

Inhaltsverzeichnis

Menschen:	6
Orks:	6
Trolle:	7
Elfen:	7
Neutrons:	8
Zwerge:	8
Xerme:	9
Rockens:	9
Zyrocs:	10
Skaven:	11
Shazaare:	11
Menschen	12
Elfen	12
Zwerge	12
Orks	12
Trolle	12
Zyrocs	12
Neutrons	12
Xerme	12
Rockens	12
Skaven	12
Shazaare	13
Anmerkungen zur Charakterentwicklung:	14
allgemeine Änderungen:	14
Barrierenstufen	15
Größenverteilung und Panzerungsanpassung	15
Lebensstil	15
Gefälschte Credsticks, SIN's und Visa	16
Schieber	17
Änderungen des Grundregelwerks SR2 mit Seitenangaben	17
Magie, Entzugspunkte, Hintergrundstrahlung und elementare Nebeneffekte	19
Lernen von Zaubersprüchen und Ki-Kräften	21
Entwicklung von Zaubersprüchen	21
Auswirkungen von Cyberware und Ki-Kräften	22
Einsatz der Fertigkeit „Askennen“	22
Geasa & Formeln für Initiation	23
Zauberspeicher und Zauber im Astralraum gegen einen Fokus	23
Schadensmodifikatoren, KO-Check und andere Regeln	23
DocWagon und Heilung	24
Schaden an Cyberware und Bioware	25
Flammenwerfer und Schaden durch Feuer	25
Nahkampf plus Schadenstabelle	25
Granaten und Sprengstoff	26
Feuerwaffen, Mindestwürfe, Widerstandswurf und Rückstoß	26
Fertigkeiten & Spezialisierungen (in den Klammern)	26
Mag- und sonstige Schlösser	27
Verschleiß für Barrieren und Panzerung	27
Ausrüstung	29
Hold Outs	29
Leichte Pistolen	29
Schwere Pistolen	29
Maschinenpistolen	30
Schrotflinten	30
Sturmgewehre	30
Scharfschützengewehre	31
Sportgewehre	31
Leichte Maschinengewehre	31
Mittlere Maschinengewehre	31
Schwere Maschinengewehre	31
Sturmkanonen	31

Laserwaffen	32
Spezialwaffen	32
Raketen-/Granatwerfer	32
Projektilwaffen	32
Nahkampfwaffen	32
Panzerung	33
sonstige Anzihsachen	33
Feuerwaffenzubehör	33
Granaten	34
Munition (10 Stück)	34
Raketen	34
Sprengstoff	34
Cyberware	35
Bioware	37
Standardpakete	39
Kampfzauber	41
Betäubungsball	41
Betäubungsberührung	41
Betäubungsblitz	41
Energieball	41
Energieblitz	41
Elementarball	41
Elementarstrahl	41
Blitz der (Rasse/Spezies/etc.)	41
Manaball	41
Manablitz	41
Manaberührung	41
Ramme	41
SCHILDBRECHER	41
Todeshand	41
VERROTEN	41
Wahrnehmungszauber	42
(Object) erkennen	42
ASTRALGESPÜR	42
DIAGNOSE	42
DOLMETSCHER	42
Feinde erkennen	42
Gedankenverbindung	42
Geistessonde	42
Gerät analysieren	43
Hellhören	43
Hellsicht	43
Individuum erkennen	43
Kampfsinn	43
KATALOG	43
Leben erkennen	43
Magie analysieren	43
Magie erkennen	43
NACHTSICHT	43
RÖNTGENBLICK	43
TIERSINNE	43
Wahrheit analysieren	44
WEISSAGUNG	44
ZIELFINDER	44
Heilzauber	44
(Attribute) senken	44
(Attribute) steigern	44
ALLERGIE	44
Anti-Körper	44
Behandeln / Heilen	44
BLINDHEIT	45
FASTEN	45
Frischzellenkur	45
Gegenmittel Toxin (Stärke)	45
Konservieren	45
Krankheit heilen	45
LÄHMUNG	45

NOTRATION	45
Reflexe steigern (+XW6)	45
Reflexe senken (-XW6)	45
Sauerstoffmaske	45
Schmerzresistenz	45
Stabilisieren	46
Toxin entgiften	46
VERKRÜPPELN	46
VOLLRAUSCH	46
WECKER	46
Wiederbeleben	46
Illusionszauber	46
CHAFF	46
Chaos	46
Chaotische Welt	46
Fahrzeugmaske	46
Gestank	46
Gesteigerte Unsichtbarkeit	46
IGNORANZ	46
LICHTBLITZ	47
Maske	47
MASSENSZENE	47
SCHMERZSCHOCK	47
Spektakel	47
STILLE	47
Stimulierung	47
TRAUMSEQUENZ	47
Trideo-Spektakel	47
Trideo-Unterhaltung	47
Überstimulierung	47
Unsichtbarkeit	48
Unterhaltung	48
Verwirrung	48
Manipulationszauber	48
(Critter)Gestalt	48
(Fertigkeit) einsetzen	48
Astrale Störung	48
Barriere	48
Beeinflussen	48
Beleben	48
BESESSENHEIT	49
Binden	49
Donnerschlag	49
EISBLOCK	49
Eisdecke	49
Entzünden	49
ERDE FORMEN	49
FALSCHER ERINNERUNG	50
FEUER KONTROLLIEREN	50
FEUERLÖSCHER	50
Feuerschlag	50
FLAMMENAURA	50
Flammenbombe	50
Flammenstrahl	51
FLAMMENWAND	51
Flammenwerfer	51
Funken	51
Gedanken beherrschen	51
Gefühle beherrschen	51
GEISTERBARRIERE / Astralbarriere	51
Gestaltwandlung	51
Handlungen beherrschen	51
HÄRTEN	51
Herausputzen	51
HITZESCHILD	52
INSEKTENBARRIERE	52
Keule	52
KLEBSTOFF	52
Klingenbarriere	52

Levitation	52
Licht	52
LICHTSTRAHL	52
LUFT REINIGEN	52
MAGISCHE HÄNDE	53
Manabariere	53
MENTALER SCHILD	53
Mob beherrschen	53
Mob-Bewußtsein	53
Mob-Laune	53
Mode	53
NEBEL	53
NETZ	53
Panzer	53
Poltergeist	53
PROJEKTELABWEHR	53
RAUCHWOLKE	54
SANFTER FALL	54
Säure	54
Säurebombe	54
Säurestrom	54
Schatten	54
SCHLEUDER	54
Schloss	54
Siegel	54
Sprengbarriere	54
STÄRKESCHWUND	54
TEMPERATUR ÄNDERN	54
TERROR	54
Tiere beherrschen	54
TIERE BERUHIGEN	55
Verwandlung	55
WAHRHEIT	55
WASSER FORMEN	55
WASSER REINIGEN	55
WIND	55
Winterschlaf	55
Zauberbarriere	55
Zauberfinger	55
ZUSAMMENFLICKEN	55
Tabelle der Zaubersprüche	56
Ki-Kräfte	60
Alarmzustand	60
Astrale Wahrnehmung	60
Astralgespür	60
Attribut kräftigen	60
Ausweichen*	61
Backstab	61
Barriere*	61
Beidhändigkeit	61
Betäubungsschlag	61
Blindkampf	61
Bone Razors (Knochenkrallen)	61
Brechender Schlag	62
Charismatische Aura	62
Doppelte Stärke*	62
Durchschlag*	62
Eiserner Wille	62
Empathisches Gespür	62
Energie Entladung	62
Entwaffnen*	63
Erhöhter Schaden	63
Fernschlag	63
Flexibilität	63
Freier Fall	63
Gedanken beherrschen*	63
Gegenschlag*	63
Geistessonde	64
Geschärfte Sinne	64

Geschossmeisterschaft	64
Geschossparade	64
Gesteigerte Fertigkeit	65
Gesteigerte Reaktion	65
Gesteigerte Reflexe	65
Gesteigerte Zentrierung	65
Gesteigertes Körperliches Attribut	65
Gezielter Schuss*	65
Hände des Drachens	66
Härte	66
Kälte / Hitze - Resistenz	66
Kampfsinn	66
Ki-Strike*	66
Körperkontrolle	66
Magieresistenz*	66
Magische Hände	67
Meditative Heilung	67
Mimikry	67
Molekulare Beschleunigung*	67
Nebelgestalt*	67
Negamage*	67
Panzer*	67
Paralysierende Attacke	67
Regeneration	68
Schlag der Zerstörung	68
Schmerzresistenz	68
Schnelle Heilung	68
Schneller Angriff	68
Schnellziehen	68
Sonic Scream	69
Speed*	69
Spruchverhüllung	69
Spurloser Gang*	69
Stasis	69
Tarnung	69
Tiefenatmung	70
Tiere beherrschen	70
Todeskralle	70
Todeskralle (erweitert)*	70
Transformation	70
Unbekanntes Gesicht*	71
Unsichtbarkeit	71
Verbesserte Heilung	71
Verbesserte Sprungkraft	71
Verloren	71
Verstärkter Schlag	71
Verwurzeln	72
Geister	73

Shadowrun - Version 2.5

Wir schreiben das Jahr 2055. Auf der heutigen Welt mit ca. 5 Milliarden Einwohnern sind etwa 5% (also 250 Millionen) der Bevölkerung magisch aktiv. Von diesen 5% sind sich etwa 32% ihrer Kräfte nicht bewusst, nur latent magisch begabt oder die Kräfte werden aus anderen Gründen nicht genutzt. Die Restlichen 65% der 250 Millionen verteilen sich grob auf folgende Kategorien:

- Magier (16%) können sich frei im Astralraum bewegen. Magier folgen der hermetischen Tradition und beherrschen sowohl Spruchzauberei, als auch die rituelle Hexerei und das Beschwören von Geistern. Hermetiker erklären sich die Magie wissenschaftlich. Sie ist eine Art komplexe Physik mit Formeln und hermetischen Kreisen.
- Schamanen (19%)¹ können sich ebenfalls Astral projizieren. Auch sie beherrschen Spruchzauberei, rituelle Hexerei und das Beschwören von Geistern. Während die hermetische Tradition Magie mehr als Wissenschaft sehen, leitet sich die Magie eines Schamanen aus der Welt der Natur und der Kraft der Gefühle her. Schamanen folgen immer einem Totem, der meistens durch ein bestimmtes Tier verkörpert wird.
- Hermetische Adepten (6%) sind entweder nur zur Spruchzauberei, nur zur rituellen Hexerei oder nur zum Beschwören von Geistern fähig. Magieradepten können nur in den Astralraum schauen. Sie sind nicht in der Lage sich (wie Schamanen und Magier) von ihrem weltliche Körper zu lösen und im Astralraum zu reisen.
- Schamanistische Adepten (7%) haben im Prinzip die selben Fähigkeiten wie Magieradepten, sie können jedoch nur Zauber sprechen oder Geister beschwören, auf die sie durch ihren Totem Bonusse erhalten. Wie bei Schamanen beruht ihre Magie auf dem Glauben an ihren Totem.
- Ki-Adepten (18%) benutzen die Magie um ihre körperlichen Grenzen und Schranken zu brechen. Ki-Adepten folgen manchmal bestimmten Pfaden („Weg des Kriegers“, „Weg des Lautlosen“). Ki-Adepten können über Magie ihre Attribute, ihre Reaktion, ihre Beweglichkeit und vieles mehr steigern.
- Ki-Mages (2%) sind sowohl Magier als auch Ki-Adepten. Sie teilen ihr Magieattribut zwischen den Ki-Kräften und der „normalen“ Magie. Genauso wie Ki-Adepten, sind sie von Natur aus nicht in der Lage in den Astralraum zu blicken, können dies aber lernen. Sie können sich allerdings nicht Astral projizieren.

Menschen:

Menschen werden im Durchschnitt 1,80m groß und wiegen durchschnittlich 75kg. Sie haben eine geringere Körperbehaarung als die meisten Rassen, doch mehr als Elfen. Die Hautfarbe reicht von ebenholz- und lohfarben bis rosig-weiß. Menschen sind spätestens mit Vollendung ihres 18. Lebensjahrs voll ausgewachsen (mit ca. 14 Jahren zeugungs fähig) und werden ca. 80 Jahre alt.

Menschen sind überall anzutreffen. Mit rund 54% stellen sie den größten Teil der Weltbevölkerung. Wegen dieser großen Zahl kommt es oft vor, dass Wohnungen und Konzerngebäude nicht der Größe von anderen Metamenschen gerecht werden.

Menschen dominieren fast alle Gebiete des normalen Lebens und auch in den Schatten gibt es (wie nicht anders zu erwarten) mehr Menschen als andere Rassen.

Menschen erhalten keine Rassenboni (weder Vor- noch Nachteile) in der Charaktererschaffung. Sie müssen allerdings auch weniger mit Rassismus kämpfen. Der Rassismus gegenüber Schwarzen ist in der heutigen Zeit gänzlich verschwunden. Satiriker sagen, dass für Rassismus unter den Norms kein Grund mehr besteht, da genug Auswahl besteht. Rassismus richtet sich mehr gegen Metamenschen.

Orks:

Orks werden im Durchschnitt etwa 1,90m groß und wiegen durchschnittlich 95kg. Die Hautfarbe ist reicht von blassrosa bis schwarz. Wenn Individuen die Goblinisierung erfahren, bleibt ihre Hautfarbe meist unverändert. Ork-Körper sind schwerer gebaut und massiger als die von Menschen. Die Körperbehaarung ist normalerweise stark entwickelt. Das Kopfhhaar ist in der Regel stärker ausgeprägt als bei Norms



aus der gleichen ethnischen Gruppe. Zum Beispiel haben

¹ von diesen 19% sind 2% Druiden

Japaner durchschnittlich weniger Haare am Körper oder auf dem Kopf, als Eskimos oder Europäer. Ein japanischer Ork hat allerdings einen stärkeren Haarwuchs, als ein japanischer Norm.

Orks haben eine statistische Lebenserwartung von 40 Jahren, es gibt jedoch auch Orks die älter sein sollen. Damit zeigen sich die ersten Alterserscheinungen mit ca. 28. Orks sind mit 12 Jahren voll ausgewachsen. Etwa 9% der Weltbevölkerung sind Orks, was dazu führt, das Orks in den meisten Bereichen des öffentlichen Lebens anzutreffen sind.

Orks haben eine große, breite Nase und zwei Hauer. Da Orks etwa zwischen Mensch und Troll angesiedelt sind, werden sie oft wegen ihrer Ausdauer und Stärke Menschen vorgezogen. Aufgrund ihrer niedrigen Lebenserwartung und weil Orks im Durchschnitt nicht sehr intelligent sind, hat ein Ork eher einen Job als Türsteher oder Bodyguard und nicht als Manager.

Trolle:



Trolle sind durchschnittlich 2,80m groß und wiegen meistens um die 225kg. Trolle sind am Ende ihres 15. Lebensjahres ausgewachsen. Trolle haben nur eine durchschnittliche Lebenserwartung von 50 Jahren. Trolle besitzen starke Körperbehaarung, sind schwer gebaut und entwickeln eine dermale

Knochenbildung, die in Stacheln, rauer Oberflächenbeschaffenheit und einem Panzerungseffekt resultiert. Dadurch entstehen bei einigen Exemplaren manchmal Hörner und ähnliches.

Die Empfindlichkeit der Troll-Augen für den infraroten Bereich des Spektrums erlaubt Trollen fast unbeschränkte Aktivität nach Einbruch der Dunkelheit.

Trolle sind Kämpfer, bei denen nicht Schnelligkeit, sondern Stärke und Ausdauer entscheidend sind. Sie stellen immerhin 5% der Weltbevölkerung und haben sogar im Schwarzwald ihr eigenes kleines Königreich.

Mangels Intelligenz geben Trolle gute Soldaten ab, denn sie befolgen fast jeden Befehl. Auf den Straßen sind vercyberte Trolle sehr gefürchtet, denn wer steckt schon mehrere Salven aus einem Sturmgewehr ein, schleppt eine riesige Knarre mit sich rum und ist sogar zu dumm zu merken, dass ein Rückzug für beide Seiten besser ist?

Elfen:

Elfen werden im Durchschnitt 1,90m groß und wiegen durchschnittlich etwa 75 kg. Elfen haben (außer auf dem Kopf) fast keine Körperbehaarung, ihr Haupthaar ist dafür meist lang und wunderschön. Die Hautfarbe ist blassrosa bis weiß oder schwarz wie Ebenholz.



Der Knochenbau ist bei Elfen meist dünner und schwächer im Vergleich zu Menschen. Das befähigt sie jedoch zu größeren athletischen Leistungen. Neben ihren spitzen Ohren, haben Elfen Lichtverstärkeraugen.

Der Hang zur Magie ist möglicherweise in den Genen der Elfen verankert. Sie stellen prozentual gesehen die meisten Magier auf dieser Welt. Dieser Umstand und ihre unbekannte Lebenserwartung sind Gründe dafür, dass Elfen (neben Drachen) zu den besten und gefürchtesten Zauberern der Erde gehören.

Wie oben schon erwähnt, altern Elfen nur äußerst langsam. So wurde der Dodger schon vor 2011 geboren und ist demnach mindestens 40, obwohl er das Aussehen eines 25jährigen behalten hat. Elfen sterben also nur durch Seuchen, Krankheiten, Gifte und sonstige gewaltsame Einflüsse von Außen.

Da Elfen etwa 9% der Weltbevölkerung stellen, sind sie fast überall anzutreffen. Der Elfenstaat *Tir Tairngire* ist extrem gut gesichert (nicht nur magisch). Diplomatische Beziehungen des hohen Rates sind selten. Elfen wird nachgesagt, dass sie sich anderen Rassen überlegen fühlen. Außerdem legen sie gesteigerten Wert darauf, nicht mit den Elfen von Tolkien verglichen zu werden. Sie haben nichts mit den „heiligen“ Elfen aus dieser Geschichte zu tun.

Neutrons:

Neutrons wiegen im Durchschnitt 65kg und sind 1,80m groß. Neutrons kommen geschlechtslos auf die Welt und erst nach ca. 2 Jahren zeigt sich ob sie männlich oder weiblich sind. Sie besitzen keinerlei Körperbehaarung und haben keine richtigen Konturen im Gesicht („Sehen einfach alle gleich aus“). Ihr Aussehen erinnert stark an das von Schaufensterpuppen. Besonders bei jungen Neutrons sind Konturen nur zu erahnen. Sie besitzen keine richtigen Pupillen; bei ihnen sind die Augen eine einzige weiße Masse ohne jegliche Adern, Iris, Pupillen, etc.

Neutrons tauchten zum ersten Mal in der Gegend des Kilemanscharos auf. Eine Legende besagt, dass die ersten Neutrons in Höhlen geboren wurden (um so ihre blasse Hautfarbe zu erklären). Anfangs hielt man sie für Missgeburten, steckte sie in Gefängnisse oder tötete sie auf der Stelle. Dank der Hilfe einiger mutiger Eltern gelang es, Neutrons irgendwann als neue Rasse anzuerkennen. Allerdings existieren nur sehr wenige von ihnen (ca. 1% der Weltbevölkerung).

Neutrons haben ein enormes magisches Potential, was sie für Konzerne, Mafia, Militär und viele andere besonders interessant macht. Neutrons sind durch den Astralraum an ihre Umgebung gebunden und besitzen eine Art sechsten Sinn. Diese besondere Wahrnehmung macht Licht- und Rauchmodifikatoren für sie nichtig.

Wie bei allen Metamenschen herrscht bei Neutrons am Tage und guten Sichtverhältnissen „normale“ Wahrnehmung vor. Erst mit Einbruch der Nacht schalten Neutrons voll auf Astralraum um. Vorher ist ihnen die Präsenz des Astralraums unterbewusst zugänglich. Trolle zum Beispiel sehen auch am helllichten Tag ein bisschen Wärmeabstrahlung.

Alles was schädlich für den Astralraum ist, ist auch schädlich für Neutrons. In Gebieten, in denen der Astralraum nicht existiert sterben sie. Deswegen können sie keine Cyberware nehmen.

Neutrons sind von Natur aus Ki-Mages, die mit einem Magieattribut von 1 starten, das sich pro 20 Reputation um eins hebt und bis zu einem Maximum von sechs. Das Interessante daran ist jedoch ihre duale Natur von Ki- und Magiekraften, so gilt ihr Magieattribut einmal als Maß für ihre Ki-Kräfte andererseits jedoch auch als Maß für ihre normale Magie. Es gibt auch nicht magisch aktive Neutrons (allerdings sehr selten). Bei diesen ist jedoch eine enorme körperliche Leistungsfähigkeit in jeder Hinsicht zu entdecken.

[Rassenmaximum = 10; gilt nicht für Attraktivität, Charisma und Intelligenz; Startwerte: keinen über 7 und keinen unter 2; alle 50 Reputation +1W6 auf die Initiative bis zu einem Maximum von 6W6. Die Initiative kann durch Bioware noch erhöht werden.]

Auf der Straße sind Neutrons extrem selten. Sie werden noch immer von vielen Policiclubs gejagt, die ihnen kein Recht auf Leben zugestehen wollen.

Wissenschaftler aus der ganzen Welt halten Neutrons für ein Rätsel, besonders weil sie ab und zu regelrechte Wachstumsschübe durchmachen (bis zum Alter von 18). Sie wachsen bis zu 40cm in einem Jahr.

Da über die Anatomie von Neutrons noch nicht alles bekannt ist, kosten DocWagon-Verträge, Ersatzglieder und normale Operationen das Vierfache des Normalpreises. Außerdem können sie nur ein Drittel ihrer Konstitution an Bioware nehmen (Preise verdoppeln).

Magisch aktive Neutrons können aus unerklärlichen Gründen keine Zauberspeicher, Kraftfokuse oder ähnliches an sich binden.

Zwerge:

Zwerge sind von unersetztem Wuchs und im Durchschnitt etwa 1,20m groß und 60 kg schwer. Ihre Hautfarbe reicht von rosig-weiß bis Dunkelbraun. Das Zwerghaar wächst relativ schnell und im Überfluss, insbesondere das Kopfhaar. Zwerge haben eine breite Brust und sind für ihre Größe sehr stark und zäh. Allerdings sind sie durch ihre kurzen Beine etwas eingeschränkt. Zwerge sind mit Vollendung des 16. Lebensjahres voll ausgewachsen. Ihre Lebenserwartung beträgt durchschnittlich hundert Jahre. Manche sind allerdings auch 130 Jahre und älter geworden. Zwerge stellen etwa 8% der Weltbevölkerung.



Ihr gedrungenen Körperbau und ihre Augen mit denen sie auch das Infrarotspektrum wahrnehmen können lassen darauf schließen, dass Zwerge früher einmal (vor Beginn der sechsten Welt) in Höhlen gelebt haben.

Zwerge sind von Natur aus gegen Krankheiten und Gifte unempfindlicher als andere Rassen.

Xerme:

Xerme sind Reptilienwesen. Ihre durchschnittliche Größe beträgt 2,00m (ihr Schwanz ist fast genauso lang). Xerme besitzen eine gespaltene lange Zunge, mit der sie, wie viele Reptilien, ihren Geruchssinn unterstützen. Xerme wiegen im Durchschnitt 140kg, von denen der Schwanz fast 20kg wiegt. Die Hautfarbe der Xerme reicht von einem kräftigen Grün zu Grüngelb und Grünblau, mit wasserblauen und sogar sonnenuntergangsroten Variationen. Xerme haben kleine, dicke Ohren an den Seiten ihrer Köpfe, was dazu führt, dass sie nicht so gut hören können. Xerme sind im Alter von 18 Jahren voll ausgewachsen und werden ca. 80 Jahre alt.



Xerme sind in ihrer Beweglichkeit etwas langsamer als Menschen. Sie leben meist in der Nähe von Wasser, da sie gerne schwimmen. Es gibt jedoch auch Xerme, die das trockene Wetter in einer Wüste bevorzugen. Xerme sind Kaltblüter, deren Körpertemperatur sich bis zu einem bestimmten Grad an die Außentemperatur anpasst (+1 für Leute mit Infrarotaugen im Fernkampf). Jeder Xerm hasst kaltes Wetter. Sinkt die Temperatur unter 10 Grad Celsius, so erhalten sie einen +1 auf alle Handlungen. (Über einen Xerm am Nordpol solltet ihr gar nicht erst nachdenken!).

Mit ihrem Schwanz können Xerme zwar keine Sachen packen (wie ein Skaven), aber im unbewaffneten Kampf ist er eine Hilfe und kann auch Schaden anrichten.

Xerme haben die typischen Augen von Reptilien, die es ihnen erlauben auch bei schlechtem Licht noch unterwegs zu sein (Lichtverstärkeraugen).

Helme und Hosen für Xerme kosten doppelt so viel wie der normale Listenpreis. Xerme arbeiten oft als Bodyguards oder ähnliches, es sind jedoch auch in allen anderen Ebenen der Gesellschaft Vertreter ihrer Rasse zu entdecken, die immerhin 5% der Weltbevölkerung stellt.

Rockens:



Rockens erreichen eine durchschnittliche Größe von 2,00m und wiegen etwa 450kg. Ihre knorrige Haut und ihr Körpergewebe hat die Eigenschaften von Stein. Ihre normale Hautfarbe ist schwarz oder grau. Ihr Blut hat eine blau-graue Farbe, doch viel mehr ist nicht darüber bekannt. Rockens sind zumeist haarlos und haben Ohren, die vollständig von einer dünnen Hautschicht bedeckt ist.

Rockens sind mit 25 voll ausgewachsen. Die natürliche Lebensspanne eines Rockens liegt bei 90 Jahren (Tendenz steigend).

Rockens sind immun gegen Gifte und Krankheiten und selbst den meisten Säuren widersteht ihre Haut ohne Probleme. Rockens können bei Temperaturen zwischen -60 und +500 Grad Celsius ohne Probleme leben, was evtl. auch einer der Gründe ist warum Rockens gerne in der Nähe von aktiven Vulkanen leben. Gerüchten nach lieben es manche von ihnen, kurz in kochende Lava zu tauchen, um endlich einmal echte Hitze zu spüren. Sollte ein Rocken jedoch Temperaturen unter -80 Grad oder über 800 Grad Celsius länger ausgesetzt sein (15 bis 20 Minuten), fällt er ins Koma.

Rockens brauchen Licht. Ein Rocken muss seinen Körper mindestens einmal in der Woche eine Stunde lang dem Sonnenlicht aussetzen, oder ein Teil seines Körpers zerfällt permanent (-1 Konstitution). Rockens ist es nicht möglich Bio- oder Cyberware zu benutzen, da man noch nicht herausgefunden hat wie ihr Metabolismus funktioniert (erste Hilfe, Operationen und ähnliches erhalten eine +4 Modifikator). Rockens können keine DocWagon oder ähnliche Verträge abschließen. Körperteile können nicht (nach)geklont werden, wohl aber nachwachsen (siehe nächster Absatz). Sie müssen also immer Ersatz aus zweiter Hand nehmen. Es muss der doppelte Grundpreis gezahlt werden, weil es sehr selten Ersatz gibt; Rockens bilden nur etwa 1% der Weltbevölkerung.

Rockens besitzen einen natürlichen Draht zur Magie: Jeder hat Astrale Wahrnehmung und ihr Körper heilt von alleine im direkten Sonnenlicht. Jeder Rocken regeneriert KST/2 Schadenspunkte im Monat. Rockens können keine Zauberspeicher oder andere Foki an sich binden. Die Gründe hierfür sind, wie bei Neutrons, unbekannt.

Rockens haben nicht ganz so stark mit Rassismus zu kämpfen wie Skaven oder Neutrons. Sie stehen gesellschaftlich etwas über den Orks, da sie keine Abzüge auf Intelligenz erhalten und sie ihre geistige Reife vor ihrer körperlichen erreichen.

Zyrocs:

Zyrocs sind durchschnittlich 3,00m groß und nehmen auch im infraroten Bereich wahr. Mit ca. 700kg Gewicht sind Zyrocs die schwerste Rasse der Welt. Ihre Haut besteht aus einer Art lebendem Metall. Ihre „Hautfarbe“ kann jedem Metall entsprechen, wobei oft auch Legierungen auftreten. Zyrocs haben kleine Ohren und keinerlei Körperbehaarung. Ihre körperliche Reife erlangen Zyrocs mit ca. 20 Jahren. Wie alt Zyrocs werden können ist bis heutzutage unbekannt, es müssen jedoch weit mehr als 100 Jahre sein. Zyrocs stellen etwa 3% der Weltbevölkerung.



Die weniger intelligenten Exemplare dieser Spezies, sind meistens sehr sanftmütig. Allerdings sind diese Zyrocs oft jähzornig, vor allem wenn ihren Verwandten oder Freunden gedroht wird. Ein Schulkind muss sich nur von einem Zyrocs abholen lassen und schon wird es nie wieder zusammengeslagen.

Zyrocs arbeiten hauptsächlich in Jobs, die ihren enormen körperlichen Fähigkeiten unterstützen. Zyrocs mögen langsam sein, doch ihre Ausdauer und ihre Stärke gleichen diesen Nachteil leicht wieder aus. Aus bisher noch nicht geklärten Gründen ist es Zyrocs nicht möglich irgendeine Art von Magie zu wirken, es gibt jedoch Vermutungen, dass dies mit ihrer Haut zu tun hat.

Es gilt unter Humanis-Policlub-Mitgliedern als besondere Ehre und Auszeichnung, einen Zyrocs getötet zu haben. Andererseits haben die meisten nur in Gruppen und mit guter Planung eine Chance einen solchen Kampf zu überstehen.

Ihre Vorliebe für große Waffen machen Zyrocs zu enorm gefährlichen Gegnern. Am besten man flüchtet dahin, wo ein Zyrocs nicht folgen kann, kleine, instabile Gebäude oder einfach in einen Sumpf - Blub, Blub, Blub.

Skaven:



Skaven sind Rattenmenschen, die ca. 1,60m groß werden. Das durchschnittliche Gewicht eines Skaven liegt bei etwa 50kg. Der ganze Körper eines Skaven ist mit Fell überzogen, ähnlich einer normalen Ratte. Dieses bietet einerseits Schutz gegen kaltes Wetter, andererseits macht es jedoch empfindlicher gegenüber Feuerattacken. Die Fellfarben von Skaven variieren oft zwischen einem Mausgrau und einem matten Schwarz. Es gibt jedoch auch Albinos, die über ein schneeweißes Fell verfügen. Die Augen eines Skaven sind auch noch bei minimalem Licht sehr nützlich (Lichtverstärker). Die großen Ohren und die feine Nase ermöglichen einem Skaven eine exzellente Wahrnehmung.

Skaven erreichen ihre körperlichen Reife mit ca. 8 Jahren, und werden etwa 40 Jahre alt. Sie vermehren sich (wie das bei Ratten so üblich ist) sehr schnell und sind äußerst anpassungsfähig.

Der Schwanz eines Skaven, der etwa einen Meter lang ist, ermöglicht es dieser Rasse kleine Gewichte (STR/2 kg) zu tragen. Sogar präzise Handlungen (Tasten eines Telefons drücken) sind möglich. Skaven sind Allesfresser. Einige betrachten zum Beispiel Insekten als Delikatesse.

Etwa 3% der Weltbevölkerung sind Skaven. Sie sind oft sehr misstrauisch gegenüber anderen, da in den vergangenen 40 Jahren erbitterte Hetzjagten von Humanisgruppierungen auf sie veranstaltet wurden (und werden). So gibt es auch Gebiete der Erde in denen auf Skaven, Neutrons und Xerne Kopfgeld ausgesetzt ist. In Japan, China und einige islamische Staaten hält man sie sogar für Boten des Satans, die vernichtet werden müssen.

Auf den Straßen sollte man sich jedoch vorsehen. Skaven sind nicht nur misstrauisch, flink und gewandt, sie beherrschen oft auch mehrere Kampfsportarten, die sie von ihren Eltern oder einem Skaven-Sensai gelernt haben.

Da Skaven stark mit Rassismus zu kämpfen haben, verwundert es nicht, dass sie sich oft in Gangs zusammen tun, die unerbittliche Rache üben, wenn einem Mitglied Schaden zugefügt wird.

In den letzten 20 Jahren ist jedoch verstärkt zu erkennen, dass auch in diesen Gangs Regeln (wie einst bei den Ninjas und Samurais) groß geschrieben werden.

Shazaare:

Shazaare sind Katzenmenschen. Im Durchschnitt werden weibliche Shazaare etwa 1,70m groß und männliche etwa 2,00m. Weibliche Shazaare wiegen etwa 50kg und das männliche Gegenstück schlägt mit etwa 120kg zu Buche. Shazaare besitzen ein dichtes Fell, das Farben zwischen schwarz und gelblich annimmt je nach Abstammung des Shazaar. Ihre Augenfarbe ist meist braun oder grün, es gibt jedoch auch Shazaare mit gelben Augen.



Die durchschnittliche Lebenserwartung eines Shazaars liegt etwa bei 90 Jahren. Mit etwa 16 Jahren erreichen Shazaare ihre körperliche Reife. Shazaare besitzen sehr gute Ohren, aber auch ihre Augen und die angeborene Schnelligkeit machen sie zu perfekten Jägern der Schatten.

Mit etwa 1% der Weltbevölkerung sind Shazaare sehr selten. Skaven scheinen eine natürliche Antipathie gegen Shazaare zu haben.

Auf den Straßen werden Shazaare (wie Skaven) für Aufträge ausgewählt, die geschickt und leise erledigt werden sollen. Da Shazaare und Skaven jedoch nur in Ausnahmefällen zusammenarbeiten, werden Gruppen, die sowohl Skaven und Shazaare beinhalten, für Heimlichkeits-Aufträge herangezogen. Durch ihr Fell sind Shazaare (wieder den Skaven ähnlich) sehr anfällig für Feuer.

Besonders auffällig ist, dass bei weiblichen Shazaaren wesentlich geschickter und gewandter sind als die Männer. Andererseits verfügen Männer über beeindruckende Stärke und Konstitution.

Menschen

Gewicht: (Größe in cm) - 105 + (X-3) · 10kg
durchschnittliche Größe: 1,80m - [X = (KST+STR)/2]
Lebenserwartung: 80 Jahre
Bewegungsmultiplikator: 3

Elfen

Gewicht: (Größe in cm) - 115 + (X-2) · 8kg
durchschnittliche Größe: 1,90m - [X = (KST+STR)/2]
Lebenserwartung: unbekannt
Bewegungsmultiplikator: 3
Wahrnehmung: Lichtverstärkeraugen; -1 Gehör
Modifikatoren nach Rasse: -1 KST; +1 SCK; +2 ATT; +1 INT
Sonstiges: -1 auf Athletikproben

Zwerge

Gewicht: (Größe in cm) - 65 + (X-5) · 6kg
durchschnittliche Größe: 1,20m - [X = (KST+STR)/2]
Lebenserwartung: 100 Jahre
Bewegungsmultiplikator: 2
Modifikatoren nach Rasse: +2 KST; -1 SCK; +1 GSK; +1 STR;
-1 ATT; +1 WLK
Wahrnehmung: Infrarot
Sonstiges: +2 Würfel gegen Krankheiten und Gifte

Orks

Gewicht: (Größe in cm) - 95 + (X-6) · 15kg
durchschnittliche Größe: 1,90m - [X = (KST+STR)/2]
Lebenserwartung: 40 Jahre
Bewegungsmultiplikator: 3
Modifikatoren nach Rasse: +3 KST; +2 STR; -1 ATT; -1 INT
Wahrnehmung: Lichtverstärker

Trolle

Gewicht: (Größe in cm) - 55 + (X-8) · 20kg
durchschnittliche Größe: 2,80m - [X = (KST+STR)/2]
Lebenserwartung: 50 Jahre
Bewegungsmultiplikator: 2,5
Reichweitenmodifikator: +1
natürliche Hautpanzerung: 2/0
Modifikatoren nach Rasse: +5 KST; +4 STR; -2 SCK; -1 ATT;
-2 INT; -1 WLK
Wahrnehmung: Infrarot
Magie: Startwert: 1

Zyroc

Gewicht: (Größe in cm) + 400 + (X-7) · 40kg
durchschnittliche Größe: 3,00m - [X = (KST+STR)/2]
Lebenserwartung: 120 Jahre
Bewegungsmultiplikator: 2
Reichweitenmodifikator: +1
natürliche Hautpanzerung: 4/4
Modifikatoren nach Rasse: +4 KST; -2 SCK; -1 GSK; +5 STR;
-1 INT; -1 WLK; -1 ESZ
Wahrnehmung: Infrarot

Neutrons

Gewicht: (Größe in cm) - 105 + (X-3) · 8kg
durchschnittliche Größe: 1,80m - [X = (KST+STR)/2]
Lebenserwartung: 70 Jahre
Bewegungsmultiplikator: 3
Wahrnehmung: keine Sichtmodifika. (astrale Sicht)
Modifikatoren nach Rasse: -1 ATT; +1 GSK
Magie: doppelte Hintergrundstrahlung; Startwert liegt bei 1 (gilt als Maß für ihre Spruchzauberei und ihre Ki-Kräfte), steigt alle 20 Reputation; keine Zauberspeicher / Foki.
Sonstiges: keine Cyberware; DocWagon-Verträge, Ersatzglieder, Operationen kosten das Vierfache des Normalpreises; KST/2 = BodyIndex (Preise x2); keine Allergien; Askennen automatisch auf Stufe 8; Wenn nicht-magisch aktiv, dann Rassenmaximum = 10 und pro 50 Reputation +1W6 Initiative (max. 6W6 + Bioware). Rassenmaximum gilt nicht für Attraktivität, Charisma. Keinen Startwert über 7 und keinen unter 2

Xerme

Gewicht: (Größe in cm) - 60 + (X-6) · 20kg
durchschnittliche Größe: 2,00m - [X = (KST+STR)/2]
Lebenserwartung: 80 Jahre
Bewegungsmultiplikator: 2,5
natürliche Hautpanzerung: 1/1
Modifikatoren nach Rasse: +3 KST; -1 SCK; -1 GSK; +3 STR;
-1 INT; +2 WLK; -2 ESZ
Wahrnehmung: Lichtverstärker; -1 Geruch; +1 Gehör
Sonstiges: -2 auf alle Schwimmproben; +1 für (Meta)Menschen mit IR-Augen im Fernkampf; Schwanz macht (STR + GSK)M Betäubung; sinkt die Außentemperatur unter 10°: +1 auf alle Handlungen;

Rockens

Gewicht: (Größe in cm) + 250 + (X-5) · 25kg
durchschnittliche Größe: 2,00m - [X = (KST+STR)/2]
Lebenserwartung: 90 Jahre
Bewegungsmultiplikator: 2,5
natürliche Hautpanzerung: 7/7
Modifikatoren nach Rasse: +2 KST; +2 STR; -1 GSK; -1 ATT;
+2 WLK; -1 ESZ
Wahrnehmung: Astral; +1 Gehör
Magie: Startwert: 1; Maximum: 8; KST/2 Re-
generation pro Monat im direkten
Sonnenlicht
Sonstiges: immun gegen Gifte, Krankheiten und die meisten Säuren; keine Probleme bei Temperaturen zwischen -60° und 500°; muss sich einmal pro Woche sonnen, ansonsten permanent KST -1; keine Zaubersp. & Foki Cyber- oder Bioware; kein DocWagon; +4 auf alle nicht-magischen Heilungsmethoden; kann nur Second-Hand-Körperteile² nehmen (doppelter Grundpreis)

Skaven

Gewicht: (Größe in cm) - 110 + (X-2) · 8 kg
durchschnittliche Größe: 1,60m - [X = (KST+STR)/2]
Lebenserwartung: 35 Jahre
Bewegungsmultiplikator: 3

² siehe Regeln SR11. Stress entsteht, sobald der SC verletzt oder auf der Flucht ist. Sonst nach Ermessen des Spielers. Pro ersetzttem Körperteil, verliert ein magischer Rocken einen Punkt Magie

Modifikatoren nach Rasse: -2 KST; +2 SCK; +1 GSK; +2 WLK
Wahrnehmung: Lichtverstärker; -2 Gehör & Geruch
Magie: Startwert: 1; steigt alle 15 Reputation
Sonstiges: Feuerschaden +10; Kleidung und Rüstung kosten 20%
mehr, Helme das Doppelte; ab 6 Jahren geschlechtsreif

Shazaare

Gewicht (m/w): (Größe in cm) -80/-120 + (X-3) x5kg
durchschnittliche Größe: Männer: 2,00m Frauen: 1,70m
Lebenserwartung: 90 Jahre - $[X = (KST+STR)/2]$
Bewegungsmultiplikator: 4
Modifikatoren nach Rasse: Männer: +1 KST; +2 STR; +1 SCK;
+1 GSK; -1 INT; -1 WLK
Frauen: -1 KST; +2 SCK; +2 GSK;
Wahrnehmung: Lichtverstärker
Magie: Entzug: Kraft/2; Ki-Kräfte kosten nur $\frac{3}{4}$ ihrer normalen
Kosten; Startwert: 1
Sonstiges: Magische Shazaare \Rightarrow keine Bioware; Feuerschaden +10;
doppelter Essenzverlust; Bioware Preis x1,5

Anmerkungen zur Charakterentwicklung:

- ein Anfangscharakter sollte mindestens bei 20 Jahre liegen (die Ausnahme bilden Skaven und Orks; hier liegt das Mindestalter bei 16)
- es kann keine Bioware genommen werden und Ausrüstungsgegenstände **nur bis Verfügbarkeit 6**
- Bei schwerwiegenden Systemänderungen wird ein bestehender Charakter neu entwickelt (in Absprache mit dem Spielleiter). Man bekommt pro Kamapunkt (Reputation) 20.000 Nuyen und 10 Tage Zeit um Ausrüstung zu suchen. Für diesen Zeitraum ist auch Miete zu zahlen
- es gibt zwei neue Attribute: **Geschicklichkeit** und **Attraktivität**.
- die Anzahl der Freunde und Connections, die man in der Erschaffung „kaufen“ kann, ist durch eine Anzahl gleich CHR+ATT beschränkt
- die Regeln für Gangs und Gefolgsleute entfallen

allgemeine Änderungen:

- es wird normal gerundet (wenn nicht anders angegeben)
- die freie Handlung „Sprechen“ entfällt
- die höchste Anzahl von Initiativwürfeln ist 4W6. Ausnahmen: Critters, Geister, Move-by-wire-System, Neutrons
- Magie ist weder mit Cyber- noch mit Bioware kompatibel (falls nicht anders angegeben)
- Bioware ist nicht mit Cyberware kompatibel (falls nicht anders angegeben)
- Bioware hat Stresspunkte wie im SR3 „Man & Maschine“ angegeben
- Bioware verbesserte Attribute gelten nicht als natürlich; eine Karmakostensenkung ist somit nicht möglich
- Zauberkundige bekommen den (aufgerundeten) Bio-Index vom Magieattribut abgezogen. Die Modifikation ist, im Gegensatz zur Cyberware, temporär. Wenn die Bioware ausgebaut wird, wird der Manafluss nicht mehr behindert.
- Beim Einbauen von Cyber- und Bioware muss der magisch begabte SC auf Magieverlust würfeln.
- natürliche Panzerung ist nicht mit Dermal-; Hautpanzerung, Orthoskin und ähnlichem kompatibel. Bei Trollen und Xermen kann sie jedoch ersetzt werden
- Alle Pools müssen über die gesamte Kampfrunde verteilt werden.
- der Pain Editor gibt den WLK-Bonus nur wenn Schmerzen im Spiel sind und nicht bei Widerstandswürfen (Kräfte von Crittern, Magie etc.)
- man kann während keiner Handlung noch zusätzlich gehen (es gibt Ausnahmen, die aber mindestens einen +4 Modifikator erhalten)
- Man rennt in 1,5 Sekunden: (SCK x Bewegungsmulti.) Pro Laufen(4)-Erfolge jeweils einen Meter mehr (pro 1,5 Sekunden). Das hält man maximal $KST \cdot 50$ Meter durch
- Eine Barriere zu durchbrechen ist zeitaufwendiger, als eine Tür aufzutreten, da diese „nur“ an einem Schloß hängt. Dieses Verfahren wird so simuliert: Der Charakter

- würfelt Stärke (Barrierenstufe); er muss (Barrierenstufe/5) Erfolge würfeln
- Ziele ansagen: +6 für Kopf und Arme, +8 für Hände und vergleichbar kleine Sachen. Pro komplexe Handlung die ein Charakter zielt, wird der Modifikator um 2 reduziert (Kopf: nach einer Handlung +4, nach der zweiten +2). Es darf kein Kampfpool eingesetzt werden. Der Modifikator erhöht sich um 2, wenn aus der Hüfte geschossen wird (MP's, Gewehre etc.)
- an einem Charakter können maximal 5 menschengroße Wesen stehen und angreifen
- „+X auf alle Mindestwürfe“ wird nicht beim Abwehren oder Regenerieren von Schaden angewendet. Entzug ist ebenfalls nicht betroffen
- Alkoholgenuß kann einen +1 bis +4 Modifikator auf alle Handlungen geben
- bei manchen Crittern zählt nur bestimmte Körperpanzerung (zum Beispiel bei Ratten nur Stiefel)
- Waffen können von einem Waffentech für einen Charakter speziell angepaßt werden, wodurch der betreffende Charakter +1W6 auf die jeweilige Fertigkeit bekommt. Jeder andere bekommt mit dieser Waffe einen Würfel abgezogen
- OPTIONAL: bei Waffen, die im AM-Modus feuern können, muss angekündigt werden, wie viele Schuss abgegeben werden. Sonst: Ladehemmung oder nur ein Schuss (SL-Entscheidung)
- wenn ein Charakter Rechtshänder ist, und seine linke Hand benutzt, erhält er einen +4 Modifikator
- Schaden im waffenlosen Kampf = (STR x 1,25)M Betäubung. Stoßpanzerung wird halbiert. Ausnahmen: Die Fertigkeit *Raufen* (hier gilt (STR)M Betäubung) und *Aikido*. Hier gilt (STR+1)L Betäubung, aber dafür entfällt der Modifikator für zusätzliche Gegner
- Panzerungen sind kumulativ. Kombinierbar sind Sachen, die man auch im täglichen Leben anziehen kann (Unterwäsche, Weste, Jacke, Hose oder Vollrüstung mit maßge. Körperpanzerung) OPTIONAL: Die Sperrigkeit steigt pro zusätzlichem Teil um 0,25 (4 Teile = +0,75).
- Multiplikatoren für Critters: L = 1; M = 2, S = 3; T = 4
- wenn Munition explodiert macht sie Schaden. Normale Muni macht pro Kugel 1 Schadenspunkt. Explosiv Muni macht 2 Schadenspunkte pro Kugel und EX Explosiv 3. Vom Schaden werden sowohl die Stoß- als auch die Ballistikstufe (des Torsos) abgezogen. Der Rest wird (mit Ausnahme des Kopfes) auf alle Zonen verteilt
- **STB (Stärkebonus) = Stärke · 1,25**
- **Reaktion = (SCK + INT + GSK) / 3**
- **Kampfpool = (SCK + GSK + INT + WLK) / 3**
- **Astraler Kampfpool = (CHR + INT + GSK) / 2**
- **Astraler Magiepool = Wert der Fertigkeit „Hexerei“**
- **Astralpool = Grad der Initiation**
- **Magiepool = Wert der Fertigkeit „Hexerei“**
- **Steuerpool (Rigger) = modifizierte Reaktion**
- **Hackingpool = Wert in der Fertigkeit Computer**
- **CA-Probe = (Charisma + Attraktivität)/2**

Barrierenstufen

Material	Dünn	Normal	Dick	Verstärkt
Holz	1	3	6	12
Sperrholz	2	4	8	16
Panzerglas	3	6	12	24
Bauplast	4	8	16	32
Stoßplast	5	10	20	40
Stahlblech	6	12	24	48
Ballistoplast	7	14	28	56
Beton	8	16	32	64
Stahlbeton	9	18	36	72
Durabeton	10	20	40	80
Stahl	11	22	44	88
Plastisteeel	12	24	48	96

% des Ziels sichtbar	Modifikator	Stärke	Rückstoßmodifikator
76 - 100	--	1 - 4	0
51 - 75	+2	5 - 6	-1
26 - 50	+4	7 - 8	-2
1 - 25	+6	9 - 10	-3
0	+8	Formel:	(STR-4) / 2

Alterserscheinungen	Alter	SCK	GSK	Alter	SCK	GSK
Bei einem „ja“ wird mit 1W6 gewürfelt.	35	ja	nein	46	ja	ja
Liegt die Zahl unter dem unmodifizierten	37	ja	nein	49	ja	ja
Attribut des Charakters, dann sinkt es um	40	ja	ja	52	ja	ja
einen Punkt (Elfen altern nicht) ³	43	ja	ja	55	ja	ja

Größenverteilung und Panzerungsanpassung

2: 0,80m - 1,25m	3: 1,25m - 1,45m	4: 1,45m - 1,60m	5: 1,60m - 1,70m
6: 1,70m - 1,75m	7: 1,75m - 1,85m	8: 1,85m - 1,90m	9: 1,90m - 2,00m
10: 2,00m - 2,15m	11: 2,15m - 2,35m	12: 2,35m - 2,70m	Neutrons: ± 0 cm

Zwerge	Elfen	Orks	Trolle	Männer	Frauen
- 60 cm	+ 10 cm	+ 10 cm	+ 100 cm	+ 5 cm	- 5 cm
-65+(X-5)x6kg	-115+(X-2)x8kg	-95+(X-6)x15kg	-55+(X-8)x20kg	-105+(X-3)x10kg	10% bis 20% weniger
Zyroc	Rockens	Xerme	Shazaar (männlich)	Shazaar (weiblich)	Skaven
+ 120 cm	+ 20 cm	+ 80 cm	+20 cm	-10 cm	- 20 cm
400+(X-7)x40kg	250+(X-5)x25kg	-60+(X-6)x20kg	-80+(X-3)x5kg	-120+(X-3)x5kg	-110+(X-2)x8kg

X bezeichnet den Durchschnitt von Stärke und Konstitution (abgerundet).

Beispiel: Jason ist ein normaler Mensch (Norm) und 185cm groß. Er hat Stärke: 5 und Konstitution: 3 **P** Durchschnitt: 4. Das bedeutet er ist 90 kg schwer **P** $(185 - 105) + (4 - 3) \times 10$ **P** $80 + 1 \times 10$.

Das Gewicht einer Panzerung ist für einen (Meta)Menschen von 2m Größe ausgelegt. Ist jemand kleiner oder größer, so wird das Gewicht entsprechend modifiziert ($\{Größe-1\} \times kg$ von Panzerung; mindestens 0,5 und höchstens 2,5).

Beispiel: Bouncer ist ein Troll von 2,88m und 293kg $[(290cm-55)+(11-8)x20kg]$. Sein zwergischer Kollege Greerson misst 1,27m und wiegt 80kg $[(127cm-65)+(8-5)x6kg]$. Beide wollen eine Vollrüstung tragen. Diese hat ein Grundgewicht von 16kg. Für Bouncer wiegt sie 30,1kg $[(2,88-1) \times 16]$ und für Greerson 8kg $[(1,27 - 1) \text{ ist kleiner als } 0,5, \text{ deshalb } 0,5 \times 16]$.

Lebensstil

Im Zuge der Charaktererschaffung muss auch der anfängliche Lebensstil festgelegt werden. Der Lebensstil bestimmt, wie gut der Charakter lebt und macht es überflüssig, die täglichen Aufwendungen für Nahrung, Wäscherei, Telefon usw. einzeln zu berechnen. Eine gekaufte Wohnung macht die monatliche Miete überflüssig. Um eine Wohnung zu erwerben muss man die Wohnung für zehn Jahre mieten (monatliche Miete · 120).

Um einen Lebensstil nach Spielbeginn weiterzuführen, muss pro Monat ein bestimmter Betrag investiert werden, der sich aus dem Lebensstil ergibt. Sollte der Charakter die erforderliche Knete nicht abdrücken, landet er auf der Straße. (Alle Preise gelten für einen Monat.)

³ Pro 5 Jahre, die das Durchschnittsalter einer Rasse über/unter 80 liegt, wird ein Bonus/Malus von 1 auf das Alter angerechnet

Pendlerticket:	200¥ pro Monat	Mieten	Sonstige Kosten
Squatter		50¥	250¥
Unterschicht		m ² = 10¥	500¥
Mittelschicht		m ² = 25¥	1.000¥
Oberschicht		m ² = 50¥	3.000¥
Luxus		m ² = 100¥	10.000¥

Gefälschte Credsticks, SIN's und Visa

Jeder Charakter kann in seiner Charaktererschaffung für 10.000 Nuyen eine SIN (System Identifikation Nummer) erwerben und diese auch benutzen, solange er nicht mit irgendeinem Verbrechen in Verbindung gebracht wird oder er einem Konzern entflohen ist. In beiden Fällen wird bei jeder Benutzung der SIN Ort und Zeit an Lone Star weitergegeben und 6 Monate gespeichert. Eine SIN zu beantragen kostet 5.000, denn es sind ausführliche Behördengänge notwendig, polizeiliches Führungszeugnis, Untersuchungen, Führerschein, Zulassung des Kraftfahrzeugs und vieles mehr. Wegen der Eindeutigkeit von DNA ist es nur möglich EINE gefälschte SIN zu haben. Bei einem Auftrag für eine neue gefälschte SIN, wird die alte SIN gelöscht.

Laut SR3 gibt es eine polizeiliche SIN. Diese ist nicht mit einer herkömmlichen SIN zu vergleichen. Es ist nur eine Akte, auf die Lone Star weltweit Zugriff hat. Diese Akte wird auch nur angelegt, wenn ein SC wegen einer ernsten Anschuldigung verhaftet wird. Beispiel: Ein Ladendieb, der eine Packung Kondome gestohlen hat, dem werden vielleicht Fingerabdrücke abgenommen, aber nicht das volle Programm: DNA-Probe, Retinascan, etc. Ob beim Bestellen einer neuen, gefälschten SIN diese Lone-Star-SIN gelöscht wird ist von Fall zu Fall unterschiedlich und eine Entscheidung des GM. Es ist nicht möglich über die (elektronisch gespeicherte) DNA-Probe einen Menschen per magischem Ritual ausfindig zu machen.

Eine SIN enthält folgende Informationen über einen Charakter: Name, Größe, Hautfarbe, Haarfarbe, Augenfarbe, Adresse, Nationalität, Blutgruppe, Rasse, magische Aktivität, Beruf, DNA, Stimmenprobe mit ca.150 Wörtern, Finger- & Retinaabdruck und ein Bild des SPC's. Jeder Zusatz (Waffenschein, etc.) gibt +1 auf die Verfügbarkeit. Vorgehen zur Kostenberechnung:

- Zuerst wird der Grundpreis bestimmt (Stufe x 10.000)
- Hinzukommen Kosten für Zusätze, die alle mit der Stufe multipliziert und danach auf den Grundpreis geschlagen werden.

Visa:

- ein Visum ist für ein halbes Jahr befristet, kostet ein Zehntel einer SIN. Es benötigt nicht Tage, sondern nur Stunden ein Visum zu besorgen.
- Visa können auch für andere Länder benutzt werden, allerdings nur für Reisen der gleichen Kategorie (oder niedriger).

Ausrüstung deren Verfügbarkeit über 20 liegt und Waffen, die nicht als Handfeuerwaffen (Pistolen, MP's) gelten, können nicht in die SIN eingetragen werden. Wird eine SIN ohne jeglichen Zusatz bestellt, so sinkt die Verfügbarkeit und der Grundzeitraum jeweils um 5. Beispiel: *SIN-Stufe = 6; Verfügbarkeit = 11 (6 + 10 - 5); Grundzeitraum = 6 · 5 (10 - 5) Tage*

Die unten genannten Stufen gelten auch für Flüge (1-2 sind Schiffsreisen) und werden mit 100 multipliziert, um den Preis in Nuyen zu erhalten.

- Personen ohne SIN oder ohne Visa müssen den doppelten Preis bezahlen.
- Für Waffen und Panzerung ist die quadrierte Verfügbarkeit · 100 zu bezahlen.

Übliche Stufen der Testgeräte (Benutzung: Vergleichende Erfolgssprobe gegen 4 – Karmapool nicht zugelassen):

Stufe	Ort oder Organisation	Geprüft wird
1 – 2	kleinen Läden, Kneipen, Taxis, <i>Unterschicht</i>	Stimme, Daumenabdruck ⁴
3 – 4	normale Sicherheits-, Polizeitruppen, bessere Hotels, Flüge im Inland, <i>Mittelschicht</i>	Stimme, Daumenabdruck
5 – 6	private oder kommerzielle Polizei (Knight Errant), Sicherheitsstreifen, gute Hotels, Flüge ins Ausland, <i>Oberschicht</i>	Stimme, Abdruck der ganzen Hand und/oder Retina
7 – 9	gute Sicherheits- und Polizeieinheiten, Konzern- und Regierungsgeheimdienste, wohlhabende Privatleute, suborbital Flüge, <i>Luxus</i>	Hand, Retina und/oder DNA-Probe
10 – 12	geheime und wichtige Etagen von Konzern- und Regierungsgebäuden	Retina und DNA-Probe

Beispiel: *Newtron möchte ohne Visum oder SIN nach Europa fliegen. Das ist (laut GM) ein Suborbitalflug. Er möchte seine Uzi III (Verfügbarkeit: 3) mitnehmen. Der Flug kostet ihn 1.600 Nuyen (2 · 8 · 100) plus 900 (3² · 100) für seine Uzi III. Ein Visa (Stufe 8) hätte Newtron 12.500 gekostet [(80.000 + 9.000 x5)/10]. Das würde sich allerdings nur dann lohnen, wenn er mehr als 5 Mal im Jahr fliegen würde. Sein Visum würde für alle Schiffsreisen, In-, Ausland und suborbital Flüge gelten. Die Verfügbarkeit dieses Visums würde 21 (8 + 12 + 1) und der Grundzeitraum bei 20 (8 + 12) Stunden liegen.*

Stufe	Verfügbarkeit	Zusätze	Polizeikontrollen
1-2	Stufe + 6 / Stufe x 6 Tage	Cyberware: ¼ der Cyberware-Kosten	Luxus: 80%
3-4	Stufe + 8 / Stufe x 8 Tage	Bioware: 1/5 der Bioware-Kosten	Oberschicht: 60%
5-6	Stufe + 10 / Stufe x 10 Tage	Waffenschein, Panzerung: Verfügbarkeit ² x 1.000	Mittelschicht: 40%
7-9	Stufe + 12 / Stufe x 12 Tage	Munition: Gel- 20K / Betäubungs- 40K / normale 60K	Unterschicht: 20%
10-12	Stufe + 14 / Stufe x 14 Tage	Magische Gegenstände, Fahrzeuge: Kosten durch 10	Barrens: 0%

⁴ „Die gegenwärtigen biologischen Erkennungssysteme sind außerdem so weit entwickelt, dass sie erkennen, ob ein Angestellter lebt oder nicht.“ (Zitat aus dem Handbuch für Konzernsicherheit)

Beispiel: Jack möchte eine gefälschte SIN Stufe 5. Er hat Cyberware im Wert von 532.000 Nuyen implantiert und möchte wegen dieser Cyberware keine Schwierigkeiten bekommen. Als legale Waffe soll eine Uzi III eingetragten werden (Verfügbarkeit: 3).

$$5 \times 10.000 + (532.000 \text{ durch } 4 + 3^2 \times 1.000 + 20.000) \times 5$$

Die Verfügbarkeit dieser SIN liegt bei 20:

- Standard: 5 + 10
- Uzi III: +1
- Smartgun: +1
- Reflexbooster: +1
- Reaktionsbeschleuniger: +1
- Gelmunition: +1

Der Grundzeitraum beträgt 50 Tage. Jacks Schieber (4 Würfel) braucht 850 Tage (2,3 Jahre) um die SIN zu besorgen.

Name / Bezeichnung	Preis	SI	Insgesamt
Smartgun II	3.500	2	7.000
Reflexbooster (Stufe 2)	165.000	1	165.000
Reaktionsbeschleuniger (3)	180.000	2	360.000

Auswirkungen: Generell kann man sagen, dass ein gepflegter Mensch in guter Kleidung mehr Chancen hat überhaupt angehört zu werden als ein Penner mit Alkoholfahne. Wenn im folgenden von „CA-Probe“ gesprochen wird, so ist eine (Charisma + Attraktivität)/2 Probe gemeint. Würfelt ein Metamensch einen Patzer, dann hat er es mit rassistischen Cops zu tun, die ihn krankhausreif schlagen, weil er „nicht kooperieren“ wollte. Die Strafe für den Besitz einer gefälschten SIN beträgt 1 Jahr Gefängnis, allerdings lassen sich Angestellte vom Star auch bestechen. Dazu muss allerdings bei der CA-Probe mindestens ein Erfolg gefallen sein und gutes Rollenspiel ist auch gefragt.

Luxus: Jemand ohne SIN muss eine CA-Probe gegen 8 bestehen, um sein Anliegen in dieser Gegend erklären zu dürfen. Dieses Anliegen wird eventuell ab zwei oder mehr Erfolgen nicht überprüft. Gibt es keinen triftigen Grund, wird der Charakter je nach äußerer Erscheinung und den Ergebnissen seiner CA-Probe für einige Zeit in den Bau gesteckt (wegen Landstreicherei). Die Polizisten gehen dabei oft sehr hart und rücksichtslos vor und mit möglichst viel Show (beruhigt die Nachbarn). Gerüchten zufolge soll ein Squatter auch schon mal bei Organhändler gelandet sein. Bestechungsgeld bei gefälschter SIN: 20.000¥

Ober-: Falls hier jemand ohne SIN angetroffen wird, muss er eine CA-Probe gegen 6 würfeln. Ein Scheitern bedeutet in den meisten Fällen das Üben einer Festnahme (bei Metamenschen wird auch schon mal ein Schlagstock benutzt) und eine Freifahrt in die Barrens. Bestechungsgeld bei gefälschter SIN: 15.000¥

Mittel-: In der Mittelschicht sind die Leute von Lone Star nicht ganz so streng. Trotzdem muss hier eine CA-Probe gegen 4 gelingen, damit man nicht des Geländes verwiesen wird. Bestechungsgeld bei gefälschter SIN: 10.000¥

Unter-: Jemand ohne SIN muss eine CA-Probe gegen 2 bestehen. Aber nur wenn der Charakter einen Patzer würfelt oder er bei einer straffälligen Handlung beobachtet wird, hat er mehr als eine Standpauke zu erwarten. Natürlich können auch die Cops aus der Unterschicht ab und zu schlechte Laune haben. Bestechungsgeld bei gefälschter SIN: 5.000¥

Beispiel: Bouncer hat CHR=3 und ATT=2. Er wird in der Mittelschicht von einer Polizeistreife kontrolliert. Da er keine SIN besitzt (weder legal noch illegal) muss er eine CA-Probe mit 3 Würfeln gegen 4 ablegen. Er würfelt 1 Erfolg, d.h. er hat es zum Glück nicht mit rassistischen Cops zu tun und sie lassen den Troll weiterziehen.

Schieber

Der Bonus für einen Schieber beim Kauf wird als letztes zur Preisberechnung addiert. Auch beim Verkauf wird der Straßenindex berücksichtigt. Die Preise für gebrauchte Cyberware werden um ihren jeweiligen Grad (Alpha 20%, Beta 40%, Delta 60%) reduziert, da sie speziell für einen Menschen konstruiert wurde.

KAUF		VERKAUF	
Freund	10%	Freund	75%
Bekannter	20%	Bekannter	50%
Wildfremd	30%	Wildfremd	25%

Änderungen des Grundregelwerks SR2 mit Seitenangaben

Seite 8 (Paranormal Animals): Ein Charakter, der nach einem Critter mit *Adaptive Coloration* sucht, muss gegen 10 (bzw. 8) würfeln. Sucht er nicht, so ist der Mindestwurf 12, wenn das Tier still steht und 10, wenn es in Bewegung ist; dazu kommen natürlich noch Lichtmodifikatoren. Der Modifikator +4 für Fern- und +2 für Nahkampfangriffe. Der Zauber *Unsichtbarkeit* funktioniert auch nach diesen Regeln (-2 für Bewegung, -2 wenn Suche).

Seite 32: Ist im Wurf die Anzahl der Einsen \geq der Hälfte der Anzahl von Würfeln, so ist der Wurf ein Patzer.

Seite 72: Die Fertigkeiten „Führung“ und „Verhandlung“ entfallen, dafür kommt „Bildung“ hinzu. Diese Fertigkeit wird beim „Einsatz von Wissensfertigkeiten“ (Seite 183) angewendet. Bildung kann nicht durch Intelligenz ersetzt werden. Mit einem Wert von 1 kann der Charakter lesen 4 hat der SC Abitur und kann eine Zweitsprache mit dem Wert 3

2 hat der SC die Grundschule besucht
3 hat der Charakter die Hauptschule besucht

5 hat der Charakter studiert⁵
6 hat der SC einen Dokortitel erworben

Seite 86: Bei Überraschungssituationen ist der Standardmindestwurf 6. Folgende Modifikatoren werden angerechnet:

-1 Waffe gezogen +1 Charakter ist überrascht (arglos)
-1 Waffe gezielt -2 Hinterhalt

Die Erfolge werden in einfache Handlungen umgerechnet, die abwechselnd stattfinden. Die höchste Kampfphase wird von dem Charakter (SPC/NSC) bestimmt, der die meisten Erfolge hat. Dieser Charakter fängt auch an. Ein SPC/NSC kann seine Handlung auch aufschieben und so zu einer komplexen Handlung bündeln.

Sollten Personen in derselben Kampfphase handeln ist folgende Priorität anzuwenden:

1. Der SPC/NSC mit den meisten Erfolgen.
2. Der SPC/NSC mit der höchsten Reaktion.
3. Der SPC/NSC mit der höchsten Schnelligkeit.

Beispiel: Tikki wartet mit warmgelaufener Vindicator vor einem Fahrstuhl auf einen Oyabun. Ihr Mindestwurf ist 2 (1-Waffe gezogen, -1 Waffe gezielt, -2 Hinterhalt). Als sich der Fahrstuhl öffnet, würfeln alle eine Reaktionsprobe. Der Oyabun unterhält sich mit seiner Geliebten und ist deswegen total überrascht (der Spielleiter hält einen +2 Modifikator für angebracht); Mindestwurf 8. Seine Leibwächter rechnen zwar nicht mit einem Angriff, aber es ist ihr Job die Augen aufzuhalten; Mindestwurf 6. Sechs Erfolge für Tikki (Reaktion 6). Vier Erfolge für Leibwächter1 (Reaktion 12). Zwei Erfolge Leibwächter2. Und einen Erfolg für den Oyabun (Reaktion 4). Handlungsablauf: T T T L1 T L1 T L1 L2 T L1 L2 O

Dieses Verfahren wird auch verwendet, wenn die Reaktion zwischen zwei Menschen entscheidend ist, wie eine typische Western-Duell Szene oder das Ende bei „Falling Down“.

Seite 89: Teilweise bis schwache Beleuchtung weist einen Modifikator von +4 auf. Darunter fallen Flure, die nur von der „Notausgang-Lampe“ beleuchtet werden oder Vollmond. Modifikatoren:

- kleines Ziel +2 (größere Vögel) - winziges Ziel +6 (Türschloß 20m)

- noch kleineres Ziel +4 (Schwalbe, Zielscheibe 50m) - großes Ziel -2 (Zielscheibe 2m)

Ziele die sich bewegen, sind schwieriger zu treffen. Hierzu errechnet man die maximal möglichen Meter pro 1,5 Sekunden (bei einem durchschnittlichen Menschen $3 \times 3 = 9$) und teilt diese durch 10. Das normal gerundete Ergebnis ergibt den Modifikator.

Sichtbedingung	Normal	Lichtverstärker	Infrarot
Vollständige Finsternis	+9	+9 / +9	speziell
Schwache Beleuchtung	+6	+3 / +2	speziell
Teilweise bis schwache Beleuchtung	+4	+2 / +1	speziell
Teilbeleuchtung	+2	+1 / 0	speziell
Grelles Licht	+2	+6 / +4	+4 / +2 - (+6 / +4) ⁶
Dunst	+2	+2 / 0	0
Leichter Rauch / Nebel / Regen	+3	+3 / +1	0
Dichter Rauch / Nebel / Regen	+5	+5 / +3	+1

Thermorauch / (wirkt sich aus wie Rauch, nur dass Infrarotaugen dieselben Modifikatoren haben wie normale Augen). Wo zwei durch einen Schrägstrich getrennte Werte angegeben sind, bezieht sich der erste Modifikator auf elektronische Sicht (Brillen, Helme etc.) und der zweite auf natürliche und Cyberaugen. **Speziell:** Ist das Objekt genauso warm wie seine Umgebung, so bedeutet das einen +9 Modifikator. Dieser sinkt pro 2 Grad Temperatur-Abweichung um 1.

Seite 91-95: Rückstoß-Modifikatoren schauen Sie bitte unter „Feuerwaffen und Rückstoß“ nach. Der Schaden von Betäubungsgeschossen liegt um 2 höher, als das regulär angegebene. Gelgeschosse haben den normalen Schaden. Es gilt nur die Stoßpanzerung. Die Trefferzone muss nicht unbedingt ausgewürfelt werden. Die Schadenskapazität (maximale Schadenspunkte) ist mit der körperlichen identisch. Legt also ein Spielleiter KST x10 als körperliches Maximum fest, so gilt das auch für den geistigen Zustandsmonitor.

Bei verstärkte Panzerung (magische Barrieren, Teil-, Voll-, militärische Rüstungen, Gel-Packs, Critters) wird der Grundschaden auf die Hälfte reduziert (oder um 25% \Rightarrow SL-Entscheidung).

Es wird ganz normal die Angriff-Erfolgsprobe gewürfelt, aber die Widerstandsprobe des Verteidigers wird gegen die Hälfte (aufrunden) des unmodifizierten Schadens gewürfelt. Je Nettoerfolg steigt/sinkt der Grundschaden der Waffe um eins.

Beispiel: Jack hat Konstitution 4 und damit 40 Punkte für den geistigen Zustandsmonitor. Er wird von einem Konzerngardisten mit einer Colt Cobra (G1, L) und Betäubungsgeschossen (+2 Schaden) beharkt. Die Waffe macht 9 Punkte Grundschaden (Verteidigungs-MW: 5). Jack hat 9/8 im Torso (mittlere Kevlarjacke). Der Konzerngardist schießt 6 Kugeln, als vollautomatischer Feuerstoß (unterteilt in 2 Salven). Der Grundmindestwurf ist 4, wird aber aufgrund des Lasermarkierers um 1 reduziert.

Angriff (Mindestwurf)	Verteidigung (Mindestwurf)	Nettoerfolge	Grundschaden
1, 5, 5, 8, 10 (3)	1, 1, 2, 3, 3, 3, 4, 5 (5)	4 (5 - 1)	13 (9 + 4)
2, 3, 3, 4, 5, 5 (4)	2, 2, 4, 5, 7, 10, 11, 11 (5)	-2 (3 - 5)	7 (9 - 2)

Die Stoßpanzerung reduziert den Schaden der ersten Salve auf 5. Damit bekommt Jack 15 Punkte geistigen Schaden. Die zweite Salve richtet keinen Schaden an.

Bei Panzerung mit Gel-Packs hätte die Colt Cobra nur 6 Punkte Betäubung gemacht, hätte bei der ersten Salve aber aufgrund der Erfolge trotzdem Schaden verursacht. Wäre die Colt Cobra mit regulärer Munition geladen gewesen, hätte die zweite Salve zumindest einen Punkt Schaden angerichtet (siehe **Feuerwaffen, Mindestwürfe, Widerstandswurf und Rückstoß**).

⁵ Wenn man einen Bildungswert von 5 oder höher hat muss man die Fertigkeit besitzen, die man studiert hat. Diese Fertigkeit muss mindestens dem Bildungsgrad entsprechen.

⁶ bei einer Explosion

Zur besseren Übersicht noch mal die Zusammenfassung des Kampfes:

<i>MW, Lasermarkierer</i>	<i>Rückstoß (Gasventil)</i>	<i>MW + Rückstoß</i>	<i>Erfolge Angreifer</i>	<i>Erfolge Verteidiger</i>
<i>4 -1 ⇒ 3</i>	<i>MP: +1 (-1) ⇒ 0</i>	<i>3 +0 ⇒ 3</i>	<i>5</i>	<i>1</i>
<i>4 -1 ⇒ 3</i>	<i>MP: +2 (-1) ⇒ 1</i>	<i>3 +1 ⇒ 4</i>	<i>3</i>	<i>5</i>

Seite 112: Man muss pro 10% Punkte geistigen Schaden 90 Minuten ruhen (Grundzeitraum). KST bzw. WLK gegen 4. Die Auswirkungen von Geistigem Schaden (Modifikator): Alle 20% +1 auf den Mindestwurf. 0-20: 1; 21-40: 2, etc.

Seite 185:

- Ein SC kann Lasten bis zu einem Gewicht von Stärke x 2 in Kilogramm tragen, ohne daß dies nennenswerte Auswirkungen hat.
- Gewicht bis zum 1,5fachen dieser Last (Stärke x 3) gibt -1 auf die Meter pro 1,5 Sekunden. Außerdem -1 auf den Kampfpool und +1 auf alle Athletikproben.
- Gewicht bis zum doppelten dieser Last (Stärke x 4) gibt -2 auf die maximale Anzahl von Metern pro 1,5 Sekunden. Außerdem -2 auf den Kampfpool und +2 auf alle Athletikchecks.
- Das oben genannte System läßt sich beliebig fortführen. Die Sperrigkeit wird sowohl von der SCK als auch vom Kampfpool abgezogen und wird auf alle Athletikproben addiert. Sinkt die SCK oder die maximale Anzahl von Metern pro 1,5 Sekunden auf 0, so kann sich der Charakter nur noch mit einem Meter pro Runde bewegen. Sinkt sie unter Null, so kann der Charakter sich nicht mehr bewegen. Sinkt der Kampfpool unter 0, so wird der Betrag auf alle Handlungen gerechnet.
- Erschöpfung: Der Wert, der zu allen Athletikproben (Akrobatik, Laufen, Springen, etc.) addiert wird, füllt pro Stunde 10% des geistigen Zustandsmonitors (abzüglich der KST). Erreicht man so das Maximum von 100%, so fällt man zwar nicht in Ohnmacht (es sei denn man marschiert durch die Wüste), aber man muss eine Pause machen bzw. schlafen.

Seite 187: NSC können wie ganz normale Charaktere entwickelt und gespielt werden (mit Karma- und Kampfpool), allerdings bekommen sie dann keine Gefahrenstufe. Alte NSC's dürfen auch eine höhere Reputation als 500 haben (siehe Änderung für Seite 199).

Seite 191: Ein Schieber kann sofort sagen, ob er einen Gegenstand bekommt oder nicht. Danach dauert es den vollen Zeitraum, bis der Schieber wieder suchen kann. Möchte man größere Mengen von einem Gegenstand besorgen, so steigt die Verfügbarkeit pro 5 Einheiten um +1. Sucht man über *Gebäude (Straße)* einen Gegenstand, so steigt die Verfügbarkeit um 4. Die Regel „Fehlwürfe wiederholen“ gilt hierbei nicht. Dem Schieber können zusätzliche Würfel gekauft werden: (Unmodifizierte) Verfügbarkeit x 100 = 1 Würfel.

Beispiel: Jack möchte 20 Offensivgranaten kaufen. 1 Offensivgranate hat eine Verfügbarkeit von 4/4Tage. Der Mindestwurf steigt um 4, also auf 8/4Tage. Er „kauft“ seine Schieber außerdem noch für 1.200€ drei zusätzliche Würfel.

Seite 199: (500 - Reputation) / 20. Steigt ein SC über 500 Reputation, so muss er ausscheiden, das Spiel verlassen, sich zur Ruhe setzen. Der Karmapool steigt alle 10 Karmapunkte um eins. Das Maximum ist 10. Für 2 Punkte aus dem Karmapool kann eine Fertigkeit um 1 gesteigert werden. Die beiden Punkte sind permanent verloren.

Magie, Entzugspunkte, Hintergrundstrahlung und elementare Nebeneffekte

Die meisten magisch aktiven Charaktere fangen mit einem Magieattribut von 3 an, das pro 30 Reputation um 1 steigt (bis zum Maximum von 6). Das Magieattribut ist nicht an die Essenz gebunden. Charaktere, die magisch aktiv sind, dürfen keine normale Cyberware benutzen. Beta- und Deltaware ist jedoch erlaubt. Falls ein magisch aktiver Charakter Cyberware eingebaut bekommt, verliert er für immer Punkte von seinem Magieattribut. Der Abzug wird durch das Zehnfache des Essenverlustes (aufgerundet) angegeben. Cyberware mit einem Essenverlust von 0,25 hätte also für einen Schamanen 3 Punkte (2,5 aufgerundet) Magieabzug zur Folge.

Alle Magiekundigen, die Zaubersprüche einsetzen können, besitzen Entzugspunkte. Diese setzen sich etwas komplizierter zusammen:

[Anfangsmagieattribut + (Reputation geteilt durch Steigerung) + Initiat - verlorene Magiepunkte] x 4

Steigerungen, die ähnlich wie das Initiat wirken (Kraftfoki zum Beispiel) werden ebenfalls angerechnet. Die Rechnung „Reputation geteilt durch Steigerung“ wird abgerundet. Die Magiestufe steigt wie schon gesagt bei einem Menschen alle 30 Reputation um 1 (manche Rassen haben hier andere, geringere Zahlen). Das Magieattribut kann durch Drogen oder starke Verletzungen reduziert werden (⇒ verlorene Magiepunkte). In diesem Fall werden 2W6 geworfen. Ist das Ergebnis gleich oder kleiner dem Magieattribut des Magiers, verliert er permanent einen Punkt Magie.

Beispiele für Entzugspunkte: Ein Neutron, ein Rocken und ein Mensch haben 267 Reputation (alles Nicht-Initiaten). Der Neutron hat ein Magieattribut von 6 und 56 Entzugspunkte [(1 + 13) x 4]. Der Rocken hat ein Magieattribut von 8 und 44 Entzugspunkte [(3 + 8) x 4] und der Mensch hat ein Magieattribut von 6 und 44 Entzugspunkte [(3 + 8) x 4].

Magische Erschöpfung: Verbrauchte Entzugspunkte - durch das Magieattribut geteilt (aufrunden) - werden auf dem geistigen Zustandsmonitor verzeichnet (1 Kästchen jeweils). Körperlicher Entzug wird in den Torso eingetragen. Das gilt genauso für magischen Schaden und Überschuss von geistigem Entzug. Entzugspunkte regenerieren sich durch Schlaf mit einer Geschwindigkeit von Magie(4)-Erfolge pro Stunde (mindestens ein Punkt).

Hat der Charakter das Maß seiner Entzugspunkte überschritten, wird er ohnmächtig. Der Charakter erwacht aus dieser Ohnmacht, wenn er 50% seines geistigen Schadens reduziert hat. Falls der geistige Schaden nicht auf 0 reduziert wurde, erhält er weiterhin die entsprechenden Modifikatoren.

Beispiel: Face (KST=4) hat 132 Entzugspunkte und ein Magieattribut von 10. Er verbraucht 65 und bekommt 7 Kästchen geistigen Schaden. Damit erhält er einen +1 Modifikator. Eine halbe Stunde später wird er von einer Salve Betäubungsgeschossen getroffen und erhält 12 Punkte weiteren geistigen Schaden. Damit 19 Punkte und muss einem Modifikator von +3 hinnehmen. Er verbraucht weitere 20 Entzugspunkte (85 insgesamt) und ist somit auf 21 Kästchen geistigem Schaden (85 / 10 + 12). Die nächsten 40 Entzugspunkte bringen Face auf 25 Kästchen geistigen Schaden (+4). Er hat jetzt 125 Entzugspunkte verbraucht und der nächste Zauber übersteigt das Maximum von 132 Punkten und Face wird bewusstlos. Er würfelt mit 6 Würfeln (seine Willenskraft) gegen eine 4, würfelt 3 Erfolge und heilt somit alle 30 Minuten 10% seines geistigen Schadens. Das heißt er wäre nach 5 Stunden wieder komplett fit. Nach 2,5 Stunden wäre er mit einem Modifikator von +3 wieder ansprechbar. Er würfelt 5 Erfolge mit seinem Magieattribut gegen 4. Also regeneriert pro Stunde 5 EZP's (Entzugspunkte).

Name	Magieattribut / KST	verbrauchte EP's (Gesamt-EP's)	Geistig (Maximum)	Modifikator
Face	10 / 4	85 (132)	9 (40)	+2
Spawn	8 / 3	30 (48)	8 (30)	+2
Skaven	10 / 2	150 (152)	15 (20)	+4

Um den Entzug eines Spruches zu lindern kann man eine Entzugprobe gegen die ursprüngliche Kraft machen (Shazaar: Kraft/2); jeder Erfolg senkt den Entzugsschaden um 2 Punkte. Man darf sich während dieser Konzentration nicht bewegen oder anderweitig abgelenkt werden. Ausnahmen sind Geas oder Centering-Skills.

Änderungen die Magie betreffend:

- die Hintergrundstrahlung wirkt mit der Hälfte ihres Wertes auf Zauber. Im Astralraum erkennt man nur Grundlegendes ohne Probe (Krankheit, Cyberware => ja/nein, Natur- Elementargeist (Element), Rasse, Gestaltwandler, etc.). Siehe Zauber „Diagnose“ für Einzelheiten im Bezug auf den Astralraum und Gesundheit.
- die Kraftstufe begrenzt gleichzeitig die Würfel aus dem Magiepool. Kraft 4 => maximal 4 Würfel aus dem Magiepool
- Zauberspeicher können (de)aktiviert werden. Einen Zauberspeicher an sich zu binden kostet: (Kraftstufe + Erfolge)/2
- das Initiat wird nicht auf die astrale Reaktion addiert. Dafür wird die Hälfte des Initiatengrades auf die Initiatwürfel im Astralraum gerechnet.
- normale und Initiaten-Spruchabwehr hebt sich bei angreifenden Sprüchen gegenseitig auf. Magieattribut-Angreifer minus Magieattribut-Verteidiger = Abzug auf die Spruchabwehr (negative Werte werden ignoriert bzw. wie Null behandelt). Diese Regel soll verhindern, dass zwei hohe Initiaten sich gegenseitig nicht verzaubern können. *Beispiel: Face ist Initiat der Stufe 4 und hat ein Magie-Attribut von 10. Ein Rocken (Initiat 0) hat Magie=8. Der Rocken würfelt um einen +2 erhöhten MW, wenn Face mindestens zwei Würfel seines Magiepools zur Spruchabwehr einteilt.*
- ein Zauberer (nicht jedoch Schamanen mit dem Berserker-Nachteil) kann auch eine höhere Kraft einsetzen als er gelernt hat, jedoch maximal das Doppelte seiner gelernten Kraftstufe. Allerdings wird pro Stufe, die der Zauber über der gelernten Stufe liegt, noch 0,5 zum Multiplikator addiert. Formel: Multiplikator + [(neue Stufe – gelernt) / 2]
- es gibt die Möglichkeit kleinere (Mindestwurf kleiner +6) Manipulationen zu zaubern. Sei es eine Flamme, die aus dem Daumen kommt, um sich eine Zigarette anzuzünden oder einen Drink aus seinem Glas spritzen zu lassen. Allerdings muss man auch Sprüche in dieser Richtung beherrschen oder Initiat der Stufe 1 sein. Irgendetwas mit Feuer für den „Feuerzeugdaumen“ (zum Beispiel einen Feuerball).
- elementare Nebeneffekte werden mit der Kraftstufe des Zaubers gegen die untenstehenden Mindestwürfe (Initiat abziehen) gewürfelt. Alles über einem Erfolg (also Erfolge – 1) wird mit 20% multipliziert und gibt den Grad der Zerstörung an. Manipulationszauber rechnen einen Modifikator von –2 an. Munition explodiert bei einem Erfolg.

2 = Gras, Stroh 3 = Bäume, Benzin
 4 = Stein, Kleidung, EX Explosiv
 5 = behandelte Stein (Statuen etc.)
 6 = Plastik, Explosivgeschosse
 8 = Munition, komplexe Kunststoffe
 9 = Waffen, Munition, Panzerung
 10 = Elektronik, Cyberware, APDS

Beispiel: Feuer gegen Panzerung

- 1: der Stoff der Panzerung ist leicht angesengt
- 2: der Stoff fängt an zu brennen (20% Schädigung)
- 3: die Panzerung ist ein wenig geschmolzen (40%)
- 4: die Panzerung ist stark geschmolzen (60%)
- 5: die Panzerung ist unbrauchbar (80%)
- 6: die Panzerung ist zu Asche verbrannt (100%)

Beispiel: Elektrizität gegen Cyberware

- 1: eine Runde benommen (+2)
- 2: bei Benutzung ein +2 Modi bis zur Reparatur
- 3: Systemabsturz (+4 bis Reparatur, 40%)
- 4: totaler Zusammenbruch (+6 bis Reparatur, 60%)
- 5: unbrauchbar, kann aber noch repariert werden
- 6: durchgebrannt (Zerstörung: 100%)

Beispiel: Face (132 EZP) verfolgt einen bösen Insektenschamanen, der Initiat ist. Der Magier zaubert eine „Säurebombe“ auf den Schamanen. Der Schamane hat KST=4 und Hexerei=6. Damit hat Face einen Mindestwurf von 10. Er nimmt Kraftstufe 8 und 4 aus dem Magiepool: 12 Würfel gegen 10 **P** kein Erfolg. Der elementare Nebeneffekt „Säure“ greift aber trotzdem. Der Schamane trägt einen gefütterten Mantel als Panzerung. Für die elem. Nebeneffekte ist der Mindestwurf: 9 – 4 (Initiat) – 2 (Manipulation) **P** 3. Kraft=8 gegen 3: 4 Erfolge **P** 60% Schaden.

Der Entzug von Face berechnet sich wie folgt: $(8+1) \cdot 4 = 36$ EZP. Face würfelt mit Willenskraft=6 und seinem verbleibendem Magiepool=4 gegen die Kraft von 8. Er erzielt 2 Erfolge und reduziert damit den Entzug um 4 Punkte von 36 auf 32. Auf dem geistigen Zustandsmonitor werden 2 Kästchen (32 durch 10×2 **P** aufgerundet) verzeichnet.

Lernen von Zaubersprüchen und Ki-Kräften

Man kann das Erlernen eines Zauberspruches mit einem schwierigen Studium oder die Vorbereitung auf eine Klausur vergleichen. Das Entwickeln eines Spruches bedeutet (für einen Hermetiker/Magier) die Formeln und Zusammenhänge aus mehreren Büchern oder Bibliotheken zusammensuchen. Ein Spruch umfasst ungefähr so viele Seiten an Formeln wie seine Stufe angibt. Ein Schamane kontaktiert oft seinen Totem und er fängt zum Beispiel an, ein Bild zu malen, um so die Spruchformel festzuhalten.

Wenn ein Lehrer in den Prozess einbezogen wird, kann der Zauberer die bestehende Spruchformel des Lehrers benutzen und der Lehrer hilft ihm - während des Lernprozesses - beim Umgang mit den astralen Energien. Man muss also entweder eine eigene Spruchformel entwickeln (Magietheorie erforderlich) oder die Spruchformel des Lehrers benutzen.

Spruchformeln werden aus zwei Gründen nicht in der Matrix veröffentlicht: Erstens können sie verwendet werden, um den Entwickler mittels ritueller Hexerei aufzuspüren und anzugreifen, zweitens sind Spruchformeln im Astralraum (durch Askennen) als solche zu erkennen. Sie werden von einer speziellen Aura umgeben und diese geht bei einer Kopie verloren. Selbst wenn eine weltliche, magisch inaktive Person einen hermetischen Spruch entwickelt, so ist die endgültige Spruchformel mit dieser speziellen Aura umgeben, einfach weil Zeit und Arbeit in dem Dokument steckt.

Ki-Kräfte

Kosten $\times 1,5$ + Lehren = Suchmindestwurf (mindestens 5)
 Lehren(8-Intelligenz des Schülers) = Unterweisung
 Würfel: (Magie + Unterweisung) gegen (Kosten $\times 1,5$ + 5)
 = Kraft gelernt
 Zeitraum: Kosten $\times 2$ in Tagen
 Karmakosten: Kosten $\times 2$ (voller Wert, keine Differenz)

Zaubersprüche

Entzugsmodifikator $\times 2$ + (Lehren + angestrebte Stufe)/2 = Suchmindestwurf
 Lehren(8-Intelligenz des Schülers) = Unterweisung
 [Hexerei + Magietheorie(Entwurf)] gegen [doppelte Kraftstufe - Unterweisung] = Spruch gelernt
 Zeitraum: Kraftstufe
 Karmakosten: Kraftstufe

- Um einen Lehrer zu finden (Grundzeitraum: 20 Tage) würfelt man eine Gebräuche(Magie)-Probe gegen den Suchmindestwurf.
- Bei beiden Proben (Suchen und Lernen) muss der volle Zeitraum gewartet werden, bevor ein neuer Versuch möglich ist.
- Ein Lehrer verlangt pro Tag 1.000 Nuyen.
- Karmakosten müssen nicht für gescheiterte Versuche ausgegeben werden. Ein Ki-Adept bekommt bei den Magiepunkten die Differenz zu seinen bestehenden Fähigkeiten abgezogen, aber die Karmakosten werden voll bezahlt.

Wenn ein Ki-Adept „Meditieren“ auf Stufe 5 hat, kann er seine Kräfte verlagern. Voraussetzung ist, dass er die gewünschte Kraft gelernt hat und er so viele Stunden Zeit hat, wie die Magiekosten angeben. Außerdem kann er (ab Stufe 5) auch Kräfte lernen (nicht anwenden), für die er keine Magiepunkte hat.

Beispiel: Contra hat seinen Centering-Skill „Meditieren“ auf 5 gesteigert. Sein Magieattribut beträgt 9 und er hat die Kräfte „Gesteigerte Reaktion (6)“ und „Kampfsinn (4)“. Er sucht sich jetzt einen Lehrer für „Backstab (4)“ und „Regeneration“, damit er ab der nächsten Initiatstufe regenerieren kann. Sobald er Magie 10 hat muss er für die Kraft „Regeneration“ 10 Stunden meditieren und er kann dann keine seiner anderen Kräfte mehr anwenden. Wenn Contra seine „Gesteigerte Reaktion“ von 6 auf 8 steigern wollte, müsste er nur die Magiekosten der Differenz zwischen den beiden Stufen tragen. Die Karmakosten müssten jedoch in vollem Umfang bezahlt werden.

Entwicklung von Zaubersprüchen

Theoretisch ist es möglich jede Art von Zauberspruch zu entwickeln. Allerdings ist es dem Spielleiter vorbehalten jeden Zauber genau zu prüfen, bevor er im Spiel zugelassen wird. Die **Entwicklungsdauer** (in Tagen) ist gleich dem Standard-Entzug eines Spruches. Ein Zauber dessen Entzug über 40 liegt, gerechnet mit einer Kraftstufe von 8, kann nur mit einem Ritual entwickelt und gelernt werden. Ab 50 müssen an dem Ritual mindestens vier Zauberer aus einer magischen Gruppe der gleichen Orientierung teilnehmen; dadurch wird die Schwierigkeit wiedergegeben, den Umgang mit den astralen Energien zu lernen. Die astralen Fäden sind zu komplex, als das ein Magier sie allein bewältigen könnte. Es kostet 2.000¥ pro Tag einen Magier für ein Ritual anzuwerben. Ein Zauber mit einem Standard-Entzug von 45 würde also zwei Ritualteilnehmer erfordern und 45 Tage dauern. Ab 60 Entzugspunkten muss der Charakter in Blutmagie unterwiesen sein (vergisst solche Zauber). Zauber ab 90 Entzugspunkten können nicht entwickelt werden. Übersteigt das **Dreifache der Entzugspunkte die Reputation** des Charakters, so kann er den Zauber nicht entwickeln.

Steigern die Entzugsmodifikatoren (siehe *Grimoire*) das Entzugsniveau eines Zaubers über einen 4er Multiplikator, wird zuerst +2 auf den Kraftmodifikator addiert und dann das Niveau um 1 angehoben (danach immer abwechselnd)

<u>Beispiel:</u>	<u>Spieeffekt</u>	<u>Kraftmodifikator</u>	<u>Entzugsniveau</u>
erweiterte Unsichtbarkeit (mit Gehör, Geruch, etc.)	normales Lichtspektrum (ohne IR)	--	+1
	vollständiges Lichtspektrum (mit IR)	--	+2
	technische Wahrnehmungshilfen	--	+1
	Ultrasound	+2	+1
	Gehör	--	+1
	Geruch	--	+1
	Tastsinn	+2	+2
	Mindestwurf: Erfolge $\times 1$	--	+1
	Mindestwurf: Erfolge $\times 2$	--	+2
	Mindestwurf: Erfolge $\times 3$	--	+3
	persönlicher Zauber (enge Zielbegrenz., bereitwilliges Subjekt)	--	-2

Verloren

nicht zugelassen

Unsichtbarkeit gegen alle 5 Sinne des Menschen (außer dem Tastsinn). Er wirkt außerdem gegen das vollständige Licht-

spektrum (auch Infrarot), sowie Ultrasound und sonstige technische Wahrnehmungshilfen. Der Mindestwurf für den Gegner wird durch Erfolge x5 angegeben. Dieser Zauber wurde „persönlich“ (nur für den Zaubernden) entwickelt.
 Reichweite: Berührung Mindestwurf: 4
 Art: Mana Dauer: Aufrechterhalten
 Entzug: (K+8) x6

Panzer (leicht):
 siehe Panzer (Panzerung für den Torso). Die Hälfte der Erfolge gibt die Ballistik und ein Viertel der Erfolge den Stoß an.
 Entzug: (K+2) x1 Entwicklungsdauer: 10 Tage

Panzer (schwer) **nicht zugelassen**
 siehe Panzer. Das Anderthalbfache der Erfolge gibt die Ballistik und ¾ der Erfolge den Stoß an.

Entzug: (K+3) x4

Extreme Nahkampfwaffe

Dieser Zauber versetzt einen beliebigen Waffenfokus in die Lage, jegliche Panzerung (keine Barrieren) zu durchschlagen.
 Entzug: (K+2) x4 Entwicklungsdauer: 40 Tage

Heavy Metal

Dieser Zauber wandelt jede Art von Metall um und formt eine Nahkampfwaffe bis zu einer Reichweite von eins.
 Entzug: (K+4) x2 Entwicklungsdauer: 24 Tage

Antiallergikum

nicht zugelassen
 Dieser Spruch negiert die Auswirkungen einer Allergie. Ein Vampir mit Sonnenlicht (extrem) könnte sich unter dem Schutz dieses Zaubers frei in der Sonne bewegen.
 Entzug: (K+1) x4

Auswirkungen von Cyberware und Ki-Kräften

Alle höheren Stufen schließen die tieferen ein. Critterkräfte sind immer auf Level 4. Ein Ki-Adept (Critter, etc) erhält durch seine Kraft keine Nachteile. Der Ki-Adept kann seine Sinne regulieren bzw. ignorieren. Trotzdem wird er mit einem Level 4 Gehör nicht in der Nähe eines Flughafens wohnen.

Ein Level 4 Sehsinn schließt nicht die Fähigkeit mit ein, im Infrarotbereich (Blitzkompensation, Lichterverstärker, etc.) sehen zu können. Diese Kräfte müssen vom Ki-Adept extra „gekauft“ werden.

- Geruch**
- Gerüche werden intensiver wahrgenommen (-2 auf alle Wahrnehmungsproben, die mit Geruch zu tun haben). Es ist leichter ein bestimmtes Parfüm wieder zu erkennen. Eine Person kann anhand ihres Geruchs erkannt werden.
 - Das Geschlecht kann anhand des Geruchs erkannt werden. Gerüche prägen sich sehr gut ein (-4 Geruch).
 - Ein fotografisches Gedächtnis für Gerüche ist vorhanden. Sexuelle Erregung kann gerochen werden. Es ist möglich, wie ein Bluthund die Spur eines Menschen zu verfolgen (-6 Geruch).
 - Der Geruchssinn ist so gut entwickelt, dass leichteste Veränderungen in der Physis eines Wesens erkannt werden. Angst, Unsicherheit und viele andere Gefühle, die Veränderungen im Körper hervorrufen. Ein Wesen mit dieser Kraft verliert eine Spur nur unter den seltensten Umständen (-8 Geruch).

Gehör

- 2 auf alle Wahrnehmungsproben, die mit dem Gehör zu tun haben.

Level 1	Level 2	Level 3	Level 4
20 Meter => Mindestwurf 2	120 Meter => Mindestwurf 2	220 Meter => Mindestwurf 2	320 Meter => Mindestwurf 2
40 Meter => Mindestwurf 3	140 Meter => Mindestwurf 3	240 Meter => Mindestwurf 3	340 Meter => Mindestwurf 3
60 Meter => Mindestwurf 4	160 Meter => Mindestwurf 4	260 Meter => Mindestwurf 4	360 Meter => Mindestwurf 4
80 Meter => Mindestwurf 5	180 Meter => Mindestwurf 5	280 Meter => Mindestwurf 5	380 Meter => Mindestwurf 5
100 Meter => Mindestwurf 6	200 Meter => Mindestwurf 6	300 Meter => Mindestwurf 6	400 Meter => Mindestwurf 6
1 Erfolg = Bruchstücke	2 Erfolge = ganze Teilsätze	3 Erfolge = einige Worte fehlen	4 Erfolge = alles klar & deutlich

- Sehen**
- Wirkt wie ein V1. Man kann noch aus 100m Entfernung Tageszeitung lesen (Mikrooptik => Cyberware; -2 Sehen).
 - Wirkt wie ein V2. Man kann noch aus 200m Entfernung Tageszeitung lesen (-4 auf alle Sehproben).
 - Wirkt wie ein V3. Man kann noch aus 300m Entfernung Tageszeitung lesen (-6 auf alle Sehproben).
 - Man kann noch aus 400m Entfernung Tageszeitung lesen (-8 auf alle Sehproben).

- Tastsinn**
- Der SC hat einen empfindlicheren Tastsinn als ein normaler Mensch (-2 auf alles, was mit dem Tastsinn zu tun hat).
 - Rauhe, heiße/kalte und unebene Oberflächen werden leicht vom Charakter erkannt (-4 auf den Tastsinn).
 - Der Tastsinn ist so gut entwickelt, dass der Charakter leichteste Temperaturschwankungen mit den Fingern spüren kann (-6).
 - Selbst mit verbundenen Augen kann der Charakter die Handschrift eines anderen Menschen lesen (-8 auf den Tastsinn)

- Schmecken**
- Gewürze aus einem Essen herauszuschmecken ist kein Problem mehr (-2 Geschmack).
 - Der Charakter kann die genaue Zusammensetzung eines Drinks schätzen (-4 Geschmack).
 - Es wird dem SC sofort bewusst, wenn er irgendein Gift zu sich nimmt (-6 Geschmack).
 - Ein chemisches Analysegerät würde zwar etwas genauere Ergebnisse liefern, aber der SC ist schon ziemlich gut (-8 Geschmack)

Einsatz der Fertigkeit „Askennen“

Ein Zauberer kann mit der Fertigkeit „Askennen“ eine Menge über sein Gegenüber herausfinden. Wie der Zauber „Diagnose“ liefert Askennen auch Informationen über den Gesundheitszustand eines Menschen. Der Mindestwurf beträgt **10 – Essenz**. Initiaten können die Aura eines niedrigeren Initiaten sofort durchdringen. Eine Probe ist nicht erforderlich. Initiaten mit der gleichen Stufen werfen eine vergleichende Erfolgsprobe mit ihrem Magieattribut + Initiatengrad.

Erfolge	(Meta)Mensch	Geister	Gestaltwandler
0	keine Infos, außer Rasse	keine Infos, außer Natur- oder Elementargeist	Tier-Art: Wolf, etc.
1	Rasse, Cyberware ja/nein, Gesund ja/nein, stärkstes Gefühl	welches Element, ungefähre Kraft: 1-5, 6-10	siehe Mensch
2	Ort der Cyberware, Art der Krankheit, 2-3	Kraft: 1-3, 4-6, 7-9, etc.	siehe Mensch

	Gefühle und grundsätzliche Infos		
3	Unterscheidung der Cyberware: SG, Sporne, Name der Krankheit, genaue Gefühlswelt	Schadenspunkte des Geistes, Kraft: 1-2, 3-4, 5-6, 7-8, etc.	siehe Mensch
4	welcher Virus (MMVV), Bioware ja/nein	genaue Kraftstufe des Geistes	siehe Mensch

Erfolge mal 20 in Prozent = Genauigkeit der Informationen. Beispiel: 2 Erfolge = 40%. Mit 5 Erfolgen liegen damit alle Informationen vor: Infektionen (Viren oder Bakterien), Allergien, Cyberware (was und wo), die genaue Gefühlswelt des Gegenübers und Rückschlüsse darauf, ob diese Gefühle bewusst oder unterbewusst sind.

Geasa & Formeln für Initiation

Ein Zauberer kann am Anfang in der Charaktererschaffung überlegen, ob er sich an ein oder mehrere Geasa binden will. Diese Bindung gilt für das ganze Leben des Charakters. Geas sind Behinderungen beim Zaubern, die jedoch das Magieattribut des Zauberers anheben. Pro Geas steigt das Magieattribut und das (Magie)Rassenmaximum des Zauberkundigen um 1. Wird ein Geas gebrochen werden ALLE magischen Mindestwürfe um +2 erhöht (Angriff, Entzug, Spruchabwehr, etc.) und bei mehreren Geasa ist dieser Modifikator kumulativ.

Beispiel: Whizzer (Mensch) nimmt sich Gesten- und Sprachgeas. Er muss demnach beim Zaubern laut und deutlich Sprechen sowie Gestikulieren um einem +4 Modifikator zu entgehen. Whizzer hätte jedoch auch eine Anfangsmagieattribut von 5 (anstelle von 3) und ein Rassenmaximum von 8.

allgemeine Initiation (ohne magische Gruppe):	$(6 + \text{angestrebtes Initiat}) \cdot 3$	mit magischer Gruppe:	$(6 + \text{angestrebtes Initiat}) \cdot 2$
Summenformel (ohne magische Gruppe):	$1,5 \cdot (\text{Initiat} + 12) \cdot (\text{Initiat} + 1)$	mit magischer Gruppe:	$(\text{Initiat} + 12) \cdot (\text{Initiat} + 1)$

Zauberspeicher und Zauber im Astralraum gegen einen Fokus

Zauberspeicher können durch eine komplexe Handlung aktiviert und deaktiviert werden. Die Karmakosten für die Bindung liegen bei Kraftstufe plus die Hälfte der Erfolge (mindestens 1).

Die Kosten geben auch die Stufe des Zauberspeichers an. Ein Zauberer kann entscheiden, ob er die Erfolge reduzieren möchte. Das ist immer dann sinnvoll, wenn ein Zauber nur einen Erfolg braucht.

Fokusse schlagen eine Brücke zwischen Astralraum und der physikalischen Ebene. Ein Zauber wird durch einen Fokus nicht behindert, aber der Fokus wird nur dann zerstört, wenn der Zauber auch einen Menschen gleicher Stärke getötet hätte. Zauberspeicher setzen ihre normale, alle anderen Fokis ihre dreifache Stufe entgegen. D.h. ein Zauberspeicher der mit 8 Karmapunkten an den Zauberer gebunden wurde, setzt 8 Würfel gegen einen angreifenden Spruch ein und hat 40 Strukturpunkte (KST x5). Ansonsten verhalten sich Fokusse wie Barrieren im Astralkampf (siehe *Grimoire* Seite 119).

Schadensmodifikatoren, KO-Check und andere Regeln

Ein Charakter hat KST x15 Trefferpunkte. Ab KST x10 ist ein Charakter herztot (Gehirntod erfolgt nach KST x3 Minuten). Der Charakter muss sich jetzt dem Verfahren „Tödliche Wunden und permanenter Schaden“ (Seite 113) unterziehen. Überschreitet der SC das Maximum seiner Trefferpunkte, so ist er unwiederbringlich tot. Solange der Charakter nicht hirntot ist, kann er von DocWagon wiederbelebt werden. Goldene Regel: Im Zweifelsfall für den Angeklagten; jede in diesem Kapitel definierte Grenze muss überschritten worden sein, damit der Charakter stirbt oder sonstige drastische Auswirkungen (Verlust des Beins) zum Tragen kommen.

Für je (KST x2) Trefferpunkte, die ein Charakter erleidet kriegt er einen +1 Modifikator auf alle Handlungen und er erleidet pro Minute *Gesamtschaden*/(KSTx3) weiteren Schaden durch Blutverlust. Überschreitet eine Zone eine bestimmte Anzahl von Trefferpunkten [Kopf=KSTx2; Arme= KSTx3; Beine=KSTx4; Torso=KSTx5] wird diese unbrauchbar/bewegungsunfähig und ab dem Zweifachen abgetrennt (oder irreparabel geschädigt). Ist ein Charakter herztot oder eine Zone abgetrennt, so kann ein Magier nur versuchen die Blutung zu stoppen (mit dem Zauberspruch „Stabilisieren“).

Sobald eine Zone voll ist oder der Kopf getroffen wurde, würfelt man eine KST (2+Modifikator) Probe und prüft, ob der SC in Ohnmacht fällt (KO-Check). Sobald man wieder Schaden erhält (auch den durch Blutverlust) muss man diese Probe erneut würfeln. Ist der Kopf unbrauchbar oder abgetrennt, ist der Charakter tot. Ist der Torso unbrauchbar erfolgt der Herztod. Wird er irreparabel geschädigt, ist der Charakter ebenfalls mausetot.

Beispiel: Ein normaler Mensch hat Konstitution 3. Ein Kopfschuss mit einer leichten Pistole (6 Schadenspunkte) würde ihn töten. Würde der Mann durch einen Messerangriff 9 Punkte Schaden im Arm nehmen, so könnte er den Arm nicht mehr bewegen und der Mann müsste einen KO-Check gegen 4 würfeln. Zwei Schüsse aus einer Walther Secura (Schaden: 2x 12) würde ihm den Arm abreißen oder zumindest irreparabel schädigen. Zwei Schüsse aus der Secura in den Torso würden zum Herztod führen. 24 durch 9 (KST x3) ergibt gerundet 3 Punkte weiteren Schaden pro Minute durch Blutverlust. Nach zwei Minuten erreicht der Schaden das absolute Maximum im Torso (3 x5 x2 = 30) und der Charakter würde sterben.

DocWagon und Heilung

Einer der größten Erfolge für DocWagon war es, als sie den Prozess gegen Lone Star 2048 gewannen. Das Gericht sprach DocWagon das Recht zu, Schussverletzungen geheim zu halten bzw. nicht mehr melden zu müssen. Sofort gingen die Anmeldungen für einen DocWagon Vertrag sprunghaft in die Höhe.

- | | |
|---|---|
| <p>1) Der Abholservice
DocWagon verlangt 50 Nuyen für jede Minute (ab dem Notruf gerechnet), die das Traumateteam braucht, um den Charakter ins Krankenhaus von DocWagon zu bringen.</p> <p>2) Nachsorge-Maßnahmen / Besuche
Werden von einem Pfleger (mit Ausrüstung) gemacht.</p> <p>3) HTR (High Threat Response)
Wird dann veranschlagt, wenn DocWagon unter gefährlichen Bedingungen arbeiten muss (5.000¥)</p> | <p>4) Wiederbelebung (10.000 Nuyen)</p> <p>5) Sterbegeld
Wenn ein Mitglied des Traumateteams stirbt, werden Kosten in Höhe von 30.000 Nuyen fällig.</p> <p>6) Magische Heilung
Die vollständige Wiederherstellung ohne Narben wird garantiert. (50.000¥)</p> |
|---|---|

Der GrundsERVICE⁷ (5.000¥) umfaßt nur freies Abholen. Goldservice (25.000¥) umfaßt eine freie Wiederbelebung pro Jahr, eine 50-Prozentreduktion der HTR-Servicegebühren und einen 10-Prozentnachlaß auf Nachsorgemaßnahmen. Platinservice (50.000¥) bietet vier freie Wiederbelebungen pro Jahr. Es werden keine Gebühren für HTR-Dienste veranschlagt, aber Bediensteten-Sterbegeld muss auch hier gezahlt werden. Platinservice gewährt einen 10% Rabatt auf die Behandlungskosten und 50 Prozent auf Nachsorgemaßnahmen. Super-Platinservice (100.000¥) umfaßt acht freie Wiederbelebungen pro Jahr, keine HTR-Gebühren, 50 Prozent auf Sterbegeld und 25 Prozent Nachlaß auf magische Heilung. Auf Nachsorgemaßnahmen wird ein Rabatt von 75% und 20% auf die Behandlungskosten gewährt.

Pro Tag verlangt ein Straßendoc 100¥ (plus 10% wenn Freund, 20% wenn Connection und 30% wenn wildfremd). Eine Klinik und DocWagon verlangen 500¥ (1.000¥ für intensive Pflege) pro Tag. Wenn der Charakter unter medizinischer Behandlung 25% seiner Schadenspunkte regeneriert hat, heilt der Schaden auch allein weiter und zwar mit einem Schadenskästchen pro Woche. Wird er auch dann weiter medizinisch versorgt (Nachsorgemaßnahmen), so gelten weiterhin die Erfolge. Der Mindestwurf ergibt sich aus Schaden durch doppelte Konstitution (schlechte Bedingungen etc. werden angerechnet). Es gibt drei unterschiedliche Arten geheilt zu werden:

- magische Heilung (siehe dazu die Zauber *Behandeln* und *Heilen*)
- wird erste Hilfe angewendet, so werden Erfolge pro Woche geheilt. Bleibt der Charakter ruhig liegen, dann sind es sogar Erfolge x4 (Nanotechnologie). Wird kein Erfolg gewürfelt, so wird der Charakter zwar stabilisiert, muss aber ins Krankenhaus, andernfalls stirbt er in KST Tagen
- in einem Krankenhaus werden Erfolge pro Tag geheilt. Wird kein Erfolg gewürfelt, so regenerieren sich trotzdem 5 Punkte pro Woche

Ist ein Charakter herztot, so kann er nicht mehr geheilt, sondern nur noch stabilisiert werden. Er stirbt allerdings trotzdem in KST x3 Minuten (Gehirntod), wenn er nicht wiederbelebt wird. Der Mindestwurf für eine Wiederbelebung liegt bei 10 (schlechte Bedingungen etc. werden angerechnet) und für DocWagon bei 4. Für die Wiederbelebung (höchstens zwei Versuche) und die Nanotechnologie muss der behandelnde SPC/NSC einen Biotechwert von 5 und höher haben.

Erleidet ein Magiekundiger den Herztod, wird eine seiner Zonen irreparabel geschädigt oder beachtet ein Arzt der +2 Modifikator nicht, dann muss der SC für jeden dieser Faktoren auf eine Senkung des Magieattributs würfeln ($2W6 \leq \text{Magieattribut}$). Solange die Zone irreparabel geschädigt oder nicht durch ein geklontes Körperteil ersetzt wurde, senkt sich das Magieattribut zusätzlich um eins (das gilt für jedes verlorene Gliedmaß).

Situation	Modifikator	Situation	Modifikator
Intensive Pflege (DocWagon oder Krankenhaus)	-2	Patient ist ein Magiekundiger	+2
Langfristige medizinische Betreuung	-2	Natürliche KST des Patienten	Natürliche WLK des Patienten
Umstände (jeweils nur einer anwendbar)		1-2	+0
Nicht im Krankenhaus oder in Klinik	+1	3-4	-1
Mitten auf einem Run	+2	5-6	-2
Schlechte Umstände	+3	7-8	-3
Furchtbare Umstände	+4	9+	-4

Beispiel: Contra ist ein Ki-Adept (KST = 5; WLK = 4). Er ist mitten in einer Schlacht und hat 49 Schadenspunkte genommen. Er ruft seinen DocWagon. Dieser kommt nach 6 Minuten, verlangt keine HTR-Gebühren und keine Kosten für eine eventuell anstehende Wiederbelebung, weil Contra einen Platin-Vertrag besitzt. Contra nimmt in diesen 6 Minuten durch Blutverlust weitere 18 (6 x 3) Punkte Schaden und überschreitet damit die Grenze zum Herztod. Magische Heilung ist somit nicht möglich. Contra wollte nur das Beste vom Besten (DocWagon = intensive Pflege). Schon im Hubschrauber wird er behandelt. Grundmindestwurf: $7 ([49+18] / 10)$. Intensive Pflege -2, langfristige medizinische Betreuung -2, nicht im Krankenhaus oder Klinik +1, Patient ist ein Magiekundiger +2, Konstitution -2 und Willenskraft -1 macht insgesamt: 3. Nur weil sein Arzt weiß, dass Contra ein Magiekundiger ist, würfelt er gegen eine 3 (sonst gegen 2) und erzielt 5 Erfolge. Contra heilen 5 Punkte pro Tag. Wenn Contra das Krankenhaus nicht vorzeitig verläßt (höchstens nach 25% Heilung bzw. 3 Tagen), dann ist er nach 12 Tagen wieder auf dem Damm. Hätte der Arzt seine Ki-

⁷ Biotech-Wert des Arztes: Grund (6), Gold (8), Platin (10) und Super-Platin (12)

Kräfte außer acht gelassen, so hätte Kontra zweimal (anstatt einmal) auf Magiesenkung würfeln müssen. Er hat ein Magieattribut von 8 und würfelt (mit 2W6) eine 5. Pech gehabt! Jetzt hat er nur noch ein Magieattribut von 7, das heißt er verliert einen Teil seiner Kräfte.

Schaden an Cyberware und Bioware

Ist eine Zone irreparabel geschädigt oder abgetrennt, so ist auch die Cyberware in ihr zu 100% zerstört (ansonsten eben prozentual weniger). Alpha- (und Cultured Bioware) reduziert diesen Schaden um 25%, Beta- um 50%, Deltaware um 75%. Pro 20% Schaden den Cyber- oder Bioware nimmt, bekommt ein Charakter +1 auf alle Mindestwürfe, wenn die Cyberware benutzt wird. Allerdings kann er sie zu jeder Zeit abschalten oder abschalten lassen; das funktioniert bei Bioware leider nicht. Wenn die Auswirkungen von Stress für die Bioware bekannt sind, können auch die Stresspunkte (SR3: „Man & Machine“) benutzt werden – der SL hat das letzte Wort. Die Reparatur von Cyber- und Bioware wird prozentual mit den Kosten für die jeweilige Verbesserung abgerechnet (plus Bonus je nach Connection).

Beispiel: Adrian ist ein Ki-Adept und hat die Bioware "Muskelverstärkung" eingebaut. Adrian nimmt im rechten Arm 30% Schaden. Der SL entscheidet, das sein Arm von nun an, alle 30 Minuten Krämpfe bekommt und Adrian Lockerungsübungen machen muss. Der SL hätte auch auf einen +2 Modifikator entscheiden können.

Flammenwerfer und Schaden durch Feuer

Ein Flammenwerfer strahlt ungefähr 3-4 Meter weit. Da es geradezu unmöglich ist, jemanden mit einem Flammenwerfer zu verfehlen (vorausgesetzt, das Ziel steht innerhalb von 3 Metern), beträgt der Mindestwurf 2. Das Opfer weicht mit der SCK aus (Mindestwurf: GSK des Gegners). Die Zone wird normal ausgewürfelt, aber das Ziel bekommt den Schaden noch in 2 weitere anliegende Zonen. Ein Ziel nimmt (solange es brennt) jede weitere Runde 1W6 Schaden in den betroffenen Zonen.

Schaden durch Feuer: Der Spielleiter bestimmt die Stärke des Feuers anhand des Brennstoffs des Feuers und danach, wie lange es schon gebrannt hat. Während kleine Lagerfeuer oder einzelne, brennende Objekte einen Schaden von 3 oder 4 haben, kann der Schaden (kann auch als Mindestwurf benutzt werden) von Flammen, die ein Gebäude verzehren, oder das eines Waldbrandes bis zu 15 oder 20 betragen. Der Schaden (evtl. reduziert durch Stoßpanzerung) wirkt gleichzeitig auf alle Körperzonen, die vom Feuer betroffen sind. Fängt die Kleidung Feuer und wird dieses nicht gelöscht, so kann der Spielleiter entscheiden, dass der Gesamtschaden pro Runde um einen bestimmten Wert steigt. Hinweis: Panzerung ist nicht dazu ausgelegt, um Hitze abzuwehren, vom Sauerstoffmangel ganz zu schweigen.

Beispiel: Contra läuft durch einen Steppenwaldbrand auf einen 50m entfernten Fluss zu. Das kniehohe Gras brennt lichterloh. Der Spielleiter setzt den Schaden auf 8 an und zieht 6 Punkte Stoßpanzerung ab. Contra bekommt demnach jede Runde zwei Schadenspunkte in die Beine. Es fällt kein Zusatzschaden an, da Contra nur 9 Sekunden (also drei Runden) für die 50m braucht. Wäre jemand verrückt genug, ohne Feuerschutzkleidung in einen Waldbrand hinein zu rennen, dann würde der jeweilige Charakter, 20 Schadenspunkte in alle Körperzonen gleichzeitig bekommen. Und der Spielleiter könnte eine Steigerung von 5 Schadenspunkten pro Runde in Erwägung ziehen.

Nahkampf plus Schadenstabelle

Die Schadenstabelle ist nicht vollständig, da alle Waffen im Kapitel Ausrüstung geführt werden. Sie soll jedoch einen Eindruck vermitteln, welche Probleme ein unbewaffneter Kämpfer gegen einen bewaffneten Kämpfer hat und sei es nur mit Cyber-Spornen.

Art	Reichweite	Schaden
Messer	0	STB/2
Katana	1	STB+3
Cyber-Sporne einfach (zweifach)	0	STB · 2 (plus ½ Stärke)
Centurion Laseraxt	1	STB · 2

Beispiel: Face kämpft mit einem Katana gegen einen Troll mit Messer. Die Reichweiten heben sich gegenseitig auf. Face hat Nahkampfaffen=5 und nimmt noch 3 Würfel aus dem Kampfpool. Dem Troll stehen 9 Würfel (Spezialisierung: Messer=6 plus 3 Kampfpool) zur Verfügung.

Man kann zwei Waffen (oder einen Schild + Waffe) im Nahkampf benutzen. Dadurch erhält man +1 auf Reichweite (taktischer Vorteil), erfordert aber die Fertigkeit „Double Impact“. Außerdem ist es möglich mit dem Einsatz von Double Impact eine Gegenattacke durchzuführen. Das bedeutet: Ein Verteidiger mit Double Impact führt ab einem Nettoerfolg eine Gegenattacke durch, während eine reguläre Kampffertigkeit unter den gleichen Umständen den Schlag nur hätte parieren können. Der Schaden wird normal ermittelt.

Eine Waffe muss kürzer sein als die andere und die größere Waffe darf nicht länger als einen Meter sein. (zum Beispiel: +1 und 0 Reichweite). Peitschen sind nicht erlaubt. Diese Fertigkeit wird als einzige mit alter Stufe mal 2 (in Karma) gesteigert, dafür beinhaltet sie aber auch die Fertigkeit „Nahkampfaffen“.

Der Grundmindestwurf für Nahkampf ist 3. Die Boni für Reichweite und sonstige taktische Vorteile (Freunde im Nahkampf) heben sich gegenseitig auf, werden aber nicht mehr vom Mindestwurf abgezogen. Jeder Nettoerfolg wird zum bestehenden Schaden addiert (Fernkampf wie gehabt).

Granaten und Sprengstoff

Offensivgranaten brauchen 5 Kampfphasen um zu explodieren. Charakter können geworfene Granaten fangen/aufheben und zurückwerfen. Dazu ist eine Probe *Laufen (Anzahl der Meter)* erforderlich. Kein Erfolg bedeutet 0 Meter Abstand von der Granate, deren Schaden für den betreffenden Charakter um 10 erhöht wird. Ein Patzer bedeutet (neben dem um 10 erhöhten Schaden) den Verlust des Greifarms und den wahrscheinlichen Tod (70%-Ballistik).

Der Schaden von Sprengstoff, Granaten und Raketen wirkt auf alle Zonen des Körpers (beim Kopf halbieren, weil Helme extra gegen Sprengwirkungen konstruiert werden) und reduziert sich pro Meter um 6 bei Defensiv-, 3 bei Offensivgranaten und 5 bei Sprengstoffen.

Maximal 4 Granaten / Raketen addieren ihren Schaden. Sind es mehr so nimmt der Schaden nicht zu, sondern der Abstand den sie brauchen um an Kraft zu verlieren steigt pro Granate / Rakete um einen Meter. Under-Barrel Granatwerfer würfeln nicht auf Abweichung (ebenso die Altmayr SP und ähnliche Waffen).

Feuerwaffen, Mindestwürfe, Widerstandswurf und Rückstoß

Im AM-Modus gilt die untenstehende Tabelle. Es wird pro Salve (3 Kugeln) die Probe und die Zone gewürfelt. Im AM-Modus können bis zu 20 Kugeln abgefeuert werden (siehe Tabelle), aber es wird für alle 3 Kugeln gewürfelt. Minikanonen (wie die Vindicator) schießen maximal 45 (mindestens 15) Kugeln pro komplexer Handlung. Sie sollten über Regeln des Sperr- oder Deckungsfeuer abgewickelt werden.

Es wird in der Regel von „kontrollierten Feuerstößen“ gesprochen, die das Ausrichten (ungenauere Zielen) der Waffe und den entsprechenden Feuerstoß beinhalten.

Zu beachten gilt: Alleine durch den Aufprall von Kugeln erleidet ein Charakter Schaden. Übersteigt der Schaden einer Waffe die Hälfte des Panzerungswerts, so erleidet das Ziel 1 Punkt Schaden pro Salve, durch Quetschungen und Blutergüsse.

Dem verteidigenden SC steht ein Widerstandswurf zu. Es finden alle Regeln für den Kampfpool und Überraschung Anwendung. Es wird ganz normal die Angriff-Erfolgsprobe gewürfelt, aber die Widerstandsprobe des Verteidigers wird gegen die Hälfte (aufrunden) des unmodifizierten Schadens gewürfelt. Je Nettoerfolg steigt/sinkt der Grundschaten der Waffe um eins. Sinkt der Grundschaten durch die Erfolge auf Null, so verfehlt die Kugel(n) das Opfer ganz knapp, weil es sich im letzten Moment bewegt hat oder der Angreifer leicht abgelenkt wird. Im Rollenspiel würde ein Streifschuss, der die Kleidung zerfetzt, als Beschreibung Sinn machen.

Typ	AM (3 Kugeln)	AM (6 Kugeln)	AM (9 Kugeln)	AM (12 Kugeln)	AM (15 Kugeln)	AM (20 Kugeln)
MP's, Schrotflinten	+1	+2				
Sturmgewehre	+2	+3	+4			
leichtes MG	+3	+5	+7	+9		
mittleres MG	+4	+7	+10	+13	+16	
schweres MG	+5	+9	+13	+17	+21	+25

Entfernungsmindestwürfe:
Für Mittel ist der Mindestwurf: 6 Für 0-2 Meter ist der Mindestwurf: 2 Für Kurz ist der Mindestwurf: 4
Für Lang ist der Mindestwurf: 9 Für Extrem ist der Mindestwurf: 12

Fertigkeiten & Spezialisierungen (in den Klammern)

GSK	Nahkampfwaffen (Cyberwaffen, Schwerter, Messer, etc.), Peitschen, Pistolen, MP's, Gewehre, Maschinengewehre, Taser, Geschütze (Granatwerfer, Raketenwerfer, Sturmkanonen), Laser, Fahrzeugwaffen, Armbrust, Bogen, Cyber-Schusswaffen, Karate, Kung-Fu, Raufen, Wurf waffen, Biotech, Heimlichkeit (Land, Stadt oder Wildnis), Fingerfertigkeit, alle B/R Fertigkeiten (zum Beispiel: Elektronik B/R oder Feuerwaffen B/R), Klettern, Akrobatik (enthält Springen, Spezialisierungen: Turnen, Hoch- / Weitsprung, Trapez, etc.), Fingerfertigkeit (Origami, Nähen, altmodische Schlösser knacken)
INT	Bildung, Biologie, Bio/Cybertechnologie, Physik, Psychologie, Soziologie, Chemie, Geologie, Sprachen (zum Beispiel: Spanisch, Englisch), Elektronik, Sprengstoffe, Computer, Magietheorie (Entwurf, Geschichte, Critters)
REA	Motorrad, PKW, LKW, Rennwagen, Motorboot, Tanker, (Luxus) Dampfer, Segeln, Hovercraft, Hubschrauber, Vektor-Schubmaschinen, Segelfliegen, Passagier-, Düsenflugzeuge (zum Beispiel F-16)
WLK	Hexerei (Spruchzauberei, Spruchverteidigung), Rituelle Hexerei, Askennen, Beschwören, Bannen, Verzaubern, Forensik (=Astrale Spurensicherung)
SCK	Laufen (Sprint, Langstreckenlauf), Schwimmen (Kraulen, Brustschwimmen, etc.), Akrobatik (wenn Weit- oder Hochsprung gewürfelt werden müssen)
CHR	Gebräuche (Konzern, Medien, Straße, Stamm, Militär, Magie, Matrix)
KST	Überleben (Wald, Wüste, Moor, Tundra, Steppe, Sumpf), auf Ausdauer basierende Fertigkeiten
ATT	Verführen, Kosmetik, Garderobe

Hat man eine Fertigkeit nicht, so weicht man auf das jeweilige Attribut aus (siehe SR11). Nimmt man eine „verwandte“ Fertigkeit (Pistolen und Gewehre zum Beispiel) wird ein Würfel abgezogen. Man kann nicht immer auf eine verwandte Fertigkeit ausweichen, da Segelflugzeuge zum Beispiel etwas anderes sind als Düsenjäger. Außer dem Karmapool sind in beiden Fällen keine anderen Pools gestattet.

Mag- und sonstige Schlösser

Normale Schlösser:

Darunter fallen die heutigen Schlösser für Türen. Einfache bestehen nur aus wenigen Zähnen (Mindestwurf 2). Schon etwas schwieriger zu knacken sind BKA-Schlösser (Mindestwurf 6). Dann folgt die komplizierte Version des BKA-Schloss, wie sie in meiner ehemaligen Schule verwendet werden (Mindestwurf 12). Unmöglich zu knacken (außer mit Gewalt) sind die Schlösser, die mit Zylindern funktionieren (Mindestwurf 18). Ist ein Schloss zusätzlich mit einem Anti-Tamper System (1-4) so werden beide Stufen addiert und es müssen 2 Erfolge gewürfelt werden. 1 Erfolg öffnet zwar die Tür, aber Alarm wird ausgelöst. Alle Proben werden mit *Fingerfertigkeit* (oder *Elektronik B/R* mit einem +2 Modifikator) gewürfelt und die Grundzeit beträgt 1 Minute. Die Stufe des Elektronikkoffers wird vom Mindestwurf abgezogen.

Zahlenblock: (Magschloss Stufe 2-10)

Es erfordert zwei Proben um ein Magschloss zu überwinden. Zuerst muss das Gehäuse entfernt werden, was je nach Alarmsystem von simpel bis unmöglich reichen kann (*Elektronik B/R*). Dann wird mit *Elektronik* (oder *Elektronik B/R +1*) gegen die Stufe des Schlosses gewürfelt. Grundzeit 4 Minuten (Erfolge aus beiden Proben reduzieren die Zeit). Misslingt die erste Probe, so wird Alarm ausgelöst (vorausgesetzt, das Gehäuse war gesichert). Misslingt die zweite Probe, so öffnet sich die Tür nicht. Der Charakter kann es nur noch einmal versuchen, dann gegen einen um 2 erhöhten Mindestwurf. Allerdings liefert die moderne Technologie ein Gerät, dass bei dieser Aufgabe hilft: den Sequenzer. Es füttert das Sicherheitssystem mit einer Serie von mathematischen Algorithmen. Der Sequenzer würfelt mit seiner Stufe gegen die des Magschlosses und das Magschloss gegen die Stufe des Sequenzers. Das Gehäuse muss trotzdem entfernt werden und die Probe darf nicht neu gewürfelt werden (auch kein Karmapool).

Kartenlesegeräte: (Magschloss Stufe 4-12)

Kann auf dieselbe Art geknackt werden, wie das Zahlenblock-System. Es gibt so genannte „Skeleton Karten“, die wie die Sequenzer funktionieren (Gehäuse muss nicht abgenommen werden).

Stimmenerkennung: (Magschloss Stufe 4-12)

Kann auf dieselbe Art geknackt werden, wie das Zahlenblock-System. Dieses System ist nur sehr schwer zu überlisten, da die Originalstimme eingefangen werden muss.

Abdruck-Scanner: (Magschloss Stufe 6-14)

Es wird ein Retina- und/oder ein Fingerabdruck genommen. Man kann diese Geräte auf die übliche Art und Weise knacken, aber Gegenstände wie den Sequenzer oder sonstiges gibt es nicht (*Corporate Securitys* - Seite 101)

Hat ein System mehrere Stufen auf, so müssen alle Stufen ausgeschaltet (das Gehäuse aber nur einmal entfernt) werden. Ein Magschlossknacker würfelt nur einmal (vergleichende Erfolgsprobe gegen 4), wobei der Magschlossknacker immer zwei Würfel mehr erhält, als seine Stufe angibt. Wird kein Erfolg gewürfelt wird Alarm ausgelöst (falls vorhanden). Würfelt dieses illegale Gerät einen Patzer, so brennt das Magschloss durch. Um einen Magschlossknacker zu verwenden benötigt man die Fertigkeit *Elektronik* mindestens auf Stufe 1.

Name	Stufe	Verfügbarkeit	Preis	SI
Sequenzer	maximal 8	Stufe +2 / 4 Tage	Stufe x 500¥	5
Skeleton Karten	maximal 10	Stufe +2 / 8 Tage	Stufe x 2.000¥	5
Taschen Recorder (billig)	maximal 4	2 / 12 Stunden	Stufe x 50¥	0,75
Taschen Recorder (teuer)	maximal 6	4 / 12 Stunden	Stufe x 200¥	1
Tragbarer Recorder (Standard)	maximal 8	4 / 36 Stunden	Stufe x 900¥	1
Tragbarer Recorder (Fortgeschritten)	maximal 10	6 / 72 Stunden	Stufe x 1.500¥	1,5
Professionelles Deck (Standard)	maximal 12	8 / 7 Tage	Stufe x 15.000¥	1,5
Professionelles Deck (Fortgeschritten)	maximal 14	10 / 7 Tage	Stufe x 20.000¥	2
Magschlossknacker	maximal 16	10 + Stufe / Stufe in Tagen	Stufe x 30.000¥	2,5
Elektronikkoffer (Stufe/2 in kg)	maximal 20	Stufe / Stufe in Tagen	Stufe x 2.000¥	1,5

Verschleiß für Barrieren und Panzerung

Ballistik oder Stoß (je nach Angriff) von der obersten getroffenen Panzerung in der Zone werden verdoppelt. Barrierenstufen werden auch verdoppelt, Ausnahme: Schaden durch panzerbrechende Geschosse. Der Schaden wird mit der Anzahl der Kugeln oder bei Nahkampfwaffen mit den Erfolgen einer Stärkeprobe (gegen die halbe Barrierenstufe) multipliziert. Wird mit der bloßen Faust zugeschlagen, so wird anstatt des Waffenschadens die Stärke verwendet. Erreicht der Schaden das Doppelte der Barrierenstufe, so sinkt die Barriere/Panzerung pro angefangene 20 Punkte um 1 (entweder Ballistik oder Stoß). Sprengstoff reduziert eine Barriere um ein Viertel des Schadens, wobei der Schaden die Barriere übersteigen muss.

Beschädigte Panzerung läßt sich reparieren, wobei ein Punkt Panzerung ein zehntel des normalen Preises kostet (plus Kosten für die Arbeit des Waffentech). Formel für Panzerungverschleiß: (Schaden der Waffe x Anzahl der Kugeln – doppelte Panzerungsstufe) / 20 (aufgerundet).

Beispiel: Jack trägt eine Light-Military (20/14). Das ergibt einen modifizierten Wert von 40. Er wird von einer Salve getroffen. Die drei Kugeln machen 48 Punkte Schaden gegen die Rüstung (die Waffe hat einen Schaden von 16). Er erhält keinen Schaden, aber seine Panzerung sinkt auf 19/14 (Stoß sinkt nicht, weil dieser Angriff gegen die Ballistik geht). Die nächste Salve (aus einer anderen Waffe) trifft noch mal in dieselbe Zone mit insgesamt 75 (eine Kugel 25) Schadenspunkten. Das heißt er bekommt 5 Punkte Schaden und seine Panzerung sinkt in der Zone auf 17/14.

*In einem Nahkampf erhält er von einem Troll einen Treffer mit 16 Schadenspunkten (Stärke=8 gegen 7 **P** 2 Erfolge). Jack nimmt 2 Schadenspunkte und seine Panzerung beträgt jetzt 17/13.*

Nach dem Run kontaktiert er seinem Waffentech um seine Panzerung ausbessern zu lassen. Er hat drei Punkte Panzerung verloren, das heißt, er muss 7.500¥ plus 20% bezahlen, weil der Waffentech nur eine Connection und kein Freund ist.

Ausrüstung

Zur Erinnerung:

Jeder Preis erhöht sich um + 10% wenn man es bei einem Freund kauft.
 + 20% wenn man es bei einem Bekannten kauft
 + 30% wenn man es bei einem Wildfremden kauft.

Man kann auch versuchen über die Fertigkeit *Gebräuche (Straße)* an seine Ausrüstung zu kommen, dann zahlt man jedoch 25% mehr und die Verfügbarkeit erhöht sich 4. Ein Charakter kann im Gegensatz zu einem Schieber nicht einfach nur ein paar Telefonate führen und so das Zeug aufreiben, er muss seine ganze Zeit dafür opfern. Dies hat zur Folge, dass ein Charakter immer nur 5 Gegenstände gleichzeitig suchen kann.

2 · XX bedeutet das die Waffe aus zwei Läufen gleichzeitig schießt. Ein Schuss aus einer solchen Waffe geht in eine Zone und ihr Schaden (abzüglich getragener Panzerung) wird verdoppelt. 2 · EM bedeutet demnach, dass 2 Kugeln in einer komplexen Handlung verschossen werden können (2 · HM = 4 Kugeln in einer komplexen Handlung).

Beispiel: *Contra schießt mit einer „Colt Take-Down“ auf ein gepanzertes Ziel (5/1). Die Hold Out macht 8 Punkte Schaden und hat doppelten Einzelschussmodus (2 · EM). Das bedeutet, sie macht gegen dieses Ziel 6 Schadenspunkte (8-5=3; 3·2=6).*

TS = Tarnstufe LK = Ladekapazität SI = Straßenindex GX = Gasventil (Stufe X) EM = Entfernungsmesser für Granaten L = Laserzielfrohr
 (A) = Akku St = Schulterstütze Sp = Schockpolster (K) = Klappmechanismus (S) = Streifen (M) = Magazin (Tr) = Trommel
 DB = Dreibein S = Schalldämpfer (FL) = Flashlight SG= Integrierte Smartgun VX = Vergrößerungszielfernrohr (Stufe X)
 ZB = Zweibein G = Granatwerfer Kp = Klappstütze F = Flechette Munition Zy = Zylinder

Hold Outs	TS	LK	Modus	Schaden	kg	Verfügbarkeit	Preis	SI
Colt Take-Down	8	2 (K)	2 · EM	8	0,5	9/12 Std	150¥	0,8
Hämmerli Model 520	4	6 (S)	HM	3	1,25	8/4 Tage	1.000¥	1
Heckler&Koch P48	8	6 (S)	HM/SM	3	0,45	6/4 Tage	300¥	2,5
Morrissey Èlan	8	5 (S)	HM	4	0,5	8/7 Tage	500¥	2
Raecor Sting (F)	9	5 (S)	EM	7	0,25	10/7 Tage	375¥	2
Streetline Special	8	6 (S)	EM	3	0,5	2/12 Std	100¥	0,75
Tiffani Needler	8	4 (S)	HM	4	0,5	7/48 Std	650¥	2
Tiffani Self-Defender	8	4 (S)	EM	3	0,5	2/12 Std	450¥	0,75
Walther Palm Pistol	9	2 (K)	EM	5	0,25	3/12 Std	200¥	0,75

Leichte Pistolen	TS	LK	Modus	Schaden	kg	Verfügbarkeit	Preis	SI
Ares Amp (G2)	6	40 (S)	HM/SM/AM	3	2,75	8/36 Std	1.000¥	2
Ares Crusader (G2)	6	40 (S)	HM/SM	9	3,25	5/36 Std	950¥	2
Ares Light Fire 70	5	16 (S)	HM	5	1	3/12 Std	475¥	0,8
Beretta 200ST	4	26 (S)	HM/SM	4	2	5/24 Std	750¥	1,5
Beretta Modell 101T	5	12 (S)	HM	7	1	3/12 Std	350¥	0,8
Ceska Black Scorpion (S)	5	35 (S)	HM/SM	8	3	5/36 Std	850¥	2
Ceska vz/120	7	18 (S)	HM	6	1	3/12 Std	500¥	0,8
Colt American L36	6	11 (S)	HM	5	1	3/12 Std	350¥	0,8
Cyber – Automatikpistole	0	10 (M)	HM/SM	7	0,8	9/10 Tage	1.200¥	2,5
Executive Action	6	24 (S)	HM/SM	7	1,5	2/12 Std	1.150¥	3
Fichetti Security 500	7	12 (S)	HM	7	1	3/12 Std	400¥	0,8
Fichetti Security 500a	6	25 (S)	HM	7	1,25	3/12 Std	450¥	0,8
Heckler&Koch Cavaet	5	9 (S)	HM	6	1,25	6/4 Tage	500¥	2,5
Heckler&Koch P11	8	8 (S)	HM	3	1	5/36 Std	600¥	1,25
Mauser Ladyline	7	8 (S)	HM	5	0,75	6/4 Tage	350¥	0,8
Seco LD-120 (L)	5	22 (S)	HM	6	1,25	3/12 Std	400¥	0,8
Seco Quickfire (L)	5	18 (S)	HM/SM/AM	3	1,5	5/24 Std	750¥	2

Schwere Pistolen	TS	LK	Modus	Schaden	kg	Verfügbarkeit	Preis	SI
Altmayr SP (F - fest 25 - Mikrogr.)	4	4 (M)	EM	18	3	9/48 Std	900¥	3
Ares Predator	5	15 (S)	HM	11	2,25	3/24 Std	450¥	0,5
Ares Predator II (SG)	4	15 (S)	HM	15	2,5	14/48 Std	1.700¥	2
Ares Viper Silvergun (F, S)	6	30 (S)	HM/SM	14	2	3/48 Std	600¥	1
Bond&Carrington MP-11 (G2)	4	15 (S)	HM/SM	11	2,5	6/36 Std	1.200¥	2
Bond&Carrington MP-12 (G2)	4	20 (S)	HM/SM	11	3	8/36 Std	1.400¥	2
Browning Max-Power	6	10 (S)	HM	11	2	3/24 Std	450¥	1
Browning Ultra-Power (L)	6	10 (S)	HM	11	2,25	4/24 Std	525¥	1,5
Browning Defender 10	4	15 (S)	HM/SM	11	2	5/36 Std	900¥	2
Browning Defender 10a (SG)	4	15 (S)	HM/SM	11	2	5/36 Std	1.800¥	2
Colt Alpha-Omega (SG, G2)	5	10 (S)	HM	10	2,25	4/24 Std	550¥	1
Colt Manhunter	5	16 (S)	HM	12	2,5	8/24 Std	425¥	1
Fichetti Military XI (G1, L)	4	18 (S)	HM/SM	11	2,25	5/36 Std	900¥	2
Fichetti Military XIa (G1, SG)	4	18 (S)	HM/SM	11	2,25	5/36 Std	1.800¥	3
Hämmerli Model 610S (G1)	4	6 (S)	HM	5	2,5	8/24 Std	1.295¥	2,5

Malorian Arms 3516	4	6 (S)	HM	21	3	25/48 Std	10.000¥	2
Morrissey Alta	6	12 (S)	HM	11	1	8/48 Std	1.200¥	2
Morrissey Elite	6	5 (S)	HM	12	1	6/48 Std	950¥	2
PhoenixGyroc „Thunderclap“	3	3 (K)	HM	Nach Muni	3	14/7 Tage	10.000¥	2
Remington Roomsweeper (F)	3	8 (M)	HM	18	2,5	3/24 Std	300¥	1
Ruger Super Warhawk	4	5 (Tr)	EM	15	3	5/24 Std	300¥	1
Ruger Warhawk	5	6 (Tr)	EM	13	2	3/24 Std	250¥	1
Savalette Guardian (SG, G1)	5	12 (S)	HM/SM	13	3,25	8/36 Std	900¥	2,5
Walther Secura	6	12 (S)	HM	12	1,5	8/4 Tage	500¥	2,5

Maschinenpistolen	TS	LK	Modus	Schaden	kg	Verfügbarkeit	Preis	SI
AK-97 SMG/Karabiner (S)	4	30 (S)	HM/SM/AM	11	4	5/3 Tage	800¥	1
Beretta Model 70 (S, L)	3	35 (S)	SM/AM	11	3,75	5/3 Std	900¥	1
Colt Cobra (G1, L)	5	32 (S)	HM/SM/AM	9	3	6/36 Std	700¥	2
Cyber-Maschinenpistole	0	8 (M)	HM/SM	10	1,25	10/10 Tage	2.100¥	3
Defiance AT-900 (G2, L)	4	30 (S)	HM/SM/AM	11	3,75	5/36 Std	900¥	1
Defiance AT-900a (G2, SG)	4	30 (S)	HM/SM/AM	11	3,75	5/36 Std	1.800¥	1
H&K „Urban Combat“ (G3, S)	6	36 (S)	HM/SM/AM	11	1,75	18/10 Tage	2.200¥	4
H&K 227 (Kp, L, G2)	4	28 (S)	HM/SM/AM	11	4	4/24 Std	1.500¥	0,75
H&K 227s (S, L)	5	28 (S)	HM/SM	11	3	10/7 Tage	1.200¥	2
H&K MP-5 TX (L, G2)	5	20 (S)	HM/SM/AM	10	3,25	5/36 Std	850¥	1
H&K MP-77 (SG)	5	36 (S)	HM/SM/AM	13	1,8	8/8 Tage	4.000¥	2
H&K MPK-11	4	30 (S)	HM/AM	12	3,5	5/48 Std	1.400¥	1,2
Ingram Smartgun (SG, G2, S)	5	32 (S)	SM/AM	12	3	8/24 Std	950¥	1
Ingram SuperMach 100	4	60 (S)	HM/SM/AM	8	3,25	9/48 Std	850¥	3
Ingram Warrior-10	4	30 (S)	HM/SM	10	3	3/24 Std	650¥	0,9
Sandler TMP (S, L)	4	20 (S)	SM/AM	11	3,25	6/36 Std	500¥	1
SCK Model 100 MP (SG, S)	4	30 (S)	HM/SM	10	4,5	6/48 Std	1.100¥	1,5
SteyerAUG-CSL System (L, G1)	5	40 (S)	HM/SM	10	3,5	10/4 Tage	4.500¥	2
Uzi III (KI, L)	5	24 (S)	SM	9	2	3/24 Std	550¥	0,75
Walther S900 (L, G2)	4	30 (S)	SM/AM	10	3	5/36 Std	900¥	1

Schrotflinten	TS	LK	Modus	Schaden	kg	Verfügbarkeit	Preis	SI
Arasaka Rapid Assault Shot 12	1	20 (S)	HM/SM/AM	16	5,5	12/10 Tage	1.800¥	2,25
Chan.Capture 100a (Sp, G2, SG)	3	10 (M)	HM	14	4	4/24 Std	2.200¥	2
Chandler Capture 100 (Sp, G2)	3	10 (M)	HM	14	4	4/24 Std	1.500¥	2
Cyber – Schrotflinte	0	4 (M)	HM	14	2,25	10/10 Tage	1.500¥	2,5
Defiance T-250	4	5 (M)	HM	15	3	3/24 Std	500¥	1
Eichiro Hatamoto II	6	1 (M)	EM	25	2,5	14/10 Tage	1.500¥	2,5
Enfield AS7 (L)	3	10 (S)	HM/SM	15	4	8/8 Tage	1.000¥	1
Enfield AS7a (L)	0	50 (Tr)	HM/SM	15	6	10/12 Tage	1.200¥	1,5
Franchi SPAS-22	2/4	8 (M)	HM/SM	17	4	6/48 Std	3.000¥	2
Kimatsuhama UBS-5	-2	4 (M)	EM	20	3	5/2 Tage	1.500¥	1
Kimatsuhama UBS-6	-2	6 (M)	HM	20	3,5	10/5 Tage	2.000¥	1,5
Kimatsuhama UBS-7	-2	8 (M)	2 · EM	20	4,5	14/7 Tage	2.700¥	2
Mossberg CMDT	2	8 (S)	HM/SM	16	4,25	8/8 Tage	1.400¥	1
Mossberg CMDTa (SG)	2	8 (S)	HM/SM	16	4,5	12/8 Tage	1.900¥	2
Mossberg M-712 (SG, G2, V2)	0	15 (S)	HM/SM	30	6	24/1 Monat	5.000¥	3
Remington 990	2	8 (M)	HM	15	4	3/48 Std	650¥	2
Remington Rapid Assault (SG)	3	15 (S)	HM/SM	19	4,5	12/8 Tage	2.000¥	2
Sandler „Mad Max“	2	2 (K)	HM	17	2,25	4/48 Std	400¥	1
Wirtz SW3i „Demo Control“	3	4 (M)	EM	nach Muni	3	14/16 Tage	600¥	5
Wristbreaker I (KI)	2(3)	10 (M)	2 · HM/AM	21	5	16/14 Tage	1.500¥	3
Wristbreaker II (KI)	3(4)	5 (M)	2 · HM	21	4	12/10 Tage	1.200¥	1,5

Sturmgewehre	TS	LK	Modus	Schaden	kg	Verfügbarkeit	Preis	SI
AK-97	3	38 (S)	HM/SM/AM	15	4,5	3/36 Std	700¥	2
AK-98 (G)	2	38 (S)	HM/SM/AM	15	5,25	8/4 Tage	2.500¥	4
AKR-30 MA (L, G1)	3	30 (S)	HM/SM/AM	15	4	5/48 Std	1.000¥	2
Ares Alpha Combatgun (G, SG)	2	42 (S)	HM/SM/AM	16	5,25	9/48 Std	2.000¥	4
Colt M-23	3	40 (S)	HM/SM/AM	14	5	6/36 Std	950¥	2
Colt M22a2 (G, G1, V2)	3	40 (S)	HM/SM/AM	14	4,75	10/3 Tage	2.600¥	2
FN HAR	3	35 (S)	HM/SM/AM	14	4,5	4/48 Std	1.200¥	2
FN-ARGL (G, L, V2, G2)	0	40 (S)	HM/SM/AM	14	5	8/36 Std	2.000¥	2
FN-RAL AR (V1, St)	3	30 (S)	HM/AM	14	5	5/60 Std	1.200¥	2
H&K G12A3z (L, G2, S, V2)	2	32 (S)	HM/SM/AM	15	5,25	8/4 Tage	2.200¥	3
Heckler&Koch G9 A4z	3	30 (S)	HM/SM/AM	15	5,25	4/48 Std	1.500¥	4

Honda AR-1 (V1)	3	28 (S)	SM/AM	15	4,25	9/6 Tage	1.000¥	2
Kalashnikov A-80 Heavy AR	1	35 (S)	HM/AM	16	4,5	8/36 Std	1.100¥	2,5
Kalishnikov Ak-100 (G2)	0	30 (S)	HM/SM/AM	14	5,75	5/36 Std	1.000¥	2
Kalishnikov Ak-100y (G2, SG)	0	30 (S)	HM/SM/AM	14	5,75	5/36 Std	2.000¥	2
Militech RoninLightAssault (L)	1	35 (S)	HM/SM/AM	15	3,5	4/48 Std	900¥	2
Seco M-995 (G, EM, G3, L)	0	30 (S)	HM/SM/AM	14	5,75	10/4 Tage	3.000¥	3
Seco M-995a (G, EM, G3, SG)	0	30 (S)	HM/SM/AM	14	5,75	10/4 Tage	6.000¥	3
SIG 882 (G2, L, Kp)	3	30 (S)	HM/SM	15	5	6/36 Std	850¥	2
SIG 883 (G3, L, Sp)	1	30 (S)	HM/AM	16	6	9/2 Tage	1.500¥	2
SIG 883a (G3, L, Sp)	1	50 (S)	HM/AM	16	7	10/4 Tage	1.500¥	2
Somopal vz 88V (L, G1)	2	35 (S)	HM/SM/AM	14	5,5	5/36 Std	1.800¥	2
Steyer AUG-CSL System (L, G1)	2	40 (S)	HM/SM/AM	13	4	10/4 Tage	4.500¥	3
Thunder Bolt NAA	2	24 (S)	HM/SM/AM	17	6	12/10 Tage	5.000¥	3
Scharfschützengewehre	TS	LK	Modus	Schaden	kg	Verfügbarkeit	Preis	SI
RAI Model 1050 (S, V3, LV, L)	0	5 (S)	HM	25	5,25	14/10 Tage	6.000¥	4
H&K PSG (G2, SG, V3, LV, IR)	0	20 (M)	HM	19	6	12/7 Tage	7.000¥	4
Barret Model 121 (G2, SG)	0	14 (S)	HM	27	10	16/1 Monat	4.800¥	5
Ranger Arms-SM-3 (G2, V3)	0	6 (M)	HM	22	4	12/7 Tage	4.000¥	4
Walther WA-2100	0	10 (M)	HM	22	4,5	12/7 Tage	6.500¥	4
Sportgewehre	TS	LK	Modus	Schaden	kg	Verfügbarkeit	Preis	SI
Remington 750 (V1)	3	5 (M)	HM	16	3	3/24 Std	600¥	1
Remington 950 (V1)	2	5 (M)	HM	18	4	3/24 Std	800¥	1
Ruger 100 (V3)	2	5 (M)	HM	18	3,75	3/24 Std	1.300¥	1
Steyr AUG-SL (L, G1)	3	40 (S)	HM	15	3,75	10/4 Tage	4.500¥	3
Leichte Maschinengewehre	TS	LK	Modus	Schaden	kg	Verfügbarkeit	Preis	SI
Ares HV MP-LMG (SG)	0	80(S)/Gurt	HM/SM/AM	18	8	20/14 Tage	4.500¥	4
Ares MP-LMG	0	50 (S)	SM/AM	18	7,5	6/5 Tage	2.200¥	2
GE Vindicator Minigun ⁸	0	50(S)/Gurt	AM	21	15	24/14 Tage	12.500¥	2
H&K MG4/46	0	100 (Box)	SM/AM	21	14	15/14 Tage	5.000¥	3
Ingram Valiant	0	50(S)/Gurt	SM/AM	18	9	6/5 Tage	1.500¥	2
IWS Mini-5 (Sp, G4)	0	Gurt	AM	20	13	24/14 Tage	13.000¥	2
IWS Mini-5a (Sp, G4, SG)	0	Gurt	AM	20	13	24/14 Tage	26.000¥	2
Steyer AUG-CSL System (L, G1)	0	40(S)	HM/SM/AM	16	5,5	10/14 Tage	4.500¥	3
Mittlere Maschinengewehre	TS	LK	Modus	Schaden	kg	Verfügbarkeit	Preis	SI
FN MAG-5 MMG (L, G2)	0	50 (Box)	AM	23	17	18/14 Tage	3.200¥	3
Typisches Mittleres MG	0	40(S)/Gurt	AM	22	19	14/14 Tage	2.500¥	2
Vengeance Minigun	0	Gurt	AM	24	29	25/20 Tage	50.000¥	3
Whitney-Mogana CMG	0	Gurt	AM	21	34	26/30 Tage	25.000¥	4
Schwere Maschinengewehre	TS	LK	Modus	Schaden	kg	Verfügbarkeit	Preis	SI
M400 HMG (G3)	0	Gurt	AM	25	15	30/21 Tage	5.500¥	2
M400 HMGa (G3, SG)	0	Gurt	AM	25	16	30/21 Tage	7.500¥	2,5
Ruhrmetall SF20	0	80 (Box)	SM/AM	28	21	20/28 Tage	7.200¥	3
SF20 (Fahrzeugvariante)	0	200 (Box)	SM/AM	31	29	24/30 Tage	8.500¥	3
Stoner-Ares M107 HMG (L, G3)	0	40(S)/Gurt	AM	26	22	18/14 Tage	5.200¥	3
Typisches Schweres MG	0	40(S)	AM	27	24	18/18 Tage	4.000¥	2
Vanquisher Minigun	0	Gurt	AM	30	45	22/20 Tage	75.000¥	3
Sturmkanonen	TS	LK	Modus	Schaden	kg	Verfügbarkeit	Preis	SI
Barret Arasaka L20	0	10(S)/Gurt	EM	34	20	18/25 Tage	7.500¥	3
IWS Assault 20 (Sp, G4)	0	20 (M)	EM	34	16	16/14 Tage	7.200¥	2
Militech AM-3	0	5 (M)	EM	55	40	35/60 Tage	75.000¥	6
Mjolnir NAA Plasmakanone	0	20(S)/Gurt	EM	14T-Bet.	20	20/28 Tage	50.000¥	3
Panther Kanone	0	22(S)/Gurt	EM	33	18	14/16 Tage	7.200¥	2
Ruhrmetall EMG-85 (V3)	0	5 (M)	EM	45	35	30/60 Tage	54.000¥	6
Schnellfeuer-Sturmkanone	0	Gurt	SM/AM	32	30	25/30 Tage	100.000¥	3
Typische Sturmkanone	0	20 (S)	EM	33	20	16/14 Tage	6.500¥	2
Victory Schellfeuerkanone	0	50(S)/Gurt	SM/AM	33	90	24/30 Tage	90.000¥	2
Vigilant Schwere Autokanone	0	25(S)/Gurt	SM/AM	38	120	24/30 Tage	125.000¥	2
Wasserwerfer	0	20	AM	6M-Bet.	200	15/14 Tage	20.000¥	2

⁸ schießt mindestens 15 (Rückstoß wie mittleres Maschinengewehr), dann 25, 35 und maximal 45 Kugeln

Laserwaffen	TS	LK	Modus	Schaden	kg	Verfügbarkeit	Preis	SI
Ares MP-Laser	0	20 (A)	EM	26	30	30/2 Monate	2,5 Mio ¥	6
Ares MP-Laser III	0	20 (A)	EM	20	25	24/21 Tage	120.000¥	3

Spezialwaffen	LK	Modus	Schaden	kg	Verfügbarkeit	Preis	SI
Ares MP-Maser	20 (A)	HM	24	35	30/2 Monate	750.000¥	6
Hellblazer MkII Flamethrower (Sp)	4 (Zy)	EM	NettoW10	9,5	18/14 Tage	6.500¥	4
Light Recoiless Rifle (V1)	1 (K)	EM	speziell	6,5	12/14 Tage	2.000¥	2
Panther H-R-Rifle (mit Zweibein)	1 (K)	EM	speziell	6,5	14/14 Tage	4.000¥	3

Raketen-/Granatwerfer	LK	Modus	Schaden	kg	Verfügbarkeit	Preis	SI
Rockwell AGL-113 (DB)	20(S)/Gurt	AM	Granaten	50	24/21 Tage	15.000¥	4
Ares SAG Launcher	12 (S)	HM/SM	Granaten	7	18/14 Tage	3.400¥	3
Ares SAG Launcher r (EM)	12 (S)	HM/SM	Granaten	7	18/14 Tage	4.300¥	3
Ares SAG Launcher a (SG)	12 (S)	HM/SM	Granaten	7	18/14 Tage	6.800¥	3
Ares SAG Launcher ar (SG, EM)	12 (S)	HM/SM	Granaten	7	18/14 Tage	7.700¥	3
Under-Barrel Granatwerfer (TS -3)	6 (M)	EM	Mikrogranaten	+2	8/4 Tage	1.700¥	3
Mehrzweckwerfer	6 (M)	EM	Raketen/Granaten	16	14/14 Tage	15.000¥	3
M79B1 LAW	1 (K)	EM	Raketen	4	6/36 Std	9.000¥	2
Arbelast II MAW	1 (K)	EM	Raketen	5	8/48 Std	12.000¥	2
Arasaka „Terminator“	1 (K)	EM	Minigranaten	2	18/15 Tage	3.000¥	3
Mitsubishi Guardian	speziell	speziell	Raketen	150	18/30 Tage	150.000¥	5
Scorpion 16 Missile Launcher	1 (K)	EM	Raketen	7	10/14 Tage	6.000¥	2
Militech Rocket-Grenade Launcher	1 (K)	EM	Raketen/Granaten	6,5	9/14 Tage	4.500¥	2,5
General Products Rocket Launcher	1 (M)	HM	Raketen	4,5	10/10 Tage	1.000¥	1,75
General P-Rocket L2 (Dreibein)	10 (M)	AM	Raketen	35	24/14 Tage	12.000¥	4

Projektilwaffen	TS	Mindeststärke	Schaden	kg	Verfügbarkeit	Preis	SI
leichte Armbrust	2	3	5	2	2/5 Tage	300¥	1
mittlere Armbrust	2	4	10	3	6/7 Tage	500¥	1
schwere Armbrust	0	5	20	4	8/9 Tage	750¥	1
Kurzbogen	3	1	(MinSTR+2) · 1,5	2	6/10 Tage	100 · MinSTR ¥	1
Langbogen	0	3	(MinSTR+3) · 1,5	3	8/15 Tage	200 · MinSTR ¥	1
Kompositbogen	3	4	(MinSTR+4) · 1,5	5	10/20 Tage	300 · MinSTR ¥	2
Bola	6	1	(STR · 1,5 +1)M -Bet.	1,5	4/12 Std	20¥	1
Bolzen (20 Stück)	4	-	siehe Armbrust	1,5	5/24 Std	100¥	1
Pfeile (20 Stück)	4	-	siehe Bogen	1,5	6/36 Std	200¥	1
Köcher (20 P/B)	4	-	-	0,5	2/12 Std	300¥	1

Nahkampfwaffen	TS	Reichweite	Schaden	Gewicht	Verfügbarkeit	Preis	SI
Ares Monoschwert	3	1	STB+3	2,0 kg	4/24 Std	1.000¥	1
Baseballschläger	4	1	(STB+2)M Betäubung	2,5 kg	2/12 Std	10¥	1
Betäubungslanze ⁹	2	2	STB+2 / 9S Betäubung	3,0 kg	15/20 Tage	2.000¥	2,5
Bi-Händer ¹⁰	0	2	(STB·1,5)+5	8,0 kg	8/15 Tage	2.500¥	2
Dolch	9	0	STB/2	0,2 kg	2/12 Std	50¥	4
Dreizack	0	2	STB+1	3,5 kg	8/10Tage	750¥	5
Hellebarde ¹²	2	2	STB · 1,5	3,5 kg	6/10 Tage	800¥	2,5
Kampfstab	2	2	(STB+2)M Betäubung	2,0 kg	3/24 Std	50¥	1
Katana	3	1	STB+3	1,0 kg	4/10 Tage	1.000¥	2
Kriegshammer	5	1	STB+4	2,5 kg	8/12 Tage	3.000¥	4
Krummsäbel	4	1	STB+2	2,0 kg	8/16 Tage	500¥	5
Kurzschwert	5	0	STB+2	1,5 kg	4/5 Tage	600¥	2
Langschwert	3	1	STB+2	2,0 kg	6/6 Tage	800¥	2
Centurion Laseraxt	2	1	STB · 2	5,2 kg	6/48 Std	3.500¥	0,5
Messer	8	0	STB/2	0,5 kg	2/12 Std	50¥	0,75
Monofilament Peitsche ¹¹	10	2	(STR+GSK) · 1,5	2,0 kg	24/14 Tage	3.000¥	3
Monomesser	8	0	STB	0,3 kg	6/36 Std	100¥	1
Morgenstern	3	1	STB+3	2,5 kg	8/10 Tage	250¥	5
Peitsche	9	2	(STB/2) +1	1,5 kg	8/10 Tage	500¥	3
Schlachtbeil	4	1	STB+2	3,5 kg	8/10 Tage	850¥	2
Shuriken	9	0	STB/2	0,15 kg	2/24 Std	25¥	2
Speer	2	1	(STB+1)/2	2,5 kg	8/10 Tage	100¥	4
Streitaxt	2	2	STB+2	3,5 kg	9/12 Tage	1.800¥	2

⁹ Nur ein Viertel der Stoßpanzerung hilft gegen den Schockschaden.

¹⁰ Das Führen dieser Waffe erfordert zwei Hände und gibt -2 auf den Kampfpool.

¹¹ Gegen die halbe Stoßpanzerung. Siehe Grundregelwerk für Besonderheiten.

Streitkolben	4	1	STB+1	2,5 kg	8/10 Tage	100¥	3
Wallacher Kampfaxt ¹⁰	2	2	STB - 2	6,0 kg	10/15 Tage	2.500¥	2
Wurfbeil	6	1	STB+2	1,0 kg	8/10 Tage	100¥	2,5
Wurfmesser	9	0	(STB+2)/2	0,25 kg	2/24 Std	20¥	1
Wurfspeer	2	2	STB+1	2,0 kg	8/10 Tage	100¥	5

Panzerungen: Die Sperrigkeit gibt an, wie stark die Panzerung den Charakter behindert. Der gerundete Sperrigkeitswert wird von der Schnelligkeit und dem Kampfpool abgezogen. Außerdem wird sie zu allen Athletikproben addiert.

Panzerung	Tarnstufe	Ballistik/Stoß	Gewicht	Sperrigkeit	Verfügbarkeit	Preis	SI
gefütterter Mantel	8	8/4	2 kg	0,75	3/36 Std	750¥	0,9
Sicherheitsmantel	10	8/4	2 kg	0,75	4/48 Std	850¥	1
Panzerjacke	6	8/6	2 kg	0,625	3/36 Std	900¥	0,75
Panzerkleidung	10	5/1	2 kg	0,375	2/48 Std	500¥	1
Panzerweste	12	4/2	1 kg	0,25	2/36 Std	200¥	0,8
Panzerhose (leicht)	6	6/6	1 kg	0,5	4/48 Std	600¥	1
Panzerhose (mittel)	4	9/8	2 kg	0,75	6/48 Std	1.200¥	2
Panzerhose (schwer)	2	12/10	3 kg	0,875	8/48 Std	1.800¥	3
Sicherheitsjacke	9	8/6	2 kg	0,625	5/48 Std	1.000¥	1
Sicherheitsweste	12	4/2	0,75 kg	0,25	4/48 Std	550¥	0,9
Sicherheitskleidung	15	5/2	2,5 kg	0,375	3/48 Std	700¥	1
Ultra-Sicherheitsweste	14	6/3	1,5 kg	0,5	4/48 Std	350¥	1
Weste mit Platten	10	7/4	3 kg	0,625	3/36 Std	600¥	1,25
Maßge. Körperpanzerung (1)	20	4/0	0,75 kg	0,25	3/48 Std	150¥	1
Maßge. Körperpanzerung (2)	15	5/1	1,25 kg	0,375	4/48 Std	250¥	1
Maßge. Körperpanzerung (3)	12	6/2	1,75 kg	0,5	4/48 Std	500¥	1
Kevlarjacke (leicht)	6	6/6	1 kg	0,5	2/24 Std	600¥	0,75
Kevlarjacke (mittel)	4	9/8	2 kg	0,75	4/48 Std	1.200¥	1
Kevlarjacke (schwer)	2	12/10	3 kg	0,875	6/48 Std	1.800¥	1,5
Sicherheits-Panzerung (1)	0	12/8	11 kg	0,5	12/10 Tage	10.000¥	2
Sicherheits-Panzerung (2)	0	14/10	13 kg	0,75	14/10 Tage	15.000¥	2,5
Sicherheits-Panzerung (3)	0	16/12	15 kg	1	16/14 Tage	20.000¥	3
Teiltrüstung	0	12/9	14 kg	0,75	8/10 Tage	10.000¥	2
Vollrüstung	0	16/12	16 kg	1	14/14 Tage	20.000¥	3
Leichte militärische Panzerung	0	20/14	15 kg	1,25	18/1 Monat	25.000¥	3
Mittlere militärische Panzerung	0	24/16	17,5 kg	1,5	24/2 Monate	45.000¥	3
Schwere militärische Panzerung	0	28/18	20 kg	1,75	28/3 Monate	70.000¥	3
Standardhelm	0	20/10	1,5 kg	0	4/48 Std	500¥	1
Sicherheitshelm	0	25/15	2 kg	0	9/72 Std	750¥	1,5
Militärhelm	0	30/20	2,5 kg	0	15/12 Tage	1.000¥	2
schwerer Militärhelm	0	35/25	3 kg	0	24/24 Tage	1.250¥	2,5
Anti-Terror-Schild	0	2/2	3 kg	1	10/6 Tage	3.000¥	1
Armschienen	0	1/1	0,5 kg	0,125	6/40 Std	600¥	0,8
Kevlarstiefel	0	1/1	1 kg	0,25	5/48 Std	700¥	0,75
Gel-Packs	-50%	speziell	+25%	+25%	alles verdoppeln	Preis · 5	SI · 2

sonstige Anziehsachen	Tarnstufe	Ballistik/Stoß	Gewicht	Sperrigkeit	Verfügbarkeit	Preis	SI
normale Kleidung	0	0/0	1,5 kg	0	immer	100¥	0,8
gute / feine Kleidung	0	0/0	1,5 kg	0	immer	500¥	1
Trés Chic	0	0/0	1,5 kg	0	immer	1.000¥	1
echte Lederkluft	0	0/2	2,5 kg	0,25	immer	400¥	2
synthetische Lederkluft	0	0/1	1 kg	0,1	immer	500¥	0,5
harte Stiefel	0	0/1	0,75 kg	0,1	immer	100¥	1
Thermoanzug	+4 für IR	4/2	4 kg	1	10/8 Tage	2.500¥	2

Feuerwaffenzubehör	TS	Gewicht	Verfügbarkeit	Preis	SI
Bogenzubehörmontage	-1	0,1 kg	3/36 Std	100¥	0,9
Zweibein (-2 Rückstoß)	-	2,0 kg	6/12 Std	400¥	1
Dreibein (-6 Rückstoß)	-	8,0 kg	10/12 Std	600¥	1
Entfernungsmesser	-	0,1 kg	3/36 Std	150¥	0,8
Ersatzladestreifen	3	0,1 kg	2/24 Std	10¥	0,5
Gasventil II (-2 Rückstoß)	-	0,25 kg	3/24 Std	550¥	0,8
Gasventil III (-3 Rückstoß)	-1	0,5 kg	4/24 Std	800¥	0,9
Gasventil IV (-4 Rückstoß)	-2	0,75 kg	5/24 Std	1.000¥	1
Aufsatz für Granaten	-	0,1 kg	8/48 Std	750¥	2
Gyrostabilisator (-6 Rückstoß)	-6	5,0 kg	4/48 Std	6.000¥	1

Gyrostabilisator Deluxe (-7 Rückstoß)	-7	7,0 kg	6/48 Std	7.800¥	1
Infrarot-Zielfernrohr	-2	0,25 kg	3/36 Std	1.500¥	0,8
Lasermarkierer	-1	0,25 kg	6/36 Std	500¥	0,9
Lichtverstärker-Zielfernrohr	-2	0,25 kg	3/36 Std	1.500¥	0,8
Schalldämpfer	-2	0,2 kg	4/48 Std	500¥	2
Schalldämpfer für Automatikwaffen	-2	0,5 Kg	6/48 Std	1.500¥	2
Schnellader	10	0,1 kg	2/24 Std	50¥	1
Schockpolster (-1 Rückstoß)	-	0,25 kg	2/24 Std	200¥	0,75
Smartbrille	-	0,2 kg	3/36 Std	3.000¥	1
Smartgun intern	-	-	Waffe	Waffenpreis x2	Waffe
Smartgun extern	-2	1,0 kg	4/48 Std	600¥	1
Tarnhalfter	+2	0,1 kg	2/24 Std	100¥	0,75
Ultrasound-Brille	-	0,2 kg	3/36 Std	1.100¥	1
Ultrasound-Sichtgerät	-2	0,25 kg	8/4 Tage	1.300¥	0,8
Vergrößerung 1-Zielfernrohr	-1	0,25 kg	3/36 Std	500¥	0,8
Vergrößerung 2-Zielfernrohr	-1	0,25 kg	3/36 Std	800¥	0,9
Vergrößerung 3-Zielfernrohr	-1	0,25 kg	3/36 Std	1.200¥	1

Granaten	kg	TS	Schaden	Verfügbarkeit	Preis	SI
AFR-7 Blendgranate	0,25	6	+4 Lichtmodi	4/48 Std	40¥	1
defensiv Granate	0,25	6	30	10/4 Tage	30¥	2
offensiv Granate	0,25	6	30	12/4 Tage	30¥	2
Everlast Chemogranate	0,25	6	35	14/3 Tage	75¥	2
Neuro-Stun VIII Granate	0,25	5	6M Betäubung	5/5 Tage	80¥	2
Rauchgranate	0,25	5	Speziell	4/48 Std	40¥	1,5
Thermorauchgranate	0,25	5	Speziell	6/6 Tage	40¥	1,5
Schockgranate (½ Stoßpanzer.)	0,25	6	12M Betäubung	5/4 Tage	30¥	2
Minigranate (defensiv)	0,1	8	25	14/4 Tage	30¥	3
Mikrogranate (defensiv)	0,05	9	20	16/4 Tage	30¥	4

Munition (10 Stück)	kg	TS	Schaden	Verfügbarkeit	Preis	SI
AP	0,1	3	¾ Panzerung	12/10 Tage	150¥	3
APDS	0,15	8	½ Panzerung	16/14 Tage	200¥	4
APFSDS	0,2	3	1/3 Panzerung	30/20 Tage	250¥	5
AP für Sturmkanonen	1,5	2	¾ Panzerung	34/40 Tage	500¥	4
Firepower (Ares Predator 2) ¹²	0,75	2	+ 3	9/12 Tage	300¥	2
Sturmkanonen	1,25	3	wie Waffe	5/3 Tage	450¥	2
reguläre Munition	0,25	8	wie Waffe	2/24 Std	20¥	0,75
EX Explosive	0,75	8	+ 4	6/72 Std	100¥	1,5
Explosivgeschosse	0,5	8	+ 2	3/36 Tage	50¥	1
Flechettegeschosse	0,15	8	+ 5	3/36 Std	100¥	1
Gelgeschosse	0,15	8	+0 Betäubung	4/48 Std	30¥	1
Betäubungsgeschosse	0,25	8	+2 Betäubung	6/48 Std	100¥	1
Taser Dart	0,5	3	wie Waffe	6/36 Std	50¥	1,5

Raketen	kg	Intelligenz	Schaden	Verfügbarkeit	Preis	SI
Anti – Personnel	3	3	42	12/14 Tage	2.000¥	3
Anti – Vehicle	4	4	50	12/14 Tage	5.000¥	3
High – Explosive	5	3	56	12/14 Tage	3.750¥	3
SAM	2	4	60	18/21 Tage	2.500¥	4

Sprengstoff	kg	TS	Schaden	Verfügbarkeit	Preis	SI
kommerzieller Sprengstoff (TNT)	1	6	25	6/48 Std	100¥	1
C-4 Plastiksprengstoff	1	6	50	10/48 Std	300¥	1
C-12 Plastiksprengstoff	1	6	75	14/10 Tage	600¥	2
C-24 Plastiksprengstoff	1	6	100	24/20 Tage	1.200¥	4

Art	kg (pro 10 Schuss)	Preis	Verfügb.	SI
Reguläre Munition	0,25	20	2/24 Std	0,75
Box mit 100er-Gurtmuni	2,5	175	3/24 Std	0,75
Box mit 200er-Gurtmuni	5	325	5/24 Std	0,75
Box mit 500er-Gurtmuni	12,5	800	8/24 Std	0,75
Box mit 1000er-Gurtmuni	25	1.575	10/24 Std	0,75
APDS Munition	0,15	200	16/14 Tage	4
Box mit 100er-Gurtmuni	1,5	1.900	20/14 Tage	4

¹² explodiert wie Explosivgeschosse; Waffen aufbohren kostet ca. 50 Nuyen

Box mit 200er-Gurtmuni	3	3.700	24/14 Tage	4
Box mit 500er-Gurtmuni	7,5	9.000	28/14 Tage	4
Box mit 1000er-Gurtmuni	15	17.000	32/14 Tage	4
Explosivgeschosse	0,5	50	3/36 Std	1
Box mit 100er-Gurtmuni	5	450	4/36 Std	1
Box mit 200er-Gurtmuni	10	850	5/36 Std	1
Box mit 500er-Gurtmuni	25	2.100	8/36 Std	1
Box mit 1000er-Gurtmuni	50	4.000	10/36 Std	1
Betäubungsgeschosse	0,25	100	6/48 Std	1
Box mit 100er-Gurtmuni	2,5	850	8/48 Std	1
Box mit 200er-Gurtmuni	5	1.600	9/48 Std	1
Box mit 500er-Gurtmuni	12,5	3.800	10/48 Std	1
Box mit 1000er-Gurtmuni	25	7.500	11/48 Std	1
Gelgeschosse	0,15	30	4/48 Std	1
Box mit 100er-Gurtmuni	1,5	250	5/48 Std	1
Box mit 200er-Gurtmuni	3	475	6/48 Std	1
Box mit 500er-Gurtmuni	7,5	1.050	9/48 Std	1
Box mit 1000er-Gurtmuni	15	2.000	12/48 Std	1
Sturmkanonen Munition	1,25	450	5/3 Tage	2
Box mit 100er-Gurtmuni	12,5	4.250	6/3 Tage	2
Box mit 200er-Gurtmuni	25	8.350	8/3 Tage	2
Box mit 500er-Gurtmuni	62,5	19.500	10/3 Tage	2
Box mit 1000er-Gurtmuni	125	37.000	15/3 Tage	2

Cyberware

Erfolge	StraßenDoc	Standard-Klinik	Alpha-Klinik	Beta-Klinik	Delta-Klinik
Keinen	+30%	+20%	+10%	-	-10%
1	+20%	+10%	-	-10%	-20%
2-3	+10%	-	-10%	-20%	-30%
4-5	-	-10%	-20%	-30%	-40%
6+	-10%	-20%	-30%	-40%	-50%
Kosten	X ¹³ · 5.000¥	X · 10.000¥	X · 20.000¥	X · 30.000¥	X · 50.000¥
Mindestwurf / Würfel	- / 6	10 / 8	14 / 10	18 / 12	45 / 14
Alpha: -20%, Preis · 4	Beta: -40%, Preis · 7	Delta: -60%, Preis · 10	Cultured Bioware: -25%, Preis · 4		

Gegen den **Mindestwurf** kann einmal im Monat mit *Gebräuche (Straße)* gewürfelt werden, um zu sehen, ob der SC die Klinik findet. Die **Würfel** geben den Wert in *Chirurgie / Biotech (B/R)* des Arztes an, mit der gegen X gewürfelt wird.

Dermalpanzerung: Um einen Schutz gegen das Eindringen von Fremdkörpern herzustellen, werden Panzerplatten aus Hartplastik unter der Haut des Trägers implantiert, woraus sich die so genannte Dermalpanzerung ergibt. Die Panzerplatten können jeder Oberflächenbeschaffenheit und Farbe angepasst werden. (Gilt nur für den Torso, ist also nicht für andere Zonen/Körperteile erhältlich.)

Ballistik	Stoß	EV	TS	Verfügbarkeit	Preis	SI
2	0	0,6	16	4 / 6 Tage	20.000¥	1
4	1	0,8	14	6 / 8 Tage	30.000¥	1
6	2	1,0	12	8 / 10 Tage	40.000¥	2
8	2	1,2	10	10 / 12 Tage	50.000¥	2
10	3	1,4	8	12 / 14 Tage	60.000¥	3
12	3	1,6	6	14 / 16 Tage	70.000¥	3
14	4	1,8	4	16 / 18 Tage	80.000¥	4
16	4	2,0	2	18 / 20 Tage	90.000¥	4
18	5	2,2	0	20 / 22 Tage	100.000¥	5

Hautpanzerung: Es werden Metallfasern chemisch mit der Haut des Trägers verbunden. Für alle Körperteile möglich außer dem Kopf. Der Essenzverlust und die Kosten, sind für jedes einzelne Körperteil zu zahlen. Möchte jemand Stufe 4 (5/2) an allen Körperteilen, kostet das 800.000¥ und 2 Punkte Essenz. Hinweise: Bei Stufe 4 besteht ein 50%tige Chance, dass der Träger 1 Punkt seiner ATT verliert. Bei Stufe 5 ATT -1 und bei Stufe 6 ATT -2. Nicht kumulativ mit anderen dermalen Panzerungen.

Ballistik	Stoß	EV	TS	Verfügbarkeit	Preis	SI
2	0	0,1	16	8 / 6 Tage	50.000¥	1
3	1	0,2	14	10 / 8 Tage	60.000¥	1
4	1	0,3	12	12 / 10 Tage	70.000¥	2
5	2	0,4	10	14 / 12 Tage	80.000¥	2

¹³ X = (Bio/Essenzkosten · 2) + 3

6	2	0,5	8	16 / 14 Tage	90.000¥	3
7	3	0,6	6	18 / 16 Tage	100.000¥	3

Dermalverkleidung		Essenzverlust	KST	B/S	Verfügbarkeit	Preis	SI
Stufe 1	nicht kumulativ	1	+2	0/1	6/14 Tage	24.000¥	1,5
Stufe 2	mit anderen der-	1,5	+3	1/2	10/16 Tage	60.000¥	1,5
Stufe 3	malen Panzerungen	2	+4	2/3	14/18 Tage	120.000¥	1,5

Enzephalon		Essenzverlust	Intelligenz	Spezialpool	Verfügbarkeit	Preis	SI
Stufe 1	kumulativ	0,5	+1	-	6/12 Tage	15.000¥	2
Stufe 2	mit dem	0,75	+1	1 Würfel	8/12 Tage	40.000¥	2
Stufe 3	Zerebral-	1,5	+2	2 Würfel	10/12 Tage	75.000¥	2
Stufe 4	booster	1,75	+2	3 Würfel	12/12 Tage	115.000¥	2

Talentleitungen		Essenzverlust	Verfügbarkeit	Preis	SI
Stufe 1-3		Stufe x 0,1	4/10 Tage	Stufe x 10.000¥	1
Stufe 4-6		Stufe x 0,2	5/15 Tage	Stufe x 100.000¥	1
Stufe 7-9		Stufe x 0,3	12/20 Tage	Stufe x 1.000.000¥	1

Kompositknochen		Essenzverlust	KST	B/S	Bet.-Schaden	Verfügbarkeit	Preis	SI
Plastik		0,5	+1	0	+1	6/14 Tage	7.500¥	1,5
Aluminium		1,15	+2	0/1	+2	10/16 Tage	25.000¥	1,5
Titan		2,25	+3	1/1	+3	14/18 Tage	75.000¥	1,5

Cyberersatz		Essenzverlust	KST	Notizen	Verfügbarkeit	Preis	SI
Cybertorso (Stufe 1)		1,5	+1	½ Essenzkosten für STR	6/4 Tage	120.000¥	1
Cybertorso (Stufe 2)		2	+2	oder SCK Modifikationen	8/10 Tage	200.000¥	1,5
	Panzerung (max. 40)	--	--	10.000¥ pro Punkt	12/14 Tage	10K / Punkt	2
Cyberschädel (Stufe 1)		0,75	+1	--	6/4 Tage	75.000¥	1
Cyberschädel (Stufe 2)		1	+2	--	8/10 Tage	150.000¥	1
	Panzerung (max. 10)	--	--	20.000¥ pro Punkt	12/14 Tage	20K / Punkt	2
Cyberarm (max. 40 TP)		1	--	3.000¥ pro Trefferpunkt	6/4 Tage	3K / TP	1
	Panzerung (max. 20)	--	--	15.000¥ pro Punkt	11/14 Tage	15K / Punkt	2
Cyberbein (max. 60 TP)		1	--	2.000¥ pro Trefferpunkt	6/4 Tage	2K / TP	1
	Panzerung (max. 30)	--	--	15.000¥ pro Punkt	11/14 Tage	15K / Punkt	2
Hautähnlicher Überzug		--	--	+4 auf Wahrnehmung	5/2 Tage	+10%	1
Erhöhte Stärke		0,3 / Punkt	--	max. KST x2 & Steige-	6/4 Tage	80.000¥	1,5
Erhöhte Schnelligkeit		0,2 / Punkt	--	rung 1-3 kein Essenzverlust	8/4 Tage	50.000¥	1,5

Jedes cybernetische Gliedmaß erhöht den Nahkampfschaden um 1. Wenn also ein Charakter vier Cybergliedmaßen hat, macht er im waffenlosen Nahkampf (STB+4) statt STB. Die Preise für erhöhte Stärke/Schnelligkeit an Armen und Beinen müssen jeweils separat ausgegeben werden. Das heißt, ein Charakter der drei Cyberglieder hat, muss für erhöhte Stärke den dreifachen Preis bezahlen. Die Ärzte achten darauf, dass die Balance zwischen den Gliedern immer gewährleistet ist.

Reflexbooster		Essenzverlust	Reaktion	Initiative	Verfügbarkeit	Preis	SI
Stufe 1		2	+2	+1W6	4/8 Tage	55.000¥	1
Stufe 2		3	+4	+2W6	6/10 Tage	165.000¥	1
Stufe 3		5	+6	+3W6	8/14 Tage	500.000¥	1
Reaktionsbeschleuniger		Stufe x 0,3	+Stufe (max. Stufe 6)		6/7 Tage	Stufe x 60.000¥	2
Reflextrigger		0,2	--	--	4/8 Tage	13.000¥	1

Sandevistan Reflexe		Essenzverlust	Reaktion	Initiative	Verfügbarkeit	Preis	SI
Stufe 1	Aktivieren:	1,8	+2	+1W6	6/8 Tage	50.000¥	1
Stufe 2	komplexe	2,7	+4	+2W6	8/10 Tage	155.000¥	1
Stufe 3	Handlung	4,5	+6	+3W6	10/12 Tage	475.000¥	1

Verstärkte Reflexe		Essenzverlust	Reaktion	Initiative	Verfügbarkeit	Preis	SI
Stufe 1		0,5	+0	+1W6	3/24 Std	15.000¥	1
Stufe 2		1,25	+1	+1W6	3/24 Std	40.000¥	1,25
Stufe 3		2,8	+2	+2W6	3/24 Std	90.000¥	1,5

Augen		Essenzverlust	Verfügbarkeit	Preis	SI
Cyberersatz (bis 0,5 EV Zusätze frei)		0,2	2/24 Std	5.000¥	0,75
Kamera		0,4	6/24 Std	5.000¥	2
Sichtvergrößerung					
	Optisch 1	0,2	4/48 Std	2.500¥	1
	Optisch 2	0,2	4/48 Std	4.000¥	1

Optisch 3	0,2	4/48 Std	6.000¥	1
Elektronisch 1	0,1	5/48 Std	3.500¥	1
Elektronisch 2	0,1	5/48 Std	7.500¥	1
Elektronisch 3	0,1	5/48 Std	11.000¥	1
Entfernungsmesser	0,1	8/48 Std	2.000¥	1,5
Blitzkompensation	0,1	5/48 Std	2.000¥	1,25
Lichtverstärker	0,2	4/36 Std	3.000¥	1,25
Infrarot	0,2	4/36 Std	3.000¥	1,25
Mikrooptik (mikroskopartiges Sehen)	0,1	3/36 Std	3.000¥	1
Bildverstärker (-1 Sehen) ¹⁴	0,1	4/36 Std	6.000¥	1

Sonstige	Essenzverlust	Verfügbarkeit	Preis	SI
Gewebestabilisator (KST +2)	0,8	10/8 Tage	20.000¥	1
Smartgun (Level 1)	0,25	3/36 Std	2.500¥	1
Smartgun (Level 2)	0,5	6/48 Std	3.500¥	2
PainEditor (keine Schmerzmodifikatoren)	2	5/6 Std	60.000¥	1,2
Rigger-Kontrolle (Level 1)	1	6/2 Tage	10.000¥	1
Rigger-Kontrolle (Level 2)	1,75	8/4 Tage	50.000¥	1,25
Rigger-Kontrolle (Level 3)	2,5	10/6 Tage	100.000¥	1,5

Bioware

Symbionten	Heilungszeit	Nahrungs-/Flüssigkeitsaufnahme	BodyKosten	Verfügbarkeit	Preis	SI
Stufe 1	90%	+50%	0,4	4/10 Tage	15.000¥	1
Stufe 2	70%	+70%	0,7	5/12 Tage	35.000¥	1
Stufe 3	50%	+100%	1	6/14 Tage	60.000¥	1

Orthoskin	Ballistik/Stoß	BodyKosten	Verfügbarkeit	Preis	SI
Stufe 1	0/1	0,5	8/6 Tage	25.000¥	0,8
Stufe 2	1/1	1	10/8 Tage	60.000¥	1
Stufe 3	1/2	1,5	12/10 Tage	100.000¥	1,2

Hyperschilddrüse	KST +1; SCK +1; STR +1; REA +1	BodyKosten	Verfügbarkeit	Preis	SI
(Hyperaktivität; Gegner: -1 auf IR; doppelt Essen und Trinken)		1,4	8/12 Tage	50.000¥	2,5

Zerebralbooster	Intelligenz	Spezialpool	BodyKosten	Verfügbarkeit	Preis	SI
Stufe 1	+1	-	0,4	3/24 Std	15.000¥	1
Stufe 2	+2	1 Würfel	0,8	3/24 Std	40.000¥	1,25

Schadenskompensator		BodyKosten	Verfügbarkeit	Preis	SI
Stufe 1-2	der SC bekommt keine Abzüge für	Stufe x 0,2	6/5 Tage	Stufe x 25.000¥	1
Stufe 3-5	Stufe x KST; INT(6) oder Biotech(2)	Stufe x 0,2	10/7 Tage	Stufe x 50.000¥	1,25
Stufe 6-9	um den Verletzungsgrad zu ermitteln	Stufe x 0,2	12/9 Tage	Stufe x 100.000¥	1,5

SchmerzEditor / PainEditor		BodyKosten	Verfügbarkeit	Preis	SI
INT -1 (immer); WLK +1 (bei Folter und ähnliches)		1,4	8/12 Tage	50.000¥	2,5

Reflexrecorder		BodyKosten	Verfügbarkeit	Preis	SI
Konzentration	+1 auf eine bestehende Konzentration	0,1 pro Recorder	5/6 Tage	10.000¥ pro Rec.	1
Allgemein	+1 auf eine best. allgemeine Fertigkeit	0,25 pro Recorder	8/6 Tage	25.000 pro Rec.	1,25

Synapsenbeschleuniger	Initiative	BodyKosten	Verfügbarkeit	Preis	SI
Stufe 1	+1W6	0,3	6/12 Tage	75.000¥	2
Stufe 2	+2W6	1,6	6/12 Tage	200.000¥	2

Hochleistungsgelenke		BodyKosten	Verfügbarkeit	Preis	SI
einen Würfel mehr bei Athletikproben; REA +1		0,6	5/6 Tage	40.000¥	1,5

Muskelverstärkung (maximal Stufe 4)		BodyKosten	Verfügbarkeit	Preis	SI
Schnelligkeit +1 und Stärke +1 pro Stufe		Stufe x 0,8	6/6 Tage	Stufe x 45.000¥	1,5

Muskelzusatz		BodyKosten	Verfügbarkeit	Preis	SI
Konstitution +1, Schnelligkeit +1 und Stärke +1		1,2	14/1 Monat	100.000¥	1,25

¹⁴ mit Mikrooptik gibt dieses Gerät einen -2 auf alle Wahrnehmungsproben, die mit dem Sehsinn zu tun haben.

TuffBone	KST	BodyKosten	Verfügbarkeit	Preis	SI
Stufe 1	+1	0,8	10/14 Tage	80.000¥	1
Stufe 2	+2	1,6	14/18 Tage	100.000¥	2

Standardpakete

Panzerung	Schützt	Sperrigkeit	B/S	kg	Preis
Standardhelm	Kopf	0	20/10	1,5	500
maßge. Körperpanz. (3)	Alles (außer Kopf)	0,5	6/2	1,75	500
Panzerhose (mittel)	Beine	0,75	9/8	2	1.200
Kevlarjacke (schwer)	Arme, Torso	0,875	12/10	3	1.800
Ultra-Sicherheitsweste	Torso	0,5	6/3	1,5	600
Summe/Torso		3,375	24/15	9,75	4.600

Standardhelm	Kopf	0	20/10	1,5	500
maßge. Körperpanz. (3)	Alles (außer Kopf)	0,5	6/2	1,75	500
Panzerhose (leicht)	Beine	0,5	6/6	1	600
Kevlarjacke (schwer)	Arme, Torso	0,875	12/10	3	1.800
Summe/Torso		2,375	18/12	7,25	3.400

Standardhelm	Kopf	0	20/10	1,5	500
maßge. Körperpanz. (2)	Alles (außer Kopf)	0,375	5/1	1,25	250
gefütterter Mantel	Alles (außer Kopf)	0,75	8/4	2	750
Summe/Torso		1,375	13/5	5	1.500

schwere Pistolen	LK	Modus	Schaden	kg	Preis
Ruger Super Warhawk	5 (Tr)	EM	15	3	300
Bond&Carrington MP-11 (G2)	15 (S)	HM/SM	11	2,5	1.200
Fichetti Military XI (G1, L)	18 (S)	HM/SM	11	2,25	900
Fichetti Military Xla (G1, SG)	18 (S)	HM/SM	11	2,25	1.800

Maschinenpistolen	LK	Modus	Schaden	kg	Preis
H&K MPK-11	30 (S)	HM/AM	12	3,5	1.400
Baretta Model 70 (S, L)	35 (S)	SM/AM	11	3,75	900
Defiance AT-900a (G2, SG)	30 (S)	HM/SM/AM	11	3,75	1.800
SCK Model 100 MP (SG, S)	30 (S)	HM/SM	10	4,5	1.100
H&K 227 (KL, L, G2)	28 (S)	HM/SM/AM	11	4	1.500

Schrotflinten	LK	Modus	Schaden	kg	Preis
Kimatsuhama UBS-6	4 (M)	EM	20	3	1.500¥
Chan.Capture 100a (Sp, G2, SG)	10 (M)	HM	14	4	2.200¥
Chandler Capture 100 (Sp, G2)	10 (M)	HM	14	4	1.500¥
Franchi SPAS-22	7 (M)	HM/SM	17	4	3.000¥

Sturmgewehre	LK	Modus	Schaden	kg	Preis
AK-97	38 (S)	HM/SM/AM	15	4,5	700¥
Kalashnikov Ak-100y (G2, SG)	30 (S)	HM/SM/AM	14	5,75	2.000¥
Somopal vz 88V (L, G1)	35 (S)	HM/SM/AM	14	5,5	1.800¥

Nahkampfwaffen	Reichweite	Schaden	Gewicht	Preis
Kampfstab	2	(STB+2)M Betäubung	2,0 kg	50¥
Ares Monoschwert	1	STB+3	2,0 kg	1.000¥
Centurion Laseraxt	1	STB · 2	5,2 kg	3.500¥

Granaten/Sprengstoff/Muni	Menge	Schaden	Gewicht	Preis
AFR-7 Blendgranate	10 Stück	Lichtmodifikator +4	2,5	400
Neuro Stun	10 Stück	6M Betäubung	2,5	800
Thermorauchgranaten	10 Stück	speziell	2,5	400

Schockgranaten	10 Stück	12M Betäubung	2,5	300
EX Explosiv	10 Schuss	Waffe +4	0,75	100
TNT	5 kg	pro kg 25 Schadenspunkte	5	500

Munition	Menge	Schaden	Gewicht	Preis
regulär	10 Schuss	siehe Waffe	0,25	20
regulär	100 Schuss	siehe Waffe	2,5	175
regulär	200 Schuss	siehe Waffe	5	325

Sonstiges	Gewicht	Preis	Sonstiges	Gewicht	Preis
Telefone:					
Handgelenkmodell mit Aufklappschild	0	100	Survival-Kit	2	100
Kopfhörer (im Helm)	0	150	Rationsriegel	1	30
	0	1.000	Medkit	3	200
Kleidung:					
Normal	ca. 1 bis 2kg	100	Trés Chic	ca. 1 bis 2kg	1.000
Fein	ca. 1 bis 2kg	500			

Cyberware	Auswirkung	Essenzverlust	Preis
Demalpanzerung	Torso: 4/1	0,9	30.000
Dermalverkleidung	nicht kumulativ; +2 KST; 0/1	1	24.000
Enzephalon (Stufe 1)	+1 INT	0,5	15.000
Talentleitungen (Stufe 4 bis 6)	käufliche Fertigkeiten in Höhe der Stufe	Stufe x 0,2	Stufe x 100K
Kompositknochen (Plastik)	+1 KST; +1 Betäubungsschaden	0,5	7.500
Reflexbooster (Stufe 2)	+4 Reaktion; +2W6 Initiative	3	165.000
Reflextrigger	startet Reflexbooster (freie Handlung)	0,2	13.000
Reaktionsbeschleuniger	+Stufe Reaktion (Bsp.: +4 Reaktion)	Stufe x 0,3	Stufe x 60K
Sandevistan Reflexe (Stufe 1)	+2 Reaktion; +1W6 Initiative	1,8	50.000
Cyber-Augen (Infrarot, Lichtverstärker, Blitzkompensation, Bildverstärker)		0,3	13.000
Smartgun (Level 1)	-2 auf den Mindestwurf bei Fernkampf	0,25	2.500
Smartgun (Level 2)	-2; -1 auf angesagte Ziele und mehr	0,5	3.500
PainEditor	keine Schmerzmodifikatoren	2	60.000

Zaubersprüche

Zauber sind immer Interpretationssache. Der Spielleiter hat wie immer das letzte Wort über die Auswirkungen eines Zaubers. Ich zum Beispiel lasse nichts zu, was das Spielgleichgewicht aus den Fugen bringt. Ideen wie: „Ich mache ‘Beeinflussen’ und lasse mir sein ganzes Geld überweisen.“

Kampfzauber

- Kampfzauber beeinflussen nur Ziele, die der Zauberer sehen kann
- Panzerung hilft nicht bei der Spruchwiderstandsprobe
- Zauberer können sich selbst nie direkt durch ihren Zauber schädigen

Anmerkungen:

- Barrieren sind nicht beweglich

Betäubungsball

Flächenzauber, der Betäubungsschaden bewirkt.

Betäubungsberührung

Der Spruch bewirkt Betäubungsschaden, bei einem einzelnen Ziel, das der Zauberer berühren muss.

Betäubungsblitz

Ein Blitz aus magischer Energie, der Betäubungsschaden bei einem einzelnen Ziel verursacht.

Energieball

Ein flächenwirksamer Zauber, der Körperlichen Schaden verursacht.

Energieblitz

Ein Blitz aus magischer Energie, der Körperlichen Schaden bei einem Ziel bewirkt.

Elementarball

Ein machtvoller flächenwirksamer Zauber, der Körperlichen Schaden verursacht. Dieser Flächenzauber verfügt über einen Elementaren Nebeneffekt, der beim Lernen festgelegt werden muss.

Elementarstrahl

Ein Strahl, der Körperlichen Schaden gegen ein einzelnes Ziel verursacht. Der Zauber verfügt über einen Elementaren Nebeneffekt.

Blitz der (Rasse/Spezies/etc.)

Der Blitz verursacht Körperlichen Schaden gegen eine bestimmte Rasse/Spezies oder sonstiges, aber nur auf diese Zielgruppe.

Manaball

Ein Flächenzauber der Körperlichen Schaden verursacht.

Manablitz

Der Zauber verursacht Körperlichen Schaden gegen ein einzelnes Ziel.

Manaberührung

Der Spruch verursacht Körperlichen Schaden gegen ein einzelnes Ziel, das der Zauberer berühren muss.

- bei aufrechterhaltenden Zaubern darf das Subjekt das Blickfeld nur für Magie in Minuten verlassen
- Manazauber leistet man mit Willenskraft Widerstand, Physischen Zaubern mit Konstitution. Der Schaden wird im Torso verzeichnet
- pro zwei Nettoerfolge senkt/erhöht sich der Multiplikator um eins

Ramme

Um die Wirkung dieses Zauberspruches zu ermitteln, bilden Sie die Summe aus Kraft und den erzielten Erfolgen. Die Barriere wird um Hälfte dieses Wertes reduziert. Dieser Wert mit 15 multipliziert ergibt die Lautstärke der „Explosion“ in Dezibel (dB).

- 20 dB = Blätterrauschen
- 50 dB = normales Gespräch
- 60 bis 70 dB = Bundesstraße/Verkehr (50km/h)
- 90 dB = Bohrmaschine, Gewitter
- 120 dB = Düsenflugzeug

Übersteigt die Barrierenstufe das Fünffache der Kraftstufe, so ist der Zauber wirkungslos. Der Schaden gegen Fahrzeuge wird durch das Dreifache der Kraftstufe angegeben.

Beispiel: Neddy steht vor einer normalen Betonwand mit einer Barrierenstufe von 16. Der Mindestwurf für Neddy beträgt 4 (16 durch 4). Neddy wählt eine Kraftstufe von 6 und erzielt 4 Erfolge. Damit reduziert sich die Betonwand auf 11 (16 - 10/2). Es ertönt ein Knall von 60 Dezibel.

SCHILDBRECHER

Der Schildbrecher-Zauber ist speziell darauf ausgelegt, magische Barrieren, wie Hüter, zu durchbrechen. Der Spruch trifft die Barriere mit einer einzelnen Attacke. Ist der Angriff erfolgreich, reduzieren Sie die Barrieren- oder Hüterstufe um 1, und für je zwei Erfolge über den ersten hinaus reduzieren Sie die Barrieren- oder Hüterstufe um einen zusätzlichen Punkt. Zum Beispiel reduzieren drei Erfolge die Hüterstufe um 2, fünf Erfolge reduzieren sie um 3 und so weiter. Theoretisch kann ein Charakter einen Hüter mit einem einzigen Zauber zerschmettern.

Um den Schildbrecher-Zauber gegen astrale Barrieren (wie Hüter oder Manabarrieren) einzusetzen, muss der Spruchanwender astral aktiv und in der Lage sein, die Barriere zu askennen, wenn der Zauber gesprochen wird.

Todeshand

Dieser Zauber fügt einem einzelnen Ziel, das der Zauberer berühren muss, Körperlichen Schaden zu.

VERROTEN

Der Verrotten-Zauber läßt totes organisches Material, wie Leder, Holz, Fleisch, Papier und dergleichen, mit rasender Geschwindigkeit zerfallen und sich auflösen. Um den Verrotten-Zauber einzusetzen, macht der Zauberer eine Sprucherfolgsprobe gegen einen passenden Mindestwurf (Objektwiderstand).

Beachten Sie, dass der Verrotten-Zauber gegen Lozombies wirksam ist, die ja belebte Leichname sind. Gegen solche Zombies richtet der Spruch einen Grundschaten von Kraft x3 an. Der Mindestwurf ist die Konstitutionsstufe des Zombies.

Da Ghule, Vampire, Banshees und andere solche Untote veränderte *lebende* Kreaturen sind und keine toten Wesen, betrifft der Verrotten-Zauber sie nicht. Dieser Zauber wirkt nicht gegen Zombies, die mittels Zombiestaub hergestellt wurden. (siehe „Zombies“, S. 129 im „Almanach der Hexerei“).

Wahrnehmungszauber

(Objekt) erkennen

Der Zauberer entdeckt bestimmte Arten von Zielen: Orks erkennen, Drachen erkennen, Kameras erkennen, Waffen erkennen, Computer erkennen und so weiter. Jede Variation zählt als eigener Zauber.

ASTRALGESPÜR

Der Astralgespür-Zauber erlaubt es dem Spruchanwender die Anwesenheit astral aktiver Dinge innerhalb der Zauberreichweite (Magieattribut des Spruchanwenders · 10 Meter) zu spüren, selbst wenn der Charakter selbst nicht astral aktiv ist. Um den Zauber einzusetzen, macht der Zauberer eine Sprucherfolgsprobe(5). Alle normalen Modifikatoren werden auf diese Probe angewandt. Jeder Erfolg bei der Sprucherfolgsprobe erlaubt es dem Charakter, astral aktive Dinge von einer Kraft oder Magiestufe gleich der Anzahl der Erfolge zu spüren. Cyberzombies und astral projizierte Nicht-Initiaten werden sofort erkannt, ebenso Dualwesen und Kämpfe im Astralraum (egal welcher Art). Bei astral projizierenden Initiaten wird deren Stufe verdreifacht und mit den Erfolgen verglichen. Ein Initiat 0 wird mit 2 Erfolgen entdeckt.

Dieser Zauber kann zwischen grundlegenden Dingen unterscheiden: Geistern, Zaubersprüchen und anderen astral aktiven Dingen, wie Foki oder Hütern.

DIAGNOSE

Der Diagnose-Zauber versorgt den Spruchanwender mit Informationen über jede Krankheit, Verletzung oder ein anderes medizinisches Problem, an dem die Zielperson leidet. Um den Zauber einzusetzen, macht der Zauberer eine Sprucherfolgsprobe gegen einen Mindestwurf von 6 minus der Essenz der Zielperson. Sinkt der Mindestwurf dabei auf 0 erhält der Zauberer zwei, bei 1 einen automatischen Erfolg.

Bei einem Erfolg enthüllt der Zauber, in welchem Maße die Person gesund oder krank ist, und gibt einen groben Überblick über ihre Essenz (hoch – durchschnittlich – (gefährlich) niedrig – hey, du bist tot!). Bei drei Erfolgen entdeckt der Zauber spezielle Krankheiten oder Verletzungen, und bei fünf Erfolgen findet er sogar schwer zu entdeckende Viren (wie MMVV) und innere Verletzungen. Als Faustregel kann man sich merken: Erfolge mal 20 in Prozent = Genauigkeit der Informationen. Beispiel: 2 Erfolge = 40%.

Dieser Zauber macht keine Unterscheidung zwischen niedriger Essenz aufgrund tödlicher Wunden oder als Resultat von Cyberware. Der Zauberer kann nur sagen, dass etwas Folgenschweres mit dem Körper der Zielperson geschehen ist.

Der Zauber gibt pro Erfolg –1 auf Heilproben jeder Art (magisches „Behandeln / Heilen“, Biotech, etc.). Allerdings muss ein behandelnder Arzt beim Zauber anwesend sein oder eine Videoaufzeichnung sehen, damit er die detailgetreue Diagnose des Zauberers sehen und hören kann.

Der Einsatz von „Askennen“ würde ähnliche Ergebnisse liefern, allerdings würde der Mindestwurf hier 10 – Essenz betragen; und ein Wurf mit Askennen würde nur pro 2 Erfolge –1 auf Heilproben geben.

DOLMETSCHER

Der Dolmetscher-Zauber stellt eine schwache telepathische Verbindung zwischen zwei bereitwilligen Personen her. Die Verbindung erlaubt es den Zielpersonen, sich miteinander zu unterhalten, als sprächen sie beide die gleiche Sprache. Im allgemeinen setzt der Spruch die Intention des Sprechers präziser um als die genaue Formulierung, somit ist er kein Ersatz für das Feingefühl eines geübten Dolmetschers. Nichtsdestoweniger verwenden internationale Konzern- und Regierungsleute häufig Dolmetscherzauber, um Transaktionen und Verhandlungen durchzuführen. Die Zahl der Erfolge, die der Zauberer bei seiner Sprucherfolgsprobe erzielt, bestimmt die Qualität der Übersetzung.

Feinde erkennen

Ein flächenwirksamer allgemeiner Hypersinn-Zauber, der ein bereitwilliges Subjekt voraussetzt. Das Subjekt erkennt damit Lebewesen in Reichweite, die feindselige Absichten gegenüber seiner Person hegen. Eine Falle kann so nicht erkannt werden (sie ist nicht lebendig); ebenso wenig ein Terrorist, der aufs Geratewohl in die Menge schießen will (die Absicht ist nicht persönlich).

Gedankenverbindung

Dieser ein bereitwilliges Subjekt voraussetzende Hypersinnzauber ermöglicht es dem Zauberer, mental mit einer Person (wahrscheinlich einem Teamgefährten) zu kommunizieren und dabei Gespräche, Gefühle und Gedankenbilder auszutauschen. Das Subjekt muss sich, wenn der Zauber eingesetzt wird, sowohl im Blickfeld des Zauberers als auch in Reichweite des Spruches aufhalten. Sobald der Zauber gewirkt ist, kann das Subjekt auch das Blickfeld verlassen, solange es sich nur weiter innerhalb der begrenzten Reichweite aufhält.

Der Mindestwurf, um die Verbindung herzustellen, beträgt 4, und es wird nur 1 Erfolg benötigt. Möchte das Ziel des Spruches jedoch die Verbindung nicht aufnehmen, kann es auf Grundlage der Willenskraft gegen einen Mindestwurf gleich der Kraftstufe des Zaubers Widerstand leisten. Hat der sich widersetzende Spieler Erfolg, werden die Erfolge des Zauberers entsprechend reduziert. Falls die Verbindung nicht zustande kommt, muss es der Zauberer erneut versuchen und dem entsprechenden Entzug Widerstand leisten.

Geistessonde

Der Zauberer vermag mit diesem Spruch das Bewusstsein eines Subjektes telepathisch zu sondieren. Das Ziel würfelt eine Widerstandsprobe auf Willenskraft gegen einen Mindestwurf gleich der Kraft des Spruches. Gelingt es dem Ziel nicht alle Erfolge auszugleichen, so gibt die verbliebene Anzahl von Erfolgen an, wie gut er das Bewusstsein der Zielperson sondieren kann. Ein Erfolg besagt, dass der Zauberer Oberflächengedanken erkennt. Zwei Erfolge gestatten es dem Zauberer, nach Gedanken zu suchen. Er kann dabei auf alles zurückgreifen, was dem Ziel bewusst ist. Er kann dem Opfer so viele Fragen stellen, wie seine Erfolge angeben. Alle Fragen müssen entweder mit Ja oder Nein zu beantworten sein, ansonsten verfallen die restlichen Fragen. Drei Erfolge ist dem Verfahren von zwei Erfolgen ähnlich, aber auch das Unterbewusstsein ist dem Zauberer zugänglich. Mit vier Erfolgen ist jede Frage gestattet.

Zusätzliche Anwendungen des Zaubers gegen dieselbe Person innerhalb von so vielen Stunden, wie die Willenskraft der Zielperson angibt, werden um 2 erhöht.

Gerät analysieren

Ein spezifischer Hypersinn-Zauber, der ein bereitwilliges Subjekt voraussetzt. Das Subjekt kann den Zweck und die grundlegende Handhabung eines Gerätes oder Ausrüstungsgegenstandes analysieren. Eine bestehende Vertrautheit mit dem Gerät oder ähnlichen Objekten senkt den Mindestwurf um 2. Der Grundmindestwurf beruht auf dem Objektwiderstand (siehe S. 130, SRII). Pro Erfolg erhält der Zaubernde einen Fertigkeitswürfel (maximal 5). Ausgenommen sind alle Feuerwaffen und ähnliche Fertigkeiten, weil die Handhabung des Zielens nicht mit dem Gerät „erlernt“ wird. Der Spielleiter kann bei besonders komplizierten Geräten einen Aufschlag bestimmen. Nur der Karmapool kann zur Unterstützung der Probe herangezogen werden.

Hellhören

Der Zauberer vernimmt ferne Geräusche, als wäre er dort präsent, und zwar bis zu einer Reichweite des neuen Sinns. Er muss sich konzentrieren, um den Sinn einzusetzen, und solange er das tut, benutzt er sein körperliches Gehör nicht. Der Zauber überträgt keine visuellen Bilder.

Hellsicht

Der Zauberer kann ferne Szenen sehen, als wäre er dort anwesend und zwar bis zu einer Reichweite des neuen Sinns. Er muss sich konzentrieren, um diesen Sinn einzusetzen, und solange er das tut, benutzt er sein körperliches Sehvermögen nicht. Zauberer können keine Sprüche auf Ziele anwenden, die sie mit Hellsicht sehen. Geräusche werden nicht übertragen.

Individuum erkennen

Um die Anwesenheit eines bestimmten Individuums zu entdecken, nennt der Zauberer dessen Namen beim Einsatz des Spruchs. Der Mindestwurf beträgt 10 - Essenz des gesuchten Wesens, falls es weltlich ist, 10 - Magie (oder gegebenenfalls seiner Kraft- oder Essenzstufe), falls es magisch aktiv ist.

Kampfsinn

Ein Hypersinn-Zauber, der ein bereitwilliges Subjekt voraussetzt. Das Subjekt wird in die Lage versetzt, Kampf- oder andere gefährliche Situationen unterbewusst zu analysieren. Die Theorie geht davon aus, dass der Zauber Präkognition erlaubt und das Subjekt Ereignisse schon einen Sekundenbruchteil vor ihrem Eintreten spürt. Jeweils 2 Erfolge vergrößern den Kampfpool für die Wirkungsdauer des Zaubers um 1 Punkt. Das Subjekt kann auch eine Reaktionsprobe in Überraschungssituationen mit Kampfpoolwürfeln unterstützen.

KATALOG

Der Katalog-Zauber ist ein einfacher, flächenwirksamer Zauber, der es dem Spruchanwender ermöglicht, eine umfassende Liste aller unbelebten Gegenstände innerhalb seines Blickfelds anzufertigen. Wenn die Sprucherfolgsprobe gelingt, wird der Zauberer in die Lage versetzt, eine Liste aller Gegenstände zu schreiben oder zu diktieren, ähnlich wie bei einem unwillkürlichen Schreibfluss (wenn der Wirkungsbereich des Zaubers Gegenstände enthält, die der Zauberer nicht auf Anhieb erkennen kann, werden sie als „Unbekannt“ aufgeführt). Der Zauber kann nicht katalogisieren, was der Zauberer nicht sehen kann. Ein Lagerhaus voller Kisten würde zum Beispiel die Anzahl der Kisten auflisten, nicht,

was die Kisten enthalten. Sobald er die Liste angefertigt hat, vergißt der Spruchanwender die genauen Gegenstände und Mengen.

Leben erkennen

Der Zauberer entdeckt alle Lebewesen in Reichweite und erfährt Anzahl und Position, nicht jedoch Größe oder Art der Lebensform. Auf einer dicht bevölkerten Fläche ist der Zauber praktisch nutzlos und führt nur zu einem verschwommenen Eindruck von Spuren.

Magie analysieren

Dieser Zauber ermöglicht es, einen magischen Gegenstand zu analysieren, als würde man ihn askennen. Um die Wirkung zu bestimmen, würfelt man die Sprucherfolgsprobe gegen einen Mindestwurf gleich der Kraftstufe (minus 2) des zu untersuchenden Zaubers, Fokus oder sonstigen magischen Phänomens. Das Ausmaß der Informationen wird anhand der Tabelle für Astrale Untersuchungen in SRII, S. 146 bestimmt.

Magie erkennen

Innerhalb begrenzter Reichweite erkennt der Zauberer, ob auf der weltlichen Ebene (also nicht im Astralraum) aktive Magie präsent ist, und zwar in der Form von magischen Gegenständen (Fokussen), Geistern und Zauberer bzw. magisch aktiven Wesen.

Jeder Erfolg bei der Sprucherfolgsprobe erlaubt es dem Charakter, magisch aktive Dinge von einer Kraft oder Magiestufe gleich der Anzahl der Erfolge zu spüren.

Dieser Zauber kann zwischen grundlegenden Dingen unterscheiden: Geistern, Zaubersprüchen und anderen magisch aktiven Dingen jedoch keine auf den Astralraum beschränkten Phänomenen. Dieser Zauber wirkt nicht wie askennen oder „Magie analysieren“. Der GM hat wie immer das letzte Wort in dieser Sache.

Der Zauber hilft auch beim Entdecken magisch aktiver Charakter. Selbst getarnte Initiaten werden erkannt. Allerdings hat ein Initiat drei Vorteile:

- Er wird in der Regel eine hohe Magiestufe haben.
- Ein Initiat ist sich sofort bewusst, das etwas Magisches mit ihm „passiert“.
- Der Mindestwurf des Zaubernenden wird um die Initiatstufe des Opfers erhöht.

NACHTSICHT

Der Nachtsicht-Zauber gibt dem Ziel Lichtverstärkersicht.

RÖNTGENBLICK

Der Röntgenblick-Zauber ermöglicht es einer bereitwilligen Zielperson, durch unbelebte Barrieren hindurchzusehen. Für jeden Erfolg bei der Sprucherfolgsprobe des Zaubers kann die Zielperson durch 4 Barrierenstufenpunkte von unbelebten Objekten hindurch sehen. Die Zielperson muss dazu eine einfache Handlung aufwenden. Das Blickfeld, das durch den Röntgenblickzauber geschaffen wird, erfüllt nicht die BF-Anforderung zum Zaubern anderer Sprüche.

Der Röntgenblick-Zauber ermöglicht es der Zielperson nicht durch lebende oder magische Barrieren hindurch zu sehen, und er wirkt nicht im Astralraum.

TIERSINNE

Dieser Zauber ermöglicht es einem Zauberer, seine Umgebung durch die Sinne irgendeines normalen Tieres wahrzunehmen. Das Tier muss sich innerhalb eines Umkreises von Metern vom Spruchanwender entfernt aufhalten, der durch

folgende Formel festgelegt wird: Sprucherfolge · Magieattribut · 5.

Der Spruchanwender hat keine Kontrolle über die Handlungen des Tieres und kann keine Zaubersprüche zielen, indem er die Sicht des Tieres benutzt. Solange der Zauberer den Spruch aufrechterhält, kann er durch Einsatz einer Einfachen Handlung auf die Sinne irgendeines anderen Tieres innerhalb der Spruchreichweite wechseln.

Wenn der Spielleiter der Meinung ist, dass ein betroffenes Tier einen Grund hat, diesem Zauber zu widerstehen (die meisten Tiere wären sich seiner überhaupt nicht bewusst), kann er eine Willenskraftprobe gegen die Kraft des Zaubers ablegen. Ist die Probe erfolgreich, wirkt der Spruch nicht gegen das Tier.

Wahrheit analysieren

Dieser Hypersinn-Zauber stellt fest, ob ein Ziel die Wahrheit sagt oder nicht. Das Ziel würfelt eine Spruchwiderstandsprobe auf Willenskraft gegen die Kraftstufe des Zaubers, um die Erfolge des Zaubers zu reduzieren. Der Zauberspruch benötigt mindestens einen Nettoerfolg um die Wahrheit herauszufinden. Der Zauberspruch wirkt nicht aufgeschriebene oder technisch aufgezeichnete Unterlagen. Der Zauberer muss die Aussage hören, um deren Wahrheitsgehalt erkennen zu können. Die Fertigkeit „Askennen“ kann diesen Zauber nicht ersetzen.

WEISSAGUNG

Der Weissagungs-Zauber gibt dem Spruchanwender einen kurzen Einblick in die möglichen Sachverhalte, die ein zukünftiges Ereignis umgeben. Wenn die Sprucherfolgsprobe gelingt, erhält der Zauberer entweder eine kurze Vision der Umstände, die ein bestimmtes Ereignis betreffen, oder die Antwort auf eine einzelne Ja-oder-Nein-Frage, die ein zukünftiges Ereignis betrifft.

Voraussagung ist ein sehr spekulatives Gebiet magischer Studien, und daher sind die genauen Wirkungen eines Weissagungs-Zaubers nicht völlig vorhersehbar. Benutzen Sie ihn als ein Mittel, den Spielern Informationen, Hinweise und Vorahnungen zu vermitteln, aber geben Sie ihnen keine eindeutigen Antworten über die Zukunft.

Viele Zauberer benutzen Fetische, wie Kristalle, Spiegel, Karten, Knochen und Runensteine, wenn sie diesen Zauber einsetzen.

ZIELFINDER

Der Zielfinder-Zauber erlaubt es dem Zauberer, den Mindestwurf eines befreundeten Charakters im Fernkampf um 2 zu senken. Der Effekt ist nicht kumulativ mit den Modifikatoren durch Smartverbindungen, Smartbrillen oder Lasermarkierern, wirkt jedoch zusammen mit nicht-elektronischen Entfernungsmessern und Zielfernrohren. Ein Zauberer kann diesen Spruch auf sich selbst anwenden, aber der Aufschlag dafür, den Zauber aufrechtzuerhalten, wird den Zielmodifikator aufheben, es sei denn, der Zauberer benutzt andere Mittel, wie einen Zauberspeicher, um den Spruch aufrechtzuerhalten.

Heilzauber

(Attribut) senken

Der Zauber kann auf Distanz eingesetzt werden. Der Mindestwurf für den Zauberer beträgt 8 minus die Essenz des Opfers. Das Opfer leistet Widerstand mit dem angegriffenen Attribut, also nicht zwangsläufig mit der Konstitution. Die von beiden erzielten Erfolge werden miteinander verglichen.

Die Nettoerfolge werden durch 2 geteilt (aufgerundet) und vom gegnerischen Attribut abgezogen. Weniger als 2 Nettoerfolge sind also nutzlos für den Zauberer.

Sinkt ein Körperliches Attribut auf 0, ist das Opfer bewusstlos oder gelähmt. Sinkt ein Geistiges Attribut auf 0, steht die betroffene Person geistlos herum. Es existiert eine eigenständige Version dieses Zaubers für jedes Körperliche und Geistige Attribut sowie die Reaktion, während die übrigen Speziellen Attribute nicht beeinflusst werden können. Es existiert auch eine Cybervariante dieses Zaubers (mit erhöhtem Entzug).

(Attribut) steigern

Der Zauberer steigert ein bestimmtes Attribut eines Charakters. Die Erfolge bei der Sprucherfolgsprobe werden durch 2 geteilt (aufgerundet) und auf das Attribut addiert. Der Zauber kann nur einmal die Werte eines Charakters steigern.

Der Mindestwurf ist immer das modifizierte Attribut, sei es durch Bio-, Cyberware oder Sonstiges. Er wird zusätzlich noch um 2 erhöht, wenn er auf jemanden angewandt wird dessen Attribute bereits magisch gesteigert sind wie zum Beispiel bei Ki-Adepten (Ausnahme: Neutrons und Ki-Mages).

Es existiert ebenfalls eine Cybervariante dieses Zaubers, allerdings nicht für den Zauberspruch „Reaktion steigern“. „Reaktion steigern“ weist ein um 1 erhöhtes Entzugsniveau auf.

Die gewählte/gesprochene Kraft gibt das Maximum an, um das ein Attribut gesteigert werden kann.

ALLERGIE

Der Allergie-Zauber ruft bei der Zielperson eine allergische Reaktion nach Wahl des Spruchanwenders hervor (abhängig von der Zustimmung des Spielleiters). Die Allergie muss durch ein spezifisches Material ausgelöst werden. Siehe die Allergien (S. 46 SRII) und die Beschreibung der Allergien Erwachter Wesen auf (S. 220, SRII) um Richtlinien zu finden.

Ziele des Zaubers erleiden die normalen Auswirkungen der Allergie. Ernste Allergien gegen bestimmte Substanzen (wie Sonnenlicht oder Eisen) können tödlich enden, wenn sie lange genug aufrechterhalten werden.

Anti-Körper

Dieser Zauber, der ein bereitwilliges Subjekt voraussetzt, liefert Zusatzwürfel (1 Würfel pro Erfolg) für den Widerstand gegen Infektionen, Drogen oder Toxine. Der Spruch wirkt allerdings auch gegen heilsame Arzneimittel.

Behandeln / Heilen

Die beiden Zauber Behandeln und Heilen wirken beide wiederherstellend. Beide heilen das Fünffache an Erfolgen in Schadenspunkten (auf den gesamten Körper verteilt). Der einzige Unterschied ist, dass man Behandeln innerhalb einer Stunde (nach Entstehen der Verletzung) eingesetzt werden muss oder der Zauber wirkt nicht. Heilen kann immer gezaubert werden.

Beide Zauber sind nur einmal anwendbar, auf Wunden desselben Ursprungs. Danach neu hinzugefügte Verletzungen dürfen allerdings wieder behandelt werden. Krankheiten können mit diesem Zauber nicht geheilt werden.

Der Zauberspruch kann sich dazu entschließen noch mehr Entzug auf sich zu nehmen und die Heilungswirkung auszudehnen. Ein 1:1 Transfer von Schaden in Entzugspunkte ist möglich.

Beispiel: Neddy's Chummer hat 40 Punkte Schaden genommen. Neddy wendet den Spruch „Heilen“ an und wür-

felt nur drei Erfolge. Damit heilt er 15 Schadenspunkte. Er nimmt weitere 25 Punkte Entzug auf sich und heilt seinen Kumpel vollständig.

BLINDHEIT

Der Blindheits-Zauber macht ein Ziel auf magische Weise für die Dauer des Zaubers blind. Der Spruch wirkt auf die Fähigkeit des Gehirns, visuelle Informationen zu erhalten, und betrifft daher auch Zielpersonen mit Cyberaugen.

FASTEN

Der Fasten-Zauber erlaubt einem bereitwilligen Ziel, für 48 Stunden Gefühle von Hunger oder Durst zu ignorieren, von dem Moment an, an dem der Spruch gesprochen wird. Der Zauber vermindert nicht den Nahrungs- oder Flüssigkeitsbedarf der Zielperson, nur ihr Verlangen danach. Reiche Individuen benutzen den Fasten-Zauber häufig als „Diät-Zauber“.

Frischzellenkur

Die Augen strahlen heller, tote Hautzellen werden abgestreift, der Kreislauf und das allgemeine Wohlbefinden werden verbessert. Ein kosmetischer Zauber, den die Reichen als Statussymbol und zur Aufmunterung schätzen. Er wirkt in dem Sinne permanent, dass er nicht magisch aufrechterhalten zu werden braucht, allerdings nutzen sich die Effekte mit der Zeit ab, je nach Lebensstil, der Ernährung, den Lasten und anderen Eigenheiten des Subjektes. Der Zauber gibt einen Würfel zusätzlich bei CA-Proben und ähnlichen Gelegenheiten.

Gegenmittel Toxin (Stärke)

Diese wiederherstellenden Zauber beeinflussen das Toxin (Gift oder Droge) oder die Krankheit, nicht die davon betroffene Person. Die Erfolgsprobe wird gegen einen Mindestwurf gleich der Stärke (Intensität) der Infektion oder des Toxins gewürfelt.

Der Gegenmittelzauber muss eingesetzt werden, ehe das Opfer durch das Toxin Schaden erleidet. Die Anzahl der Erfolge reduziert im Verhältnis 1:1 direkt die Stärke des Toxins und erleichtern so der Zielperson die eigenen Widerstandsproben.

Wie für alle Zauber dieser Art gilt, dass das Entzugsniveau dem Toxin entsprechen muss. So ist „Gegenmittel Toxin“ mit Kraft x2 Entzug (L=1, M=2, S=3, T=4) gegen ein Stärke S-Toxin nutzlos.

Beispiel: Neddy spricht „Gegenmittel Toxin (T)“ auf sich selbst, weil er es gleich versuchen wird eine Klapperschlange zu fangen. Das Gift hat einen Schaden von 8S. Neddy würfelt 5 Erfolge. Das heißt, wenn er von der Schlange gebissen wird, muss er mit seiner Konstitution einem 3S widerstehen.

Konservieren

Der Zauber verhindert die Austrocknung, die Fäulnis oder Verwesung von totem organischen Material. Der Zauberer benötigt nur 1 Erfolg. Der Spruch kann auf Nahrungsmittel gelegt werden, aber meistens benutzen ihn forensische Zauberer, um bis zur Autopsie die Verwesung aufzuhalten oder um kleine organische Proben zu konservieren, die vom Schauplatz eines Verbrechens stammen, um sie später als stoffliche Verbindung einzusetzen (siehe „Ritueller Hexerei“, Grimoire: S.41 ff). Häufig findet dieser Spruch Anwendung in Zauberspeichern.

Krankheit heilen

Dieser Zauber kann nach einer Infektion jederzeit eingesetzt werden, und er tötet dann sofort alle Keime im System des

Patienten ab und beseitigt gleichzeitig alle Symptome. Schaden, den die Krankheit bereits angerichtet hat, wird ebenfalls geheilt (keine Wunden). Die geheilten Punkte werden durch den Grundentzug des Magiers + die doppelten Erfolge angegeben.

LÄHMUNG

Der Lähmungs-Zauber überwältigt und lähmt alle willentlich steuerbaren Muskeln einer Zielperson (ja, das Ziel kann immer noch atmen) und macht das Ziel so unfähig, sich zu bewegen oder zu sprechen. Während der Zauber aufrechterhalten wird. Um der Auswirkung des Zaubers zu widerstehen, kann das Ziel jede Runde eine Willenskraftprobe gegen einen Mindestwurf gleich der Kraft des Zaubers machen. Wenn irgendeine der Willenskraftproben des Opfers mehr Erfolge ergibt als die Erfolge des Zaubers bei der Sprucherfolgsprobe, ist der Lähmungs-Zauber gebrochen.

Cyberware kann weiterhin funktionieren, sofern sie unabhängig von den Körperfunktionen funktionieren kann, wie zum Beispiel Cyberarme, Datenbuchse, Dermalpanzerung oder ein Taktischer Computer.

NOTRATION

Der Notration-Zauber versorgt ein bereitwilliges Subjekt mit einer vollen Tagesration an Nahrung und Flüssigkeit, eigentlich ein Schuss reines Mana. Der Notration-Zauber stillt keinen Hunger und Durstgefühle.

Reflexe steigern (+XW6)

Dieser Zauber erhöht die Anzahl der Initiativwürfel eines bereitwilligen Subjekts um den durch die Spruchversion angegebenen Betrag (+1W6, +2W6 oder +3W6). Eine Cyberversion existiert nicht, also können Charaktere mit Cybersystemen, die Initiativwürfel und/oder einen Reaktionsbonus verschaffen (wie zum Beispiel Reflexbooster), nicht mit diesem Zauber unterstützt werden.

Reflexe senken (-XW6)

Dieser Zauber senkt die Anzahl der Initiativwürfel (maximal -3W6). Verliert ein Charakter alle Initiativwürfel, so ist seine Initiative gleich seiner Reaktion.

Sauerstoffmaske

Das Blut des Subjektes wird mit Sauerstoff angereichert, so dass die Konstitutionsprobe gegen Ersticken, gegen Strangulierung und Gasinhalation durch Zusatzwürfel (1 Würfel für jeweils 2 Erfolge) erleichtert wird. Das Subjekt wird auch in die Lage versetzt, ab einem Erfolg, unter Wasser zu atmen. Ein bereitwilliges Subjekt ist erforderlich.

Schmerzresistenz

Der Zauber überwindet Erschwernisse aufgrund von Körperlichem Schaden (nicht aufgrund von Geistigem Schaden) bei einem bereitwilligen Subjekt. Der Spruch heilt und behandelt keine Verletzungen, sondern beseitigt nur die daraus resultierenden Modifikatoren für Mindestwürfe. Der Grundentzug plus die doppelten Erfolge des Zaubers geben die Schwelle der Schmerzresistenz an. Der Zauber verhindert weder Herztod, noch Bewußtlosigkeit, noch Blutverlust, noch andere Auswirkungen.

Der Spruch ist in dem Sinn „permanent“, dass er das Endorphin-Niveau des Patienten stabilisiert und zwar eine Stunde lang. Steigt der Schaden über das angegebene Niveau wirkt sich der Spruch nicht weiter aus.

Beispiel: Neddy hat beherrscht den Spruch mit Entzug „Kraft x (5+1)“ gelernt. Er spricht ihn mit Kraftstufe 5 und somit beträgt der Grundentzug 30 Punkte. Die Probe

liefert 4 Erfolge. Sein Chummer wird für eine Stunde keine (Schmerz)Modifikatoren angerechnet bekommen, solange sein gesamter Schaden 38 (30 + 8) Punkte nicht übersteigt.

Neddy konzentriert sich vor dem Zauber und senkt den Entzug auf 15 Punkte. Er würfelt bei seiner Entzugsprobe 4 Erfolge und erhält so 7 (15 – 8) Punkte Entzug.

Stabilisieren

Wird der Spruch auf ein Subjekt mit Herzstillstand angewandt, so stirbt es nicht. Das bedeutet, Schaden durch Blutverlust entsteht nicht und der Gehirntod setzt nicht ein. Der Zauber wirkt wie eine Herz-Lungen-Maschine und versorgt den Kreislauf des Systems stetig mit Sauerstoff. Das Herz wird weder reanimiert, noch erhält der Körper Flüssigkeit oder Nahrung, demnach stirbt das Subjekt trotzdem nach KST Tagen. Wird der Körper allerdings mit den notwendigen Nährstoffen versorgt, so bleibt ein Charakter solange am Leben, wie der Zauber aufrechterhalten wird. Sobald der Zauber fallengelassen wird, stirbt das Subjekt.

Addieren Sie die Anzahl der Minuten die seit dem Herzstillstand vergangen sind zum Mindestwurf des Zauberers. Der Zauber ist nicht anwendbar auf Ziele, die durch Kopffreffer gestorben sind.

Toxin entgiften

Entgiften mildert die Auswirkungen einer Droge oder eines Gifts. Es hilft auch gegen den Ausbruch der Krankheit, wenn dieser noch nicht erfolgt ist. Der Zauber muss das Toxin überwinden, wie es das Gegenmittel tut, aber da die Milderung symptomatischer Natur ist, wird der Mindestwurf reduziert. Entgiften heilt keinen bereits durch Toxine angerichteten Schaden, eliminiert jedoch alle sonstigen Effekte, unter denen das Opfer zu leiden hat (Schwindelgefühle, Halluzinationen, Übelkeit, Schmerz, was auch immer).

Entgiften ist das Katermittel der Wahl für diejenigen, die es sich leisten können. Für jedes Toxin-Schadensniveau existiert eine eigenständige Version dieses Zaubers.

VERKRÜPPELN

Der Verkrüppeln-Zauber erlaubt es dem Zauberer, jedes organische Gliedmaß zu verkrüppeln. Das betroffene Gliedmaß wird für die Dauer des Zaubers nutzlos.

VOLLRAUSCH

Der Vollrausch-Zauber läßt das Ziel die Auswirkungen von Trunkenheit verspüren. Das Ziel erleidet Aufschläge auf alle Handlungen, als wäre eine Anzahl von Kästchen gleich den Erfolgen des Spruchanwenders auf dem Geistigen Zustandsmonitor des Ziels ausgefüllt. Die Abzüge bedeuten keinen wirklichen Schaden, nur die Auswirkungen des Zaubers. Falls der den Spruch anwendende Zauberer 10 oder mehr Erfolge bei seiner Sprucherfolgsprobe erzielt, bleibt die Zielperson bei Bewußtsein, wird jedoch handlungsunfähig.

Betroffene Zauberer können den Gegenmittel Toxin- oder Toxin entgiften-Zauber einsetzen, um den Wirkungen der Trunkenheit zu widerstehen. Blutfilter helfen nicht gegen die Wirkung, da der Rausch nicht körperlich ist; es sind nicht wirklich Gifte im Blut des Ziels.

WECKER

Sobald der Wecker-Zauber gesprochen wird, erwacht daß Ziel des Zaubers sofort und ist sich auf der Stelle der Umgebung bewusst. Spruchanwender können den Wecker-Zauber auch einsetzen, um bewusstlose Personen wieder zu Bewußtsein zu bringen, obwohl solche Ziele nur für eine Minute pro

Erfolg bei Bewußtsein bleiben werden, bevor sie es wieder verlieren.

Wiederbeleben

Nachdem ein Körper wieder vollständig geheilt wurde, kann dieser Zauber den Herztod rückgängig machen. Er muss innerhalb einer Stunde nachdem Herzstillstand gezaubert werden.

Illusionszauber

CHAFF

Der Chaff-Zauber, eine Variation des Chaotische-Welt-Zaubers, erhöht den Mindestwurf für den Einsatz aller unbelebten Sensorvorrichtungen (Waffenzielsysteme wie die Smartgun-Verbindung eingeschlossen) um 1 pro Erfolg.

Chaos

Eine Zielperson, die es nicht schafft, diesem Zauber zu widerstehen, wird ein Opfer massiver Ablenkung. Der Zauber nimmt ihre Sinne mit einer Wolke blendender optischer Eindrücke, scharfer Gerüche und prickelnder Empfindungen vollständig in Anspruch. Das Opfer erleidet eine schwerwiegende Ablenkung (+1 auf alle seine Mindestwürfe) für jeden Erfolg des Zaubers, der nach der Spruchwiderstandsprobe noch übrig ist. Der Spruch beeinflusst (etwa wie ein Störsender) auch technische Wahrnehmungshilfen. „Chaotische Welt“ ist die flächenwirksame Version von „Chaos“.

Chaotische Welt

Die Opfer erleiden eine schwerwiegende Ablenkung (+1 auf alle Mindestwürfe) für jeden Erfolg des Zaubers, der nach der Spruchwiderstandsprobe noch übrig ist (Flächenzauber).

Fahrzeugmaske

Dieser Zauber funktioniert ähnlich wie die untenstehende Körpermaske, wirkt sich jedoch speziell auf Fahrzeuge aus. Der Zauberer kann nur solche Fahrzeuge beeinflussen, deren Rumpf-Attribut höchstens die Hälfte seines eigenen Magie-Attributes (abgerundet) beträgt. Der Zauberer muss das Fahrzeug beim Zaubern berühren.

Gestank

Dieser Flächenzauber stimuliert den Geruchssinn. Subjekte innerhalb des Wirkungsbereiches würfeln normale Spruchwiderstandsproben, um die Erfolge des Zauberers zu reduzieren. Jeder übrigbleibende Erfolg erhöht sämtliche Mindestwürfe der Opfer aufgrund der übelkeitregenden Auswirkungen des Gestanks um 1.

Gesteigerte Unsichtbarkeit

Der Anwender muss das Subjekt berühren, das dann in normalem Licht unsichtbar wird. Wärmesicht ist jedoch weiterhin in der Lage, die Körperwärme auszumachen, und das Subjekt bleibt für Gehör-, Geruchs- und Tastsinn weiter uneingeschränkt zu erkennen. Verdoppeln Sie die Zahl der Erfolge, um den Mindestwurf für die Wahrnehmungsprobe eines Beobachters zu erhalten. Hat er Erfolg, so entdeckt er die unsichtbare Person oder das unsichtbare Objekt. Der Spruch beeinflusst auch technischen Wahrnehmungshilfen, aber nur das normale (für das Auge sichtbare) Licht spektrum.

IGNORANZ

Der Ignoranz-Zauber stellt ein bereitwilliges Ziel „außerhalb“ der Wahrnehmung anderer Individuen. Die Zielperson bleibt sichtbar und ist durch mechanische Mittel entdeckbar, aber

Personen ignorieren sie einfach oder bemerken sie nicht. Das bedeutet, dass ein Charakter nur noch über technische Wahrnehmungshilfen und den Tastsinn wahrgenommen werden kann.

Ein Charakter kann den Zauber überwinden, indem er eine erfolgreiche Intelligenzprobe gegen einen Mindestwurf gleich der verdoppelten Anzahl der Erfolge macht, die der Zauberer bei seiner Sprucherfolgsprobe erzielt hat.

LICHTBLITZ

Der Lichtblitz-Zauber erschafft ein grelles Blitzen von Licht, das ein Ziel vorübergehend blendet. Um den Spruch einzusetzen, muss ein Zauberer eine Sprucherfolgsprobe gegen einen Mindestwurf gleich der Schnelligkeit des Ziels machen. Gleichzeitig macht der betroffene Charakter eine vergleichende Schnelligkeitsprobe gegen einen Mindestwurf gleich der Kraft des Zaubers. Wenn das Ziel entweder die Adeptenkraft der Blitzkompensation oder die Cyberwareversion besitzt, senken den Mindestwurf um 4 (bis auf ein Minimum von 2).

Jeder Nettoerfolg, den der Spruchanwender erzielt, blendet das Ziel für eine Kampfrunde.

Der Lichtblitz-Zauber erschafft eine physische Illusion, daher können Kameras und andere technische Wahrnehmungshilfen (sogar welche mit Blitzkompensation) durch den Zauber betroffen werden.

Maske

Dieser Zauber setzt voraus, dass der Zauberer ein bereitwilliges Subjekt berührt. Das Subjekt nimmt dann eine körperliche Erscheinungsform (unter Beibehaltung seiner Ausgangsgröße und -gestalt) nach Wahl des Zauberers an. Die Anzahl der Erfolge gibt den Mindestwurf für Wahrnehmungsproben von Beobachtern an. Die Spruchwirkung erstreckt sich nicht auf technische Geräte. Die erweiterte Version dieses Zaubers „Körpermaske“ beeinflusst auch technische Geräte.

MASSENSZENE

Der Massenszene-Zauber erschafft eine flächendeckende Illusion einer recht homogenen Szene von Leuten, die umherlaufen. Die „Masse“ scheint eine für die Gegend in der sie erscheint, recht typische zu sein, vorausgesetzt, der Spruchanwender ist mit dem Ort zumindest flüchtig vertraut. Das Bild ist nicht stofflich und macht keine Geräusche, und jeder, der körperlich mit der Menschenmenge in Kontakt kommt, weiß sofort, dass sie eine Illusion ist. Andernfalls kann ein Charakter eine Widerstandsprobe gegen einen Mindestwurf gleich der verdoppelten Anzahl der Erfolge des Spruchanwenders machen, um festzustellen, dass die Szene eine Illusion ist.

Der Massenszene-Zauber kann benutzt werden, um Deckung oder Ablenkung zu erzeugen. Die Unterhaltungsindustrie verwendet den Zauber manchmal für Spezialeffekte und um an Komparsen zu sparen; da der Spruch physisch ist, nehmen Kameras und andere Sichtgeräte das Bild wahr.

SCHMERZSCHOCK

Dieser Zauber fügt einem Ziel lähmende Schmerzen zu. Ist der Zauber erfolgreich, so erleidet das Ziel vorübergehenden Geistigen Schaden von 1 Kästchen auf dem Zustandsmonitor des Charakters für jeden Erfolg. Die Geistigen Schadensmodifikatoren werden auf alle Handlungen angewendet, die das Ziel macht.

Falls der Spruchanwender zehn oder mehr Nettoerfolge erzielt, macht der Schmerz das Ziel kampfunfähig, nicht mehr in der Lage, sich zu bewegen oder zu handeln. Beachten Sie, dass das Ziel sich nicht von dem Schmerz-

schock-Zauber erholen muss, denn es erleidet keinen echten Schaden.

Spektakel

Eine multisensorische Version des Unterhaltungszaubers (siehe unten).

STILLE

Der Sille-Zauber ist ein Flächenzauber, der ein geräuschschluckendes Feld erzeugt. Alle Geräusche, die innerhalb des Gebietes entstehen werden unterdrückt, und keine Geräusche können in oder durch das Gebiet hindurch gelangen.

Der Stille-Zauber ist ein physischer Zauber, daher können mechanische oder elektronische Aufzeichnungsgeräte keine dem Zauber verschluckten Geräusche entdecken. Die Ausnahme bilden UltraSound-Geräte, da hier akustische Signale verschluckt werden und somit ein „schwarzer“ Bereich (auf einem Bildschirm) entsteht.

Gesprochene Kommunikation kann nicht gehört werden, und Schallangriffe und Critterkräfte, die auf Geräusch basieren (wie Lähmendes Heulen), sind innerhalb des durch den Zauber betroffenen Gebietes wirkungslos. Wenn der Standort des Zauberers in den Wirkungsbereich des Zaubers fällt, erleidet dieser ebenfalls die Auswirkungen des Stille-Zaubers oder genießt den Nutzen, je nach Sichtweise.

Stimulierung

Das bereitwillige Subjekt erlebt eine voll sensorische Illusion, die der Anwender nach seinen Vorstellungen gestaltet. Im Normalfall ist dies ein Luxuszauber, der von jenen abgestumpften Reichen gekauft wird, die auf der Suche nach Empfindungen sind, die sie in der wirklichen Welt nicht finden. Die Anzahl der Erfolge ist ein Maß für das vom Subjekt erlebte Vergnügen.

TRAUMSEQUENZ

Der Traumsequenz-Zauber erlaubt es einem Zauberer, einem schlafenden Ziel ein Traumbild zu übermitteln. Traumbilder können keinen echten Schaden verursachen, aber sie können die Zielperson unterhalten, entspannen oder verängstigen. Zielpersonen, die Alpträume erleben, erholen sich weder von Geistigem noch Betäubungsschaden, während die Alpträume andauern, noch finden sie in diesen Zeiträumen irgendeine Ruhe. Die Ziele erinnern sich lebhaft an die Traumbilder, nachdem sie erwacht sind.

Eine Zielperson kann herausfinden, daß ein Traumbild magischer Natur ist, indem sie eine erfolgreiche Intelligenzprobe gegen einen Mindestwurf gleich der doppelten Anzahl der Erfolge, die der Spruchanwender erzielt hat, ablegt.

Der Traumsequenz-Zauber wird häufig mittels Ritueller Hexerei gezaubert, um einem Feind Warnungen, Drohungen oder Qualen zu senden. Moderne Psychologen und Traumtherapeuten können ihn ebenfalls verwenden.

Trideo-Spektakel

Diese Version des obenstehenden Spektakelzaubers ist auch für technische Wahrnehmungshilfen (Kameras, etc.) sichtbar.

Trideo-Unterhaltung

Wirkt ähnlich wie der Unterhaltungszauber, nur dass die Effekte dieses Spruches auch für technische Wahrnehmungshilfen (Kameras, etc.) „sichtbar“ sind.

Überstimulierung

Der Zauber stimuliert die sensorischen Zentren des Gehirns. Solange er aufrechterhalten wird, erleidet das Opfer E-

schwernisse, als wäre eine Anzahl Boxen gleich den Erfolgen des Spruches auf seinem Geistigen Zustandsmonitor angekreuzt. Die Erschwernisse spiegeln dabei keinen tatsächlichen Schaden wider, sondern stehen lediglich für die Auswirkung dieses Spruches. Erzielt der Zauberer 10 oder mehr Erfolge, bleibt das Opfer zwar trotzdem bei Bewusstsein, ist aber handlungsunfähig.

Unsichtbarkeit

Der Anwender muss das Subjekt berühren, das dann in normalem Licht unsichtbar wird. Wärmesicht ist jedoch weiterhin in der Lage, die Körperwärme auszumachen, und das Subjekt bleibt für Gehör-, Geruchs- und Tastsinn weiter uneingeschränkt zu erkennen. Verdoppeln Sie die Zahl der Erfolge, um den Mindestwurf für die Wahrnehmungsprobe eines Beobachters zu erhalten. Hat er Erfolg, so entdeckt er die unsichtbare Person oder das unsichtbare Objekt. Der Spruch beeinflusst keine technischen Wahrnehmungshilfen, ausgenommen Cyberaugen (jedoch nicht die IR-Version), die als natürlich gelten, da Essenz in sie investiert wurde.

Unterhaltung

Dieser flächenwirksame Zauber setzt bereitwillige Subjekte voraus. Er erzeugt erkennbare, rein visuelle, aber unterhaltensame Illusionen für alle, die zuschauen möchten. Die Zahl der Erfolge gibt an, wie unterhaltsam das Publikum die Illusion findet.

Verwirrung

Ein Flächenzauber ähnlich dem Chaos, nur dass die Verwirrung technische Anlagen nicht beeinflusst. Visuelle Illusionen erfüllen den Wirkungsbereich und verwandeln ihn in einen Ort sich wandelnder Formen, blendender Lichter und schattiger Stellen. Wer nicht erfolgreich widersteht, erleidet eine Ablenkung (+1 auf alle Mindestwürfe) für jeden Erfolg, der nach der Spruchwiderstandsprobe noch übrig ist.

Manipulationszauber

(Critter)Gestalt

Der Zauber ähnelt dem weiter unten vorgestellten Spruch „Gestaltwandlung“, ermöglicht jedoch nur die Verwandlung in ein bestimmtes, nicht paranormales Tier. Der Zauber setzt ein bereitwilliges Subjekt voraus.

(Fertigkeit) einsetzen

Als begrenzte Version des Zaubers ermöglicht es dieser Zauber dem Anwender, eine Fertigkeit telekinetisch einzusetzen, wobei der Spielleiter entscheidet, welche Fertigkeiten dafür in Frage kommen. Typische Beispiele sind Nahkampfwaffen, Elektronik B/R, Sprengstoffe, Pkw usw. Wissensfertigkeiten sind nicht geeignet, da sie keine körperliche Aktion erfordern. Der Spruch funktioniert weitgehend wie „Zauberfinger“, abgesehen davon, dass die Stufe des Zauberers in der fraglichen Fertigkeit die Wirkung bestimmt.

Astrale Störung

Dieser Flächenzauber erzeugt eine Wolke aus prasselndem, wirbelndem Mana im Astralraum und bewirkt damit eine Hintergrundstrahlung von 1 pro jeweils 2 Erfolge, die der Zauberer würfelt. Die normalen Regeln für Hintergrundstrahlung werden angewendet: Die Stufe der Störung wird zu den Mindestwürfen für alle astralen Erfolgsproben im Wirkungsbereich addiert, einschließlich der des Zauberers selbst. Die Hälfte der Stufe wird auf Zaubersprüche angerechnet.

Barriere

Barriere ist ein Flächenzauber, bei dem der Zauberer ein Kraftfeld aus prasselnder Energie formt. Die Sprucherfolgsprobe geht gegen Mindestwurf 6. Der Zauberer kann die Barriere zu einem normalen Flächenzauber formen und damit eine Energiekuppel erschaffen; er kann jedoch auch eine Wand errichten. Die Höhe dieser Wand in Metern wird durch die Kraft des Spruchs angegeben.

Das Magieattribut gibt an:

- den Abstand zum Zauberer
- die Länge der Wand oder
- den Radius der Kuppel

in Metern. Diese Strecke kann auf dieselbe Art verändert werden, wie es generell bei Flächenzaubern möglich ist, indem zum Beispiel für die Erfolgsprobe verfügbare Würfel zurückgehalten werden. Der Zauberer kann der Wand jede Form geben. Alles, was nur molekülgroß oder kleiner ist, kann die Barriere durchdringen, einschließlich Luft oder anderer Gase. Für alles, was größer ist, gilt die Barriere als Hindernis mit einer Barrierenstufe gleich der Kraft des Zaubers (demzufolge kumulativ mit Panzerungen). Angriffe, welche die Barriere durchdringen sollen, haben es mit verminderten Sichtverhältnissen zu tun (Modifikator = Kraftstufe). Physische Barrieren behindern Zaubersprüche nicht, auch keine Manipulationszauber.

Eine Barriere ist aufgrund ihrer Komplexität und Variationsmöglichkeiten schwerer aufrechtzuerhalten als andere Sprüche dieser Art. Deswegen wird ein +3 Modifikator für das Aufrechterhalten angerechnet und der Spruch kann nicht in einen Zauberspeicher gebunden werden. Es ist jedoch möglich ihn zu verankern (siehe „Verankerung“ im Grimoire). Der Grundzeitraum (in Tagen) wird durch die Kraftstufe und die verwendeten Verbindungen angegeben.

Beeinflussen

Der Zauberer implantiert dem Opfer eine einfache, permanente Suggestion im Bewußtsein. Das Opfer wird sich entsprechend dieser Suggestion verhalten bzw. den entsprechenden Befehl ausführen, als handelte es sich um eine eigene Idee. Die Zaubervirkung kann überwunden werden, indem man dem Opfer nachweist, dass die Idee falsch ist, der Zauberer gezwungen wird, die Suggestion zurückzunehmen oder die Suggestion mit den Prinzipien des Opfers nicht vereinbar ist. So würde ein Pazifist vielleicht jemanden zusammenschlagen, aber niemals töten.

Der Mindestwurf für den Zauberer wird durch die Willenskraft und die Verhandlungstabelle im SR II bestimmt. Das Opfer setzt seine doppelte Willenskraft der Kraftstufe entgegen. Bei einem Patt gewinnt das Opfer.

Dieser Zauber ist extrem mächtig und der Spielleiter hat sowohl das Recht ihn aus dem Spiel zu nehmen, als seine Anwendung einzuschränken.

***Beispiel:** Neddy zaubert Beeinflussen auf einen Konzerngardisten: „Gib uns einen Besucherausweis für alle Bereiche.“ Der Gardist hält das für seine eigene Idee und wird alles tun um die Umsetzung zu erreichen, auch wenn ein Zugang für alle Bereiche gar nicht in seiner Macht liegt. Der Mindestwurf für Neddy beträgt 9 (3 WLK + 2 argwöhnisch + 4 katastrophale Auswirkungen). Der Gardist würfelt mit 6 Würfeln (doppelte WLK) gegen 5 (Kraftstufe). Neddy erzielt keinen Nettoerfolg, also bleibt der Zauber wirkungslos.*

Beleben

Mit Hilfe dieses Zaubers können leblose Objekte bewegt werden. Das Objekt bewegt sich dabei seiner Struktur gemäß (Bälle rollen, Läufer rutschen, humanoide Statuen gehen usw.). Der Spruch verleiht auch eine gewisse Beweglichkeit,

so daß Statuen gehen können, als hätten sie Gelenke. Der Zauberer kann nur das gesamte Objekt bewegen, nicht Teile davon wie Computertasten oder Fahrzeugwaffen. Pro Runde legt der Gegenstand eine Anzahl Meter gleich dem Magie-Attribut des Zauberers zurück.

BESESSENHEIT

Der Besessenheit-Zauber ermöglicht es einem Zauberer, mit seinem eigenen Bewusstsein in den Körper eines Ziels einzutreten und den Zielkörper zu kontrollieren. Wenn die Willenskraftprobe des Ziels fehlschlägt und die Sprucherfolgsprobe des Zauberers gelingt, fällt der Zauberer in Trance und sein Bewußtsein ergreift die Kontrolle über den Körper des Ziels.

Der Spruchanwender kann für die Dauer des Zaubers die Körperlichen Fertigkeiten der Zielperson benutzen, mit einem Aufschlag von +2 auf alle Proben. Der besitzergreifende Zauberer benutzt seine eigenen Geistigen Fertigkeiten, aber er kann nicht seine magischen Fertigkeiten einsetzen. Schaden am Körper des Ziels oder des Spruchanwenders wirkt sich auf die Mindestwürfe des Spruchanwenders für alle weiteren Proben aus, die gemacht werden, während er sich in dem Körper befindet.

Wenn die Zielperson während des Zaubers stirbt, nimmt der Zauberer 40 Schadenspunkte (verteilt auf alle Zonen). Stirbt der Körper des Zauberers, so stirbt auch der Geist des Zauberers und der Zauber ist gebrochen. Die Ziele haben keine Erinnerung an die Zeit, in der der Zauber gewirkt hat.

Binden

Dieser Zauber umfängt das Ziel mit Banden aus mystischer Energie und hält es darin fest. Der Zauberer würfelt seine Sprucherfolgsprobe gegen einen Mindestwurf gleich der Schnelligkeit (plus Cybermodifikationen u.ä.) des Zieles. Letzteres leistet Widerstand, indem es eine Schnelligkeitsprobe gegen einen Mindestwurf gleich der Kraftstufe des Zaubers ablegt. Eventuelle Nettoerfolge zugunsten des Zauberers geben die effektive Barrierenstufe der mystischen Energie an.

Das Ziel kann versuchen, die Bande zu brechen. Der Charakter würfelt eine Stärkeprobe gegen einen Mindestwurf gleich der Kraftstufe des Zaubers. Er muss so viele Nettoerfolge würfeln, wie die effektive Barrierenstufe angibt.

Gelingt es ihm, sich zu befreien, muss er noch im selben Moment eine Konstitutionsprobe gegen (Kraftstufe)L-Betäubungsschaden würfeln. Das repräsentiert die Erschöpfung aufgrund der geleisteten Anstrengung.

Donnerschlag

Der Zauber trifft das Ziel mit einem donnernden Luftstoß, fügt ihm dabei Betäubungsschaden zu (halbe Stoßpanzerung hilft) und verursacht Taubheit für jeweils eine Kampfunde pro 2 Erfolge des Zauberers.

EISBLOCK

Der Eisblock-Zauber hat eine Flächenwirkung, die alles Wasser im Wirkungsbereich in Eis verwandelt. Wird der Zauber auf einer großen Wasserfläche, wie einem See oder Ozean eingesetzt, gefriert alles Wasser in Reichweite und erschafft so einen umhertreibenden Eisberg. Wasser, das in Containern oder Rohren gefriert, kann diese durch die plötzliche Ausdehnung platzen lassen. Durch den Zauber geschaffenes Eis schmilzt normal je nach Umgebungstemperatur.

Der Eisblock-Zauber betrifft nicht das Wasser, das in Lebewesen enthalten ist, manifestierte Wassergeister oder Wasserelementare.

Es ist nicht möglich, mit diesem Zauber zu töten. Nehmen wir an, eine Person schwimmt im Meer. Ein Zauberer ist nicht in der Lage, einen Eisblock um diese Person herum zu erschaffen und ihm so den Tod durch Ersticken auszusetzen. Der Spielleiter kann jedoch in einem anderen Fall entscheiden, dass es auf ein paar Fische mehr oder weniger im Ozean nicht ankommt.

Eisdecke

Dieser Zauber erzeugt eine flache Eisdecke, die eine Anzahl Quadratmeter gleich der mit den erreichten Erfolgen multiplizierten Magiestufe des Zaubers bedeckt. Charaktere, welche diese Fläche überqueren, müssen auf Geschicklichkeit gegen Mindestwurf (Kraftstufe) würfeln, um nicht zu stürzen. Sie dürfen Würfel ihrer Schnelligkeit hinzunehmen, aber wenn sie das tun, dann werden sie langsamer (Schnelligkeit um die Anzahl der Würfel reduzieren). Fahrzeuge müssen Handlingproben würfeln, um eine Crashprobe zu vermeiden. Die Decke schmilzt mit einer Geschwindigkeit von -1 auf die Kraftstufe pro Minute. Bei einer modifizierten Kraftstufe von 0, ist die Eisdecke völlig geschmolzen.

Entzünden

Der Zauberer beschleunigt die molekulare Geschwindigkeit einem Ziel und bringt es so dazu, Feuer zu fangen. Alles Brennbare ist durch diesen Zauber beeinflussbar. Sobald das Ziel entzündet ist, brennt es weiter, bis es entweder ausgebrannt ist oder das Feuer durch Ersticken, Wasser oder Feuerlöscher gestoppt wird. Die Schwellenzahl für Entzünden beträgt bei Lebewesen deren Attribut Konstitution und bei leblosen Objekten deren halbe Barrierenstufe. Ein Lebewesen wird durch Entzünden von Flammen umhüllt, die ihm in der ersten Runde (Kraft) Schaden zufügen. Das Powerniveau / der Schaden steigt in jeder weiteren Kampfunde um 1. Die halbe Stoßpanzerung reduziert den Schaden in den einzelnen Zonen. Der Schaden beträgt mindestens 1 Punkt wegen der Hitze und des Sauerstoffmangels. Übersteigt ein Viertel der Stoßpanzerung sogar die Kraftstufe, so erleidet das Opfer keinen Schaden.

Muni oder Sprengstoffe, die das Opfer bei sich trägt, können hochgehen (siehe „Elementare Nebeneffekte“). Werden die Flammen nicht gelöscht, so brennen sie in (Kraft) Kampfunden aus.

Beispiel: Nedly (Initiat 2) zaubert „Entzünden“ auf ein Ziel mit Konstitution 4. Das heißt er braucht 4 Erfolge (Schwellenzahl) gegen 4. Mit Kraftstufe 6 macht er fünf Schadenspunkte in alle Zonen des Opfers. Da dieses eine Stoßpanzerung von 12 in allen Zonen hat reduziert es den Schaden auf 1. Damit hat erleidet das Ziel insgesamt 6 Schadenspunkte und bekommt diesen Schaden für weitere 5 Runden, wenn das Feuer nicht gelöscht wird (dieses geschieht allerdings in der dritten Runde).

Jetzt kommen die elementaren Nebeneffekte ins Spiel. Der Spielleiter entscheidet, das die Explosiv-Munition sofort betroffen ist. Mindestwurf: $6 - 2 - 2 = 2$. Fünf Würfel gegen 2 ergeben 5 Erfolge und damit explodiert die Munition. 15 Kugeln à 2 Schadenspunkte ergeben 30 Punkte Schaden, die vollständig von der Panzerung abgefangen werden ($18/12 \cdot 18 + 12 = 30$). Da die Panzerung nach und nach verbrennt, wirken die elementaren Nebeneffekte erst nach drei Runden. Mindestwurf: $9 - 2 - 2 = 5$. Fünf Würfel gegen 5 ergeben 3 Erfolge und damit wird die Panzerung zu 40% beschädigt. Diese sinkt um $7/5$ (40%) auf 11/7.

ERDE FORMEN

Der Erde-formen-Zauber erlaubt es dem Spruchanwender, eine Menge an Erde im Wirkungsbereich des Zaubers auf

magische Weise zu bewegen und zu formen. Wie üblich wird der Radius durch das Magieattribut bestimmt, aber der Zauberbernde kann den Radius auch einschränken, ohne Würfel zurück halten zu müssen. Die Sprucherfolgsprobe geht gegen einen entsprechenden Mindestwurf auf der Objektwiderstandstabelle (S. 130, SR11). Bei Stein oder anderen harten Barrieren, wird die halbe Barrierenstufe herangezogen. Der Zauber erlaubt dem Zauberbernden rasend schnell Löcher, Tunnel oder Gräben zu graben oder zu füllen, Barrikaden aus Erde umzuwerfen und andere ähnliche Taten zu vollbringen. Die maximale Distanz, die durch gaben eines Tunnels zurückgelegt werden kann beträgt Magieattribut x 100 in Metern. Die Geschwindigkeit wird durch die Magiestufe in Metern pro Kampfrunde angegeben.

Der Zauber wirkt auch auf weiterverarbeitete Materialien wie Glas, Metall und Beton. Jedes Material, das der Spruchanwender neu formt, kehrt zu seiner alten Form zurück, wenn der Zauber fallengelassen wird.

Beispiel: *Face will sich einen Tunnel unter einer Straße durchgraben, um unter einem Gebäude wieder aufzutauchen. Die Distanz beträgt Luftlinie 500m, also 600 bis 800m zu grabende Strecke. Kein Problem für Face (Magieattribut: 10). Er zaubert den Spruch mit einer Höhe des Tunnels von 5 Metern und 20 Metern Länge (10 x 2). Damit hat sein ganzes Team Platz. Der Mindestwurf beträgt 3 (für Erde). Sie können sich mit 10 Metern pro Kampfrunde fortbewegen.*

Der Boden des Gebäudes besteht aus Plastisteeel (Barrierenstufe 20). Hier würde der Mindestwurf bei 10 liegen.

FALSCHER ERINNERUNG

Der Falsche-Erinnerung-Zauber erlaubt es dem Spruchanwender, eine falsche Erinnerung im Geist des Ziels entstehen zu lassen und zu implantieren. Der Zauber kann eine völlig neue Erinnerung einfügen oder eine bestehende Erinnerung modifizieren und die Art verändern, in der die Zielperson sich an ein bestimmtes Ereignis oder eine bestimmte Information erinnert.

Ein Ziel kann nicht zwischen erfolgreich implantierten Erinnerungen und echten Erinnerungen unterscheiden. Allerdings kann der Spielleiter eine geheime Spruchwiderstandsprobe für die Zielperson machen, wann immer sie sich die falsche Erinnerung „ins Gedächtnis ruft“. Notieren Sie fortlaufend die Erfolge der Zielperson. Wenn die Gesamtzahl dieser angesammelten Erfolge die Zahl der Erfolge übersteigt, die der Zauberber bei seiner ursprünglichen Sprucherfolgsprobe erzielt hat, endet die Wirkung des Zaubers. Die Zielperson erkennt die implantierte Erinnerung als falsch und ruft die echten Erinnerungen wieder wach, die durch die falschen verdeckt waren.

FEUER KONTROLLIEREN

Der „Feuer kontrollieren“-Zauber erlaubt es dem Spruchanwender, normale Flammen innerhalb seines Blickfelds zu kontrollieren. Der Zauberbernde macht seine Sprucherfolgsprobe gegen einen Mindestwurf, der durch die Größe des Feuers bestimmt wird. Der Spielleiter bestimmt die Stärke des Feuers anhand des Brennstoffs des Feuers und danach, wie lange es schon gebrannt hat. Während kleine Lagerfeuer oder einzelne, brennende Objekte einem Mindestwurf von 3 oder 4 haben, kann der Mindestwurf von Flammen, die ein Gebäude verzehren, oder das eines Waldbrandes bis zu 15 oder 20 betragen.

Der Zauberbernde kann die Flammen dazu bringen, sich bis zu 1 Meter pro Erfolg zu bewegen, vorausgesetzt, die Bewegungsrichtung enthält Nahrung für die Flammen. Er

kann die Flammen auch dazu bringen, aufzulodern, was den Schaden für jeden Erfolg um 1 erhöht. Der Spruchanwender kann sich außerdem entschließen, die Flammen da, wo sie sind, zurückzuhalten und ihnen zu erlauben niederzubrennen. Obwohl dieser Zauberspruch keine magisch aufrechterhaltenen Flammen betrifft (wie Feuerelementare oder Feuerwand-Zauber), wirkt er auf Flammen, die durch Zaubersprüche wie Entzünden und die Elementaren Nebeneffekte ähnlicher physischer Zauber hervorgerufen wurden.

FEUERLÖSCHER

Der Feuerlöscher-Zauber ist ein flächenwirksamer Zauber, der Feuer verlöschen lässt. Der Zauberbernde macht seine Sprucherfolgsprobe gegen einen Mindestwurf, der durch die Größe des Feuers bestimmt wird. Der Spielleiter bestimmt die Stärke des Feuers anhand des Brennstoffs des Feuers und danach, wie lange es schon gebrannt hat. Während kleine Lagerfeuer oder einzelne, brennende Objekte einem Mindestwurf von 3 oder 4 haben, kann der Mindestwurf von Flammen, die ein Gebäude verzehren, oder das eines Waldbrandes bis zu 15 oder 20 betragen.

Jeder Erfolg reduzieren den Schaden des Feuers um 2 Punkte, beginnend mit dem Mindestwurf (Mindestwurf gleich 15 => Schaden ebenfalls 15). Allerdings gewinnt das Feuer pro Kampfrunde 2 Schadenspunkte zurück, bis zu seiner ursprünglichen Stärke. Erzielt der Spruchanwender genug Erfolge, um die Schadensstufe des Feuers auf 0 zu reduzieren, so ist das Feuer gelöscht, es sei denn, dass Feuer übersteigt den Durchmesser des Zaubers (wie üblich das doppelte Magieattribut in Metern).

Der Feuerlöscher-Zauber hat keine Auswirkung auf magisch aufrechterhaltene Feuer (wie Flammenbarrieren oder Feuerelementare), wirkt jedoch auf Feuer, die auf magischem Wege angezündet wurden, wie durch einen Entzünden-Zauber.

FEUERSCHLAG

Dieser Flächenzauber übergießt den Wirkungsbereich per Elementaren Feuereffekt mit Flammen.

FLAMMENAURA

Der Flammenaura-Zauber erschafft eine wogende Aura von Flammen rings um ein bereitwilliges Ziel. Die Flammenaura breitet sich von der Zielperson um eine Anzahl von Zentimetern gleich der Kraft des Zaubers weit aus. Die Flammen fügen dem Ziel des Zaubers oder irgend etwas von ihm Gehaltenen oder Getragenen keinen Schaden zu, jeder erfolgreiche Nahkampfangriff gegen die Zielperson fügt dem Angreifer Schaden durch die intensive Hitze und die Flammen zu. Der Angreifer erhält Kraft x2 Schaden. Stoß-Panzerung senkt den Schaden, wenn der Angreifer mit einem gepanzerten Teil seines Körpers zuschlägt. Wenn das Ziel des Flammenaura-Zaubers einen erfolgreichen Nahkampfangriff durchführt, erhöhen Sie das Poverniveau des Schadenscodes um 2.

Flammenbombe

Dieser Flächenzauber erzeugt eine Explosion, deren Effekte das Ziel umhüllen. Da es sich um echtes Feuer handelt, entzünden sich leicht entflammbare Materialien und brennen. Der Spruchwiderstand erfolgt auf Konstitution, und ein Viertel der Stoßpanzerung reduziert das Poverniveau (die Kraft) des Angriffs.

Beispiel: *Neddy zaubert eine Flammenbombe mit Kraft 6. Der angegriffene Troll trägt eine Panzerung, die ihn mit 12/8 im Torso schützt. Damit würfelt Neddy gegen eine 8 und der Troll gegen eine 4 (6 - 8/4). Neddy würfelt einen*

Erfolg, der Troll 5 Erfolge. Damit erleidet der Troll keinen Schaden.

Flammenstrahl

Der Zauber greift das Ziel per Elementarem Feuereffekt mit einem Flammenstrahl an.

FLAMMENWAND

Der Flammenwand-Zauber erschafft eine Wand aus Feuer. Die Höhe der Wand in Metern entspricht der Kraft des Zaubers, und ihre Länge oder ihr Radius ist gleich dem Magieattribut des Zauberers. Die Flammenwand fügt allem, was mit ihr in Berührung kommt, Kraft x2 Schaden zu und bietet vollen Sichtschutz für jeden, der sich dahinter befindet. Eine Flammenwand ist nicht fest und behindert keine Angriffe, obwohl sie Explosivstoffe und andere Munition detonieren läßt, die sie durchdringen.

Flammenwerfer

Dieser Zauber erzeugt einen Flammenstrahl, der vom Zaubernden aus zum Ziel überspringt. Da es sich um echtes Feuer handelt, entzünden sich leicht entflammbare Materialien. Der Spruchwiderstand erfolgt auf Konstitution, und ein Viertel der Stoßpanzerung reduziert das Powerniveau (die Kraft) des Angriffs.

Funken

Dieser Zauber erzeugt einen kleinen elektrischen Funken, der vom Zaubernden auf das Ziel überspringt. Der Spruchwiderstand erfolgt auf Konstitution, und ein Viertel der Stoßpanzerung reduziert das Powerniveau (die Kraft) des Angriffs.

Gedanken beherrschen

Der Zauberer beherrscht die Gedanken des Opfers. Die Schwellenzahl wird durch die Willenskraft des Opfers angegeben. Dieses wird bei einem Nettoerfolg des Zauberes vorbehaltlos die Befehle des Zauberers ausführen, solange diese für das Ziel nicht tödlich enden. (Ein Straßensamurai, würde größere Gefahren auf sich nehmen als eine Konzernsekretärin.)

Wird dem Opfer ein Befehl gegeben, der den Tod bedeutet, so verweigert das Opfer diesen Befehl, steht aber immer noch unter der Kontrolle des Zauberers. Gegen einen Befehl der mit den Prinzipien des Opfers nicht vereinbar ist oder der stark zerstörerisch wäre, versucht das Subjekt anzukämpfen. Ist der Zauberer anwesend, so muss das Opfer einen Nettoerfolg (vergleichende Erfolgsprobe: Kraft gegen WLK) würfeln. Ansonsten reicht dem Opfer ein Erfolg gegen die Kraft des Zaubers.

Gefühle beherrschen

Das Ziel verspürt ein überwältigendes Gefühl, das der Zauberer beim Anwenden des Spruchs bestimmt. Er kann das Opfer dazu bringen, jemanden zu lieben, jemanden zu hassen oder sonst eine gewünschte persönliche Emotion zu empfinden. Die Schwelle wird durch das Willenskraft-Attribut des Ziels angegeben.

Die Auswirkungen dieses Zaubers erfordern vor allem Rollenspiel, weniger Punkte oder Zahlen. Die Opfer dieses Zaubers glauben von ganzem Herzen an ihre Gefühle, sind jedoch nicht geistlos. Als Daumenregeln sollte man sich merken: Wenn ein Charakter etwas tut, was mit dem Gefühl in Einklang steht (zum Beispiel kämpfen, während er von Zorn oder Haß erfüllt ist), kommen keine Erschwernisse zum Tragen. Unternimmt er jedoch etwas, das für das Gefühl nicht relevant ist (wie der Versuch, ein Auto zu fahren, während er heftig lacht), wird er sicherlich abgelenkt sein (+2 oder mehr

auf die Mindestwürfe). Versucht er **gr** etwas direkt gegen das Gefühl zu tun (wie auf jemanden zu schießen, den er „liebt“), so muss er dazu auf Willenskraft gegen die Kraft des Zaubers als Mindestwurf würfeln, und er erleidet selbst im Erfolgsfall eine Erschwernis durch Ablenkung. Ein Erfolg ist jedoch unbedingt nötig, um die Handlung überhaupt durchführen zu können.

GEISTERBARRIERE / Astralbarriere

Der Geisterbarriere-Zauber ist ein Flächenzauber, der wie ein Manabarriere-Zauber funktioniert. Allerdings betrifft der Geisterbarriere-Zauber nur Geister und andere astrale Wesenheiten, wie astral projizierende Zauberer. Alle anderen Kreaturen und Objekte, Dualwesen und gebundene magische Gegenstände eingeschlossen, können die Barriere normal passieren. Die Barriernstufe der Geisterbarriere ist gleich der Kraft des Zaubers. Zählen Sie die Barriernstufe auf die Mindestwürfe zu Sprucherfolgsproben für Zauberer, die versuchen, Zaubersprüche durch die Barriere zu sprechen.

Gestaltwandlung

Ein bereitwilliges Subjekt ist erforderlich, das in ein normales Critter verwandelt wird, dabei allerdings sein menschliches Bewußtsein behält. Die körperlichen Attribute werden der Critter-Tabelle (S. 233) entnommen und dabei die Grundstufen für jeweils 2 Erfolge des Zauberers um 1 erhöht. Die Reaktionsstufe des Gitters steigt um die Intelligenz des Subjektes. Die geistigen Attribute bleiben die des Subjektes. Kleidung und Ausrüstung werden nicht verwandelt. Zauberer, die selbst unter der Wirkung dieses Spruches stehen, können weiterhin zaubern, sind jedoch nicht in der Lage, Geasa zu erfüllen oder Zentrierungsfertigkeiten einzusetzen, zu denen die Tiergestalt nicht in der Lage ist (wie Sprechen).

Der Magier kann seine Fertigkeiten (Nahkampf, Akrobatik, etc.) nicht einfach auf das Tier übertragen. Nehmen wir an, dass sich der Magier in einen Tiger verwandelt, so kann er mit etwas Übung laufen, aber ein 40 bis 50km/h Sprint ist das schon etwas anderes. Der Magier muss für das Tier die Fertigkeiten extra lernen. Die logischste Variante wäre eine Spezialisierung auf jedes Tier [zum Beispiel: waffenloser Kampf (Tiger)].

Handlungen beherrschen

Der Zauberer kontrolliert die körperlichen Handlungen einer Zielperson, als wäre diese eine Puppe. Das Bewußtsein des Opfers bleibt unbeeinflusst, aber es ist nur noch ein Passagier im eigenen Körper. Es wird weder Selbstmord begehen, noch einer geliebten Person schaden. Es setzt alle seine Fertigkeiten auf den Befehl des Zauberers hin ein, aber mit einer Erschwernis von +4 auf alle Mindestwürfe. Die Willenskraft des Opfers gibt die Schwellenzahl an.

HÄRTEN

Der Härten-Zauber verändert unbelebte Materialien, um sie stärker zu machen. Machen Sie eine Sprucherfolgsprobe gegen einen entsprechenden Mindestwurf aus der Objektwiderstands-Tabelle (S. 130, SRII). Erhöhen Sie die Barriernstufe des Gegenstands für jeden Erfolg bei der Sprucherfolgsprobe um 4. Das Gewicht des gehärteten Gegenstands in Kilogramm darf das Doppelte des Magieattributs des Zaubers nicht überschreiten.

Herausputzen

Der Spruch bewirkt eine komplette kosmetische Aufbesserung der körperlichen Erscheinung eines bereitwilligen Subjektes. Inklusive Kosmetik, Kleidung, Haar und Zähne, wobei letztere sogar poliert und von Plaque befreit werden. Die

Veränderungen sind permanent wie solche, die in einem richtigen Schönheitssalon herbeigeführt werden. Die Anzahl der Erfolge des Anwenders bemißt das qualitative Ausmaß der Aufbesserung. Effektive physikalische Veränderungen werden nicht bewirkt, sondern das Ziel wird nur gereinigt und herausgeputzt.

HITZESCHILD

Der Hitzeschild-Zauber erschafft eine Barriere, die dem Ziel einigen Schutz gegen auf Feuer und Hitze basierende Angriffe, resultierend aus Flammenodem, Feuerblitz, Feuerball, Höllenfeuer, Flammenstrahl und Flammenbombe, wie auch aus anderen Flammenzaubern, Flammenkräften, Flammenwerfern, Lasern und ähnlichen Waffen. Ziehen Sie die Kraftstufe des Hitzeschild-Zaubers vom Powerniveau solcher Angriffe ab, wenn Sie den Schaden ermitteln. Schaden wird um die dreifache Kraftstufe reduziert.

Der Hitzeschild-Zauber schützt nicht gegen den Entzünden-Zauber oder irgend etwas, das ein Feuer entzündet.

INSEKTENBARRIERE

Insektenbarriere-Zauber, entworfen von Knight-Errant-Kampfmagiern zum Einsatz gegen Insektengeister, errichtet einen magischen Schild mit Auswirkungen ähnlich denen eines Barriere-Zaubers. Die Barrierenstufe der Barriere entspricht der Kraft des Zaubers und blockiert nur Insektengeister. Zusätzlich bewirkt der Schild eine schmerzhaft magische Rückkopplung bei jedem Insektengeist, der mit ihm in Kontakt kommt. Die Rückkopplung hat einen Grundschaden von (Kraft x1). Jeweils zwei Erfolge bei der ursprünglichen Sprucherfolgsprobe des Zaubers erhöhen den Grundschaden um eine Stufe. Dieser Schaden ist kumulativ zu dem, der aus einem Astralkampf der Barriere selbst resultiert.

Keule

Dieser telekinetische Boxhieb weist einen Schadenscode von (Willenskraft des Zaubers)M-Betäubung auf. Es gelten die normalen Fernkampfmodifikatoren (SRII, S.87). Nach den üblichen Fernkampffregeln können Erfolge aus der Sprucherfolgsprobe dazu verwendet werden, den Schaden zu erhöhen. Die halbe Stoßpanzerung schützt gegen diesen Zauber.

KLEBSTOFF

Der Klebstoff-Zauber läßt zwei unbelebte Oberflächen aneinander haften, mit einer Kraft gleich der Kraftstufe des Zaubers plus 1 für je zwei Erfolge bei der Sprucherfolgsprobe des Zaubers. Um die Oberflächen zu trennen, muss ein Charakter eine erfolgreiche Stärkeprobe gegen einen Mindestwurf gleich der Kraft der Bindung machen. Wenn eine der Oberflächen eine geringere Barrierenstufe hat als die Kraft der Bindung, wird diese entzweierrissen, wenn die Oberflächen getrennt werden.

Klingenbarriere

Diese Barriere funktioniert ähnlich wie die physische Barriere (siehe oben) und die nachstehende Kugelbarriere. Die Klingenbarriere schützt dabei vor Klingenwaffen. Ihre effektive Stufe wird durch die Kraftstufe des Zaubers angegeben. Getragene Stoßpanzerung wird hinzuaddiert. Die persönliche Version dieses Zaubers hat einen Entzugscode von (Kraft+2). Zu beachten gilt, dass der Radius/Entfernung der Barriere durch das Magieattribut des Magiers angegeben wird. Es ist unsinnig, eine Klingenbarriere im Abstand von 6 Metern einzusetzen (Magieattribut: 6), da diese keinen Schutz bieten würde.

Levitation

Levitation ermöglicht es einem Zauberer, einen Gegenstand oder eine Person vom Boden anzuheben und dann durch die Luft zu steuern. Die maximale „Distanz“ in Metern wird angegeben durch das Magie-Attribut des Zaubers, multipliziert mit der Anzahl der Erfolge. Die Distanz kann vertikal (Höhe) levitiert werden, horizontal oder als Kombination aus beidem. Zum Beispiel könnte ein Zauberer mit einem Distanzergebnis von 12 ein Objekt 12 Meter über den Boden bewegen, 12 Meter in die Höhe oder kombiniert, so lange die Gesamtentfernung die 12 Meter nicht überstiege. 10 Meter horizontal und 2 vertikal wären in Ordnung (10+2=12), ebenso 5m horizontal und 7m vertikal (5+7= 12). Die Summe der beiden Komponenten darf der Distanz maximal gleichkommen, wobei stets vom Ausgangspunkt des Ziels aus gerechnet wird. Ganz Findige dürfen sogar den Satz des Pythagoras benutzen - so lange die Diagonale oder Raumdiagonale nicht blockiert sind.

Der Mindestwurf des Zaubers für die Sprucherfolgsprobe wird für je 100 Kilogramm Masse, die er zu bewegen versucht um 1 erhöht (veranschlagen Sie für Fahrzeuge mit 1.000 Kilogramm und zusätzlich 500kg pro Rumpfpunkt). Alles was unter 100kg liegt kann ohne Erschwernis levitiert werden. Dieser Modifikator kann auf Wunsch des Zaubers auch auf den Entzug angerechnet werden.

Ein Zauberer kann ein levitiertes Ziel überallhin (im Rahmen der Distanz) versetzen, solange er den Zauber aufrechterhält und das Ziel im Blick behält. Die volle „Distanz“ kann innerhalb einer Handlungsphase zurückgelegt werden.

Versucht der Zaubernde einen Gegenstand zu levitieren, den ein Lebewesen bei sich trägt oder festhält, steht diesem Lebewesen eine Stärkeprobe gegen einen Mindestwurf gleich der Kraftstufe des Zaubers zu. Reduzieren Sie die Erfolge des Zaubernden um die dabei erzielten Erfolge. Dem Zaubernden muss mindestens 1 Nettoerfolg bleiben, damit er den Gegenstand der Person entreißen und levitieren kann.

Beispiel: Nedly levitiert ein Kind und einen Troll. Da er den Spruch zweimal anwendet (und somit summiert, siehe Grimoire Seite 36), erleidet er auf alle magischen Proben eine Erschwernis von +2. Die Grundmindestwürfe setzen sich wie folgt zusammen: 4 für das Kind (40 kg übersteigen 100kg nicht) und 7 für den Troll (310kg entspricht +3). Mit dem angerechneten +2 Modifikator wären das 6 für das Kind und 9 für den Troll. Nedly entschließt sich die +3 Erschwernis auf den Entzug anzurechnen. So würfelt er zwei Proben (mit aufgeteilten Magiepool) gegen 6.

Licht

Dieser flächenwirksamer Zauber erzeugt einen beweglichen Lichtpunkt, der eine Fläche mit einem Durchmesser gleich der Magiestufe des Zaubernden mal Anzahl der Erfolge in Metern beleuchtet. Die Helligkeit ähnelt in etwa der einer guten Taschenlampe. Der Zauber kann nicht benutzt werden, um jemanden zu blenden, aber er gleicht Sichtmodifikatoren aufgrund von Dunkelheit aus; ein Erfolg beseitigt jeweils +1.

LICHTSTRAHL

Der Lichtstrahl-Zauber feuert gebündeltes Licht auf ein Ziel, die Wirkung ist vergleichbar mit der einer Laserwaffe. Der Lichtstrahl-Zauber bewirkt Elementare Lichteffekte.

LUFT REINIGEN

Der Luft reinigen-Zauber ist ein Flächenzauber, der alle Veränderungen aus der Luft im Wirkungsbereich filtert und die Luft sauber und atembar macht. Der Spielleiter legt den Mindestwurf für die Sprucherfolgsprobe abhängig von den vor-

handenen, in der Luft befindlichen Verunreinigungen fest. Mindestwurf 3 oder 4 wären angemessen für Rauch, Nebel und ähnliche Verunreinigungen, während komplexe Nervengifte Mindestwürfe bis zu 10 oder 12 erfordern können.

Wird dieser Zauber in offenem Gelände bei Wind eingesetzt, so reinigt er nur einen einzelnen Bereich, der sich schnell mit der umgebenden Luft durchmischt.

MAGISCHE HÄNDE

Dieser Zauber erlaubt es einem bereitwilligen Ziel, an senkrechten Oberflächen mit seiner halben normalen Schnelligkeit entlangzukrabbeln. Die Zielperson ist immer noch von der Schwerkraft betroffen und stürzt, wenn sie von der senkrechten Oberfläche, an der sie klettert, abspringt oder sich abstößt. Wenn die Zielperson eine besonders rutschige Oberfläche entlangklettert, kann der Spielleiter außerdem verlangen, dass entsprechende Kletterproben abgelegt werden.

Manabarriere

Manabarrieren halten keine physischen Waffen auf, blockieren jedoch die Bewegung von Lebewesen. Leblose Dinge (wie Kugeln) gehen ungehindert hindurch. Passagiere innerhalb geschlossener Transportmittel werden nicht von einer Manabarriere beeinflusst, aber der Lenker eines Motorrads würde durch eine solche heruntergerissen. Manabarrieren bieten auch Schutz gegen Zaubersprüche. Addieren Sie die Kraftstufe des Zaubers (die Barrierenstufe) zu den Mindestwürfen aller Zauberer hinzu, die Sprüche über die Barriere hinweg anzuwenden versuchen. Die Manabarriere zählt auch als astrales Hindernis.

MENTALER SCHILD

Der Mentaler-Schild-Zauber bietet Schutz gegen Zaubersprüche und Kräfte, die den Geist beeinflussen, wie „Geistessonde“ und Beherrschungs-Manipulationen, auf Mana basierende Illusionen und Critterkräfte wie „Einfluß“ und „Begierdenspiegelung“. Pro Erfolg bei der Sprucherfolgsprobe des Zaubernden erhält die Zielperson einen Extrawürfel, um den Wirkungen der genannten Zauber zu widerstehen. Der Mentaler-Schild-Zauber schützt nicht gegen auf Mana basierenden Kampfzauber.

Mob beherrschen

Dieser Flächenzauber versetzt den Zauberer in die Lage, die Gedanken aller Personen in Reichweite zu beherrschen. Für dir Zwecke einer Erfolgsprobe, um die Wirkung zu bestimmen, wird die Menge als einzelner Charakter betrachtet. Für Passanten gilt dabei Willenskraft 3. Bedeutende Charaktere, sowohl Spieler als auch Nichtspieler, sollten sich dem Spruch einzeln widersetzen. je nach der Anzahl der Erfolge des Anwenders, der jedoch nur einmal würfelt.

Mob-Bewußtsein

Flächenwirksame Version des Zaubers „Gedanken beherrschen“.

Mob-Laune

Flächenwirksame Version der Zaubers „Gefühle beherrschen“. Er beeinflusst die Emotionen der Menge. Der Zauberer kann die Menge nicht steuern, sondern lediglich ihre Stimmung verändern.

Mode

Der Spruch schneidert unverzüglich die Kleidung zurecht und verwandelt diese (woraus immer sie besteht) in eine modische Staffage nach Wahl des Zauberers. Ein bereitwilliges Subjekt ist erforderlich. Die Zusatzfolge des Zauberers

geben das Ausmaß des Styling an, das die Mode aufweist. Die Schutzwirkung von Kleidung wird nicht beeinflusst, wohl aber Schnitt, Farbe und Sitz. Der Zauber verändert nicht die Tarnstufe. Daß heißt, ein Cop erkennt immer noch, dass ein Charakter gepanzert ist. Alles, was Tarnstufe 0 hat, kann der Zauber nicht verwandeln.

Beispiel: Crunsher möchte, das Neddy seine gepanzerte Straßenkleidung (die durchschnittlich Tarnstufe 3 hat), in einen Smoking verwandelt wird. Mit drei Erfolgen sitzt der Anzug perfekt und sieht gut aus, aber nichts täuscht darüber hinweg, dass der Ork ziemlich stark gepanzert ist.

NEBEL

Der Nebel-Zauber ist ein Flächenzauber, der einen dicken Nebel erschafft. Dieser Nebel gibt die Sichtverhältnis-Abzüge für dichten Nebel. Der Nebel hält sich, solange der Zauber aufrechterhalten wird. Wenn der Zauberspruch fallengelassen wird, löst sich der Nebel rasch auf, abhängig von der Umgebungstemperatur, den Winden und anderen klimatischen Umständen.

NETZ

Der Netz-Zauber ist eine flächenwirksame Version des Binden-Zaubers. Der Zauber fängt und hält, jedes Ziel im Wirkungsbereich, wobei Ziele dem Zauber allerdings widerstehen können, indem sie eine Schnelligkeitsprobe gegen einen Mindestwurf gleich der Kraft des Zaubers ablegen. Die Barrierenstufe des magischen „Netzes“, das durch diesen Zauberspruch erschaffen wird, entspricht den doppelten Nettoerfolgen des Zaubernden.

Ziele können das Netz nach den normalen Barriereeregeln durchbrechen oder versuchen, dies durch einen außergewöhnlichen Kraftakt zu tun. Um aus eigener Kraft freizukommen kann ein Charakter zu diesem Zweck sein Stärkeattribut erhöhen, indem er eine Stärkeprobe gegen einen Mindestwurf gleich der Kraft des Zaubers macht. Je zwei Erfolge bei dieser Probe erhöhen sein Stärkeattribut um 1. Nachdem er sich befreit hat, muss der Charakter eine Konstitutionsprobe machen, um (Stärke des Charakters)L Betäubungsschaden zu widerstehen, was die durch seine Anstrengungen bewirkte Erschöpfung widerspiegelt.

Panzer

Ein bereitwilliges Subjekt ist Voraussetzung. Der Zauberer verleiht dem Subjekt eine eingebaute Rüstung, indem er dessen Gewebe zu kräftigerem Zusammenhalt vernetzt. Die bei der Sprucherfolgsprobe erzielten Erfolge geben die Stufe der Dermalpanzerung (im Torso) an, solange der Zauber aufrechterhalten wird. Die Erfolge geben die Ballistik an und Erfolge/2 den Stoß (abgerundet).

Poltergeist

Im Wirkungsbereich dieses Zaubers wirbeln sämtliche kleinen Gegenstände und Bruchstücke bis zu einer Masse von 1 Kilogramm aufs Geratewohl durch die Gegend. Das reduziert die Sichtverhältnisse in dem Bereich (+2 auf alle Mindestwürfe). Der Zauber bewirkt auch Betäubungsschaden, indem er Ziele mit herumfliegenden Gegenständen attackiert. Ziele in Reichweite benutzen ihr Attribut Schnelligkeit (nicht Konstitution) für Widerstandsproben gegen solchen Schaden, und der Mindestwurf wird durch die Kraft des Zaubers angegeben. Das Schadensniveau ist Leicht und die halbe Stoßpanzerung schützt.

PROJEKTELABWEHR

Dieser Zauber lenkt körperliche Geschoßangriffe gegen ein Ziel psychokinetisch ab. Jeder Erfolg, die der Zauberer bei

seiner Sprucherfolgsprobe erzielt, werden vom endgültigen Schaden in einer Zone abgezogen. Der Projektilabwehr-Zauber hilft nur gegen Projektilen (Pfeile, Kugeln, etc.) und nicht gegen Granaten, Sprengstoffe oder Energieattacken, wie Laser oder Energie Manipulationszauber.

RAUCHWOLKE

Der Rauchwolke-Zauber erschafft eine Wolke dicken, schwefligen Rauchs, der ein Gebiet mit dem üblichen Radius bedeckt. Jede Kampfrunde fügt die Wolke allen Zielen innerhalb des Wirkungsbereichs des Zaubers Betäubungsschaden zu und erhöht alle abhängigen Mindestwürfe für Proben, die innerhalb des betroffenen Gebietes gemacht werden, um 4. Panzerung schützt nicht gegen diesen Schaden, aber ein geschlossenes Atemsystem oder Luftfilter verhindern ihn vollständig.

SANFTER FALL

Der Zauber verlangsamt psychokinetisch den Fall eines Ziels und stellt sicher, dass die Zielperson aufrecht landet. Multiplizieren Sie die Kraft plus die erzielten Erfolge mit dem Magieattribut des Zauberers, um die Maximalstrecke in Metern zu ermitteln, die die Zielperson ohne Verletzungsgefahr fallen kann. Fällt das Ziel eine größere Strecke, ziehen Sie die Maximaldistanz des Zaubers von der gefallenen Strecke ab, bevor Sie den Schaden berechnen. Dieser Zauber kann nicht immer wieder gesprochen werden, um so noch größere Distanzen zu überleben.

Säure

Dieser Spruch attackiert das Ziel nach den Regeln für Elementare Effekte mit einem Säurestrahl.

Säurebombe

Dieser Flächenzauber attackiert das Ziel nach den Regeln für Elementare Effekte mit einem Säureregen.

Säurestrom

Dieser Spruch attackiert das Ziel nach den Regeln für Elementare Effekte mit einem Säurestrom.

Schatten

Ein flächenwirksamer Zauber. Er erzeugt eine dunkle Zone mit einem Durchmesser gleich der halben Magiestufe des Zaubernden mal den Erfolgen in Metern. Der Mindestwurf hängt von den örtlichen Gegebenheiten ab: Mittagssonne 6, Tageslicht 5, bedeckter Himmel 4, Dämmerung 3, Straßenlaternen oder dunkler 2. Jeder Erfolg aus der Sprucherfolgsprobe führen zu einem Modifikator von +1 für Kampf- und Wahrnehmungsproben bei allen Zielpersonen im Bereich des Schattens.

SCHLEUDER

Dieser Zauber erlaubt es, psychokinetisch ein einzelnes Objekt auf ein Ziel zu schleudern, Das Gewicht des Objekts (in kg) darf das Magieattribut des Spruchanwenders nicht überschreiten. Das Objekt wird mit einer Stärke gleich der Kraft des Zaubers geworfen. Behandeln Sie die Sprucherfolgsprobe des Zauberers wie eine normale Fernkampfprobe, um zu ermitteln, ob der Gegenstand das Ziel trifft. Wurfaffen, die durch diesen Zauber angetrieben werden, haben die normale Reichweite für diesen Waffentyp, berechnet nach der Kraft des Zaubers.

Schloss

Der Zauber hält eine Tür, ein Portal, eine Sperre oder ein ähnliches Hindernis solange geschlossen, wie der Zauberer

die Wirkung aufrechterhält. Da das Schloss dieselbe Stärke aufweist wie das Material der Tür, kann man es nur überwinden, indem man die Tür selbst durchbricht oder sprengt.

Siegel

Wirkt ähnlich dem Obenstehenden Schlosszauber, verstärkt jedoch zusätzlich das Hindernis. Die Barrierenstufe der Tür steigt für jeden Erfolg des Zauberers um 1.

Sprengbarriere

Dieser ähnlich wie die physische Barriere (siehe oben) funktionierende Zauber schützt vor der Sprengwirkung von Granaten und ähnlichen Waffen. Die effektive Barrierenstufe wird durch die dreifache Kraftstufe des Zaubers angegeben. Getragene Stoßpanzerung wird dazu addiert.

Die persönliche Version dieses Zaubers hat einen Entzugscode von (Kraft+2). Auch hier gilt, dass der Radius/Entfernung der Barriere durch das Magieattribut des Magiers angegeben wird. Die Granate selbst würde die Sprengbarriere ungehindert passieren. Würde diese dann innerhalb des Radius landen, hätte die Sprengbarriere keinerlei positive Auswirkung für die zu schützende Person. Nach außen hin würde sich der Schaden allerdings reduzieren.

STÄRKESCHWUND

Der Stärkeschwund-Zauber reduziert die Stärke eines lebenden oder unbelebten Ziels. Für je zwei Erfolge bei der Sprucherfolgsprobe des Zauberers reduzieren Sie das Stärkeattribut eines lebenden Ziels um 1. Falls das Attribut auf 0 oder weniger fällt, ist die Zielperson bewegungsunfähig, nicht mehr in der Lage, das Gewicht ihres eigenen Körpers zu tragen.

Bei den unbelebten Zielen vergleichen Sie die Anzahl der Erfolge, die der Zauberer bei der Sprucherfolgsprobe erzielt hat, mit der halben Barrierenstufe des Ziels. Übersteigen die Erfolge die halbe Barrierenstufe, so bricht das Ziel in sich zusammen.

TEMPERATUR ÄNDERN

Der Temperatur ändern-Zauber ist ein flächenwirksamer Zauber, der die Umgebungstemperatur verändert. Der Spruch verändert die Temperatur des Gebiets um 3 Grad Celsius pro Erfolg bei der Sprucherfolgsprobe des Spruchanwenders. Der Zauberer entscheidet, ob die Temperatur sich erhöht oder senkt.

Der Spielleiter legt die Auswirkungen, der durch diesen Zauber hervorgerufenen (eventuell extremen) Temperaturen fest. Im Allgemeinen führen ausreichend extreme Temperaturen dazu, dass Charaktere ohne passenden Schutz (Kraft) Geistigen Schaden pro Minute erleiden, in der sie diesen Bedingungen ausgesetzt sind. Der Spielleiter kann außerdem entscheiden, dass extreme Temperaturen die Funktion mancher Maschinen beeinflusst.

TERROR

Dieser Zauber erfüllt ein einzelnes Ziel mit Furcht vor dem Spruchanwender. Wenn das Ziel des Spruchs nicht mit einer Willenskraft-Widerstandsprobe entgehen kann, wird es von Furcht überwältigt und muss so schnell wie möglich vor dem Spruchanwender fliehen. Sobald die Zielperson außerhalb des Blickfelds des Zauberers ist, kann sie jede Runde eine Willenskraftprobe ablegen, um die Wirkung des Zaubers zu überwinden.

Tiere beherrschen

Der Zauber ähnelt dem Zauber „Gedanken beherrschen“, beeinflusst jedoch nur nichtintelligente Tiere. Was als intelli-

gent gilt, legt der Spielleiter fest. Paranormale Tiere sollten diesem Spruch entweder mit Willenskraft oder Essenz Widerstand leisten, je nachdem welcher Wert höher liegt.

TIERE BERUHIGEN

Dieser Zauber macht ein Ziel von tierähnlicher Intelligenz ruhig und passiv. Ziele, die sich im Kampf befinden, senken den Mindestwurf, um dem Zauber zu widerstehen, um 2.

Ein Ziel unter der Wirkung des „Tiere beruhigen“-Zaubers steht, wird nur angreifen, um sich selbst zu verteidigen.

Verwandlung

Der Zauber verwandelt das Subjekt in ein normales Critter, das sich seines früheren Zustandes nicht mehr gewahr ist und nur ein tierisches Bewusstsein hat. Kleidung und Ausrüstung werden nicht mitverwandelt.

WAHRHEIT

Der Wahrheits-Zauber zwingt ein Ziel, die Wahrheit zu sagen, *so wie es diese sieht* - was auch immer das Ziel für wahr hält, wird für die Zwecke des Zaubers als wahr angesehen. Das Ziel kann entscheiden, nicht zu sprechen oder Informationen zurückzuhalten, aber es kann nicht lügen. UCAS und CAS-Gerichte betrachten den Einsatz des Wahrheits-Zaubers, um Geständnisse zu erlangen, als eine Verletzung des Rechts des Verdächtigten, sich nicht selbst belasten zu müssen. Allerdings ist bekannt, dass einige der Native American Nations (besonders die Sioux) es Gerichtsschamanen erlauben, (unter anderem) diesen Zauber einzusetzen, um an die Wahrheit zu gelangen.

WASSER FORMEN

Der Wasser-formen-Zauber funktioniert in der gleichen Weise wie der Erde-formen-Zauber, betrifft jedoch Wasser und andere Flüssigkeiten.

WASSER REINIGEN

Dies ist ein Flächenzauber, der Verunreinigungen aus einem an Wasser entfernt, das einer Kugel mit einem Radius gleich dem Magieattribut des Zauberers in Metern entspricht. Der Spielleiter legt den Mindestwurf für die Sprucherfolgsprobe abhängig von den Verunreinigungen im Wasser (3 für Schmutz und organische Sedimente, bis zu 10 für industrielle Chemikalien) fest. Wird dieser Zauber auf eine offene Wasserfläche, wie Fluß angewandt, so reinigt er nur einen einzelnen Bereich, der sich schnell mit dem umgebenden Wasser vermischt.

WIND

Der Windzauber ist ein flächenwirksamer Zauber, der Wind in einer vom Zaubernden gewünschten Richtung erschafft. Die Stärke des Windes entspricht der Kraft des Zaubers. Der Wind zerstreut leichte Objekte, wie Papier und Laub. Freistehende Objekte mit einer niedrigeren Barrierenstufe als die Kraft des Zaubers werden umgeworfen. Lebende Ziele im Wirkungsbereich müssen eine Stärke-Probe gegen die Kraft machen. Erzielen sie keine Erfolge, so werden sie zu Boden geworfen.

Bei Mißbrauch sollte sich der Spielleiter überlegen einen Mindestentzug festzulegen, damit ein Charakter diesen Zauber nicht dazu benutzt ein Boot anzutreiben.

Beispiel: Neddy sitzt in einer Jolle, die mit Windstärke / Kraft 3 angetrieben werden kann. Er spricht den Zauber und wird durch die Magie über den See getrieben. Da er den Zauber öfter einsetzen muss um ans Ufer zu kommen,

setzt der Spielleiter einen Mindestentzug von 2 pro Anwendung fest.

Winterschlaf

Der Zauberer muss ein bereitwilliges oder bewusstloses Subjekt berühren. Der Zauberspruch versetzt dieses dann in einen Zustand herabgesetzter Lebenstätigkeit. Verdoppeln Sie die bei der Sprucherfolgsprobe erzielten Erfolge, um den Faktor zu erhalten, um den die Lebensvorgänge des Körpers reduziert werden. Erzielen Sie also beim Sprechen von Winterschlaf 5 Erfolge, wird der Metabolismus des Ziels um den Faktor 10 herabgesetzt. Hätte das Subjekt in diesem Fall den Herztod erlitten, würde der Gehirntod erst nach 150 Minuten eintreten (statt 15 Minuten) oder Schaden durch Blutverlust wäre nur alle zehn Minuten fällig, statt jede Minute.

Lite das Ziel an einer Krankheit, die eine stündliche Schwächung bewirkt, würde diese Schwächung jetzt nur noch alle 10 Stunden eintreten. Würde das Subjekt normalerweise seinen geistigen Schaden nach 4 Stunden heilen, würde er jetzt 40 Stunden brauchen. Der Zauberer kann den Spruch nicht auf sich selbst anwenden.

Wie der Name des Zaubers schon andeutet, wird das Subjekt in einen sehr tiefen Schlaf versetzt. Das bedeutet, es ist ihm unmöglich, bewusst zu handeln. Die Lebensfunktionen wie Atmung, Blutkreislauf, etc. werden zwar extrem verlangsamt, aber nicht „abgeschaltet“.

Zauberbarriere

Der Spruch ähnelt der Manabarriere (siehe oben) und bietet Schutz vor Zaubersprüchen. Die persönliche Version dieses Zaubers hat einen Entzug von (Kraft+2).

Zauberfinger

Zauberfinger ist die klassische Telekinese. Der Zauberer erschafft unsichtbare Hände und kann Gegenstände durch seine geistige Kraft halten oder manipulieren. Die Zahl der Erfolge ergibt dann die Stufen des Spruchs in Stärke und Schnelligkeit. Der Zauberer kann seine eigenen Fertigkeiten per Zauberfinger einsetzen, erleidet dabei jedoch aufgrund der Probleme der Fernlenkung eine Erschwernis von +2 auf alle Mindestwürfe. Selbst einfache Handlungen können eine Erfolgsprobe auf Schnelligkeit erfordern. Der Zauberer kann mit Zauberfingern kämpfen, ein Schloss knacken, was auch immer. Die Zauberfinger können jeden Punkt in seinem Blickfeld erreichen. Er kann sich dann noch die Arbeit erleichtern, indem er sich per Hellsicht oder sogar technischer Mittel eine Nahaufnahme der Szene verschafft, solange die Stelle sich überhaupt in seinem Blickfeld befindet. Der Zauber ist sehr praktisch für die Entschärfung von Bomben.

ZUSAMMENFLICKEN

Der Zusammenflicken-Zauber repariert Sprünge, Risse, Löcher, Brüche und anderen Schaden an unbelebten Objekten. Das Gewicht des Gegenstands in Kilogramm darf das Magieattribut des Spruchanwenders nicht überschreiten, und der Charakter muss alle Teile des Objekts oder Füllmaterial haben (zum Beispiel für Risse in einer Betonwand). Um den Spruch einzusetzen, muss der Zaubernde einen einzelnen Erfolg bei einer Sprucherfolgsprobe gegen den entsprechenden Mindestwurf aus der Objektwiderstands-Tabelle (S. 130, SRII) erzielen. Dieser Zauber führt nur physische Reparaturen durch und kann keine magischen Bindungen oder Eigenschaften irgendeiner Art wiederherstellen.

Tabelle der Zaubersprüche

(W) = Widerstandswurf, (S) = Schwelle Dauer (Sofort, Aufrechterhalten, Permanent in X Runden) Art (Mana, Physisch)

Kampfzauber	Schaden	Reichweite	Art	Mindestwurf	Dauer	Entzug
Betäubungsball	Schwer	Blickfeld	M	Willenskraft (W)	S	(Kraft-1) · 4
Betäubungsberührung	Schwer	Berührung	M	Willenskraft (W)	S	(Kraft-2) · 2
Betäubungsblitz	Schwer	Blickfeld	M	Willenskraft (W)	S	(Kraft-1) · 3
Betäubungsgeschoß	Mittel	Blickfeld	M	Willenskraft (W)	S	(Kraft-1) · 2
Betäubungspfeil	Leicht	Blickfeld	M	Willenskraft (W)	S	Kraft-1
Betäubungsschlag	Schwer	Blickfeld	M	Willenskraft (W)	S	(Kraft+1) · 4
Betäubungswolke	Mittel	Blickfeld	M	Willenskraft (W)	S	(Kraft-1) · 3
Energieball	Kraft · 2	Blickfeld	P	Konstitution (W)	S	(Kraft+1) · 3
Energieblitz	Kraft · 3	Blickfeld	P	Konstitution (W)	S	(Kraft+1) · 3
Energiegeschoß	Kraft · 2	Blickfeld	P	Konstitution (W)	S	(Kraft+1) · 2
Energiepfeil	Kraft	Blickfeld	P	Konstitution (W)	S	Kraft+1
Energieschlag	Kraft · 2	Blickfeld	P	Konstitution (W)	S	(Kraft+1) · 4
Erschlagen (von Rasse/Spezies)	Kraft · 3	Blickfeld	M	Willenskraft (W)	S	(Kraft-1) · 3
Geisterblitz	Kraft · 5	Blickfeld	M	Willenskraft (W)	S	(Kraft-1) · 3
Elementarball (z.B. Feuer)	Kraft · 3	Blickfeld	P	Konstitution (W)	S	(Kraft+3) · 4
Elementarstrahl (z.B. Blitz)	Kraft · 3	Blickfeld	P	Konstitution (W)	S	(Kraft+1) · 4
Elementargeschoß (z.B. Eis)	Kraft · 2	Blickfeld	P	Konstitution (W)	S	(Kraft+1) · 3
Elementarpfeil (z.B. Sand)	Kraft	Blickfeld	P	Konstitution (W)	S	(Kraft+1) · 2
Elementarwolke (z.B. Säure)	Kraft · 2	Blickfeld	P	Konstitution (W)	S	(Kraft+1) · 4
Eiswüste	Kraft · 4	Blickfeld	P	Konstitution (W)	S	(Kraft+6) · 4
Höllenfeuer	Kraft · 4	Blickfeld	P	Konstitution (W)	S	(Kraft+6) · 4
Kugelblitz	Kraft · 4	Blickfeld	P	Konstitution (W)	S	(Kraft+6) · 4
Sandsturm	Kraft · 4	Blickfeld	P	Konstitution (W)	S	(Kraft+6) · 4
Säurebad	Kraft · 4	Blickfeld	P	Konstitution (W)	S	(Kraft+6) · 4
Manaball	Kraft · 3	Blickfeld	M	Willenskraft (W)	S	Kraft · 4
Manablitz	Kraft · 3	Blickfeld	M	Willenskraft (W)	S	Kraft · 3
Manageschoss	Kraft · 2	Blickfeld	M	Willenskraft (W)	S	Kraft · 2
Manapfeil	Kraft	Blickfeld	M	Willenskraft (W)	S	Kraft
Manaschlag (elementarer Nebeneffekt)	Kraft · 2	Blickfeld	M	Willenskraft (W)	S	Kraft · 4
Manawolke	Kraft · 2	Blickfeld	M	Willenskraft (W)	S	Kraft · 3
Rammerberührung	Kraft · 3	Berührung	P	Barrierenstufe/4	S	(Kraft-1) · 2
Ramme (Kraft · 3 vs. Fahrzeuge, (Kraft+Erfolge)/2)		Magie/10 km	P	Barrierenstufe/4	S	(Kraft+1) · 3
Schrottpresse (Rumpf+Panz = KST)	Kraft · 3	Magie/10 km	P	Rumpf+Panzerung	S	Kraft · 3
Stadtsanierung [(Kraft+Erfolge)/2]		Blickfeld	P	Barrierenstufe/4	S	Kraft · 3
Sterilisieren (tötet Mikroorganismen)		Blickfeld	P	4	S	(Kraft+1) · 2
Todeshand	Kraft · 4	Berührung	M	Willenskraft (W)	S	(Kraft-1) · 3
Umlenken wirft Nahkampfschaden zurück		Blickfeld	P	4	S	SchNiveau -1
Verrotten (totes organisches Material)	Kraft · 3	Blickfeld	P	Objektwiderstand	S	(Kraft+1) · 2
Schildbrecher	siehe oben	Blickfeld	M	Kraft (W)	S	Kraft · 3

Wahrnehmungszauber	Reichweite (in Meter)	Art	Mindestwurf	Dauer	Entzug
Astralgespür (astral aktive Dinge erkennen)	Magie · 10	M	5	A	(Kraft+2) · 2
Diagnose (erkennt Krankheiten)	Kraft(4) · Magie	M	6 – Essenz	S	(Kraft-1) · 2
Dolmetscher	Kraft(4) · Magie	M	4	A	Kraft+1
Feinde erkennen	Kraft(4) · Magie	M	4	A	(Kraft+1) · 2
Feinde erkennen (vergrößerte Reichweite)	Kraft(4) · Magie · 2	M	4	A	Kraft · 3
Gedankenverbindung	Kraft(4) · Magie	M	4	A	(Kraft+4) · 2
Geistessonde (Infos aus einer Person holen)	Berührung	M	4	A	(Kraft+2) · 4
Gerät analysieren	Kraft(4) · Magie	P	Objektwiderstand	A	(Kraft+1) · 2
Hellhören	Kraft(4) · Magie	M	4	A	Kraft · 2
Hellhören (vergrößerte Reichweite)	Kraft(4) · Magie · 2	M	4	A	(Kraft-1) · 3
Hellsicht	Kraft(4) · Magie	M	4	A	Kraft · 2
Hellsicht (vergrößerte Reichweite)	Kraft(4) · Magie · 2	M	4	A	(Kraft-1) · 3
Individuum erkennen	Kraft(4) · Magie	M	10 – Essenz o. Magie	A	Kraft
Kampfsinn (erhöht den Kampfpool)	Kraft(4) · Magie	P	4	A	(Kraft+1) · 3
Katalog (Liste von Gegenständen diktieren)	Blickfeld	P	4	S	Kraft-1
Leben erkennen	Kraft(4) · Magie	M	4	A	Kraft
(Lebensform) erkennen	Kraft(4) · Magie	M	4	A	Kraft-1
Magie analysieren (mag. Gegenstände)	Kraft(4) · Magie	M	Kraftstufe – 2	A	Kraft · 2
Magie erkennen	Kraft(4) · Magie	M	4	A	Kraft · 2
Nachtsicht	Berührung	P	6	A	Kraft

(Objekt) erkennen	Kraft(4) · Magie	P	4	A	(Kraft+1) · 2
Persönlicher Kampfsinn	Persönlich	P	4	A	(Kraft+1) · 2
Röntgenblick	Kraft(4) · Magie	P	4	A	(Kraft+2) · 2
Tiersinne (die Augen einer Maus benutzen)	Erfolge · Magie · 5	M	4	A	Kraft
Wahrheit analysieren	Kraft(4) · Magie	M	Willenskraft (W)	A	Kraft · 3
Weissagung	Persönlich	M	10	S	Kraft · 4
Zielfinder (-2 auf Fernkampfmindestwürfe)	Kraft(4) · Magie	M	6	A	Kraft · 3

Heilzauber

	Reichweite	Art	Mindestwurf	Dauer	Entzug
Allergie (Leicht: X=1, Extrem: X=4)	Blickfeld	M	10 – Essenz	A	(Kraft+2) · X
Anti-Körper (X: L=1, M=2, S=3, T=4)	Kraft(4) · Magie	P	4	A	(Kraft+2) · X
Attribut senken	Blickfeld	P	8 – Essenz (W)	A	(Kraft+1) · 2
Attribut steigern	Berührung	M	mod. Attribut	A	(Kraft+1) · 2
Behandeln (heilt Erfolge · 5 / Summe Zonen)	Berührung	M	8 – Essenz	Schaden/2	Schadenspkt / 2
Blindheit	Blickfeld	M	Konstitution (W)	A	(Kraft-1) · 3
Cyber-Attribut senken	Blickfeld	P	8 – Essenz (W)	A	(Kraft+3) · 2
Cyber-Attribut steigern	Berührung	P	mod. Attribut	A	(Kraft+3) · 2
Frischzellenkur	Berührung	P	4	P(5)	Kraft
Fasten	Berührung	M	Konstitution	P(10)	Kraft
Gegenmittel Toxin (X: L=1, M=2, S=3, T=4)	Berührung	P	Toxin-Stärke	P	Kraft · X
Heilen (heilt Erfolge · 5 / Summe aller Zonen)	Berührung	M	10 – Essenz	Schaden/2	Schadenspkt / 2
Konservieren (DNA-Probe, etc.)	Kraft(4) · Magie	P	Objektwiderstand	A	(Kraft+1) · 2
Krankheit heilen (X = 1 bis 10)	Berührung	P	Krankheit	P(X·5)	(Kraft+2) · X
Lähmung	Kraft(4) · Magie	M	Willenskraft (W)	A	(Kraft+1) · 4
Notration	Berührung	M	4	P(15)	Kraft
Reflexe senken –X Initiativwürfel (1 bis 3)	Blickfeld	M	doppelte REA	A	(Kraft+1) · (X+2)
Reflexe steigern +X Initiativwürfel (1 bis 3)	Berührung	M	doppelte REA	A	Kraft · (X+1)
Schmerzresistenz (X = 1 bis 10)	Kraft(4) · Magie	M	4	P(X·5)	Kraft · (X+1)
Stabilisieren	Blickfeld	P	2 + verstr. Minuten	A	(Kraft+4) · 3
Toxin entgiften (entgiftet Kraft · X)	Berührung	P	Toxin-Stärke	P(X·5)	(Kraft-2) · X
Verkrüppeln	Kraft(4) · Magie	M	Konstitution (W)	A	(Kraft+2) · 3
Vollrausch	Blickfeld	M	Konstitution (W)	A	(Kraft+2) · 2
Wecker	Berührung	M	10 – Essenz	S	Kraft-1
Wiederbeleben	Berührung	M	2 + verstr. Minuten	P(20)	(Kraft+4) · 3

Illusionszauber

	Reichweite	Art	Mindestwurf	Dauer	Entzug
Chaff	Blickfeld	P	Objektwiderstand	A	(Kraft-1) · 3
Chaos	Blickfeld	P	Intelligenz (W)	A	(Kraft+2) · 2
Chaotische Welt	Blickfeld	P	Intelligenz (W)	A	(Kraft+2) · 3
Fahrzeugmaske	Berührung	P	6	A	Kraft
Gestank (Flächenzauber)	Blickfeld	M	Willenskraft (W)	A	(Kraft+2) · 2
Gesteigerte Unsichtbarkeit	Berührung	P	4	A	Kraft · 2
Ignoranz (nur Kameras, etc. und Tastsinn hilft)	Berührung	M	4	A	(Kraft+2) · 3
Körpermaske	Berührung	P	4	A	Kraft+1
Lichtblitz	Blickfeld	P	Schnelligkeit (W)	S	(Kraft+1) · 2
Maske	Berührung	M	4	A	Kraft
Massenszene	Blickfeld	P	4	A	(Kraft+2) · 2
Schmerzschock (kein Flächenzauber)	Blickfeld	M	Willenskraft (W)	A	Kraft+3
Spektakel (für alle Sinne)	Blickfeld	M	4	A	(Kraft+1) · 2
Stille	Blickfeld	P	6	A	(Kraft+2) · 3
Stille (persönlich)	Persönlich	P	6	A	(Kraft+2) · 2
Stimulierung	Blickfeld	M	4	A	Kraft+1
Traumsequenz	Blickfeld	M	Willenskraft (W)	A	Kraft
Trideo-Spektakel (auch technische Wahrnehm.)	Blickfeld	P	4	A	(Kraft+2) · 2
Trideo-Unterhaltung (auch technische Wahr.)	Blickfeld	P	4	A	Kraft+2
Überstimulierung	Blickfeld	M	Willenskraft (W)	A	(Kraft+1) · 2
Unsichtbarkeit	Berührung	M	4	A	Kraft
Unterhaltung (nur visuell)	Blickfeld	M	4	A	Kraft+1
Verwirrung	Blickfeld	M	Willenskraft (W)	A	Kraft · 3

Manipulationszauber

	Reichweite	Art	Mindestwurf	Dauer	Entzug
(Critter)Gestalt	Kraft(4) · Magie	P	Willenskraft	A	(Kraft+2) · 2
(Fertigkeit) einsetzen	Blickfeld	P	6	A	Kraft + 3
Astrale Störung	Kraft(4) · Magie	M	6	A	(Kraft+1) · 4
Barriere	Blickfeld	P	6	A	(Kraft+2) · 3
Beeinflussen	Kraft(4) · Magie	M	WLK + Verhandl. (W)	P(10)	(Kraft+2) · 3
Beleben	Kraft(4) · Magie	P	Objektwiderstand	A	(Kraft+2) · 2

Besessen	Kraft(4) · Magie	M	Willenskraft (W)	A	(Kraft+1) · 4
Binden	Blickfeld	P	Schnelligkeit (W)	A	(Kraft+2) · 3
Donnerschlag (Schaden: M-Betäubung)	Blickfeld	P	Konstitution (W)	S	Kraft · 3
Eisblock	Blickfeld	P	4	S	(Kraft+1) · 3
Eisdecke	Blickfeld	P	4	S	(Kraft+1) · 3
Entzünden (Schaden: Kraft / +1 jede Runde)	Blickfeld	P	4 (Schwelle: KST)	S	(Kraft+2) · 3
Erde formen	Blickfeld	P	Objektwiderstand	A	(Kraft+2) · 4
Falsche Erinnerung	Kraft(4) · Magie	M	Willenskraft (W)	P(20)	(Kraft+2) · 3
Feuer kontrollieren	Blickfeld	P	Speziell	A	(Kraft+2) · 3
Feuerlöscher	Blickfeld	P	Speziell	S	(Kraft+1) · 3
Feuerschlag (Schaden: Kraft · 3)	Blickfeld	P	Konstitution (W)	S	(Kraft+3) · 4
Flammenaura	Kraft(4) · Magie	P	6	A	(Kraft+2) · 2
Flammenbombe (Schaden: Kraft · 2)	Blickfeld	P	4	S	(Kraft+1) · 4
Flammenstrahl (Schaden: Kraft · 3)	Blickfeld	P	Konstitution (W)	S	(Kraft+1) · 4
Flammenwand (Schaden: Kraft · 2)	Blickfeld	P	6	A	(Kraft+2) · 4
Flammenwerfer (Schaden: Kraft · 2)	Blickfeld	P	4	S	(Kraft+1) · 3
Funken (Schaden: Kraft · 2)	Blickfeld	P	4	A	(Kraft+1) · 2
Gedanken beherrschen	Blickfeld	M	Willenskraft (W, S)	A	(Kraft+2) · 4
Gefühle beherrschen	Blickfeld	M	Willenskraft (W, S)	A	(Kraft+2) · 2
Gegenstand levitieren	Blickfeld	P	4	A	Kraft+1
Geisterbarriere / Astralbarriere	Kraft(4) · Magie	M	6	A	(Kraft+2) · 2
Gestaltwandlung	Kraft(4) · Magie	P	Willenskraft	A	(Kraft+2) · 3
Härten	Berührung	P	Objektwiderstand	A	(Kraft+1) · 2
Handlungen beherrschen	Blickfeld	M	Willenskraft (W, S)	A	(Kraft+2) · 3
Herausputzen	Blickfeld	P	4	P(10)	(Kraft+2) · 2
Hitzeschild	Kraft(4) · Magie	P	6	A	(Kraft+2) · 2
Hitzeschild (persönlich)	Persönlich	P	6	A	Kraft+2
Insektenbarriere (Schaden = Kraft · Erfolge/2)	Blickfeld	M	6	A	(Kraft+2) · 4
Keule	Blickfeld	P	4	S	Kraft · 2
Klebstoff	Blickfeld	P	6	A	(Kraft+2) · 3
Klingenbarriere	Blickfeld	P	6	A	(Kraft+2) · 2
Kugelbarriere	Blickfeld	P	6	A	(Kraft+2) · 2
Licht	Blickfeld	P	4	A	(Kraft+2) · 2
Lichtstrahl (Schaden: Kraft · 3)	Blickfeld	P	4	S	(Kraft+1) · 4
Luft reinigen	Kraft(4) · Magie	P	Objektwiderstand	S	(Kraft+1) · 3
Magische Hände	Berührung	P	6	A	(Kraft+1) · 2
Manabarriere	Blickfeld	M	6	A	(Kraft+1) · 3
Mentaler Schild	Blickfeld	M	4	A	(Kraft+1) · 2
Mob beherrschen	Kraft(4) · Magie	M	Willenskraft (W)	A	(Kraft+3) · 3
Mob-Bewußtsein	Kraft(4) · Magie	M	Willenskraft (W)	A	(Kraft+3) · 3
Mob-Laune	Kraft(4) · Magie	M	Willenskraft (W)	A	(Kraft+2) · 2
Mode	Blickfeld	P	4	P(10)	(Kraft+2) · 2
Nebel	Kraft(4) · Magie	P	6	A	(Kraft+2) · 3
Netz	Blickfeld	P	Schnelligkeit (W)	A	(Kraft+2) · 4
Panzer	Blickfeld	P	4	A	(Kraft+2) · 2
Person levitieren	Blickfeld	P	4	A	(Kraft+1) · 2
Poltergeist	Blickfeld	P	4	A	(Kraft+1) · 3
Projektilabwehr	Berührung	P	6	A	(Kraft+1) · 3
Rauchwolke (Schaden: M-Betäubung)	Blickfeld	P	4	A	(Kraft+3) · 4
Sanfter Fall	Blickfeld	P	4	A	Kraft+2
Säure (Schaden: Kraft · 2)	Blickfeld	P	Konstitution (W)	S	(Kraft+1) · 3
Säurebombe (Schaden: Kraft · 2)	Blickfeld	P	Konstitution (W)	S	(Kraft+1) · 4
Säurestrom (Schaden: Kraft · 3)	Blickfeld	P	Konstitution (W)	S	(Kraft+1) · 4
Schatten	Blickfeld	P	Grimoire (S. 167)	A	(Kraft+2) · 2
Schleuder	Berührung	P	Fernkampf	S	Kraft · 2
Schloss	Blickfeld	P	Objektwiderstand	A	(Kraft+2) · 2
Siegel	Blickfeld	P	Objektwiderstand	A	(Kraft+2) · 3
Sprengbarriere	Blickfeld	P	6	A	(Kraft+2) · 2
Stärkeschwund	Blickfeld	P	6	A	(Kraft+2) · 3
Temperatur ändern (Schaden: (Kraft)L-Betäub.)	Kraft(4) · Magie	P	6	A	(Kraft+2) · 3
Terror (Angst vor dem Spruchanwender)	Blickfeld	M	Willenskraft (W)	A	(Kraft+2) · 3
Tiere beherrschen	Blickfeld	M	Willenskraft (W)	A	(Kraft+2) · 4
Tiere beruhigen (einzelnes Tier)	Blickfeld	M	Willenskraft (W)	A	Kraft+2
Tiere beruhigen (Flächenzauber)	Kraft(4) · Magie	M	Willenskraft (W)	A	(Kraft+2) · 2
Verwandlung	Kraft(4) · Magie	P	Willenskraft (W, S)	A	(Kraft+2) · 2
Wahrheit	Blickfeld	M	Willenskraft (W)	A	Kraft+2
Wasser formen	Blickfeld	P	Objektwiderstand	A	(Kraft+2) · 4

Wasser reinigen	Berührung	P	Objektwiderstand	P(10)	Kraft · 3
Wind	Blickfeld	P	6	S	(Kraft+1) · 3
Winterschlaf	Berührung	P	4	A	Kraft · 3
Zauberbarriere	Blickfeld	M	6	A	(Kraft+1) · 2
Zauberfinger	Blickfeld	P	6	A	(Kraft+2) · 2
Zusammenflicken (z. B. Vase „kleben“)	Berührung	P	Objektwiderstand	P(10)	(Kraft+1) · 2

Ki-Kräfte

* = nur für Initiaten (ab Stufe 2)

Neutrons sind als Dualmagier in der Lage im Astralraum Ki-Kräfte einzusetzen. Dabei ist zu beachten, dass Fernkampfangriffe generell nicht möglich sind. Durch Nahkampfangriffe erleidet der Neutron Entzug, der nicht abgewehrt werden kann:

- Geistiger Schaden bewirkt (Stufe) Entzug
- bei Körperlichem Schaden verliert der Dualmagier Entzugspunkte in der Höhe des angerichteten Schadens
- andere Kräfte verursachen das Zehnfache ihrer Magiekosten als Entzug (Ausnahme: Regeneration).

Beispiel: Face attackiert im Astralraum einen Magier mit einem aktiven Fokus. Er wendet zuerst „Betäubungsschlag“ an und danach „Todeskralle“. Der erste Schlag verursacht beim Ziel 8S Betäubung und Face erleidet 8 Punkte Entzug. Die „Todeskralle“ verursacht $8 \cdot 3 = 24$ Punkte Schaden, also auch 24 Punkte Entzug. Er aktiviert zusätzlich eine Barriere (Grundkosten: 3) und erleidet dadurch 30 Punkte Entzug. Damit erreicht Face fast sein Maximum von 64 Entzugspunkten ($8 + 24 + 30 = 62$).

Ki-Adepten und Ki-Mages fangen mit einer Initiatstufe von 1 an. Neutrons sowie alle anderen Magiekundigen fangen (wie normal üblich) mit 0 an.

Alarmzustand

Kosten: 0,5 pro Würfel / Stufe

Der Adept hat seine Sinne darauf trainiert das Geräuschlose zu hören, das Unsichtbare zu sehen und das Geruchslose zu riechen. Er ist nicht mehr nur auf einen seiner Sinne angewiesen. Der Ki-Adept bringt seine magischen Sinne in Einklang mit der Umgebung. Dadurch addiert er seine Stufe zu seinen Wahrnehmungswürfeln.

Astrale Wahrnehmung

Kosten: 1,5

Der Adept kann mit dieser Fähigkeit in den Astralraum sehen. Er kann sich nicht astral projizieren. Diese Kraft erlaubt dem Adepten die Fertigkeit „Hexerei“ für den astralen Kampf zu benutzen. Er kann weder Zaubersprüche einsetzen, noch hat er Magie- oder Astralpool.

Astralgespür

Kosten: 0,5

Die Astralgespür-Kraft bietet eine begrenzte Form astraler Bewusstheit, die es einem Adepten erlaubt, magische Energien und Wirkungen innerhalb eines Radius gleich dem Magieattribut des Adepten $\cdot 5$ in Metern zu spüren. Diese Kraft wird wie der Zauber „Astralgespür“ angewendet. Bei der Erfolgsprobe wird das Magieattribut des Adepten anstatt der Kraftstufe verwendet.

Der Adept ist astral aktiv, während er diese Kraft einsetzt. Er ist also offen für die Energien des Astralraums und daher verwundbar gegen astrale Angriffe. Wenn der Adept keine Astrale Wahrnehmung besitzt, ist er nicht in der Lage, sich gegen astrale Angriffe zu verteidigen und muss einfach auf sein Glück vertrauen.

Der Adept kann eine Freie Handlung aufwenden, um seine Astralgespür-Kraft „abzuschalten“, wodurch er nicht länger astral aktiv ist. Die Astralgespür-Kraft kann nicht in der gleichen Kampfphase aktiviert und deaktiviert werden.

Attribut kräftigen

Kosten: 0,5 pro Stufe

Mit dieser Kraft konzentriert sich der Ki-Adept auf sein innerstes Selbst, so dass er über sich selbst hinauswachsen kann. Es können nur Körperliche Attribute (Konstitution, Schnelligkeit, Stärke und Geschicklichkeit) gesteigert werden. Es steht dem Ki-Adepten frei, welches Körperliche Attribut er kräftigen möchte.

Um ein Attribut zu steigern würfelt der Adept eine Magieprobe gegen das zu steigernde Attribut (Verletzungsmodifikatoren werden angerechnet). Das Dreifache der Erfolge gibt an, wie viele Kampfrunden diese Kraft aktiv bleibt. Kein Erfolg heißt keine Steigerung, aber auch keinen Entzug. Der Entzug bemisst sich nach der untenstehenden Tabelle und wird mit Willenskraft (plus Zentrierungsfertigkeit) abgewehrt, wenn die Wirkung der Kraft nachlässt. Das Powerniveau entspricht der Hälfte des verstärkten Attributs (abgerundet). Liegt das endgültige Attribut über dem doppelten Rassenmaximum, wird der Entzug um 2 erhöht. Da diese Kraft nur temporär wirkt, ist sie kumulativ mit jeglicher Magie und sämtlicher Cyber- und Bioware.

Das verstärkte Attribut ist kleiner oder gleich dem

- halben Rassenmaximum
- Rassenmaximum
- anderthalbfachen Rassenmaximum
- doppelten Rassenmaximum

Entzug

L
M
S
T

Beispiel: Falcon hat 2 Magiepunkte (Stufe 4) für die Kraft „Attribut kräftigen“ investiert. Er ist mitten in einem Kampf und er hat schon 20 Schadenspunkte genommen. Falcon hat eine natürliche Konstitution von 6 (sein Rassenmaximum) und diese durch Bioware auf 8 erhöht. Er würfelt 9 Würfel (sein Magieattribut) gegen 10 ($8+2$) und würfelt 2 Erfolge. Damit hat er jetzt eine Konstitution von 12. Nach 6 Kampfrunden (dem Dreifachen seiner Erfolge) muss er einem Entzug von 6T (12 durch 2) widerstehen. Hätte seine modifizierte Konstitution 13 betragen, wären es 9T ($7+2$) gewesen.

Ausweichen*

Kosten: 0,25 pro Stufe

Der Adept erhält durch diese Kraft die Möglichkeit Nahkampfangriffen auszuweichen. Der Nahkampf wird normal abgewickelt. Danach würfelt der Adept mit seiner Stufe in „Ausweichen“ gegen das Dreifache der Nettoerfolge seines Gegners. Würfelt der Adept mindestens einen Erfolg, ist er der Attacke ausgewichen.

Backstab

Kosten: siehe unten

Diese Kraft gibt dem Adepten die Möglichkeit, starke magische Energie von seinem Körper durch eine Waffe zu kanalisieren. Und zwar genau dann, wenn die Waffe den Gegner trifft. Die Energie fließt in den Körper des Gegners und verursacht deswegen größeren Schaden. Wenn der Adept die Kraft „Backstab“ anwenden will, muss er dieses vor dem Angriff ankündigen. Wenn der Angriff erfolgreich durchgeführt wurde, wird der Schaden um die Stufe entsprechend erhöht. Handelt es sich um geistigen Schaden, wird die Stufe zum Powerniveau der Waffe addiert. Diese Fähigkeit funktioniert nur mit Nahkampfwaffen.

Stufe	Auswirkungen	Kosten
1	+3 Schaden	1
2	+6 Schaden	2
3	+9 Schaden	3
4	+12 Schaden	4

Barriere*

Kosten: 4

Diese Kraft formt im Abstand von 20cm eine magische Barriere um den Adepten. Die Barriere addiert im Nahkampf das Magieattribut als Panzerung, die Hälfte auf Zaubersprüche und anderen magischen Schaden. Ein Viertel der Magiestufe gilt als Panzerung für Feuerwaffen und Sprengstoffe. Wird diese Kraft mit dem Zauber „Panzer“ genutzt, so steigen die Kosten um 2. Diese Fähigkeit kann vom Adepten durch eine komplexe Handlung (de)aktiviert werden.

Beidhändigkeit

Kosten: 1,5 Punkte

Diese Kraft erlaubt es dem Charakter seine beiden Hände gleichwertig zu benutzen. Er kann zwei Waffen führen (Feuerwaffen bis MP, Nahkampfwaffen bis +1 Reichweite). Damit entfällt der +2 Modifikator für das Führen von zwei Handfeuerwaffen.

Betäubungsschlag

Kosten: siehe unten

Diese Kraft erlaubt dem Adepten eine Person kampfunfähig zu machen, ohne dem Opfer körperlich zu schaden. Eine erfolgreiche Nahkampfattacke bedeutet für das Ziel [neben dem normalen (STB)M] zusätzlichen Schaden, sofern eine vergleichende Erfolgsprobe Magieattribut gegen die Willenskraft des Opfers erfolgreich verläuft.

Beim Kontakt zum Ziel wird eine sichtbare magische Magie übertragen, die unter keinen Umständen Körperlichen Schaden verursachen kann. Das Ziel muss bei der Widerstandsprüfung seinen Kampfpool verteilen.

Schaden	Kosten
(STB)L Betäubung	0,5
(STB)M Betäubung	1
(STB)S Betäubung	1,5
(STB)T Betäubung	2

Blindkampf

Kosten: 0,5

Ki-Adepten mit der Blindkampf-Kraft besitzen einen mystischen Sechsten Sinn, der es ihnen ermöglicht, wirkungsvoller in Dunkelheit oder unter anderen Umständen zu handeln, in denen der Adept nicht in der Lage ist, zu sehen (zum Beispiel mit verbundenen Augen). Die Blindkampf-Kraft senkt den Malus für schlechte Sicht (Blindes Feuern, Vollständige Finsternis) auf +4. Ziele, die von einem Adepten, der diese Kraft einsetzt, angegriffen werden, erhalten weiterhin den normalen Bonus durch Deckung.

Bone Razors (Knochenkrallen)

Kosten: 0,5 für die erste, 0,25 für die zweite Hand

Bone Razors ähneln Cyber-Sporen, nur dass diese magische Variante aus Knochen besteht. Die Knochen sind magisch verstärkt und brechen nicht so leicht wie normale Knochen. Der Schadenscode ist STB · 2 für eine Hand und (STB · 2 + ½ Stärke), wenn die Knochenkrallen an beiden Händen genommen werden. Sie können aus- und wieder eingefahren werden, aber jedes Mal wenn sie unter der Haut hervorkommen, nimmt der Adept im jeweiligen Arm 1 Punkt Schaden. Einem Troll mit dieser Ki-Kraft sollte man aus dem Weg gehen.

Brechender Schlag

Kosten: 0,5 pro Stufe

Diese Kraft erlaubt es dem Ki-Adepten Barrieren zu durchbrechen bzw. zu zerstören. Die Zerstörung ähnelt dem Ramme-Zauber, wobei die erworbene Stufe die Kraft und eine Stärkeprobe (plus Zentrierungsfertigkeit) die Sprucherfolgsprobe ersetzt. Diese Fähigkeit kann mit „Verstärkter Schlag“ und „Schlag der Zerstörung“ zusammen gegen Barrieren eingesetzt werden. Ki-Adepten mit den genannten drei Kräften werden oft als lebende Ein-Mann-Abriß-Teams bezeichnet.

Charismatische Aura

Kosten: 0,5 pro Punkt

Ein Adept mit „Charismatischer Aura“ benutzt seine Magie um seinen natürliche Pheromonenproduktion zu unterstützen. Der Ki-Adept muss sich eine Minute für jeden Punkt in dieser Kraft konzentrieren, bevor er die Kraft vollständig nutzen kann. Jeder Punkt gibt dem Adepten einen Würfel mehr beim Einsatz sozialer Fertigkeiten und erhöht sein Charisma um eins.

Um den Wirkungszeitraum zu bestimmen wirft der Adept so viele Würfel, wie seine Stufe in dieser Kraft angibt und bildet die Augensumme. Die Kraft ist solange aktiv, wie das Ergebnis der Augenzahlen in Minuten angibt. Nach dieser Zeit geht die Pheromonenproduktion wieder auf ihren normalen Level zurück. Der Adept kann diese Kraft erst nach einer Stunde erneut benutzen.

Diese Fähigkeit wirkt auf jeden, der mit dem Ki-Adepten in Kontakt kommt. Dieser Kontakt kann mit jedem der fünf Sinne hergestellt werden. Zurückbleibende Gerüche wirken ebenfalls. Wenn zum Beispiel jemand ein verschwitztes Kleidungsstück des Adepten findet, so steht diese Person unter dem Einfluß der „charismatischen Aura“. Die Kraft wirkt nicht übers Fernsehen und andere technologische Dinge.

Doppelte Stärke*

Kosten: 2

Nach 30 Sekunden Konzentration verdoppelt der Adept seine Stärke für 15 Sekunden. Er kann dadurch ungewöhnlich schwere Dinge heben, Barrieren durchschlagen, extrem tödliche Angriffe ausführen und vieles mehr. Im Kampf muss sich der Adept die doppelte Nutzungszeit in Runden konzentrieren. (2 Runden Konzentration = 1 Runde verdoppelte Stärke). Während der Konzentrationszeit darf der Adept nicht unterbrochen werden. Auch schlechte Umstände (starke, laute Geräusche zum Beispiel) können die Konzentrationsphase verlängern oder gänzlich verhindern. Diese Kraft ist nicht mit der Fähigkeit „Attribut kräftigen“ einsetzbar.

Durchschlag*

Kosten: 0,5 pro Punkt

Der Adept kann mit seiner Magie bei einem waffenlosen Angriff Stoßpanzerung durchschlagen. Die Stufe dieser Kraft reduziert die Stoßpanzerung (nicht permanent). Handelt es sich um geistigen Schaden, wird die Stoßpanzerung erst halbiert und danach reduziert diese Kraft die Panzerungsstufe.

Beispiel: Contra hat diese Kraft auf Stufe 4. Er schlägt mit Todeskralle zu und macht 16 Schadenspunkte. Sein Gegner hat Stoßpanzerung 10, die für diesen Angriff um 4 sinkt. Ein ausgeführter Betäubungsschlag mit 8S würde nur um 1 anstatt um 5 reduziert werden $[(10/2) - 4 = 1]$; das heißt, der Gegner müsste anstatt einem 3S einen 7S abwehren.

Eiserner Wille

Kosten: 0,5 Punkte pro Stufe

Diese Kraft macht den Geist des Adepten unempfindlicher gegenüber Einflüsse von außen. Jede Stufe in dieser Kraft gibt einen zusätzlichen Würfel auf Widerstandsproben, die gegen Manipulationszauber, Critterkräfte und ähnliches eingesetzt werden. Diese Kraft gibt keine zusätzlichen Würfel gegen Kampfzauber.

Empathisches Gespür

Kosten: 0,5

Die Fähigkeit „empathisches Gespür“ gibt einem Adepten eine begrenzte Form von astraler Bewusstheit, die es ihm erlaubt, die Gefühle von Personen in seiner Umgebung zu spüren, und zwar bis zu einer Entfernung der unverstärkten Sichtweite des Adepten (maximal Magie x5 in Metern).

Der Adept macht eine Wahrnehmungsprobe gegen 9 (6 wenn der Adept auf astraler Wahrnehmung ist und „Askennen“ einsetzt) minus die Essenz des Ziels, um einen allgemeinen Eindruck der derzeitigen Gefühle einer Person (Liebe, Zorn, Furcht und so weiter) zu erhalten. Je höher die Anzahl der Erfolge, desto detailliertere Informationen erhält der Adept.

Metamagische Maskierung kann diese Kraft abwehren, aber wenn der Adept, der die Empathisches Gespür-Kraft einsetzt, ebenfalls Initiat ist, führen Sie einen normalen Versuch durch, die Maskierung zu durchdringen.

Energie Entladung

Kosten: 1 pro Stufe (maximal Stufe 4)

Der Ki-Adept macht im waffenlosen Kampf mehr Schaden. Um diese Kraft zu aktivieren, muss der Adept eine einfache Handlung aufwenden. Der Nahkampf wird normal abgewickelt. Nachdem der Adept seine Attacke erfolgreich durchgeführt hat, wirft er seine Magiestufe gegen die Willenskraft des Opfers und umgekehrt. Der zusätzliche geistige Schaden richtet sich nach der erworbenen Stufe. Für Level 1 gilt ein Grundschaden von 3L. Pro weiterem Level werden jeweils 3L addiert, so daß Stufe 3 einen Schaden von 9S bewirkt. Wie bei Kampfzaubern hilft Panzerung nicht.

Entwaffnen*

Kosten: 0,5 pro Stufe

Diese Kraft erlaubt es dem Adepten seinen Gegner im Nahkampf zu entwaffnen. Entwaffnen ist eine normale Nahkampfattacke und wird den Regeln entsprechend ausgewürfelt. Der Adept darf jedoch eine Anzahl von Würfeln gleich seiner Stufe dazu addieren. Hat der Adept die Nahkampfpfprobe gewonnen, so hat er seinem Gegner die Waffe aus der Hand genommen oder weggeschlagen (nach Wahl des Adepten). Diese fliegt im letzteren Fall Nettoerfolge in Meter weit weg. Der Gegner erleidet dadurch keinen Schaden. Um diese Kraft einsetzen zu können muss der Adept beide Hände frei haben.

Erhöhter Schaden

Kosten: 1

Der Adept kann mehr Schaden im Nahkampf verursachen (sowohl waffenlos als auch bewaffnet). Er legt dazu eine normale Angriffsprobe ab. Wenn ALLE Fertigkeitwürfel (auch die von gesteigerten Fertigkeiten, nicht jedoch Kampfpoolwürfel) Erfolge zeigen, steigt der Schadensmultiplikator des Angriffs pro Nettoerfolg um 1. Das gilt sowohl für geistigen als auch körperlichen Schaden.

Fernschlag

Kosten: 1

Die Fernschlag-Kraft ermöglicht es einem Adepten, das Medium des Astralraums zu benutzen, um einen waffenlosen Angriff über eine kurze Entfernung hinweg zu machen und ein Ziel zu treffen, ohne das Ziel körperlich zu berühren. Die Kraft hat eine Reichweite in Metern gleich dem doppelten Magieattribut des Adepten und richtet den normalen Schaden für einen waffenlosen Angriff an. Um die Fernschlag-Kraft zu benutzen, macht der Adept eine waffenlose Kampfprobe ohne Reichweitenmodifikatoren gegen die Reaktion des Gegners. Das Ziel benutzt Kampfpoolwürfel und Konstitution, um dem Angriff zu widerstehen. Wenn das Ziel mit seinen Kampfpool- oder Gefahrenstufewürfeln mehr Erfolge erzielt als der Angreifer, verfehlt der Angriff das Ziel völlig. Diese Kraft ist mit allen anderen Kräften nutzbar, die für den waffenlosen Kampf genutzt werden können.

Beispiel: Falcon benutzt seine Fernschlag-Kraft gegen einen Konzern-Sicherheitsgardisten. Falcon würfelt seinen waffenlosen Kampf von 6, plus 4 Kampfpoolwürfel, gegen einen Mindestwurf von 8 und erzielt 3 Erfolge. Der Gardist macht seine Schadenwiderstandsprobe mit 4 Konstitutionswürfeln plus 5 Kampfpoolwürfeln gegen Falcons Stärkebonus von 8 modifiziert durch seine eigenen 5 Punkte Stoßpanzerung, also einem Mindestwurf von 3 und erhält 5 Erfolge. Falcon macht einen Grundschaden von 8M. Durch seine zwei Nettoerfolge reduziert der Gardist den Schaden auf Leicht.

Flexibilität

Kosten: 0,25 Punkte pro Stufe

Die Flexibilitäts-Kraft macht die Gliedmaßen eines Adepten ungewöhnlich biegsam. Die Glieder des Charakters sind fähig, sich stärker zu krümmen und zu beugen, als bei einer normalen Person. Für jede Stufe in dieser Kraft darf der Adept einen Würfel bei Proben hinzuzählen, um aus Stricken, Handschellen oder anderen solchen Fesseln zu entkommen, ebenso wie bei Proben, um sich im waffenlosen Kampf aus einem Griff zu winden. Der Adept kann außerdem Flexibilitätsproben machen, um sich durch schmale Öffnungen und Durchgänge zu winden, bei denen es einer normalen Person von der Statur des Charakters schwerfallen würde, hindurchzukommen, wie leicht geöffnete Fenster, Ventilationsschächte und andere beengte Verhältnisse. Der Spielleiter kann geeignete Mindestwürfe für solche Proben festlegen.

Freier Fall

Kosten: 0,25 Punkte pro Stufe

Für jede Stufe in der Freier Fall-Kraft kann der Adept eine Strecke von 2 Metern fallen, ohne sich zu verletzen oder eine Schadenwiderstandsprobe zu machen, vorausgesetzt die Oberfläche auf die der Adept fällt ist nicht selbst gefährlich. Wenn der Adept eine größere Strecke fällt, als seine Stufe erlaubt, ziehen Sie die maximale Strecke, die die Kraft abfängt, von der Sturzhöhe ab, bevor Sie den Schaden berechnen.

Wenn der Adept auf eine gefährliche Oberfläche fällt, wie zum Beispiel eine Gasse voller Monodraht oder einen brennenden Untergrund, kann er trotzdem diese Kraft einsetzen, um den Sturzschaden zu verhindern, aber er wird Schaden in Abhängigkeit von der Oberfläche und der Entscheidung des Spielleiters nehmen.

Gedanken beherrschen*

Kosten: 6

Um diese Kraft anwenden zu können, muss der Adept Augenkontakt zu seinem Ziel und eine komplexe Handlung haben. Beide würfeln eine vergleichende Probe, gewinnt der Adept, dann gehorcht ihm die Person. Das Opfer würfelt gegen das Magieattribut des Adepten (mit Willenskraft), und der Adept würfelt gegen die Willenskraft seines Opfers (mit Magie). Die beherrschte Person tut alles was der Adept sagt. Sie begeht sogar Selbstmord (solange der Augenkontakt besteht). Des Weiteren hat der Adept Zugang zu allen Informationen, denen das Opfer jemals ausgesetzt war, egal ob bewusst oder unbewusst.

Gegenschlag*

Kosten: 0,75 Punkte pro Stufe

Die Gegenschlag-Kraft gibt dem Adepten die Möglichkeit beim Angriff des Gegners eine Gegenattacke auszuführen. Bei Waffen mit einer Reichweite von 2 gelangt es allerdings nur zu parieren und dem Gegner einen Schlag oder Tritt zu versetzen. Diese Fähigkeit ist

nicht mit Waffen anwendbar, deren Einsatz zwei Hände erfordert (wie Wallacher Kampfart oder Bi-Händer). Für jede Stufe der Kraft wirft der Adept einen zusätzlichen Würfel für seine Erfolgsproben als Verteidiger im Nahkampf, entweder bewaffnet oder waffenlos. Diese Würfel können nur für Proben des Verteidigers benutzt werden, nicht für den Schadenswiderstand oder irgendeine andere Art von Angriff.

Falcon benutzt seinen Kampfstab gegen einen Konzerngardisten. Er hat seinen ersten Angriff erfolgreich durchgebracht. Der Sicherheitswächter schlägt mit einem Bleirohr zu. Falcon würfelt zwei Nettoerfolge, pariert den Schlag und versetzt dem Gardisten einen Tritt vor die Brust der (STB)S Geistigen Schaden verursacht.

Geistessonde

Kosten: 2

Diese Kraft erlaubt es dem Adepten in den Geist von anderen Personen einzudringen (Berührung erforderlich). Die Kraft kostet 4 Magiepunkte, wenn die Reichweite auf „Blickfeld“ erweitert werden soll. Bei Freiwilligen hat der Adept Zugang zu den Erinnerungen. Bei unfreiwilligen Opfern würfelt der Adept gegen die Willenskraft des Opfers und dieses gegen das Magieattribut des Adepten. Die Erfolge des Adepten wirken wie beim gleichnamigen Zauber.

Geschärfte Sinne

Kosten: 0,25 pro Verbesserung oder 0,5 pro Stufe

Mit Hilfe dieser Kraft können Lichtverstärkeraugen oder Infrarotsicht, hoch- oder niederfrequentes Gehör erworben werden. Sofern die Steigerung nichts mit Funksignalen oder ähnlichen technischen Phänomenen zu tun hat, kann sie sich auf alles beziehen, was auch durch Cyberware steigerbar ist.

Blitzkompensation: Die Augen des Adepten passen sich grellem Licht schnell an, was es ihm erlaubt, dauerhafte Schädigungen durch Blendgranaten und ähnliche Waffen zu vermeiden. Die Blitzkompensations-Kraft funktioniert genau wie die kybernetische Version von Blitzkompensation. Reduzieren Sie die Wirkung von BrightLight Flash-Paks (S. 46, Cybertechnology) um die Hälfte.

Geräuschkämpfung: Die Ohren des Adepten sind vor lauten Geräuschen geschützt und passen sich plötzlichen Schwankungen im Pegel des Hintergrundlärms an. Die Geräuschkämpfung-Kraft funktioniert genau wie die kybernetische Dämpferverbesserung.

Hochfrequenzgehör: Der Adept kann Geräusche hören, die oberhalb der für Menschen normalerweise hörbaren Frequenzen liegen, wie Hundepfeifen und jene Ultraschallwellen, die in Entfernungsmessern und Ultrasound-Systemen benutzt werden.

Niederfrequenzgehör: Der Adept nimmt Frequenzen wahr, die unterhalb des für Menschen normalerweise Hörbaren liegen.

Richtungssinn: Ein Adept mit einem geschärften Richtungssinn verläuft sich fast nie und kann leicht seine eigenen Schritte zurückverfolgen. Er kann fast immer sagen, in welche Himmelsrichtung er blickt, ob über oder unter der örtlichen Bodenoberfläche. Diese Fähigkeit ist besonders nützlich für Stammesjäger, Führer, Spione und Runner, die ähnlichen Beschäftigungen nachgehen.

Man kann auch noch seine natürlichen Sinne verstärken (Kosten: 0,5 Punkte pro Stufe). Siehe dazu die folgenden Absätze und die Regeln unter „Auswirkungen von Cyberware und Ki-Kräften“ zu gesteigerten Sinnen.

Geschärfter Geruchssinn: Adepten mit dieser Fähigkeit können Gerüche in einer ähnlichen Weise erkennen wie Bluthunde. Sie können Einzelpersonen allein am Geruch erkennen und können sagen, ob jemand, dessen Geruch sie kennen, vor kurzem in der Gegend war. Die starken Gerüche der meisten Sprawls können diese Fähigkeit behindern oder verwirren.

Geschärfter Geschmackssinn: Der Adept kann die Zutaten von Nahrung oder Getränken allein am Geschmack erkennen. Eine erfolgreiche Wahrnehmungsprobe erlaubt es Charakteren (mit einer Chemiefertigkeit) Einnahmegifte und Drogen zu erkennen, die Nahrung oder Getränke beigemischt sind. Eine erfolgreiche Wahrnehmungsprobe (3) erlaubt es einem Adepten herauszufinden, ob eine Wasserprobe rein genug zum Trinken ist.

Geschossmeisterschaft

Kosten: 0,5

Ein Adept mit der Geschossmeisterschaft-Kraft besitzt ein so ein hoch entwickeltes Talent für Wurfaffen, dass in seinen Händen normalerweise harmlose Gegenstände, wie Kugelschreiber, Credsticks und ID-Karten, zu tödlichen Waffen werden. Adepten führen Angriffe mit solchen Gegenständen mit der Wurfaffenfertigkeit durch.

Unorthodoxe Geschosse (siehe oben) haben einen Grundschaadenscode von der halbe Stärke des Adepten (abgerundet). Stoßpanzerung schützt gegen den Schaden solcher Geschosse. Gegenstände mit einer Kante oder Spitze richten Körperlichen Schaden an, während stumpfe Objekte Betäubungsschaden (Anfangsniveau: L).

Adepten, die die Geschossmeisterschafts-Kraft einsetzen, um normale Wurfaffen, wie Shuriken und Wurfmesser, zu werfen, addieren +4 zum Schaden der Waffe.

Geschossparade

Kosten: 0,75

Mit dieser Fähigkeit kann der Adept Geschosse wie Pfeile, Wurfmesser oder Shuriken im Flug abfangen. Um das zu tun, würfelt er mit seiner Geschicklichkeit (zuzüglich seiner Reaktion) gegen einen Mindestwurf, der 10 abzüglich des entfernungsabhängigen Basis-Mindestwurfes für den Angriff beträgt. Um zum Beispiel einen über weite Entfernung geschossenen Pfeil zu fangen, gilt für den Adepten ein Mindestwurf von 2 (10 - 9). Demnach können Geschosse aus einer extremen Entfernung immer gefangen werden.

Damit es dem Adepten gelingt, dass Geschoss mit der Hand zu fangen, muss er bei seiner Probe mehr Erfolge würfeln als der Angreifer bei der Angriffsprobe erreicht hat. Gleichstand lässt den Adepten das Geschoss nicht fangen, sondern Wegschlagen. Der Einsatz dieser Fähigkeit erfordert eine Freie Handlung.

Gesteigerte Fertigkeit

Kosten: siehe unten

Mit Hilfe dieser Fähigkeit erhält der Ki-Adept Zusatzwürfel für den Einsatz einer bestimmten Fertigkeit. Es gibt eine Einschränkung für derartige Zusatzwürfel, soweit es die Verwendung für Kampffertigkeiten betrifft: Der Adept kann nicht mehr Zusatzwürfel haben, als seine gegenwärtige Fertigungsstufe angibt. Hätte er also Feuerwaffen 4, könnte er nur 4 Zusatzwürfel für diese Fertigkeit erhalten.

Bereich	Kosten
Athletik	0,25 pro Würfel
Heimlichkeit	0,25 pro Würfel
Fingerfertigkeit	0,25 pro Würfel
Bewaffneter Kampf	0,5 pro Würfel
Unbewaffneter Kampf	0,5 pro Würfel
Wurfaffen	0,5 pro Würfel
Projekttilwaffen	0,5 pro Würfel
Feuerwaffen	0,75 pro Würfel
Schwere Waffen	0,75 pro Würfel

Gesteigerte Reaktion

Kosten: siehe unten

Diese Kraft verleiht dem Adepten zusätzliche Punkte auf Reaktion und zwar je nach Grad, in dem diese Fähigkeit erworben wird. Konsultieren Sie die nachstehende Tabelle. Der Adept erhält allerdings nur den Reaktionsbonus, keine zusätzlichen Initiativwürfel.

Bis zum ½ Rassenmaximum	0,25 Punkte / +1
Bis zum Rassenmaximum	0,5 Punkte / +1
Bis zum doppelten Rassenmaximum	0,75 Punkt / +1

Gesteigerte Reflexe

Kosten: siehe unten

Durch diese Fähigkeit erhält der Ki-Adept zusätzliche Initiativwürfel und zwar je nach Grad, in dem er die Fähigkeit erwirbt. Konsultieren Sie die nachstehende Tabelle. Diese Kraft kann vom Adepten durch eine komplexe Handlung (de)aktiviert werden.

Zusätzliche Initiativwürfel	Kosten
+1W6	1
+2W6	2,5
+3W6	4

Gesteigerte Zentrierung

Kosten: 1,5 Punkte pro Fertigkeitenkategorie; 0,75 für spezielle Fertigkeiten

Diese Fähigkeit erlaubt es einem Ki-Adepten und Initiaten, seine Zentrierung auf eine nichtkörperliche Fertigkeit anzuwenden. Jedes Tätigkeitsfeld, auf das Zentrierung angewandt werden soll, muss einzeln erworben werden. Nichtkörperliche Fertigkeiten, die von „gesteigerte Zentrierung“ profitieren würden, sind: Bauen/Reparieren, Kampf, Wissen-, Sprachen sowie magische, soziale, technische und Fahrzeugfertigkeiten.

Auch für spezielle Fertigkeiten kann „gesteigerte Zentrierung“ erworben werden. Aber auch mit Einsatz dieser Kraft können Ki-Adepten magische Fertigkeiten nur für weltliche Zwecke einsetzen; sie dürfen keine Zaubersprüche anwenden.

Gesteigertes Körperliches Attribut

Kosten: siehe unten

Diese Kraft ermöglicht es dem Adepten, ein Körperliches Attribut (also Konstitution, Stärke, Geschicklichkeit oder Schnelligkeit) zu steigern, jedoch kein Geistiges. Möchte der Adept dieses Attribut auch auf normalem Wege durch Investition von Karma steigern, so beruhen die Kosten auf der Gesamtstufe einschließlich der magischen Verbesserung. Die Kosten dieser Kraft hängen davon ab, wie weit die endgültige Attributstufe über oder unter dem Maximalwert der Rasse liegt.

Bis zum ½ Rassenmaximum	0,5 Punkt / +1
Bis zum Rassenmaximum	0,75 Punkt / +1
Bis zum 1,5fachen Rassenmaximum	1 Punkt / +1

Gezielter Schuss*

Kosten: 0,75 pro Punkt

Diese Kraft reduziert den Modifikator für angesagte Ziele um 1. Der Adept muss diese Kraft für jede Fertigkeit erwerben, mit der er sie benutzen will. Ein Adept mit „gezielter Schuss (Feuerwaffen)“ auf Stufe 2 bekommt einen -2 Modifikator beim Schießen mit Pistolen und Gewehren. Er unterliegt aber dem normalen Modifikator, wenn er anstelle der Pistole mit einem Bogen schießt (auch wenn über eine Feuerwaffen-Fertigkeit schießt).

Beispiel: Contra hat „gezielter Schuss (Feuerwaffen)“ auf Stufe 4 und er versucht per Scharfschützengewehr einen Kopfschuss. Mindestwurf: $4 + 6 - 4 = 6$. Wendet er jetzt noch eine komplexe Handlung fürs Zielen auf, hat er den ursprünglichen Mindestwurf von 4 erreicht.

Hände des Drachens

Kosten: 3

Der Adept schlägt mit seinen Händen so schnell zu, dass er eventuell mehrere Schläge hat. Um das festzustellen wird eine Geschicklichkeitsprobe gegen die Reaktion des Gegners gewürfelt. Die Erfolge geben die Anzahl der zusätzlichen Schläge an. Das Opfer muss dem ermittelten Schaden dann so oft widerstehen, wie der Adept zugeschlagen hat. Den Kampfpool des Gegners auf die Widerstandsproben verteilen.

Falcon (STB = 5) würfelt gegen die Reaktion seines Gegners 2 Erfolge, deswegen darf er dreimal zuschlagen. Die Nahkampfproben ergeben, dass Falcons Gegner einem 5S widerstehen muss. Das Opfer bekommt drei Punkte Stoßpanzerung angerechnet und muss demnach dreimal 2S abwehren.

Härte

Kosten: 0,5 pro Würfel

Jede Stufe gibt dem Adepten einen zusätzlichen Würfel, wenn er Betäubungsschaden widerstehen muss. Das gilt für jeglichen Geistigen Schaden (Zauber/Magie, Nah- und Fernkampfschaden).

Kälte / Hitze - Resistenz

Kosten: 0,25 pro Stufe (maximal 10)

Ein normaler Mensch kann bei $\pm 25^\circ$ in der Sonne (mit schützender Kleidung) normalen Aktivitäten nachgehen. Ein Ki-Adept mit dieser Kraft rechnet pro Stufe noch 25 Grad dazu bzw. zieht diesen Wert ab. Außerdem erhält er bei Feuer- und Kälteschaden Widerstandswürfel in Höhe seiner Stufe (gilt auch für magischen Schaden).

Kampfsinn

Kosten: siehe unten

Der Adept erhält durch diese Kraft einen sechsten Sinn, der ihm Einblick in seine Umgebung und dort eventuell auf ihn lauernde Gefahren ermöglicht. Es ist ihm durch diese Kraft auch möglich schneller auf einen Gegner zu reagieren. Jede Stufe dieser Fähigkeit gibt ihm eine Anzahl Zusatzwürfel für den Kampfpool wie auch die Möglichkeit, die Reaktionsprobe in Überraschungssituationen (SRII, S. 86) mit Kampfpoolwürfeln zu unterstützen.

Stufe	Kampfpoolwürfel	Kosten
1	2	1,5
2	4	2,5
3	6	3,5

Ki-Strike*

Kosten: siehe unten

Diese Kraft funktioniert genau wie „Todeskralle“, mit der Ausnahme, dass es sich um eine Fernkampfattacke handelt. Die Reichweite wird vom Magieattribut des Adepten angegeben. Für die Attacke würfelt der Adept mit seinem Magieattribut gegen 4. Das Opfer würfelt mit seiner Konstitution gegen die Willenskraft des Adepten. Die Hälfte der Nettoerfolge (abgerundet) erhöht den Schadensmultiplikator um 1. Der Schaden geht direkt in den Torso des Ziels (Panzerung hilft nicht).

Schaden	Kosten
Willenskraft · 2	1,5
Willenskraft · 3	3,5
Willenskraft · 4	5,5
Willenskraft · 5	7,5

Körperkontrolle

Kosten: 0,25 pro Stufe

Ein Adept mit dieser Kraft hat seinen Körper so gut unter Kontrolle, dass er den Auswirkungen von Drogen, Gasen, Krankheiten und Giften widerstehen kann. Jede Stufe dieser Kraft gibt dem Adepten einen zusätzlichen Würfel für sein Immunsystem.

Magieresistenz*

Kosten: 0,5 pro Stufe

Ein Adept mit der Magieresistenz-Kraft besitzt eine starke, unbewusste Resistenz gegen Hexerei. In der gleichen Art wie Zauberer, die Spruchverteidigung beherrschen, addiert der Charakter einen Würfel pro Stufe dieser Kraft zu Widerstandsproben gegen Zaubersprüche. Nur der Adept kann diese Würfel benutzen; er kann nicht einen zusätzlichen Schutz gegen Hexerei geben.

Die Magieresistenz-Kraft beeinflusst keine Zaubersprüche, die freiwillig angenommen werden und schützt nicht gegen Critterkräfte. Wenn ein Ki-Mage mit der Magieresistenz-Kraft versucht, aktiven Gebrauch von der Hexereifertigkeit zum Zaubern

sprucheinsatz zu machen, muss er einen Würfel pro Stufe von seinem Magiepool abziehen. Das spiegelt die Störungen wider, die durch die generelle Resistenz des Charakters gegen die magischen Energien verursacht werden. Initiierte Ki-Adepten, die diese Kraft besitzen, erhalten (ebenso wie andere Ki-Adepten) nicht die Vorteile der Abschirmung.

Magische Hände

Kosten: 2,5

Die Kraft erlaubt es dem Adepten an glatten und steilen Wänden zu kleben und sich daran wie ein Insekt entlang zu bewegen. Das maximale Gewicht das er dabei ohne zu fallen tragen kann, darf maximal $\frac{1}{4}$ seines Körpergewichtes betragen. Seine Bewegung ist auf ein Fünftel seiner normalen Geschwindigkeit reduziert. Mindestens zwei Körperteile des Adepten müssen den Untergrund berühren, damit diese Kraft angewendet werden kann.

Meditative Heilung

Kosten: 4

Der Adept kann sich mit dieser Fähigkeit schneller von Verletzungen erholen. Dazu muss er sich in Trance begeben. Der Ki-Adept heilt einen Schadenspunkt pro Minute. Eine volle Kampfrunde ist nötig um aus der Trance zu erwachen.

Mimikry

Kosten: 1

Der Adept kann Geräuscheffekte, Personen und Tiere nachahmen. Diese Kraft funktioniert wie das Cyberimplantat und somit lassen sich auch Stimmenscanner täuschen. Um die Täuschung als solche zu erkennen, muss das Opfer mit seiner Intelligenz gegen das Magieattribut des Adepten würfeln. Gegen Stimmenerkennungssysteme hat der Adept eine Stufe, die seinem Magieattribut entspricht. Tiere die ein Geräusch ihrer eigener Rasse hören erhalten einen -2 auf den Mindestwurf. Besitzt der Adept die Fertigkeit „Singen“, dann erhält das Ziel den Fertigkeitswert auf den Mindestwurf um das Geräusch zu erkennen.

Molekulare Beschleunigung*

Kosten: siehe unten

Diese Kraft verbrennt leblose Objekte zu Asche. Es ist auch möglich das Objekt nur zu entzünden. Der Radius wird durch das Magieattribut des Ki-Adepten angegeben, die Reichweite durch Magieattribut mal 10 Meter. Der Ki-Adept muss eine komplexe Handlung aufwenden und das Objekt sehen können. Das Objekt braucht eine Weile bis es niedergebrannt ist (Kosten in Runden). Eine Person kann durch diese Kraft nicht direkt geschädigt werden. Indirekte Schäden wären Kälte am Nordpool (Verlust der Kleidung) oder explodierende Munition.

Level	Kosten	leblose Objekte	Level	Kosten	leblose Objekte
1	1,5	Gras, Stroh, Papier	6	9	Plastik, Kunstobjekte bis 2m
2	3	Bäume, Benzin	7	10,5	Munition, komplexe Kunststoffe
3	4,5	behandelter Stein, Kleidung, TNT	8	12	Waffen, Munition, Rüstung
4	6	EX Explosiv, Sprengstoff	9	13,5	Computer, Elektronik, Pkw's
5	7,5	Explosivgeschosse	10	15	Lkw's, Bungalow's

Nebelgestalt*

Kosten: 6

Der Adept kann sich für Willenskraft in Minuten in Nebel verwandeln. Damit kann er sich durch Ritzen bewegen, die nicht luftdicht sind. Die Masse des Adepten bleibt in Nebelgestalt gleich groß. Er kann allerdings seine Dichte variieren. Läuft die Zeit ab während der Adept sich in einem für seinen Körper zu engen Raum befindet, materialisiert er an der nächst möglichen Stelle. Der Adept muss 10 Minuten in Normalform verbringen, bevor er sich wieder verwandeln kann.

Negamage*

Kosten: 2,5

Der Adept erhält einen Magiepool, der zu Verteidigungszwecken für den Adepten eingesetzt werden kann. Der Magiepool entspricht der Willenskraft oder Hexerei des Adepten, je nachdem was höher ist. Ein Adept, der astral wahrnimmt, erhält zusätzlich noch 2 Würfel.

Panzer*

Kosten: 0,5 oder 1 pro Stufe

Wie der Name schon sagt, ist diese Kraft dem Zauber „Panzer“ ähnlich. Sie gibt dem Adepten pro Stufe +1 Stoß, wenn der Ki-Adept 0,5 Punkte investiert. Wird ein ganzer Magiepunkt aufgewandt, so erhält der Adept zusätzlich noch +1 Ballistik (Stufe 4 gibt also entweder 2/2 oder 0/4 Panzerung).

Paralysierende Attacke

Kosten: 2

Diese Fähigkeit ist auch als „Nervenschlag“ bekannt. Der Nervenschlag kann (im Gegensatz zur „paralysierenden Attacke“) nur gegen (Meta)Menschen eingesetzt werden, kostet dafür aber auch nur einen Magiepunkt.

Eine paralysierende Attacke wird wie normaler Nahkampf ausgeführt. Der Adept muss die Aura seines Opfers berühren, damit die Kraft wirksam wird. Anstatt Schaden zu verursachen reduziert sich die Schnelligkeit und der Kampfpool des Opfers um jeden Nettoerfolg des Adepten. Sinkt die Schnelligkeit auf 0, so ist das attackierte Wesen paralysiert. Der Adept kann die Paralyse solange aufrechterhalten, wie er das Opfer berührt. Sobald er den Kontakt unterbricht, stellen sich die normalen Werte des Gegners mit einem Punkt pro Minute wieder her.

Regeneration

Kosten: 10

Diese Kraft regeneriert jeglichen Körperlichen Schaden bis zum Ende einer Kampfrunde. Dem Charakter wachsen (in KST Minuten) auch verlorene Körperteile nach. Mit Regeneration ist es schwerer einen Charakter oder Critter zu töten. Der Ki-Adept kann im Kopf KST · 3 Punkte Schaden nehmen und im Torso KST · 7.

Schlag der Zerstörung

Kosten: 0,5 pro Würfel

Der Adept konzentriert all seine magische Energie auf einen Punkt. Die erworbenen Würfel werden zu seiner Stärkeprobe gegen Barrieren addiert.

Schmerzresistenz

Kosten: 0,5 pro Punkt

Diese Fähigkeit ermöglicht es dem Ki-Adepten, die Auswirkungen (sprich Verletzungsmodifikatoren) von Schaden zu ignorieren. Die fünffache Stufe in Schmerzresistenz gibt an, wie viele Schadenskästchen ignoriert werden können. Die Schmerzresistenz wirkt sich mit ihrer Stufe ebenfalls auf den Geistigen Zustandsmonitor aus.

Erwirbt also ein Charakter diese Fähigkeit mit Stufe 3, so erleidet er durch drei Punkte Geistigen Schaden und 15 Punkte Körperlichen Schaden keine erschwerenden Modifikatoren. Würde in diesem Fall der Schaden jedoch einmal die 15 Kästchen übersteigen, kämen alle normalen Verletzungsmodifikatoren zur Anwendung, will heißen der Charakter ist nach Überschreiten der "Schmerzschwelle" plötzlich verwundet. Geschieht das, muss der Adept würfeln, ob er in Ohnmacht fällt (siehe „System25“). Bis dahin ist diese Probe nicht erforderlich.

Alle anderen Auswirkungen von Verletzungen zeigen ihre volle Wirkung. Der Charakter stirbt wie jeder andere und er erleidet auch Schaden durch Blutverlust.

Die Schmerzresistenz-Stufe ermöglicht es dem Charakter auch, Schmerzen durch Folter, Magie, Krankheit und so weiter zu widerstehen. Die Stufe wird zur Willenskraft des Adepten (bei Folter zum Beispiel) addiert oder von seinen Mindestwürfen beim Schmerzwiderstand abgezogen (beispielsweise bei Konstitutions- oder Willenskraftproben gegen die Symptome einer schmerzhaften Krankheit). Auch hier verhindert oder heilt die Schmerzresistenz keinen tatsächlichen Schaden, sondern reduziert lediglich die Auswirkungen des Schadens auf die Fertigkeiten des Charakters. Die Schmerzresistenz-Stufe kann nicht genutzt werden, um irgendeine Form von Schadenswiderstandsprüfung zu beeinflussen.

Schnelle Heilung

Kosten: 0,5 Punkte pro Stufe

Der Adept erholt sich schneller als normal von Verletzungen jeder Art, indem er magische Energien benutzt, um den Heilungsvorgang zu verstärken. Jede Stufe dieser Kraft addiert einen Würfel zum Konstitutionsattribut des Adepten für:

- Heilungsproben
- ob der Adept permanenten Schaden durch Herztod erleidet
- bei der Berechnung des Mindestwurfs für den behandelnden Arzt (siehe „DocWagon und Heilung“)

Die Schnelle Heilung-Kraft erhöht nicht die Widerstandskraft gegen Verletzungen, Gifte oder Krankheitserreger, erlaubt es dem Adepten aber, sich von ihren Auswirkungen schneller zu erholen. Die Schnelle Heilung-Kraft kann einem eventuellen Magieverlust, den Auswirkungen von Goblinisierung oder unheilbaren Krankheiten, wie Krebs oder MMVV nicht entgegenwirken.

Schneller Angriff

Kosten: 0,25 Punkte pro Stufe

Ki-Adepten mit der Fähigkeit „Schneller Angriff“ scheinen eine übernatürliche Fähigkeit zu besitzen. Sie können sehr, sehr schnell in Aktion treten. Jede Stufe der Kraft erlaubt es dem Adepten einen zusätzlichen Würfel bei Reaktionsproben zur Überraschung gegen einen Gegner zu würfeln. Auch wenn der Adept selbst überrascht wird, kann er diese Kraft einsetzen. Diese Würfel gelten jedoch nicht für irgendwelche andere Reaktionsproben oder Initiativwürfe.

Schnellziehen

Kosten: 0,5

Die Schnellziehen-Kraft erlaubt es einem Adepten, eine einzelne Nahkampf- oder Feuerwaffe in einer Handlung zu ziehen und einzusetzen. Mit anderen Worten, der Adept muss keine zwei Handlungen aufwenden, um die Waffe zu ziehen, bereitzumachen und anzugreifen; das Ziehen der Waffe und der Angriff erfolgen in der Handlung, die für die Angriffsprobe benutzt wird.

Wenn der Einsatz der Waffe eine Komplexe Handlung erfordert, kann der Adept die Waffe in der gleichen Phase ziehen und angreifen. Wenn der Einsatz der Waffe nur eine Einfache Handlung erfordert, kann der Adept sie ziehen und zwei Angriffsproben in einer einzigen Kampfphase machen.

Sonic Scream

Kosten: siehe unten

Die Kraft erlaubt dem Ki-Adepten einen Schrei auszustoßen, der Glas zerstören, Taubheit und Bewußtlosigkeit verursachen kann. Diese Attacke hinterlässt ein lautes „Klingeln“ in den Ohren, das solange Taubheit verursacht, wie das Magieattribut des Adepten (in Runden) angibt. Wird der Schaden vollständig reduziert, erhält das Opfer wegen der abklingenden Schmerzen und der verlorenen Wahrnehmung trotzdem +2 auf alle Handlungen für die verbleibende Runde. Geräuschkämpfer reduzieren das Powerniveau um 4. Es wird ein Bereich in Mitleidenschaft gezogen, dessen Radius durch das Magieattribut des Adepten in Metern angegeben wird. Hinter dieser Distanz fällt das Powerniveau pro Meter um einen Punkt.

Der Adept würfelt mit seiner Magiestufe gegen einen Mindestwurf von 4. Die Opfer widerstehen mit Konstitution. Je zwei Nettoerfolge steigern/senken das Schadensniveau. Jeglicher Schaden ist Betäubung. Falls der Adept singen kann (und diese Fertigkeit besitzt), werden diese Würfel zur obenstehenden Probe addiert.

Schaden	Kosten
(Willenskraft)L	0,5
(Willenskraft)M	1
(Willenskraft)S	1,5
(Willenskraft)T	2

Speed*

Kosten: siehe unten

Die erworbene Stufe wird zum Bewegungsmultiplikator addiert. Der Adept kann diese Kraft maximal so viele Runden aufrechterhalten, wie sein Magieattribut angibt. Nachdem er die Kraft benutzt hat muss er mindestens eine Minute ruhen und die Kraft ist für die nächste Stunde nicht mehr anwendbar. Die Stufe gibt außerdem pro Initiative eine einfache Handlung zusätzlich.

Stufe	Kosten
1	2
2	4
3	6

Spruchverhüllung

Kosten: 0,25 Punkte pro Stufe

Adepten mit der Spruchverhüllungs-Kraft besitzen die Fähigkeit, ihre Anwesenheit im Astralraum zu „verhüllen“, was sie für darauf ausgelegte Zaubersprüche schwierig zu entdecken macht. Für jede Stufe der Kraft addiert der Adept einen Würfel auf Widerstandsproben ausschließlich gegen Wahrnehmungszauber und rituelle Hexerei. Wenn dem Zauber nicht widerstanden werden kann, erhöhen Sie den Mindestwurf, um den Adepten zu entdecken, um die erworbene Stufe.

Spurloser Gang*

Kosten: 0,5

Der Adept hat die Fähigkeit sich leicht zu Levitieren. So kann er über weiche Böden gehen ohne eine sichtbare Spur zu hinterlassen. Er muss eine erfolgreiche Heimlichkeitsprobe ablegen (Mindestwurf siehe unten) damit diese Kraft wirkt. Ein Erfolg reicht aus, damit keine Spuren hinterlassen und keine Geräusche beim Gehen erzeugt werden. Der Adept kann so Drucksensoren überlisten.

Material	Mindestwurf
Papier	8
Schnee	6
Sand	4
Drucksensoren	variabel

Stasis

Kosten: 0,75

Die Fähigkeit zur Stasis hat ähnliche Wirkungen wie der Zauber „Winterschlaf“. Der Adept kann sich in einen meditativen Zustand versetzen, der die Geschwindigkeit seines Stoffwechsels reduziert und damit die Anforderungen an Nahrung, Wasser und Luft verringert, sowie Blutungen verlangsamt. Um die Effektivität der Stasis zu ermitteln, würfelt der Charakter mit Willenskraft (zuzüglich Würfel der Fertigkeit „Meditation“) gegen Mindestwurf 4, wobei eventuell Verletzungsmodifikatoren zu berücksichtigen sind. Konsultieren Sie die Beschreibung des Zaubers „Winterschlaf“ und werten Sie die erzielten Erfolge entsprechend aus.

Tarnung

Kosten: 0,75 pro Stufe

Diese Fähigkeit hat einen ähnlichen Effekt wie „Adaptive Coloration“. Jede Stufe gibt einen Extrawürfel bei Heimlichkeitsproben und addiert +2 auf gegnerische Wahrnehmungstests. Gegner unterliegen außerdem einer Erschwernis bei Angriffsproben: Die Stufe wird auf Fern- und die Hälfte der Stufe auf Nahkampfangriffe angerechnet. Diese Kraft kann vom Adepten durch eine komplexe Handlung (de)aktiviert werden.

Tiefenatmung

Kosten: 0,25 pro Punkt

Ein normaler Mensch kann KST · 30 Sekunden unter Wasser bleiben. Ein Adept mit dieser Kraft hat Atemübungen in Verbindung mit Magie gemacht und kann pro erworbenen Punkt 30 Sekunden länger unter Wasser bleiben.

Tiere beherrschen

Kosten: 2

Ein Ki-Adept kann mit dieser Kraft ein Tier beherrschen. Dazu würfelt er mit seinem Charisma gegen die Willenskraft des Tieres. Nur Tiere mit Intelligenz 3 (nicht zu verwechseln mit Wahrnehmung) oder weniger können mit dieser Ki-Kraft beeinflusst werden. Davon ausgenommen sind Insekten und andere wirbellose Tiere, dessen Verstand von einem Adepten nicht erfaßt werden können. Jede Kreatur mit metamenschlicher Abstammung ist ebenfalls immun.

Ein kontrolliertes Tier kann davon abgehalten werden anzugreifen, Alarm zu schlagen und vieles mehr. Der Ki-Adept kann in einer komplexen Handlung dem Tier einen Befehl geben. Es muss diesen Befehl aber verstehen und ausführen können. Befehle, die im Gegensatz zum instinktiven oder normalen Verhalten des Tieres gehören, erfordern eine neue vergleichende Erfolgsprobe, mit einem +2 erhöhten Mindestwurf für den Adepten.

Todeskralle

Kosten: siehe unten

Kampf mit der bloßen Hand bewirkt einen Schaden von (STB)M-Betäubung. Der Ki-Adept kann mit Hilfe seiner Magie über Angriffe im waffenlosen Kampf Körperlichen Schaden austeilen. Im waffenlosen Kampf entscheidet ein Adept mit Todeskrallen, ob er normalen Betäubungsschaden oder gesteigerten Körperlichen Schaden bewirken möchte und zwar je nach erworbenem Grad (siehe nachstehende Tabelle). Technisch spricht nichts dagegen, wenn ein Ki-Adept mehr als einen Grad erwirbt, sagen wir STB · 2 und STB · 4. Der Spieler muss den Einsatz der Todeskrallen vor einem Angriff mit waffenlosem Kampf ansagen. Die Todeskrallen wirken auch gegen Kreaturen, die Immunität gegen normale oder magische Waffen besitzen (siehe Critterkräfte). Abwehrboni, wie zum Beispiel die Kraft „Ausweichen“, zählen nicht gegen die Todeskrallen. Im Einsatz gegen Barrieren zählt die Todeskrallen als gewöhnlicher Nahkampfangriff. Beachten Sie, dass die Todeskrallen ein Schlag mit der bloßen Hand ist und ihre Wirkung weder durch Waffen noch durch Magie verstärkt werden kann, wohl aber durch alle anderen Ki-Kräfte, die auf Nahkampf anwendbar sind.

Schaden	Kosten
STB · 1	0,75
STB · 2	1,5
STB · 3	2,25
STB · 4	3

Todeskrallen (erweitert)*

Kosten von Todeskrallen + 1

Diese Kraft wirkt genauso wie „Todeskrallen“ und unterliegt denselben Bedingungen. Sie besitzt eine vergrößerte Reichweite und ist auf jeden im Blickfeld des Ki-Adepten anwendbar (maximal Magieattribut / 10 in km). Um den Angriff zu ermitteln muss eine vergleichende Erfolgsprobe gewürfelt werden: Geschicklichkeit (Adept) gegen Schnelligkeit (Ziel). Der Adept kann seine Probe noch um die Würfel seiner erworbenen Stufe erweitern. Es gelten Sicht-, Deckungs- und sonstige Modifikatoren, die auf Fernkampf anwendbar sind.

Transformation

Kosten: siehe unten

Der Adept kann einen seiner Arme in eine Klinge verwandeln (ähnlich dem T-1000 aus *Terminator 2*). Die genaue Art der Transformation hängt von der erworbenen Stufe ab. Stufe 1 verwandelt die Handkante in eine Klinge, während Stufe 8 den ganzen Unterarm in eine Art Schwert verwandelt.

Der transformierte Arm erhält die Eigenschaft von Metall, damit es als Schwert oder Messer benutzt werden kann. Die Transformation dauert eine komplexe Handlung. Die Rückverwandlung nimmt nur eine freie Handlung in Anspruch. Es kann sowohl mit Nahkampfwaffen als auch mit einer Kampfsportart gewürfelt werden.

„Transformation“ kann NICHT mit anderen Ki-Kräften eingesetzt werden, die den Schaden erhöhen (wie Backstab oder Todeskrallen). Es ist jedoch möglich diese Fähigkeit mit magisch erhöhter Stärke (siehe „Gesteigertes Körperliches Attribut“) und „Gesteigerte Fertigkeit“ einzusetzen.

Stufe	Schaden	Reichweite	Kosten
1	STB	0	1
2	STB+1	0	1,5
3	STB+2	0	2
4	STB · 2	0	2,5

5	STB · 2	1	3
6	(STB+1) · 2	1	3,5
7	(STB+2) · 2	1	4
8	(STB+3) · 2	1	4,5
9	(STB+4) · 2	1	5

Unbekanntes Gesicht*

Kosten: 0,5

Durch diese Kraft kann sich niemand daran erinnern wie der Adept ausgesehen hat. Diese Kraft beeinflusst aber nicht das Unterbewusstsein der Personen. Es ist also möglich Informationen über den Adepten aus dem Unterbewusstsein der Person zu extrahieren. Nachteilig an dieser Kraft ist, dass sich nicht mal die eigenen Freunde an das Gesicht erinnern können. Der Adept wird jedoch wieder erkannt, wenn man ihn trifft oder ein Foto von ihm hat. Diese Kraft wirkt nicht gegen technische Geräte.

Unsichtbarkeit

Kosten: 0,75 pro Stufe

Der Adept wird durch diese Kraft in die Lage versetzt das Licht um sich herum zu brechen. Er wird dadurch für normale Augen und Kameras unsichtbar (nicht jedoch die IR-Version). Der Mindestwurf für einen Gegner beträgt: Magieattribut + Stufe. Der Adept kann nur für (Willenskraft) Minuten unsichtbar bleiben. Danach muss er für 60 Minuten (geteilt durch die erworbene Stufe) sichtbar werden, bevor er die Kraft erneut einsetzen kann. Diese Fähigkeit kann vom Adepten durch eine komplexe Handlung (de)aktiviert werden.

Verbesserte Heilung

Kosten: 2

Durch diese Kraft kann sich der Adept von physischen Wunden und von geistigem Schaden schneller erholen als normal. Wenn er sich von Geistigem Schaden erholt werden einfach die Erfolge der normalen Probe verdoppelt. Den Körperlichen Schaden kann er nur dadurch heilen, dass er für 10 Stunden schläft. Wird sein Schlaf unterbrochen, dann sind die geschlafenen Stunden umsonst gewesen. Erhält er aber seine 10 Stunden Schlaf ist es ihm möglich 50 Schadenspunkte pro Tag zu regenerieren, solange der Charakter auch sonst nichts anstrengend macht (lange Märsche, kämpfen und ähnliches). Diese Fähigkeit ist nur einmal pro Tag anwendbar.

Verbesserte Sprungkraft

Kosten: 1 oder 0,25 pro Stufe

Durch genaue fokussierte magische Kraft (die einen Punkt kostet) macht der Adept seinen Körper leichter und verstärkt seine Muskeln. Der Adept verdoppelt sämtliche Sprungdistanzen. Dieses gilt im Gegensatz zur nachstehenden Variante auch für Sprünge aus dem Stand.

Eine andere (auf Weit- und Hochsprung begrenzte) Form erweitert die Sprungkraft des Adepten nur nach und nach. Pro Stufe springt der Adept 25cm höher und 50cm weiter. Dieser Zusatz wird zur endgültigen Distanz addiert, nachdem eine normale Akrobatik-Probe die Grunddistanz bzw. Höhe ergeben hat.

Verloren

Kosten: siehe unten

Diese Kraft hilft dem Adepten sich vor Menschen und technischen Wahrnehmungshilfen zu verstecken. Die erste Stufe hat gegen Beobachter einen Grundmindestwurf von 6 und hilft nur gegen das normale Lichtspektrum, Lichtverstärker und technische Geräte. Die zweite Stufe erhöht den Mindestwurf auf 12 und gibt einen Mindestwurf von 8 gegen Infrarotsicht. Die dritte Stufe macht es fast unmöglich (Mindestwurf: 20) von einem ahnungslosen Ziel entdeckt zu werden.

Alle Stufen helfen nur gegen das jeweilige Lichtspektrum; sie tarnen weder Geräusche noch Geruch und schützen nicht vor Ultrasound. Ein Adept mit der Fertigkeit „Heimlichkeit“ kann gegen die Intelligenz des Beobachters würfeln und damit die oben genannten Mindestwürfe erhöhen (um 1 pro Erfolg). Diese Fähigkeit kann vom Adepten durch eine komplexe Handlung (de)aktiviert werden.

Stufe	Kosten	Auswirkung
1	2	normales Lichtspektrum: Mindestwurf von 6
2	4	normales Lichtspektrum: Mindestwurf = 12; Infrarotsicht = 8
3	6	komplettes Lichtspektrum: Mindestwurf = 20

Verstärkter Schlag

Kosten: 0,5 pro Stufe

Der Adept kann seine magische Kraft in jeden Schlag fließen lassen. Diese Attacke muss nicht mit der bloßen Hand ausgeführt werden. Die Stufe wird zum Schaden einer Nahkampfatacke addiert. Alle technischen Waffen (wie Schockhandschuhe) funktionieren mit dieser Kraft nicht. Es ist auch nicht möglich, diese Fähigkeit mit Fernkampfwaffen einzusetzen. Wird diese Kraft mit „Brechen der Schlag“ eingesetzt, so addieren sich die beiden erworbenen Stufen. Die Kraft ist nicht mit „Backstab“ anwendbar.

Verwurzeln

Kosten: 0,25 Punkte pro Stufe

Die Verwurzeln-Kraft erlaubt es einem Charakter, indem er eine Einfache Handlung aufwendet und sich einen Moment lang konzentriert, die Kraft seiner Aura auszuweiten, um sich selbst im Boden zu "verwurzeln" und ein unbewegliches Objekt zu werden. Jede Stufe der Kraft gibt zusätzlich einen Würfel auf alle Proben, die der Adept macht, um zu verhindern, zu Boden geschleudert, geworfen, levitiert oder anderweitig gegen seinen Willen bewegt zu werden. Der Adept kann sich nicht bewegen, während er diese Kraft einsetzt, kann aber ansonsten normal handeln (Angriffe eingeschlossen), wobei alle seine Mindestwürfe um +2 modifiziert werden.

Geister

Man unterscheidet grundsätzlich zwischen zwei Arten von Geistern: Elementargeister und Naturgeister. Elementargeister können nur von Magiern beschworen werden. Der Vorteil an Elementargeistern ist, dass er auch Gegner und Ziele direkt angreifen kann. Naturgeister können Gegnern nur indirekt Schaden zufügen. Direkter Angriff ist nur möglich, wenn das Ziel astral aktiv ist. Es ist jedoch auch schwerer einen Elementargeist zu beschwören. So muss ein Magier über eine Bibliothek, Beschwörungsmaterialien (1kg und 1.000¥ pro Stufe) und einen hermetischen Kreis in Höhe des Geistes verfügen. Um einen Elementargeist zu beschwören braucht man pro Stufe eine Stunde.

Ein Schamane braucht Stufe in Kampfrunden, um einen Naturgeist zu beschwören. Es sind keine zusätzlichen Hilfsmittel zum Beschwören nötig. Naturgeister sind jedoch im Gegensatz zu Elementargeistern an bestimmte Gebiete, sogenannte Domänen, gebunden. Diese können sie nicht verlassen. So ist es einem Naturgeist der Stadt, nicht möglich einen Park oder ähnliches zu betreten (geschweige denn den Park in irgendeiner Weise zu beeinflussen). Naturgeister verschwinden (im Gegensatz zu Elementargeistern) sobald die Sonne aufgeht. Egal, ob alle Dienste in Anspruch genommen wurden oder nicht. Ein Elementargeist verliert alle 24 Stunden einen Dienst. Sind alle Dienste verbraucht, verschwindet der Geist.

Der Mindestwurf (um einen Geist zu beschwören) ist gleich der Kraftstufe des Geistes und die Anzahl der Erfolge gibt an, wieviel Dienste der Geist seinem Beschwörer schuldet. Für das Beschwören eines Geistes hat man nur die Würfel aus der Fertigkeit *Beschwören* (plus eventuelle Würfel durch irgendwelche Fokusse und ähnliches). Man kann also seinen Magiepool *nicht* zur Hilfe ziehen!

Naturgeister und Elementare können nur in „intakten“ also nicht verseuchten Ökosystemen beschworen werden, alle Geister die in nicht „intakten“ Ökosystemen beschwört werden, sind automatisch Giftgeister. Giftgeister sind immer freie Geister.

Geister haben eine Anzahl von Trefferpunkten das dem 30fachen ihrer Konstitution entspricht. Alle Geister können sich manifestieren, d.h. sich auf die weltliche Ebene begeben. Manifeste Geister sind immun gegen normale Waffen. Ausgenommen sind Nahkampfangriffe, Bögen (Armbrüste zählen nicht zur Klasse der Bögen) und Wurfaffen. Geister werden auf weltlichem Wege immer mit der Willenskraft des Charakters angegriffen (ohne Kampf- und Magiepool). Geister haben alle Trefferpunkte in einer Zone. Das bedeutet: Ein Geist verschwindet erst, wenn er KST x30 Trefferpunkte genommen hat. Geister erhalten keine Modifikatoren durch Schaden.

Ein Zauberer kann maximal eine Anzahl von Geistern gleich seinem Charismawert binden. Jeder weitere Geist ist automatisch frei. Dies geschieht auch, wenn der Zauberer den Entzug des Beschwörens nicht übersteht. Übersteigt die Stufe des Geistes das Charisma des Charakters, so ist der Entzug körperlich.

Elementargeister (Entzug: Kx4): Man unterscheidet hierbei unter vier verschiedenen Arten von Elementargeistern. Dies sind Feuer-, Wasser-, Erd- und Luftelementare. Alle diese Elementare haben verschiedene Kräfte, Nachteile und benötigen die verschiedensten Materialien für ihren Beschwörungsprozess.

Name:	KST	SCK	STR	GSK	ATT	CHR	INT	WLK	Initiative:
Luft	Kraft-2	(Kraft+3)x4	Kraft-3	Kraft	Kraft	Kraft	Kraft	Kraft	16 + (Kraft/4)W6
Angriffe:	Kraft x3 Schaden, aber nur im Astralraum								
Kräfte:	Verschlingen; Bewegung; Übler Atem; Psychokinese								
Schwächen:	Kann eingesperrt werden sobald er Manifestiert ist; Verwundbarkeit (Erde)								
Erscheinung:	Ein Luftgeist erscheint als wirbelnde Rauchgestalt von annähernd humanoider Form.								

Name:	KST	SCK	STR	GSK	ATT	CHR	INT	WLK	Initiative:
Erde	Kraft+4	(Kraft-2)x2	Kraft+4	Kraft	Kraft	Kraft	Kraft	Kraft	12 + (Kraft/4)W6
Angriffe:	Kraft x3 Schaden im Nahkampf; +1 Reichweite pro 5 Kraftstufe; Fertigkeit = Kraft-2								
Kräfte:	Verschlingen; Bewegung								
Schwächen:	Verwundbarkeit (Luft)								
Erscheinung:	Ein Erdgeist erscheint als gedrungene, humanoide Gestalt aus Erde oder Gestein.								

Name:	KST	SCK	STR	GSK	ATT	CHR	INT	WLK	Initiative:
Feuer	Kraft+1	(Kraft+2)x3	Kraft-2	Kraft	Kraft	Kraft	Kraft	Kraft	15 + (Kraft/4)W6
Angriffe:	Kraft x2 Schaden im Fernkampf; Fertigkeit = Kraft+1; maximale Entfernung für den Fernkampf = Kraftx2 in Metern								
Kräfte:	Verschlingen; Bewegung; Flammenaura; Flammenodem; Schutz								
Schwächen:	Verwundbarkeit (Wasser)								
Erscheinung:	Ein Feuergeist erscheint als rötlich- orangefarbene Gestalt in einer Flammenaura.								

Name:	KST	SCK	STR	GSK	ATT	CHR	INT	WLK	Initiative:
Wasser	Kraft+2	Kraftx2	Kraft	Kraft	Kraft	Kraft	Kraft	Kraft	13 + (Kraft/4)W6
Angriffe:	(Kraft)S Betäubung im Nahkampf; kein Panzerungsschutz; Fertigkeit = Kraft								
Kräfte:	Verschlingen; Bewegung								
Schwächen:	Verwundbarkeit (Feuer)								
Erscheinung:	Ein Wassergeist erscheint als eine Masse trüben Wassers von unbestimmter, sich ändernder Gestalt.								

Naturgeister (Entzug: Kraft x3): Man unterscheidet zwischen vier verschiedenen Gruppen von Naturgeistern, die sich dann noch mal unterteilen. Diese vier Gruppen sind: Naturgeister des Menschen, des Landes, des Windes und der Luft. Alle diese Geister verfügen über verschiedene Kräfte und Schwächen. Alle Naturgeister haben im Astralkampf über eine Attacke mit Kraft x3 Schaden und einer Fertigkeit die ihrer Kraft entspricht.

Naturgeister des Menschen:

Name: KST SCK STR GSK ATT CHR INT WLK **Initiative:**
 Stadtgeist Kraft+1 (Kraft+2)x3 Kraft-2 Kraft Kraft Kraft Kraft Kraft 18 + (Kraft/2)W6

Kräfte: Unfall; Entfremdung; Verschleierung; Grauen; Schutz; Suche; Unsichtbarkeit

Erscheinung: Stadtgeister erscheinen als Anhäufung von Krimskrams oder Müll.

Name: KST SCK STR GSK ATT CHR INT WLK **Initiative:**
 Herdgeist Kraft+1 (Kraft+2)x3 Kraft-2 Kraft Kraft Kraft Kraft Kraft 18 + (Kraft/2)W6

Kräfte: Unfall; Entfremdung; Verschleierung; Schutz; Suche; Unsichtbarkeit

Erscheinung: Herdgeister erscheinen als kleine, bärtige Humanoide in altertümlicher Kleidung.

Name: KST SCK STR GSK ATT CHR INT WLK **Initiative:**
 Feldgeist Kraft+1 (Kraft+2)x3 Kraft-2 Kraft Kraft Kraft Kraft Kraft 18 + (Kraft/2)W6

Kräfte: Unfall; Entfremdung; Schutz; Suche; Unsichtbarkeit

Erscheinung: Feldgeister erschienen als winzige Feldarbeiter in Overalls, mit Halstüchern usw.

Naturgeister des Landes:

Name: KST SCK STR GSK ATT CHR INT WLK **Initiative:**
 Wüstengeist Kraft+4 (Kraft-2)x2 Kraft+4 Kraft Kraft Kraft Kraft Kraft 15 + (Kraft/2)W6

Kräfte: Verschleierung; Schutz; Bewegung; Suche; Unsichtbarkeit

Erscheinung: Wüstengeister erscheinen als Windhosen.

Name: KST SCK STR GSK ATT CHR INT WLK **Initiative:**
 Waldgeist Kraft+4 (Kraft-2)x2 Kraft+4 Kraft Kraft Kraft Kraft Kraft 15 + (Kraft/2)W6

Kräfte: Unfall; Verschleierung; Verwirrung; Grauen; Schutz; Unsichtbarkeit

Erscheinung: Waldgeister erscheinen in einer baumähnlichen, humanoiden Gestalt.

Name: KST SCK STR GSK ATT CHR INT WLK **Initiative:**
 Bergegeist Kraft+4 (Kraft-2)x2 Kraft+4 Kraft Kraft Kraft Kraft Kraft 15 + (Kraft/2)W6

Kräfte: Unfall; Verschleierung; Schutz; Bewegung; Suche; Unsichtbarkeit

Erscheinung: Bergeister erscheinen als kleiner Golem aus Gestein der jeweiligen Umgebung.

Name: KST SCK STR GSK ATT CHR INT WLK **Initiative:**
 Präriegeist Kraft+4 (Kraft-2)x2 Kraft+4 Kraft Kraft Kraft Kraft Kraft 15 + (Kraft/2)W6

Kräfte: Unfall; Entfremdung; Verschleierung; Schutz; Bewegung; Suche; Unsichtbarkeit

Erscheinung: Präriegeister erschienen in der Gestalt von alten Nomaden oder Steppenläufern.

Naturgeister der Winde:

Name: KST SCK STR GSK ATT CHR INT WLK **Initiative:**
 Nebelgeist Kraft-2 (Kraft+3)x4 Kraft-3 Kraft Kraft Kraft Kraft Kraft 20 + (Kraft/2)W6

Kräfte: Unfall; Verschleierung; Verwirrung; Schutz; Bewegung; Unsichtbarkeit

Erscheinung: Nebelgeister erscheinen als wirbelnde Nebelschwaden ohne eine feste Gestalt.

Name: KST SCK STR GSK ATT CHR INT WLK **Initiative:**
 Sturmgeist Kraft-2 (Kraft+3)x4 Kraft-3 Kraft Kraft Kraft Kraft Kraft 20 + (Kraft/2)W6

Kräfte: Verschleierung; Verwirrung; Elektrische Entladung; Grauen; Unsichtbarkeit

Erscheinung: Sturmgeister erscheinen als dunkle Sturmwolken.

Naturgeister des Wassers:

Name: KST SCK STR GSK ATT CHR INT WLK **Initiative:**
 Seegeist Kraft+2 Kraftx2 Kraft Kraft Kraft Kraft Kraft Kraft 18 + (Kraft/2)W6

Kräfte: Unfall; Verschlingen; Grauen; Schutz; Bewegung; Suche; Unsichtbarkeit

Erscheinung: Seegeister erscheinen als kräuseln im Wasser oder als moos- und grasbedeckte Humanoide.

Name: KST SCK STR GSK ATT CHR INT WLK **Initiative:**
 Meergeist Kraft+2 Kraftx2 Kraft Kraft Kraft Kraft Kraft Kraft 18 + (Kraft/2)W6

Kräfte: Unfall; Verschleierung; Verschlingen; Grauen; Schutz; Bewegung; Suche; Unsichtbarkeit

Erscheinung: Meergeister erscheinen als große Wellen oder in Form von Humanoiden mit fischähnlichen Unterleib.

Name: KST SCK STR GSK ATT CHR INT WLK **Initiative:**
 Flußgeist Kraft+2 Kraftx2 Kraft Kraft Kraft Kraft Kraft Kraft 18 + (Kraft/2)W6

Kräfte: Unfall; Entfremdung; Verschleierung; Verwirrung; Verschlingen; Grauen; Schutz; Bewegung; Suche; Unsichtbarkeit
Erscheinung: Flußgeister erscheinen als kleines Kräuseln oder als froschähnlicher, krautbehängener Humanoid.

Name: KST SCK STR GSK ATT CHR INT WLK **Initiative:**
 Sumpfgeist Kraft+2 Kraftx2 Kraft Kraft Kraft Kraft Kraft Kraft 18 + (Kraft/2)W6
Kräfte: Unfall; Bindung; Verschleierung; Verwirrung; Verschlingen; Grauen; Schutz; Bewegung; Suche; Unsichtbarkeit
Erscheinung: Sumpfgeister erscheinen als Flackernde Lichter oder als golemähnliche Sumpfgestalten.

Unsichtbarkeit: Diese Kraft wurde bis jetzt nur bei Naturgeistern festgestellt. Ab einer Stufe von 4 kann der Geist eine Person (oder sich selbst) mit seinem Hintergrund verschmelzen lassen (SPC stellt sich hinter eine Laterne und wird nicht mehr gesehen). Ab Stufe 8 kann der Geist eine Person äußerlich verändern (siehe Zauber „Maske“). Ab Stufe 12 kann der Geist jemanden unsichtbar machen. Ab Stufe 16 kann der Geist Objekte verschwinden lassen (in der Größe eines Ein-Familienhauses). Ab Stufe 20 kann der Geist eine Aura maskieren oder verändern. Ab Stufe 24 kann der Geist einen auch astral unsichtbar machen.

Freund..... 17

A

Alkohol 14
 Alpha-Klinik..... 35
 Änderungen..... 14, 17
 Anmerkungen zur Charakterentwicklung: 14
 APDS..... 34
 Askennen 22
 Astralraum 20
 Auswirkungen von Cyberware und Ki-Kräften..... 22

B

Barrierenstufen 15
 Beta-Klinik 35
 Bildung 17
 Bioware..... 37

C

Connection 17
 Cyberware..... 35

D

Delta-Klinik 35
 Diagnose 22, 42
 DocWagon und Heilung..... 23
 Dualmagier 60

E

elementare Nebeneffekte..... 20
 Elementargeister 73
 Elfen..... 7, 12
 Entwicklung von Zaubersprüchen 21
 Entzugsmodifikatoren / Entzugsniveau 21
 Entzugspunkte..... 19
 Erschöpfung..... 19
 erste Hilfe..... 24

F

Fertigkeiten 26
 Feuerwaffenzubehör 33
 Flammenwerfer und Schaden durch Feuer 25
 Formeln für Initiation 22, 23

G

Gangs/Gefolgsleute..... 14
 Geasa..... 23
 Gefälschte Credsticks/SIN's..... 16
 Gegenattacke..... 25
 Gehirntod 23
 Geister..... 73
 Gel- und Betäubungsgeschosse 18
 Granaten..... 34
 Granaten und Sprengstoff..... 26
 Größenverteilung..... 15

H

Heilzauber 44, 57
 Herztod..... 23
 Hintergrundstrahlung..... 20
 Hold Outs..... 29

I

Illusionszauber 46, 57
 Initiation..... 23
 Initiativwürfel 14

K

Kampfpool 14
 Kampfzauber..... 41, 56
 Ki-Adepten 6
 Ki-Kräfte..... 60
 Ki-Mages 6
 Klinik 35
 KO-Check 23
 Krankenhaus 24

L

Ladehemmung 14
 Laserwaffen 32
 Lasten tragen / Ausrüstung schleppen..... 19
 Laufen 14
 Lebensstil..... 15
 Leichte Maschinengewehre 31
 Leichte Pistolen 29
 Lernen von Zaubersprüchen und Ki-Kräften..... 20

M

Mag- und sonstige Schlösser	27
Magie	19
Magiepool	14
Magier	6
Magieradepten	6
Magische Erschöpfung	19
magische Heilung	24
Manipulationszauber	48, 57
Maschinenpistolen	30
Menschen	6, 12
Mieten	16
Mittlere Maschinengewehre	31
Munition	34

N

Nahkampf	25
Nahkampfaffen	32
Naturgeister	74
Neutrons	8, 12

O

Offensivgranaten	26
Orks	6, 12

P

Panzerung	33
Panzerungen sind kumulativ	14
Panzerungsanpassung	15
Patzer	17
Penderticket	16
plus X auf alle Mindestwürfe	14
Polizeikontrollen	16
Projektilwaffen	32

R

Raketen	34
Raketen-/Granatwerfer	32
Reaktion	14
Reichweite	25
Rockens	9, 12
Rückstoß	26

S

Schaden an Cyberware und Bioware	25
Schadensmodifikatoren und andere Regeln	23
Schamanen	6
Schamanenadepten	6

Scharfschützengewehre	31
Schieber	17
Schrotflinten	30
Schwere Maschinengewehre	31
Schwere Pistolen	29
Shazaare	11, 13
Sichtbedingungen	18
SIN (System Identifikation Nummer)	16
Skaven	11, 12
sonstige Anziehsachen	33
Sonstige Kosten	16
Sperrigkeit	19, 33
Spezialwaffen	32
Sportgewehre	31
Sprengstoff	26, 34
Standard-Klinik	35
Standardpakete	39
STB (Stärkebonus)	14
Sturmgewehre	30
Sturmkanonen	31

T

Tabelle der Zaubersprüche	56
Trefferpunkte	23
Trolle	7, 12

U

Überraschung	18
--------------------	----

V

Verschleiß für Barrieren und Panzerung	27
Verstärkte Panzerung	18
Visa	16
Visum	16

W

Wahrnehmungszauber	42, 56
Wildfremd	17

X

Xerme	9, 12
-------------	-------

Z

Zaubersprüche	41
Ziele ansagen	14
Zweitsprache	17
Zwerge	8, 12
Zyroc	10, 12