

## Charaktererschaffung

Die Charaktererschaffung beginnt mit der Wahl seiner Herkunft und dann der Fraktion. Beide Sachen geben dem Charakter einen groben Hintergrund und kleine Boni.

Danach erhält der Charakter folgende freien Punkte:

- 105 freie Attributspunkt (*engl. Aptitudes*)
- 1 Moxie
- 5.000 Credits
- 50 Reputation
- Muttersprache auf 70

Als nächstes erhält der Charakter 1.000 CP (*engl. Customization Points*) die er wie folgt ausgeben kann:

- 15 CP      1 Moxie (max. 10)
- 10 CP      1 Attributspunkt (Aptitude)
- 5 CP      1 PSI Sleight
- 5 CP      1 Spezialisierung (Fertigkeit mindestens Wert 30)
- 2 CP      1 Fertigkeitpunkt (61-80)
- 1 CP      1 Fertigkeitpunkt (bis 60)
- 1 CP      1.000 Credits
- 1 CP      10 Reputation

**Es müssen mindestens 400 Punkte auf Aktionsfertigkeiten verteilt werden und mindestens 300 Punkte auf Wissensfertigkeiten.**

Der nächste Schritt ist die Wahl des **Start-Morphs** als auch Gaben und Handicaps. Es können maximal 50 Punkte **Gaben** ausgegeben werden und maximal 50 Punkte an **Handicaps** erhalten werden.

Nun kommt es drauf an ob dein Charakter über die Gabe PSI verfügt. Wenn dem so sei darf er sich maximale 5 PSI-Chi-Sleights kaufen (ab Stufe 1) und maximal 5 PSI-Gamma-Sleights.

Im folgenden wird dann mittels Credits die Ausrüstung gekauft.

Der Charakter startet mit einem Ausrüstungsteil als auch eine Muse (KI Begleiter) gratis. Er erhält ebenfalls einen Monat einer BackUp Versicherung umsonst.

Der vorletzte Schritt ist das bestimmen der Motivation. Der Charakter muss über insgesamt drei Motivationen verfügen.

Motivationen können Langzeitziele sein oder auch generelle Einstellungen zu gewissen Themen/Gedankengut sein.

Um zu ermitteln wie der Charakter dazu steht wird vor der Motivation ein + oder ein - notiert.

Hat der Charakter seine Motivation erfüllt erhält er einen Moxie zurück und bekommt dadurch auch mehr Erfahrungspunkte (genannt *Rez Points*) durch den Spielleiter.

Der letzte Schritt ist die Vergabe von **Reputation**.

Reputation wird verwendet um in verschiedenen Netzwerken bzw. Fraktionen ein gewisses Ansehen zu genießen und gefallen einzufordern.

Die Reputation hat einen Rang von 0 bis 99 und es gibt folgende Netzwerke:

- **@-Rep:** Autonomisten (*Anarchisten, Baarsomian, Extropian, Titanian und Scum*)
- **c-Rep:** Hypercorps (*Hypercorps, Jovians, Lunars, Martians und Venusians*)
- **e-Rep:** Ökologen (*Nano-Ecologists, Erhalter und Reclaimer*)
- **f-Rep:** Medien (*Sozialelite wie Künstler, Stars und Sternchen*)
- **g-Rep:** Verbrechen (*Kriminelle*)
- **i-Rep:** Firewall
- **r-Rep:** Wissenschaftler (*Argonauten, als auch verschiedene andere Wissenschaftler und Forscher*)

Auf vielen Habitaten im äußeren Sonnensystem und einigen wenigen im inneren muss man sich alleine auf seine Reputation verlassen um an Informationen, Ausrüstungen, Dienstleistungen und so weiter zu gelangen da Credits dort keinerlei Wert haben.

Um eine Dienstleistung oder Information in einem Netzwerk zu finden wird eine *Networking*-Probe als *Task Action* abgelegt, der Zeitraum wird anhand des Wertes ermittelt:

- **Trivial:** 1 Minute
- **Low:** 30 Minuten
- **Moderate:** 1 Stunde
- **High:** 1 Tag
- **Scarce:** 3 Tage

## Charakterwerte

Ausrüstung kann man aufgrund der Kosten sehr leicht kategorisieren, wobei die Ausrüstungskategorie *Expensive* hier als *Scarce* übersetzt wird.

Es kommt im Übrigen noch darauf an ob die jeweilige Ausrüstung auf einer Station/Habitat eher häufiger oder seltener anzutreffen ist, was auch Auswirkungen auf ihren Preiskategorie hat.

Beispielsweise könnte eine Waffe die normalerweise als *Moderate* gekennzeichnet ist auf einer Station seltener und damit Wertvoller sein was sie in die Kostenkategorie *High* befördert, während sie vielleicht anderswo sehr gebräuchlich ist was sie in die Kostenkategorie *Low* einstuft.

Ähnliches gilt für Dienstleistungen und Informationen wobei hier nochmal freier entschieden werden kann wo diese einzustufen ist.

Wie immer hat der Spielleiter hier das letzte Wort.

Es ist wichtig dass das *Field* dem Netzwerk entspricht (Networking: Autonomisten für die Suche in deren Netzwerk).

Als nächstes wird ermittelt für was für eine Art von Gefallen es handelt den der Charakter einfordern möchte (*Trivial, Low, Moderate, High oder Scarce*).

Die unterschiedlichen Gefallen regenerieren sich nach einer gewissen Zeit wieder:

- **Trivial:** Innerhalb von einer Stunde wieder verfügbar
- **Low:** Innerhalb eines Tages wieder verfügbar
- **Moderate:** Innerhalb einer Woche wieder verfügbar
- **High:** Innerhalb eines Monats wieder verfügbar
- **Scarce:** Innerhalb von drei Monaten wieder verfügbar

Wenn man den jeweiligen Rang schon aufgebraucht hat kann man einen höherwertigen Gefallen opfern. Sollte dieser auch nicht mehr Verfügbar sein so kann man keinen Gefallen einfordern, es sei dann man möchte seine Reputation "verbrennen" sprich man streicht sich eine gewisse Anzahl an Reputationspunkten um den Zeitraum zu überspringen bis der Gefallen wieder Verfügbar wäre.

Die Werte des Charakters werden unterteilt in die des Egos (Geist) und die des Morphs (Körper).

Folgende Attribute (*engl. Aptitudes genannt*) gehören zum Ego, diese haben einen Wert von 1-30 (durch künstliche Verbesserungen maximal 40) und liegen Durchschnittlich bei 15. Die Attribute geben Grundwert an von dem aus Fertigkeiten gesteigert werden.

### **Logik [LOG]** (*Cognition [COG]*)

Das logische Denk-vermögen des Charakters. Analyse, Erinnerungs-vermögen, Problemlösungs-fähigkeit, etc.

### **Geschick [GES]** (*Coordination [COO]*)

Bestimmt wie koordiniert man mit seinem Morph umgehen kann und wie flüssig dessen Bewegung ist.

### **Intuition [INT]**

Bezeichnet Instinkt, Magengefühl, schnell eine Situation erfassen und die richtigen Schlüsse daraus ziehen.

### **Reaktion [REA]** (*Reflexes [REF]*)

Schnelles Reaktionsvermögen.

### **Charisma [CHA]** (*Savvy [SAV]*)

Geistige Anpassungsfähigkeit, Empathie, soziale Intuition und generell alles andere um mit anderen Menschen umzugehen.

### **Konstitution [KON]** (*Somatics [SOM]*)

Die Eigenschaft den Morph körperlich bis an seine Grenzen zu bringen, sowohl in seiner Stärke als auch das aushalten von Schlägen, Giften, Krankheiten und sonstigen äußeren Einflüssen.

### **Willenskraft [WIL]** (*Willpower [WIL]*)

Selbstkontrolle, Entschlossenheit und Selbst-überwindung.

Es folgen nun die abgeleiteten Werte:

### **Lucidity (LUC)**

Dies gibt die geistige Stabilität des Charakters wieder und zeigt an wie es um die geistige Gesundheit des Charakters bestellt ist. Stress kann diesen Wert negativ beeinflussen. Der Wert errechnet sich aus *Willenskraft* x 2.

### Trauma Treshold (TR)

Erhält der Charakter genug Stress und verliert ein gewisses Maß an *Lucidity* so wird ein geistiges Trauma generiert. Wann dies geschieht gibt der TR an. Er errechnet sich aus  $Lucidity / 5$ .

**Damage Bonus:** Der Schadensbonus für Nahkampfangriffe und Fernkampfaffen die geworfen werden. Der Schadensbonus errechnet sich aus  $Konstitution / 10$  (abgerundet).

**Moxie (MOX):** Moxie stellt Glück, Einfallsreichtum, Tatkraft und Mumm dar. Es startet auf einen Wert von 1 und kann maximal 10 betragen.

Moxie kann man für verschiedene Effekte ausgeben, aber nur ein einziges mal pro Probe:

- Einen Erfolg in einen kritischen Erfolg umwandeln.
- Einen kritischen Fehlschlag in einen normalen Fehlschlag umwandeln.
- Die Zahlen bei einem Wurf vertauschen (aus einer 83 eine 38 machen).
- Alle negativen Modifikationen bei einer Probe ignorieren.
- Als erster in der Initiative handeln.

Die folgenden Werte erhält man durch den Morph:

### Speed (SPD)

Geschwindigkeit im Kampf. Die Zahl gibt an wie viele Phasen pro Kampfrunde man handeln darf.

### Durability (DUR)

Ein Wert der angibt wie viel Schadenspunkte man aushält bevor man Bewusstlos wird.

### Aptitud (Limits)

Kein direkter Wert der zur Anwendung kommt sondern eine Grenze die angibt wie effektiv man seine Basiseigenschaften im aktuellen Morph einsetzen kann.

### Wound Treshold (WT)

Dieser Wert errechnet sich aus der  $Durability / 5$  und ist eine Grenze die aussagt ab wann der Charakter genug Schaden erhalten das sich eine Wunde bildet.

### Death Rating (DR)

Die Grenze ab der ein Morph zerstört/getötet wurde. Diese errechnet sich aus der  $Durability \times 1,5$  für Biomorphs und  $Duarbility \times 2$  für synthetische Morphs.

## Die Herkunft

### Drifter

Du wurdest von einer Gruppe aufgezogen die durch das Sonnensystem gereist ist. Dies waren entweder freie Händler, Piraten, Asteroidenfarmer oder Immigranten Arbeiter. Du bist es gewohnt durch den Weltraum zu reisen.

- Vorteile: +10 Navigation, +20 Pilot: Spacecraft, +10 Networking: [Field]
- Nachteile: Keiner
- Übliche Morphs: Alle, aber besonders Bouncer und Hibernoids.

### Fall Evacue (Evakuierter)

Du wurdest auf der Erde geboren und bist dort aufgewachsen. Du hast die Schrecken des Falls miterlebt und hast dein altes Leben hinter dich gelassen, dabei warst du einer der wenigen Glücklichen die mit ihrem Körper überlebt haben.

- Vorteile: +10 Pilot: Groundcraft, +10 Networking [Field], +1 Moxie
- Nachteile: Nur 2.500 Credits Startgeld (kann durch Ausgabe von CP mehr hinzukaufen)
- Übliche Morphs: Flats, Splicer

### Hyperelite

Du wurdest in die unsterbliche Oberschicht geboren die mehrere Habitate und Stationen im inneren Sonnensystem kontrolliert.

- Vorteil: +10 Gebräuche, +10.000 Credits, +20 Networking: Hypercorps.
- Nachteil: Darf nicht mit einem Flat, Splicer, Pod, Uplift oder einem Synth das Spiel beginnen.
- Übliche Morphs: Exalts, Sylph

### Infolife (KI)

Du hast das Leben als digitales Bewusstsein begonnen. Du bist eine AGI, eine autonome KI deren bloße Existenz illegal ist.

- Vorteil: +30 Computer, Alle Computer-Fertigkeiten (Hacking, Computer, Programmieren, Datensuche) sind während der Charaktererschaffung in den Kosten halbiert.
- Nachteil: Soziale Fertigkeiten kosten bei der Charaktererschaffung das doppelte, Real World Naiveté (Handicap), Soziale Stigmata (AGI), darf kein PSI haben.
- Übliche Morphs: Infomorph, synth. Morph

### **Isolate (Isoliert)**

Du wurdest in einer Gruppe aufgezogen die am Rande des Sonnensystems lebt. Entweder als Teil einer religiösen Sekte, Kult, Sozialexperiment, Anti-Tech-Gruppe oder einfach weil man entschieden hab in absoluter Abgeschlossenheit zu leben.

- Vorteil: +20 zu zwei Fertigkeiten deiner Wahl
- Nachteil: -10 Start-Reputation
- Übliche Morphs: Alle

### **Lost (Verlorener)**

Du bist das Vermächtnis zu einem der größten Fehlschläge der Menschheit seit dem Fall der Erde. Du gehörst zur „verlorenen Generation“ die mittels Wachstumsbeschleunigung und einer virtuellen Realität binnen eines Jahres erwachsen geworden sind. Die meisten deiner Generation sind durch diesen Prozess gestorben, wahnsinnig geworden oder werden verfolgt.

- Vorteil: +20 zu zwei Wissensfertigkeiten, PSI Level 1 (Gabe).
- Nachteil: Wähle zwei Geisteskrankheiten, Soziales Stigmata (Lost), du musst mit einem Futura Morph starten
- Übliche Morphs: Futura

### **Lunar Colonist (Mondkolonist)**

Du hast deine Kindheit in den kleinen Kuppelstädten oder Untergrund-stationen des Mondes verbracht.

- Vorteil: +10 Pilot: Groundcraft, +10 auf Technische, Akademische oder Berufsfertigkeiten deiner Wahl, +20 Networking: Hypercorps
- Nachteile: Keiner
- Übliche Morphs: Flat, Splicer

### **Martian (Marsianer)**

Du bist auf einer Station die den Mars umkreist oder auf dem Mars selbst aufgewachsen.

- Vorteil: +10 Pilot: Groundcraft, +10 auf Technische, Akademische oder Berufsfertigkeiten deiner Wahl, +20 Networking: Hypercorps
- Nachteile: Keiner
- Übliche Morphs: Flat, Splicer oder Ruster

### **Original Space Colonist (Weltraumkolonist)**

Du oder deine Eltern gehören zu einer der ersten Generationen von Kolonisten/Arbeiter die einen Teil des Weltraums erobert haben. Du bist mit der Schwereelosigkeit und den Lebensbedingungen im Weltraum bestens vertraut.

- Vorteil: +10 Pilot: Spacecraft oder OG-Bewegung, +10 auf Technische, Akademische oder Berufsfertigkeiten deiner Wahl, +20 Networking: [Field]
- Nachteile: Keiner
- Übliche Morphs: Alle, besonders exot. Morphs.

### **Re-Instantiated (Reinkarniert)**

Du wurdest auf der Erde geboren und bist dort aufgewachsen. Du hast den Fall nicht überlebt. Wie auch immer, dein Backup wurde in den Weltraum gesendet und du bist einer der glücklichen die in einen neuen Morph geladen wurden.

- Vorteil: +10 Pilot: Groundcraft, +10 Networking: [Field], +2 Moxie
- Nachteil: Edited Memories (Handicap), 0 Startgeld (kann durch Ausgabe von CP mehr hinzukaufen)
- Übliche Morphs: Case, Infomorphs, Synth

### **Scumborn (Geborener Abschaum)**

Du bist auf einem der frühen Raumschiffe geboren oder aufgewachsen die als Scum Barge bekannt sind und von Habitat zu Habitat reisen und als mobiler Schwarzmarkt dienen.

- Vorteil: +10 Überreden oder Täuschung, +10 Plündern, +20 Networking: Autonomisten
- Nachteile: Keiner
- Übliche Morphs: Alle, besonders Bouncer

### **Uplift (Erhobener)**

Du bist kein Mensch. Du wurdest als „erhobenes“ Tier geboren: Schimpanse, Gorilla, Orang-Utan, Rabe, Papagei, Krähe oder Oktopus. In einigen Regionen des Sonnensystems hast du keinerlei Rechte.

- Vorteil: +10 Ausweichen, +10 Wahrnehmung, +20 zu zwei Wissensfertigkeiten deiner Wahl.
- Nachteile: Muss das Spiel mit einem Uplift-Morph beginnen.
- Übliche Morphs: Neon-Avian, Neon-Hominid, Octomorph

## Die Fraktionen

### **Anarchist**

Du bist gegen Hierarchien und bevorzugst einfache Formen von sozialen Gruppen oder Organisationen sowie direkte demokratische Entscheidungen. Du bist der Meinung das Macht immer Korruptiert.

- Vorteil: +10 zu einer Fertigkeit deiner Wahl, +30 Networking: Autonomisten
- Nachteil: Keiner
- Übliche Morphs: Alle

### **Argonaut**

Du bist Teil einer wissenschaftlichen Techno-Progressiven Bewegung die nach Möglichkeiten sucht die Probleme der Menschheit mit Technologie zu lösen.

- Vorteil: +10 auf Technische, Akademische oder Berufsfertigkeiten deiner Wahl, +20 Networking: Wissenschaftler
- Nachteil: Keiner
- Übliche Morphs: Alle

### **Barsoomian**

Du nennst das Outback des Mars deine Heimat. Du gehörst zur unteren Klasse der Marsianer und wirst gemeinhin als „Redneck“ bezeichnet.

- Vorteil: +10 Parcour, +10 zu einer Fertigkeit deiner Wahl, +20 Networking: Autonomisten
- Nachteil: Keiner
- Übliche Morphs: Case, Flats, Ruster, Splicer, Synth

### **Brinker**

Du oder deine Fraktion sind abgeneigt mit dem Rest der Menschheit in Kontakt zu treten. Entweder wurdet ihr in den äußeren Bereich des Sonnensystems verbannt oder habt selbst die Abgeschiedenheit gesucht. Oder du bist einfach nur ein Einzelgänger der die Abgeschiedenheit mag.

- Vorteil: +10 Pilot: Spacecraft, +10 auf eine Fertigkeit deiner Wahl, +20 Networking: [Field].
- Nachteil: Keiner
- Übliche Morphs: Alle

### **Criminal**

Du bist in kriminelle Aktivitäten des Sonnensystems verwickelt.

- Vorteil: +10 Einschüchtern, +30 Networking: Verbrechen
- Nachteile: Keine
- Übliche Morphs: Alle

### **Extropian**

Du bist ein anarchistischer Unterstützer des freien Marktes und des privaten Besitzes. Du stehst mit deiner Meinung zwischen Autonomisten und Hypercorps.

- Vorteil: +10 Überreden, +20 Networking: Autonomisten, +10 Networking: Hypercorps.
- Nachteile: Keine
- Übliche Morphs: Alle

### **Hypercorps**

Du kommst von einem Habitat das von einer Hypercorp kontrolliert wird. Du hast einen Teil deiner Freiheit gegen Sicherheit eingetauscht.

- Vorteil: +10 Gebräuche, +20 Networking: Hypercorps, +10 Networking: [Field]
- Nachteile: Keine
- Übliche Morphs: Exalts, Olympians, Splicers, Sylphs

### **Jovian**

Deine Fraktion ist als autoritäres Regime von Biokonservativen mit militärischen Tendenzen bekannt. Da wo du herkommst wird Technologie nicht vertraut und Menschen müssen vor sich selbst geschützt werden.

- Vorteil: +10 zu zwei Waffenfertigkeiten deiner Wahl, +10 Ausweichen, +20 Networking: Hypercorps
- Nachteil: Du musst das Spiel mit einem Flat oder Splicer beginnen und darfst keinerlei Nanoware verwenden.
- Übliche Morphs: Flat, Splicer

### **Lunar**

Du kommst vom Mond. Als erste Weltraumkolonie pflegt man dort noch den Gedanken an verschiedene Ethnien und nationaler Identität. Die meisten *Loonies* sind dafür die Erde wieder zurück zu erobern.

- Vorteil: +10 Sprache: [Field], +20 Networking: Hypercorps, +10 Networking: Ökologen
- Nachteil: Keiner
- Übliche Morphs: Cases, Exalts, Flats, Splicers, Synths

### **Mercurial**

Hierzu gehören AGIs, Uplift und Posthumans die keinerlei Interesse an der transhumanistischen Gesellschaft haben und bestreiten ihren eigenen Lebensweg.

- Vorteil: +10 zu zwei Fertigkeiten deiner Wahl, +20 Networking: [Field],
- Nachteile: Keine
- Übliche Morphs: Infomorphs, Synths, Uplift

### **Scum**

Die Zukunft auf die wir gewartet haben ist hier und wir sollten sie in vollen Zügen genießen.

- Vorteil: +10 Freefall, +10 zu einer Fertigkeit deiner Wahl, +20 Networking: Autonomisten
- Nachteile: Keiner
- Übliche Morphs: Alle

### **Socialite**

Kultur ist nicht nur dein Leben es ist auch die Waffe deiner Wahl. Du bist Mitglied der Schickeria des inneren Sonnensystems.

- Vorteil: +10 Überreden, +10 Gebräuche, +20 Networking: Medien
- Nachteile: Du darfst nicht mit einem Flat, Pod, Uplift oder synthetischen Morph beginnen.
- Übliche Morphs: Exalts, Olympian, Sylphs

### **Titanian**

Du bist ein Teil des sozialistischen demokratischen Titanian Commonwealth.

- Vorteil: +10 auf zwei Technische, Akademische oder Berufsfertigkeiten deiner Wahl, +20 Networking: Autonomisten
- Nachteile: Keine
- Übliche Morphs: Alle

### **Ultimate**

Deine Fraktion sieht das ganze zukünftige Potenzial der Menschheit und blickt angewidert auf den Rest der Menschheit hinab da sie diese als schwach empfindet. Es ist Zeit den nächsten Schritt in der menschlichen Evolution zu gehen.

- Vorteil: +10 zu zwei Fertigkeiten deiner Wahl, +20 Networking: [Field]
- Nachteile: Darf das Spiel nicht mit einem Flat, Splicer, Uplift oder Pod Morph beginnen.
- Übliche Morphs: Exalts, Remade

### **Venusian**

Du bist ein Unterstützer der Moorningstar Confederation die vor kurzem auf der Venus als Regierung gewählt wurde. Eure Fraktion sieht damit die Chance die alten ausgetretenen Pfade der Politik zu verlassen um neue Wege zu gehen.

- Vorteil: +10 Pilot: Aircraft, +10 zu einer Fertigkeit deiner Wahl, +20 Networking: Hypercorps
- Nachteile: Keine
- Übliche Morphs: Cases, Exalts, Menton, Splicer, Sylphs, Synths

## Fertigkeiten

Die Fertigkeiten werden in aktive Fertigkeiten gegliedert und Wissensfertigkeiten.

Des Weiteren können gewisse Fertigkeiten nur gewisse Felder abdecken (englisch *Field* genannt) die mit einem Doppelpunkt getrennt werden. Beispielsweise Akademisches Wissen: Chemie, Akademisches Wissen: Biologie, etc.

Jede Fertigkeit kann eine Spezialisierung aufweisen die für den spezialisierten Bereich einen Bonus von +10 erhält.

Die Fertigungsstufe kann von 00 bis 99 reichen. Es folgt eine kleine Liste zur Orientierung wo der Charakter steht:

00	Ungelernt, keinerlei Ahnung
10	Rudimentäres Wissen
20	Basis Wissen (Führerschein, Waffenschein)
30	Praktische Erfahrung
40	Professionell
50	Regelmäßiger Gebrauch auf prof. Level
60	Experte
70	Hat einzigartige Einblicke in der Fertigkeit
80	Einer der besten im ganzen Sonnensystem
90	Großmeister
99	Maximales Verständnis einer Fertigkeit

Es folgt nun eine Liste der Wissensfertigkeiten, zuerst kommt die englische Bezeichnung danach kommt die deutsche Beschreibung:

### **Akademisches Wissen: Field** (*Academics: Field*)

Attribut: Logik [LOG]

Bekannte *Fields* sind Archäologie, Astrobiologie, Astronomie, Astrophysik, Astrozoologie, Biochemie, Biologie, Botanik, Computer Wissenschaft, Kryptographie, Wirtschaftswissenschaft, Ingenieurwissenschaft, Genetik, Geologie, Linguistik, Mathematik, Nanotechnologie, Geschichte der alten Erde, Physik, Politikwissenschaft, Psychologie, Soziologie, Xen-Archäologie, Xen-Linguistik, Zoologie.

### **Kunst: Field** (*Art: Field*)

Attribut: Intuition [INT]

Alles um das Thema Kunst, auch diese selber zu Erschaffen. Die *Fields* sind Architektur, Kritik, Tanzen, Schauspielen, Zeichnen, Malen, Theater,

Bildhauen, Simulspace Design, Singen, Sprechen, Schreiben

### **Hobby: Field** (*Interest: Field*)

Attribut: Logik [LOG]

Alles was den Charakter interessiert und nicht in eine der anderen Wissensfertigkeiten passt. Das können Hobbies oder auch Obsessionen sein die der Charakter verfolgt. *Fields* sind Beispielsweise Altertümliche Sportarten, Promiklatsch, Verschwörungstheorien, Factor Trivia, Glücksspiel, Hypercorp Politik, Lunar Habitate, Marsianische Biersorten, Nation und Staaten der alten Erde, Reclaimer Blogs, Science Fiction (Romane, XP, Filme, etc), Scum Drogendealer, Raumschiffmodelle, Unterweltwirtschaft, Untergrund XP

### **Sprache: Field** (*Language: Field*)

Attribut: Intuition [INT]

Das Sprechen, Lesen und Schreiben einer Sprache. Das *Field* gibt an um welche Sprache es sich handelt. Bekannte Sprachen sind Arabisch, Kantonesisch, Englisch, Französisch, Hindi, Japanisch, Mandarin, Portugisisch, Russisch und Spanisch. Andere Sprachen werden auch noch gesprochen aber die oben genannten sind am häufigsten vertreten.

### **Beruf: Field** (*Profession: Field*)

Attribut: Logik [LOG]

Das ausführen eines Berufes. Die *Fields* repräsentieren verschiedene Berufe, wie Beispielsweise Buchhaltung, Gutachter, Asteroiden Schürfer, Bankkaufmann, Cool Hunting (herausfinden von Kulturen Trends), Con Schemes (Investment Schwindel), Forensik, Labortechniker, Bergbau, Polizeiprozeduren, Psychotherapie, Sicherheit-Operator, Schmuggler-Tricks, Sozialtechnik, Squad-Taktiken, Virales Marketing, XP Produktion.

Es folgt nun eine Liste der Aktionsfertigkeiten:

### **Tier-Kontrolle** (*Animal Handling*)

Attribut: Charisma [CHA]

Die Handhabung mit Tieren, Training und die Pflege dieser. Spezialisierungen müssen pro Spezies gekauft werden (Hund, Katze, Pferd, Elefant, etc.).

### **Strahlenwaffen** (*Beam Weapons*)

Attribut: Geschick [GES]

Spezialisierungen sind Laserwaffen, Mikrowellenwaffen, Partikelstrahlenwaffen und Plasmagewehre.

### **Klingenwaffen** (*Blades*)

Attribut: Konstitution [KON]

Spezialisierungen sind Äxte, Implantatklingen, Messer und Schwerter.

### **Klettern** (*Climbing*)

Attribut: Konstitution [KON]

Spezialisierungen sind mit Unterstützung, ohne Ausrüstung und Abseiltechniken.

### **Schlagwaffen** (*Beam Weapons*)

Attribut: Konstitution [KON]

Spezialisierung sind Baton, Hämmer und Stäbe.

### **PSI-Kontrolle** (*Control*)\*

Attribut: Willenskraft [WIL]

Wird verwendet um Psionische Kräfte zu verwenden und den Verstand anderer zu unteragieren oder zu kontrollieren.

Spezialisierungen müssen pro *Sleight* gewählt werden.

### **Täuschung** (*Deception*)

Attribut: Charisma [CHA]

Belügen, Bluffen oder Trickbetrug abziehen.

Spezialisierungen sind Schauspielern, Bluffen und Schnellsprechen.

### **Sprengstoffe** (*Demolitions*)

Attribut: Logik [LOG]

Spezialisierungen sind Kommerzieller Sprengstoff, Entschärfen und improvisierter Sprengsatz.

### **Verkleiden** (*Disguise*)

Attribute: Intuition [INT]

Das Verwenden von verschiedenen Verkleidungen bzw. sein Aussehen durch Hilfsmittel zu verändern.

Spezialisierungen sind Kosmetische Veränderungen und Theater Make-Up.

### **Exot. Nahkampf: Field** (*Exotic Melee Weapon: Field*)

Attribut: Konstitution [KON]

Diese Fertigkeit beinhaltet alle Nahkampfwaffen die

nicht durch Klingenwaffen und Schlagwaffen abgedeckt sind und von exotischer Natur sind. Die *Fields* sind beispielsweise Morgenstern, Speer und Peitsche.

Es können keine Spezialisierungen gewählt werden.

### **Exot. Fernkampf: Field** (*Exotic Range Weapon: Field*)

Attribut: Geschick [GES]

Diese Fertigkeit beinhaltet alle Fernkampfwaffen die nicht durch die anderen Waffenfertigkeiten abgedeckt sind. Die *Fields* sind beispielsweise Armbrust, Blasrohr und Schleuder.

Es können keine Spezialisierungen gewählt werden.

### **Fliegen** (*Flight*)

Attribut: Konstitution [KON]

Das fliegen mit dem eigenen Körper ohne Fahrzeug. Spezialisierungen sind Sinkflug, Landen, Start oder ein spezielles Manöver.

### **Ausweichen** (*Fray*)

Attribut: Reaktion [REA]

Das Ausweichen von Angriffen oder Trümmern. Gegen Fernkampfangriffe gilt nur der halbe Wert (abgerundet).

Spezialisierungen sind Klingenwaffen, Hiebwaffen, Volle Verteidigung und Waffenloser Kampf.

### **OG-Bewegung** (*Free Fall*)

Attribut: Reaktion [REA]

Diese Fertigkeit wird für Fallschirmsprünge oder auch Mikrgravitationsbewegung verwendet.

Spezialisierungen sind Microgravitation, Fallschirmspringen und Vacsuit.

### **Parcours** (*Freerunning*)

Attribut: Konstitution [KON]

Die Fertigkeit wird immer dann verwendet wenn körperliche Bewegung im Spiel gefragt ist.

Spezialisierungen sind Balance, Gymnastik, Springen, Laufen.

### **Geschütze** (*Gunnery*)

Attribut: Intuition [INT]

Das Verwenden von Fahrzeugwaffen oder schweren stationären Fernkampfwaffen.

Spezialisierungen sind Artillerie und Raketen.

### **Bauen/Reparieren: Field** (*Hardware: Field*)

Attribut: Logik [LOG]

Die Fähigkeit etwas zu bauen, reparieren oder zu modifizieren. Die *Fields* sind beispielsweise Aerospace (Alles was fliegt darunter auch Raumschiffe), Panzerung und Waffen, Elektronische Geräte, Bodenfahrzeuge, Implantate, Industriel (Habitate, Fabriken und Lebenserhaltungssysteme), Wasserfahrzeuge, Roboter (ebenfalls synthetische Morphs).

Spezialisierungen sind den jeweiligen *Fields* zu entnehmen.

### **Imitieren** (*Impersonate*)

Attribut: Charisma [CHA]

Die Fertigkeit beschreibt sich als jemand anderes auszugeben und um diese zu erkennen wird Kinesics dagegen gewürfelt.

Spezialisierungen sind Avatar, Angesicht zu Angesicht und Verbal.

### **Infiltration**

Attribut: Geschick [GES]

Umbemerkt in ein Gebäude gelangen bzw. zu infiltrieren.

Spezialisierungen sind sich in einer Masse zu verstecken (dazugehören), Verstecken, Beschatten und Schleichen.

### **Hacking** (*Infosec*)

Attribut: Logik [LOG]

Diese Fertigkeit wird in Zusammenhang mit dem Hacken eines System verwendet.

Spezialisierungen sind Brute-Force Hacking, Entschlüsselung, Probing, Sicherheit, Sniffing, Spoofing.

### **Computer** (*Interfacing*)

Alles was computerisiert ist und ein Interface verwendet. Es wird ebenfalls in Zusammenhang mit Hacking verwendet.

Spezialisierungen sind Fälschen, Scanning, Stealthing und je Program.

### **Einschüchtern** (*Intimidation*)

Das Einschüchtern einer Person mit Worten oder Gewalt. Jemand einzuschüchtern ist eine Vergleichende Probe gegen die WIL+WIL+CHA des Gegners.

Spezialisierungen sind Verhör, Physisch und Verbal.

### **Ermittlung** (*Investigation*)

Attribut: Intuition [INT]

Die Kunst des analysieren verschiedener Hinweise und Beweise.

Spezialisierungen sind Beweise untersuchen, logische Schlussfolgerung, physische Nachforschungen, Spurensuche.

### **Körpersprache** (*Kinesics*)

Attribut: Charisma [CHA]

Empathie und Körpersprache.

Spezialisierungen sind Nonverbale Kommunikation und Absichten abschätzen.

### **Feuerwaffen** (*Kinetic Weapons*)

Attribut: Geschick [GES]

Das Verwenden von Schusswaffen.

Spezialisierungen sind Gewehre, Maschinenpistole, Pistolen, Scharfschützengewehre und Maschinen-gewehre.

### **Medizin: Field** (*Medicine: Field*)

Attribut: Logik [LOG]

Die Fertigkeit behandelt alles rund um den menschlichen Körper. Das *Field* gibt an welchen Bereich der Medizin der Charakter beherrscht.

Die *Fields* sind Biosculpting, Exotische Biomorphs, Genterapie, Allgemeinmedizin, Implantatchirurgie, Nanomedizin, Erste Hilfe, Pods, psychiatrische Betreuung, Unfallchirurgie, Uplifts (pro Typ) und Veterinär Medizin.

### **Navigation**

Attribut: Intuition [INT]

Die Fähigkeiten eine Route zu Planen und zu ermitteln wo man sich befindet.

Spezialisierungen sind Astrogation, Karten erstellen und Karten lesen.

### **Networking: Field**

Attribut: Charisma [CHA]

Die Fertigkeit bezeichnet den Umgang mit Kontakten, Händlern und dergleichen in einem sozialen Umfeld in Verbindung zu treten (Gebräuche).

Die *Fields* werden je soziales Umfeld gewählt. Die *Fields* sind Autonomisten, Kriminelle, Ökologen, Firewall, Hypercorps, Medien und Wissenschaftler.

### **Fingerfertigkeit** (*Palming*)

Attribut: Geschick [GES]

Es handelt sich hierbei um Fingerfertigkeit. Darunter zählt Ladendiebstahl, Jonglieren oder auch das verstecken von kleinen Gegenständen.

Spezialisierungen sind Taschendiebstahl, Ladendiebstahl und Tricks.

### **Wahrnehmung** (*Perception*)

Attribut: Intuition [INT]

Spezialisierungen sind sehen, hören, schmecken, riechen und tasten.

### **Überreden** (*Persuasion*)

Attribut: Charisma [CHA]

Mit jemanden Verhandeln oder Überreden.

Spezialisierungen sind Diplomatie, Verhandlung, Verführung.

### **Pilot: Field**

Attribut: Reaktion [REA]

Ein Fahrzeug steuern. Das Field gibt an was für ein Fahrzeug man steuern kann. Die Fields sind Luftfahrzeuge, Bodenfahrzeuge, Wasserfahrzeuge, Raumschiffe, Läufer und exotische Fahrzeuge.

### **Programmieren** (*Programming*)\*

Attribut: Logik [LOG]

Hierunter fällt nicht nur das Schreiben eines Programms sondern auch das Schreiben einer Blaupause für einen Nanofabrikator.

Die Spezialisierungen sind KI Programmierung, Maleware, Nanofabrikation, Raubkopieren und Simulspace Programmierung.

### **Gebräuche** (*Protocol*)

Attribut: Charisma [CHA]

Das politische Protokoll einhalten. Die Spezialisierungen werden anhand der Fraktion gewählt.

### **PSI-Kampf** (*Psi Assault*)\*

Attribut: Willenskraft [WIL]

Mittels Psi-Sleights andere Egos angreifen und ihnen willentlich Schaden zufügen.

Die Spezialisierungen werden anhand der Psi-Sleights gewählt.

### **Datensuche** (*Research*)

Attribut: Logik [LOG]

Das Nachforschen in Datenbanken und dem Mesh.

Die Spezialisierungen werden anhand der Daten gewählt die man normalerweise sucht.

### **Plündern** (*Scrounging*)

Attribut: Intuition [INT]

Suchen nach speziellen Gegenständen unter anderen Gegenständen wie das durchsuchen von Müll oder das reichhaltige Warenangebot eines überfüllten Basars.

Spezialisierungen sind Basar, Wälder, Habitate und Ruinen.

### **Lenkwaffen** (*Seeker Weapons*)

Attribut: Geschick [GES]

Das Verwenden von Waffen mit Suchgeschossen.

Spezialisierungen sind Armbänder, Pistolen und Gewehr.

### **PSI-Wahrnehmung** (*Sense*)\*

Attribut: Intuition [INT]

Diese Fertigkeit wird für die Anwendung von Psi-Sleights verwendet die die Wahrnehmung mittels Psi erweitern.

Die Spezialisierungen werden entsprechend der Sleights gewählt.

### **Sprühwaffen** (*Spray Weapons*)

Attribut: Geschick [GES]

Spezialisierungen sind Buzzer, Freezer, Shard, Shredder und Torch.

### **Schwimmen** (*Swimming*)

Attribut: Konstitution [KON]

Spezialisierungen sind Tauchen und Freestyle.

### **Wurfwaffen** (*Throwing Weapons*)

Attribut: Geschick [GES]

Spezialisierungen sind Granaten, Messer und Steine.

### **Waffenloser Kampf** (*Unarmed Combat*)

Attribut: Geschick [GES]

Spezialisierungen sind Implantatwaffen und Tritte, Schläge.

## Gaben

Es können maximal 50 CP für den Charakterbau in Gaben investiert werden. Wenn nichts weiter angegeben ist so gelten die Gaben nur für das Ego.

### **Anpassungsfähigkeit** (*Adaptability*)

Kosten: 10 (Stufe 1) oder 20 (Stufe 2) CP

Der Charakter erhält einen Bonus von +10 bzw. +20 auf die Integration- und Alienation-Probe wenn er in einen neuen Körper geladen wird.

### **Verbündete** (*Allies*)

Kosten: 30 CP

Der Charakter hat eine Beziehung zu einer einflussreichen Gruppe. Diese können dem Charakter helfen verlangen aber dafür auch eine Gegenleistung.

Ist genauer mit dem Spielleiter zu besprechen.

### **Beidhändigkeit** (*Ambidextrous*)

Kosten: 10 CP

Der Charakter kann beide Hände gleichgut verwenden und erhält keinen Malus für das verwenden der falschen Hand.

### **Tierempathie** (*Animal Empathy*)

Kosten: 5 CP

Der Charakter kann sich gut in Tiere einfühlen und erhält einen Bonus von +10 auf die Fertigkeit Tierkontrolle.

### **Mutig** (*Brave*)

Kosten: 10 CP

Der Charakter ist mutig bzw. lässt sich nicht so schnell aus der Bahn werfen. Er erhält einen Bonus von +10 um Angst oder Einschüchterung zu widerstehen.

### **Gesunder Menschenverstand** (*Common Sense*)

Kosten: 10 CP

Der Charakter verfügt über eine gesunde Portion Menschenverstand. Einmal am Abend darf der Spieler den Leiter fragen was für eine Entscheidung am sinnigsten ist oder der Spielleiter kann kleine Hinweise geben die jedem gesunden Menschenverstand widersprechen.

### **Gefahrensinn** (*Danger Sense*)

Kosten: 10 CP

Der Charakter erhält einen +10 Bonus auf Überraschungsproben.

### **Richtungssinn** (*Direction Sense*)

Kosten: 5 CP

Der Charakter weiß immer wo es lang geht. Er erhält einen Bonus von +10 wenn es darum geht sich in einem Gebiet zu orientieren.

### **Eidetisches Gedächtnis** (*Eidetic Memory*)

Kosten: 10 CP (Ego oder Morph)

Der Charakter kann sich an alles erinnern, sei es das einwandfrei rezitieren eines Textes nach einmaligen Lesen oder dem merken von kleinsten Details einer Szenerie. Es werden keine Proben verlangt.

### **Außergewöhnliches Attribut** (*Exceptional Aptitude*)

Kosten: 20 CP (Ego oder Morph)

Das neue Maximum eines Attributes liegt bei 40 anstatt 30. Wird es als Gabe für einen Morph gewählt so erhöht sich das Maximum eines Attributs um 10 Punkte bis zu einem Maximum von 40.

Kann nur einmal pro Charakter verwendet werden.

### **Experte** (*Expert*)

Kosten: 10 CP

Der Charakter darf während der Charaktererschaffung eine Fertigkeit bis auf 90 steigern anstatt bis 80.

### **Schneller Lerner** (*Fast Learner*)

Kosten: 10 CP

Der Charakter verbessert Fertigkeiten in der Hälfte der Zeit.

### **Erster Eindruck** (*First Impression*)

Kosten: 10 CP

Der erste Eindruck zählt. Der Charakter erhält einen Bonus von +10 auf soziale Fertigkeiten wenn er mit dieser Person zum ersten mal interagiert.

### **Hyper Linguist**

Kosten: 10 CP

Der Charakter braucht nur ein Drittel der Zeit und Erfahrungspunkte um eine Sprache zu erlernen oder zu steigern.

Des Weiteren erhält er einen Bonus von +10 wenn es darum geht Sprachen die er nicht kennt zu interpretieren.

### **Verbessertes Immunsystem** (*Improved Immun System*)

Kosten: 10 (Stufe 1) oder 20 (Stufe 2) - (Nur Morph)

Der Charakter widersteht Drogen, Krankheiten und Giften besser. Er erhält einen Bonus von +10 oder +20 um diesen zu widerstehen.

### **Unauffällig** (*Innocuous*)

Kosten: 10 CP (Nur Morph)

Es ist schwerer den Morph des Charakters wiederzuerkennen. Proben um sich an den Morph zu erinnern oder zu beschreiben sind um -10 erschwert.

### **Schlangemensch** (*Limber*)

Kosten: 10 (Stufe 1) oder 20 (Stufe 2) - (Nur Morph)

Der Charakter ist extrem gelenkig. Auf Stufe 1 kann er kleine Kunststücke wie eine Zigarette mit den Zehen rauchen. Ab Stufe 2 erhält er einen Bonus von +10 um sich aus Handschellen zu winden oder durch kleine Öffnungen zu zwängen.

### **Mathematikgenie** (*Math Wiz*)

Kosten: 10 CP

Der Charakter erhält einen Bonus von +30 wenn er Proben ablegt wo mathematische Gleichungen eine Rolle spielen.

### **Natürliche Immunität** (*Natural Immunity*)

Kosten: 10 CP (Nur Morph)

Der Morph des Charakters hat eine Immunität gegen ein Gift, Krankheit oder Droge.

### **Erhöhte Schmerztoleranz** (*Pain Tolerance*)

Kosten: 10 (Stufe 1) oder 20 (Stufe 2) CP - (Ego oder Morph)

Der Charakter kann Schmerz leichter ertragen als normal. Er ignoriert einen Wundmalus von -10 bei einer Wunde bei Stufe 1 und bei Stufe zwei ignoriert er von zwei Wunden verschiedenen Wunden einen Malus von -10.

### **Patron**

Kosten: 30 CP

Der Charakter kennt eine einflussreiche Person die ihm ab und an helfen kann. Wer genau diese Person ist sollte mit dem Spielleiter und dem Spieler abgeklärt werden.

### **PSI**

Kosten: 20 (Stufe 1) oder 25 (Stufe 2) CP

Auf Stufe 1 kann der Charakter nur Psi-Chi-Sleights erlernen ab Stufe 2 darf er ebenfalls Psi-Gamma-Sleights hinzunehmen.

Über diese Gabe zu verfügen hat auch einige Nachteile. Unter anderem verringert sich das *Trauma Treshold [TT]* um 1 und der Charakter muss sich eine Geistesstörung aussuchen (Absprache mit dem Spielleiter).

Des Weiteren hat ein kritischer Fehlschlag bei einer Psi-Sleight-Probe zur Folge das der Charakter unter einem Anfall leidet. Er ist innerhalb einer Runde nicht im Stande zu handeln und erhält einen Malus von -30. Er muss außerdem eine WIL+LOG Probe bestehen oder er fällt zu Boden.

### **Psi-Chamäleon**

Kosten: 10 CP (Ego oder Morph)

Der Charakter ist mittels Psi schlechter zu erkennen. Es wird ein Malus von -10 verwendet wenn man versucht den Charakter mittels Psi zu lokalisieren.

### **Psi-Verteidigung** (*Psi Defense*)

Kosten: 10 (Stufe 1) oder 20 (Stufe 2) CP - (Ego oder Morph)

Der Charakter erhält einen Bonus von +10 bzw. +20 gegen Psi-Angriffe.

### **Schnellheilung** (*Rapid Healer*)

Kosten: 10 CP (Nur Morph)

Der Morph des Charakter erholt sich von Schaden schneller als normal. Heilungszeiträume werden halbiert.

### **Zuhause** (*Right At Home*)

Kosten: 10 CP

Der Charakter wählt einen Typ von Morph (Flat, Splicer, Case, etc.). Wenn er in einen solchen Morph hochgeladen wird muss er keine Proben ablegen und erhält keine Mali darauf.

### **Zweite Haut** (*Second Skin*)

Kosten: 15 CP

Zwingt der Hintergrund das der Charakter mit einem speziellen Morph starten muss so kann er diese Restriktion mittels dieser Gabe ignorieren, er darf mit einem Morph seiner Wahl starten.

### **Aufmerksamkeit** (*Situational Awareness*)

Kosten: 10 CP

Der Charakter verfügt über eine erhöhte Wachsamkeit und Aufmerksamkeit. Der Charakter erhält keine Mali durch Ablenkung auf Wahrnehmungsproben.

### **Gutes Aussehen** (*Striking Looks*)

Kosten: 10 (Stufe 1) oder 20 (Stufe 2) - (Nur Morph)

Der Morph des Charakters besitzt ein gutes Aussehen.

Auf sozialen Proben wo das Aussehen des Charakters eine Rolle spielt erhält er einen Bonus von +10 bzw. +20.

Uplifts können diese Gabe für die Hälfte der Kosten verwenden aber es findet nur Anwendung bei der gleichen Spezies bzw. Personen mit entsprechenden Hintergrund.

Außerdem hat die Gabe den Nachteil das der Morph leichter wiederzuerkennen ist.

### **Zäh** (*Tough*)

Kosten: 10 (Stufe 1) oder 20 (Stufe 2) oder 30 (Stufe 3) - (Nur Morph)

Die *Durability* des Charakters wird um +5, +10 oder +15 erhöht.

### **Zoosemiotics**

Kosten: 5

Ein Charakter der ebenfalls über die Gabe Psi verfügt kann nun seine *Sleights* auf Tiere anwenden ohne einen Malus zu erhalten.

## **Handicaps**

Der Charakter erhält maximal 50 CP durch Handicaps wieder. Wenn nichts weiter angegeben ist so gelten die Gaben nur für das Ego.

### **Abhängigkeit** (*Addiction*)

Bonus: 5 CP (Gering), 10 CP (Mittel) oder 20 CP (Schwer) - (Ego oder Morph)

Der Charakter ist entweder geistig oder körperlich abhängig und benötigt eine gewisse Substanz oder Stimulus.

Bei einer geringen Abhängigkeit ist diese zum Großteil unter Kontrolle. Der Charakter benötigt seine Dosis einmal die Woche, wenn er dieser nicht nachgeht erhält er einen Malus von -10 auf seine Proben.

Eine mittlere Abhängigkeit hat den Charakter im Griff. Er benötigt seine Dosis einmal am Tag oder er erhält einen Malus von -20. Zusätzlich erhält der Charakter entweder -5 Durability (Körperliche Abhängigkeit) oder einen Malus von -10 zu Stressproben (Geistige Abhängigkeit).

Eine schwere Abhängigkeit ist dabei den Charakter zu ruinieren. Er benötigt seine Dosis alle 6 Stunden oder er erhält einen Malus von -30. Zusätzlich ist seine Durability um -10 reduziert (Körperliche Abhängigkeit) oder erhält einen Malus von -20 auf Stressproben (Geistige Abhängigkeit).

### **Alt** (*Aged*)

Bonus: 10 CP - (Nur Morph)

Der Morph des Charakters ist schon recht alt. Das Maximum seiner Attribute ist um 5 Punkte reduziert und er erhält einen Malus von -10 auf alle körperlichen Proben.

Dieses Handicap kann nur für Flats und Splicer gewählt werden.

### **Unglück** (*Bad Luck*)

Bonus: 30 CP

Der Spielleiter erhält einen Pool "Schlechtes Moxie" in Höhe des Moxie des Charakters der von diesem Handicap betroffen ist um es gegen ihn zu verwenden. Um das Unglück um den Charakter widerzuspiegeln darf der Spielleiter dieses schlechte Moxie verwenden um es gegen Verbündete und Mitspieler des Charakters einzusetzen.

### **Auf der schwarzen Liste** (*Blacklisted*)

Bonus: 5 oder 20 CP

Der Charakter sitzt auf einer schwarzen Liste.

Dies bedeutet das in einem Netzwerk der Charakter niemals mehr als 0 Reputation haben kann und jeder in diesem Netzwerk sich weigert mit dem Charakter zusammenzuarbeiten.

Der Charakter erhält 20 CP wenn er dieses Handicap auf das Netzwerk seiner eigenen Fraktion auswählt oder 5 CP bei jedem anderen.

### **Schwarzes Mal** (*Black Mark*)

Bonus: 10 (Stufe 1), 20 (Stufe 2) oder 30 (Stufe 3)

Irgendwann hat es der Charakter sich mit einem Netzwerk verscherzt.

Wann immer der Charakter mit dem gewählten Fraktion interagieren möchte erhält er einen Malus von -10, -20 oder -30 auf seine Networking-Fertigkeit oder anderen sozialen Fertigkeiten wenn sein gegenüber ihn erkennt.

### **Kampflähmung** (*Combat Paralysis*)

Bonus: 20 CP

Der Charakter leidet unter einer Kampflähmung. Wann immer es zu einen Kampf oder anderweitigen physischen Auseinandersetzung kommt muss der Charakter eine Willenskraft-Probe ablegen. Besteht er die Probe nicht so darf er nicht handeln und ist vom Geschehen überwältigt.

### **Verändertes Gedächtnis** (*Edited Memories*)

Bonus: 10 CP

Ab einen gewissen Punkt in seinem Leben fehlen dem Charakter gewisse Erinnerung bzw. ihm wurden diese genommen.

Dies kann Beispielsweise durch den Tod des Charakters geschehen und sein Stack konnte nicht mehr gerettet werden weswegen ein Backup geladen werden musste und aufgrund dessen fehlen ihm diese Erinnerungen.

Dies hat keine regeltechnischen Auswirkungen kann aber dazu führen das die "Geister der Vergangenheit" den Charakter anfangen einzuholen.

### **Feind** (*Enemy*)

Bonus: 10 CP

Der Charakter hat sich in seinem Leben einen Feind gemacht der ihm das Leben schwer macht.

### **Geschwächtes Attribut** (*Feeble*)

Bonus: 20 CP

Der Charakter muss ein Attribut auswählen. Dieses ist extrem schwach ausgeprägt. Das Attribut darf niemals höher als 5 sein und darf später auch nicht mehr gesteigert werden. Der maximale Wert, inklusive Morph Bonus, kann nicht höher als 10 sein.

### **Gebrechlich** (*Frail*)

Bonus: 10 (Stufe 1) oder 20 (Stufe 2) - (Nur Morph)

Die *Durability* des Morphs wird um 5 oder 10 Punkte reduziert. Dies hat auch Auswirkungen auf das *Wound Threshold [WT]*.

### **Genetischer Defekt** (*Genetic Defect*)

Bonus: 10 oder 20 CP (Nur Morph)

Der Morph des Charakters leidet unter einem genetischen Defekt.

Möglichkeiten sind: Herzkrankheit, Diabetes, Mukoviszidose, Sichelzellenanämie, Bluthochdruck, Bluterkrankheit oder Farbenblindheit.

Ein kleiner genetischer Defekt der das Leben des Morphs kaum beeinträchtigt gibt einen Bonus von 10 CP während ein schwerwiegender genetischer Defekt 20 CP bringt.

Diese sollten aber mit dem Spielleiter vorher abgesprochen werden. Nur ein Flat kann als Morph einen genetischen Defekt haben.

### **Identitätskrise** (*Identity Crisis*)

Bonus: 10 CP

Das Ego des Charakters hat Schwierigkeiten sich an das Aussehen seines neuen Morphs zu gewöhnen.

Im Grunde glaubt der Charakter immer wieder in seinen vorherigen Morph zu stecken was Probleme mit sich führt wie vielleicht wechselndes Geschlecht, Körpergröße, Gewicht, etc.

Es handelt sich dabei eher um ein Handicap das man durch Rollenspiel ausdrückt. Der Spielleiter kann aber einen Malus von -10 auf verschiedene Proben anwenden wo dieses Handicap Anwendung findet.

### **Ungebildet** (*Illiterate*)

Bonus: 10 CP

Wenn eine Probe auf eine Sprachfertigkeiten gemacht wird in der Lesen und Schreiben eine Rolle spielt so wird der Wert halbiert (abgerundet).

### **Unsterblichkeitsblues** (*Immortality Blues*)

Bonus: 10 CP

Der Charakter lebt schon sehr lange, weit über 100 Jahre und hat kaum noch Motivation am Leben teilzunehmen.

Wann immer der Charakter eine seiner Motivationen erfüllt erhält er nur die Hälfte an Moxie und Erfahrungspunkten.

Dieses Handicap kann nicht von KIs und Uplifts verwendet werden.

### **Immunabstoßung** (*Implant Rejection*)

Bonus: 5 (Stufe 1) oder 15 (Stufe 2) - (Nur Morph)

Der Morph des Charakter verträgt kein Implantate.

Auf Stufe 1 benötigt der Morph eine spezielle Behandlung damit er die Implantate akzeptiert. Dies erhöht die Kosten für Implantate um eine Kategorie. Auf Stufe 2 akzeptiert der Morph keinerlei Implantate.

### **Inkompetent** (*Incompetent*)

Bonus: 10 CP

Der Charakter kann gewisse Aktionsfertigkeiten nicht ausführen bzw. hat große Probleme dies zu tun.

Es wird eine Aktionsfertigkeit gewählt. Diese kann niemals gesteigert oder im Spiel erworben werden und wann immer auf diese Fertigkeit *Defaulted* wird erhält der Charakter einen Malus von -10.

Exotische Waffenfertigkeiten können nicht gewählt werden.

### **Schrottkiste** (*Lemon*)

Bonus: 10 CP - (Nur Morph)

Ein synthetischer Morph der unter verschiedene technische Probleme aufweist die nicht repariert werden können.

Einmal am Abend wird eine Probe auf Moxie\*10. Schlägt die Probe fehl so erleidet der Morph aufgrund technischen Versagens eine Wunde.

Wann die Probe fällig wird entscheidet alleine der Spielleiter.

### **Niedrige Schmerztoleranz** (*Low Painolerance*)

Bonus: 20 CP - (Morph oder Ego)

Der Charakter ist extrem empfindlich gegenüber Schmerzen. Er erhält pro Wunde einen zusätzlichen -10 Malus. Bei Proben in denen es darum geht Schmerz zu widerstehen erhält der Charakter einen

Malus von -30.

Als Morph Handicap ist es nur für Biomorphs verfügbar.

### **Geistesstörung** (*Mental Disorder*)

Bonus: 10 CP

Der Charakter hat aufgrund eines schweren Traumas eine Geistesstörung davongetragen:

- **Suchtstörung:** Der Charakter ist nach einer Substanz, Handlung, etc. süchtig.
- **Atavismus:** Meistens betrifft dies nur Uplifts. Diese verfallen in ihre animalischen Verhaltensmuster zurück.
- **ADHS:** Unruhig, hibbelig, kann nicht still stehen oder sich auf eine einzige Aufgabe konzentrieren.
- **Autophagie:** Tritt normalerweise nur bei Kraken auf die Anfängen ihre Gliedmaßen zu fressen sobald sie unter starken Stress stehen.
- **Manische Depression:** Der Charakter leidet unter extremen und abnormen Stimmungsschwankungen.
- **Dysmorphophobie:** Der Charakter glaubt eine hässliche und anormale Kreatur zu sein.
- **Borderline Persönlichkeitsstörung:** Impulsivität und Instabilität im Bezug auf sich selbst und andere Personen im Umfeld.
- **Depressionen**
- **Fugue:** Auch als krankhafter Wandertrieb bezeichnet zwingt den Charakter in eine Art katatonischen Zustand aber er wandert dabei scheinbar ziellos umher.
- **Angststörung:** Der Charakter hat so gut wie vor allem Angst.
- **Hypochonder:** Krankhafter Wahn das man Krank sei.
- **Impulskontrollstörung:** Es handelt sich um eine Form von Zwangshandlung die in Verbindung mit Pyromanie und Kleptomanie gebracht wird.
- **Schlafstörung:** Der Charakter schwere Probleme einzuschlafen oder eine lange Zeit zu schlafen.
- **Größenwahn**
- **Multiple Persönlichkeitsstörung**
- **Zwangshandlung**
- **Post Traumatisches Stress Syndrom**
- **Schizophrenie**

### **Leichte Allergie** (*Mild Allergy*)

Bonus: 5 CP - (Nur Morph)

Der Morph des Charakter reagiert allergisch auf beispielsweise Staub, Pollen, Pflanzen oder bestimmte Chemikalien.

Solange er in der Nähe des Allergen ist erhält er einen Malus von -10 auf alle seine Aktion.

Das Handicap darf nur von einem Biomorph genommen werden.

### **Konditionierung** (*Modified Behavior*)

Bonus: 5 (Stufe 1), 10 (Stufe 2) oder 20 (Stufe 3) CP

Das Verhalten des Charakters wurde mittels Psychochirurgie konditioniert. Dies ist eine gängige Praxis um Straftaten vorzubeugen bzw. wird bei ehemaligen Insassen angewendet. Es muss ein bestimmtes Verhalten gewählt werden das der Konditionierung unterliegt.

Auf Stufe 1 ist ein bestimmtes Verhalten beschränkt oder wird verstärkt.

Ab Stufe 2 wird das Verhalten geblockt oder ermutigt.

Stufe 3 löscht bzw. zwingt diese Handlung bzw. Verhalten dem Charakter auf.

### **Wandlungsstörung** (*Morphing Disorder*)

Bonus: 10 (Stufe 1), 20 (Stufe 2) oder 30 (Stufe 3) CP

Der Charakter hat Probleme sich an einen neuen Morph anzupassen. Er erhält einen Malus von -10 pro Stufe dieses Handicaps auf Proben zur Anpassung an einen Morph.

### **Neuraler Schaden** (*Neural Damage*)

Bonus: 10 CP

Der Charakter leidet an einem unheilbaren neuralen Schaden der immer wieder auftritt egal in welchem Morph er sich befindet. Die regeltechnischen Auswirkungen sind mit dem Spielleiter abzusprechen. Beispiele für neuralen Schaden sind:

- Teilweiser Sprachverlust (Bsp.: Stottern)
- Farbenblind
- Amusie (Unfähig Musik zu verstehen)
- Synästhesie (Verknüpfen von Formen und Farben zu einem räumlichen Standort)
- Logorrhoe (Exzessive Verwendung von Wörtern)
- Verlust der Gesichtserkennung

- Verlust der Tiefenwahrnehmung
- Sich ständig wiederholende Verhaltensmuster
- Stimmungsschwankungen
- Die Unfähigkeit seine Aufmerksamkeit zu verlagern

### **Kein Cortical Stack** (*No Cortical Stack*)

Bonus: 10 CP - (Nur Morph)

Der Morph des Charakters besitzt keinerlei Cortical Stack was bedeutet wenn der Charakter stirbt so muss er von einem Backup laden.

Das Handicap ist nicht für Flats verfügbar.

### **Auf der Flucht** (*On The Run*)

Bonus: 10 CP

Der Charakter ist auf der Flucht vor der Obrigkeit. Entweder einer Station/Habitat oder Fraktion. Es kann gut sein das der Charakter öfters mit Kopfgeldjägern zu tun hat.

### **Vergesslich** (*Oblivious*)

Bonus: 10 CP

Der Charakter ist nicht nur vergesslich sondern nimmt im generellen die Welt um sich herum nicht richtig wahr.

Er erhält einen Malus von -10 auf Überraschungsproben und der Malus um bei Wahrnehmungsproben abgelenkt zu sein erhöht sich ebenfalls um -10 (von -20 auf -30).

### **PSI-Verwundbarkeit** (*Psi Vulnerability*)

Bonus: 10 CP - (Ego oder Morph)

Aus irgendeinem Grund ist der Charakter besonders schwach gegen Psi-Angriffe. Er erhält einen Malus von -10 um solchen Angriffen zu widerstehen.

### **Naiv** (*Real World Naiveté*)

Bonus: 10 CP

Aufgrund seines Hintergrunds hat der Charakter bisher wenig Erfahrung mit der echten Welt gemacht.

Einmal pro Spieleabend darf der Leiter dem Spieler aufgrund eines einfachen Missverständnisses in die Irre führen um seine Naivität und Unkenntnis zu repräsentieren.

### **Schwere Allergie** (*Severe Allergy*)

Bonus: 10 (Ungewöhnlich) oder 20 (gewöhnlich) CP  
- (Nur Morph)

Der Morph des Charakters leidet unter einer schweren Allergie. Sobald er dem Allergen ausgesetzt wird, hat er Schwierigkeiten zu atmen und erhält -30 auf alle Aktionen. Des Weiteren muss er eine Probe auf seine Durability bestehen, um nicht direkt in einen anaphylaktischen Schock zu geraten.

Schlägt die Probe fehl, so stirbt der Charakter in 2W10 Minuten, wenn er keine medizinische Hilfe erhält.

Dieses Handicap können nur Biomorphs haben.

### **Langsamer Lerner** (*Slow Learner*)

Bonus: 10 CP

Der Zeitraum, um Fertigkeiten zu lernen oder zu steigern, ist verdoppelt.

### **Soziales Stigmata** (*Social Stigma*)

Bonus: 10 CP - (Ego oder Morph)

Aufgrund seines Hintergrundes oder des Morphs, den der Charakter trägt, leidet er unter einem sozialen Stigmata, weil die Gesellschaft wütend oder mit Angst auf den Charakter reagiert.

In sozialen Situationen erhält der Charakter einen Malus von -10 bis -30.

### **Ängstlich** (*Timid*)

Bonus: 10 CP

Der Charakter erhält einen Malus von -10, um Angst oder Einschüchterung zu widerstehen.

### **Unattraktiv** (*Unattractive*)

Bonus: 10 (Stufe 1), 20 (Stufe 2) oder 30 (Stufe 3) -  
(Nur Morph)

Der Morph des Charakters sieht nicht wirklich schön aus. Gerade in Eclipse Phase, wo man den Morph schon fast frei bestimmen kann, wird dies auch oft mit Armut oder Rückständigkeit gleichgesetzt.

Der Charakter erhält einen Malus von -10 pro Stufe in diesem Handicap auf soziale Proben.

Das Handicap darf nur für Biomorphs gewählt werden.

### **Uncanny Valley**

Bonus: 10 CP - (Nur Morph)

Das Aussehen des Morphs wirkt sehr fremdartig. Der Charakter erhält einen Malus von -10 auf soziale Proben. Dieser wird nicht auf Xenomorphs, KIs und Uplifts angewandt.

### **VR-Krank** (*VR Vertigo*)

Bonus: 10 CP

Der Charakter kommt mit virtuellen Räumen nicht klar. Wann immer er sich in einer simulierten Umgebung befindet, wird ihm schwindelig und übel, er erhält einen Malus von -30. Längere Benutzung von VR und XP kann dazu führen, dass der Charakter das Bewusstsein verliert; in solchen Fällen wird eine WIL\*2 Probe gemacht.

Dies beschränkt sich nur auf VR und XP; das allgegenwärtige AR hat keinerlei Auswirkungen auf den Charakter.

### **Schwaches Immunsystem** (*Weak Immune System*)

Bonus: 10 (Stufe 1) oder 20 (Stufe 2) - (Nur Morph)

Das Immunsystem des Morphs ist extrem schwach. Er erhält einen Malus von -10 bzw. -20 auf Widerstandsproben gegen Gifte, Krankheiten und Drogen.

Dieses Handicap ist nur für Biomorphs verfügbar.

### **OG-Krank** (*Zero-G Nausea*)

Bonus: 10 CP - (Nur Morph)

Dem Charakter wird in der Schwerelosigkeit bzw. niedriger Schwerkraft sehr schnell sehr schlecht, und kommt auch im Allgemeinen nicht sehr gut mit dieser klar.

Wenn der Charakter die Schwerelosigkeit betritt, so muss er eine Probe auf WIL machen. Pro 10 MoF über seine Willenskraft leidet er eine Stunde unter Brechreiz und Übelkeit; währenddessen hat er ebenfalls einen Malus von -10 auf alle Aktionen. Nach dieser "Eingewöhnungszeit" verfällt der Malus.

## Morphs

Aufgrund der Charaktererschaffung kostet der erste Morph noch CP, weitere Morphs müssen mit Credits gekauft werden. Wenn ein Morph mehrere Attributboni hat so dürfen diese nicht für das gleiche Attribut verwendet werden.

### Biomorphs

Als Biomorphs bezeichnet man biologische Körper.

#### Flats

Als Flats bezeichnet man einen regulären menschlichen Körper ohne Implantate bzw. künstliche Verbesserungen.

- Implantate: Keine
- Attributmaxima: 20
- Durability: 30
- Wound Threshold: 6
- Vor-/Nachteile: Keine (Handicap genetischer Defekt)
- CP-Kosten: 0
- Credit-Kosten: High

#### Splicer

Diese sind genetisch bereinigte Flats die mit einer gewissen Grundausstattung an Implantaten daher kommen. Splicer machen einen Großteil der Bevölkerung aus.

- Implantate: Basic Biomods, Basic Mesh Inserts, Cortical Stack
- Attributmaxima: 25
- Durability: 30
- Wound Threshold: 6
- Vorteile: +5 auf ein Attribut deiner Wahl
- CP-Kosten: 10
- Credit-Kosten: High

#### Exalts

Ein Morph dessen genetischer Code nochmals optimiert wurde. Diese sind gesünder, stärker, schöner und intelligenter.

- Implantate: Basic Biomods, Basic Mesh Inserts, Cortical Stack
- Attributmaxima: 30
- Durability: 35
- Wound Threshold: 7
- Vorteile: +5 LOG, +5 auf ein Attribut deiner

#### Wahl

- CP-Kosten: 30
- Credit-Kosten: Expensive

### Mentons

Es handelt sich hierbei um Biomorphs die speziell zum Zweck entworfen wurden um die Gehirnkapazität bzw. das Denkvermögen zu erhöhen.

- Implantate: Basic Biomods, Basic Mesh Inserts, Cortical Stack, Eidetisches Gedächtnis, Hyper Linguist, Mathe SPU
- Attributmaxima: 30
- Durability: 35
- Wound Threshold: 7
- Vorteile: +10 LOG, +5 INT, +5 WIL, +5 auf ein Attribut deiner Wahl
- CP-Kosten: 40
- Credit-Kosten: Expensive

### Olympians

Ein Morph für athletische und körperliche Aufgaben. Ebenfalls ist die Hand-Augen-Koordination verbessert.

- Implantate: Basic Biomods, Basic Mesh Inserts, Cortical Stack,
- Attributmaxima: 30
- Durability: 40
- Wound Threshold: 8
- Vorteile: +5 GES, +5 REA, +5 zu einem Attribut deiner Wahl
- CP-Kosten: 40
- Credit-Kosten: Expensive

### Sylph

Ein Morph der für mediale Aufgaben gefertigt wurden. Diese zeichnen sich durch ein wunderschönes und oft idealisiertes äußeres aus.

- Implantate: Basic Biomods, Basic Mesh Inserts, Cortical Stack, Clean Metabolismus, Enhanced Pheromones
- Attributmaxima: 30
- Durability: 35
- Wound Threshold: 7
- Vorteile: Gutes Aussehen (Stufe 1), +5 GES, +10 CHA, +5 zu einem Attribut deiner Wahl
- CP-Kosten: 40
- Credit-Kosten: Expensive

### Bouncers

Genetisch verbesserte Körper für die Schwerelosigkeit. Diese haben sehr gelenkige Beine und sie können mittels ihrer Füße greifen als wären es Hände.

- Implantate: Basic Biomods, Basic Mesh Inserts, Cortical Stack, Grip Pads, Oxygen Reserve, Prehensile Feet
- Attributmaxima: 30
- Durability: 35
- Wound Threshold: 7
- Vorteile: Schlangenmensch (Stufe 1), +5 GES, +5 KON, +5 zu einem Attribut deiner Wahl
- CP-Kosten: 40
- Credit-Kosten: Expensive

### Furies

Ein Kampfmorph oft weiblichen Geschlechts.

- Implantate: Basic Biomods, Basic Mesh Inserts, Cortical Stack, Bioweave Armor (Leicht), Enhanced Vision, Neurachem (Stufe 1), Toxin Filter
- Attributmaxima: 30
- Durability: 50
- Wound Threshold: 10
- Vorteile: +5 GES, +5 REA, +10 KON, +5 WIL, +5 zu einem Attribut deiner Wahl
- CP-Kosten: 75
- Credit-Kosten: Expensive (Minimum 40.000)

### Futura

Eine Variante des Exalt-Morphs der speziell für die verlorene Generation gefertigt wurde.

- Implantate: Basic Biomods, Basic Mesh Inserts, Cortical Stack, Eidetisches Gedächtnis, Emotional Dampers
- Attributmaxima: 30
- Durability: 35
- Wound Threshold: 7
- Vorteile: +5 LOG, +5 CHA, +10 WIL, +5 zu einem Attribut deiner Wahl
- CP-Kosten: 40
- Credit-Kosten: Expensive (Besonders selten; 50.000+)

### Ghosts

Ein Morph spezialisiert auf Kampf aber besonders auf Infiltrationsaufgaben.

- Implantate: Basic Biomods, Basic Mesh Inserts, Cortical Stack, Adrenalin Booster, Enhanced Vision, Grip Pads
- Attributmaxima: 30
- Durability: 45
- Wound Threshold: 9
- Vorteile: +10 GES, +5 REA, +5 KON, +5 WIL, +5 auf ein Attribut deiner Wahl
- CP-Kosten: 70
- Credit-Kosten: Expensive (Minimum 40.000)

### Hibernoids

Dieser Morph hat einen stark modifizierten Metabolismus und Schlafverhalten. Er benötigt pro Tag nur 1-2 Stunden Schlaf und können auf Wunsch in einen Winterschlafähnlichen Zustand verfallen.

- Implantate: Basic Biomods, Basic Mesh Inserts, Cortical Stack, Circadian Regulation, Hibernation
- Attributmaxima: 25
- Durability: 35
- Wound Threshold: 7
- Vorteile: +5 INT, +5 auf ein Attribut deiner Wahl+
- CP-Kosten: 25
- Credit-Kosten: Expensive

### Neotenicis

Ein Morph dessen äußeres an ein Kind erinnert. Sie sind extra so gezüchtet um kleiner und agiler zu sein um so viele Ressourcen wie möglich zu sparen. Allerdings wird es in der Gesellschaft extrem kritisch betrachtet einen Neotenicis zu verwenden.

- Implantate: Basic Biomods, Basic Mesh Inserts, Cortical Stack
- Attributmaxima: 20 [KON], 30 [Alle anderen]
- Durability: 30
- Wound Threshold: 6
- Vorteile: +5 GES, +5 INT, +5 REA, +5 auf ein Attribut deiner Wahl; Dieser Morph gilt im Kampf als kleines Ziel (-10 zum Zielwurf)
- Nachteile: Soziale Stigmata (Neotenic)
- CP-Kosten: 25
- Credit-Kosten: Expensive

### Remade

Der genetische Code wurde vollständig bereinigt und mit vielen Verbesserungen ausgestattet.

Sie wirken aufgrund dessen größer als Menschen, haben kleinere Nasen, kein Haarwuchs, größere Schädel, weitere Augen und kleinere Zähne.

- Implantate: Basic Biomods, Basic Mesh Inserts, Cortical Stack, Circadian Regulation, Clean Metabolism, Eidetisches Gedächtnis, Enhanced Respiration, Temperature Tolerance, Toxin Filter
- Attributmaxima: 40
- Durability: 40
- Wound Threshold: 8
- Vorteile: +10 LOG, +5 CHA, +10 KON, +5 auf zwei Attribute deiner Wahl
- Nachteile: Uncanny Valley (Handicap)
- CP-Kosten: 60
- Credit-Kosten: Expensive (Minimum 40.000+)

### Rusters

Mit einem Minimum an Ausrüstung kann der Ruster in der Umwelt des Mars überleben.

- Implantate: Basic Biomods, Basic Mesh Inserts, Cortical Stack, Enhanced Respiration, Temperature Tolerance
- Attributmaxima: 25
- Durability: 35
- Wound Threshold: 7
- Vorteile: +5 KON, +5 auf ein Attribut deiner Wahl
- CP-Kosten: 25
- Credit-Kosten: Expensive

### Neo-Avians

Dieser Morph entspricht einem Vogel-Uplift. Modelle dieses Typs sehen aus wie Raben, Krähen oder Graupapageie.

Sie sind aber größer als ihre Nicht-Uplift-Cousins und zwar bis hin zu der Größe eines kleinen Kindes.

- Implantate: Basic Biomods, Basic Mesh Inserts, Cortical Stack
- Attributmaxima: 25 (KON 20)
- Durability: 20
- Wound Threshold: 4
- Vorteile: Schnabel/Klauen Angriff (1W10 Schaden, verwendet Waffenloser Kampf),

Fliegen, +5 INT, +10 REA, +5 auf ein Attribut deiner Wahl

- CP-Kosten: 25
- Credit-Kosten: Expensive

### Neo-Hominids

Es handelt sich um einen Körper für Affen-Uplifts also Schimpansen, Gorillas und Orang-Utans.

- Implantate: Basic Biomods, Basic Mesh Inserts, Cortical Stack, Prehensile Fots
- Attributmaxima: 25
- Durability: 30
- Wound Threshold: 6
- Vorteile: +5 GES, +5 INT, +5 KON, +5 zu einem Attribut deiner Wahl, +10 Klettern
- CP-Kosten: 25
- Credit-Kosten: Expensive

### Octomorphs

Ein Uplift-Körper für Kraken und Oktopusse. Diese Körper können sich besonders gut in niedriger Schwerkraft zurechtfinden.

- Implantate: Basic Biomods, Basic Mesh Inserts, Cortical Stack, Chamäleonhaut
- Attributmaxima: 30
- Durability: 30
- Wound Threshold: 6
- Vorteile: 8 Arme, Schnabelangriff (1W10 Schaden, Waffenloser Kampf), Tintenangriff (Blenden, Exotischer Fernkampf: Tintenangriff), Schlangemensch (Stufe 2), 360-Grad-Sicht, +30 Schwimmen, +10 Klettern, +5 GES, +5 INT, +5 zu einem Attribut deiner Wahl
- CP-Kosten: 50
- Credit-Kosten: Expensive (Minimum 30.000+)

### Pods

bei Pods handelt es sich um schnell hochgezüchtete Biomorphs die mittels Implantate "gestützt" werden müssen um zu funktionieren.

Gängige Praxis ist es verschiedene Körperteile in verschiedenen Pods schnell hochzuzüchten und später wieder zusammenzuführen.

Der Pod verfügt über ein extrem unterentwickeltes Gehirn das nur dank dem implantierten Cyberbrain funktionieren kann.

### Pleasure Pods

Sie sind für sexuelle Dienste gestaltet worden.

- Implantate: Basic Biomods, Basic Mesh Inserts, Cortical Stack, Cyberbrain, Puppet Socket, Clean Metabolism, Enhanced Pheromones, Mnemonic Augmentation, Sex Switch
- Attributmaxima: 30
- Durability: 30
- Wound Threshold: 6
- Vorteile: +5 INT, +5 CHA, +5 zu einem Attribut deiner Wahl
- Nachteile: Soziales Stigmata (Pleasure Pod)
- CP-Kosten: 20
- Credit-Kosten: High

### Worker Pods

Diese Pods bestehen teilweise aus Teilen von Exalt Morphs und der andere Teil ist durch Maschinen ersetzt. Dieser Pod lässt sich so gut wie gar nicht von regulären Biomorphs unterscheiden.

- Implantate: Basic Biomods, Basic Mesh Inserts, Cortical Stack, Cyberbrain, Puppet Socket, Mnemonic Augmentation
- Attributmaxima: 30
- Durability: 35
- Wound Threshold: 7
- Vorteile: +10 KON, +5 zu einem Attribut deiner Wahl
- Nachteile: Soziales Stigmata (Pod)
- CP-Kosten: 20
- Credit-Kosten: High

### Novacrab

Es handelt sich dabei um eine biologisch veränderte Variante der Kokosnusskrabbe und der Spinnenkrabbe in der Größe eines Menschen.

Sie sind perfekt für Arbeiten und schwierigen Lebensumgebungen, Polizei und Bodyguard arbeiten da sie mit ihren zehn 2 Meter großen Beinen sich einen guten Überblick verschaffen können.

- Implantate: Basic Biomods, Basic Mesh Inserts, Cortical Stack, Cyberbrain, Puppet Socket, Mnemonic Augmentation, Carapace Armor, Enhanced Respiration, Gills, Oxygen Reserve, Temperature Tolerance, Vacuum Sealing
- Attributmaxima: 30
- Durability: 40

- Wound Threshold: 8
- Vorteile: 10 Beine, Carapace Armor (11/11), Zangenangriff (2W10 Schaden), +10 KON, +5 zu zwei Attributen deiner Wahl
- CP-Kosten: 60
- Credit-Kosten: Expensive (Minimum 30.000+)

### Synthetische Morphs

Hierbei handelt es sich im Grund um Roboterkörper die normalerweise von KIs gesteuert werden aber aufgrund der Verknappung von Körpern war es von einigen Flüchtlingen die einzige Möglichkeit in einen Körper zu *resleeven*.

Generelle Vor-/Nachteile sind:

- **Keinerlei Biologische Funktionen:** Sie müssen nicht Schlafen, Essen, Atmen, etc.
- **Schmerzfilter:** Synthetische Morphs ignorieren Wundabzüge von -10 haben aber Probleme den Schaden zu erkennen (Wahrnehmungsprobe).
- **Immunität gegen Schockwaffen:** Sie sind Immun gegen Schockangriffe aber während der Angriffszeit sind alle drahtlosen Verbindungen gekappt.
- **Robust:** Der Synthmorph kann verschiedenen Umwelteinflüssen ohne Probleme widerstehen. Das wird behandelt als ob er gegen Vakuum versiegelt wäre und eine Temperatur Toleranz eingebaut hat.
- **Abgehärtet:** +2 zusätzlicher Schaden bei waffenlosen Angriffen.

### Case

Extrem billige, massengefertigte Roboterhüllen.

- Verbesserungen: Access Jacks, Basic Mesh Inserts, Cortical Stacks, Cyberbrain, Mnemonic Augmentation
- Bewegungssystem: Läufer (4/16)
- Attributmaxima: 20
- Durability: 20
- Wound Threshold: 4
- Vorteile: Panzerung (4/4)
- Nachteile: -5 auf ein Attribut deiner Wahl, Schrottkiste (Handicap), Soziales Stigmata (*Clanking Masses*)
- CP-Kosten: 5
- Credit-Kosten: Moderate

### Synth

Günstige Durchschnittsware. Synths werden gerne für Arbeiten genommen wo Worker Pods nicht geeignet sind.

- Verbesserungen: Access Jacks, Basic Mesh Inserts, Cortical Stacks, Cyberbrain, Mnemonic Augmentation
- Bewegungssystem: Walker (4/20)
- Attributmaxima: 30
- Durability: 40
- Wound Threshold: 8
- Vorteile: +5 KON, +5 zu einem Attribut deiner Wahl, Panzerung (6/6)
- Nachteile: Soziales Stigmata (Clanking Masses), Uncanny Valley (Handicap)
- CP-Kosten: 30
- Credit-Kosten: High

### Arachnoid

Eine Roboterspinne mit einem Körper von etwas mehr als einem Meter und mit vier Paar Beinen die ca. 1,5 Meter lang sind und einem Paar Arme. Innerhalb der Gliedmaßen befinden sich Räder zum Ausfahren.

- Verbesserungen: Access Jacks, Basic Mesh Inserts, Cortical Stacks, Cyberbrain, Mnemonic Augmentation, Enhanced Vision, Extra Limbs (10 Arme/Beine), Lidar, Pneumatic Limbs, Radar
- Bewegungssystem: Walker (4/24), Thrust Vector (8/40), Wheeled (8/40)
- Attributmaxima: 30
- Durability: 40
- Wound Threshold: 8
- Vorteile: +5 GES, +10 KON, Panzerung (8/8)
- CP-Kosten: 45
- Credit-Kosten: Expensive (Minimum 40.000+)

### Dragonfly

Eine ein Meter lange Roboterlibelle die fast lautlos fliegen kann.

- Verbesserungen: Access Jacks, Basic Mesh Inserts, Cortical Stacks, Cyberbrain, Mnemonic Augmentation
- Bewegungssystem: Winged (8/32)
- Attributmaxima: 30 (20 KON)
- Durability: 25
- Wound Threshold: 5

- Vorteile: Fliegen, +5 REA, Panzerung (2/2), die Dragonfly zählt als kleines Ziel (-10 Malus um es Anzugreifen)
- CP-Kosten: 20
- Credit-Kosten: High

### Flexbots

Der Flexbot wurde entworfen umso viele Funktionen und Aufgaben wie möglich zu übernehmen. Im Kern besteht er aus einem halben Dutzend in sich verschachtelter Module die im Stande sind ihre Form zu verändern.

Flexbots haben die Größe eines kleinen Hundes und können sich aufgrund ihrer Transformationsfähigkeit auf vielfältige Weise fortbewegen.

Es ist auch Möglich das verschiedene Flexbots sich zusammentun um größere bzw. schwerere Aufgaben gemeinsam bewältigen.

- Verbesserungen: Access Jacks, Basic Mesh Inserts, Cortical Stacks, Cyberbrain, Mnemonic Augmentation, Fractal Digits, Modular Design, Nanoscopic Vision, Shape Adjusting
- Bewegungssystem: Walker (4/16), Hover (8/40)
- Attributmaxima: 30
- Durability: 25
- Wound Threshold: 5
- Vorteile: Panzerung (4/4), ein einziger Flexbot zählt als kleines Ziel (-10 um es Anzugreifen)
- CP-Kosten: 20
- Credit-Kosten: Expensive (Minimum 30.000+)

### Reaper

Ein gebräuchlicher Kampfbot der anstelle von Biomorph-Kriegern verwendet wird.

Im Kern besteht er aus einer gepanzerten Scheibe die sich frei in verschiedene Richtungen drehen kann um dem Feind so wenig Angriffsfläche wie möglich zu bieten.

Er hat verschiedene Greifarme und kann sowohl Laufen als auch Schweben.

Reaper wurden im Endkrieg zwischen den TITANS und Menschen eingesetzt weswegen sie argwöhnisch beobachtet werden.

- Verbesserungen: Access Jacks, Basic Mesh Inserts, Cortical Stacks, Cyberbrain, Mnemonic Augmentation, 360-Grad-Sicht, Blendschutz, Cyberklauen, Extra Limbs (4), Magnetic System, Pneumatic Limbs, Radar, Reflex Booster, Shape Adjusting, Structural Enhancement, T-Ray Emitter, Weapon Mount (Articulated 4)
- Bewegungssystem: Walker (4/20), Hopper (4/20), Ionic (12/40), Vector Thrust (4/20)
- Attributmaxima: 40
- Durability: 60
- Wound Threshold: 12
- Vorteil: 4 Limbs, +5 GES, +10 REA, +10 KON, Panzerung (16/16)
- CP-Kosten: 100
- Credit-Kosten: Expensive (Minimum 50.000+)

### Slitheroid

Es handelt sich dabei um einen Roboterschlangenkörper. Die obere Körperhälfte ist Humanoid während die unter Körperhälfte der einer Schlange nachempfunden ist.

- Verbesserungen: Access Jacks, Basic Mesh Inserts, Cortical Stacks, Cyberbrain, Mnemonic Augmentation, Enhanced Vision
- Bewegungssystem: Snake (4/16; 8/32 rolling)
- Attributmaxima: 30
- Durability: 45
- Wound Threshold: 9
- Vorteile: +5 GES, +5 KON, +5 auf ein Attribut deiner Wahl, Panzerung (8/8)
- CP-Kosten: 40
- Credit-Kosten: Expensive

### Swarmanoid

Ein Roboterschwarm der aus mehreren Insektengroßen Robotern besteht die durch die Luft fliegen.

Der Schwarm kann sich auch verdichten um zu versuchen eine Gestalt anzunehmen, diese ist aber dann nur Kindsgröße.

- Verbesserungen: Access Jacks, Basic Mesh Inserts, Cortical Stacks, Cyberbrain, Mnemonic Augmentation, Swarm Composition
- Bewegungssystem: Walker (2/8), Hopper (4/20), Rotor (4/32)
- Attributmaxima: 30
- Durability: 30
- Wound Threshold: 6
- Vor-/Nachteile: Kann keine Ausrüstung tragen oder Sachen anheben und darf ebenfalls keine Fertigungsproben ablegen die auf Konstitution basieren. Allerdings kann der Schwarm immer noch mit elektronischen Geräten interagieren. Des Weiteren ist der Schwarm Widerstandsfähiger gegen reguläre Angriffe und erhält meist nur 1 Punkt Schaden durch reguläre Angriffe. Angriffe mit Plasmawaffen verursachen 1W10 Schaden. Plasmagranaten verursachen normalen Schaden. Angriffe mit EMP-Waffen verursachen 2W10+5 Schaden und verwirren den Schwarm (-10 auf alle Proben).
- CP-Kosten: 25
- Credit-Kosten: Expensive

### Infomorph

Ein Infomorph ist die digitale Form eines Egos das keinerlei physischen Körper bzw. Morph besitzt.

- Verbesserungen: Mnemonic Augmentation
- Attributmaxima: 40
- Vorteile/Nachteile: Kein physischer Körper, +2 Speed
- CP-Kosten: 0
- Credit-Kosten: 0

## Ausrüstung

Die Preise in Eclipse Phase sind relativ variabel gehalten und lassen sich grob in 5 Kategorien einteilen:

<b>Trivial</b>	1-99 Credits	(Ø 50)
<b>Low</b>	100-499 Credits	(Ø 250)
<b>Moderate</b>	500-1.499 Credits	(Ø 1.000)
<b>High</b>	1.500 – 9.999 Credits	(Ø 5.000)
<b>Expensive</b>	10.000+ Credits	(Ø 20.000)

Wie hoch nun der endgültige Preis ist hängt vom Standort und Verfügbarkeit des jeweiligen Ausrüstungsgegenstandes ab oder auch vom Händler. Es folgt eine Beispielliste wie die Kosten modifiziert werden:

Gestohlen	-50%
Gebraucht	-25%
Eingeschränkt	+25%
Illegal	+50%
Selten	+25%
Extrem Selten	+50%
Häufig	-25%

Die Kaufpreise während der Charakterentwicklung ist der Durchschnittspreis in einer der Kategorien außer es ist direkt ein Preis beim jeweiligen Ausrüstungsgegenstand notiert.

### Persönliche Augmentation

Dieser Abschnitt beinhaltet Verbesserungen bzw. Implantate für den eigenen Morph.

Implantate werden weniger implantiert als vielmehr direkt in den Körper gezüchtet (Bioware) oder mittels Nanoware in den Körper eingebaut (Cyberware).

### Standard Verbesserungen

#### **Basic Biomods**

Erhöht die Heilung des Morphs desweiteren benötigt er nur noch 3-4 Stunden an Schlaf pro Nacht.

Kosten: Moderate (Standard in so gut wie allen Morphs)

#### **Basic Mesh Inserts**

Eine Verbindung zum Mesh mit eigenem Computer, Radio Transceiver und medizinischen Sensoren die den Zustand des Morphs mitteilen.

Kosten: Moderate (Standard in so gut wie allen Morphs)

#### **Cortical Stack**

Speichert jede Sekunde das Bewusstsein des Charakters.

Kosten: Moderate (Standard in so gut wie allen Morphs)

#### **Cyberbrain**

Das Gehirn eines synthetischen Morphs. Das Cyberbrain kann nur von einer KI oder Ego gleichzeitig benutzt werden. Des Weiteren besitzt der Charakter die selben Fähigkeiten als ob er eine Mnemoic Augmentation besitzt, dies erlaubt ihm jederzeit auf seine Erinnerungen zurückzugreifen. Zusätzlich hat das Cyberbrain einen Puppetsocket was es anderen erlaubt diesen bei bedarf fernzusteuern, sofern dies erwünscht ist. Diese Option kann auch komplett weggelassen werden.

Kosten: Moderate (Standard in so gut wie allen Pods und Synth Morphs)

### Bioware – Verbesserte Sinne

#### **Richtungssinn** (*Direction Sense*)

Der Morph verfügt über einen Richtungssinn und es ist im Grunde unmöglich für ihn sich zu verlaufen. Er wiederfährt nur Probleme wenn er sich im Weltraum oder unter Wasser befindet.

Kosten: Low

#### **Echolokation** (*Echolocation*)

Der Morph verfügt über ein Sonar ähnlich dem einer Feldermaus oder Delphins.

Kosten: Low

#### **Verbessertes Gehör** (*Enhanced Hearing*)

Der Morph nimmt höhere und niedrigere Frequenzen wahr. Er erhält einen Bonus von +20 auf Wahrnehmung wenn das Gehör eine Rolle spielt.

Kosten: Low

### **Verbesserter Geruchsinn** (*Enhanced Smell*)

Der Morph verfügt über den Geruchssinn eines Bluthundes. Er kann sowohl chemikalien als auch verschiedene Gerüche besser wahrnehmen. Dadurch hat er gegenüber Menschen die Möglichkeit den emotionalen und gesundheitlichen Zustand besser zu lesen. +20 auf Wahrnehmung und Körpersprache wenn Geruch eine Rolle spielt.

Kosten: Low

### **Verbesserte Sicht** (*Enhanced Vision*)

Der Morph kann mehr Farben und dadurch mehr details erkennen darunter auch das elektromagnetische Spektrum von Tetrahertzwellen zu Gammawellen. Er erhält +20 auf Wahrnehmung wenn die Sicht eine Rolle spielt.

Kosten: Low

## **Bioware – Geistige Verbesserungen**

### **Eidetisches Gedächtnis** (*Eidetic Memory*)

Der Morph kann sich ohne Probleme an Ereignisse erinnern auf die er sich konzentriert bzw. erinnern wollte.

Kosten: Low

### **Hyper Linguist**

Der Morph erhält die gleichnamige Gabe und drittelt den Zeitraum zum Erlernen neuer Sprachen. Des Weiteren kann der Morph jede menschliche Sprache innerhalb eines Tages lernen wenn er dieser ausgesetzt war (sozialer Umgang bzw. Sie einfach nur hört). Des Weiteren erhält er einen +10 Bonus auf Sprachen um diese zu interpretieren wenn er diese noch nicht beherrscht.

Kosten: Low

### **Mathe SPU** (*Math Boost*)

Der Morph erhält die Gabe Mathematikgenie. Es ist für ihn ohne Probleme möglich größere Kalkulationen im Kopf vorzunehmen. Jede Probe in der mathematische Berechnungen wichtig sind erhalten einen Bonus von +30.

Kosten: Low

### **Multiple Persönlichkeiten** (*Multiple Personalities*)

Das Gehirn des Morphs wurde aufgeteilt damit

mehr als ein Ego Platz findet. Dies ist keine Geistesstörung sondern wie ein Werkzeug. Es kann immer nur ein Ego in gleichzeitig in Aktion treten, während das andere Ego im Hintergrund verbleibt und alles mitbekommt was das erste Ego erfährt. Möchte das Ego im Vordergrund nicht freiwillig die Kontrolle hergeben so kann ein vergleichender WILx3 Wurf gemacht werden.

Ein extra Ego in sich zu haben kann sehr nützlich sein. Der Morph erhält +1 auf Speed für mentale oder Mesh orientierte Aufgaben.

Kosten: High

## **Bioware – Körperliche Verbesserungen**

### **Adrenalinbooster** (*Adrenal Boost*)

Der Morph erhält eine verbesserte Ausschüttung von Adrenalin was ihm Abzüge von einer Wunde ignorieren lässt und einen +10 Bonus auf REA gibt (ebenfalls alle Fertigkeiten und Initiative)

Der Adrenalinbooster kann mit der Endokrin Kontrolle kombiniert werden damit dieser Effekt willentlich ausgelöst und abgeschaltet werden kann.

Kosten: High

### **Bioweave Armor (Leicht)**

Leichte Panzerung 2/3 die man nicht von der Haut unterscheiden kann und kumulativ zu getragener Panzerung ist.

Kosten: Low

### **Bioweave Armor (Schwer)**

Schwere Panzerung 3/4 die man als solche erkennen kann und die Sensitivität der Haut einschränkt (außer Hände, Füße und Gesicht). Die Panzerung ist kumulativ zu getragener Panzerung.

Kosten: Moderate

### **Schalenpanzerung** (*Carapace Armor*)

Der Morph erhält Panzerung ähnlich des Exoskelett eines Insekts oder Schuppen eines Krokodils. Die Panzerung ist offensichtlich und gewährt einen Schutz von 11/11. Der Morph ist bei dieser Option völlig haarlos. Diese Art der Panzerung ist nicht kumulativ mit getragener Panzerung.

Kosten: Moderate

### **Chamäleonhaut** (*Chameleon Skin*)

Die Haut des Morphs kann sich seiner Umgebung anpassen und gewährt ihm einen Bonus von +20 auf Infiltration sofern der Morph nackt ist. Ist die Tarnung unvollständig oder bewegt sich der Morph so beträgt der Bonus +10. Es kann Smart-Kleidung getragen werden um die Tarnung zu vervollständigen.

Kosten: Low

### **Schlafregulator** (*Circadian Regulation*)

Der Morph benötigt nur 2 Stunden schlaf. Er kann ebenfalls in einen zwei Tages Zyklus wechseln ohne Schäden davon zu tragen und 44 Stunde wachen bleiben und 4 Stunden schlafen.

Kosten: Low

### **Krallen** (*Claws*)

Der Morph verfügt über einziehbare Krallen wie die einer Katze. Die Krallen fügen 1W10+1 Schaden zu mit -1 AP. Die Verwendung dieser ist in den meisten Habitaten legal.

Kosten: Low

### **Sauberer Metabolismus** (*Clean Metabolism*)

Der Morph ist von den meisten üblen Gerüchen die er produziert befreit und sein Verdauungstrakt funktioniert in diesem Zusammenhang effizienter.

Kosten: Moderate

### **Drogendrüse** (*Drug Glands*)

Der Morph besitzt eine Drüse die verschiedene Hormone oder Chemikalien bzw. Drogen herstellen kann.

Kosten: Eine Kategorie höher als die Droge

### **Eelware**

Der Morph kann einen elektischen Schlag ähnlich der Schockhandschuhe erzeugen (1W10 + Schadensbonus + Schock). *Eelware* kann auch dafür verwendet werden andere Implantate oder speziell dafür vorgesehene Geräte zu betreiben.

Kosten: Low

### **Emotionsdämpfer** (*Emotional Dampers*)

Diese Modifikation sorgt dafür das der Morph emotional distanzierter ist bzw. diese Funktionen besser unter der Kontrolle des Egos stehen was zur Folge hat das man einen Bonus von +30 auf die

Fertigkeiten Täuschung und Imitieren erhält dafür -10 auf alle andere sozialen Proben.

Kosten: Low

### **Endokrine Kontrolle** (*Endocrine Control*)

Der Morph kann seinen Hormonhaushalt besser kontrollieren und abstimmen. Er erhält +30 um Auswirkungen von Angst, Hunger und emotionaler Manipulation entgegen zu wirken. Des weiteren hilft dies dem Morph besser zu lügen und er erhält +20 auf Täuschung. Zusätzlich kann der Morph 48 Stunden ohne Schlaf auskommen und ignoriert den Malus einer Wunde.

Kosten: High

### **Verbesserte Pheromone** (*Enhanced Pheromones*)

+10 auf soziale Fertigkeiten wie Beispielsweise Überreden.

Kosten: Low

### **Erhöhte Lungenkapazität** (*Enhanced Respiration*)

Eine Verbesserung der Lungen die es dem Morph erlaubt in Gebieten mit niedrigen (0.2) und hohen Luftdruck (5) zu atmen. Der Morph kann den Atem bis zu 30 Minuten anhalten wenn er ruhig sitzen bleibt und 10 Minuten unter Bewegung.

Kosten: Low

### **Kiemem** (*Gills*)

Der Morph verfügt zusätzlich über Kiemen und kann unter Wasser atmen.

Kosten: Low

### **Grip Pads**

Der Morph verfügt an Händen, Unterarmen, Füßen und Schienbeinen über spezielle Pads die ihm das Klettern erleichtern und +30 auf Klettern liefern. Zudem hat er die Möglichkeit sich alleine mit diesem Pads an der Decke festzuhalten, sofern die Decke sein Gewicht trägt.

Kosten: Low

### **Stasis** (*Hibernation*)

Der Morph kann sich willentlich in Winterschlaf versetzen was ihm erlaubt bis zu 40 Tage ohne Nahrung und Wasser auszukommen. Er kann sich ebenfalls selbstständig wieder aufwecken, wobei dieser Prozess ca. 3 Minuten dauert.

Kosten: Low

### **Muskelverstärkung** (*Muscle Augmentation*)

+5 Konstitution.

Kosten: High

### **Neurachem**

Neurale Verbindungen werden verbessert. Stufe 1 gewährt einen Bonus von +1 auf Speed und Stufe 2 einen Bonus von +2, allerdings hat die Stufe 2 eine Nebenwirkung und zwar leidet der Morph eine Stunde lang nach der Aktivierung an einem "Neurologischen Hangover" was einen Malus von -20 auf alle Proben nach sich zieht. Morph die die Stufe 2 besitzen können sich aber auch entscheiden nur den Stufe 1 Bonus ohne Malus zu verwenden.

Kosten: High (Stufe 1) / Expensive (Stufe 2)

### **Giftdrüse** (*Poison Gland*)

Der Morph verfügt über Giftdrüsen im Mund und Fingern was ihm erlaubt Gift über Biss oder durch das Kratzen der Haut seines Opfers zu übertragen. Es kann auch Gift über einen gemeinsamen Trink verteilt werden oder indem man denjenigen Anspruchst. Der Morph ist immun gegen sein eigenes Gift.

Kosten: Eine Kategorie teurer als das Gift

### **Greiffüße** (*Prehensile Feet*)

Der Morph verfügt über ein affenartige Greiffüße bzw. Hände als Füße. Der Morph kann aber ganz normal laufen wenn auch etwas langsamer (-1 pro Aktionsrunde). Dafür kann der Morph sich in niedriger Gravitation besser Fortbewegen und mit seinen Füßen ebenfalls technische Geräte bedienen als ob es seine Hände wären.

Kosten: Low

### **Greifschwanz** (*Prehensile Tail*)

Der Morph verfügt über einen 1,5 Meter langen Schweif am verlängerten Rücken. Diesen kann er kontrollieren um damit Dinge zu greifen. Der Morph erhält einen Bonus von +10 auf alles was mit Balance zu tun hat.

Kosten: Low

### **Sex Switch**

Der Morph kann nach belieben sein Geschlecht ändern, der Vorgang dauert eine Woche. Er kann Männlich, Weiblich, Hermaphrodit oder auch

Geschlechtslos sein.

Kosten: Moderate

### **Hauttasche** (*Skin Pocket*)

Der Morph kann kleine Gegenstände in einer Hauttasche verstecken (+30 Bonus).

Kosten: Trivial

### **Temperature Tolerance**

Der Morph verkraftet Temperaturen von -30 bis +60 Grad ohne Schaden dadurch zu nehmen oder sich unwohl zu fühlen.

Kosten: Low

### **Toxin Filter**

Der Morph ist Immun gegenüber jeglichen chemischen und biologischen Gift. Zusätzlich kann der Morph verdorbenes Essen und Salzwasser zu sich nehmen ohne sich dabei schlecht bzw. unwohl zu fühlen.

Kosten: Moderate

### **Vakuumversiegelung** (*Vacuum Sealing*)

Um diese Augmentation zu verwenden benötigt der Morph ebenfalls eine Bioware Panzerung. Der Morph kann dann damit das Vakuum und Temperaturen von -75 bis +100 Grad überleben.

Kosten: High

### **Cyberware – Verbesserte Sinne**

#### **Blitzkompensator** (*Anti-Glare*)

Der Morph kann nicht mehr geblendet werden.

Kosten: Low

#### **Elektrischer Sinn** (*Electrical Sense*)

Der Morph kann elektrische Felder wahrnehmen. Innerhalb von 5 Metern kann er die exakte Position von elektrischen Geräten feststellen die diese Felder erzeugen. +10 zum reparieren, modifizieren oder bauen elektrischer Gegenstände.

Kosten: Low

#### **Strahlungssinn** (*Radiation Sense*)

Der Morph kann Strahlung wahrnehmen darunter normale Radioaktivität, Neutronen, geladene Partikel und kosmische Strahlung.

Kosten: Low

### **T-Ray Emitter**

Dieses Gerät wird unter der Haut der Stirn implantiert und strahlt schwache T-Strahlung (Röntgenstrahlen) aus. In Kombination mit der Verbesserten Sicht kann man durch Kleidung, Plastik, Holz, Wänden und Keramik durchsehen. Man kann auch die Zusammensetzung von Kompositmaterialien damit bestimmen.

Kosten: Low

### **Cyberware – Geistige Verbesserungen**

#### **Datenbuchse** (*Access Jacks*)

Eine Datenbuche die im Schädel oder im Nacken implantiert wird.

Kosten: Low

#### **Dead Switch**

Eine Modifikation für den Cortical Stack der diesen zerschmelzt wenn der Morph stirbt und das Backup damit zerstört.

Kosten: Low

#### **Notfall-Farcaster** (*Emergency Farcaster*)

In einem Zeitraum von 48 Stunden wird an einer nahe gelegenen Einrichtung ein separates Backup gesendet (Radiowellenreichweite).

Im Falle eines Notfalls kann der Neutrino Farcaster aktiviert werden oder wenn das Ego es wünscht.

Dieser verwendet 10 Nanogramm Antimaterie die innerhalb dieses Implantats gesichert sind und sendet in 0,1 Sekunden in einer Reichweite von 100 Astronomischen Einheiten was innerhalb des Sonnensystems ein Backup garantiert.

Allerdings wird der Morph aufgrund des Energieaustoßes gekocht und alle elektronischen Geräte und Implantate zerstört.

Kosten: Expensive

#### **Ghostrider Module**

Das Modul erlaubt es ein zusätzliches Ego mit sich zu tragen. Der Besitzer des Moduls hat die Rechte dafür inne und kann kontrollieren in wie weit das andere Bewusstsein mit ihm in Kontakt treten darf.

Kosten: Low

#### **Gedankenarchiv** (*Mnemonic Augmentation*)

In Verbindung mit einem Cortical Stack kann der Morph seine Erinnerungen durchforsten, diese mit

anderen Teile oder diese nochmal selber als XP erleben.

Eine spezielle Erinnerung als XP abzurufen dauert zwischen 2 und 20 Minuten.

Kosten: Low

### **Multi-Tasking**

Das Implantat benötigt einen Cortical Stack um zu funktionieren. Das Implantat generiert einen Fork was dem Charakter erlaubt eine Ansprache zu Planen und gleichzeitig ein Feuergefecht zu führen.

Dies bedeutet er erhält +1 Speed für mentale Aufgaben und Online Aktionen. Dieses Implantat lässt sich mit keiner Augmentation kombinieren die ebenfalls einen Bonus auf Speed liefert.

Kosten: High

### **Puppet Sock**

Das Implantat erlaubt es das der Morph von jemand anderen kontrolliert werden kann was dazu führt dass das enthaltene Ego nur noch Beifahrer ist.

Kosten: Moderate

### **Cyberware – Physische Augmentationen**

#### **Cyberclaws**

Einziehbare Klauen die 1W10+3 Schaden verursachen (-2 AP). In Kombination mit *Eelware* können diese Schockschaden verursachen.

Die Klauen können ebenfalls Gift von einer *Poison Glands* oder *Nanotoxin* abgeben.

Kosten: Low

#### **Cybergliedmaßen** (*Cyberlimb*)

Künstliche Gliedmaßen. Diese haben eine Panzerung von +3/+3 sollten sie direkt angegriffen werden. Diese können mit einem speziellen Überzug getarnt werden.

Kosten: Moderate

#### **Extra Cybergliedmaß** (*Cyberlimb Plus*)

Diese künstlichen Gliedmaßen sind extrem verstärkt und liefern pro Gliedmaß einen Bonus von +5 auf Konstitution, maximal +10. Diese können nicht getarnt werden und wenn man wünscht kann man auch mehrere Gliedmaßen zusätzliche haben.

Kosten: High

### **Hand Laser**

Ein eingebauter Laser im Unterarm des Morphs. Dieser richtet 2W10 Schaden an und hat 50 Schuss bevor er wieder aufgeladen werden muss. Der Laser wird mit einer kleinen "Nuklearbatterie" betrieben die sich im Torso des Morphs ist.

Kosten: Moderate

### **Verstärktes Skelett** (*Hardened Skeleton*)

Das Skelett wird verstärkt und man erhält +5 Durability und +5 Konstitution.

Kosten: High

### **Sauerstofftank** (*Oxygen Reserve*)

Der Morph verfügt über eine Sauerstoffreserve die im Torso stationiert ist und den Morph mit bis zu 3 Stunden Sauerstoff versorgen kann. Der Sauerstoff wird direkt in den Blutkreislauf gegeben weswegen der Morph nicht atmen muss. Die Reserve kann einfach unter normaler Atmosphäre aufgeladen werden wenn der Morph normal atmet (1 Stunde pro 1 Stunde reserve).

Kosten: Low

### **Reflex Booster**

Wenn aktiviert +10 Reaktion und +1 *Speed*.

Kosten: High

### **Nanoware**

Nanoware besteht aus Trauben großen Implantate die spezielle Naniten versorgen.

### **Implanted Nanotoxines**

Naniten die Giftstoffe weitertransportieren. Es wird verwendet wie eine Posion Glands. Der Morph ist gegen seine Nanotoxine immun.

Kosten: Eine Kategorie höher als das Gift

### **Medichines**

Naniten reparieren den Körper auf der zellulären Ebene. Er ist Immun gegen Drogen und Gifte (keine Nanodrogen oder Nanotoxine). Der Morph kann willentlich diese Schutzfunktion abschalten um Effekte von Drogen in seinem Kreislauf zu aktivieren.

Des weiteren ignoriert der Morph den Effekt einer Wunde und hat verbesserte Heilfähigkeiten. Hat der

Morph mehr als 6 Wunden erhalten so zwingen die Naniten den Morph in einen Stasisschlaf um ihn vor weiteren Schaden zu bewahren und entsenden ein Notsignal.

In einem synthetischen Morph gewährt diese Nanotechnologie "Heilfähigkeiten".

Kosten: Low

### **Mental Speed**

+2 *Speed* und +3 *Initiative*. Diese Augmentation muss willentlich aktiviert werden und ist inkompatibel mit anderen Augmentationen die *Speed* erhöhen.

Kosten: High

### **Nanophages**

Diese Augmentation macht den Morph Immun gegen Nanodrugs und Nanotoxine. Wenn gewollt so kann dieser Schutzeffekt ausgeschaltet werden.

Kosten: Moderate

### **Oracles**

Der Morph erhält keine negativen Modifikatoren aufgrund von Ablenkung oder anderer sensorischen Ablenkung. Er erhält einen Bonus von +10 auf Investigation und +30 zu allen Proben die mit dem Erinnerungsvermögen zu tun haben.

Kosten: Moderate

### **Respirocytes**

Der Morph verfügt über spezialisierte Naniten die große Mengen an Sauerstoff und CO2 halten können. Der Morph kann seinen Atem bis zu 4 Stunden anhalten und erhält zusätzlich +5 *Durabilty*.

### **Talentsoftware** (*Skillware*)

Der Morph kann *Skillsoft* in sein Bewusstsein laden um Fertigkeiten anzuwenden die er nicht beherrscht. Mittels *Skillware* kann der Morph maximal 100 "künstliche" Fertigungspunkte gleichzeitig aktiv halten.

Kosten: High

### **Skinflex**

Der Morph kann sein Aussehen verändern. Dies gibt ihn einen Bonus von +30 auf *Disguise*. Der Prozess um sein Aussehen zu verändern dauert 20 Minuten.

Kosten: Moderate

## Skinlink

Unter der äußeren Hautschicht des Morphs befinden sich Naniten die es diesem erlauben mit jedem elektronischen Gerät in Verbindung zu treten das seine Haut berührt. Zwei Morphs mit diesem Implantat können ohne zu sprechen miteinander Kommunizieren wenn sie sich nur berühren.

Kosten: Moderate

## Handgelenkwerkzeug *(Wrist-Mounted Tools)*

An den Gelenken des Morphs befinden sich Metalbänder die Nanitengeneratoren beherbergen und wiederum Werkzeug imitieren können. +20 für Reparaturproben.

Kosten: Moderate

## Roboterverbesserungen

Hierbei handelt es sich um Verbesserungen die nur in synthetischen Morphs und Robotern eingebaut werden kann.

### Panzerung

Es gibt verschiedene Ausführungen von Panzerungen, wobei nicht nur Panzerplatten und dergleichen verwendet wird sondern meist der gesamte Rahmen verbessert wird:

- **Schwere Kampfpanzerung:** Es handelt sich um eine offensichtliche Kampfpanzerung die die Panzerung des Morphs auf 16/16 anhebt. Kosten: High
- **Industriepanzerung:** Spezielle Panzerung für den industriellen Gebrauch (Stürze, extremes Wetter, etc.). Die Panzerung wird auf 10/10 gesetzt. Kosten: Moderate
- **Leichte Kampfpanzerung:** Hauptsächlich für den Polizeieinsatz gedacht. Setzt die Panzerung auf 14/12. Kosten: Moderate

### Bewegungssysteme *(Mobility Systems)*

Es gibt verschiedene Methoden der Fortbewegung und künstliche Körper von Roboter und synthetischen Morphs eignen sich wunderbar für die Anpassung für diese.

Viele der Systeme lassen sich zusammenfallen bzw. sind so konstruiert das sie Teil des Morphs sind.

- **Hopper:** Der Morph bewegt sich hüpfend voran, ähnlich einem Grashüpfer oder Frisch. Kosten: Moderate
- **Hovercraft:** Es wird ein Luftkissen erzeugt auf dem der Morph schwebt (maximal einen Meter). Kosten: Low
- **Ionic:** Die Luft wird um den Morph ionisiert damit er schweben und fliegen kann. Es gibt auch Modelle die Unterwasser funktionieren. Im Weltraum funktioniert diese Art der Fortbewegung nicht. Kosten: High
- **Microlight:** Hierunter fallen verschiedene Systeme wie Paragleiter, Ballons, etc. die gerne in niedriger Schwerkraft verwendet werden. Kosten: Moderate
- **Roller:** Der Morph kann sich zusammenrollen oder ist bereits eine Kugel im herum zurollen. Kosten: Moderate
- **Rotorcraft:** Fliegen wie bei einem Helikopter. Kosten: Low
- **Snake:** Der Morph hat teilweise den Körper einer Schlange und kann sich genauso fortbewegen. Kosten: Moderate
- **Submarine:** Du bist nun ein U-Boot. Mittels verschiedener Systeme wie Pumpen oder Propeller kann sich der Morph Unterwasser bewegen.
- **Tracked:** Der Morph verfügt über einen Kettenantrieb. Kosten: Low
- **Thrust Vector:** Der Körper verfügt über ein großes Paar Flügel und verschiedene Schubdüsen um ihn in die Luft zu erheben. Kosten: Moderate
- **Walker:** Der Morph hat zwei oder mehr Beine und geht, läuft, rennt oder kriecht voran. Kosten: Low
- **Wheeled:** Die Reifen des Morphs können sich der Oberfläche gut anpassen wodurch er sogar Treppen steigen kann. Die Reifen können sich selber reparieren und sind in der Regel Schnittresistent. Kosten: Low
- **Winged:** Eigentlich hergestellt für relativ kleine Körper besitzt dieses System vier voneinander unabhängige Flügel die es dem Morph erlauben auf der Stelle zu Schweben und zu Fliegen (Ähnlich einer Libelle). Kosten: Low

## **Modifikationen** (*Physical Modifications*)

Hier werden nun einige Modifikationen aufgelistet die am Rahmen des synthetischen Morphs/Roboters vorgenommen werden können:

- **Extra Limbs:** Der Morph verfügt über zusätzliche Gliedmaßen. Es muss beachtet werden das er einen Malus erhält wenn er "die falsche Hand" verwendet. Ansonsten kann die Art des Gliedmaßes frei gewählt werden egal ob Arm, Bein, Greiffuß, Tentakel, etc.. Kosten: Low
- **Fractal Digits:** Der synthetische Morph verfügt über sogenannte "*Bush Robots*" das sind kleine Roboter die sich in immer kleinere Fragmente aufteilen können bis hin zu Mikrometergröße um unglaublich feine und detailreiche Arbeiten zu erledigen. Der Charakter erhält einen Bonus von +20 auf Proben wo solche Feinmotorik benötigt wird, allerdings benötigt der Charakter auch *Nanoscopic Vision* um es einsetzen zu können. Kosten: Moderate
- **Hidden Compartment:** Der Morph des Charakters hat einen versteckten Hohlraum. Sollte man versuchen diesen zu entdecken zu erhält man einen Malus von -30. Kosten: Low
- **Magnetic System:** Mittels eines Magnetsystems kann der Morph auf magnetischen Oberflächen laufen/festhalten. Er erhält einen Bonus von +30 wenn er versucht sich an etwas magnetischen festzuhalten. Kosten: Low
- **Modular Design:** Der Morph verfügt über ein modulares Design das es ihm erlaubt mit anderem Morphs die über die gleiche Modifikation verfügen sich zu verbinden und eine größere Struktur zu bilden um größere Aufgaben zu bewältigen. Kosten: High
- **Pneumatic Limbs:** Die Gliedmaßen des Morphs sind mit pneumatischen Zylindern ausgestattet die bis zu 7000 Newton erzeugen können. Das erlaubt es dem Morph größere Sprünge zu vollführen (+20 auf Parcour) und er kann auch stärker Schlagen (+1W10 Schaden für Waffenloser Kampf). Kosten: Low
- **Retracting/Telescoping Limbs:** Die Gliedmaßen des Morphs können sich entweder in das Innere des Körpers zurückziehen oder über ihre übliche Länge ausdehnen (1-2 Meter). Erweiterte Gliedmaßen könnten im Nahkampf zu einem

Reichweitenbonus führen. Kosten: Low

- **Shape Adjusting:** Der Morph besteht aus Smartmaterialien die es ihm erlauben im gewissen Maße seine verändern. Er erhält einen Bonus von +30 für Fertigungsproben auf Verkleiden. Kosten: High
- **Structural Enhancement:** Diese Modifikation verbessert die strukturelle Integrität des Morphs. Die Durability wird um 10 Punkte erhöht und erhöht damit das Wound Threshold um 2. Kosten: Moderate
- **Swarm Composition:** Der Morph besteht nicht aus einer großen künstlichen Hülle sondern aus vielen kleinen insektengroßen Robotern. Kosten: High
- **Synthetic Mask:** Der synthetische Morph besitzt ein makellooses Äußeres und ist ohne exakte Untersuchung nicht von einem Biomorph zu Unterscheiden und selbst dann wird auf die Probe ein Malus von -30 angewendet. Kosten: Moderate
- **Weapon Mount:** Der Morph hat einen Waffenslot. Entweder extern oder intern (-30 Wahrnehmung). Kosten: Low; Moderate (Intern)

## **Sensoren** (*Sensors*)

- **360° Vision:** Der Morph verfügt über eine 360° Sicht. Kosten: Low
- **Chemical Sniffer:** Der Sensor kann chemische verschiedene chemische Elemente in der Luft analysieren was es ihm erlaubt Gifte, Sprengstoffe und Waffen zu entdecken. Kosten: Moderate
- **Lidar:** Es wird ein Lasersystem verwendet um mittels Reflektion die Distanz, Geschwindigkeit und das Bild eines Ziels zu ermitteln.
- **Nanoscopic Vision:** Der Morph kann seine Sicht ähnlich wie ein Mikroskop verwenden um Beispielsweise Blutzellen zu analysieren. Kosten: Moderate
- **Radar:** Der Morph verfügt über ein eingebautes Radar. Kosten: Low

## Panzerung

**Gepanzerte Kleidung** ist nicht von regulärer Kleidung zu unterscheiden und gewährt 3/4 Panzerung.

Kosten: Trivial

**Gepanzerte Weste** gewährt 6/6 Schutz.

Kosten: Low

**Leichte Körperpanzerung** wird normalerweise von Sicherheitskräften oder Polizeieinheiten getragen und schränkt in ihrer Ausstattung den Träger nicht ein. Sie gewährt einen Schutz von 10/10 von Kopf bis Fuß (inkl. Helm).

Kosten: Low

**Schwere Körperpanzerung** ist vollversiegelt und bewahrt den Träger vor lebensfeindlicher Umgebung wie Vakuum oder Gas. Sie gewährt einen Schutz von 13/13.

Kosten: Moderate

**Crash Suits** werden meistens von Arbeitern in 0 G Umgebungen getragen um Unfällen vorzubeugen (Jump Suit). Mittels eines elektronischen Signals kann man die Crash Suit aktivieren und diese härtet dann aus um zusätzlichen Schutz an lebenswichtigen Organen zu liefern.

Sie gewährt einen Schutz von 3/4 im inaktiven Zustand und 4/6 im aktiven.

Kosten: Low

**Helme** bieten einen zusätzlichen Schutz von +2/+2 in leichter Variante und +3/+3 in schwerer Variante. Schwere Helme sind normalerweise vollversiegelt und liefern für 12 Stunden Sauerstoff.

Jeder Helm hat ein Ecto, Radio Booster und Sensoren gleich Specs.

Kosten: Trivial

**Taktische Einsatzschilde** werden für die Aufruhrbekämpfung verwendet und können auf Wunsch elektrifiziert werden damit jeder der damit auf der Außenseite in Kontakt kommt betäubt wird (Schockattacke). Der Schild liefert einen Schutz von +3/+2.

Kosten: Low

**Second Skin** gewährt einen Schutz von 1/3.

Kosten: Low

**Smart Skin** besteht aus Naniten die sich wie Quecksilber über den Körper ausbreiten um diesen zu schützen. Es dauert eine Initiativerunde bis der Schutz aktiv ist. Sie gewährt einen Schutz von 3/2.

Kosten: Low

**Sprühpanzerung** ist die Lösung aus der Dose. Das enthaltene Polymer wird auf den nackten Biomorph aufgetragen und verliert alle 12 Stunden eine Panzerungsstufe und kann restlos nur durch eine spezielle Nanotechlösung abgelöst werden. Sprühpanzerung gewährt einen Schutz von 2/2.

Kosten: Low

## Panzerung – Modifikationen

**Ablative Panzerung** (*Ablative Patches*)

+4/+2 zur aktuellen Panzerung, allerdings reduziert jeder Treffer die Panzerungsstufe um 1 sowohl energie als auch kinetische Panzerung.

Kosten: Trivial

**Chamäleon-Tarnung** (*Chameleon Coating*)

Gewährt den selben Effekt wie der Chamäleon Umhang.

Kosten: Trivial

**Feuerfest** (*Fireproofing*)

+2/+0 zur Panzerung. +10 Panzerung speziell für Feuer und Hitze.

Kosten: Trivial

**Externes Immunsystem** (*Immunogenic System*)

Ein kleiner unsichtbarer Nanitenschwarm umgibt den Morph der Toxine jeglicher die mit der Haut des Morphs in Kontakt kommen neutralisiert werden.

Kosten: Low

**Lotus Überzug** (*Lotus Coating*)

Flüssigkeiten perlen an der Panzerung restlos ab. +30 Bonus um Angriffen mit Flüssigkeiten zu Verteidigen.

Kosten: Trivial

### **Schockpanzerung** (*Offensive Armor*)

Jeder der die Panzerung berührt wenn diese Modifikation aktiviert ist muss eine Widerstandsprobe gegen einen Schockangriff widerstehen.

Kosten: Low

### **Reaktive Panzerung** (*Reactive Coating*)

+5/+5 zur Panzerung. Naniten innerhalb der Panzerung nehmen den Einschlag kurz vorher wahr und generieren eine Mikroexplosion. Der Träger der Panzerung erhält jedes mal 1 Schadenspunkt wegen dieser Mikroexplosionen.

Gegen Nahkampfangriffe funktioniert diese Modifikation auch, allerdings erhält der Angreifer 1W10/2 (aufgerundet) Schaden. Die Naniten halten nur 5 Angriffe auf und sind danach aufgebraucht und laden sich mit einem Angriff pro Stunde wieder auf.

Kosten: Moderate

### **Reflektionspanzerung** (*Refractive Glazing*)

+3/+0 zu Panzerung.

Kosten: Low

### **Selbstreparatur** (*Self-Healing*)

Die Panzerung heilt von selbst als wäre sie Repair-Spray ausgesetzt.

Kosten: Moderate

### **Schock sicher** (*Shock Proof*)

Die Panzerung ist Schockangriffe gesichert und gewährt einen Bonus von +10 um einem solchen Angriff zu widerstehen.

Kosten: Low

### **Wärmedämpfung** (*Thermal Dampening*)

-30 um den Träger mit thermal Sensoren aufzuspüren.

Kosten: Moderate

## **Kommunikation**

### **Glasfaserkabel**

Kabel die zwei Geräte miteinander Verbinden.

Kosten: Trivial

### **Laser/Mikrowellenverbindung**

Kleine Geräte die mit visuellen Signalen kommunizieren.

Kosten: Moderate

### **Radio Booster**

Erhöht die Reichweite um 25 km in Stadtbereichen und 250 km im Weltraum oder abgeschiedenen Gegenden.

Kosten: Low

### **Miniature Radio Farcaster**

Dieses Gerät hat die Größe eines Schmuckstücks oder ist in Kleidung eingearbeitet und erlaubt es einfach miteinander zu sprechen.

Kosten: Low

### **Portable QE Comm**

QE Kommunikation ist FTL Technologie die es einem erlaubt ohne Verzögerung von jedem Ort des Universum miteinander zu sprechen.

Das Gerät ist relativ günstig und benötigt spezielle Quanten sogenannte Qubits um zu funktionieren.

Kosten: Low

### **Low-Capacity Qubit Reservoir**

Enthält 10 Stunden Quantenkommunikation für Meshbrowsing oder Videokonferenz oder 100 Stunden bei einer Sprach- oder Textübertragung.

Kosten: High

### **High-Capacity Qubit Reservoir**

Enthält 100 Stunden Quantenkommunikation für Meshbrowsing oder Videokonferenz oder 1000 Stunden bei einer Sprach- oder Textübertragung.

Kosten: Expensive

## **Spionagetechnologie**

### **Chamäleonumhang** (*Chameleon Cloak*)

Ein Poncho der den Morph fast vollkommen Unsichtbar macht solange er sich gar nicht oder nur sehr langsam bewegt. Sollte der Morph sich schneller Bewegung gewährt der Poncho noch einen Bonus von +30 auf *Infiltration*.

Kosten: Low

### **Covert Operation Tool (COT)**

Ein Nanogenerator der in die Hand passt und Naniten produziert die durch jedes Material schneiden können und jedes Schloss egal ob elektronisch oder mechanisch öffnen.

Kosten: High

### **Handschellen** (*Cuffband*)

Elektronische Plastikhandschellen

Kosten: Low

### **Dazzler**

Ein Ball der kontinuierlich Laserstrahlen in alle Richtungen ausstößt um Kamerasysteme zu Blenden. Die Reichweite der Laser beträgt 200 Meter.

Kosten: Moderate

### **Disabler**

Ein Gerät das einen POD oder Synthetischen Morph abschaltet sobald es in die Datenbuchse gesteckt wird.

Kosten: High

### **Glasfaserauge** (*Fiber Eye*)

Ein Glasfaserkabel mit einer optischen Linse am anderen Ende um durch kleine Ritze, Linsen und um Ecken zu gucken.

Kosten: Low

### **Mantel der Unsichtbarkeit** (*Invisibility Cloak*)

Ein Unsichtbarer Umhang der das Licht um ihn herum lenkt. Ohne externe Sensoren ist man unter dem Umhang Blind da er auch kein Licht durchlässt. Man kann auch durch eine kleine Lücke durch den Umhang durchsehen. Um diese Lücke zu bemerken wird eine -30 *Perception* Probe gemacht.

Kosten: High

### **Mikrokamera** (*Microbug*)

Ein Millimeter große Kamera mit Mikrofon und kann alles in einem Bereich von 20 Metern aufzeichnen.

Kosten: Trivial

### **Gefangenenmaske** (*Prisoner Mask*)

Eine Maske um Gefangene ruhig zu halten. Der Träger ist Blind und blockt jedes Wifi-Signal ab.

Kosten: Moderate

### **Psi Jammer**

In einem Radius von 20 Metern können keine Psi-Sleights verwendet werden.

Kosten: Moderate

### **Quantum Computer**

Diese können Verschlüsselungen brechen. Der Vorgang dauert allerdings eine Woche.

Kosten: Expensive

### **Smart Dust**

Es handelt sich hierbei um Nanostaub. Jede Naniten ist mit Sensoren ausgestattet. Normalerweise wird er verwendet um Räume zu überwachen. Man kann sie entweder einsetzen um kontinuierlich Daten zu senden oder aber sie senden ihre Daten an spezielle Naniten die dann zu einem Treffpunkt laufen um dort ihre Daten zu übermitteln.

Kosten: Moderate

### **Traction Pads**

Kletterzubehör das einen Bonus von +30 auf *Climb* gibt.

Kosten: Low

### **White Noise Machine**

Eine kleine Maschine die Geräusche erzeugt und es unmöglich macht eine Unterhaltung verständlich aufzuzeichnen.

Kosten: Trivial

### **X-Ray Emitter**

Ein Gerät das Röntgenstrahlen erzeugt und in Verbindung mit Enhanced Vision kann man durch Kleidung, Plastik, Keramik, etc. sehen.

Kosten: Low