 nicht mehr möglich. Liegt die Essenz unter 4 so verliert der Charakter die Fähigkeit Mächte einzusetzen.

Wenn die Bodytech verbessert wird muss man auch den Zwischenschritt kaufen.

Sollte einmal die Frage aufkommen, ob 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) "raus geschnitten" 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 ¥

Name	Essenz	Preis	Verfügbarkeit	Verbesserte Eigenschaften
Knochenverstärkung	1 pro Stufe	A	Stufe x W6 Tage	Konstitution
Muskelstraffung	1 pro Stufe	A	Stufe x W6 Tage (E)	Geschicklichkeit
Muskelverstärkung	1 pro Stufe	A	Stufe x W6 Tage (E)	Stärke
Zerebralbooster	1 pro Stufe	A	Stufe x W6 Tage	Verstand
Adrenalinrinde	1 pro Stufe	A	Stufe x W6 Tage (V)	Willenskraft
Nano-Biomonitor	1 pro Stufe	B	Stufe x W6 Tag	Heilen
Talentleitung (Nachforschen)	1 pro Stufe	B	Stufe x W6 Stunden	Nachforschen
Talentleitung (Einschüchtern)	1 pro Stufe	C	Stufe x W6 Stunden	Einschüchtern
Riggersteuerung	1 pro Stufe	B	Stufe x W6 Tage	Fahren, Luftfahrt, Seefahrt
Mathematische SPU	1 pro Stufe	C	Stufe x W6 Tage	Glücksspiel
Enzephalon	1 pro Stufe	A	Stufe x W6 Tage	Hacking
Chamäleonhaut	1 pro Stufe	A	Stufe x W6 Stunden	Heimlichkeit
Reflexrecoder	1 pro Stufe	A	Stufe x W6 Tage	Kämpfen
Kletterklauen	1 pro Stufe	C	Stufe x W6 Stunden	Klettern
Talentleitung (Provozieren)	1 pro Stufe	B	Stufe x W6 Stunden	Provozieren
Werkzeughand	1 pro Stufe	C	Stufe x W6 Tage	Reparieren
Smartgun	1 pro Stufe	A	Stufe x W6 Stunden (E)	Schießen
Dietrichhand	1 pro Stufe	C	Stufe x W6 Tage (E)	Schlösser knacken
Cyberkiemen	1 pro Stufe	C	Stufe x W6 Stunden	Schwimmen
Talentleitung (Spuren Lesen)	1 pro Stufe	B	Stufe x W6 Stunden	Spuren lesen
Extremverdauung	1 pro Stufe	C	Stufe x W6 Stunden	Überleben
Stimmmodulator	1 pro Stufe	C	Stufe x W6 Tage (V)	Überreden
Talentleitung (Umhören)	1 pro Stufe	B	Stufe x W6 Stunden	Umhören
Aufmerksamkeitsbooster	1 pro Stufe	B	Stufe x W6 Tage	Wahrnehmung
Hochleistungsgelenke	1 pro Stufe	A	Stufe x W6 Tage	Werfen

Name	Essenz	Preis	Verfüg.	Anmerkungen
Orthoskin	1	15.000 ¥	1W6 Tage (E)	Der Charakter erhält einen Punkt Panzerung auf seine Robustheit.
Dermalpanzerung	2	45.000 ¥	2W6 Tage (E)	Der Charakter erhält zwei Punkt Panzerung auf seine Robustheit.
Dermalverkleidung	3	105.000 ¥	1W6 Wochen (E)	Der Charakter erhält drei Punkt Panzerung auf seine Robustheit.
Nagelmesser	1	6.000 ¥	1W6 Tage (V)	Nagelmesser richten Stärke+1W4 Schaden an. Ein- und ausfahren ist eine freie Aktion.
Sporn	2	18.000 ¥	2W6 Tage (V)	Sporn richten Stärke+1W6 Schaden an. Ein- und ausfahren ist eine freie Aktion.
Unterarmklinge	3	42.000 ¥	1W6 Wochen (V)	Die Unterarmklinge richten Stärke+1W8 Schaden an. Ein- und ausfahren ist eine freie Aktion.
Maßgeschneiderte Pheromone	1 pro Stufe	A	Stufe x W6 TageV	Jede Stufe gibt einen Bonus von +1 auf Charisma.
Reflexbooster	2 pro Stufe	A+	Stufe x W6 Tage (E)	Pro Stufe erhält der Charakter eine zusätzliche Aktionskarte. Er handelt auf der besten.
Sprinthydraulik	1 pro Stufe	A	Stufe x W6 Tage	Jede Stufe erhöht die Bewegung um 2" und erhöht den Sprinten-Würfel um einen Würfeltyp.
Schadenskompensator	1 pro Stufe	A+	1W6 Tage (V)	Pro Stufe wird ein Punkt Wundabzug ignoriert. Zählt nicht für die Außer-Gefecht-Tabelle.

Thrombozytenfabrik	2	45.000 ¥	2W6 Tage	Ignoriert die Wundabzüge bei der Außer-Gefecht-Tabelle.
Toxinextraktor	1 pro Stufe	B	Stufe x W6 Stunden	Pro Stufe erhält der Charakter einen Bonus von +1 auf die Konstitution um Gifte und Krankheiten zu widerstehen.
Wissensoftverbindung	1 pro Stufe	B	Sofort	Der Charakter kann verschiedene Sprachen durch einen Chip sprechen. Jede Stufe steigert den nutzbaren Würfeltyp: Stufe 1 = W4 Stufe 2 = W6 Stufe 3 = W8 Bei den Proben wird kein Wildcard-Würfel verwendet. Die Software (Wissensfertigkeit) kostet 1.000 Y pro Stufe. Das auswechseln des Chips dauert eine Aktion.
Cyberschädel und -torso*	1	18.000 ¥	2W6 Tage	Der Cyberschädel und -torso verhindern zusätzlichen Schaden durch den Angriff „angesagtes Ziel“ (Kopf und Eingeweide).
Cybergliedmaßen*	2 pro Gliedmaß	1.250 ¥	2W6 Stunden	Cybergliedmaßen besitzen einen Stauraum indem andere Ausrüstung eingebaut oder versteckt werden kann. Für Arme beläuft sich dieser auf 3 Pfund, bei Beinen bei 5 Pfund. Ein natürlicher Gliedmaßenersatz kostet 30.000 Y pro Stück, dieser verbraucht keine Essenz und bietet auch sonst keine Vorteile.
Cyberaugen	1	1.250 ¥	Sofort	Gewährt AR-, Wärme- und Nachtsicht. Ein natürlicher Augenersatz kostet 10.000 ¥, dieser verbraucht keine Essenz.
Freak- und Fashionware	1	1.250 ¥	Sofort	Unter Freak- bzw. Fashionware bezeichnet man Bodytech die keine oder kaum Spielvorteile bringen und hauptsächlich kosmetischer Natur sind. Darunter fallen beispielsweise: Glasfaserhaare, Nanotattoo, Metabolismusfilter, Diätmodifikation, Chloroplasthaut, modifizierte Duftdrüsen und vieles mehr.

*Kumulativer Effekt: Besitzt der Charakter einen Cyberschädel, -Torso und wurden alle seine Gliedmaßen durch Cybergliedmaßen ersetzt erhält er einen +2 Bonus auf Erholungsproben und ignoriert Abzüge durch Wunden, des weiteren wird er als chemisch Isoliert betrachtet und gilt im Kampf nicht mehr als Waffenlos.



Drogen

Drogen verleihen einem Charakter temporäre Boni, die nach einer gewissen Zeit abklingen und danach Erschöpfungsschaden verursachen. 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 keinerlei Drogen konsumiert werden dürfen.

Der Charakter kann wie sonst auch durch Erschöpfungsschaden *Außer Gefecht* gehen und auch sterben.

Natürlich 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,

geworfen. Schlägt die Probe fehl, ist der Charakter drogenabhängig und erhält das Handicap „Angewohnheit (schwer)“. Eine alternative Methode wäre, dass der Spielleiter die Misserfolge bei eine Abhängigkeits-Probe als Sucht-Punkte notiert und der Charakter erst bei drei Sucht-Punkten das genannte Handicap erhält. Es kann dann natürlich auch berücksichtigt werden in welchem Abstand der Charakter diese Sucht-Punkte erhalten hat und alle zwei bis vier Wochen wird dann ein Punkt gelöscht.

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 Erschöpfungsstufen werden addiert, während nur der stärkste Abhängigkeitswert verwendet wird.

Bezeichnung	Dauer	Abhä.	Ersch.	Preis	Verfüg.	Wirkung
Bliss	2W6 in Std.	-1	1	15 ¥	Sofort (E)	Der Charakter ignoriert eine Stufe für Wundabzüge.
Cram	2W6 in Std.	-1	1	10 ¥	Sofort (E)	Der Charakter zieht eine zusätzliche Aktionskarte und handelt bei der besten.
Deepweed	2W6 in Std.	+1	1	400 ¥	1W6 Stunden (V)	Erwachte Charakter (Magier und KI-Adepten) aktivieren automatisch die astrale Wahrnehmung und können diese nicht vor abklingen der Wirkungsdauer deaktivieren.
Jazz	2W6 in Min.	-2	1	75 ¥	Sofort (E)	Der Charakter zieht zwei zusätzliche Aktionskarte und handelt bei der besten.
Nitro	2W6 in Min.	-2	1	75 ¥	Sofort (E)	Der Charakter ignoriert zwei Stufen für Wundabzüge.
Novacoke	2W6 in Std.	0	siehe Text	10 ¥	Sofort (E)	Der Charakter erhält +1 Charisma, nach der Wirkungsdauer erhält er keinen Erschöpfungsschaden sondern sein Charisma sinkt um 1.
Psyche	2W6 in Std.	-2	1	200 ¥	Sofort	Der Verstandswürfel des Charakters steigt um 1 an.
Kamikaze	2W6 in Min.	-3	3	100 ¥	Sofort (E)	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 Würfelpunkt.
K-10	2W6 in Min.	-4	4	900 ¥	2W6 Wochen (V)	Der Charakter ignoriert zwei Stufen für Wundabzüge und erhält zwei Aktionskarte zusätzlich und handelt auf der besten. Die Stärke des Charakters steigt um einen Würfelpunkt und der Charakter verfällt in einen Berserkerrausch (siehe Talent Berserker). Der Berserkerrausch endet automatisch nach der Dauer der Droge. Sind keine feindlichen Ziele mehr im Blick attackiert der Charakter auf befreundete Kampfteilnehmer. Zusätzlich zum Erschöpfungsschaden erhält der Charakter automatisch eine Wundstufe schaden gegen die er keine Probe ablegen kann.
Long Haul	1W6 in Tage	0	2	15 ¥	Sofort	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	2W6 in Std.	-1	0	5 ¥	Sofort (E)	Zen ist ein starkes Halluzinogen und wird von Leuten verwendet die der Realität entkommen wollen.

3. Kapitel: Settingregeln

In diesem Kapitel wird die Magie, das Hacking und das Riggen näher beschrieben.

Magie

Es wird mit der optionalen Regel "Ohne Machtpunkte gespielt. Die Machtpunktekosten werden halbiert (abgerundet) und als Malus für die Zaubern-Probe angerechnet.

Beispiel: Die Macht Panzerung kostet 2 Machtpunkte. Das bedeutet einen Malus von -1 (2 : 2 = 1).

Der Magier muss nun eine Zauber-Probe von 4 mit einem Malus von -1 ablegen, damit die Macht gewirkt werden kann.

Ergebnisse bei einer Zaubern-Probe

- **Steigerung:** Es wird der gesteigerte Effekt der Macht, sofern vorhanden, aktiviert.
- **Erfolg:** Es wird der normale Effekt der Macht aktiviert.
- **Fehlschlag:** Die Macht konnte nicht gewirkt werden und alle aufrechterhaltene Mächte werden sofort beendet.
- **1 oder niedriger:** Wie ein Fehlschlag, zusätzlich erhält der Charakter 2W6 Schaden.

Mächte

Folgende Mächte sind nicht wählbar: *Körperlosigkeit, Wachsen/Schrumpfen, Teleport.* Die Mächte Arkanes entdecken/verbergen, Heilen und Verbündete Beschwören“ werden entsprechend des Settings angepasst.

Arkanes entdecken/verbergen

Die Macht Arkanes entdecken/verbergen wird gestrichen und gegen die Macht Entdecken ersetzt.

Entdecken

Rang: Anfänger

Machtpunkte: 2 (-1)

Reichweite: Verstand

Wirkungsdauer: Sofort

Vor der Zaubern-Probe muss festgelegt werden was der Charakter entdecken möchte: Feinde (alles was ihn sofort angreifen würde), Tiere (NSCs mit einem Verstand von T), Gegenstände, Leben (alles was lebt und die Größe einer Ratte hat), Personen (Er muss die Aura der Person schon einmal gesehen haben).

Bei einem Erfolg weis der Charakter ob sich das Ziel (oder Ziele) in seiner Reichweite befindet bzw. auch die Anzahl der Ziele. Bei einer Steigerung kennt er die exakte Position.



Heilen

Es gibt einige Änderungen bei der Macht Heilen:

- Es wird ein zusätzlicher Malus bei der Probe angerechnet. Dieser errechnet sich aus der Hälfte der fehlenden Essenz des Ziels (aufgerundet). Hat ein Ziel nur 8 Essenz, fehlen ihm 4 Essenzpunkte, was einen Malus von -2 ergibt.
- Ein Ziel der Macht Heilen kann nur noch einmal innerhalb der goldenen Stunde geheilt werden. Nach Erhalt einer neuen Verwundung kann das Ziel erneut geheilt werden, aber nur die neu erhaltenen Wunden.
- Der normale Malus aufgrund der Wundstufe wird ignoriert.

Verbündete beschwören

Zuerst wird der Geist *Herbeigerufen*, was in einer Aktion abgewickelt wird, erst dann kann er *gebunden* werden. Das Binden dauert die Kraftstufe des Geistes in Stunden (W4 = 4 Stunden, W6 = 6 Stunden, etc.). Beim herbeirufen muss die Kraftstufe und die Art des Geistes 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.

Herbeirufen

Es wird eine Zaubern-Probe mit einem Entzugmalus in Höhe der halben Kraftstufe des Geistes abgelegt (W4 = -2; W6 = -3; etc.). Bei großen Geistern wird der Malus verdoppelt.

Binden

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

Das ganze ist ein Ritual, welches die Kraftstufe des Geistes in Stunden dauert (W4 = 4 Stunden, W6 = 6 Stunden, etc.) und es verbraucht auch einfache Ritualkomponenten.

Zudem kann der Beschwörer mehr Ritualkomponenten einsetzen, um den Geist effektiver zu binden oder um die Zeit zum Binden zu verkürzen. Jede weitere Ritualkomponente gibt dem Beschwörer einen +1 Bonus auf die Probe oder verringert die Zeit zum Binden um eine Stunde. Der Beschwörer 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 den Beschwörer zu binden, wobei Fehlschläge sich nur auf Verlängerung des Zeitraums auswirken (außer eine 1 auf dem Zaubern-Würfel).

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.

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.
- **Materialisierung:** Geister sind normalerweise nur im Astralraum aktiv, wenn sie sich auf die physische Ebene materialisieren sind sie immernoch im Astralraum angreifbar, erhalten aber nur halbierten Schaden von physischen Angriffen. Waffenfoki, Waffen mit der Macht Waffe verbessern und Zauber verursachen normalen Schaden.

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 (-1) 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.
- **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 heilendem Wasser übergießen. Dies entspricht der Macht Heilen (-1). 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 das Ziel richtet. Das Ziel kann eine vergleichende Stärke-Probe gegen den Kämpfen-Wurf ablegen, bei der pro Erfolg und Steigerung die Distanz, die es 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 sich innerhalb von 10“ 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 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 (Außer die Macht Verbündete Beschwören).
- **Verwandlung:** Menschengeister können sich als normale Menschen tarnen.
- **Fertigkeiten:** Zaubern, Kämpfen

Watcher

- **Besitzt keine besonderen Merkmale!**
- **Beschreibung:** Jeder Magier kann 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 auf die Arkanfertigkeit Zaubern notwendig. 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. Ihre Attribute sind immer W4.

Neue Außprägung

- **Manazauber:** Mächte die als Manazauber gelernt und angewendet werden, können sowohl in der realen als auch der astralen Ebene gewirkt werden, nicht in beiden gleichzeitig. Diese haben meist ein ätherisches Aussehen. Mächte mit einem Schadenseffekt durchdringen automatisch jede nicht magische Panzerung und leblose Ziele können nie das Ziel von Manazaubern werden.

Die Dauer von Mächten

Mächte können solange aufrechterhalten werden wie der Magier es möchte. Spätestens aber wenn er das Bewusstsein verliert (Schläft, Außer Gefecht, etc.) enden die Mächte.

Der Astralraum

Der Astralraum ist ein Spiegelbild der normalen Welt, man erkennt die Auren von Personen als leuchtende bunte Farbkleckse 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 in die astrale Wahrnehmung zu wechseln oder sie wieder zu verlassen.

- **Astrale Projektion:** Bei der astralen Projektion lässt der Magier seinen Körper in der echten Welt zurück, der daraufhin in einen komaähnlichen 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 Macht und aktive Foki sind ein kleines Tor in die reale Welt und auch im Astralraum sofort sichtbar und angreifbar. 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. 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, dass der Angreifer die Barriere nicht passieren konnte, eine 1 auf dem Heimlichkeits-Würfel bedeutet, dass der Erschaffer zusätzlich 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 zwei- sondern auch dreidimensional stattfinden, da astral projizierender Magier eine Steiggeschwindigkeit von 0 hat.

Ritualmagie

Jede Macht kann als Ritual gewirkt werden, was den Vorteil bringt ein Ziel zu treffen das sich nicht einmal Ansatzweise in der Nähe des Magiers befindet. Dazu sind mindestens zwei Magier notwendig, sie formen das Ritualteam. Zudem müssen sie beide die Macht besitzen die für das Ritual vorgesehen ist und einfache Ritualkomponenten aufwenden.

Um das Ziel der Macht ins Visier zu nehmen gibt es folgende Möglichkeiten:

- **Späher (0):** Ein dritter Magier lenkt im Astralraum die Macht auf das Ziel. Was voraussetzt das der Späher sich im Astralraum in unmittelbarer Nähe zum Ziel befinden muss. Das Ziel muss selber nicht im Astralraum aktiv sein um vom Ritual getroffen zu werden.
- **DNA (-2):** Es liegt Blut, Haare, Speichel oder sonstige DNA vom Ziel vor.
- **Persönliche Sachen (-4):** Es liegt ein persönlicher Gegenstand vom Ziel vor. Dieser sollte sich mehrere Wochen, Monate oder sogar Jahre im Besitz des Ziels befunden haben.
- **Abbild (-8):** Eine Abbildung des Ziels, beispielsweise ein Foto.

Das Ritual wird als kooperative Probe behandelt. Der Ritualleiter erhält pro Erfolg und Steigerung eines Teammitglieds einen Bonus von +1 bis zu einem maximum von insgesamt +4. Der Enzugsmalus wird wie üblich behandelt. Fokis können bei Ritualen nicht verwendet werden.

Das Ritual dauert eine Stunde. Pro Stunde die es länger dauert (was vorher angekündigt werden muss) verringern sich der Mali um 1. Es kann dadurch nie zu einem Bonus kommen.

Ist das Ziel des Rituals von magischen Barrieren umgeben so erhält es einen Bonus von +2 (ähnlich dem Talent Arkane Resistenz).

Das Ziel hat die Möglichkeit kurz vor dem „Einschlag“ des Ritualzaubers (ca. 10 Minuten) diesen zu bemerken. Es ist wie ein kribbeln, das ahnen, das etwas gleich passieren wird. Das Ziel darf eine Wahrnehmungsprobe würfeln. Ist das Ziel ein Magier oder Adept kann er sich im Astralraum umsehen und sieht wie sich eine große magische Welle vor ihm aufbaut die kurz davor ist sich auf ihn zu entladen.

Hacking

Der Charakter muss sich für einen der beiden Verbindungsmodi entscheiden, bevor er die Matrix betritt.

- **Kaltes Sim:** Der Charakter verliert in der Matrix seinen Wildcard-Status. Er hat keinen Wildcard-Würfel und keinerlei Wundstufen mehr. Erhält er eine Wundstufe, wird er aus der Matrix ausgeworfen und muss eine Willenskraftprobe bestehen um nicht Angeschlagen zu werden.
- **Heißes Sim:** Der Charakter behält in der Matrix seinen Wildcard-Status. Wunden die dem Charakter zugefügt werden, erhält er auch in der echten Welt und verschwinden nicht wenn er die Matrix verlässt.

In einen Knoten gelangen

Um auf einen Knoten zuzugreifen, benötigt der Charakter die notwendigen Berechtigungen. Es wird eine Hacking-Probe gewürfelt, die je nach Account erschwert wird.

- **Gast:** Wenn der Charakter auf einen Knoten bzw. Matrixseite zugreift wird er normalerweise immer als Gast gelistet und der Charakter muss nur eine Probe ablegen um seine Spuren zu verwischen die er Möglicherweise auf dem Knoten bzw. Matrixseite hinterlassen hat. Als Gast sind nur öffentliche Daten sichtbar.
- **Benutzer:** Gewährt Zugang zu allen Dateien und Programmen, auf die Mitarbeiter zugriff haben. Die Hacking-Probe erhält einen Malus von -1.
- **Admin:** Gewährt vollen Zugang zum System. Zusätzlich erlaubt es der Account, Geräte zu kontrollieren die mit dem Knoten verbunden sind. Die Hacking-Probe erhält einen Malus von -2.

Ist der Charakter erstmal in einen Knoten gelangt, kann er sich frei im Netzwerk bewegen (freie Aktion), außer die Anforderungen vom jeweiligen Knoten ändern sich. Wenn der Charakter beispielsweise über einen Mitarbeiter-Account in den Knoten gelangt ist, kann der nachstehende Knoten verlangen das er mindestens einen Admin-Account benötigt.

Sicherheit im Knoten

Sobald der Charakter sich in der Matrix befindet, ist er Gedankenschnell. Daher werden seine Handlungen in Aktionen bzw. Runden gemessen, ähnlich einer Kampfrunde, es werden aber keine Aktionskarten für die Initiative gezogen.

Nach jeder Aktion des Charakters wird vom Aktionskartenstapel eine Anzahl Karten gleich der Indexstufe des Knotens gezogen. Ist darunter eine 2, führt das System gerade einen Sicherheitsscan durch und der Charakter hat folgende Möglichkeiten unentdeckt zu bleiben:

- **Verbergen:** Der Charakter versucht sich der Entdeckung zu entziehen, indem er eine vergleichende Probe zwischen seiner Schleicherstufe und der Schmökerstufe des Knoten ablegt. Bei einem Fehlschlag wird Alarm ausgelöst.
- **Täuschen:** Der Charakter lässt sich vom System Scannen und macht eine Hacking-Probe abzüglich eines Malus in Höhe der Indexstufe des Knotens. Bei einem Fehlschlag wird der Alarm ausgelöst.

Wenn der Alarm ausgelöst wird, verriegelt sich der Knoten und alle anderen Knoten die sich im Netzwerk befinden.

Um den Knoten zu wechseln muss der Charakter nun eine Hacking-Probe ablegen, dass elegante Ausloggen wird unmöglich, der Charakter kann sich nur noch Ausstöpseln.

Um der Entdeckung von IC zu entgehen würfelt der Charakter jede Runde eine Hacking-Probe, wobei ein kumulativer Malus von -2 pro Runde angerechnet wird (erste Runde 0, zweite Runde -2, dritte Runde -4, vierte Runde -6, usw...).

Matrixaktionen

Grundsätzlich zählt jede Probe des Charakters als Aktion. Mehrfachaktionen sind möglich, ziehen aber den entsprechenden Malus nach sich.

- **Account modifizieren:** Wenn der Charakter seinen Account nochmals verändern möchte, wird eine erneute Hacking-Probe mit den üblichen Modifikatoren abgelegt.
- **Ausstöpseln:** Der Charakter kappt sofort die Verbindung zur Matrix. Das ist eine freie Aktion. Der Charakter riskiert dabei einen Auswurfschock zu erleiden. Es wird eine Willenskraft-Probe abgelegt. Ist der Charakter mittels des kalten Sim mit der Matrix verbunden, ist er bei einem Fehlschlag Angeschlagen und bei einem Erfolg erleidet er keine weiteren Auswirkungen. Ist der Charakter mittels heißen Sim mit der Matrix verbunden, ist er bei einem Fehlschlag 1W6 Stunden Bewusstlos, bei einem Erfolg Angeschlagen und bei einer Steigerung erhält er keinerlei Auswirkungen.
- **Elegantes Ausloggen:** Der Charakter löscht alle seine Spuren und loggt aus. Für diese Aktion wird eine Hacking-Probe abgelegt. Bei einem Fehlschlag hinterlässt der Charakter

einige Spuren, bei einer 1 auf dem Hacking-Würfel, ungeachtet des Wildcard-Würfels, hinterlässt der Charakter eine entscheidende Fährte um ihn aufzuspüren. Diese Aktion ist nicht mehr möglich wenn der Charakter entdeckt wurde.

- **Hintertür:** Der Charakter kann seinen Account mittels einer Hacking-Probe als Hintertür einrichten um nicht jedes mal eine Proben abzulegen um in den Knoten bzw. das Netzwerk einzudringen. Der Knoten kann die Hintertür bzw. den illegalen Account entdecken. Jede Stunde zieht der Knoten gleich seiner IS Karten vom Aktionsstapel. Bei einer zwei entdeckt der Knoten automatisch den illegalen Account.
- **Physische Handlung:** Der Charakter kann, während er mit der Matrix verbunden ist, versuchen eine Aktion in der physischen Welt auszuführen. Dafür gibt es einen Abzug von -2 bei kaltem Sim und -4 bei heißem Sim für alle Aktionen die er in der physischen Welt ausführt.
- **Programme austauschen:** Wenn der Charakter Programme aktiviert und deaktiviert zählt die neu Anordnung der Programme als eine Aktion.
- **Verschlüsselung knacken:** Wenn dem Charakter nicht der Schlüssel zu einer Verschlüsselung vorliegt muss er diese knacken. Das ganze wird als "Dramatische Herausforderung" nach den GER-Regeln ab Seite 169 abgelegt. Der Zeitraum beträgt immer 3 Runden und die Anzahl der Erfolge und Steigerungen die der Charakter benötigt entsprechen der Stufe der Verschlüsselung. Sollte innerhalb des Zeitraums nicht die notwendigen Erfolge vorliegen, wird umgehend der Alarm des Knotens ausgelöst.
- **Versteckten Knoten suchen:** Der Hacker wendet eine Hacking-Probe auf um versteckte Knoten in seiner Reichweite zu finden.
- **Verstand-Trick:** Jegliche Art von Trick wird über den Verstand des Charakters abgelegt, andere Attribute können nicht verwendet werden.

Aktiv, Passiv, Versteckt

Kommlinks können in 3 bzw. 4 Modi geschaltet werden. Das Um- und Ausschalten der Modi kostet eine Aktion.

- **Aktiv:** Der aktive Modus zeigt anderen Kommlinks und Knoten an, dass 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 dieses Modus teilt man keine Informationen mit und bewegt sich für Knoten und Kommlinks unsichtbar durch die Matrix.
- **Deaktiviert:** Das Kommlink ist ausgeschaltet. Es sind keine Matrixaktionen möglich.

Riggen

Ein Charakter kann maximal so viele Drohnen gleichzeitig kontrollieren wie seine halbe Willenskraft beträgt und erhält alle sensorischen Informationen von ihnen. Drohnen werden den Regeln nach als NSCs behandelt, allerdings kann man mittels des Talents Ass dennoch Bennies für Drohnen ausgeben. Es gibt verschiedene Möglichkeiten eine oder mehrere Drohnen zu steuern.

- **Fernsteuerung:** Mittels der Fernsteuerung, also dem Kommlink, kann der Charakter eine oder mehrere Drohnen gleichzeitig steuern. Es werden hierbei die Attribute und Fertigkeiten der Drohne verwendet.
- **Hineinspringen:** Um in eine Drohne hineinzuspringen benötigt der Charakter eine Riggersteuerung. Die Stufe (Erhöhung des Wildcard-Würfel) der Riggersteuerung wird auf alle Eigenschaften der Drohne angewandt. Wird die Drohne zerstört, so muss der Rigger eine Willenskraft-Probe ablegen. Bei einem Fehlschlag ist er angeschlagen.
- **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 Spracheingabe 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. Je nach Komplexität des Befehl kann ein Malus bei dieser Probe verlangt werden, wobei einfache Angriffsbefehle nicht dazugezählt werden.

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 Werkzeugkasten 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 (25% des Preises beim Schrotthändler sofern sie eingesammelt wurde).

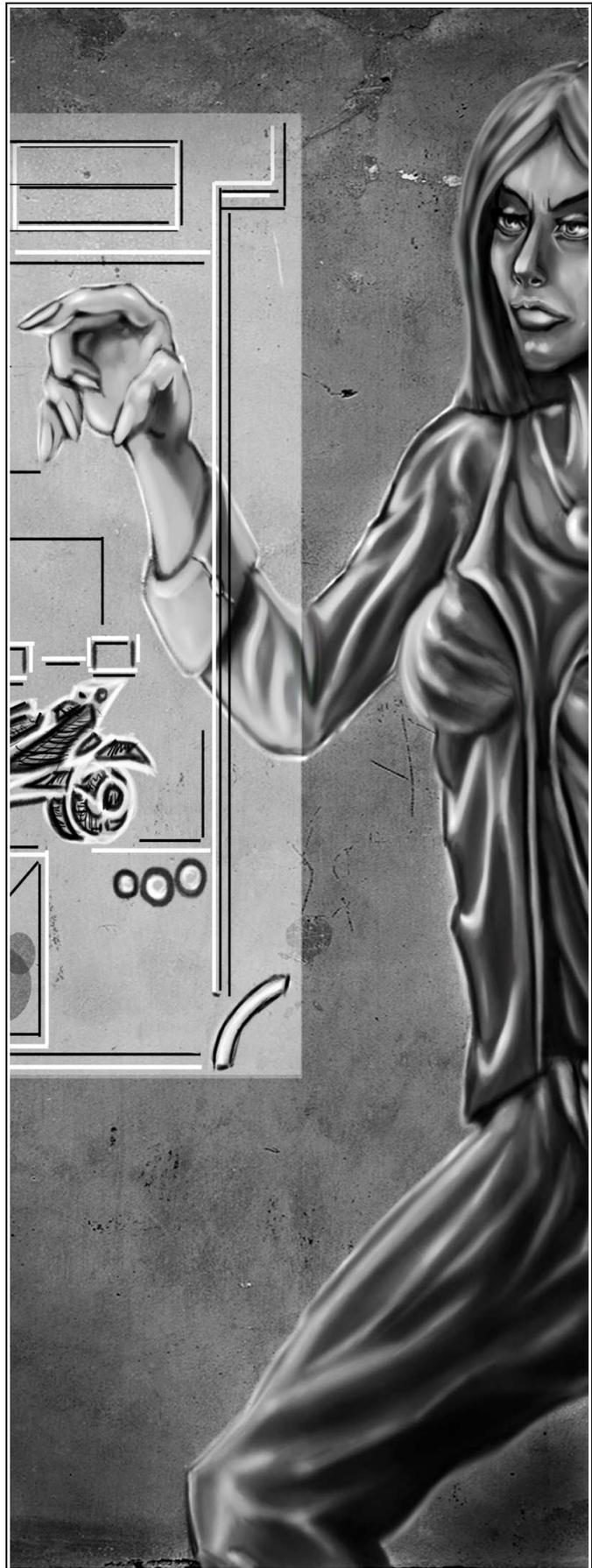
Das Drohnennetzwerk

Bei Drohnen handelt es sich um Knoten. Der Charakter 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 besten Schutz bietet.

Aufgrund dessen, dass die Drohnen per Funksignale gesteuert werden, sind sie von außen angreifbar. Es gibt natürlich verschiedene Verschlüsselungstechniken, die es einem Angreifer erschweren von außen in das Netzwerk einzudringen.

Drohnen gelten in der Matrix immer als versteckt. Ist das schlimmste passiert und die Drohne wurde von einem Angreifer gekapert (und greift deine eigene Gruppe an), kann der Charakter versuchen die Drohne zurückzuerobern (Kampf mit einer anderen Matrixentität) oder durch physischen Schaden zerstören.

Wird bei der Drohne vorher Alarm ausgelöst, kann der Charakter diese per Funkverbindung auch abschalten oder die Drohne anweisen ihr Funkmodul zu deaktivieren, was den Angreifer aus der Drohne wirft und diesem Schaden zufügt als ob er die Aktion "Ausgestöpselt" angewendet hat. Wird das Funkmodul deaktiviert kann die Drohne nur noch per Sprache befehle entgegen nehmen und das Drohnennetzwerk, sollte eines vorhanden sein, muss neu geordnet werden, dies dauert eine Aktion.





!Intruder Alert!

**Achtung, ab hier beginnt der
Abschnitt für den Spielleiter!**



AK

4. Kapitel: Sicherheitstechnik

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

Allgemeine Sicherheit

Drähte

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

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

- **Stacheldraht:** 2W6-1 Schaden
- **Natodraht:** 2W6 Schaden
- **Monodraht:** 2W6+4 Schaden, PB 4, -2 Wahrnehmung um den Draht zu entdecken.

Drähte können zusätzlich unter Strom gestellt werden, was zusätzlich 2W6 Elektroschaden verursacht.

Beleuchtung

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

Es können auch absichtlich Fallen in schlecht ausgeleuchtete Bereiche gelegt werden, da die Sicherheit vermutet das man um bestimmte Lichtkegel herumschleicht um nicht entdeckt zu werden.

Türen und Fenster

Fenster und Türen sind meist mit Sensoren und/oder Alarmanlagen versehen. Fenster sind normalerweise verspiegelt, 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, dass 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 Wachcritter sowie Drohnen beinhalten.

Sicherheitsmagier werden wohl seltener anzutreffen sein, aber Sicherheitshacker (auch Spinnen genannt) gehören zum Standard und verwalten das Sicherheitssystem über ein Computersystem.

Zwangsläufig bedeutet dies nicht, dass sie vor Ort sind, meist handelt es sich um eine größere Sicherheitsfirma und die Spinne beobachtet mehrere Sicherheitssysteme 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).

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

Alarmanlagen

Eine Alarmanlage gibt es in zwei 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, meist sind sie mit einer Alarmanlage verbunden, können aber auch andere Mechanismen auslösen.

- **Druckpolster/Geflecht:** Dieser Sensor kann entweder sofort bei Belastung ausgelöst werden oder erst bei einem 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).
- **Bewegungsmelder:** Ein Bewegungsmelder funktioniert mittels Ultraschall. Was bedeutet, dass 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".
- **Lichtschranke:** Um eine Lichtschranke zu entdecken ist eine Wahrnehmungsprobe mit einem Modifikator von -1 bei sichtbarem Licht,

-2 bei Wärmesicht nötig.

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:** Diese Sensoren reagieren auf Geräusche bzw. auf die Geräusche, auf die sie programmiert wurden (Das Quaken einer Ente, Schüsse aus einer Feuerwaffe, Rascheln von Kleidung, etc.). Man kann an einem solchen Detektor mit der Fertigkeit Heimlichkeit vorbei schleichen, wobei ein Modifikator von -2 berechnet wird.
- **Überwachungskameras:** Diese sind auch Sensoren, die für eine Spinne weitere Augenpaare darstellen. Kameras gibt es dabei in verschiedenen Ausführungen, von kleinen fast knopfgroßen Mikrokameras, 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.

- **Geruchscanner:** Der Geruchscanner oder auch chemischer Scanner, sucht nach verschiedenen Chemikalien (Munition, Granaten, Sprengstoff, etc.). Der Scanner 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 1). Führen die Charaktere keinerlei solcher Ausrüstungsgegenstände mit sich wird auch keine Probe verlangt.
- **Pheromon-Scanner:** 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):** Dieser Scanner 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 dem Sicherheitspersonal Zeit zu geben, um auf die Eindringlinge aufmerksam zu werden oder sie sogar abzuwehren.

Dabei gibt es verschiedene Wege ein Schloss zu überwinden. Der erste wäre, es mittels der Fertigkeit Schlösser knacken zu öffnen oder den entsprechenden Schlüssel parat zu haben, aber auch spezielle Ausrüstungsgegenstände 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.

- **Standardschloss (0):** Dieses besteht aus ein Zylinderschloss, dass mittels eines metalischen Schlüssels oder eines Kombinationscodes geöffnet wird. Diese sind mittlerweile sehr selten.
- **Transponderschlüssel (-1):** Diese 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

Diese 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, dass bei einem Fehlschlag der Probe einen Alarm auslöst. Die Stufe geht von 1 bis 4 und dient als Modifikator für die Schlösser knacken Probe (es wird eine Elektronikwerkzeugkiste benötigt). Der Runner kann sich entscheiden den Malus zu ignorieren, was bedeutet dass der Alarm sofort auslöst.

- **Keypad:** 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:** 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:** Sei es ein Abdruckscanner der entweder Daumen-, Hand-, Gesicht- oder Retinaabdruck nimmt, ein Stimmerkennungs- oder Gesichtserkennungssystem, 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, 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 auch hier versuchen sich Zugang zu verschaffen.

Automatische Systeme

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

- **Gassystem:** Das System kann ein Toxin mit dem Vektor Inhalation versprühen oder auch einfach nur Gas oder sogar Abgase ausstoßen.
Wenn der Angriff durch Gas nicht offensichtlich ist kann eine Wahrnehmungsprobe abgelegt werden, um dies zu erkennen (Geräusch der Düsen, seltsamer Geruch, etc.).
- **Markierungssysteme:** Diese verwenden fluoreszierende 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:** Diese 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.
Meist haben Selbstschussanlagen einen internen Kasten mit 500 Schuss Munition. Aber je nach Sicherheitssystem kann dies auch mehr sein.
- **Verwahrungssystem:** 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, sodass keine Wi-Fi-Signale nach draußen dringen kann oder wenn dann nur sehr schwach. Regeltechnisch bedeutet dies, dass 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, dass sie Ausschau halten ob jemand mit seinem Kommlink sich gerade im Gebäude aufhält, diese haben eine Stufe von W4 bis W12 um ein Kommlink oder Drohne zu entdecken. Das heißt, dass Kommlinks im aktiven und passiven Modus sofort entdeckt werden und um versteckte Kommlinks oder Drohnen zu finden eine einfache Probe abgelegt wird.

Sicherheit im Knoten

Daten können in einem Knoten verschlüsselt werden. Die Stufe der Verschlüsselung geht dabei von 1 (Lasch bzw. Unnützlich) bis hin zu 10 (Unmöglich). Zusätzlich kann man einem Knoten noch eine hohe Indexstufe (1-6) geben und den Knoten auch mit IC und Spinnen (Sicherheitshacker/-rigger) ausstatten. Diese werden wie üblich informiert wenn der Knoten Alarm geschlagen hat.

IC

IC besteht aus einer Ansammlung verschiedener Programme mit einer künstlichen "Intelligenz". Diese Gegner sind immer nur Statisten bzw. Extras. Es gibt drei verschiedene Ausführungen von IC.

IC und Spinnen benutzen die Indexstufe des Knotens den sie beschützen.

Weißes IC

Das IC beginnt Daten zu verschlüsseln (Stufe 1-3, Dauer: Eine Aktion zum verschlüsseln) auf die der Hacker zugreifen möchte, sammelt Daten über den Hacker (freie Aktion) und greift nur an wenn es selber angegriffen wird.

Programme: Schild W4 (Parade 4)
Angriff W6
Schmöcker W4

Graues IC

Das IC greift sofort den Hacker an, sobald es diesen Entdeckt hat. Wird es zerstört sendet es ein Signal an die Spinne (2W6 Runden bis zur Ankunft der Spinne).

Programme: Schild W8 (Parade 6)
Angriff W10

Schwarzes IC

Wie graues IC attackiert es sofort den Hacker. Allerdings ist es so aggressiv das es sogar Charaktere mit kaltem Sim Schaden zufügen kann. Wird es zerstört sendet es ein Signal an die Spinne (1W6 Runden bis zur Ankunft der Spinne).

Programme: Schild W10 (Parade 7)
Angriff W12 (Steigerungen)
Schaden ebenfalls Hacker mit kaltem Sim)

Spinne

Eine Spinne bzw. Sicherheitshacker ist immer ein Wildcard. Sie verwalten nicht nur einen Knoten sondern mehrere Netzwerke und werden vom IC über Eindringlinge informiert. Knoten mit einer niedrigen Sicherheit werden selten von Spinnen direkt kontrolliert bzw. beschützt. Diesen Job übernimmt zuerst das IC.

Eine Spinne verfügt über das Talent Hacker (+2 auf alle Matrixaktionen).

Programme: Schild W12 (Parade 8)
3xAngriff W12
Schmöcker W8
Kontrolle W8
Editor W8

Magische Sicherheit

Generell sind alle physischen Abwehrmaßnahmen gegen einen astral projezierenden Magier nutzlos. Daher gibt es auch noch die magische Sicherheit, die sich im wesentlichen aus zwei 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 FABs-Strang II, die wie eine Betonwand um entsprechende Sicherheits-Bereiche gelegt sind und einfach den Zugang blockieren sollen.

Biofasern werden nach den selben Regeln wie ein Hüter behandelt, ein Fehlschlag bei der Heimlichkeits-Probe bedeutet das der Charakter einen Abdruck in den Biofasern hinterlassen hat die von den Sensoren wahrgenommen wird. Dies kann wiederum zu einem Alarm führen.

Zu FABs (Kurzform für: Fluoreszierende Astrale Bakterien) siehe das „6. Kapitel – Gefahren der 6. Welt“ um mehr zu erfahren.

5. Kapitel: Bestarium

In diesem Kapitel sind einige der gängigsten Gegner aus Shadowrun zu finden. Ein Weltenkompass neben dem Namen gibt an ob der Gegner/NSC ein Wildcard ist.

Neue Eigenschaften

- **Essenzverlust:** Die Kreatur verliert pro Monat (alle 30 Tage) einen Essenzpunkt. Bei einem Wert von 0 wird sie zu einem Berserker und greift alles an. Wenn sie nach einem weiteren Tag keine Essenz zu sich genommen hat, stirbt sie.
- **Essenzzug:** In der schwachen Variante können nur freiwilligen und wehrlosen Opfern (Bewusstlos) die Essenz entzogen werden. Die Kreatur entscheidet dann, wieviel 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. Um die Wahrnehmung von astral auf real und umgekehrt zu wechseln ist eine freie Aktion. Die Kreatur ist aber dennoch im Astralraum aktiv wenn sie nur die reale Welt ansieht.

Metamenschliche Gegner

Es handelt sich um normale metamenschliche Gegner. Bei den hier angegebenen Gegnern handelt es sich meist um Menschen die reguläre Munition verwenden.

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 einem 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, zusammenfahbar 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 (+2/+1); 1 Dosis Cram (zieht eine zusätzliche Aktionskarte, Dauer 6 Std.); Kommlink (Meta Link)

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 (+2/+1); 1 Dosis Cram (zieht eine zusätzliche Aktionskarte, Dauer 6 Std.); 1 Dosis Bliss (ignoriert eine Wundstufe); Kommlink (Meta Link)

Implantate

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

Konzernsicherheitseinheit

Eine Konzernsicherheitseinheit repräsentiert einen einfachen Wachmann innerhalb des Konzerngeländes.

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 (Renraku Sensei)



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: Feuerauswurf, 2W4 Schaden)

Ausrüstung

Betäubungsschlagstock (2W6, Elektroschaden, 10 Ladungen); Ficheti Security (2W6, RW:15/30/60, PB1, Halbautomatisch, Biometrische Sicherung); Gefütterter Mantel (+2/+1); Micro-Transeiver; Kommlink (Renraku Sensei), 5 Verbrauchsfoki, 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 (Renraku Sensei); 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); Panzerjacke (+2/+4); Micro-Transeiver; 2 Dosen Jazz (zieht zwei zusätzliche Aktionskarten, Dauer 4 Minuten, danach 2 Erschöpfung); Kommlink (Renraku Sensei); Handschellen (Metall, 1 Stück);

Triadenbande

Die Triaden schicken ihre Leute in 2er, 3er, 7er oder 8er Gruppen los, da dies ihnen Glück bringen soll.

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 (+2/+1); Kommlink (Renraku Sensei)



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** (KI: W8; Panzerung, Heilung, Eigenschaft stärken (Stärke))

Ausrüstung

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

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

Kampfreflexe (+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 (+4/+2); Kommlink (Hermes Ikon)



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

Kampfreflexe (+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 (+4/+2); Kommlink (Hermes Ikon)

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: 10/8 (4/2)
Bewegung: 8+1W10 Charisma: +2

Besondere Merkmale

Kampfreflexe (+2 auf Erholungsproben); **Flink** (+2 Bewegung, W10 Sprint); **Ausweichen** (-2 um per Fernkampf einen Tir Ghost zu treffen); **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 (+4/+2); Smartbrille; 3 Rauchgranaten (5/10/20); Kommlink (Hermes Ikon).



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, wodurch seine Truppen immer den Bonus durch die Anführertalente bekommen.

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: 10/8 (4/2)
Bewegung: 8+1W10 Charisma: +2

Besondere Merkmale

Kampfreflexe (+2 auf Erholungsproben); **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 (+4/+2); Smartbrille; 3 Rauchgranaten (5/10/20); Kommlink (Transsys Avalon, Matrixwerte wie Spinne)

Critter

Unter Crittern 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 immer über spezielle magische 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: 8/7 (2/1)
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 (+2/+1), 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 mit einem Abzug von -1. Wenn der Höllenhund Feueratem einsetzt kann er diese Runde keine andere Aktion ausführen.); **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)

Infizierte

Unter 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, WIL W8

Fertigkeiten

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

Abgeleitete Werte

Parade: 8 Robustheit: 9/8 (2/1)
Bewegung: 6+1W6 Charisma: 2

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. 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 (+2/+1), 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 mutierten 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 W8, KON W8, VER W4(T), WILL W6

Fertigkeiten

Kämpfen W6, Wahrnehmung W6

Abgeleitete Werte

Parade: 5 Robustheit: 5
Bewegung: 6+1W6 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.); **Scharfer Sinn Geruch&Gehör** (+2 Wahrnehmung für Proben auf Geruch und Gehör); **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: 12/10 (4/2)
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 (+4/+2), 5 Brandgranaten (2W10, Mittlere Schablone, 5/10/20)

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: 8/7 (2/1)

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 Verstandsprobe 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); **Essenzentzug (Schwach); Essenzverlust;**

Ausrüstung

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



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 die immer magisch aktiv sind.

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: 10/9 (2/1)
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; Mächte** (KI:W8; Panzerung, Ablenken; Schnelligkeit); **KI-Guru** (Kann eine beliebige Anzahl an Mächten als freie Aktion aktivieren);

Ausrüstung

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

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

Klauen (Stä+W8); **Schwäche: Sonnenlicht, schwer** (Die Kreatur erhält 2W10 Schaden und fängt an zu brennen sobald sie Sonnenlicht ausgesetzt ist.); **Essenzentzug (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: 9/8 (2/1)
Bewegung: 6+1W6 Charisma: -2

Besondere Merkmale

Immunität: Gifte&Krankheiten (Gifte und Krankheiten zeigen keinerlei Effekt gegen die Kreatur); **Größe +1** (+1 Robustheit); **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. Dies gilt als freie Aktion); **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); **Essenzentzug (schwach); Essenzverlust; Nachtsicht;**

Mächte

Eigenschaft stärken/schwächen (Dunkelheit: Schleier), Gabe des Kriegers (Dunkelheit: Heimlichkeit), Geschoss (Mana), Kegelschlag (Mana), Marionette (Dunkelheit: Verdunklung)

Ausrüstung

Gefütterter Mantel (+2/+1), 5 Verbrauchsfoki, Uzi (2W6, 15/30/60, Laserzielgerät, PB1, Salve)

Geister

Die bekannten Geister aus dem Abschnitt Magie können als gebundene Geister eines feindlichen Lohnmagiers 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 im 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.



Blutgeister

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

Sie sind sehr aggressiv, 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:

- **Essenzentzug (schwer):** Blutgeister 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:** Blutgeister verlieren pro Tag 1 Essenzpunkt (wenn er unter der Kontrolle eines Magiers steht) oder 1 Essenzpunkt pro Woche (wenn er frei ist). Sinkt der Wert unter 0 stirbt er.
- **Furcht -Kraftstufe/2:** Entweder sehen Blutgeister ihrem frisch getöteten Opfer ähnlich oder aber sie sind ein sich nähernder Blutnebel der eine Aura des Todes um sich herum ausstrahlt. Sie sind einfach Furchterregend.
- **Nebel** Die Kreatur kann sich in Nebel verwandeln. Dies kostet eine Aktion und erfordert eine Verstandsprobe mit einem Abzug von -2. Sie ist dann durch physische Angriffe unverwundbar und kann sich durch poröse Stellen und ritzen bewegen.
- **Verschlingen:** Als Blutnebel stellt der Geist eine mittlere Schablone da. Befindet sich ein Lebewesen innerhalb dieser Schablone droht es durch den Blutnebel nicht nur zu ersticken, sondern es wird durch diesen auch teilweise vergiftet. Jede Runde in der sich das Lebewesen innerhalb dieser Schablone aufhält muss es eine Konstitutionsprobe bestehen. Gelingt ihm dies nicht, so erhält es eine Erschöpfungsstufe. Für den Geist ist das keinerlei Aktion und das Lebewesen befindet sich automatisch in Reichweite für Essenzentzug.
- **Magische Essenz:** Blutgeister können ihre Essenz verwenden um sich sofort zu heilen oder ihre Eigenschaften für einen Tag zu erhöhen. Der Umrechnungswert beträgt 1 zu 1.

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); **Dualwesen; Furcht -2** (In der Nähe von Shedim verrotten kleinere Insekten und Pflanzen. Sie strahlen eine unnatürliche Aura des Todes aus)

Todesschatten

Dieser Geist ist in der realen Welt nur ein halben 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 riesige Amöbe aus undurchdringlichem Schwarz aus.

Fertigkeiten

Kämpfen, Wahrnehmung, Heimlichkeit, Einschüchtern

Abgeleitete Werte

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

Mächte

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

Besondere Merkmale

Essenzentzug (Leicht)

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:

- **Schmerzresistenz:** Keine Wundabzüge.
- **Immun:** Krankheiten und Gifte haben keine Auswirkungen.
- **Materialisierung:** Geister sind normalerweise nur im Astralraum aktiv, wenn sie sich auf die physische Ebene materialisieren sind sie immernoch im Astralraum angreifbar, erhalten aber nur halbierten Schaden von physischen Angriffen. Magische Waffen und Zauber verursachen normalen Schaden.

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, dass 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

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

Schlacke

Ein toxischer Erdgeist der aus flüssiger heißer Schlacke besteht.

Fertigkeiten

Kämpfen, Wahrnehmung

Abgeleitete Werte

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

Besondere Merkmale

Graben 10" (Kann sich innerhalb 10" unsichtbar im Boden bewegen und hervorbrehen.); **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.); **Unantastbar** (Der Geist besteht aus heißer Schlacke. Einen Nahkampfangriff gegen es auszuführen verursacht 2W6 Schaden)

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 dass 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 [-1]**(Es wird die Macht Kegelschlag eingesetzt. Panzerung schützt gegen den Angriff nicht, nur

spezielle Panzerung, die gegen radioaktive Strahlung gebaut wurde. Der Charakter muss zudem eine Konstitutionsprobe ablegen, um keine Erschöpfungsstufe aufgrund von Strahlung zu erhalten.); **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 eine 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 Konstitutionsprobe 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 W4 = 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 schwierigem 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 (zufällig gewählt). Der Säuregeist kann immer nur ein Opfer gleichzeitig in sich aufnehmen.); **Säurewelle** (Der Angriff entspricht der Macht Strahl. 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

Korumpieren (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 verursachen. Diese ist gut für den toxischen Magier und seine Geister, schlecht für jeden anderen magisch aktiven Charakter, der nicht toxisch ist. Die Trübung wird in einem Ritual abgehalten und findet sich meist im Unterschlupf von toxischen Magiern.)

Mächte

Panzerung (Dunkelheit: Heimlichkeit), Schadensfeld (Säure: Verätzen), Flächenschlag (Säure: Korrosion), Machtraub, Verbündete Beschwören

Ausrüstung

5 Verbrauchsfoki, normale Kleidung, Panzerjacke (+4/+2, chemisch Isoliert), Streetline Special (2W6-1, 5/10/20, Schuss 6), 2 toxische Geister nach Wahl der Stufe W8

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 im Folgenden aufgeführten Insektengeister sind am häufigsten anzutreffen, 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. Ihnen allen ist gemein, dass sie einen härteren Chitinpanzer haben (+2 Panzerung) und Magieresistent sind (+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 durchgeführt. Pro Erfolg und Steigerung verliert der Geist eine Kraftstufe und der Insektengeist erhält eine dazu.

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, bei denen 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 Gefäßes 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, dass sie sich in Kraftstufe gleich Tage 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 Angeschlagenenergebnis); **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 Insektengeister unkoordinierte Individuen, die sich gegenseitig anfallen. Sie beherrscht auch das Sachwambewusstsein 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 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).

6. Kapitel: Gefahren der 6. Welt

Die Welt von Shadowrun ist ein gefährlicher Ort...

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 oder -in seltenen Fällen- erhöht einfach den KI-Würfel bzw. den Zaubern-Würfel des Charakters pro Stufe um 1 (W8 auf W6 oder W8 auf W10).

Die Stufe der Hintergrundstrahlung geht von 1 bis 5.

Der Kriegervirus

Der Charakter muss eine Konstitutionsprobe -2 ablegen. Eine Übertragung erfolgt wenn der Charakter angeschlagen ist bzw. eine Wunde erhält.

- **Fehlschlag:** Die Krankheit hält 2W6 Tage an in der der Charakter unter kontinuierlicher Müdigkeit, Schmerzen und Übelkeit leidet (Zwei Erschöpfungsstufen). Der Charakter muss jeden Tag eine erneute Konstitutionsprobe ablegen. Bei einem Fehlschlag verliert er einen Essenzpunkt. Sinkt seine Essenz dabei unter 0, so stirbt er. Nach dem Ende der Krankheit ist der Charakter ein Ghul.
- **Erfolg:** Der Charakter erhält für 2W6 Tage eine Erschöpfungsstufe und fühlt sich kränklich.
- **Steigerung:** Keinerlei Auswirkung.

Ghul – Transformation

Nach dem abschluss der Tranformation erhält der Charakter folgende Eigenschaften.

- **Angewohnheit:** Der Charakter erhält das Handicap Angewohnheit (Schwer) für Meta-Menschenfleisch. Er kann sich von diesem Handicap nicht freikaufen. Ein dritter Fehlschlag bei der Erschöpfungsprobe resultiert in extreme „Entzugserscheinungen“. Nach 1W6 Tagen ohne Meta-

Menschenfleisch wird der Charakter zu einer rasenden Bestie.

Es kann einmal pro Spielsitzung die Fertigkeit Überleben geworfen werden. Bei einem Erfolg konnte der Charakter seinen Nahrungsbedarf erst einmal decken.

Connections könnten dem Charakter ebenfalls helfen seinen Nahrungsbedarf zu decken, wobei dies ausgespielt werden sollte, da es genauso gut sein kann das diese den Charakter verraten, wenn sie erfahren was aus ihm geworden ist.

- **Blind:** Durch die transformation in einen Ghul verliert der Charakter sein Augenlicht. Dieses Handicap kann durch den Einbau von Cyberaugen beseitigt werden.
- **Hässlich:** Der Charakter besitzt eine weiße pergamentartige Haut, während seine Zähne anfangen schief vorzutreten. Er verliert alle Haare und seine Augen werden milchig Weiß. Der Charakter erhält -2 auf sein Charisma.
- **Gesucht(Schwer):** Ghule werden Aufgrund ihrer Ansteckungsgefahr und ihrem Nahrungsbedarf nach Metamenschlichen Fleisch gejagt.
- **Dualwesen:** Der Charakter ist von nun an ein Dualwesen. Das bedeutet das er über eine kontinuierliche aktive astrale Wahrnehmung verfügt.
- **Scharfe Sinne:** Der Charakter erhält einen Bonus von +2 auf Wahrnehmungsproben für Geruch und Gehör.
- **Natürliche Waffe:** Klaue (Stä+W6 Schaden). Bei erfolgreichen Schaden, muss das Ziel ebenfalls Würfeln ob es am Kriegervirus erkrankt.

Die Stärke und Konstitution werden um einen Würfeltyp erhöht.

Der Verstand wird um einen Würfeltyp gesenkt, sollte der Würfeltyp unter W4 fallen, so hat der Charakter nur noch eine tierische Intelligenz und wird als NSC aussortiert.

Fluoreszierende Astrale Bakterien

Hierbei handelt es sich aus dem Labor geschaffene Bakterien die es in drei verschiedenen Varianten bzw. Strängen gibt.

Diese reagieren ausschließlich auf magische Aktivitäten (aufrechterhaltene Zauber, aktive Foki, projizierende und astral wahrnehmende Personen). Diese werden FABs abgekürzt.

Strang – I

Sobald eine astral aktive Gestalt, zum Beispiel ein astral projizierender Magier, sich durch eine solche FABs Wolke bewegt sterben die Bakterien ab und glühen dabei in der echten Welt für einige Stunden nach.

Mittels Kamera- und sonstiger Überwachungssysteme können so magische Eindringlinge entdeckt werden.

Strang – II

Strang II verhält sich wie Strang I, allerdings schränkt er zusätzlich die Bewegung ein. Ein Gebiet das mit Strang II verseucht ist, gilt als schwieriges Terrain für astral aktive Personen.

Eine beliebte Methode ist es größere Mengen des Strang II in einen Behälter unter Druck zu setzen, durch die hohe FAB-Konzentration wirkt der Behälter für Astralreisende wie eine Barriere (Robustheit 10). Man kann sich daran **nicht** "vorbeidrücken" wie bei einem Hüter.

Strang – III

Dieser Strang wird nicht nur von magischer Energie beeinflusst, er ernährt sich davon und ist eine magische Krankheit.

FABs des Strangs III kommen als Bakterienwolken vor und können als mittlere oder große Schablone auf einen Bodenplan dargestellt werden und sich sogar um 1' pro Runde in eine beliebige Richtung bewegen (meist in Richtung

einer magisch Aktivität). Sie sind in der echten Welt unsichtbar und nicht zu sehen, im Astralraum kann man sie mit einer Wahrnehmungsprobe -2 entdecken.

Eine Übertragung erfolgt wenn der Charakter in Berührung damit gerät, wenn er astral projiziert oder wahrnimmt. Der Charakter muss dann eine Willenskraftprobe ablegen.

- **Fehlschlag:** Der Charakter ist mit FABs infiziert. Während dieser Zeit ist der Charakter müde (eine Erschöpfungstufe). Jeden Tag muss dem Charakter eine Willenskraftprobe gelingen, ansonsten verliert er eine Stufe seiner Arkanfertigkeit, für immer!

Verliert der Charakter alle seine Stufen-Würfel, so ist er Mundan und eine FABs-Wolke (mittlere Schablone) löst sich von ihm.

Handelt es sich beim Erkrankten um ein Dualwesen das über keinerlei Arkanfertigkeit verfügt so ernährt sich FABs stattdessen von der Essenz des Charakters, bis er Tod ist.

Der Charakter kann andere Personen in Reichweite einer kleinen Schablone ebenfalls mit FABs anstecken.

Magische Gegenstände die der Charakter bei sich trägt entladen sich innerhalb des Intervalls von drei Tagen automatisch bzw. verlieren ebenfalls eine Stufe.

- **Erfolg:** Keinerlei Auswirkung.

Die Krankheit kann nur durch die Macht Heilungsritual geheilt werden.



Optionales Kapitel: Magische Traditionen

Aktuell gibt es in der Conversion keinerlei magische Traditionen oder Pfade der Magie die eine Unterscheidung der Magier zu einem Schamanen oder dergleichen liefert.

Das ganze ist im Grunde Shadowrun 4 nachempfunden, wobei es keinerlei Schutzpatrone gibt.

Da mir das im nachhinein zu Flach und Farblos vorkam, hab ich teilweise die magischen Traditionen aus Shadowrun 3 in diesem kleinen „Guide“ zusammengetragen und die jeweiligen Eigenheit für die Conversion aufbereitet.

Vollzauberer

Jeder Charakter der das Talent Arkaner Hintergrund(Magier) gewählt hat muss sich eine der folgenden Traditionen aussuchen. Im Spielverlauf kann die Tradition nicht mehr wechseln werden.

Houngan

Er folgt dem Pfad des Voodoo und verschreibt sich der Loa.

Geister: Menschen

Mächte: Ablenken, Angst, Arkanes entdecken/verbergen, Bannen, Barriere, Beschleunigen, Blenden, Dunkelsicht, Eigenschaft stärken/schwächen, Element manipulieren, Fesseln, Flächenschlag, Fernsicht, Fliegen, Gedanken lesen, Geschoss, Gestaltwandel, Graben, Heilung, Kegelschlag, Licht/Verschleiern, Maskieren, Niederwerfen, Panzerung, Schadensfeld, Schlaf, Schnelligkeit, Schock, Schutz vor Naturgewalten, Spinnengang, Sprache verstehen, Telekinese, Unsichtbarkeit, Verbannen, Verbündete beschwören, Verlangsamen, Verwirrung, Verwüstung, Waffe verbessern, Zombie.

Anmerkung: Der Geist benötigt ein Gefäß, entweder einen NSC oder den Charakter selbst um bestehen zu können.

Der Geist erhöht die Eigenschaften des Gefäßes um seine Stufe, allerdings verliert es das Bewusstsein und der Geist übernimmt das Gefäß. Stirbt das Gefäß, so ist der Geist verbannt. Den Geist in einem Gefäß zu bannen ist um 2 erschwert. Kann nur einen Geist binden.

Hermetiker

Ein Hermetiker betrachte Magie als etwas das sich durch Mathematik berechnen lässt.

Geister: Feuer, Wind, Wasser, Luft

Mächte: Ablenken, Angst, Arkanes entdecken/verbergen, Bannen, Barriere, Beschleunigen, Blenden, Dunkelsicht, Eigenschaft stärken/schwächen, Element manipulieren, Fesseln, Flächenschlag, Fernsicht, Fliegen, Gedanken lesen, Geschoss, Gestaltwandel, Graben, Heilung, Kegelschlag, Licht/Verschleiern, Marionette, Maskieren, Niederwerfen, Panzerung, Schadensfeld, Schlaf, Schnelligkeit, Schock, Schutz vor Naturgewalten, Spinnengang, Sprache verstehen, Telekinese, Tierfreund, Unsichtbarkeit, Verbannen, Verbündete beschwören, Verlangsamen, Verwirrung, Verwüstung, Waffe verbessern.

Anmerkung: Ein Hermetiker kann einen Geist nicht herbeirufen. Das ganze wird als Bindungsritual abgehandelt.

Elementarmagier

Elementarmagier sind Hermetiker die sich mit einem Element verbünden. Dies bedeutet das sie für Mächte die dieselbe Ausprägung haben wie das gewählte Element einen Punkt Entzugsmalus ignorieren können. Für Mächte mit einer gegensätzlichen Ausprägung erhöht sich der Entzugsmalus um einen Punkt, zudem kann der Elementarmagier keine Geister des gegensätzlichen Elements beschwören bzw. binden und auch eine Macht bzw. Geist zu Bannen/Verbannen resultiert in einem Malus von -1.

Beispiel: Der Elementarmagier Burning Angel hat sich mit dem Element Feuer verbündet. Er möchte die Macht Flächenschlag mit der Ausprägung Feuer, einer großen Schablone und 3W6 Schaden anwenden (er nennt es liebevoll Höllenfeuer). Normalerweise hätte er einen Entzugsmalus von -3, da er Feuermagier ist beläuft er sich nur auf -2. Jede andere Ausprägung hätte den gleichen Entzugsmalus von -3 verursacht, außer Eis/Wasser, hier würde er sich auf -4 belaufen.

Er kann auch keine Geister des Elements Wasser rufen und erhält einen Malus von -1 um den Geist zu verbannen (sofern er diese Macht beherrscht).

Schamane

Diese Magier folgen einem Totem, nach der Wahl des Spielers, wobei das Totem nur eine Relevanz für den Hintergrund hat.

Geister: Feuer, Wasser, Wind, Menschen

Mächte: Ablenken, Angst, Arkanes entdecken/verbergen, Bannen, Barriere, Beschleunigen, Blenden, Dunkelsicht, Eigenschaft stärken/schwächen, Element manipulieren, Fesseln, Flächenschlag,

Fernsicht, Fliegen, Gedanken lesen, Geschoss, Gestaltwandel, Graben, Heilung, Kegelschlag, Licht/Verschleiern, Marionette, Maskieren, Niederwerfen, Panzerung, Schadensfeld, Schlaf, Schnelligkeit, Schock, Schutz vor Naturgewalten, Spinnengang, Sprache verstehen, Telekinese, Tierfreund, Unsichtbarkeit, Verbannen, Verbündete beschwören, Verlangsamern, Verwirrung, Verwüstung, Waffe verbessern, Weissagung.

Anmerkung: Ein Schamane kann nur Geister passend zu seiner Umgebung herbeirufen. Beispielsweise kann ein Wassergeist nicht in der Wüste beschworen werden. Ein Schamane kann keine Geister binden und die Geister können den Bereich (Domäne) nicht verlassen.

Psioniker

Ein Psioniker glaubt das seine magischen Fähigkeiten auf der Grundlage seines Verstandes basieren.

Geist: Geist des Menschen

Mächte: Ablenken, Angst, Bannen, Barriere, Blenden, Fesseln, Flächenschlag, Fliegen, Gedanken lesen, Geschoss, Kegelschlag, Licht/Verschleiern, Marionette, Maskieren, Niederwerfen, Panzerung, Schadensfeld, Schlaf, Schock, Spinnengang, Sprache verstehen, Telekinese, Verbannen, Verbündete beschwören, Verlangsamern, Verwirrung, Verwüstung.

Anmerkungen: Der Geist ist in der physischen Welt Körperlos. Dies hat den gleichen Effekt wie die gleichnamige Macht. Zudem kann der Geist nicht gebunden werden.

Wunderwirker

Ein Wunderwirker glaubt das seine Zauber das Resultat göttlicher Kräfte sind.

Geist: Mensch (Engels-Erscheinung), Tier (Dämonen-Erscheinung)

Mächte: Ablenken, Angst, Arkanes entdecken/verbergen, Bannen, Barriere, Beistand, Beschleunigen, Blenden, Dunkelsicht, Eigenschaft stärken/schwächen, Element manipulieren, Fesseln, Flächenschlag, Fernsicht, Fliegen, Gedanken lesen, Geschoss, Gestaltwandel, Graben, Heilung, Kegelschlag, Licht, Marionette, Maskieren, Niederwerfen, Panzerung, Schadensfeld, Schlaf, Schnelligkeit, Schock, Schutz vor Naturgewalten, Spinnengang, Sprache verstehen, Telekinese, Tierfreund, Unsichtbarkeit, Verbannen, Verbündete beschwören, Verlangsamern, Verwirrung, Verwüstung, Waffe verbessern.

Anmerkung: Der Charakter muss einen entsprechenden Sünden katalog anfertigen wie auf Seite 219 in der GER vermerkt ist.

Aspektmagier

Ein Großteil der Magier in der 6. Welt sind Aspektmagier. Dies bedeutet das sie nur teilweise Erwacht sind bzw. nur ein Gebiet der Magie beherrschen.

Um einen Aspektmagier zu spielen kann ein Charakter mit dem Arkanen Hintergrund(Magie) sich das Leichte Handicap Aspektmagier notieren und wählt dann aus einer der unten stehenden magischen Traditionen. Dies zählt bei der Charaktererschaffung zur maximalen Anzahl der Handicaps.

Des Weiteren beherrschen Aspektmagier KEINE astrale Projektion.

Beschwörer

Der Charakter beherrscht ausschließlich die Macht „Verbündete Beschwören“ und kann niemals eine andere Macht erlernen.

Geist: Erde, Feuer, Wasser, Luft, Mensch, Tier

Mächte: Verbündete Beschwören

Hexer

Der Charakter kann niemals die Macht „Verbündete Beschwören“ erlernen.

Mächte: Ablenken, Angst, Arkanes entdecken/verbergen, Bannen, Barriere, Beistand, Beschleunigen, Blenden, Dunkelsicht, Eigenschaft stärken/schwächen, Element manipulieren, Fesseln, Flächenschlag, Fernsicht, Fliegen, Gedanken lesen, Geschoss, Gestaltwandel, Graben, Heilung, Kegelschlag, Licht/Verschleiern, Marionette, Maskieren, Niederwerfen, Panzerung, Schadensfeld, Schlaf, Schnelligkeit, Schock, Schutz vor Naturgewalten, Spinnengang, Sprache verstehen, Telekinese, Tierfreund, Unsichtbarkeit, Verbannen, Verlangsamern, Verwirrung, Verwüstung, Waffe verbessern.

Elementaristen

Ein Magier der ein Elementarist ist kann nur Geister seines Elements beschwören und nur bestimmte Mächte erlernen. Dabei können die Ausprägungen der Mächte frei gewählt werden.

Erde

Mächte: Ablenken, Bannen, Barriere, Beschleunigen, Element manipulieren, Fesseln, Graben, Niederwerfen, Panzerung, Schlaf, Gestaltwandel, Schnelligkeit, Schutz vor Naturgewalten, Spinnengang, Telekinese, Verbannen (-2 Luftgeist), Verbündete

beschwören (Nur Erdgeist), Verlangsamung, Verwüstung.

Luft

Mächte: Arkanes Entdecken, Bannen, Dunkelsicht, Fernsicht, Gedanken lesen, Licht, Sprache verstehen, Verbannen (-2 Erdgeist), Verbündete beschwören (Nur Luftgeist).

Feuer

Mächte: Bannen, Flächenschlag, Geschoss, Kegelschlag, Schadensfeld, Schock, Verbannen (-2 Wassergeist), Verbündete beschwören (Nur Feuergeist).

Wasser

Mächte: Angst, Bannen, Blenden, Verschleiern, Maskieren, Unsichtbar, Verbannen (-2 Feuergeist), Verbündete beschwören (Nur Wassergeist), Verwirrung.

Schamanisten

Schamanen als Aspektmagier sind Schamanisten. Die Auswahl des Totems grenzt die Anzahl der benutzbaren Mächte und Geister stark ein.

Leider gibt es zu viele Variationen an Totems in Shadowrun 3, so dass es mir unmöglich war diese hier abzubilden. Je nach Totem muss individuell entschieden werden welche Mächte und Geister dem Charakter zur Verfügung stehen.