



SHADOWRUN 6 – Charakter generieren & Grundregeln

Inhaltsverzeichnis

Prioritäten (S. 65)	2
Attribute (S. 66).....	2
Entwicklungskosten (S. 72).....	2
Vor- und Nachteile (S. 73).....	3
Fertigkeiten (S. 94).....	4
Letzter Feinschliff (S. 69).....	5
Charakterentwicklung (S. 71).....	6
Proben (S. 36).....	7
Initiative (S. 40).....	9
Zeitablauf (S. 41).....	10
Handlungen (S. 43).....	10
Schicksalswürfel (S. 52).....	10
Kampfablauf (S. 108)	11
Heilung (S. 122)	13
Edge / Das Glück (S. 46).....	14
Magie (S. 129)	16
Adept (S. 158).....	23
Matrix (S. 171)	25
Technomancer (S. 188).....	27
Riggen (S. 196).....	30
Ausrüstung (S. 244).....	31
Panzerung (S. 266)	40
Elektronik (S. 268)	41
Sonstiger Krams (S. 279).....	44
Lebensstil (S. 50).....	44
Bodytech (S. 283).....	45
Toxine und Drogen (S. 295)	49
Magische Ausrüstung (S. 296).....	49
Fahrzeuge und Drohnen (S. 299).....	50
Schattenslang (S. 8).....	52

Prioritäten (S. 65)

PRIORITÄTENTABELLE (S. 65)					
PRIORITÄT	METATYP (ANPASSUNGSPUNKTE)	ATTRIBUTE	FERTIGKEITEN	MAGIE ODER RESONANZ	RESSOURCEN
A	Ork, Troll, Zwerg (13)	24	32	Aspektzauberer: Magie 5, Vollzauberer, Magieradept, Adept: Magie 4, Technomancer: Resonanz 4	450.000 ¥
B	Elf, Ork, Troll, Zwerg (11)	16	24	Aspektzauberer: Magie 4, Vollzauberer, Magieradept, Adept: Magie 3, Technomancer: Resonanz 3	275.000 ¥
C	Elf, Mensch, Ork, Troll, Zwerg (9)	12	20	Aspektzauberer: Magie 3, Vollzauberer, Magieradept, Adept: Magie 2, Technomancer: Resonanz 2	150.000 ¥
D	Elf, Mensch, Ork, Troll, Zwerg (4)	8	16	Aspektzauberer: Magie 2, Vollzauberer, Magieradept, Adept: Magie 1, Technomancer: Resonanz 1	50.000 ¥
E	Elf, Mensch, Ork, Troll, Zwerg (1)	2	10	Mundan	8.000 ¥

Attribute (S. 66)

ATTRIBUTE NACH METATYP (S. 66)									
METATYP	KONSTITUTION	GESCHICKLICHKEIT	REAKTION	STÄRKE	WILLENSKRAFT	LOGIK	INTUITION	CHARISMA	EDGE
Mensch	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-7
Vorteile durch Metatyp: Keine									
Elf	1-6	1-7	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-8	1-6
Vorteile durch Metatyp: Restlichtverstärkung									
Ork	1-8	1-6	1-6	1-8	1-6	1-6	1-6	1-5	1-6
Vorteile durch Metatyp: Restlichtverstärkung, Robust Gebaut 1									
Troll	1-9	1-5	1-6	1-9	1-6	1-6	1-6	1-5	1-6
Vorteile durch Metatyp: Dermalablagerungen, Infrarotsicht, Robust Gebaut 2									
Zwerg	1-7	1-6	1-5	1-8	1-7	1-6	1-6	1-6	1-6
Vorteile durch Metatyp: Infrarotsicht, Toxinresistenz									

Bei der Charaktererschaffung kann nur ein Attribut den Höchstwert für den ausgewählten Metatyp haben.

Entwicklungskosten (S. 72)

ENTWICKLUNGSKOSTEN (S. 72)		
ART	KARMAKOSTEN	TRAININGSZEIT
Aktionsfertigkeiten	neue Stufe × 5	[neue Stufe] Monate
Spezialisierungen	5	1 Monat
Expertise	5	2 Monate
Attribute	neue Stufe 5	[neue Stufe × 2] Monate
Wissensfertigkeiten	3	1 Monat
Sprachfertigkeiten	3 pro Stufe	1 Monat pro Stufe
Neuer Vorteil	Karmakosten bei Erschaffung × 2	1 Woche
Nachteil entfernen	Karmabonus bei Erschaffung × 2	1 Woche
Neuer Zauber	5 pro Zauber	siehe S. 132
Neues Ritual	5 pro Ritual	siehe S. 132
Neuer alchemistischer Zauber	5 pro Zauber	siehe S. 132
Neue Komplexe Form	5 pro Form	1 Woche
Initiation	10 + neuer Initiatengrad	[neuer Initiatengrad + 1] Monate
Wandlung	10 + neuer Wandlungsgrad	[neuer Wandlungsgrad + 1] Wochen

Individualisierungskarma: 50 Karma gibt es zum Start on Top. Kosten siehe Charakterentwicklung (S. 71). Man kann auch Karma gegen Geld tauschen (1 Karma gegen 2.000 Nuyen, bzw. 5.000 bei verschuldet)

Vor- und Nachteile (S. 73)

VOR- UND NACHTEILE (S. 73)			
VORTEIL	KARMAKOSTEN	NACHTEIL	KARMA Bonus
Analytischer Geist	3	Abhängigkeit (Stufe 1–6)	2/Stufe
Astrales Chamäleon	9	Allergie	2–20
Außergewöhnliches [Attribut]	12	AR-Desorientierung	10
Beidhändigkeit	4	Astrales Leuchtfeuer	10
Dermalablagerungen	7	Auffälliger Stil	6
Erhöhte Konzentrationsfähigkeit (Stufe 1–3)	12/Stufe	Berüchtigt	8
Erster Eindruck	12	Ehrenkodex	10
Fotografisches Gedächtnis	12	Eingeschränktes [Attribut]	8/Stufe
Freundliche Geister	14	Elfenposer	6
Freundliche Sprites	14	Feindliche Geister	12
Große Reichweite	12	Feindliche Sprites	12
Gummigelenke	12	Gezeichnet	6
Härtung	10	Glaskinn	4/Stufe
Hohe Schmerztoleranz	7	Gremilins	6
Infrarotsicht	8	Händezittern	4
Katzenhaft	12	Immunabstoßung	8
Magieresistenz	8	Inkompetenz [Fertigkeit]	10
Meistermechaniker	10	Kampflähmung	8
Menschliches Aussehen	8	Niedrige Schmerztoleranz	10
Mut	12	Orkposer	6
Pathogenresistenz	12	Schlaflosigkeit	4
Resistenz gegen [Element]	12	Schwaches Immunsystem	8
Restlichtverstärkung	6	Simsinn-Desorientierung	6
Robust Gebaut (Stufe 1–4)	4/Stufe	SIN-Mensch	8
Schnellheilung	8	Sozialstress	8
Schutzgeist	10	Ungebildet	6
Talentierte [Fertigkeit]	12	Ungehobelt	6
Technisches Improvisationstalent	12	Unglück	10
Toxinresistenz	12	Verpflichtungen (Stufe 1–3)	4/Stufe
Überlebenswille (Stufe 1–3)	8/Stufe	Verschuldet	–
Unauffälligkeit	8	Verunsichert	6
Vertrautes Terrain	10	Vorurteile [Gruppe]	8
Willensstark	12		
Zähigkeit	12		

Bei der Charaktererschaffung darf man bis zu insgesamt 6 Vor- und Nachteile auswählen. Der Netto-Bonus an Karma darf max. 20 Karma betragen. Dabei zählen die Metatyp Vor- und Nachteile nicht dazu.

Fertigkeiten (S. 94)

FERTIGKEITENLISTE (S. 94)		
FERTIGKEIT	PRIMÄRATTRIBUT	UNGEÜBT?
Astral	Intuition	Nein
Athletik	Geschicklichkeit	Ja
Beschwören	Magie	Nein
Biotech	Logik	Nein
Cracken	Logik	Nein
Einfluss	Charisma	Ja
Elektronik	Logik	Ja
Exotische Waffen	Geschicklichkeit	Nein
Feuerwaffen	Geschicklichkeit	Ja
Heimlichkeit	Geschicklichkeit	Ja
Hexerei	Magie	Nein
Mechanik	Logik	Ja
Nahkampf	Geschicklichkeit	Ja
Natur	Intuition	Ja
Steuern	Reaktion	Ja
Tasken	Resonanz	Nein
Überreden	Charisma	Ja
Verzaubern	Magie	Nein
Wahrnehmung	Intuition	Ja

Ungeübt: [Verknüpftes Attribut] -1

Während der Charaktererschaffung kann nur eine Fertigkeit den maximalen Wert 6 (oder 7 mit Vorteil Talentiert) haben.

FERTIGKEITSWERTE (S. 101)	
Hinweis: Die Zahlen in dieser Tabelle entsprechen der Summe aus Fertigkeitwert + Spezialisierung oder Expertise.	
WERT	BESCHREIBUNG
0	<i>Ungeübt:</i> Du hast das hier noch nie gemacht. Jedenfalls nicht ernsthaft.
1	<i>Anfänger:</i> Du hattest ein bisschen Unterricht oder hast dir etwas Wissen angelesen, aber du bist trotzdem noch ein Neuling auf diesem Gebiet.
2	<i>Fortgeschrittener Anfänger:</i> Du hast bereits einiges an Zeit und Übung investiert, und das macht sich bemerkbar. Trotzdem kennst du viele Leute, die dich mit Leichtigkeit überflügeln.
3	<i>Geselle:</i> Langsam erkennen andere dein Können an. Man sieht, dass deine Erfahrung wächst.
4	<i>Profi:</i> Wenn man auf der Suche nach einem Experten auf diesem Gebiet ist, dann sucht man nach jemandem wie dir.
5	<i>Erfahrener Profi:</i> Selbst andere Profis erkennen an, dass du besser geworden bist, und wenn sie nicht aufpassen, wirst du sie bald abgehängt haben.
6	<i>Lokale Legende:</i> Der ganz große Durchbruch ist dir noch nicht gelungen, aber alle, die dich kennen, sprechen mit großem Respekt von deinem Können.
7	<i>Elite:</i> Jetzt bist du auf dem Weg an die Spitze. Mit deinem Können übertriffst du den Großteil der restlichen Weltbevölkerung.
8	<i>Elite-Profi:</i> Du kannst von deinem Können nicht nur leben, du giltst sogar unter deinen Kollegen als einer der Besten.
9	<i>Landesweite Elite:</i> Du gehörst in deinem gesamten Land zu den Besten auf deinem Gebiet.
10	<i>Multinationale Elite:</i> Deine Fähigkeiten sind auch über die Landesgrenzen hinaus bekannt, und du bist gut genug, um sogar im internationalen Wettbewerb zu glänzen.
11	<i>Weltweite Elite:</i> Wenn diese Fertigkeit ein olympischer Sport wäre, dann wärst du ein heißer Kandidat für die Goldmedaille. Und wenn sie bereits ein olympischer Sport ist, dann solltest über eine Teilnahme nachdenken.
12+	<i>Beste der Besten:</i> Wenn man über die Besten der Besten auf diesem Gebiet spricht, dann fällt auch dein Name, vielleicht sogar an einer der ersten Stellen.

Letzter Feinschliff (S. 69)

Ausrüstung (S. 69)

Bei der Charaktererschaffung kann man illegale Ausrüstung nur bis Verfügbarkeit 6 kaufen.
Man kann auch Karma gegen Geld tauschen (1 Karma gegen 2.000 Nuyen, bzw. 5.000 bei verschuldet)

Connections (S. 70)

Bei der Charaktererschaffung kann man [Charisma x 6] Punkte für Loyalität und Einfluss ausgeben.
Bei der Charaktererschaffung beträgt die Einfluss- oder Loyalitätsstufe max. [Charisma] des Charakters.

Einfluss:

- 1 – neu in der Stadt
- 4 – Anführer einer Gang
- 7 – Bürgermeister/Politiker
- 9 – Mittleres Management in einem multinationalen Konzern
- 12 – A-Prominenz wie Maria Mercurial

Informationen eines Kontakts: Einfluss + Charisma, Loyalitätsstufe als Würfelbonus

Wissens- und Sprachfertigkeiten (S. 52) (S. 70)

Bei der Charaktererschaffung kann man eine Anzahl an Wissens- und Sprachfertigkeiten gleich Logik erhalten.

Die Muttersprache gibt es on top gratis.
Diese Fertigkeiten haben keine Stufen.

Angriffswert (S. 70)

Der Angriffswert hängt meist von der Waffe ab.
Mit bloßen Händen: Reaktion + Stärke
zuzüglich gewisser Vor- und Nachteile

Verteidigungswert (S. 70)

Konstitution + Verteidigungswertbonus durch Panzerung
zuzüglich gewisser Vor- und Nachteile

Initiative (S. 70)

Grundinitiative Basis: Reaktion + Intuition, dazu 1 W6

Startkapital (S. 70)

Mehr als 5.000 Nuyen darf man nicht ins Spiel mitnehmen.
Also lieber etwas mehr ausgeben.

Charakterentwicklung (S. 71)

ENTWICKLUNGSKOSTEN		
ART	KARMAKOSTEN	TRAININGSZEIT
Aktionsfertigkeiten	neue Stufe × 5	[neue Stufe] Monate
Spezialisierungen	5	1 Monat
Expertise	5	2 Monate
Attribute	neue Stufe × 5	[neue Stufe × 2] Monate
Wissensfertigkeiten	3	1 Monat
Sprachfertigkeiten	3 pro Stufe	1 Monat pro Stufe
Neuer Vorteil	Karmakosten bei Erschaffung × 2	1 Woche
Nachteil entfernen	Karmabonus bei Erschaffung × 2	1 Woche
Neuer Zauber	5 pro Zauber	siehe S. 132
Neues Ritual	5 pro Ritual	siehe S. 132
Neuer alchemistischer Zauber	5 pro Zauber	siehe S. 132
Neue Komplexe Form	5 pro Form	1 Woche
Initiation	10 + neuer Initiatengrad	[neuer Initiatengrad + 1] Monate
Wandlung	10 + neuer Wandlungsgrad	[neuer Wandlungsgrad + 1] Wochen

Diese Werte gelten auch schon für das Ausgeben der 50 zusätzlichen Karma-Punkte bei der Charaktererschaffung.

Trainingszeit ist was für Lamer und hält nur den Spielbetrieb auf (HAUSREGEL).

Neue Vorteile und das Entfernen von Nachteilen NUR mit Einwilligung der Spielleitung! (HAUSREGEL)



Proben (S. 36)

PROBEN

Während eines *Shadowrun*-Abenteuers möchte man gelegentlich Dinge tun, bei denen einem andere Leute oder die Naturgesetze (oder beides) Steine in den Weg legen. Um festzustellen, ob man erfolgreich ist, muss man eine Probe ablegen, indem man einen Würfelpool bildet, die Würfel würfelt und ermittelt, ob die Probe gelungen ist oder nicht. Es gibt drei grundlegende Arten von Proben: Einfache, Vergleichende und Ausgedehnte Proben.

EINFACHE PROBEN

Bei einer Einfachen Probe würfelt man seinen Würfelpool, zählt die Erfolge und schaut, ob man einen Schwellenwert erreicht oder übertrifft, den die Spielleiterin festgelegt hat. Diesen Schwellenwert bestimmt die Spielleiterin anhand der Tabelle *Richtlinien für Schwellenwerte* sowie von Vorschlägen und Richtlinien innerhalb der Regeln. Ist die Anzahl der Erfolge genauso groß wie oder größer als der Schwellenwert, ist die Handlung erfolgreich; in manchen Fällen spielt auch noch die Zahl der Nettoerfolge (der überschüssigen Erfolge, die über den Schwellenwert hinausgehen) eine Rolle.

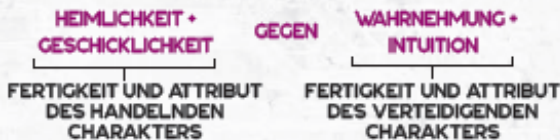
Eine Einfache Probe wird folgendermaßen notiert:



VERGLEICHENDE PROBEN

Bei einer Vergleichenden Probe leistet ein anderer Charakter, ein Gegenstand, ein Gerät oder eine Wesenheit aktiven (oder passiven) Widerstand gegen die Bemühungen des Spielercharakters. Beide Seiten würfeln ihren jeweiligen Würfelpool und vergleichen die Anzahl ihrer Erfolge. Wer die meisten Erfolge hat, gewinnt. Bei Gleichstand gewinnt üblicherweise der Aggressor, allerdings kann sich das ändern, wenn Nettoerfolge benötigt werden, um eine bestimmte Wirkung zu erzielen. Die Anzahl der Nettoerfolge ergibt sich bei einer Vergleichenden Probe aus der Differenz zwischen der höheren Zahl an Erfolgen und der niedrigeren Zahl, und häufig kommen sie auf eine bestimmte Weise bei der Handlung zur Anwendung – zum Beispiel werden beim Kampf die Nettoerfolge des Angreifers (soweit vorhanden) zum Schaden des Angriffs hinzuaddiert.

Eine Vergleichende Probe wird folgendermaßen notiert:

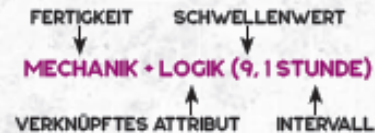


AUSGEDEHNTHE PROBEN

Bei Einfachen und Vergleichenden Proben geht es um Handlungen, die rasch durchgeführt werden, meistens innerhalb weniger Sekunden. Ausgedehnte Proben dauern deutlich länger und kommen bei komplexeren Aktivitäten zur Anwendung, etwa bei der Reparatur eines Fahrzeugs oder der Erschaffung einer Hintertür in einem Matrixhost. Ausgedehnte Proben haben genau wie Einfache Proben einen Würfelpool und einen Schwellenwert, allerdings muss der Schwellenwert nicht mit einem einzigen Wurf erreicht

werden (was oft auch gar nicht möglich ist). Der Spieler kann seinen Würfelpool mehrfach werfen, wobei mit jedem Mal der Pool um 1 Würfel kleiner wird, bis er genügend Erfolge erzielt hat (die Summe der Erfolge aus den einzelnen Würfeln), um den Schwellenwert zu erreichen oder zu übertreffen – oder bis ihm die Würfel ausgehen. Bei jedem Wurf vergeht eine bestimmte Zeitspanne, das Intervall, das bei der Notation der Ausgedehnten Probe mit angegeben wird. Als Orientierung kann dabei die Tabelle *Intervalle für Ausgedehnte Proben* dienen.

Eine Ausgedehnte Probe wird folgendermaßen notiert:



INTERVALLE FÜR AUSGEDEHNTHE PROBEN

ZEITRAHMEN	INTERVALL
Extrem kurz	1 Kampfrunde
Sehr kurz	1 Minute
Kurz	10 Minuten
Durchschnittlich	30 Minuten
Lang	1 Stunde
Sehr lang	1 Tag
Extrem lang	1 Woche
Mammutprojekt	1 Monat

RICHTLINIEN FÜR SCHWELLENWERTE

- Einfache Aufgabe, nur minimal schwieriger als Gehen und Reden. Auf ein nahe Gebäude schießen.

Etwas komplexer, aber immer noch voll im Rahmen normaler Aktivitäten. Eine normale Handlung einer durchschnittlichen Person. Im Laufen auf ein nahe Gebäude schießen.
- Der übliche Mindestschwellenwert einer Einfachen Probe. Kompliziert genug, um bestimmte Fertigkeiten zu erfordern. Von *Shadowrunnern* wird erwartet, dass sie in den üblichen *Shadowrunner*-Dingen versierter sind als Normalbürger, deshalb beginnen die Schwellenwerte hier. Auf ein Fenster eines nahen Gebäudes schießen.
- Schwieriger; nicht so leicht zu schaffen. Auf einen Feind im Fenster eines nahen Gebäudes schießen.

Knifflig; etwas, zu dem nur Leute in der Lage sind, die ihre Fertigkeiten trainiert haben. Auf einen Feind im Fenster eines Gebäudes in mittlerer Entfernung schießen.
- Leistung auf Spezialistenlevel; etwas, das nur wenige Leute auf der Welt mit einiger Verlässlichkeit schaffen. Auf einen Feind im Fenster eines Gebäudes in großer Entfernung schießen.
- Herausragend aus den Besten; nur mit spezieller Begabung zu schaffen. Im Laufen auf einen Feind im Fenster eines Gebäudes in großer Entfernung schießen.

PROBEN MIT ATTRIBUTEN

Die meisten Proben bei *Shadowrun* werden mit einem Würfelpool aus Fertigkeit + Attribut abgelegt, aber es gibt ein paar fixe Proben, die nur mit Attributen durchgeführt werden und oft genug vorkommen, dass du dir sie aufschreiben solltest, um die Würfelpools schneller vorbereiten zu können.

ERINNERUNGSVERMÖGEN (LOGIK + INTUITION)

Die meisten von uns erinnern sich nicht mit hundertprozentiger Klarheit an ihr Leben. Wir werden von der Stimmung zum Zeitpunkt des Bildens einer Erinnerung beeinflusst, von der gegenwärtigen Stimmung, der Anwesenheit oder Abwesenheit von erinnerungswürdigen Reizen oder sogar von leichten Merkwürdigkeiten im Detail. Dann gibt es noch die Streiche, die unser Geist uns spielt, indem er Erinnerungen verändert, sodass wir zu Helden unserer eigenen Storys werden – und dann wird alles wirklich seltsam. Wenn du auf die Datenbank deiner Erinnerung zugreifen willst, legt der Spielleiter einen Schwellenwert fest, der von Alter und Komplexität der Information abhängt, und dann kannst du eine Probe ablegen, um zu erkennen, ob du dich an die gewünschte Information erinnern kannst. Es kann darum gehen, sich an ein Gesicht zu erinnern, an eine wichtige Information, an ein Detail aus der Vergangenheit, das beim Verstehen dessen hilft, was in diesem Moment passiert, oder um andere geistige Leistungen.

HEBEN/TRAGEN (KONSTITUTION + WILLENSKRAFT)

Wie jeder professionelle Kraftdreikämpfer oder CrossFit-Champion dir sagen kann, geht es nicht nur um Muskeln. Man braucht den Willen zum Durchhalten, um dieses letzte Bisschen für die großen Leistungen herauszukitzeln. Wenn es darum geht, einen Kollegen aus der Gefahrenzone zu ziehen oder ein Auto umzuwerfen, um von der Flucht abzulenken, kommt diese Probe zum Einsatz, um festzulegen, ob es funktioniert. Charaktere können von Natur aus Stärke \times Stärke \times 10 Kilogramm heben. Wenn sie ein Gewicht über den Kopf heben oder tragen müssen, beträgt der Multiplikator nur 5 statt 10. Durch eine Probe auf Heben/Tragen steigt die Stärke für diese Berechnung um 1 pro Erfolg. Außerdem wird durch diese Probe 1 Kästchen Betäubungsschaden verursacht, dem mit Konstitution widerstanden wird. Der Schaden steigt pro Kampfrunde, in der man das Gewicht hält oder trägt, um 1.

MENSCHENKENNTNIS (WILLENSKRAFT + INTUITION)

Manchmal ist es einfach nötig, jemanden einschätzen zu können. Dazu ist die Probe auf Menschenkenntnis hervorragend geeignet. Sobald du (nach Maßgabe des Spielleiters) genug Zeit hattest, jemanden einzuschätzen, kannst du eine Probe ablegen, um deine grundlegenden Ansichten und Gefühle gegenüber dem Ziel ein wenig zu unterfüttern. Denke aber daran, dass es ein wichtiger Teil der Ausbildung bei jedem Johnson ist, dich dazu zu bringen, ihm zu vertrauen, auch wenn du es nicht solltest.

SELBSTBEHERRSCHUNG (WILLENSKRAFT + CHARISMA)

Wenn der Stress besonders groß wird, kann der Spielleiter eine Probe verlangen, um zu sehen, ob du cool bleiben kannst. Er legt dabei den Schwellenwert fest, und du legst

die Probe ab, ob du bei der Sache bleiben kannst oder durchdrehst. Wenn man mehrmals gewissen Situationen ausgesetzt ist, kann das den Bedarf nach Selbstbeherrschungsproben in solchen Situationen senken.

TEAMWORKPROBEN

Teamworkproben unterscheiden sich ein wenig von anderen Proben, da sie dazu dienen, eine andere Probe zu unterstützen. *Shadowrunner* arbeiten als Team, und Teamworkproben geben ihnen die Gelegenheit, einander zu helfen.

Für die Ausführung einer Teamworkprobe wird zunächst einer der Beteiligten als Anführer ausgewählt; die anderen sind seine Helfer. Alle legen die gleiche Probe ab – natürlich die Probe, die sie gemeinsam zu bestehen versuchen. Nehmen wir mal an, die Runner wollen zusammen den Bulldog Step-Van des Teams reparieren, dann legen sie alle eine Probe auf Mechanik + Logik ab. Die Helfer würfeln zuerst; alle Erfolge, die sie erzielen, werden als zusätzliche Würfel zum Würfelpool des Anführers hinzugefügt. Dabei darf die Gesamtzahl der von den Helfern gelieferten Zusatzwürfel nicht größer sein als der für die Probe herangezogene Fertigkeitwert des Anführers (oder das höhere der beiden Attribute, falls es eine Probe auf zwei Attribute ist).

Ein Patzer beim Wurf eines Helfers sollte für eine nicht unbeträchtliche Störung bei der nächsten Handlung oder den nächsten Handlungen des Teams sorgen und verhindern, dass die Runner für eine bis drei Kampfrunden Edge erhalten oder ausgeben können.

TEAMWORKPROBEN BEI DER INITIATIVE

Um einem anderen Teammitglied zu helfen, während die Beteiligten in der Initiativereihenfolge (siehe S. 110) agieren, muss ein Spieler seine Unterstützung ankündigen, bevor er handelt, und er muss noch eine Haupthandlung für die Handlung *Unterstützen* (S. 46) zur Verfügung haben. Mittels der Haupthandlung *Unterstützen* wird er zum Helfer bei einer Teamworkprobe und würfelt direkt, um Zusatzwürfel für diese zu erzielen. Der Anführer wiederum würfelt seinen Teil der Probe, wenn er das nächste Mal an der Reihe ist. Unternimmt der Anführer stattdessen andere Handlungen, ohne seinen Teil der Teamworkprobe zu erledigen, oder verschiebt er seine Handlung, gehen die von den Helfern erwürfelten Zusatzwürfel verloren. Das Ganze kann von vorne begonnen werden, sobald die Beteiligten wieder an der Reihe sind.

ERFOLGE KAUFEN

Manchmal möchte ein Spieler nicht auf die Launen der Würfel vertrauen. Wenn er das Gefühl hat, einen hinreichend großen Würfelpool zu besitzen, und die Aufgabe einfach genug ist, kann er mit Erlaubnis der Spielleiterin Erfolge kaufen, statt zu würfeln. Dazu ermittelt er seinen Würfelpool und errechnet einen Erfolg pro vier Würfel, abgerundet. Hierbei gilt: ganz oder gar nicht. Entweder kauft man mit allen seinen Würfeln Erfolge oder mit keinem. Beim Kaufen von Erfolgen kann kein Edge eingesetzt werden, und die Spielleiterin muss dem Kauf zustimmen. Und es sollte nicht in Situationen gemacht werden, in denen ein Patzer oder Kritischer Patzer entscheidende Auswirkungen auf den Ausgang der Probe haben würde.

NEUER VERSUCH

Manchmal wirft man die Würfel, und sie machen nicht das, was man von ihnen erwartet. Blöde Würfel. Die normale Reaktion wäre, es noch einmal zu versuchen, solange man nicht gerade von den Bullen gejagt, von Gangmitgliedern beschossen oder sonst wie abgelenkt wird. Das ist tatsächlich erlaubt, aber die Wiederholung einer Probe, wenn die äußeren Umstände sich nicht geändert haben, führt zu einem Würfelpoolmalus von -2 für den Charakter. Jeder weitere neue Versuch bringt einen zusätzlichen Würfelpoolmalus von -2. Nur durch eine ausreichend lange Pause (die Spielleiterin entscheidet, was „ausreichend lange“ heißt) wird der Würfelpool wiederhergestellt.

Dieser Malus kommt nicht bei Kampfhandlungen zur Anwendung, da jeder Angriff als neue und separate Aktion gilt, nicht als neuer Versuch.

PATZER UND KRITISCHE PATZER

Wenn mehr als die Hälfte der Würfel einer Probe eine 1 zeigen, hast du einen Patzer gewürfelt. Hast du zu allem Überfluss auch noch keinen einzigen Erfolg erzielt, handelt es sich um einen Kritischen Patzer.

PATZER

Ein Patzer bedeutet, dass etwas schiefgegangen ist. Das sollte im Allgemeinen etwas sein, das lästig ist, aber nicht katastrophal – der Charakter lässt seine Waffe fallen, während er damit herumfuchtelt, oder er vergisst seinen falschen Namen, nachdem sich jemand von seiner Verkleidung hat täuschen lassen. Wenn bei der Probe genug Erfolge erzielt werden, kann ein Wurf, der ein Patzer ist, gleichzeitig eine gelungene Probe sein. Der Patzer lässt die Probe in dem Fall nicht misslingen, sondern verursacht nur in der Folge ein Problem, mit dem der Charakter sich befassen muss.

KRITISCHER PATZER

Ein Kritischer Patzer ist schon deutlich übler als ein normaler Patzer. Es ist der völlig danebengegangene Schuss, der als Querschläger zurückkommt und einen Teamgefährten trifft, oder der versuchte Matrixhack, bei dem Name, Foto und Aufenthaltsort des Hackers direkt an die Grid Overwatch Division geschickt werden. Ein Kritischer Patzer sollte ein schwieriges Problem darstellen und langfristige Auswirkungen haben, aber nicht tödlich sein, und er sollte die Charaktere nicht so brutal bestrafen, dass die Spieler den Spaß am Spiel verlieren. (Ein Magier, der permanent einige Punkte seines Magieattributes verliert, wäre ein Beispiel für einen Kritischen Patzer, der nicht besonders viel Spaß macht.) Der Spielleiter sollte Kritische Patzer dazu verwenden, die Handlung mit einer Aura der Verzweiflung voranzutreiben, ohne die Spieler in die Hoffnungslosigkeit zu stürzen.

Initiative (S. 40)

INITIATIVE

In einem Rollenspiel ereignen sich die Dinge häufig in einer lockeren Abfolge, bei der die Spielercharaktere Handlungen unternehmen, wie sie gerade erforderlich werden, ohne dass es eine festgelegte Reihenfolge oder Ähnliches gibt. Manchmal jedoch, vor allem im Kampf, ist eine strenge zeitliche Abfolge unumgänglich, und die Initiative ist ein Mittel, um festzulegen, wie diese Abfolge aussieht.

Die Initiative besteht aus zwei Komponenten: Die erste Zahl ist der Initiativwert, der sich aus der Summe der Reaktion und der Intuition ergibt (er kann durch andere Faktoren wie etwa Bodytech noch erhöht werden). Die zweite Komponente sind die Initiativwürfel, eine Anzahl W6, die die Spielerin zu Beginn eines Kampfes wirft, um ihr Initiativeergebnis zu bestimmen. In diesem Fall zählt die Spielerin nicht die Erfolge, sondern addiert die Augen auf ihren Initiativwürfeln zu ihrem Initiativwert und erhält so das Initiativeergebnis für diesen Kampf. Die Anzahl der Initiativwürfel eines Charakters beginnt bei 1 und kann durch Modifikationen, Zauber oder andere Effekte erhöht werden. Ein Charakter kann niemals mehr als 5W6 Initiativwürfel haben.

ANGRIFFSWERT

Wenn ein Charakter in die Offensive geht, stehen ihm entweder seine bloßen Hände oder eine Waffe zur Verfügung, um den gewünschten Schaden auszuteilen. Jede Waffe hat eine Kombination aus Durchschlagskraft, Zielgenauigkeit und Rückstoßkompensation (bei Feuerwaffen), die ihre allgemeine Effektivität erhöht. Das alles wird im Angriffswert zusammengefasst. Der Angriffswert eines Charakters im waffenlosen Kampf ist Reaktion + Stärke.

VERTEIDIGUNGSWERT

Dieser Wert spielt eine wichtige Rolle im Kampf, denn er gibt an, wie gut der Charakter und die Panzerung, die er trägt, sich Angriffen widersetzen können. Der Verteidigungswert ist eine Kombination aus Konstitution, Schutzkleidung und anderen Effekten wie etwa Bodytech oder Magic.

VOR- UND NACHTEILE

Ein Charakter wird oft von bestimmten angeborenen Charakteristika oder Erlebnissen aus seinem früheren Leben geprägt. Spieltechnisch äußert sich das in Form von Vor- oder Nachteilen, die sich – wie der Name schon sagt – vorteilhaft oder nachteilig auswirken können. Mehr dazu ab Seite 73.

AUSRÜSTUNG

Man kann gut sein, man kann talentiert sein, aber manchmal braucht man einfach die richtigen Hilfsmittel, um einen Job zu erledigen. Es gibt eine Vielzahl von Ausrüstungsgegenständen, die von Shadowrunnern verwendet werden können; eine detailliertere Auflistung erfolgt im Kapitel Ausrüstung ab Seite 244.

BODYTECH

Bodytech ist ein Oberbegriff für alle Modifikationen am (meta)menschlichen Körper, die die Fähigkeiten eines Charakters bisweilen beträchtlich verbessern können. Das kann eine Gliedmaße sein, die Stärke und Geschicklichkeit steigert, das können in die Haut integrierte Panzerplatten sein oder Ersatzdrüsen oder -organe, die bestehende Fähigkeiten verbessern oder sogar neue ermöglichen. Genaueres zu Bodytech ab Seite 283.

DIVERSE AUSRÜSTUNG

Es gibt viele Arten von Ausrüstung wie etwa Kommlinks, andere Elektronik oder Einbruchswerkzeug und vieles mehr. Alle Ausrüstungsgegenstände eines Charakters werden auf seinem Charakterbogen eingetragen.

WAFFEN

Es gibt Shadowrunner, die der Meinung sind, ein guter Run sei einer, auf dem kein einziger Schuss abgefeuert wird. Andere messen ihren Erfolg in der Anzahl der Explosionen, die im Laufe eines Runs ausgelöst werden. Aber wie man es damit auch hält, es ist auf jeden Fall sinnvoll, eine Waffe zur Hand zu haben, sei es als letztes oder als erstes Mittel. Waffen werden im Ausrüstungskapitel ab Seite 247 detailliert beschrieben, und sie werden auf dem Charakterbogen separat aufgelistet, da sie so häufig benutzt werden. Tja, was soll man sagen? Es ist nun mal eine brutale Welt.

CONNECTIONS

Shadowrunner haben ihr Team, das ihnen zur Seite steht, aber sie haben auch noch mehr als das – sie haben Connections, ein Netzwerk von Leuten, die ihnen helfen, Ausrüstung zu beschaffen und Informationen auszugraben, und sie auf andere Weise dabei unterstützen, ihren Job zu erledigen. Mehr zu Connections auf Seite 212.

LEBENSSTIL

Ob man die ganze Nacht für einen Job unterwegs ist oder sich nach einem langen Tag des Schattenlaufens aufs Ohr hauen möchte – jeder Shadowrunner benötigt einen Platz zum Schlafen. Und etwas zu essen. Der Lebensstil eines Shadowrunners steht für seine allgemeinen Lebenshaltungskosten, für das, was er für Essen und Wohnung ausgeben muss, um bereit zu sein für den nächsten Einsatz. Auf diesen Aspekt des Runnerlebens gehen wir auf Seite 58 genauer ein.

SPEZIELLE EIGENSCHAFTEN

Die bisher genannten Elemente gelten für so ziemlich jeden Shadowrunner, aber es gibt auch einige Dinge, die nur für spezielle Charaktere von Bedeutung sind, insbesondere für Erwachte und für Charaktere, deren Leben sich um die Matrix dreht. Dazu gehören: die Zauber, die Magiebegabte verwenden (S. 133), der Initiatengrad und Metamagie (S. 168), Adeptenkräfte (S. 158), Cyberdecks (S. 178), Programme (S. 184), der Wandlungsgrad von Technomancern (S. 195), Komplexe Formen (S. 189) und Echos (S. 195).

Zeitablauf (S. 41)

Eine Kampfrunde dauert 3 Sekunden
Jeder Spieler / NPC ist EINMAL an der Reihe
Jeder Spieler / NPC hat 1 Haupthandlung und 1 Nebenhandlung
Für jeden Initiativwürfel erhält man 1 Nebenhandlung
1 weitere Haupthandlung = 4 Nebenhandlung
1 weitere Nebenhandlung = 1 Haupthandlung
TIPP: Eine Handlung für später aufbewahren (Reaktion)

Handlungen (S. 43)

Siehe rechts

Schicksalswürfel (S. 52)

Siehe rechts

HANDLUNGEN (S. 42)

NEBENHANDLUNGEN	HAUPTHANDLUNGEN
Abfangen (J)	Angriff (I)
Aufstehen (I)	Antimagie (J)
Ausweichen (J)	Astrale Projektion (I)
Bewegen (I)	Einfaches Gerät verwenden* (I)
Blocken (J)	Fertigkeit einsetzen (I)
Drohne befehligen (I)	Gegenstand aufheben/ablegen (I)
Fokus aktivieren/deaktivieren (I)	Geist herbeirufen (I)
Gegenstand fallen lassen (J)	Geist verbannen (I)
Geist befehligen (I)	Genau beobachten (I)
Geist entlassen (I)	Hineinspringen (I)
Gerätemodus ändern (J)	Manifestieren (I)
In Deckung gehen (I)	Reinigen (I)
Mehrfachangriffe (I)	Sprinten (I)
Schnellziehen (I)	Unterstützen (I)
Sich hinwerfen (I)	Volle Abwehr (J)
Smartgun nachladen (I)	Waffe bereit machen (I)
Volle Deckung (J)	Waffe nachladen (I)
Wahrnehmung verlagern (I)	Zauber wirken (I)
Weghechten (J)	
Ziel ansagen (I)	
Zielen (I)	
Zu Fall bringen (I)	

*Mit DNI: Nebenhandlung

Zeitpunkt der Handlungen

I = nur bei Initiative
Handlung ist nur möglich, wenn man an der Reihe ist

J = Jederzeit
Handlung ist jederzeit möglich

SCHICKSALSWÜRFEL

In den Beschreibungen bestimmter Ausrüstungsgegenstände, Zauber und Vorteile wird ein Schicksalswürfel erwähnt. Dieses kleine Wunder kann entscheidenden Einfluss auf Erfolg und Misserfolg haben. Als Schicksalswürfel sollte ein W6 verwendet werden, der durch Farbe oder andere Merkmale gut von den anderen Würfeln zu unterscheiden ist. Der Würfel wird zum Würfelpool hinzugefügt, und ein Erfolg des Schicksalswürfels (eine 5 oder 6) zählt als 3 Erfolge statt nur einem. Der Nachteil ist jedoch, dass eine gewürfelte 1 des Schicksalswürfels alle anderen gewürfelten 5en unbrauchbar macht. Eine 2, 3 oder 4 auf dem Schicksalswürfel hat keine Bedeutung.

Wird Edge eingesetzt und die 6en explodieren, so zählt eine 6 auf dem Schicksalswürfel als 3 Erfolge und kann dann neu gewürfelt werden. Alle weiteren Erfolge, gewürfelten 1en und eventuelle weitere Wurfwiederholungen zählen dann als Ergebnisse eines normalen Würfels.

Kampfablauf (S. 108)

KAMPF: SCHRITT FÜR SCHRITT

1. Schnappt euch die Würfel
2. Verteilt Edge
3. Würfelt und gebt Edge aus
4. Widersteht dem Schaden
5. Fühlt den Schmerz

Schritt 1: Angreifer:

Waffenfertigkeit + Geschicklichkeit

nur bei Fahrzeugwaffen wird mit Logik gekoppelt

Verteidiger:

Reaktion + Intuition

Schritt 2: Edge verteilen

Schritt 3: Angriff würfeln (mit Edge modifiziert)

Schritt 4: Widersteht dem Schaden

Wenn der Angreifer den Verteidiger getroffen hat, wird jetzt der Schaden geprüft.

Verteidiger würfelt mit Konstitution

Vielleicht wäre jetzt der Einsatz von Edge nicht schlecht

Schritt 5: Fühlt den Schmerz

Zum Schaden (ob körperlicher Schaden oder nur Betäubung) kommen noch elementare Auswirkungen

Schadensarten

Chemisch

(Säuren, Basen usw.)

Status „Verätzt“

Panzerung permanent -1, wenn Schaden über Panzerungswert liegt

Elektrizitätsschaden

für 2 Kampfrunden in Status „Gebrutzelt“

Feuer

Feuer brennt einige Runden lang weiter und verursacht Schaden

Status „Brennend“

Kälte

für 3 Kampfrunden in Status „Unterkühlt“

Panzerung permanent -1, wenn Schaden über Panzerungswert liegt

Angriffswert / Reichweite

Sehr nah: 0 – 3 Meter

Nah: 4 – 50 Meter

Mittel: 51 – 250 Meter

Weit: 251 – 500 Meter

Sehr weit: 501+ Meter

UMGEBUNG UND LICHTVERHÄLTNISSE - ABSTUFUNGEN

Dunkelheit	Tiefe Höhlen, dunkle Keller, das Innere eines geschlossenen Müllcontainers
Halbdunkel	Mondlose Nacht, dunkler Innenraum, Kanalisation unter der Straße
Restlicht	Mondbeschienene Nacht, Statusanzeigen von Geräten, Gasse bei Nacht
Gedämpfte Beleuchtung	Zwielicht, Innenraum ohne Primärbeleuchtung, Gasse am Tag
Volle Beleuchtung	Wolkenverhangener Tag, beleuchteter Innenraum, Straße bei Tag
Helles Licht	Sonniger Strand zur Mittagszeit, industrielle Beleuchtung, offenes Feld bei Tag

Status

Manchmal tun Shadowrunner Dinge, manchmal werden ihnen Dinge angetan. In beiden Fällen befindet man sich in einem Zustand oder Status, der Auswirkungen auf ihrer weiteren Aktivitäten hat.

Mancher Status klingt irgendwann ab.

Mancher Status muss aufgehoben werden.

Mancher Status fügt einem Charakter einen gewissen Schaden zu. Der Schaden entsteht hier am Ende jeder Kampfrunde, dem mit [Konstitution] widerstanden werden darf.

STATUSLISTE (S. 53)

STATUS	INFORMATION
Benommen	Initiativeergebnis -4; Edge kann weder erhalten noch ausgegeben werden.
Bewegungsunfähig	Keine Handlung, für die die Füße bewegt werden müssen; Angriffswert -3; Würfelpoolmalus -3 auf alle Angriffe; kein Einsatz von Reaktion bei Verteidigungsproben.
Brennend #	(#)K Schaden, dem jede Runde widerstanden werden muss, solange Status aktiv; Status beenden z. B. mit Probe auf Geschicklichkeit + Reaktion (2); Status <i>Nass</i> und/oder <i>Unterkühlt</i> heben <i>Brennend</i> auf und umgekehrt.
Deckung I–IV	Verteidigungswert +1/Stufe; Würfelpoolbonus +1/Stufe für Verteidigungsproben; Angriff aus Deckung erfordert zusätzliche Nebenhandlung; kein Edge erhalten bei Angriff aus Deckung; Würfelpoolmalus -2 für Angriff aus <i>Deckung IV</i> .
Erschöpft I–III	Würfelpoolmalus -2/Stufe für alle Proben außer Schadenswiderstandsproben; Bewegung 5/10 Meter.
Erstarrt	Keine Bewegung möglich; keine Handlungen möglich außer Wahrnehmung & geistige Kommunikation; Verteidigungswert -10; keine Verteidigungsproben, nur Schadenswiderstandsproben; alle anderen Status usw. werden aufgehoben.
Ertaubt I–III	I/II: Würfelpoolmalus -3/Stufe auf alle Proben, bei denen Hören eine Rolle spielt; III: jede Probe, bei der Hören eine Rolle spielt, misslingt automatisch.
Geblenet I–III	I/II: Würfelpoolmalus -3/Stufe auf alle Proben, bei denen Sehen eine Rolle spielt; III: jede Probe, bei der Sehen eine Rolle spielt, misslingt automatisch.
Gebrutzelt	Initiativeergebnis -2; kein Sprinten möglich; Würfelpoolmalus -1 auf alle Handlungen.
Geräuschlos #	# = Schwellenwert für Wahrnehmungsproben, um den Charakter zu hören; Mikrofone usw. funktionieren normal.
Geräuschlos (Verbessert) #	Wie <i>Geräuschlos</i> , aber auch für Mikrofone usw.
Humpelnd	Bewegung zu Fuß, ob durch die Handlung <i>Bewegen</i> , <i>Sprinten</i> oder <i>Weghechten</i> , wird halbiert (aufgerundet).
Liegend	Bewegung 2; kein Sprinten; Würfelpoolbonus +2 auf Verteidigungsproben gegen Angriffe aus \geq mittlerer Entfernung; Würfelpoolmalus -2 gegen Angriffe \leq naher Entfernung; Würfelpoolmalus -4 auf Nahkampfgriffe oder Angriffe mit Bögen; Angriffswert +2 für Angriffe mit Feuer- und Projektilwaffen (außer Bögen).
Nass	Würfelpoolmalus -6 auf Schadenswiderstandsproben gegen Kälte- und Elektrizitätsschaden; Status <i>Brennend</i> hebt <i>Nass</i> auf und umgekehrt; <i>Nass</i> hebt evtl. <i>Verätzt</i> auf.
Panisch	Keine Handlungen möglich außer Flucht vor der Ursache des Status.
Übelkeit	Zu Beginn jeder Kampfrunde Probe auf Konstitution + Willenskraft (2); bei Misslingen keine Handlung in dieser Runde; bei Gelingen 1 Nebenhandlung weniger als normal.
Unsichtbar #	# = Schwellenwert für Wahrnehmungsproben, um den Charakter zu sehen; Kameras usw. funktionieren normal.
Unsichtbar (Verbessert) #	Wie <i>Unsichtbar</i> , aber auch für Kameras usw.
Unterkühlt	Initiativeergebnis -4; Würfelpoolmalus -1 auf alle Proben außer Schadenswiderstandsproben; Status <i>Brennend</i> hebt <i>Unterkühlt</i> auf und umgekehrt.
Verängstigt	Würfelpoolmalus -4 auf alle Proben gegen die Quelle des Effekts (Angriff und Verteidigung).
Verätzt #	(#)K Schaden, dem jede Runde widerstanden werden muss, solange Status aktiv; Status beenden mit Hilfsmitteln nach Maßgabe des Spielleiters; Status <i>Nass</i> hebt <i>Verätzt</i> evtl. auf.
Vergiftet #	(#)B o. (#)K Schaden, dem jede Runde widerstanden werden muss, solange Status aktiv; Schaden verringert sich pro Runde um 1; Gegengift kann den Status beenden.
Verschleiert	Kein Wechsel zwischen Astral- und physischer Ebene möglich; nur astrale Wahrnehmung möglich.
Versteinert	Keine Handlungen möglich; Verteidigungswert +10; Status hebt jeden anderen Schaden verursachenden Status auf.
Verwirrt #	# = Würfelpoolmalus für alle Handlungen

Heilung (S. 122)

ERSTE HILFE

BIOTECH + LOGIK (5 - ESSENZ)

Wie der Name schon sagt, ist Erste Hilfe die erste Maßnahme, zu der man greifen sollte, weil sie das schmalste Zeitfenster dafür bietet. Nach dem Ende einer Kampfbegegnung, in der ein Charakter verletzt wurde, bleibt 1 Minute (20 Kampfrunden, wenn ein weiterer Kampf ausbricht), um Erste Hilfe zu erhalten.

Um Erste Hilfe zu leisten, braucht ein Charakter das richtige Werkzeug, in diesem Fall ein Erste-Hilfe-Set (S. 282). Alle Proben, die ohne Ausrüstung abgelegt werden, erhalten einen Würfelpoolmalus von -2, und bei der Probe darf kein Edge ausgegeben werden.

Es wird eine Probe auf Biotech + Logik mit einem Schwellenwert gleich (5 - [Essenz des Ziels, abgerundet]) abgelegt. Das steht für die Schwierigkeit, jemanden zusammenzuflicken, der Metallteile oder Organe hat, die bei durchschnittlichen Leuten normalerweise nicht vorhanden sind. Wenn das Ziel zu hundert Prozent natürlich ist (also Essenz 6 hat), erzielt der Heilende unabhängig von seinem Würfelwurf einen automatischen Erfolg. Nettoerfolge können genutzt werden, um pro Nettoerfolg jeweils ein Kästchen Betäubungsschaden oder pro 2 Nettoerfolge ein Kästchen Körperlichen oder Überzähligen Schaden zu heilen. Schaden durch Entzug oder Schwund kann auf diese Weise nicht geheilt werden.

Bei einem Charakter kann Erste Hilfe nur einmal bei einem bestimmten Satz von Verletzungen angewendet werden.

MEDKIT

BIOTECH + LOGIK (5 - ESSENZ)

Medkits (S. 282) sind etwas detaillierter. Der Patient muss an die Monitore eines Medkits angeschlossen und diagnostiziert werden, um dann Injektionen und Infusionen zu erhalten. Nach dem Ende einer Kampfbegegnung, in der ein Charakter verletzt wird, hat man eine Stunde Zeit, um diesen an ein Medkit zu hängen oder ihm medizinische Hilfe durch einen ausgebildeten Profi mit einem Medkit zukommen zu lassen. Wenn man länger damit wartet, kann ein Medkit nicht mehr helfen.

Es dauert eine Minute, den Patienten zu verkabeln, vom Medkit eine Diagnose zu bekommen und die Behandlung zu beginnen. Der Heilungsprozess dauert eine Minute pro Kästchen (damit man, falls der Prozess unterbrochen wird, weiß, wie viele Kästchen geheilt wurden). Jedes Mal, wenn ein Medkit benutzt wird, verbraucht es einen Satz an Vorräten. Eine Behandlung ist nicht mehr möglich, wenn keine Vorräte mehr in dem Medkit sind.

Es wird eine Probe auf Biotech + Logik mit einem Schwellenwert gleich (5 - [Essenz des Ziels, abgerundet]) abgelegt. Ein Medkit heilt, wie Erste Hilfe, biologische Materie. Es repariert keine Maschinen. Wenn das Ziel zu hundert Prozent natürlich ist (also Essenz 6 hat), erzielt der Heilende unabhängig von seinem Würfelwurf einen automatischen Erfolg. Nettoerfolge können genutzt werden, um pro Nettoerfolg jeweils ein Kästchen Betäubungsschaden oder ein Kästchen Körperlichen oder Überzähligen Schaden zu heilen. Schaden durch Entzug oder Schwund kann auf diese Weise nicht geheilt werden.

Es gibt Grenzen für die Behandlung durch Medkits. Ein Charakter kann durch ein Medkit nur einmal bei einem bestimmten Satz von Verletzungen geheilt werden.

ÜBERZÄHLIGER SCHADEN

KONSTITUTION + KONSTITUTION - VERLETZUNGSMODIFIKATOREN

Manchmal bringt einen ein Treffer näher an den Tod heran, als man jemals sein wollte. Dann muss man diese Kästchen

MAGIE

HEXEREI + MAGIE (MIT ZAUBER HEILEN UND ÄHNLICHEN ZAUBERN)

Die Wunder der Magie sind vielfältig und groß. Heilzauber gehören zu den am häufigsten studierten Zaubern bei Zauberern, die auf der Straße arbeiten. Einige nutzen ihre Künste, um ein wenig Geld damit zu verdienen, dass sie Ganger zusammenflicken. Andere sind Teil eines Runner-Teams und sorgen dafür, dass ihre Kollegen weiterkämpfen können, wenn die Kugeln ihre Ziele finden. Zauberer, die ein goldenes Herz haben, arbeiten regelmäßig als Heiler auf der Straße und verschaffen den Bewohnern der Slums eine Chance auf ein gestünderes Leben.

Die gute Nachricht ist, dass magische Heilung mit der Geschwindigkeit eines Zaubers funktioniert: Sobald der Zauber gewirkt ist, entsteht ein bleibender Effekt.

Heilmagie kann Überzähligen, Körperlichen und Betäubungsschaden heilen, aber keinen Schaden, der durch Entzug oder Schwund verursacht wurde. Die Anstrengung durch das Formen von Mana oder Resonanz hinterlässt eine Störung, die es unmöglich macht, dass Heilzauber Zugriff auf das geschädigte Gewebe erhalten können. Wie bei Medkits können Nettoerfolge benutzt werden, um pro Nettoerfolg ein Kästchen Betäubungsschaden, Körperlichen oder Überzähligen Schaden zu heilen. Näheres zu Heilzaubern findest du ab Seite 134.

Ein Charakter kann durch Magie nur einmal bei einem bestimmten Satz von Verletzungen geheilt werden.

NATÜRLICHE GENESUNG/ MEDIZINISCHE HILFE

(NACH SCHADENSART UNTERSCHIEDLICH)

Wenn alle anderen Optionen ausgereizt wurden und trotzdem noch Verletzungen bleiben, geht es um Ruhe und vielleicht Hilfe von medizinisch ausgebildeten Profis (oder dem Sani des Teams). Ruhe ist einfach dadurch definiert, dass man keine anstrengenden körperlichen oder geistigen Aktivitäten unternimmt – kurz gesagt wird die Ruhe durch alles unterbrochen, wofür eine Probe erforderlich ist. Medizinische Hilfe verleiht einen Bonus auf die Genesungsprobe. Wenn eine Person, die in Biotech ausgebildet ist, den Charakter wenigstens während der Hälfte der Ruheperiode betreut, erhält der verletzte Charakter einen Würfelpoolbonus von +2 auf die wie folgt definierten Genesungsproben.

Natürliche Genesung verläuft in zwei verschiedenen Geschwindigkeiten – einer für Betäubungsschaden und einer für Körperlichen Schaden.

Um Betäubungsschaden zu heilen, legt der Charakter jede Stunde eine Einfache Probe auf Konstitution + Willenskraft ab. Jeder Erfolg heilt nach dieser Stunde Ruhe ein Kästchen Betäubungsschaden.

Um Körperlichen Schaden zu heilen, legt der Charakter jeden Tag eine Einfache Probe auf Konstitution + Konstitution ab. Jeder Erfolg heilt nach diesem Tag Ruhe ein Kästchen Körperlichen Schaden.

Beide Arten von Schaden können gleichzeitig geheilt werden. Das heißt, die Ruhestunden für die Genesung von Betäubungsschaden zählen gegen den Tag, den man sich zur Genesung von Körperlichem Schaden ausruhen muss. Genesungsproben werden ohne Verletzungsmodifikatoren abgelegt.

Überzähligen Schaden loswerden. Sie werden genauso wie Körperlicher Schaden geheilt und müssen versorgt werden, bevor der Charakter wieder in das Land des Bewusstseins zurückkehren kann. Wenn ein Charakter [Konstitution × 2] Kästchen Überzähligen Schaden erleidet, ist er endgültig tot und auf keine Art mehr zu heilen.

Edge / Das Glück (S. 46)

Ein Charakter darf pro Handlung nur einmal Edge ausgeben. Dabei darf er keine verschiedenen Edge-Boosts oder Edge-Handlungen ausführen, wohl aber denselben Boost mehrfach (z. B. erlaubt das Ausgeben von 1 Edge dem Charakter, einen Würfel neu zu werfen; er kann auch 2 Edge ausgeben, um 2 Würfel neu zu werfen). In diesem Fall darf Edge aber nur für ein und denselben Wurf aufgewendet werden. Um im Beispiel zu bleiben: Die Spielerin kann also nicht einen Würfel ihrer Probe und einen der Probe ihres Gegners neu würfeln.

Jeder Charakter beginnt eine Spielsitzung mit einer Anzahl von Edge-Punkten in Höhe seines Edge-Attributs. Im Laufe der Spielsitzung kann sich dieser Betrag erhöhen, aber nur bis zu einem Maximum von 7, einschließlich des Edges, das vom Edge-Attribut des Charakters kommt. Jegliches Edge, das ein Charakter oberhalb seines Edge-Attributs erhält, verschwindet wieder, wenn eine laufende Konfrontation beendet ist – das kann ein Kampf sein, ein Hack, eine komplexe soziale Interaktion oder irgendeine andere Situation, in der ein Charakter Bonus-Edge erlangen kann. Liegt der aktuelle Edge-Wert eines Charakters am Ende einer Konfrontation unter dem Wert seines Edge-Attributs, so bleibt er bei diesem niedrigeren Wert. Wenn er mehr Edge haben möchte, muss er es sich verdienen.

EDGE ERHALTEN

Ausrüstung, Zauber, Vorteile, Umwelt- und Sichtbedingungen (siehe S. 108) und andere Gegenstände können einem Charakter Edge liefern oder Edge anderer Charaktere neutralisieren. Bei Beginn einer Angriffs-, Zauberei- (bei Kampfzaubern) oder Hacking-Handlung werden der Angriffswert des Angreifers und der Verteidigungswert des Verteidigers miteinander verglichen (oder wenn es mehrere Zielpersonen gibt, die jeweils höchsten dieser Werte). Wenn einer der beiden um 4 oder mehr größer ist als der andere, erhält der Charakter mit dem höheren Wert 1 Punkt Edge. Wenn der Angriff eine Flächenwirkung hat oder mehrere Ziele angegriffen werden, wird mit dem höchsten Verteidigungswert der betroffenen Ziele verglichen. Kein Charakter kann mehr als 2 Bonuspunkte Edge in einer Kampfrunde erhalten.

Auch soziale Situationen können der einen oder anderen Seite Edge bringen, je nach Haltung der Beteiligten zueinander, ihrem Betragen und anderen Faktoren. Siehe dazu die Tabelle *Edge bei sozialen Proben* auf Seite 50.

Außer durch spieltechnische Umstände kann ein Charakter auch durch gutes Rollenspiel Edge erhalten. Manchmal tut eine Spielerin etwas besonders Brillantes, Witziges oder sonst wie Beeindruckendes. In diesem Fall kann die Spielleiterin sie mit einem Bonuspunkt Edge belohnen. Auch solche Bonuspunkte unterliegen den üblichen Beschränkungen des Erhaltens und Ausgebens.

Edge verheizen / verbrennen

Der Charakter verliert permanent 1 Punkt seines Edge-Attributs.

Durchbruch: Der nächste Angriff liefert 4 Nettoerfolge.

Dem Tod von der Schippe:
Gerade nochmal gerettet.

EDGE-HANDLUNGEN NACH KOSTEN (S. 48)

1 EDGE

- Abstechen (Ziel ansagen, Nahkampf-Angriff)
- Plötzliche Erkenntnis (beliebig)
- Taktische Rolle (Volle Deckung)
- Umwerfen (Nahkampf-Angriff)

2 EDGE

- Aus der Deckung feuern (Fernkampf-Angriff, Charakter muss im Status *Deckung* sein)
- Dramaqueen (Fertigkeit einsetzen [Überreden])
- Entwinden (Blocken)
- K.-o.-Schlag (Nahkampf-Angriff)

4 EDGE

- Große Rede (Fertigkeit einsetzen [Einfluss])
- Vorausschau (Mehrfachangriffe, Fernkampf-Angriff)

5 EDGE

- Angesagtes Ziel – Entwarnen (jede Art von Angriff)
- Angesagtes Ziel – Lebenswichtige Organe (jede Art von Angriff)

EDGE-BOOSTS IM KAMPF (S. 47)

1 EDGE

- Würfle 1 Würfel neu (nach)
- Addiere 3 zu deinem Initiativeergebnis (immer)
- Führe eine Edge-Handlung aus (vor)

2 EDGE

- Addiere 1 zu einem einzelnen Würfelwurf (nach)
- Gib einem Verbündeten 1 Edge (immer)
- Negiere 1 Edge eines Gegners (vor)
- Führe eine Edge-Handlung aus (vor)

3 EDGE

- Kaufe einen automatischen Erfolg (immer)
- Heile ein Kästchen Betäubungsschaden (immer)

4 EDGE

- Addiere dein Edge-Attribut zu einem Würfelpool hinzu und lasse Sechsen explodieren (vor)
- Heile 1 Kästchen Körperlichen Schaden (immer)
- Würfle mit allen Würfeln neu, die keine Erfolge zeigen (nach)
- Führe eine Edge-Handlung aus (vor)

5 EDGE

- 2en zählen als Patzer für den Gegner (vor)
- Rufe einen speziellen Effekt hervor (immer)
- Führe eine Edge-Handlung aus (vor)

EDGE BEI SOZIALEN PROBEN (S. 50)

ALLGEMEIN

EDGE FÜR DEN SPRECHER

Der Sprecher wird von einer Person vorgestellt, der der Zuhörer vertraut.

Der Zuhörer schenkt Personen wie dem Sprecher generell Glauben.

Das Aussehen des Sprechers passt perfekt zu seiner Rolle.

Der Zuhörer hegt romantische Gefühle für den Sprecher.

Der Zuhörer kann eindeutig erkennen, wie er durch das Gesagte profitieren würde.

Die Gedanken und/oder Gefühle des Zuhörers stehen unter magischer Kontrolle.

EDGE FÜR DEN ZUHÖRER

Der Zuhörer wurde vor dem Sprecher gewarnt.

Der Sprecher gehört einer Gruppe an, gegen die der Zuhörer starke Vorurteile hat.

Das Aussehen des Sprechers passt überhaupt nicht zu seiner Rolle.

Der Zuhörer hat eine starke persönliche Abneigung gegen den Sprecher.

Der Zuhörer sieht ein hohes Risiko in dem, was der Sprecher sagt.

EINSCHÜCHTERN

EDGE FÜR DEN SPRECHER

Der Sprecher ist dem Zuhörer eindeutig körperlich überlegen.

Der Zuhörer kann sich der Situation nicht einfach entziehen.

EDGE FÜR DEN ZUHÖRER

Der Zuhörer ist dem Sprecher eindeutig körperlich überlegen.

Der Zuhörer weiß, dass bereits Hilfe unterwegs ist.

FÜHREN

EDGE FÜR DEN SPRECHER

Die Personen, die der Sprecher führen will, vertrauen ihm.

Der Sprecher ist ranghöher als der Zuhörer.

EDGE FÜR DEN ZUHÖRER

Der Zuhörer hat einen Grund, dem Sprecher zu misstrauen.

Der Zuhörer ist ranghöher als der Sprecher.

GEBRÄUCHE

EDGE FÜR DEN SPRECHER

Der Sprecher hat auf dem betreffenden Gebiet deutlich mehr Lebenserfahrung.

Der Sprecher wird von einer Person vorgestellt, der der Zuhörer vertraut.

EDGE FÜR DEN ZUHÖRER

Der Zuhörer hat auf dem betreffenden Gebiet deutlich mehr Lebenserfahrung.

Der Sprecher steht mit Personen in Verbindung, die der Zuhörer nicht mag oder denen er misstraut.

ÜBERREDEN

EDGE FÜR DEN SPRECHER

Der Zuhörer ist verzweifelt.

Der Sprecher hat überzeugende Beweise für seine Behauptungen.

EDGE FÜR DEN ZUHÖRER

Der Zuhörer befindet sich in einer sicheren Position und scheut Risiken.

Der Sprecher wurde bei einer offensichtlichen Lüge ertappt.

VERHANDELN

EDGE FÜR DEN SPRECHER

Der Zuhörer ist verzweifelt.

Der Sprecher teilt wichtige Informationen mit dem Zuhörer, die diesem zuvor unbekannt waren.

EDGE FÜR DEN ZUHÖRER

Dem Sprecher mangelt es an Erfahrung oder Expertise für den Auftrag.

Der Sprecher teilt Informationen mit dem Zuhörer, die für diesen belanglos oder schädlich sind.

Magie (S. 129)

Traditionen

- Hermetiker (Logik)
- Schamanismus (Charisma)

Daneben gibt es

- Adepten (S. 158)
- Magieradepten (S. 160)
- Aspektzauberer (S. 160)

Fertigkeiten

- Hexerei
- Beschwören
- Verzaubern

Zauberablauf

1. Zauber anpassen
 - Hochdrehen (Kampfzauber): Je Punkt weiterer Grundscha-den → Entzug + 2
 - Fläche vergrößern: Kugel um je weitere 2 Meter vergrößern → Entzug + 1
 - Fläche verschieben: Nebenhandlung bei einigen Zaubern

2. Zauberprobe: Hexerei + Magie
Gegner kann ggf. mit vergleichender Probe widerstehen.

3. Entzug

Würfeln: Traditionsattribut + Willenskraft
Entzugsscha-den bis Magieattribut = Betäubung
Entzugsscha-den kann nur durch natürliche Genesung geheilt werden

Heilzauber (S. 134)

Zauber	Reich- weite	Art	Dauer	Entzug	Beschreibung
Attribut senken	B	P	A	3	vs Willenskraft + Attribut senkt Attribut je benutztem Nettoerfolg um 1 Entzug steigt um Nettoerfolge -1
Attribut steigern	B	P	A	3	vs (5 – Essenz) steigert Attribut je benutztem Nettoerfolg um 1, max. 4. Entzug steigt um Nettoerfolge -1
Gegenmittel	B	P	P	5	Ausgedehnte Probe vs Kraft Toxin je 1 KR
Heilen	B	P	P	3	vs (5 – Essenz) Je Nettoerfolg 1 Kästchen Überzähligen, Körperlichen oder Betäubungsscha-den
Kühlendes Heilen	B	P	P	5	vs (5 – Essenz) Je Nettoerfolg 1 Kästchen Überzähligen, Körperlichen oder Betäubungsscha-den und es kühlt den Status „Brennend“
Neutralisierendes Heilen	B	P	P	5	vs (5 – Essenz) Je Nettoerfolg 1 Kästchen Überzähligen, Körperlichen oder Betäubungsscha-den

Reichweite

B = Berührung
BF = Blickfeld
BF(F) = 2 m² Fläche im Blickfeld
S = Speziell

Dauer

S = Sofort
A = Aufrechterhalten
ZB = Zeitlich begrenzt (#Nettoerfolge = #min)
P = Permanent

Art

M = Manazauber
P = Physische Zauber

Entzug

Grundscha-den, der noch steigen kann

Zauber aufrechterhalten

Je aufrecht erhaltenem Zauber -2 auf alle Handlungen

Kampfzauber

D = Direkter Kampfzauber
Hexerei + Magie vs Willenskraft + Intuition
Nettoerfolge = Scha-den
Kann noch hochgedreht werden
Kein Widerstand
I = Indirekter Kampfzauber
Hexerei + Magie vs Reaktion + Willenskraft
Scha-den = Magie/2 + Nettoerfolge + Hochdrehen
Widerstand mit Konstitution

					und es neutralisiert den Status „Verätzt“
Reflexe steigern	B	P	A	5	vs (5 – Essenz) Je Nettoerfolg Würfel und Initiativwert +1 (max 5W6) Entzug steigt um Nettoerfolge -1
Schmerzresistenz	B	M	A	3	vs (5- Essenz) Je Nettoerfolg Verletzungsmodifikator -1
Stabilisieren	B	M	P	3	vs Überzähligem Schaden
Wärmendes Heilen	B	P	P	5	vs (5 – Essenz) Je Nettoerfolg 1 Kästchen Überzähligem, Körperlichen oder Betäubungsschaden und es wärmt den Status „Unterkühlt“

Illusionszauber (S. 136)

Zauber	Reichweite	Art	Dauer	Entzug	Beschreibung
Chaos	BF	P	A	4	vs Willenskraft + Logik, auch gegen Technik Nettoerfolge = Würfelpoolmalus gegen einzelnes Ziel kann mit Fläche Vergrößern pro 2 m Radius je +1 Entzug
Maske	B	M	A	3	#Erfolge = Schwellwert bei Verteidigung Willenskraft + Intuition, nur gegen Lebewesen
Physische Maske	B	P	A	4	#Erfolge = Schwellwert bei Verteidigung Willenskraft + Intuition, auch gegen Technik
Schmerz	BF	M	A	3	vs Willenskraft + Logik, erzeugt je 1 Kästchen Schaden im Zustandsmonitor von einzelner Ziel kann mit Fläche Vergrößern pro 2 m Radius je +1 Entzug
Schweigen	B	M	A	3	#Erfolge = Schwellwert für gehört werden Status „Geräuschlos“, nur gegen Lebewesen
Sensortäuschung	B	P	A	2	Wirkt nur auf Technik Status „Unsichtbar (verbessert)“
Stille	B	P	A	4	#Erfolge = Schwellwert für gehört werden Status „Geräuschlos“, auch gegen Technik
Trideo-Trugbild	BF(F)	P	A	4	vs Willenskraft + Intuition, auch gegen Technik
Trugbild	BF(F)	M	A	3	vs Willenskraft + Intuition, nur gegen Lebewesen
Unsichtbarkeit	B	M	A	3	#Erfolge Schwellwert für gesehen werden Status „Unsichtbar“, nur gegen Lebewesen
Verbesserte Unsichtbarkeit	B	P	A	4	#Erfolge Schwellwert für gesehen werden Status „Unsichtbar“, auch gegen Technik
Verwirrung	BF	M	A	3	vs Willenskraft + Logik, nur gegen Lebewesen Nettoerfolge = Würfelpoolmalus gegen einzelnes Ziel kann mit Fläche Vergrößern pro 2 m Radius je +1 Entzug

Kampfzauber (S. 137)

Zauber	Kampf	Reichweite	Art	Dauer	Entzug	Schaden	Beschreibung
Betäubungsball	D	BF(F)	M	S	4	B	Flächenversion von Betäubungsblitz

Betäubungsblitz	D	BF	M	S	3	B	Gegen einzelnes Ziel
Blitzstrahl	I	BF	P	S	5	K, S	Gegen einzelnes Ziel, Elektrizitätsschaden
Druckwelle	I	BF(F)	P	S	4	B	Flächenversion von Stoß
Eisspeer	I	BF	P	S	5	K, S	Gegen einzelnes Ziel, Kälteschaden mit Status „Unterkühlt“
Eissturm	I	BF(F)	P	S	6	K, S	Flächenversion von Eisspeer, Kälteschaden mit Status „Unterkühlt“
Energieball	D	BF(F)	P	S	5	K	Flächenversion von Energieblitz
Energieblitz	D	BF	P	S	4	K	Gegen einzelnes Ziel
Feuerball	I	BF(F)	P	S	6	K, S	Flächenversion von Flammenstoß
Flammenstoß	I	BF	P	S	5	K, S	Gegen einzelnes Ziel Feuerschaden mit Status „Brennend“
Kugelblitz	I	BF(F)	P	S	6	K, S	Flächenversion von Blitzstrahl Elektrizitätsschaden
Manaball	D	BF(F)	M	S	5	K	Flächenversion von Manablitz
Manablitz	D	BF	M	S	4	K	Gegen einzelnes Ziel
Säurestrahl	I	BF	P	S	5	K, S	Gegen einzelnes Ziel, chemischer Schaden, Status „Verätzt“
Säurewelle	I	BF(F)	P	S	6	K, S	Flächenversion von Säurestrahl chemischer Schaden, Status „Verätzt“
Stoß	I	BF	P	S	3	B	Luftdruck in Richtung eines Ziels

Manipulationszauber (S. 139)

Zauber	Reichweite	Art	Dauer	Entzug	Beschreibung
Astralpanzerung	B	M	A	3	Erfolge steigern Verteidigungswert im Astralkampf und gegen Mana-Kampfzauber
Donnerknall	BF(F)	P	A	3	Kugelförmige Schallwelle mit 2m Radius pro Erfolg hält Zauber je 1 Kampfrunde weiter an #Erfolge = Würfelpoolmalus auf Hören
Dunkelheit	BF(F)	P	A	3	#Erfolge dimmen das Licht in der Umgebung
Elementarpanzerung	B	M	A	5	#Erfolge steigern Verteidigungswert zusätzlich schützt es gegen einen Elementareffekt Erdende Panzerung – Elektrizität Kühlende Panzerung – Feuer Neutralisierende Panzerung – Chemisch Wärmende Panzerung - Kälte
Fahrzeugpanzerung	B	P	A	6	vs Objektwiderstand des Fahrzeugs #Nettoerfolge steigern den Panzerungswert
Fokus-Boost	B	M	ZB	7	vs Fokus Kraftstufe x2 #Nettoerfolge erhöhen Kraftstufe des Fokus für Nettoerfolge-Minuten Kritischer Patzer senkt Fokus-Kraftstufe um 2
Gedanken beherrschen	BF	M	ZB	4	vs Willenskraft + Logik Zauberer formt die Gedanken des unwissenden Opfers

Handlungen beherrschen	BF	M	ZB	4	vs Willenskraft + Logik Zauberer befiehlt mit Nebenhandlungen kann mit Fläche Vergrößern pro 2 m Radius je +1 Entzug
Holz beleben	BF	P	ZB	4	Ein Stück Material wird per Telekinese bewegt Schwellwert-Erfolge: Holz 2 Je nach Volumen steigt der Schwellwert Nettoerfolge vs Konstitution + Stärke Gegner Schaden: Holz 2B
Holz formen	BF	P	A	3	Holz-Gegenstand wird wie Wachs geformt Je Nettoerfolg kann 1 Kubikmeter Material geformt zu werden
Kunststoff beleben	BF	P	ZB	3	Ein Stück Kunststoff wird per Telekinese bewegt Schwellwert-Erfolge: Kunststoff 1 Je nach Volumen steigt der Schwellwert Nettoerfolge vs Konstitution + Stärke Gegner Basis-Schaden: Kunststoff 1B
Kunststoff formen	BF	P	A	2	Kunststoff-Gegenstand wird wie Wachs geformt Je Nettoerfolg kann 1 Kubikmeter Material geformt zu werden
Levitieren	BF	P	A	6	Je Erfolg 50 kg schweben lassen – in Sichtweite Nebenhandlung: Bewegungsrate Magie Meter / Runde Personen wehren sich mit Konstitution + Stärke
Licht	BF(F)	P	A	3	#Erfolge steigern das Licht in der Umgebung
Manabarriere	BF(F)	M	A	5	Nur im Astralraum sichtbare Barriere von 4 m ² Strukturstufe = Magie + #Erfolge Per Fläche Vergrößern anpassbar
Metall beleben	BF	P	ZB	6	Ein Stück Metall wird per Telekinese bewegt Schwellwert-Erfolge: Metall 4 Je nach Volumen steigt der Schwellwert Nettoerfolge vs Konstitution + Stärke Gegner Basis-Schaden: Metall 4K
Metall formen	BF	P	A	5	Metall-Gegenstand wird wie Wachs geformt Je Nettoerfolg kann 1 Kubikmeter Material geformt zu werden
Panzerung	B	P	A	4	Erfolge steigern Verteidigungswert
Physische Barriere	BF(F)	P	A	6	Wand von 4 m ² mit 2 cm Stärke Strukturstufe = Magie + #Erfolge Per Fläche Vergrößern anpassbar
Schleuder	BF	P	S	5	vs Objektwiderstand Je Nettoerfolg 1,2 kg durch die Luft schleudern Angriffswert: Nah = Magie+2, Mittel = Magie+1, Weit: Magie-2, Sehr Weit geht nicht Schaden: Objekt-Gewicht in kg
Stein beleben	BF	P	ZB	5	Ein Stück Metall wird per Telekinese bewegt Schwellwert-Erfolge: Stein 3 Je nach Volumen steigt der Schwellwert Nettoerfolge vs Konstitution + Stärke Gegner Basis-Schaden: Stein 3K
Stein formen	BF	P	A	4	Stein-Gegenstand wird wie Wachs geformt Je Nettoerfolg kann 1 Kubikmeter Material geformt zu werden
Übertakten	BF	P	A	4	vs Objektwiderstand des technischen Geräts

					Jeder Nettoerfolg erhöht ein Attribut (Gerätestufe, Angriff, Datenverarbeitung, Firewall, Schleicher) Nach Zauberende erleidet das Gerät [Nettoerfolge] Matrixschaden, wird mit Firewall widerstanden
Wand verstärken	BF(F)	P	A	4	vs Objektwiderstand der Wand je Nettoerfolg steigt Strukturstufe um 1 Per Fläche Vergrößern anpassbar

Wahrnehmungszauber (S. 143)

Sinnesreichweite: Magie + Nettoerfolge in Metern, kann mit Fläche Vergrößern optimiert werden

Zauber	Reichweite	Art	Dauer	Entzug	Beschreibung								
Feinde entdecken	B	M	A	3	Der Beobachter weiß, ob eine Person innerhalb der Sinnesreichweite ihm gegenüber feindliche Absichten hegt								
Geistessonde	B	P	A	5	vs Willenskraft + Logik <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; margin: 10px 0;"> <p style="text-align: center;">ERGEBNISSE DER GEISTESSONDE</p> <table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="text-align: left; width: 15%;">NETTO-ERFOLGE</th> <th style="text-align: left;">ERGEBNIS</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="text-align: center;">1-2</td> <td>Der Beobachter kann nur die oberflächlichen Gedanken des Ziels lesen.</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">3-4</td> <td>Der Beobachter kann alles herausfinden, was das Ziel bewusst weiß, und Erinnerungen aus den letzten 72 Stunden lesen.</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">5+</td> <td>Der Beobachter kann ins Unterbewusstsein des Ziels eindringen und Informationen erhalten, die dem Ziel selbst nicht bewusst sind, wie z. B. psychologische Eigenheiten, tiefe Ängste oder verschüttete Erinnerungen.</td> </tr> </tbody> </table> </div>	NETTO-ERFOLGE	ERGEBNIS	1-2	Der Beobachter kann nur die oberflächlichen Gedanken des Ziels lesen.	3-4	Der Beobachter kann alles herausfinden, was das Ziel bewusst weiß, und Erinnerungen aus den letzten 72 Stunden lesen.	5+	Der Beobachter kann ins Unterbewusstsein des Ziels eindringen und Informationen erhalten, die dem Ziel selbst nicht bewusst sind, wie z. B. psychologische Eigenheiten, tiefe Ängste oder verschüttete Erinnerungen.
NETTO-ERFOLGE	ERGEBNIS												
1-2	Der Beobachter kann nur die oberflächlichen Gedanken des Ziels lesen.												
3-4	Der Beobachter kann alles herausfinden, was das Ziel bewusst weiß, und Erinnerungen aus den letzten 72 Stunden lesen.												
5+	Der Beobachter kann ins Unterbewusstsein des Ziels eindringen und Informationen erhalten, die dem Ziel selbst nicht bewusst sind, wie z. B. psychologische Eigenheiten, tiefe Ängste oder verschüttete Erinnerungen.												
Gerät analysieren	B	P	A	2	vs Objektwiderstand Nettoerfolge geben Informationen über das unbekannte Gerät. Beim ersten Zaubern #Nettoerfolge Edge (max. 2)								
Hellhören	B	M	A	3	Beobachter kann an Zielpunkt in Reichweite hören								
Hellsicht	B	M	A	3	Beobachter kann an Zielpunkt in Reichweite sehen								
Kampfsinn	B	M	A	3	#Erfolge steigern Verteidigungswert und Würfelpool gegen Überraschungen								
Leben entdecken	B	M	A	3	Beobachter kann in Reichweite Wesen mit Bewusstsein entdecken								
Magie analysieren	B	P	A	3	Wirkt wie Ascannen, ohne astral wahrzunehmen vs 2x ursprüngliche Anzahl von Erfolgen								
Magie entdecken	B	M	A	4	Beobachter kann alle Formen aktiver Magie innerhalb der Sinnesreichweite entdecken								
Telepathie	B	M	A	3	Innerhalb der Sinnesreichweite Kommunikation mit einem freiwilligen Ziel								
Wahrheit prüfen	B	M	A	3	vs Konstitution + Willenskraft 1 Nettoerfolg zeigt, ob eine Person die Wahrheit sagt								

Antimagie (Hexerei + Magie) (S. 145)

Zauberabwehr:

Prophylaktische Verteidigung gegen Zauber in Kugel mit 2 m Radius

je Dram Reagenzien wird der Radius um 1 erhöht

#Erfolge erhöhen Würfelpool aller Personen im Wirkungsbereich

Zauberabwehr hält für #Magie Kampfunden an

Zauberbannung:

vs 2x Entzug des gegnerischen Zaubers

Nettoerfolge negieren Nettoerfolge der ursprünglichen Probe, bei 0 löst sich der Zauber auf

Zauberer muss nun noch dem Entzug des gegnerischen Zaubers widerstehen

Ritualzauberei (S. 145)

Mit mehreren bewirkt man mehr....

Beschwören (S. 148)

Herbeirufen

Beschwören + Magie vs 2x Kraftstufe des Geistes → Nettoerfolge Dienste

Entzug gegen #Erfolge des Geistes

Geist bleibt einen Sonnenaufgang und einen Sonnenuntergang (oder vice versa, was kürzer ist)

Man kann gleichzeitig Geister mit einer summierten Kraftstufe von max. 3x Magie in seinen Diensten haben

Je volle 3 Kraftstufen erhält der Geist eine Zusätzliche Kraft

Binden

(steht nicht mehr im Grundregelwerk, spricht aktuell hält es die Geister nicht länger beim Beschwörer)

(und ja, die Regeln für den Technomancer sehen anders aus – letztere orientieren sich eher an SR5)

Verbannen

Beschwören + Magie vs. 2x Kraftstufe des Geistes

Nettoerfolge senken die Anzahl der Dienste – keine Dienste, kein Geist mehr

Der Beschwörer erfährt sofort, wenn sein Geist verdrängt oder verbannt wurde.

Geister versuchen, nahe bei ihren Beschwörern zu bleiben, innerhalb von Magie x 100 Metern.

GEISTER DES TIERES

GEISTER DES TIERES

K	G	R	S	W	L	I	C	M	ESS
KS + 2	KS + 1	KS	KS + 2	KS	KS	KS	KS	KS	KS

Initiative: $(KS \times 2) + 2W6$

Astrale Initiative: $(KS \times 2) + 3W6$

Handlungen: 1 Haupt, 3 Neben

Zustandsmonitor: $(KS \div 2) + 8$

Verteidigungswert: $KS/KS + 2/(KS \times 2) + 2$

Bewegung: 5/10/+3

Fertigkeiten: Astral, Nahkampf, Wahrnehmung

Kräfte: Astrale Gestalt, Bewegung, Bewusstsein, Gestelgerte Sinne (Gehör, Geruch, Restlichtverstärkung), Grauen, Materialisieren, Tierbeherrschung

Zusätzliche Kräfte: Gift, Giftthauch, Natürliche Waffe (Kralle/Biss), Schutz, Suche, Verschleierung, Verwirrung

Angriffe:

Kralle/Biss [Schaden $([KS \div 2] + 1)K$, Angriffswerte $(KS \times 2) + 2/-/-/-]$

WASSERGEISTER

WASSERGEISTER

K	G	R	S	W	L	I	C	M	ESS
KS	KS + 1	KS + 2	KS	KS	KS	KS	KS	KS	KS

Initiative: $(KS \times 2) + 2 + 2W6$

Astrale Initiative: $(KS \times 2) + 3W6$

Handlungen: 1 Haupt, 3 Neben

Zustandsmonitor: $(KS \div 2) + 8$

Verteidigungswert: $KS/KS/KS \times 2$

Bewegung: 5/10/+2

Fertigkeiten: Astral, Athletik (Schwimmen), Exotische Waffen, Nahkampf, Wahrnehmung

Kräfte: Astrale Gestalt, Bewegung, Bewusstsein, Materialisieren, Suche, Verschleierung, Verschlingen (Wasser), Verwirrung

Zusätzliche Kräfte: Bindung, Elementarer Angriff (Kälte), Energieaura (Kälte), Schutz, Unfall, Wetterbeherrschung

Schwächen: Allergie (Feuer, Schwer)

Angriffe:

Elementarer Angriff [Schaden $(KS)K$, Angriffswerte $(KS \times 2) (KS \times 2) - 2/(KS \times 2) - 8/(KS \times 2) - 10/-]$

Verschlingen [Schaden $(KS + 2)B + Nass + Erschöpft I$, Angriffswerte $(KS \times 2) + 2/-/-/-]$

ERDGEISTER

ERDGEISTER

K G R S W L I C M ESS
KS + 4 KS - 2 KS - 1 KS + 4 KS KS - 1 KS KS KS KS

Initiative: $(KS \times 2) - 1 + 2W6$
Astrale Initiative: $(KS \times 2) - 1 + 3W6$
Handlungen: 1 Haupt, 3 Neben
Zustandsmonitor: $(KS \div 2) + 8$
Verteidigungswert: $KS/KS + 4/(KS \times 2) + 4$
Bewegung: 5/10/+1
Fertigkeiten: Astral, Exotische Waffen, Nahkampf, Wahrnehmung
Kräfte: Astrale Gestalt, Bewegung, Bewusstsein, Bindung, Materialisieren, Schutz, Suche
Zusätzliche Kräfte: Elementarer Angriff (Chemisch), Grauen, Verschleierung, Verschlingen (Erde), Verwirrung
Angriffe:
Elementarer Angriff [Schaden (KS)K, Angriffswerte $(KS \times 2)/(KS \times 2) - 2/(KS \times 2) - 8/(KS \times 2) - 10/-$]

FEUERGEISTER

FEUERGEISTER

K G R S W L I C M ESS
KS + 1 KS + 2 KS + 3 KS - 2 KS KS KS + 1 KS KS KS

Initiative: $(KS \times 2) + 4 + 2W6$
Astrale Initiative: $(KS \times 2) + 1 + 3W6$
Handlungen: 1 Haupt, 3 Neben
Zustandsmonitor: $(KS \div 2) + 8$
Verteidigungswert: $KS + 1/KS + 1/(KS \times 2) + 1$
Bewegung: 5/10/+5
Fertigkeiten: Astral, Athletik, Exotische Waffen, Nahkampf, Wahrnehmung
Kräfte: Astrale Gestalt, Bewusstsein, Elementarer Angriff (Feuer), Energieaura (Feuer), Materialisieren, Unfall, Verschlingen (Feuer), Verwirrung
Zusätzliche Kräfte: Gifthauch, Grauen, Schutz, Suche
Angriffe:
Elementarer Angriff [Schaden (KS)K, Angriffswerte $(KS \times 2)/(KS \times 2) - 2/(KS \times 2) - 8/(KS \times 2) - 10/-$]
Verschlingen [Schaden $(KS + 2)K +$ Brennend, Angriffswerte $(KS \times 2) + 1/-/-/-$]

LUFTGEISTER

LUFTGEISTER

K G R S W L I C M ESS
KS - 2 KS + 3 KS + 4 KS - 3 KS KS KS KS KS KS

Initiative: $(KS \times 2) + 4 + 2W6$
Astrale Initiative: $(KS \times 2) + 3W6$
Handlungen: 1 Haupt, 3 Neben
Zustandsmonitor: $(KS \div 2) + 8$
Verteidigungswert: $KS/KS - 2/(KS \times 2) - 2$
Bewegung: 5/10/+5
Fertigkeiten: Astral, Athletik, Exotische Waffen, Nahkampf, Wahrnehmung
Kräfte: Astrale Gestalt, Bewegung, Bewusstsein, Materialisieren, Suche, Unfall, Verschleierung, Verschlingen (Luft), Verwirrung
Zusätzliche Kräfte: Elementarer Angriff (Elektrizität), Elementarer Angriff (Kälte), Energieaura (Elektrizität), Gifthauch, Grauen, Psychokinese, Schutz
Angriffe:
Elementarer Angriff [Schaden (KS)K, Angriffswerte $(KS \times 2)/(KS \times 2) - 2/(KS \times 2) - 8/(KS \times 2) - 10/-$]
Verschlingen [Schaden $(KS + 2)B +$ Erschöpft I, Angriffswerte $(KS \times 2) + 1/-/-/-$]

GEISTER DES MENSCHEN

GEISTER DES MENSCHEN

K G R S W L I C M ESS
KS + 1 KS KS + 2 KS - 2 KS KS KS + 1 KS KS KS

Initiative: $(KS \times 2) + 3 + 2W6$
Astrale Initiative: $(KS \times 2) + 1 + 3W6$
Handlungen: 1 Haupt, 3 Neben
Zustandsmonitor: $(KS \div 2) + 8$
Verteidigungswert: $KS + 1/KS + 1/(KS \times 2) + 1$
Bewegung: 5/10/+1
Fertigkeiten: Astral, Hexerei, Nahkampf, Wahrnehmung
Kräfte: Astrale Gestalt, Bewusstsein, Einfluss, Gesteigerte Sinne (Infrarotsicht, Restlichtverstärkung), Materialisieren, Schutz, Suche, Unfall, Verschleierung, Verwirrung
Zusätzliche Kräfte: Bewegung, Grauen, Natürlicher Zauberspruch (ein Zauber, den der Beschwörer kennt; es darf nur ein Zauber gewählt werden), Psychokinese
Angriffe:
Fäuste [Schaden $([KS \div 2] - 1)B$, Angriffswerte $(KS \times 2)/-/-/-$]

Verzaubern (S. 151)

Alchimie. Alchimistische Zauber Kosten Karma (S. 132), also 5 Karma.

Fokus (S. 156)

Kosten siehe Ausrüstung (S. 296)

Initiation (S. 168)

Eine Initiation kostet [10 + neuer Initiatengrad] in Karma bis [Magie]

Das Maximum des Magieattributs beträgt 6 + Initiatengrad

Der Initiat erhält Zugang zu den Metaebenen (Heimat von Geistern)

Der Initiat erlernt eine Metamagie

Adept (S. 158)

Der physische Adept

Entzug: Konstitution + Willenskraft
max. Stufe einer Kraft = Magieattribut

KP = Kraftpunkte = Magieattribut

Aktivierung:
- = ist permanent an
NH = Nebenhandlung
HH = Haupthandlung

Kraft	Kosten in KP	Aktivierung	Beschreibung
Adrenalinschub	0,25/St	NH	Pro Stufe Initiativeergebnis +2 für Magie Kampfrunden Entzug = Kraft-Stufe
Astrale Wahrnehmung	1	NH	Fähigkeit zur astralen Wahrnehmung (S. 161)
Attributschub (Attribut)	0,25/St	HH	Steigert ein körperliches Attribut bis zu 6 Stufen Zur Aktivierung Probe Kraft-Stufe + Magie würfeln #Erfolge erhöht das Attribut +1 (max +4) nur für Würfelpools Wirkung Erfolge Kampfrunden Entzug = Kraft-Stufe
Beschleunigte Heilung	0,5/St	-	Pro Stufe zusätzlicher Erfolg bei Heilungs- und Genesungsproben
Erhöhte Präzision	0,5	-	Angriffswert bei jeder Waffe +2
Gefahrensinn	0,5	-	1 Edge vor Überraschungsproben
Geschärfter Sinn	0,25	-	Wähle einen Sinn (Gehör, Tasten, Geruch, Geschmack) Bei jeder Probe auf diesen Sinn 1 Edge
Kampfsinn	0,5/St	-	Würfelpoolbonus +1/Stufe für Verteidigungsproben
Körpersprache	0,25	-	Bei sozialen Proben, wo Emotionen gelesen, Vorhaben durchschauen will oder Wahrhaftigkeit eingeschätzt werden soll, 1 Edge
Kritischer Schlag	1/St	-	Schadenswert für Nahkampf + 1/Stufe
Magieresistenz	0,5	-	1 Edge bei Verteidigung gegen Zauber
Mystische Panzerung	0,25/St	-	Verteidigungswert +1/Stufe
Richtungssinn	0,25	-	Bei Natur-Proben zur Orientierung 1 Edge
Schmerzresistenz	0,25/St	-	Verletzungsmodifikationen treten erst [Stufen] Kästchen später ein – wirkt auf körperlichen und Betäubungsmonitor
Spurloser Schritt	0,5	-	Adept hinterlässt keine Spuren, löst keine Fallen ausgeben Bei Wahrnehmungsproben gegen den Adept kann Gegner kein Edge erhalten oder ausgeben
Stimmkontrolle	0,5	-	Kann die Stimme nach Belieben beeinflussen bei Proben auf Überreden/Einfluss für die Stimme 1 Edge
Todeskralle	0,5	NH	Im waffenlosen Kampf Körperlichen oder Betäubungsschaden
Verbesserte Fertigkeit (Fertigkeit)	1/St 0,5/St	-	Kampffähigkeiten kosten 1 KP/Stufe, restliche nur 0,5 KP Fertigkeit kann max. 1,5fach der gegenwärtigen Stufe / oder +4 Stufen (das Niedrigere) gesteigert werden
Verbesserte Reflexe	1/St	-	Pro Stufe 1 Initiativwürfel und Reaktion +1 (max. 4 KP) nicht kompatibel mit anderen Initiativsteigerungen
Verbesserte Wahrnehmung	0,5	-	Bei Wahrnehmungsproben oder Handlung „Genau beobachten“ 1 Edge
Verbessertes Körperliches Attribut (Attribut)	1/St	-	Ein körperliches Attribut wird permanent um Stufe gesteigert Attribut kann max. 1,5 der gegenwärtigen Stufe / oder +4 Stufen (das Niedrigere) gesteigert werden
Wandlaufen	0,5	NH	Kann mit der Handlung „Sprinten“ vertikale Oberflächen hochlaufen

Astralebene

Askennen: Astral + Intuition

ASKENNEN	
ANZAHL DER ERFOLGE	INFORMATIONEN
0	Keine
1	Allgemeiner Gesundheitszustand des Ziels (gesund oder krank). Allgemeine Gefühlslage des Ziels (glücklich, traurig, wütend usw.). Ob das Ziel Erwacht oder mundan ist.
2	Vorhandensein und Lage von Standard-Cyberware. Vorhandensein und generelle Art von aktiver Magie (Feuergeist, Manipulationszauber, Kraftfokus usw.). Wenn die Aura bereits gesehen wurde, kann sie, auch wenn sie verborgen oder verkleidet ist, mit einer Probe auf Erinnerungsvermögen (S. 37) erkannt werden.
3	Vorhandensein und Lage von Alpha-Cyberware. Ob Essenz und Magie des Ziels höher, niedriger oder gleich der Magie des Wahrnehmenden sind. Ob die Kraftstufe des Ziels höher, niedriger oder gleich der Magie des Wahrnehmenden ist. Eine allgemeine Diagnose über gesundheitliche Beeinträchtigungen, an denen das Ziel leidet, wie zum Beispiel Krankheiten oder Toxinwirkungen Astrale Signaturen, die auf dem Ziel liegen.
4	Vorhandensein und Lage von Beta-Cyberware und Bioware. Exakte Essenz, Magie und/oder Kraftstufe des Ziels. Generelle Ursache einer bestehenden astralen Signatur (Kampfzauber, Luftgeist usw.).
5+	Vorhandensein und Lage von Delta-Cyberware, Gentech und Nanotech. Genauere Diagnose von Krankheiten und Giften, die auf das Ziel wirken. Ob das Ziel ein Technomancer oder ein Monade ist.

ASTRALES SPURENLESEN (S. 163)

SITUATION	SCHWELLENWERT-MODIFIKATOR
Pro Stunde, seit die astrale Verbindung aktiv war	+1
Ziel befindet sich hinter einer Manabarriere	+(Kraftstufe der Barriere)
Auffinden des Beschwörers durch Geist	+2

Astrale Projektion

1. Es ist sehr schnell, max. 5 km/Kampfrunde
2. Es ist ziemlich geisterhaft: Gebäude und alles Künstliche ist vage, grau.
Andere Astralwesen können dich aufhalten, Erde ist für Astralgestalten undurchdringlich
3. Physische Details sind schwer zu erkennen. Straßenschilder kann man nicht lesen
4. Du kannst ein Gespenst sein. Du kannst dich manifestieren (Haupthandlung) als blasse, durchscheinende Gestalt.
Technische Geräte sehen dich nicht.
5. Astralreisen sind zeitlich begrenzt auf max. [Magiex2] Stunden. Danach sinkt die Essenz um 1/Stunde und steigt bei der Rückkehr um 1/Stunde.
Bei 0 Essenz bist Du tot.
6. Astrale Heimkehr. Erwachte haben oft ein Gefühl dafür, wo ihr Körper ist. Wurde der Körper verlegt, würfel Astral + Intuition gegen Schwellwert. Bei Erfolg wird der Körper in 1/Nettoerfolge Stunden gefunden

Astralkampf

Spruchzauberei läuft ganz normal ab, nur dass man auf der Astralebene nur Manazauber wirken kann.

Waffenloser Kampf: Astral + Willenskraft vs. Logik + Intuition. Basiswert für Schaden = Traditionsattribut/2

Kampf mit einem Waffenfokus mit Fertigkeit Nahkampf + Willenskraft vs Logik + Intuition.

Basiswert für Schaden wie bei physischer Version

Angreifer entscheidet, ob Körperlicher oder Betäubungsschaden

Nach einem erfolgreichen Angriff widersteht ein astraler Charakter mit Willenskraft

ASTRALE KAMPF

Angriffswert: Magie + Traditionsattribut

Verteidigungswert: Intuition + natürliche Panzerung + Panzerungseffekte

Initiative: Logik + Intuition + 2W6

WÜRFELPOOLS

Waffenloser Kampf	Astral + Willenskraft
Waffenfoki	Nahkampf + Willenskraft
Spruchzauberei	Hexerei + Magie
Verteidigung	Logik + Intuition
Schadenswiderstand	Willenskraft

SCHADENSWERTE*

Waffenlos	Traditionsattribut ÷ 2 (aufgerundet)
Waffenfokus	nach Waffe

* Der Angreifer wählt aus, ob er Körperlichen oder Betäubungsschaden verursacht.

Matrix (S. 171)

AR – Augmented Reality – Erweiterte Realität
 VR – Virtuelle Realität
 ARO – Augmented Reality Objects
 GOD – Grid Overwatch Division
 OW – Overwatch-Wert

In der Matrix werden die geistigen Attribute übernommen. Die körperlichen Attribute werden ersetzt durch (**ASDF**):

- Angriff = Offensivkraft, Schaden
- Schleicher = Heimlichkeit
- Datenverarbeitung = Rechenleistung, Slaves
- Firewall = Verteidigung

Kommlinks oder die **Cyberbuchse** haben nur Datenverarbeitung und Firewall
Cyberdecks hat alle 4 Attribute

Matrixwahrnehmung

Elektronik + Intuition vs Willenskraft + Schleicher

Matrixnutzung

1. Schnappt Euch die Würfel
- Legale Proben: Elektronik + Logik
- Illegale Proben: Cracken + Logik
2. Verteilt Edge
3. Würfelt und gebt Edge ausgeben
4. Bestimmt die Wirkung

MATRIX-EDGE-HANDLUNGEN

Jeder Charakter kann die normalen Edge-Boosts und Edge-Handlungen einsetzen (s. *Edge ausgeben*, S. 47), wenn er Proben im Zusammenhang mit der Matrix ablegt. Um die folgenden Matrix-Edge-Handlungen durchzuführen, musst du eine implantierte Cyberbuchse oder einen Resonanzwert haben.

Notfall-Boost (1 Edge): Erhöhe vorübergehend ein Matrixattribut um 1 für eine Probe.

Signalschrei (2 Edge): Bei der nächsten Handlung kannst du alle Modifikatoren durch Rauschen ignorieren.

Technoplappern (2 Edge): Kann nur von Technomancern benutzt werden. Verwende bei der nächsten Matrixhandlung Charisma statt Logik.

Überfordern (2 Edge): Überschwemme einen Host oder eine Persona mit rekursiven Anfragen, wodurch wertvolle Ressourcen ausgelastet werden und bei der Gegenseite das Attribut Datenverarbeitung um 2 und die aktiven Programmslots um 1 sinken. Dies hält [Angriffswert des Angreifers] Kampfrunden lang an.

Unterm Radar (3 Edge): Die nächste illegale Handlung, die du in dieser Kampfrunde durchführst, lässt deinen OW nicht ansteigen. Das bedeutet nicht, dass die Handlung oder folgende Handlungen dadurch legal würden. Es heißt nur, dass der OW nicht steigt.

MATRIXHANDLUNGEN (S. 185)

NEBENHANDLUNGEN	HAUPTHANDLUNGEN
Host betreten/verlassen	Ausstöpseln
Icon verändern	Befehl vortauschen
Interfacemodus wechseln	Brute Force
Matrixattribute austauschen	Datei cracken
Matrixwahrnehmung*	Datei editieren
Nachricht übermitteln	Datei verschlüsseln
	Datenbombe entschärfen
	Datenbombe legen
	Datenspike
	Gerät formatieren
	Gerät neu starten
	Gerät steuern
	Hineinspringen
	Icon aufspüren
	Matrixsignatur löschen
	Matrixsuche
	Matrixwahrnehmung
	Overwatch-Wert bestimmen
	Programm abstürzen lassen
	Signal stören
	Sondieren
	Teergrube
	Übertragung abfangen
	Verstecken
	Volle Matrixabwehr

*Mit Cyberdeck, Cyberbuchse oder Resonanz

MATRIXATTRIBUTE UND GEISTIGE ATTRIBUTE (S. 189)

MATRIXATTRIBUTE	GEISTIGES ATTRIBUTE
Gerätestufe	Resonanz
Angriff	Charisma
Schleicher	Intuition
Datenverarbeitung	Logik
Firewall	Willenskraft

Overwatch-Wert (OW) und Fokussierung

Verwendung von Hacking-Programmen jeweils +1
 Aufrechterhalten eines illegalen Zugangs in der Matrix – User +1/Runde, Admin +3/Runde
 Durchführen von illegalen Handlungen - +1 pro Erfolg der Gegenseite

OW = 40 → Fokussierung, GOD hat Dich!!!
 Dein Aufenthaltsort wird den Behörden gemeldet
 Gerät wird lahmgelegt (Zustandsmonitor voll)
 Du wirst aus der Matrix geworfen

Auswurfschock

Schadenswert Kaltes Eis 3B, Heißes Sim 3K
 Mit Willenskraft widerstehen
 [10 – Willenskraft] Minuten Status „Benommen“

MATRIXINITIATIVE

Die Matrixinitiative wird wie folgt geregelt:

- Initiative in der AR: Reaktion + Intuition + 1W6
- Initiative in der VR (kaltes Sim): Intuition + Datenverarbeitung + 2W6
- Initiative in der VR (heißes Sim): Intuition + Datenverarbeitung + 3W6

Matrix-Zugangsstufen

Gast – nur gucken, nicht anfassen

User – Informationen lesen, einfache Funktionen

Admin – Verändern der Konfiguration, Ein-/Ausschalten

Hacking

Brute Force via Angriff

Sondieren via Schleicher

HACKINGPROGRAMME

Aufspüren: Wenn du die Handlung *Icon aufspüren* durchführst, erhältst du 1 Edge; dieser Punkt muss sofort für diese Handlung ausgegeben werden, sonst verfällt er.

Ausnutzen: Der Verteidigungswert der Gegenseite sinkt bei deinen Hacking-Versuchen um 2.

Biofeedback: Verursacht bei einem Matrixangriff Betäubungsschaden (gegen ein Ziel in der VR mit kaltem Sim) bzw. Körperlichen Schaden (gegen ein Ziel in der VR mit heißem Sim) statt Matrixschaden.

Biofeedbackfilter: Du kannst Biofeedback-Schaden mit Gerätestufe oder Konstitution statt mit Willenskraft widerstehen.

Blackout: Ähnlich wie das Programm Biofeedback, kann aber nur Betäubungsschaden verursachen.

Entschärfen: Du kannst dem Schaden aus einer Datenbombe mit Gerätestufe oder Konstitution widerstehen.

Entschlüsselung: +2 Würfel für die Handlung *Datei cracken*.

Fessel: Wenn du einem Ziel Matrixschaden zufügst, belegst du es zusätzlich mit einer Link Sperre.

Gabel: Du kannst zwei Ziele mit einer einzelnen Matrixhandlung treffen, ohne den Würfelpool aufzuteilen. Jedes Ziel verteidigt sich mit einem eigenen Würfelpool; die Auswirkungen werden separat bestimmt.

Panzerung: +2 zum Verteidigungswert.

Splitterschutz: Du kannst Schaden durch eine Datenbombe mit Gerätestufe oder Konstitution statt mit Firewall widerstehen.

Tarnkappe: Wenn du die Handlung *Verstecken* durchführst, erhältst du 1 Edge; dieser Punkt muss sofort für diese Handlung ausgegeben werden, sonst verfällt er.

Übertakten: +2 Würfel für eine Matrixhandlung. Einer der Würfel muss der Schicksalswürfel sein.

RAUSCHEN (S. 177)

PHYSISCHE ENTFERNUNG ZUM ZIEL/HINDERNISSE	RAUSCHENWERT
Direktverbindung (jede Entfernung)	0
Bis 100 m	0
101 – 1.000 m	1
1.001 – 10.000 m	3
10.001 m – 100 km	5
Mehr als 100 km	8
Dichtes Laubwerk	1 pro 5 m
Faradaykäfig	kein Signal, keine Handlung
Süßwasser	1 pro 10 cm
Störsender	1 pro Erfolg bei der Handlung Signal stören
Metallüberzogene Erde oder Mauer	1 pro 0,5 m
Salzwasser	1 pro cm
Spam-Zone oder Matrixloch	Stufe
WiFi-Abschirmung (z. B. Tapete oder Farbe)	Stufe

STANDARDPROGRAMME

Babymonitor: Gibt dir deinen gegenwärtigen Overwatch-Wert an, ohne dass dafür eine Handlung nötig ist.

Editieren: Wenn du eine Handlung *Datei editieren* durchführst, erhältst du 1 Edge; dieser Punkt muss sofort für diese Handlung ausgegeben werden, sonst verfällt er.

Konfigurator: Du kannst eine alternative Attributanordnung für dein PAN abspeichern und zu dieser wechseln, statt nur zwei Attribute auszutauschen.

Schmökern: Wenn du eine Handlung *Matrixsuche* durchführst, erhältst du 1 Edge; dieser Punkt muss sofort für diese Handlung ausgegeben werden, sonst verfällt er.

Signalreiniger: Senkt den Rauschenwert um 2.

Toolbox: +1 auf Datenverarbeitung.

Verschlüsselung: +2 Würfel für die Handlung *Datei verschlüsseln*.

Virtuelle Maschine: 2 zusätzliche Programmslots; bei Angriffen erleidest du 1 zusätzliches Kästchen Matrixschaden, gegen das kein Widerstand geleistet werden kann.

Technomancer (S. 188)

Technomancer brauchen keine elektronischen Geräte, sie haben die **Lebende Persona** (s.r.)

Schwund

Widerstandsprobe: Willenskraft + Logik

Ist der Schadenswert des Schwunds nach der Widerstandsprobe größer als die Resonanz, ist der Schaden körperlich, sonst Betäubungsschaden

MATRIXATTRIBUTE UND GEISTIGE ATTRIBUTE	
MATRIXATTRIBUT	GEISTIGES ATTRIBUT
Gerätestufe	Resonanz
Angriff	Charisma
Schleicher	Intuition
Datenverarbeitung	Logik
Firewall	Willenskraft

Komplexe Formen

Angriffswert: Elektronik + Resonanz (meist Haupthandlung)

Dauer:

S – Sofort

A – Aufrechterhalten (→ Würfelpoolmalus von -2 bei jeder Handlung)

P – Permanent

Komplexe Form	Schwund	Dauer	Beschreibung
Editor	3	P	Handlung „Editieren“ ohne passende Zugangsstufe
[Matrixattribut]-Senkung	4	A	vs Willenskraft + Firewall Jeder Nettoerfolg sinkt betroffenes Attribut +1 bis auf 1
[Matrixattribut]-Steigerung	4	A	Schwellwert 4 jeder Nettoerfolg erhöht das betroffene Attribut um 1, max +4
Petze	3	P	Jeder Erfolg erhöht den Overwatch-Wert des Ziels +1
[Programm] Emulieren	0	A	Kann mehrfach erworben werden, auch für Autosofts Wert gleich [Datenverarbeitung] (max. Stufe 6). Nebenhandlung
Puppenspieler	5	A	Handlung „Gerät steuern“ ohne passende Zugangsstufe
Reiniger	2	P	Jeder Erfolg senkt den Overwatch-Wert um 1
Resonanzillusion	4	A	vs Intuition + Datenverarbeitung Illusion eines Matrixvorgangs misstrauisches Ziel macht Matrixwahrnehmung [Nettoerfolge]
Resonanzkanal	2	A	Jeder Erfolg senkt Rauschenwert um 1
Resonanznebel	6	S	vs Intuition + Datenverarbeitung Ziel ohne Nettoerfolge macht Matrixwahrnehmung, um wieder lokalisieren zu können.
Signalschleier	3	A	vs Willenskraft + Firewall (Person), Firewall x2 (Host) Solange aufrechterhalten, erhöht sich OW-Wert nicht durch illegalen Zugang zu diesem Host, steigt aber weiterhin durch illegale Handlungen
Signalsturm	3	S	vs Logik + Datenverarbeitung Jeder Nettoerfolg erhöht Rauschenwert für Ziel um 1
Spiegelpersona	3	A	Pseudo-Persona mit Matrixattribute = [Erfolge] Gegner machen Matrixwahrnehmungswert [Erfolge]
Zusammenflicken	4	P	Jeder Erfolg repariert 1 Kästchen Matrixschaden nur bei Matrix-Objekten, nicht bei Hardware

Sprites (S. 191)

Kompilieren

1. Stufe und Art des Sprites festlegen
2. Haupthandlung: Tasken + Resonanz vs Spritestufe x2
3. Nettoerfolge zählen als Aufgaben des Sprites
4. Schwund widerstehen gegen [Sprite-Erfolge]

Man kann nur einen Sprite ohne Registrierung besitzen
Sprites existieren ohne Registrierung nur [Spritestufe x2] Stunden

Sprites sammeln auch OW an. Sollte ein Sprite Fokussierung erleiden, weiß man, wo der Technomancer ist

Registrieren

1. Dauert [Spritestufe] Stunden
2. Tasken + Resonanz vs Spritestufe x2
3. Nettoerfolge zählen als zusätzliche Aufgaben des Sprites
4. Schwund widerstehen gegen [Sprite-Erfolge]x2, mindestens 2

Maximale Anzahl der registrierten Sprites = [Resonanz]

Dekompilieren

1. Tasken + Resonanz
vs Spritestufe bei kompiliertem Sprite
vs Spritestufe + Resonanz bei registriertem Sprite
2. Jeder Nettoerfolg entfernt eine offene Aufgabe
Bei 0 Diensten verschwindet der Sprite
3. Schwund widerstehen vs [Sprite-Erfolge]x2, mindestens 2

Anmerkung:

Ja, das schaut jetzt aus bei den Magiern in SR5
Ja, bei den Magiern schaut das jetzt anders aus
(Muss man sich im Spielbetrieb noch ansehen)

AUFGABEN FÜR REGISTRIERTE SPRITES

Registrierte Sprites können die folgenden Aufgaben ausführen:

Aufgaben für kompilierte Sprites: Ein registriertes Sprite kann alle Aufgaben eines unregistrierten Sprites ebenfalls ausführen.

Fernaufgabe: Wenn du ein registriertes Sprite zu einer Fernaufgabe ausschickst, verschwindet es danach nicht in der Resonanz. Es kehrt zu dir zurück.

Komplexe Form aufrechterhalten: Ein registriertes Sprite kann für dich eine Komplexe Form aufrechterhalten und den Würfelpoolmalus dafür auf sich nehmen. Jede Aufgabe, die du dafür benutzt, lässt das Sprite eine Komplexe Form für bis zu [Spritestufe] Kampfrunden aufrechterhalten. Danach kannst du das Aufrechterhalten wieder übernehmen, wenn du willst.

Sprite neu registrieren: Du kannst versuchen, das Sprite neu zu registrieren. Dazu wird eine Aufgabe des Sprites verbraucht, und es gelten die normalen Regeln fürs Registrieren. Wenn du dafür die letzte Aufgabe des Sprites benutzt, solltest du das lieber nicht versauen. Wenn du erfolgreich bist, kannst du die Nettoerfolge zu den noch offenen Aufgaben des Sprites (abzüglich der Aufgabe für das erneute Registrieren) addieren. Wenn du scheiterst, ist die Aufgabe verloren. Wenn es die letzte Aufgabe des Sprites war, verschwindet es.

Standby: Du kannst einem registrierten Sprite befehlen, in der Resonanz auf weitere Aufgaben zu warten. Das kostet zwar eine Aufgabe, sorgt aber dafür, dass das Sprite sicher ist und deine Anwesenheit nicht wegen des Sprites bemerkt werden kann. Außerdem wird der Overwatch-Wert des Sprites auf null zurückgesetzt.

Verleihe Aufgabe: Du kannst deinem Sprite befehlen, den Befehlen einer anderen Persona zu folgen, selbst wenn diese kein Technomancer ist. Du kannst auswählen, wie viele Aufgaben du verleihen willst. Du kannst aber nicht festlegen, was diese Aufgaben sein sollen oder nicht sein sollen, also verleihe das Sprite nur an vertrauenswürdige Leute.

DATEN-SPRITE

Datensprites sind Meister des Findens und Manipulierens von Daten. Sie sind großartige Bibliothekare, Suchbots und Quizchampions.

ANGRIFF	SCHLEICHER	DATENVER-ARBEITUNG	FIREWALL	INI	RES
S - 1	S	S + 4	S + 1	$(S \times 2) + 4 + 4W6$	S

Fertigkeiten: Cracken, Elektronik
Kräfte: Tarnung, Wasserzeichen

INFILTRATOR-SPRITE

Wenn du ein leises Sprite suchst, das sich unauffällig bewegen kann, ist dieses hier genau das Richtige.

ANGRIFF	SCHLEICHER	DATENVER-ARBEITUNG	FIREWALL	INI	RES
S	S + 3	S + 2	S + 1	$(S \times 2) + 2 + 4W6$	S

Fertigkeiten: Cracken, Elektronik
Kräfte: Spuk, Unterdrücken

KURIER-SPRITE

Kurier-Sprites sind großartig für das sichere Übermitteln von Nachrichten und für Überwachungsaufgaben geeignet.

ANGRIFF	SCHLEICHER	DATENVER-ARBEITUNG	FIREWALL	INI	RES
S	S + 3	S + 1	S + 2	$(S \times 2) + 1 + 4W6$	S

Fertigkeiten: Cracken, Elektronik
Kräfte: Cookie, Hash

MASCHINEN-SPRITE

Das Maschinen-Sprite interagiert von allen Sprites am wahrscheinlichsten mit der physischen Welt, wenn auch nur durch Geräte. Maschinen-Sprites sind Experten aller Art von Elektronik.

ANGRIFF	SCHLEICHER	DATENVER-ARBEITUNG	FIREWALL	INI	RES
S + 1	S	S + 3	S + 2	$(S \times 2) + 3 + 4W6$	S

Fertigkeiten: Elektronik, Mechanik
Kräfte: Diagnose, Stabilität, Übernehmen

STÖR-SPRITE

Das Stör-Sprite hat man gern im Kampf an der Seite. Es ist kalt wie IC, doppelt so stur und zerfetzt deine Feinde im Aufblitzen eines Icons.

ANGRIFF	SCHLEICHER	DATENVER-ARBEITUNG	FIREWALL	INI	RES
S + 3	S	S + 1	S + 2	$(S \times 2) + 1 + 4W6$	S

Fertigkeiten: Cracken, Elektronik
Kräfte: Elektronensturm, Falle

Wandlung des Technomancers (S. 195)

Die Initiierung der Technomancer
Jeder Wandlungsgrad kostet [10 + neuer Grad]
Karma bis [Resonanz]
Das Maximum der Resonanz beträgt 6 +
Wandlungsgrad

Echo

Bei der Wandlung erlernt der Technomancer neue
Kräfte = Echos

Riggen (S. 196)

Ein Rigger kann Fahrzeuge per Fernzugriff steuern oder „hineinspringen“
Bei Fernsteuerung Rauschen (S. 177) berücksichtigen

Riggen im AR oder VR
VR mit kaltem Sim = 2W6 Initiativwürfel
VR mit heißem Sim = 3W6 Initiativwürfel

Angriffswert von Fahrzeugen und Drohnen =
Steuern + Sensorwert des Fahrzeugs
Verteidigungswert = Steuern + Panzerung des Fahrzeugs

Auswurfschock, wenn man aus dem Fahrzeug ausgeschlossen wird (S. 177)

Riggerprogramme (S. 184)

Panzerung, Signalreiniger, Tarnkappe, Toolbox, Verschlüsselung, Virtuelle Maschine

Fahrzeug fahren / riggen (S. 198)

Handling = Schwellwert für alle Steuern-Proben (Steuern + Reaktion)
Beschleunigung = [Beschleunigung] Meter pro Kampfrunde max. beschleunigung / abbremsen
Geschwindigkeitsintervall (in Metern pro Kampfrunde), pro vollem Geschwindigkeitsintervall -1 Würfelmalus
Höchstgeschwindigkeit = max. Anzahl an Metern in einer Kampfrunde
Crash: Schaden = [Geschwindigkeit pro Kampfrunde]/10 Körperlich

Kampf mit montierten Waffenfertigkeit

Mechanik + Logik, Expertise auf Geschütze kann genutzt werden)
Berücksichtige die Mali aus dem Geschwindigkeitsintervall

Riggen von Drohnen (S. 201)

Unabhängige Drohnen haben eine Initiative von Pilot x2 + 3W6
Gesteuerte Drohnen haben die VR-Initiative des Riggers

RIGGERKONTROLLE (S. 197)	
NORMALES ATTRIBUT	HINEINGESPRUNGENES ATTRIBUT
Konstitution	Willenskraft
Geschicklichkeit	Logik
Reaktion	Intuition
Stärke	Charisma

WÜRFELPOOLS VON AUTONOMEN DROHNEN (S. 201)	
WERT	BERECHNUNG
Angriffswert	Montierte Waffe bzw. Manövrieren + Pilot
Verteidigungswert	Manövrieren + Panzerung
Initiative	Pilot × 2 + 3W6
Angriffs-Würfelpool	[Waffe] Zielerfassung + Sensor
Verteidigungs-Würfelpool	Ausweichen + Pilot

Autosofts

Eine Drohne kann mit ihrem Pilot-Programm gewisse Programme führen, die als Fertigkeiten fungieren

Ausrüstung (S. 244)

VERFÜGBARKEIT (S. 245)

STUFE BEDEUTUNG

- 1 Diese Sachen kriegt man praktisch überall. Wenn man sich in einer halbwegs zivilisierten Gegend befindet, muss man schlimmstenfalls ein paar Straßen weit gehen, um einen Laden zu finden, der so etwas verkauft.
- 2 Diese Dinge sind schon etwas spezieller, was aber eigentlich nur bedeutet, dass man einen Laden suchen muss, der auf solche Waren spezialisiert ist, statt einfach in den nächsten Stuffer Shack oder so zu spazieren.
- 3 Hierfür braucht man schon ein Fachgeschäft, es sind Sachen für Liebhaber oder Dinge, die in relativ kleiner Stückzahl hergestellt werden. Sie sind nicht wirklich selten, aber man muss in einem Sprawl schon suchen, um einen Laden dafür zu finden.
- 4 Diese Dinge findet man nur bei Spezialhändlern. Sie sind nicht für den Massenmarkt gedacht, und ihre spezialisierte Funktion ist auch nichts für jeden. Nur wenige Leute im Sprawl besitzen sie, und ihre Vorräte sind begrenzt.
- 5 Wirklich spezielle Sachen. Es können Sammlerstücke sein oder Dinge, die für einen kleinen Nischenmarkt produziert werden, aber sie sind alles andere als leicht zu finden.
- 6 Hierbei handelt es sich um recht seltene, oft handgefertigte Dinge. Kleine Werkstätten und spezielle Hersteller produzieren sie, aber man findet sie nie in Läden oder bei den üblichen Großhändlern. Wenn man sich anstrengt, findet man vielleicht jemanden, der bereit ist, einem eins davon zu verkaufen.
- 7 Diese Sachen sind nicht von der Stange erhältlich. Sie werden nur auf Bestellung spezialgefertigt.
- 8 Wie 7, aber man braucht einen Termin, um eins zu bestellen, und meistens wird man einer gründlichen Hintergrundüberprüfung nach irgendwelchen, möglicherweise obskuren Kriterien unterzogen, auf die der Hersteller Wert legt.
- 9+ Die exklusivsten Dinge, die man für Geld kaufen kann – man muss nur jemanden finden, der so etwas hat und es auch verkauft. Der Besitz eines dieser Dinge kennzeichnet einen als jemand, der zur Elite gehört, und wenn man es verkauft, bringt es wegen seiner Seltenheit zusätzliches Geld.

Die Legalität eines Gegenstandes hängt von den örtlichen Gesetzen ab. Was in den UCAS legal ist, muss es im Freistaat Kalifornien nicht unbedingt sein und umgekehrt. Die Angaben in diesem Buch sind typisch für Städte der westlichen Industrienationen wie etwa Seattle oder Hamburg. Als Spielleiter kannst du diese Werte gerne so anpassen, wie es zu deiner Runde passt.

AKTIVE PROGRAMMSLOTS

Dieser Wert gibt an, wie viele Programme gleichzeitig auf einem elektronischen Gerät laufen können.

ANGRIFFSWERTE

Dies sind die Angriffswerte, die eine Waffe verwendet. Der Wert ist eine Abstraktion verschiedener Waffencharakteristika, die sie für den Angriff effizienter und effektiver machen. Der Angriffswert wird in Form von 5 Zahlen angegeben, die – in dieser Reihenfolge – den jeweiligen Angriffswert für die Reichweiten Sehr nah, Nah, Mittel, Weit und Sehr weit angeben.

ESSENZKOSTEN

Dieser Wert gibt bei Cyberware und Bioware an, um wie viel die Essenz eines Charakters sinkt, wenn der Gegenstand implantiert wird.

FAHRZEUGWERTE

Fahrzeuge haben eine Reihe von Werten, die auf Seite 198 erläutert werden.

GERÄTESTUFE

Ein allgemeiner Wert für elektronische Geräte, der ihre Leistungsfähigkeit und Qualität angibt. Wenn nicht anders angegeben, liegt die Gerätestufe zwischen 1 und 3 und deckt damit alles von Haushaltsgeräten bis hin zu Alphaware-Cyberware ab. Gerätestufen ab 4 gibt es erst bei High-End-Geräten und Ausrüstung, wie sie normalerweise vom Militär und von Spezialeinheiten verwendet wird. Soll ein Gerät (das kein Slave

eines anderen Geräts ist) gehackt werden und hat keine separaten Matrixattribute, so ist seine Gerätestufe gleich seinem Datenverarbeitungs- und Firewallattribut.

HALTERUNG

Die Stelle, an der ein Zubehörteil an einer Waffe montiert werden kann; Näheres dazu findest du auf Seite 259.

KAPAZITÄT

Manche Gegenstände können mit Modifikationen, Erweiterungen und dergleichen ausgestattet werden und besitzen eine Kapazitätsstufe, die den Platz angibt, der für solche Sachen zur Verfügung steht. Andere Gegenstände hingegen füllen diesen Platz aus – sie haben eine Kapazitätsstufe, die in eckigen Klammern [] angegeben ist.

MATRIXATTRIBUTE

Bei Matrixgeräten geben diese Werte an, welche Stufe das Gerät in den Kategorien Angriff (A), Schleicher (S), Datenverarbeitung (D) und Firewall (F) hat. Üblicherweise treten die ersten beiden und die letzten beiden jeweils paarweise auf.

MODUS

Die möglichen Feuermodi einer Feuerwaffe; Näheres dazu findest du auf Seite 112.

MUNITION

Dieser Wert gibt die Munitionskapazität und die Munitionsform einer Waffe an – (k) für Klapplademechanismus, (s) für Stangenmagazin, (i) für internes Magazin, (t) für Trommelmagazin, (g) für Gurtmunition, (tr) für aufklappbare Trommel, (v) für Vorderlader.

SCHADENSWERT

Dieser Wert steht bei Waffen und bezeichnet den Grundschaden, den die Waffe anrichtet, wenn sie trifft. Dahinter kann noch ein Buchstabe stehen, der angibt, ob es sich

um speziellen Schaden handelt, zum Beispiel (e) für Elektrizität. Bei Sprengwaffen wird der Schadenswert für die Reichweiten Detonationspunkt (DP), Sehr nah (1–3 m) und Nah (4–50 m) angegeben.

SPRENGWIRKUNG

Gibt die Ausdehnung der Sprengwirkung einer Explosion an.

STUFE

Wenn ein Gegenstand in verschiedenen Stufen erhältlich ist, werden diese in dieser Spalte oder hinter dem Namen des Gegenstands aufgeführt.

VERTEIDIGUNGSWERT

Gibt an, inwieweit der Gegenstand den Verteidigungswert eines Charakters erhöht.

WIFI-FUNKTIONALITÄT

Fast jedes Gerät ist WiFi-fähig. Die WiFi-Revolution begann ursprünglich als nützliches Hilfsmittel zur Beobachtung von Kundenverhalten. Außerdem fanden die Konzerne die WiFi-Funktionalität ganz praktisch für die Inventarverwaltung, und um zu beobachten, wie die Leute ihre Waren einsetzten. Das Problem war nur, die Leute auch dazu zu bringen, dass sie die WiFi-Funktionalität ihrer Geräte ständig eingeschaltet ließen. Und das führte zum *WiFi-Vorteil!*

WIFI-VORTEILE

Viele Ausrüstungsgegenstände genießen bestimmte Vorteile, wenn sie mit der Matrix verbunden sind. Für den Großteil der Bevölkerung ist das normalerweise eine kleine nützliche Hilfe im täglichen Leben, doch für Shadowrunner ist es häufig eine Leben-oder-Tod-Entscheidung, denn seine Smartgun XI mit der Matrix verbunden zu lassen, könnte der kleine entscheidende Vorteil sein, den man braucht, oder aber das Verhängnis bedeuten, wenn man gehackt wird und die aufgemotzte, mit Elektronik vollgestopfte MP nur noch toter Ballast ist. Wenn ein Ausrüstungsstück über einen WiFi-Vorteil verfügt, ist dieser in der Beschreibung angegeben; manchmal gibt es auch einen WiFi-Vorteil für eine ganze Kategorie von Ausrüstungsgegenständen.

ABSCHALTEN

Sich selbst und die eigene Ausrüstung von der Matrix zu trennen, ist einfach. Während eines Kampfes benötigt man lediglich eine erfolgreiche Probe auf Elektronik + Logik (1) als Nebenhandlung. Unter anderen Umständen kann man davon ausgehen, dass man es jederzeit hinbekommt, solange man die Fertigkeit Elektronik besitzt.

GERÄTE OHNE WIFI-FÄHIGKEIT

Hierbei handelt es sich um ältere Geräte, die inkompatibel zur modernen Matrix sind oder keine Schnittstelle aufweisen, um mit ihr zu interagieren. Solche Ausrüstungsgegenstände können nicht mit der Matrix verbunden werden und demzufolge auch keinen WiFi-Vorteil erhalten. Dafür gibt es aber auch keine Möglichkeit, sie zu hacken – außer auf eine ebenso alttümliche Weise, etwa wenn ein Troll einem mit seiner Axt das antike Gewehr in Stücke hackt.

AUSRÜSTUNG KAUFEN UND VERKAUFEN

STANDARDWAREN

Beim Kauf eines Lebensstils (siehe S. 58) erwirbt ein Charakter schon den einen oder anderen Gebrauchsgegenstand. Kleidung und Möbel sowie andere Dinge des täglichen Lebens, wie sie dem jeweiligen Lebensstil entsprechen, sind von vornherein enthalten. Um solche Sachen muss ein Charakter sich nur dann Gedanken machen, wenn er durch unvorhersehbare Umstände seinen Lebensstil oder seine Wohnung verliert, aber sobald er einen neuen Lebensstil kauft, werden sie durch entsprechende Dinge ersetzt.

ANFANGSAUSRÜSTUNG

Runner verwenden das Geld, das sie bei der Charaktererschaffung erhalten, für den Kauf ihrer Anfangsausrüstung. Das umfasst Waffen, Panzerung, Technik, Fahrzeuge und alles andere, das normalerweise nicht zum alltäglichen Leben gehört. Die Spieler sollten sich irgendwo notieren, wo ihre Charaktere diese Gegenstände verwahren, denn sie könnten leicht verloren gehen, wenn ein Runner sie zum Beispiel in seinem Wagen aufbewahrt und dieser gestohlen wird, wenn sie bei einem Wohnungsbrand zerstört werden oder wenn er sie mit sich führt und gefilzt wird.

AUSRÜSTUNG VERKAUFEN

Reden wir nicht drum herum – um die Preziosen zu verhökern, über die man während seiner Arbeit gestolpert ist, braucht man eine Connection in der richtigen Branche (dein Barkeeper wird dir nicht besonders dabei helfen können, den Cyberdeck-Prototyp loszuwerden, den du bei Mitsuhamas hast mitgehen lassen). Wenn man die richtige Connection hat, kann man einen gestohlenen Gegenstand für 10 Prozent seines Grundpreises loswerden, plus 1 Prozentpunkt pro Erfolg bei einer Probe auf Einfluss + Charisma. Ist der Gegenstand besonders heiß oder begehrt (das entscheidet die Spielleiterin), kann sich der gesamte Verkaufsprozess schon mal etwas abenteuerlicher gestalten, dafür aber auch deutlich mehr einbringen, aber das hängt ganz von den Umständen ab.

AUSRÜSTUNG VERBERGEN

Manchmal möchte man seine Sachen vor neugierigen Augen verbergen. Es gibt keine aktive Probe für das Verstecken von Ausrüstung – man steckt sie in ihren Transportbehälter oder ins Holster und hofft, dass diese ihren Job tun. Für das Entdecken von Ausrüstung ist die Tarnbarkeit des Gegenstands entscheidend, die als Schwellenwert bei einer Probe auf Wahrnehmung + Intuition dient. Jeder Gegenstand hat einen Basisschwellenwert, der von seiner Größe und Form abhängt; bei einigen kommt noch das Design dazu, da manche Gegenstände speziell so konstruiert wurden, dass sie leichter zu verbergen sind, während andere besonders klotzig (und einschüchternd) sind und sich nicht so leicht verstecken lassen. Diese Schwellenwerte gehen immer davon aus, dass der Gegenstand auch tatsächlich vom Besitzer versteckt wird – wenn man ihn offen in der Hand hält, ergibt der Tarnbarkeits-Schwellenwert keinen Sinn.

KOSTENANPASSUNG FÜR GRÖSSE

Die meiste Ausrüstung ist für die Benutzung durch Menschen oder zumindest menschengroße Lebewesen konstruiert. Elfen und Orks sind von der Größe her den Menschen hinreichend ähnlich, sodass sie die Sachen im Allgemeinen problemlos benutzen können, aber für Zwerge und Trolle ist es nicht so einfach. Sie müssen im Allgemeinen in Spezialgeschäften einkaufen oder ihre Ausrüstung mit speziellen Anpassungen bestellen. Deshalb zahlen Zwerge 10 Prozent Aufschlag auf alle passgenauen Ausrüstungsgegenstände, die sie kaufen. Das gilt für Panzerung und Kleidung, aber nicht für solche Sachen wie Waffen oder Kommlinks. Im Zweifelsfall entscheidet die Spielleiterin, ob ein Aufschlag fällig ist. Trolle haben es noch schwerer und müssen 10 Prozent Aufschlag auf alles zahlen. Selbst AR-Einstellungen müssen an die dicken Finger von Trollen angepasst werden, und für jeden Ausrüstungsgegenstand ist aufgrund ihrer Größe, Stärke und ihrer Dermalablagerungen eine mehr oder weniger große Anpassung erforderlich.

NICHT ANGEPASSTE AUSRÜSTUNG VERWENDEN

Manchmal bleibt einem Zwerg oder Troll nichts anderes übrig, als die Ausrüstung von jemand anderem zu benutzen oder das zu nehmen, was gerade greifbar ist. Immer wenn ein Zwerg oder Troll einen Gegenstand benutzt, der nicht entsprechend modifiziert ist, erleidet er einen Würfelpoolmalus von -2 auf alle Handlungen mit diesem Gegenstand – Panzerung lässt sich nicht richtig schließen, Waffen lassen sich nicht richtig halten, Kommlinks nicht so leicht benutzen usw.

Bei der Charaktererschaffung

Zum Start gibt es nur Ausrüstung bis Verfügbarkeit 6
Alles andere obliegt der Verhandlung mit der Spielleitung :)

TARNBARKEIT

GRÖSSE	SCHWELLENWERT	BEISPIEL
Echt groß	0	Sturmkanone
Unhandlich	1	Sturmgewehr
Verstaubar	2	Schwere Pistole, Maschinenpistole
Taschengroß	3	Automatikpistole, Leichte Pistole
Handflächengroß	4	Kartenspiel, Holdout-Pistole
Kleine Handfläche	5	Einzelne Karte
Mit der Hand umschließbar	6	Feuerzeug
Klein	7	Sechseckiger Würfel
Mini	8	Spionage-RFID-Chip
Fein	9	Pulverspuren
Mikroskopisch	10	Ein Floh auf der Schulter

Waffen (S. 247)

KLINGENWAFFEN

WAFFE	SCHADEN	ANGRIFFSWERTE	VERFÜGBARKEIT	PREIS
Kampfaxt	5K	9/-/-/-/-	4	500 ¥
Kampfmesser	3K	8/2*/-/-/-	2	220 ¥
Katana	4K	10/-/-/-/-	3	350 ¥
Messer	2K	6/1*/-/-/-	1	20 ¥
Schwert	3K	9/-/-/-/-	3	320 ¥
Stangenwaffe	4K	8/-/-/-/-	2	210 ¥
Überlebensmesser	3K	8/2*/-/-/-	2	220 ¥
Unterarmschnappklingen	3K	6/-/-/-/-	3	185 ¥

* Maximale Reichweite 20 m.

KNÜPPEL

WAFFE	SCHADEN	ANGRIFFSWERTE	VERFÜGBARKEIT	PREIS
Betäubungsschlagstock	5B(e)	6/-/-/-/-	2	600 ¥
Knüppel	3B	6/-/-/-/-	1	65 ¥
Stab	4B	8/-/-/-/-	1	150 ¥
Teleskopschlagstock	2B	5/-/-/-/-	2	50 ¥
Teleskopstab	4B	8/-/-/-/-	2	250 ¥
Totschläger	2B	6/-/-/-/-	1	75 ¥

ANDERE NAHKAMPFWAFFEN

WAFFE	ART	SCHADEN	ANGRIFFSWERTE	VERFÜGBARKEIT	PREIS
Bullenpeitsche	Exotisch	1K	6/-/-/-/-	4	255 ¥
Monofilamentpeitsche	Exotisch	6K	14/-/-/-/-	6I	1.300 ¥
Motorradkette	Nahkampf	2B	5/-/-/-/-	1	15 ¥
Schlagring	Nahkampf	3K	6/-/-/-/-	1	100 ¥
Schockhandschuhe	Nahkampf	4B(e)	5/-/-/-/-	4	790 ¥

PROJEKTIL- UND WURFWAFFEN

WAFFE	SCHADEN	ANGRIFFSWERTE	VERFÜGBARKEIT	PREIS
Armbrust, leicht	2K	6/8/2/-/-	3	150 ¥
Armbrust, mittel	3K	2/10/4/2/-	3L	290 ¥
Armbrust, schwer	4K	2/8/6/4/-	4L	425 ¥
Bolzen	-	-	2	5 ¥
Injektionsbolzen	-	-	4	50 ¥*
Bogen (Stufe 1–14)	(Stufe ÷ 2)K	(Stufe ÷ 2)/(Stufe)/ (Stufe ÷ 4)/-/-	(Stufe ÷ 3)L	(Stufe × 10) + 100 ¥
Pfeil (Stufe 1–14)	-	-	(Stufe ÷ 3)	(Stufe × 2) ¥
Injektionspfeil (Stufe 1–14)	-	-	4	(Stufe × 20) ¥*
Shuriken	2K	9/11/5/-/-	2	160 ¥
Wurfmesser	2K	10/9/3/-/-	2	155 ¥

* Enthält nicht den Preis der Nutzlast.

TASER

WAFFE	SCHADEN	MODUS	ANGRIFFSWERTE	MUNITION	VERFÜGBARKEIT	PREIS
Defiance Super Shock	6B(e)	EM	10/6*/-/-	4(i)	1	340 ¥
Yamaha Pulsar I	4B(e)	EM	9/9/-/-	4(i)	1	325 ¥
Yamaha Pulsar II	4B(e)	EM	9/9/-/-	4(i)	1	350 ¥

* Maximale Reichweite 20 m

HOLDOUT-PISTOLEN

WAFFE	SCHADEN	MODUS	ANGRIFFSWERTE	MUNITION	VERFÜGBARKEIT	PREIS
Fichetti Tiffani Needler	3K	EM	10/6/2/-/-	4(s)	2	435 ¥
Streetline Special	2K	EM	8/8/-/-	6(s)	2	200 ¥
Walther Palm Pistol	2K	EM/SM	12/7/-/-	6(k)	2	345 ¥

LEICHTE PISTOLEN

WAFFE	SCHADEN	MODUS	ANGRIFFSWERTE	MUNITION	VERFÜGBARKEIT	PREIS
Ares Light Fire 70	2K	HM	10/7/6/-/-	16(s)	3L	350 ¥
Ares Light Fire 75*	2K	HM	10/7/6/-/-	16(s)	3L	400 ¥
Beretta 101T	2K	HM	9/8/6/-/-	21(s)	2L	260 ¥
Beretta 201T	2K	HM/AM	9/8/6/-/-	21(s)	3L	460 ¥
Colt America L36	2K	HM	8/8/6/-/-	11(s)	2L	230 ¥
Fichetti Security 600	2K	HM	10/9/6/-/-	30(s)	3L	390 ¥
Ruger Redhawk	3K	HM/SM	7/10/7/-/-	8(tr)	2L	250 ¥

* Bei Verwendung des Smartgunsystems steigen die Angriffswerte für alle verfügbaren Reichweiten jeweils um 1.

AUTOMATIKPISTOLEN

WAFFE	SCHADEN	MODUS	ANGRIFFSWERTE	MUNITION	VERFÜGBARKEIT	PREIS
Ares Crusader II	2K	HM/SM	9/9/7/-/-	40(s)	4L	520 ¥
Ceska Black Scorpion	2K	HM/SM	10/9/8/-/-	35(s)	3L	510 ¥
Steyr TMP	2K	HM/AM	8/8/6/-/-	30(s)	3L	690 ¥

SCHWERE PISTOLEN

WAFFE	SCHADEN	MODUS	ANGRIFFSWERTE	MUNITION	VERFÜGBARKEIT	PREIS
Ares Predator VI	3K	HM/SM	10/10/8/-/-	15(s)	2L	750 ¥
Ares Viper Slivergun	3K	HM/SM	12/8/6/-/-	30(s)	4L	610 ¥
Browning Ultra Power	3K	HM	10/9/6/-/-	10(s)	2L	315 ¥
Colt Government 2076	3K	HM	10/8/6/-/-	14(s)	3L	275 ¥
Colt Manhunter	3K	HM	11/9/7/-/-	14(s)	3L	500 ¥
Ruger Super Warhawk	4K	HM	8/11/8/-/-	6(tr)	3L	400 ¥

MASCHINENPISTOLEN

WAFFE	SCHADEN	MODUS	ANGRIFFSWERTE	MUNITION	VERFÜGBARKEIT	PREIS
Colt Cobra TZ-100	3K	HM/SM	9/9/6/-/-	32(s)	2L	730 ¥
Colt Cobra TZ-110	3K	HM/SM	10/10/7/-/-	32(s)	2L	785 ¥
Colt Cobra TZ-120	3K	HM/SM	10/10/7/-/-	32(s)	3L	840 ¥
FN P93 Praetor	4K	HM/SM/AM	9/12/7/-/-	50(s)	4L	925 ¥
HK-227	3K	HM/SM	10/11/8/-/-	28(s)	3L	825 ¥
Ingram Smartgun XI	3K	HM/SM	11/9/6/-/-	32(s)	3L	750 ¥
SCK Modell 100	3K	HM/SM	10/10/7/-/-	30(s)	3L	725 ¥
Uzi V	3K	HM/SM/AM	8/8/7/-/-	24(s)	2L	455 ¥

SCHROTFLINTEN

WAFFE	SCHADEN	MODUS	ANGRIFFSWERTE	MUNITION	VERFÜGBARKEIT	PREIS
Defiance T-250	4K	EM/HM	7/10/6/-/-	5(i)	2L	330 ¥
Defiance T-250 kurz	3K	EM/HM	8/8/4/-/-	5(i)	2L	330 ¥
Mossberg CMTD	4K	HM/SM	4/11/7/-/-	10(s) o. 24(t)	4L	700 ¥
PJSS Modell 55	4K	HM/ SM(kurz)	3/12/8/-/-	2(k)	5L	825 ¥
Remington Roomsweeper	5K	HM	9/8/4/-/-	8(i)	2L	325 ¥

JAGDGEWEHRE

WAFFE	SCHADEN	MODUS	ANGRIFFSWERTE	MUNITION	VERFÜGBARKEIT	PREIS
Remington 900	5K	EM	2/7/10/12/11	5(i)	3L	12.000 ¥
Ruger 101	5K	HM	2/6/10/12/11	8(i)	2L	11.100 ¥

STURMGEWEHRE

WAFFE	SCHADEN	MODUS	ANGRIFFSWERTE	MUNITION	VERFÜGBARKEIT	PREIS
AK-97	5K	HM/SM/AM	4/11/9/7/1	38(s)	2L	2.100 ¥
Ares Alpha	4K	HM/SM/AM	4/10/9/7/2	42(s)	5L	3.400 ¥
Unterlauf-Granatwerfer	wie Granate	EM	4/10/6/2/-	6(s)		
Colt M23	4K	HM/SM/AM	5/8/8/8/4	40(s)	2L	1.500 ¥
FN HAR	5K	HM/SM/AM	3/11/10/6/1	35(s)	3L	2.100 ¥
Yamaha Raiden	4K	HM/SM/AM	4/11/10/7/2	60(s)	5L	3.200 ¥
Unterlauf-Granatwerfer	wie Granate	EM	4/11/7/1/-	4(s)		
Unterlauf-Schrotflinte	4K	EM/HM	7/9/8/-/-	2(k)		

SCHARFSCHÜTZENGEWEHRE

WAFFE	SCHADEN	MODUS	ANGRIFFSWERTE	MUNITION	VERFÜGBARKEIT	PREIS
Ares Desert Strike	5K	HM	3/10/10/10/10	14(s)	4l	11.000 ¥
Cavalier Arms Crockett EBR	5K	HM/SM	3/8/11/8/8	20(s)	5l	9.050 ¥
Ranger Arms SM-6	5K	HM	3/6/9/11/12	15(s)	5l	13.200 ¥
Barret Modell 122	6K	HM	1/8/11/16/14	10(s)	6l	15.200 ¥

MASCHINENGEWEHRE

WAFFE	SCHADEN	MODUS	ANGRIFFSWERTE	MUNITION	VERFÜGBARKEIT	PREIS
Ingram Valiant	4K	HM/SM/AM	2/11/12/7/3	50(s) o. 100(g)	4L	4.175 ¥
Stoner-Ares M202	5K	HM/SM/AM	1/10/11/7/6	50(s) o. 100(g)	4L	6.900 ¥
RPK SMG	6K	HM/SM/AM	1/10/12/8/7	50(s) o. 100(g)	5L	8.000 ¥
Panther XXL	7K	HM	1/9/12/8/6	15(s)	6I	10.000 ¥

SPEZIELLE WAFFEN

WAFFE	SCHADEN	MODUS	ANGRIFFSWERTE	MUNITION	VERFÜGBARKEIT	PREIS
Ares S-III Super Squirt	Speziell	EM	8/12/9/-/-	20(s)	3L	560 ¥
Parashield Pfeilpistole	1K + Speziell	EM	9/10/8/-/-	5(s)	2	510 ¥
Parashield Pfeilgewehr	1K + Speziell	EM	5/8/11/3/-	6(i)	3	710 ¥

GRANAT- UND RAKETENWERFER

WAFFE	SCHADEN	MODUS	ANGRIFFSWERTE	MUNITION	VERFÜGBARKEIT	PREIS
Ares Antioch II	Granate	EM	-/6/8/6/5	8(i)	3I	5.900 ¥
ArmTech MGL-6	Granate	HM	-/8/8/3/-	6(s)	4I	1.800 ¥
ArmTech MGL-12	Granate	HM	-/8/9/6/2	12(s)	4I	5.000 ¥
Aztechnology Striker	Rakete	EM	-/4/10/9/6	1(v)	5I	7.000 ¥
Onotari Interceptor	Rakete	EM	-/5/9/10/8	2(v)	5I	9.000 ¥

WAFFENZUBEHÖR

ZUBEHÖR	HALTERUNG	VERFÜGBARKEIT	PREIS
Airburst-Verbindung	-	3	600 ¥
Dreibein	Unter	2	500 ¥
Ersatzmagazin	-	2	5 ¥
Gasventilsystem	Lauf	3	500 ¥
Gyrostabilisator	Unter	3	1.400 ¥
Lasermarkierer	Auf oder Unter	1	125 ¥
Periskop	Auf	2	70 ¥
Schalldämpfer	Lauf	4	500 ¥
Schnelllader	-	1	25 ¥
Schnellziehholster	-	2	175 ¥
Schockpolster	-	2	50 ¥
Smart-Feuerplattform	Unter	5	2.500 ¥
Smartgunsystem, extern	Auf oder Unter	2L	200 ¥
Smartgunsystem, intern	-	1L	+500 ¥
Springarm	-	2	350 ¥
Tarnholster	-	1	150 ¥
Zielfernrohr	Auf	1	350 ¥
Zweibein	Unter	1	200 ¥

GRANATEN

GRANATE	SCHADEN DP	SCHADEN SEHR NAH	SCHADEN NAH	SPRENGWIRKUNG	VERFÜGBARKEIT	PREIS
Betäubungsgranate	10B	8B	6B	15 m	4L	100 ¥
Flash-Pack*	Geblandet III	Geblandet II	Geblandet I	10 m	4L	125 ¥
Gasgranate	–	–	–	–	4I	50 ¥ + 20 Dosen der Chemikalie
IR-Rauchgranate	–	–	–	–	4I	50 ¥
Rauchgranate	–	–	–	–	4I	50 ¥
Splittergranate	16K	12K	8K	20 m	4I	150 ¥
Sprenggranate	16K	10K	4K	15 m	4I	150 ¥

* Der Status *Geblandet* basiert auf Normalsicht. Bei Restlichtverstärkung gilt die nächsthöhere Stufe, bei Blitzkompensation die nächstniedrigere, bei Infrarotsicht oder Ultraschall tritt keine Wirkung ein.

RAKETEN UND LENKRAKETEN

WAFFE	SCHADEN DP	SCHADEN SEHR NAH	SCHADEN NAH	SPRENGWIRKUNG	VERFÜGBARKEIT	PREIS	ANMERKUNG
Anti-Fahrzeug-Rakete	12K	8K	4K	10 m	5I	2.800 ¥	Angriffswerte +2 gegen Fahrzeuge
Gasrakete	–	–	–	–	4I	750 ¥ + 100 Dosen der Chemikalie	Regeln für Gasangriffe, S. 120
IR-Rauchrakete	–	–	–	–	4I	1.200 ¥	s. Regeln S. 120
Rauchrakete	–	–	–	–	4I	1.200 ¥	s. Regeln S. 120
Splitterrakete	16K	12K	8K	30 m	5I	2.000 ¥	
Sprengrakete	16K	10K	4K	20 m	5I	2.100 ¥	
Als Lenkrakete	wie Rakete	wie Rakete	wie Rakete	wie Rakete	+1I	wie Rakete + (Sensorstufe × 500) ¥	Angriffswerte +2; Sensorstufe (1–6) wird als Würfelpoolbonus zur Angriffsprobe addiert

MUNITIONSKOSTEN NACH WAFFENART

WAFFENKLASSE	VERFÜG- BARKEIT	PREIS (PRO 10 SCHUSS)
Taser	1	10 ¥
Holdout-/Leichte Pistole/ Automatikpistole	1	5 ¥
Schwere Pistole/ Maschinenpistole	1	10 ¥
Gewehr	2L	20 ¥
Maschinengewehr	2L	15 ¥
Sturmkanone	4l	50 ¥
DMSO-Gelpack	1	10 ¥
Injektionspfeil	2	5 ¥ + Toxin

MUNITIONSARTEN

ART	ANGRIFFS- WERT	SCHADEN	PREISMULTI- PLIKATOR
APDS	+2	-1	× 3
Explosiv	-	+1	× 2
Flechette	+1	-1	× 1,5
Gel	-	B	× 1,5
Schocker	+1	-1B(e)	× 2
Standard	-	-	× 1
Hülsenlos	-	-	× 2

SPRENGSTOFFPAKETE

STUFE	VERFÜGBARKEIT	PREIS
1-3	4l	Stufe × 10 ¥
4-6	4l	Stufe × 50 ¥
7-9	4l	Stufe × 100 ¥
10-12	4l	Stufe × 250 ¥
13-15	5l	Stufe × 500 ¥
16-18	5l	Stufe × 1.000 ¥
19-20	5l	Stufe × 5.000 ¥

Panzerung (S. 266)

KLEIDUNG

KLEIDUNG	VERFÜGBARKEIT	PREIS
Kleidung	1	10 ¥ – 10.000 ¥
Elektrochrome Modifikation	1	+75 ¥
Feedback-Modifikation	2	+150 ¥

PANZERUNG

ART	VERTEIDIGUNGSWERT	KAPAZITÄT	VERFÜGBARKEIT	PREIS
Actioneer				
Geschäftskleidung	+2	6	2	1.500 ¥
Chamäleonanzug	+2	4	4I	2.000 ¥
Ganzkörperpanzerung	+5	10	4L	2.000 ¥
Helm	+2	6	–	500 ¥
Gefütterter Mantel	+3	7	2	900 ¥
Kunstlederjacke	+1	3	1	300 ¥
Panzerjacke	+4	8	2	1.000 ¥
Panzerkleidung	+2	4	2	500 ¥
Panzerweste	+3	6	2	750 ¥
Urban Explorer Overall	+3	6	2	800 ¥

HELME UND SCHILDE

HELME UND SCHILD	VERTEIDIGUNGSWERT	KAPAZITÄT	VERFÜGBARKEIT	PREIS
Helm	+1	4	1	200 ¥
Ballistischer Schild	+2	2	4	900 ¥
Schutzschild	+2	2	4	1.200 ¥

WAFFE	ART	SCHADEN	ANGRIFFSWERTE
Ballistischer Schild	Nahkampf	2B	4/-/-/-
Schutzschild	Nahkampf	4B(e)	4/-/-/-

PANZERUNGSMODIFIKATIONEN

MODIFIKATION	KAPAZITÄT	VERFÜGBARKEIT	PREIS
Chemische Isolierung	[Stufe]	3	Stufe × 250 ¥
Chemische Versiegelung	6	5	3.000 ¥
Elektrische Isolierung	[Stufe]	3	Stufe × 250 ¥
Feuerresistenz	[Stufe]	3	Stufe × 250 ¥
Kälteresistenz	[Stufe]	3	Stufe × 250 ¥

Elektronik (S. 268)

KOMMLINKS

KOMMLINK	GERÄTESTUFE	ATTRIBUTE (D/F)	AKTIVE PROGRAMMSLOTS	VERFÜGBARKEIT	PREIS
Meta Link	1	1/0	0	2	100 ¥
Sony Emperor	2	1/1	1	2	700 ¥
Renraku Sensei	3	2/0	1	2	1.000 ¥
Erika Elite	4	2/1	2	2	2.500 ¥
Hermes Ikon	5	3/0	2	3	5.000 ¥
Transys Avalon	6	3/1	3	3	8.000 ¥

CYBERDECKS

CYBERDECK	GERÄTESTUFE	ATTRIBUTE (A/S)	AKTIVE PROGRAMMSLOTS	VERFÜGBARKEIT	PREIS
Erika MCD-6	1	4/3	2	3I	24.750 ¥
Spinrad Falcon	2	5/4	4	3I	61.500 ¥
MCT 360	3	6/5	6	3I	95.000 ¥
Renraku Kitsune	4	7/6	8	4I	107.000 ¥
Shiawase Cyber-6	5	8/7	10	5I	172.500 ¥
Fairlight Excalibur	6	9/8	12	6I	410.600 ¥

RIGGERKONSOLEN

RIGGERKONSOLE	GERÄTESTUFE	ATTRIBUTE (D/F)	VERFÜGBARKEIT	PREIS
Aus Schrott gebastelt	1	3/2	1L	1.400 ¥
Allegiance Control Center	2	3/3	3L	8.000 ¥
Essy Motors DroneMaster	3	4/4	3L	16.000 ¥
Horizon Overseer	4	5/4	4L	32.000 ¥
Mærsk Spider	4	4/5	5L	34.000 ¥
Vulcan Liegelord	5	6/5	5L	66.000 ¥
Proteus Poseidon	5	5/6	6L	68.000 ¥
Transys Eidolon	6	6/5	7L	75.000 ¥
Ares Red Dog	6	7/6	8L	95.000 ¥
Aztechnology Tlaloc	6	8/7	9L	140.000 ¥

ELEKTRONIKZUBEHÖR

ZUBEHÖR	GERÄTESTUFE	VERFÜGBARKEIT	PREIS
AR-Handschuhe	3	1	150 ¥
Biometrischer Scanner	3	2	200 ¥
Datenchips (10 Stück)	1	1	5 ¥
Drucker	3	1	25 ¥
Elektronisches Papier	1	1	5 ¥
Satellitenverbindung	4	3	500 ¥
Sim-Modul	3	2	100 ¥
Sim-Modul, heißes Sim	3	2I	250 ¥
Simrig	3	4	1.000 ¥
Subvokales Mikrofon	3	2	50 ¥
Trideoprojektor	3	1	200 ¥
Troden	3	1	70 ¥

RFID-CHIPS

CHIPS (JE 10 STÜCK)	GERÄTESTUFE	VERFÜGBARKEIT	PREIS
Standard-RFID-Chip	1	1	1 ¥
Sensor-Chip	2	2	40 ¥
Sicherheits-/ Spionage-Chip	3	2	10 ¥
Troden	3	1	70 ¥

KOMMUNIKATION UND GEGENMASSNAHMEN

GERÄT	VERFÜG-BARKEIT	PREIS
Datenwanze	2	300 ¥
Headkom-Blocker (Stufe 1–6)	5l	Stufe × 150 ¥
Mikro-Transceiver	1	100 ¥
RFID-Löcher	3	450 ¥
Störsender, Bereich (Stufe 1–6)	4l	Stufe × 200 ¥
Störsender, zielgerichtet (Stufe 1–6)	4L	Stufe × 200 ¥
Wanzenscanner	3	200 ¥
White-Noise-Generator (Stufe 1–6)	3	Stufe × 50 ¥

SOFTWARE

SOFTWARE	VERFÜG-BARKEIT	PREIS
Autosoft (Stufe 1–6)	Stufe	Stufe × 500 ¥
Datensoft	2	120 ¥
Kartensoft	2	100 ¥
Lehrsoft (Stufe 1–6)	Stufe ÷ 3	Stufe × 400 ¥
Programm, Hacking	4l	250 ¥
Programm, Standard	1	60 ¥
Shopsoft	2	150 ¥
Talentsoft		
Aktionssoft (Stufe 1–6)	4	Stufe × 5.000 ¥
Linguasoft (Stufe 1–4)	1	Stufe × 1.500 ¥
Wissenssoft	2	2.500 ¥

Lizenzen (S. 273)

IDENTIFIZIERUNG

ID	VERFÜG-BARKEIT	PREIS
Gefälschte SIN (Stufe 1–6)	4l	Stufe × 2.500 ¥
Gefälschte Lizenz (Stufe 1–6)	4l	Stufe × 200 ¥

WERKZEUGE

WERKZEUG	VERFÜG-BARKEIT	PREIS
Kiste	1	500 ¥
Laden	4	5.000 ¥
Werkstatt	7	50.000 ¥

BEGLAUBIGTE CREDSTICKS

TYP	MAXIMALBETRAG	VERFÜG-BARKEIT	PREIS
Standard	5.000 ¥	1	5 ¥
Silber	20.000 ¥	1	20 ¥
Gold	100.000 ¥	2	100 ¥
Platin	500.000 ¥	3	500 ¥
Ebenholz	1.000.000 ¥	5	1.000 ¥

OPTISCHE GERÄTE

GERÄT	KAPAZITÄT	VERFÜG-BARKEIT	PREIS
Brille	1–4	1	Kapazität × 100 ¥
Endoskop	–	3	250 ¥
Fernglas, elektronisch	1–3	1	Kapazität × 50 ¥
Fernglas, optisch	1	1	50 ¥
Kamera	1–6	1	Kapazität × 100 ¥
Kontaktlinsen	1–3	2	Kapazität × 200 ¥
Mage-Sight-Brille	–	5	3.000 ¥
Mikrokamera	1	1	100 ¥
Monokel	1–4	1	Kapazität × 120 ¥
Periskop	3	2	70 ¥
Sichtgerät	1–6	1	Kapazität × 50 ¥
Zielfernrohr	3	1	350 ¥

SICHTVERSTÄRKUNGEN

VERSTÄRKUNG	KAPAZITÄTS-KOSTEN	VERFÜG-BARKEIT	PREIS
Bildverbundung	[1]	1	+25 ¥
Blitzkompensation	[1]	1	+250 ¥
Infrarotsicht	[1]	2	+500 ¥
Restlichtverstärkung	[1]	2	+500 ¥
Sichtverbesserung	[2]	1	+500 ¥
Sichtvergrößerung	[1]	1	+250 ¥
Smartlink	[2]	2	+2.000 ¥
Ultraschallverbundung	[1]	1	+300 ¥

AUDIOGERÄTE

GERÄT	KAPAZITÄT	VERFÜG-BARKEIT	PREIS
Kopfhörer	1-6	1	Kapazität × 50 ¥
Lasermikrofon	1-6	2	Kapazität × 100 ¥
Mikrofon	1-6	1	Kapazität × 50 ¥
Ohrstöpsel	1-3	1	Kapazität × 50 ¥
Richtmikrofon	1-6	2	Kapazität × 50 ¥

AUDIOVERSTÄRKUNGEN

VERSTÄRKUNG	KAPAZITÄTS-KOSTEN	VERFÜG-BARKEIT	PREIS
Audioverbesserung	[1]	1	+500 ¥
Richtungsdetektor	[2]	2	+1.000 ¥
Selektiver Geräuschfilter (Stufe 1-3)	[Stufe]	3	+(Stufe × 250) ¥

SENSOREN

GERÄT	KAPAZITÄT	VERFÜG-BARKEIT	PREIS
Tragbares Gehäuse	1-3	1	Kapazität × 100 ¥
Stationäres Gehäuse	1-6	1	Kapazität × 250 ¥
Sensorarray (Stufe 2-8)	[Stufe]	3	Stufe × 1.000 ¥
Einzelsensor (Stufe 1-8)	[1]	2	Stufe × 100 ¥

SENSORPAKETE

PAKET	MAXIMALE SENSORSTUFE
RFID, Audio- oder Sichtgerät, Headware	2
Tragbares Gerät, kleine (oder kleinere) Drohne	3
Stationäres Gerät, mittlere Drohne	4
Große Drohne, Cybergliedmaße	5
Motorrad	6
Fahrzeug (größer als ein Motorrad)	7
Gebäude, Gebäudekomplex	8

SENSORFUNKTIONEN

FUNKTION	MAXIMALE REICHWEITE
Atmosphärensensoren	-
Bewegungsmelder	25 m
Cyberwarescanner	15 m
Geigerzähler	-
Geruchsscanner	-
Kamera	Blickfeld
Laser-Entfernungsmesser	1.000 m
Lasermikrofon	100 m
MAD-Scanner	5 m
Mikrofon	100 m
Richtmikrofon	100 m
Ultraschall	50 m

Sonstiger Krams (S. 279)

SICHERHEITSGERÄTE UND HANDSCHELLEN

GEGENSTAND	VERFÜG- BARKEIT	PREIS
Cyberwareblocker	3	250 ¥
Magschloss (Stufe 1–9)	3	Stufe × 100 ¥
Biometrischer Scanner	2	200 ¥
Kartenleser	1	50 ¥
Tastatur	1	50 ¥
Metall-Handschellen	1	20 ¥
Plasstahl-Handschellen	2	50 ¥
Plastikstreifen (10 Stück)	1	5 ¥
Schloss (Stufe 1–6)	2	Stufe × 10 ¥

INDUSTRIECHEMIKALIEN

CHEMIKALIE	VERFÜGBARKEIT	PREIS
Kleber-Lösungsmittel	1	90 ¥
Sprühkleber	1	150 ¥
Thermit-Brennstab	5L	500 ¥

ÜBERLEBENS- AUSRÜSTUNG

AUSRÜSTUNGS- GEGENSTAND	VERFÜG- BARKEIT	PREIS
Abseilhandschuhe	1	50 ¥
Atemschutzmaske (Stufe 1–6)	1	Stufe × 50 ¥
Chemoanzug (Stufe 1–6)	4	Stufe × 150 ¥
Enterhakenkanone	3	500 ¥
Camouflageseil	3l	85 ¥ pro 100 m
Katalysatorstab	3l	120 ¥
Microwire	2	50 ¥ pro 100 m
Myomeres Seil	4	200 ¥ pro 10 m
Standardseil	1	50 ¥ pro 100 m
Gasmaske	1	200 ¥
Geckotape-Handschuhe	3	250 ¥
Hazmat-Anzug	3	3.000 ¥
Kletterausrüstung	1	200 ¥
Leuchtstab	1	25 ¥
Magnesiumfackel	1	5 ¥
Mini-Signalraketenkanone	1	175 ¥
Mini-Signalrakete	1	25 ¥
Survival-Kit	2	200 ¥
Taschenlampe	1	25 ¥
Taucherausrüstung	3	2.000 ¥

EINBRUCHSWERKZEUG

AUSRÜSTUNGS- GEGENSTAND	VERFÜG- BARKEIT	PREIS
Automatischer Dietrich	4L	500 ¥
Brecheisen	1	20 ¥
Dietrich-Set	2L	250 ¥
Gussform für Abdruck- handschuh (Stufe 1–4)	6l	Stufe × 500 ¥
Magnetkarten-Kopierer	4l	600 ¥
Magschlossknacker (Stufe 1–4)	3l	Stufe × 2.000 ¥
Mini-Schweißgerät	1	250 ¥
Treibstoffkanister für Mini-Schweißgerät	1	80 ¥
Monofilamentkettensäge	3	500 ¥
Sequencer (Stufe 1–6)	4l	Stufe × 250 ¥

BIOTECH

AUSRÜSTUNG	VERFÜG- BARKEIT	PREIS
DocWagon-Vertrag		
Standard	1	500 ¥/Monat oder 5.000 ¥/Jahr
Gold	1	2.500 ¥/Monat oder 25.000 ¥/Jahr
Platin	1	5.000 ¥/Monat oder 50.000 ¥/Jahr
Superplatin	1	10.000 ¥/Monat oder 100.000 ¥/Jahr
Einweg-Spritze	2	10 ¥
Erste-Hilfe-Set	1	50 ¥
Medkit	3	500 ¥
Medkit-Nachfüllpack	1	100 ¥
Slap-Patches		
Antidot-Patch	3	150 ¥
Chem-Patch	3	20 ¥ + Drogen-/Toxinkosten
Stim-Patch (Stufe 1–6)	3	Stufe × 25 ¥
Tranq-Patch (Stufe 1–12)	3	(Stufe × Stufe) × 10 ¥
Trauma-Patch	3	500 ¥
Vitalmonitor	2	300 ¥

Lebensstil (S. 50)

LEBENSSTILKOSTEN (S. 59)

LEBENSSTIL	KOSTEN PRO MONAT
Auf der Straße	0 ¥
Squatter	500 ¥
Unterschicht	2.000 ¥
Mittelschicht	5.000 ¥
Oberschicht	10.000 ¥
Luxus	100.000 ¥

Bodytech (S. 283)

IMPLANTATKATEGORIEN

KATEGORIE	ESSENZ	PREIS	VERFÜGBARKEIT
Gebraucht	× 1,1	× 0,5	-1
Alphaware	× 0,8	× 1,2	+1
Betaware	× 0,7	× 1,5	+2
Deltaware	× 0,5	× 2,5	+3

Anmerkung: Gebraucht ist eine eigene Kategorie und modifiziert keine der anderen Kategorien; es gibt z. B. keine gebrauchte Alphaware.

Jegliches Zubehör und alle Erweiterungen müssen dieselbe Kategorie haben wie das Implantat, zu dem sie zugefügt werden

CYBERBUCHSEN

CYBERBUCHSE	ATTRIBUTE (D/F)	MATRIXINITIATIVE-BONUS	VERFÜGBARKEIT	ESSENZ	PREIS
Stufe 1	4/3	+1	3L	1	45.000 ¥
Stufe 2	5/4	+1	3L	1,5	65.000 ¥
Stufe 3	6/5	+2	3L	2	80.000 ¥
Stufe 4	7/6	+2	4L	2,3	95.000 ¥
Stufe 5	8/7	+3	5L	2,6	140.000 ¥
Stufe 6	9/8	+3	6L	3	210.000 ¥

HEADWARE

HEADWARE	ESSENZ	KAPAZITÄTSKOSTEN	VERFÜGBARKEIT	PREIS
Cortexbomben				
Spleenbombe	-	[1]	6I	10.000 ¥
Mikrobombe	-	[2]	6I	25.000 ¥
Flächenbombe	-	[3]	6I	40.000 ¥
Cyberdeck	0,4	[4]	4I	5.000 ¥ + Cyberdeck
Datenbuchse	0,1	-	2	1.000 ¥
Datenschloss (Stufe 1–12)	0,1	-	4	Stufe × 1.000 ¥
Geruchsbooster (Stufe 1–3)	0,2	-	3	Stufe × 4.000 ¥
Geschmacksbooster (Stufe 1–3)	0,2	-	3	Stufe × 3.000 ¥
Kommlink	0,2	[2]	2	2.000 ¥ + Kommlink
Riggerkontrolle (Stufe 1–3)	Stufe	-	4L	Stufe × 30.000 ¥
Simrig	0,2	-	4L	4.000 ¥
Stimmenmodulator (Stufe 1–3)	0,2	-	4L	Stufe × 5.000 ¥
Talentbuchse (Stufe 1–6)	0,1	-	4	Stufe × 1.000 ¥
Ultraschallsensor	0,3	[2]	4	3.600 ¥
Zahnbehälter	-	-	4	800 ¥

KOMPOSITKNOCHEN

MATERIAL	KONSTITUTION	VERTEIDIGUNGSWERT	WAFFENLOSER SCHADEN	WAFFENLOSER ANGRIFFSWERT
Kunststoff	+1	+1	+1K	+1
Aluminium	+2	+1	+2K	+2
Titan	+2	+2	+2K	+3

AUGEN-CYBERWARE

IMPLANTAT	ESSENZ	KAPAZITÄT	VERFÜGBARKEIT	PREIS
Cyberaugen				
Stufe 1	0,1	1	2	1.000 ¥
Stufe 2	0,2	4	2	4.000 ¥
Stufe 3	0,3	8	3	6.000 ¥
Stufe 4	0,4	12	3	10.000 ¥
Stufe 5	0,5	16	3	16.000 ¥
Augendrohne	0,3	[6]	3	6.000 ¥
Bildverbindung	0,1	–*	2	800 ¥
Blitzkompensation	0,1	[1]	2	1.000 ¥
Infrarotsicht	0,1	[2]	2	2.000 ¥
Restlichtverstärkung	0,1	[2]	2	1.500 ¥
Retinaduplikat (Stufe 1–6)	0,1	[1]	5l	Stufe × 20.000 ¥
Sichtverbesserung	0,1	[2]	3	4.000 ¥
Sichtvergrößerung	0,1	[2]	3	2.000 ¥
Smartlink	0,2	[3]	3L	4.000 ¥

* In Cyberaugen serienmäßig enthalten.

OHREN-CYBERWARE

IMPLANTAT	ESSENZ	KAPAZITÄT	VERFÜGBARKEIT	PREIS
Cyberohren				
Stufe 1	0,1	1	2	1.000 ¥
Stufe 2	0,2	4	2	3.000 ¥
Stufe 3	0,3	8	3	4.500 ¥
Stufe 4	0,4	12	3	7.500 ¥
Stufe 5	0,5	16	3	11.000 ¥
Audioverbesserung	0,1	[1]	2	4.000 ¥
Audioverbindung	0,1	–*	2	1.000 ¥
Balanceverstärker	0,1	[4]	3	8.000 ¥
Dämpfer	0,1	[1]	2	2.250 ¥
Richtungsdetektor	0,1	[2]	3	4.000 ¥
Selektiver Geräuschfilter (Stufe 1–6)	0,1	[Stufe]	4	Stufe × 3.500 ¥

* In Cyberohren serienmäßig enthalten.

BODYWARE

IMPLANTAT	ESSENZ	KAPAZITÄT	VERFÜGBARKEIT	PREIS
Dermapanzerung (Stufe 1–4)	Stufe × 0,3	–	4L	Stufe × 4.000 ¥
Enterhakenkanone	0,5	[4]	3	5.000 ¥
Fingerkuppenbehälter	0,1	[1]	2	3.000 ¥
Interner Lufttank (Stufe 1–4)	0,25	[Stufe]	2	Stufe × 4.500 ¥
Kompositknochen				
Kunststoff	0,5	–	3L	8.000 ¥
Aluminium	1	–	4L	18.000 ¥
Titan	1,5	–	6L	30.000 ¥
Kunstmuskeln (Stufe 1–4)	Stufe × 0,7	–	3L	Stufe × 30.000 ¥
Reaktionsverbesserung (Stufe 1–4)	Stufe × 0,3	–	4L	Stufe × 15.000 ¥
Reflexbooster				
Stufe 1	1	–	3L	40.000 ¥
Stufe 2	2	–	3L	150.000 ¥
Stufe 3	3	–	4l	250.000 ¥
Stufe 4	4	–	6l	400.000 ¥
Schmuggelbehälter	0,2	[2]	3	7.500 ¥
Talentleitungen (Stufe 1–6)	Stufe × 0,1	–	4	Stufe × 20.000 ¥

CYBERGLIEDMASSEN

GLIEDMASSE	ESSENZ	KAPAZITÄT	VERFÜGBARKEIT	PREIS
Synthetische Gliedmassen				
Schädel	0,75	2	5	15.000 ¥
Torso	1,5	5	4	25.000 ¥
Arm	1	8	4	20.000 ¥
Unterarm	0,45	5	3	12.000 ¥
Hand	0,25	2	3	6.000 ¥
Bein	1	10	4	20.000 ¥
Unterschenkel	0,45	6	4	12.000 ¥
Fuß	0,25	2	4	6.000 ¥
Offensichtliche Gliedmassen				
Schädel	0,75	4	5	10.000 ¥
Torso	1,5	10	4	20.000 ¥
Arm	1	15	4	15.000 ¥
Unterarm	0,45	10	3	10.000 ¥
Hand	0,25	4	3	5.000 ¥
Bein	1	20	4	15.000 ¥
Unterschenkel	0,45	12	4	10.000 ¥
Fuß	0,25	4	4	5.000 ¥

CYBERGLIEDMASSEN-ZUBEHÖR

ZUBEHÖR	KAPAZITÄT	VERFÜGBARKEIT	PREIS
Attributserhöhung	[Stufe]	Stufe	Stufe × 5.000 ¥
Cyber-Springarm	[3]	5L	3.000 ¥
Cyberarm-Gyrostabilisator	[8]	5I	6.000 ¥
Cyberholster	[5]	4	2.000 ¥
Schmuggelbehälter	[5]	2	6.000 ¥
Sprunghydraulik (Stufe 1–6)	[Stufe]	4	Stufe × 2.500 ¥

CYBERIMPLANTATWAFFEN

WAFFE	ESSENZ	KAPAZITÄT	VERFÜGBARKEIT	PREIS
Holdout-Pistole	0,1	[2]	3L	2.000 ¥
Leichte Pistole	0,25	[4]	3L	3.000 ¥
Automatikpistole	0,5	[6]	4L	3.500 ¥
Schwere Pistole	0,5	[6]	4L	4.300 ¥
Maschinenpistole	1	[8]	5L	4.800 ¥
Schrotflinte	1,25	[10]	5L	8.500 ¥
Granatwerfer	1,5	[15]	6I	24.000 ¥
Externer Munitionsport	0,1	[1]	1	1.000 ¥
Lasermarkierer	0,1	[1]	1	1.000 ¥
Schalldämpfer	0,1	[2]	4I	1.000 ¥
Cyberkiefer	0,1	–	2	1.500 ¥
Handklinge	0,15	[1]	4I	2.000 ¥
Handklinge (einziehbar)	0,25	[2]	4I	2.500 ¥
Härtung	0,1	[1]	2	2.500 ¥
Nagelmesser	0,15	[1]	3I	1.000 ¥
Nagelmesser (einziehbar)	0,25	[2]	3I	1.250 ¥
Schockgliedmaße	0,25	[1]	3	5.000 ¥
Sporn	0,15	[1]	4I	3.000 ¥
Sporn (einziehbar)	0,25	[3]	4I	5.000 ¥

* Der Wert hinter dem Schrägstrich gilt ab Stärke 7.

CYBERIMPLANTATWAFFEN – WERTE

WAFFE	ART	SCHADEN	ANGRIFFSWERTE
Cyberkiewer	Waffenlos	5K	2/-/-/-
Handklinge	Klingenwaffe	3K	6/-/-/-
Härte	Waffenlos	3K/4K*	6/-/-/-
Nagelmesser	Klingenwaffe	2K	6/-/-/-
Schockgliedmaße	Waffenlos	4B(e)	5/-/-/-
Sporn	Klingenwaffe	3K	7/-/-/-

* Der Wert hinter dem Schrägstrich gilt ab Stärke 7.

KNOCHENVERSTÄRKUNG

STUFE	KONSTITUTION	WAFFENLOSER SCHADENSWERT	WAFFENLOSER ANGRIFFSWERT
1	+1	+1K	+1
2	+2	+1K	+2
3	+3	+2K	+2
4	+4	+2K	+3

STANDARD-BIOWARE

IMPLANTAT	STUFE	ESSENZ	VERFÜGBARKEIT	PREIS
Adrenalinpumpe	1-3	Stufe × 0,75	5I	Stufe × 55.000 ¥
Hauttasche	-	0,1	4	12.000 ¥
Hochleistungsgelenke	-	0,2	4	30.000 ¥
Hyperschilddrüse	-	0,7	5L	140.000 ¥
Katzenaugen	-	0,1	3	4.000 ¥
Knochenverstärkung	1-4	Stufe × 0,3	4L	Stufe × 5.000 ¥
Luftröhrenfilter	1-6	Stufe × 0,1	4	Stufe × 4.500 ¥
Maßgeschneiderte Pheromone	1-4	Stufe × 0,2	4L	Stufe × 31.000 ¥
Muskelstraffung	1-4	Stufe × 0,2	4L	Stufe × 32.000 ¥
Muskelverstärkung	1-4	Stufe × 0,2	4L	Stufe × 31.000 ¥
Orthoskin	1-4	Stufe × 0,25	4L	Stufe × 6.000 ¥
Symbionten	1-4	Stufe × 0,2	4	Stufe × 3.500 ¥
Synthacardium	1-3	Stufe × 0,1	3	Stufe × 30.000 ¥
Thrombozytenfabrik	-	0,2	4	17.000 ¥
Toxinextraktor	1-6	Stufe × 0,2	4	Stufe × 4.800 ¥

KULTIVIERTE BIOWARE

IMPLANTAT	STUFE	ESSENZ	VERFÜGBARKEIT	PREIS
Mnemoverstärker	1-3	Stufe × 0,1	5	Stufe × 9.000 ¥
Reflexrekorder (Fertigkeit)	-	0,1	5	14.000 ¥
Schadenskompensator	1-12	Stufe × 0,1	5L	Stufe × 2.000 ¥
Schlafregulator	-	0,1	5	12.000 ¥
Schmerzeditor	-	0,3	5I	48.000 ¥
Synapsenbeschleuniger	1-3	Stufe × 0,5	5L	Stufe × 95.000 ¥
Zerebralbooster	1-3	Stufe × 0,2	5	Stufe × 31.500 ¥

Toxine und Drogen (S. 295)

TOXINE: VERFÜGBARKEIT UND KOSTEN

TOXIN	VERFÜGBARKEIT	PREIS (PRO DOSIS)
Brechreiz-Gas	3L	25 ¥
CS-/Tränengas	2L	20 ¥
Gamma-Skopolamin	7l	200 ¥
Narcoject	4L	50 ¥
Neuro-Stun VIII	5L	60 ¥
Neuro-Stun XI	6L	60 ¥
Neuro-Stun X	7L	100 ¥
Pepper Punch	–	5 ¥
Seven-7	10l	1.000 ¥

DROGEN: VERFÜGBARKEIT UND KOSTEN

DROGE	VERFÜGBARKEIT	PREIS (PRO DOSIS)
Alkohol	–	5 – 500 ¥
Bliss	2l	15 ¥
Cram	2L	10 ¥
Deepweed	4l	400 ¥
Jazz	2L	75 ¥
Kamikaze	3L	100 ¥
Long Haul	–	50 ¥
Nitro	2L	50 ¥
Novacoke	2L	10 ¥
Psyche	–	200 ¥
Zen	3L	5 ¥

Magische Ausrüstung (S. 296)

MAGISCHE AUSTRÜSTUNG – FOKI

FOKUS	BINDUNGSKOSTEN (IN KARMA)	VERFÜGBARKEIT	PREIS
Geisterfokus	Kraftstufe × 2	(Kraftstufe)L	Kraftstufe × 4.000 ¥
Krafftfokus	Kraftstufe × 6	(Kraftstufe + 3)L	Kraftstufe × 18.000 ¥
Metamagiefokus	Kraftstufe × 3	(Kraftstufe)L	Kraftstufe × 9.000 ¥
Qi-Fokus	Kraftstufe × 2	(Kraftstufe)L	Kraftstufe × 3.000 ¥
Verzauberungsfokus	Kraftstufe × 3	(Kraftstufe)L	Kraftstufe × 5.000 ¥
Waffenfokus	Kraftstufe × 3	(Kraftstufe + 3)L	Kraftstufe × 7.000 ¥
Zauberfokus	Kraftstufe × 2	(Kraftstufe)L	Kraftstufe × 4.000 ¥

MAGISCHE AUSTRÜSTUNG – FORMELN

FORMEL	VERFÜGBARKEIT	PREIS
Fokusformel	wie Fokus	Fokuspreis × 0,25
Zauberformeln (gilt auch für Rituale und alchemistische Zauber)		
Heilung	2L	500 ¥
Illusion	3L	1.000 ¥
Kampf	3L	2.000 ¥
Manipulation	3L	1.500 ¥
Wahrnehmung	2L	500 ¥

MAGISCHE AUSTRÜSTUNG – MAGISCHE VORRÄTE

MAGISCHE VORRÄTE	VERFÜGBARKEIT	PREIS
Materialien für Magische Refugien	(Kraftstufe)L	Kraftstufe × 500 ¥
Reagenzien, pro Dram	2	50 ¥

Fahrzeuge und Drohnen (S. 299)

FAHRZEUGMODIFIKATIONEN

MODIFIKATION	VERFÜGBARKEIT	PREIS
Riggerinterface	2	1.000 ¥
Standard-Waffenhalterung	4I	2.500 ¥
Schwere Waffenhalterung	6I	5.000 ¥
Manuelle Bedienung	+1	+500 ¥

ÄHNLICHE MODELLE

Es folgen einige Modelle, die den im Text beschriebenen Fahrzeugen ähneln und vom Spielleiter verwendet werden können, um etwas Abwechslung ins Spiel zu bringen. Die Fahrzeuge in der rechten Spalte haben die gleichen Spielwerte wie die in der gleichen Zeile links.

FAHRZEUG	ÄHNLICHE MODELLE
Dodge Scoot	Hyundai Hopper, Entertainment Systems Papoose
Harley-Davidson Scorpion	BMW Blitzen, Gaz-Niki Titan
Yamaha Growler	Evo Falcon, Gaz-Niki Wolverine
Suzuki Mirage	Yamaha Rapier, Thundercloud Contrail
Chrysler-Nissan Jackrabbitt	Peugeot 112, Opel Luna
Honda Spirit	Wuxing Breezer, Toyota Gazelle
Hyundai Shin-Hyung	BMW 400GT, GMC Commodore
Eurocar Westwind X80	Porsche Aguilar, Ferrari Diabolus
Ford Americar	Mercury Comet, Honda Citizen
S-K-Bentley Concordat	GMC Cadillac Nocturne, BMW X89
Mitsubishi Nightsky	Rolls-Royce Phaeton
Toyota Gopher	Ford F-151, Wuxing Peng You 4x4
GMC Bulldog Step-Van	Renault-Fiat Eurovan, Aztechnology Governor
Rover Model 2080	Ares Humvee, Toyota Coaster
Ares Roadmaster	Esprit Industries Sororita, Renraku Kamekichi
Samuvani-Criscraft Otter	GMC Outrider, Celebrian Nymph

Aztechnology Sunrunner/Nightrunner	Wuxing Red Flag, Yongkang Gala Trinity
GMC Riverine	Aztechnology Jade
Proteus Lamprey	Kalmaar Seefuchs, Toyota TLM-2
YNT Delfin	Proteus Explorer, Aztechnology Jade Diver
Artemis Industries Nightwing	IFMU Spatz, Suzuki Wingman
Cessna C750	Lear-Cessna Rover
MCT-Sikorsky-Bell Seahawk	Renault-Fiat Fokker Tundra-9, Toyota TX13
Ares Dragon	Hughes Stallion
MCT-Sikorsky-Bell Wolfhound	Nissan Hound
Northrup Wasp	Lockheed Kestrel, Renraku Dragonfly
Ares Venture	Cascade Skraacha, Zhejiang Shenying Industries Raptor
GMC Banshee	Aztechnology Lobo
Federated-Boeing Commuter/Osprey X	Hughes-Aerospace Daytrader

FAHRZEUGE

MOTORRÄDER	HANDLING (STRASSE/GELÄNDE)	BESCHL.	GESCHWINDIGKEITSINTERVALL	HÖCHSTGESCHWINDIGKEIT	RUMPF	PANZERUNG	PILOT	SENSOR	SITZE	VERFÜGBARKEIT	PREIS
Dodge Scoot	5/7	4	10	80	2	0	1	0	2	2	3.000 ¥
Harley-Davidson Scorpion	3/5	16	30	200	7	6	1	1	2	2	14.000 ¥
Yamaha Growler	3/3	15	20	180	6	4	1	1	2	2	8.000 ¥
Suzuki Mirage	2/6	29	30	260	4	2	1	1	1	2	12.000 ¥

AUTOS	HANDLING (STRASSE/GELÄNDE)	BESCHL.	GESCHWINDIGKEITSINTERVALL	HÖCHSTGESCHWINDIGKEIT	RUMPF	PANZERUNG	PILOT	SENSOR	SITZE	VERFÜGBARKEIT	PREIS
Chrysler-Nissan Jackrabbitt	3/5	20	15	160	8	4	2	1	3	2	11.000 ¥
Honda Spirit	4/5	15	20	150	10	3	1	1	4	2	13.000 ¥
Eurocar Westwind X80	2/6	24	30	250	6	1	4	3	2	3	115.000 ¥
Hyundai Shin-Hyung	3/5	12	25	200	7	1	1	1	3	2	20.000 ¥
Ford Americar	4/5	9	20	160	11	4	1	2	4	2	16.000 ¥
Saeder-Krupp-Bentley Concordat	3/5	18	30	180	14	8	3	3	4	3	65.000 ¥
Mitsubishi Nightsky	4/6	10	10	160	18	10	3	4	8	3	259.000 ¥

LKW UND VANS	HANDLING (STRASSE/GELÄNDE)	BESCHL.	GESCHWINDIGKEITSINTERVALL	HÖCHSTGESCHWINDIGKEIT	RUMPF	PANZERUNG	PILOT	SENSOR	SITZE	VERFÜGBARKEIT	PREIS
Toyota Gopher	4/4	15	15	150	12	6	1	1	4	2	25.000 ¥
GMC Bulldog	5/7	10	10	140	16	12	2	3	2/10	2	35.000 ¥
Range Rover Model 2080	4/5	12	20	160	16	10	4	4	7	3	73.000 ¥
Ares Roadmaster	5/7	8	10	120	18	16	2	2	2/12	2	68.000 ¥

BOOTE	HANDLING	BESCHL.	GESCHWINDIGKEITSINTERVALL	HÖCHSTGESCHWINDIGKEIT	RUMPF	PANZERUNG	PILOT	SENSOR	SITZE	VERFÜGBARKEIT	PREIS
Samuvani-Criscraft Otter	4	10	15	90	6	4	2	2	6	2	25.000 ¥
Aztechnology Sunrunner/Nightrunner	3	20	20	120	10	8	3	3	5	3	39.000 ¥
GMC Riverine	4	15	15	100	14	12	4	4	8	4	113.000 ¥

U-BOOTE	HANDLING	BESCHL.	GESCHWINDIGKEITSINTERVALL	HÖCHSTGESCHWINDIGKEIT	RUMPF	PANZERUNG	PILOT	SENSOR	SITZE	VERFÜGBARKEIT	PREIS
Proteus Lamprey	3	13	10	60	2	1	2	1	4	4	15.000 ¥
Proteus Sea Snake	3	13	10	60	2	1	2	1	4	4	15.000 ¥
YNT Delfin	5	18	10	70	6	12	3	3	3	3	110.000 ¥

FLUGZEUGE	HANDLING	BESCHL.	GESCHWINDIGKEITSINTERVALL	HÖCHSTGESCHWINDIGKEIT	RUMPF	PANZERUNG	PILOT	SENSOR	SITZE	VERFÜGBARKEIT	PREIS
Artemis Industries Nightwing	4	15	25	150	2	0	1	1	1	2	20.000 ¥
Cessna C750	5	20	25	250	8	2	2	1	4	2	150.000 ¥
MCT-Sikorsky-Bell Seahawk	5	30	50	500	12	4	2	2	8	2	300.000 ¥

ROTORMASCHINEN	HANDLING	BESCHL.	GESCHWINDIGKEITSINTERVALL	HÖCHSTGESCHWINDIGKEIT	RUMPF	PANZERUNG	PILOT	SENSOR	SITZE	VERFÜGBARKEIT	PREIS
Ares Dragon	4	10	30	260	16	10	2	3	2/16	2	360.000 ¥
MCT-Sikorsky-Bell Wolfhound	3	20	40	320	12	14	4	4	8	4	423.000 ¥
Northrup Wasp	3	25	30	330	10	8	3	3	2	3	93.000 ¥

VTOL/VSTOL	HANDLING	BESCHL.	GESCHWINDIGKEITSINTERVALL	HÖCHSTGESCHWINDIGKEIT	RUMPF	PANZERUNG	PILOT	SENSOR	SITZE	VERFÜGBARKEIT	PREIS
Ares Venture	4	40	60	680	16	12	2	2	2/8	3	400.000 ¥
GMC Banshee	3	60	90	900	18	18	4	4	2/12	4	1.300.000 ¥
Federated-Boeing Commuter	3	35	60	420	16	10	2	2	2/10	2	350.000 ¥
Federated-Boeing Commuter/Osprey X	3	35	80	420	16	16	4	4	2/10	4	800.000 ¥

MIKRODROHNEN	HANDLING (STRASSE/GELÄNDE)	BESCHL.	GESCHWINDIGKEITSINTERVALL	HÖCHSTGESCHWINDIGKEIT	RUMPF	PANZERUNG	PILOT	SENSOR	SITZE	VERFÜGBARKEIT	PREIS
GMC Micromachine	3/6	5	5	25	0	0	1	1	-	2	450 ¥
Shiawase Kanmushi	2/3	4	5	15	0	0	3	2	-	2	900 ¥
Sikorsky-Bell Mikroskimmer XXS	2	6	10	35	0	0	2	1	-	2	850 ¥
MCT Gnat	3	4	10	30	0	0	2	1	-	2	800 ¥

KLEINE DROHNEN	HANDLING (STRASSE/GELÄNDE)	BESCHL.	GESCHWINDIGKEITSINTERVALL	HÖCHSTGESCHWINDIGKEIT	RUMPF	PANZERUNG	PILOT	SENSOR	SITZE	VERFÜGBARKEIT	PREIS
Chrysler-Nissan Pursuit V	3/6	30	50	280	4	2	4	3	-	3	11.000 ¥
Aztechnology Crawler	3/4	8	10	30	6	2	2	2	-	2	4.500 ¥
Cyberspace Designs Quadrotor	2	15	20	120	3	1	3	2	-	2	5.000 ¥
Lockheed Optic-X2	4	15	30	140	2	4	4	4	-	3	18.000 ¥

MITTLERE DROHNEN	HANDLING (STRASSE/GELÄNDE)	BESCHL.	GESCHWINDIGKEITSINTERVALL	HÖCHSTGESCHWINDIGKEIT	RUMPF	PANZERUNG	PILOT	SENSOR	SITZE	VERFÜGBARKEIT	PREIS
GM-Nissan Dobermann	3/5	10	15	100	4	6	2	3	-	2	6.500 ¥
Nissan Samurai	3/4	10	10	30	6	6	3	2	-	2	4.500 ¥
MCT-Nissan Roto-Drohne	3	20	30	160	5	6	3	2	-	2	5.000 ¥
Federated-Boeing Blackhawk	3	35	40	200	8	6	3	3	-	3	8.000 ¥

GROSSE DROHNEN	HANDLING (STRASSE/GELÄNDE)	BESCHL.	GESCHWINDIGKEITSINTERVALL	HÖCHSTGESCHWINDIGKEIT	RUMPF	PANZERUNG	PILOT	SENSOR	SITZE	VERFÜGBARKEIT	PREIS
Steel Lynx	3/5	15	15	80	12	16	4	4	-	4	25.000 ¥
Ares Packmule	3/4	6	5	30	8	6	2	1	-	3	10.000 ¥
Nissan Oni	3/4	10	8	30	9	10	3	2	-	2	6.700 ¥
Cyberspace Designs Dalmatian	3	13	20	130	6	4	3	3	-	3	10.000 ¥
Ares Black Sky	2	25	50	300	8	10	4	4	-	5	43.000 ¥

Schattenslang (S. 8)

Abflug! *Ausruf* – Geh weg. Schwirr ab.

ausgeworfen werden *V.* – Unfreiwillig von der Matrix getrennt werden.

Auswurfschock *Subst.* – Das schmerzhafteste Gefühl, gewaltsam aus der Matrix ausgeworfen zu werden, während man gerade intensive multisensorische Eindrücke erlebt.

Bauern *Subst.* – Slang für Polizisten von Knight Errant.

Baumkuschler *Subst.* (vulgär) – Ein Elf.

Bottichjob *Subst.* – Eine Person mit viel Cyberware. Bezieht sich die Phase des Prozesses, in der sich der Patient in einem Tank mit Nährlösung befindet.

Breeder *Subst.* – Orkslang für „normale“ Menschen.

chillig *Adj.* – Gut, cool, in Ordnung.

Chipwahr! *Ausruf* – Das ist die Wahrheit/eine Tatsache.

Chrom *Subst.* – Cyberware, vor allem offensichtliche Modifikationen.

Chummer *Subst.* – Freund, ebenso verwendet wie „Kumpel“.

Cred *Subst.* – Geld, vor allem guter Ruf.

Datenklau *Subst.* – Das Entwenden von Daten von einem Computer, üblicherweise durch Decken.

Datensklave *Subst.* – Konzerndecker oder anderer Angestellter in der Datenverarbeitung.

Deck *Subst.* – Ein Cyberdeck.

decken *V.* – Die Verwendung eines Cyberdecks, in der Regel illegal.

Decker *Subst.* – Person, die illegal mit einem Cyberdeck arbeitet.

Deckhead *Subst.* – Ein Simsinn-Süchtiger.

Drek *Subst.* (vulgär) – Scheiße. Ein gebräuchliches Schimpfwort.

einstöpseln/ausstöpseln *V.* – Der Vorgang, sich mithilfe einer Buchse mit der Matrix zu verbinden oder die Matrixverbindung zu trennen. *Einstöpseln* bezeichnet den Verbindungsaufbau, *Ausstöpseln* das Beenden der Verbindung.

Eis *Subst.* – Sicherheitssoftware. Von „Intrusion Countermeasures“, kurz IC („Eis“ gesprochen).

Exec *Subst.* – Ein Konzernmanager.

Fleisch *Subst.* – Physischer Körper; das, was zurückbleibt, wenn man in den Astralraum oder die Matrix geht. Auch: zum Verkauf (illegal) entnommene Organe.

Frag! *Ausruf* (vulgär) – Gebräuchliches Schimpfwort, abgeleitet vom Geschlechtsakt.

geeken *V.* – Töten.

gefraggt *Adj.* (vulgär) – Kaputt, in Schwierigkeiten.

Go-Gang *Subst.* – Eine Bikergang.

Hacker *Subst.* – Eine Person, die auf illegale Weise mit der Matrix interagiert, entweder durch die Verwendung eines Cyberdecks (als Decker) oder kraft ihres Verstandes (als Technomancer).

Halber *Subst.* (vulgär) – Ein Zwerg.

Hauer *Subst.* (vulgär) – Ein Ork oder Troll.

Hoi *Interj.* (niederländisch) – Hi, eine vertraute Begrüßung.

Jing *Subst.* – Geld, üblicherweise in Form von Bargeld.

Kobun *Subst.* (japanisch) – Ein Mitglied eines Yakuza-Clans.

Komm *Subst.* – Kurz für Kommlink. Dein Telefon, Computer, Musikplayer, deine Spielekonsole und mehr im Taschenformat.

Kon *Subst.* – Kurz für Konzern.

Lohnmagier *Subst.* – Ein Zauberer (normalerweise ein Magier), der für einen Konzern arbeitet.

Löwenzahnfresser *Subst.* (vulgär) – Ein Elf.

Merc *Subst.* – Ein Söldner.

Messerklaue *Subst.* – Eine Person mit umfassender Kampf-Bodytech.

Mojo *Subst.* (karibisch) – Magie. Ein Zauber.

Mr Johnson *Subst.* – Bezeichnet einen anonymen Auftraggeber

oder Konzernagenten. Geschlechts- und nationalitätsunabhängig. In Deutschland auch „Herr Schmidt“.

mundan *Adj.* – Nicht magisch.

Mundaner *Subst.* – Nicht-Zauberer.

Nutrisoy *Subst.* – Ein billig produziertes Lebensmittelprodukt aus Sojabohnen.

Nuyen *Subst.* – Die weltweite Standardwährung.

Omae *Subst.* – Ein enger Freund. Kann auch sarkastisch gebraucht werden.

Organschmuggel *Subst.* – Der Handel mit Organen oder Cyberware, die (vor dem Eingriff noch) lebendigen Personen entnommen wurden.

Oyabun *Subst.* (japanisch) – Der Anführer eines Yakuza-Clans.

Paydata *Subst.* – Daten, die auf dem Schwarzmarkt Geld bringen.

Pixie *Subst.* (vulgär) – Ein Elf. Ein Elfenposer.

Plex *Subst.* – Abkürzung für Metroplex (großer städtischer Komplex).

Samurai *Subst.* (japanisch) – Söldner oder mietbarer Kämpfer. Impliziert einen Ehrenkodex oder einen guten Ruf.

Sararimann *Subst.* (japanisch) – Ein Konzernangestellter. Abgeleitet vom falsch ausgesprochenen Begriff *salaryman*.

Screamer *Subst.* – Credstick oder andere ID, die bei Benutzung einen Alarm auslöst.

Simsinn *Subst.* – Eine sensorische Übertragung oder Aufzeichnung, die es dem Zuschauer erlaubt, zu fühlen und zu erleben, was die Aufzeichnenden fühlen und erleben.

SIN *Subst.* – Systemidentifikationsnummer. Eine Identifikationsnummer, die jedem Mitglied der Gesellschaft zugewiesen wird.

SIN-Mensch *Subst.* – Eine Person mit einer SIN. Ein ehrlicher Mensch.

SINios *Adj.* – Ohne SIN.

SINlose(r) *Subst.* – Eine Person ohne SIN.

Skip *Subst.* – Kommissarische Währung, üblicherweise bezogen auf Währungen, die von Megakonzernen ausgegeben werden.

slotten *V.* – Einen Chip oder Credstick in ein Chip- oder Credstick-Lesegerät einlegen.

So ka! *Ausruf* (japanisch) – Verstanden. Alles klar.

Soykaff *Subst.* – Kaffeersatz aus Sojabohnen.

Sprawl *Subst.* – Ein Metroplex (siehe *Plex*).

Squat *Subst.* – Ein verlassenes urbanes Gebiet, das als Wohnstätte genutzt wird.

Squishy *Subst.* (vulgär) – Ein Zwerg, Elf oder Mensch. Üblicherweise von Orks und Trollen verwendet.

Star, der *Subst.* – Lone Star, einer der größten Konzerne für private Sicherheitsdienstleistungen weltweit.

Statik *Subst.* – Ärger, in der Regel gesellschaftlicher Art.

Swag *Adj.* – Großartig.

Trideo *Subst.* – Der dreidimensionale Nachfolger des Videos. Kurz *Trid*.

Trog *Subst.* (vulgär) – Ein Ork oder Troll. Kurz für *Troglyody*.

verchipt *Adj.* – Durch Cyberware verstärkte Sinne, Fertigkeiten, Reflexe, Muskeln usw.

verdrahtet *Adj.* – Mit Cyberware ausgestattet. Vor allem verwendet in Bezug auf verbesserte Reflexe.

Vory *Subst.* (russisch) – Vory v Zakone. Die russische Mafia.

Weiswurm *Subst.* – Ein Drache.

Wetwork *Subst.* – Auftragsmord. Mord.

Wiz *Adj.* – Toll, hervorragend.

Yak *Subst.* (japanisch) – Yakuza. Entweder ein Clanmitglied oder der gesamte Clan.

Zaibatsu *Subst.* (japanisch) – Ein Megakonzern.

