

1.Kapitel: Charaktererschaffung

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

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

Die Charaktere beginnen normalerweise bei 0 Erfahrungspunkten, also im Rang *Anfänger*, bei Bedarf kann der Spielleiter entscheiden das die Charaktere der Spieler mit mehr Erfahrungspunkten starten.

Archetypen

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

Hacker

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

KI-Adept

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

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

Magier

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

Durch seine astrale Projektion kann er nicht-magische-Metamenschen unbemerkt verfolgen und ausspionieren.

Je nach Wahl und Ausprägung der Mächte bzw. Zauber ist er sehr vielseitig einsetzbar.

Rigger

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

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

Straßensamurai

Ein Straßensamurai ist ein kybernetisch verbesserter Krieger.

Er hat sich rein dem Kampf verschrieben und ist

dafür zuständig den Runnern den Hintern zu retten bis der Rigger sie mit seinem Fahrzeug aus dem Krisengebiet befördert hat.

Einige Straßensamurai pflegen wie die alten Samurai einen Ehrenkodex.

Soziales Chamäleon

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

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

Rassen

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

Menschen

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

Zwerge

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

Elfen

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

Orks

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

Trolle

- **Sehr Stark:** Trolle beginnen mit einem W8 in Stärke.
- **Wärmesicht:** Trolle halbieren (abgerundet) Abzüge für schlechte Beleuchtung.
- **Größe+2:** Aufgrund ihrer Größe erhalten Trolle einen Bonus von +2 auf ihre Robustheit.
- **Natürliche Dermalpanzerung:** Trolle besitzen eine natürliche Dermalpanzerung die ihnen eine Panzerung von +2 gewährt. Hautimplantate ersetzen diese an-geborene Eigenschaft.
- **Nicht der Hellste:** Verstand kann maximal auf W 8 gesteigert werden. Im Spiel kann Verstand nur jeden zweiten Aufstieg erhöht werden.
- **Häßlich:** Knochenauswüchse, Hauer und Dermalpanzerung machen Trolle nicht gerade zu einen angenehmen Anblick. Wenn sie unter ihresgleichen sind wird der Malus nicht berücksichtigt.
- **Das Leben ist teuer:** Aufgrund ihrer Größe müssen Trolle die meisten Waren auf sich anpassen lassen. Diese sind um 50% teurer als normal. Wichtig ist das nur Ausrüstung betroffen ist bei der die Körpergröße eine Relevanz hat. Beispiel-sweise Kleidung, Fahrzeuge und auch Panzerung sind davon betroffen. Aus-genommen sind beispielsweise Foki, Drogen und Toxine.
- **Außenseiter:** Trolle erhalten einen Abzug von -2 auf ihr Charisma. Wenn sie unter ihresgleichen sind wird der Malus nicht berücksichtigt.

Fertigkeiten

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

Heilen
Nachforschen
Einschüchtern
Fahren
Glücksspiel
Hacking
Heimlichkeit
Zaubern*
Kämpfen
Klettern
Luftfahrt
Provozieren
Reparieren
Schießen
Schlösser knacken
Spuren lesen
Schwimmen

Seefahrt
Überleben
Überreden
Umhören
Wahrnehmung
Werfen
Wissen(Askennen)
Wissen(Sprengstoffe)

Die neuen Fertigkeiten

Hacking (VER)

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

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

Wissen(Askennen)

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

- **Fehlschlag:** Keine Informationen.
- **Erfolg:** Der Charakter erkennt den allgemeinen Gesundheits-/ emotionalen Zustand des Ziels und ob es magisch oder mundan ist und.
- **Erste Steigerung:** Ob und wo das Ziel Bodytech hat. Der Charakter kann die Aura des Ziels wiedererkennen wenn er sie schon einmal erfolgreich gelesen hat.
- **Zweite Steigerung:** Der Charakter erkennt die genaue Essenz/Geisterstufe des Ziels. Emotionen und Gesundheitszustand können exakt gelesen werden.

Wissen(Sprengstoffe)

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

Allgemeinwissen & Sprachen

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

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

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

Handicaps

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

Folgende Handicaps kommen hinzu:

Immunabstoßung (Leicht/Schwer)

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

Schlechter Ruf (Schwer)

Auf der weißen Weste des Charakters befindet sich ein großer schwarzer öliges Fleck. Personen die den Charakter kennen bzw. erkannt haben Verhalten sich ihm gegenüber feindselig.

Dies bedeutet, dass das Charisma des Charakters um 2 gesenkt wird und er startet nur mit einem Schieber.

Verschuldet (Schwer)

Der Charakter hat sich bei einer Person oder Organisation in den Schatten verschuldet. Er startet mit dem doppelten Startkapital (100.000 €). Allerdings will derjenige sein Geld wiedersehen und zwar mit Zinsen!

Einmal pro Abenteuer wird sich Gläubiger beim Charakter melden und einen Teil seines Geldes einfordern. Sollte der Charakter nicht zahlen, oder zahlen können, wird derjenige auf die eine oder andere Weise Druck machen.

Das ganze beginnt mir nervigen Anrufen (ungünstige Augenblicke) die sich zu Drohanrufen steigern können. Besuchen von Schlägern die den Forderungen ihres Chefs mit Worten und schlussendlich blauen Flecken Nachdruck verleihen.

Sollte der Charakter immer noch nicht zahlen, werden Schlägertruppen anfangen sein Hab und Gut zu stehlen (was nur zu 25% auf den Gesamtbetrag angerechnet wird).

Der Pflichtbetrag pro Abenteuer beläuft sich auf nur 2% (1.000 € von 50.000 €). Allerdings wachsen die Schulden um bis zu 20% pro Abenteuer an (10.000 €).

Das Handicap lässt sich nicht mit Reich kombinieren.

Talente

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

Folgende Talente kommen hinzu:

Hintergrundtalente

Arkaner Hintergrund(Adept)

(Anfänger)

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

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

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

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

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

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

Beispiel: Bruce besitzt ein KI von W6 und eine Essenz von 12. Nun baut er sich ein Implantat ein das ihm ein Essenzverlust von 1 beschert. Somit wird sein KI auf W4 herabgesetzt.

Mächte können nur auf den Charakter selbst gewirkt werden.

Mächte:

Ablenken(Anfänger-2), Beschleunigen(Anfänger-1), Dunkelsicht(Anfänger-1), Eigenschaft stärken (Eine Eigenschaft wählen, Anfänger-2), Fernsicht(Fortgeschrittener-3), Gabe des Kriegers(Fortgeschrittener-4), Gestaltwandel(Speziell), Heilung (Anfänger-3), Maskieren(Fortgeschritten-3), Panzerung(Anfänger-2), Schadensfeld(Fortgeschrittener-4), Schnelligkeit(Fortgeschrittener-4), Schock (Berührung und ohne Schablone, Anfänger-2), Spinnengang(Anfänger-2), Sprache verstehen(Anfänger-1), Waffe verbessern (selbst und waffenlos, Anfänger-2).

Arkaner Hintergrund(Magier)

(Anfänger)

Der Magier besitzt keinerlei Machtpunkte stattdessen werden die Machtpunktekosten einer Macht durch zwei geteilt (abgerundet) und als Malus von der Zauber-Probe abgezogen.

Weiteres dazu auf im Kapitel *Settingregeln*.

Der Charakter startet mit 3 Mächten seiner Wahl.

Adepten Talente

Astrale Wahrnehmung

(Anfänger, AH(KI-Adept))

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

KI-Meister

(Fortgeschritten, AH(KI-Adept))

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

KI-Guru

(Veteran, KI-Meister)

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

Knospe des Ki

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

Der Adept verwendet von jetzt ab sein mittleres körperliches Attribut, um Ki zu bestimmen, nicht sein schlechtestes.

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

Blüte des Ki

(Legende, Knospe des Ki)

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

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

Metamagische Talente

Abschirmung

(Anfänger, AH(Magier), Zaubern W6)

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

Anrufung

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

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

Der Entzugsmalus für große Geister wird verdoppelt.

Besessenheit

(Veteran, AH(Magier), Zaubern W10)

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

Geisterpakt

(Veteran, Zaubern W10)

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

Sein neues Limit beträgt nun seine Willenskraft.

Intensivierung

(Fortgeschrittener, AH(Magier), Zaubern W8)

Der Charakter kann eine Macht permanent machen. Er zahlt dafür Erfahrungspunkte gleich der Machtpunktekosten die in der GER erwähnt sind.

Die permanente Macht zu bannen ist um 2 erschwert. Wurde die Macht gebannt sind auch die Erfahrungspunkte verloren.

Maskierung

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

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

Reinigung

(Anfänger, AH(Magier))

Der Charakter kann Hintergrundstrahlung in einem Umkreis gleich seines Zauber-Würfels beseitigen. Der Vorgang ist ein Ritual das eine Stunde dauert.

Spiegelung

(Abschirmung)

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

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

Verankerung

(Anfänger, AH(Magier))

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

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

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

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

Zentrierung

(Veteran, AH(Magier), Verstand W10)

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

Expertentalente

Hacker

(Anfänger, Hacking W6)

Programme des Hackers erhalten einen Bonus von +2.

Riggertalente

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

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

Drohnen in die der Rigger hineinspringt sind von den Boni durch die Anführertalente auch betroffen und die Reichweite für die Anführer-/Riggertalente geht dann von der Drohne aus, in die der Rigger hineingesprungen ist.

Erweitertes Drohnenetzwerk

(Veteran, Ass, W10 in Fahren, Luftfahrt ODER Seefahrt)

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

Connections

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

Barkeeper

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

Blogger

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

Mechaniker

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

Mr. Johnson

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

Schieber

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

Straßendoc

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

Streifenpolizist

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

Talismankrämer

- **Dienste:** magische Ausrüstung, Informationen, andere Connections
- **Treffpunkte:** Taliskrämerladen, Medizinhütte, Okkulte Bibliothek, Cafe
- **Ähnliche Connections:** Straßenmagier/-schamane, Konzern-Lohnmagier

Connections über das Talent Beziehungen

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

Yakuzza

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

Mafia

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

Triade

- Octagon
- Yellow Lotus
- Eighty-Eights

Seoulpa-Ringe

- Choson-Ring
- Kommun'go-Ring

Große Gangs

- Ancient
- Cutters

Sonstige

- Vory V Zakone
- Laesa, die Vergessenen

2. Kapitel: Ausrüstung

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

Verfügbarkeit

Über eine normale Connection kann man Ausrüstung ohne größere Probleme erhalten. Es wird einfach nur der Verfügbarkeitswert gewürfelt um zu sehen, wann der Charakter den Ausrüstungsgegenstand erhält, ein verdoppeln des Preises halbiert den ausgewürfelten Zeitraum. Dies ist nur einmal möglich.

Das könnte vor allem bei sehr zeitkritischen Runs

entscheidend sein.

Bei einer Connection die man über das Talent Beziehungen erhalten hat kann man mittels einer Überreden-Probe den Zeitraum pro Erfolg und Steigerung um eine Kategorie verbessern (Von Monaten zu Wochen, Von Wochen zu Tage, von Tage zu Stunden, von Stunden zu Sofort). Ein Fehlschlag kann das Ergebnis nicht verschlechtern.

Noch eine **generelle Anmerkung zu Waffenschaden**: Einige Waffen verursachen sogenannten *Elektroschaden* der als Betäubungsschaden abgehandelt wird (siehe GER Seite 146). Normale Panzerung schützt nicht vor dem Elektroschaden, nur entsprechend elektrisch isolierte Panzerung.

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

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

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

Sturmgewehre	Reichweite	Schaden	FR	Schuss	Preis	Gewicht	Verfüg.	Anmerkungen
AK97 (5.45mm)	20/40/80	2W8	3	30	400 ¥	12	Sofort (E)	PB 2
Ares Alpha (5.56mm)	24/48/96	2W8	3	42	4.250 ¥	14	3W6 Tage (V)	PB 2, Granatwerfer, Smartgun, Mindeststärke W6
-Unterlaufgranatwerfer	20/40/80	Siehe Granate	1	6	---	---	---	
Samopal vz/88V (5.56mm)	24/48/96	2W8	3	25	1.500 ¥	12	2W6 Tage (V)	PB 2, Laserzielgerät
Steinhardt Kammerjäger (5.56mm)	24/48/96	2W8	3	40	4.500 ¥	15	3W6 Tage (V)	PB 2, Smartgun, Unterlaufflammenwerfer
-Unterlaufflammenwerfer	Kegelsch.	2W10	1	3	---	---	---	Flammenwerfer

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

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

Sonstige Waffen	Reichweite	Schaden	FR	Schuss	Preis	Gewicht	Verfüg.	Anmerkungen
Aztechnology F3a	Kegelsch.	2W10	1	15	1.800 ¥	35	1W6 Wochen (V)	Flammenwerfer
Enfield GL-67	20/40/80	Siehe Granate	1	20	4.000 ¥	3	1W6 Wochen (V)	Granatwerfer
Ares S-III Super Squirt	4/8/16	Toxin, Kontakt	1	20	500 ¥	2	Sofort	
Nadelgewehr	15/30/60	Toxin, Injektion	3	10	1.700 ¥	3	2W6 Tage	Gepanzerte Zonen schützen
Nadelpistole	12/24/48	Toxin, Injektion	1	5	600 ¥	1	1W6 Tage	Gepanzerte Zonen schützen

M79B1 LAW	24/48/96	4W8+2	1	1	750 ¥	7	2W6 Tage (V)	Schwere Waffe, Mittlere Schablone, PB 30, Raketenwerfer
Ranger X Kompositbogen	15/30/60	2W6+1	1	1	300 ¥	3	1W6 Tage (E)	
Enterhakenkanone	10/20/40	-	1	1	500 ¥	5	Sofort (E)	
Barton "Bracers" (.22)	3/6/12	2W6-1	1	1	1.500 ¥	1	2W6 Tage (E)	
Barton „Schießstock" (.32)	5/10/20	2W6-1	1	1	500 ¥	1	1W6 Tage (E)	Kann im Nahkampf als Knüppel verwendet werden (Stä+W4)

Fernkampfaffenmodifikation

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

Biometrische Sicherung

Preis: 25%

Verfügbarkeit: +1W6 Tage

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

Laserzielgerät

Preis: 15%

Verfügbarkeit: +1W6 Stunden

Das Laserzielgerät gibt einen Bonus von +1 auf Schießen in kurzer Reichweite. In mittlerer und weiter Reichweite liefert es keinen Bonus. Das Laserzielgerät ist nicht mit der Smartgun kombinierbar.

Smartgun

Preis: 100%

Verfügbarkeit: +1W6 Stunden (E)

Das Smartgunsystem der Feuerwaffe wird benötigt um das gleichnamige Implantat bzw. die Smartbrille nutzen zu können. Die Smartgun ist nicht mit dem Laserzielgerät kombinierbar.

Schalldämpfer/Schallunterdrücker

Preis: 20%

Verfügbarkeit: +1W6 Tage (V)

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

Zielfernrohr

Preis: 30%

Verfügbarkeit: +1W6 Stunden

Siehe GER Seite 96.

Zweibein

Preis: 20%

Verfügbarkeit: +1W6 Stunden

Siehe GER Seite 96.

Feuerwaffenzubehör

Tarnholster

Preis: 75 ¥

Gewicht: -

Verfügbarkeit: Sofort

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

Gyrostabilisator

Preis: 3.000 ¥

Gewicht: 5

Verfügbarkeit: 2W6 Stunden

In der Ausführung funktioniert der Gyrostabilisator wie das Zweibein, allerdings kann der Charakter sich zusätzlich noch bewegen. Die Bewegung des Charakters wird allerdings um 2 reduziert.

Schnellzieholster

Preis: 100 ¥

Gewicht: -

Verfügbarkeit: Sofort

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

Smart-Feuerplattform

Preis: Stufe x 500 ¥

Gewicht: 10

Verfügbarkeit: Stufe x W6 Tage (V)

Es handelt sich um ein Geschütz das automatisch auf alles schießt was vor seine Flinte kommt. Die Stufe in der die Smart-Feuerplattform gekauft wird gibt auch die Schießen-Stufe an. Die Robustheit beträgt 5 (Extra). Die Waffe muss zusätzlich erworben werden.

Smart-Brille

Preis: 2.500 ¥

Gewicht: -

Verfügbarkeit: Sofort (E)

Die Smart-Brille erhöht den Wildcard-Würfel für die Fertigkeit Schießen auf W8. Es wird eine Waffe mit der Modifikation Smartgun benötigt.

Munition

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

Munitionsmodifikationen

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

APDS

Preis: +350%
Verfügbarkeit: +3W6 Tage (V)
Der PB der Waffe wird um 4 Punkte erhöht.

Anti-Fahrzeuggeschosse

Preis: +600%
Verfügbarkeit: +1W6 Wochen (V)
Der PB der Waffe wird um 4 Punkte erhöht und sie erhält die Eigenschaft „schwere Waffe“.

ExEx

Nahkampfwaffen

Klingenwaffen	Schaden	Preis	Verfüg.	Gewicht	Anmerkungen
Atham	Stä+W4	500 ¥	2W6 Stunden(E)	1	
Claymore	Stä+W10	900 ¥	2W6 Stunden(E)	12	Reichweite 1, Zweihändig
Cougar Fineblade (Kurz)	Stä+W4	550 ¥	Sofort (E)	2	PB 1
Cougar Fineblade (Lang)	Stä+W6	900 ¥	Sofort (E)	4	PB 1
Injektionsdolch	Stä+W4	750 ¥	2W6 Tage (E)	2	Toxine mit dem Vektor Injektion werden automatisch bei einer Wunde oder Angeschlagenergebnis injiziert.
Katar	Stä+W6	750 ¥	2W6 Tage (E)	2	PB 1
Keramikmesser	Stä+W4	75 ¥	Sofort (V)	1	Wird nicht von MAD-Detektoren erkannt, Wurfwaffe (3/6/12)
Kris	Stä+W4	1.000 ¥	2W6 Tage (E)	1	
Macauitl	Stä+W8	3.000 ¥	1W6 Wochen (E)	8	Reichweite 1, bei einer 1 auf den Kämpfen-Würfel sinkt der Schadenswürfel dauerhaft um eins ab.

Preis: +250%
Verfügbarkeit: +2W6 Tage (V)
Der Schaden der Waffe wird um 2 Punkte erhöht.
Gelgeschoss
Preis: +50%
Verfügbarkeit: +1W6 Stunden (E)
Die Waffe verursacht nur Betäubungsschaden.

Kapselgeschoss

Preis: +50%+Toxin
Verfügbarkeit: +2W6 Stunden
Die Waffe verursacht nur Betäubungsschaden und kann eine einfache Dosis eines Toxins mit dem Vektor Kontakt transportieren. Beim Aufschlag zerplatzt das Geschoss und das Opfer muss eine Konstitutionsprobe gegen das ausgewählte Toxin ablegen.

Brandgeschoss

Preis: +400%
Verfügbarkeit: +2W6 Tage (V)
Die Waffe verursacht normalen Schaden, zusätzlich kann das Ziel brennen. Es werden die Regeln ab Seite 183 in der GER angewendet.

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

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

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

Granaten

Die angegebenen Granaten mit ihrer Reichweite

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

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

Sprengstoffe

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

auf die Sprengladung legen, so werden die Regeln für das Werfen auf eine Granate verwendet (siehe GER Seite 97).

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

Generell zählen Sprengstoffe als Schwere Waffe.

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

Toxine

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

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

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

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

Bezeichnung	Vektor	Effekt.	Preis	Verfüg.	Wirkung
Atemräuber	Inhalation	0	50 ¥	2W6 Stunden (E)	Fehlschlag: 2W6 Minuten -2 auf alle Eigenschaftsproben, -2 Erschöpfung. Erfolg: 2W6 Runden -2 auf alle Eigenschaftsproben, -1 Erschöpfung Steigerung: -1 Erschöpfung.
Brechreizgas	Inhalation	0	25 ¥	1W6 Stunden (E)	Fehlschlag: 2W6 Minuten -2 auf alle Eigenschaftsproben, -2 Erschöpfung. Erfolg: 2W6 Runden -2 auf alle Eigenschaftsproben, -1 Erschöpfung Steigerung: -1 Erschöpfung.
CS-Gas	Inhalation	0	20 ¥	1W6 Stunden (E)	Fehlschlag: 2W6 Minuten Blind, -1 Erschöpfung Erfolg: 2W6 Minuten Blind Steigerung: 2W6 Runden Blind
Gamma-Skopolamin	Injektion	-1	200 ¥	1W6 Wochen (V)	Fehlschlag: 2W6 Minuten gelähmt, kann nicht lügen Erfolg: 2W6 Minuten gelähmt Steigerung: -1 Erschöpfung
Nacrojet	Injektion	-1	50 ¥	1W6 Tage (E)	Fehlschlag: 2W6 Stunden bewusstlos Erfolg: 2W6 Minuten bewusstlos Steigerung: -1 Erschöpfung
Insektizid	Inhalation & (Kontakt)	0	10 ¥	Sofort	Fehlschlag: 2W6 Stunden gelähmt, -2 Erschöpfung Erfolg: 2W6 Minuten gelähmt, -1 Erschöpfung Steigerung: 2W6 Runden gelähmt Insektegeister erhalten keine Erschöpfung sondern Wunden und ein Effekt tritt schon durch Kontakt ein.
Ringu	Inhalation & Kontakt	-2	2.500 ¥	5W6 Wochen (V)	Fehlschlag: Tod in 2W6 Runden Erfolg: -2 Erschöpfung und eine Wunde Steigerung: -2 Erschöpfung Eine Heilung durch die Fertigkeit Heilen oder das Antidotpatch ist nicht möglich. Schutzmaßnahmen halbieren nur die Effektivität.
Ymir	Inhalation & Kontakt	0	800 ¥	4W6 Wochen (V)	Fehlschlag: 2W6 Stunden gelähmt Erfolg: 2W6 Minuten gelähmt Steigerung: -1 Erschöpfung
Neuro-Stun	Inhalation	0	60 ¥	3W6 Tage (E)	Fehlschlag: 2W6 Stunden bewusstlos Erfolg: 2W6 Minuten bewusstlos Steigerung: -1 Erschöpfung
Ekyelebenlegift	Kontakt	0	500 ¥	3W6 Wochen (V)	Fehlschlag: Handicap Blind (Permanent) Erfolg: 2W6 Stunden Blind Steigerung: 2W6 Minuten Blind
Seven-7	Inhalation & Kontakt	-2	1.000 ¥	4W6 Wochen (V)	Fehlschlag: Tod in 2W6 Runden, während dessen Desorientiert (-2) Erfolg: -2 Erschöpfung und eine Wunde Steigerung: -2 Erschöpfung Schutzmaßnahmen halbieren nur die Effektivität.

Drogen

Drogen verleihen einem Charakter temporäre Boni, die nach einer gewissen Zeit abklingen und danach Erschöpfungsschaden verursachen. Gegen diesen kann eine Konstitutionsprobe abgelegt werden, der Zielwurf beträgt 4 und pro Erfolg und Steigerung verringert sich der Erschöpfungsschaden um 1.

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

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

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

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

Bezeichnung	Dauer	Abhä.	Ersch.	Preis	Verfüg.	Wirkung
Bliss	2W6 in Std.	-1	1	15 ¥	Sofort (E)	Der Charakter ignoriert eine Stufe für Wundabzüge.
Cram	2W6 in Std.	-1	1	10 ¥	Sofort (E)	Der Charakter zieht eine zusätzliche Aktionskarte und handelt bei der besten.
Deepweed	2W6 in Std.	+1	1	400 ¥	1W6 Stunden (V)	Erwachte Charakter (Magier und KI-Adepten) aktivieren automatisch die astrale Wahrnehmung und können diese nicht vor abklingen der Wirkungsdauer deaktivieren.
Jazz	2W6 in Min.	-2	1	75 ¥	Sofort (E)	Der Charakter zieht zwei zusätzliche Aktionskarte und handelt bei der besten.
Nitro	2W6 in Min.	-2	1	75 ¥	Sofort (E)	Der Charakter ignoriert zwei Stufen für Wundabzüge.
Novacoke	2W6 in Std.	0	siehe Text	10 ¥	Sofort (E)	Der Charakter erhält +1 Charisma, nach der Wirkungsdauer erhält er keinen Erschöpfungsschaden sondern sein Charisma sinkt um 1.
Psyche	2W6 in Std.	-2	1	200 ¥	Sofort	Der Verstandswürfel des Charakters steigt um 1 an.
Kamikaze	2W6 in Min.	-3	3	100 ¥	Sofort (E)	Der Charakter ignoriert eine Stufe für Wundabzüge und erhält eine Aktionskarte zusätzlich und handelt auf der besten. Des weiteren steigt die Stärke des Charakters um einen Würfeltyp.
K-10	2W6 in Min.	-4	4	900 ¥	2W6 Wochen (V)	Der Charakter ignoriert zwei Stufen für Wundabzüge und erhält zwei Aktionskarte zusätzlich und handelt auf der besten. Des weiteren steigt die Stärke des Charakters um einen Würfeltyp und der Charakter verfällt in einen Berserkerrausch, der genauso wie das Talent Berserker gehandhabt wird, nur das der Charakter den Berserkerrausch nicht beenden kann bis die Wirkung nachlässt und er sofort Freunde angreift wenn keine Feinde mehr da sind. Zusätzlich zum Erschöpfungsschaden erhält der Charakter automatisch eine Wundstufe schaden gegen die er keine Probe ablegen kann.
Long Haul	1W6 in Tage	0	2	15 ¥	Sofort	Der Charakter kann während der Wirkungsdauer nicht einschlafen und verspürt auch keinerlei Müdigkeit. Er erhält keinerlei Erschöpfungsschaden durch Müdigkeit oder Schlafentzug. Er bricht nach der Wirkungsdauer zusammen und wacht erst 24 Stunden später auf, danach regeneriert sich auch erst der Erschöpfungsschaden.
Zen	2W6 in Std.	-1	0	5 ¥	Sofort (E)	Zen ist ein starkes Halluzinogen und wird von Leuten verwendet die der Realität entkommen wollen.

Panzerung

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

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

Bezeichnung	Panzerung	Schützt	Preis	Gewicht	Verfüg.
Panzerkleidung	+1/+0	Entspricht der Kleidung	+500 ¥	+1 auf das Kleidungsstück	Sofort
Panzerweste	+2/+1	Torso	600 ¥	8	Sofort
Panzerjacke	+4/+2	Torso, Arme	900 ¥	12	Sofort
Gefütterter Mantel	+2/+1	Torso, Arme, Beine	700 ¥	10	Sofort
Tarnanzug	+4/+2	Torso, Arme, Beine	1.200 ¥	8	Sofort
Chamäleonanzug	+2/+1	Torso, Arme, Beine	8.000 ¥	4	2W6 Tage (E)
Actioneer Geschäftskleidung	+2/+0	Torso, Arme, Beine	1.500 ¥	3	1W6 Tage
Arm oder Beinschützer	+1/+1	Arme oder Beine	350 ¥	2	2W6 Stunden
Helm	+1/+2	Kopf (50%)	1.000 ¥	2	Sofort
Chemoanzug [+Chemische Isolation,+Filtersystem]	+1/+1	Torso, Arme, Beine, Kopf	500 ¥	6	1W6 Stunden

Panzerungsmodifikationen

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

Chemische Isolierung

Preis: 20%

Verfügbarkeit: +1W6 Tage

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

Formangepasste Körperpanzerung

Preis: 50%

Verfügbarkeit: +1W6 Tage

Die gewählte Panzerung ist auf den Charakter angepasst. Sie wiegt 50% weniger und kann nur von diesem Charakter getragen werden.

Elektrische Isolierung

Preis: 20%

Verfügbarkeit: +2W6 Stunden

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

Feuerresistenz

Preis: 20%

Verfügbarkeit: +2W6 Stunden

Feuerresistente Panzerungen sind nicht entflammbar, sie brennen nicht.

Schockstreifen

Preis: 40%

Verfügbarkeit: +1W6 Tage (E)

Nahkampfgriffe gegen einen gepanzerten Bereich mit Schockstreifen verursachen 2W6 Elektroschaden beim Angreifer. Diese haben 5 Ladungen. Danach müssen sie an eine Steckdose und laden mit einem Punkt pro 15 Minuten wieder auf.

Kommlinks

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

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

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

Programme

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

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

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

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

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

Schleicher

Preis: 3.000 ¥ pro Stufe

Verfügbarkeit: Stufe x W6 Tage(V)

Dieses Programm ersetzt die Heimlichkeit des Charakters.

Schmöker

Preis: 900 ¥ pro Stufe

Verfügbarkeit: Sofort

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

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

Angriff

Preis: 3.000 ¥ pro Stufe

Verfügbarkeit: Stufe x W6 Tage(V)

Mittels eines Angriff-Programms würfelt der Charakter gegen die Parade seines Gegners. Pro Erfolg und Steigerung erhält das Ziel eine Wunde. Wobei ein unverwundetes Ziel zuerst angeschlagen wird.

Es können mehrere Angriff-Programme gleichzeitig verwendet werden. Was zusätzlich einen Überzahlbonus generieren kann (Siehe GER Seite 155).

Schild

Preis: 300 ¥ pro Stufe

Verfügbarkeit: Sofort

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

Editor

Preis: 900 ¥ pro Stufe

Verfügbarkeit: Stufe x W6 Stunden(E)

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

Köder

Preis: 3.000 ¥ pro Stufe

Verfügbarkeit: Stufe x W6 Stunden(E)

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

Kontrolle

Preis: 3.000 ¥ pro Stufe

Verfügbarkeit: Stufe x W6 Stunden(E)

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

Kommlinkzubehör

Elektrodenetz

Preis: 50 ¥

Gewicht: 0,5

Verfügbarkeit: Sofort

Das Elektrodenetz wird benötigt um in die VR einzudringen.

Nanitencreme-Troden

Preis: 100 ¥

Gewicht: 0,5

Verfügbarkeit: 1W6 Stunden

Hierbei handelt es sich um die gleiche Technik wie dem weiter oben erwähnten Elektrodenetz, allerdings als kleines Döschen mit Nanitencreme die in verschiedenen Farben erhältlich ist. Sie wird auf den Kopf aufgetragen und hält bis zu 6 Stunden. Ein Döschen Nanitencreme-Trode kann 10 mal verwendet werden bevor es verbraucht ist.

AR-Handschuhe

Preis: 250 ¥

Gewicht: -

Verfügbarkeit: 2W6 Stunden

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

RFID-Marker

Preis: 1-100 ¥

Gewicht: -

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

RFID-Marker gibt es in verschiedenen Variationen.

Die einfachste Variante für 1 Y enthält einfache Informationen und kann in der AR kleine Icons und Grafiken darstellen.

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

Die Sicherheitsvariante ist kontinuierlich aktiv und sammelt verfügbare Daten über die Personen, die in ihrer Nähe sind oder waren. Auch kann sie als Peilsender verwendet werden. Die Sicherheitsvariante kostet 100 Y und besitzt eine Indexstufe von 1.

RFID-Marker sind meist kleine Chips oder ETTiketen.

Externes Sim-Modul

Preis: 200 ¥

Gewicht: -

Verfügbarkeit: Sofort

Das Modul erlaubt es dem Charakter verschiedene Sinnesdaten von der AR und der VR zu erhalten. Es wird immer noch ein Kommlink mit einem Elektrodennetz benötigt.

Das Sim-Modul beherrscht nur das kalte Sim und muss mit einer erfolgreichen Hacking-Probe modifiziert werden damit es zusätzlich in den heißen Sim-Modus wechseln kann. Heiße Sim-Module gelten als V(erboten).

Magische Ausrüstung

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

Foki müssen vorher gebunden werden, um einen Fokus zu binden bezahlt man Erfahrungspunkte. Die Höhe hängt vom Fokus und der jeweiligen Stufe ab.

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

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

Krafftfokus

Preis: Stufe x 50.000 ¥

Verfügbarkeit: 3W6 Stunden (E)

Die Stufe erhöht den Wildcard-Würfel der Fertigkeit Zaubern um eins pro Stufe. Die Bindungskosten belaufen sich auf das doppelte der Stufe des Fokus (Beispiel: Stufe 1 = 2 Erfahrungspunkte = Wildcard-Würfel W8).

Geisterfokus

Preis: Stufe x 10.000 ¥

Verfügbarkeit: 2W6 Stunden (E)

Bei der Verwendung der Macht „Verbündete

Beschwören“ wird der Entzugmalus in Höhe der Stufe des Geisterfokus ignoriert.

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

Zauberspeicher (Fokus)

Preis: Stufe x 7.500 ¥

Verfügbarkeit: 2W6 Stunden (E)

Die Stufe gibt die Machtpunkte an, die der Zauberspeicher hat. Zwar verbrauchen aufrechterhaltene Mächte keine Machtpunkte über die Zeit.

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

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

Die Bindungskosten entsprechen der doppelten Stufe des Fokus.

Waffenfokus

Preis: Stufe x 50.000 ¥ + Waffenpreis

Verfügbarkeit: 1W6 Wochen (E)

Die Stufe erhöht den Wildcard-Würfel der Fertigkeit Kämpfen um eins pro Stufe. Die Bindungskosten belaufen sich auf das doppelte der Stufe des Fokus (Beispiel: Stufe 1 = 2 Erfahrungspunkte = Wildcard-Würfel W8).

Ein Waffenfokus kann im Astralraum verwendet werden.

Ritualkomponenten

Preis: 2.500 ¥ pro Stufe

Verfügbarkeit: Sofort

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

Verbrauchsfokus

Preis: 500 ¥

Verfügbarkeit: 1W6 Stunden (E)

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

Drohnen

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

- **Konstrukt:** Drohnen bekommen +2 auf Erholungsproben, erhalten keinen zusätzlichen Schaden durch angesagt Ziele, Wundabzüge werden ignoriert und sie sind immun gegen Gifte und Krankheiten.
- **Geistlos:** Drohnen können nicht Eingeschüchtert werden und Furchteffekte wirken nicht auf sie.

Dragonfly

Preis: 2.400 ¥

Verfügbarkeit: 2W6 Tage (E)

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

Fertigkeiten: Kämpfen W6, Wahrnehmung W8

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

Besondere Merkmale:

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

Bust-A-Move

Preis: 360 ¥

Verfügbarkeit: Sofort

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

Fertigkeiten: Kämpfen W6, Schießen W6, Wahrnehmung W6

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

Besondere Merkmale:

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

Shrew

Preis: 2.160 ¥

Verfügbarkeit: 2W6 Tage (E)

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

Fertigkeiten: Schießen W6, Wahrnehmung W6

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

Besondere Merkmale:

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

Ferret

Preis: 3.000 ¥

Verfügbarkeit: 1W6 Tage (E)

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

Fertigkeiten: Schießen W8, Wahrnehmung W8

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

Besondere Merkmale:

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

Armadillo

Preis: 2.750 ¥

Verfügbarkeit: 3W6 Tage (V)

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

Fertigkeiten: Wahrnehmung W8

Bewegungsweite: 12, **Parade:** 2, **Robustheit:** 4, **Indexstufe:** 3

Besondere Merkmale:

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

Wolfsspinne

Preis: 3.000 ¥

Verfügbarkeit: 1W6 Wochen (V)

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

Fertigkeiten: Kämpfen W6, Schießen W8, Wahrnehmung W6

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

Besondere Merkmale:

- **Furchterregend (0):** Die Drohne wirkt vom äußeren Aufbau bedrohlich. Legen sie eine Furcht-Probe ab.
- **Waffenhalterung (Groß):** Die Drohne kann mit einer beliebigen Waffe ausgestattet werden.

LEBD-1

Preis: 5.000 ¥

Verfügbarkeit: 2W6 Stunden (E)

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

Fertigkeiten: Kämpfen W6, Schießen W6, Wahrnehmung W6

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

Besondere Merkmale:

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

Tower

Preis: 7.000 ¥

Verfügbarkeit: Sofort

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

Fertigkeiten: Wahrnehmung W8

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

Besondere Merkmale:

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

Nimrod

Preis: 12.500 ¥

Verfügbarkeit: 2W6 Wochen (V)

Attribute: Geschicklichkeit W6, Konstitution W6,

Stärke W6, Verstand W4, Willenskraft W6

Fertigkeiten: Wahrnehmung W8

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

Besondere Merkmale:

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

Samurai

Preis: 7.500 ¥

Verfügbarkeit: 2W6 Tage (E)

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

Fertigkeiten: Kämpfen W6, Schießen W8, Wahrnehmung W6

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

Besondere Merkmale:

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

Drohnenmodifikationen

Die Voraussetzungen beziehen sich auf die Eigenschaften der Drohne. Beim Kauf einer Drohne sind die Preise um 5 Punkte gesenkt. Die unten angegebenen Kosten beinhalten auch die Bezahlung für einen Mechaniker. Die Verfügbarkeitswerte werden auf die der Drohne angewendet.

Verbesserte KI

Preis: 50%

Verfügbarkeit: +2W6 Stunden

Voraussetzung: Verstand W6

Die Drohne erhält einen Wildcard-Würfel.

Verbesserter Drohnenaufbau

Preis: 100%

Verfügbarkeit: +2W6 Tage

Voraussetzung: mind. Größe 0

Die Drohne erhält 3 Wundstufen.

Verbesserte Attribute

Preis: 30%

Verfügbarkeit: +1W6 Tage

Voraussetzung: -

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

Verbesserte Fertigkeiten

Preis: 15%
 Verfügbarkeit: +1W6 Stunden
 Voraussetzung: Siehe Text
 Eine bestehende Fertigkeit wird um eine Stufe angehoben. Kann mehrmals gewählt werden.

Verschlüsselte Verbindung

Preis: 15% pro Stufe
 Verfügbarkeit: +1W6 Stunden (E)
 Voraussetzung: Verstand W8
 Der Hacker muss zuerst die verschlüsselte Verbindung knacken (siehe Abschnitt Hacking in Kapitel 3 der Settingregeln) um Zugriff auf die Drohne zu erhalten.

Wechselnde Verbindung

Fahrzeuge

Auch wenn Fahrzeuge eine Panzerung aufweisen gilt diese nur für das Fahrzeug und nicht für die Insassen, was bedeutet, dass man durch die Fensterscheiben einfach durchschießen kann. Normale Fensterscheiben haben dabei eine

Preis: 10%
 Verfügbarkeit: +1W6 Stunden
 Voraussetzung: Verstand W6
 Ein kleines Programm sorgt dafür, dass regelmäßig die Kanäle gewechselt werden, was es einem Hacker erschwert die Drohne in seiner Liste zu finden. Der Hacker erhält einen Malus von -2.

Zusätzliche Fertigkeit

Preis: 20%
 Verfügbarkeit: +2W6 Stunden
 Voraussetzung: -
 Die Drohne wird mit einer neuen Fertigkeit ausgestattet die auf W4 beginnt. Der Charakter sollte sich vorher aber gut überlegen ob eine neue Fertigkeit für die jeweilige Drohne Sinn macht.

Panzerung von 1. Auch sind die Reifen eine verletzbare Stelle am Fahrzeug. Sie weisen eine Robustheit von 3 auf. Ein zerstörter Reifen reduziert die Geschwindigkeit des Fahrzeugs um 20%. Autos und LKWs besitzen immer Gurte und Airbags.

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

Autos	B/G	Manöv.	Besatz.	Robustheit	Preis	Verfüg.	Anmerkungen
BMW R430 [Limousine]	20/45	+1	1+4	12 (3)	20.000 ¥	Sofort	Diebstahlsicherung: Alarm, Peilsender, Verspiegelte Scheiben
Chrysler-Nissan Jackrabbit [Kleinwagen]	10/30	0	1+4	10 (3)	4.000 ¥	Sofort	
Eurocar President [Limousine]	20/40	-1	1+4	12 (3)	60.000 ¥	Sofort	Lebenserhaltung, Diebstahlsicherung: Schock, Peilsender, Schwere Panzerung, Bordcomputer, Autopilot, Verspiegelte Scheiben, Gepanzerte Scheiben (+3)
Hyundai Shin-Hyung [Mittelklasse]	20/40	+1	1+4	11 (3)	8.000 ¥	Sofort	-5 Prozentpunkte bei Modifikationen

Mercedes IG310 Igel [Geländefahrzeug]	20/40	0	1+4	14 (3)	10.000 €	Sofort	Allradantrieb
Peugeot 11e ElectroCar [Kleinwagen]	10/30	0	1+1	10 (3)	6.000 €	Sofort	Bordcomputer
Rover Modell 2068 [Geländewagen]	20/40	0	1+7	14 (3)	12.500 €	2W6 Stunden	Fahrgastsicherheit, Diebstahlsicherung: Alarm Allradantrieb
Thundercloud Morgan [Geländewagen]	10/30	0	1+2	14 (3)	3.000 €	Sofort	Waffenhalterung Schwere Panzerung
Volkswagen Lingus [Mittelklassewagen]	20/40	0	1+4	11 (3)	10.000 €	Sofort	Fahrgastsicherheit, Bordcomputer, Autopilot
Ford Spiral 115T [Sportwagen]	25/45	+1	1+2	11 (3)	20.000 €	Sofort	
Eurocar Westwind [Sportwagen]	30/56	+2	1+2	11 (3)	40.000 €	Sofort	
Chrysler-Nissan Patrol [Streifenwagen]	20/40	+2	1+4	14 (6)	10.000 €	3W6 Tage (E)	Interne Barriere, Versteckter Stauraum, Ausfahrbarer Geschützturm

LKWs	B/G	Manöv.	Besatz.	Robustheit	Preis	Verfüg.	Anmerkungen
Ares Roadmaster [Transporter]	10/30	0	1+4	18 (5)	25.000 €	Sofort	Schießscharten (2), Gepanzerte Scheiben (+3), Pannensichere Reifen (9)
Conestoga Vista [Bus]	10/30	-2	1+40	14 (2)	10.000 €	Sofort	
Ford-Canada Buffalo [Wohnmobil]	5/30	-1	1+10	14 (2)	25.000 €	Sofort	Allradantrieb, Wohnmobil (6 Schlafplätze), Wie Lebensstil Mittelschicht
GAZ P-179 [Pick-Up]	10/30	0	1+1	14 (2)	6.000 €	Sofort	
GMC Bulldog Step-Van [Lieferwagen]	5/30	0	1+3	14 (2)	15.000 €	Sofort	
GMC Hermes Van [Lieferwagen]	5/30	0	1	14 (2)	17.500 €	Sofort	2 Drohnenhalterungen
Renault-Fiat 264 „Fattorina“ [Lieferwagen]	5/30	0	1+1	14 (2)	12.500 €	Sofort	-5 Prozentpunkte bei Modifikationen
Scania VM 42 [Transporter]	10/30	0	1+3	14 (2)	20.000 €	Sofort	
Tata Hotspur [Gelände-Renntruck]	20/45	0	1+1	14 (2)	30.000 €	1W6 Tage	Allradantrieb, Fahrgastsicherheit
Ares Citymaster [Sicherheitsfahrzeug]	10/30	0	1+9	18 (5)	25.000 €	2W6 Wochen (E)	Feuerwaffenturm, Lebenserhaltung, Schwere Panzerung

Fahrzeugmodifikationen

Die Preise der Modifikationen basieren auf einem Prozentwert der sich auf den Listenpreis des jeweiligen Fahrzeugs bezieht das modifiziert wird. Werden die Modifikationen während des Kaufs eingebaut wird der Prozentwert des Preises um 5 Punkte gesenkt.

Die Modifikationskosten beinhalten alle kosten, also auch den Arbeitsaufwand des Mechanikers. Die Verfügbarkeitswerte werden auf die des Fahrzeugs angewendet.

Autopilot

Preis: 30%

Voraussetzung: Bordcomputer

Verfügbarkeit: 1W6 Stunden

Der Autopilot kann einfache Strecken fahren und

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

Bordcomputer

Preis: 5% (Kostenfrei bei einem Neuwagen)

Voraussetzung: -

Verfügbarkeit: +1W6 Stunden

Der Bordcomputer verarbeitet verschiedene Daten die mittels Fahrzeugsensoren erfasst werden. Er stellt die gesammelten Informationen dem Fahrer auf einem Head-Up-Display in der Frontscheibe

dar. Die Informationen beinhalten Status des Fahrzeugs (Beschädigungen), Reifendruck, Stauwarnungen, Baustellen und vieles mehr. Des Weiteren stellt der Bordcomputer ein Zugang zur Matrix dar.

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

Chamäleontarnung

Preis: 20%

Voraussetzung: -

Verfügbarkeit: +2W6 Tage (E)

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

Diebstahlsicherung: Alarm

Preis: 5% (Kostenfrei bei einem Neuwagen)

Voraussetzung: -

Verfügbarkeit: +1W6 Stunden

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

Diebstahlsicherung: Schock

Preis: 30%

Voraussetzung: -

Verfügbarkeit: +2W6 Stunden (E)

Verfügt über die selben Sicherheitsvorkehrungen wie die Diebstahlsicherung Alarm versetzt aber zusätzlich jedem 1W6 Elektroschaden der das Fahrzeug ohne den passenden Schlüssel berührt. Der Schaden kann durch mehrmaliges wählen dieser Modifikation jeweils um 1W6 erhöht werden.

Drohnenhalterung

Preis: 15%

Voraussetzung: Nur Autos und LKWs

Verfügbarkeit: +2W6 Stunden

Drohnen in einer Drohnenhalterung halbieren den erlittenen Kollisionsschaden. Des Weiteren können sie als freie Aktion gestartet werden und noch in der selben Runde handeln. Eine Drohnenhalterung kann nur eine Drohne beliebiger Größe aufnehmen. Die Modifikation kann mehrmals gewählt werden um weitere Halterungen anzubringen.

Suchscheinwerfer

Preis: 15%

Voraussetzung: -

Verfügbarkeit: +1W6 Stunden

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

Fahrgastsicherheit

Preis: 20%

Voraussetzung: Nur Autos und LKWs

Verfügbarkeit: 1W6 Tage

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

Feuerwaffenturm

Preis: 15%

Voraussetzung: -

Verfügbarkeit: +2W6 Tage (E)

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

Gepanzerte Scheiben

Preis: 15%

Voraussetzung: Nur Autos und LKWs

Verfügbarkeit: +1W6 Stunden

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

Gyrostabilisator

Preis: 10%

Voraussetzung: Nur Motorräder

Verfügbarkeit: +1W6 Stunden

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

Interne Barriere

Preis: 10%

Voraussetzung: Nur Autos und LKWs

Verfügbarkeit: +1W6 Stunden

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

Lachgas

Preis: 20%

Voraussetzung: -

Verfügbarkeit: +2W6 Tage (E)

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

Leichter Rahmen

Preis: 10%

Voraussetzung: -

Verfügbarkeit: +1W6 Tage

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

Lebenserhaltung

Preis: 20%

Voraussetzung: Nur Autos und LKWs

Verfügbarkeit: +1W6 Tage

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

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

Nahkampfwaffe

Preis: 15%

Voraussetzung: -

Verfügbarkeit: +2W6 Stunden (E)

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

Nebelwand

Preis: 10%

Voraussetzung: -

Verfügbarkeit: +1W6 Tage (V)

Du kannst eine Nebelwand erzeugen die 2 Zoll breit und die Bewegung des Fahrzeugs in der Runde lang ist. Sollte sich das Fahrzeug nicht bewegen ist die Nebelwand 2 Zoll breit. Jeder der sich in dieser Nebelwand bewegt hat einen Sichtmodifikator von -6.

Die Nebelwand befindet sich nur hinter dem Fahrzeug. Von der Seite und der Front ist es immer noch bestens zu erkennen. Nachdem es drei mal verwendet wurde ist es verbraucht. Die Nebelwand nachzuladen kostet 20 Y.

Die Nebelwand hält 3 Runden an.

Öl- und Krähenfusswerfer

Preis: 10%

Voraussetzung: -

Verfügbarkeit: +2W6 Tage (V)

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

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

Peilsender

Preis: 10%

Voraussetzung: Diebstahlsicherung

Verfügbarkeit: +1W6 Stunden

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

Pannensichere Reifen

Preis: 15%

Voraussetzung: -

Verfügbarkeit: +1W6 Stunden

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

Panzerung

Preis: 30%

Voraussetzung: -

Verfügbarkeit: +2W6 Tage

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

Ramme

Preis: 10%

Voraussetzung: -

Verfügbarkeit: +1W6 Stunden

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

Riggeradapter

Preis: 10%

Voraussetzung: Bordcomputer

Verfügbarkeit: +1W6 Stunden

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

Schießscharte

Preis: 15%

Voraussetzung: Nur Autos und LKWs

Verfügbarkeit: +1W6 Tage (E)

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

Schleicher

Preis: 20%

Voraussetzung: -

Verfügbarkeit: +2W6 Tage

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

Schwere Panzerung

Preis: 60%

Voraussetzung: -

Verfügbarkeit: +3W6 Wochen (V)

Diese Modifikation macht aus bestehender Fahrzeugpanzerung schwere Panzerung.

Schwerer Rahmen

Preis: 20%

Voraussetzung: -

Verfügbarkeit: +2W6 Stunden

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

Verbessertes Bremssystem

Preis: 20%

Voraussetzung: -

Verfügbarkeit: +2W6 Stunden

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

Verbesserte Geschwindigkeit

Preis: 20%

Voraussetzung: -

Verfügbarkeit: +2W6 Stunden

Die maximale Geschwindigkeit wird um 10% erhöht.

Verbesserte Manövrierbarkeit

Preis: 20%

Voraussetzung: -

Verfügbarkeit: +2W6 Stunden

Die Manövrierfähigkeit wird um 1 erhöht.

Verbesserte Manöverschaltkreise

Preis: 15%

Voraussetzung: -

Verfügbarkeit: +1W6 Tage

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

Verbesserter Rahmen

Preis: 40%

Voraussetzung:

Verfügbarkeit: +2W6 Stunden

Die Robustheit des Fahrzeugs steigt um 5 Punkte.

Verspiegelte Scheiben

Preis: 10%

Voraussetzung: Nur für Autos und LKWs

Verfügbarkeit: +1W6 Stunden

Das Fahrzeug verfügt nun über gespiegelte Scheiben. Die Insassen können ungehindert hinaus sehen, aber Außenstehende können nicht hereinschauen. Um Personen im inneren des Fahrzeugs zu sehen, muss eine Wahrnehmungsprobe mit -2 gelingen. Um auf Insassen zu zielen bzw. zu schießen wird zusätzlich ein -2 Modifikator fällig.

Versteckter Stauraum

Preis: 15%

Voraussetzung: -

Verfügbarkeit: +2W6 Stunden (E)

Ein Fahrzeug kann mit einem versteckten Stauraum ausgestattet werden, den man nur mit einer Wahrnehmungsprobe -4 finden kann. Die Größe des Stauraums hängt dabei vom Fahrzeug ab, dieser wird in Pfund angegeben. Motorrad: 5;

Auto: 20; Truck: 40; Van: 80; Bus: 100.

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

Lebensstil

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

Squatter

500 ¥ pro Monat

Unterschicht

1.000 ¥ pro Monat

Mittelschicht

5.000 ¥ pro Monat

Oberschicht

10.000 ¥ pro Monat

Luxus

100.000 ¥ pro Monat

Sicherheitsgeräte/Einbruchswerkzeug

Automatischer Dietrich

Preis: 1.000 ¥

Gewicht: 1

Verfügbarkeit: 1W6 Tage (E)

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

Brecheisen

Preis: 20 ¥

Gewicht: 3

Verfügbarkeit: Sofort

Durch die Hebelwirkung des Brecheisen verdoppelt sich die Stärke, um zu ermitteln ob man ein Hindernis durchbrechen kann. Vorausgesetzt es gibt eine Möglichkeit das Brecheisen als Hebel einzusetzen.

Gussform für Abdruckhandschuhe

Preis: Stufe x 200 ¥

Gewicht: 5

Verfügbarkeit: Stufe x W6 Tage (V)

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

Handschellen (Plastik)

Preis: 1 ¥

Gewicht: -

Verfügbarkeit: Sofort

Kleine dünne Plastikriemen die zum Öffnen

aufgeschnitten werden müssen. Um aus ihnen herauszuschlüpfen wird eine Geschicklichkeitsprobe gewürfelt. Die Probe ist um 4 erschwert.

Handschellen (Metall)

Preis: 20 ¥

Gewicht: 0,5

Verfügbarkeit: Sofort

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

Handschellen (Plasstahl)

Preis: 50 ¥

Gewicht: 1

Verfügbarkeit: 2W6 Stunden (E)

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

Magschlossknacker

Preis: Stufe x 1.000 ¥

Gewicht: -

Verfügbarkeit: Stufe x W6 Tage (V)

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

Magschlosskarten-Kopierer

Preis: Stufe x 300 ¥

Gewicht: 2

Verfügbarkeit: Stufe x W6 Tage (V)

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

Radiosignalscanner

Preis: 100 ¥

Gewicht: 2

Verfügbarkeit: Sofort (E)

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

Retinadublikat

Preis: Stufe x 15.000 ¥

Gewicht: 2

Verfügbarkeit: Stufe x W6 Wochen (V)

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

RFID-Löscher

Preis: 150 ¥

Gewicht: 1

Verfügbarkeit: 2W6 Stunden (V)

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

Richtmikrofon

Preis: 50 ¥

Gewicht: 2

Verfügbarkeit: Sofort

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

Sequenzer

Preis: Stufe x 500 Y

Gewicht: 1

Verfügbarkeit: Stufe x W6 Stunden (V)

Ein Sequenzer wird zum Entsperren von Zugängen benutzt, die mit einem Zahlenpad versehen wurden.

Störsender

Preis: Stufe x 200 ¥

Gewicht: 1

Verfügbarkeit: Stufe x W6 Stunden (V)

Es handelt sich hierbei um einen kleinen tragbaren Störsender der innerhalb einer großen Schablone jegliche WiFi-Kommunikation unmöglich macht. Die Stufe gibt an, wieviele Ladungen das Gerät hat. Jede Runde in der es aktiv ist, verbraucht es einen Punkt. Es kann an eine Steckdose angeschlossen werden um alle 15 Minuten einen Punkt wieder aufzuladen und unbegrenzt ein Störsignal zu senden.

Werkzeugkiste (Bereich)

Preis: 500 ¥

Gewicht: 15

Verfügbarkeit: Sofort

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

Optische Geräte

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

- **Wärmesicht (Preis: 20%)**
- **Nachtsicht (Preis: 20%)**
- **AR (Preis: 10%)**
- **Sichtvergrößerung, 30x (Preis: 10%)**

Brille

Preis: 25 ¥

Gewicht: -

Verfügbarkeit: Sofort

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

Die Brille kann 2 verschiedene Sichtmodifikationen aufnehmen.

Kontaktlinse

Preis: 50 ¥
Gewicht: -
Verfügbarkeit: Sofort
Verschiedene kosmetische Ausführungen sind möglich. Sie kann eine Sichtmodifikation aufnehmen.

Fernglas

Preis: 100 ¥
Gewicht: 1
Verfügbarkeit: Sofort
Ein einfaches Fernglas mit 50x Vergrößerung. Es kann bis zu 3 Sichtmodifikationen aufnehmen.

Mage-Sight-Brille

Preis: 2.000 ¥
Gewicht: 4
Verfügbarkeit: 3W6 Tage (E)
Der Benutzer setzt sich eine Brille auf, die in einem Endoskop endet, dass mit optischen Linsen arbeitet. So ist es möglich, dass man damit um die Ecke schauen kann und Magier dadurch Zauber wirken können.
Die Mage-Sight-Brille kann 2 Sichtmodifikationen aufnehmen.

Sonstiges

Gasmask

Preis: 100 ¥
Gewicht: 2
Verfügbarkeit: Sofort
Die Gasmask schützt gegen Toxine mit dem Vektor Inhalation.

Gecko-Tape-Handschuhe

Preis: 250 ¥
Gewicht: 1
Verfügbarkeit: 2W6 Tage
Der Träger erhält beim Klettern einen Bonus von +2.

Nanitencreme-Verkleidung

Preis: 1.000 ¥
Gewicht: 4
Verfügbarkeit: 1W6 Wochen
Die Nanitencreme-Verkleidung ist die technische Adaption des Zaubers Maskierung, Die Creme kann über den ganzen Körper verteilt werden und kann selbst Kleidung imitieren. Allerdings kann sie den Träger nicht größer oder kleiner machen als sie ist. Sie hält 6 Stunden.

Medizinisches Nachfüllpack

Preis: 10 ¥
Gewicht: 0
Verfügbarkeit: Sofort
Kosten für eine Füllung für den Erste-Hilfe-Kasten, das Medkit und das Savior Medkit.

Erste-Hilfe-Kasten

Preis: 50 ¥
Gewicht: 1
Verfügbarkeit: Sofort
Die Voraussetzung für die medizinische Versorgung ist erfüllt, sodass kein Malus angewendet wird.

Medkit

Preis: 600 ¥
Gewicht: 8
Verfügbarkeit: Sofort
Das Medkit hat 10 Füllungen. Pro Wunde die behandelt wird, wird eine Füllung verbraucht. Das Medkit liefert einen Bonus von +2 auf die Fertigkeit Heilen. Sind die Füllungen verbraucht, reicht das Medkit immer noch aus um die medizinische Grundversorgung zu gewährleisten, so dass kein Malus wegen fehlender medizinischer Mittel greift, um jemanden zu verarzten.
Nachfüllpacks kosten 50 Y für je 10 Füllungen.

Savior Medkit

Preis: 2.000 ¥
Gewicht: 20
Verfügbarkeit: 1W6 Wochen
Das Savior Medkit hat 40 Füllungen. Pro Wunde die behandelt wird, werden 1W4 Füllungen verbraucht. Das Savior Medkit liefert einen Bonus von +4 auf die Fertigkeit Heilen. Sind die Füllungen verbraucht reicht das Savior Medkit immer noch aus um eine gewisse medizinische Grundversorgung zu gewährleisten, so dass kein Malus wegen fehlender medizinischer Mittel greift, um jemanden zu verarzten.
Nachfüllpacks kosten 50 Y für je 10 Füllungen.

Traumapatch

Preis: 500 ¥
Gewicht: 0,5
Verfügbarkeit: Sofort
Der Charakter ist automatisch stabilisiert, ohne Probe.

Antidotpatch

Preis: Stufe x 100 ¥
Gewicht: 0,5
Verfügbarkeit: Stufe x W6 Stunden
Ein Antidotpatch stellt eine Reihe von Gegengiften dar, die bei einer Vergiftung dem Patienten verabreicht werden. Es wird mit der Stufe des Patches gegen einen Mindestwurf von 4 gewürfelt, abzüglich des Modifikators des Toxines. Gelingt die Probe so endet die Wirkung des Toxines am Ende der Runde.

Normale Kleidung

Preis: 50 ¥
Gewicht: 2
Verfügbarkeit: Sofort
Ein Satz normaler Kleidung.

Gute Kleidung

Preis: 500 ¥

Gewicht: 2
Verfügbarkeit: Sofort
Ein Satz guter Kleidung.

Tres Chic

Preis: 1.000 ¥
Gewicht: 2
Verfügbarkeit: Sofort
Anzugmode des 21. Jahrhunderts.

Rucksack

Preis: 250 ¥
Gewicht: -
Verfügbarkeit: Sofort
Kann ein Gewicht von 40 tragen.

Schlafsack

Preis: 25 ¥
Gewicht: 3
Verfügbarkeit: Sofort

Seil

Preis 50 ¥ pro 100 Meter
Gewicht: 10 pro 100 Meter
Verfügbarkeit: Sofort

Gefälschte SIN

1.000 ¥ pro Stufe (Extra)
2.000 ¥ pro Stufe (Wildcard)
Die Stufe repräsentieren die üblichen Würfeltypen

Bodytech

Bodytech, in SR auch als Cyber- und Bioware bekannt, sind künstliche Verbesserungen bzw. Implantate des metamenschlichen Körpers. Sie erhöhen den Wildcard-Würfel der vom Implantat betroffenen Eigenschaft. Dabei sind Implantate in 3 Stufen verfügbar.

Beispiel: *Beispielsweise würde ein Implantat der Stufe 2 für die Geschicklichkeit den Wildcard-Würfel auf einen W10 erhöhen, da der Charakter immer einen W6 Wildcard-Würfel hat, Stufe 1 würde diesen auf W8 anheben und Stufe 2 dann logischerweise auf W10.*

Die Essenz spiegelt zum Teil die Lebenskraft des Charakters und deren Reinheit wieder. Jeder Charakter besitzt 12 Essenzpunkte, die durch Bodytech um ihre Stufe gesenkt werden. Sind keine Essenzpunkte mehr übrig kann der Charakter keine weitere Bodytech aufnehmen. Sinkt diese unter 0 stirbt der Charakter sofort.

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

Zudem verringert der Essenzverlust die Macht von Magiern und Adepten.

(Stufe 1 = W4 bis Stufe 5 = W12).

Der Mindestwurf beläuft sich wie immer auf 4. Gute Systeme haben einen Malus auf die Probe von -1 bis -2.

Die gefälschte SIN wird abgelehnt (Lesefehler, etc.) wenn sie die Probe verliert. Bei einer 1 auf den Stufenwürfel wurde die SIN eindeutig als Fälschung erkannt und auch sofort gesperrt mit allen darauf verfügbaren Lizenzen

Lizenzen

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

Micro-Transceiver

Preis: 500 ¥
Gewicht: -
Verfügbarkeit: Sofort
Ein kleines Walky-Talky bestehend aus einem Ohrstöpsel und einem selbstklebenden Kehlkopfmikrofon von der Größe eines Knopfes. Das Gerät hat eine Reichweite von 5 km.

Beispiel: *Unser Magier Lee besitzt einen Zaubern-Würfel von W6 und eine Essenz von 12. Nun baut er sich ein Implantat ein das ihm einen Essenzverlust von 1 beschert. Somit wird sein Zaubern-Würfel auf W5 herabgesetzt. W5 ist keine Stufe somit sinkt er auf den nächst niedrigeren Würfeltypen ab, auf einen W4. Theoretisch könnte Lee sich noch für einen weiteren Essenzpunkt etwas einbauen, da er dann von 5 auf 4 herabgestuft wird.*

Sollte Lee sich bei einem W4 noch etwas einbauen und somit seinen Zaubern-Würfel unter einen W4 fallen verliert er sofort seine Fertigkeit Zaubern und alle dazugehörigen Mächte. Lee könnte nachträglich seine Fertigkeit weiter steigern und sich dann wieder etwas einbauen um dem entgegen zu wirken.

ABER er kann seinen Zaubern-Würfel nicht mehr höher lernen als seine Essenz. Beträgt seine Essenz 8 kann er in Zaubern maximal einen W8 haben.

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

Sollte einmal die Frage aufkommen, ob ein Implantat und ein Talent mit der gleichen Funktion bzw. Effekt in einem Charakter verwendet wird, so zählt immer nur das Implantat, da quasi die natürliche Komponente (das Talent) "raus geschnitten" wird und durch das künstliche System (die Bodytech) ersetzt wird.

Implantatkategorie und Kosten

Kategorie	Stufe 1 Kosten	Stufe 2 Kosten	Stufe 3 Kosten
A+	15.000 ¥	30.000 ¥	60.000 ¥
A	10.000 ¥	20.000 ¥	40.000 ¥
B	8.000 ¥	16.000 ¥	32.000 ¥
C	6.000 ¥	12.000 ¥	24.000 ¥
D	1.250 ¥	2.500 ¥	5.000 ¥

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

Name	Essenz	Preis	Verfüg.	Anmerkung
Orthoskin	1	15.000 ¥	1W6 Tage (E)	Der Charakter erhält einen Punkt Panzerung auf seine Robustheit.
Dermalpanzerung	2	45.000 ¥	2W6 Tage (E)	Der Charakter erhält zwei Punkt Panzerung auf seine Robustheit.
Dermalverkleidung	3	105.000 ¥	1W6 Wochen (E)	Der Charakter erhält drei Punkt Panzerung auf seine Robustheit.
Nagelmesser	1	8.000 ¥	1W6 Tage (V)	Nagelmesser richten Stärke+1W4 Schaden an. Ein- und ausfahren ist eine freie Aktion.
Sporn	2	24.000 ¥	2W6 Tage (V)	Sporn richten Stärke+1W6 Schaden an. Ein- und ausfahren ist eine freie Aktion.
Unterarmklinge	3	56.000 ¥	1W6 Wochen (V)	Die Unterarmklinge richten Stärke+1W8 Schaden an. Ein- und ausfahren ist eine freie Aktion.
Maßgeschneiderte Pheromone	1 pro Stufe	A	Stufe x W6 TageV	Jede Stufe gibt einen Bonus von +1 auf Charisma.
Reflexbooster	2 pro Stufe	A+	Stufe x W6 Tage (E)	Pro Stufe erhält der Charakter eine zusätzliche Aktionskarte. Er handelt auf der besten.
Sprinthydraulik	1 pro Stufe	A	Stufe x W6 Tage	Jede Stufe erhöht die Bewegung um 2" und erhöht den Sprinten-Würfel um einen Würfeltyp.
Schadenskompensator	1 pro Stufe	A+	1W6 Tage (V)	Pro Stufe wird ein Punkt Wundabzug ignoriert. Zählt nicht für die Außer-Gefecht-Tabelle.

Thrombozytenfabrik	2	45.000 ¥	2W6 Tage	Ignoriert die Wundabzüge bei der Außer-Gefecht-Tabelle.
Toxinextraktor	1 pro Stufe	B	Stufe x W6 Stunden	Pro Stufe erhält der Charakter einen Bonus von +1 auf die Konstitution um Gifte und Krankheiten zu widerstehen.
SIM-Modul	1	1.250 ¥	Sofort	Das Modul erlaubt es dem Charakter verschiedene Sinnesdaten von der AR und der VR zu erhalten. Es wird immer noch ein Kommlink mit einem Elektrodennetz benötigt.
Wissenssoftverbindung	1 pro Stufe	B	Sofort	Dieses Implantat erlaubt es dem Charakter Wissensfertigkeiten über eine Chipbuchse zu verwenden die er selber nicht besitzt. Jede Stufe steigert den nutzbaren Würfeltyp: Stufe 1 = W4 Stufe 2 = W6 Stufe 3 = W8 Bei den Proben wird kein Wildcard-Würfel verwendet. Die Software (Wissensfertigkeit) kostet 1.000 Y pro Stufe. Das auswechseln des Chips stellt eine Aktion da.
Cyberschädel und -torso*	1	18.000 ¥	2W6 Tage	Der Cyberschädel und -torso verhindern zusätzlichen Schaden durch den Angriff „angesagtes Ziel“ (Kopf und Eingeweide).
Cybergliedmaßen*	2 pro Gliedmaß	1.250 ¥	2W6 Stunden	Cybergliedmaßen besitzen einen Stauraum indem andere Ausrüstung eingebaut oder versteckt werden kann. Für Arme beläuft sich dieser auf 3 Pfund, bei Beinen bei 5 Pfund. Ein natürlicher Gliedmaßenersatz kostet 30.000 Y pro Stück, dieser verbraucht keine Essenz und bietet auch sonst keine Vorteile.
Cyberaugen	1	1.250 ¥	Sofort	Cyberaugen gewähren 4 Sicht-Modifikationen. Ein natürlicher Augenersatz kostet 5.000 Y pro Stück, dieser verbraucht keine Essenz und bietet auch sonst keine Vorteile.
Freak- und Fashionware	1	1.250 ¥	Sofort	Unter Freak- bzw. Fashionware bezeichnet man Bodytech die keine oder kaum Spielvorteile bringen und hauptsächlich kosmetischer Natur sind. Darunter fallen beispielsweise: Glasfaserhaare, Nanotattoo, Metabolismusfilter, Diätmodifikation, Chloroplasthaut und vieles mehr.

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

3. Kapitel: Settingregeln

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

Die Magie

Die Magie in Savage Run funktioniert weitgehend wie in Savage Worlds beschrieben. Es gibt allerdings einige Besonderheiten und zwar gibt es keinerlei Machtpunkte. Der Charakter erhält einen Malus in Höhe von der halben Machtpunktkosten (abgerundet). Dieser Malus wird Entzugsmalus genannt.

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

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

Bei einem **Erfolg** wurde die Macht wie im Buch beschrieben aktiviert. Bei einer **Steigerung** wurde der gesteigerte Effekt, sofern vorhanden, aktiviert.

Bei einem **Fehlschlag** wird die Macht nicht aktiviert und alle durch den Magier aufrecht erhaltenen Zauber sind sofort beendet, liegt das Ergebnis der Probe **bei 1 oder niedriger** (nach Berücksichtigung aller Boni und Mali) erhält er zusätzlich 2W6 Schaden.

Pro Macht die **aufrechterhalten** wird erhält der Magier einen -1 Modifikator auf seine Zaubern-Proben.

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

Wird der Magier in seiner **Konzentration gestört** – erhält eine Wunde, Erschöpfungsstufe oder wird angeschlagen– muss er eine Verstands-Probe ablegen. Gelingt ihm diese nicht so enden sofort alle aufrechterhaltenen Mächte.

Wichtig ist das hier schon Wund-/Erschöpfungsmodifikationen eingerechnet werden weswegen er die Verstand-Probe ablegen muss.

Mächte

Folgende Mächte sind nicht wählbar: *Körperlosigkeit, Wachsen/Schrumpfen, Teleport.*

Die Macht „Verbündete Beschwören“ wird entsprechend des Settings angepasst, näheres dazu weiter unten beim Abschnitt *Verbündete Beschwören*.

Neue Außprägung

► *Manazauber*: Mächte die als Manazauber gelernt und angewendet werden, können sowohl in der realen als auch der astralen Ebene gewirkt werden, nicht in beiden gleichzeitig. Diese haben meist ein ätherisches Aussehen. Mächte mit einen

Schadenseffekt durchdringen automatisch jede nicht magische Panzerung und leblose Ziele können nie das Ziel von Manazaubern werden.

Verbündete beschwören

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

Beim Herbeirufen muss die Kraftstufe und die Art des Geistes festgelegt werden.

Kraftstufe des Geistes

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

Herbeirufen

Es wird eine Zaubern-Probe mit einem Entzugsmalus in Höhe der halben Kraftstufe des Geistes abgelegt (W4 = -2; W6 = -3; etc.).

Bei großen Geistern wird der Malus verdoppelt.

Binden

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

Das ganze ist ein Ritual, welches die Kraftstufe des Geistes in Stunden dauert (W4 = 4 Stunden, W6 = 6 Stunden, etc.) und es verbraucht auch einfache Ritualkomponenten im Wert von 2.500 Y. Zudem kann der Beschwörer mehr Ritualkomponenten einsetzen, um den Geist effektiver zu binden oder um die Zeit zum Binden zu verkürzen. Jede weitere Ritualkomponente im Wert von 2.500 Y gibt dem Beschwörer einen +1 Bonus auf die Probe oder verringert die Zeit zum Binden um eine Stunde. Der Beschwörer muss sich vor dem Wurf entscheiden, wie er die Ritualkomponenten verteilt, ein späteres Umentscheiden ist nicht möglich.

Bei einem Erfolg ist der Geist für einen Monat an den Beschwörer gebunden, das Ritual kann vor Ablauf der Frist wiederholt werden um den Geist einen weiteren Monat an den Beschwörer zu binden, wobei Fehlschläge sich nur auf Verlängerung des Zeitraums auswirken (außer eine 1 auf dem Zaubern-Würfel).

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

Kontrolle

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

Dabei spielt es keine Rolle ob es sich um einen

gebundenen oder erst herbeigerufenen Geist handelt.

Geisterarten

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

Folgende Merkmale haben alle Geister gemein:

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

Feuergeist

- **Feuerfäuste:** Stärke+W6 Schaden bei waffenlosen Nahkampfgriffen. Der Feuergeist gilt dabei nicht als Unbewaffnet. Es besteht die Möglichkeit dass das Ziel Feuer fängt. (siehe GER Seite 183).
- **Flammende Wut:** Füllt eine Kegelschablone mit Feuer. Dies entspricht der Macht Kegelschlag mit der Ausprägung Feuer:Entflammbar (-1) Wenn der Geist „Flammende Wut“ einsetzt, kann er diese Runde keine weitere Aktion ausführen.
- **Unantastbar:** Den Feuergeist zu berühren oder waffenlos anzugreifen verursacht 2W6 Feuerschaden. Wenn man in ihn „reintritt“ 2W10.
- **Fertigkeiten:** Schießen, Kämpfen, Klettern, Wahrnehmung

Wassergeist

- **Verschlingen:** Der Wassergeist stellt eine kleine Schablone da. Sobald eine Person sich unter der Schablone befindet kann der Wassergeist eine Ringen-Probe gegen diesen ausführen. Bei einem Erfolg wurde der Charakter verschlungen und droht zu ersticken. Jede Runde die der Charakter verschlungen ist erleidet er eine Erschöpfungs-Stufe, weil er erstickt und zerdrückt wird. Angriffe gegen den Wassergeist treffen auch das Opfer in ihm, es erleidet die Hälfte des vollen Schadens der gegen den Wassergeist ausgeführt wird.
- **Sickern:** Wassergeister können kleine Ritze, und poröse Stellen durchdringen. Dies gilt als Bewegung auf schwierigen Terrain.
- **Heilendes Wasser:** Der Geist kann als Aktion einen Charakter mit heilendem Wasser übergießen. Dies entspricht der Macht Heilung (-1). Wenn der Geist „Heilendes Wasser“ einsetzt kann er diese Runde keine weitere Aktion ausführen.
- **Fertigkeiten:** Kämpfen, Wahrnehmung

Luftgeist

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

Erdgeist

- **Steinhaut:** Kraftstufe in Panzerung. (Kraftstufe W4 = 4 Panzerung, zählt als versiegelt)
- **Graben10“:** Kann sich innerhalb von 10“ unsichtbar im Boden bewegen und hervorbrechen.
- **Schlag:** Stärke+W6
- **Fertigkeiten:** Kämpfen, Wahrnehmung

Geist des Tieres

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

Geist des Menschen

- **Magisch begabt:** Startet mit Zaubern in Höhe seiner Kraftstufe/2 (Außer die Macht Verbündete Beschwören).
- **Verwandlung:** Menschengeister können sich als normale Menschen tarnen.
- **Fertigkeiten:** Zaubern, Kämpfen

Watcher

- **Besitzt keine besonderen Merkmale!**
- **Beschreibung:** Jeder Magier kann Watcher beschwören. Diese sind keine richtigen Geister, sondern nur eine größere Ansammlung von Mana. Sie besitzen keine Kraftstufe und um sie zu beschwören ist eine einfache Erfolgsprobe notwendig. Sie haben eine Wirkungsdauer von 4 Stunden (8 bei Steigerung) danach lösen sie sich auf. Komplexe Aufgaben verwirren sie meist. Sie zählen nicht gegen das Maximum der Geister. Ihre Attribute sind immer W4.

Der Astralraum

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

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

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

Auf der Astralebene interagiert man mit anderen astralen Gestalten (Magier, Adepten und Geistern), die auf gleiche Weise auf die Astralebene zugreifen.

Aufrechterhaltene Macht und aktive Foki sind ein kleines Tor in die reale Welt und auch im Astralraum sofort sichtbar und angreifbar. Behindert wird man nur durch magische Barrieren, die ihre Panzerung als Malus für den Zauberer einsetzen bzw. bei Schadenszaubern als zusätzliche Panzerung für das Ziel zählen.

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

Magische Barrieren

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

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

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

Eine Barriere zu passieren (sich hindurchzudrücken) ist eine Heimlichkeits-Probe gegen einen aktiven Beobachter (W10 für die Barriere). Ein Misserfolg bedeutet, dass der

Angreifer die Barriere nicht passieren konnte, eine 1 auf dem Heimlichkeits-Würfel bedeutet, dass der Erschaffer zusätzlich gewarnt ist.

Kampf im Astralraum

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

Zweitens kann der Kampf nicht nur zwei- sondern auch dreidimensional stattfinden, da eine *astrale Gestalt* eine Steiggeschwindigkeit von 0 hat.

Hacking

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

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

In einen Knoten gelangen

Um auf einen Knoten zuzugreifen, benötigt der Charakter die notwendigen Berechtigungen.

Es wird eine Hacking-Probe gewürfelt, die je nach Account erschwert wird.

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

Ist der Charakter erstmal in einen Knoten gelangt,

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

Sicherheit im Knoten

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

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

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

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

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

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

Matrixaktionen

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

- **Account modifizieren:** Wenn der Charakter seinen Account nochmals verändern möchte, wird eine erneute Hacking-Probe mit den üblichen Modifikatoren abgelegt.
- **Ausstöpseln:** Der Charakter kappt sofort die Verbindung zur Matrix. Das ist eine freie Aktion. Der Charakter riskiert dabei einen Auswurfschock zu erleiden. Es wird eine

Willenskraft-Probe abgelegt. Ist der Charakter mittels des kalten Sim mit der Matrix verbunden, ist er bei einem Fehlschlag Angeschlagen und bei einem Erfolg erleidet er keine weiteren Auswirkungen. Ist der Charakter mittels heißen Sim mit der Matrix verbunden, ist er bei einem Fehlschlag 1W6 Stunden Bewusstlos, bei einem Erfolg Angeschlagen und bei einer Steigerung erhält er keinerlei Auswirkungen.

- **Elegantes Ausloggen:** Der Charakter löscht alle seine Spuren und loggt aus. Für diese Aktion wird eine Hacking-Probe abgelegt. Bei einem Fehlschlag hinterlässt der Charakter einige Spuren, bei einer 1 auf dem Hacking-Würfel, ungeachtet des Wildcard-Würfels, hinterlässt der Charakter eine entscheidende Fährte um ihn aufzuspüren. Diese Aktion ist nicht mehr möglich wenn der Charakter entdeckt wurde.
- **Physische Handlung:** Der Charakter kann, während er mit der Matrix verbunden ist, versuchen eine Aktion in der physischen Welt auszuführen. Dafür gibt es einen Abzug von -2 bei kaltem Sim und -4 bei heißem Sim für alle Aktionen die er in der physischen Welt ausführt.
- **Programme austauschen:** Wenn der Charakter Programme aktiviert und deaktiviert zählt die neu Anordnung der Programme als eine Aktion.
- **Verschlüsselung knacken:** Eine Verschlüsselung verhindert den Zugriff auf Daten oder sogar einen gesamten Knoten. Wenn dem Charakter nicht der Schlüssel zu dieser Verschlüsselung vorliegt muss er diese knacken. Das ganze wird als "Dramatische Herausforderung" nach den GER-Regeln ab Seite 169 abgelegt. Der Zeitraum beträgt immer 3 Runden und die Anzahl der Erfolge und Steigerungen die der Charakter benötigt entsprechen der Stufe der Verschlüsselung. Sollte innerhalb des Zeitraums nicht die notwendigen Erfolge vorliegen, wird umgehend der Alarm des Knotens ausgelöst.
- **Versteckten Knoten suchen:** Der Hacker wendet eine Hacking-Probe auf um versteckte Knoten in seiner Reichweite zu finden.
- **Verstand-Trick:** Jegliche Art von Trick wird über den Verstand des Charakters abgelegt, andere Attribute können nicht verwendet werden.

Aktiv, Passiv, Versteckt

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

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

Rigger

Drohnen gibt es in verschiedenen Größen und Formen und sind ferngesteuerte Fahrzeuge die Charaktere über die Bodytech Riggersteuerung kontrollieren können. Sollte der Rigger über diese nicht verfügen, kann er die Drohne dennoch über sein Kommlink steuern, allerdings kann er nicht in diese „hineinspringen“.

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

Kontrolle

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

- **Fernsteuerung:** Mittels der Fernsteuerung, also dem Kommlink, kann der Charakter eine oder mehrere Drohnen gleichzeitig steuern. Es werden hierbei die Attribute und Fertigkeiten der Drohne verwendet.
- **Hineinspringen:** Um in eine Drohne hineinzuspringen benötigt der Charakter eine Riggersteuerung. Die Stufe (Erhöhung des Wildcard-Würfel) der Riggersteuerung wird auf alle Eigenschaften der Drohne angewandt. Wird die Drohne zerstört, so muss der Rigger eine Willenskraft-Probe ablegen. Bei einem Fehlschlag ist er angeschlagen.
- **Alleine:** Wenn eine Drohne alleine ist, also

nicht direkt vom Charakter gesteuert wird, weil jegliche Funkverbindung abgebrochen ist, so kann diese noch Befehle per Sprache annehmen. Allerdings kommt es dann auf den Verstand der Drohne an, ob sie die Befehle richtig interpretiert (bei schlechter KI mehr Glück als Verstand). Daher muss die Drohne in jeder Runde, in der sie über die Spracheingabe gesteuert wird, eine Probe mit dem Attribut Verstand ablegen. Gelingt diese Probe kann sie normal gesteuert werden, schlägt sie fehl ist die Drohne überfordert und ist Angeschlagen. Ein Mehrfach angeschlagenes Ergebnis führt zu keiner Wunde. Je nach Komplexität des Befehl kann ein Malus bei dieser Probe verlangt werden, wobei einfache Angriffsbefehle nicht dazugezählt werden.

Schaden bei Drohnen

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

Wenn eine Drohne Außer Gefecht gesetzt worden ist, wird eine Konstitutionsprobe abgelegt, bei einem Erfolg ist sie beschädigt und muss repariert werden. Es wird eine Werkzeugkasten bzw. eine Mechaniker-Connection, ein paar Ersatzteile (10% des Preises der Drohne) und ein erfolgreicher Reparieren-Wurf benötigt um die Drohne wieder fit zu machen. Bei einer Steigerung ist der Schaden minimal und kann sogar noch „auf dem Schlachtfeld“ innerhalb einer Runde mit einem erfolgreichen Reparieren-Wurf erledigt werden. Schlägt die Probe fehl, ist sie nur noch ein Haufen Schrott (25% des Preises beim Schrotthändler sofern sie eingesammelt wurde).

Das Drohnennetzwerk

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

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

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

anderen Matrixentität) oder durch physischen Schaden zerstören.

Wird bei der Drohne vorher Alarm ausgelöst, kann der Charakter diese per Funkverbindung auch abschalten oder die Drohne anweisen ihr Funkmodul zu deaktivieren, was den Angreifer aus der Drohne wirft und diesem Schaden zufügt als

ob er die Aktion "Ausgestöpselt" angewendet hat. Wird das Funkmodul deaktiviert kann die Drohne nur noch per Sprache befehle entgegen nehmen und das Drohnennetzwerk, sollte eines vorhanden sein, muss neu geordnet werden, dies dauert eine Aktion.

!Achtung!
Als nächstes beginnt der Spielleiterteil

4. Kapitel: Sicherheitstechnik

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

Drähte

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

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

Stacheldraht 2W6-1

Natodraht 2W6

Monodraht 2W6+4; PB4; -2 auf die Wahrnehmungsprobe

Elektrisch Zusätzlich 2W6+2 Betäubungsschaden.

Beleuchtung

Die Beleuchtung eines Sicherheitsgeländes ist sehr wichtig. Beispielsweise könnte das Gelände für normale Beobachter in völliger Dunkelheit liegen, doch es wird im Infrarotbereich (Wärmesicht) bestens ausgeleuchtet und die Wachen tragen entsprechende Sichtgeräte. Während mit normaler Sicht oder Nachtsicht ein Sichtmodifikator besteht, weil Beispielsweise ein Raum über keine oder nur kaum normale Beleuchtung verfügt, erhalten Charaktere und NSC's mittels Wärmesicht keinen Sichtmodifikator, da dieser im Infrarotbereich perfekt ausgeleuchtet ist.

Türen und Fenster

Fenster und Türen sind meist mit Sensoren und/oder Alarmanlagen versehen und Fenster sind normalerweise verspiegelt, damit niemand ins innere sehen kann.

HLK

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

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

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

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

Personal

Je nach Sicherheitssystem kann dieses nur 1-2 Wachmänner haben oder aber mehrere Sicherheitshacker, Sicherheitsmagier, Konzerngardisten und Wachcritter sowie Drohnen beinhalten.

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

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

Technische Sicherheit

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

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

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

Alarmanlagen

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

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

Sensoren

Sensoren sind passive Sicherheitssysteme, die darauf warten ausgelöst zu werden.

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

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

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

Meist lösen Druckpolster/Druckgeflechte Alarmanlagen aus, können aber auch andere Mechanismen auslösen.

Der **Bewegungsmelder** funktioniert mittels Ultraschall. Was bedeutet, dass dieser sich sehr

langsam bewegende Personen nicht wahrnehmen kann.

Um nicht von einem Bewegungsmelder erfasst zu werden wird eine Heimlichkeitsprobe verlangt.

Je nach Qualität des Bewegungsmelders kann ein Modifikator angerechnet werden.

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

Eine **Lichtschanke** zu entdecken ist eine Wahrnehmungsprobe mit einem Modifikator von -1 bei sichtbarem Licht, -2 bei Wärmesicht.

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

Ein Lichtschranken-Labyrinth zu durchqueren erfordert eine Geschicklichkeitsprobe. Ein Modifikator kann stark variieren je nach der Komplexität des Labyrinths.

Es kann aber auch ein Spiegelsystem eingesetzt werden, um dieses zu umgehen.

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

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

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

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

Scanner

Scanner suchen aktiv nach Unstimmigkeiten im Sicherheitssystem.

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

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

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

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

Mittels seiner Stufe (W4 bis W12) versucht dieser

die Charaktere wahrzunehmen, also zu „erschnüffeln“.

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

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

Schlösser

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

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

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

Ein **Standardschloss (0)** besteht aus ein Zylinderschloss, dass mittels eines metalischen Schlüssels oder eines Kombinationscodes geöffnet wird.

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

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

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

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

Zusätzlich sind alle Magschlösser mit einem Antimanipulationssystem versehen, dass bei einem Fehlschlag der Probe einen Alarm auslöst. Die Stufe geht von 1 bis 4 und dient als Modifikator für die Schlösser knacken Probe (es wird eine Elektronikwerkzeugkiste benötigt). Der Runner

kann sich entscheiden den Malus zu ignorieren, was bedeutet das der Alarm sofort auslöst.

- **Keypad**

(-Stufe des Antimanipulationssystems)

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

- **Kartenleser**

(-Stufe des Antimanipulationssystems)

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

- **Biometrischer Scanner**

(-Stufe des Antimanipulationssystems)

Sei es ein Abdruckscanner der entweder Daumen-, Hand-, Gesicht- oder Retinaabdruck nimmt, ein Stimmerkennungs- oder Gesichtserkennungssystem, bei Biometrischen Scannern erhält man anhand von Körpermerkmalen Zugang. Entweder hat man jemanden parat der Zugang zu dem System hat und ihn zwingt für einen die Tür zu öffnen, hackt sich in das System, um seine biometrischen Daten zu hinterlegen oder man hat eine gute Fälschung parat (vergleichende Probe gegen die Stufe der Fälschung) um Zugang zu erhalten. Natürlich kann man mittels der Fertigkeit Schlösser knacken auch hier versuchen sich Zugang zu verschaffen.

Automatische Systeme

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

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

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

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

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

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

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

Meist haben Selbstschussanlagen einen internen Kasten mit 500 Schuss Munition. Aber je nach Sicherheitssystem kann dies auch mehr sein.

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

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

Matrixsicherheit

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

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

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

Was also bedeutet, dass sie Ausschau halten ob jemand mit seinem Kommlink sich gerade im Gebäude aufhält, diese haben eine Stufe von W4 bis W12 um ein Kommlink oder Drohne zu entdecken. Das heißt, dass Kommlinks im aktiven und passiven Modus sofort entdeckt werden und um versteckte Kommlinks oder Drohnen zu finden eine einfache Probe abgelegt wird.

Sicherheit im Knoten

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

Diese werden wie üblich informiert wenn der Knoten Alarm geschlagen hat.

IC

IC besteht aus einer Ansammlung verschiedener Programme mit einer künstlichen "Intelligenz".

Diese Gegner sind immer nur Statisten bzw. Extras. Es gibt drei verschiedene Ausführungen von IC.

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

Weißes IC

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

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

Graues IC

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

Programme: Schild W8 (Parade 6)
Angriff W10

Schwarzes IC

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

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

Spinne

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

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

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

Magische Sicherheit

Generell sind alle physischen Abwehrmaßnahmen gegen einen astral projizierenden Magier nutzlos. Daher gibt es auch noch die magische Sicherheit, die sich im wesentlichen aus zwei Dingen zusammensetzt.

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

Das Zweite sind Dinge wie magische Barrieren,

also Hüter, Biofasern und Efeu, die wie eine Betonwand um entsprechende Sicherheitsbereiche gelegt sind und einfach den Zugang blockieren sollen. Biofasern werden nach den selben Regeln wie ein Hüter behandelt, ein Fehlschlag bei der Heimlichkeits-Probe bedeutet das der Charakter einen Abdruck in den Biofasern hinterlassen hat die von den Sensoren wahrgenommen wird. Dies kann wiederum zu einem Alarm führen.

5. Kapitel: Gefahren der 6. Welt

Hintergrundstrahlung

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

Die Handhabung dessen im Spiel ist sehr einfach. Der Spielleiter bestimmt ein Gebiet, indem die Hintergrundstrahlung wirkt und versieht das ganze mit einem Wert. Dieser Wert senkt oder erhöht einfach den KI-Würfel bzw. den Zaubern-Würfel des Charakters pro Stufe um 1 (W8 auf W6 oder W8 auf W10).

Die Stufe der Hintergrundstrahlung geht von 1 bis 5.

Bestarium

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

Neue Eigenschaften

- *Essenzverlust:* Die Kreatur verliert pro Monat (alle 30 Tage) einen Essenzpunkt. Bei einem Wert von 0 wird sie zu einem Berserker und greift alles an. Wenn sie nach einem weiteren Tag keine Essenz zu sich genommen hat, stirbt sie.
- *Essenzzug:* In der schwachen Variante können nur freiwilligen und wehrlosen Opfern (Bewusstlos) die Essenz entzogen werden. Die Kreatur entscheidet dann, wieviel Essenz sie dem Opfer entzieht. In der schweren Variante reicht eine Berührung aus und die Kreatur macht eine vergleichende Probe mit der Willenskraft des Opfers. Pro Erfolg und Steigerung verliert das Opfer einen Punkt Essenz, diese Fähigkeit kann einmal als freie Aktion pro Runde ausgeführt werden.
- *Dualwesen:* Kreaturen mit dieser Eigenschaft können ihre astrale Wahrnehmung nicht abschalten und können daher von beiden

Welten angegriffen werden, allerdings können sie mittels physischer Angriffe auch astrale Gestalten angreifen. Um die Wahrnehmung von astral auf real und umgekehrt zu wechseln ist eine freie Aktion. Die Kreatur ist aber dennoch im Astralraum aktiv wenn sie nur die reale Welt ansieht.

Metamenschliche Gegner

Bei den metamenschlichen Gegnern handelt es sich bis auf wenige Ausnahmen um Menschen. Dies kann bei Bedarf geändert werden, nur sollten die Metatyp bedingten Eigenschaften berücksichtigt werden. Zudem verschießen alle Gegner nur reguläre Munition. Dem Spielleiter ist frei gestellt diese auszutauschen.

Schläger

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

Attribute

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

Fertigkeiten

Kämpfen W6, Werfen W4, Heimlichkeit W4

Abgeleitete Werte

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

Ausrüstung

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

Anführer des Schlägertrupps

Die meisten Schlägertrupps werden von einen großen kräftigen Grobian angeführt.

Attribute

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

Fertigkeiten

Kämpfen W6, Werfen W4, Heimlichkeit W4

Abgeleitete Werte

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

Besondere Merkmale

Anführer (+1 auf Erholungsproben, 5" Reichweite)

Ausrüstung

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

Ganger

Attribute

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

Fertigkeiten

Schießen W6, Kämpfen W6, Einschüchtern W4

Abgeleitete Werte

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

Ausrüstung

Ares Predator (2W6+1, RW:12/24/48, PB1, Halbautomatisch); Panzerweste (+2/+1); 1 Dosis Cram (zieht eine zusätzliche

Aktionskarte, Dauer 6 Std.); Kommlink (Meta Link)

Implantate

Verschiedene Freakware, je nach Gang unterschiedlich.



Gangboss

Attribute

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

Fertigkeiten

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

Abgeleitete Werte

Parade: 5 Robustheit: 7/8 (2/3)
Bewegung: 6+1W6 Charisma: 0

Besondere Merkmale

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

Ausrüstung

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

Implantate

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

Konzernsicherheitseinheit

Eine Konzernsicherheitseinheit repräsentiert einen einfachen Wachmann innerhalb des Konzerngeländes.

Attribute

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

Fertigkeiten

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

Abgeleitete Werte

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

Besondere Merkmale

Kampfrelexe (+2 auf Erholungsproben)

Ausrüstung

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



Konzernlohnmagier

Meistens wird die Konzernsicherheit von Lohnmagiern angeführt.

Attribute

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

Fertigkeiten

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

Abgeleitete Werte

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

Mächte (15 Macht-Punkte)

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

Ausrüstung

Betäubungsschlagstock (2W6, Elektroschaden, 10 Ladungen); Ficheti Security (2W6, RW:15/30/60, PB1,

Halbautomatisch, Biometrische Sicherung); Gefütterter Mantel (+2/+1); Micro-Transceiver; Kommlink (Renraku Sensei), 5 Verbrauchsfoki, 2 Geister der Stufe W6 frei nach Wahl.

Lone-Star Polizeieinheit

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

Attribute

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

Fertigkeiten

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

Abgeleitete Werte

Parade: 7 Robustheit: 8/10 (2/4)
Bewegung: 6+1W6 Charisma: 0

Besondere Merkmale

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

Ausrüstung

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



Lonestar-Sergeant

Attribute

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

Fertigkeiten

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

Abgeleitete Werte

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

Besondere Merkmale

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

Implantate

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

Ausrüstung

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

Triadenbande

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

Attribute

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

Fertigkeiten

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

Abgeleitete Werte

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

Ausrüstung

Messer (Stä+W4, RW: 3/6/12) oder Katana (Stä+W6+2, PB2);

Ceska Black Scorpion (2W6, RW: 12/24/48, FR1, Salve, PB1); Gefütterter Mantel (+2/+1); Kommlink (Renraku Sensei)



Triaden-Anführer

Attribute

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

Fertigkeiten

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

Abgeleitete Werte

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

Besondere Merkmale

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

Ausrüstung

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

Roter Samurai

Attribute

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

Fertigkeiten

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

Abgeleitete Werte

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

Besondere Merkmale

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

Implantate

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

Ausrüstung

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



Anführer der Roten Samurai

Attribute

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

Fertigkeiten

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

Abgeleitete Werte

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

Besondere Merkmale

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

Implantate

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

Muskelverstärkung St. 2

Ausrüstung

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

Tir Ghosts

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

Attribute

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

Fertigkeiten

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

Abgeleitete Werte

Parade: 6 Robustheit: 10/8 (4/2)
Bewegung: 8+1W10 Charisma: +2

Besondere Merkmale

Kampfflexe (+2 auf Erholungsproben); **Flink** (+2 Bewegung, W10 Sprint); **Ausweichen** (-2 um per Fernkampf einen Tir Ghost zu treffen); **Geschickt** (erhöhte Geschicklichkeit); **Nachtsicht**;

Implantate

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

Ausrüstung

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



Anführer der Tir Ghosts

Bei den Anführern der Tir Ghosts handelt es sich um Kampfhacker. Dringen sie nicht in einen Knoten ein, so koordinieren sie per Matrix ihr Team von einem sicheren Punkt aus, wodurch seine Truppen immer den Bonus durch die Anführertalente bekommen.

Attribute

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

Fertigkeiten

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

Abgeleitete Werte

Parade: 6 Robustheit: 10/8 (4/2)
Bewegung: 8+1W10 Charisma: +2

Besondere Merkmale

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

Implantate

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

Ausrüstung

HK 227 (2W6+1, RW: 20/40/80, FR3, PB1, Smartgun); Ganzkörperpanzerung ohne Helm (+4/+2); Smartbrille; 3 Rauchgranaten (5/10/20); Kommlink (Transys Avalon, Matrixwerte wie Spinne)

Critter

Unter Crittern versteht man Tiere, die durch das

Erwachen der 6. Welt nicht verändert wurden. Darunter fallen beispielsweise Hunde, Katzen, Haie, Ratten, Affen, Löwen, Bären und noch viele mehr.

Um Critter abzubilden, können die entsprechenden normalen Tiere aus der GER ab Seite 285 zu rate gezogen werden.

Paracritter

Critter die durch das Erwachen beeinflusst wurden, werden Paracritter genannt, da sie immer über spezielle magische Fähigkeiten verfügen.

Barghest

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

Attribute

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

Fertigkeiten

Kämpfen W6, Wahrnehmung W10,

Abgeleitete Werte

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

Besondere Merkmale

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



Gestaltwandler

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

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

Attribute

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

Fertigkeiten

Kämpfen W8, Wahrnehmung W10, Schießen W6

Abgeleitete Werte

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

Besondere Merkmale

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

Ausrüstung

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

Höllenhunde

Höllenhunde sind dafür bekannt Feuer zu speien.

Attribute

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

Fertigkeiten

Kämpfen W6, Wahrnehmung W10,

Abgeleitete Werte

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

Besondere Merkmale

Furcht 0; Flink; An die Gurgel gehen (Bei einer Steigerung auf Kämpfen trifft das Tier automatisch die am schwächsten gepanzerte Stelle); **Größe -1; Biss: Stä+W4; Feueratem** (Der Höllenhund verfügt über die Macht Kegelschlag mit der Ausprägung Feuer: Entflammbar, es wird mit Verstand anstatt Zaubern gewürfelt mit einem Abzug von -1. Wenn der Höllenhund Feueratem einsetzt kann er diese Runde keine andere Aktion ausführen.); **Dualwesen**;

Teufelsratte

Auch bekannt als Riesenratte, sind bis zu einem Meter lang und wiegen 4 Kilo. Sie sind nachtaktiv und jagen in Rudeln von bis zu 30 Tieren.

Attribute

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

Fertigkeiten

Kämpfen W6, Wahrnehmung W8, Heimlichkeit W8

Abgeleitete Werte

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

Besondere Merkmale

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

Die Infizierten

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

Banshee

Banshees entstehen durch Elfen die mit MMVV infiziert wurden.

Attribute

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

Fertigkeiten

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

Abgeleitete Werte

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

Besondere Merkmale

Immunität: Gifte&Krankheiten (Gifte und Krankheiten zeigen keinerlei Effekt gegen die Kreatur); **Gebrechlich** (-1 Robustheit); **Biss** (Stä+W4); **Regeneration** (Die Kreatur kann jede Runde eine Konstitutionsprobe ablegen und pro Erfolg und Steigerung eine Wunde und angeschlagenen Ergebnis heilen. Die Eigenschaft funktioniert auch wenn die Kreatur

außer Gefecht gesetzt wurde. Zusätzlich erhält die Kreatur einen Bonus von +2 auf Erholungsproben.); **Nebel** (Die Kreatur kann sich in Nebel verwandeln. Dies kostet eine Aktion und erfordert eine Verstandsprobe mit einem Abzug von -2. Sie ist dann durch physische angriffe unverwundbar und kann sich durch poröse Stellen und ritzen bewegen); **Schwäche: Sonnenlicht, schwer** (Die Kreatur erhält 2W10 Schaden und fängt an zu brennen sobald sie Sonnenlicht ausgesetzt ist und kann in dieser Zeit nicht die Eigenschaft Regeneration verwenden.); **Verwundbarkeit: Holz** (Waffen aus Holz verursachen doppelten Schaden und Wunden heilen nicht durch die Eigenschaft Regeneration); **Verwundbarkeit: Silber** (Waffen aus Silber verursachen doppelten Schaden und Wunden heilen nicht durch die Eigenschaft Regeneration); **Essenzentzug** (Schwach); **Essenzverlust; Nachtsicht; Grauen** (Ein Banshee kann die Macht Angst verwenden. Es wird mit Verstand anstatt einer Arkanfertigkeit gewürfelt. Diese verbraucht keinerlei Macht-Punkte.)

Ausrüstung

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

Dzoo-Noo-Qua

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

Attribute

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

Fertigkeiten

Kämpfen W10, Wahrnehmung W8, Werfen W6, Einschüchtern W8

Abgeleitete Werte

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

Besondere Merkmale

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

Ausrüstung

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



Fomoraig

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

Attribute

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

Fertigkeiten

Kämpfen W10, Wahrnehmung W8, Werfen W6, Einschüchtern W8

Abgeleitete Werte

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

Besondere Merkmale

Größe +2 (+2 Robustheit); **Ätzendes Sekret** (Am Fomoraig läuft eine ätzende Flüssigkeit hinab. Dieser verursacht 2W4 Schaden bei Berührung und in der Folgerunde fügt sie noch 1W4 Schaden zu, nur chemisch isolierte Panzerung schützt.) **Arkane Resistenz** (+2 Panzerung/Bonus gegen magische

Effekte); **Natürliche Dermalverkleidung** (+3 Panzerung); **Klauen** (Stä+W6, +1 Reichweite, +Ätzendes Sekret); **Regeneration** (Die Kreatur kann jede Runde eine Konstitutionsprobe ablegen und pro Erfolg und Steigerung eine Wunde und angeschlagenen Ergebnis heilen. Die Eigenschaft funktioniert auch wenn die Kreatur außer Gefecht gesetzt wurde. Zusätzlich erhält die Kreatur einen Bonus von +2 auf Erholungsproben.); **Schwäche: Sonnenlicht, leicht** (Die Kreatur erhält -2 auf alle Eigenschaftsproben solange es Sonnenlicht ausgesetzt ist und kann in dieser Zeit nicht die Eigenschaft Regeneration verwenden.); **Essenzzug** (Schwach); **Essenzverlust; Wärmesicht;**

Ghule

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

Attribute

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

Fertigkeiten

Kämpfen W6, Wahrnehmung W6

Abgeleitete Werte

Parade: 5 Robustheit: 5
Bewegung: 6+1W6 Charisma: -2

Besondere Merkmale

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

Goblin

Ein Goblin entsteht durch eine MMVV Infektion bei einem Zwerg.

Attribute

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

Fertigkeiten

Kämpfen W10, Schießen W6; Wahrnehmung W8, Werfen W8

Abgeleitete Werte

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

Besondere Merkmale

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

Ausrüstung

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

Vampir

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

Attribute

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

Fertigkeiten

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

Abgeleitete Werte

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

Besondere Merkmale

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

Ausrüstung

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



Nosferatu

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

Attribute

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

Fertigkeiten

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

Abgeleitete Werte

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

Besondere Merkmale

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

Ausrüstung

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

Werwolf

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

Attribute

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

Fertigkeiten

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

Abgeleitete Werte

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

Besondere Merkmale

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



Wendigo

Der Wendigo ist ein mit MMVV infizierter Ork.

Attribute

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

Fertigkeiten

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

Abgeleitete Werte

Parade: 7 Robustheit: 9/8 (2/1)
Bewegung: 6+1W6 Charisma: -2

Besondere Merkmale

Immunität: Gifte&Krankheiten (Gifte und Krankheiten zeigen keinerlei Effekt gegen die Kreatur); **Größe +1** (+1 Robustheit); **Klauen** (Stä+W6); **Regeneration** (Die Kreatur kann jede Runde eine Konstitutionsprobe ablegen und pro Erfolg und Steigerung eine Wunde und angeschlagenen Ergebnis heilen. Die Eigenschaft funktioniert auch wenn die Kreatur außer Gefecht gesetzt wurde. Zusätzlich erhält die Kreatur einen Bonus von +2 auf Erholungsproben. Dies gilt als freie Aktion); **Schwäche: Sonnenlicht, schwer** (Die Kreatur erhält 2W10 Schaden und fängt an zu brennen sobald sie Sonnenlicht ausgesetzt ist und kann in dieser Zeit nicht die Eigenschaft Regeneration verwenden.); **Verwundbarkeit: Eisen** (Waffen aus Eisen verursachen doppelten Schaden und Wunden heilen nicht durch die Eigenschaft Regeneration); **Essenzentzug (schwach); Essenzverlust; Nachtsicht;**

Mächte

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

Ausrüstung

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

Geister

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



Blutgeister

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

Sie sind sehr aggressiv, schwer zu bändigen und greifen wenn möglich zuerst ihren Meister an und dann jedes andere lebende Wesen in ihrer Reichweite.

Neben den normalen Fähigkeiten des Geistes erhält zusätzlich folgende Merkmale:

- **Essenzentzug (schwer):** Blutgeister ernähren sich von der Lebenskraft von Metamenschen. Wenn ein Blutgeist einen normalen Angriff oder einen Berührenangriff (+2) macht und trifft kann er eine vergleichende Kraftprobe gegen die Willenskraft des Opfers machen. Der Blutgeist erhält dann pro Erfolg und Steigerung einen Essenzpunkt vom Opfer.
- **Essenzverlust:** Blutgeister verlieren pro Tag 1 Essenzpunkt (wenn er unter der Kontrolle eines Magiers steht) oder 1 Essenzpunkt pro Woche (wenn er frei ist). Sinkt der Wert unter 0 stirbt er.
- **Furcht -Kraftstufe/2:** Entweder sehen Blutgeister ihrem frisch getöteten Opfer ähnlich oder aber sie sind ein sich nähernder Blutnebel der eine Aura des Todes um sich herum ausstrahlt. Sie sind einfach Furchterregend.
- **Verschlingen:** Als Blutnebel stellt der Geist eine mittlere Schablone da. Befindet sich ein Lebewesen innerhalb dieser Schablone droht es durch den Blutnebel nicht nur zu ersticken, sondern es wird durch diesen auch teilweise vergiftet. Jede Runde in der sich das Lebewesen innerhalb dieser Schablone aufhält muss es eine Konstitutionsprobe bestehen. Gelingt ihm dies nicht, so erhält es eine Erschöpfungsstufe. Für den Geist ist das keinerlei Aktion und das Lebewesen befindet sich automatisch in Reichweite für Essenzentzug.
- **Magische Essenz:** Blutgeister können ihre Essenz verwenden um sich sofort zu heilen oder ihre Eigenschaften für einen Tag zu erhöhen. Der Umrechnungswert beträgt 1 zu 1.

Shedim

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

Attribute

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

Fertigkeiten

Einschüchtern W6, Kämpfen W6, Schießen W6, Wahrnehmung W4

Abgeleitete Werte

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

Besondere Merkmale

Furchtlos; **Klauen** (Stä+W4); **Untot** (+2 Robustheit, +2 Erholung, angesagte Ziele verursachen keinen zusätzlichen Schaden); **Dualwesen**; **Furcht -2** (In der Nähe von Shedin verrotten kleinere Insekten und Pflanzen. Sie strahlen eine unnatürliche Aura des Todes aus)

Todesschatten

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

Fertigkeiten

Kämpfen, Wahrnehmung, Heimlichkeit, Einschüchtern

Abgeleitete Werte

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

Mächte

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

Besondere Merkmale

Essenzentzug (Leicht)

Toxische Geister

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

Alle toxischen Geister haben folgende Merkmale:

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

Abscheulichkeit

Die Abscheulichkeit ist ein toxischer Tiergeist.

Fertigkeiten

Kämpfen, Wahrnehmung, Einschüchtern

Abgeleitete Werte

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

Besondere Merkmale

Biss (Stä+W6 Schaden); **Gift** (Der Körper der Abscheulichkeit ist mit einem starken Toxin überzogen, dass per Kontakt übertragen wird. Bei Kontakt wird eine Konstitutionsprobe

-Kraftstufe/2 gewürfelt. Das Toxin hat eine Effektivität von -2 und lähmt bei einem Fehlschlag sein Opfer, bei einer 1 oder darunter erhält das Opfer zusätzlich eine Wunde. Auch ein Biss überträgt das Toxin.); **Furcht -Kraftstufe/2**.

Leid

Bei Leid handelt es sich um einen toxischen Menscheng Geist.

Fertigkeiten

Heimlichkeit, Zaubern, Kämpfen, Einschüchtern

Abgeleitete Werte

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

Mächte

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

Schlacke

Ein toxischer Erdgeist der aus flüssiger heißer Schlacke besteht.

Fertigkeiten

Kämpfen, Wahrnehmung

Abgeleitete Werte

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

Besondere Merkmale

Graben 10“ (Kann sich innerhalb 10“ unsichtbar im Boden bewegen und hervorbrechen.); **Schlackenschlag** (Stärke+W10, nach erfolgreichem Angriff bleibt etwas von der heißen Schlacke am Ziel hängen und verursacht pro Runde 1W10 Schaden bis die Schlacke gelöscht wurde.); **Unantastbar** (Der Geist besteht aus heißer Schlacke. Einen Nahkampfangriff gegen es auszuführen verursacht 2W6 Schaden)

Nuklear

Das Nuklear ist ein toxischer Feuergeist.

Fertigkeiten

Schießen, Kämpfen, Wahrnehmung

Abgeleitete Werte

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

Besondere Merkmale

Verstrahlt (Das Nuklear verursacht in einer Reichweite gleich seiner Kraftstufe in Zoll (Kraftstufe W4 = 4 Zoll) intensiven Strahlungsschaden, so dass einmal pro Runde eine Konstitutionsprobe abgelegt werden muss, ansonsten erhält der Charakter eine Erschöpfungsstufe. Ist er Außer Gefecht, so leidet er an der Strahlenkrankheit, siehe GER Seite 187); **Strahlenangriff [-1]**(Es wird die Macht Kegelschlag eingesetzt. Panzerung schützt gegen den Angriff nicht, nur spezielle Panzerung, die gegen radioaktive Strahlung gebaut wurde. Der Charakter muss zudem eine Konstitutionsprobe ablegen, um keine Erschöpfungsstufe aufgrund von Strahlung zu erhalten.); **Unantastbar** (Das Nuklear direkt zu berühren oder waffenlos anzugreifen verursacht 2W6 Strahlungsschaden. Der Charakter muss eine Konstitutionsprobe-2 bestehen, um nicht eine Erschöpfungsstufe aufgrund von Strahlung zu erhalten.)

Smog

Der Smog ist eine toxischer Luftgeist.

Fertigkeiten

Kämpfen, Wahrnehmung

Abgeleitete Werte

Parade: N/A Robustheit: N/A
Bewegung: 6+1W6 (Steig.1) Charisma: 0

Besondere Merkmale

Übler Atem (Der Geist stößt in einer mittleren Schablone eine Smogwolke aus, sie muss an den Geist angrenzen. Die Charaktere müssen eine Konsstitutionsprobe ablegen, bei einem Fehlschlag erhalten sie eine Erschöpfungsstufe. Die Kraftstufe des Geistes gibt an, wie lange die Wirkung der Smogwolke anhält, bevor sie verschwindet (Kraftstufe W4 = 4 Runden). Begeben sich die Charaktere nicht außerhalb der Schablone, müssen sie jede Runde eine Konsstitutionsprobe ablegen. Die Erschöpfungsstufe wird innerhalb einer Stunde an frischer Luft abgebaut); **Körperlos** (Smog kann ungehindert durch Ritze und poröse Stellen dringen.); **Stoßen** (Smog kann ein einzelnes Ziel 1W6“ wegstoßen, indem er einen konzentrierten Luftstoß auf ihn richtet. Das Opfer kann eine vergleichende Stärke-Probe gegen den Kämpfen-Wurf ablegen, bei der pro Erfolg und Steigerung die Distanz die er gestoßen wird um 1“ reduziert wird.)

Säure

Bei der Säure handelt es sich um einen toxischen Wassergeist.

Fertigkeiten

Kämpfen, Wahrnehmung, Heimlichkeit

Abgeleitete Werte

Parade: N/A

Robustheit: N/A

Bewegung: 6+1W6

Charisma: 0

Besondere Merkmale

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



Toxische Magier

Diese Magier haben sich von ihren alten Richtlinien, Dogmen und Schutzpatronen losgesagt und gehen einen Weg der Vernichtung, um sich und ihre Spezies auszulöschen.

Attribute

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

Fertigkeiten

Zaubern W8, Kämpfen W6, Schießen W6, Wahrnehmung W6, Einschüchtern W6

Abgeleitete Werte

Parade: 5

Robustheit: 7/9 (+2/+4)

Bewegung: 6+1W6

Charisma: 0

Besondere Merkmale

Korumpieren (Hierbei handelt es sich um eine Abwandlung von Verbannen. Anstelle den Geist in seine Heimatebene zurückzuschicken, kann der toxische Magier diesen auf seine Seite ziehen und ihn in das verseuchte Ebenbild eines normalen Geistes verwandeln.); **Trübung** (Mittels der Trübung kann der toxische Magier Hintergrundstrahlung verursachen. Diese ist gut für den toxischen Magier und seine Geister, schlecht für jeden anderen magisch aktiven Charakter, der nicht toxisch ist. Die Trübung wird in einem Ritual abgehalten und findet sich meist im Unterschlupf von toxischen Magiern.)

Mächte

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

Ausrüstung

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

Insektengeister

Diese Geister benötigen ein lebendes Gefäß um zu überleben. Sie nisten sich mit Hilfe ihrer Königin oder eines Insektenschamanen in einen metamenschlichen Körper ein und verwandeln diesen langsam. Wenn die Verwandlung vollständig ist, schlüpfen sie und dienen dem Schwarm.

Die im Folgenden aufgeführten Insektengeister sind am häufigsten anzutreffen, einige von ihnen haben spezielle Fähigkeiten die auf die Arten von Insektengeister angewendet werden.

Ameisen

Diese Geister verfügen über einen Säureangriff. Der Angriff verursacht 2W4 Schaden und in der darauffolgenden Runde noch einmal 1W4 Schaden. Nur chemisch isolierte Panzerung schützt gegen den Angriff. Die Reichweite beläuft sich auf 5/10/20, alle Ameisengeister verfügen über die Fertigkeit Schießen.

Termiten

Der Bau von Termiten ist mit einem speziellen Sekret dieser Insekten versehen weswegen er schwerer zu zerstören ist. Generell haben alle Hindernisse im Insektenbau eine erhöhte Robustheit um 5 Punkte.

Heuschrecken

Insektengeister der Heuschrecke sind darauf versessen zu fressen. Sie können jegliche organische und teilweise sogar anorganische Substanz fressen und verdauen. Des weiteren können sie Fliegen (0).

Wespen

Wespengeister können fliegen (0) und verfügen über einen Giftstachel (Stä+W6. Wird der Charakter durch den Giftstachel angeschlagen oder erhält eine Wunde, so wurde das Gift injiziert.). Das Toxin hat eine Effektivität von -2 und lähmt bei einem Fehlschlag sein Opfer, bei einer 1 oder darunter erhält das Opfer zusätzlich eine Wunde.

Fliege

Fliegen verfügen über die Fähigkeit zu fliegen (0), sie sind immun gegen Gifte und Krankheiten (außer Insektiziden) und sind Verbreiter von Krankheiten (Siehe GER Seite 186: Berührung, kurzfristig, degenerierend).

Käfer

Diese Insectengeister repräsentieren meist mehrere verschiedene Käferarten. Ihnen allen ist gemein, dass sie einen härteren Chitinpanzer haben (+2 Panzerung) und Magieresistent sind (+2 Panzerung/Bonus gegen Zauber, kumulativ zu bereits bestehenden Boni).

Mantiden

Mantidengeister ernähren sich teilweise von anderen Geistern. Bei einem Nahkampfangriff gegen einen anderen Geist wird eine vergleichende Probe gegen die Kraftstufe durchgeführt. Pro Erfolg und Steigerung verliert der Geist eine Kraftstufe.

Schabe

Diese Insectengeister sind schwer klein zu kriegen. Sie erhalten die Fähigkeit Zäh. Sie können durch ein weiteres Angeschlagenergebnis keine Wunde erhalten.

Zikaden

Alle Zikaden können fliegen (0) und beherrschen eine Schallattacke, die sie durch das Reiben ihrer Beine auslösen. Anstelle anzugreifen, können Zikadengeister einmal pro Runde einen 2W6 Flächenschlag mit einer großen Schablone, zentriert auf den Insectengeist, auslösen. Anstelle einer Arkanfertigkeit wird Verstand gewürfelt. Ist der Charakter durch diesen Angriff angeschlagen, ist er solange taub, bis er nicht mehr angeschlagen ist (-2 auf Proben, bei denen Gehör benötigt wird.)

Arten von Insectengeistern

Unter den Arten von Insectengeistern versteht man im Grunde den Tätigkeitsbereich des Insectengeists im Schwarm. Also Arbeiter, Soldat, Königin und so weiter. Die unten angegebenen Werte spiegeln die Eigenschaften und besonderen Merkmale des Gefäßes wieder. Die Kraftstufe wird bei anderen Geistern auf die Eigenschaften angewandt.

Wird das Gefäß zerstört, werden die Geister in den Astralraum zurückgedrängt, wo sie zwar das Aussehen des jeweiligen Insekts behalten, aber keinerlei besondere Merkmale aufweisen und nur ihre Kraftstufe zur Verfügung haben. Zudem leiden sie dann unter Essenzverlust, ihre Kraftstufe spiegelt ihre Essenz wieder (Kraftstufe W6 gleich 6 Essenzpunkte), sie haben keinerlei Möglichkeit Essenz zu sammeln, was bedeutet, dass sie sich in Kraftstufe gleich Tage auflösen.

Arbeiter

Sie kümmern sich physisch um das Nest. Sei es zur Nahrungs- oder Wirtsbeschaffung.

Fertigkeiten

Kämpfen, Wahrnehmung, Klettern

Abgeleitete Werte

Parade: N/A

Bewegung: 6+1W6

Robustheit: N/A

Charisma: 0

Besondere Merkmale

Biss/Klauen (Stä+W6); **Schwarmkontrolle** (Insectengeister können Schwärme von Insekten kontrollieren. Siehe Kreatur Schwarm in der GER ab Seite 298); **Spinnengang** (Der Insectengeist kann seine volle Bewegung nutzen, um an Wänden oder Decken entlangzulaufen); **Schwäche: Insektizid** (Anstelle von Erschöpfungsstufen erhalten Insectengeister beim Toxin *Insektizid* Wundstufen);

Späher

Sie erkunden die nähere Umgebung und finden für zukünftige Königinnen ein Nest.

Fertigkeiten

Heimlichkeit, Kämpfen, Wahrnehmung, Klettern

Abgeleitete Werte

Parade: N/A

Robustheit: N/A

Bewegung: 8+1W10

Charisma: 0

Besondere Merkmale

Biss/Klauen (Stä+W6); **Flink**; **Kühler Kopf**; **Schwarmkontrolle** (Insectengeister können Schwärme von Insekten kontrollieren. Siehe Kreatur Schwarm in der GER ab Seite 298); **Spinnengang** (Der Insectengeist kann seine volle Bewegung nutzen, um an Wänden oder Decken entlangzulaufen); **Schwäche: Insektizid** (Anstelle von Erschöpfungsstufen erhalten Insectengeister beim Toxin *Insektizid* Wundstufen);

Soldat

Fertigkeiten

Kämpfen, Wahrnehmung, Einschüchtern

Abgeleitete Werte

Parade: N/A

Robustheit: N/A

Bewegung: 6+1W6

Charisma: 0

Besondere Merkmale

Biss (Stä+W8); **Panzerung** (Kraftstufe/2); **Panzerung** (+4 Panzerung); **Arkane Resistenz** (+2 Panzerung/Bonus gegen Zauber); **Furcht 0** (Soldaten der Insectengeister sind große furchteinflößende Gestalten); **Zäh** (Die Kreatur erhält keine Wunde durch ein zweites Angeschlagenergebnis); **Spinnengang** (Der Insectengeist kann seine volle Bewegung nutzen, um an Wänden oder Decken entlangzulaufen); **Schwarmkontrolle** (Insectengeister können Schwärme von Insekten kontrollieren. Siehe Kreatur Schwarm in der GER ab Seite 298); **Schwäche: Insektizid** (Anstelle von Erschöpfungsstufen erhalten Insectengeister beim Toxin *Insektizid* Wundstufen);

Nymphe

Nymphen sind angehende Königinnen die noch keinen eigenen Schwarm haben und auch noch nicht ausgewachsen sind.

Fertigkeiten

Zaubern, Kämpfen, Wahrnehmung, Einschüchtern, Wissen(Askennen), Klettern

Abgeleitete Werte

Parade: N/A

Robustheit: N/A

Bewegung: 6+1W6

Charisma: 0

Besondere Merkmale

Biss (Stä+W6); **Panzerung** (Kraftstufe/2); **Schwarmkontrolle** (Insectengeister können Schwärme von Insekten kontrollieren. Siehe Kreatur Schwarm in der GER ab Seite 298); **Spinnengang** (Der Insectengeist kann seine volle Bewegung nutzen, um an Wänden oder Decken entlangzulaufen); **Schwäche: Insektizid** (Anstelle von Erschöpfungsstufen erhalten Insectengeister beim Toxin *Insektizid* Wundstufen);

Mächte (5+Kraftstufe Macht-Punkte)

Marionette, Maskieren, Angst



Königin

Die Königin kontrolliert den Schwarm. Stirbt sie, so sind alle andere Insektengeister unkoordinierte Individuen, die sich gegenseitig anfallen. Sie beherrscht auch das Schwarmbewusstsein und kann das sehen, was ihr Schwarm sieht.

Fertigkeiten

Kämpfen, Wahrnehmung, Zaubern, Überreden, Einschüchtern, Klettern

Abgeleitete Werte

Parade: N/A

Bewegung: 6+1W6

Robustheit: N/A

Charisma: 0

Besondere Merkmale

Große Arkane Resistenz (+4 Panzerung/Bonus gegen Zauber); **Unverwundbar** (Die Königin kann durch physische Angriffe Angeschlagen, aber nicht verwundet werden);

Spinnengang (Der Insektengeist kann seine volle Bewegung nutzen, um an Wänden oder Decken entlangzulaufen);

Schwarmkontrolle (Insektengeister können Schwärme von Insekten kontrollieren. Siehe Kreatur Schwarm in der GER ab Seite 298); **Schwäche: Insektizid** (Anstelle von Erschöpfungsstufen erhalten Insektengeister beim Toxin

Insektizid Wundstufen);