



Spielerversion 4.1

Juli 2020

Autor: Samuel Walter

Impressum:

Samuel Walter
c/o RA Matutis
Berliner Straße 57
14467 Potsdam

E-Mail: webmaster@samuel-walter.de
Mobil: 0151 - 74545932



Inhaltsverzeichnis

Die Welt in LoS.....	4
Charaktererschaffung.....	5
Charakterklassen.....	5
Hauptklassen.....	5
Mischklassen.....	5
Übersicht.....	6
Basiswerte.....	6
Primäre Eigenschaften.....	7
Sekundären Eigenschaften.....	8
Wahrnehmung.....	8
Abgeleitete Werte.....	9
Magische Signatur.....	11
Fertigkeiten.....	11
Fähigkeiten.....	12
Erhöhen von Eigenschaften, Fertigkeiten, Fähigkeiten, Zaubern und Mutationen.....	14
Vorzüge und Schwächen.....	14
Vorzüge.....	14
Schwächen.....	15
Charaktererstellung.....	15
Fragen zur Charaktererstellung.....	17
Spielmechanik.....	18
Magie.....	18
Mutagen.....	18
Ausrüstung.....	19
Panzerung.....	28
Magische Ausrüstung.....	31
Magische Kristalle.....	31
Verzauberte Gegenstände.....	34
Medikamente, Drogen und Betäubungsmittel.....	36
Adrenalin.....	36
Betäubungsmittel.....	36
Coffee`s.....	36
Healboost.....	36
Humanboost / Psychopharmaka.....	36
Psycho.....	37



Rage	37
Relax	37
Schmerzmittel.....	38
Leichte Schmerzmittel	38
Waffen	39
Klingen und Schlagwaffen.....	39
Bögen	39
Schusswaffen	41
Munition	47
Waffenmodifikationen Schusswaffen	48
Waffenzubehör Schusswaffen.....	50
Explosive Waffen.....	51
Raketenwerfer	51
Granaten und Raketen	52
Sprengstoffe	52
Cyberware	54
Spezielle Cyberware	61



Die Welt in LoS

In der Vollversion enthalten.



Charaktererschaffung

Charakterklassen

Die im Folgenden aufgeführten Klassen sind Gleichmäßig auf die Menschheit verteilt. D.h. jede Klasse ist zu ca. einem Siebtel vertreten. Jeder Mensch trägt eine dieser Ausprägungen in sich.

Hauptklassen

Cyborg

Menschen welche Cyberware prinzipiell gut vertragen. D.h. sie können im Laufe der Zeit ihren ganzen Körper soweit technisch möglich durch Cyberware ersetzen.

Magier

Menschen welche über eine spezielle Form der Magie. Diese Magierart ist nur den reinen Magiern vorbehalten. Die ersten Magier traten 2050 auf. Es gibt unterschiedliche Philosophien was nun Magie ist. Manche Ansätze sind sehr wissenschaftlich, wobei andere mehr mit einem Glauben zu vergleichen sind. Seit 2055 ist Magie ein Bestandteil an den Universitäten.

Mutant

Mutanten traten das erste Mal 2101 auf. Was wie eine Grippeepidemie anfang offenbarte sich als großflächiges Mutieren ca. eines Drittels der Menschheit. Warum das Herausbrechen der Mutationen bei den Menschen Epidemieartig auftrat ist bisher nicht geklärt.

Mutanten verfügen über körperliche Veränderungen die sie Tierähnlicher oder Pflanzenähnlicher, schneller, stärker und zäher machen. Ihr äußeres Erscheinungsbild enthält Merkmale die Sie von den anderen Menschen unterscheidet.

Mischklassen

Cybermagier

Menschen welche zu einem gewissen Grad Cyberware vertragen und ebenfalls Magie wirken können. Ein Cybermagier kann zwei Gliedmaßen durch Cyberware ersetzen bevor die Immunabstoßung beginnt. Er verfügt über keine Magierart.

Cybermutant

Menschen welche bis zu einem gewissen Grad Cyberware vertragen und über Mutagene verfügen. Die Mutagene haben jedoch keinen so großen Einfluss wie bei Mutanten.

Magiermutant

Menschen die Magie nutzen können und über Mutagene verfügen. Beides ist jedoch nicht so stark ausgeprägt wie bei Magiern oder Mutanten.

Mischling

Menschen welche zum Teil Mutant, zum Teil Magier und zum Teil Cyberware vertragen (1 Gliedmaße durch Cyberware ersetzen und leichte Modifikationen). Diese Klasse bewegt sich zwischen den drei Hauptklassen und hat aus jeder Klasse die schwächste Ausprägung. Ist jedoch die einzige die alle drei Klassen miteinander vereint.



Übersicht

Klasse	Cyberverträglichkeit	Magie	Mutagen
Cyborg	Sehr gut (E, S, M, L)	-	-
Magier	-	Magierart, Magiemax. 20	-
Mutant	-	-	Mutant, Mutagenmax. 20
Cybermagier	Gut (S, M, L)	Magiemax. 20	-
Cybermutant	Gut (S, M, L)	-	Mutiert, Mutagenmax. 20
Magiermutant	-	Magiemax 20	Mutiert, Mutagenmax. 20
Mischling	Vorhanden (1S, 10M, L)	Magiemax 10	Mutiert, Mutagenmax. 10

E = Extreme Modifikation, S = Schwere Modifikation, M = Mittlere Modifikation, L = Leichte Modifikation

Basiswerte

Zu den Basiswerten gehören primäre sowie sekundäre Eigenschaften, Wahrnehmung und abgeleitete Werte.

Primäre Eigenschaften:

- GES – Geschick
- INT – Intelligenz
- KOO – Koordination
- TCH – Technisches Verständnis
- MAG – Magie
- MUT – Mutagen

Sekundäre Eigenschaften:

- CHA – Charisma
- EMP – Empathie
- REF – Reflexe
- STA – Stärke
- WIL – Willenskraft
- ZAH – Zähigkeit

Wahrnehmung:

- Sehvermögen
- Gehör
- Geruchssinn
- Tastsinn
- Geschmackssinn
- Sechster Sinn

Abgeleitete Werte:

- Aktionen = REF / 6 Hauptaktionen, REF / 8 Nebenaktionen
- Ausdauer = WIL + ZAH
- Initiative = REF + 6ter Sinn
- Magie Widerstand = WIL x 2,5
- Mentale Gesundheit = 10
- Schadenstoleranz:
 - ZAH ≤ 12: Schadenstoleranz = 0
 - ZAH > 12: Schadenstoleranz = 1
 - ZAH > 15: Schadenstoleranz = 2



- ZAH > 18: Schadenstoleranz = 3
- ZAH > 20: Schadenstoleranz = 5
- Schlagschaden:
 - STA ≤ 9: Stufe 0
 - STA > 9: Stufe I
 - STA > 14: Stufe II
 - STA > 20: Stufe III
- Sprinten = STA / 5
- Springen = STA / 5
- Schwimmen = STA / 10
- Tragen:
 - STA 1-4: STA / 2 in kg
 - STA 5-8: STA x 0.75 in kg
 - STA 9-12: STA in kg
 - STA 13-16: STA x 2 in kg
 - STA 17-20: STA x 2.5 in kg
 - STA 20+: STA x 3 in kg
 - STA 30+: STA x 4 in kg
- Werfen = STA x 2,5

Primäre Eigenschaften

Primäre Eigenschaften werden für Fertigkeiten, Zauber und Mutation verwendet. Bei den Eigenschaften Geschick, Intelligenz, Koordination und Technischem Verständnis ist ein Minimalwert von 5 für Spielercharaktere vorgesehen.

Die Bedeutung der Zahlenwerte wird hier kurz erklärt:

- 1-3: Behindert (ohne Hilfe nicht mehr Lebensfähig)
- 4-6: Sichtbar Eingeschränkt (Deutlich erkennbar, dass hier ein Mangel besteht)
- 7-8: Unterdurchschnittlich (Auf STA bezogen die Couchpotato die für die kleinste Strecke, das Auto nimmt, also untrainierte Menschen; Auf ZAH bezogen ist der Charakter eine Mimose)
- 9-12: Durchschnitt (die meisten Menschen können sich in diesem Bereich mit ein wenig Übung bewegen)
- 13-16: Deutlich Überdurchschnittlich (dazu gehören Menschen die bestimmte Eigenschaften regelmäßig trainieren)
- 17-20: Spitzenklasse (ein kleiner Prozentsatz entwickelt Eigenschaften in diesem Bereich)
- 20+: Extrem (Besonders Begabte befinden sich aus natürlichen Gründen in diesem Bereich. Er kann auch durch Hilfe von Cyberware oder Magie erreicht werden)

Aufstocken einer primären Eigenschaft auf einen neue Stufe kostet „Neuer Wert“ x 5 EP. Dabei muss jede Stufe einzeln erkauf werden. D.h. aufstocken von 10 auf 11 kostet 55EP, von 10 auf 12 kostet es 55 + 60 =115 EP

INT

Intelligenz ist nicht gleich Bildung, sondern gibt an wie schnell sich der Charakter neue Dinge aufnehmen kann und wie hoch seine Basis Intelligenz ist. Über die Fertigkeiten sieht man in welchem Bereich der Charakter gebildet ist.

GES

Geschick legt die Geschicklichkeit des Charakters fest. Die Fertigkeiten geben an in welchen Bereichen der Charakter versiert ist.

KOO

Koordination bezieht sich auf die Körperbeherrschung. Hierunter fallen alle Fertigkeiten die an bestimmtes Maß an körperlicher Koordination benötigen.

TCH

Technisches Verständnis gibt an wie versiert der Charakter im Umgang mit technischen Dingen ist oder ob er zwei linke Hände hat.



MAG

Magie bestimmt die Fähigkeit des Charakters zu Zaubern. Zum Zaubern werden i.d.R. die Hände benötigt. Bei einem einfachen Zauber reicht eine leichte Fingerbewegung bei komplexen Zaubern wird die komplette Hand bewegt. Möchte der Magier dies aus Heimlichkeitsgründen unterlassen wird die Schwierigkeit entsprechen erhöht.

Manchen Magier fällt es leichter ihre Zauber an bestimmte Wörter zu knüpfen. Sie neigen dazu während sie Zaubern diese Worte auszusprechen oder zu murmeln.

MUT

Mutagen gibt an wie stark der jeweilige Charakter mutiert ist. Mutationen wirken sich direkt auf den Körper aus und sind immer sichtbar da sie mit Veränderung des Körpers einhergehen.

Sekundären Eigenschaften

Sekundäre Eigenschaften werden für die abgeleiteten Werte benötigt und für bspw. soziale Interaktion. Unter diesen Eigenschaften laufen keine Fertigkeiten. Sie werden entweder mit 2W10 unterwürfelt wie bei einem KO-Check oder es wird additiv auf die Eigenschaft gewürfelt bspw. bei sozialer Interaktion.

CHA

Charisma wird zur Gesprächsführung, Überreden, Verführen, zum begeistern von Menschenmassen oder für Vorträge benötigt.

EMP

Empathie beschreibt das Einfühlungsvermögen eines Charakters. Empathie wird auch benötigt wenn ein Charakter versucht sein gegenüber einzuschätzen, Lügen zu erkennen oder wenn er versucht jemanden nachzuahmen (Schauspielerei)

REF

Reflexe legen die Schnelligkeit des Charakters fest. Hieraus leiten sich die Aktionen des Charakters pro Kampfrunde sowie seine Initiative ab.

STA

Legt die Stärke und Fitness des Charakters fest. Hieraus leiten sich die Werte Schlagschaden, Sprinten, Springen, Schwimmen, Tragen und Werfen ab.

ZAH

Zähigkeit legt die Widerstandsfähigkeit des Charakters sowie seine Ausdauer fest. ZAH wird somit auch zum auswürfeln von KO-Checks benötigt. Dabei muss ZAH mit 2W10 unterwürfelt werden. Je nach Verletzung wird auf ZAH etwas draufgerechnet oder abgezogen.

WIL

Willenskraft gibt die Standhaftigkeit der eigenen Meinung an. Gewährt Schutz vor Magischen Manipulationszaubern. Gibt an wie Schreckhaft der Charakter ist und wie leicht er sich einschüchtern lässt.

Wahrnehmung

Bei der Wahrnehmung in LoS wird in primäre und sekundäre Sinne unterschieden. Die primären Sinne kommen häufiger zum Einsatz als die Sekundären. Somit kostet die Steigerung der primären Sinne eine höhere Anzahl an Erfahrungspunkten.

Die Höhe des Sinns ergibt die Aufmerksamkeit in diesem Bereich. Ein hoher Sehsinn bestimmt beispielweise wie gut ein Charakter auf eine gesuchte Person in einer Menschenmenge aufmerksam wird. Sehhilfen wie Brillen oder Ferngläser erhöhen den Sehsinn nicht. Ein Fernglas kann dazu genutzt werden, dass man ein Ziel auf große Entfernung identifizieren kann. Eine Brille hat den Effekt, dass der Charakter scharf sieht (soweit er eine Sehschwäche hat) und somit keinen Abzug auf seinen Wurf bekommt.



Der Maximalwert eines Sinnes, ohne Boni durch Magie oder Mutationen, beträgt 10 Punkte. Mittels Mutation oder Magie kann man einen Sinn maximal auf 13 Punkte steigern.

Bei einer Sinnesprobe unterwürfelt man den Sinn mit einem W10. Je nach Schwierigkeit muss der Sinn nur unterwürfelt oder mit einer bestimmten Anzahl von Punkten unterwürfelt werden.

Es gibt folgende primäre Sinne:

- **Sehsinn**
Wird für jede Form von visueller Wahrnehmung benötigt. Ab 8 Punkten verfügt der Charakter über ein außergewöhnlich gutes Auge.
- **Gehörsinn**
Wird für jede Form von Auditiver Wahrnehmung benötigt. Ab 8 Punkten verfügt der Charakter über ein ausgezeichnetes Gehör.
- **6ter Sinn**
Steht für die Intuition eines Charakters und für den Gefahrensinn. Er zeichnet sich beispielweise durch ein mulmiges Gefühl aus, wenn der Charakter in einen Hinterhalt läuft, oder durch das Gefühl, dass etwas nicht stimmt, wenn er auf eine Illusion blickt.
Der 6ter Sinn wird auch für die Initiative benötigt: Initiative = REF + 6ter Sinn

Es gibt folgende sekundäre Sinne:

- **Geruchssinn**
Wird für jede Form von olfaktorischer Wahrnehmung benötigt. Ab 8 Punkten verfügt der Charakter über eine ausgezeichnete Nase, ab 9 Punkten sollte er auch Dinge wahrnehmen können zu denen eine gewöhnliche Nase nicht im Stande ist. Zum Beispiel ein geruchloses Gas wahrnehmen.
- **Geschmackssinn**
Wird für jede Form von gustatorischer Wahrnehmung benötigt. Ab 8 Punkten handelt es sich bei dem Charakter um einen Feinschmecker.
- **Tastsinn**
Wird für jede Form von taktiler Wahrnehmung benötigt. Dieser Sinn wird nicht nur für das Ertasten mit den Fingern benötigt, sondern auch ob man einen Taschendiebstahl wahrnimmt oder nicht.

Abgeleitete Werte

Abgeleitete Werte ergeben sich in der Regel aus sekundären Eigenschaften. Werte für Bewegung stellen Basiswerte da. Verfügt der Charakter über die Fertigkeit Athletik kann der basiswert durch würfeln auf diese Fertigkeit noch gesteigert werden.

Aktionen

Die Anzahl der Aktionen pro Kampfrunde ergeben sich aus der Eigenschaft Reflexe. Dabei hat der Charakter folgende Aktionen zu Verfügung:

- REF / 6 Hauptaktionen
- REF / 8 Nebenaktionen

Ausdauer

Gibt die Ausdauer des Charakters an, es ist die Summe aus WIL und ZAH. Die Erschöpfungsskala wird anhand der Ausdauerpunkte ausgefüllt. Dabei wird der Ausdauerwert durch 4 geteilt und die Skala entsprechend ausgefüllt. Nicht zur Verfügung stehende Felder werden ausgegraut. Kommt beim Teilen durch 4 kein glatter Wert heraus werden die übrigen Punkte in die vorderen Felder gesteckt.

Bsp.: Jack hat Ausdauer von 22. Hat er pro Erschöpfungszustand 5 Felder und in den ersten beiden Erschöpfungszuständen (leicht belastet und Angestrengt) 6 Felder zu Verfügung.

Initiative

Initiative bestimmt wer in einer Situation als erstes handeln darf und setzt sich aus REF und 6ter Sinn zusammen. Wird ein Gegner überrascht kann dieser Wert vom Spielleiter positiv modifiziert werden.



Magie Widerstand

Gibt den Widerstand gegen alle Zauber die auf den Geist zielen wie bspw. Manipulationszauber oder Illusionszauber an. Er wird aus dem unmodifizierten Willenskraftwert mal 2,5 berechnet (hier werden keine Boni auf Willenskraft berücksichtigt).

Mentale Gesundheit

Hier wird ein Startwert von 10 festgelegt. Handelt der Charakter nicht entsprechend seinem Charakterprofil oder hat er kürzlich psychische Traumata erlitten, wird der Wert mentale Gesundheit entsprechend verringert. Die mentale Gesundheit kann auch leiden, wenn der Charakter mit Magie in Berührung kommt die für ihn zu mächtig ist oder er Modifikationen mit Cyberware an sich vornehmen lässt für die er nicht bereit ist.

Geht mentale Gesundheit verloren kann diese durch auseinandersetzen mit der Situation, Meditation oder Therapie wiedererlangt werden. Hat ein bestimmter Zustand, wie bspw. Cyberware, zur Abnahme der mentalen Gesundheit geführt muss dieser Zustand erst wieder abgeschafft, also bspw. die Cyberware entfernt werden. Oder ein bestimmtes Verhalten muss sich zunächst wieder ändern.

Kurze Erläuterung der Werte:

- Wert ≤ 3 : Irrsinn (Charakter ist nicht mehr Spielbar)
- Wert ≤ 5 : Wahnsinn, 2 Nachteile auf alle Aktionen
- Wert ≤ 7 : Ungesund, 1 Nachteil auf alle Aktionen
- Wert 9-11: Ausgewogen

Ein Wert höher 10 kann durch Verhalten nach Charakterprofil, Meditation, innere Ruhe, etc. erreicht werden.

Schadenstoleranz

Die Schadenstoleranz gibt an wie unempfindlich ein Charakter gegenüber zugefügtem Schaden ist. Regelungstechnisch wird es als natürliche Panzerung abgehandelt.

Dabei gelten folgende Werte:

- $ZAH \leq 12$: Schadenstoleranz = 0
- $ZAH > 12$: Schadenstoleranz = 1
- $ZAH > 15$: Schadenstoleranz = 2
- $ZAH > 18$: Schadenstoleranz = 3
- $ZAH > 20$: Schadenstoleranz = 5

Schlagschaden

Schlagschaden wird anhand der Stärke festgelegt. Er kann durch den Einsatz von Nahkampfwaffen oder einer Kampfsportart erhöht werden

- $STA \leq 9$: Stufe 0
- $STA > 9$: Stufe I
- $STA > 14$: Stufe II
- $STA > 20$: Stufe III

Sprinten

Gibt den Wert abhängig von Stärke in m/s an: Sprinten = $STA / 5$ [m/s].

Er sollte im normalen Rollenspiel nicht ständig verwendet werden. Will der Charakter jedoch eine bestimmte Distanz in möglichst kurzer Zeit überwinden oder einen Gegner einholen sollte dieser Wert zu Rate gezogen werden. Will der Charakter sich von A nach B bewegen spielt er keine große Rolle.

Springen

Der Basiswert für Springen leitet sich aus Stärke ab und berechnet sich wie folgt: Springen = $STA / 5$. Hier wird unterschieden in Springen Weit, dann ist der Basiswert in Metern und in Springen hoch dann ist der Basiswert mit 0,25 Metern zu multiplizieren.



Schwimmen

Der Wert Schwimmen gibt an wie schnell der Charakter sich im Wasser bewegen kann. Der Wert ist abhängig von Stärke und gibt die Geschwindigkeit in m/s an: Schwimmen = STA / 10 [m/s]. Der Wert wird nur äußerst selten verwendet werden, kann jedoch in bestimmten seltenen Situationen eine Rolle spielen.

Tragen

Leitet sich aus Stärke ab und gibt das Gewicht an, das der Charakter ohne Abzüge (Nachteile) mit sich tragen kann. Dabei wird davon ausgegangen, dass das Gewicht am Körper gut verteilt ist, mindestens ein Rucksack mit Tragesystem verwendet wird.

Es ergeben sich folgende Werte:

- STA 1-4: STA / 2 in kg
- STA 5-8: STA x 0.75 in kg
- STA 9-12: STA in kg
- STA 13-16: STA x 2 in kg
- STA 17-20: STA x 2.5 in kg
- STA 20+: STA x 3 in kg
- STA 30+: STA x 4 in kg

Überschreitet der Träger das zu tragende Gewicht, ergeben sich Abzüge je nach Überschreiten des Gewichts. Dabei gilt das Tragbare Gewicht ohne Abzug als Maßgabe. Pro Gewichtseinheit die er mehr trägt ergeben sich 2 Nachteile (oder 1 Nachteil für das halbe Zusatzgewicht).

Das Maximal zu tragende, bzw. bewegbare Gewicht ist das jeweilige Standardgewicht x 5.

Werfen

Hängt ebenfalls von Stärke ab. Der Wert gibt an wie weit ein Wurfball mit 500 Gramm (Gewicht einer Handgranate) in Metern geworfen werden kann. Er berechnet sich wie folgt: Werfen = STA x 2,5 in Metern.

Möchte man einen 500 Gramm Gegenstand hoch werfen Stärke in Meter.

Verletzungsgrade

Siehe Kapitel „Fehler! Verweisquelle konnte nicht gefunden werden.“.

Magische Signatur

Jeder Charakter (magisch sowie nicht-magisch) verfügt über eine magische Signatur. Eine magische Signatur ist ein Sinneseindruck der durch Magie oder den 6ten Sinn ausgelesen bzw. erspürt werden kann. Die magische Signatur wird durch Aktivität wie Zaubern, körperliche Anstrengung oder durch ausüben von Gewalt verstärkt. Außerdem haftet sie Orten an denen sich der Charakter befunden hat eine gewisse Zeit an.

Die magische Signatur ist primär ein Geruch, kann sich aber wenn sie besonders stark ist zu einem größeren Sinneseindruck ausdragen. Zu diesem ausgeprägten Sinneseindruck gehören mehrere Gerüche, leise Geräusche die in Kombination ausschlaggebend für bestimmte Orte sind.

Beides muss mit dem Charakter verknüpfbar sein und sollte in seine Geschichte passen.

Beispiele für magische Signaturen:

- Der Geruch von karamellisiertem Zucker, welcher sich zu einem Eindruck einer Konditorei ausdragen kann.
- Der Geruch von Pferdemist, welcher sich zu einem Eindruck eines Stalls ausdrägt.

Fertigkeiten

Fertigkeiten unterteilen sich in 5 Fertigungsgruppierungen:

- Fertigkeiten bezüglich Geschicks
- Fertigkeiten bezüglich Intelligenz
- Fertigkeiten bezüglich Koordination



- Fertigkeiten bezüglich technischen Verständnisses
- Fertigkeiten bezüglich Magie

Besitzt ein Charakter eine Fertigkeit nicht kann er trotzdem Handlungen auf diesem Fertigungsgebiet ausführen. Die Wahrscheinlichkeit, dass die Handlung gelingt ist jedoch niedriger.

Magische Fertigkeiten werden unter dem Kapitel Magie behandelt, da das Verhalten hier ein wenig anders ist.

...

In der Vollversion enthalten.

Fähigkeiten

Fähigkeiten bieten zu den Fertigkeiten eine Ergänzung. Mit Hilfe von Fähigkeiten kann man seinen Charakter weiter ausformen und ihn befähigen bestimmte Situation einfacher zu meistern. Fähigkeiten sind nicht zwingend erforderlich jedoch zu empfehlen um Nachteile bspw. ausgleichen zu können.

Es gibt zwei Sorten von Fähigkeiten:

- Rund dargestellte Fähigkeiten sind passive Fähigkeiten. Solche Fähigkeiten sind automatisch wirksam
- Eckig dargestellte Fähigkeiten sind Fähigkeiten zum Aktivieren. Solche Fähigkeiten müssen erst aktiviert werden (über Ausgabe von Erschöpfung) damit diese wirksam werden.

Fähigkeiten können erlernt oder gesteigert werden, wenn die Voraussetzung wie im Kapitel „...“

In der Vollversion enthalten.



Erhöhen von Eigenschaften, Fertigkeiten, Fähigkeiten“ beschrieben erfüllt sind.

...

In der Vollversion enthalten.



Erhöhen von Eigenschaften, Fertigkeiten, Fähigkeiten, Zaubern und Mutationen

Um Eigenschaften oder Fertigkeiten zu Erhöhen muss sich der Charakter mit der Eigenschaft oder der Fähigkeit in den vorangegangenen Spielsitzungen befasst haben. Ist diese Voraussetzung erfüllt kann die Eigenschaft oder Fertigkeit über Erfahrungspunkte gesteigert oder erlernt werden.

Dabei gelten folgende Kosten:

- Eigenschaften: Neuer Wert x 4
- Fertigkeiten: Neuer Wert x 2
- Primäre Sinne: Neuer Wert x 6
- Sekundäre Sinne: Neuer Wert x 4

Erlernen von Fähigkeiten, Zaubern und Mutationen

Bei Fähigkeiten, Zaubern und Mutationen müssen zum Teil mehrere Voraussetzungen erfüllt sein bevor man den Fähigkeitspunkt erlernen kann.

Erste Voraussetzung

Es muss die Voraussetzung erfüllt sein, dass der Fertigkeitwert oder die Eigenschaft (unmodifizierter Wert) dem die Fähigkeit direkt zugeordnet ist einen bestimmten Wert hat.

Dabei unterscheidet man in folgende Voraussetzungen je Fähigkeit:

- **Grüne Fähigkeiten:** Fertigkeitwert / Eigenschaftswert 1, EP 10
- **Graue Fähigkeiten:** Fertigkeitwert / Eigenschaftswert 5, EP 20
- **Schwarze Fähigkeiten:** Fertigkeitwert / Eigenschaftswert 10, EP 30
- **Orange Fähigkeiten:** Fertigkeitwert / Eigenschaftswert 15, EP 40
- **Dunkelrote Fähigkeiten:** Fertigkeitwert / Eigenschaftswert 20, EP 50

Zweite Voraussetzung

Ist die Fähigkeit mit einem Pfeil markiert muss der Fähigkeitspunkt von dem der Pfeil ausgeht zuvor erlernt werden. Bspw. kann man die Fähigkeit Dieb erst erlernen, wenn die Fingerfertigkeit Kompensation Stufe 1 bereits erlernt wurde.

Dritte Voraussetzung

Der Charakter muss sich mit der Fertigkeit dem die Fähigkeit zugeordnet ist befassen und im Rollenspiel begründen können, warum er diese Fähigkeit erlernen möchte. Das funktioniert in Absprache mit dem Spielleiter.

Vorzüge und Schwächen

Vorzüge und Schwächen dienen dazu dem Charakter neben seinem Charakterprofil weiter auszuarbeiten. Gerade Schwächen sollten so gewählt werden, dass sie von dem Spieler gut umgesetzt werden können.

Die hier aufgelisteten Vorzüge und Schwächen dienen als Orientierung, neben den gelisteten Vorzügen und Schwächen können weitere Schwächen von Spieler und Spielleiter festgelegt werden.

Vorzüge werden über Generierungspunkte (GP) gekauft. Schwächen erzeugen Generierungspunkte. GP werden in Punkte für Fertigkeiten oder Eigenschaften umgewandelt.

2 GP entsprechen 1 Fertigkeitpunkt, 4GP entsprechen 1 Eigenschaftspunkt oder 2 Fertigkeitpunkten.

Vorzüge

- **Ausdauernd -4GP:** Die Ausdauer wird um 2 Punkte erhöht
- **Beidhändigkeit -4GP:** keinen Abzug mit der „falschen“ Hand
- **Dualmagier -16GP:** Ein Magier verfügt über eine zweite Magierschule (z.B.: Feuermagier und Schmied), nur mit der Zustimmung des Spielleiters möglich. Der Spielleiter denkt sich mit dem Spieler auch eine extreme Schwäche aus die den Vorzug rechtfertigt.



- Magischer Mutant -16GP: Mutant welcher auch Magie nutzen kann, nur mit der Zustimmung des Spielleiters möglich. Der Spielleiter denkt sich mit dem Spieler auch eine extreme Schwäche aus die den Vorzug rechtfertigt.
- Mutierter Magier -16GP: Magier welcher neben seiner Magierklasse auch auf Mutationen Zugriff hat, nur mit der Zustimmung des Spielleiters möglich. Der Spielleiter denkt sich mit dem Spieler auch eine extreme Schwäche aus die den Vorzug rechtfertigt.
- Riese -4GP: Körpergröße ab 2,00m bis 2,50m
Läuft um 50% schneller und hat einen Bonus auf körperliches Einschüchtern von +1.
- Tierfreund -2GP: Tiere reagieren, je nach Situation, positiv auf den Charakter. Es handelt sich jedoch nicht um Immunität vor Tieren. Ein Kampfhund wird beispielweise den Charakter trotzdem angreifen, wenn dieser in einen Bereich eindringt den der Hund schützt. Ist jedoch ein 2ter Charakter ohne diesen Vorzug unterwegs wird dieser wahrscheinlich als erster angegriffen.
- Verbessertes Sinn (primär) -4GP: Sehsinn, Gehörsinn oder 6ter Sinn erhält einen Bonus von +1 (nur einmalig anwendbar)
- Verbessertes Sinn (sekundär) -2GP: Geruchssinn, Geschmacksinn oder Tastsinn erhält einen Bonus von +1 (nur einmalig anwendbar)
- Verbesserte Eigenschaft -4GP: Eine Sekundäre Eigenschaft (CHA, EMP, REF, STA, WIL, ZAH) erhält einen Bonus von +1 (nur einmalig anwendbar)

Schwächen

- Abhängigkeit +2 bis +4GP: Kann Rauchen, Alkohol, Bücher lesen, ... sein. Es sollte sich im Rollenspiel bemerkbar machen und von dem Spieler entsprechend umgesetzt werden.
- Adipös +4GP: Der Charakter ist adipös, auf Bewegungsproben erhält er zwei Nachteile. Er bewegt sich um 50% langsamer als jemand ohne diese Schwäche. Er trägt mehr Gewicht mit sich herum und ist somit nicht besonders belastbar.
- Albträume +4GP: Der Charakter wird nachts hin und wieder von Albträumen geweckt. Am Folge Tag hat er einen Modifikator von 2 Nachteilen auf alle Aktionen.
- Besonderes Merkmal +4GP: Der Charakter verfügt über ein besonderes Merkmal welches er immer bei sich trägt. Bspw. trägt der Charakter Trägt auf seinen Aufträgen immer eine bestimmte Mütze (z.b. rote Bommelmütze), oder hinterlässt ein bestimmtes Markenzeichen am Auftragsort.
- Ekel +4GP: Der Charakter ekelt sich vor Käfern, Würmern, Schleim, Blut oder Leichen. In Situation wo er Dingen ausgesetzt ist vor denen er sich ekelt erhält er 2 Nachteile.
- Eitelkeit +4GP: Funktioniert nur mit Charisma von mindestens 12. Der Charakter ist Eitel und wird gewisse Handlungen bei denen er sich beschmutzen könnte nicht tun. Ebenso wird er keine Kleidung tragen die nicht seiner Eitelkeit entsprechen (wie bspw. eine Panzerweste).
- Körpergeruch +4GP: Der Charakter riecht unangenehm.
- Orientierungslos +2GP: Dem Charakter fällt es schwer sich zu orientieren. Er läuft meist in die falsche Richtung und ist ohne Navigationsgerät aufgeschmissen.
- Naiv +4GP: Der Charakter ist gutgläubig er geht davon aus, dass die Menschen das tun was sie ihm erzählt haben.
- Paranoid +4GP: Man ist nicht paranoid, wenn es stimmt.
- Schlemmerei +4GP: Der Charakter liebt es gut zu Essen und gute Getränke zu sich zu nehmen. Er kann Einladungen nur schwer widerstehen und hat in der Regel immer Verpflegung dabei.
- Tierängstiger +2GP: Tiere reagieren mit scheu oder gar feindselig auf den Charakter.
- Zerstreut +2GP: Charakter vergisst gern Details, Namen und stellt Zusammenhänge manchmal falsch dar.

Charaktererstellung

Je nach Charakterklasse stehen dem Spieler unterschiedliche Ausgangsmöglichkeiten zu Verfügung. Ein Cyborg wird Geld benötigen um dieses in Cyberware zu investieren. Beim Kauf von Cyberware gibt es kein Limit an Hardware Was der Spieler sich kaufen kann darf er auch haben.



Ein Magier oder Mutant bekommt mehr Punkte für die primären Eigenschaften um Magie oder Mutagen leveln zu können.

Ist ein Spieler mit der Aufteilung nicht einverstanden kann er sich an den Spielleiter wenden und mit ihm eine Lösung erarbeiten.

Folgende Mindest- und Maximalwerte gelten bei der Charaktererstellung. Hier zusätzlich die Maximalwerte der Charakterklassen beachten, ein Mischling kann Magie und Mutagen nur auf maximal 10 Punkte bringen:

- Primäre Eigenschaften: Mindestwert 6, Maximalwert 12
- Sekundäre Eigenschaften: Mindestwert 6, Maximalwert 12
- Primäre Sinne: Mindestwert 3, Maximalwert 7
- Sekundäre Sinne: Mindestwert 2, Maximalwert 7
- Fertigkeiten: Mindestwert 0, Maximalwert 14
- Fähigkeiten, Zauber Mutationen: Grün, Grau und Schwarz

Bei den Fertigkeiten erhält jeder Spieler Punkte für Fertigungsgruppen (GES, INT, KOO, TCH, MAG). Der Spieler kann sich überlegen welches die erste, zweite dritte und vierte Fertigungsgruppe werden soll. Die Punkte werden dann vollständig in Fertigkeiten der jeweiligen Gruppe investiert. Für Magier gelten die magischen Fertigkeiten ebenfalls als Fertigungsgruppe.

Für Fertigkeiten erhält der Spieler noch weitere 30 freie Punkte. Diese freien Punkte können 1 zu 1 in Fertigkeiten investiert werden oder 2 zu 1 in Eigenschaften (2 Fertigungspunkte ergeben einen Eigenschaftspunkt).

Die folgende Tabelle gibt eine Übersicht über die Punkte die jeder Spieler bekommt:

	Cyborg	Magier	Mutant	Cybermagier	Cybermutant	Magiermutant	Mischling
Primäre Eigenschaften	38	48	48	43	43	48	43
Sekundäre Eigenschaften	57						
Primäre Sinne	15						
Sekundäre Sinne	15						
Erste Fertigungsgruppe	80						
Zweite Fertigungsgruppe	60						
Dritte Fertigungsgruppe	40						
Vierte Fertigungsgruppe	20						
Freie Punkte für Fertigkeiten	30						
Startgeld	105.000 C	5.000 C	5.000 C	55.000 C	55.000 C	5.000 C	55.000 C
Erfahrungspunkte zur Charaktererstellung	1000 EP Diese Erfahrungspunkte für die Charaktererstellung sind nahezu aufzubauchen, bleiben ein paar Punkte übrig werden diese als freie EP notiert.						



Fragen zur Charaktererstellung

Jeder Spieler sollte sich eine Hintergrundgeschichte für seinen Charakter überlegen. Zusätzlich dazu wird ein Teil der Connections und der Hintergrundgeschichte ausgewürfelt. Dazu sollten folgende Hintergrundfragen beantwortet, bzw. ausgewürfelt werden.

Für besonders kreative Spieler die schon eine klare Vorstellung von ihrer Hintergrundgeschichte haben, müssen die Ereignisse nicht ausgewürfelt werden. Hier sollte zusammen mit dem Spielleiter entschieden werden ob die Hintergrundgeschichte so akzeptabel ist oder angepasst werden sollte.

- Familie:
 - Kennst du deine Eltern?
 - Wo leben deine Eltern?
 - Wie ist dein Verhältnis zu deinen Eltern?
 - Wie viele Geschwister hast du (W10, 1-7 Anzahl Geschwister, 8-10 Einzelkind)?
 - Wie ist das Verhältnis zu deinen Geschwistern?
- Hast du Feinde oder Freunde (3xW10, 1-5 Feind, 6-7, Gar nichts, 8-10 Freund)?
Wie heißt er? Warum hasst er dich? Warum ist er mit dir befreundet?
- Hast du für einen Konzern für längere Zeit gearbeitet? (W10, 1-5 ja, 6-10 nein)?
Welcher und in welcher Funktion?
Wie seid ihr auseinander gegangen? (W10, 1 schlecht, 2-9 neutral, 10 gut)
- Wirst du in einem Bundesstaat gesucht? (W10, 1-5 ja, 6-10 nein)?
Wenn ja weshalb?
- Von einem Konzern gesucht (W10, 1-5 ja, 6-10 nein)?
Wenn ja weshalb?
- Hast du einen Polizeikontakt (W10, 1-5 ja, 6-10 nein)?
- Hast du einen Gangkontakt (W10, 1-5 ja, 6-10 nein)?
- Kontakt zu einem Hacker (W10, 1-5 ja, 6-10 nein)?
- Kontakt zu einem Schrauber (W10, 1-5 ja, 6-10 nein)?
- W10:
 - 1-Ein Reicher Konzernner will deinen Tod
 - 2-Eine Gang will dich Tot sehen
 - 3- Ein Ermittler hängt dir am Arsch und will dich kriegen
 - 4-7 Nichts
 - 8-Freund beim FBI
 - 9-Befreundeter Konzernner
 - 10-Militärkontakt



Spielmechanik

In der Vollversion enthalten.

Magie

In der Vollversion enthalten.

Mutagen

In der Vollversion enthalten.



Ausrüstung

Dieses Kapitel gibt eine Übersicht über Alltägliche und spezielle Ausrüstung. Selbstverständlich können Spieler noch weitere Gegenstände benötigen und erwerben der Preis wird dann vom Spielleiter festgelegt.

Waffen, Panzerung und magische Ausrüstung werden in separaten Kapiteln behandelt.

Bezeichnung	Kosten
Drohnen	
Drohnensteuerung Enthält die Software sowie die Hardware zum Steuern einer Drohne. Die Drohnensteuerung muss noch mit einem Bedienelement (was auch ein Smartphone sein kann) und einer Drohne verbunden werden. Beides ist konfigurierbar. Reichweite beträgt 100 Meter (Verringert sich durch Wände etc.). Signal ist standardmäßig verschlüsselt.	50 C
Drohnensteuerungshandschuhe Handschuhe aus strapazierfähigem Material mit denen eine Drohne ferngesteuert werden kann. Dazu sind auf den Zeigefingern Sensoren angebracht welche durch auflegen der Daumen und ausüben von Druck in die jeweilige Richtung wie Ministicks bedient werden können. Diese Drohnensteuerung lässt sich auch auf andere Handschuhe applizieren	50 C
Drohnensteuerung Reichweitenmodifikation Die Reichweitenmodifikation erlaubt eine Fernsteuerung bis zu 500 Meter (Verringert sich durch Wände etc.)	50 C
Quadrocopter	Ab 50 C
Drohnen Humanoid	
Chassis Cybertechnik	100.000 C
Chassis Biotechnik Ja nach Körperbau, Menschlichkeit, Aussehen liegen die Kosten höher oder niedriger.	500.000 C – 1.000.000 C
Eigenschaft, Bewusstsein	
Eigenschaft, KI	
Eigenschaft, Fähigkeiten	
Elektronik	
Headset	50 C
Headset eingebaut in bspw. Helm	100 C
Laptop	Ab 300 C
Peilsender Kleiner schwarzer Kasten mit 15 x 15 x 2 mm ³ (sind auch kleiner erhältlich) kann über ein Smartphone mit entsprechender App aufgespürt werden. Wird legal zur Sicherung von Eigentum verkauft. Ein Mobilfunkmast muss sich in einer Reichweite von 100 Meter befinden.	50 C
Mini Peilsender	2000 C



Bezeichnung	Kosten
Mini Peilsender welcher injiziert werden kann (Größe: 4mm Lang, 2mm Durchmesser) und über ein Smartphone mit entsprechender App aufgespürt werden. Wird legal verkauft. Ein Mobilfunkmast muss sich in einer Reichweite von 1000 Meter befinden.	
Störsender einfach	100 C
Störsender komplex	1000 C
Smartphone	Ab 50 C
Überwachungskamera	Ab 50 C
Überwachungskamera nach Sicherheitsstandard Klasse I Softwareschutz, leicht gepanzert (Stufe 10)	200 C
Webcam	Ab 50 C
Wireless Stick Stick welcher ein kabelloses Netzwerk aufspannt (Reichweite 200m)	50 C
Exoskelett	
Leichtbau Exoskelett Zum Tragen unter der normalen Kleidung, gibt dem Träger eine Stärke von 14. Ladung hält für 2 Tage, ist innerhalb von 6 Stunden wieder voll aufgeladen.	Ab 50.000 C
Kampfanzug Wird über der normalen Kleidung getragen und hat folgende Eigenschaften: STA von 40 Panzerung von S2 HUD etc	Ab 500.000 C
Fahrzeuge	
Gebrauchtwagen (Zustand in Ordnung)	Ab 5.000 C
Gebraucht AV (Zustand in Ordnung)	Ab 15.000 C
Gebrauchtes Motorrad (Zustand in Ordnung)	Ab 2.500 C
Gebrauchtes Aerobike (Zustand in Ordnung)	Ab 7.500 C
Neuwagen	Ab 10.000 C
AV	Ab 30.000 C
Motorrad	Ab 8.000 C
Aerobike	Ab 20.000 C
Jetpack Gewicht 5 kg	5000 C



Bezeichnung	Kosten
Schub für Höhe 50 m	
Kleines Jetpack Gewicht 2,5 kg Schub für Höhe 25 m	4000 C
Zusatzpaket ID Jammer Wird versteckt verbaut und tarnt die ID des Fahrzeuges, wenn er aktiviert wird. Die Kosten geben an wie gut der Jammer ist. Ein Günstiger Jammer verwendet eine zufällige ID die nicht zu dem Fahrzeug passen muss. Ein teurer Jammer verwendet eine passende ID.	500 C bis 5000 C
Zusatzpaket Fahrzeugsicherheit Neben der Fahrzeugregistrierung kann ein Fahrzeug mit zusätzlichen Chips versehen werden welche ein Auffinden des Fahrzeuges im Falle eines Diebstahls leicht möglich machen. Dazu werden in dem Fahrzeug 2 weitere Chips mit einer speziellen ID versteckt eingebaut. Dem Fahrzeughalter wird über eine App ein Auffinden seines Fahrzeuges ermöglicht. Die Chips, der Einbau sowie die Nutzung der App sind in dem Preis enthalten.	500 C
IDs	
Gefälschte ID mit kompletter Hintergrundstory Lebenslauf etc.	50.000 C
Kleidung	
Aufpreis für Kleidung mit Farbwechselautomatik Gewöhnliche Kleidung sowie manche Anzüge sind mit Farbwechselautomatik erhältlich. Über ein innenliegendes Elektronikmodul ist eine der vordefinierten Farben auszuwählen. Die Kleidung nimmt dann die entsprechende Farbe an. Es gibt auch Kleidungsstücke welche mehrere Farben zu Verfügung stellen die für unterschiedliche Kleidungsarten usw. ausgewählt werden können. Es kann teilweise auch eine Automatik eingestellt werden, so dass die Kleidung ständig die Farbe wechselt usw. Für Kleidung die aus echtem Leder besteht ist diese Modifikation nicht erhältlich da ein Kunststoff nötig ist der in die Kleidung eingearbeitet wird.	100 C - 500 C
Anzug (günstige Variante) Hose, Jackett, Hemd und Krawatte	200 C
Anzug maßgeschneidert (Beispiel) Gepanzerte Hose und Jackett mit komplexer Farbwechselautomatik, 11000 C Schutzwert 40 für Details siehe Kapitel Panzerung Höherwertiges Material Anzug (Hemd, Weste, Jackett und Hose), 1500 C Kosten Schneider 400 C	12900 C
Camouflage Hose Klassische Tarnfarben Armeehose aus strapazierfähigem Material. Erhältlich in unterschiedlichen Tarnfarben (Stadt, Wald, Wüste, etc.)	100 C
Camouflage Jacke Klassische Tarnfarben Armeejacke aus strapazierfähigem Material. Erhältlich in unterschiedlichen Tarnfarben (Stadt, Wald, Wüste, etc.)	100 C



Bezeichnung	Kosten
<p>Camouflage Kleidung Typ Chamäleon</p> <p>Kleidung aus strapazierfähigem Material welches die Fähigkeit hat sich seiner Umgebung anzupassen. Die Kleidung enthält ein Sensorsystem welches die Farbeindrücke der Umgebung aufnimmt und an die Kleidung weitergibt. Die Kleidung passt sich dann farblich an die Umgebung an, wobei nur Farben welche als Tarnfarben gelten gewählt werden (rot bspw. Wird nicht ausgewählt, wenn der Träger vor einer roten Tür steht). Die Anpassung benötigt eine Kampfrunde. Ist das System einmal aktiviert wird es sich ständig an die Umgebung anpassen. Der Träger ist deshalb trotzdem sichtbar nur eben aufgrund der sich anpassenden Tarnkleidung schwerer zu erkennen.</p> <p>Die Energie welche für den Tarnmechanismus benötigt wird, wird durch Bewegung erzeugt. In der Kleidung befinden sich kleine Energiespeicher die falls der Träger still stehen, liegen etc. sollte Energie für 1h liefern.</p> <p>Die Kleidung ist als Hose, Jacke, Umhang mit Kapuze erhältlich.</p>	700 C
<p>Elektronische Ladestulpe</p> <p>Die Elektronische Ladestulpe wird über einen Ellenbogen oder ein Knie gezogen und liefert aufgrund der Bewegung des Trägers Energie welche dazu genutzt werden kann um ein Smartphone oder ähnliches zu laden. Die Energie reicht nicht aus um Cyberware mit Strom zu versorgen.</p>	100 C
Funktions Laufhose	50 C
Funktions T-Shirt	50 C
Funktions Wanderhose	80 C
Handschuhe aus Stoff	10 C
Handschuhe aus Leder	25 C
Lederhose	80 C
Lederjacke	100 C
Ledermantel	150 C
Outdoorjacke	100 C
Sturmhaube	10 C
Stiefel aus Leder	100 C
Thermounterwäsche (Oberteil plus Unterhose)	80 C
Textilreiniger (Fleck weg 2000)	15 C
Weste mit Taschen	50 C
Masken, Brillen	
Atemfiltermaske	150 C
Blendschutzbrille Stufe 10	1000 C



Bezeichnung	Kosten
Brille mit Kameraverbindung In das Sichtfeld des Trägers wird ein Bild eingeblendet. Die Größe sowie der genaue Ort können mittels einem Smartphone und zugehöriger App konfiguriert werden. Die Brille lässt sich mit einem Smartphone, einer Drohnensteuerung oder ähnlichem verbinden.	250 C
Gasmaske	250 C
Smartgunbrille Kombiniert mit Brille mit Kameraverbindung	300 C 500 C
Smartgunbrille mit Headset	600 C
Smartgunssoftware mit Hardware (kleiner schwarzer Kasten)	1000 C
Stimmverzerrermaske	150 C
Nachtsichtgerät Stufe 10	500 C
Medizin	
Cryotanks Standard Cryotank ohne zusätzliche Medizinische Überwachung ist die kostengünstigste Variante. Je höher die Medizinische Überwachung desto teurer der Tank. Gewicht 1000 – 2000kg	10.000 C – 100.000 C
Ersthilfetasche (Verbandszeug + Schere)	25 – 75 C
Injektor	25 C
Injektormanschette Die Injektormanschette kann am Arm oder Bein angebracht werden. Mit einem entsprechendem Gürtel auch am Rumpf. Der Auslöser der Injektormanschette kann bspw. Auf einen Handschuh appliziert werden (Kabelverbindung zum Injektor). Über den Auslöser wird der Person das Mittel des Injektors injiziert. Die Injektormanschette kann bis zu 4 Ladungen enthalten.	50 C
Laserskalpell	500 C
Sanitätertasche (Schmerzmittel, Verbandszeug, Schere, Klemmen, Skalpell, Spritzen, Sprühpflaster, Desinfektionsmittel)	100 C
Sanitäterrucksack (wie Sanitätertasche, + Defi, Notfalldecke)	200 C
Skalpell	10 C
Stabilisator Stabilisiert den Patienten während einer Operation. Der Stabilisator wird den Patienten wiederbeleben und am Leben halten wenn dies erforderlich ist. Das System enthält eine Herz-Lungen Maschine automatische Blutinfusion und muss mit Strom und den korrekten Blutkonserven befüllt werden.	100.000 C
Nützliches	
Einmaldusche Dusche welche aus einem großen Plastiksack besteht in welchen man sich reinstellen kann. Sie	50 C



Bezeichnung	Kosten
kann mit einem separaten Wassertank betrieben werden oder per Schlauch mit einem Wasserhahn verbunden werden. Der Kopf des Schlauches passt sich automatisch an die Größe des Wasserhahns an (kann aber nur noch durch zerstören des Schlauches entfernt werden). Die Einmaldusche enthält Reinigungsschaum für eine ausgiebige Dusche	
Fernglas	50 C
Feuerstein	50 C
Kompass	15 C
Panzertape	5C
Reinigungsschaum Sprühdose mit welcher der Körper gereinigt werden kann. Einfach auftragen und mit einem Handtuch danach abwischen. Es entfernt nicht alles, aber der größte Dreck und vor allem die meisten Bakterien sind danach runter.	10 C
Sturmfeuerzeug	5 C
Taschenlampe	25 C
Software	
Navigationssoftware	50 – 250 C
Übersetzungssoftware Kann auf jedes Gerät mit Mikrophon und Audioausgabe oder optischer Ausgabe aufgespielt werden. Kosten werden pro Sprache berechnet	50 – 250 C
Taschen	
Gürtel mit Taschen	50 – 150 C
Rucksack (klein, mittel, groß)	50 – 150 C
Schulterhalfter, Holster (Nylon 25, Leder entsprechend mehr)	25 – 250 C
Umhängetasche	50 – 150 C
Werkzeug	
Dietrich	50 C
Elektronikwerkzeug (kleine Tasche mit Kartenleser/Einsteckkarte, Schraubendreher, Klemmen, Multimeter, Minicomputer)	150 C
Tischlabor Chemie	500 C
Werkzeugkoffer Kleiner	150 C
Werkzeugkoffer Großer	300 C



Bezeichnung	Kosten
Seitenschneider	15 C
Wohnung	
Wohnung 1-Zimmer, untere Mittelschicht, Monatsmiete	400 C
Wohnung 2-Zimmer, untere Mittelschicht, Monatsmiete	800 C
Wohnung 3-Zimmer, untere Mittelschicht, Monatsmiete	1.000 C
Wohnung, Mittelschicht (Sauberer, Erhöhte Sicherheit in der Umgebung, Home Assistenz System)	x 2
Wohnung, schlechtere Mittelschicht (Kellerwohnung)	-25%
Wohnung, obere Mittelschicht, Monatsmiete	x 5
Wohnung, obere Mittelschicht mit eigenem Sicherheitsdienst, Monatsmiete	x 10
Wohnung 2-Zimmer, Grüner Sektor, Monatsmiete	Ab 10.000 C
Motelzimmer	25-250 C
Trailerpark, ungesichert	50 C
Trailerpark, normal gesichert	100 C
Trailerpark, gut gesichert (jeder muss sich an und abmelden etc.)	150 C
Wohnung kaufen Untere Mittelschicht, Mittelschicht	Monatsmiete x 150
Wohnung kaufen Obere Mittelschicht	Monatsmiete x 200
Wohnung kaufen Grüner Sektor	Monatsmiete x 250
Phils Club kaufen (Miete 15.000 C pro Monat)	2.250.000 C
Essen und Getränke	
Brainstorm	10C
Essen Junk Food für 1 Woche	50 C
Essen Durchschnitt für 1 Woche	100 C
Hundefutter für 1 Woche	50 C
Powerriegel Alles an Nährstoffen Vitaminen kcal was der Körper braucht. 500 kcal pro Riegel.	5-10 C
Schokoriegel (5Stück)	2 C



Bezeichnung	Kosten
Sonstiges	
Beraterlizenz NYPD Mit eingereicht werden muss bei der Beantragung ein Führungszeugnis, Ein Kontakt bei der Polizei im gehobenen Dienst. Bevor die Lizenz ausgestellt wird muss man bei einem Polizeipsychologen vorstellig werden.	200 C
Drohntaxi innerhalb eines Stadtviertels (normal / Großraum)	10 / 15 C
Drohntaxi über ein Stadtviertel hinaus (normal / Großraum)	20 / 25 C
Taxi innerhalb eines Stadtviertels (normal / Großraum)	25 / 50 C
Taxi innerhalb eines Stadtviertels (normal / Großraum)	40 / 70 C
Fähre nach Staten Island	5 C
Fahrstunde Praktisch pro Stunde	100 C
Fahrstunde Theorie komplett	150 C
Führungszeugnis	50 C
Mitgliedschaft Fitnessstudio	25 C
Mitgliedschaft Guns and Guns (monatlich)	100 C
Mitgliedschaft Kampfsportschule	50 C
NYC Pass für Komplett NYC im Monat	100 C
NYC Pass für ein Stadtviertel im Monat	50 C
NYC Ticket (einzeln)	5C
NYC Bank Schließfach klein (0,2 x 0,1 x 0,6 m³), Kosten pro Jahr	
Ohne Versicherung	80 C
Versicherung Diebstahl und Elementarschäden bis 500.000 C	200 C
Versicherung Diebstahl und Elementarschäden bis 2.000.000 C	500 C
Versicherung Diebstahl und Elementarschäden bis 5.000.000 C	800 C
Rubbellos 10 % → 5 C, 2% → 10 C, 1% → 20 C, 2*1% → 50000 C, 3*1% → 100000 C	1 C
Uni Lenrpaket für 1 Monat	400 C
Sprachapp ohne Coach (pro Sprache)	10 C
Sprachapp mit Coach (pro Sprache)	30 C
Handwerkerstunde Bezieht sich auf Mechaniker, Schmiede (Magier), Elektrotechniker usw.	50 C bis 100 C



Bezeichnung	Kosten
Der Preis kann natürlich bei einem besonders guten oder schlechten Handwerker modifiziert werden.	
Zeitschrift	5 C
Zeitschrift Abo für einen Monat	125 C
Zigaretten (15 Stück)	5 C
Zigarillos (5-10Stück)	5 C



Panzerung

Es gibt eine Vielzahl von unterschiedlicher Panzerung in LoS. Angefangen von klassischen Panzerwesten aus Kevlar mit Panzerplatten bis hin zu hochmoderner Panzerung aus Verbundwerkstoffen welche versteckt unter der normalen Kleidung getragen werden kann.

Neben den eigentlichen Panzerungen werden auch Modifikationen für Panzerung und Kleidung vorgestellt, die eine Schutzwirkung gegen Feuer und Säure besitzen.

Bezeichnung	Schutz	Gewicht	Kosten
Panzerwesten			
Enthalten Standardmäßig Tiefschutz und Kragen.			
Leichte Panzerweste (Stichschutzweste) Diese Weste wurde entwickelt um vor allem Schaden durch Klingenwaffen zu reduzieren. Der Schutzwert betrifft Klingenwaffen wie Schusswaffen gleichermaßen. Gegen Schlagschaden wird der Schutzwert halbiert. Kein Schutz gegen Sprengstoffe sowie Feuer. Kann unter der Kleidung getragen werden.	10	1 kg	500 C
Panzerweste Halber Schutzwert gegen Klingen- und Schlagwaffen. Kann noch unter der Kleidung getragen werden.	20	1,5 kg	500 C
Gestärkte Panzerweste Halber Schutzwert gegen Klingen- und Schlagwaffen.	40	2 kg	1500 C
Schwere Panzerweste Halber Schutzwert gegen Klingen- und Schlagwaffen.	80	4 kg	5000 C
Bombenschutzweste Bewegung stark eingeschränkt.	150	10 kg	15000 C
Helme			
Ob ein Helm als gewöhnlicher Helm oder als Gesichtsmaske ausgeführt ist spielt für Preis und Gewicht keine Rolle. An einen Helm lassen sich einfacher Anbauteile befestigen, während eine zerlegbare Gesichtsmaske einfacher zu verstauen ist.			
Leichter Schutzhelm mit Visier Halber Schutzwert gegen Schlagwaffen.	20	0,4 kg	250 C
Helm (Standard Armeehelm) mit Visier Polsterung und Legierung bietet Gleichermaßen Schutz gegen Klingen-, Schlag- sowie Ballistischen Schaden	40	0,8 kg	500 C
Schwerer Helm mit Visier Polsterung und Legierung bietet Gleichermaßen Schutz gegen Klingen-, Schlag- sowie Ballistischen Schaden	80 / 40 auf Visier	1,2 kg	2000 C
Bombenschutzhelm (nicht als Maske erhältlich) Bewegung stark eingeschränkt.	150	2,5 kg	5000 C



Bezeichnung	Schutz	Gewicht	Kosten
Motorradhelm (nicht als Maske erhältlich) Bietet Schutz gegen Schlagschaden in der doppelten Höhe. Das Visier bietet keinerlei Schutz.	10	1 kg	250 C
Helmlampe	-	-	50 C
Schutzschilder			
Leichter Schutzschild Aus gehärtetem durchsichtigen Kunststoff, Größe 110cm x 60cm Bietet doppelten Schutz gegen Klingen und Schlagwaffen.	20	1,5 kg	300 C
Mittelschwerer Schutzschild Aus verpresstem Aramid, Größe 130cm x 60 cm	40	3 kg	1500 C
Schwerer Schutzschild Aus verpresstem Aramid in Kombination mit gehärtetem Stahl, Größe 130cm x 60 cm	100	5 kg	2500 C
Massiver Schutzschild Größe 130cm x 60cm	150	7 kg	3500 C
Leichtes Visier	20	0,5 kg	500 C
Verstärktes Visier	40	1 kg	1000 C
Schweres Visier	80	1,5 kg	1500 C
Lampe inkludiert in Schild	20	-	100 C
Blitzlicht Auf der Vorderseite des Schilds werden mehrere Blitzlampen eingebaut welche dazu verwendet werden können den Gegner zu blenden. Es gibt zwei Intensitätsstufen: 10 und 20	20	0,5 kg / 1 kg	250 C / 500 C
Spezial			
Ganzkörperpanzerung Es handelt sich um eine geschlossen Rüstung die den ganzen Körper umfasst sobald sie angezogen wurde. Nähte und Schnittstellen zwischen den einzelnen Rüstungsteilen sind so gefertigt, dass der Schutzwert auch hier gegeben ist. Die Rüstung kann nur durch sehr geschickte Nahkampfgriffe umgangen werden. Diese Rüstungsform gibt es in unterschiedlichen Schutzgraden und kann mit einem Exoskelett kombiniert werden um zusätzlich noch die Stärke zu erhöhen. Gerade bei der schweren Version macht eine Kombination mit einem Exoskelett Sinn. Auch Ganzkörperpanzerungen gibt es in der Leichtbau und Ultraleichtbau Variante. Halber Schutzwert gegen Klingen- und Schlagwaffen.	40 80 100 150	5 kg 10 kg 15 kg 25 kg	5000 C 10000 C 15000 C 25000 C



Bezeichnung	Schutz	Gewicht	Kosten
<p>Gepanzerte Unterwäsche</p> <p>Ganzkörperanzug welcher nicht aufträgt. Seine Schutzfunktion besteht darin ballistischen Schaden in Schlagschaden umzuwandeln. Er bietet gegen Schlag- und Klingenschaden keinerlei Schutz</p>	20	0,5 kg	5000 C
<p>Gepanzerten Rucksack</p>	40	2 kg	2000 C
<p>Panzerung für Kleidung</p> <p>Hierbei wird die Panzerung mit der Kleidung vernäht. D.h. das Kleidungsstück muss einzeln angefertigt werden. Der Preis bezieht sich nur auf die Panzerungskomponenten und die Verarbeitung der Komponenten für ein Kleidungsstück (Jacke, Hose oder Schuhe). Die Kosten für das maßgeschneiderte Kleidungsstück müssen separat erfasst werden.</p> <p>Ballistischer Schaden kann von der Kleidung nicht vollständig gehemmt werden, sondern wird in Schlagschaden (reduziert) umgewandelt.</p>	20 40	0,4 kg 0,8 kg	2500 C 5000 C
<p>ABC Schutzanzug</p> <p>Anzug der vor chemischen, biologischen, radiologischen und nuklearen Gefahren schützt.</p> <p>Neben dem Anzug ist auch eine Gesichtsmaske etc. enthalten. Es handelt sich also um einen vollumfänglichen Schutzanzug.</p>	-	0,5 kg	500 C
Modifikationen für Panzerung und Kleidung			
<p>Leichtbau</p> <p>jede Standard Panzerung ist auch als Leichtbau erhältlich. Hierzu werden kostenintensivere Materialien benötigt um den gleichen Schutz zu bieten.</p>	-	/ 2	x 3
<p>Ultraleichtbau</p> <p>jede Standard Panzerung ist auch als Ultraleichtbau erhältlich. Hierzu werden kostenintensivere Materialien benötigt um den gleichen Schutz zu bieten.</p>	-	/ 3	x 5
<p>Hitzebeständig</p> <p>Hierbei handelt es sich nicht um eine Feuerresistente Modifikation. Die Panzerung / Kleidung ist jedoch Flammenhemmend und gerät nicht so schnell in Brand. In einem brennenden Haus sollte man sich damit jedoch nicht aufhalten, da diese Kleidung dagegen keinen adäquaten Schutz bietet.</p>	-	-	500 C
<p>Säurebeständig</p> <p>Die Panzerung / Kleidung bietet einen leichten Schutz gegen Säure. D.h. sie wird sich nicht sofort auflösen, wenn sie mit ätzenden Flüssigkeiten in Kontakt kommt. Bietet jedoch keinen langanhaltenden Schutz und ist nicht mit einem ABC Schutzanzug zu vergleichen.</p>	-	-	500 C



Magische Ausrüstung

Bei magischer Ausrüstung in LoS handelt es sich in der Regel um verzauberte Gegenstände. Verzauberte Gegenstände werden von einem Schmied hergestellt und können anschließend verwendet werden. Dabei kann ein verzauberter Gegenstand so erschaffen werden, dass er nur von einer Person, mehreren Personen oder bestimmten Personengruppen (wie bspw. Magier) verwendet werden. Dies hängt von der Verzauberung an sich und dem Schmied an der die Verzauberung erschafft.

Ein verzauberter Gegenstand funktioniert nur mit einem magischen Kristall. Der Kristall liefert die Energie oder Magie die für die Zauber benötigt wird.

Man kann verzauberte Gegenstände erwerben oder für seine Zwecke erschaffen lassen. Es ist auch möglich, dass man mächtige magische Artefakte findet und diese verwenden kann. Ob man einen magischen Gegenstand ohne weiteres Verwenden kann hängt von der Stufe des magischen Gegenstands und den Fähigkeiten des Nutzers ab. Ist der magische Gegenstand zu mächtig, kann der Nutzer mentale Gesundheit verlieren.

Magische Kristalle

Magischen Kristalle bestehen aus einem festen und zum Teil lichtdurchlässigen Material. Sie kommen in allen Größen vor, wobei Kristalle in der Form eines Fingers oder kleiner gern von Schmieden für verzauberte Gegenstände benutzt werden. Dementsprechend ist ein kleiner Kristall einer bestimmten Stufe deutlich wertvoller als ein großer Kristall.

Magische Kristalle werden für Verzauberte Gegenstände benötigt und können für Permanentmagie und Runenmagie genutzt werden. Ohne eine Bearbeitung über die jeweilige Magieschule sind magische Kristalle allenfalls schön anzuschauen. Die Funktion der Kristalle kann erst genutzt werden, wenn die Kristalle bearbeitet wurden.

Man unterscheidet in Kristalle die nur einmalig benutzt werden können und welche die mehrmalig benutzt werden können. Ein Einmalkristall enthält eine bestimmte Anzahl an Aufladungen sind diese verbraucht ist der magische Kristall nutzlos. Ein Kristall der mehrfach verwendet werden kann, regeneriert sich wieder.

Normalerweise enthält ein Kristall 5 Aufladungen, d.h. seine Funktion kann 5-mal in der Höhe seiner Stufe angewendet werden. Ein Einmalkristall ist nach Aufbrauchen der letzten Aufladung zerstört. Ein Kristall für Mehrfachnutzung benötigt 20h um sich wieder vollständig zu regenerieren und 4h um eine Aufladung zu regenerieren.

Die folgende Tabelle gibt Übersicht über die einzelnen Kristallfunktionen und deren Preis. Die hier angegebenen Kosten beziehen sich auf einen gut bearbeitbaren Kristall der Größe 2x2x10 cm³. Ist der Kristall kleiner oder größer muss der Preis entsprechend modifiziert werden. Enthält der Kristall noch weitere Effekte wirkt sich das ebenfalls auf den Preis auf.

Der erste Preis bezieht sich auf einen Einmalkristall, der Zweite auf einen Kristall zur Mehrfachnutzung.

Bezeichnung und Funktion des Kristalls	Kosten
<p>Antriebskristall</p> <p>Werden für Permanentmagie benötigt oder zum Antreiben von magischen Konstrukten. Dieser Kristall enthält magische Energie die von einem Magier genutzt werden kann um einen Zauber zu manifestieren oder um ein belebtes magisches Konstrukt anzutreiben.</p> <p>Der Antriebskristall muss die Stufe des Zaubers haben den er antreiben soll.</p> <p>Die angegebenen Kosten werden mit der Stufe multipliziert um den eigentlichen Preis festzulegen. Es gibt den Kristall von Stufe 1 bis Stufe 3.</p>	100 C / 1500 C
<p>Magiekristall</p> <p>Der Kristall verfügt über die Eigenschaft Magie. Alleine hat der Kristall keine Funktion. Wird aus ihm jedoch in Kombination mit einem Zauberkristall und einem Kristall der Zauberfähigkeit ein verzauberter Gegenstand erstellt kann ein nicht Magiebegabtes Wesen mittels dieses Gegenstands Magie wirken.</p> <p>Die angegebenen Kosten werden mit der Stufe multipliziert um den eigentlichen Preis festzulegen. Es gibt den Kristall von Stufe 1 bis Stufe 20.</p>	1000 C / 10000 C



Bezeichnung und Funktion des Kristalls	Kosten
<p>Runenkristall</p> <p>Hierbei handelt es sich um Kristalle niedriger Reinheit und Funktion. Diese Kristalle sind weder für Verzauberung noch für Permanentmagie geeignet. Da die Runenmagie weniger hohe Anforderungen an magische Kristalle hat, werden minderwertige Kristalle als Runenkristalle bezeichnet.</p> <p>Die Stufe des Kristalls spielt bei Runenkristallen keine Rolle. Bei der Anwendung für Runenmagie wird der Kristall zerstört um die Rune zu erzeugen. Für Fallen verwendet man in der Regel Einmalkristalle, für Runen eine längere Funktion haben Kristalle zur Mehrfachnutzung.</p> <p>Die angegebenen Kosten werden mit der Stufe multipliziert um den eigentlichen Preis festzulegen. Es gibt den Kristall von Stufe 1 bis Stufe 3.</p>	<p>50 C / 500 C</p>
<p>Schutz</p> <p>Der Kristall bietet Schutz vor einem bestimmten Zauber in Höhe seiner Stufe. Regeltechnisch wird die Stufe zum magischen Widerstand des Charakters addiert.</p> <p>Die angegebenen Kosten werden mit der Stufe multipliziert um den eigentlichen Preis festzulegen. Es gibt den Kristall von Stufe 1 bis Stufe 5.</p>	<p>100 C / 1000 C</p>
<p>Schwarm</p> <p>Kombiniert mehrere Kristalle zu einem Kristall. Dadurch können mehrere Kristalle miteinander gekoppelt werden und so einen verzauberten Gegenstand bilden.</p> <p>Die Stufe gibt hierbei an wieviel Kristalle der Schwarmkristall miteinander verbinden kann.</p> <p>Die angegebenen Kosten werden mit der Stufe multipliziert um den eigentlichen Preis festzulegen. Es gibt den Kristall von Stufe 1 bis Stufe 5.</p>	<p>100 C / 2000 C</p>
<p>Zauberaufspürer</p> <p>Leuchten sobald sie einen Zauber in ihrer Umgebung registrieren. Diese Kristalle werden durch die kanalisierte Magie in ihrer Umgebung aktiviert.</p> <p>Die Stufe bestimmt die Reichweite sowie die Sensitivität des Kristalls.</p> <p>Ein Zauberaufspürer muss nicht geschmiedet werden. Kann dies aber um nicht auf Zauber von dem Magier auf den der Kristall geprägt und geschmiedet wurde zu reagieren.</p> <p>Benötigt keine Aufladungen um zu funktionieren.</p> <p>Es gibt auch Zauberaufspürer die je nach erkanntem Zauber in einer unterschiedlichen Farbe leuchten. Bspw. Rot für Feuerzauber, grün für Manipulationszauber etc. Die Farben können jedoch von Kristall zu Kristall abweichen.</p> <p>Regeltechnisch wird der Wurf wie ein Wahrnehmungswurf abgehandelt. Dabei gibt die Stufe des Kristalls den Wahrnehmungswert an. Die Höhe des Zaubers definiert die Schwierigkeit, ähnlich wie bei einer Heimlichkeitsprobe.</p> <p>Die angegebenen Kosten werden mit der Stufe multipliziert um den eigentlichen Preis festzulegen. Es gibt den Kristall von Stufe 1 bis Stufe 10.</p>	<p>100 / C 1000 C</p>
<p>Zaubereffekt</p> <p>Dieser Kristall fügt einem Zauber einen bestimmten Effekt hinzu oder enthält einen speziellen Effekt. Bspw. kann ein Energiezauber den Effekt Panzerbrechend erhalten (wirkt wie Panzerbrechende Munition).</p> <p>Die Kosten ergeben sich je nach Effekt.</p> <p>Effekte:</p> <p>Panzerbrechend P2</p> <p>Panzerbrechend P4</p>	<p>Je Effekt 500 2500 5000</p>



Bezeichnung und Funktion des Kristalls	Kosten
Panzerbrechend P6	15000
Panzerbrechend P8	25000
Panzerbrechend P10	150000
Panzerbrechend S1	
Zauberfähigkeit Besitzt eine bestimmte Zauberfähigkeit der Stufe 1 bis 3. Diese Zauberfähigkeit von dem Magier genutzt werden. Er muss jedoch über die Zauberfertigkeit verfügen. Die angegebenen Kosten werden mit der Stufe multipliziert um den eigentlichen Preis festzulegen. Es gibt den Kristall von Stufe 1 bis Stufe 3.	100 C / 2000 C
Zauberfähigkeit (leer) Dieser Kristall kann eine Zauberfähigkeit in Höhe seiner Stufe erlernen, dabei wird der entsprechende Zauber mehrmals auf den Kristall gewirkt. Die angegebenen Kosten werden mit der Stufe multipliziert um den eigentlichen Preis festzulegen. Es gibt den Kristall von Stufe 1 bis Stufe 3.	100 C / 3000 C
Zauberkrystall Der Kristall verfügt über eine Zauberfertigkeit in Höhe seiner Stufe. Alleine hat dieser Kristall keine Wirkung. Kann aber über einen Schwarmkrystall mit einem Zauberfähigkeitskrystall verbunden werden. Die angegebenen Kosten werden mit der Stufe multipliziert um den eigentlichen Preis festzulegen. Es gibt den Kristall von Stufe 1 bis Stufe 20.	100 C / 1000 C
Zauberspeicher Kann einen Zauber in Höhe seiner Stufe speichern. Der Zauber wird dabei auf den Kristall gewirkt und ist abrufbar, wenn er von dem Nutzer benötigt wird. Wird der Zauber abgerufen wird normal der Fertigkeitwurf absolviert und eine magische Aktion verwendet jedoch ohne dafür Erschöpfung auszugeben. Die angegebenen Kosten werden mit der Stufe multipliziert um den eigentlichen Preis festzulegen. Es gibt den Kristall von Stufe 1 bis Stufe 3.	100 C / 1500 C
Zauberverstärker Verstärkt einen bestimmten Zauber um eine Stufe.	500 C / 5000 C

Zusätzlich zu den Funktionen eines Kristalls kann ein Kristall noch weitere Effekte/Modifikationen besitzen. Je nach Effekt wird der Preis entsprechend modifiziert.

Im Folgenden sind Modifikationen aufgeführt die die Wirkung, Bearbeitbarkeit und Kosten des Kristalls beeinflussen. Diese Modifikationen können nicht nachträglich in den Kristall eingebracht werden. Sie sind entweder vorhanden oder eben nicht.

Bezeichnung	Beschreibung	Kosten
Größe des Kristalls	Je größer ein Kristall ist desto günstiger ist er, je kleiner umso teurer wird ein Kristall. Die Preisabnahme verhält sich moderat solange der Kristall noch gut als Schmuck oder Accessoire zu tragen ist. Sobald der Kristall eine unhandliche Größe erreicht nimmt der Preis stark ab.	Nach Größe



Bezeichnung	Beschreibung	Kosten
	Ist der Kristall besonders klein, steigt der Preis schnell um das 3 bis 5 fache.	
Lebender Kristall	Hierbei handelt es sich um ein lebendes Objekt, dass in schwacher Form mit seinem Träger kommunizieren kann und in starker Form sogar über eine eigene Persönlichkeit verfügt und selbst Entscheidungen trifft. Der Preis richtet sich hierbei nach der Persönlichkeit des Kristalls und den Belangen des Verkäufers.	Nach Kristall
Schnelle Regeneration	Eine Aufladung benötigt je nach Stufe 1h weniger Zeit. Die angegebenen Kosten werden mit der Stufe multipliziert um den eigentlichen Preis festzulegen. Es gibt den Kristall von Stufe 1 bis Stufe 3.	+ 500 C
Schwacher Kristall	Der Kristall verfügt anstatt über 5 Aufladungen nur über 3 Aufladungen.	Halbiert
Starker Kristall	Der Kristall verfügt anstatt über 5 Aufladungen über 10 Aufladungen.	x 1,5
Tarnfähigkeit	Ein Kristall mit Tarnfähigkeit ist schwerer zu finden und in Form eines verzauberten Gegenstands für einen Schmied schwerer zu erkennen. Die Stufe der Tarnfähigkeit gibt dabei an um wieviel die Schwierigkeit des Magiers erhöht wird beim Auffinden des Kristalls. Die angegebenen Kosten werden mit der Stufe multipliziert um den eigentlichen Preis festzulegen. Es gibt den Kristall von Stufe 1 bis Stufe 5.	+ 1500 C

Verzauberte Gegenstände

Verzauberte Gegenstände können nur von einem Schmiedemagier hergestellt werden. Er benötigt dazu die zu verwendenden Kristalle sowie Materialien oder Gegenstände welche den Kristall umfassen sollen.

In der Regel wird der Kristall mit einem Ring, einer Kette oder einem ähnlichen leicht tragbaren Gegenstand verbunden. Manche Magier lassen sich auch Zauberstäbe herstellen, diese sind dann aber nicht mehr leicht zu verbergen und der Zweck ist recht offensichtlich.

Der Preis für einen verzauberten Gegenstand wird in erster Linie durch den oder die verwendeten Kristalle bestimmt. Lässt man sich einen bestimmten Gegenstand anfertigen kommen zu den Kosten für die Kristalle die Kosten für den Schmied dazu. Üblich sind hier 5-10% Handwerkskosten ausgehen von den Kosten für die Kristalle. Handelt es sich um eine aufwendige Arbeit steigt der Preis entsprechend.

Die Dritte Komponente wird durch die Materialien bestimmt welche für den Gegenstand benötigt werden.

Im Folgenden eine Übersicht über gängige verzauberte Gegenstände die aus mehreren kristallen kombiniert werden.

Verzauberter Gegenstand	Kosten
Magischer Ring	12500 C /
Magie 10, Zaubertfertigkeit 10, Zauber Stufe 2	132000 C
Magierhandschellen	2000 C /



Verzauberter Gegenstand	Kosten
<p>Diese Handschellen können aus Einmalkristallen und aus Kristallen die mehrfach verwendet werden hergestellt werden. Die Handschellen werden durch schließen aktiviert. Der Zauberaufspürer liest die Aura des Trägers der Handschellen aus. Sobald ein Zauber erkannt wird, löst ein Betäubungsblitz aus um den Träger in seinem Zaubern zu stören.</p> <p>Zauberaufspürer Stufe 5 Betäubungsblitz Stufe 10</p>	36300 C
<p>Magierhandschellen (technisch unterstützt)</p> <p>Der Zauberaufspürer wird mit einem lechtsensitiven Sensor gekoppelt. Sobald der Kristall einen Zauber in der Aura des Trägers wahrnimmt beginnt dieser das Leuchten, der lechtsensitive Sensor gibt ein Signal an eine Stromquelle weiter die einen Stromstoß an den Träger abgibt.</p> <p>Je nach Platzierung der Handschellen wird der Träger ausgeknockt oder das Zaubern extrem erschwert.</p> <p>Zauberaufspürer Stufe 5</p>	6500 C
<p>Zauberverstärkendes Armband</p> <p>Verstärkt einen bestimmten Zauber.</p>	550 C / 5500 C



Medikamente, Drogen und Betäubungsmittel

Im Folgenden wird eine Übersicht über die Medikamente, Drogen sowie Betäubungsmittel gegeben. Der Preis beschreibt den gängigen Marktpreis und schwankt von Händler zu Händler ein wenig. Medikamente/Drogen deren Nebenwirkungen weniger stark sind oder deren Dauer Wirkung höher ist können teurer sein. Ebenso werden Medikamente/Drogen welche stärkere Nebenwirkungen bei verminderter Wirkung zeigen günstiger sein.

Adrenalin

Medikament, legal erhältlich, Kosten 50 C pro Einheit

Adrenalin wird lokal mit einer Spritze oder einem Injektor injiziert. Hält die behandelte Person unter Umständen bei Bewusstsein, oder weckt diese aus einer KO-Phase wieder auf.

Wirkung: KO-Check +4, bei doppelter Dosierung +8. Falls die Person bewusstlos ist führt diese einen KO-Check mit der entsprechenden Modifikation aus. Wird der Wert unterwürfelt, kommt die Person wieder zu sich.

Anhängigkeit: Leicht, bei regelmäßigem Gebrauch fährt der Körper seine eigenen Adrenalinproduktion runter

Betäubungsmittel

Medikament, legal erhältlich, Kosten 50 C pro Einheit

Betäubungsmittel wird lokal mit einer Spritze oder einem Injektor injiziert.

Wirkung: Lokale Betäubung

Abhängigkeit: Leicht, führt bei regelmäßigem Gebrauch zu Dosiserhöhung

Coffe`s

Aufputschmittel, legal erhältlich, Kosten 20 C pro Schachtel mit 10 Einheiten

Coffes sind starke Koffeintabletten welche dem Charakter erlauben länger wach zu bleiben und der Müdigkeit entgegenwirken. Jedoch machen die Tabletten auch leicht hibbelig.

Wirkung: 1 Einheit verschiebt die Müdigkeit um 8h. Nach 8h muss eine weitere Einheit genommen werden um nicht einen Malus von -4 auf alle Aktionen zu bekommen. Man kann mit Coffes durchaus 48h wach bleiben. Danach jedoch wird man für 8+1W10h schlafen. Nach 24h wird man für 6+1W10h schlafen.

Healboost

Medikament, legal erhältlich, Kosten 50C pro Einheit

Dieses Medikament aktiviert die Selbstheilungskräfte und führt zu einer beschleunigten Heilung.

Wirkung: ZAH wird um +4 erhöht um den Heilungsprozess zu bestimmen. Eine Dosis hält für 24h

Abhängigkeit: Leicht, führt bei regelmäßigem Gebrauch zu Dosiserhöhung

Humanboost / Psychopharmaka

Medikament, legal erhältlich, Kosten 50C pro Einheit

Humanboost erhöht künstlich die Menschlichkeit d.h. die Nebenwirkungen von Cyberware wie Ziehen und Kribbeln werden ignoriert und treten nur leicht bis gar nicht auf.

Wirkung: 1 Einheit hält für 24h und gibt +1 auf Mentale Gesundheit für diese Zeitspanne

Abhängigkeit: Die Droge macht wenn man sie über einen längeren Zeitraum nimmt abhängig (nimmt man als Abhängiger die Droge nicht sinkt die Selbstbeherrschung und man ist leichter Reizbar). Ebenso unterdrückt sie die Anpassung des Körpers an Cyberware.

Ab 100 Einheiten ist der Charakter abhängig, dass er die Droge braucht, nimmt er sie nicht bekommt er einen Abzug auf Selbstbeherrschung von 5% (dieser verringert sich auf die Hälfte wenn er die Droge für 25 Tage nicht mehr zu sich



nimmt), Nach 50 Einheiten ist der Abzug 2,5% (Dieser Verschwindet nimmt er die Droge 10 Tage nicht). Dementsprechend setzen sich die Entzugsstufen zusammen.

Bei neuem Einnehmen der Droge wird von dem Standpunkt gestartet wo der Charakter war, d.h. war er einmal abhängig und macht einen vollen Entzug hat er wieder 100 Tage bis zur Abhängigkeit.

Psycho

Droge, illegal, Kosten 150 C pro Einheit

Erhöht die STA und ZAH des Charakters aufgrund von chemischen Substanzen. Der Körper wird dadurch leistungsfähiger. Das Gefahrenbewusstsein wird gedämpft, das Aggressionspotenzial erhöht.

Wirkung: STA +4, ZAH +4 für 2W10 Minuten

Nebenwirkung: INT -2. Bei regelmäßiger Anwendung, Verringerte Potenz. In Ruhephasen können sich bei regelmäßigen Konsumenten der Droge, Angstzustände und Panikattacken einstellen.

Abhängigkeit: Es stellt sich eine psychische Abhängigkeit ein, da man ohne die Droge weniger Leistungsfähig ist und sich schwach fühlt.

Rage

Droge, illegal, Kosten 150 C pro Einheit

Versetzt den Charakter in einen Zustand von unbändigem Zorn welcher die Körperfunktionen auf Angriff schärft. Der Charakter reagiert schneller und spürt weniger Schmerz, er handelt in Rage und nicht mehr überlegt. Hinzu kommt ein leichter Zustand der Desorientierung. Es ist nicht unüblich, dass ein Anwender der Droge seine eigenen Leute angegriffen hat. Die Droge ist vor allem bei Gangern beliebt.

Wirkung: REF +4, KO-Check+8, Sehsinn +2 für 2W10 Kampfrunden

Nebenwirkung: INT -4, Restliche Sinne -4, Desorientierung. Wenn die Wirkung nachlässt heftige Übelkeit (mit teilweise Erbrechen 50% Chance) und starken Kopfschmerzen, Malus von -4 auf alle Aktionen für 1W10 Stunden.

Sind keine „Gegner“ mehr da, zu sehen oder ähnliches ist ein Selbstbeherrschungswurf nötig, misslingt dieser fällt der Charakter andere Personen, Tiere oder sogar Freunde an. Im Mindesten schlägt er sich die Hände an einer Wand blutig (oder bringt eine ähnliche Aktion).

Bei regelmäßiger Anwendung 1-2 Mal die Woche über ein halbes Jahr zersetzt die Droge das Gehirn und beschädigt Leber und Nieren.

Abhängigkeit: Es besteht keine körperliche Abhängigkeit, da die Nebenwirkungen recht stark sind. Psychisch kann ein Charakter von dem Gefühl das Tier in sich loszulassen abhängig werden. D.h. bei regelmäßigem Konsum (1-2Mal die Woche über 3 Wochen ist bei jeder Nutzung ein Willenskraftwurf fällig, misslingt dieser Wurf dreimal ist der Charakter abhängig und wird in einer Kampfsituation zur Droge greifen wollen (mit einem erfolgreichen Selbstbeherrschungswurf kann er widerstehen).

Die meisten Anwender kombinieren diese Droge mit Medikamenten um die Nebenwirkungen zu drücken. Dadurch erhöht sich die psychische Abhängigkeit. Die Willenskraft wird bei dem Willenskraftwurf in diesem Fall um 20 Punkte reduziert.

Relax

Droge, illegal, Kosten 50 C pro Einheit

Droge die zum Entspannen dient. Es handelt sich dabei nicht um ein Mittel das beim Einschlafen hilft, sondern um eine Droge die sich entspannend auf den Körper und Geist auswirkt. Sie wurde für Soldaten im Kampfeinsatz entwickelt die Ruhephasen effizienter nutzen sollten ohne dabei völlig wegzutreten.

Kann durch die Verwendung von Adrenalin oder anderen Aufputschenden Drogen neutralisiert werden.

Wirkung: Auch in gefährlichem Umfeld (bspw. Schlachtfeld) kann der Körper sowie Geist entspannen. Regeneration von Erschöpfungszuständen fällt somit deutlich leichter.



Abhängigkeit: Leicht, führt bei regelmäßigem Gebrauch dazu, dass sich der Körper ohne die Droge nicht mehr entspannen kann, da die Produktion der körpereigenen Entspannungshormone heruntergefahren wird.

Schmerzmittel

Medikament, legal, Kosten 50C pro 20 Einheiten

Wirkung: Lindert schwere Schmerzen.

Abhängigkeit: Mittel, führt bei regelmäßigem Gebrauch zu Dosiserhöhung

Leichte Schmerzmittel

Medikament, legal, Kosten 10C pro 10 Einheiten

Wirkung: Lindert leichte bis mittelschwere Schmerzen.

Abhängigkeit: Leicht, führt bei regelmäßigem Gebrauch zu Dosiserhöhung



Waffen

Klingen und Schlagwaffen

Der Schaden von Klingen und Schlagwaffen wirkt additiv zu dem Nahkampfschaden den der Charakter im Waffenlosen Kampf ohne zu Hilfenamen einer Kampfsportart verursachen würde. D.h. verursacht der Charakter im Waffenlosen Kampf einen Schaden der Schadensstufe I wird dieser unter zu Hilfe Name eines Messers auf III erhöht.

Bezeichnung	D	Sch	Kosten
Klingenwaffen			
Messer	STA	+II	50 C
Machete	STA x 1,5	+II	500 C
Katana	STA x 2	+III	1000 C
Zweihänder	STA x 2,5	+ III	2000 C
Modifikation Klingenwaffen			
Alt und Rostig	- 1 bis - 10		-
Gezackte Klinge	+ 2		+20 C
Gefalteter Stahl Besonders Geschärft	+ 1 bis + 5 (+ 10)		+10 - +50 C
Schlagwaffen			
Schlagring	STA + 2	+I	20 C
Flasche	STA + 4	+I	-
Hammer	STA x 2	+II	20 C
Knüppel (Baseballschläger)	STA x 2,5	+II	50 C
Schlagstock	STA x 2	+II	100 C
Vorschlaghammer	STA x 3	+IV	50 C

Bögen

Bögen erfordern mindestens 6 STA um Sie abzufeuern. Sie verursachen Schaden auf Reichweite wie in der folgenden Tabelle angegeben. Bei doppelter Reichweite halbiert sich der Schaden.

Bezeichnung	Typ	Kadenz	D	Schaden	RW	Gewicht	Kosten
Compoundbogen	Bogen	(*)	STA + 5	III	50m	1 kg	500 C
Kurzbogen	Bogen	(*)	STA - 2	III	25m	0,4 kg	125 C



Bezeichnung	Typ	Kadenz	D	Schaden	RW	Gewicht	Kosten
Langbogen	Bogen	(*)	STA	III	25m	0,5 kg	150 C
Recurvebogen	Bogen	(*)	STA	III	25m	0,5 kg	250 C

(*) Feuergeschwindigkeit pro Kampfrunde ergibt sich bei Bögen aus (REF + Fertigkeit Bogen + Spezialfertigkeit Schnelligkeit) / 16

Pfeile

Bezeichnung	Beschreibung	Effekt	Gewicht	Kosten
Jagdpfeil	Pfeilspitze entwickelt zum Verletzen von Weichgewebe (Fleisch) Kein Bonus beim Treffen von Panzerung, wird hier jedoch wie eine Klingenwaffe behandelt.	Schaden + STA/2		
Rüstungspfeil	Pfeil entwickelt zum Durchdringen von leichter Panzerung	Effekt wie P2 Munition		
Standardpfeil		-		



Schusswaffen

Bezeichnung	Typ	Kaliber	Kadenz	D	Sch	RW	Mag	Rückst.	Gew	Kosten	Sonstiges
Beretta 81	P	7,65mm	REF / 6	12	III	50m	12	-2	0,4 kg	600 C	
Beretta 92 SB	P	9mm	REF / 6	16	III	50m	13	-2	0,6 kg	800 C	
Colt Modell 1911	P	.45ACP	REF / 6	15	III	50m	7	-2	0,6 kg	750 C	
Glock 18	P	9mm	REF / 6	15	III	50m	19 / 33	-2	0,4 kg	750 C	
Parabellum Artilleriemodell	P	9mm	REF / 6	16	III	50m	8	-2	0,6 kg	800 C	
Smith & Wesson 459	P	9mm	REF / 6	16	III	50m	14	-2	0,4 kg	800 C	
Smith & Wesson 1006	P	10mm	REF / 6	15	III	50m	9	-2	0,6 kg	750 C	
Star 30 M	P	9mm	REF / 6	16	III	50m	15	-2	0,6 kg	800 C	
Schrotpistole	P	12	REF / 6	30	IV	10m	2	-4	0,5 kg	500 C	
Injektorpistole	P	10mm	REF / 6	20	I	20m	8	0	0,3 kg	500 C	Waffe wird mit Druckluftkapsel betrieben welche für 40 Schuss ausgelegt ist
Ruger Security 6	Rev	.357 Mag.	REF / 6	15	III	50m	6	-2	0,6 kg	750 C	
Ruger Redhawk	Rev*	44 Magnum	REF / 6	22	III	50m	6	-4	0,75 kg	1100 C	*
IMI Desert Eagle	P*	.357/.44 /50	REF / 6	26	III	50m	9/8/7	-4	1,0 kg	1300 C	*



Bezeichnung	Typ	Kaliber	Kadenz	D	Sch	RW	Mag	Rückst.	Gew	Kosten	Sonstiges
Chiappa Rhino 40DS	Rev*	.357/.44 /50	REF / 6	26	III	50m	6	-3	0,6 kg	1500 C	*, jedoch Rückstoßkompensation +1 da der Lauf unten angebracht ist und somit der Rückstoß in die Hand gedrückt wird statt die Waffe nach oben zu drücken.
Injektorrevolver	Rev	10mm	REF / 6	20	I	20m	5	0	0,3 kg	500 C	Waffe wird mit Druckluftkapsel betrieben welche für 40 Schuss ausgelegt ist
Winchester 12 Defender	Schrot	12	REF / 6	20	IV	25m	7	-4	1,5 kg	1050 C	
Mossberg ATPS 500	Schrot	12	REF / 6	20	IV	25m	6	-4	1,6 kg	1000 C	
Franchi SPAS Mod. 12	Schrot	12	12	20	IV	25m	7	-4	2,1 kg	1750 C	
Franchi SPAS 15	Schrot	12	REF / 6	20	IV	25m	10	-4	2,0 kg	1500 C	
Pancor Jackhammer	Schrot	12	12	20	IV	25m	10	-4 / - / - 10	2,5 kg	1900 C	
Doppelläufige Schrotflinte	Schrot	12	REF / 6	20	IV	25m	2	-4	1,0 kg	750 C	Es können beide Schüsse gleichzeitig abgegeben werden
Uzi	MP	9mm	30	16	III	50m	25 / 32	-2 -4 - 10/20	1,7 kg	1000 C	
MP5K	MP	9mm	45	15	III	50m	15 / 30	-2 -4 - 10/20	1,2 kg	950 C	
FN P 90	MP	5.7mm	50	31	III	50m	50	-2 -4 - 10/20	2,4 kg	2250 C	
Ingram M10	MP	9mm	57	15	III	50m	32	-2 -4 - 10/20	1,4 kg	950 C	



Bezeichnung	Typ	Kaliber	Kadenz	D	Sch	RW	Mag	Rückst.	Gew	Kosten	Sonstiges
ITM Model 2 Dual Barrel	MP	9mm	30 30	22 13	III	50m	30 20	-2 -4 -10/20	1,7 kg	2500 C	Oberer Langer Lauf unterer kurzer Lauf. Die Waffe muss mit zwei Händen gehalten werden ansonsten verdoppelt sich der Malus aufgrund des Rückstoß
HK MP7A2	MP	4.6mm	48	15	III	50m	20 / 30 / 40	-2 -4 -10/20	0,9 kg	950 C	
Spectre	MP	9mm	42	16	III	50m	30 / 50	-2 -4 -10/20	1,4 kg	1000 C	
5,56mm Colt XM177E2 Commando	SG	5,56mm	50	33	III	500m	20 / 30	-2 -4 -10/20	1,2 kg	1650 C	
AK-47	SG	7.62mm	30	40	III	500m	30	-2 -4 -10/20	2,1 kg	2000 C	
Bushmaster ACR	SG	5,56mm	30	39	III	500m	30	-2 -4 -10/20	1,5 kg	1900 C	
Bushmaster X17 Bullpup	SG	5,56mm	30	39	III	500m	30	-2 -4 -10/20	1,9 kg	1900 C	
Enfield L85A1 (SA80)	SG	5.56mm	35	38	III	500m	30	-2 -4 -10/20	1,9 kg	1900 C	
FAMAS	SG	5,56mm	50	38	III	500m	25	-2 -4 -10/20	1,8 kg	1900 C	
Galil ARM	SG	5,56mm	33	39	III	500m	35	-2 -4 -10/20	2,1 kg	1950 C	
HK G3	SG*	7,62mm	30	50	III	500m	20	-2 -8 -15/30	2,2 kg	2500 C	



Bezeichnung	Typ	Kaliber	Kadenz	D	Sch	RW	Mag	Rückst.	Gew	Kosten	Sonstiges
HK 13 E	SG	5.56mm	37	37	III	500m	20 / 30 oder Gurt	-2 -4 - 10/20	4 kg	1850 C	
L85A1 Karabiner	SG	5.56mm	35	38	III	500m	30	-2 -4 - 10/20	2,2 kg	1900 C	
M4A1	SG	5.56mm	45	35	III	500m	30	-2 -4 - 10/20	1,5 kg	1750 C	
M16A1	SG	5.56mm	40	40	III	500m	30	-2 -4 - 10/20	1,5 kg	2000 C	
Madsen Let Maschinegevear	SG*	8mm	22	45	III	500m	25 / 30 / 40	-2 -8 - 15/30	4,5 kg	2250 C	
Steyr AUG A1	SG	5.56mm	40	39	III	500m	30 / 42	-2 -4 - 10/20	1,7 kg	1950 C	
Steyr AUG A3	SG	5.56mm	40	39	III	500m	30 / 42	-2 -4 - 10/20	1,8 kg	2250 C	Inklusive Unterlauf Granatwerfer
HK 21 E	MG	7.62mm	40	61	III	500m	Gurt (200)	-2 -8 - 15/30	4,5 kg	4050 C	
MG 34	MG	7,92x57 mm	45	61	III	500m	Gurt (200)	-2 -8 - 15/30	6 kg	4050 C	
M 60 E3	MG	7,62mm	27	63	III	500m	Gurt (200)	-2 -8 - 15/30	4,3 kg	4150 C	
M 60	MG	7,62mm	30	63	III	500m	Gurt (200)	-2 -8 - 15/30	5,2 kg	4150 C	
Parabellum-MG Modell 14	MG	7,92x57 mm	30	76	III	500m	Gurt (200)	-2 -8 - 15/30	4,7 kg	4850 C	



Bezeichnung	Typ	Kaliber	Kadenz	D	Sch	RW	Mag	Rückst.	Gew	Kosten	Sonstiges
XM 214	Gatling	5,56mm	100 – 500	39	III	500m	2 Kassett en a 500		7,5 kg / 16 kg	6900 C	
M134 Minigun	Gatling	7,62mm	300	66	III	500m	Gurt (4000)		8 kg	9600 C	
Blaser R93	G	.338 Lapua	REF / 6	79	III	800m	10	-2	2,8 kg	4450 C	
Galil Sniper	G	7,62mm	REF / 6	61	III	800m	20	-2	3,2 kg	3550 C	
HK G3 SG1	G	7,62mm	REF / 6	67	III	800m	20	-2	2,2 kg	3850 C	
L1A1	G	7,62mm	REF / 6	72	III	800m	20	-2	2,2 kg	4100 C	
M40A1	G	7.62mm	REF / 6	65	III	800m	5	-2	3,2 kg	3750 C	
Steyr Elite	G	.308 Winch.	REF / 6	74	III	800m	5	-2	2,2 kg	4200 C	
Barrett Light Fifty M82A1	G*	.50 BMG	REF / 6	S1	IV	1200m	11	-4	7,5 kg	11200 C	(*)
Steyr HS .50	G*	.50 BMG	REF / 6	S1	IV	1500m	8	-4	6,4 kg	11500 C	(*)
Walther WA2000	G	.300 Winch	REF / 6	61	III	800m	6	-2	4,1 kg	3550 C	
Double Barrel 600	G	.600 Nitro	REF / 6	S1	IV	1000m	2	-6	1,7 kg	8000 C	Mindestens STA 14
Injektorgewehr	G	10mm	REF / 6	30	I	30m	8	0	0,3 kg	500 C	Waffe wird mit Druckluftkapsel betrieben welche für 40 Schuss ausgelegt ist



Bezeichnung	Typ	Kaliber	Kadenz	D	Sch	RW	Mag	Rückst.	Gew	Kosten	Sonstiges
Flammenwerfer	Flamm			10		10m					
Enterhakenkanone				10		25m					
Netzwerfer				-		25m					
Pfeilwerfer				-		25m					

(*) Schwere Pistole oder Schweres Gewehr: STA < 10: kann nicht bedient werden ohne Schaden zu nehmen, STA ab 10: bedienbar mit 2 Nachteilen, STA ab 14: bedienbar ohne Nachteile



Munition

Bezeichnung	Kosten
Standard Munition 50 Schuss für P, MP, SG, G	20 C
<p>Panzerbrechende Munition</p> <p>Die jeweilige Stufe der panzerbrechenden Munition wird zur Durchschlagskraft der Waffe addiert. Der verursachte Schaden erhöht sich durch diesen Munitionstyp nicht.</p> <p>P2 – 50 Schuss Panzerbrechende Munition Stufe 20</p> <p>P4 – 50 Schuss Panzerbrechende Munition Stufe 40</p> <p>P6 – 50 Schuss Panzerbrechende Munition Stufe 60</p> <p><i>P8 – 50 Schuss Panzerbrechende Munition Stufe 80</i></p> <p><i>P10 – 50 Schuss Panzerbrechende Munition Stufe 100</i></p> <p><i>P12 – 50 Schuss Panzerbrechende Munition Stufe 120</i></p> <p>P2 und P4 Munition ist für Pistolen und Maschinenpistolen erhältlich.</p> <p>P6 Munition für schwere Pistolen.</p> <p>In Gewehre sowie Sturmgewehre kann jede Art von P-Munition geladen werden.</p>	<p>P,MP / G,SG</p> <p>200 / 300 C</p> <p>500 / 700 C</p> <p>- / 1000 C</p> <p>- / 1600 C</p> <p>- / 2400 C</p> <p>- / 3200 C</p>
S1 – Schwere Munition 1 Schuss	150 C
S2 – Schwere Munition 1 Schuss	300 C
<p>Schrapnell Munition 50 Schuss</p> <p>Das Geschoß zerlegt sich beim Aufprall in einzelne Schrapnelle.</p> <p>Der Schaden wird um eine Schadensstufe erhöht. Die Durchschlagskraft wird um 10 gesenkt</p>	<p>P,MP / G,SG</p> <p>200 / 300 C</p>
<p>Hülsenlos</p> <p>Standard, PB und S Munition ist auch als Hülsenlose Munition zu kaufen. Der Reinigungsaufwand der Waffe erhöht sich dadurch. Für Schalldämpfer ist diese Munitionsart nicht zu empfehlen, da diese frühzeitig zerstört werden.</p>	X 1,5
<p>Gelgeschosse</p> <p>Statt einer Kugel wird eine Gelkapsel abgefeuert welche eine weiche Spitze hat die beim Aufprall zerplatzt und eine innenliegende Flüssigkeit auf dem Ziel verspritzt.</p>	Je nach Art
<p>Gummigeschosse 50 Schuss</p> <p>Wandeln den tödlichen Schaden in Schlagschaden um. Es muss ein KO-Check für die getroffenen Körperzonen gewürfelt werden.</p> <p>Schrotmunition macht 20 Schaden.</p>	50C
<p>Injektormunition 10 Schuss für Injektorwaffen</p> <p>Munition muss noch präpariert (gefüllt) werden.</p>	50 C
<p>Druckluftkapsel</p> <p>Für Injektorwaffen</p>	20 C
Injektormunition 10 Schuss für Feuerwaffen	100 / 150 C



Bezeichnung	Kosten
Reichweite dieser Nadelförmigen Geschosse beläuft sich für Pistolen / Maschinenpistole auf 15 Meter für Gewehre auf 25 Meter. Munition muss noch präpariert (gefüllt) werden.	
Schockgeschosse 10 Schuss (Schockschaden 15) Es werden Elektroschocker in Miniaturgröße verschossen. Diese sind zum einen teuer und zum anderen müssen Sie in Kontakt mit dem Ziel kommen. D.h. es darf sich nur dünne Kleidung zwischen dem Ziel und dem Schockgeschoss befinden. Reichweite beläuft sich für Handfeuerwaffen auf 25 Meter für Feuerwaffen auf 50 Meter.	200 / 400 C
Schrotmunition 50 Schuss Munition welche in Schrotflinten oder Schrot pistolen geladen werden kann Sehr feine Schrot: Durchschlagskraft 10 / Schaden II Feine Schrot: Durchschlagskraft 15 / Schaden III Grobe Schrot: Durchschlagskraft 20 / Schaden IV Sluggeschoß: Durchschlagskraft 40 / Schaden IV Gehärtetes Sluggeschoß: Durchschlagskraft 60 / Schaden IV	100 C 100 C 200 C 400 C
Standard Brennstoff für Mikroflammenwerfer (Cyberware), Durchschlagskraft 10 pro Runde	10 C
Napalm Brennstoff für Mikroflammenwerfer (Cyberware), Durchschlagskraft 10 pro Runde	20 C
Gel Brennstoff für Mikroflammenwerfer (Cyberware), Durchschlagskraft 10 pro Runde Nur über Flammenwerfer entflammbar	40 C
Pfeil 10 Stück, Durchschlagskraft 5	20 C
Betäubungspfeile (Betäubungsschaden 15) 10 Stück, Durchschlagskraft 5	50 C
Netzwerfer Patrone	50 C
Ladung Jetpack Treibstoff	250 C
Enterhackenkanone Seil (RW 25m), Durchschlagskraft 10	50 C
Enterhackenkanone Netz (RW 10m)	50 C

Waffenmodifikationen Schusswaffen

Der Einbau von Waffenmodifikationen erfordert die Fertigkeit Waffentechnik. Je mehr an einer Waffe modifiziert wird desto schwieriger werden die folgenden Umbauten.

Die erste Modifikation erfordert die Schwierigkeitsstufe Leicht, jeder weitere Umbau erhöht die Schwierigkeit um eine weitere Stufe (Moderat, Angepasst, usw)

Bezeichnung	Kosten
Cornershot für Pistolen Hierbei wird die Pistole in eine Cornershot-vorrichtung gebaut. Die Waffe verlängert sich dadurch auf die Größe eines Sturmgewehrs. Die Cornershot-Vorrichtung muss noch mit einer Smartgun-Modifikation ergänzt werden.	1.000 C



Bezeichnung	Kosten
Das Gewicht verdoppelt sich durch die Cornershot-Vorrichtung	
<p>Cornershotumbau für Sturmgewehre oder Maschinenpistolen</p> <p>Es handelt sich um den mechanischen Umbau eines Sturmgewehrs oder Gewehrs. Dies ist nur zweckmässig wenn das Magazin vor dem Abzug montiert ist.</p> <p>Die Waffe wird durch diese Modifikation unweigerlich verlängert. Es ist zu dem mechanischen Umbau noch eine Smartgun-Modifikation nötig.</p> <p>Das Zusatzgewicht des Cornershotumbaus beträgt ca. 20% des eigentlichen Waffengewichts.</p>	1.000 C
Elektronisches Feuern per Cyberware Smartgunsystem	500 C
<p>Elektronische Waffensicherung</p> <p>Die Waffe kann nur verwendet werden wenn die elektronische Sicherung im Griff (über Fingerabdruck, RFID-Chip, DNA-Abgleich, etc.) entfernt wurde.</p> <p>Zusätzlich zur Waffensperrung kann die Waffe einen Effekt auslösen wenn jemand versucht die Waffe zu benutzen der dazu nicht berechtigt ist.</p> <p>Folgende Effekte sind vorgesehen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Alarm • Elektroschock • EMP • Sprengfalle (Zerstört die Waffe) 	150 C + 50 C + 50 C + 100 C + 100 C
<p>Erhöhte Durchschlagskraft</p> <p>Durch diesen Umbau erhöht sich die Durchschlagskraft der Waffe.</p> <p>Für Pistolen und Maschinenpistolen um +5. Für alle anderen Schusswaffen um +10.</p>	500 C
<p>Gasventil Stufe 1 für P / MP</p> <p>Rückstoßkompensation von 1 Nachteil</p>	500 C
<p>Gasventil Stufe 1 für SG / MG</p> <p>Rückstoßkompensation von 1 Nachteil</p>	750 C
<p>Gasventil Stufe 2 für P / MP</p> <p>Rückstoßkompensation von 2 Nachteilen</p>	1.200 C
<p>Gasventil Stufe 2 für SG / MG</p> <p>Rückstoßkompensation von 2 Nachteilen</p>	1.800 C
<p>Leichtbauteile</p> <p>Waffenbauteile werden durch Leichtbauteile ersetzt. Das Waffengewicht sinkt um 25%.</p> <p>Pistolen</p> <p>Schwere Pistolen, Maschinenpistolen</p> <p>Sturmgewehre, Gewehre</p> <p>Schwere Gewehre, Maschinengewehre und Gatlingguns</p>	500 C 750 C 1.500 C 2.500 C
Ultraleichtbauteile	



Bezeichnung	Kosten
Waffenbauteile werden durch leichtbauteile ersetzt. Das Waffengewicht sinkt um 40%.	
Pistolen	1.000 C
Schwere Pistolen, Maschinenpistolen	1.500 C
Sturmgewehre, Gewehre	3.000 C
Schwere Gewehre, Maschinengewehre und Gatlingguns	5.000 C

Waffenzubehör Schusswaffen

Der Anbau von Waffenzubehör erfordert keine spezielle Fertigkeit.

Bezeichnung	Kosten
Reflexvisier	150 C
Angepasster Griff Gewährt Rückstoßkompensation von 1 Nachteil, muss von einem Waffentechniker hergestellt (Schwierigkeit Angepasst) werden. Für den Umbau wird kein Waffentechniker benötigt.	200 C
Automatisches Injektormunitionsbefüllgerät Nur mit Injektorpistole und Injektorgewehr verwendbar. Das Gerät wird mit der Schusswaffe verbunden und kann innerhalb von einer Kampfrunde die nächste Injektorpatrone mit einer vorrätigen Flüssigkeit befüllen. Die Patronen werden also leer in die Waffe gefüllt.	500 C
Hülsenauffangmechanismus	
Kompensator P / MP Rückstoßkompensation in Höhe von 1 Nachteil	250 C
Kompensator G / SG Rückstoßkompensation in Höhe von 1 Nachteil	500 C
Laser	100 C
Messerscheide	5 – 25 C
Magazin Pistole	25 C
Magazin MP, Gewehr, SG	50 C
Schalldämpfer P / MP Dämpft das Schallgeräusch um 2 Stufen und kompensiert den Rückstoß um +1	200 C
Schalldämpfer Gewehr / SG Dämpft das Schallgeräusch um 2 Stufen und kompensiert den Rückstoß um +1	400 C
Schulterhalfter (Für Pistole und 2 Magazine)	50 C
Smartgunverbindung	400 C



Bezeichnung	Kosten
Verlängertes Magazin (Doppelte Größe, oder FN P90)	100 C
Visier taktisch, leichte Vergrößerung	150 C
Visier 2-fache Vergrößerung	200 C
Visier 4-fache Vergrößerung	400 C
Visier 8-fache Vergrößerung	600 C

Explosive Waffen

Raketenwerfer

Bezeichnung und Beschreibung	Typ	Kaliber	Kadenz	Magazin	Gewicht	Kosten
M 202 A1 Mindestschussentfernung 20m Größe: 686 mm, geöffnet und geladen: 889 mm	Rak	66mm	REF / 6	4	5,22 kg	2.500 C
FFV AT 4 Mindestschussentfernung 10m Größe: 1200 mm 2 Verschlusskappen vorne und hinten. Verschlossen ist der Raketenwerfer Wasserdicht.	Rak	84mm	1	1	3 kg	1.800 C
RPO-M Rakete wird vorne aufgesetzt. Größe: 1000mm Erste Reichweite gegen gepanzerte Fahrzeuge	Rak	90mm	1	1	2,2 kg	1.500 C
Automatisches Nachladen von Raketen über Rucksack. Dazu wird der Raketenwerfer nach oben geklappt und eine Rakete wird nachgeladen. Das Nachladen dauert eine knappe Kampfrunde, man kann innerhalb einer Kampfrunde eine Rakete abfeuern und eine weitere Nachladen. 5 Raketen finden in dem „Rucksack“ (einem Stahlbehälter mit Nachlademechanik und Schutzwert 40) Platz. Eine zusätzliche Rakete kann in dem Lauf platziert werden.	Rak	90mm	1	5 (6)	6kg	2.500 C
Scorpion Mikroraketenwerfer Mikroraketenwerfer mit einem 9er Trommelmagazin. Er wurde damals als Pendant zum Trommelgranatwerfer entwickelt.	Rak	Micro	REF/6	9	1,5 kg	1.200 C



Granaten und Raketen

Der Schaden von Granaten und Raketen reduziert sich jeweils um die Hälfte pro weiteren Sprengradius. Beispiel: Doppelter Sprengradius halbe Wirkung, dreifacher Sprengradius Viertel der Wirkung, usw.

Bezeichnung	Typ	D	Schaden	Sprengradius	RW	Gewicht	Kosten
Leichte Granate	Granate	75	V	0,5 m	-	0,3 kg	50 C
Standardgranate	Granate	100	V	1 m	-	0,5 kg	50 C
Schwere Granate	Granate	150	V	1,5 m	-	0,75 kg	100 C
Gasgranate	Granate	-	-	-	-	0,3 kg	100 C
Leichte EMP Granate	Granate	20	-	0,5 m	-	0,3 kg	50 C
EMP Granate	Granate	40	-	1 m	-	0,5 kg	100 C
Mikrorakete	Mikrorak	75	V	0,25 m	50m	0,4kg	50 C
EMP Mikrorakte	Mikrorak	40	-	0,25 m	50m	0,4kg	125 C
Schwere EMP Mikrorakte	Mikrorak	80	-	0,25 m	50m	0,4kg	250 C
Fingerkuppenrakete	Mikrorak	20	III	0,125 m	10m	50Gramm	20 C
66mm Rakete	APRak	S2	V	2 m	200m / 750m	1,71 kg	900 C
84mm Rakete	AFRak	S4	V	2,5 m	300m / 2100m	2,4 kg	1.400 C
90mm Rakete	AFRak	S8	V	4 m	450m / 1700m	3,7 kg	2.100 C
90mm Rakete	AFRak	S15	V	5 m	450m / 1700m	7,6 kg	4.100 C

Sprengstoffe

Der Schaden von Sprengstoffen reduziert sich jeweils um die Hälfte pro weiteren Sprengradius. Beispiel: Doppelter Sprengradius halbe Wirkung, dreifacher Sprengradius Viertel der Wirkung, usw.

Sprengstoffe Erhöhen sich im Schaden durch Vergrößerung der Sprengstoffmenge.

75 mm x 30 mm zu je 100 g

Bezeichnung	Typ	D	Schaden	Sprengradius	Gewicht	Kosten
Plastiksprengstoff Typklasse A	Sprengstoff	100	V	1 m	0,05 kg	100 C
Plastiksprengstoff Typklasse B	Sprengstoff	200	V	1 m	0,05 kg	250 C



Bezeichnung	Typ	D	Schaden	Spreng-radius	Gewicht	Kosten
Plastiksprengstoff Typklasse C	Sprengstoff	400	V	1,5 m	0,1 kg	500 C
Plastiksprengstoff Typklasse D	Sprengstoff	800	V	1,5 m	0,2 kg	1.000 C
Plastiksprengstoff Typklasse Z	Sprengstoff	S1	V	2 m	0,25 kg	1.200 C
Plastiksprengstoff Typklasse Y	Sprengstoff	S2	V	2 m	0,5 kg	2.400 C
Plastiksprengstoff Typklasse X	Sprengstoff	S4	V	3 m	1 kg	5.000 C
Plastiksprengstoff Typklasse W	Sprengstoff	S8	V	4 m	2 kg	10.000 C
Sprengschaum Typklasse A	Sprengstoff	100	V	1 m	0,2 kg	200 C
Sprengschaum Typklasse B	Sprengstoff	200	V	1 m	0,2 kg	500 C
Sprengschaum Typklasse C	Sprengstoff	400	V	1,5 m	0,25 kg	1.000 C
Sprengkapsel		20	III	0,02	0,01 kg	50 C



Cyberware

Bezeichnung (Schwere des Eingriffs)	Kosten	Kosten Einbau
<p>Cyberarm (Schwer)</p> <p>Standard Cyberarm mit STA von 8 ohne Extras. Einbau von einem Fachkundigen Arzt lässt die Kosten auf 25000 ansteigen. Ein Hinterhof Chirurg macht das auch für deutlich weniger, dann funktioniert der Arm aber unter Umständen nicht richtig. Es treten Nervenschmerzen auf etc.</p> <p>Die Energiezellen in dem Cyberarm liefern bei normaler Belastung Energie für eine Woche. Wird der Cyberarm stark beansprucht kann die Energie schon innerhalb von 3-4 Tagen aufgebraucht werden, Laufleistung wird halbiert.</p> <p>Ein Cyberarm enthält 5 Slots: Unterarm 2, Oberarm 2, Schulter 1.</p>	20000 C	5000 C
<p>Mikroraketenwerfer Unterarm (Mittel)</p> <p>Ohne Zielsystem. Enthält zwei Raketen nebeneinander.</p> <p>Kann alternativ mit 2 kleinen Garanten bestückt werden RW beträgt dann 10m.</p>	1500 C	100 C
<p>Mikroraketenwerfer Oberarm, Schulter (Schwer)</p> <p>Schulter oder Oberarm mit Zielsystem und Smartgunsystem erforderlich. Enthält zwei Raketen nebeneinander.</p> <p>Kann alternativ mit 2 kleinen Garanten bestückt werden RW beträgt dann 10m.</p>	1500 C	100 C
<p>Flammenwerfer (Mittel)</p> <p>Kartusche für 2 Kampfrunden Action, Reichweite beläuft sich auf 5m.</p>	1500 C	100 C
<p>Kompressor für Flammenwerfer (Mittel)</p> <p>Erhöht die Reichweite auf 15m und die Kapazität des Flammenwerfers um 3 weitere Kartuschen. Muss im Oberarm verbaut werden.</p> <p>Wir die Reichweite auf 15m erhöht verdoppelt sich der Verbrauch.</p>	2500 C	100 C
<p>Pfeilwerfer (Mittel)</p> <p>Enthält 5 Pfeile</p>	1500 C	100 C
<p>Projektilwerfer (Mittel)</p> <p>Kaliber .50, Durchschlagskraft S1, Schaden IV, Magazin 1, RW 50m (Geschoss 1000m)</p>	5000 C	100 C
<p>Enterhackenkanone (Mittel)</p> <p>Verschießt einen Enterhaken mit 25m Seil</p> <p>Alternativ kann die Enterhackenkanone auch mit einem Netz bestückt werden Reichweite beläuft sich dann auf 10m.</p>	1500 C	100 C
<p>Schockermodul</p> <p>Kann an Enterhackenkanone gekoppelt werden setzt den verschossenen Enterhacken oder Netz unter Strom. Enthält 5 Aufladungen pro Tag.</p>	1000 C	100 C
<p>Fach (Leicht)</p> <p>Größe Unterarm: 10cm lang, 5cm breit, 4cm hoch</p> <p>3 Mikrorakten oder leichte Granaten können in dem Fach verstaut werden.</p>	500 C	100 C



Bezeichnung (Schwere des Eingriffs)	Kosten	Kosten Einbau
Größe Oberarm: 10cm lang, 10cm breit, 7cm hoch 4 Mikrorakten oder leichte Granaten können in dem Fach verstaut werden.		
Teleskoperweiterung (Mittel) In einen Unterarm eines Cyberarms kann eine Teleskopmechanik eingebaut werden. Diese kann dann auf 1,5m ausgefahren werden.	5000 C	500C
Wechselgelenk (Schwer)	5000 C	2500 C
Cyberhand (Mittel) Standard Cyberhand mit STA von 8 ohne Einbauten. Einbau von einem Fachkundigen Arzt lässt die Kosten auf 15000 ansteigen. Wenn eine Standardcyberhand schon mit einem Standardcyberarm gekauft wurde werden die Kosten für Spezial Cyberhände um 10000 C und der Einbau um 2500 C verringert und der MV ebenfalls um 15.	10000 C	5000 C
Cyberhand Klauen (Mittel) Klingen unter Fingernägeln	15000 C	5000 C
Cyberhand Klingen (Mittel) Wolverine Klingen oder Assassinen Klingen, -1 Slot im Unterarm des Cyberarms	15000 C	5000 C
Cyberhand Hammerhand (Mittel) Gaskartusche im Handgelenk welche die Hand antreibt und Extra Schlagschaden verursacht	15000 C	5000 C
Cyberhand Kletterhand (Mittel)	15000 C	5000 C
Cyberhand Wechselgelenk (Schwer)	3000 C	2500 C
Cyberfinger (Leicht)		
Dietrich	400 C	100 C
Feuerzeug	100 C	100 C
Werkzeug wie Schraubendreher, Imbus, Bohrer	400 C	100 C
Taschenlampe	200 C	100 C
Fingerkuppenrakete Jede Rakete kostet dann nochmal extra (200-400 C)	200 C	100 C
Elektroschocker	200 C	100 C
Behälter	100 C	100 C
Injektor	400 C	100 C
Pfefferspray	400 C	100 C



Bezeichnung (Schwere des Eingriffs)	Kosten	Kosten Einbau
Pfeilwerfer Kann auch Wanzen verschießen oder Giftpfeile	400 C	100 C
Schere Benötigt 2 Finger	400 C	100 C
Videocam Kamera muss noch separat gekauft werden	100 C	100 C
Fingerkrallen Ausfahrbare Krallen	200 C	100 C
Wechselgelenke (Mittel)	100 C	100 C
Cyberbein (Schwer) Standard Cyberbein mit STA von 8 ohne Extras. Einbau von einem Fachkundigen Arzt lässt die Kosten auf 25000 ansteigen. Die Energiezellen in dem Cyberbein liefern bei normaler Belastung Energie für eine Woche. Wird der Cyberbein stark beansprucht kann die Energie schon innerhalb von 3-4 tagen aufgebraucht werden. Ein Cyberbein enthält 3 Slots: 2 Oberschenkel, 1 Unterschenkel.	20000 C	5000 C
Cyberbein – Cangobeine (Schwer) Doppelte Sprungweite, nur 2 Oberschenkelslots	30000 C	5000 C
Cyberbein – Raptorbeine (Schwer) Doppelte Laufgeschwindigkeit, nur 2 Oberschenkelslots	30000 C	5000 C
Sprunghydraulik (Mittel)		
Abseilautomatik (Mittel) In dem Unterschenkel wird eine Seilrolle installiert an dessen Ende ein Enterhaken angebracht werden kann. Der Enterhaken kann nicht verschossen werden, dient aber zum abseilen. Länge Seil 50m	1500 C	100 C
Waffenholster (Leicht) Oberschenkel: Bietet für eine normal große Pistole Platz. Unterschenkel: Bietet für eine kleine Pistole Platz.	1000 C	100 C
Cyberfuß (Mittel) Standard Cyberfuß mit STA von 8 ohne Extras bekommt man für 2500 C. Einbau von einem Fachkundigen Arzt lässt die Kosten auf 15000 ansteigen. Die Energiezellen in dem Cyberfuß liefern bei normaler Belastung Energie für eine Woche. Wird der Cyberbein stark beansprucht kann die Energie schon innerhalb von 3-4 tagen aufgebraucht werden.	10000 C	5000 C
Greiffuß (Mittel)	15000 C	5000 C
Skatefuß (Mittel)	15000 C	5000 C



Bezeichnung (Schwere des Eingriffs)	Kosten	Kosten Einbau
Ankerfuß (Mittel)	15000 C	5000 C
Zehenbombe (Leicht) Zeh gefüllt mit Sprengstoff. Jeder Sprengzoh kostet nochmal Extra. Muss geworfen werden.	200 C	-
Cyberaugen (Schwer) Bieten 4 Slots pro Auge	10000 C	5000 C
Wechseliris (Leicht) Iris die angepasst werden kann, wie es der Träger wücht. Kann mit einem Retinascanner gekoppelt werden (als Cyberware, oder Extern mit Funkverbindung)	400 C	100 C
Retinascanner (Mittel) Erfordert Wechseliris zur Darstellung	800 C	100 C
Smartgunsystem Augen (Mittel) Kombiniert mit Smartgunsystem (Motherboard) bietet es einen Boni von +6 bei Verwendung von Smartgun Kameraverbindung integriert	1000 C	100 C
HUD (Mittel) Verarbeitet Inputdaten (Input per Funkverbindung) und blendet diese in das Sichtfeld des Anwenders ein. Die Art der Einblendung kann der Anwender festlegen. Beispiel Navigation: Navigationkarte am Rand des Sichtfelds, oder als Streifen am Boden. Möglicher Input: Kompass, Uhrzeit, Navigation, Vitaldaten, etc.	1000 C	100 C
Pfeilwerfer (Mittel) Wird in der Tränendrüse verbaut	500 C	100 C
Zoom, Sichtvergrößerung (Mittel)	1000 C	100 C
Kameraverbindung (Mittel) Visuellen Eindrücke können auf einer Festplatte im Motherboard verarbeitet werden	400 C	100 C
Blendschutz Stufe 10 (Mittel)	1000 C	100 C
Schutzglas (Leicht) Panzerung Stufe 20, Kann direkt auf das Cyberauge angewandt werden oder Ausführung als Art Schutzbrillen welche über den Augenliegt und versenkbar im Schädel ist.	300 C	100 C
Nachtsicht (Mittel) Stufe 2	1000 C	100 C
Infrarotsicht (Mittel) Stufe 2	1000 C	100 C
Motherboard (Mittel)	7500 C	2500 C



Bezeichnung (Schwere des Eingriffs)	Kosten	Kosten Einbau
Anzahl der Slots ist von der Fitness des Charakters abhängig. Bietet ZAH / 2 Slots.		
Adrenalinbooster (Mittel) Erhöht die Initiative wenn zugeschaltet um +10 (einmal pro Tag möglich) oder um +5 (zweimal pro Tag)	2500 C	250 C
Chipkontakte (Mittel)	1000 C	100 C
Reflexbooster I (Schwer) Permanent REF +1	7500 C	100 C
Reflexbooster II (Sehr Schwer) Permanent REF +2 (Upgrade für Reflexbooster I)	10000 C	100 C
Festplatte (Mittel)	1000 C	100 C
Smartgunverbindung (Mittel)	1000 C	100 C
Schmerzblocker (Mittel)	2000 C	100 C
Vitalmonitor (Mittel) Kann mit Sprengsatz verknüpft werden	1000 C	100 C
Blutfilter (Leicht)	2000 C	100 C
Kraftwerk (Schwer) An das Motherboard kann ein (genau 1!) Kraftwerk angeschlossen werden, welches Bioelektrizität erzeugt. Diese Energie kann genutzt werden um STA / 8 Cybergliedmaßen zu versorgen. Die Nahrungsaufnahme des Trägers steigt dadurch um 100%.	5000 C	100 C
Weitere Cyberware		
Cyberschlange (Schwer) Wird in einem Cyberbehälter verstaut oder an einem gewünschten Platz unter der Haut implantiert. Kann mit Sprengstoff oder Klingen ausgestattet werden. Greift das Ziel an welches ihr beim Ausstoßen übermittelt wurde. Zielerfassung kann über Smartgunverbindung gesteuert werden.	15000 C	2500 C
Luftröhrenfilter (Leicht) Filtert Betäubungsgas und Reizstoffe. Keine Biokampfstoffe.	5000 C	500 C
Kiemen (Mittel)	10000 C	1000 C
Mundpfeilwerfer (Schwer)	5000 C	500 C
Mundpistole (Schwer)	5000 C	500 C
Teleskopgliedmaße (Mittel) In einen Unterarm eines Cyberarms kann eine Teleskopmechanik eingebaut werden. Diese kann dann auf 1,5m ausgefahren werden.	5000 C	500C



Bezeichnung (Schwere des Eingriffs)	Kosten	Kosten Einbau
<p>Gesichtsplatte Panzerung Stufe 20 (Schwer)</p> <p>Es wird darauf geachtet maximale Beweglichkeit in den Gesichtsmuskeln zu erhalten</p>	8000 C	1000 C
<p>Gesichtsplatte Panzerung Stufe 40 (Sehr Schwer)</p> <p>Der Träger kann seine Gesichtsmuskeln nicht mehr wirklich bewegen. Die Muskulatur welche nicht mehr zu bewegen ist erschlafft und ein Lächeln ist kaum noch möglich</p>	8000 C	1000 C
<p>Adaptiven Gesichtsmuskeln</p> <p>Für Schwere Gesichtsplatte um ein Gesicht beweglich zuhalten und Mimik zu erlauben.</p>	4000 C	1000 C
<p>Gepanzerte Schädeldecke Stufe 20 (Leicht)</p> <p>Fängt an der Stirn an und zieht sich bis hinten über den Schädel</p>	4000 C	500 C
<p>Gepanzerte Schädeldecke Stufe 40 (Mittel)</p> <p>Fängt an der Stirn an und zieht sich bis hinten über den Schädel</p>	8000 C	500 C
<p>Schwere Panzerung Schädeldecke Stufe 80 (Schwer)</p> <p>Fängt an der Stirn an und zieht sich bis hinten über den Schädel</p>	16000 C	500 C
<p>Rumpfpanzerung Vorne (Schwer)</p> <p>Die Panzerung wird über den Muskeln unter der Haut angebracht. Panzerung bis 20 ist nicht gut zu erkennen, ab 20 wird die Panzerung für das geschulte Auge sichtbar. Maximal ist eine Panzerung von 40 möglich.</p> <p>Der Hals wird mir gepanzert.</p>	Je Stufe 200 C	1000 C
<p>Rumpfpanzerung hinten (Schwer)</p> <p>Die Panzerung wird über den Muskeln unter der Haut angebracht. Panzerung bis 20 ist nicht gut zu erkennen, ab 20 wird die Panzerung für das geschulte Auge sichtbar. Maximal ist eine Panzerung von 40 möglich.</p> <p>Der Hals wird mir gepanzert.</p>	Je Stufe 200 C	1000 C
<p>Schwere Rumpfpanzerung Vorne (Sehr Schwer)</p> <p>Haut wird entfernt, Panzerung aufgetragen, Panzerung bis 80. Wird auf die normale Panzerung aufgetragen.</p> <p>Der Hals wird mir gepanzert.</p> <p>Es kann ein Realskinn aufgetragen werden welches jedoch nur das Aussehen von Haut imitiert. Auf der Haut sind jedoch klar Linien zu erkennen und die Haut fühlt sich auch nicht wie echte Haut an.</p>	Je Stufe 500 C	1000 C
<p>Schwere Rumpfpanzerung Hinten (Sehr Schwer)</p> <p>Haut wird entfernt, Panzerung aufgetragen, Panzerung bis 80. Wird auf die normale Panzerung aufgetragen.</p> <p>Der Hals wird mir gepanzert.</p>	Je Stufe 500 C	1000 C



Bezeichnung (Schwere des Eingriffs)	Kosten	Kosten Einbau
Es kann ein Realskinn aufgetragen werden welches jedoch nur das Aussehen von Haut imitiert. Auf der Haut sind jedoch klar Linien zu erkennen und die Haut fühlt sich auch nicht wie echte Haut an.		
Verstärkter Rücken (Sehr Schwer) Erhöht die Traglast des Rumpfes auf STA 25. Dazu wird das Rückgrat sowie die Rumpfmuskulatur ausgetauscht. Effekt nur in Kombination mit Cyberbeinen aktiv.	10000 C	5000 C
Stimmemulator (Leicht) Gehörte Stimmen die auf einem Motherboard mit entsprechender Software gespeichert werden können emuliert werden.	5000 C	500 C
Zahnbehälter, Zahnimitat (Leicht)	100 C	150 C
Glasfaserhaare (Leicht) Leuchtende Haare aus Glasfasern	2000 C	1000 C
Reiszahnimplantate (Leicht) Ausfahrbare Reiszähne	250 C	150 C
Erweiterte Schultergelenke (Sehr Schwer) Werden unter den Eigentlichen Schultern angebracht	10000 C	5000 C
Cyberschwanz auch mit integrierter Cyberschlange (Schwer)	10000 C	2500 C
Cybergliedmaße Zusatzenergiepack (Leicht) Verdoppelt die Laufzeit der Cybergliedmaße	1500 C	100 C
Cybergliedmaßen Panzerung (Leicht) Panzerung unter Realskinn bis 40 möglich. Standard Panzerung bis 40 Möglich.	Je Stufe 100 C	100 C
Cybergliedmaßen schwere Panzerung (Leicht) Panzerung 41-80, sichtbar.	Je Stufe 200C	100 C
Cybergliedmaßen EMP Abschirmung (Leicht) Stufe 20 Standard, 40 Stark abgeschirmt, 80 Extreme Abschirmung	Je Stufe 200 C	100 C
EMP Abschirmung für interne Cyberware (leicht) Für Motherboard, Headcyberware und Rumpfcyberware Stufe 20 Standard, 40 Stark abgeschirmt, 80 Extreme Abschirmung	Je Stufe 100 C	100 C
Cybergliedmaßen Realskinn (Leicht) Imitiert echte Haut.	500 C	250 C
Cybergliedmaßen Chrom (Leicht) Erhöhter Säureschutz	1500 C	100 C
Cybergliedmaßen Verstärken (Leicht)	Je Stufe 200 C	100 C



Bezeichnung (Schwere des Eingriffs)	Kosten	Kosten Einbau
STA des Armes wird je Stufe um 1 erhöht. Der STA des Armes darf maximal STA des Trägers +4 betragen, da sonst bei zu großer Belastung der Rumpf des Trägers Schaden nimmt. Der Energieverbrauch des Cyberarms nimmt durch eine höhere STA zu. Für jeweils +8 STA sinkt die Maximaldauer um 1 Tag. STA 8 Maximallaufzeit 7 Tage. STA 9-16 Maximallaufzeit 6 Tage. STA 17-25 Maximallaufzeit 5 Tage.		
Verschlüsselung Funkverbindung, Smartgun etc. (Leicht) Klasse 1 Klasse 2 Klasse 3 Klasse 4 Klasse 5 Klasse 6	500 C 1000 C 2000 C	100 C

Spezielle Cyberware

Der Einbau von spezieller Cyberware steht nur für die Klasse Cyborg zu Verfügung. Es handelt sich hierbei um hoch technisierte Cyberware die vom Militär und Konzernen mit spezieller Freigabe eingesetzt werden darf. Für alle anderen Personen ist diese Art von Cyberware höchst illegal.

Zu spezieller Cyberware gehören Modifikationen wie beispielsweise die Ghost Mod oder die Tank Mod.

Die Ghost Mod ermöglicht dem Träger das Verändern von Größe und Proportionen der Armen und Beinen, sowie Anpassungen im Gesicht, inklusive der Augen sowie Haar und Bartwuchs. Kurz mit der Ghostmod kann der Träger das Aussehen eines anderen Menschen komplett übernehmen. Moderne Ghostmods können sogar Mutanten nachahmen.

Die Tank Mod ist hingegen zur Ghost Mod recht auffällig. Hier verfügt der Träger über einen verstärkten Körperbau, der mit herkömmlicher Cyberware nicht zu vergleichen ist. Dazu kommt ein entsprechendes Waffenarsenal mit zusätzlicher Panzerung die den Träger in einen laufenden Panzer verwandelt.