

Die Abenteuer des NEXUS

Freies Rollenspiel in der
Welt des Paranormalen



MITWIRKENDE

Spielkonzept

Frank Gustav Kröner
Gerrit „Grobi“ Liebal
Joh Cieslak
Sven Bröckling

Zusatzmaterial von

@AxelF
@Blackmoon
David „Monetär“ Schlewing
@KingBuddha

@Nadan
@Vela
@derkleinedude
@elinnar

@kissofdeath50
Jana „Jii“ Klinke-Vogelsang
@rausch
Norman Geiß

Inhaltsverzeichnis

1. Einleitung	1	Aktionen durch Bonuswürfel	28
Was ist Rollenspiel?	2	Ablauf eines Angriffs	28
Besonderheiten	4	Nahkampfangriffe parieren	33
		Besondere Angriffe	33
		Werfen von Gegenständen	34
2. Der Charakter	6		
Persona	7	6. Ausrüstung	35
Physis	8	Gegenstände	36
Der Mindestwurf	9	Waffen	36
Ausweichen	9	Rüstung	39
Schutz	9	Währung	40
Zusatzwürfel	9		
Fertigkeiten	9	7. Wunden und Heilung	41
Wissen	12	Wunden und Boosts	42
Schatten	12	Ohnmacht und Tod	42
Sprachen	12	Heilung	42
Kontakte	12	Die Rast	42
Charakterbogen	12	Zustände	43
3. Charaktererschaffung	16	8. Charakterentwicklung	45
Reputation	17	Reputation	46
Schablonen wählen	17	Den Charakter weiterentwickeln	46
Kontakte und Sprachen	18	Neue Zauber	46
Ausrüstung	18		
Körpermodifikationen	19	9. Körpermodifikationen	47
		Charakterwerte	48
4. Würfe und Proben	20	Körpermodifikationen	49
Die Anzahl der Würfel	21		
Der Mindestwurf	21	10. Horror	51
Schwierigkeitsgrade	21	Stress	52
Explodierende Würfel	22	Grauen	53
Kritische Erfolge	22	Eigenarten	53
Bonuswürfel	23		
Wiederholungswürfe	23	A. Charakterschablonen	55
Schicksalswürfel	23	Abstammung	56
Gruppenwürfe	23	Beruf	56
Verborgtheit	24	Bildung	61
		Interessen	62
5. Der Kampf	25	Charakter	64
Beginn des Kampfes	26	Talent	68
Ablauf der Runden	26		

Lebensumstände	73	Lichter	125
B. Waffen	75	Überwachung	126
Klingenwaffen	76	Kommunikation	127
Äxte	82	Trekking Ausrüstung	128
Hieb Waffen	83	Nahrung / Proviant	130
Stangenwaffen	87	Fahrzeuge	131
Bögen	90	Tierbedarf	131
Pistolen	93	Kuriositäten	132
Sturmgewehre	95	Zutaten	136
Schleudern	96	Musikinstrumente	140
Gewehre	97	F. Eigenarten	141
Maschinenpistolen	98	Wahnsinn und Visionen	142
Schrotflinten	99	Impulsives Verhalten	143
Wurf Waffen	100	Persönliche Eigenheiten	144
Maschinengewehre	101	Ängste und Abneigungen	145
Schwere Waffen	102	Stimmungsschwankungen	146
C. Waffenmodifikationen	104	Sinnesveränderungen	147
Lauf	105	Mystische Eigenschaften	147
Visiere	105	Körperliche Besonderheiten	148
Sondervorrichtung	105	G. Körpermodifikationen	149
Griffe	106	Generatoren	150
Munition	106	Waffen	157
Klinge	108	Sinne	160
D. Rüstung	109	Künstliche Gliedmaßen	163
Leichte Rüstung	110	Schutz	164
Mittlere Rüstung	112	Verbesserungen	167
Schwere Rüstung	113	H. Gegner	178
Kleidung	113	Außerirdisch	179
Arme und Beine	114	Untoter	180
Kopf und Hals	116	Tier	181
Schild	117	Mensch	187
E. Gegenstände	118	Mechanisch	188
Erste Hilfe	119	Magisch	188
Tränke und Gifte	119	Paranormal	188
Werfbares	119	I. Lizenz	190
Gefäße	120	Index	192
Werkzeuge	122		

1

33



Einleitung

Willkommen bei *Die Abenteuer des NEXUS*!

Die Abenteuer des NEXUS ist ein Rollenspiel. Diese Regeln und alle zugehörigen Materialien reichen aus, um Abenteuer in der Welt *Die Abenteuer des NEXUS* zu spielen. Du kannst diese Regeln frei verwenden, und mit Freunden Abenteuer in der Welt bestreiten.

*Ihr wißt, auf unsren deutschen Bühnen
Probiert ein jeder, was er mag;
Drum schonet mir an diesem Tag
Prospekte nicht und nicht Maschinen
Gebraucht das groß' und kleine Himmelslicht,
Die Sterne dürft ihr verschwenden;
An Wasser, Feuer, Felsenwänden,
An Tier und Vögeln fehlt es nicht.
So schreitet in dem engen Bretterhaus
Den ganzen Kreis der Schöpfung aus
Und wandelt mit bedächt'ger Schnelle
Vom Himmel durch die Welt zur Hölle.*

Johann W. von Goethe, Faust

Dieses Rollenspiel lässt sich komplett ohne elektronische Hilfsmittel spielen. Der Fokus des Systems liegt allerdings in unseren modernen Zeiten darauf, über eine Internetplattform wie Discord, Teamspeak oder Ähnlichem gespielt zu werden. Die zugehörige Plattform <https://division-v.de> bietet alle möglichen Werkzeuge zur Verwaltung von Charakteren und Kampagnen. Zudem kann hier gewürfelt werden, Würfelergebnisse können optional an einen Discord Chat weitergegeben werden.

WAS IST ROLLENSPIEL?

Um genau zu sein, reden wir hier von Pen and Paper Rollenspiel, also keinem Computerspiel. Traditionell spielt man ein Rollenspiel mit 2-4 *Spielern* und einer *Spielleiterin* am Tisch, wobei gegenüber einem Brettspiel das Spielbrett durch Charakterbögen und Würfel ersetzt werden. Das Rollenspiel erzählt immer eine Geschichte, die von allen Mitspielern getragen und weitergesponnen wird.

Die Spieler erschaffen für eine Rollenspielrunde

Charaktere, also fiktive Figuren, welche auf Charakterbögen festgehalten werden. Der Charakterbogen enthält die Beschreibung des Charakters, seine Herkunft, seine Interessen und seine Fähigkeiten. Letzte sind in Zahlenwerten festgehalten, denn das Handeln im Rollenspiel erfordert sogenannte *Proben* oder *Würfe*, welche den Ausgang einer Aktion bestimmen.

Beispiel

Tom hat sich entschlossen, in einer Rollenspielgruppe mit Spielleiterin Julia mitzuspielen. Julia hat für ihre Runde ausgesucht, dass es ein Abenteuer geben wird. Da es eine Geschichte im Stil der Retro-Science Fiction Mystery geben soll, gibt Julia die Epoche "Der kalte Krieg und die 80er" sowie die "Horror Erweiterung" vor.

Tom beschließt also, als Charakter den Journalisten Jamie mit Abitur zu erstellen. Er wählt die Charakterschablonen "Journalist" und "Abitur", und stellt mit diesen seinen Charakter fertig. Er addiert alle Werte der Schablonen und verzeichnet diese auf seinem Charakterbogen.

Durch den gewählten Hintergrund hat Jamie besonders hohe Anfangswerte in Fertigkeiten wie *Untersuchen*, *Kommunikation* und *Politik*. Beim *Schießen* oder der *Akrobatik* ist sein Können jedoch allenfalls rudimentär.

Näheres zu der Erschaffung eines Charakters findest du in Kapitel 3 und Kapitel 4.

Während die Spieler jeweils einen Charakter für das Spiel erstellen, bereitet die Spielleiterin eine Geschichte vor. Diese wird oft auch *Abenteuer* oder *Plot* genannt. Diese Geschichte ist nicht, wie in einem Roman, bis ins Letzte ausformuliert. Stattdessen ist es ein grobes Script, bestehend aus einem möglichen Ablauf, der Beschreibung von Orten, sowie sogenannten Nichtspielercharakteren (auch NSC oder NPC).

Sobald das Spiel beginnt, agieren alle in der Rolle ihrer Charaktere. Die Spielleiterin beschreibt Situationen mit Worten, Karten oder Zeichnungen. Die Spieler sprechen für ihre Charaktere in

der ersten Person ("Ich schleiche die Treppe hinauf."). Kommt es zu Handlungen der Charaktere mit ungewissem Ausgang, so wird auf Proben zurückgegriffen, und es wird gewürfelt.

Beispiel

Nachdem die Vorbereitungen abgeschlossen sind, trifft sich die Gruppe um Spielleiterin Julia. Dann geht es endlich los, und Julia beschreibt die erste Szene.

Julia: "Es ist der 2. Januar. Ihr befindet euch in einem Pub in dem beschaulichen Städtchen Lindfield im Süden Englands. Es ist nun bereits spät am Abend, und vor der Tür hat der leichte Nieselregen dafür gesorgt, dass die Schneedecke der letzten Tage von einer dünnen Eisschicht bedeckt ist. Es wird kalt heute Nacht, und glatt. Der Pub ist gut gefüllt, und ihr hört Tainted Love aus einer Jukebox, während ihr auf ein neues Pint wartet. Mit einem Knarren öffnet sich die Eingangstür, und eine Wolke feinen Regens kommt in den Pub. Direkt gefolgt von einer Gestalt in einer viel zu kleinen, gelben Plastikregenjacke."

Dies ist also der Auftakt, und Tom entschließt sich, dass sein Charakter Jamie einmal einen Blick auf den Neuankömmling werfen möchte. Er sagt die Handlungen für Jamie an:

Tom: "Ich betrachte den Fremden da mal sehr genau, diese schlecht sitzende Jacke ist mir ja schon aufgefallen."

Julia: "Du erkennst, dass unter der Kapuze nasse, schwarze Haare in das Gesicht eines alten Mannes fallen. Wirf doch einmal *Wahrnehmung*, um mehr zu erkennen."

Es geht also um ein kooperatives Weiterentwickeln der Geschichte durch das Handeln der Charaktere. Die Spielleiterin hat einen Plan, wohin sich die Geschichte entwickeln könnte, welche Personen auftreten können, und was diese eigentlich für eine Motivation haben. Irgendein Geschehen entwickelt sich um die Charaktere der Spieler herum, und sie werden mit in diese Handlung hinein

gezogen.

Wohin diese Geschichte führt, ist ungewiss. Es mag sein, dass etwas Schlimmes verhindert wird, oder dass ein Geheimnis aufgedeckt wird. Die Spielleiterin hat einen groben Plan, die Spieler bestimmen jedoch hauptsächlich den Fortgang.

ES GEHT UM DAS ERZÄHLEN



Denkt man an Computerrollenspiele, so ist die strategische Weiterentwicklung des Charakters der wichtigste Punkt. Er muss zukünftige Kämpfe bestehen können und möglichst optimale Werte für mögliche Herausforderungen haben. Im Pen and Paper Rollenspiel geht es um den Fortgang der Geschichte, um gemeinsame Erlebnisse und Erinnerungen. Das möglichst optimale Ausrichten auf "starke" Eigenschaften (sogenanntes *Power-Gaming*) sollte hier nicht im Vordergrund stehen. Dadurch, dass die Geschichte immer gemeinsam weitergetragen wird, gibt es für alle Herausforderungen sehr flexible Lösungen.

Ein Wort zum Power-Gaming: Das Regelwerk von Die Abenteuer des NEXUS unterbindet bewusst nicht die Möglichkeit, einen relevanten Wert (z.B. *Schießen*) in astronomische Höhen zu treiben. Es sollte in der Spielgruppe Einigkeit darüber bestehen, welchen Stil man beim Spiel haben möchte. Die Regeln ermöglichen solche Konstruktionen bewusst, um bei der Erschaffung von Charakteren und Abenteuern alle Freiheiten zu lassen.

Ebenso kommt hier die alte Rollenspielregel zum Tragen, dass das **Wort der Spielleiterin immer mehr wiegt als die Regeln**. Natürlich sollte es der Normalfall sein, dass die Regeln so angewendet werden, wie sie geschrieben sind, denn es geht für die Spieler auch um einen Rahmen, auf den sie sich verlassen können. Kommt es jedoch zu einer unklaren Regelsituation, so entscheidet die Ansage der Spielleiterin.

KAMPF IM ROLLENSPIEL

Auch wenn der Fokus im Pen and Paper Rollenspiel weniger auf der Auseinandersetzung mit Fäusten oder Waffen liegt, spielt der Kampf doch eine wichtige Rolle. Nicht jede Situation lässt sich ohne Waffengewalt lösen. Schnell kommt es zu einer Schlägerei, oder die Charaktere planen, einen Händler zu überfallen.

Kampf im Rollenspiel wird anders behandelt als das freie Spiel. Die Zeit läuft in Runden ab, und man veranschaulicht die Situation auf einer Karte auf dem (eventuell virtuellen) Tisch. Spieler agieren nacheinander, die Spielleiterin steuert ihre NSC. Wunden zeigen an, wie gut es den Charakteren noch geht. Näheres zum Ablauf des Kampfs findest du in Kapitel 5.

Im Spiel sollte sich beides die Waage halten. Es mag auch Abenteuer geben, die nur aus einem Kampf bestehen. Die Abenteuer des NEXUS ist jedoch keine realistische Kampfsimulation. Hier geht es darum, einen Konflikt möglichst unterhaltsam, cineastisch, und trotzdem spannend auszutragen.

Bei einem Kampf im *Die Abenteuer des NEXUS* System sollten aufgrund der Besonderheiten (Reaktionen, Aktionen stehlen etc.) allerdings immer folgende Dinge eingehalten werden:

- Verwendet immer eine Karte. Eine Grundrisskarte der Situation sorgt dafür, dass es keine Missverständnisse bei der Positionierung gibt, egal wie kurz der Kampf ist. Eine Karte kann eine vorgefertigte, aufwändige Karte, aber auch ein schnell gezeichneter Grundriss sein.
- Verwendet immer einen Massstab. Die Charaktere haben unterschiedliche Bewegungsreichweiten, und bei einigen ist es auch ihre Stärke, dass sie sich besonders weit bewegen können. Diesen Charakteren und Gegnern wird ohne Massstab ihre Stärke genommen.
- Benutzt einen Initiative-Tracker. Initiative bestimmt im Kampf die Reihenfolge der Beteiligten. Initiative-Tracker bedeutet, dass diese Reihenfolge für alle sichtbar aufge-

schrieben ist. Es ist bei *Die Abenteuer des NEXUS* für die Spieler wichtig zu wissen, wann sie selbst wieder an der Reihe sind (denn dann verfallen u.A. aufgehobene eigene Handlungen).

BESONDERHEITEN

Die Abenteuer des NEXUS hat in einigen Bereichen andere Ansätze als andere Rollenspielsysteme. Teilweise wurden diese so gestaltet, um die Flexibilität bei den möglichen Szenarien zu erreichen. Auch legt das System einen großen Fokus darauf, möglichst schnell spielbar zu sein, und z.B. im Kampf heldenhafte Aktionen ausführen zu können.

Für Würfe und Proben werden normale, sechsseitige Würfel verwendet. Es werden Würfel in der Anzahl des jeweiligen Wertes geworfen. Jeder Würfel, der nach dem Wurf eine 5 oder höher zeigt, stellt einen Erfolg dar. In der Regel reicht ein einzelner Erfolg aus, um eine Probe als bestanden gelten zu lassen.

CHARAKTERSCHABLONEN

Charaktere werden in *Die Abenteuer des NEXUS* nicht durch das Verteilen von Punkten auf Fertigkeiten, Attribute oder andere Werte erstellt oder gesteigert. Stattdessen werden *Charakterschablonen* verwendet, die jeweils kleine Stationen in der Vergangenheit des Charakters darstellen.

Charakterschablonen sind unterteilt in *Abstammung, Beruf, Bildung, Charakter, Talent* und *Lebensumstände*. Während die Schablonen in den ersten beiden Kategorien viele Eigenschaften mit sich bringen (Ein Heiler bekommt Gewissenhaftigkeit, Erste Hilfe und Medizinkenntnisse), kann eine Schablone aus dem Bereich Talent zum Beispiel "Guter Redner" sein, welche Punkte auf *Kommunikation* bringt.

Charakterschablonen werden für *Reputation* erstanden, dies sind die Erfahrungspunkte, welche

die Charaktere für bestandene Abenteuer erhalten.

BESONDERE MÖGLICHKEITEN IM KAMPF

Der Kampf ist so gehalten, dass das Geschehen möglichst eindrucksvoll ist, die Mechanik aber gut von der Hand geht. Die in Rollenspielen übliche Reihenfolge der Teilnehmer ist hier auch zu finden, jedoch ist der ganze Ablauf ein wenig dynamischer. *Reaktionen* sind in das Kampfsystem eingebaut, jede Aktion kann bis zum erneuten Beginn der eigenen Kampfrunde aufgespart werden, und als Reaktion verwendet werden.

Zudem ist es möglich, durch das Ausgeben von *Bonuswürfeln*, welche Charaktere durch Schablonen erhalten können, spontan eigene Aktionen

im Kampf zu erzeugen oder durch *Schicksalswürfel* sogar Gegnern Aktionen zu stehlen. Obwohl Schicksalswürfel sehr selten sind, kann dem Gegner so eventuell der tödliche Schlag gestohlen und zur eigenen Aktion gemacht werden. Was eventuell etwas unrealistisch klingt, sorgt so für einen sehr dynamischen Ablauf des Kampfes, es kann oft zu kinoreifen Szenen kommen, die auch die Spielleiterin nicht vorhersehen kann.

WAFFEN

Waffen sind in Die Abenteuer des NEXUS erweiterbar gestaltet. Es gibt eine Liste von Waffenmodifikationen. Unterschiedliche Munition wird auch als Waffenmodifikation abgebildet.

Näheres zu den Kampfregeln und Waffenmodifikationen findest du in Kapitel 5.

2



Der Charakter

Um die Welt von Die Abenteuer des NEXUS zu betreten, benötigst du einen Charakter – eine fiktive Person, der du Leben einhauchst und deren Schicksal du lenkst. Auf dem Charakterbogen werden all die Werte und Eigenschaften festgehalten, die deinen Helden einzigartig machen.

Dieses Kapitel gibt einen Überblick über die grundlegenden Eigenschaften eines Charakters. Der Prozess der Charaktererschaffung wird in Kapitel 3 genau beschrieben.

PERSONA

Die Werte unter Persona beziehen sich auf die mentalen Eigenschaften des Charakters. Jeder Wert entspricht einer Persönlichkeitseigenschaft. Die Persona-Eigenschaften haben jeweils einen eigenen Wert und bilden auch die Grundlage für die Fertigkeiten.

BILDUNG

Bildung misst das angeeignete Allgemeinwissen und die Fähigkeit eines Charakters, auf erlernte Informationen zurückzugreifen. Ein hoher Wert deutet auf eine Person hin, die viel gelesen hat, eine gute Schule besuchte oder eine unstillbare Neugier besitzt. Folglich glänzt ein solcher Charakter in allen theoretischen Fertigkeiten wie *Naturkunde* oder *Historie*.

LOGIK

Während *Bildung* das gespeicherte Wissen eines Charakters darstellt, ist Logik seine Fähigkeit, dieses Wissen anzuwenden und neue Schlüsse zu ziehen. Logik ist immer dann entscheidend, wenn es darum geht, aus vorhandenen Hinweisen ein stimmiges Gesamtbild zu erschaffen oder komplexe Probleme zu analysieren. Ein Charakter mit hoher Logik ist daher in Fertigkeiten wie *Untersuchen* überlegen, um an einem Tatort die entscheidenden Details zu verknüpfen, oder in *Mechanik*, um

den Aufbau einer Falle zu durchschauen und sie zu entschärfen.

GEWISSENHAFTIGKEIT

Gewissenhaftigkeit beschreibt die Sorgfalt, Disziplin und Verlässlichkeit eines Charakters. Ein hoher Wert steht für methodisches Vorgehen und verhindert Flüchtigkeitsfehler, was bei Fertigkeiten wie *Erste Hilfe* oder *Heimlichkeit* entscheidend ist.

WILLENSKRAFT

Willenskraft ist die mentale Stärke und Entschlossenheit, mit der ein Charakter seine Ziele verfolgt und Widrigkeiten widersteht. Sie repräsentiert die innere Zähigkeit, sich weder von äußerem Druck noch von inneren Zweifeln von seinem Weg abbringen zu lassen. Ein hoher Wert ist daher die Grundlage für Fertigkeiten wie *Tapferkeit*, um auch in aussichtslosen Lagen standhaft zu bleiben, oder *Einschüchtern*, um den eigenen Willen auf andere zu projizieren.

AUFFASSUNGSGABE

Die Auffassungsgabe beschreibt, wie schnell und präzise ein Charakter seine Umgebung mit allen Sinnen erfasst und verarbeitet. Sie ist das Maß für die angeborene Aufmerksamkeit und das Bewusstsein für die Umgebung, vom kleinsten Geräusch bis zur weitesten Landschaft. Ein hoher Wert ist daher die Grundlage für Fertigkeiten wie *Wahrnehmung*, um versteckte Details oder Gefahren zu entdecken, und *Orientierung*, um sich in fremdem Terrain nicht zu verirren.

CHARME

Charme ist die Fähigkeit, durch Wortwahl, Auftreten und Persönlichkeit eine positive Verbindung

zu anderen herzustellen und sie für sich zu gewinnen. Im Gegensatz zur rein äußerlichen *Attraktivität* ist *Charme* ein Attribut, das auf sozialer Intelligenz beruht. Ein hoher Wert in diesem Bereich ist die Basis für Fertigkeiten wie *Politik*, um Verbündete zu gewinnen und Verhandlungen zu führen, sowie *Empathie*, um die Stimmungen anderer zu verstehen und darauf zu reagieren.

PHYSIS

Alle Physis-Attribute beschreiben die körperlichen Fähigkeiten des Charakters. Jedes Attribut hat einen Wert, der die Anzahl der Würfel angibt, die für dieses Attribut geworfen werden.

GESCHICK

Geschick umfasst sowohl die allgemeine Körperbeherrschung als auch die feine Hand-Augen-Koordination eines Charakters. Es ist das Maß für Reflexe, Balance und die Fähigkeit, präzise und kontrollierte Bewegungen auszuführen. Ein hoher Wert in diesem Attribut ermöglicht einem Charakter, in Fertigkeiten wie *Akrobatik* zu brillieren, um Hindernissen auszuweichen und das Gleichgewicht zu halten, sowie im *Schießen*, um ein Ziel auch auf große Entfernung sicher zu treffen.

KRAFT

Kraft ist das Maß für die rohe Muskelkraft und die körperliche Stärke eines Charakters. Sie repräsentiert die Fähigkeit, überwältigende körperliche Gewalt auszuüben, sei es, um schwere Objekte zu bewegen oder um im Kampf verheerenden Schaden anzurichten. Ein hoher Kraftwert ist daher entscheidend für den *Nahkampf*, um mit Hieben eine Rüstung zu durchschlagen, sowie für das *Werfen*, um Objekte mit großer Wucht auf ein Ziel zu schleudern.

ATTRAKTIVITÄT

Attraktivität misst die unmittelbare Wirkung der körperlichen Erscheinung und Präsenz eines Charakters auf andere. Dieser Wert beschreibt nicht zwangsläufig klassische Schönheit, sondern vielmehr, wie einprägsam oder fesselnd das Äußere einer Person ist - sei es durch anmutige Züge, eine einschüchternde Statur oder markante Merkmale. Eine hohe Attraktivität sorgt dafür, dass ein Charakter aus der Masse heraussticht und einen starken ersten Eindruck hinterlässt, noch bevor er ein Wort gesprochen hat.

AUSDAUER

Ausdauer beschreibt die rein körperliche Widerstandsfähigkeit und Zähigkeit eines Charakters. Sie bestimmt, wie lange jemand anstrengenden Tätigkeiten wie einem Gewaltmarsch, einem Dauerlauf oder einem Kampf nachgehen kann, bevor Erschöpfung einsetzt.

RESISTENZ

Resistenz ist die angeborene Zähigkeit und Konstitution des Körpers, die es einem Charakter erlaubt, Schaden und feindlichen Einflüssen zu widerstehen. Sie repräsentiert die Fähigkeit, die Wirkung von Giften zu mindern oder den Strapazen extremer Hitze und Kälte zu trotzen. Ein Charakter mit hoher Resistenz kann Krankheiten und anderen schädlichen Effekten besser widerstehen.

SCHNELLIGKEIT

Schnelligkeit misst sowohl die reine Bewegungsgeschwindigkeit als auch die Reaktionsgabe eines Charakters. Sie bestimmt, wie rasant sich eine Person fortbewegen kann, um Distanzen zu überbrücken, aber auch, wie schnell sie auf plötzliche Ereignisse oder Gefahren reagieren kann.

DER MINDESTWURF

Der Mindestwurf ist ein zentrales Merkmal des Charakters. Er gibt an, welches Ergebnis ein Würfel haben muss, um einen Erfolg darzustellen. Der Mindestwurf wird von der Abstammung übernommen und liegt bei den meisten Charakteren bei 5+. Die Schablone "Meisterliche Präsenz" senkt den Mindestwurf um 1, ansonsten kann er nur durch besondere Ereignisse oder seltene Gegenstände und oft nur für kurze Zeit verändert werden.

AUSWEICHEN

Ausweichen wird im Kampf verwendet und erlaubt es, einem Nahkampfangriff auszuweichen. Der Wert ist gleich dem Ausweichwert der Abstammung plus dem Durchschnitt von *Schnelligkeit* und *Geschick* (aufgerundet). Rüstung und Waffen reduzieren diesen Wert. Charakterschablonen können diesen Wert verändern.

SCHUTZ

Hat ein Charakter aufgrund seiner Abstammung Schutz, so gilt dieser als "angeborener Schutz". Im Gegensatz zu den anderen Schutzarten bleibt dieser nicht bis zum Ende des Kampfes aufgebraucht, sondern wird zu Beginn jeder Kampfrunde des Spielers erneuert (siehe Kapitel 5).

ZUSATZWÜRFEL

Jeder Charakter kann eine Anzahl von *Bonuswürfeln*, *Schicksalswürfeln* oder *Wiederholungswürfeln* haben. Alle drei haben unterschiedliche Anwendungen (siehe Kapitel 4), stellen aber immer einen Vorteil für den Charakter dar, der während des Spiels genutzt werden kann.

Der Charakter kann verbrauchte Würfel während der Rast zurückerhalten (siehe Kapitel 7).

FERTIGKEITEN

Komplexere Handlungen oder Kenntnisse werden durch *Fertigkeiten* beschrieben. Alle Charaktere haben die gleichen Fertigkeiten mit unterschiedlichen Werten, so dass die Spielleiterin sicher sein kann, dass ein Spieler auf jeden Fall eine Fertigkeit würfeln kann.

Jede Fertigkeit besteht aus einem Basisattribut und einem Fertigkeitswert. Zum Beispiel ist der Basiswert für die Fertigkeit *Einschüchtern* der Attributswert *Auffassungsgabe*.

Zum Basisattributwert werden die Boni der gewählten Charakterschablonen addiert.

EINSCHÜCHTERN

Die Fertigkeit *Einschüchtern* stellt die Fähigkeit des Charakters dar, andere einzuschüchtern. Diese Fertigkeit kann z.B. eingesetzt werden, um Informationen aus einem Gegner herauszupressen oder Gegner dazu zu bringen, sich aus einem Kampf zurückzuziehen.

Attribut: *Auffassungsgabe*

EMPATHIE

Empathie ist die Fähigkeit, Gefühle und Stimmungen eines Gegenübers zu deuten, und vielleicht Intentionen zu erkennen. Hierbei können keine Gedanken gelesen werden.

Attribut: *Charme*

HEIMLICHKEIT

Heimlichkeit ist die Kunst des Verborgenen. Diese Fertigkeit wird sowohl für das heimliche Bewegen (Schleichen) verwendet, als auch um zu prüfen, wie verschlossen der Charakter ist. Sie kann beispielsweise angewendet werden, wenn der Charakter verhört wird oder versucht ist, ein Geheimnis auszulplaudern.

Attribut: *Gewissenhaftigkeit*

Attribut: *Charme*

ORIENTIERUNG

Diese Fertigkeit dient der Orientierung, sowohl in der Landschaft, als auch in unübersichtlichen Situationen. So kann sie im unübersichtlichen Gedränge der Stadt angewandt werden, aber auch wenn der Charakter zum Beispiel durch einen Wasserstrudel durchgewirbelt wird.

Attribut: *Auffassungsgabe*

POLITIK

Immer wenn es darum geht, politisches Handeln abzuschätzen, wird diese Fertigkeit verwendet. Dies kann in der realen Politik der Fall sein, aber auch auf das sichere Bewegen in großen Konzernen darstellen.

Attribut: *Charme*

RELIGION

Diese Fertigkeit umfasst die Kenntnis von religiösen Lehren, aber auch die Sicherheit bei der Durchführung religiöser Zeremonien.

Attribut: *Gewissenhaftigkeit*

TAPFERKEIT

Diese Fertigkeit kommt immer dann zum Tragen, wenn es darum geht wie Mutig ein Charakter ist. Sie kann zum Beispiel verwendet werden wenn es darum geht, ob ein Charakter tapfer genug ist, sich einem übermächtigen Gegner gegenüberzustellen.

Attribut: *Willenskraft*

TÄUSCHEN UND BETRÜGEN

Wenn der Charakter ein Gegenüber täuschen, oder zum Beispiel beim Spiel betrügen möchte, kann auf diese Fertigkeit geworfen werden.

Attribut: *Charme*

ÜBERZEUGEN

Will der Charakter sein Gegenüber argumentativ überzeugen, so kommt diese Fertigkeit zur Anwendung.

Attribut: *Willenskraft*

UNTERSUCHEN

Diese Fertigkeit wird verwendet, wenn der Charakter einen Gegenstand, eine bestimmte Szene oder ein Objekt auf bestimmte Eigenschaften untersuchen möchte.

Attribut: *Auffassungsgabe*

WAHRNEHMUNG

Wahrnehmung stellt die Fähigkeit des Charakters dar, Dinge in seinem Umfeld wahrzunehmen. Dies kann das Durchsuchen eines Hauses, die Suche nach dem schemenhaften Dieb am Waldrand, oder auch eine Regung im Gesicht des Gegenübers sein.

Attribut: *Auffassungsgabe*

AKROBATIK

Akrobatik ist die Kunst, sich schnell und geschickt zu bewegen. Diese Fertigkeit kommt zum Einsatz, wenn der Charakter über einen Vorsprung klettert oder einen kurzen Sprint hinlegt. Der Wert kann auch für das Balancieren verwendet werden.

Attribut: *Geschick*

DARBIETUNG

Darbietung ist das künstlerische Auftreten. Dies kann Schauspiel, aber auch der musikalische Vortrag eines Stücks sein. Eine imposante Lügengeschichte kann auch mit Hilfe der Darbietung erzählt werden.

Attribut: *Charme*

ERSTE HILFE

Die Erste Hilfe muss mit ausreichend Verbandsmaterial durchgeführt werden, um erfolgreich zu sein.

Bei einem erfolgreichen Wurf werden die Wunden des Verletzten um die Hälfte (aufgerundet) der Erfolge des Wurfes geheilt. Durch die Erste Hilfe werden Blutungen gestillt.

Attribut: *Gewissenhaftigkeit*

FAHREN

Die Fertigkeit Fahren beschreibt das Führen von Fahrzeugen aller Art. Hierbei trifft die Fertigkeit auf alle fahrbaren Objekte wie etwa Schiffe, Fahrzeuge oder Kutschen zu.

Attribut: *Geschick*

HISTORIE

Historie beschreibt das Wissen des Charakters um Geschichte und vergangene Ereignisse. Auch Altertümer können mit dieser Fertigkeit eingeschätzt werden.

Attribut: *Bildung*

KOMMUNIKATION

Die Fähigkeit zur gesellschaftlichen Unterhaltung wird mit der Fertigkeit Kommunikation beschrieben.

ben. Sie beschreibt wie geschickt sich der Charakter in Unterhaltungen verhält.

Attribut: *Bildung*

MECHANIK

Mechanik fasst alle handwerklichen Tätigkeiten, sowie die Kenntnis um mechanische Abläufe zusammen. Das Bearbeiten eines Holzstücks oder das Verstehen einer mechanischen Uhr können mit dieser Fertigkeit abgebildet werden.

Attribut: *Logik*

NAHKAMPF

Der Wert dieser Fertigkeit stellt die Grundlage für den Angriff mit Nahkampfwaffen dar. Auf diese Fertigkeit wird in der Regel nicht direkt geworfen.

Attribut: *Kraft*

NATURKUNDE

Naturkunde beschreibt die Kenntnis des Charakters von allen Facetten der Natur. Diese Fertigkeit kann zur Anwendung kommen wenn der Charakter nach Pflanzen sucht, im Wald Holz sammelt oder das Wesen eines Tiers einschätzen will.

Attribut: *Bildung*

SCHIESSEN

Der Wert dieser Fertigkeit stellt die Grundlage für den Angriff mit Fernkampfwaffen dar. Auf diese Fertigkeit wird in der Regel nicht direkt geworfen.

Attribut: *Geschick*

WERFEN

Diese Fertigkeit wird immer dann verwendet, wenn der Charakter Gegenstände wirft. Dies kön-

nen einfache Gegenstände wie Steine, aber auch Brandsätze oder Netze sein.

Für genaue Regeln für das Werfen von Gegenständen siehe Kapitel 5.

Attribut: *Kraft*

WISSEN

Wissen funktioniert ähnlich wie Fertigkeiten, allerdings ist hier die Liste nicht vorgegeben. Charaktere können aufgrund ihres Werdegangs verschiedene Wissensfertigkeiten haben, die sie frei einsetzen können. Wissen wird jeweils einer Fertigkeit zugeordnet. Der effektive Wert, auf den gewürfelt wird, setzt sich aus dem Wissenswert und dem Fertigkeitenswert zusammen.

Wissen wird durch Charakterschablonen erlangt. Auf den Charakterschablonen ist angegeben, ob diese Wissen mitbringen.

SCHATTEN

Ein Charakter kann besondere Eigenschaften haben, die ihn außerhalb seiner körperlichen oder psychischen Eigenschaften beeinflussen. Jeder *Schatten* hat seine eigene Beschreibung oder Regel. So kann ein Charakter z.B. einen Rivalen haben oder obrigkeitshörig sein. Schatten haben keine Werte, können aber ihre eigenen Regeln mitbringen.

Schatten sind auf Charakterschablonen angegeben. Enthält eine Charakterschablone eine ausge-

schriebene Regel, so ist dies ein Schatten.

SPRACHEN

Ein Charakter kann eine bestimmte Anzahl von Sprachen entsprechend der Summe seiner Attribute *Bildung* und *Logik* erlernen. Dies können beliebige Sprachen der entsprechenden Welt sein. Beträgt die Summe der Attribute 0 oder weniger, beherrscht der Charakter selbst seine Muttersprache nur eingeschränkt.

Der Grenzwert für die Anzahl der erlernten Sprachen dient als Richtwert für neue Charaktere. Im Spiel erlernte Sprachen können selbstverständlich auch über diesen Wert hinaus aufgeführt werden.

Charakterschablonen oder Körpermodifikationen können die Anzahl der erlernbaren Sprachen erhöhen.

KONTAKTE

Kontakte sind Verbindungen des Charakters zu anderen Menschen oder Wesen, auf die er sich verlassen kann. In der Regel sind dies Kontakte außerhalb der Spielrunde, beispielsweise ein Adliger, ein Kontakt in der Regierung oder ein Arzt.

Bei der Charaktererschaffung kann der Charakter eine bestimmte Anzahl an Kontakten haben, die sich nach der Summe der Attribute *Charme* und *Attraktivität* richtet.

Natürlich kann diese Anzahl überschritten werden, wenn im Spiel neue Kontakte geschlossen werden.

CHARAKTERBOGEN

Auf den folgenden Seiten befindet sich der Charakterbogen für Die Abenteuer des NEXUS. Drucke ihn aus, um deinen Charakter festzuhalten. Jede Seite ist dafür gedacht, auf ein eigenes Blatt Papier gedruckt zu werden.

PORTRÄT

CHARAKTER

Name

Abstammung

Beruf

Spieler

Kampagne

Epoche

Reputation

Freie Reputation

WUNDEN



Boost

SCHUTZ



N normal · K kritisch · H haftend · B Blutung · G Gift · F

Feuer · R Reflektion

KAMPF



Aktionen



Mindestwurf



Ausweichen

ZUSTÄNDE

☐ Sterbend☐ Bewusstlos☐ Geschockt☐ Brennend☐ Blutend☐ Vergiftet☐ In der Hocke

PERSONA

Bildung ☐

Logik ☐

Gewissenhaftigkeit ☐

Willenskraft ☐

Wachsamkeit ☐

Charme ☐

PHYSIS

Geschick ☐

Stärke ☐

Attraktivität ☐

Ausdauer ☐

Widerstand ☐

Schnelligkeit ☐

FERTIGKEITEN

Akrobatik (Geschick) ☐

Auftreten (Charme) ☐

Einschüchtern (Wachsamkeit) ☐

Empathie (Charme) ☐

Erste Hilfe (Gewissenhaftigkeit) ☐

Fahren (Geschick) ☐

Geschichte (Bildung) ☐

Heimlichkeit (Gewissenhaftigkeit) ☐

Kommunikation (Bildung) ☐

Mechanik (Logik) ☐

Mut (Willenskraft) ☐

Nachforschung (Wachsamkeit) ☐

Nahkampf (Stärke) ☐

Naturkunde (Bildung) ☐

Orientierung (Wachsamkeit) ☐

Politik (Charme) ☐

Religion (Gewissenhaftigkeit) ☐

Schusswaffen (Geschick) ☐

Täuschung (Charme) ☐

Überzeugung (Willenskraft) ☐

Wahrnehmung (Wachsamkeit) ☐

Werfen (Stärke) ☐

SCHATTEN & WISSEN

Schatten

Wissen (Fertigkeit) und Würfel

KAMPF & AUSRÜSTUNG

[illegible]

Gegenstand	Schutz	Behinderung	Notizen	Getr.

[illegible][illegible]

3



Charaktererschaffung

Zur Erstellung eines Charakters werden Charakterschablonen ausgewählt, die dessen Lebensstationen, Talente und Interessen abbilden (siehe Kapitel A). Jede Schablone kann die Attribute und Fertigkeiten des Charakters verändern und Wissen sowie Schatten mit sich bringen.

REPUTATION

Die Reputation verdeutlicht die Bekanntheit des Charakters. Jedes Abenteuer bringt dem Charakter eine gewisse Menge an Reputation ein. Neue Charaktere starten ihre Laufbahn in der Regel mit 20 Punkten Reputation. Dies kann jedoch von der Spielleiterin festgelegt werden.

Reputation wird verwendet, um Charakterschablonen hinzuzufügen. Jede Schablone kostet eine bestimmte Anzahl an Reputationspunkten.

Charakterschablonen können negative Reputationskosten aufweisen. In diesem Fall erhält der Spieler die Punkte, wenn er die Schablone auswählt. Dies ist beispielsweise bei der Schablone *Säufer* der Fall.

SCHABLONEN WÄHLEN

Eine Charakterschablone stellt eine bestimmte Lebensstation eines Charakters dar. Jede Schablone ist einem der folgenden Bereiche zugeordnet: Bildung, Beruf, Talent, Interessen, Charakter oder Lebensumstände.

Jede Schablone verändert eine kleine Anzahl von Eigenschaften und Fertigkeiten des Charakters positiv oder negativ und kann Wissen oder Schatten mit sich bringen. Darüber hinaus können Schablonen eigene Regeln enthalten, die der Charakter dann übernimmt.

GELEHRTER

Reputation:	10
Bildung	+4
Naturkunde	+1
Historie	+2
Kommunikation	+1

Jede Schablone ist eine bestimmte Anzahl an Reputationspunkten wert. Dies ist die Anzahl der Reputation, die aufgewendet werden muss, um die Schablone in den eigenen Werdegang zu übernehmen.

Die Liste der Schablonen ist in Kapitel A zu finden.

BASISWERTE

Alle Attribute, Fertigkeiten und sonstigen Werte des Charakters beginnen mit einem einheitlichen Wert. Auf diesen Wert werden die Angaben der Charakterschablonen addiert.

- Aktionen: 2
- Mindestwurf: 5+
- Bonus-, Schicksals- und Wiederholungswürfe: 0
- Attribute: 1
- Fertigkeiten: 0
- Angeborener Schutz: 0
- Maximale Wunden: 10
- Maximaler Stress: 10
- Basisstress: 0
- Biolast: 0

ABSTAMMUNG

Zunächst wählst du bei der Charaktererschaffung die Abstammung deines Charakters. Diese Herkunft beschreibt nicht nur die Kultur, aus der dein Charakter stammt, sie bringt auch die Abstammungsschablone mit sich, die dem Charakter

die üblichen Stärken eines Vertreters deines Volkes gibt.

Es kann nur eine Abstammungsschablone gewählt werden, diese kostet keine Reputation.

Die verfügbaren Abstammungsschablonen sind im Kapitel A aufgelistet.

Die Abstammungsschablone wird beim Werdegang notiert, und die angegebenen Modifikationen werden auf die Werte des Charakters addiert.

WEITERE SCHABLONEN

Nun können nach Belieben weitere Schablonen ausgewählt werden, bis keine Reputation mehr verfügbar ist. Es können Schablonen aus allen Kategorien beliebig zusammengestellt werden. So kann der Charakter einen oder mehrere Berufe haben oder auch gar keinen.

Die angegebenen Modifikationen der jeweiligen Schablone werden auf die Werte des Charakters addiert. Zusätzlich werden Wissen, Schatten und weitere Regeln der Schablone dem Charakterbogen hinzugefügt.

Dabei können alle Werte auch negativ werden (siehe Kapitel 4).

ÜBRIGE REPUTATION

Ist der Spieler mit der Zusammenstellung der Schablonen zufrieden, kann er den Charakter einfach als *fertig* deklarieren. Sollte noch nicht ausgegebene Reputation übrig sein, so werden diese der *Reputation* des Charakters hinzugefügt (siehe Kapitel 8). Es geht also keine Reputation verloren.

KONTAKTE UND SPRACHEN

Nachdem die Charakterschablonen festgelegt sind, können Sprachen und Kontakte des Charakters festgelegt werden.

KONTAKTE

Kontakte sind Bekanntschaften oder Verbindungen, die der Charakter bereits vor der Kampagne hatte. Kontakte werden mit Namen und Beschreibung festgehalten, und können nach Belieben ausgedacht werden.

Ein neuer Charakter kann eine bestimmte Anzahl an Kontakten haben, die sich nach der Summe der Attribute *Charme* und *Attraktivität* richtet.

Die Kontakte werden auf dem Charakterbogen festgehalten.

SPRACHEN

Ein neuer Charakter kann eine bestimmte Anzahl von Sprachen entsprechend der Summe seiner Attribute *Bildung* und *Logik* erlernen. Dies können beliebige Sprachen sein. Beträgt die Summe der Attribute 0 oder weniger, beherrscht der Charakter selbst seine Muttersprache nur eingeschränkt.

Die Sprachen werden auf dem Charakterbogen festgehalten.

AUSRÜSTUNG

Nachdem die Charakterwerte durch die Schablonen festgelegt wurden, kann der Charakter noch mit Ausrüstung ausgestattet werden. Die Spielleiterin legt für die Kampagne oder das Abenteuer ein Startkapital für die Charaktere fest.

Das Startkapital beträgt üblicherweise 2.000 Einheiten der üblichen Währungseinheit, beispielsweise Euro.

Dieses Startkapital kann dafür verwendet werden, um Ausrüstung, wie etwa Waffen, Rüstungen und Gegenstände zu kaufen. Näheres dazu findet sich im Kapitel Kapitel 6.

AUSRÜSTUNGSGEGENSTÄNDE ///

Kapitel B, Kapitel D und Kapitel E können nun für das Startkapital erworben werden. Beliebige Ausrüstungsgegenstände können mit ihren Werten auf dem Charakterbogen notiert, und der Preis vom Startkapital abgezogen werden.

VERMÖGEN ///

Alles Startkapital, das nicht für Waffen, Rüstungen und Ähnliches ausgegeben wurde, wird zum Vermögen des Charakters.

KÖRPERMODIFIKATIONEN ///

Im Gegensatz zur normalen Bevölkerung hat die NEXUS-Organisation Zugang zu teilweise außerirdischen Körpermodifikationen. Dabei handelt es sich um mechanische oder elektronische Elemente, die ein Charakter in seinen Körper integrieren kann.

Körpermodifikationen können zu Beginn für das Startkapital erworben werden. Hierbei sind die Regeln (siehe ??) für Körpermodifikationen zu berücksichtigen, so muss beispielsweise genügend Energie für die Verbraucher verfügbar sein.

Der Vorgang der Integration durch einen Arzt entfällt bei der Charaktererschaffung, die Körpermodifikationen können einfach auf dem Charakterbogen vermerkt werden.

4



Würfe und Proben

Immer wenn ein Charakter eine Aktion mit ungewissem Ausgang durchführt, wird auf einem entsprechenden Wert gewürfelt, der in der Regel vom Spielleiter festgelegt wird. Das Ergebnis des Wurfes zeigt an, ob und wie gut die Handlung gelungen ist. Dies wird als *Wurf* oder *Probe* bezeichnet.

Alle Würfe werden mit sechsseitigen Würfeln durchgeführt. Die Anzahl der Würfel richtet sich nach dem Wert des Charakters in der jeweiligen Eigenschaft, hinzu kommen eventuell Bonus- oder Schicksalswürfel.

Eine Probe ist also ein Wurf mit einer *Anzahl* von Würfeln, wobei ein *Mindestwurf* erreicht werden muss, der durch einen *Schwierigkeitsgrad* modifiziert werden kann. Im Folgenden werden die Elemente näher erläutert.

Diese Art von Proben wird überall außerhalb des Kampfes verwendet. Im Kampf gelten besondere Regeln für die Bestimmung von Treffern und Verletzungen.

DIE ANZAHL DER WÜRFEL

Die Anzahl der Würfel für eine Probe entspricht exakt dem Gesamtwert der geforderten Fertigkeit. Dieser Gesamtwert ist die Summe aus dem Basisattribut der Fertigkeit und allen Boni, die durch Charakterschablonen hinzugefügt wurden.

Beispiel

Ein Charakter mit einem Gesamtwert von 4 in "Einschüchtern" (z.B. durch Auffassungsgabe 1 + Schablone 3) würfelt mit 4 sechsseitigen Würfeln.

Die Wissenseigenschaften haben einen Wert, der die Anzahl der Würfel bestimmt. Zusätzlich ist aber noch eine zugehörige Fertigkeit angegeben, deren Wert zum Wissenswert addiert wird. Ein Charakter mit der Fertigkeit "Kommunikation" 2 und dem Wissen "Etikette (Kommunikation)" 3 hat also insgesamt 5 Würfel auf Etikette.

Ist der Gesamtwert 0 oder negativ, kann der Charakter den Wurf nicht ohne weitere Hilfe durchführen, er ist einfach zu schlecht in dieser Fertigkeit. *Bonuswürfel* oder *Schicksalswürfel* können jedoch verwendet werden, auch wenn der Wert negativ ist.

DER MINDESTWURF

Der Mindestwurf eines Charakters ist 5+. Dieser kann durch die Abstammung, weitere Charakterschablonen oder besondere Umstände verändert sein.

Beispiel

Der Spieler von Hagen möchte mit roher Gewalt eine Tür aufbrechen, die zwischen ihm und der vermuteten Diebesbande steht. Der Spielleiter fordert ihn auf, auf Kraft zu würfeln.

Hagen hat einen Wert von 4, er würfelt also mit 4 Würfeln. Jeder Würfel, der eine 5 oder höher zeigt, ist ein Erfolg. Hagens Spieler würfelt jedoch 4 Erfolge und tritt sofort dem ersten Dieb die Tür ins Gesicht.

Der Mindestentwurf wird in der Form "X+" angegeben, um anzuzeigen, dass es sich um das Würfelergebnis handelt, das mindestens erreicht werden muss.

SCHWIERIGKEITSGRADE

Der Spielleiter kann den Mindestwurf für besonders leichte oder schwere Proben modifizieren. Bei schweren Proben kann der Modifikator als Wurf +, bei leichten Proben als Wurf - angegeben werden.

Eine +3 Probe bedeutet, dass der Mindestwurf um 3 erhöht wird, in der Regel also auf 8+. Hier kommt ins Spiel, dass alle Würfe *weiter* gewürfelt werden, also *explodierende Würfel* sind.

Übliche Schwierigkeitsgrade sind:

- -2: sehr leicht
- -1: leicht
- 0: normal
- +1: schwer
- +3: sehr schwer
- +6: extrem schwer
- +12: unmöglich

Beispiel

Zwei Schlösser sind zu knacken, ein einfaches Vorhängeschloss und ein komplexes Zylinderschloss. Hagen hat eine Fertigkeit von 3 in "Schlösser knacken". Der Spielleiter verlangt für das Vorhängeschloss eine Probe von -1, für das Zylinderschloss eine Probe von +6.

Hagen würfelt mit 3 Würfeln auf 4+ für das Vorhängeschloss, mit 3 Würfeln auf 11+ für das Zylinderschloss.

EXPLODIERENDE WÜRFEL

In Die Abenteuer des NEXUS ist es möglich, dass die Mindestwürfe höher als 6+ sind, manchmal sogar deutlich höher. Hier gilt für jeden Wurf die Regel der *explodierenden Würfel*.

Würfel, die nach dem Wurf eine 6 ergeben, dürfen noch einmal geworfen werden. Das Ergebnis wird dann addiert. So kann z.B. auf einen Würfel eine 9+ gewürfelt werden, indem zuerst eine 6 und dann mindestens eine 3 gewürfelt wird. Eine 14+ kann nur erreicht werden, wenn auf einem Würfel zuerst eine 6, dann eine weitere 6 und dann mindestens eine 2 gewürfelt wird.

Da bei einem Wurf mit mehreren Würfeln nicht zwischen den einzelnen Würfeln unterschieden wird, können alle Sechsen gleichzeitig neu gewürfelt werden, wenn dies zur Erzielung eines hohen Mindestwurfs erforderlich ist.

Beispiel

Hagens Spielleiter verlangt von ihm eine Tapferkeitsprobe +9, da er allein gegen die Räuberbande kämpft. Er muss also mit mindestens einem seiner Tapferkeitswürfel eine 14 würfeln. Glücklicherweise hat er einen Tapferkeitswert von 5, so dass ihm 5 Würfel zur Verfügung stehen.

Im ersten Wurf würfelt er 4,2,6,6,1. Er hat also zwei Sechsen zur Verfügung, die er weiter würfeln kann, um eventuell noch die 14 zu erreichen. Der zweite Wurf (mit den beiden Würfeln) zeigt eine 6 und eine 1.

Jetzt darf er nur noch den verbliebenen Würfel, der eine 6 zeigt, neu würfeln. Da dieser beim zweiten Wurf nur eine 1 zeigt, hilft ihm auch die ausgeprägte Tapferkeit nicht, Hagen erreicht nur eine 13.

KRITISCHE ERFOLGE

Ähnlich wie bei *kritischen Treffern* im Kampf kann es auch bei anderen Würfeln zu kritischen Erfolgen kommen. Erreicht ein Würfel beim Weiterwürfeln mindestens eine 11, so ist dies ein kritischer Erfolg. Dies entspricht einem "weiter gewürfelten" *Explodierenden Würfel*, der danach wieder ein Ergebnis von 5+ zeigt. Änderungen am *Mindestwurf* des Charakters werden hier nicht angewendet.

Kritische Würfelerfolge ergeben einen zusätzlichen Erfolg für jedes Mal, wenn nach einem weiteren Würfelwurf eine 5+ erreicht wird. Daraus ergeben sich folgende Grenzen für zusätzliche Erfolge.

- **Wurf 5+:** normaler Erfolg
- **Wurf 11+:** kritischer Erfolg - ergibt einen zusätzlichen Erfolg
- **Wurf 17+:** megakritischer Erfolg - ergibt zwei zusätzliche Erfolge
- **Wurf 23+:** megakritischer Erfolg - ergibt drei zusätzliche Erfolge

- **Wurf 29+:** megakritischer Erfolg - ergibt vier zusätzliche Erfolge
- usw.

BONUSWÜRFEL

Ein Charakter kann eine bestimmte Anzahl von Bonuswürfeln haben. Diese werden durch die Schablonen festgelegt (siehe Kapitel 3). Bonuswürfel können in beliebiger Anzahl zu den Würfeln eines Wurfes hinzugefügt werden. Dies kann auch geschehen, wenn der eigentliche Wurf bereits fehlgeschlagen ist. So kann ein Bonuswürfel nach dem anderen geopfert werden, um eventuell doch noch einen Erfolg zu erzielen.

Auf diese Weise kann eine Probe auch gewürfelt werden, wenn die Würfelzahl 0 oder weniger beträgt.

Die Bonuswürfel frischen sich bei jeder Rast auf ihr Maximum auf.

WIEDERHOLUNGS- WÜRFEL

Die Anzahl an Wiederholungswürfen eines Charakters ist eine Charaktereigenschaft, die durch Charakterschablonen erlangt werden kann.

Für jeden Wiederholungswurf kann ein kompletter Wurf erneut geworfen werden. Es ist also nicht möglich, einen Wurf mit einem Wert von 0 oder weniger zu bestehen.

Wiederholungswürfe frischen sich auch bei jeder Rast auf ihr Maximum auf.

SCHICKSALSWÜRFEL

In der Regel erhält der Charakter Schicksalswürfel mit seinem Werdegang, der Spielleiter kann aber auch einzelne Schicksalswürfel für besondere Aktionen oder zu besonderen Anlässen vergeben.

Schicksalswürfel können sowohl als Bonuswürfel als auch für Wiederholungswürfe verwendet werden. Auf einem Schicksalswürfel ist ein Ergebnis von 4+ **immer** ein Erfolg, unabhängig vom Schwierigkeitsgrad der Probe. Wird der Schicksalswürfel als Wiederholungswurf verwendet, gilt dies für alle Würfel, die in diesem Wurf geworfen werden.

Die Schicksalswürfel müssen immer getrennt von den normalen Würfeln geworfen werden, um festzustellen, ob sie eine 4+ erreicht haben.

Beispiel

Betrachtet man das vorherige Beispiel mit Hagens Tapferkeitswurf (5 Würfel auf 14+), so würde ihm hier ein Schicksalswurf sehr helfen, da er eigentlich nur eine 4+ würfeln müsste.

Schicksalswürfel frischen sich bei jeder Rast auf ihr Maximum auf.

GRUPPENWÜRFEL

Immer wenn es darum geht, dass die Gruppe als Ganzes eine Probe bestehen muss, werden Gruppenwürfe verwendet. Anstatt z.B. von jedem einzelnen Spieler eine Achtsamkeitsprobe zu verlangen, kann der Spielleiter eine Achtsamkeitsprobe von der ganzen Gruppe verlangen. Wenn diese Probe erfolgreich ist, gilt der Effekt für alle Charaktere der Gruppe.

Ein erfolgreicher Gruppenwurf erfordert immer eine bestimmte Anzahl von Erfolgen. Der Spielleiter sagt an, wie viele Erfolge erzielt werden müssen, damit ein Gruppenwurf erfolgreich ist. Dann würfelt jeder Spieler auf das geforderte Attribut oder die geforderte Fertigkeit.

Alle Erfolge der Charaktere werden zusammengezählt. Ist die erforderliche Anzahl von Erfolgen erreicht, ist die Probe gelungen.

Bei einem Gruppenwurf kann jeder Teilnehmer wie gewohnt Bonus-, Schicksals- und Wiederholungswürfel einsetzen. Es ist auch möglich, den

Mindestwurf entsprechend der Schwere der Probe zu ändern.

VERBORGENHEIT



Ein besonderer Wurf ist der Wurf auf die Verborgenheit. Dieser kommt zum Tragen, wenn eine Person einen Charakter beobachtet und nach bestimmten auffälligen Ausrüstungsgegenständen sucht. Jeder Ausrüstungsgegenstand hat einen Verborgenheitswert. Je höher dieser Wert ist, desto

auffälliger ist dieser Gegenstand zu sehen oder zu erkennen.

Beobachtet nun eine Person einen Charakter oder die ganze Gruppe, so gilt für den Verborgenheitswurf der Gegenstand mit dem *höchsten* Verborgenheitswert.

Der Beobachter würfelt mit einer Anzahl von Würfeln, die seinem Wahrnehmungswert *plus* dem ermittelten Verborgenheitswert entspricht. Bei Erfolg kann der Beobachter ein auffälliges Objekt ausmachen.

5



Der Kampf

BEGINN DES KAMPFES

Sobald ein Konflikt entsteht, wird die Zeit eingefroren und die Gruppe bestimmt die Reihenfolge, in der die Teilnehmer des Kampfes agieren.

INITIATIVE

Dazu würfelt jeder Teilnehmer auf W6 entsprechend dem *Schnelligkeitswert*. Auch hier gilt die Regel der explodierenden Würfel. Die Würfelergebnisse werden addiert. Der Teilnehmer mit dem höchsten Ergebnis beginnt den Kampf, alle anderen folgen in der Reihenfolge ihres Ergebnisses.

Beispiel

Eine Schurkin mit *Schnelligkeit* 4 wirft auf ihre *Schnelligkeit* und erhält 4, 5, 1 und 17. Ihr Ergebnis ist 27.

Haben zwei Teilnehmer das gleiche Ergebnis, entscheidet zuerst der Wert *Schnelligkeit* und wenn auch dieser gleich ist, der Wert *Geschick*.

BLITZREAKTION

Vor Beginn des Kampfes macht jeder Teilnehmer eine Probe auf seine *Auffassungsgabe*. Diese Probe symbolisiert die Fähigkeit des Charakters, blitzschnell auf neue Bedrohungen zu reagieren. Bei Erfolg erhält der Teilnehmer eine "Blitzreaktion", die es ihm ermöglicht, noch vor Beginn seiner ersten Kampfrunde zu reagieren. Diese Blitzreaktion gilt als normale Aktion (siehe unten), darf aber nur für Reaktionen verwendet werden.

Misslingt diese Probe, so erhält der Teilnehmer erst zu Beginn seiner ersten Kampfrunde seine Aktionen, und kann vorher nicht handeln.

Sobald der Spieler regulär an der Reihe ist, werden seine Aktionen aufgefrischt und die Blitzreaktion verfällt.

ABLAUF DER RUNDEN

Der Kampf ist in *Kampfrunden* aufgeteilt. Diese haben folgenden Ablauf:

- Rundenbeginn
 - Beginn der Spielerkampfrunde
 - Die Aktionen des Spielers werden aufgefrischt
 - Der Spieler führt seine Aktionen aus
 - Ende der Spielerkampfrunde
- Rundenende

Der Teilnehmer kann für jede seiner verfügbaren Aktionen eine Handlung ausführen (s. *Akteur und Aktionen*) oder die Aktion für eine Reaktion in der Gegnerrunde aufheben (s. *Reaktionen*).

Hat der letzte Teilnehmer agiert, beginnt die nächste *Kampfrunde* mit dem ersten Teilnehmer.

Sowohl "Rundenbeginn" als auch "Rundenende" sind Phasen, in denen Reaktionen ausgeführt werden können. Dazu müssen die Teilnehmer Aktionen aufheben und den letzten *Akteur* direkt wahrnehmen. Einige Effekte, wie z.B. Zaubersprüche, können auch in diesen Phasen ausgeführt werden.

AKTEUR UND AKTIONEN

Wenn ein Teilnehmer an der Reihe ist, ist er der *Akteur*. Der *Akteur* ist der Teilnehmer, der aktiv handelt und seine Aktionen nach Belieben einsetzen oder zurückhalten kann.

Zu Beginn der Spielerkampfrunde werden die *Aktionen* des Spielers aufgefrischt. Die Anzahl der Aktionen des Charakters ergibt sich aus den Charakterschablonen. Der Basiswert für alle Charaktere ist 2.

“Auffrischen” bedeutet also, dass alle Aktionen wieder zur Verfügung stehen. Hat der Teilnehmer bereits Aktionen verbraucht, z.B. durch Handlungen in der vorherigen Kampfrunde, setzt er seine verfügbaren Aktionen auf das Maximum zurück.

Sind die Aktionen aufgefrischt, kann der Teilnehmer im Kampf handeln. Dazu führt er nacheinander Handlungen aus, wobei jede Handlung eine gewisse Zahl an *Aktionen* in Anspruch nimmt. Handlungen können u. A. folgende sein:

- Mit einer Waffe **angreifen**
- Mit einer Waffe oder einem Gegenstand **parieren**
- Eine Waffe **nachladen**
- Einen Gegenstand **benutzen**
- Einem Nahkampfangriff **ausweichen**
- Mit einer Nahkampfwaffe oder beim Einzelschuss **zielen**
- Eine beliebige Aktion ausführen (s.U.)
- **Hinhocken** oder auf den Boden legen (Der “In der Hocke” Status Effekt ist aktiv, siehe Kapitel 7)
- **Aufstehen**
- *Schnelligkeit* + 1 Meter **gehen** (und dabei eine weitere Handlung ausführen, ohne dass sie eine Aktion verbraucht, jedoch ist der Mindestwurf um 1 erhöht)
- *Schnelligkeit* + 5 Meter **rennen**
- *Schnelligkeit* / 2 + 1 Meter **robber** (aufgerundet), der Charakter muss *In der Hocke* sein. (siehe Kapitel 7: Zustände des Charakters)

Aktionen sollten nicht zusammen, sondern immer nacheinander ausgeführt werden, da es mögliche Reaktionen gibt.



// BELIEBIGE AKTIONEN

Ein Charakter kann auch beliebige Aktionen ausführen, die nicht auf der Liste stehen. In diesem Fall muss die Spielleiterin entscheiden, ob die Handlung eine oder mehrere Aktionen erfordert. Eine Aktion, die nicht auf der Liste steht, sollte normalerweise eine Aktion erfordern. Das kann alles Mögliche sein, z.B. das Anzünden einer Pfeife, das Zusammenschlagen der Köpfe zweier Gegner oder das Werfen eines Gegenstandes. Die Spielleiterin entscheidet, welcher Wurf erforderlich ist.

REAKTIONEN



Wenn ein *Akteur* im Kampf agiert, können alle Teilnehmer, die den *Akteur* direkt wahrnehmen, auf diese Aktion reagieren.

Um auf eine Aktion reagieren zu können, müssen folgende Bedingungen erfüllt sein:

- Der reagierende Teilnehmer muss den *Akteur* direkt wahrnehmen, d.h. er muss dessen Aktion hören, sehen oder auf andere Weise zur Kenntnis nehmen.
- Der reagierende Teilnehmer hat noch unverbrauchte *Aktionen*.

Die Reaktion wird unmittelbar nach der Aktion des *Akteurs* angesagt und ausgeführt, findet aber in der Spielzeit davor statt. Auf eine *Aktion* kann immer nur eine *Reaktion* eines Teilnehmers folgen. Es können aber beliebig viele Teilnehmer auf den *Akteur* reagieren, wenn sie seine *Aktion* wahrnehmen. In der Praxis bedeutet dies, dass der reagierende Teilnehmer seine Reaktion ansagt, nachdem der *Akteur* seine Aktion ausgeführt und eventuell gewürfelt hat. Dies kann von Situation zu Situation variieren.

Wenn mehrere Teilnehmer auf eine Aktion reagieren, wird die Reihenfolge der Reaktionen durch die Initiative bestimmt. Der Teilnehmer mit der höchsten Initiative reagiert zuerst, gefolgt von den anderen Teilnehmern in absteigender Reihenfolge der Initiative.

Jede *Reaktion* reduziert die verfügbaren *Aktionen* des reagierenden Teilnehmers um eins.

Beispiel

Hagen ist in einen Kampf mit einem Räuber verwickelt. Hagen hat in seiner Kampfrunde zuge schlagen, sich aber eine Aktion aufgehoben, um reagieren zu können. Die Kampfrunde des Räubers beginnt. Der Räuber schlägt zu. Die Spielleiterin würfelt mit vier Würfeln drei Erfolge, also drei Treffer. Hagens Spieler entscheidet, dass Hagen mit einer *Schildparade* reagieren soll. Er sagt die Reaktion auf den Angriff des Räubers an, nachdem die Spielleiterin den Angriff ausgeführt hat. Er kann dies tun, da er noch eine Aktion übrig hat und den Angriff des Gegners direkt wahrnimmt. Die Reaktion findet nun im Spiel vor dem Angriff des Räubers statt. Durch die Regel der Schildparade erhält Hagen einen Deckungswurf von 5+ für seinen Rundschild. Er würfelt für jeden der drei Treffer des Räubers. Zweimal würfelt er eine 5 und verhindert damit zwei Treffer. Der dritte Treffer

trifft ihn.

AKTIONEN DURCH BONUSWÜRFEL

Bonus- und Schicksalswürfel können im Kampf verwendet werden, um Aktionen zu erlangen oder zu stehlen.

Um eine zusätzliche Aktion zu erlangen, kann ein *Bonuswürfel* abgezogen werden. Die zusätzliche Aktion steht sofort zur Verfügung, auch für eine Reaktion.

Wird ein *Schicksalswürfel* ausgegeben, kann einem Gegner eine Aktion gestohlen werden. Diese Aktion steht dem Gegner in dieser Runde nicht mehr zur Verfügung. Hat der Gegner eine Aktion für eine Reaktion aufgehoben, wird diese Aktion entfernt. Der Spieler, der den Schicksalswürfel ausgegeben hat, hat die Aktion sofort zur Verfügung, auch als Reaktion.

Das Ausgeben von Würfeln für Aktionen nimmt selbst keine Aktion in Anspruch.

ABLAUF EINES ANGRIFFS

Angriffe mit Waffen werden im Nahkampf und im Fernkampf genau gleich gehandhabt. Der einzige Unterschied ist, dass Angriffe mit Nahkampfwaffen auf die Fertigkeit *Nahkampf* geworfen werden, Angriffe mit Schusswaffen auf die Fertigkeit *Schießen* und Angriffe mit Wurfaffen auf die Fertigkeit *Werfen*.

Ein Angriff hat folgende Phasen:

- **Der Trefferwurf** ermittelt, wie viele Treffer ein Charakter im Angriff mit einer Waffe erreicht. Hier wird auf die jeweilige Waffenfertigkeit gewürfelt, und zwischen *Kritischen Treffern* und *Treffern* unterschieden.

- Der **Deckungswurf** steht dem Angegriffenen zur Verfügung, wenn er Deckung hat. Hier ist es bereits vor dem Einschlag der Treffer in die Rüstung möglich, Schaden abzuwenden. Schilde können Deckung geben.
- Das Umwandeln von *Treffern* in *Wunden* unter der Berücksichtigung von *Schutz*, *Durchschlag* und *kritischen Treffern*.

DER TREFFERWURF



Um einen Angriff durchzuführen wird ein Wurf mit der entsprechenden Fertigkeit gemacht (Schießen, Nahkampf oder Werfen). Die Anzahl der Würfel wird um das Schadenspotential der Waffe erhöht. Der *Mindestwurf* dieses Wurfs entspricht dem *Mindestwurf* des Charakters.

Hierbei ist ein möglicher *Rückstossmalus* zu berücksichtigen, wenn der Charakter bereits in derselben Kampfrunde geschossen hat.

Die Anzahl der Würfel entspricht zunächst dem jeweiligen Fertigkeitswert des Charakters (Schießen, Nahkampf, Werfen) zuzüglich des *Schadenspotentials* der Waffe.

Der Trefferwurf kann auch durch weitere Umstände verändert werden. Unterschiedliche Angriffsmodi und Schüsse bei falscher Distanz sorgen u.U. für eine Änderung der verfügbaren Würfel.

Jeder Erfolg verursacht einen *Treffer* beim Ziel des Angriffs. Wie das Ziel Schaden verhindern kann, ist unter *Wunden und Durchschlag* und *Deckung* beschrieben.

// RÜCKSTOSS

Automatische Waffen verursachen beim Angriff in der Regel einen *Rückstoss*, welcher das erneute Anvisieren eines Ziels bei einem direkt folgenden Angriff erschweren.

Folgt *innerhalb einer Kampfrunde* auf einen Angriff mit einer Schusswaffe *direkt* ein weiterer Angriff vom selben Charakter, so sind der Mindest-

wurf und die Schwelle für kritische Treffer um 2 erhöht. Dieser Malus erhöht sich für jeden darauffolgenden Angriff in derselben Kampfrunde. Ein dritter Angriff hat also einen Malus von +4 auf den Mindestwurf und die Schwelle für kritische Treffer.

Der Rückstoss kann verhindert werden, wenn in einer Kampfrunde z.B. eine andere Aktion zwischen zwei Angriffen eingefügt wird. So kommt der Rückstoss zum Beispiel mit Bögen nicht zum Tragen, da zwischen den Angriffen ein neuer Pfeil auf die Sehne gelegt werden muss.

Waffen können eine Rückstosskompensation haben. Dieser Wert senkt den Malus pro Angriff. So wird der Mindestwurf bei einem folgenden Angriff mit einer Waffe mit Rückstosskompensation 1 nur um 1 angehoben. Eine Rückstosskompensation von 2 sorgt dafür, dass Rückstoss für die Waffe nicht mehr relevant ist.

Rückstoss wird nicht über Kampfrunden hinweg berücksichtigt, nur innerhalb einer Kampfrunde.

KRITISCHE TREFFER



Beim Trefferwurf verursachte *Treffer* werden zu *kritischen Treffern*, wenn sie beim Wurf den Wert 11 erreichen. Das entspricht einem "weiter geworfenen" *Explodierenden Würfel*, der danach erneut ein Resultat von 5+ zeigt. Veränderungen des *Mindestwurfs* des Charakters werden hier nicht angewandt.

Kritische Treffer können nur von Nahkampf- und Einzelschussangriffen sowie Wurfaffen verursacht werden, niemals durch Feuerstoß Angriffe.

Werden beim Angriff kritische Treffer erreicht, so werden diese getrennt von den normalen Treffern angesagt. Ein Einzelschuss eines Bogens könnte so zu dem Ergebnis "2 Crits, 3 normale Treffer" führen.

Kritische Treffer werden wie normale Treffer behandelt, durchdringen jedoch immer normale Rüstung. Für kritische Treffer kann nur Schutz vom Typ "Schutz vor kritischen Treffern" schützen, al-

le anderen Schutzarten können keine kritischen Treffer verhindern.

Kommt es zu einem *Deckungswurf*, so müssen kritische Treffer von normalen Treffern getrennt behandelt werden. Der Angegriffene wirft also zweimal auf seine Deckung, einmal für die Anzahl der kritischen Treffer, und einmal für die Anzahl der normalen Treffer.

Beispiel

Der Söldner Maragas würfelt und erhält 4, 5, 5 und 14. Er hat also 2 normale Treffer und einen kritischen Treffer. Der kritische Treffer durchschlägt die Rüstung, die normalen Treffer können durch den Schutz des Angegriffenen reduziert werden.

// MEGAKRITISCHE TREFFER

Kommt es zu *kritischen Treffern*, so kann bei den *Explodierenden Würfeln* weiter als 11 geworfen werden. Es wird so lange weiter geworfen, bis keine 6 auf dem jeweiligen Würfel mehr erreicht wird.

Erreicht ein Würfel nach dem zweiten Wurf erneut eine 5, so handelt es sich um einen *Megakritischen Treffer*. Diese Treffer werden wie kritische Treffer behandelt, verursachen jedoch eine zusätzliche Wunde, wenn sie nicht verhindert werden.

Für jedes Weiterwürfeln mit einer 5+ wird hierbei die Zahl der Wunden erhöht. Ein megakritischer Treffer kann also sehr viele Wunden verursachen. Aus der Regel der 5+ ergeben sich folgende Grenzen für Wunden:

- **Wurf 5+:** normaler Treffer
- **Wurf 11+:** kritischer Treffer - ignoriert Rüstung
- **Wurf 17+:** megakritischer Treffer - ignoriert Rüstung, +1 Wunde
- **Wurf 23+:** megakritischer Treffer - ignoriert Rüstung, +2 Wunden
- **Wurf 29+:** megakritischer Treffer - ignoriert Rüstung, +3 Wunden

Und so weiter.

// ZIELEN

Bei Nahkampfwaffen und beim Einzelschuss ist es möglich mit der Waffe zu zielen. Im Feuerstoß Modus ist dies nicht möglich.

Der Charakter kann Aktionen investieren, um sein Ziel genauer anzuvisieren. Für jeweils 1 Aktion wird hierbei für den nächsten Angriff die Grenze für kritische Treffer um 2 verringert. Dieser Bonus auf kritische Treffer darf den Wahrnehmungswert des Charakters nicht überschreiten.

Wird der Zielende während des Zielens getroffen, so wird der angesammelte Zielen-Bonus entfernt.

ANGRIFFSMODI

Bei der jeweiligen Waffe ist angegeben, mit welchen *Angriffsmodi* der Träger der Waffe sie verwenden kann. Der Spieler wählt für jeden Angriff beliebig aus den verfügbaren Modi. Das Umschalten des Feuermodus bei modernen Waffen erfordert keine Aktion.

// NAHKAMPF

Alle Nahkampfwaffen haben ausschließlich diesen Angriffsmodus. Der Charakter schlägt mit der Waffe im Nahkampf zu.

- Der Angriff kann *pariert* werden.
- Dem Angriff kann *ausgewichen* werden.
- Der Angriff kann *kritische Treffer* verursachen.
- Für den Angriff kann der Charakter zuvor *zielen*.

// EINZELSCHUSS

Es wird ein Schuss pro Aktion abgegeben. Dies trifft auf viele moderne Waffen, aber auch auf Bögen, Schleudern und Armbrüste zu.

- Der Angriff verbraucht 1 Munition.
- Der Angriff kann **nicht** *pariert* werden.
- Dem Angriff kann **nicht** *ausgewichen* werden.
- Der Angriff kann *kritische Treffer* verursachen.
- Für den Angriff kann der Charakter zuvor *zielen*.

// FEUERSTOSS

Die Waffe wird im Feuerstoß Modus verwendet, es wird ein kurzer Feuerstoß abgegeben, welcher etwas ungenauer als ein Einzelschuss ist.

- Dem Angriffswurf werden 2 Würfel hinzugefügt.
- Der Angriff verbraucht 3 Munition.
- Der Angriff kann **nicht** *pariert* werden.
- Dem Angriff kann **nicht** *ausgewichen* werden.
- Der Angriff kann **keine** *kritischen Treffer* verursachen.
- Für den Angriff kann der Charakter **nicht** *zielen*.

FALSCHER DISTANZ

Jede Waffe hat eine angegebene Distanz, auf der sie effektiv ist. Weicht die Distanz des Ziels von der bei der Waffe angegebenen ab, ergibt sich ein Malus auf die Trefferwürfel.

Wenn die wirkliche Schussdistanz geringer ist als die angegebene Distanz der Waffe, wird der Angriff normal durchgeführt. Ist die Distanz bis zum Doppelten der Waffe erhöht, ist der Mindestwurf des Angriffs um 2 erhöht.

Wenn die Entfernung des Ziels mehr als das Doppelte der Waffenreichweite entfernt ist, ist es nicht möglich auf das Ziel zu schießen oder anzugreifen.

DECKUNG



Sind Teile des Angegriffenen aus der Sicht des Angreifers verborgen, so gilt die Regel der Deckung. Hierbei kommt es darauf an, wie sehr der Angegriffene verborgen ist. Die Deckung ist hierbei in 3 Stufen eingeteilt:

- 4+ Deckung: Das Meiste des Angegriffenen ist verborgen
- 5+ Deckung: Der Angegriffene ist halb verborgen
- 6+ Deckung: Es ist etwas schwerer den Angegriffenen hinter leichter Deckung zu treffen. Dieser Effekt wird u.A. durch den "In der Hocke" Zustand erreicht.

Hat der Angegriffene mindestens eine 6+ Deckung, so steht ihm nach dem *Trefferwurf* ein Deckungswurf zu. Hierfür wirft er so viele Würfel, wie der Angreifer *Treffer* hatte. Für jeden Erfolg (auf dem Mindestwurf gemäß der Deckung) wird ein Treffer entfernt.

Wenn der Angreifer *kritische Treffer* erzielt hat, muss der Deckungswurf getrennt für kritische und normale Treffer gewürfelt werden, um festzustellen, welche Treffer verhindert wurden.

// SCHILDE

Schilde können verwendet werden, wenn der Charakter eine Einhandwaffe führt.

Schilde können auf zwei unterschiedliche Arten verwendet werden.

- Für den **Schildblock** wird das Schild in der eigenen Runde mit zwei Aktionen bereit gemacht. In den folgenden Kampfunden bietet das Schild die unten genannte Deckung für alle Angriffe gegen den Charakter. Während der Schildblock aktiv ist, ist die Bewegungsreichweite des Charakters halbiert. Der **Schildblock** ist so lange aktiv, bis der Charakter ihn aufhebt, also das Schild senkt.

- Die **Schildparade** kann spontan als *Reaktion* verwendet werden. Sie bietet den u.g. Deckungswurf für einen einzelnen Angriff und kostet eine Aktion.

Schilde haben im Gegensatz zu anderen Rüstungen einen besonderen Wert, den Deckungswert. Dieser wird in der Form X+ angegeben, was bedeutet, dass Schilde Deckung in dieser Höhe bieten. Ein Rundschild bietet 5+ Deckung, nach einem Angriff kann der Angegriffene also für jeden Treffer 5+ würfeln, um ihn *vor* der Anwendung von *Schutz* und *Wunden* zu verhindern. Dies ist sowohl mit *Schildparade* als auch mit *Schildblock* möglich.

SCHUTZ UND DURCHSCHLAG III

Jeder Erfolg des *Trefferwurfs*, welcher nicht durch *Deckung* verhindert wurde, ist ein *Treffer* beim Ziel des Angriffs. Auch andere Umstände können *Treffer* verursachen, so kann eine Explosion z. B. "3 Treffer mit je 2 Wunden" verursachen. Hier können Treffer durch Deckung verhindert werden.

Nimmt ein Charakter *Treffer* hin, so kann er *Schutz* einsetzen, um diese Treffer zu verhindern. Der Charakter hat einen *Schutzpool*, welcher sich aus aller Rüstung und eventuellen anderen Effekten zusammensetzt. Für jede eingesetzte Schutzeinheit wird ein Treffer verhindert, eventuell mit weiteren Effekten (siehe Schutzpool).

Jeder nicht durch *Schutz* verhinderte Treffer wird zu so vielen Wunden, wie es bei der Waffe oder dem Effekt angegeben ist. Ist nichts angegeben, so verursacht ein Treffer eine Wunde.

DER SCHUTZPOOL III

Jeder Charakter hat einen *Schutzpool*, der sich aus allen Rüstungsteilen zusammensetzt. Jedes Rüstungsteil hat einen bestimmten Schutz, der in Form von Schutzeinheiten angegeben wird. Näheres zu den Schutzeinheiten findet man im Kapitel 6.

Wird ein Charakter angegriffen oder auf andere Weise getroffen, kann er Schutz aus seinem Schutzpool einsetzen, um diese Treffer zu verhindern. Der Einsatz von Schutz kostet keine Aktion und es kann beliebig viel Schutz eingesetzt werden.

Der Schutzpool stellt die Rüstung dar, die ein Charakter im Kampf trägt. Während des Kampfes verrutscht diese, vielleicht reißt ein Riemen und ein Teil der Rüstung fällt ab. So wird der Pool während des Kampfes kleiner, was durch das Ausgeben von Schutz dargestellt wird. Nach dem Kampf werden alle Schutzeinheiten im Pool wiederhergestellt.

Der Schutzpool steht nur im Kampf zur Verfügung. Erleidet ein Charakter außerhalb des Kampfes Treffer, so liegt es an ihm und der Spielleitung, die mögliche Schadensminderung durch Rüstung zu bewerten.

Beispiel

John ist gerade aus dem Krankenhaus geflohen. Er trägt ein OP-Kleid mit einem "B" Schutz, also einem Schutz vor Blutungen. Auf der Strasse wird er mit einem Messer angegriffen. Der Angreifer wirft "1 Crit, 1 Wunde". John kann den kritischen Treffer nicht verhindern, verwendet jedoch den "B" Schutz um den normalen Treffer zu verhindern. Er streicht für diesen Kampf den "B" Schutz aus seinem Schutzpool und nimmt eine Wunde vom kritischen Treffer hin.

WUNDEN III

Eine *Wunde* wird direkt zu den vom Charakter hingenommenen Wunden hinzugefügt. Sie kann nur verhindert werden, wenn eine Schablone, Ausrüstung oder anderes explizit eine Regel enthält, welche Wunden verändert.

WAFFENLOSER NAHKAMPF III

Greift der Charakter ohne Waffe an, so wirft der Spieler Trefferwürfel entsprechend seinem Wert *Nahkampf*. Der Mindestwurf entspricht dem Mindestwurf des Charakters, also in der Regel 5+.

Ist der Wert *Kraft* des Charakters höher als 2, so hat der Nahkampfangriff *Durchschlag* 1.

Ist der Wert *Schnelligkeit* des Charakters höher als 2, so fügt der Charakter dem Wurf einen Würfel hinzu.

Die Reichweite eines waffenlosen Nahkampfangriffs beträgt 1 Meter.

AUSWEICHEN

Der Angegriffene kann einem Nahkampfangriff als Reaktion ausweichen. Voraussetzung hierfür ist, dass der angegriffene Charakter eine Aktion verfügbar hat und den Angreifer wahrnehmen kann. Einem Angriff von hinten kann also nicht ausgewichen werden.

Der Wert ist gleich dem Ausweichwert der Charakterschablonen plus dem Durchschnitt von Schnelligkeit und Geschicklichkeit (aufgerundet). Die Belastung durch Rüstung und Waffen verringert diesen Wert.

Um einem Angriff auszuweichen, wirft der Charakter einen Wurf auf seinen Wert in *Ausweichen*. Der Mindestwurf hierfür ist um die Anzahl an Treffern des Gegners erhöht. Erzielt der Angegriffene mindestens einen Erfolg, so ist er dem Angriff komplett ausgewichen.

NAHKAMPFANGRIFFE PARIEREN

Nahkampfangriffe können pariert werden, wenn der Angegriffene eine passende Nahkampfwaffe bereithält und eine Aktion übrig hat.

Hierzu wird als *Reaktion* wie auf einen Angriff mit der Waffe geworfen. Für jeden Erfolg bei diesem Wurf wird ein Treffer des Angreifers entfernt. *Kritische Treffer* werden bei der Parade nur durch kritische Erfolge verhindert.

BESONDERE ANGRIFFE

Es gibt eine Reihe besonderer Angriffe, mit denen ein Charakter seinen Angriff verfeinern oder verändern kann.

GENAUER ANGRIFF

Beim genauen Angriff zielt der Charakter länger, um einen besseren Treffer zu landen. Das Tauschverhältnis ist dabei 1 Aktion für die Reduktion des Mindestwurfes um 1. Das Tauschen kann auch über Runden hinweg gehen. Der Mindestwurf kann maximal um den Wahrnehmungswert des Charakters verringert werden, kann aber 2 nicht unterschreiten. In der Zeit kann keine andere Aktion gemacht werden. Danach wird mit den veränderten Werten ein normaler Angriff gemacht.

K.O. ANGRIFF

Der K.O. Angriff hat nur die Absicht, einen Gegner K.O. zu schlagen, ohne ihm jedoch Schaden zuzufügen. Dabei muss der Angreifer eine stumpfe Waffe führen, oder zumindest mit einem stumpfen Gegenstand zuschlagen. Ist der Angriff erfolgreich, so würfelt der Gegner auf seine Resistenz. Erreicht er dabei nicht genauso viele Erfolge wie es Treffer gibt, geht er K.O.

Der Angriff macht keine Wunden. Deckung und Rüstung werden wie gewohnt berücksichtigt.

GEWALTIGER ANGRIFF

Bei einem gewaltigen Angriff nimmt der Charakter alle seine Kraft zusammen, um einen gewaltigen Schlag zu wirken. Pro zusätzlicher Aktion, die der Charakter in diesen Angriff investiert, erhöht sich die Anzahl der Würfel für diesen Angriff um 3, bis maximal zum Kraftwert des Charakters.

ENTWAFFNENDER ANGRIFF

Mit einem entwaffnenden Angriff versucht der Angreifer, dem Gegner die Waffe aus der Hand zu schlagen. Dazu muss ihm ein Angriff auf den Waffenarm gelingen, dessen Mindestwurf um 2 angehoben ist. Der Angegriffene muss nach dem Angriff auf seine Kraft oder sein Geschick werfen, und mindestens so viele Erfolge erreichen wie der Angreifer Treffer hatte.

Gelingt dem Angegriffenen dies nicht, so wurde er entwaffnet.

Der entwaffnende Angriff verursacht keinen Schaden.

BEIDHÄNDIGES KÄMPFEN

Ist der Charakter besonders geschickt im Umgang mit einer Waffe, so kann er zwei Waffen der gleichen Art gleichzeitig, also beidhändig führen. Das beidhändige Kämpfen ist nur mit Einhandwaffen möglich. Waffen, die sowieso mit beiden Händen geführt werden (Schwere Äxte, Stangenwaffen etc.) können nicht im beidhändigen Kampf geführt werden.

Führt ein Charakter zwei Waffen der gleichen Art gleichzeitig, erhält der Charakter eine Aktion mehr pro Kampfrunde. Die Waffe, die er mit der Sekundärhand führt, greift mit einem um 1 erhöhten Mindestwurf an.

WAFFE ABSTÜTZEN

Wenn dies mit der verwendeten Waffe möglich ist (in der Regel Schusswaffen ausser Bögen) kann der Charakter die Waffe vor der Benutzung an einer geeigneten Stelle auflegen. Das Abstützen dauert eine Aktion. Wird mit einer abgestützten Waffe geschossen, so ist der Mindestwurf um 1 verringert. Es kostet keine Aktion eine abgestützte Waffe wieder aufzunehmen.

COUP DE GRÂCE

Ein Charakter kann einen Gegner direkt töten, wenn dieser *bewusstlos*, *schlafend* oder *sterbend* ist. Hierzu wirft der Spieler einen normalen Angriffswurf. Ist dieser Wurf mit mindestens einem Erfolg gelungen, so erhält der Gegner den Status *sterbend* mit der Stufe entsprechend den Erfolgen des Angriffs. Ist der Gegner bereits *sterbend*, so wird die Stufe des Zustands um die Anzahl der Wunden des Angriffs erhöht.

Misslingt der Angriff, so wird ein schlafendes Opfer vermutlich erwachen.

WERFEN VON GEGENSTÄNDEN

Wird ein Gegenstand, etwa eine Wurfnetz, auf ein Ziel geworfen, so wirft der Charakter auf seinen Wert *Werfen*. Der Mindestwurf entspricht dem Mindestwurf des Charakters, in der Regel also 5+.

Ergibt der Wurf mindestens einen Erfolg, so hat der Charakter sein Ziel getroffen.

ABWEICHUNG

Zeigt der Wurf auf *Werfen* keinen Erfolg, so ist der Wurf fehlgeschlagen. In diesem Fall wird auf die Abweichung geworfen.

Zunächst werden 2W6 geworfen, um die Richtung der Abweichung zu ermitteln. Das Resultat des Wurfes ergibt die Richtung in Form der "Uhrzeit", gesehen von dem werfenden Charakter mit Blick auf das Ziel. Eine 3 weicht somit, gesehen vom Werfenden, nach rechts vom Ziel ab.

Danach wird ein W6 geworfen, welcher die Entfernung der Abweichung in Metern ermittelt.

Das geworfene Objekt landet somit an dem ermittelten Ort.

6



Ausrüstung

Einen wesentlichen Teil des Abenteuerlebens macht die Ausrüstung aus. Bei einem neuen Charakter kann das Startkapital dafür verwendet werden, Ausrüstung zu kaufen. Dieser Teil beschreibt die verschiedenen Ausrüstungsarten, ihre Eigenschaften und ihre Werte.

GEGENSTÄNDE

Die einfachste Form der Ausrüstung sind Gegenstände. Hierbei kann es sich um alles handeln, was der Charakter in seinem Leben ansammelt. Zelte, Fackeln und Bandagen sind Ausrüstungsgegenstände. Auch Tiere und Fuhrwerke fallen unter die Ausrüstung. Erwirbt oder erlangt der Charakter einen Gegenstand, so wird dieser einfach auf dem Charakterbogen vermerkt.

Gegenstände werden in die folgenden Kategorien einsortiert:

- Erste Hilfe
- Fahrzeuge
- Gefäße
- Kuriositäten
- Lichter
- Musikinstrumente
- Tierbedarf
- Trekking Ausrüstung
- Tränke
- Werfbares
- Werkzeuge
- Zutaten
- Überwachung

EIGENSCHAFTEN

Gegenstände können verschiedene spielrelevante Eigenschaften haben. Alle Gegenstände haben die folgenden Eigenschaften:

- **Preis:** dies ist der durchschnittliche Kaufpreis des Gegenstands, wenn er erworben wird. Dieser Preis ist in der Haupteinheit der verwendeten Währung angegeben.
- **Gewicht:** das Gewicht des Gegenstands. Dies dient zur Beurteilung der Traglast des Charakters, auch wenn es hier keine Regel für Überlastung gibt.
- **Verborgtheit:** die Verborgtheit gibt an, wie einfach ein Gegenstand zu finden ist, falls ein Beobachter gezielt danach sucht. Ein höherer Wert steht hier für einen einfacher zu findenden Gegenstand.

Ein Gegenstand ist immer einer oder mehreren Erweiterungen zugeordnet. So gibt es zum Beispiel Gegenstände, die nur verfügbar sind, wenn die Magieerweiterung für das Spiel gewählt wurde.

GEGENSTANDSREGELN

Einige Gegenstände haben spezielle Regeln, die auch einen Wurf auf eine Fertigkeit oder ein Attribut erfordern können. Diese Regeln sind dann bei dem Gegenstand beschrieben. Eine Bandage erlaubt es zum Beispiel, die Fertigkeit Erste Hilfe zu benutzen, um einen Charakter zu heilen.

LADUNGEN

Gegenstände können Ladungen enthalten. Ist dies der Fall, so wird bei einer erfolgreichen Verwendung eine Ladung abgestrichen.

Ein professioneller Notfallkoffer hat zum Beispiel 5 Ladungen.

Sind alle Ladungen verbraucht, so kann der Gegenstand nicht mehr gemäß seiner Bestimmung benutzt werden, bis er evtl. aufgefüllt wird.

WAFFEN

Waffen werden von Alltagsgegenständen unterschieden, sie haben andere Spielwerte und andere

Mechaniken. Wie Gegenstände werden Waffen auf dem Charakterbogen vermerkt, wenn sie erstanden oder auf anderem Wege erlangt werden.

Waffen sind unterschiedlichen Waffengattungen zugeordnet. Im Spiel ist hierbei nur der Unterschied zwischen Nahkampf-, Fernkampf- und Wurfwaffe wichtig, da auf den jeweiligen Wert (Schießen, Nahkampf, Werfen) gewürfelt wird. Es gibt folgende Waffengattungen:

- Äxte
- Bögen
- Hieb Waffen
- Klingenwaffen
- Schleudern
- Stangenwaffen
- Wurf Waffen
- Gewehre
- Maschinengewehre
- Maschinenpistolen
- Pistolen
- Schrotflinten
- Schwere Waffen
- Sturmgewehre

In unterschiedlichen Epochen können unterschiedliche Waffengattungen verfügbar sein. Granaten zählen zu Gegenständen, und nicht zu den Waffen.

EIGENSCHAFTEN

Waffen haben die folgenden Eigenschaften:

- **Preis:** Wie bei Gegenständen ist dies der Preis, für den die Waffe im Durchschnitt erstanden werden kann
- **Seltenheit:** Die Seltenheit beschreibt, wie verfügbar die Waffe ist. Diese kann *Ge-wöhnlich*, *Außergewöhnlich*, *Selten*, *Legen-där* oder *Einmalig* sein.

- **Gewicht:** Das Gewicht der Waffe dient wie bei den Gegenständen dazu, einen groben Überblick über die Traglast des Charakters zu erhalten

- **Verborgtheit:** Die Verborgtheit der Waffe gibt an, wie leicht sie zu erkennen ist, wenn nach ihr gesucht wird. Ein höherer Wert bedeutet ein leichteres Erkennen der Waffe

- **Typ:** Der Typ der Waffe gibt an, zu welcher Waffengattung die Waffe gehört.

- **Schadenspotential:** Dieser Wert ist mit einer Anzahl an Würfeln angegeben. Die Würfel stellen das Potenzial der Waffe dar, mehr Schaden zu verursachen, und werden bei Angriffswürfen zum Fertigkeitswert hinzugenommen.

- **Durchschlag:** Verringert den Schutz des Angegriffenen um die angegebene Anzahl Schutzseinheiten. Damit der Schutz noch wirksam ist, muss der Angegriffene mehr Einheiten einsetzen, als der Durchschlag der Waffe beträgt.

- **Aktionen zum Bereitmachen:** Waffen können eine unterschiedlich lange Zeit benötigen, um sie bereitzumachen. In der Regel dauert es eine Aktion, eine Waffe zu wechseln oder zur Hand zu nehmen. Es gibt jedoch auch sehr schnelle Waffen, auf die ohne Verzögerung gewechselt werden kann, und auch sehr aufwändige Waffen.

- **Reichweite (Meter):** Die Reichweite ist bei allen Waffengattungen angegeben. Bei Fernkampf- und Wurf Waffen gibt sie die maximale Reichweite an, auf der ein Ziel sinnvoll getroffen werden kann. Nahkampf Waffen mit einer Reichweite über einem Meter können auf die angegebene Reichweite benutzt werden, wie etwa Stangenwaffen.

Fernkampfwaffen haben zusätzlich folgende Eigenschaften:

- **Kapazität** beschreibt, wie viel Munition die Waffe gleichzeitig halten kann, also z.B. die

Magazingröße bei modernen Waffen.

- **Nachladeaktionen** gibt an, wie viele Kampfaktionen der Charakter investieren muss, um die Waffe vollständig neu zu laden.
- **Rückstosskompensation:** bei einem direkt auf einen Schuss folgenden weiteren Schuss in *derselben* Kampfrunde kommt ein Rückstossmalus zum Tragen. Die Rückstosskompensation wird von diesem Malus abgezogen, eine Waffe mit hoher Rückstosskompensation macht direkt aufeinander folgende Schüsse also einfacher.

// ANGRIFFSMODI

Waffen haben immer mindestens einen Angriffsmodus. Diese sind in der Waffentabelle bei den Waffen angegeben. Gibt es mehr als einen Angriffsmodus, so kann der Charakter diesen bei jeder Verwendung der Waffe wählen, ohne eine Aktion für das Umschalten zu verwenden. Die Angriffsmodi sind (siehe Kapitel 5):

- **Einzelschuss:** kann kritische Treffer verursachen.
- **Feuerstoß:** gibt zwei Würfel zusätzlich zum Trefferwurf, kann keine kritischen Treffer verursachen.
- **Nahkampf:** die Waffe wird im Nahkampf verwendet, kann kritische Treffer verursachen.

REGELN

Waffen können, ähnlich wie Gegenstände, besondere Regeln haben. Diese beschreiben im Detail, was bei der Benutzung der Waffe zu beachten ist.

Zusätzlich zu ausformulierten Regeln gibt es auch die Angabe besonderer verursachter Zustände (siehe Kapitel 7). In der Regel werden diese mit einem Wert angegeben. Dies ist der Wert, den der getroffene auf den entsprechenden Zustand addiert, **wenn die Waffe Wunden verursacht**. Mögliche Zustände sind:

- Blutend X
- Vergiftet X
- Geschockt X
- Brennend X

Beispiel

Hagen wird von einem Kultisten mit einem Dolch mit aufgerauhter Klinge angegriffen. Dieser Dolch verursacht Blutend 1, wenn er eine Wunde verursacht.

Hagen pariert den Angriff nicht und erhält 2 Wunden. Durch den Effekts des Dolches erhält er zudem den Zustand "Blutend 1".

WAFFENMODIFIKATIONEN

Zusätzlich zu den Waffen gibt es eine Liste an Waffenmodifikationen. Durch diese lassen sich Waffen modifizieren.

So ist es in der Moderne möglich, ein Visier an einer Waffe anzubringen. Aber auch besondere Munition wird als Waffenmodifikation dargestellt, so bringt die *Horror-Erweiterung* zum Beispiel Silbermunition mit.

Waffenmodifikationen sind in die folgenden Kategorien eingeteilt:

- **Klinge:** etwa eine gehärtete Klinge oder eine besondere Gravur
- **Munition:** besondere Munitionstypen, aber auch Köcher
- **Griffe:** Lederumwickelte Griffe für Schwerter und ähnliches
- **Lauf:** Schalldämpfer für moderne Waffen
- **Visiere:** Visiere für moderne Waffen
- **Sondervorrichtung:** Lichter, Dreibeine und ähnliches

In der Regel verändert diese Waffenmodifikationen einen oder mehrere Werte der Waffe. Sie können jedoch auch eigene Regeln mitbringen.

Charaktere können im Spiel bereits modifizierte Waffen finden oder erwerben, aber natürlich auch eine Modifikation in Auftrag geben.

RÜSTUNG

Rüstungsgegenstände werden wie auch Waffen von den normalen Gegenständen getrennt auf dem Charakterbogen vermerkt. Rüstung bietet *Schutz*, welcher im Kampf Wunden verhindern kann. Zusätzlich zu tragbarer Rüstung werden in dieser Liste auch Schilde aufgeführt, die dem Charakter Deckung bieten können.

Rüstungen werden in Kategorien eingeteilt:

- Kleidung
- Leichte Rüstung
- Mittlere Rüstung
- Schwere Rüstung
- Schild

EIGENSCHAFTEN

Rüstungsgegenstände haben die folgende spielrelevanten Werte:

- **Typ:** die Rüstungsart, also z.B. "Leichte Rüstung"
- **Preis:** der durchschnittliche Kaufpreis der Rüstung
- **Gewicht:** das Gewicht der Rüstung
- **Verborgtheit:** wie schwer ist die Rüstung auszumachen, wenn ein Beobachter gezielt danach sucht?
- **Belastung:** Schwere Rüstung behindert den Charakter bei körperlichen Handlungen. Die Belastung wird vom Ausweichen-Wert des Charakters abgezogen.

// SCHUTZ

Jedes Rüstungsteil hat eine bestimmte Anzahl von Schutzeinheiten. Diese werden bei der Rüstung in Form von Schilden dargestellt. Dieser Schutz kann im Kampf ausgegeben werden, um Treffer zu verhindern. Es gibt folgende Arten von Schutz:

- **Normaler Schutz (N):** Dieser Schutz kann verwendet werden, um einen normalen Treffer zu verhindern.
- **Schutz vor kritischen Treffern (K):** Dieser Schutz kann einen kritischen Treffer oder einen normalen Treffer verhindern.
- **Haftender Schutz (H):** Verhindert einen normalen Treffer. Die Waffe bleibt in der Rüstung stecken und muss für eine Aktion gelöst werden.
- **Blutungsschutz (B):** Verhindert einen Treffer, und dass ein Angriff den Blutend Status verursacht.
- **Giftschutz (G):** Verhindert einen Treffer und dass ein Angriff den Status Vergiftet verursacht.
- **Feuerschutz (F):** Verhindert einen Treffer und dass ein Angriff den Status Brennend verursacht.
- **Reflektionsschutz (R):** Verhindert einen normalen Treffer und verursacht einen Treffer beim Angreifer.
- **Schutz vor Schock (S):** Verhindert einen Treffer, und dass der Angriff den Zustand Geschockt verursacht.
- **Schutz vor dämonischem Wirken (D):** Verhindert einen Treffer, oder drei Treffer dämonischen Ursprungs.

Der Schutz aller Rüstungsteile wird zu einem Schutzpool zusammengefasst, der im Kampf eingesetzt werden kann. Näheres siehe Kapitel 5.

WÄHRUNG



In unterschiedlichen Szenarien und Welten kann es unterschiedliche Währungen geben. Jedem Charakter und jeder Kampagne wird eine Währungstabelle zugeordnet, die die verschiedenen Einheiten der Währung vorgibt. Charaktere können ihr Vermögen auf dem Charakterbogen notieren. Währungstabellen sind z.B.

- Euro
- Dollar
- Taler
- Gulden (Tirakans Reiche)
- Yuan

Ob im Spiel Währung eine Rolle spielt, liegt allein in der Hand der Gruppe und des Spielleiters, sie ist optional.

7



Wunden und Heilung

Die körperliche Unversehrtheit des Charakters wird in Form von möglichen Wunden dargestellt. Ein Charakter kann eine bestimmte Anzahl von Wunden aushalten, ohne ohnmächtig zu werden.

WUNDEN UND BOOSTS

Betrachtet man den Charakterbogen eines unversehrten Charakters, so sieht man eine Leiste von gefüllten Herzen:



Diese 10 Herzen stellen die Wunden dar, die ein Charakter hinnehmen kann, ohne ohnmächtig zu werden. Jede Schadensquelle verursacht eine bestimmte Zahl von Wunden. Dies kann eine feste Zahl an Wunden sein, wie bei den meisten Waffen. Es kann jedoch auch eine Würfelformel verwendet werden.

Die Herzen werden abgestrichen oder geleert, sobald der Charakter Wunden hinnimmt. So kann sich die Lebensanzeige nach einem Treffer einer Waffe folgendermaßen entwickeln:



Diese leeren Herzen können durch Heilung wieder gefüllt werden.

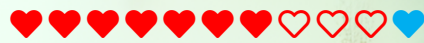
BOOST

Anders verhält es sich mit Boost. Einige Gegenstände verleihen bei Anwendung Boosts. Boosts werden als andersfarbige Herzen dargestellt und können ebenso Wunden absorbieren, wenn sie abgestrichen werden.

Bei Boosts werden diese Herzen jedoch komplett wieder entfernt und können nicht durch Heilung wieder hergestellt werden. Ein Boost ist also eine zeitweise Verbesserung des Zustands.

Nimmt der Charakter Schaden, wird immer von rechts abgestrichen. Zunächst werden die Boosts verbraucht, danach die noch vollständigen Herzen.

Bei folgender Anzeige ist der Boost also *nach* der Verwundung (die leeren Herzen) eingetreten.



OHNMACHT UND TOD

Ein Charakter der weder volle Herzen noch Boosts hat, wird ohnmächtig und gilt als *sterbend*. Bei dem Zustand weiter unten wird beschrieben wie hier genau zu verfahren ist.

HEILUNG

Es gibt unterschiedliche Arten der Heilung. Charaktere können durch Anwendung von *Erster Hilfe*, durch einen Zauber oder durch besondere Gegenstände mögliche Wunden zurückerhalten. *Erste Hilfe* heilt, wenn es mit passenden Utensilien wie Bandagen ausgeführt wird, die Hälfte der Erfolge des Wurfes (aufgerundet).

DIE RAST

Kommen die Charaktere zu einer Ruhepause von mindestens 6 Stunden, so gilt dies als *Rast*.

Bei einer Rast hat der Charakter die Möglichkeit Wunden zu heilen. Hierzu werden die Werte *Resistenz*, *Ausdauer* und *Willenskraft* addiert. Es werden Würfel entsprechend der Summe geworfen, für jeden Erfolg heilt der Charakter eine Wunde.

Alle *Bonuswürfel*, *Schicksalswürfel* und *Wiederholungswürfe* frischen auf, werden also auf das Maximum des Charakters gesetzt.

Boost verfällt bei der Rast, alle vorhandenen Boosts werden bei der Rast entfernt.

Wird die Magie Erweiterung verwendet, wirft der Charakter auf die Summe der Werte *Charme*, *Gewissenhaftigkeit* und *Willenskraft*. Für jeden Erfolg wird ein *Arkana* wiederhergestellt.

Wenn die Horroreweiterung verwendet wird, kann Stress abgebaut und mögliches Grauen aufgelöst werden.

Der Stresslevel des Charakters wird dabei auf das Minimum, also entweder 0 oder den Basisstress, gesetzt.

Ist der Charakter *Von Grauen erfasst*, wird dieser Zustand aufgelöst. Hierzu wird ein Stresstest geworfen. Gelingt der Wurf, wird der Zustand aufgehoben. Misslingt der Wurf, wird der Basisstress des Charakters um eins erhöht und der Charakter erhält eine Eigenart. In jedem Fall wird der aktuelle Stress reduziert.

ZUSTÄNDE

Ein Charakter kann verschiedene Zustände haben. Diese haben verschiedene Auswirkungen auf das Handeln des Charakters, aber auch Effekte über Zeit. Die Zustände werden auf dem Charakterbogen mit einem Zähler vermerkt.

Einige Zustände haben Rettungswürfe, mit denen sie entfernt werden können. Diese Würfe sind in der Beschreibung des Zustands angegeben. Alle Einschränkungen und Erschwerungen, die durch Zustände verursacht werden gelten nicht für diese Rettungswürfe.

STERBEND

Dieser Zustand wird verursacht, wenn die Wunden des Charakters die maximalen Wunden übersteigen, die Herzen also auf 0 sinken. In diesem Moment wird der Wert dieses Zustands auf 1 gesetzt.

Erhält ein Charakter den Zustand *Sterbend*, so werden alle anderen Zustände entfernt.

Ist der Wert des Zustands eins oder höher, so würfelt der Charakter zu Beginn jeder Runde auf seine *Resistenz*. Gelingt dieser Wurf, so passiert nichts. Misslingt dieser Wurf, so wird der Wert des Zustands um eins angehoben.

Erreicht der Wert des Zustands 6, so stirbt der Charakter.

Für das Stabilisieren sind Erfolge entsprechend dem "Sterbend" Wert des Charakters erforderlich. Hierbei kann es sich um einen Wurf auf Erste Hilfe, Medizin oder etwas ähnlich hilfreichem handeln. Sind genug Erfolge erreicht, wird der Zustand sterbend entfernt.

Wird ein Charakter mit dem Zustand *sterbend* angegriffen, wird der Wert *Sterbend* um die Anzahl der zugefügten Wunden erhöht (siehe Kapitel 5).

BEWUSSTLOS

Der Charakter ist zu keiner Handlung fähig (seine *Aktionen* pro Runde sind null). Der Wert dieses Zustands zeigt die Tiefe der Bewusstlosigkeit an.

Zu Beginn jeder Runde kann der Charakter auf seine *Willenskraft* werfen. Zeigt der Wurf Erfolge entsprechend dem Wert dieses Zustands, so wird der Wert auf 0 gesetzt und der Charakter erwacht.

GESCHOCKT

Der Charakter hat für jeden Wurf so viele Würfel weniger als der Wert dieses Zustands ist.

Zu Beginn jeder Runde kann der Charakter auf seine *Ausdauer* werfen. Er kann den Wert des Zustands um die Anzahl der Erfolge verringern. Erreicht der Zustand dabei einen Wert von 0, so wird er entfernt.

BRENNEND

Der Mindestwurf des Charakters ist für alle Würfe auf *Wahrnehmung* und für alle Angriffe um den Wert dieses Zustands erhöht.

Dieser Zustand endet, wenn der Charakter gelöscht wurde.

BLUTEND

Zu Beginn jeder Runde wirft der Charakter auf seine *Ausdauer*. Misslingt der Wurf, so nimmt der Charakter je eine Wunde für jede Stufe dieses Zustands hin.

Dieser Zustand endet, wenn der Charakter verbunden wurde (z.B. durch *Erste Hilfe*)

VERGIFTET

Der Mindestwurf des Charakters ist für alle Würfe um den Wert dieses Zustands erhöht.

Zu Beginn jeder Runde kann der Charakter auf seine *Resistenz* werfen. Er kann den Wert des Zustands um die Anzahl der Erfolge verringern. Erreicht der Zustand dabei einen Wert von 0, so wird er entfernt.

IN DER HOCKE

Der Charakter hat 6+ Deckung (siehe Kapitel 5).

Alle Aktionen, welche körperliches Handeln erfordern (Physis Attribute, Angriffe und Fähigkeiten) haben einen um +1 erhöhten Mindestwurf.

Es kostet eine Aktion, sich hinzulegen oder aufzustehen.

8



Charakterentwicklung

Im Laufe der Zeit sammelt der Charakter Erfahrung und entwickelt sich weiter. Diese Weiterentwicklung erfolgt, ebenso wie die Charaktererstellung, auf Basis von Charakterschablonen.

REPUTATION

Die Reputation eines Charakters gibt an, wie bekannt er ist und wie viel Erfahrung er im Leben gesammelt hat.

Die Reputation wird in verbrauchte und gesammelte Reputation unterteilt, die durch einen Schrägstrich getrennt sind. Die erhaltenen Reputationspunkte stehen hinter dem Schrägstrich, die für den Aufstieg verwendeten Reputationspunkte davor. Für nicht verbrauchte Reputationspunkte können Charakterschablonen erworben werden.

REPUTATION ERLANGEN

Der Charakter erhält Reputation für bestandene Abenteuer. Die Reputation wird vom Spielleiter vergeben und sollte zwischen 5 und 10 pro Sitzung liegen.

Reputation kann auch direkt für einzelne Aktio-

nen vergeben werden. Eine gelungene Aktion oder Szene im Spiel kann dazu führen, dass der Spielleiter eine bestimmte Anzahl an Reputationspunkten vergibt.

DEN CHARAKTER WEITERENTWICKELN

Die Weiterentwicklung findet jeweils nach einer Spielsitzung statt, so dass der Charakter auch während eines Abenteuers um weitere Schablonen erweitert werden kann.

Die Schablonen werden wie bei der Charaktererschaffung ausgewählt und für Reputation gekauft. Anschließend werden sie eingetragen. Änderungen der Werte werden direkt auf dem Charakterbogen verrechnet und sind sofort wirksam.

NEUE ZAUBER

Erhält der Charakter durch Charakterschablonen neue Zauberpunkte, können diese sofort verwendet werden, um neue Zauber zu erlernen oder Zaubermodifikationen zu wählen. Das Erforschen einer Thesis im Spiel ist hierzu nicht notwendig.

9



Körpermodifikationen

Die Organisation des Nexus verfügt über deutlich fortgeschrittene Technologie. Diese stammt entweder aus der Adaption außerirdischer Technologie, aus eigener Entwicklung oder aus uralten Geheimnissen.

Eine besondere Klasse dieser Technologie sind Körpermodifikationen. Es handelt sich um Geräte, die in den Körper von Agenten eingebaut werden können.

CHARAKTERWERTE

Körpermodifikationen basieren auf zwei Charakterwerten.

BIOLAST

Jede Körpermodifikation beeinflusst die biologische Belastung des Charakters. Wenn ein Charakter Körpermodifikationen integriert, erhöht sich die *Biolast* des Charakters.

Die *Biolast* startet bei 0, jeder Charakter ist zunächst nicht durch Einbauten belastet. Jede Körpermodifikation hat eine Angabe der Biologischen Belastung. Diese wird auf den Wert des Charakters addiert.

// AUSWIRKUNGEN VON BIOLAST

Biolast hat verschiedene Auswirkungen auf den Charakter.

Bei jeder Heilung, egal ob Zauber, Erste Hilfe oder Heilung durch einen Arzt, wird die Hälfte der Biolast (aufgerundet) zum Mindestwurf der jeweiligen Probe addiert.

Der Mindestwurf für Zauber und andere magische Fähigkeiten wird um die Hälfte der Biolast (aufgerundet) erhöht.

Ist die Biolast größer als 5, gelten folgende Effekte:

- Die *Ausdauer* des Charakters sinkt um 1 Punkt.

- Die Anzahl der *Rast* Würfel für jeden Rastwurf sinkt um 1.

Ist die Biolast größer als 10, gelten folgende Effekte:

- Die *Ausdauer* des Charakters sinkt um 2 Punkte.
- Die Anzahl der *Rast* Würfel für jeden Rastwurf sinkt um 2.

Ist die Biolast größer als 15, gelten folgende Effekte:

- Die *Ausdauer* des Charakters sinkt um 3 Punkte.
- Die Anzahl der *Rast* Würfel für jeden Rastwurf sinkt um 3.

ENERGIE

Körpermodifikationen benötigen Energie, um zu funktionieren. Es gibt Körpermodifikationen, die Energie in das lokale Netz einspeisen. Funktionelle Körpermodifikationen benötigen jedoch in der Regel Energie, um zu funktionieren.

Damit die Körpermodifikationen des Charakters richtig funktionieren, muss ein Energiegleichgewicht hergestellt werden. Die Summe der Energiepunkte aller eingebauten Körpermodifikationen muss 0 oder größer sein, damit alles richtig funktioniert. Ist der Wert kleiner als 0, gilt die Regel *Energiedefizit*.

Aktivierbare Körpermodifikationen benötigen nur dann Energie, wenn sie aktiviert sind. Passive Körpermodifikationen benötigen immer Energie, um zu funktionieren.

Energie wird in Milliampere (mA) gemessen.

// ENERGIEÜBERSCHUSS

Wird mehr Energie in das lokale Netz eingespeist als benötigt, entsteht ein Energieüberschuss. Normalerweise ist dies kein Problem, aber wenn der Energieüberschuss 10 mA überschreitet, kann es zu elektrischen Entladungen kommen.

Immer wenn eine aktivierbare Körpermodifikation aktiviert wird und der Energieüberschuss 10 mA oder mehr beträgt, wird auf *Resistenz* gewürfelt. Der Mindestwurf wird um den Energieüberschuss erhöht.

Misslingt der Wurf, erhält der Charakter eine Wunde und *Geschockt 1*.

// ENERGIEDEFIZIT

Wird weniger Energie in das lokale Netz eingespeist als benötigt, entsteht ein Energiedefizit. Dies kann dazu führen, dass Körpermodifikationen nicht mehr funktionieren. Bei jeder Aktivierung einer Körpermodifikation wird mit Würfeln entsprechend dem Energiedefizit gewürfelt. Für jeden Wurf, der 1 ergibt, funktioniert eine Modifikation bis zur nächsten *Rast* nicht.

Die Spielerin wählt die Modifikationen aus, die nicht funktionieren sollen.

BEFESTIGUNGSPUNKTE

Jeder Körper hat eine bestimmte Anzahl von Befestigungspunkten. Diese Befestigungspunkte können nicht verändert werden, es sei denn, man investiert in spezielle Körpermodifikationen, die zusätzliche Befestigungspunkte für bestimmte Gliedmaßen ermöglichen.

Für jede Körpermodifikation wird angegeben, wie viele Befestigungspunkte sie in einer bestimmten Körperregion erfordert.

Für Menschen ist die Anzahl der Befestigungspunkte wie folgt:

- **Kopf:** 3
- **Torso:** 5
- **Arme:** 3
- **Beine:** 3

Wenn eine Körperregion mit zu vielen Modifikationen belastet ist, wird die Biolast *aller* Modifikationen doppelt gezählt.

KÖRPERMODIFIKATIONEN

- **Preis:** dies ist der durchschnittliche Kaufpreis der Körpermodifikation, wenn sie erworben wird. Dieser Preis ist in der Haupteinheit der verwendeten Währung angegeben.
- **Seltenheit:** Die Seltenheit beschreibt, wie verfügbar die Körpermodifikation auf dem Markt ist. Diese kann *Gewöhnlich*, *Außergewöhnlich*, *Selten*, *Legendär* oder *Einmalig* sein.
- **Typ:** Körpermodifikationen entsprechen einem Typ, übliche Typen sind *Generator*, *Sensor*, *Waffe*, *Künstliche Gliedmaße*, *Schutz* oder *Verbesserungen*.
- **Erweiterung:** Generell sind Körpermodifikationen verfügbar, wenn mit dieser Erweiterung gespielt wird. Einige Körpermodifikationen sind jedoch nur in bestimmten Epochen verfügbar.
- **Regeln:** Jede Körpermodifikation kann eigene Regeln haben, die hier beschrieben werden.
- **Biolast:** Die Biolast beschreibt die biologische Belastung, die die Modifikation auf den Körper ausübt. Diese wird auf den Wert des Charakters addiert.
- **Energiebedarf:** Jede Modifikation hat einen Energiebedarf. Ist dieser negativ, so produziert die Modifikation Energie. Der Energiebedarf des Charakters muss ausgeglichen sein, es darf nicht mehr Energie verwendet werden, als produziert wird. Die Energie wird in mA angegeben.
- **Ladungen:** Einige Modifikationen haben Ladungen, die verbraucht werden.
- **Aktivierung:** Einige Modifikationen müssen aktiviert werden, andere sind immer aktiv. Aktivierbare Modifikationen verbrauchen nur Energie, wenn sie aktiviert sind.

AKTIVIERBARE UND PASSIVE MODIFIKATIONEN

Wenn eine Modifikation aktiviert werden muss, ist dies in der Beschreibung angegeben. Diese Modifikation verbraucht nur dann Energie, wenn sie aktiviert ist. Die Aktivierung einer Modifikation kostet eine Aktion.

Passive Modifikationen sind immer aktiv und verbrauchen Energie.

MODIFIKATIONEN DEAKTIVIEREN

Aktivierbare Modifikationen können mit einer Aktion deaktiviert werden. Die Modifikation verbraucht dann keine Energie mehr und ihre Effekte sind nicht mehr aktiv. Passive Modifikationen können nicht deaktiviert werden.

Das Ausschalten einer Modifikation kostet eine Aktion.

MODIFIKATIONEN INTEGRIEREN

Die Integration der Modifikationen in den Körper erfordert einen chirurgischen Eingriff. Je nach Komplexität der Modifikation kann diese Operation kompliziert oder nicht ohne Risiko durchführbar sein.

Der Chirurg, der die Operation durchführt, muss einen Wurf auf **Medizin** bestehen, um die Modifikation erfolgreich durchführen zu können. Der Mindestwurf für diese Probe wird um die Biolast der Modifikation erhöht.

MODIFIKATIONEN AUSBAUEN

Möchte man eine Körpermodifikation wieder entfernen, so ist dies nur durch einen chirurgischen Eingriff möglich. Der Chirurg, der die Operation durchführt, muss einen Wurf auf **Medizin** schaffen, um die Modifikation erfolgreich entfernen zu können. Der Mindestwurf für diese Probe wird um die Biolast der Modifikation erhöht.

10



Horror

Die Welt, in der die Agenten des NEXUS leben, birgt nicht nur Gefahren für den Leib, sondern auch für die Seele. Viele der grausamen Wesenheiten, denen die Agenten begegnen, hinterlassen allein durch ihre Anwesenheit Narben auf der Seele.

Charaktere haben einen Stresslevel. Sind die nicht-weltlichen Begegnungen zu intensiv, besteht die Gefahr, dass der Charakter die Kontrolle verliert oder gar eine permanente Eigenart erlangt.

STRESS

Der Charakter hat einen Stresswert, der bei 0 beginnt. Zudem hat er einen Wert für den maximalen Stress, den er verkraften kann. Dieser Wert beträgt zu Beginn 10, kann aber durch Schablonen oder Ähnliches verändert werden.

Ein Charakter kann Stress erlangen, wenn er außerweltlichen Wesenheiten begegnet oder andere abnormale Begegnungen hat, die ihn beeinflussen. Bei den Kreaturen ist angegeben, wie viel Stress die Begegnung mit ihnen verursacht. Diese Angabe besteht aus zwei Werten, die durch einen Schrägstrich getrennt sind.

Beispiel: Ein *Spectre* verursacht 1/2 Stress, wenn man ihm begegnet.

Wenn ein Charakter einer Kreatur begegnet, die Stress verursacht, muss er einen Stress-Test durchführen. Gelingt dieser Wurf, erhält der Charakter so viel Stress, wie vor dem Schrägstrich angegeben ist. Misslingt der Wurf, so gilt der Wert hinter dem Schrägstrich.

Wenn ein Charakter mehreren Kreaturen gleichzeitig begegnet, wird nur eine Instanz des Wurfs geworfen und nur einmal pro Charakter Stress verzeichnet. Besondere Situationen, in denen sich beispielsweise 100 Zombies dem Charakter nähern, können jedoch eigene Stresstests erfordern, die vom Spielleiter festgelegt werden.

BASISSTRESS

Ein frisch erstellter Charakter beginnt mit einem Basisstress von 0. Dieser Wert verdeutlicht, wie viel Last der Charakter im Laufe seiner Abenteuer gesammelt hat und wie sehr sein Geist bereits in Mitleidenschaft gezogen wurde. Basisstress hat im Spiel keine Bedeutung, er ist lediglich der Wert, unter den der Stress nicht mehr sinken kann.

Basisstress kann nur in Ausnahmefällen und durch eine Therapie verringert werden. Er kann steigen, wenn bei einer Rast ein Grauen aufgelöst wird (siehe Grauen).

Steigt der Basisstress über den maximalen Stress, ist der Charakter dauerhaft von *Grauen* betroffen. Das bedeutet, dass die *Grauen auflösen*-Regel bei jeder Rast berücksichtigt werden muss, der Charakter danach jedoch weiterhin von Grauen betroffen ist.

STRESS TEST

Immer wenn es darum geht, zu beurteilen, ob ein Charakter einer stressigen Situation widerstehen kann, wird ein Stress-Test geworfen. Hierzu werden die Werte *Logik* und *Willenskraft* des Charakters addiert und entsprechend viele Würfel geworfen. Zeigt der Wurf mindestens einen Erfolg, so ist der Test gelungen. Der Mindestwurf entspricht dem Mindestwurf des Charakters und wird in der Regel nicht verändert.

STRESS VERRINGERN

Um Stress zu verringern, muss der Charakter zur Ruhe kommen und keine Begegnungen mit außergewöhnlichen Wesen haben. Dies kann ein ruhiger Moment oder eine Handlung im Spiel sein. Aber auch bei der Rast wird der Stress reduziert.

Es gibt verschiedene Arten, im Spiel Stress zu verringern. Sie haben gemeinsam, dass sie jeweils mehr als eine Stunde in Anspruch nehmen.

Einige Beispiele sind:

- Ruhe finden / Meditation: -1 Stress
- Tagebuch schreiben: -1 Stress
- Ein Gespräch mit einer anderen Person: -2 Stress
- Eine Katze streicheln: -2 Stress
- Bestimmte Medikamente/Drogen einnehmen: -X Stress

Bei einer *Rast* (siehe Kapitel 7) wird der Stress auf das mögliche Minimum (0 oder Basisstress) reduziert.

GRAUEN

Wenn das Stresslevel eines Charakters das Maximum erreicht, wird er von Grauen erfasst. Dies ist ein fester Zustand, es gibt keine verschiedenen Stufen des Grauens. Wird ein Charakter vom Grauen erfasst, bleibt das Stresslevel auf dem Maximum stehen.

Wird der Charakter von Grauen erfasst, kommt es immer zu einem spontanen Effekt. Dieser Effekt hält *W6-Resistenz* Stunden an, mindestens jedoch eine Stunde. Für den Effekt wird mit 3W6 auf folgender Würfeltabelle geworfen.

- 3-4: Übelkeit, Schwindel
- 5-8: Angst
- 9-10: Schock
- 11-12: Panik
- 13-14: Konfusion
- 15-16: Halluzination
- 17-18: Blindheit

Kreaturen können neben dem von ihnen verursachten Stress eine Fähigkeit besitzen, die direkt Grauen auslöst.

GRAUEN AUFLÖSEN

Grauen löst sich in der Regel bei einer *Rast* auf.

Hierzu wird während der Rast ein Stresstest durchgeführt. Gelingt der Test, wird der Zustand *Von Grauen erfasst* entfernt. Misslingt der Stresstest, wird der Basisstress um 1 erhöht und der Charakter erhält eine Eigenart. Der Zustand wird in jedem Fall entfernt.

GRAUEN UND WEITERER STRESS

Wenn der Charakter weiteren Stress erhält, während er von Grauen erfasst ist, wird am Stresslevel nichts verändert (das Stresslevel ist ja bereits auf dem Maximalwert). Stattdessen wird für jede neue Stressinstanz, egal wie hoch, erneut auf der Würfeltabelle für Effekte bei Grauen geworfen.

Der Charakter erlangt hierbei keine Eigenart. Den Zustand *Von Grauen erfasst* kann der Charakter nur einmal haben. Dieser Zustand wird erst bei der Rast aufgelöst.

EIGENARTEN

Eine Eigenart ist eine dauerhafte Eigenschaft, die der Charakter durch Stress und Grauen entwickeln kann. Jede Eigenart hat eine positive und eine negative Seite. Eigenarten können nur durch langwierige Therapien außerhalb des Spiels geheilt werden.

EIGENARTEN ERLANGEN

Ist der Charakter von Grauen erfasst, wird dieses bei einer Rast aufgelöst. Hierbei wird ein Stresstest geworfen. Wenn dieser misslingt, erhält der Charakter 1 Basisstress und eine Eigenart, die er selbst aus der Liste der Eigenarten auswählen kann.

Diese Eigenart wird auf dem Charakterbogen verzeichnet und ihre Effekte gelten sofort im Spiel. Eigenarten können eigene Regeln haben und auch die Spielwerte des Charakters verändern.

EIGENARTEN HEILEN



Eigenarten können nur außerhalb des Spiels geheilt werden. Hierfür ist eine langwierige Therapie notwendig. Dies kann nur in Absprache mit dem

Spielleiter geschehen, beispielsweise wenn die Story des Spiels eine Pause einlegt oder der Spieler einen anderen Charakter spielt.

Die entsprechende Eigenart wird dann einfach wieder entfernt.

A

Charakterschablonen

ABSTAMMUNG



Die Charakterschablonen der Kategorie Abstammung beschreiben die Herkunft des Charakters. Bei der Charaktererschaffung kann eine Schablone dieser Kategorie kostenlos notiert werden. Die Schablonen dieser Kategorie können jedoch nicht im weiteren Verlauf der Charakterentwicklung gegen Reputation erworben werden.

MENSCH

0 REP



Bonuswürfel +2
Wiederholungswürfe +2

BERUF



Die Charakterschablonen dieser Kategorie stellen Berufe dar, in denen der Charakter eine größere Professionalität erlangt hat. Die Schablonen sind in der Regel teurer als andere, bieten jedoch jeweils ein Paket aus Grundwissen und Fertigkeiten.

SPION

11 REP



Rivale: Du hast einen Rivalen. Irgendjemand konkurriert mit dir, sei es auf einer beruflichen, professionellen oder tödlichen Ebene.

Schnelligkeit +2
Heimlichkeit +2
Täuschen und Betrügen +2
Wahrnehmung +2
Kommunikation +1

FÖRSTER

7 REP



Kraft +1
Orientierung +2
Kommunikation -1
Naturkunde +2
Schießen +1

BANKER

7 REP



Gierig: Immer wenn es darum geht den eigenen Reichtum zu mehren wirfst du auf deine Gewissenhaftigkeit. Misslingt der Wurf, wählst du den Weg des Geldes.

Logik +2
Täuschen und Betrügen +1
Buchhaltung +2

BOXER

8 REP



Schnelligkeit +2
Ausdauer +2
Nahkampf +2

LEHRER

9 REP



Bildung +3
Auffassungsgabe +1
Kommunikation +2
Historie +1

SOLDAT

14 REP



Obrigkeitshörig: Du befolgst jeden Befehl deines Vorgesetzten, ohne weiter darüber nachzudenken.

Ausdauer +1
Kraft +1
Orientierung +1
Erste Hilfe +1
Tapferkeit +1
Fahren +1
Werfen +2
Schießen +2
Nahkampf +1
Fahrzeuge +1

GEISTLICHER

10 REP



Religiös: Du bist religiös, glaubst an deine Gottheit und verteidigst deinen Glauben auch aktiv.

Schicksalswürfel	+2
Bildung	+1
Religion	+3
Kommunikation	+2

SÖLDNER

8 REP

Ausdauer	+1
Geschick	+1
Überzeugen	+1
Schießen	+1
Nahkampf	+2

INFORMATIKER

11 REP

Gewissenhaftigkeit	+2
Logik	+3
Mechanik	+1
Informatik	+3

SOZIALPÄDAGOG

9 REP

Gutmensch: Der Charakter will nur gutes tun, anderen helfen und ist generell selbstlos.

Ausdauer	+2
Charme	+1
Bildung	+2
Kommunikation	+2

FRÜHRENTNER

6 REP

Wutbürger: Du hast eine aggressive Grundhaltung gegenüber allem. Du schreibst Falschparker auf, motzt über die Regierung und postest Unsinn auf Boomerbook.

Resistenz	-1
Willenskraft	+1
Einschüchtern	+2
Recht	+2

SEEFÄHRER

12 REP

Resistenz	+1
Geschick	+1
Kraft	+1
Werfen	+2
Fahren	+1
Nahkampf	+1
Seefahrt	+3

KUMPEL

10 REP

Kraft	+2
Ausdauer	+1
Tapferkeit	+1
Sprengstoffe	+2
Gesteinskunde	+2

KURIER

8 REP

Schnelligkeit	+2
Ausdauer	+1
Fahren	+1
Orientierung	+2

HÄNDLER

8 REP

Logik	+2
Auffassungsgabe	+1
Empathie	+1
Überzeugen	+2

MEDIENGESTALTER

5 REP

Kraft	-1
Auffassungsgabe	+1
Untersuchen	+2
Wahrnehmung	+1

MECHATRONIKER

9 REP

Geschick	+2
Mechanik	+2
Fahren	+1
Fahrzeuge	+2

Ausdauer	+1
Gewissenhaftigkeit	+1
Kommunikation	+1
Überzeugen	+1
Schießen	+2

LANDWIRT

7 REP

Gewissenhaftigkeit	-1
Kommunikation	-1
Fahren	+2

GANGMITGLIED

5 REP

Rivale: Du hast einen Rivalen. Irgendjemand konkurriert mit dir, sei es auf einer beruflichen, professionellen oder tödlichen Ebene.

Resistenz	+1
Bildung	-1
Nahkampf	+2
Schießen	+1

FRISEUR

6 REP

Geschick	+1
Charme	+2
Empathie	+1

SANITÄTER

8 REP

Maximaler Stress	+1
Gewissenhaftigkeit	+1
Erste Hilfe	+3
Medizin	+1

ENTERTAINER

11 REP

Schicksalswürfel	+1
Charme	+2
Kommunikation	+1
Nahkampf	+1
Darbietung	+2
Täuschen und Betrügen	+2

FAHRER

8 REP

Fahren	+4
Fahrzeuge	+2

JOURNALIST

8 REP

Schicksalswürfel	+1
Bildung	+1
Untersuchen	+2
Kommunikation	+2

BESTATTER

8 REP

Ausdauer	+1
Charme	+1
Empathie	+1
Fahren	+1
Etikette	+1

POLIZIST

8 REP

Obrigkeitshörig: Du befolgst jeden Befehl deines Vorgesetzten, ohne weiter darüber nachzudenken.

DIEB

10 REP

Geschick	+2
Akrobatik	+1
Heimlichkeit	+3
Nahkampf	+2

MEUCHLER

11 REP 

Geschick	+1
Schießen	+2
Nahkampf	+2
Täuschen und Betrügen	+2
Akrobatik	+2

FEINMECHANIKER

10 REP 

Geschick	+3
Gewissenhaftigkeit	+2
Mechanik	+3

PILOT

8 REP 

Ausdauer	+1
Charme	+1
Auffassungsgabe	+1
Tapferkeit	+1
Luftfahrt	+2

POLITIKER

7 REP 

Rivale: Du hast einen Rivalen. Irgendjemand konkurriert mit dir, sei es auf einer beruflichen, professionellen oder tödlichen Ebene.

Ich bin nicht käuflich. Gleichwohl habe ich mich politisch angreifbar gemacht und kann die Kritik nachvollziehen. Es war ein Fehler.

Philipp Anthor

Einschüchtern	+1
Täuschen und Betrügen	+1
Kommunikation	+2
Politik	+3

PROGRAMMIERER

10 REP 

See you are my tribe.

I don't care if you're young or you're old, or black or white, or a man or a woman. i don't care who you like or who you love. If you are a programmer, you

are part of my tribe. You and I, we all together, share a passion for something. And we can communicate about it. In a way most other people can't. And so that's something we should cherish together.

Robert C. Martin

Logik	+3
Hacken	+2
Informatik	+3

BÜROKRAFT

9 REP 

Auffassungsgabe	+1
Gewissenhaftigkeit	+1
Heimlichkeit	+1
Überzeugen	+2
Verwaltung	+2

GEISTERJÄGER

8 REP 

People don't just disappear, Dean. Other people just stop looking for them.

Sam Winchester

Maximaler Stress	+2
Resistenz	+1
Tapferkeit	+1
Nahkampf	+1
Altertümer	+1

WIRT

9 REP 

Auffassungsgabe	+2
Empathie	+2
Kommunikation	+2

ARCHÄOLOGE

10 REP 

Schicksalswürfel	+1
Geschick	+1
Wahrnehmung	+2
Historie	+1
Altertümer	+4

AUTOR

6 REP

The road to hell is paved with adverbs.

Stephen King

Bonuswürfel	+1
Bildung	+1
Gewissenhaftigkeit	+1
Historie	+1

FACHKRAFT FÜR VERANSTALTUNGSTECHNIK 10 REP

"Heute ist Open-End-Feierabend."

Phillip Schröder

Maximaler Stress	+2
Gewissenhaftigkeit	-1
Tapferkeit	+1
Fahren	+2
Recht	+1

ADEL

10 REP

Eitelkeit: Du bist über alle Maßen eitel und zeigst dies auch oft und gerne.

Adel ist auch in der sittlichen Welt. Gemeine Naturen zahlen mit dem, was sie tun, edle mit dem, was sie sind.

Friedrich Schiller

Charme	+2
Empathie	-1
Schießen	+1
Überzeugen	+2
Reiten	+1
Etikette	+2

VERTRIEBSLEITER

10 REP

Maximaler Stress	+1
Charme	+1
Kommunikation	+2
Überzeugen	+2
Täuschen und Betrügen	+1
Verwaltung	+1

KRANKENPFLEGER

7 REP

Erste Hilfe	+2
Kommunikation	+1
Medizin	+2

MEDIUM

8 REP

Maximaler Stress	+1
Empathie	+2
Mythen und Legenden	+2

ARZT

11 REP

Ein Arzt ist ein Spezialist wenn es um die Gesundheit des Körpers und/oder Geistes des Menschen geht.

"We need a Doctor!"

None

Erste Hilfe	+3
Untersuchen	+1
Medizin	+4
Allgemeinwissen	+1

PIRAT

11 REP

Geschick	+1
Resistenz	+1
Schnelligkeit	+1
Nahkampf	+1
Werfen	+2
Fahren	+1
Seefahrt	+2

HAUSMEISTER7 REP 

Geschick	+2
Mechanik	+2
Fahren	+1

Gewissenhaftigkeit	-2
Nahkampf	+1

*Jacky Tyler***BUCHHALTER**5 REP 

Gewissenhaftigkeit	+1
Bildung	+1
Mechanik	+1

GESAMTSCHULE6 REP 

Bildung	+1
Mechanik	+2
Kommunikation	+1

SICHERHEITSDIENST7 REP 

Ausdauer	+1
Auffassungsgabe	+1
Nahkampf	+1
Einschüchtern	+1
Wahrnehmung	+1

INTERNAT10 REP 

Vermögen: Deine Familie hat ein nennenswertes Vermögen angehäuft, von dem du noch viele Jahre bequem zehren kannst.

Auffassungsgabe	+2
Bildung	+2
Kommunikation	+2

BILDUNG

Die Charakterschablonen der Bildung stellen die Schulbildung des Charakters dar.

YOUTUBE3 REP *Physik ist Magie durch Willen**Axel Stoll*

Bildung	-1
Untersuchen	+1
Kommunikation	+1

HAUPTSCHULE4 REP 

Schicksalswürfel	+1
Resistenz	+1
Einschüchtern	+1

HAUSUNTERRICHT0 REP 

Religiös: Du bist religiös, glaubst an deine Gottheit und verteidigst deinen Glauben auch aktiv.

Bildung	-2
Auffassungsgabe	-1
Religion	+2

ABITUR6 REP 

Wiederholungswürfe	+1
Bildung	+2
Logik	+1

SCHULE ABGEBROCHEN -1 REP

There's no point in gettin' up sweetheart. There is no job to go to.

STUDIUM

10 REP

Bonuswürfel	+1
Gewissenhaftigkeit	+1
Bildung	+2
Logik	+1
Naturkunde	+1
Kommunikation	+2
Historie	+1

MILITÄRAKADEMIE

11 REP

Whoever said the pen is mightier than the sword obviously never encountered automatic weapons.

Douglas MacArthur

Schicksalswürfel	+1
Nahkampf	+1
Einschüchtern	+1
Erste Hilfe	+1
Politik	+1
Schießen	+1
Kriegsführung	+2
Lesen/Schreiben	+1
Reiten	+1

FACHIDIOT

0 REP

In einem engen Fachgebiet deiner Wahl würfelst du Wissensproben mit 3 zusätzlichen Würfeln.

Der Experte ist ein gewöhnlicher Mann, der - wenn er nicht daheim ist - Ratschläge erteilt.

Oscar Wilde

Bildung	-1
Gewissenhaftigkeit	-1

INTERESSEN

Diese Charakterschablonen beschreiben die Interessen des Charakters. Sie verändern ausgewählte Eigenschaften, sind dabei aber günstiger und verändern weniger als Berufe.

SPORT

7 REP

Schnelligkeit	+1
Ausdauer	+2
Werfen	+1
Akrobatik	+1

JAGD

6 REP

Ausdauer	+1
Schießen	+2
Zoologie	+1

MUSIK

6 REP

Geschick	+1
Darbietung	+1
Musik	+2

LESEN

3 REP

Bildung	+1
Allgemeinwissen	+2

KUNST

2 REP

Darbietung	+2
------------	----

TREKKING

5 REP

Ausdauer	+2
Erste Hilfe	+1
Orientierung	+2

KARATE

3 REP

Geschick	+1
Nahkampf	+2

GESCHICHTE

4 REP

Historie +2
Altertümer +2

HANDARBEIT

4 REP

Geschick +2

ESOTERIK

6 REP

Schicksalswürfel +1
Logik -2
Täuschen und Betrügen +1
Einschüchtern +1
Heimlichkeit +1
Esoterik +1

SCHÜTZENVEREIN

3 REP

Bonuswürfel +1
Attraktivität -1
Schießen +1

P&P ROLLENSPIELE

6 REP

Kommunikation +2
Darbietung +1
Historie +1

BRIEFMARKEN SAMMELN REP

4

Gewissenhaftigkeit +2

YOGA

6 REP

Geschick +2
Ausdauer +1
Akrobatik +1

RETTUNGSSCHWIMMEN

7 REP

Ausdauer +2
Erste Hilfe +2
Tapferkeit +1

KULTMITGLIEDSCHAFT

5 REP

Wiederholungswürfe +1
Schicksalswürfel +1
Bonuswürfel -2

BURSCHENSCHAFT

4 REP

Charme +1
Attraktivität -1
Nahkampf +1
Historie +1
Etikette +2

TANZEN

6 REP

Geschick +1
Ausdauer +1
Attraktivität +2

FAHRZEUGTUNING

5 REP

Fahren +1
Mechanik +1
Fahrzeuge +1

CHEMIE

6 REP

Gewissenhaftigkeit +1
Tapferkeit +1
Chemie +2

REITEN

5 REP

Fahren +1
Reiten +2

GRAFFITI SPRAYEN

4 REP

Heimlichkeit +1
Überzeugen +1

PARKOUR

7 REP

Geschick +1
Ausdauer +1
Schnelligkeit +1
Akrobatik +2

SUDOKU

3 REP

Logik +1

KOCHEN

3 REP

My gran could do better! And she's dead!

Gordon Ramsay

Kochen +2

KRAFTTRAINING

3 REP

Kraft +1

BOTANIK

3 REP

Naturkunde +2

SCHNITZEN

3 REP

Mechanik +1

RESTAURATION

4 REP

Geschick +1
Mechanik +1

AMATEURFUNK

4 REP

Kommunikation +1
Elektronik +1

KEGELN

3 REP

Geschick +1

JOGGEN

4 REP

Ausdauer +1
Schnelligkeit +1

CHARAKTER

Diese Charakterschablonen beschreiben bestimmte Charaktereigenschaften. Sie verändern einige wenige Eigenschaften des Charakters, fügen Fertigkeiten und Wissen hinzu und sind im Allgemeinen günstiger als Berufe.

TAUSENDSASSA

6 REP

Wiederholungswürfe +1
Bonuswürfel +2
Kommunikation +1

SPIELER

-5 REP

Gewissenhaftigkeit -2

RAUCHER

-5 REP

Ausdauer -2
Attraktivität -1

ROBUST

4 REP

Maximale Lebenspunkte +2

NOTORISCHER LÜGNER 2 REP ///

Logik -1
Täuschen und Betrügen +2

PHILANTHROP 4 REP ///

Attraktivität +1
Empathie +1

KORRUPT 3 REP ///

Gewissenhaftigkeit -2
Täuschen und Betrügen +2
Einschüchtern +1

SÄUFER -5 REP ///

Schicksalswürfel +1
Auffassungsgabe -2
Wahrnehmung -1

BETRÜGER 5 REP ///

Täuschen und Betrügen +3

CHAUVINIST 2 REP ///

Charme -2
Attraktivität +2

SYMPATHISCH 5 REP ///

Attraktivität +2
Charme +1

RISIKOFREUDIG 2 REP ///

Gewissenhaftigkeit -2
Resistenz +1
Auffassungsgabe +1

DANDY 6 REP ///

Eitelkeit: Du bist über alle Maßen eitel und zeigst dies auch oft und gerne.

Attraktivität +2
Charme +1
Kommunikation +1
Etikette +1

MAUERBLÜMCHEN 1 REP ///

Attraktivität -1
Charme -1
Kommunikation -1
Heimlichkeit +3

BESSERWISSER 4 REP ///

Charme -1
Gewissenhaftigkeit +1
Überzeugen +2

TRATSCHTANTE 2 REP ///

Kommunikation +3
Heimlichkeit -3

EGOISTISCH 2 REP ///

Schicksalswürfel +1
Gewissenhaftigkeit -1

HILFSBEREIT 4 REP ///

Charme +1
Kommunikation +1

GEWISSENHAFT 4 REP ///

Gewissenhaftigkeit +2

PEDANTISCH

5 REP ///

Wiederholungswürfe +2
Gewissenhaftigkeit +1

UMWELTSCHÜTZER

6 REP ///

Wahrnehmung +2
Naturkunde +2

KOSMOPOLIT

6 REP ///

Bildung +1
Darbietung +1
Kommunikation +1

GENÜGSAM

4 REP ///

Willenskraft +1
Gewissenhaftigkeit +1

**WIDERSTANDSFÄHIG GEGEN
SÜCHTE**

3 REP ///

Gewissenhaftigkeit +1

INTROVERTIERT

2 REP ///

Schicksalswürfel +1
Gewissenhaftigkeit +1
Kommunikation -2

REAKTIONÄR

-2 REP ///

Der Charakter ist nicht sehr offen gegenüber Fremden, Neuem und tendiert eher zu extrem konservativen Ansichten und noch reaktionärerem Weltbildern.

Charme -1

WORKAHOLISM

-4 REP ///

Logik -1

PARANOID

1 REP ///

Der Character ist von Natur aus Paranoid, traut niemandem voll und ganz, ist immer auf der Hut.

Bonuswürfel +1
Gewissenhaftigkeit -2

STREITHAHN

6 REP ///

Maximale Lebenspunkte +1
Nahkampf +1

**MEISTERLICHES
SELBSTBEWUSTSEIN**

30 REP ///

Würfelergebnisse von 1 können einmal wiederholt werden.

When you have a lot of confidence and you feel like nobody can beat you, it's game over for everyone else.

Jason Day

BÜCHERWURM

2 REP ///

Kraft -1
Bildung +1
Ausdauer -1
Auffassungsgabe +1
Allgemeinwissen +1

SADIST

3 REP ///

Charme +1
Empathie +1
Überzeugen +1

RATIONAL3 REP 

Logik +1

EINSCHÜCHTERND4 REP Charme -1
Einschüchtern +2**EKEL**-3 REP 

Der Charakter empfindet ausgeprägten Ekel gegen ein bestimmtes Subjekt und wird sich wenn möglich davon fern halten.

GERECHTIGKEITSFANATIKER 1 REP

Der Charakter ist militanter Gerechtigkeitsfanatiker. Wenn er im Spiel eine Situation erlebt, die er als ungerecht empfindet, kann er sich kaum kontrollieren.

Empathie +1

HABGIERIG4 REP 

Ein habgieriger Charakter hat zuerst immer seine persönliche Bereicherung im Sinn. Das beginnt damit, dass er gerne einmal versucht, Gold oder Belohnungen seiner Reisegruppe für sich einzustreichen. Es bedeutet aber auch eine fast magische Anziehungskraft von Gold und Wertgegenständen aller Art.

Logik +1
Täuschen und Betrügen +1**JÄHZORNIG**-4 REP 

Ein jähzorniger Charakter fährt schnell aus der Haut und hat ein dünnes Fell. Bei jeder Gelegenheit die für den Charakter beleidigend wirkt kann

der Spielleiter einen Wurf auf Logik verlangen. Misslingt dieser, fliegen vorraussichtlich zumindest die Fäuste.

Logik -1

KONFUS-4 REP 

Ein Charakter mit diesem Charakterzug lässt sich leicht verwirren. Auf belebten Märkten oder in Menschenmengen kann der Spielleiter einen Wurf auf Orientierung verlangen, damit der Charakter nicht in Panik verfällt.

Orientierung -2

LANDEI-2 REP 

Der Charakter kommt vom Land. Stand und Bildung sind nicht relevant, sobald der Charakter in eine größere Siedlung (ab 1000 Einwohner) kommt ist er verwirrt. Würfe auf Orientierung in größeren Siedlungen haben einen um 1 erhöhten Mindeswurf.

SÜCHTIG-4 REP 

Der Character ist nach einer gewissen Substanz süchtig, je nach Ausprägung der Sucht kann ihn der Verzicht oder die Aussicht bald verzichten zu müssen in seinem Tun beeinflussen.

TODESBOTE-3 REP 

Der Charakter zieht das Unheil an. Kommt er in eine neue Region oder Gesellschaft, so muss er einen W6 Werfen. Zeigt der Wurf eine 5 oder 6, so geschieht ein Unheil, Unfall oder Ähnliches.

WAFFENNARR5 REP Nahkampf +1
Schießen +1
Kriegsführung +1

NAIV**-3 REP** 

Naiv: Dein Charakter ist naiv. Er glaubt manchmal zu sehr an das Gute im Menschen. Immer, wenn der Charakter an den Aussagen oder Intentionen von NSC zweifelt, kann der Spielleiter ihn auf Logik würfeln lassen. Misslingt der Wurf, so glaubt der Charakter dem NSC.

AVERSION**-2 REP** 

Der Charakter hat eine Abneigung gegen ein bestimmtes Subjekt. Alle Würfe, die mit dem Subjekt interagieren haben einen um 1 erhöhten Mindestwurf.

WISSBEGIERIG**3 REP** 

Bildung +2

WILLENSSTARK**3 REP** 

Willenskraft +2

GUTES BENEHMEN**4 REP** 

Etikette +2

TALENT

Talente sind spezifische Charakterfähigkeiten. Die Schablonen beziehen sich auf eng gefasste Begabungen des Charakters. In der Regel sind sie günstig oder fügen spezielle Fähigkeiten und Regeln hinzu.

REVOLVERHELD**5 REP** 

Schnelligkeit +1
Schießen +2

EMPATHISCH**5 REP** 

Empathie +3

GUTER REDNER**5 REP** 

Kommunikation +3

ATHLETISCH**6 REP** 

Geschick +2
Ausdauer +2

GLÜCK**4 REP** 

Der Charakter kann zweimal pro Sitzung bis zu 3 Würfel neu werfen oder diese von einem Gefährten neu werfen lassen.

FÜHRER**5 REP** 

Der Charakter darf in jeder Kampfrunde eine Aktion an einen befreundeten Charakter weitergeben statt sie selbst zu verwenden.

Bonuswürfel +1
Ausdauer +1
Auffassungsgabe +1

GUTER WERFER**5 REP** 

Werfen +3

SYNÄSTHESIE**5 REP** 

Auffassungsgabe +1
Wahrnehmung +2

SCHLANGENMENSCH**6 REP** 

Geschick +3
Resistenz +1

STARKES IMMUNSYSTEM 5 REP

Resistenz +3

PHOTOGRAPHISCHES GEDÄCHTNIS 6 REP

Logik +1
Wahrnehmung +1
Orientierung +2

EISKALTE HÄNDCHEN 2 REP

Attraktivität -1
Einschüchtern +1

KRAFTPAKET 5 REP

Kraft +2
Einschüchtern +1

MEDIUM 4 REP

Visionen: Du hast unregelmäßig Visionen. Diese können durch einen Auslöser ausgelöst werden oder rein zufällig passieren.

Logik -1
Empathie +1
Wahrnehmung +2

GUTER SCHLÄFER 3 REP

Rast Mindestwurf -1
Gewissenhaftigkeit +1

TIEREMPATHIE 6 REP

Der Mindestwurf ist bei allen Würfeln, die Tiere involvieren, um 2 verringert.

Empathie +1

BAUERNFÄNGER 8 REP

Der Charakter kann eine Person in Sicht dazu bringen einen seiner Wiederholungswürfe auf einen gerade geworfenen Wurf anzuwenden. Hierzu muss der Charakter einen Bonus- oder Schicksalswürfel ausgeben.

Wiederholungswürfe +1

JOKER 10 REP

Der Charakter hat die Fähigkeit von besonderen Würfeln zu profitieren. Wann immer der Spieler außerhalb des Kampfes eine der folgenden Würfelfiguren würfelt tritt der angegebene Effekt in Kraft:

* **Dreierpasch** - Der Charakter erhält einen Bonuswürfel * **Kleine Straße** - Der Charakter erhält sofort 1 Boost * **Full House** - Der Charakter erhält einen Schicksalswürfel * **Große Straße** - Der Charakter findet einen Gegenstand in seinem Gepäck wieder (der Spieler sucht sich einen Gegenstand aus und fügt ihn seinem Gepäck hinzu) * **Vierpasch** - Der Charakter erhält +1 Aktion in jeder Runde des nächsten Kampfes * **Fünferpasch** - Die Gruppe des Charakters erhält eine zusätzliche Runde vor den Gegnern im nächsten Kampf

Es gilt bei einem Wurf jeweils das höchste zu erreichende Muster. 5, 4, 3, 3, 3, 2, 1 ist also eine große Straße, aber kein Dreierpasch.

As you know, madness is like gravity...all it takes is a little push.

The Joker

GUT AUSGERÜSTET 5 REP

Der Charakter kann einen Gegenstand in seinem Gepäck finden, auch wenn dieser sich nicht darin befindet. Hierzu verzeichnet der Spieler bei dem Charakter eine Wunde und wirft einen W6:

- 1-2: Der gewünschte Gegenstand konnte nicht gefunden werden - 3-5: Ein ähnlich nützlicher Gegenstand konnte gefunden werden - 6: Der Charakter konnte exakt den Gegenstand im Gepäck finden

With a little bit of imagination, anything is possible.

MacGyver

MEISTERLICHER KÄMPFER 30 REP

Everyone has a plan until they've been hit.

Joe Lewis

Aktionen +1

KLARTRÄUMEN 5 REP

I dreamed I was a butterfly, flitting around in the sky; then I awoke. Now I wonder: Am I a man who dreamt of being a butterfly, or am I a butterfly dreaming that I am a man?

Zhuangzi

Maximaler Stress +1

Willenskraft +2

XENOSWISSEN 0 REP

Xenoswissen +3

ALTES WISSEN 0 REP

Älteres Wissen +2

SCHARFSCHÜTZE 8 REP

Einmal pro Runde kann jede 1 eines Schiessen Wurfs neu gewürfelt werden

Benötigt einen Schiessen Wert von 5 oder mehr

Orientierung +1

Schießen +1

Kriegsführung +1

KRITISCHE TREFFER 10 REP

Der zu erreichende Mindestwurf für kritische Treffer ist um eins verringert. Dies gilt nur für kritische Treffer, aber nicht für megakritische Treffer.

INSPIRIERENDER ANFÜHRER 15 REP

Als eine Aktion im Kampf kannst du auf deinen Überzeugen Wert würfeln. Eine Mitglied deiner Gruppe bekommt zusätzliche Erfolge in der Höhe deiner Erfolge oder mindestens 1

Charme +1

Überzeugen +1

TASCHENSPIELER TRICK 8 REP

Als eine Reaktion im Kampf kannst du auf deine Täuschen Fähigkeit würfeln. Ein Gegner verliert so viele Erfolge wie du Erfolge erzielst

Benötigt eine Täuschen Fähigkeit von 3 oder höher

SCHILDTRAINING 5 REP

Der Character hat gelernt einen Schild effizient im Kampf zu führen.

Dies erlaubt dem Charakter, Angriffe mit einem Schild auch gemäß der Regel Nahkampfangriffe parieren zu parieren. Hierzu wird wahlweise Kraft oder Geschick als Fertigkeitswert verwendet.

ADLERAUGE 7 REP

Reichweiten von Fernkampfwaffen sind um 25% erhöht.

AUSWEICHEN11 REP 

Knowing where the trap is—that's the first step in evading it.

Frank Herbert, Dune

Ausweichen +2
Schnelligkeit +1

HAUDEGEN4 REP 

Nahkampf +1
Schießen +1

LÄUFER6 REP 

Schnelligkeit +1
Ausdauer +1

AKROBAT3 REP 

Akrobatik +2

MEISTERLICHE PRÄSENZ 40 REP

Der Mindestwurf des Charakters ist um 1 verringert.

Ah, mastery... what a profoundly satisfying feeling when one finally gets on top of a new set of skills... and then sees the light under the new door those skills can open, even as another door is closing.

Gail Sheehy

Mindestwurf -1

MEISTERLICHE ZUVERSICHT 40 REP

im Sinne der Exploding Dice Regel wird jedes Mal, wenn eine 6 auf einem Würfel geworfen wurde, ein Erfolg zu den Erfolgen des Wurfs hinzugefügt.

With realization of one's own potential and self-confidence in one's ability, one can build a better world.

The Dalai Lama

RECHERCHE4 REP 

How often have I said to you that when you have eliminated the impossible, whatever remains, however improbable, must be the truth?

Sherlock Holmes

Untersuchen +2

VERFÜHRUNGSKÜNSTLER 10 REP

Bei jeder Charme-Probe zur Betörung 4 Bonus sowie 2 Bonuswürfel für alle Proben auf Attraktivität.

SCHLOSSKNACKEN4 REP 

Schlossknacken +2

ERSTE HILFE4 REP 

Our real enemy is not our neighboring country; it's hunger, cold, poverty, ignorance, superstition and prejudice.

Henry Dunant

Erste Hilfe +2

PRESCHEN6 REP 

Immer, wenn der Charakter im Kampf die Laufen Aktion nutzt kann er einen Akrobatikwurf machen, um weitere Meter voran zu kommen. Gelingt dieser Wurf, so darf er sich gemäß den Erfolgen weiter bewegen als seine Laufen Reichweite.

Zeigt der Wurf keinen Erfolg, so stolpert der Charakter, und gilt als Liegend. Er muss eine Aktion

aufwenden, um wieder auf die Beine oder in die Hocke zu kommen.

Schnelligkeit +1

TRAINIERTER SCHWERTARM 5 REP

Nur hartes Training und unbändige Disziplin sorgen für Tod und Verderben in einem flüssigen Streich

None

Kraft +2
Nahkampf +1

GESCHICKT 4 REP

Geschick +2

GEWISSENHAFT 4 REP

Gewissenhaftigkeit +2

GUTER SCHÜTZE 3 REP

Schießen +1

MEDIZIN 5 REP

Erste Hilfe +1
Medizin +2

BESONDERE WACHSAMKEIT 10 REP

Zu Beginn eines Kampfes erhält der Charakter eine Aktion, welche allerdings nur zum Reagieren verwendet werden kann. Sobald der Charakter in der ersten Kampfrunde an der Reihe ist überschreiben seine Aktionen diese zusätzliche Aktion.

VERHÖR

6 REP

Einschüchtern +1
Empathie +1
Verhören +2

TARNEN UND VERSTECKEN 4 REP

Heimlichkeit +2

GUTER LOOTER

6 REP

Der Charakter kann bei einem Untersuchenwurf durch einen kritischen Erfolg besonders interessante Dinge entdecken.

SCHMERZ IGNORIEREN 7 REP

Einmal pro Kampf kann auf Resistenz geworfen werden. Bei Erfolg wird der Schaden einer Angriffsquelle in dieser Aktion komplett verhindert. Dieser Wurf benötigt keine Aktion.

INTELLIGENT

4 REP

Phantasie ist wichtiger als Wissen, denn Wissen ist begrenzt.

Albert Einstein

Logik +1
Bildung +1

AGIL

3 REP

Schnelligkeit +1

SCHILDMEISTERSCHAFT 10 REP

Der Charakter ist ein Meister im Umgang mit Schilden. Der Schild kann für einen Schildblock

mit einer statt zwei Aktionen vorbereitet werden. Außerdem kann der Schildblock auch als Reaktion ausgeführt werden.

KLINGENTANZ 15 REP

Der Charakter ist geübt im beidhändigen Kampf mit zwei Waffen. Der Mindestwurf für den Angriff mit der Sekundärwaffe ist nicht mehr um eins erhöht.

GELEGENHEITSANGRIFF 10 REP

Der Charakter kann einmal pro Kampfunde als Reaktion einen Angriff gegen einen Gegner ausführen, wenn dieser durch Bewegung den Wirkungsbereich (Reichweite) seiner Nahkampfwaffe verlässt. Dafür wird keine Aktion verwendet.

AUSWEICHEN 7 REP

Ausweichen +2

SCHNELL 4 REP

Schnelligkeit +2

WIDERSTAND 20 REP

Der Charakter ist in der Lage, Verletzungen natürlich zu widerstehen. Für jede erfolgte Wunde wird ein W6 geworfen. Der Mindestwurf hierfür beträgt 5 + die Anzahl der verursachten Wunden. Jeder Erfolg verhindert eine Wunde.

UNGLAUBLICHE REAKTION 10 REP

Du kannst Fernkampfangriffen ausweichen als wären es Nahkampfangriffe

MEISTERLICHES AUSWEICHEN 30 REP

Das Ausweichen erfordert keine Aktion mehr.

MEISTERLICHE PARADE 30 REP

Das Parieren eines Angriffs kostet keine Aktion mehr.

LEBENSUMSTÄNDE

Diese Schablonen beschreiben die Lebensumstände des Charakters.

WAISE 4 REP

Schicksalswürfel +1
Resistenz +1

GESUCHT 4 REP

Rivale: Du hast einen Rivalen. Irgendjemand konkurriert mit dir, sei es auf einer beruflichen, professionellen oder tödlichen Ebene.

Schicksalswürfel +1
Gewissenhaftigkeit +1

ALLEINERZIEHEND 4 REP

Willenskraft +1
Tapferkeit +1

VERLUST EINES FAMILIENMITGLIEDES 5 REP

Schicksalswürfel +1
Tapferkeit +2

VERLUST EINES KÖRPERTEILS 1 REP

Schicksalswürfel +1
Attraktivität -1
Geschick -1

GURU

7 REP

Charme +1
Attraktivität +2
Kommunikation +2

ENTSTELLT

4 REP

Charme -1
Attraktivität -1
Einschüchtern +2
Tapferkeit +2

UNGLÜCKLICH VERLIEBT 3 REP

Willenskraft +1

KLOSTERLEBEN

5 REP

Gewissenhaftigkeit +1
Naturkunde +1
Religion +2
Kommunikation -1

EREMIT

2 REP

Charme -1
Orientierung +1
Kommunikation -1
Wahrnehmung +1

OBDACHLOS

5 REP

Begleiter: Du darfst einen tierischen Begleiter auswählen, welcher als Vertrauter gilt und dich auf Schritt und Tritt begleitet.

Resistenz +3
Attraktivität -1
Nahkampf +1

WITWER

5 REP

Bonuswürfel +1
Tapferkeit +2

SCHMISS

-2 REP

Attraktivität -1

VAMPIR

4 REP

Schicksalswürfel +2
Attraktivität -1
Resistenz +1

CICADA INCIDENT

3 REP

Xenoswissen +2

B

Waffen

KLINGENWAFFEN



LINKHAND



Die Linkhand ist eine Verteidigungswaffe. In der linken Hand geführt, bietet sie eine zusätzliche Aktion pro Kampfrunde, die nur zur Verteidigung genutzt werden kann.

Nahkampf

Gewicht:	0.60 kg
Preis:	580
Verborgenheit	2
Vorbereitung	0
Schadenspotential	1

DOLCH



Ein einfacher Dolch, geschmiedet aus Eisen. Dieser Gegenstand wird sowohl als Werkzeug als auch als Waffe verwendet.

Nahkampf

Gewicht:	0.60 kg
Preis:	300
Verborgenheit	1
Vorbereitung	0
Schadenspotential	1

STILETT



Ein Parierdolch, wenn dieser Dolch geführt wird, erhält der Träger eine zusätzliche Aktion pro Kampfrunde, die nur für die Verteidigung genutzt werden darf.

Nahkampf

Gewicht:	0.80 kg
Preis:	750
Verborgenheit	2
Vorbereitung	0
Schadenspotential	1

TASCHENMESSER



Dieser Gegenstand ist ein kompaktes Handwerkzeug mit einem Gehäuse aus Holz, Metall oder Kunststoff. Eine oder mehrere Metallklingen sind in den Griff eingeklappt. Diese Klingen können aus dem Gehäuse herausgeschwenkt werden.

Nahkampf

Gewicht:	0.10 kg
Preis:	20
Vorbereitung	0

GIFTDOLCH



Dieser Dolch besitzt eine starre Klinge mit einer Einkerbung zum Auftragen von Gift, die in einer Spitze endet, welche besonders gut Rüstungen durchschlagen kann. Die Waffe ist dafür bekannt, ein Ziel in der Stärke des verwendeten Giftes zu vergiften.

Nahkampf

Gewicht:	0.80 kg
Preis:	1400
Durchschlag	2
Verborgenheit	2
Vorbereitung	0
Giftkanal	1

ZWEILILIEN



Das Zweililien besteht aus einem etwa eineinhalb Schritt langen Stab, an dessen Ende jeweils eine

Klinge eingearbeitet ist. Die Waffe wird in der Regel beidhändig geführt.

Nahkampf

Gewicht: 1.10 kg
Preis: 950
Reichweite 2
Verborgenheit 7
Schadenspotential 2

SKALPELL

Das Skalpell besteht aus einem schlanken Griff aus Metall oder Knochen, der für einen feinen, präzisen Griff bemessen ist. Er hält eine kleine, feststehende Klinge von außergewöhnlicher Schärfe. Die Klinge selbst ist dünn und besitzt oft eine ausgeprägte Krümmung oder eine feine Spitze, wodurch sie weitaus zerbrechlicher und schneidender wirkt als ein Allzweckmesser.

Nahkampf

Gewicht: 0.50 kg
Preis: 250
Verborgenheit 1
Vorbereitung 0
Schadenspotential 2

STOCKDEGEN

Dieses Objekt erscheint wie ein modischer oder schlichter Gehstock, typischerweise aus poliertem Holz mit einer metallbeschlagenen Spitze und einem Ziergriff. Der Griff, oft ein Metallknauf oder L-förmiger Haken, lässt sich vom Hauptschaft abziehen. Dieser Schaft ist hohl und dient als Scheide für eine schlanke, steife und nadelspitze Stoßklinge, die im Inneren verborgen ist.

Nahkampf

Gewicht: 2.00 kg
Preis: 160
Durchschlag 1
Schadenspotential 1

LANGES MESSER

Die Klinge des langen Messers ist lang, gerade und einschneidig, merklich größer als ein Standarddolch, besitzt jedoch nicht die Parierstange und Balance eines echten Kurzschwertes. Der Griff ist einfach, oft nur aus Holz oder mit Leder umwickelt, und hat einen minimalen oder fehlenden Handschutz. Es ist eine praktische, beinahe grobe Waffe, die irgendwo zwischen einem großen Werkzeug und einer reinen Kampfklinge angesiedelt ist.

Nahkampf

Gewicht: 1.20 kg
Preis: 300
Verborgenheit 4
Schadenspotential 2

BREITSCHWERT

Dieses Schwert zeichnet sich durch eine deutlich breite, gerade, zweischneidige Klinge aus, die sich nur leicht zu einer funktionalen Spitze verjüngt. Oft als brutale Waffe angesehen, sind seine schwere Bauweise und die einfache, robuste Parierstange klar auf rohe Gewalt ausgelegt. Die gesamte Waffe liegt schwer in der Hand und lässt die Raffinesse eines Rapiers oder die Balance eines Ritterschwerts vermissen.

Nahkampf

Gewicht: 3.00 kg
Preis: 500
Verborgenheit 5
Schadenspotential 4

MACHETE



Sende keine Botschaft!

Nahkampf

Gewicht: 1.20 kg
Preis: 450
Verborgenheit 4
Schadenspotential 3

Gewicht: 0.90 kg
Preis: 180
Verborgenheit 2
Vorbereitung 0
Schadenspotential 2

FLORETT



Eine außergewöhnlich dünne und flexible Klinge, oft mit viereckigem Querschnitt, definiert diese leichte Waffe. Sie besitzt keine geschärften Schneiden und läuft stattdessen in einer feinen, schmalen Spitze aus. Die Hand ist durch eine markante, schalenförmige Metallglocke geschützt.

Nahkampf

Gewicht: 1.30 kg
Preis: 180
Durchschlag 1
Verborgenheit 5
Schadenspotential 2

KATAR



Der Katar, der in abliegenden Regionen bekannt ist, wird durch ihren einzigartigen H-förmigen Metallgriff definiert. Der Griff besteht aus zwei parallelen Stangen, welche die Seiten der Hand schützen und durch einen oder zwei Querbalken für die Faust verbunden sind. Eine breite, spitze, zweischneidige Klinge ist an der Vorderseite dieses Griffs befestigt und ragt geradewegs von den Knöcheln des Trägers nach vorne.

Nahkampf

Gewicht: 0.80 kg
Preis: 450
Durchschlag 1
Verborgenheit 2
Schadenspotential 2

WAKIZASHI



Diese Waffe ist eine einschneidige, gekrümmte Klinge, merklich kürzer als ein volles Langschwert oder Katana, aber deutlich länger als ein Standarddolch. Sie verfügt über einen Griff, der lang genug für ein oder zwei Hände ist, oft mit Rochenhaut und Kordel umwickelt, und ist mit einem runden oder quadratischen Metall-Stichblatt ausgestattet, das Klinge und Griff trennt.

Nahkampf

FLAMMBERGE



Dieses massive Zweihandschwert ist sofort an seiner Klinge erkennbar. Der lange, schwere, zweischneidige Stahl ist nicht gerade, sondern von der Parierstange bis zur Spitze in einer durchgehenden, wellenförmigen oder „flammenartigen“ Form geschmiedet. Sein Griff ist für eine kraftvolle zweihändige Führung ausgelegt und weist oft eine komplexe Parierstange mit vorwärts gerichteten Haken oder Seitenringen auf.

Nahkampf

Gewicht:	1.40 kg
Preis:	2200
Reichweite	2
Verborgenheit	6
Schadenspotential	3
Blutend	1

KLAPPSPATEN



Ein kurzer, robuster Stiel aus Holz oder Metall ist an einem viereckigen, spitzen Schaufelblatt angebracht. Das hervorstechendste Merkmal des Kopfes ist ein massives Scharnier und ein Feststerring an seiner Basis. Dieser Mechanismus erlaubt es, das Metallblatt in einem 90-Grad-Winkel oder komplett flach gegen den Stiel einzuklappen.

Nahkampf

Gewicht:	1.20 kg
Preis:	20
Schadenspotential	1
Verborgenheit	3

KRUMMSÄBEL



Dieses einhändige Schwert wird durch seine ausgeprägte, schwungvolle Krümmung definiert und besitzt eine einzelne scharfe Schneide an der Außenseite. Die Klinge verbreitert sich oft leicht zur Spitze hin. Es ist mit einem einfachen Griff und einer Parierstange ausgestattet, die meist gerade oder leicht zur Klinge hin gebogen ist.

Nahkampf

Gewicht:	1.00 kg
Preis:	500
Verborgenheit	5
Schadenspotential	3

FLAMMENDOLCH



Die Klinge dieses Dolches ist nicht glatt, sondern in einem wellenförmigen, „flammenartigen“ Muster geschmiedet. Der Flammendolch hat eine gezackte Klinge, die dafür bekannt ist, tiefe, reißende Wunden zu schlagen und Blüten zu verursachen. Der Griff ist meist einfach gehalten, oft aus dunklem Metall oder Leder, um den Fokus auf den unregelmäßigen Stahl zu legen.

Nahkampf

Gewicht:	0.80 kg
Preis:	450
Verborgenheit	2
Vorbereitung	0
Schadenspotential	1
Blutend	1

KLINGENBRECHER



Wird mit dieser Waffe erfolgreich angegriffen oder pariert, nimmt die Waffe des Gegners für jeden Erfolg 10% Schaden, zusätzlich zu den Wunden.

Nahkampf

Gewicht:	1.20 kg
Preis:	850
Verborgenheit	3
Schadenspotential	1

SÄBEL



Eine lange, gekrümmte, einschneidige Klinge definiert dieses einhändige Schwert. Sein markantes Merkmal ist der Handschutz, das über einen hervorstehenden Metall-Handbügel verfügt, der sich von der Parierstange bis zum Knauf erstreckt und die Hand umschließt und schützt. Die Klinge selbst ist oft mäßig breit, was sie vom schlanken Profil eines Rapiers unterscheidet.

Nahkampf

Gewicht:	1.00 kg
Preis:	950
Verborgenheit	3
Schadenspotential	3

SNHAPPMESSER

Ein Metallknopf oder Schalter ist direkt in die Seite des Griffs dieses Klappmessers eingelassen. Das Betätigen dieses Mechanismus löst eine interne Feder aus, wodurch die verborgene Klinge automatisch aufspringt, indem sie entweder seitlich herausklappt oder gerade aus der Oberseite hervorschießt.

Nahkampf

Gewicht:	0.30 kg
Preis:	400
Verborgenheit	1
Vorbereitung	0
Schadenspotential	2

KATANA

Eine lange, schlanke Klinge mit einer ausgeprägten, einschneidigen Krümmung definiert dieses Schwert. Es ist mit einem für den zweihändigen Griff ausgelegten Griff montiert, der oft mit Korde über Rochenhaut gewickelt ist. Ein markantes rundes oder eckiges Metallstichblatt (Tsuba) trennt den Griff von der Klinge.

Nahkampf

Gewicht:	0.80 kg
Preis:	1200
Durchschlag	1
Verborgenheit	3
Schadenspotential	3

RAPIER

Eine lange, außergewöhnlich schlanke und steife Klinge, die zu einer nadelspitzen Spitze zuläuft, definiert dieses einhändige Schwert. Sein markantestes Merkmal ist das Gefäß, das einen komplizierten und komplexen Handschutz aus ineinandergreifenden Metallstangen, Ringen oder einer Glocke besitzt, der die Hand des Trägers vollständig schützen soll.

Nahkampf

Gewicht:	1.00 kg
Preis:	1200
Verborgenheit	3
Schadenspotential	3

SICHEL

Die Sichel besteht aus einem kurzen, einfachen Holzgriff für eine einzelne Hand. Daran befestigt ist eine Metallklinge mit einer ausgeprägten, C-förmigen Krümmung, die nur entlang ihrer konkaven Innenseite geschärft ist. Die gesamte Konstruktion ist rudimentär und ähnelt einem gewöhnlichen Erntegerät.

Nahkampf

Gewicht:	0.80 kg
Preis:	150
Verborgenheit	4
Schadenspotential	2

PATA

Diese Waffe kombiniert einen starren Stahlhandschuh, der Hand und Unterarm schützt, mit einer langen, geraden, zweischneidigen Klinge. Die Klinge ragt direkt aus dem Ende des Handschuhs hervor, ausgerichtet mit dem Arm des Trägers. Der Griff ist ein horizontaler Querbalken, der im Inneren des geschlossenen Handschuhs gehalten wird und die Hand vollständig verbirgt.

Nahkampf

Gewicht:	1.00 kg
Preis:	850
Durchschlag	1
Verborgenheit	3
Schadenspotential	3

DEGEN



Oft als die Waffe eines Adligen angesehen, wird dieses leichte Schwert durch seine schlanke, steife Klinge definiert, die typischerweise einen dreieckigen Querschnitt aufweist und zu einer außergewöhnlich feinen Spitze zuläuft. Ihr fehlt eine echte Schneide, da sie eine reine Stichwaffe ist. Der Handschutz ist ihr markantestes Merkmal und besteht aus zwei kleinen Schalen und einem zierlichen Knöchelschutz, der auf Präzision ausgelegt ist.

Nahkampf

Gewicht:	1.20 kg
Preis:	140
Durchschlag	1
Verborgenheit	3
Schadenspotential	1

KETTENSÄGE



Ein klobiges, motorisiertes Gehäuse (oft leuchtend rot oder gelb lackiert) bildet den Hauptkörper, ausgestattet mit einem hinteren Pistolengriff und einem oberen Haltegriff. Von der Vorderseite ragt eine lange, flache Metall-Führungsschiene hervor. Eine endlose Kette, besetzt mit zahlreichen scharfen Metallzähnen, ist um diese Schiene geschlungen und dafür ausgelegt, vom Motormechanismus im Gehäuse mit hoher Geschwindigkeit angetrieben zu werden.

Nahkampf

Gewicht:	4.00 kg
Preis:	800
Verborgenheit	6
Vorbereitung	2
Kapazität	6
Schadenspotential	3
Durchschlag	1

PANZERBRECHER



Ein schwerer Dolch, welcher zum Beschädigen von Rüstungen geeignet ist. Für jeden Treffer verliert das Opfer einen Schutz nach seiner Wahl zusätzlich zu evtl. eingesetztem Schutz.

Nahkampf

Gewicht:	2.00 kg
Preis:	650
Verborgenheit	3
Schadenspotential	1
Panzerbrechend	1

ENTERMESSER



Oft als Waffe eines Piraten bezeichnet, verfügt dieses Schwert über eine kurze, breite und leicht gekrümmte einschneidige Klinge. Der Griff wird von einem massiven, oft schmucklosen, korb- oder schalenförmigen Stichblatt geschützt, das die Hand umschließt. Der Stahl wirkt dick und funktional, ihm fehlt der feine Schliff eines hochwertigen Schwertes, was auf eine geringerwertige, zweckdienliche Konstruktion hindeutet.

Nahkampf

Gewicht:	1.20 kg
Preis:	1000
Verborgenheit	4
Schadenspotential	3

ZWEIHÄNDER



Eine enorme, gerade, zweischneidige Klinge, weit länger als ein gewöhnliches Ritterschwert, dominiert diese Waffe. Ihr entscheidendes Merkmal ist das massive, zweihändige Heft, das einen verlängerten Griff und einen schweren Knauf als Gegengewicht nutzt. Die Waffe ist mit einer breiten, funktionalen Parierstange ausgestattet, die auf ihre immense Größe ausgelegt ist.

Nahkampf

Gewicht:	2,50 kg
Preis:	4000
Durchschlag	1
Reichweite	2
Verborgtheit	8
Schadenspotential	3

JAGDMESSER

Dieses Messer mit feststehender Klinge besitzt eine kräftige, einschneidige Stahlklinge, oft mit einer leichten Krümmung oder einer Clip-Point-Spitze. Der Griff ist praktisch, aus poliertem Holz, Knochen oder Geweih gefertigt und für einen soliden, sicheren Halt geformt. Es ist ein robustes, funktionales Werkzeug, dem die schlanke Form oder die Doppelschneide eines Kampfdolches fehlt.

Nahkampf

Gewicht:	0,30 kg
Preis:	120
Durchschlag	1
Vorbereitung	0
Schadenspotential	1

ÄXTE

HANDAXT

Ein kurzer, einhändiger Holzstiel ist mit einem einfachen, keilförmigen Stahlkopf versehen. Dieser

Kopf weist eine einzelne, ausgestellte Schneide auf, die durch einen flachen, schmucklosen Nacken auf der Gegenseite ausbalanciert wird. Es ist ein kompaktes, zweckmäßiges Werkzeug, dem der Dorn oder Bart einer reinen Streitaxt fehlt.

Nahkampf

Gewicht:	0,30 kg
Preis:	80
Vorbereitung	0
Schadenspotential	2

FEUERWEHRAXT

Ein langer, gerader Stiel, oft leuchtend rot oder gelb lackiert, ist mit einem schweren Stahlkopf bestückt. Dieser Kopf ist sofort erkennbar und weist auf der einen Seite eine Standard-Axtschneide und auf der gegenüberliegenden Seite einen scharfen, panzerbrechenden Dorn oder Haken auf. Es ist ein schweres, funktionales Werkzeug, dem die Balance einer reinen Streitaxt fehlt.

Nahkampf

Gewicht:	2,00 kg
Preis:	300
Durchschlag	1
Verborgtheit	3
Schadenspotential	3

AXT

Ein keilförmiger Kopf aus Gusseisen oder Stahl ist auf einem robusten, einhändigen Holzschaft montiert. Der Kopf besitzt eine einzelne, ausgestellte Schneide auf der einen Seite und einen flachen, schweren Nacken auf der anderen. Das Design ist einfach und vielseitig und besitzt weder die Länge einer Langaxt noch die spezielle Balance einer Wurfaxt.

Nahkampf

Gewicht:	2.00 kg
Preis:	250
Verborgenheit	4
Schadenspotential	3

HOLZFÄLLERAXT

Ein langer, gerader Stiel aus glattem, schmucklosem Hartholz bietet einen zweihändigen Griff. Er trägt einen schweren, keilförmigen Stahlkopf. Dieser Kopf weist eine einzelne breite, extrem scharfe Schneide auf, die durch einen dicken, flachen Nacken auf der Gegenseite ausbalanciert wird.

Nahkampf

Gewicht:	2.20 kg
Preis:	350
Durchschlag	1
Verborgenheit	5
Schadenspotential	3

LANGAXT

Die Langaxt zeichnet sich durch einen langen, stabilen Holzschaft aus, der für einen zweihändigen Griff gebaut und oft mit Metallbändern verstärkt ist. Sie ist mit einem einzelnen, schweren Axtkopf bestückt, der typischerweise eine breite, ausladende Schneide besitzt. Anders als einer Hellebarde fehlt diesem Design eine Speerspitze oder ein rückwärtiger Dorn, wodurch es sich rein auf die Kraft der Hauptklinge konzentriert.

Nahkampf

Gewicht:	2.50 kg
Preis:	500
Reichweite	2
Verborgenheit	5
Schadenspotential	3

FRANCISCA

Die Francisca (auch Franzisca) ist eine besondere Form des Wurfbeils, vor allem in Yadosien im ersten und frühen zweiten Jahrhundert verbreitet.

Einzelschuss

Gewicht:	0.60 kg
Preis:	60
Durchschlag	1
Vorbereitung	0
Kapazität	1
Schadenspotential	2

TOMAHAWK

Der Tomahawk besteht aus einem geraden Schaft, meist aus Holz, der als Griff dient. Am oberen Ende des Schafts ist ein Kopf, typischerweise aus Metall, befestigt, der eine einzelne, vertikal zum Griff ausgerichtete scharfe Klinge aufweist.

Einzelschuss

Gewicht:	1.20 kg
Preis:	40
Durchschlag	1
Reichweite	15
Verborgenheit	2
Vorbereitung	0
Kapazität	1
Schadenspotential	3

HIEBWAFFEN

NUNCHAKU

Diese Waffe besteht aus zwei kurzen, massiven Hartholzstäben, die an ihren Enden durch eine kurze Metallkette oder ein Seil verbunden sind. Ihre flexible Konstruktion macht sie unberechenbar;

erzielt der Trefferwurf keinen Erfolg, so wird der Träger der Waffe für eine Wunde verwundet.

Nahkampf

Gewicht:	1.20 kg
Preis:	650
Verborgenheit	2
Vorbereitung	0
Schadenspotential	3

MORGENSTERN

Diese Waffe verfügt über einen robusten Schaft aus Holz oder Metall, der für eine Hand ausbalanciert ist und von einem massiven, schweren Kopf gekrönt wird. Dieser oft kugelförmige Kopf ist mit zahlreichen scharfen, feststehenden Stacheln besetzt, was ihn von den stumpfen Klingenflanschen eines Streitkolbens unterscheidet. Das Design ist eindeutig darauf ausgelegt, wuchtige Einschläge mit panzerbrechenden Spitzen zu kombinieren.

Nahkampf

Gewicht:	3.00 kg
Preis:	1600
Durchschlag	1
Verborgenheit	5
Schadenspotential	3

VORSCHLAGHAMMER

Der Vorschlaghammer besteht aus einem außergewöhnlich langen, dicken Holzschaff, der einen zweihändigen Griff erfordert. Er ist mit einem enormen, schweren Kopf aus einem massiven Block Schmiedeeisens oder Stahls bestückt. Der Kopf weist zwei breite, flache Schlagflächen auf, wobei das Design eindeutig schieres Gewicht und Wucht über die Stacheln oder Flansche eines Kriegshammers stellt.

Nahkampf

Gewicht:	4.00 kg
Preis:	850
Durchschlag	1
Reichweite	2
Verborgenheit	6
Schadenspotential	2

SPITZHACKE

Die Spitzhacke ist eigentlich als Handwerkszeug gedacht und besteht aus einem langen, robusten Holzschaff, der für einen zweihändigen Griff ausgelegt ist. Oben ist ein schwerer, geschmiedeter Metallkopf quer montiert. Dieser weist auf der einen Seite einen langen, scharfen Dorn und auf der gegenüberliegenden Seite eine schmale, horizontale Meißelklinge auf. Dadurch bildet er zusammen mit dem Stiel eine T-Form.

Nahkampf

Gewicht:	2.00 kg
Preis:	180
Durchschlag	1
Verborgenheit	5
Schadenspotential	2

STURMSENSE

Die Kriegssense besteht aus einem langen, verstärkten Holzschaff, ähnlich einer Stangenwaffe. Eine einzelne, große Klinge, klar erkennbar als ein umgeschmiedetes landwirtschaftliches Sensenblatt, ist oben in einer Tülle befestigt und neu ausgerichtet, sodass sie geradeaus in einer Linie mit dem Schaft hervorragt. Die Klinge selbst ist lang und besitzt eine tiefe, konkave Krümmung, wobei ihre geschärfte Schneide auf der Innenseite liegt.

Nahkampf

Gewicht:	3.00 kg
Preis:	1300
Durchschlag	1
Reichweite	2
Verborgenheit	7
Schadenspotential	3

SCHLAGRING



Ein einzelnes, solides Stück Gussmetall, typischerweise Messing oder Stahl, ist so geformt, dass es um die Finger passt. Es weist vier runde Löcher auf, durch welche die Finger gesteckt werden. Die Außenkante, die über den Knöcheln sitzt, ist eine dicke, beschwerte Schlagfläche, während ein glatter, gebogener Steg an der Handfläche anliegt.

Nahkampf

Gewicht:	0.40 kg
Preis:	300
Verborgenheit	1
Schadenspotential	2

BRECHSTANGE



Eine handelsübliche Brechstange aus massivem, schwerem Stahl, oft sechseckig oder rund im Querschnitt. Ein Ende ist zu einer deutlichen L- oder S-Form gebogen und läuft in einer abgeflachten, gespaltenen Spitze aus. Das gegenüberliegende Ende ist typischerweise zu einem einfachen, keilförmigen Meißel abgeflacht.

Nahkampf

Gewicht:	3.00 kg
Preis:	40
Schadenspotential	1

METALLBESCHLAGENE KEULE



Ein dickes, schweres Stück grob behauenes Holz dient als Kern dieser Waffe. Das Schlagende ist dicht mit Eisennieten, stumpfen Bolzen oder geschärften Nagelköpfen besetzt, die tief in die Maserung getrieben wurden. Die Waffe ist kopflastig und grob gefertigt; ihr fehlt die Ausgewogenheit oder die Metallflansche eines militärischen Streitkolbens.

Nahkampf

Gewicht:	1.50 kg
Preis:	120
Verborgenheit	5
Schadenspotential	2

DRESCHFLEGEL



Der Dreschflegel besteht aus zwei Holzteilen - einem langen Stab, der als Griff dient, und einem kürzeren, frei schwingenden Schlagstück. Beide Teile sind an einem Ende durch ein lockeres Scharnier aus Leder oder eine kurze Kette verbunden. Es handelt sich sichtlich um ein zweckentfremdetes Erntewerkzeug, dem die Metallstacheln oder ausbalancierten Gewichte eines militärischen Kriegsflegels fehlen.

Nahkampf

Gewicht:	2.50 kg
Preis:	120
Reichweite	2
Verborgenheit	5
Schadenspotential	1

STREITKOLBEN



Diese Waffe verfügt über einen soliden Schaft aus Holz oder Metall, der für einen einhändigen Griff ausgelegt ist. Der Kopf besteht aus einem schweren, soliden Metallgewicht, das oft mit hervorstehenden Flanschen, Knäufen oder pyramidenförmigen Spitzen gegossen ist. Anders als ein Ham-

mer besitzt diese Waffe keine flache Schlagfläche, sondern konzentriert ihre gesamte Masse auf diese Vorsprünge.

Nahkampf

Gewicht: 2.80 kg
Preis: 1200
Verborgenheit 5
Schadenspotential 3

KRIEGSFLEGEL

Ein robuster Holzschaft, für eine Hand bemessen, ist über mehrere Glieder einer schweren Kette mit einem frei schwingenden Metallkopf verbunden. Dieser Kopf ist eine massive Eisenkugel, die mit zahlreichen fixierten, scharfen Stacheln besetzt ist. Diese flexible Verbindung unterscheidet ihn unmittelbar vom starren, fixierten Kopf eines Streitkolbens oder Morgensterns.

Nahkampf

Gewicht: 3.00 kg
Preis: 580
Durchschlag 2
Reichweite 2
Verborgenheit 6
Schadenspotential 3

RABENSCHNABEL

Diese lange Hiebwaaffe ist mit einem metallenen Hammerkopf ausgestattet, der gerne auch in der Form eines Rabenkopfes gefertigt ist. Eine Seite besteht aus einer stumpfen Hammerfläche, während die Gegenseite zu einem langen, scharfen Dorn ausgeformt ist, der dem namensgebenden Rabenschnabel ähnelt. Diese Konstruktion sitzt auf einem langen Holzschaft.

Nahkampf

Gewicht: 4.00 kg
Preis: 1800
Reichweite 2
Verborgenheit 6
Schadenspotential 3

KEULE

Die Keule ist ein einzelnes, massives Stück behauenes Hartholz, das durch seine grobe, kopflastige Balance definiert wird. Sie schwillt von einem rauen Griff, der für eine Hand bemessen ist, zu einem dicken, wuchtigen Schlagende an. Ihr fehlen jegliche Metallkomponenten, Stacheln oder Flansche, wodurch sie weit simpler und primitiver als ein Streitkolben wirkt.

Nahkampf

Gewicht: 1.20 kg
Preis: 15
Verborgenheit 4
Schadenspotential 1

SCHLAGSTOCK

Diese Waffe ist ein solider, gerader Zylinder aus poliertem Hartholz, dichtem Polymer oder schwarzem Stahl, bemessen für einen einhändigen Griff. Ein Ende ist oft für einen sicheren Halt texturiert oder umwickelt, manchmal mit einer ledernen Handschlaufe versehen. Das gesamte Objekt hat eine einheitliche Dicke, ohne den beschwerten Kopf eines Streitkolbens oder einer Keule.

Nahkampf

Gewicht: 0.80 kg
Preis: 800
Verborgenheit 3
Schadenspotential 1

NEUNSCHWÄNZIGE

Ein kurzer, solider Griff, oft mit dunklem Leder umwickelt, dient als Handhabe für diese Peitsche. Neun einzelne, gleichlange Riemen oder Kordeln sind an diesem Griff befestigt, von denen jeder in einem harten Knoten oder einem kleinen Metallwiderhaken endet. Die Waffe ist unhandlich: Wenn der Angriffswurf misslingt, fügt die Neunschwänzige dem Träger eine Wunde zu.

Nahkampf

Gewicht:	1.50 kg
Preis:	850
Reichweite	2
Verborgenheit	5
Schadenspotential	3

SCHMIEDEHAMMER

Ein kurzer, dicker Stiel aus dichtem Hartholz stützt einen schweren, asymmetrischen Block aus Schmiedestahl. Eine Seite dieses Kopfes ist eine breite, flache, quadratische Fläche, die stark von Schlägen und Ruß gezeichnet ist. Die Gegenseite verjüngt sich zu einem stumpfen Keil oder einer abgerundeten „Finne“, wodurch sie sich deutlich von den scharfen Spitzen eines Kriegshammers oder den Zwillingsflächen eines Vorschlaghammers unterscheidet.

Nahkampf

Gewicht:	4.00 kg
Preis:	850
Verborgenheit	4
Schadenspotential	3

HAARKAMM

Ein aus speziell gehärtetem Stahl gefertigter Haarkamm zum Einstecken in Frisuren. Oben eine große Rose, die als Griff dient. Die 5 Zacken des

Kamms dienen dann als Klingen. Eine teuflische versteckte Waffe.

Nahkampf

Gewicht:	0.00 kg
Preis:	100
Verborgenheit	1
Vorbereitung	0
Schadenspotential	1

PEITSCHEN

Die Peitsche ist ein einzelnes, durchgehendes Stück aus dunklem, geflochtenem Leder, oft mehrere Meter lang. Es beginnt mit einem kurzen, starren, geflochtenen Griff, der nahtlos in einen langen, flexiblen Riemen übergeht. Dieser Riemen verjüngt sich gleichmäßig vom dicken Griff bis hinab zu einer sehr feinen, dünnen Kordel an der Spitze.

Nahkampf

Gewicht:	1.00 kg
Preis:	20
Reichweite	3
Verborgenheit	1
Kapazität	1
Schadenspotential	1

STANGENWAFFEN

DREIZACK

Ein dreizackiger Metallkopf definiert diese Stangenwaffe. Er besitzt eine lange, zentrale Speerspitze, die auf beiden Seiten von zwei kürzeren, ebenso scharfen Zinken flankiert wird, welche manchmal Widerhaken aufweisen. Diese gesamte Konstruktion ist auf einem langen, robusten Holzschaft montiert.

Nahkampf

Gewicht:	3.00 kg
Preis:	850
Durchschlag	1
Reichweite	2
Verborgenheit	5
Schadenspotential	3

STAB

Ein langes, solides Stück Hartholz, oft knorrig oder glatt poliert. Es hat etwa die Höhe einer Person und ist möglicherweise mit einem geschnitzten Knauf, einem einfachen Kristall oder schmucklos belassen.

Nahkampf

Gewicht:	0.80 kg
Preis:	100
Reichweite	2
Verborgenheit	5
Vorbereitung	0
Schadenspotential	1

KRIEGSLANZE

Ein langer, dicker Schaft aus dichtem, verstärktem Holz bildet den Kern dieser schweren Stangenwaffe. Er wird von einer scharfen, blattförmigen oder konischen Stahlspitze gekrönt, die zum Durchbohren konzipiert ist und nicht das stumpfe Krönel seines Turnier-Gegenstücks besitzt. Ein runder stählerner Handschutz (Brechscheibe) ist oft direkt über dem Griffbereich am Schaft angebracht.

Nahkampf

Gewicht:	3.50 kg
Preis:	1500
Durchschlag	2
Reichweite	3
Verborgenheit	7
Schadenspotential	3

SENSE

Ein langer, gebogener Holzschaft (Sensenbaum) ist mit zwei querstehenden Handgriffen ausgestattet. An der Basis dieses Schafts ist eine einzelne, sehr lange, gekrümmte Klinge montiert, die im rechten Winkel absteht, wobei ihre scharfe Kante an der konkaven Seite verläuft. Die gesamte Konstruktion ist unhandlich und eindeutig für weite, schwungvolle Bewegungen ausgelegt.

Nahkampf

Gewicht:	2.50 kg
Preis:	580
Reichweite	2
Verborgenheit	7
Schadenspotential	3

GLEFE

Eine lange, einschneidige Klinge, die an ein großes Messer oder ein Kurzsword erinnert, ist vertikal am Ende eines langen Holzschafte montiert. Diese Klinge ist bündig mit dem Schaft befestigt, wodurch eine Stangenwaffe entsteht, der die komplexen Speerspitzen oder Seitenklingen einer Partisane oder Corseque fehlen. Die Waffe ist für lange, ausholende Hiebe ausbalanciert.

Nahkampf

Gewicht:	2.80 kg
Preis:	2750
Durchschlag	1
Reichweite	2
Verborgtheit	6
Schadenspotential	3

HOLZPFLÖCKE

Ein Holzpflöck, gefertigt aus einem angespitzten Ast oder Stamm. In der Handhabung etwas gewöhnungsbedürftig, aber er wirkt Wunder gegen Vampire, wenn er richtig angewendet wird.

Wenn diese Waffe gegen Vampire mit der Coup de grâce Regel angewendet wird, wird die Anzahl der Würfel um die Kraft des Angreifers erhöht.

Nahkampf

Gewicht:	0.50 kg
Preis:	10
Schadenspotential	1

SPEER

Ein langer, gerader Schaft aus poliertem Hartholz bildet den Hauptkörper dieser Stangenwaffe. Er ist mit einer einzelnen, scharfen Metallspitze versehen, die oft zu einer einfachen Blattform oder einem geschärften Dorn geschmiedet ist. Die Waffe ist auf Reichweite ausbalanciert und besitzt nicht die komplexen Flügel einer Partisane oder das Axtblatt einer Hellebarde.

Nahkampf

Gewicht:	1.20 kg
Preis:	600
Durchschlag	1
Reichweite	2
Verborgtheit	6
Schadenspotential	1

HAKENSPIESS

Der Kopf des Hakenspießes besteht aus einer langen, primären Speerspitze. Von der Basis dieser Spitze ragen zwei kürzere, scharfe Zinken oder Flügel ab, die nach vorn oder leicht nach außen gewinkelt sind. Diese gesamte dreizackige Metallbaugruppe ist auf einem langen Holzschaft montiert.

Nahkampf

Gewicht:	2.50 kg
Preis:	2450
Reichweite	2
Verborgtheit	5
Schadenspotential	3

PARTISANE

Ein langer, robuster Holzschaft wird von einer breiten, zweischneidigen Speerspitze gekrönt. An der Basis dieser Hauptklinge flankieren zwei kleinere, symmetrische und geschärfte Vorsprünge, die oft wie Mondsicheln oder spitze Flügel geformt sind. Der gesamte Kopf ist typischerweise flach und kunstvoller als ein Militärspeer, ihm fehlt jedoch das Axtblatt einer Hellebarde.

Nahkampf

Gewicht:	3.00 kg
Preis:	1000
Durchschlag	1
Reichweite	2
Verborgtheit	6
Schadenspotential	3

MISTGABEL

Ein langer, einfacher Holzstiel wird von einem Metallkopf gekrönt. Dieser Kopf teilt sich in zwei, drei oder manchmal vier lange, dünne Metallzinken, die zu einer Spitze geschärft sind und sich leicht nach vorne krümmen. Die gesamte Konstruktion

ist die eines einfachen landwirtschaftlichen Werkzeugs, dem die Verstärkung oder Balance eines militärischen Dreizacks fehlt.

Nahkampf

Gewicht:	2.00 kg
Preis:	5
Durchschlag	1
Reichweite	2
Verborgenheit	1
Nachladeaktionen	0
Schadenspotential	2

TURNIERLANZE

Dies ist ein außergewöhnlich langer, dicker Stangengewaffenschaft, gefertigt aus Holz, das oft mit leuchtenden, heraldischen Farben bemalt ist. Ein konischer Handschutz aus Stahl (Brechscheibe) ist über dem Griff angebracht, und anders als einer Kriegslanze fehlt der Spitze ein geschärfter Punkt. Stattdessen ist sie mit einem stumpfen Metallkopf oder einem Krönel, einem kleinen, kronenartigen Aufsatz, versehen.

Nahkampf

Gewicht:	2.50 kg
Preis:	1400
Reichweite	3
Verborgenheit	7
Vorbereitung	2
Schadenspotential	3

KAMPFSTAB

Perfekte Balance definiert diese Waffe, einen langen, glatten Schaft aus dichtem Hartholz, der oft an beiden Enden mit gebläutem Metall beschlagen ist. Bekannt als die Waffe eines Mönchs, ist ihre leichte und dennoch stabile Konstruktion für sehr schnelle Angriffe ausgelegt.

Nahkampf

Gewicht:	0.60 kg
Preis:	150
Reichweite	2
Verborgenheit	6
Schadenspotential	2

BÖGEN

KURZBOGEN

Ein einzelner Stab aus abgelagertem Holz, oft Esche oder Ulme, formt diesen kompakten Bogen. Seine Wurfarme sind merklich kurz und schlank, und ihm fehlt die beeindruckende Höhe eines Langbogens oder die schwere Verstärkung eines Schlachtbogens. Die Waffe ist leicht und mit einer einfachen, gedrehten Fasersehne ausgestattet.

Einzelschuss

Gewicht:	1.20 kg
Preis:	400
Reichweite	40
Verborgenheit	3
Kapazität	1
Schadenspotential	2

LANGBOGEN

Dieser Bogen wird durch seine beeindruckende Höhe definiert, die oft der seines Trägers entspricht oder sie übertrifft. Er besteht aus einem einzigen, langen Stab aus abgelagertem Holz, typischerweise Eibe oder Esche, der glattpoliert ist. Anders als der vielschichtige Kompositbogen stammt seine Kraft rein aus der Länge seiner einfachen, leicht gebogenen Wurfarme und der Spannung seiner dicken Sehne.

Einzelschuss

Gewicht:	2.00 kg
Preis:	600
Durchschlag	1
Reichweite	60
Verborgenheit	5
Kapazität	1
Schadenspotential	2

HANDARMBRUST

Diese Waffe ist eine kleine, verborgene Armbrust, die oft mit einem pistolenartigen Griff gebaut ist. Sie besitzt einen kurzen, horizontalen Wurfarm und einen simplen Mechanismus, der sie einfach zu spannen macht. Die gesamte leichte Konstruktion ist darauf ausgelegt, schnell gezogen werden zu können.

Einzelsschuss

Gewicht:	0.80 kg
Preis:	900
Durchschlag	1
Reichweite	10
Verborgenheit	1
Vorbereitung	0
Kapazität	1
Schadenspotential	2

JAGDBOGEN

Diese Waffe besteht aus einem langen, einzelnen Stab aus abgelagertem Holz, oft Eibe oder Esche. Sie hat einen einfachen Ledergriff und eine Sehne aus gedrehter Faser, besitzt jedoch nicht die schwere Verstärkung eines Schlachtbogens.

Einzelsschuss

Gewicht:	1.20 kg
Preis:	650
Durchschlag	1
Reichweite	60
Kapazität	1
Schadenspotential	2

KOMPOSITBOGEN

Dieser Bogen ist aus mehreren laminierten Materialien gefertigt – typischerweise Horn, Sehne und ein Holzkern – die fest mit Wicklungen verbunden sind. Im ungespannten Zustand krümmen sich seine Wurfarme an den Spitzen deutlich nach vorne. Die gesamte Konstruktion ist oft kompakter als ein Schlachtbogen, weist aber eine weitaus komplexere und wohlüberlegte Form auf.

Einzelsschuss

Gewicht:	1.20 kg
Preis:	750
Reichweite	50
Verborgenheit	5
Vorbereitung	0
Kapazität	1
Schadenspotential	3

KRIEGBOGEN

Dieser schwere Bogen besitzt einen dicken, verstärkten Rahmen, oft aus Schichtholz oder Kompositmaterial, was ihn größer und robuster als einen einfachen Jagdbogen macht. Seine Wurfarme sind steif und stark gekrümmt und mit einer dicken, schweren Bogensehne verbunden. Die gesamte Waffe ist auf Kraft ausgelegt und verzichtet zugunsten eines rein funktionalen Designs auf Verzierungen.

Einzelsschuss

Gewicht:	1.40 kg
Preis:	1450
Durchschlag	1
Reichweite	70
Verborgtheit	6
Kapazität	1
Schadenspotential	4

LEICHTE ARMBRUST



Ein Schaft aus Holz oder Kompositmaterial bildet den Hauptkörper dieser Waffe. An dessen Vorderseite ist ein einzelner, relativ kurzer horizontaler Wurfarm (Prod) befestigt. Sie verfügt über eine einzelne Bogensehne, einen einfachen Abzugsmechanismus und eine Führungsrille auf der Oberseite des Schafts, die einen einzelnen Bolzen aufnimmt.

Einzelschuss

Gewicht:	2.20 kg
Preis:	650
Durchschlag	1
Reichweite	40
Verborgtheit	3
Kapazität	1
Schadenspotential	2

REPETIERARMBRUST



Ein markanter Hebelmechanismus, der oft in den Schaft integriert und mit einem oben liegenden Kasten- oder Schwerkraftmagazin verbunden ist, definiert diese Armbrust. Es ist eine sehr einfach zu spannende Armbrust, welche schnell zu laden ist. Die restliche Konstruktion besteht aus einem Standard-Wurfarm und Abzug, auch wenn der Schaft stark modifiziert ist, um den Ladevorgang aufzunehmen.

Einzelschuss

Gewicht:	3.00 kg
Preis:	950
Durchschlag	1
Reichweite	30
Verborgtheit	3
Vorbereitung	2
Kapazität	2
Schadenspotential	3

VIERFACHARMBRUST



Diese schwere Waffe besitzt einen breiten, verstärkten Schaft, der vier horizontale Wurfarme aufnimmt, die oft gestapelt oder nebeneinander angeordnet sind. Die Oberseite des Schafts weist vier parallele Rillen auf, die jeweils einen Bolzen halten. Ein komplexer Abzugsmechanismus ist mit einem komplizierten Sehnensystem verbunden, das alle vier Bolzen gleichzeitig unter Spannung hält.

Einzelschuss

Gewicht:	6.00 kg
Preis:	4100
Durchschlag	1
Reichweite	45
Rückstosskontrolle	1
Verborgtheit	8
Vorbereitung	2
Kapazität	4
Nachladeaktionen	4
Schadenspotential	3

ZWEIFACHARMBRUST



Ein zentraler Schaft aus Holz oder Metall ist mit zwei horizontalen Wurfarmen bestückt, die entweder nebeneinander oder vertikal gestapelt angebracht sind. Die Waffe verfügt über einen Abzugsmechanismus, der mit zwei parallelen Rillen oder Schienen verbunden ist. Diese Führungen sind dafür ausgelegt, zwei separate Bolzen zu halten, welche durch entsprechende Sehnen unter Spannung gesichert werden.

Einzelschuss

Gewicht:	3.80 kg
Preis:	2900
Durchschlag	1
Reichweite	45
Verborgenheit	4
Vorbereitung	2
Kapazität	2
Schadenspotential	3

PISTOLEN

GLOCK (9MM)

Diese moderne Handfeuerwaffe ist sofort an ihrem kantigen, mattschwarzen Polymerrahmen und dem blockigen, rechteckigen Stahlverschluss erkennbar. Ihr fehlt ein außenliegender Hahn, was dem hinteren Ende des Verschlusses ein glattes, hakenfreies Profil verleiht. Ein markanter, eckiger Abzugsbügel und ein simpler, im Abzug integrierter Sicherungsmechanismus vervollständigen ihr hochfunktionales, schmuckloses Design.

Feuerstoß
Einzelschuss

Gewicht:	0.30 kg
Preis:	300
Reichweite	80
Rückstosskontrolle	1
Verborgenheit	1
Kapazität	17
Schadenspotential	2

COLT DRAGON

Ein massiver, schwerer Rahmen und ein langer Lauf (oft achteckig) verleihen diesem Single-Action-Revolver seine imposante Silhouette. Er verfügt über eine rotierende Trommel, die für loses Pulver und Kugel ausgelegt ist, nicht für metallische Patronen. Ein markanter, angelenkter Lade-

hebel sitzt direkt unter dem Lauf, und ein großer, außenliegender Hahn ruht auf dem Rahmen.

Einzelschuss

Gewicht:	0.50 kg
Preis:	400
Reichweite	20
Rückstosskontrolle	1
Verborgenheit	2
Kapazität	6
Schadenspotential	2
Nachladeaktionen	2

COLT 1911

Diese halbautomatische Handfeuerwaffe ist durch ihren schlanken Ganzmetallrahmen und einen Verschluss mit hinteren Rillen gekennzeichnet. Sie verfügt über einen markanten Griffwinkel, der von texturierten Schalen bedeckt ist, sowie einen hervorstehenden außenliegenden Hahn. Ein dünnes, einreihiges Stangenmagazin wird in die Basis des Griffs eingeschoben.

Einzelschuss
Feuerstoß

Gewicht:	0.70 kg
Preis:	800
Reichweite	20
Rückstosskontrolle	1
Verborgenheit	2
Kapazität	7
Schadenspotential	2

DESERT EAGLE

Ein außergewöhnlich großer und schwerer Rahmen verleiht dieser halbautomatischen Handfeuerwaffe ihre unverkennbare, kantige Silhouette. Sie besitzt einen dicken, schwerkalibrigen Lauf (oft mit einem markanten dreieckigen Profil) und einen massiven Verschluss. Der überdimensionierte

Griff nimmt ein großes, einreihiges Stangenmagazin auf.

Einzelschuss

Gewicht:	1.00 kg
Preis:	1200
Durchschlag	1
Reichweite	20
Verborgtheit	3
Kapazität	7
Schadenspotential	3

COLT PEACEMAKER

Ein polierter Metallrahmen definiert diesen Single-Action-Revolver. Sein markantestes Merkmal ist der rotierende, geriffelte Zylinder, der für einzelne Patronen ausgelegt ist und über eine Ladeklappe auf der rechten Rahmenseite geladen wird. Ein charakteristischer, geschwungener Griff (oft aus Holz oder Elfenbein), ein außenliegender Hahn und ein starres Frontkorn vervollständigen sein ikonisches Profil.

Einzelschuss

Gewicht:	1.00 kg
Preis:	800
Durchschlag	1
Reichweite	20
Verborgtheit	3
Kapazität	6
Schadenspotential	2

RUGER

Dieses halbautomatische Gewehr ist sofort an seinem traditionellen, einteiligen Holzschaft erkennbar, der einen einfachen Griff formt und an ein älteres M1-Gewehr erinnert. Es verfügt über einen relativ dünnen Lauf mit einem markanten, geschützten Flügeln. Ein gebogenes, rechteckiges

Kastenmagazin wird direkt vor dem Abzugsbügel eingerastet.

Einzelschuss

Gewicht:	0.80 kg
Preis:	800
Durchschlag	1
Reichweite	150
Verborgtheit	2
Kapazität	9
Schadenspotential	2

HK USP

Diese moderne Handfeuerwaffe ist um einen kastenförmigen, schwarzen Polymerrahmen und einen schweren, rechteckigen Stahl-Verschluss herum gebaut. Ihr Design ist kantig und funktional, mit einem markanten, eckigen Abzugsbügel und (oft) einem außenliegenden Hahn am hinteren Ende des Verschlusses. Einfache Drei-Punkt-Visiere sitzen obenauf.

Einzelschuss

Gewicht:	1.00 kg
Preis:	500
Durchschlag	1
Reichweite	20
Rückstosskontrolle	1
Kapazität	8
Schadenspotential	2

FLECHETTE PISTOLE

Ein schlanker, kantiger Rahmen aus dunklen Verbundwerkstoffen definiert diese Handfeuerwaffe. Anstelle eines konventionellen runden Laufs besitzt sie einen kurzen, rechteckigen Abschusskanal, der oft von Stabilisierungsflügeln flankiert wird. Die Munition ist ein langes, dünnes Magazin, häufig aus durchsichtigem Polymer, das horizontal über dem Griff eingeschoben wird und die

dicht gepackten, nadelartigen Flechettes im Inneren zeigt.

Feuerstoß

Gewicht:	5.00 kg
Preis:	1500
Durchschlag	1
Reichweite	15
Rückstosskontrolle	1
Verborgtheit	2
Kapazität	9
Schadenspotential	4

WALTHER P99

Die Walther P99 (9x19mm Parabellum) ist eine moderne, zuverlässige Selbstladepistole im Kaliber 9x19mm.

Sie wurde aufgrund ihrer ausgeprägten Ergonomie und hohen Sicherheitstechnik bei zahlreichen deutschen Polizeibehörden eingeführt.

Ausgestattet mit einem robusten Polymergriffstück, das sich dank austauschbarer Griffücken individuell an verschiedene Handgrößen anpassen lässt, bietet sie dem Nutzer eine intuitive Handhabung.

Ein technisches Markenzeichen der Waffe ist der sogenannte Anti-Stress-Abzug, der speziell dafür konzipiert wurde, auch unter hoher psychischer Belastung eine kontrollierte und präzise Schussabgabe zu gewährleisten.

Abgerundet wird das durchdachte Design durch ein 15-Schuss-Magazin sowie einen deutlich erkennbaren Ladestandsanzeiger, der jederzeit darüber informiert, ob sich eine Patrone im Patronenlager befindet.

Einzelschuss

Gewicht:	0.70 kg
Preis:	549
Rückstosskontrolle	1
Durchschlag	1
Reichweite	20
Kapazität	15
Schadenspotential	2
Verborgtheit	3

STURMGEGEWERE

AK 47

Ein stark gekrümmtes, bananenförmiges Kastenmagazin aus Metall definiert dieses Militärgewehr. Es basiert auf einem Gehäuse aus Stahlblech und ist mit einem unverwechselbaren, oft polierten, hölzernen Schaft, Pistolengriff und Handschutz ausgestattet. Ein markantes, getunneltes Korn sitzt nahe der Mündung des dunklen Laufs.

Feuerstoß
Einzelschuss

Gewicht:	3.80 kg
Preis:	2500
Durchschlag	1
Reichweite	40
Verborgtheit	5
Kapazität	30
Schadenspotential	3

G3

Das G3 Gewehr ist um ein dunkles Gehäuse aus Stahlblech herum gebaut und mit einem markanten, breiten Handschutz, Pistolengriff und Festschaft aus Polymer ausgestattet. Zu seinen erkennbarsten Merkmalen gehören eine hervorstehende Drehtrommel-Kimme (Diopter) und ein gerades, seitenflaches Kastenmagazin aus Metall.

Feuerstoß
Einzelschuss

Gewicht:	4.40 kg
Preis:	3800
Reichweite	80
Verborgtheit	6
Kapazität	20
Schadenspotential	3

M-16

Dieses moderne Militärgewehr ist aus einem dunklen, matten Metallgehäuse und markanten schwarzen Polymer-Anbauteilen (Schaft, Pistolengriff und Handschutz) gebaut. Seine erkennbarsten Merkmale sind der lange, schlanke Lauf, der in einem hervorstehenden, dreieckigen Kornfuß endet, sowie der feste Tragegriff oben auf dem Gehäuse, der gleichzeitig die Kimme integriert.

Feuerstoß
Einzelschuss

Gewicht:	2.90 kg
Preis:	3600
Durchschlag	1
Reichweite	100
Verborgtheit	6
Kapazität	30
Schadenspotential	3

STEYR AUG

Dieses moderne Gewehr wird durch sein kompaktes „Bullpup“-Layout definiert, bei dem der Magazinschacht direkt im Schaft hinter dem Pistolengriff platziert ist. Sein Gehäuse ist eine glatte Polymerhülle, oft olivgrün oder schwarz, die von einem markanten Tragegriff dominiert wird, der direkt in ein integriertes, flaches optisches Visier übergeht. Das Design ist schlank und in sich geschlossen und verzichtet auf die separaten, angeschraubten Teile vieler anderer Militärfeuerwaffen.

Feuerstoß
Einzelschuss

Gewicht:	3.60 kg
Preis:	2800
Reichweite	300
Verborgtheit	5
Kapazität	30
Schadenspotential	4

SAKO M95

Ein markanter, seitlich klappbarer Röhren-Metallschaft definiert dieses moderne Militärgewehr. Sein dunkles Gehäuse aus Stahlblech und das hervorstehende Gasrohr über dem Lauf zeigen seine Abstammung von der AK-Familie. Es ist mit schwarzen oder grünen Polymer-Anbauteilen (Handschutz und Pistolengriff) ausgestattet und wird aus einem gebogenen Polymer-Kastenmagazin gespeist.

Einzelschuss
Feuerstoß

Gewicht:	3.50 kg
Preis:	2500
Durchschlag	1
Reichweite	400
Verborgtheit	5
Kapazität	30
Schadenspotential	3

SCHLEUDERN

SCHLEUDER

Eine lange, doppelt geführte Kordel aus geflochtener Faser oder Sehne weist in ihrer Mitte eine breitere, schalenförmige Ledertasche auf. Die beiden von dieser Tasche ausgehenden Kordeln sind gleich lang, wobei ein Ende oft zu einer einfachen Fingerschleife geknotet ist.

Einzelschuss

Gewicht:	0.10 kg
Preis:	20
Reichweite	15
Vorbereitung	0
Kapazität	1
Schadenspotential	1

ZWILLE

Ein Y-förmiger Rahmen, oft aus einem einzelnen Stück Hartholz geschnitzt oder aus gebogenem Metall geformt, dient als Griff. An den beiden oberen Zinken dieses Rahmens sind zwei starke Gummibänder befestigt. Die gegenüberliegenden Enden dieser Bänder sind durch eine kleine, flexible Tasche, typischerweise aus Leder, verbunden.

Einzelschuss

Gewicht:	0.50 kg
Preis:	30
Reichweite	15
Verborgtheit	1
Vorbereitung	0
Kapazität	1
Schadenspotential	2

BLASROHR

Diese Waffe ist eine einfache, lange Röhre aus ausgehöhltem Schilf oder poliertem Holz. Ein Ende ist sichtlich geschnitzt und geglättet, um als Mundstück zu dienen. Das gesamte Objekt ist leicht und vollkommen gerade und besitzt keinerlei Mechanismen oder Sehnen, sondern nur den leeren Kanal, der sich durch seine gesamte Länge zieht.

Einzelschuss

Gewicht:	0.80 kg
Preis:	120
Durchschlag	1
Verborgtheit	5
Vorbereitung	0
Kapazität	1
Reichweite	15

GEWEHRE**LANGGEWEHR**

Ein bemerkenswert langer und schlanker achteckiger Lauf, oft aus dunklem, brüniertem Stahl, gibt dieser Feuerwaffe ihren Namen. Dieser Lauf ist in einen durchgehenden, polierten Hartholzschaft (oft Ahorn) eingelassen. Ihre markantesten Merkmale sind der hervorstehende Steinschloss-Mechanismus an der Seite und die geschwungene, halbmondförmige Schaftkappe aus Metall.

Einzelschuss

Gewicht:	2.00 kg
Preis:	1500
Durchschlag	2
Reichweite	40
Verborgtheit	5
Kapazität	1
Schadenspotential	2

BARRETT

Eine enorme, pfeilförmige Mündungsbremse sitzt am Ende eines außergewöhnlich langen, schwerkalibrigen Laufs. Diese massive Feuerwaffe ist um ein schweres, kantiges Stahlgehäuse und einen einfachen Pistolengriff herum konstruiert, was Standard-Militärgewehre dagegen klein wirken lässt. Ein klappbares Zweibein ist nahe der Front montiert, und ein großes, rechteckiges Kastenmagazin wird vor der Abzugseinheit eingeschoben.

Einzelschuss

Gewicht:	3.00 kg
Preis:	2500
Durchschlag	1
Reichweite	1400
Verborgenheit	5
Kapazität	11
Schadenspotential	3

M1

Ein dunkles, schweres Stahlgehäuse, das in einen einteiligen Vollholzschaft eingelassen ist, verleiht diesem Militärgewehr sein charakteristisches Profil. Es verfügt über ein markantes Lochvisier (Diop-ter) am hinteren Ende des Gehäuses und ein ge-schütztes Flügelkorn. Am auffälligsten an seinem Design ist das Fehlen eines abnehmbaren Kasten-magazins; stattdessen nutzt es ein internes Maga-zin, das von oben mittels eines blockartigen Metall-Laderahmens geladen wird.

Feuerstoß

Einzelschuss

Gewicht:	3.00 kg
Preis:	3000
Durchschlag	1
Reichweite	270
Verborgenheit	5
Kapazität	8
Schadenspotential	4

KAR98

Das Kar basiert auf einem dunklen, einteiligen Holzschaft, was sie zu einem merklich kürzeren und handlicheren Karabiner als das Gewehr 98 macht. Ihre entscheidenden Merkmale sind der metallene Zylinderverschluss-Mechanismus mit ei-nem deutlich nach unten gebogenen Kammersten-gel sowie das auf dem Lauf montierte Schiebevisier mit V-Kimme.

Einzelschuss

Gewicht:	4.00 kg
Preis:	3500
Durchschlag	2
Reichweite	1200
Verborgenheit	7
Kapazität	5
Schadenspotential	2

WINCHESTER '76

Ein langer, schwerer Lauf, oft achteckig, ist mit ei-nem polierten Hartholzschaft und einem soliden, dunklen Metallgehäuse verbunden. Das erkenn-barste Merkmal ist der große Hebelbügel hinter dem Abzugsbügel, der den Mechanismus bedient. Ein außenliegender Hahn ruht auf dem Gehäuse, und eine deutliche Ladeklappe aus Messing oder Stahl ist seitlich in das Gehäuse eingelassen.

Einzelschuss

Gewicht:	4.00 kg
Preis:	4500
Durchschlag	1
Reichweite	40
Verborgenheit	5
Kapazität	7
Schadenspotential	3

**MASCHINENPISTO-
LEN****MP5**

Die MP5 basiert auf einem dunklen Gehäuse aus gestanztem Metall und wirkt wie eine ver-kleinerte Version eines G3-Gewehrs. Sie verfügt über ein markantes, getunnelt Korn und eine Drehtrommel-Kimme (Diop-ter). Ein gebogenes Kastenmagazin wird direkt vor dem Pistolengriff und der Abzugsgruppe aus Polymer eingeführt,

und sie ist oft mit einer einfachen, einschiebbaren Metallschulterstütze ausgestattet.

Feuerstoß
Einzelschuss

Gewicht: 3.10 kg
Preis: 1200
Reichweite 40
Verborgenheit 4
Kapazität 30
Schadenspotential 2

MP40

Diese automatische Feuerwaffe ist primär aus dunklem, gestanztem Stahlblech gefertigt, was ihr ein sehr funktionales, industrielles Aussehen verleiht. Sie verfügt über einen einfachen Pistolengriff, oft aus dunklem Polymer, und besitzt keinen traditionellen Holzschaft. Ihre markantesten Merkmale sind der gerade, vertikale Magazinschacht und die Metallschulterstütze, die nach unten und unter das Gehäuse klappt.

Feuerstoß
Einzelschuss

Gewicht: 3.97 kg
Preis: 1600
Reichweite 40
Verborgenheit 4
Kapazität 32
Schadenspotential 3

TOMMY GUN

Ein schweres, dunkles Stahlgehäuse ist mit einem polierten Holzschaft, einem hinteren Pistolengriff und einem markanten vertikalen Vordergriff verbunden. Ihr bekanntestes Merkmal ist das große, runde Trommelmagazin, das unter dem Verschluss eingerastet ist, obwohl sie auch gerade Stangenma-

gazine aufnimmt. Der relativ kurze Lauf ist oft von hervorstehenden Kühlrippen umschlossen.

Feuerstoß

Gewicht: 4.90 kg
Preis: 2000
Durchschlag 1
Reichweite 40
Verborgenheit 5
Kapazität 50
Schadenspotential 3

UZI

Diese kompakte Feuerwaffe ist aus kantigem, gestanztem Schwarzmetall gefertigt, was ihr ein deutlich kastenförmiges Aussehen verleiht. Ihr markantestes Merkmal ist das lange, rechteckige Magazin, das direkt in den zentralen Pistolengriff eingeführt wird. Ein einfacher, klappbarer Metall-Schaft ist am hinteren Teil des Gehäuses angebracht, und der Lauf ist außergewöhnlich kurz.

Einzelschuss
Feuerstoß

Gewicht: 3.60 kg
Preis: 1300
Reichweite 40
Verborgenheit 3
Kapazität 32
Schadenspotential 2

SCHROTFLINTEN

DOPPELLÄUFIGE SCHROTFLINTE

Zwei dicke, parallele Stahlläufe, die nebeneinander (oder übereinander) montiert sind, bilden den Kern dieser Feuerwaffe. Diese Laufbaugruppe ist mit einem massiven Holzschaft und Vorderschaft

verbunden. Ein markanter Hebel oben auf dem Gehäuse oder eine seitliche Verriegelung dient als Freigabe, wodurch die Läufe am Verschluss nach unten geschwenkt werden können.

Einzelschuss

Gewicht:	2.00 kg
Preis:	1200
Durchschlag	1
Reichweite	15
Verborgenheit	6
Kapazität	2
Schadenspotential	3

PUMP ACTION

Ein langes Röhrenmagazin verläuft parallel unter einem einzelnen, schweren Stahl Lauf. Diese Feuerwaffe ist sofort an ihrem verschiebbaren Vorderschaft (der „Pump“) aus Holz oder Polymer zu erkennen. Dieser Griff muss manuell vor- und zurückbewegt werden, um eine abgeschossene Hülse auszuwerfen und eine neue Patrone aus dem Magazin zuzuführen.

Einzelschuss

Gewicht:	2.00 kg
Preis:	800
Durchschlag	1
Reichweite	15
Verborgenheit	4
Kapazität	6
Schadenspotential	2

ABGESÄGTE SCHROTFLINTE

Zwei weite, parallele Stahlläufe sind mit einem einfachen Holzschaft und Griff verbunden. Die Waffe ist durch ihre außergewöhnlich kurze Länge gekennzeichnet. Sowohl die Metallläufe als auch der Holzschaft wurden grob abgesägt und weisen raue, unfertige Enden auf.

Einzelschuss

Gewicht:	1.30 kg
Preis:	800
Reichweite	15
Verborgenheit	3
Vorbereitung	0
Kapazität	2
Schadenspotential	3

WURFWAFFEN

WURFAXT

Eine ausgeprägte Kopflastigkeit, eindeutig auf Rotation ausgelegt, definiert diese kleine Axt. Sie besitzt einen kurzen, glatten Holzschaft, der für einen einhändigen Griff ausgelegt ist. Der Metallkopf ist einschneidig und verfügt auf der Rückseite oft über einen geschärften Nacken oder Dorn, was sie von einem einfachen Handbeil unterscheidet.

Werfen

Gewicht:	1.00 kg
Preis:	25
Reichweite	10
Verborgenheit	3
Kapazität	1
Schadenspotential	3

SHURIKEN

Der Shuriken ist ein kleines, dünnes, scheiben- oder sternförmiges Stück flachen, dunklen Metalls. Sie weist mehrere geschärfte Spitzen oder Kanten auf, die von einem zentralen Punkt oder Loch ausgehen.

Werfen

Gewicht:	0.20 kg
Preis:	50
Reichweite	10
Vorbereitung	0
Kapazität	1
Schadenspotential	2

MASCHINENGEWEHRE

M2 BROWNING

Diese enorme automatische Waffe basiert auf einem massiven, rechteckigen Stahlgehäuse. Sie verfügt über einen außergewöhnlich langen, schwerkalibrigen Lauf, der oft von einem dicken, perforierten Mantel umschlossen wird. Sie ist für die Zufuhr durch einen zerfallenden Metall-Munitionsgurt ausgelegt und wird durch ihr Paar Spatengriffe mit einem Schmetterlingsabzug am Heck charakterisiert.

Einzelschuss
Feuerstoß

Gewicht:	34.20 kg
Preis:	7000
Durchschlag	1
Reichweite	100
Verborgenheit	10
Vorbereitung	2
Kapazität	200
Schadenspotential	4

M60

A bulky, stamped-steel receiver forms the core of this modern automatic weapon. It features a heavy barrel (often with an attached handle), a distinctive sloping shoulder stock, and a pistol grip. A folding bipod is attached near the front, and the weapon is designed to be fed by an ammunition belt from the left side.

Feuerstoß
Einzelschuss

Gewicht:	10.50 kg
Preis:	8900
Durchschlag	1
Reichweite	80
Verborgenheit	9
Vorbereitung	3
Kapazität	250
Schadenspotential	3

MG34

Ein langer, schlanker Lauf, der von einem markanten, runden und mit vielen Löchern perforierten Mantel umgeben ist, definiert diese automatische Waffe. Sie ist mit einem dunklen, gefrästen Stahlgehäuse, einem polierten Holzschaft und einem einfachen Pistolengriff gebaut. Ein klappbares Zweibein ist oft am Laufmantel festgeklemmt, der für einen schnellen Wechsel ausgelegt ist.

Feuerstoß
Einzelschuss

Gewicht:	12.10 kg
Preis:	5500
Durchschlag	2
Reichweite	80
Verborgenheit	9
Vorbereitung	3
Kapazität	200
Schadenspotential	4

MG42

Diese moderne automatische Waffe basiert auf einem langen Gehäuse aus Stahlblech und verfügt über einen markanten, perforierten Laufmantel zur Hitzeregulierung. Ein klappbares Zweibein ist nahe der Mündung angebracht, und sie ist mit einem einfachen Pistolengriff sowie einem

flammenförmigen Holz- oder Polymerschaft ausgestattet. Ein markanter Zuführdeckel an der Seite des Gehäuses weist auf den Gurtzuführungs-Mechanismus hin.

Feuerstoß

Gewicht:	10.60 kg
Preis:	6000
Durchschlag	2
Reichweite	80
Vorbereitung	2
Kapazität	200
Schadenspotential	4
Verborgtheit	9

PKM

Diese moderne automatische Waffe ist auf einem langen Gehäuse aus Stahlblech aufgebaut und mit einem schweren, gerippten Lauf für Dauerfeuer ausgestattet. Sie verfügt über einen markanten, durchbrochenen Schaft aus Holz oder Polymer, einen Pistolengriff und ein klappbares Zweibein nahe der Mündung. Die Munition wird über einen zerfallenden Metallgurt zugeführt, der sich oft in einem Kasten befindet, der direkt unter dem Gehäuse eingehängt ist.

Feuerstoß

Gewicht:	7.50 kg
Preis:	8000
Durchschlag	1
Reichweite	80
Verborgtheit	9
Kapazität	200
Schadenspotential	3

SCHWERE WAFFEN

FLAMMENWERFER

Diese Waffe besteht aus einem oder zwei großen Metalltanks, die mit einem Gurtzeug auf dem Rücken getragen und durch einen dicken, verstärkten Schlauch mit einem langen, metallenen Strahlrohr verbunden sind. Das Strahlrohr verfügt über eine Abzugseinheit und eine Düse, aus der es einen Strahl entzündeten Treibstoffs aussendet. Der Flammenwerfer wirkt in einem 45-Grad-Kegel. Treffer werden vom Schützen unter allen Gegnern im Kegel verteilt und verursacht bei allen Getroffenen den Status Brennend 1.

Feuerstoß

Gewicht:	6.00 kg
Preis:	10000
Reichweite	10
Verborgtheit	7
Nachladeaktionen	20
Schadenspotential	8
Vorbereitung	3
Kapazität	30
Brennend	1
Kegel	45

HK GMW

Diese schwere, kastenförmige Automatikwaffe ist ein Maschinengranatwerfer im Kaliber 40x53mm, der auf einem soliden Metallgehäuse aufgebaut ist. Er verfügt über eine markante, seitliche Gurtzuführung für 32 Schuss Munition, was ihn von Einzelschuss-Granatwerfern unterscheidet. Die gesamte Baugruppe ist für Dauerfeuer ausgelegt und wird oft auf einem Dreibein oder Fahrzeug montiert.

Einzelschuss

Gewicht:	29.00 kg
Preis:	2000
Durchschlag	1
Reichweite	40
Verborgenheit	5
Vorbereitung	2
Kapazität	32
Nachladeaktionen	3
Schadenspotential	4

M79 (GRANATWERFER)



The M79 grenade launcher, also known as a thumper, thump gun, bloop tube or blooper because of its special muzzle sound, was introduced into

the US Army in 1961. It is a shoulder-fired system for firing 40 mm grenades and is designed to cover the gap between 50 m (maximum throw distance of hand grenades) and 300 m (minimum mortar distance).

Einzelschuss

Gewicht:	3.00 kg
Preis:	1200
Durchschlag	1
Reichweite	150
Verborgenheit	4
Kapazität	1
Schadenspotential	4

C



Waffenmodifikationen

LAUF**MITTLERER SCHALLDÄMPFER**

Der Mittlere Schalldämpfer reduziert den Schussknall erheblich, verringert aber auch die Durchschlagskraft an der Waffe.

Preis:	200
Verborgenheit	-2
Durchschlag	-1

**LOW-PROFILE
SCHALLDÄMPFER**

Der Low-Profile-Schalldämpfer reduziert den Schussknall erheblich, verringert aber auch den Schaden an der Waffe.

Preis:	400
Schadenspotential	-1
Verborgenheit	-2

VISIERE**HOLO VISIER**

Das Holovisier erhöht die Genauigkeit und das Schadenspotential der Waffe auf mittlere Distanzen.

Preis:	1800
Verborgenheit	+1
Schadenspotential	+1
Genauigkeit	+1

ROTPUNKTVISIER

Das Rotpunktvissier ermöglicht leichteres Zielen auf kurze Distanzen (<200m).

Preis:	1200
Verborgenheit	-1
Schadenspotential	+1

2X VISIER

Das 2x Visier ermöglicht ein genaues Zielen auf mittlere Distanzen, und senkt die Schwelle für kritische Treffer um 1.

Preis:	1000
Kritische Treffer	-1

ARMBRUST-EISEN-VISIER

Das Anbringen eines eisernen Visiers an der Armbrust erhöht die Treffsicherheit und den möglichen Schaden bei einem Treffer.

Preis:	600
Genauigkeit	+1
Schadenspotential	+1

SONDERVORRICHTUNG**STURMLICHT**

Das Sturmlicht ist eine Lichtquelle, die den Bereich vor dem Waffenträger ausleuchtet. Das Licht bewegt sich mit der Waffe. Die Genauigkeit wird erhöht, aber der Waffenträger ist leicht zu erkennen.

Preis:	200
Verborgenheit	+2
Genauigkeit	+1

DREIBEIN

Das Dreibein sorgt bei der Verwendung mit einem Sturmgewehr oder Maschinengewehr für eine er-

hebliche Reduzierung des Rückstoßes. Dafür ist das Nachladen der Waffe umständlicher.

Preis:	500
Rückstosskontrolle	+2
Verborgtheit	+1
Nachladeaktionen	+1

SNHELLZIEHKÖCHER

Dieser Köcher ist so konstruiert, dass ein Pfeil viel schneller auf die Sehne eines Bogens gesetzt werden kann.

Preis:	200
Nachladeaktionen	-1

SNHELLZIEHSCHLINGE

Diese Vorrichtung an der Waffe ermöglicht ein schnelles Ziehen und Schießen.

Preis:	200
Vorbereitung	-1

SNHELLADER FÜR REVOLVER

Eine Vorrichtung zur Aufnahme von sechs Patronen. Damit kann ein Revolver sehr schnell geladen werden. Das Bestücken des Schnellladers dauert jedoch genauso lange wie das manuelle Laden eines Revolvers.

Preis:	25
Nachladeaktionen	-1

GESEGNET

Die Waffe wurde von einem Priester geweiht. Auf ihr liegt der Segen einer höheren Wesenheit, sie hat besondere Fähigkeiten und wirkt stärker gegen die Mächte des Bösen.

Ergebnisse des Trefferwurfes, die eine 1 ergeben, dürfen einmal wiederholt werden. Die Anzahl der Treffer gegen Dämonen und Geister wird verdoppelt.

Preis:	500
Schadenspotential	+1

GRIFFE

LEDERUMWICKELTER GRIFF

Ein mit Leder überzogener Griff verbessert die Handhabung der Waffe und erhöht das Schadenspotential.

Preis:	80
Schadenspotential	+1

HARTHOLZGRIFF

Ein Hartholzgriff verbessert die Handhabung der Waffe und erhöht das Schadenspotential und die Präzision.

Preis:	200
Genauigkeit	+1
Schadenspotential	+1

MUNITION

LEUCHTSPURMUNITION

Leuchtschurmunition erleichtert das Zielen auf einen Gegner und erhöht damit das Schadenspotential und die Genauigkeit. Dafür ist der Schütze leichter zu erkennen.

Preis:	50
Verborgtheit	+2
Schadenspotential	+1
Genauigkeit	+1

GUMMIGESCHOSSMUNITION

Gummigeschosse verringern den Schaden und die Durchschlagskraft der Waffe, schocken aber den Gegner.

Preis:	200
Durchschlag	-1
Geschockt	+2
Schadenspotential	-4

FLINTENLAUFGESCHOSSE

Diese Munition ermöglicht es, aus einem Gewehr ein einzelnes Geschoss abzufeuern, das mehr Schaden anrichtet und die Reichweite des Gewehrs erhöht.

Preis:	100
Schadenspotential	+1
Reichweite	+5

ERWEITERTES MAGAZIN (PISTOLEN)

Das erweiterte Magazin fasst 7 Schuss mehr und kann für Pistolen verwendet werden.

Preis:	80
Kapazität	+7

ERWEITERTES MAGAZIN (MASCHINENGEGWEHRE)

Das erweiterte Magazin fasst 20 Schuss mehr und kann für Maschinengewehre verwendet werden.

Preis:	150
Kapazität	+20

KIESELSTEINE

Einfache Kieselsteine zur Benutzung in einer Schleuder oder Zwillie.

Preis: 2

EISENKUGELN

Eisenkugeln fügen dem Gegner mehr Schaden zu, wenn sie anstelle von Steinen in einer Schleuder verwendet werden.

Preis:	10
Schadenspotential	+2

SILBERMUNITION

Aus Silber gefertigte oder mit Silber beschichtete Munition.

Bei einem Angriff gegen Werwölfe und Vampire dürfen alle Würfel des Angriffswurfes, die eine 1 zeigen, erneut geworfen werden.

Preis: 50

GIFTPFEILE

Giftpfeile haben eine spezielle Spitze, an der das Gift besonders gut haftet. Diese Pfeile verursachen Vergiftungen, die der Stärke des verwendeten Giftes entsprechen.

Preis:	20
Giftkanal	+1

EXPLOSIVE PFEILE

Durch eine spezielle Vorrichtung an der Pfeilspitze explodieren die Pfeile beim Aufprall.

Preis:	700
Flächenschaden	+2

KLINGE

Preis: 250
Giftkanal +1

AUFGERAUHTE KLINGE

Wird die Klinge einer Waffe aufgerauht, so verringert sich zwar die Durchschlagskraft der Waffe, ein Schlag verursacht jedoch stark blutende Wunden.

Preis: 100
Durchschlag -1
Blutend +2

GEHÄRTETE KLINGE

Die gehärtete Klinge erhöht die Durchschlagskraft und das Schadenspotential der Waffe.

Preis: 200
Schadenspotential +1
Durchschlag +1

GRAVIERTE KLINGE

Die Klinge der Waffe enthält eine besondere Gravur.

Preis: 100
Schadenspotential +1

GIFTKANAL

Eine Kerbe zum Auftragen von Gift. Klingenwaffen können damit modifiziert werden. Vergiftet in der Stärke des verwendeten Giftes.

VERSILBERTE KLINGE

Die Klinge ist versilbert und sorgt für effektivere Angriffe gegen Werwölfe und Vampire.

Wird die Waffe gegen Vampire oder Werwölfe eingesetzt, so werden die Treffer nach dem Trefferwurf verdoppelt.

Preis: 550

GEKRÜMMTE KLINGE

Wenn die Waffe eine gekrümmte Klinge hat, wird die Reichweite erhöht und die Wunde blutet, da die Waffe häufiger ungeschützte Körperteile erreicht. Eine bestehende Waffe kann nicht durch einen Schmied auf eine gekrümmte Klinge umgerüstet werden, dies muss bei neuen Waffen direkt beauftragt werden.

Preis: 300
Reichweite +1
Blutend +1

GEZACKTE SCHNEIDE

Eine gezackte Schneide verursacht stark blutende Wunden.

Preis: 400
Blutend +1

D

Rüstung



LEICHTE RÜSTUNG



SICHERHEITSWESTE



Diese Weste ist ein einfacher Überzugsträger aus strapazierfähigem schwarzem oder dunkelblauem Nylon. Sie ist oft mit „SECURITY“ oder „SICHERHEIT“ in großen, weißen Buchstaben auf Brust und Rücken gekennzeichnet. Das Kleidungsstück wird mit verstellbaren Klettverschlüssen an den Seiten und Schultern gesichert und verfügt über mehrere fest angebrachte Taschen für ein Funkgerät oder eine Taschenlampe, besitzt jedoch nicht das modulare Gurtband einer taktischen Weste.

Gewicht: 2.00 kg
Preis: 2000
Behinderung: 1
Schutz: N N N¹

OP-KLEID



Dieses Kleidungsstück ist ein leichter, locker sitzender Kittel aus dünner, blasser Baumwolle, oft hellblau oder mit einem simplen, verwaschenen Muster bedruckt. Er verfügt über kurze, weite Ärmel und ist durch sein hinten offenes Design gekennzeichnet.

Gewicht: 1.00 kg
Preis: 30
Behinderung: 1
Schutz: B

TAKTISCHE ÜBERZIEHWESTE



Dies ist eine leichte Weste aus robustem Nylon, das oft über einem Netzrahmen aufgebaut ist. Es ist ohne eigene ballistische Einlagen konzipiert. Seine gesamte Oberfläche, vorne wie hinten, ist mit einem dichten Raster aus modularem Gurtband und/oder zahlreichen fest vernähten Taschen be-

deckt, die zum Organisieren und Tragen von Ausrüstung vorgesehen sind.

Gewicht: 2.00 kg
Preis: 1200
Behinderung: 2
Schutz: N N K K

GASMASKE



Prevents all effects of gas or bio warfare agents in the air.

Gewicht: 500.00 kg
Preis: 200
Behinderung: 1
Schutz: G G

UNTERZIEHWESTE



Diese Weste ist aus starren, schwarzen Polymerplatten gefertigt, die in einen schweren Nylon-Träger integriert sind. Sie verfügt über mehrere verstärkte Metall-D-Ringe auf der Brust und den Schultern, und das gesamte Kleidungsstück wird mit robusten, nicht standardisierten Verriegelungsmechanismen anstelle von Schnellverschlüssen gesichert. Die Innenseite ist ungepolstert und nur mit einem groben, synthetischen Netzgewebe ausgekleidet.

Gewicht: 1.50 kg
Preis: 900
Behinderung: 1
Schutz: N N B

SPLITTERSCHUTZWESTE



Diese ärmellose Weste ist ein klobiges Kleidungsstück aus schwerem Synthetikgewebe, oft in Olivgrün oder Tarnmustern. Ihr Inneres ist mit dicken, halbsteifen Platten aus gewebten ballistischen Fasern gefüllt. Die gesamte Weste wird vorn oder an den Seiten mit robusten Reißverschlüssen oder dicken Klettbindern gesichert und besitzt nicht

die Fächer für starre Keramikplatten, die moderne ballistische Westen aufweisen.

Gewicht: 8.00 kg
Preis: 1500
Behinderung: 1
Schutz: N N N B B

FEUERBESTÄNDIGER FLUGANZUG

Dieser Anzug besteht aus schwer entflammbarem Material, um Piloten und Besatzung vor Verbrennungen zu schützen. Der Anzug hat mehrere praktische Taschen und eine verstellbare Taille für mehr Komfort.

Gewicht: 1.00 kg
Preis: 400
Schutz: F F F

BALLISTISCHE WESTE

Die Ballistische Weste besteht aus einem schweren Träger aus Nylon oder Synthetik (oft in Schwarz, Beige oder Tarnfarben), der dafür ausgelegt ist, über dem Rumpf getragen zu werden. Sie wird mit dicken Klettverschlüssen an den Schultern und Seiten gesichert. Die Innenseite ist mit Platten aus dicht gewebten Aramidfasern ausgekleidet, und die Außenseite weist oft markante Taschen oder Fächer auf, die dafür vorgesehen sind, starre, rechteckige Keramik-Panzerplatten aufzunehmen.

Gewicht: 2.00 kg
Preis: 1200
Behinderung: 2
Schutz: N N N K K

LEICHTE BALLISTISCHE WESTE

Diese Weste ist ein dünner, verdeckbarer Träger aus weichem Nylon oder Baumwolle, der dafür konzi-

piert ist, unauffällig unter der Kleidung getragen zu werden. Sie wird mit flachen Elastik- und Klett-bändern gesichert. Die Innenseite ist mit großen, flexiblen Platten aus dicht gewebten Aramidfasern ausgestattet, ihr fehlen jedoch die Außentaschen oder verstärkten Fächer für starre Keramikplatten.

Gewicht: 1.00 kg
Preis: 800
Behinderung: 2
Schutz: N N N K

SOFT ARMOR VERSTECKBARE SCHUTZWESTE

Diese Weste aus weichen und flexiblen ballistischen Fasern wie Kevlar soll gegen Handfeuerwaffen schützen und ist dünn genug, um unter der Kleidung getragen zu werden. Sie wird häufig von verdeckten Ermittlern verwendet.

Gewicht: 1.00 kg
Preis: 650
Behinderung: 1
Schutz: N N N

CHEMIKALIENSCHUTZANZUG

Ein Chemikalienschutzanzug ist eine persönliche Schutzkleidung, die den Träger vollständig von seiner Umwelt isoliert, damit er in radiologisch, chemisch oder bakteriologisch kontaminierten Umgebungen arbeiten kann.

Gewicht: 10.00 kg
Preis: 1000
Behinderung: 2
Schutz: G G

GLITTER BALLERINAS

Ballerinas. Sie glitzern.

Gewicht: 1.00 kg
Preis: 50
Schutz: B

STICHSICHERE WESTE

Diese Weste ist mit dicht gewebten Kevlarschichten verstärkt, die speziell entwickelt wurden, um das Eindringen von Messern und anderen scharfen Gegenständen zu verhindern. Sie wird häufig in Gefängnissen und von Sicherheitspersonal verwendet.

Gewicht: 1.50 kg
Preis: 350
Behinderung: 1
Schutz: K B B

MOTORRADHELM

Der Motorradhelm besteht aus einer großen, starren, aerodynamischen Außenschale aus polierten Verbundwerkstoffen oder Polymer, die den Kopf vollständig umschließt. Er verfügt über ein dickes, klares oder getöntes transparentes Visier, das auf- und abklappt, um das Gesicht zu bedecken.

Gewicht: 2.00 kg
Preis: 400
Behinderung: 1
Schutz: N N

MITTLERE RÜSTUNG

KEVLARWESTE

Diese Weste besteht aus einem einfachen, oft verdeckbaren Träger aus Nylon oder Baumwolle. Ihr Inneres ist mit dicken, dichten Platten aus fest gewebten, gelb-goldenen Aramidfasern (Kevlar) gefüllt. Das gesamte Kleidungsstück ist flexibel, aber

steif, ihm fehlt das starre, plattenartige Gefühl einer Hartpanzerung, und es wird typischerweise mit flachen Klettbindern gesichert.

Gewicht: 7.00 kg
Preis: 2200
Behinderung: 2
Schutz: N N N N K K ²

HARD ARMOR

Diese Rüstung ist eine schwere Ganzkörper-Panzerung, bestehend aus großen, starren Verbund- oder Keramikplatten, die Rumpf, Rücken und Gliedmaßen bedecken. Diese Platten sind auf einem dicken, gepolsterten Aramidfaser-(Kevlar) Unteranzug befestigt, und die gesamte Konstruktion wird durch schwerlast-Verschlüsse und verstärkte Gurte gesichert. Ein vollständiger, geschlossener Helm mit einem dicken, transparenten ballistischen Visier vervollständigt den Anzug, der signifikant mehr Schutz als eine Standardweste bietet.

Gewicht: 10.00 kg
Preis: 1600
Behinderung: 2
Schutz: N N N N N K

KERAMIK- PLATTENTRÄGERWESTE

Diese Weste ist mit Taschen für die Aufnahme von Keramikplatten ausgestattet, die Geschosse hoher Geschwindigkeit aufhalten. Die Außenhülle besteht aus reißfestem Gewebe mit Gurten zur Befestigung von Taschen und Zubehör.

Gewicht: 4.00 kg
Preis: 800
Behinderung: 2
Schutz: N N K K K

SCHOCKABSORBIERENDES FUTTER FÜR TAKTISCHE WESTEN

Dieser Einsatz aus atmungsaktivem Schaumstoff und Netzgewebe wird in die Schutzweste eingelegt und sorgt für zusätzlichen Komfort und Belüftung. Sie absorbiert Stöße und verhindert Quetschungen beim Aufprall auf Panzerplatten.

Gewicht: 2.00 kg
Preis: 300
Behinderung: 2
Schutz: S S

HARTPLATTEN- PANZERUNGSEINSÄTZE

Diese Seitenplatten aus gehärtetem Polyethylen oder Keramik passen in die Plattenträger und schützen die Rippen und den unteren Rumpf. Sie bieten einen hohen ballistischen Schutz, ohne übermäßig schwer zu sein.

Gewicht: 2.00 kg
Preis: 600
Behinderung: 1
Schutz: N N

SCHWERE RÜSTUNG

SCHWERE BALLISTISCHE WESTE

Die schwere ballistische Weste ist ein klobiger Vollrumpf-Träger aus schwerlast-Nylon, der dafür ausgelegt ist, dicke, mehrfach gekrümmte Keramikplatten in Front, Rücken und Seiten aufzunehmen. Sie zeichnet sich durch ihre zusätzlichen, oft abnehmbaren, Panzerkomponenten aus, wie einen verstärkten Kragen (Nackenschutz), große Schulterstücke und einen hängenden Tiefschutz, was zulasten der Beweglichkeit eine umfassende Abdeckung bietet.

Gewicht: 4.00 kg
Preis: 1800
Behinderung: 4
Schutz: N N N N N N N K K ³

KOMBINIERTE TAKTISCHE WESTE

Diese moderne Weste besteht aus einem robusten Nylon-Träger mit integrierten Fächern für starre Panzerplatten. Ihr entscheidendes Merkmal ist das großflächige, fest vernähte Gurtband, das Vorder-, Rück- und Seitenteile bedeckt und dafür ausgelegt ist, ballistischen Schutz mit einem vollmodularen Tragesystem für Taschen und Ausrüstung zu kombinieren.

Gewicht: 8.00 kg
Preis: 2800
Behinderung: 4
Schutz: N N N K K K B B

KLEIDUNG

NORMALE KLEIDUNG

Dieser Satz an Kleidung besteht aus einfachen, praktischen Gewändern, gefertigt aus alltäglichen Stoffen wie Leinen, Wolle oder Baumwolle. Er umfasst typischerweise ein simples Hemd oder eine Tunika, ein Paar Hosen oder einen Rock und womöglich einen einfachen Ledergürtel. Die Kleidung ist funktional und schmucklos und besitzt keinerlei Polsterung, Panzerung oder spezialisierte Schnitte.

Gewicht: 1.50 kg
Preis: 200
Schutz: N ⁴

ZWEITEILIGER ANZUG

Dieses Set besteht aus einem maßgeschneiderten Jackett und einer passenden Hose, beide aus einer außergewöhnlich feinen, dunklen Wolle oder Seide gefertigt, was dem Stoff einen dezenten, edlen Glanz verleiht. Der Schnitt ist präzise und scharf, mit handgenähten Revers und funktionalen Ärmelknöpfen. Das Jackett ist vollständig mit einer glatten, hochwertigen Seide gefüttert.

Gewicht: 0.80 kg
Preis: 1200
Schutz: N

ROBE

Ein bodenlanges, einteiliges Gewand aus schwerem, einfarbigem Stoff (oft schwarz, weiß oder tiefrot). Ihre markantesten Merkmale sind die außergewöhnlich weiten, glockenförmigen Ärmel und eine tiefe, übergroße Kapuze, die dafür geschnitten ist, das Gesicht zu überschatten.

Gewicht: 4.00 kg
Preis: 120
Schutz: B

TRENCHCOAT

Dies ist ein langer Übermantel, typischerweise knie- oder bodenlang, der aus schwerem, wasserabweisendem Stoff wie Gabardine geschnitten ist, oft in Beige, Schwarz oder Oliv. Er besitzt eine zweireihige Knopfleiste, ein breites Revers und einen markanten Gürtel aus demselben Material, der mit einer Schnalle festgezogen wird. Markante Details sind Regenblenden (Koller), Schulterklappen und Riemen mit Schnallen an den Ärmelenden.

Gewicht: 2.00 kg
Preis: 299
Schutz: N

KITTEL

Dieses Kleidungsstück ist ein einfaches, weit geschnittenes Übergewand aus grobem, schwerem Stoff wie Leinen oder Wolle. Es ist langärmelig und reicht typischerweise bis zu den Knöcheln und ist dafür konzipiert, über anderer Kleidung getragen zu werden. Es wird vorne mit einfachen Stoffbändern oder einem simplen Gürtel geschlossen und verzichtet auf komplexe Verschlüsse oder Verzierungen.

Gewicht: 2.00 kg
Preis: 20
Schutz: B

SCHICKES KLEID

Ein wirklich schickes Kleid, in einer beliebigen Farbe.

Gewicht: 1.50 kg
Preis: 250
Schutz: B

ARME UND BEINE

SEIDENHANDSCHUHE

Diese Handschuhe sind aus feinem, dicht gewobenem Seidenfaden gefertigt, was zu einer glatten, glänzenden Oberfläche führt. Sie sind außergewöhnlich dünn und leicht und so geschneidert, dass sie Händen und Fingern eng anliegen. Die Naht ist zart und präzise, auf dem glatten Stoff beinahe unsichtbar.

Gewicht: 0.20 kg
Preis: 40
Behinderung: 1
Schutz: N⁵

EXPLOSIONSSICHERE KAMPFHANDSCHUHE

Diese aus Kevlar gefertigten und an den Knöcheln mit Gummi verstärkten Handschuhe bieten sowohl Schnitt- als auch Explosionsschutz. Sie sind so konstruiert, dass sie Fingerfertigkeit ermöglichen und gleichzeitig vor Feuer und Granatsplittern schützen.

Gewicht: 1.00 kg
Preis: 35
Schutz: N

VERSTÄRKTE TAKTISCHE HOSE AUS KEVLAR

Diese Hose verfügt über Kevlar-Einsätze an Knien und Oberschenkeln, die vor Schürfwunden und Schnitten schützen. Sie ist strapazierfähig und ideal für raue Umgebungen, in denen der Schutz des Unterkörpers wichtig ist.

Gewicht: 0.70 kg
Preis: 100
Schutz: B

BALLISTISCHE KNIESCHONER

Diese Knieschützer haben eine Außenseite aus ballistischem Nylon und eine Innenseite aus Memoryschaum für mehr Komfort. Sie sind für hohe Stoßdämpfung und Flexibilität ausgelegt und erleichtern die Bewegung in unwegsamem Gelände.

Gewicht: 1.00 kg
Preis: 150
Behinderung: 1
Schutz: K

BALLISTISCHE ELLBOGENSCHONER

Diese Ellbogenschützer aus ballistischem Nylon und dichtem Schaumstoff absorbieren Stöße und

schützen vor Schnitten. Sie sind für hohe Beanspruchung ausgelegt und bieten Flexibilität für taktische Einsätze.

Gewicht: 0.50 kg
Preis: 200
Schutz: N N

WOLLHANDSCHUHE

Wollhandschuhe schützen die Hände vor Schnittwunden und Kälte.

Gewicht: 0.50 kg
Preis: 20
Behinderung: 1
Schutz: B N

KAMPFSTIEFEL MIT STAHLKAPPEN

Diese Stiefel verfügen über eine Stahlverstärkung im Zehenbereich zum Schutz vor Quetschverletzungen. Die Sohle ist rutschfest und das Obermaterial aus wasserabweisendem Leder sorgt für eine lange Lebensdauer in den unterschiedlichsten Umgebungen.

Gewicht: 2.00 kg
Preis: 120
Schutz: N N

BALLISTISCHER LEISTENSCHÜTZER

Dieser auf Kevlar basierende Schutz wurde entwickelt, um die Leistengegend vor Granatsplittern und Kleinwaffenbeschuss zu schützen. Er wird an Schutzwesten befestigt und bietet zusätzlichen Schutz für den Unterkörper, insbesondere in Umgebungen mit hoher Bedrohung.

Gewicht: 0.50 kg
Preis: 200
Behinderung: 1
Schutz: K

KOPF UND HALS

TAKTISCHER HELM

Dieser Helm besteht aus mehreren Lagen Kevlar und bietet ballistischen Schutz gegen kleinkalibrige Kugeln und Schrapnelle. Er verfügt über einen Vier-Punkt-Gurt für einen sicheren Sitz und ist mit Nachtsichtgeräten kompatibel.

Gewicht: 1.00 kg
Preis: 1000
Behinderung: 1
Schutz: NN⁶

POLYKARBONAT VISIER

Dieses Visier wird an Helmen befestigt, um das Gesicht vor geworfenen Gegenständen und nicht tödlichen Geschossen zu schützen. Die Konstruktion aus Polycarbonat ist leicht, schlagfest und nach Verschmutzung leicht zu reinigen.

Gewicht: 0.80 kg
Preis: 250
Behinderung: 1
Schutz: K

BALLISTISCHER HALSKRAGEN

Dieser Kragen aus mehrlagigem Kevlar wird um den Hals gelegt und bietet ballistischen Schutz gegen Granatsplitter und Beschuss mit Handfeuerwaffen. Er kann an taktischen Westen befestigt werden, um den Hals sicher zu schützen.

Gewicht: 1.00 kg
Preis: 120
Behinderung: 2
Schutz: K

CARBONFASER- GESICHTSSCHUTZSCHILD

Dieser Gesichtsschutz besteht aus einer leichten Karbonfaser mit einer Antibeschlagbeschichtung. Er bietet Aufprallschutz für das Gesicht und wird häufig in taktischen Situationen und bei Ausschreitungen eingesetzt, bei denen die Sicht entscheidend ist.

Gewicht: 0.80 kg
Preis: 120
Schutz: K

KARBONFASER-KAMPFHELM

Der Helm besteht aus Karbonfaser und ist eine leichte Alternative zu herkömmlichen Kevlarhelmen. Er bietet ballistischen Schutz und verfügt über Halterungen für Zubehör wie Kameras oder Taschenlampen.

Gewicht: 1.00 kg
Preis: 650
Behinderung: 1
Schutz: NNK

BALLISTISCHE BRILLE

Diese Schutzbrillen bestehen aus Polycarbonatgläsern, die die Augen vor Splittern und Scherben schützen. Die Brillengestelle sind in der Regel gepolstert, um den Tragekomfort zu erhöhen, und verfügen über beschlagfreie und kratzfeste Beschichtungen.

Gewicht: 0.30 kg
Preis: 450
Schutz: KK

FEUERBESTÄNDIGE STURMHAUBE

Diese Sturmhaube aus schwer entflammbarem Material bedeckt Kopf und Hals und schützt vor Verbrennungen. Sie wird häufig von Feuerwehrleuten und SWAT-Teams als Wärmeschutz unter dem Helm getragen.

Gewicht: 0.50 kg
Preis: 200
Behinderung: 1
Schutz: B F

SCHILD

PERSONENSCHUTZSCHILD STANDARD

Der Standard Personal Protection Shield wurde in Zusammenarbeit mit Rettungskräften mit dem Ziel entwickelt, eine ideale Kombination aus Handhabung, Gewicht, Größe und Modularität zu erreichen. Der Schild bietet Schutz gegen die häufigsten Gefahren.

Gewicht: 11.00 kg
Preis: 800
Behinderung: 3
Schutz: 7

PERSONENSCHUTZSCHILD XUR-ASIA

Deployment shield against light threats from handguns. Also suitable for anti-riot use or law enforce-

ment. The ballistic sight window is replaceable.

Gewicht: 10.00 kg
Preis: 1200
Behinderung: 1
Schutz:

SCHUTZSCHILD AUS POLYCARBONAT

Der aus transparentem Polycarbonat gefertigte Schutzschild bietet Aufprallschutz gegen geworfene Gegenstände, stumpfe Gewalt und nicht tödliche Geschosse. Sein geringes Gewicht erleichtert die Handhabung bei der Kontrolle von Menschenmengen.

Gewicht: 2.00 kg
Preis: 300
Behinderung: 3
Schutz:

ALUMINIUM-PANZERSCHILD MIT TRANSPARENTEM FENSTER

Dieses robuste Schutzschild besteht aus verstärktem Aluminium mit einem Visier aus schlagfestem und kugelsicherem Polycarbonat. Die Sichtscheibe ermöglicht eine klare Sicht und bietet gleichzeitig ein hohes Maß an Schutz in Kampfsituationen.

Gewicht: 2.00 kg
Preis: 800
Behinderung: 3
Schutz:

E



Gegenstände

ERSTE HILFE**BANDAGEN**

Ermöglicht die Anwendung von Erster Hilfe.

Gewicht: 0.30
Preis: 5
Seltenheit: Gewöhnlich
Verborgenheit: 0

NOTFALLKOFFER

Ermöglicht die Anwendung von Erster Hilfe, und heilt zusätzlich 1W3 weitere Wunden.

Enthält 5 Anwendungen.

Gewicht: 5.00
Preis: 100
Seltenheit: Gewöhnlich
Verborgenheit: 2
Ladungen: 5

ADRENALINSPRITZE

Bei der Anwendung erzeugt die Adrenalinspritze 1W6+2 Boost.

Gewicht: 0.20
Preis: 200
Seltenheit: Gewöhnlich
Verborgenheit: 0

TRÄNKE UND GIFTE**EINFACHE WUNDTINKTUR**

Bei erfolgreicher Anwendung mit *Erster Hilfe* und einer Bandage heilt die Bandage 1W3 Wunden zusätzlich.

Gewicht: 0.80
Preis: 30
Seltenheit: Gewöhnlich
Verborgenheit: 0

MORPHIN

Eine Flasche Morphinflüssigkeit

Gewicht: 0.01
Preis: 20
Seltenheit: Selten
Verborgenheit: 1

WERFBARES**BLENDGRANATE**

Kann bis zu 30 Meter weit geworfen werden. Entfernt im Radius von W6 Metern alle noch vorhandenen Aktionen von Teilnehmern am Kampf. Getroffene Teilnehmer erhalten am Anfang ihrer nächsten Kampfrunde nur die Hälfte ihrer Aktionen (abgerundet).

Gewicht: 0.40
Preis: 100
Seltenheit: Gewöhnlich
Verborgenheit: 1

EXPLOSIVGRANATE

Kann bis zu 30 Meter weit geworfen werden. Verursacht im Radius von W6 Metern an jedem Teilnehmer am Kampf 3 Treffer mit je zwei Wunden und Durchschlag 1.

Gewicht: 0.50
Preis: 120
Seltenheit: Gewöhnlich
Verborgenheit: 1

TRÄNENGASGRANATE

Kann bis zu 30 Meter weit geworfen werden. Wenn die Tränengasgranate geworfen wird entwickelt sich am Ende der Kampfrunde eine Gaswolke von W6 Metern Durchmesser. Innerhalb der Gaswolke verringern sich die Aktionen jedes Charakters

auf 1 pro Runde, Wahrnehmung und Willenskraft sind um 3 verringert.

Die Gaswolke bleibt 1W6+2 Runden bestehen.

Gewicht: 0.20
Preis: 200
Seltenheit: Außergewöhnlich
Verborgenheit: 1

GIFTGASGRANATE

Kann bis zu 30 Meter weit geworfen werden. Wenn die Giftgasgranate geworfen wird entwickelt sich am Ende der Kampfunde eine Gaswolke von W6 Metern Durchmesser. Innerhalb der Gaswolke verringert sich die Anzahl der Aktionen um 1, und der Charakter erhält den Statuswert Vergiftet 2.

Die Gaswolke bleibt 1W6+2 Runden bestehen.

Gewicht: 0.20
Preis: 350
Seltenheit: Außergewöhnlich
Verborgenheit: 1

RAUCHGRANATE

Kann bis zu 30 Meter weit geworfen werden. Wenn die Rauchgranate geworfen wird entwickelt sich am Ende der Kampfunde eine Rauchwolke von 2W6 Metern Radius. Die Rauchwolke behindert jegliche Sicht und Wahrnehmung.

Die Rauchwolke bleibt für 1W6+2 Runden bestehen.

Gewicht: 0.20
Preis: 50
Seltenheit: Gewöhnlich
Verborgenheit: 1

MOLOTOV COCKTAIL

Kann bis zu 30 Meter weit geworfen werden. Verursacht im Radius von W6 Metern an jedem Teilnehmer am Kampf einen Treffer mit einer Wunde

und Durchschlag 0. Verursacht bei jedem Getroffenen Brennend 2. Entzündet brennbare.

Das Feuer bleibt für 1W6+2 Runden bestehen.

Gewicht: 1.00
Preis: 20
Seltenheit: Gewöhnlich
Verborgenheit: 1

WURFNETZ

Das Wurfnetz kann im Kampf geworfen werden, um den Gegner im Netz zu fangen.

Ist der Werfen-Wurf gelungen, so gilt der Gegner als gefangen. Er benötigt einen Geschick-Wurf, um sich aus dem Netz zu befreien (1 Aktion). Solange der Gegner im Netz gefangen ist, kann er sich nicht bewegen, alle Aktionen sind schwere Proben.

Gewicht: 1.00
Preis: 30
Seltenheit: Gewöhnlich
Verborgenheit: 0

GEFÄSSE

KERAMIKFLASCHE

Gewicht: 0.20
Preis: 10
Seltenheit: Gewöhnlich
Verborgenheit: 0

PHIOLE

Eine Phiole aus Glas

Gewicht: 0.10
Preis: 20
Seltenheit: Gewöhnlich
Verborgenheit: 0

LEDERTASCHE

Gewicht: 0.80
Preis: 15
Seltenheit: Gewöhnlich
Verborgenheit: 2

Gewicht: 0.20
Preis: 40
Seltenheit: Gewöhnlich
Verborgenheit: 0

TUCHBEUTEL

Der Tuchbeutel kann genutzt werden um Gegenstände darin zu lagern oder zu transportieren.

Gewicht: 0.50
Preis: 5
Seltenheit: Gewöhnlich
Verborgenheit: 0

SACK

Ein Sack aus Leinen, groß genug um viele Gegenstände zu transportieren.

Gewicht: 1.00
Preis: 10
Seltenheit: Gewöhnlich
Verborgenheit: 1

LEDERRANZEN

Ein bequem zu tragender Lederranzen, in dem Gegenstände verstaut werden können.

Gewicht: 2.00
Preis: 20
Seltenheit: Gewöhnlich
Verborgenheit: 1

KORB

In diesem Korb kann man Gegenstände oder anderen Objekte transportieren.

Gewicht: 1.00
Preis: 10
Seltenheit: Gewöhnlich
Verborgenheit: 0

GELDBEUTEL

Ein Geldbeutel, gerade groß genug um dein Vermögen zu tragen.

Gewicht: 0.20
Preis: 10
Seltenheit: Gewöhnlich
Verborgenheit: 0

PACKSATTEL

Ein Packsattel für die Benutzung an einem Pferd.

Gewicht: 4.00
Preis: 30
Seltenheit: Gewöhnlich
Verborgenheit: 0

PERGAMENTHÜLLE

Hierin sind deine Dokumente sicher! Eine lederne, wasserfeste Hülle um Pergamente oder Dokumente zu verstauen.

EIMER

Ein 10l Eimer.

Gewicht: 0.70
Preis: 5
Seltenheit: Gewöhnlich
Verborgenheit: 0

GLASFLASCHE

Eine Glasflasche, die mit allem möglichen gefüllt werden kann.

Gewicht: 0.20
Preis: 5
Seltenheit: Gewöhnlich
Verborgenheit: 0

WASSERFASS

Dieses Faß kann mit 20l Flüssigkeit gefüllt werden.

Gewicht: 5.00
Preis: 10
Seltenheit: Gewöhnlich
Verborgenheit: 1

JADESCHATULLE

Gewicht: 0.50
Preis: 50
Seltenheit: Außergewöhnlich
Verborgenheit: 0

WERKZEUGE **FLASCHENZUG**

Ein einfacher Flaschenzug. Ein Seil wird für den Betrieb benötigt. Der Flaschenzug kann 100kg heben.

Gewicht: 2.00
Preis: 40
Seltenheit: Gewöhnlich
Verborgenheit: 0

PFEIFE

Eine Pfeife zum Rauchen von Tabak und ähnlichem.

Gewicht: 0.10
Preis: 100
Seltenheit: Gewöhnlich
Verborgenheit: 0

FEUERZEUG

Gewicht: 0.10
Preis: 1
Seltenheit: Gewöhnlich
Verborgenheit: 0

PAPIER

Ein Blatt Papier. Man kann unter anderem darauf schreiben.

Gewicht: 0.10
Preis: 1
Seltenheit: Gewöhnlich
Verborgenheit: 0

MÖRSE UND STÖSSEL

Gewicht: 0.50
Preis: 5
Seltenheit: Gewöhnlich
Verborgenheit: 0

IMPROVISIERTER DIEDRICH

Gewicht: 0.01
Preis: 0
Seltenheit: Gewöhnlich
Verborgenheit: 0

BLITZABLEITER

Persönlicher Blitzschutz - In Reihe geschaltet auch als Gruppenschutz in Hochenergie Wäldern

Gewicht: 5.00
Preis: 1000
Seltenheit: Gewöhnlich
Verborgenheit: 0

DIETRICHE

Wird ein Dietrich mit dem Wissen Schloss knacken verwendet, so wird ein leichter Wurf statt eines normalen Wurfes geworfen.

Gewicht: 0.20
Preis: 30
Seltenheit: Gewöhnlich
Verborgenheit: 0

OBSIDIAN RITUALDOLCH

Gewicht: 1.00
Preis: 100
Seltenheit: Außergewöhnlich
Verborgenheit: 0

EXTERNES PERSONENSCHILD

Dieses Gerät ist ein elektronisches Amulett, welches an einer Kette befestigt ist. Um den Hals getragen kann es jederzeit aktiviert werden, wobei die Ladung des Personenschildes nur für eine einzige Verwendung reicht.

Das Personenschild verhindert den kompletten Schaden von drei Angriffen. Verursacht ein Angriff keinen Schaden so verbraucht er keine Ladung des Schildes. Der Schaden wird nach Deckungs- und Schutzwürfen berücksichtigt.

Das Personenschild kann nur im HQ wieder aufgeladen werden.

Gewicht: 0.20
Preis: 0
Seltenheit: Außergewöhnlich
Verborgenheit: 0

TEMPORALKOMMUNIKATOR

Dieses Gerät ermöglicht die Kommunikation aus anderen Zeiten und gar anderen Welten mit dem N.E.X.U.S. HQ. Hierdurch sind die Agenten in der Lage einen Rückholauftrag zu senden oder

einfach nur mit den Mitarbeitern des HQ zu sprechen.

Gewicht: 0.50
Preis: 0
Seltenheit: Selten
Verborgenheit: 1

TINTENFASS

Ein sicher verschlossenes Tintenfass, welches Tinte für eine Feder oder einen Gänsekiel enthält.

Gewicht: 0.60
Preis: 10
Seltenheit: Gewöhnlich
Verborgenheit: 0
Ladungen: 25

KOHLESTIFTE

Kohlestifte können verwendet werden um auf Pergament oder Papier zu schreiben.

Gewicht: 0.30
Preis: 5
Seltenheit: Gewöhnlich
Verborgenheit: 0

LEDERGEBUNDENES NOTIZBUCH (30 SEITEN, A6)

Ein kleines Notizbuch, mit einem Schutzeinband aus weichem Leder.

Gewicht: 0.20
Preis: 0
Seltenheit: Gewöhnlich
Verborgenheit: 0

PINSEL

Nutze diesen Pinsel um auf einer Leinwand zu malen.

Gewicht: 0.10
Preis: 5
Seltenheit: Gewöhnlich
Verborgenheit: 0

SCHAUFEL

Gewicht: 1.00
Preis: 30
Seltenheit: Gewöhnlich
Verborgenheit: 3

HAMMER

Gewicht: 2.00
Preis: 30
Seltenheit: Gewöhnlich
Verborgenheit: 1

KLEINER WEBRAHMEN

Ein kleiner Webrahmen, um auf der Reise gewebte Stoffe herstellen zu können.

Gewicht: 2.00
Preis: 20
Seltenheit: Gewöhnlich
Verborgenheit: 1

PSYCHIC PAPER

Auf diesem seltsamen Artefakt einer weit entfernten, lange ausgestorbenen Zivilisation sieht der Betrachter immer das, was der Träger dieses Artefakts wünscht. Es kann jeden erdenklichen Ausweis oder jedes andere Dokument abbilden und spontan sein Aussehen ändern. Es hat keine Ladung und kann immer wieder verwendet werden.

Gewicht: 0.10
Preis: 0
Seltenheit: Selten
Verborgenheit: 0

KLEINER KESSEL

Ein kleiner Kessel aus Eisen

Gewicht: 1.00
Preis: 5
Seltenheit: Gewöhnlich
Verborgenheit: 0

SCHIEFERTAFEL

Auf dieser Schiefertafel kann man schreiben, und man kann das geschriebene jederzeit wegwischen.

Gewicht: 0.50
Preis: 10
Seltenheit: Gewöhnlich
Verborgenheit: 0

BRECHSTANGE

Gordon Freeman knows how to use it

Gewicht: 1.00
Preis: 29
Seltenheit: Gewöhnlich
Verborgenheit: 1

OMNISENSOR

Der Omnisensor ist ein Handheld-Gerät mit einem 7 Zoll Display. Das Gerät ist in der Lage die nähere Umgebung nach dem Vorkommen eines Materials, eines Lebewesens oder einer einprogrammierten Signatur zu scannen. Zudem zeigt es Daten zur Zusammensetzung der Atmosphäre, der näheren Umgebung sowie allen Vorkommens von Elektrizität oder Magie in der Nähe an.

Gewicht: 0.50
Preis: 0
Seltenheit: Außergewöhnlich
Verborgenheit: 2

FESSELSEIL

Dieses Fesselseil ist dafür geeignet feste Knoten zu knüpfen.

Gewicht: 1.00
Preis: 20
Seltenheit: Gewöhnlich
Verborgenheit: 0

ZIRKEL

Ein Zirkel kann für die Navigation oder geometrische Aufgaben benutzt werden.

Gewicht: 0.20
Preis: 30
Seltenheit: Gewöhnlich
Verborgenheit: 0

KABELBINDER

Gewicht: 0.10
Preis: 1
Seltenheit: Gewöhnlich
Verborgenheit: 0

SENKBLEI

Ein Senkblei, um etwa die Tiefe von etwas abzuschätzen.

Gewicht: 0.30
Preis: 10
Seltenheit: Gewöhnlich
Verborgenheit: 0

NÄGEL

Eine handvoll simpler Nägel

Gewicht: 0.05
Preis: 0
Seltenheit: Gewöhnlich
Verborgenheit: 0

REISIGBESEN

Ein Besen. Man kann mit ihm fegen.

Gewicht: 2.00
Preis: 10
Seltenheit: Gewöhnlich
Verborgenheit: 1

ABAKUS

Der Abakus ist eine einfache Rechenmaschine. Kommt er zur Anwendung sind alle Mechanik Würfel leichte Aürfe.

Gewicht: 0.70
Preis: 80
Seltenheit: Gewöhnlich
Verborgenheit: 0

KLEINE PFANNE

Gewicht: 1.00
Preis: 5
Seltenheit: Gewöhnlich
Verborgenheit: 0

FUSIONSZELLE

Betreibt futuristische Gegenstände

Gewicht: 0.50
Preis: 500
Seltenheit: Selten
Verborgenheit: 2
Ladungen: 1

LICHTER**TASCHENLAMPE**

Gewicht: 0.80
Preis: 40
Seltenheit: Gewöhnlich
Verborgenheit: 1

FACKEL

Gewicht: 0.20
Preis: 2
Seltenheit: Gewöhnlich
Verborgenheit: 0

LATERNE

Gewicht: 1.00
Preis: 40
Seltenheit: Gewöhnlich
Verborgenheit: 1

MAGNESIUM FACKEL

Eine brennende, helle Fackel. Taucht die Umgebung in helles, rötliches Licht.

Gewicht: 0.20
Preis: 15
Seltenheit: Gewöhnlich
Verborgenheit: 0

KERZE

Eine Kerze. Brennt etwa 8 Stunden.

Gewicht: 0.20
Preis: 5
Seltenheit: Gewöhnlich
Verborgenheit: 0

PECHFACKEL

Die Pechfackel brennt für etwa 8 Stunden und erzeugt ein angenehmes, großflächiges Licht.

Gewicht: 0.50
Preis: 10
Seltenheit: Gewöhnlich
Verborgenheit: 0

ÖLLAMPE

Die Öllampe verbreitet ein angenehmes, großflächiges Licht, und ist nicht so windanfällig wie eine Fackel.

Gewicht: 1.00
Preis: 30
Seltenheit: Gewöhnlich
Verborgenheit: 0

STURMLATERNE

Die Sturmlaterne ist besonders resistent gegen Wind und Wetter. Sie verbreitet ein angenehmes Licht.

Gewicht: 1.00
Preis: 60
Seltenheit: Gewöhnlich
Verborgenheit: 0

ÜBERWACHUNG**KAMERA**

Gewicht: 0.80
Preis: 100
Seltenheit: Gewöhnlich
Verborgenheit: 1

DIGITALKAMERA

Gewicht: 0.80
Preis: 400
Seltenheit: Gewöhnlich
Verborgenheit: 2

FERNROHR

Alle *Wahrnehmungswürfe*, die mit Hilfe des Fernrohrs gemacht werden sind einfache Proben.

Gewicht: 0.50
 Preis: 80
 Seltenheit: Gewöhnlich
 Verborgenheit: 0

WANZE (ABHÖRGERÄT) III

Kann zum Abhören von Personen und Räumen platziert werden.

Gewicht: 0.00
 Preis: 150
 Seltenheit: Außergewöhnlich
 Verborgenheit: 1

HANDSCHNELLEN III

Gewicht: 0.30
 Preis: 50
 Seltenheit: Gewöhnlich
 Verborgenheit: 1

KOMMUNIKATION III

HANDY III

Gewicht: 0.08
 Preis: 100
 Seltenheit: Gewöhnlich
 Verborgenheit: 0

SMARTPHONE III

Gewicht: 0.20
 Preis: 500
 Seltenheit: Gewöhnlich
 Verborgenheit: 0

SIGNALPFEIFE III

Gewicht: 0.03
 Preis: 17
 Seltenheit: Gewöhnlich
 Verborgenheit: 0

UNIVERSALKOMMUNIKATOR III

Der Universalkommunikator ist in der Lage Sprache in nahezu alle Dialekte des Universums zu übersetzen. Ein Agent der den Universalkommunikator trägt kann sich mit jedem intelligenten Wesen unterhalten.

Gewicht: 0.50
 Preis: 0
 Seltenheit: Außergewöhnlich
 Verborgenheit: 1

INTERCOM-FUNK III

Gewicht: 0.10
 Preis: 250
 Seltenheit: Gewöhnlich
 Verborgenheit: 0

USB STICK III

Ein einfacher USB Stick.

Gewicht: 0.02
 Preis: 10
 Seltenheit: Gewöhnlich
 Verborgenheit: 0

BANKKARTE III

Eine Bankkarte aus Plastik, wahlweise mit EC oder Kreditkartenfunktion.

Gewicht: 0.01
 Preis: 10
 Seltenheit: Gewöhnlich
 Verborgenheit: 0

TREKKING AUSRÜSTUNG

WURFZELT

Gewicht: 3.00
Preis: 100
Seltenheit: Gewöhnlich
Verborgenheit: 5

RUCKSACK

Gewicht: 1.20
Preis: 100
Seltenheit: Gewöhnlich
Verborgenheit: 2

SCHLAFSACK

Gewicht: 1.00
Preis: 50
Seltenheit: Gewöhnlich
Verborgenheit: 2

DECKE

Gewicht: 1.00
Preis: 50
Seltenheit: Gewöhnlich
Verborgenheit: 1

WURFHAKEN

Ein Wurfhaken, dazu gedacht dorthin geworfen zu werden wo er sich festhaken kann. Idealerweise wird er zusammen mit einem daran festgebundenen Seil verwendet.

Gewicht: 2.00
Preis: 90
Seltenheit: Gewöhnlich
Verborgenheit: 1

SEIL (3M)

Gewicht: 3.00
Preis: 30
Seltenheit: Gewöhnlich
Verborgenheit: 2

KOMPASS

Zeigt nach Norden

Gewicht: 0.10
Preis: 20
Seltenheit: Gewöhnlich
Verborgenheit: 0

KLETTERHAKEN

Ein Kletterhaken kann angebracht werden um Seile darin zu befestigen. Um ihn in den Fels zu schlagen kann ein Hammer verwendet werden.

Gewicht: 1.00
Preis: 5
Seltenheit: Gewöhnlich
Verborgenheit: 0

ANGELHAKEN UND SCHNUR

Eine simple Anlgerausrüstung.

Gewicht: 0.20
Preis: 10
Seltenheit: Gewöhnlich
Verborgenheit: 0

LAMPENÖL

Ein Gefäß voller Lampenöl, um Sturmlaternen oder Öllampen nachzufüllen.

Gewicht: 1.00
Preis: 20
Seltenheit: Gewöhnlich
Verborgenheit: 0

FEUERSTEIN UND STAHL

Eine Möglichkeit ein Feuer zu entfachen. Ein wenig anstrengend, aber eine sehr sichere Methode.

Gewicht: 0.20
Preis: 5
Seltenheit: Gewöhnlich
Verborgenheit: 0

BRENNGLAS

Eine Lupe, mit der unter anderem ein Feuer entzündet werden kann.

Gewicht: 0.20
Preis: 50
Seltenheit: Gewöhnlich
Verborgenheit: 0

GÜRTELTASCHEN

Bequem zu erreichende Gürteltaschen. Etwa 4 davon können an einem Gürtel angebracht werden.

Gewicht: 0.30
Preis: 30
Seltenheit: Gewöhnlich
Verborgenheit: 0

LASSO

Dieses Seil ist dafür gemacht ein Lasso zu knüpfen, um Tiere einzufangen.

Gewicht: 2.00
Preis: 20
Seltenheit: Gewöhnlich
Verborgenheit: 0

FISCHNETZ

Mit diesem Netz kann man gut angeln.

Gewicht: 1.00
Preis: 10
Seltenheit: Gewöhnlich
Verborgenheit: 0

STRICKLEITER

Wenn die Strickleiter zusammengelegt ist, ist sie einfach zu verstauen. Ausgerollt bietet sie eine spontane Leiter über 8 Meter Höhe.

Gewicht: 2.00
Preis: 40
Seltenheit: Gewöhnlich
Verborgenheit: 0

ZELT

Ein großes 4-personen Zelt. Es ist ein wenig anstrengend aufzubauen, bietet aber Platz und Schutz für 4-5 Personen.

Gewicht: 5.00
Preis: 70
Seltenheit: Gewöhnlich
Verborgenheit: 1

SCHNEESCHUHE

Dieses Paar Schneeschuhe kann benutzt werden um auf Schnee bequem und schnell zu laufen.

Gewicht: 1.00
Preis: 20
Seltenheit: Gewöhnlich
Verborgenheit: 0

SKI

Ein paar Ski, die benutzt werden können um sich schnell auf Schnee zu bewegen.

Gewicht: 3.00
Preis: 70
Seltenheit: Gewöhnlich
Verborgenheit: 0

HÄNGEMATTE

Diese Hängematte kann aufgespannt werden um eine bequeme Schlafstätte zu bieten.

Gewicht: 2.00
Preis: 20
Seltenheit: Gewöhnlich
Verborgenheit: 0

WASSERSCHLAUCH

Ein 1 Liter Lederschlauch um Wasser zu transportieren.

Gewicht: 0.30
Preis: 20
Seltenheit: Gewöhnlich
Verborgenheit: 0

TROCKENFLEISCH

Trockenfleisch ist durch Lufttrocknung haltbar gemachtes Fleisch, das aus rohem oder erhitztem Fleisch oder Fleischerzeugnissen hergestellt werden kann.

Gewicht: 0.10
Preis: 5
Seltenheit: Gewöhnlich
Verborgenheit: 0

**NAHRUNG /
PROVIANT**

Nahrungsgegenstände zur versorgung der Hungerigen Helden und Heldinen

**ITALIENISCHER
KRÄUTERLIKÖR 30% 0,7L**

Gewicht: 1.00
Preis: 16
Seltenheit: Außergewöhnlich
Verborgenheit: 0

TABAK

Bestes Langbodenblatt, grobschnitt, vollmundig.

Gewicht: 0.05
Preis: 15
Seltenheit: Gewöhnlich
Verborgenheit: 0
Ladungen: 20

EDLER WEIN

Eine Flasche guten Weins.

Gewicht: 1.00
Preis: 80
Seltenheit: Gewöhnlich
Verborgenheit: 0
Ladungen: 3

BIER

Kalt, kühl, lecker! Son frisches Bier, Junge, lecker. Kalt muss es sein, Junge!

Gewicht: 1.00
Preis: 1
Seltenheit: Gewöhnlich
Verborgenheit: 0

DÖRRFLEISCH

Trockenfleisch, nahrhaft und lange haltbar

Gewicht: 0.50
Preis: 1
Seltenheit: Gewöhnlich
Verborgenheit: 0
Ladungen: 3

EINTOPF

Eintopf aus verschiedenen Zutaten, alles, was der Koch gefunden hat. Er ist vielleicht etwas schwer zu transportieren, aber der Eintopf enthält sicher viele nahrhafte Zutaten.

Gewicht: 0.30
Preis: 5
Seltenheit: Gewöhnlich
Verborgenheit: 0

FAHRZEUGE

KANU

Das Kanu kann genutzt werden um Wasser zu überqueren. Es ist jedoch nicht hochseetauglich.

Gewicht: 20.00
Preis: 60
Seltenheit: Gewöhnlich
Verborgenheit: 8

KLEINES RUDERBOOT

Ein Ruderboot samt Rudern.

Gewicht: 100.00
Preis: 120
Seltenheit: Gewöhnlich
Verborgenheit: 8

TIERBEDARF

PFERDEFUTTER

Hochwertiges Pferdefutter, eine Portion reicht etwa für eine Woche

Gewicht: 1.00
Preis: 2
Seltenheit: Gewöhnlich
Verborgenheit: 0

TIERFUTTER

Hochwertiges Tierfutter. Eine Portion reicht etwa eine Woche.

Gewicht: 1.00
Preis: 1
Seltenheit: Gewöhnlich
Verborgenheit: 0

ZAUMZEUG

Gewicht: 1.00
Preis: 70
Seltenheit: Gewöhnlich
Verborgenheit: 0

KUMMET

Ein gepolsterter Ring, welcher verwendet wird um Ochsen anzuschirren.

Gewicht: 1.00
Preis: 20
Seltenheit: Gewöhnlich
Verborgenheit: 0

PFERDEDECKE

Gewicht: 2.00
Preis: 40
Seltenheit: Gewöhnlich
Verborgenheit: 0

SATTEL

Gewicht: 4.00
 Preis: 80
 Seltenheit: Gewöhnlich
 Verborgenheit: 4

FALKNERHANDSCHUH

Gewicht: 2.00
 Preis: 40
 Seltenheit: Gewöhnlich
 Verborgenheit: 0

PACKSATTEL

Ein Sattel mit Taschen.

Gewicht: 5.00
 Preis: 50
 Seltenheit: Gewöhnlich
 Verborgenheit: 4

MAULKORB

Gewicht: 1.00
 Preis: 20
 Seltenheit: Gewöhnlich
 Verborgenheit: 0

STRIEGELZEUG

Gewicht: 1.00
 Preis: 30
 Seltenheit: Gewöhnlich
 Verborgenheit: 0

HALSBAND UND LEINE

Halsband und Leine für einen Hund. Oder den Lebensgefährten.

Gewicht: 1.00
 Preis: 30
 Seltenheit: Gewöhnlich
 Verborgenheit: 0

REITGERTE

Gewicht: 1.00
 Preis: 20
 Seltenheit: Gewöhnlich
 Verborgenheit: 0

VOGELKÄFIG

Gewicht: 1.00
 Preis: 30
 Seltenheit: Gewöhnlich
 Verborgenheit: 5

EISENSPOREN

Gewicht: 1.00
 Preis: 10
 Seltenheit: Gewöhnlich
 Verborgenheit: 0

KURIOSITÄTEN**HISTORISCHE BIBEL**

Eine gebundene, historische Ausgabe der Bibel.

SILBERSPOREN

Gewicht: 1.00
 Preis: 50
 Seltenheit: Gewöhnlich
 Verborgenheit: 0

Gewicht: 1.00
 Preis: 100
 Seltenheit: Gewöhnlich
 Verborgenheit: 0

FRÜCHTEKUCHEN

Gewicht: 0.30
Preis: 10
Seltenheit: Gewöhnlich
Verborgenheit: 0

Gewicht: 0.50
Preis: 20
Seltenheit: Gewöhnlich
Verborgenheit: 0

PHIOLE REGENBOGENBLUT VON GARGATH

Eine Phiole voller regenbogenfarbenem Blut von Gargath, dem Wächter des ersten Kreises im verzauberten Wald von Mare.

Gewicht: 1.00
Preis: 1000
Seltenheit: Legendär
Verborgenheit: 1
Ladungen: 1

STOFFPUPPE

Eine einfache Stoffpuppe.

Gewicht: 0.30
Preis: 10
Seltenheit: Gewöhnlich
Verborgenheit: 0

WEIHWASSERFLASCHE

Eine Flasche voller Weihwasser.

Wird es gegen Untote, Vampire oder Werwölfe verwendet, so verursacht es 1W6 Treffer mit Durchschlag 0.

Gewicht: 1.00
Preis: 20
Seltenheit: Gewöhnlich
Verborgenheit: 0

TABAKDOSE

Eine Dose um darin Tabak aufzubewahren.

Gewicht: 0.30
Preis: 20
Seltenheit: Gewöhnlich
Verborgenheit: 0

HAARNADEL

Kann auch als einfacher Dietrich und Stichwerkzeug dienen.

Gewicht: 0.03
Preis: 19
Seltenheit: Gewöhnlich
Verborgenheit: 0

AGLARAN FÜR ANFÄNGER

Dieses futuristische Buch wurde bei einer besonderen Gelegenheit von den Aglaranern erworben. Es vermittelt die aglaraner Sprache für Besucher von fremden Welten.

Gewicht: 0.30
Preis: 1000
Seltenheit: Selten
Verborgenheit: 0

SONNENUHR

Eine transportable Sonnenuhr.

SZEPTER DES LICHTS

Gewicht: 0.60
Preis: 1000
Seltenheit: Einmalig
Verborgenheit: 1

KAUGUMMI

Gewicht: 0.01
Preis: 1
Seltenheit: Gewöhnlich
Verborgenheit: 0

OUIJA BOARD

Das Ouija wird von Anhängern des Spiritismus als Hilfsmittel zur Kontaktaufnahme mit Geistern angesehen.

Gewicht: 1.00
Preis: 200
Seltenheit: Außergewöhnlich
Verborgenheit: 1

BRILLE

Eine Brille, hoffentlich auf deine Sehstärke abgestimmt.

Gewicht: 0.40
Preis: 80
Seltenheit: Gewöhnlich
Verborgenheit: 0

TASCHENUHR

Gewicht: 0.08
Preis: 150
Seltenheit: Gewöhnlich
Verborgenheit: 0

BEAUTY SET

Lippenstift, Kajal und Puder

Gewicht: 0.26
Preis: 19
Seltenheit: Gewöhnlich
Verborgenheit: 0

JADE STATUE

Eine magische Statue eines glatzköpfigen Mannes mit leuchtenden Augen. Bringt man mehrere dieser Statuen zusammen, so wird man in eine seltsame, außerirdisch wirkende Stadt mit hohen Gebäuden und rötlichem Dunst in der Luft teleportiert.

Gewicht: 1.00
Preis: 10
Seltenheit: Selten
Verborgenheit: 0

HANDSPIEGEL

Ein einfacher, kleiner Handspiegel

Gewicht: 0.30
Preis: 15
Seltenheit: Gewöhnlich
Verborgenheit: 0

JONGLIERBÄLLE

Entweder du kannst es, oder du kannst es nicht.

Gewicht: 1.00
Preis: 10
Seltenheit: Gewöhnlich
Verborgenheit: 0

TELEPORTER HELM

Teleportiert auf das Schiff von KWARG.

Gewicht: 1.00
Preis: 10
Seltenheit: Einmalig
Verborgenheit: 0

KRUZIFIX

Ein christliches Kreuz (optional mit Jesus dran genagelt), welches man in einer Hand halten kann.

Wird es in Sichtweite eines Vampirs gebracht, muss der Vampir einen Resistenz Wurf machen. Misslingt der Wurf, so hat dieser in der folgenden Kampfunde keine Aktionen.

Gewicht: 0.30
Preis: 10
Seltenheit: Gewöhnlich
Verborgenheit: 0

ARLINGTONSTEIN

Ein Faustgroßer Obsidianstein mit einer flachen Vorderseite, auf der seltsame altertümliche Symbole manchmal glühend zu sehen sind. Werden die Worte in der alten Schrift gesprochen, kann ein altes oder höllisches Wesen beschworen werden.

Gewicht: 0.10
Preis: 1
Seltenheit: Einmalig
Verborgenheit: 0

RING, SILBER

Ein silberner Ring

Gewicht: 0.10
Preis: 10
Seltenheit: Gewöhnlich
Verborgenheit: 0

RING, GOLD

Ein goldener Ring.

Gewicht: 0.10
Preis: 60
Seltenheit: Außergewöhnlich
Verborgenheit: 0

GEISTERFALLE

Ein altes Gerät, das zwei Geister oder ein geisterähnliche Wesen in seinem Umkreis fangen kann.

Die Falle muss gestellt werden (Mechanik Wurf) und kann einen Geist fangen. Es gibt einen Mechanismus, um den Geist zu befreien.

Gewicht: 1.00
Preis: 500
Seltenheit: Selten
Verborgenheit: 2
Ladungen: 2

STERNENSTAUB

Seltsamer, roter bis regenbogenfarbener Staub einer fremden außerirdischen Stadt. Beim Konsum treten bemerkenswerte Zuwächse an Schnelligkeit und Geschick auf. Nebenwirkungen sind unbekannt.

Gewicht: 1.00
Preis: 10
Seltenheit: Selten
Verborgenheit: 0

GOLDENE TASCHENUHR

Eine goldene Taschenuhr an einer Kette.

Gewicht: 1.00
Preis: 100
Seltenheit: Gewöhnlich
Verborgenheit: 0

GOLDENES MONOKEL

Ein goldenes Monokel, welches man zum Zweck der guten Sicht vor ein Auge einsetzen kann.

Gewicht: 1.00
Preis: 150
Seltenheit: Gewöhnlich
Verborgenheit: 0

ZUTATEN**SCHÖLLKRAUT (CHELIDONIUM MAJUS)**

Im Mittelalter wurde Schöllkraut bei Hautauschlägen, Sehschwäche oder Gelbsucht verwendet. Die Alkaloide der Pflanze haben einen krampflösenden Effekt. Sie helfen bei Verdauungsproblemen und regen den Gallenfluss an.

Gewicht: 0.10
Preis: 5
Seltenheit: Gewöhnlich
Verborgenheit: 0

CALCIUMCHLORID

Bei Calciumchlorid handelt es sich um eine Verbindung aus Calcium und Chlor mit der Formel CaCl_2 .

Chemisch gesehen befindet sich das Calcium darin in der Oxidationsstufe +2 und das Chlor in der Stufe -1. Man findet diesen Stoff in der Natur vor allem in Salzsolen gelöst. Wenn Calciumchlorid Wasser bindet und fest wird, entstehen daraus sehr seltene Minerale: Das Dihydrat wird als Sinjarit bezeichnet, während das Hexahydrat unter dem Namen Antarcit bekannt ist. Man kann es jedoch auch einfach online bestellen.

Gewicht: 200.00
Preis: 50
Seltenheit: Gewöhnlich
Verborgenheit: 0

BEIFUSS (ARTEMISIA VULGARIS)

Eine Beifuß Pflanze. Die Spitzen des Sprosses werden verwendet um den Gallenfluss und die Verdauung in Gang zu bringen.

Gewicht: 0.10
Preis: 5
Seltenheit: Gewöhnlich
Verborgenheit: 0

SPITZWEGERICH (PLANTAGO LANCEOLATA)

Die spitzen, schmalen Blätter des Spitzwegerich werden als Sirup oder auch als Tee bei Erkältungskrankheiten verwendet. Spitzwegerich kann auch zerkleinert und zerrieben auf Wunden oder Insektenstiche aufgetragen werden und entfaltet hier eine kühlende Wirkung. Die Pflanze wird auch bei Durchfall eingesetzt.

Gewicht: 0.10
Preis: 2
Seltenheit: Gewöhnlich
Verborgenheit: 0

ARNIKA (ARNICA MONTANA)

Arnika wird bei Entzündungen, Wunden, um den Kreislauf anzuregen und als Abtreibungsmittel verwendet. Die Blüten werden als Salbe, als Tee oder als Tinktur verwendet.

Gewicht: 0.10
Preis: 5
Seltenheit: Gewöhnlich
Verborgenheit: 0

SCHLÜSSELBLUME (PRIMULA VERIS)

Die Schlüsselblume war im als Fruchtbarkeits- und Schutzmittel bekannt. Heute hilft ein Schlüsselwurzelttee gegen Erkältungen. Salbei und Fenchel verstärken die Wirkung.

Gewicht: 0.10
Preis: 5
Seltenheit: Gewöhnlich
Verborgenheit: 0

SCHAFGARBE (ACHILLEA MILLEFOLIUM)

Schafgarbe wird wegen ihrer blutstillenden Wirkung eingesetzt. Die Blüten und die Blätter enthalten Gerb-, Bitter- und Mineralstoffe. Das ätherische Öl der Pflanze wirkt entzündungshemmend und krampflösend.

Gewicht: 0.10
Preis: 3
Seltenheit: Gewöhnlich
Verborgenheit: 0

SCHMETTERLINGSDRACHEN-SEKRET

Geht man vorsichtig zu Werke, so lassen sich Schmetterlingsdrachen melken. Sie sondern ein gar seltsames Sekret ab, welches denjenigen, der es konsumiert sofort in einen Schlaf mit faszinierenden Träumen fallen lässt.

Wird der Trank verabreicht oder genommen, so schläft die konsumierende Person mindestens acht Stunden tief und fest. Für diese Zeit wird die doppelte Rast angewendet. Der Schlafende ist allenfalls durch echte Schmerzen zu wecken.

Gewicht: 0.10
Preis: 200
Seltenheit: Selten
Verborgenheit: 0

KAMILLE (MATRICARIA RECUTITA)

Kamille zählt zu den ältesten Heilpflanzen und wurde bereits im Mittelalter angewandt. Die Blüten haben eine heilende und beruhigende Wirkung. Äußerlich kann Kamille bei Entzündungen des Zahnfleisches, der Haut oder der Schleimhaut angewendet werden. Innerlich eingenommen wirkt sie bei Magen-Darm-Erkrankungen. Spülen und die Inhalation sind ebenfalls weit verbreitet.

Gewicht: 0.10
Preis: 2
Seltenheit: Gewöhnlich
Verborgenheit: 0

GOLDNUGGET

Ein kleines Stück unverarbeitetes Gold, etwa 5 Gramm.

Gewicht: 0.05
Preis: 300
Seltenheit: Gewöhnlich
Verborgenheit: 0

ENGELWURZEN (ANGELICA ARCHANGELICA)

Die Pflanze wird bei Verdauungsschwäche, Appetitlosigkeit und Verdauungsschwäche angewendet, und soll angeblich vor der Pest schützen.

Gewicht: 0.10
Preis: 3
Seltenheit: Gewöhnlich
Verborgenheit: 0

AMMONIAK

Ammoniak (NH_3) fungiert als essenzieller Basismikalie in der chemischen Industrie.

Das Hauptanwendungsgebiet liegt in der Produktion von stickstoffhaltigen Düngemitteln (z. B. Harnstoff oder Ammoniumnitrat), welche den Großteil des weltweiten Verbrauchs ausmachen. Darüber hinaus dient Ammoniak als Vorläufer für organische Synthesen, insbesondere bei der Herstellung von Polymeren und synthetischen Fasern.

Die Substanz ist als toxisch eingestuft. In hoher Konzentration wirken Ammoniakdämpfe stark reizend auf die Okularschleimhäute sowie das respiratorische System, wobei schwere Lungenschäden bis hin zum letalen Ausgang möglich sind. In der täglichen Anwendung sind solche Extremereignisse jedoch selten.

Gewicht: 20.00
Preis: 50
Seltenheit: Gewöhnlich
Verborgenheit: 0

KRÄUTERMISCHUNG

Eine leckere Kräutermischung um Essen zu verfeinern.

Gewicht: 0.10
Preis: 5
Seltenheit: Gewöhnlich
Verborgenheit: 0
Ladungen: 10

EIBISCH (ALTHAEA OFFICINALIS)

Von dieser Heilpflanze wird die Wurzel verwendet. Diese wird kalt angesetzt und muss ungefähr zwei Stunden ziehen. Erst nach dem Ziehen wird die Flüssigkeit gesiebt und anschließend erhitzt. Die Stoffe bieten Schutz für die Schleimhäute und wirken reizlindernd. Eine hilfreiche Heilpflanze bei Magen-Darm-Problemen und Husten.

Gewicht: 0.10
Preis: 3
Seltenheit: Gewöhnlich
Verborgenheit: 0

SALBEI (SALVIA OFFICINALIS)

Die Blätter des Salbeis haben eine entzündungshemmende, schweißhemmende und zusammenziehende Wirkung. Ein Tee oder Spülungen sind bei Halsentzündungen oder auch Schweißausbrüchen empfehlenswert.

Gewicht: 0.10
Preis: 5
Seltenheit: Gewöhnlich
Verborgenheit: 0

BEINWELL (SYMPHYTUM OFFICINALE)

Beinwell regt die Durchblutung an, Prellungen, Hämatome und Verstauchungen verschwinden schneller. Beinwell beschleunigt die Regeneration der Zellen.

Gewicht: 0.10
Preis: 5
Seltenheit: Gewöhnlich
Verborgenheit: 0

BRENNNESSEL (URTICA DIOICA)

Brennnesseln haben eine entwässernde und entzündungshemmende Wirkung. Ein Tee aus den Blättern der Brennnessel verschafft Linderung bei Rheuma und Gicht.

Gewicht: 0.10
Preis: 2
Seltenheit: Gewöhnlich
Verborgenheit: 0

ALANT (INULA HELENIUM)

Diese Heilpflanze aus dem Mittelalter ist in modernen Zeiten nicht mehr weit verbreitet. Ihre Anwendung verbessert die Verdauung, und ihr wird eine vorbeugende Wirkung gegen Darmkrebs zugeschrieben.

Gewicht: 0.10
Preis: 5
Seltenheit: Gewöhnlich
Verborgenheit: 0

BERNSTEIN

Ein glatter, ovaler Bernstein mit einem warmen, goldenen Schimmer. Seine polierte Oberfläche ist leicht transparent und reflektiert das Licht auf faszinierende Weise. Der handgroße Stein wirkt

durch seine geschwungene Form wie ein natürlicher Talisman.

Gewicht: 0.10
Preis: 50
Seltenheit: Außergewöhnlich
Verborgenheit: 0

MELISSE (MELISSA OFFICINALIS)

Melisse wurde seit jeher als Heilkraut in der Medizin genutzt. Sie wirkt gegen Kopfschmerzen, Nervosität, Schlafstörungen und Magen-Darm-Beschwerden. Zudem bringt ein Aufguss mit Melisse Entspannung.

Gewicht: 0.10
Preis: 2
Seltenheit: Gewöhnlich
Verborgenheit: 0

BALDRIAN (VALERIANA OFFICINALIS)

Baldrian hilft bei Einschlafstörungen und Unruhe. Hopfen und Melisse steigern die Wirkung des Baldrians und verbessern den Geschmack.

Gewicht: 0.10
Preis: 3
Seltenheit: Gewöhnlich
Verborgenheit: 0

LAVENDEL (LAVANDULA OFFICINALIS)

Im elften Jahrhundert wurde Lavendel von Mönchen in Mitteleuropa angesiedelt. In der Medizin wurde Lavendel eine Wirksamkeit bei Insektenstichen und Verbrennungen zugeschrieben. Ein Lavendel Tee hilft bei Erkältungen und Kopfschmerzen.

Gewicht: 0.10
Preis: 4
Seltenheit: Gewöhnlich
Verborgenheit: 0

THYMIAN (THYMUS VULGARIS)

Thymian wird seit über 4000 Jahren gegen Keuchhusten, Husten und Bronchitis eingesetzt. Seine schleimlösende Wirkung wird besonders geschätzt.

Gewicht: 0.10
Preis: 5
Seltenheit: Gewöhnlich
Verborgenheit: 0

SCHLAFMOHN (PAPAVER SOMNIFERUM)

Der Schlafmohn (*Papaver somniferum*) gehört zur Familie der Mohngewächse und blickt auf eine lange Geschichte als eine unserer ältesten Heilpflanzen zurück.

Er ist jedoch nicht nur medizinisch interessant: Seine Samen werden in der Küche als Nahrungsmittel geschätzt oder zur Gewinnung von hochwertigem Speiseöl gepresst.

Das Besondere am Schlafmohn ist, dass fast alle Teile der Pflanze Alkaloide wie Morphin enthalten. Diese Wirkstoffe konzentrieren sich vor allem im weißen Milchsaft, der durch ein feines Kanalsystem die gesamte Pflanze durchläuft – besonders dicht ist dieses Netz in der Wand der Kapselfrucht. Um an diese Stoffe zu gelangen, werden die unreifen Kapseln leicht eingeritzt, sodass der Saft austreten kann. Wenn dieser Milchsaft an der Luft trocknet, entsteht das bekannte Betäubungsmittel Opium. Der Name leitet sich übrigens aus dem Griechischen ab und bedeutet schlicht „Säftchen“.

Gewicht: 10.00
Preis: 100
Seltenheit: Außergewöhnlich
Verborgenheit: 0

WORSE THAN LIFE

DIE Droge der Zukunft. Das Crystal Meth der Zukunft. Weiss, stark und unwiderstehlich.

Gewicht: 0.10
Preis: 5
Seltenheit: Außergewöhnlich
Verborgenheit: 0

MUSIKINSTRUMENTE **LAUTE**

Die Laute (über spätmittelhochdeutsch lüte von arabisch □□□□, DMG al-‘ūd ,der Stab, das Holz,

Laute‘) ist ein Zupfinstrument mit Korpus und angesetztem Hals sowie mit gleichlaufend zur Instrumentendecke verlaufenden Saiten.

Gewicht: 1.50
Preis: 25
Seltenheit: Gewöhnlich
Verborgenheit: 3

DUDELSACK

Zwergischer Dudelsack. Da ist genug Luft im Behälter um zu Singen während Zwerg spielt.

Gewicht: 5.00
Preis: 250
Seltenheit: Gewöhnlich
Verborgenheit: 0

F



Eigenarten

WAHNSINN UND VISIONEN

SCHIZOPHRENIE

Der Charakter erlebt die Welt auf eine Weise, die von der Realität anderer Menschen abweicht. Er hat möglicherweise Halluzinationen, durch die er Dinge sieht, hört oder fühlt, die nicht vorhanden sind. Zudem kann er Wahnvorstellungen haben, die sein Handeln und Denken beeinflussen.

Der Charakter kann außergewöhnlich kreativ sein und einzigartige Lösungen für Probleme finden, auf die andere nicht kommen würden. Seine andere Art, die Welt zu sehen, kann zu innovativen Ideen und künstlerischen Ausdrucksformen führen. Er verfügt über eine ausgeprägte **Darbietungs-** und **Logikfähigkeit**.

Die Symptome der Schizophrenie erschweren es dem Charakter, soziale Kontakte zu knüpfen und stabile Beziehungen zu führen. **Kommunikationsfähigkeit** und **Charme** sind eingeschränkt.

Logik	+1
Charme	-1
Darbietung	+2
Kommunikation	-2

WAHN

Der Charakter hält an Überzeugungen fest, die nicht der Realität entsprechen und von anderen nicht geteilt werden. Diese Wahnvorstellungen können verschiedene Themen betreffen, beispielsweise Verfolgungswahn, Größenwahn oder Beziehungswahn.

Der Wahn verleiht dem Charakter ein starkes Gefühl von Zweck und Richtung. Er glaubt unerschütterlich an seine Sache, was ihm in bestimmten Situationen eine starke innere Motivation und Entschlossenheit verleiht. Seine **Tapferkeit** und **Willenskraft*** sind erhöht.

Wahnvorstellungen können den Charakter von

der Realität entfremden und seine Fähigkeit beeinträchtigen, rational zu handeln oder effektiv mit anderen zu interagieren. Der Spielleiter kann jederzeit eine Logik-Probe verlangen. Misslingt diese, hat der Charakter in diesem Moment eine aktive Wahnvorstellung.

Willenskraft	+1
Logik	+1

DUNKLE VISIONEN

Der Charakter wird von unheimlichen Visionen heimgesucht, die ihm gelegentlich Einblicke in verborgene oder zukünftige Ereignisse gewähren. Diese Visionen sind häufig fragmentarisch und rätselhaft. Manchmal zeigen sie beunruhigende oder bedrohliche Szenen. Sie kommen unvorhersehbar und lassen den Charakter manchmal wie in einer anderen Realität gefangen erscheinen.

Die Visionen können dem Charakter wertvolle Hinweise oder Warnungen liefern, die ihm dabei helfen, Gefahren zu vermeiden und verborgene Wahrheiten aufzudecken.

Die Visionen sind oft beunruhigend und können den Charakter emotional belasten. Nach einer Vision muss der Charakter einen Stresstest ablegen. Misslingt dieser, erhält er 2 **Stress**.

BESESSENHEIT

Der Charakter wird von einer fremden Entität beeinflusst, die ihm zwar zusätzliche Fähigkeiten verleiht, aber auch gelegentlich die Kontrolle über seinen Körper oder Geist übernimmt. Diese Besessenheit manifestiert sich in unvorhersehbaren Momenten und kann sowohl nützlich als auch gefährlich sein. Die Entität verfolgt eigene Ziele und Absichten, die nicht immer mit denen des Charakters übereinstimmen.

Der Charakter erhält einen permanenten Bonus von +2 auf ein Attribut seiner Wahl, das der Entität entspricht.

Gelegentlich kann die Entität die Kontrolle übernehmen und den Charakter zu unvorhersehbaren oder gefährlichen Handlungen zwingen. In dem Moment, in dem die Entität den Charakter übernimmt, wirft dieser einen W6. Je höher das Ergebnis, desto positiver ist das Eingreifen für den Charakter. Ergebnisse über 3 sind in der Regel positiv.

ZWEIFELNDER GEIST

Der Charakter ist von Natur aus misstrauisch und hinterfragt ständig die Absichten und Handlungen anderer. Diese Skepsis schützt ihn zwar vor Täuschungen, macht es ihm aber auch schwer, echte Verbündete zu finden und Vertrauen aufzubauen. Er neigt dazu, in allem einen versteckten Plan oder eine Falle zu sehen.

Der Charakter ist immun gegen Manipulationen und Täuschungen, die einen Wurf auf Täuschen und Betrügen involvieren.

Aufgrund seines ständigen Misstrauens hat der Charakter Schwierigkeiten, anderen zu vertrauen. Er erhält -2 auf seinen Wert in **Kommunikation**.

Kommunikation -2

IMPULSIVES VERHALTEN

DEPRESSION

Der Charakter leidet unter anhaltenden Gefühlen von Hoffnungslosigkeit. Er hat möglicherweise das Interesse an Aktivitäten verloren, die ihm früher Freude bereitet haben, und fühlt sich oft müde oder energielos.

Aufgrund seiner Erfahrungen mit Depressionen kann der Charakter ein tiefes Verständnis und Mitgefühl für das Leid anderer entwickeln.

Die Symptome der Depression können den Charakter daran hindern, alltägliche Aufgaben zu be-

wältigen oder sich an sozialen Aktivitäten zu beteiligen. Er kann sich zurückziehen und isolieren.

Gewissenhaftigkeit -1
Ausdauer -1
Empathie +2

GEDANKENLOS

Der Charakter handelt oft impulsiv und ohne lange nachzudenken. Diese Spontanität führt dazu, dass er schnell Entscheidungen trifft und sich auf seine Instinkte verlässt. Allerdings kann diese Eigenschaft auch dazu führen, dass ihm wichtige Details entgehen oder er unüberlegte Risiken eingeht.

Der Charakter ist in der Lage, in gefährlichen oder stressigen Situationen schnell zu handeln. Bei der Regel der **Blitzreaktion** kann er einen fehlgeschlagenen Wurf einmal wiederholen.

Aufgrund seiner impulsiven Art neigt der Charakter dazu, wichtige Details zu übersehen und unüberlegte Risiken einzugehen. Dies hat einen Malus auf **Logik** zur Folge.

Logik -1

RASTLOSIGKEIT

Der Charakter ist von innerer Unruhe getrieben, die ihn ständig in Bewegung hält. Er hat Schwierigkeiten, zur Ruhe zu kommen oder sich über einen längeren Zeitraum an einem Ort aufzuhalten.

Aufgrund seiner Rastlosigkeit kann der Charakter länger ohne Pause aktiv bleiben. Seine Ausdauer ist erhöht.

Der Charakter hat Probleme, sich auf Aufgaben zu konzentrieren, die Ruhe oder Geduld erfordern. **Geschick** und **Gewissenhaftigkeit** sind verringert.

Gewissenhaftigkeit -1
Geschick -1
Ausdauer +2

DRAUFGÄNGER

Der Charakter wird zunehmend waghalsiger und fahrlässiger. Er geht Risiken ein, wo andere zögern würden, und handelt oft aus dem Bauch heraus.

Der Charakter hat eine erhöhte **Tapferkeit**.

Die **Logik** des Charakters ist verringert.

Logik -2
Tapferkeit +2

PERSÖNLICHE EIGENHEITEN**NERVOSITÄT**

Der Charakter ist von grundlegender Nervosität geprägt. Diese sorgt einerseits dafür, dass er im Kampf leicht abgelenkt ist, ermöglicht ihm aber auch, überraschende Angriffe auszuführen.

Pro Kampf erhält der Charakter 10 Würfel, die er beliebig auf Angriffe und Verteidigungen anwenden kann.

Der Charakter kann keine kritischen Treffer im Angriff erzielen.

UNGESCHICKT

Der Charakter neigt dazu, Dinge fallen zu lassen, zu stolpern oder auf andere Weise ungeschickt zu sein. Diese Eigenschaft kann im Alltag zu unbeabsichtigten Missgeschicken führen. Sie bringt jedoch auch eine gewisse Unvorhersehbarkeit und Kreativität mit sich.

Der Charakter zeichnet sich durch seine einzigartige Fähigkeit aus, Probleme auf unkonventionelle Weise zu lösen. Seine ungeschickte Art führt oft zu Lösungen, die anderen nicht in den Sinn kommen würden und die daher unerwartet sind. Dafür erhält er einen Bonus von zwei Würfeln auf Proben, die unkonventionelles Denken erfordern.

Der Charakter hat ein verringertes **Geschick**.

Geschick -2

SCHWACHER LEBENSWILLE

Der Charakter zeigt eine geringe Widerstandsfähigkeit gegenüber den Herausforderungen des Lebens. In schwierigen Situationen neigt er dazu, schneller aufzugeben oder sich von Rückschlägen entmutigen zu lassen.

Aufgrund seiner Gleichgültigkeit hat sich der Charakter in gewisser Hinsicht seinem Schicksal ergeben. Er erhält einen Schicksalswürfel.

Der Charakter hat eine verringerte **Resistenz**.

Schicksalswürfel +1
Resistenz -2

PERFEKTIONISMUS

Der Charakter strebt in allem, was er tut, nach Perfektion. Er gibt sich nie mit halbherzigen Lösungen zufrieden und arbeitet unermüdlich daran, seine Tätigkeiten bestmöglich zu erledigen.

Aufgrund seines Perfektionismus erhält der Charakter zwei Bonuswürfel und zwei Wiederholungswürfel.

Komplexere Tätigkeiten des Charakters dauern in der Regel doppelt so lange wie bei anderen Charakteren. Falls es auf Geschwindigkeit ankommt, kann der Spielleiter einen Logikwurf verlangen. Falls dieser misslingt, verdoppelt sich die angegebene Zeit.

Wiederholungswürfe +2
Bonuswürfel +2

ÄNGSTE UND ABNEIGUNGEN

AGORAPHOBIE

Ausweichen	+1
Gewissenhaftigkeit	-1
Wahrnehmung	+1

SOZIALE PHOBIE

Wiederholungswürfe	-1
Gewissenhaftigkeit	+1
Kommunikation	-1

AKROPHOBIE

Wahrnehmung	+1
Tapferkeit	-2

HYDROPHOBIE

Tapferkeit	-2
Orientierung	+1

MYSOPHOBIE

Gewissenhaftigkeit	+1
Resistenz	-1

ZOOPHOBIE

Ausweichen	+1
Tapferkeit	-1
Naturkunde	-1

DERMATOZOENWAHN

Maximaler Stress	+1
Gewissenhaftigkeit	-2

COULROPHOBIE

Auffassungsgabe	+1
Darbietung	-1
Tapferkeit	-1

TERATOPHOBIE

Wiederholungswürfe	+1
Resistenz	-1
Orientierung	-1

ANGST VOR ALTERTÜMERN

Der Charakter hat eine irrationale Angst vor allem Alten. Er ist überzeugt, dass in jedem alten Objekt eine Macht oder ein Geheimnis schlummert, das ihn bedroht.

Aufgrund seiner Angst beschäftigt sich der Charakter natüremäßig mehr mit Altertümern. Er erhält den Wert 4 in Altertumskunde.

In der Nähe von Altertümern (wie alten Gemäueren, Ruinen, Statuen, aber auch Schriftstücken oder Büchern) wird der Charakter durch die Angst ungeschickter. Alle **Physis** Attribute sind um eins verringert.

Altertümer +4

UNGLÄUBIG

Der Charakter hat jeglichen Glauben an höhere Wesen oder Religionen verloren. Er sucht für alles nach rationalen Erklärungen und ist oft miss-trauisch gegenüber Dingen, die sich nicht logisch erklären lassen.

Aufgrund seines Unglaubens ist der Charakter stets bemüht, eine rationale Erklärung zu finden. Er erhält drei **Wiederholungswürfe**.

Alle Würfe, die Übernatürliches involvieren, haben einen um zwei erschwerten Mindestwurf. Der Charakter hat eine verminderte Religionsfertigkeit.

Religion -3

HYPOCHONDRIE

Der Charakter ist übermäßig besorgt um seine Gesundheit und deutet selbst die kleinsten körperlichen Symptome als Anzeichen für ernsthafte Krankheiten.

Aufgrund seiner ständigen Sorge um seine Gesundheit ist der Charakter sehr gut über medizinische Themen und gesundheitliche Vorsorge informiert. Er erhält einen Bonus auf **Erste Hilfe** und das Wissen **Medizin**.

Die übertriebene Angst vor Krankheiten belastet den Charakter stark und beeinträchtigt seine Handlungsfähigkeit. Seine **Logik** und **Gewissenhaftigkeit** sind verringert.

Logik	-1
Gewissenhaftigkeit	-1
Erste Hilfe	+2
Medizin	+1

STIMMUNGSSCHWANKUNGEN

NACHTMENSCH

Eine Schlaflosigkeit in der Nacht plagt den Charakter und lässt ihn tagsüber erschöpft sein.

Der Charakter ist nachts besonders wachsam und aufmerksam. Er erhält einen Bonus von +2 auf **Wahrnehmung** und +1 auf **Orientierung** bei Nacht.

Der übermüdete Charakter erhält einen Malus von -2 auf **Logik** und von -1 auf **Mechanik** bei Tag.

LAUNENHAFT

Der Charakter ist für seine schnellen und unvorhersehbaren Stimmungsschwankungen bekannt.

Diese Launenhaftigkeit lässt ihn manchmal charmant und überzeugend wirken, während er im nächsten Moment gereizt oder melancholisch erscheint.

In sozialen Situationen kann der Charakter sehr charmant und überzeugend sein. Das verleiht ihm einen Bonus auf seinen **Charme**. Dank seiner Fähigkeit, schnell zwischen verschiedenen Stimmungen zu wechseln, kann er sich flexibel an unterschiedliche soziale Dynamiken anpassen.

Bei jeder längeren oder tiefergehenden Unterhaltung muss der Charakter auf seine Kommunikation würfeln. Misslingt der Wurf, kommt es zu einer Stimmungsschwankung und der Bonus wird für die nächsten W6 Stunden zum Malus.

Charme	+2
Kommunikation	+1

TAGAKTIV

Der Charakter ist tagsüber am leistungsfähigsten und fühlt sich bei Tageslicht besonders wohl. Nachts hingegen plagt ihn ein ständiges Unwohlsein und eine subtile Angst.

Tagsüber ist der Mindestwurf für alle Fertigkeitwürfe um eins verringert.

In der Nacht ist der Mindestwurf für alle Fertigkeitwürfe um eins erhöht.

RASTLOSER GEIST

Der Charakter hat einen rastlosen Geist, der ihn ständig wachsam und aufmerksam macht. Diese innere Unruhe verhindert, dass er jemals zur Ruhe kommt oder sich vollständig entspannen kann.

Der Charakter ist stets aufmerksam und wachsam. Das verleiht ihm einen Bonus auf **Wahrnehmung**.

Aufgrund seiner Unfähigkeit, vollständig zur Ruhe zu kommen, regeneriert der Charakter bei jeder Instanz von Stressreduktion nur die Hälfte der normalen Stressreduktion (aufgerundet). Auch bei

der Rast wird der Stress nur halbiert statt auf 0 gesetzt.

Wahrnehmung +2

SINNESVERÄNDERUNGEN

HYPERSENSIVITÄT

Der Charakter nimmt seine Umgebung intensiver wahr als andere. Er nimmt Geräusche, Lichter, Gerüche und sogar subtile Veränderungen in seiner Umgebung stärker und deutlicher wahr. Diese erhöhte Sensibilität kann sowohl eine Bereicherung als auch eine Belastung darstellen.

Der Charakter erhält einen Bonus von +2 auf die Fertigkeit Wahrnehmung.

In lauten Umgebung ist der Charakter schnell überfordert. In diesen Situationen muss er einen Stresstest bestehen. Misslingt dieser, so erhält er 1 Stress.

Wahrnehmung +2

TINNITUS

Der Charakter leidet unter einem konstanten Klingeln oder Summen in den Ohren, das ihn ständig begleitet. In ruhigen Momenten kann dieses Geräusch besonders störend sein und die Konzentration beeinträchtigen.

Aufgrund der konstanten Geräusche in seinen Ohren ist der Charakter immun gegen akustische Täuschungen oder Manipulationen. Er kann nicht durch Geräusche aus seiner Umgebung abgelenkt werden.

Der Mindestwurf aller **Wahrnehmungsproben**, die das Hören einschließen, ist um 3 erhöht.

MYSTISCHE EIGENSCHAFTEN

BLUTLINIE DER ALTEN

Der Charakter glaubt, dass er von einer uralten, mystischen Blutlinie abstammt. Dies soll ihm besondere Fähigkeiten sowie ein tiefes Verständnis für vergessene Sprachen und Symbole verleihen.

Der Charakter kann alte Sprachen und Symbole verstehen und interpretieren. Er erhält einen Bonus von 2 Würfeln auf Proben auf Bildung, Historie und Altertümer, sofern diese im Zusammenhang mit alten Schriften stehen. Der Charakter erhält das Wissen Altertümer 1.

Der Charakter fühlt sich elitär und wird zunehmend verschrobener. Er nimmt einen Malus auf Kommunikation und Charme in Kauf.

Charme	-1
Kommunikation	-1
Altertümer	+1

UNSTILLBARER WISSENSDURST

Der Charakter ist von einem unersättlichen Verlangen nach Wissen getrieben. Ständig ist er auf der Suche nach neuen Informationen, sei es durch Bücher, Gespräche oder Erkundungen.

Der Charakter erhält einen Bonus auf **Logik** und **Bildung**.

Der unstillbare Wissensdurst hat zur Folge, dass die generelle Wahrnehmung des Charakters leidet.

Bildung	+1
Logik	+1
Wahrnehmung	-1

ASKET

Der Charakter sieht zunehmend keinen Sinn mehr in materiellen Besitztümern und zieht sich auch

sonst immer weiter zurück. Diese Lebensweise verleiht ihm zwar innere Stärke und Unabhängigkeit, führt aber auch dazu, dass er sich von sozialen Normen und Beziehungen distanziert.

Der Charakter verspürt später Hunger und Durst, und er hat eine erhöhte **Resistenz**.

Aufgrund seines enthaltsamen Lebensstils hat der Charakter Schwierigkeiten, sich in soziale Gruppen einzufügen oder Beziehungen aufzubauen. Dies führt zu einem Malus in *Kommunikation**.

Resistenz +2

Kommunikation -2

KÖRPERLICHE BESONDERHEITEN

SCHWÄCHLICH

Der Charakter wird zunehmend schwächer, seine Ängste lassen seine Kräfte schwinden. Einerseits kann ihn diese körperliche Schwäche anfälliger für physische Belastungen machen, andererseits verleiht sie ihm aber auch eine gewisse Leichtigkeit und Beweglichkeit.

Aufgrund seiner weniger robusten Statur kann sich der Charakter leiser und unauffälliger bewegen. Er erhält einen Bonus auf **Heimlichkeit**.

Der Charakter hat eine verringerte **Kraft** und ein ständiges Gefühl von körperlicher Schwäche und Unsicherheit.

Kraft -1

Heimlichkeit +2

ABHÄNGIGKEIT

Der Charakter ist von einer bestimmten Substanz, Aktivität oder einem bestimmten Verhalten abhängig, um normal zu funktionieren. Diese Abhängigkeit kann sich auf verschiedene Lebensbereiche auswirken und die Entscheidungen und Handlungen massiv beeinflussen.

Hat der Charakter Zugang zu dem, wovon er abhängig ist, ist er extrem fokussiert und motiviert. In dieser Zeit hat er zwei Schicksalswürfel.

Ohne Zugang zu dem, wovon er abhängig ist, leidet der Charakter unter Entzugerscheinungen, welche seine körperliche und geistige Leistungsfähigkeit beeinträchtigen. Sein Mindestwurf ist um eins erhöht.

G



Körpermodifikationen

GENERATOREN

SOLARKOPFHAUT

Dieses spezielle Hauttransplantat ist mit unzähligen Mikrorezeptoren durchzogen, welche dem Gewebe einen schwachen, fast metallischen Schimmer verleihen. Bei ausreichender Lichteinstrahlung erzeugt es einen kontinuierlichen, schwachen Strom. Dieser Energiefluss eignet sich ideal zur Versorgung kleinerer Erweiterungen oder als Ergänzung zu einer primären Energiequelle.

Aktivierung:	Passiv
Preis:	600
Seltenheit:	Gewöhnlich
Biolast:	0
Energieverbrauch:	-2 mAh

Einbau
Kopf (1)

KINETISCHER GENERATOR

Dieses Implantat enthält ein internes System aus oszillierenden Gewichten und Leitern, die auf die Bewegungen des Benutzers reagieren. Es wandelt die kinetische Energie jeder körperlichen Aktivität, vom Gehen bis zum Kampf, effizient in eine beträchtliche elektrische Ladung um.

Aktivierung:	Passiv
Preis:	1000
Seltenheit:	Gewöhnlich
Biolast:	2
Energieverbrauch:	-8 mAh

Einbau
Linker Arm (1)
Rechter Arm (1)

THERMO-KONVERTER

Dieses Implantat fungiert als interner Wärmetauscher, der thermische Energie direkt aus der Kern-

temperatur des Körpers bezieht. Es wandelt die Abwärme des Körpers geräuschlos in einen konstanten und zuverlässigen Strom um.

Aktivierung:	Passiv
Preis:	900
Seltenheit:	Außergewöhnlich
Biolast:	1
Energieverbrauch:	-6 mAh

Einbau
Torso (3)

ATEMLUFT-TURBINE

In die Atemwege des Benutzers ist eine Reihe empfindlicher, flossenartiger Turbinen integriert, die sich bei jedem Ein- und Ausatmen drehen. Durch diese konstante Bewegung wird der Mechanismus angetrieben und es wird ein gleichmäßiger elektrischer Strom aus der durch die Lunge strömenden Luft erzeugt.

Aktivierung:	Passiv
Preis:	600
Seltenheit:	Außergewöhnlich
Biolast:	2
Energieverbrauch:	-4 mAh

Einbau
Torso (1)

ELEKTROSTATISCHER SAMMLER

In die Haare und die Epidermis des Trägers ist ein Netz aus fast unsichtbaren, leitfähigen Filamenten eingewoben. Diese Kollektoren sammeln passiv die statische Aufladung aus der Umgebung. Die aufgefangene Energie wird in einen internen Kondensator geleitet, was einen langsamen, aber beständigen Energiefluss erzeugt.

Aktivierung: Passiv
Preis: 600
Seltenheit: Außergewöhnlich
Biolast: 1
Energieverbrauch: -3 mAh

Einbau

Linkes Bein (1)
 Rechtes Bein (1)

PIEZOELEKTRISCHER GEH-GENERATOR

Entlang der Fuß- und Schienbeinknochen geschichtet oder direkt in die Fußsohlen integriert, befindet sich eine Reihe von druckempfindlichen Komponenten. Durch den Aufprall und die Belastung jedes Schrittes geben diese Elemente einen elektrischen Impuls ab. Diese Energie wird bei jedem Schritt aufgefangen und ausschließlich durch die Handlung des Gehens oder Rennens erzeugt.

Aktivierung: Passiv
Preis: 400
Seltenheit: Gewöhnlich
Biolast: 2
Energieverbrauch: -2 mAh

Einbau

Linkes Bein (1)
 Rechtes Bein (1)

MAGNETFELD-HARVESTER

Ein feines Gitter aus induktiven Filamenten ist unter die Haut implantiert, oft in kunstvollen, spiralförmigen Mustern angeordnet. Dieses Netzwerk bleibt inaktiv, bis es ein signifikantes Magnetfeld durchquert, sei es natürlichen oder künstlichen Ursprungs. Die Interaktion induziert einen elektrischen Strom, dessen Stärke direkt proportional zur Intensität des umgebenden Feldes ist.

Aktivierung: Passiv
Preis: 700
Seltenheit: Selten
Biolast: 3
Energieverbrauch: -6 mAh

Einbau

Torso (1)

BLUTFLUSS-DYNAMO

In einer Hauptarterie verankert, dreht sich eine miniaturisierte Turbine unaufhörlich im Blutstrom des Trägers. Der unerbittliche Druck des Kreislaufsystems treibt diesen winzigen Dynamo an und wandelt hämodynamische Kraft in elektrische Energie um. So wird ein kontinuierlicher und beachtlicher Strom erzeugt, gewonnen aus dem ureigenen Puls des Lebens.

Aktivierung: Passiv
Preis: 900
Seltenheit: Selten
Biolast: 4
Energieverbrauch: -9 mAh

Einbau

Torso (1)

SCHALLWELLEN-KONVERTER

Eine empfindliche Membran, oft direkt unter der Haut hinter dem Ohr platziert, schwingt mit den Vibrationen von Umgebungsgeräuschen mit. Der ständige Wechsel des Schalldrucks, von Flüstern bis zu Explosionen, bringt die Membran zum Oszillieren und erzeugt so eine Ladung. Ihre Energieabgabe schwankt daher und ist direkt von der Lautstärke der unmittelbaren Umgebung abhängig.

Aktivierung: Passiv
Preis: 600
Seltenheit: Außergewöhnlich
Biolast: 2
Energieverbrauch: -4 mAh

Einbau
Kopf (1)

PHOTOSYNTHESE-HAUT

Die natürliche Epidermis des Trägers wird durch ein symbiotisches, biotechnologisch hergestelltes Gewebe ersetzt, das der Haut oft einen dezenten, grünlichen Schimmer verleiht. In dieser lebenden Schicht führen Millionen spezieller Organellen eine Art Photosynthese durch und wandeln direktes Licht in biochemische Energie um. Bei ausreichender Beleuchtung wird ein signifikanter Strom erzeugt, was dazu führen kann, dass feine, adernähnliche Muster auf der Haut lumineszieren.

Aktivierung: Passiv
Preis: 800
Seltenheit: Selten
Biolast: 3
Energieverbrauch: -7 mAh

Einbau
Linker Arm (1)
Rechter Arm (1)

MUSKELKONTRAKTIONSGENERATOR

Ein Netz aus responsiven Fasern ist direkt durch die Hauptmuskelgruppen des Trägers gewebt, wo es parallel zum natürlichen Gewebe verläuft. Jedes Mal, wenn der Wirtsmuskel anspannt oder entspannt, erzeugen diese integrierten Filamente eine myoelektrische Ladung.

Aktivierung: Passiv
Preis: 700
Seltenheit: Gewöhnlich
Biolast: 2
Energieverbrauch: -5 mAh

Einbau
Linker Arm (1)
Rechter Arm (1)
Linkes Bein (1)

Rechtes Bein (1)

FEUCHTIGKEITS-KONDENSATOR

Eine kleine, interne hygroskopische Membran entzieht der umgebenden Atmosphäre konstant Feuchtigkeit. Dieses kondensierte Wasser wird durch eine mikro-galvanische Zelle geleitet, wodurch eine schwache elektrische Ladung entsteht.

Aktivierung: Passiv
Preis: 600
Seltenheit: Außergewöhnlich
Biolast: 1
Energieverbrauch: -3 mAh

Einbau
Kopf (1)

RADIOFREQUENZ-EMPFÄNGER

Eine empfindliche Antennenanordnung, die manchmal als externes Zierstück oder als subdermales Fraktalmuster erscheint, ist darauf ausgelegt, Sendeenergie aus der Umgebung aufzunehmen. Die ständige Flut von Radiowellen - von öffentlichen Sendungen bis hin zu privater Kommunikation - wird absorbiert und in Gleichstrom umgewandelt.

Aktivierung: Passiv
Preis: 400
Seltenheit: Selten
Biolast: 3
Energieverbrauch: -3 mAh

Einbau
Kopf (1)

CHEMISCHER ENERGIE-EXTRAKTOR

Ein katalytischer Kern, der in das Verdauungs- oder Kreislaufsystem des Trägers integriert ist, fungiert als miniaturisierter biochemischer Reaktor. Er fängt organische Verbindungen aus der Nährstoffversorgung des Trägers ab und verstoffwechselt sie rapide, um chemische Bindungsenergie direkt zu extrahieren. Dieser Prozess liefert einen beachtlichen und stetigen Strom, stellt aber eine spürbare, kontinuierliche Belastung für die Stoffwechselressourcen des Körpers dar.

Aktivierung:	Passiv
Preis:	400
Seltenheit:	Selten
Biolast:	4
Energieverbrauch:	-8 mAh

Einbau
Torso (2)

Maximale Lebenspunkte -1

MIKROWELLEN-ABSORBER

Eingebettet in die Hautschichten des Trägers befindet sich ein feines Netz aus Schaltungen, das speziell darauf abgestimmt ist, mit hochfrequenten Mikrowellenemissionen in Resonanz zu treten. Diese Anordnung absorbiert passiv diese spezielle Art von Umgebungsstrahlung und wandelt die Energie in einen nutzbaren, schwachen Strom um.

Aktivierung:	Passiv
Preis:	400
Seltenheit:	Gewöhnlich
Biolast:	1
Energieverbrauch:	-2 mAh

Einbau
Torso (1)

ULTRASCHALL-GENERATOR

Ein Satz kristalliner Resonatoren, der zur besseren Leitung in Knochennähe implantiert ist, ist darauf kalibriert, bei Frequenzen jenseits der Hörschwelle in Schwingung zu geraten. Es wandelt diese unhörbaren, hochfrequenten Wellen in eine schwache, aber stetige elektrische Ladung um.

Aktivierung:	Passiv
Preis:	600
Seltenheit:	Außergewöhnlich
Biolast:	1
Energieverbrauch:	-3 mAh

Einbau
Kopf (1)

IONEN-KOLLEKTOR

Eine Reihe von feingeladenen Filamenten, die oft als externe Krone angeordnet oder in die Atemwege integriert sind, ist darauf ausgelegt, geladene Teilchen aus der Luft anzuziehen. Wenn der Träger sich bewegt oder atmet, haften freischwebende Ionen an diesen Kollektoren, wo ihr elektrisches Potenzial neutralisiert und gesammelt wird.

Aktivierung:	Passiv
Preis:	400
Seltenheit:	Außergewöhnlich
Biolast:	2
Energieverbrauch:	-2 mAh

Einbau
Torso (1)

ELEKTROMAGNETISCHER INDUKTOR

Eine dichte Spule aus leitfähigem Draht, oft um einen empfindlichen Ferritkern gewickelt, wird subdermal implantiert. Sie ist speziell darauf kalibriert, einen Strom zu erzeugen, wenn sie die fluktuierenden elektromagnetischen Felder von akti-

ven Stromnetzen, Motoren und Transformatoren durchquert.

Aktivierung: Passiv
Preis: 700
Seltenheit: Gewöhnlich
Biolast: 1
Energieverbrauch: -4 mAh

Einbau
 Linkes Bein (1)
 Rechtes Bein (1)

INFRAROT-ABSORBER

Platten aus einem matten, wärmeabsorbierenden Material werden auf die Haut des Trägers aufgefropft und fühlen sich bis zu ihrer Aktivierung kühl an. Diese Oberflächen sind darauf ausgelegt, hochintensive Strahlung speziell im Infrarotspektrum einzufangen. Wenn sie einer bedeutenden Quelle von Strahlungswärme ausgesetzt sind - einer Schmiede, einem laufenden Motor, der Wüstensonne - absorbieren die Platten die Energie und wandeln sie in einen starken Strom um.

Aktivierung: Passiv
Preis: 800
Seltenheit: Außergewöhnlich
Biolast: 2
Energieverbrauch: -6 mAh

Einbau
 Kopf (1)

PIEZOELEKTRISCHER HAUTSENSOR

Direkt unter die Epidermis ist ein flexibles Netz aus druckempfindlichen Mikrokristallen laminiert. Dieses subdermale Gitter wandelt jede direkte kinetische Einwirkung auf die Haut - von einer leichten Berührung bis zu einem harten Schlag - in einen kurzen Funken elektrischer Energie um.

Aktivierung: Passiv
Preis: 400
Seltenheit: Gewöhnlich
Biolast: 1
Energieverbrauch: -1 mAh

Einbau
 Linker Arm (1)
 Rechter Arm (1)
 Linkes Bein (1)
 Rechtes Bein (1)

BIO-BRENNSTOFFZELLE

Ein synthetischer Bioreaktor, der als zweiter Magen fungiert, wird in den Verdauungstrakt des Trägers eingepflanzt. In diesem Organ zersetzen gentechnisch veränderte Mikroben und wirksame Katalysatoren aggressiv jede aufgenommene Biomasse und wandeln sie direkt in eine massive elektrische Leistung um. Obwohl dieser Prozess eine gewaltige Energiemenge erzeugt, extrahiert er fast keinen Nährwert, was einen extremen und ständigen Kalorienbedarf für den Wirt zur Folge hat.

Aktivierung: Passiv
Preis: 1100
Seltenheit: Selten
Biolast: 3
Energieverbrauch: -10 mAh

Einbau
 Torso (3)

AKUSTISCHER RESONATOR

Eine Reihe präzise kalibrierter Resonanzkristalle ist an der Knochenstruktur des Trägers befestigt. Jeder Kristall ist darauf abgestimmt, sympathisch zu schwingen.

Aktivierung: Passiv
Preis: 600
Seltenheit: Außergewöhnlich
Biolast: 1
Energieverbrauch: -3 mAh

Einbau
Kopf (1)

THERMOELEKTRISCHER GENERATOR

Ein Satz gepaarter thermoelektrischer Sonden, die oft aus den Fingerknöcheln oder Unterarmen ragen, ist intern miteinander verbunden. Das Implantat erzeugt nur dann Strom, wenn ein signifikanter Temperaturunterschied zwischen diesen beiden externen Kontaktpunkten besteht. Indem eine Sonde eine heiße und die andere eine kalte Oberfläche berührt, wird über das Temperaturgefälle ein beträchtlicher Energiefluss erzeugt.

Aktivierung: Aktiv
Preis: 600
Seltenheit: Selten
Biolast: 3
Energieverbrauch: -8 mAh

Einbau
Kopf (1)
Linker Arm (1)
Rechter Arm (1)
Linkes Bein (1)
Rechtes Bein (1)

ELEKTROSTATISCHER LUFTFILTER

Die oberen Atemwege des Trägers sind mit einem mikroskopischen Gitter ausgekleidet, das die eingeatmete Luft elektrisch auflädt. Dies bewirkt, dass Schwebeteilchen - Ruß, Staub, Allergene - an geladenen Kollektorflächen weiter unten in den Atemwegen haften bleiben. Der Prozess des Einfangens und Neutralisierens dieser Partikel erzeugt einen kleinen, stetigen Strom.

Aktivierung: Passiv
Preis: 600
Seltenheit: Gewöhnlich
Biolast: 1
Energieverbrauch: -2 mAh

Einbau
Kopf (1)

Resistenz +1

NANOBOT-ENERGIEERNTER

Ein subdermales Reservoir beherbergt eine wimmelnde Kolonie mikroskopischer Automaten, von denen jeder ein autarker Energiekollektor ist. Nach ihrer Freisetzung verteilt sich der Schwarm in der unmittelbaren Umgebung, um thermische, kinetische oder elektrische Umgebungsenergie zu absorbieren. Die Automaten kehren regelmäßig zum Wirt zurück, um ihre gesammelte Ladung in fokussierten Stößen abzuladen.

Aktivierung: Passiv
Preis: 600
Seltenheit: Selten
Biolast: 3
Energieverbrauch: -5 mAh

Einbau
Kopf (1)

OSMOTISCHER DRUCKGENERATOR

Tief im Körpergewebe ist eine Anordnung fortschrittlicher, semipermeabler Membranen integriert. Dieses System nutzt kontinuierlich das natürliche osmotische Gefälle zwischen verschiedenen Körperflüssigkeiten und wandelt den feinen, aber konstanten Druckunterschied in einen nutzbaren elektrischen Strom um. Der Generator liefert einen lautlosen, unaufhörlichen Energiefluss, dessen Effizienz direkt vom Hydrationszustand des Wirtes abhängt.

Aktivierung: Passiv
Preis: 600
Seltenheit: Außergewöhnlich
Biolast: 2
Energieverbrauch: -4 mAh

Einbau
Torso (1)

PHOTOVOLTAISCHER HAUTFLECK

Auf eine freiliegende Hautstelle ist ein markanter Flecken aus einem dunklen, facettierten, kristallinen Material aufgepfropft. Seine Oberfläche besteht aus einer dichten Anordnung fotorezeptiver Zellen, die für die direkte und hocheffiziente Umwandlung von Licht in Elektrizität konstruiert wurden.

Aktivierung: Passiv
Preis: 800
Seltenheit: Selten
Biolast: 3
Energieverbrauch: -7 mAh

Einbau
Linker Arm (1)
Rechter Arm (1)

ELEKTROLYTISCHER ZELLGENERATOR

Eine Reihe von Platten aus zwei sorgfältig ausgewählten, unterschiedlichen leitfähigen Materialien ist tief im Körpergewebe implantiert. Unter Nutzung der körpereigenen Flüssigkeiten als Elektrolyt erzeugt eine kontinuierliche galvanische Reaktion zwischen den Platten einen stetigen elektrischen Strom. Dieser Prozess liefert eine beträchtliche und zuverlässige Energiequelle, allerdings korrodiert das reaktivere der beiden Materialien mit der Zeit, was einen eventuellen Austausch erforderlich macht.

Aktivierung: Passiv
Preis: 700
Seltenheit: Selten
Biolast: 3
Energieverbrauch: -6 mAh

Einbau

Torso (1)

QUANTENPUNKT- SOLARZELLE

In einem lichtdurchlässigen Hautflicken ist eine dichte Lösung aus speziell behandelten, mikroskopischen Kristallen suspendiert. Diese prismatischen Partikel sind darauf ausgelegt, Licht über ein außergewöhnlich breites Spektrum zu absorbieren, was der Haut des Trägers ein schwaches, öliges Irisieren verleiht. Diese Methode ermöglicht eine unglaublich effiziente Energieumwandlung und erzeugt bei ausreichender Lichteinwirkung einen gewaltigen Strom.

Aktivierung: Passiv
Preis: 900
Seltenheit: Selten
Biolast: 4
Energieverbrauch: -9 mAh

Einbau
Kopf (1)

HANDKURBEL

Ein einfacher kinetischer Generator, der über eine ausklappbare, externe Handkurbel betrieben wird, ist in den Arm oder Rumpf des Trägers integriert. Die Energieerzeugung erfordert mehrere Sekunden anstrengendes und ununterbrochenes Drehen der Kurbel, um einen internen Dynamo auf Touren zu bringen und einen kleinen Kondensator zu laden. Die gespeicherte Energie ist kurzlebig und erschöpft sich schnell, wodurch nur ein temporärer Energieschub für wenige Momente der Aktivität bereitgestellt wird.

Die Energie nach einer Betätigung der Handkurbel reicht für 2 Kampfrunden oder 10 Minuten außerhalb des Kampfes. Es benötigt zwei Aktionen, die Kurbel zu betätigen.

Aktivierung:	Aktiv
Preis:	100
Seltenheit:	Gewöhnlich
Biolast:	0
Energieverbrauch:	-2 mAh

Einbau

Kopf (1)

Torso (1)

Linker Arm (1)

Rechter Arm (1)

WAFFEN**SMARTLINK**

Eine neuronale Schnittstelle ermöglicht es dem Träger, eine direkte Datenverbindung zwischen seinem Augenimplantat und einer kompatiblen Waffe herzustellen. Sobald die Verbindung steht, wird ein Strom von Zielinformationen - Flugbahnbögen, Umgebungsdaten und Ziel-Feedback - in das Sichtfeld des Trägers projiziert. Diese ständige Rückkopplungsschleife erlaubt unterbewusste Mikrokorrekturen, was die Hand des Trägers stabilisiert und die Wahrscheinlichkeit eines völlig verfehlten Schusses reduziert.

Der Mindestwurf für Angriffe mit verbundenen Waffen wird um 1 reduziert.

Aktivierung:	Aktiv
Preis:	2500
Seltenheit:	Außergewöhnlich
Biolast:	3
Energieverbrauch:	2 mAh

Einbau

Linker Arm (1)

Rechter Arm (1)

GIFTKLAUEN

Versteckt in Scheiden unter den Fingernägeln befinden sich scharfe, ausfahrbare Klauen aus Kno-

chen, Keratin oder Metall. Eine subdermale Drüse oder ein Reservoir sondert ununterbrochen ein wirksames Neurotoxin ab, das durch mikroskopisch kleine Kanäle fließt, um die Spitze jeder Klaue zu überziehen. Die Wunden, die sie verursachen, sind oft nur geringfügig, dienen aber dazu, das schnell wirkende Gift direkt in den Blutkreislauf des Ziels zu bringen und es rasch kampfunfähig zu machen.

Einziehbare Klauen, die als waffenloser Nahkampfangriff eingesetzt werden. Der Angriff hat ein Schadenspotenzial von 2 und verursacht den Zustand „Vergiftet 2“.

Aktivierung:	Aktiv
Preis:	2300
Seltenheit:	Gewöhnlich
Biolast:	2
Energieverbrauch:	1 mAh

Einbau

Linker Arm (1)

Rechter Arm (1)

Nahkampf +2**PLASMAWERFER**

Der Unterarm des Trägers ist durch eine leistungsstarke gerichtete Energiewaffe ersetzt, deren Lauf mit Eindämmungsspulen und Fokussieremittern verstärkt ist. Sie bezieht eine gewaltige Ladung aus der internen Energieversorgung des Trägers, um einen einzigen, sengenden Bolzen glühender Materie abzufeuern. Das Projektil schlägt mit verheerender thermischer Wucht ein und ist darauf ausgelegt, durch gehärtete Panzerung zu schmelzen und das Ziel dahinter zu überhitzen.

Eine integrierte Fernkampfwaffe. Der Angriff nutzt die Fertigkeit „Schießen“. Reichweite: 40 m, Schadenspotenzial: 5, Durchschlagskraft: 2, Angriffsmodi: Einzelschuss.

Aktivierung: Aktiv
Preis: 3700
Seltenheit: Selten
Biolast: 4
Energieverbrauch: 9 mAh

Einbau

Linker Arm (1)
 Rechter Arm (1)

ELEKTRO-PEITSCHEN

Eine segmentierte, leitfähige Peitsche schnellt mit einem lauten Knall aus einem verborgenen Gehäuse im Unterarm des Trägers hervor. Beim Aufprall entlädt ein leistungsstarker Kondensator eine Hochspannungsentladung, die über die gesamte Länge der Waffe in das Ziel überspringt. Während die Peitsche selbst nur geringen physischen Schaden anrichtet, ist der massive Elektroschock darauf ausgelegt, das Nervensystem des Ziels zu lähmen und es kampfunfähig zu machen.

Eine einziehbare Peitschenwaffe. Der Angriff nutzt die Fertigkeit „Nahkampf“. Reichweite: 3 m, Schadenspotenzial 2, verursacht den Zustand „Geschockt 2“.

Aktivierung: Aktiv
Preis: 1800
Seltenheit: Außergewöhnlich
Biolast: 3
Energieverbrauch: 2 mAh

Einbau

Rechter Arm (1)
 Linker Arm (1)

CYBER-KRALLE

Die Hand des Trägers ist mit einem Satz schwerer, ausfahrbarer Klauen aus gehärteten Legierungen nachgerüstet. Jede Klaue wird von leistungsstarken Mikro-Aktuatoren angetrieben, die es ihr ermöglichen, mit genügend gebündelter Kraft zuzuschlagen, um Metallbleche zu durchdringen und schwä-

chere Panzerungen zu zerreißen. Dies sind keine subtilen Instrumente, sondern brutale Waffen, die dazu bestimmt sind, mit verheerender Wirkung zu schlitzeln, zu reißen und zu stechen.

Ein mächtiger waffenloser Nahkampfangriff mit Schadenspotenzial 4 und Durchschlag 1.

Aktivierung: Aktiv
Preis: 1700
Seltenheit: Selten
Biolast: 4
Energieverbrauch: 3 mAh

Einbau

Rechter Arm (1)
 Linker Arm (1)

SCHALLWERFER

Ein breiter, glockenförmiger Akustikprojektor ist in den Arm des Trägers integriert. Beim Abfeuern stößt er einen gerichteten Kegel aus kraftvollen, niederfrequenten Schallschwingungen aus. Diese Druckwelle aus Schall ist nicht dazu konzipiert, Fleisch zu zerreißen, sondern jedes Ziel in ihrem Weg gewaltsam zu desorientieren, seinen Gleichgewichtssinn zu überfordern und es taumelnd und handlungsunfähig zurückzulassen.

Feuert einen 5 m langen Kegel aus Schallenergie ab. Ziele müssen einen Widerstandstest bestehen (Mindestwurf +2) oder verlieren ihre nächste Aktion und erhalten Schock 2.

Aktivierung: Aktiv
Preis: 1700
Seltenheit: Gewöhnlich
Biolast: 2
Energieverbrauch: 1 mAh

Einbau

Rechter Arm (1)
 Linker Arm (1)

EMP-GENERATOR

Eine im Körper des Trägers integrierte, leistungsstarke Kondensatoranordnung kann ausgelöst werden, um ihre gesamte Ladung in einem einzigen, gewaltigen Stoß freizusetzen. Dies entfesselt eine nicht-tödliche, omnidirektionale Welle störender elektromagnetischer Energie, die vom Träger ausgeht. Obwohl dieser Impuls für organische Wesen harmlos ist, ist er darauf ausgelegt, die empfindlichen inneren Abläufe ungeschirmter elektronischer oder Uhrwerk-basierter Systeme in seinem Radius augenblicklich zu überlasten und sie vorübergehend außer Betrieb zu setzen.

Wenn aktiviert (1 Aktion), werden alle ungeschützten elektronischen Geräte im Umkreis von 10 Metern für 1W6 Runden deaktiviert.

Aktivierung:	Aktiv
Preis:	2600
Seltenheit:	Außergewöhnlich
Biolast:	3
Energieverbrauch:	2 mAh

Einbau

Rechter Arm (1)

Linker Arm (1)

NANOBOT-SCHWARM

Aus einer Eindämmungseinheit am Körper des Trägers wird eine schimmernde Wolke mikroskopisch kleiner, aggressiver Automaten freigesetzt. Der Schwarm stürzt sich sofort auf ein einzelnes zugewiesenes Ziel und hüllt es in einen kaum sichtbaren, kriechenden Dunst. Jeder einzelne Automat ist eine winzige Zerstörungsmaschine, die unerbittlich Schwachstellen sucht, um ihr Ziel auf granularer Ebene zu zerlegen, sich durch Panzerung zu bohren und Gewebe zu zerfetzen, bis ihre kurzlebige Energiereserve aufgebraucht ist.

Kann als Angriff eingesetzt werden (1 Aktion). Der Schwarm greift ein Ziel innerhalb von 10 m für 1W3 Runden an und verursacht dabei 3 Treffer mit Durchschlag 3 pro Runde.

Aktivierung:	Passiv
Preis:	3000
Seltenheit:	Selten
Biolast:	4
Energieverbrauch:	3 mAh

Einbau

Torso (1)

PLASMA-KLINGE

Aus einem Emitter im Unterarm des Trägers schießt eine Klinge aus reiner, magnetisch gebundener thermischer Energie hervor, die ein leises Summen von sich gibt. Die glühende Schneide ist kein fester Gegenstand, sondern ein fokussiertes Feld intensiver Hitze, das eine flimmernde Spur verzerrter Luft hinterlässt. Dies erlaubt es der Klinge, sich durch dicke Panzerung zu schneiden, als wäre sie Butter, und die von ihr verursachten Wunden augenblicklich zu kauterisieren.

Eine einziehbare Nahkampfwaffe. Sie hat Schadenspotenzial 3 und Durchschlag 3.

Aktivierung:	Aktiv
Preis:	3500
Seltenheit:	Außergewöhnlich
Biolast:	3
Energieverbrauch:	2 mAh

Einbau

Rechter Arm (1)

Linker Arm (1)

PHOTONEN-KANONE

Dieses integrierte Waffensystem ersetzt den Unterarm durch eine Vorrichtung, die darauf ausgelegt ist, einen hochfokussierten Strahl kohärenten Lichts auszusenden. Eine Reihe von Verstärkerlinsen und ein leistungsstarkes Lasermedium erzeugen eine augenblickliche, schnurgerade Linie zerstörerischer Energie. Die Waffe wird für ihre extreme Reichweite und punktgenaue Genauigkeit

geschätzt und trifft entfernte Ziele mit einer Lanze aus gleißendem Licht.

Eine integrierte Fernkampfwaffe. Der Angriff nutzt die Fertigkeit „Schießen“. Reichweite: 100 m, Schadenspotenzial: 4, Durchschlag 1, Angriffsmodi: Einzelschuss.

Aktivierung:	Aktiv
Preis:	3600
Seltenheit:	Selten
Biolast:	3
Energieverbrauch:	2 mAh

Einbau

Linker Arm (1)
Rechter Arm (1)

ELEKTRO-MAGNETISCHE KLINGE

Eine Klinge aus einer leitfähigen Legierung schnellst aus einem verborgenen Emitter am Arm des Trägers hervor und summt hörbar vor gespeicherter Energie. Häufig wird die Klinge in Ultraschallschwingungen versetzt, um ihre Fähigkeit zu verbessern, durch widerstandsfähige Materialien zu schneiden. Bei einem ausreichend tiefen oder gut gezielten Hieb kann ein integrierter Kondensator eine starke elektrische Entladung durch die Klinge freisetzen, die das Ziel schockt.

Eine einziehbare Nahkampfwaffe mit Schadenspotenzial 3 und Durchschlag 1. Bei einem kritischen Treffer erhält das Ziel den Zustand „Geschockt 1“.

Aktivierung:	Aktiv
Preis:	1800
Seltenheit:	Außergewöhnlich
Biolast:	2
Energieverbrauch:	1 mAh

Einbau

Linker Arm (1)
Rechter Arm (1)

BUM BUM ARM

Dieser klobige kybernetische Arm ist speziell dafür konstruiert, einen einzigen, verheerenden Schlag auszuführen, und endet anstelle einer Hand in einem kolbengetriebenen Rammbock. Bei Auslösung schnellst die gesamte Unterarmbaugruppe mit explosiver Wucht nach vorn und trifft Ziele knapp außerhalb der üblichen Nahkampfreichweite. Die schiere kinetische Energie des Aufpralls ist darauf ausgelegt, Panzerungen zu verbeulen und die darunter liegende Struktur mit einem brutalen, erschütternden Schlag zu zertrümmern.

Ermöglicht einen waffenlosen Nahkampfangriff mit Schadenspotenzial 6, Durchschlag 1, 2 Aktionen und einer Reichweite von 2 m.

Aktivierung:	Passiv
Preis:	900
Seltenheit:	Außergewöhnlich
Biolast:	4
Energieverbrauch:	0 mAh

Einbau

Linker Arm (2)
Rechter Arm (2)

SINNE

CYBERAUGEN I

Diese grundlegende Augenprothese ersetzt ein natürliches Auge durch einen sichtlich künstlichen Sinnesapparat. Ihre kunstvolle, mechanische Iris passt sich hörbar an das Licht an, während interne Linsen eine schärfere Fokussierung ermöglichen, als es das organische Auge vermag. Der Träger kann so feine Details auf größere Entfernung wahrnehmen und Dinge erkennen, die sonst verschwommen wären.

Aktivierung:	Passiv
Preis:	2000
Seltenheit:	Gewöhnlich
Biolast:	2
Energieverbrauch:	1 mAh

Einbau
Kopf (1)

Wahrnehmung +1

AUDIOVERSTÄRKER

Die Gehörgänge des Trägers sind mit einem System leistungsstarker akustischer Verstärker ausgestattet, das in der Lage ist, die feinsten klanglichen Details wahrzunehmen. Flüstern quer durch einen Raum, das leise Geräusch einer Bodendiele oder die Zuhaltungen eines fernen Schlosses werden mit verblüffender Deutlichkeit wiedergegeben.

Gewährt einen Bonus von +2 Würfeln auf Wahrnehmungsproben, die das Gehör betreffen.

Aktivierung: Passiv
Preis: 800
Seltenheit: Gewöhnlich
Biolast: 1
Energieverbrauch: 1 mAh

Einbau
Kopf (1)

INFRAROTSICHT

Eine spezialisierte Sensoreinheit ist in das Augenimplantat des Trägers integriert, die es ihm erlaubt, seine Wahrnehmung in das Infrarotspektrum zu verschieben. Ist dieser Modus aktiv, wird die Welt in einer geisterhaften Palette von Wärmesignaturen dargestellt, in der Lebewesen und laufende Maschinen vor dem kalten Hintergrund lebloser Objekte hell aufleuchten. Dies ermöglicht es dem Träger, durch Dunkelheit und Rauch hindurchzusehen, als wären sie nicht existent, und Ziele anhand ihrer Wärmeabstrahlung zu verfolgen.

Aktivierung: Aktiv
Preis: 1500
Seltenheit: Gewöhnlich
Biolast: 2
Energieverbrauch: 1 mAh

Einbau
Kopf (1)

CYBERAUGEN II

Diese fortschrittliche Augenprothese stellt eine deutliche Verbesserung gegenüber früheren Modellen dar und verfügt über eine lautlose, fließende Iris sowie überlegene optische Prozessoren für eine kristallklare Sicht. Ein integrierter Multispektralsensor erlaubt es dem Träger, nahtlos zwischen dem sichtbaren, thermischen und lichtverstärkten Spektrum zu wechseln, als wäre es eine natürliche Erweiterung seines Willens. Zudem analysiert ein eingebauter Zielcomputer das Sichtfeld, um wichtige Details hervorzuheben und Zielberechnungen zu projizieren, was sowohl die Situationswahrnehmung als auch die Schussgenauigkeit erheblich verbessert.

Beinhaltet die Modi Nachtsicht und Infrarotsicht, die als freie Aktion umgeschaltet werden können. Gewährt einen Bonus von +2 auf Wahrnehmung und Schießen.

Aktivierung: Passiv
Preis: 3600
Seltenheit: Selten
Biolast: 4
Energieverbrauch: 3 mAh

Einbau
Kopf (1)

Schießen +2
Wahrnehmung +2

SONAR-IMPLANTAT

Ein Implantat verleiht dem Träger eine Form der aktiven Echolotung, indem es einen konstanten Strom hochfrequenter Schallimpulse aussendet. Das Gehirn des Trägers lernt, die zurückkehrenden Echos zu interpretieren und ein präzises, dreidimensionales akustisches Bild der Umgebung zu erstellen. Da dieser Sinn auf Schall und nicht auf

Licht beruht, kann der Träger perfekt in absoluter Dunkelheit navigieren und die wahre Position von Zielen erkennen, die durch visuelle Tricks verborgen sind.

Ermöglicht die Wahrnehmung durch Schallwellen und ignoriert Unsichtbarkeit und Nachteile durch völlige Dunkelheit in einem Umkreis von 20 Metern.

Aktivierung: Aktiv
Preis: 1000
Seltenheit: Selten
Biolast: 3
Energieverbrauch: 2 mAh

Einbau
 Kopf (1)

EMOTIONSSENSOR

Eine Anordnung passiver Biosensoren ermöglicht es dem Träger, die unsichtbaren Signale menschlicher Emotionen wahrzunehmen. Das Implantat analysiert in Echtzeit die subtilen physiologischen Reaktionen eines Ziels: Mikroexpressionen, Herzfrequenzschwankungen, stimmliche Anspannung und Veränderungen der Hauttemperatur. Dieser Datenstrom verschafft dem Träger einen tiefen und präzisen Einblick in den wahren emotionalen Zustand seiner Mitmenschen und durchbricht dabei Täuschung und soziale Fassaden.

Aktivierung: Aktiv
Preis: 1200
Seltenheit: Gewöhnlich
Biolast: 1
Energieverbrauch: 1 mAh

Einbau
 Kopf (1)

Empathie +2

CHEMISCHER ANALYSATOR

Eine chemische Analyseeinheit ist in die Fingerspitze oder das Geruchssystem des Trägers integriert. Das Implantat kann eine mikroskopische Probe von jeder flüssigen, festen oder luftgetragenen Substanz aufnehmen und diese augenblicklich in ihre chemischen Grundbestandteile zerlegen. Dies erlaubt es dem Träger, unbekannte Materialien - von komplexen Giften bis zu seltenen Mineralien - mit unglaublicher Geschwindigkeit und Präzision zu identifizieren.

Gewährt einen Bonus von 3 Würfeln auf Untersuchungen oder Naturproben im Zusammenhang mit der Identifizierung von Substanzen.

Aktivierung: Aktiv
Preis: 1000
Seltenheit: Gewöhnlich
Biolast: 1
Energieverbrauch: 1 mAh

Einbau
 Kopf (1)

ULTRASCHALL-ORTUNG

Dieses Implantat ermöglicht es dem Träger, fokussierte Ultraschallimpulse auszusenden, um die Umgebung aktiv zu scannen. Ein hochentwickelter Prozessor analysiert die zurückkehrenden Echos und hebt winzige Unregelmäßigkeiten in Materialdichte und akustischer Resonanz hervor. Dies erlaubt dem Träger, gewissermaßen durch feste Oberflächen zu „sehen“ und so versteckte Fächer, verborgene Objekte oder die feinen Konturen einer getarnten Kreatur aufzudecken.

Gewährt einen Bonus von 2 Würfeln auf Wahrnehmungsproben, um versteckte Objekte oder Kreaturen innerhalb von 30 Metern zu finden.

Aktivierung: Aktiv
Preis: 2100
Seltenheit: Gewöhnlich
Biolast: 1
Energieverbrauch: 1 mAh

Einbau Kopf (1)

KÜNSTLICHE GLIEDMASSEN

CYBERARM

Dieser vollständige Armersatz basiert auf einem dichten, verstärkten Chassis, und seine Bewegungen werden von leistungsstarken Aktuatoren mit hohem Drehmoment angetrieben. Die rohe Kraft der Gliedmaße ist immens und fähig, Schläge auszuführen, die Stahl verbeulen können. Zusätzlich verbessern integrierte gyroskopische Stabilisatoren und reaktionsschnelle Servomotoren die Leistung im waffenlosen Kampf, indem sie Angriffe und Paraden mit brutaler Effizienz leiten.

Andere Körpermodifikationen, die Einbauplätze im Arm verwenden, können in den Cyberarm integriert werden, sodass sie selbst keine Einbauplätze benötigen.

Aktivierung:	Passiv
Preis:	3000
Seltenheit:	Selten
Biolast:	4
Energieverbrauch:	3 mAh

Einbau

Linker Arm (3)
Rechter Arm (3)

Kraft	+2
Nahkampf	+1

CYBERBEIN

Der Ersatz eines einzelnen Beines durch diese leistungsstarke Prothese erzeugt ein deutliches Ungleichgewicht im Gangbild und Körperbau des Trägers. Mit der Zeit lernt der Träger, diese Asymmetrie als Waffe zu nutzen, was explosive Ausweichmanöver aus der Balance und kraftvolle, ein-

beinige Sprünge ermöglicht. Im vollen Lauf legt der Träger einen eigentümlichen, ausgreifenden Schritt an den Tag, bei dem die unermüdliche Prothese dem verbliebenen organischen Bein ein zermürbendes Tempo aufzwingt.

Andere Körpermodifikationen, die Einbauplätze im Bein verwenden, können in das Cyberbein integriert werden, sodass sie selbst keine Einbauplätze benötigen.

Aktivierung:	Passiv
Preis:	3500
Seltenheit:	Selten
Biolast:	4
Energieverbrauch:	3 mAh

Einbau

Linkes Bein (1)
Rechtes Bein (1)

Schnelligkeit +2

KYBERNETISCHER SCHWANZ

An der Basis der Wirbelsäule des Trägers ist ein voll beweglicher, greiffähiger Schwanz angebracht, der von einem integrierten gyroskopischen Balancierkern gesteuert wird. Das Anhängsel passt sich ständig den Bewegungen des Trägers an und agiert als dynamisches Gegengewicht, das ein übermenschliches Gleichgewichtsgefühl und eine bemerkenswerte Agilität verleiht. Obwohl sein Hauptzweck das Gleichgewicht ist, kann der Schwanz auch für einen schnellen, ablenkenden Schlag im Nahkampf eingesetzt werden.

Gewährt einen Bonus von +2 auf Akrobatik-Proben zum Balancieren. Kann einen waffenlosen Nahkampfangriff mit Schadenspotenzial 1 ausführen.

Aktivierung:	Aktiv
Preis:	3200
Seltenheit:	Außergewöhnlich
Biolast:	3
Energieverbrauch:	2 mAh

Einbau

Torso (1)

Akrobatik +2

SCHUTZ**DERMALPANZER**

Ein widerstandsfähiges, ablatives Gitter ist direkt unter die Epidermis des Trägers gewebt, was der Haut eine leicht starre, oft gemusterte Textur verleiht. Bei einem Treffer zersplittert oder verhärtet sich ein lokaler Bereich dieser Schicht, um die Wucht der kinetischen Kraft zu absorbieren, und fungiert so als Einwegschild. Fast augenblicklich regeneriert sich dieser beeinträchtigte Bereich oder wird von innen ersetzt, wodurch die Integrität der Panzerung für den nächsten Aufprall wiederhergestellt wird.

Aktivierung: Passiv
Preis: 2200
Seltenheit: Außergewöhnlich
Biolast: 2
Energieverbrauch: 1 mAh

Einbau
 Torso (1)

Schutz +1

TOXINFILTER

Dieses duale Implantatsystem integriert einen leistungsstarken Filter in die Atemwege und eine Reinigungseinheit in den Blutkreislauf. Die respiratorische Komponente säubert die eingeatmete Luft und neutralisiert durch einen katalytischen Prozess luftgetragene Gifte und Gase vollständig. Währenddessen filtert die zirkulatorische Einheit konstant das Blut des Trägers, identifiziert und zersetzt fremde chemische Verbindungen, wodurch die meisten Gifte erheblich an Wirksamkeit verlieren.

Gewährt einen Bonus von 2 Würfeln auf Widerstandswürfe gegen Gifte und Toxine und verleiht Immunität gegen eingeatmete Gase.

Aktivierung: Aktiv
Preis: 1500
Seltenheit: Außergewöhnlich
Biolast: 3
Energieverbrauch: 2 mAh

Einbau
 Kopf (1)

ENERGIESCHILD

Eine Reihe von Emittlern am Unterarm des Trägers kann aktiviert werden, um einen defensiven Energieschild zu projizieren. Dies erzeugt eine schimmernde, halb sichtbare Barriere aus verzerrter Energie in geringem Abstand vor dem Träger. Das Feld ist speziell darauf kalibriert, Hochenergieprojekteile wie gebündeltes Licht oder Plasma zu zerstreuen oder abzulenken, bietet jedoch keinen Widerstand gegen massive, kinetische Objekte.

Kann aktiviert werden (1 Aktion). Wenn aktiv, bietet es eine 4+ Deckungswurf gegen Fernkampfangriffe. Verbraucht nur Energie, wenn es aktiv ist.

Aktivierung: Aktiv
Preis: 3100
Seltenheit: Außergewöhnlich
Biolast: 3
Energieverbrauch: 2 mAh

Einbau
 Torso (1)

NANOBOT-HEILER

In einem spezialisierten internen Reservoir ist ein schlafender Schwarm von Bio-Reparaturautomaten untergebracht. Bei Aktivierung werden diese mikroskopischen Agenten in den Blutkreislauf freigesetzt, um an den verletzten Stellen des Körpers zusammenzulaufen. Sie

beginnen einen schnellen, systematischen Prozess der Gewebewiederherstellung, bei dem sie für eine kurze, intensive Dauer Muskeln zusammenfügen und Wunden versiegeln, bevor sie inaktiv werden, um ihre Ressourcen wieder aufzufüllen.

Einmal pro Tag kann der Benutzer die Nanobots aktivieren, um 1W6 Wunden zu heilen. Dieser Vorgang dauert eine Minute.

Aktivierung: Passiv
Preis: 2100
Seltenheit: Selten
Biolast: 4
Energieverbrauch: 3 mAh

Einbau
 Torso (1)

ELEKTROSTATISCHE BARRIERE

Ein feines Netz aus leitfähigen Filamenten verläuft direkt unter der Haut des Trägers und bildet einen persönlichen Faradayschen Käfig. Dieses subdermale Gitter ist darauf ausgelegt, ankommende elektrische Angriffe abzufangen und die tödliche Spannung augenblicklich über seine Oberfläche harmlos in den Boden abzuleiten. Nachdem es eine starke Entladung absorbiert hat, muss sich das gesamte System kurz repolarisieren, um für die Neutralisierung des nächsten Schocks bereit zu sein.

Die Barriere bietet drei Einheiten Schockschutz, die zu Beginn der Kampfrunde des Charakters aufgefrischt werden. Dieser Schockschutz verhindert nur den Zustand „Geschockt“, nicht jedoch Verletzungen.

Aktivierung: Aktiv
Preis: 2200
Seltenheit: Selten
Biolast: 3
Energieverbrauch: 5 mAh

Einbau
 Torso (1)

THERMOREGULATOR

Ein Wärmetauschersystem ist in den Kreislauf und die Atemwege des Trägers integriert. Dieses Netzwerk fungiert als leistungsstarker, interner Thermoregulator, der in der Lage ist, überschüssige Körperwärme schnell abzuleiten oder eigene Wärme zu erzeugen. Es ermöglicht dem Träger, eine perfekt stabile Kerntemperatur beizubehalten, was ihn gegenüber den Strapazen eisiger Schneestürme oder sengender Wüstenhitze völlig unempfindlich macht.

Der Charakter ist immun gegen die negativen Auswirkungen extremer Kälte oder Hitze.

Aktivierung: Aktiv
Preis: 400
Seltenheit: Gewöhnlich
Biolast: 2
Energieverbrauch: 1 mAh

Einbau
 Torso (1)

CHAMÄLEON-HAUT

Die Haut des Trägers ist permanent mit einem subtilen, nicht wiederholenden Muster aus gesprenkelten, reflexionsarmen Farben versehen. Dies ist kein aktives Tarnsystem, sondern ein passives, das die Silhouette des Trägers konstant vor jedem Hintergrund auflöst. Diese Tarnfärbung macht es von Natur aus schwieriger, den Träger zu erkennen, und lässt den Blick eines Beobachters oft über ihn hinweggleiten, ohne seine Präsenz wahrzunehmen.

Aktivierung: Passiv
Preis: 2100
Seltenheit: Außergewöhnlich
Biolast: 2
Energieverbrauch: 1 mAh

Einbau
 Torso (1)

Heimlichkeit +2

PHOTONEN-SCHILD

Ein am Unterarm angebrachter Projektor setzt bei Aktivierung eine schimmernde, zerstäubte Wolke aus reflektierenden Mikropartikeln frei. Diese Suspension bildet in der Luft einen temporären, blendenden Schirm, der speziell darauf ausgelegt ist, fokussierte Lichtstrahlen zu streuen und zu zerstreuen. Während er einen außergewöhnlichen Schutz gegen laserbasierte Waffen bietet, gewährt der immaterielle Nebel keinerlei Abwehr gegen kinetische oder thermische Angriffe.

Wenn aktiviert (1 Aktion), gewährt einen Deckungswurf von 5+ gegen Licht- und Laserangriffe.

Aktivierung: Aktiv
Preis: 2400
Seltenheit: Selten
Biolast: 3
Energieverbrauch: 2 mAh

Einbau
 Torso (1)

BIO-FEEDBACK-SENSOR

Ein Netzwerk mikroskopischer Diagnosesensoren patrouilliert ständig den Blutkreislauf des Trägers und fungiert als internes Frühwarnsystem. Diese Biomonitoring sind darauf programmiert, die feinen chemischen Signaturen von fremden Giftstoffen und Krankheitserregern zu erkennen. Sobald ein Eindringling identifiziert wird, sendet das Implantat einen unverkennbaren Alarm an das Bewusstsein des Trägers und verschafft dessen natürlichem Immunsystem wertvolle Zeit, eine Verteidigung aufzubauen, bevor Symptome auftreten können.

Aktivierung: Passiv
Preis: 1000
Seltenheit: Gewöhnlich
Biolast: 1
Energieverbrauch: 1 mAh

Einbau
 Kopf (1)

Resistenz +1

ELEKTRO-MAGNETISCHE TARNUNG

Die Haut des Trägers ist mit einer Schicht aus sensorabsorbierendem Material oder einem aktiven Netz zur Signalunterdrückung versehen. Dieses System ist darauf ausgelegt, ankommende elektromagnetische Erfassungswellen, wie Radar- oder Lidar-Impulse, einzufangen oder zu fälschen. Obwohl es keine Auswirkung auf die visuelle Beobachtung hat, löscht es die elektronische Signatur des Trägers effektiv aus und ermöglicht es ihm, automatisierte Sensornetze unbemerkt zu durchqueren.

Macht den Träger für elektromagnetische Sensoren wie Radar unsichtbar.

Aktivierung: Passiv
Preis: 1300
Seltenheit: Gewöhnlich
Biolast: 1
Energieverbrauch: 1 mAh

Einbau
 Kopf (1)

INFRAROT-TARNUNG

Ein Wärmedämpfungssystem ist in die Haut des Trägers eingewoben und fungiert als aktiver Hitzeschleier. Das Netzwerk entzieht der Körperoberfläche rapide die Strahlungswärme, speichert sie in einem internen Kühlkörper oder stößt sie als zerstäubten, gekühlten Dunst aus. Dadurch kann die thermische Signatur des Trägers perfekt mit der Umgebungstemperatur übereinstimmen, was ihn für jede Art von wärmebasierter Ortung unsichtbar macht.

Aktivierung: Passiv
Preis: 1200
Seltenheit: Gewöhnlich
Biolast: 1
Energieverbrauch: 1 mAh

Einbau
Torso (1)

PLASMA-SCHILD

Bei Aktivierung stößt ein Unterarm-Projektor einen wirbelnden Vortex aus glühender Materie aus, der durch ein starkes Eindämpfungsfeld zu einem Schutzschild geformt wird. Diese flimmernde Barriere aus überhitzten Partikeln ist sowohl außerordentlich dicht als auch extrem heiß. Ihre einzigartigen Eigenschaften erlauben es ihr, ankommende Projektile zu blockieren oder zu verdampfen und gleichzeitig die Energie von gerichteten Strahlenwaffen zu absorbieren und zu zerstreuen, was sie zu einer formidablen Allzweckverteidigung macht.

Wenn er aktiviert wird (1 Aktion), gewährt er drei Einheiten normalen Schutz, der gegen physische und Energieangriffe eingesetzt werden kann. Der Schild ist für einen Kampf aktiv.

Aktivierung: Aktiv
Preis: 3200
Seltenheit: Selten
Biolast: 3
Energieverbrauch: 2 mAh

Einbau
Linker Arm (1)
Rechter Arm (1)

VERBESSERUNGEN

NEURALVERSTÄRKER

Ein feines Netz aus leitfähigen Filamenten durchzieht die Großhirnrinde des Trägers und fungiert als neuronaler Co-Prozessor. Die Vorrichtung beschleunigt die synaptische Reaktion und ermöglicht es dem Gehirn, Sinneseindrücke zu verarbeiten und logische Schlussfolgerungen mit drastisch erhöhter Geschwindigkeit zu ziehen. Komplexe Situationen werden schneller erfasst, und Lösungen

für verzwickte Probleme offenbaren sich mit neu gewonnener Klarheit.

Aktivierung: Passiv
Preis: 2000
Seltenheit: Selten
Biolast: 3
Energieverbrauch: 2 mAh

Einbau
Kopf (1)

Logik +1
Auffassungsgabe +1

REFLEXVERSTÄRKER

Direkt mit dem Rückenmark integriert, überflutet dieser neuronale Beschleuniger bei Kampfbeginn das Nervensystem des Trägers mit starken synaptischen Stimulanzen. Diese induzierte Hyperreaktivität verändert die Zeitwahrnehmung des Trägers drastisch und lässt die Welt um ihn herum träge und langsam erscheinen. In diesem beschleunigten Zustand kann der Träger Informationen verarbeiten und körperliche Handlungen sehr schnell ausführen.

Aktivierung: Passiv
Preis: 3500
Seltenheit: Außergewöhnlich
Biolast: 3
Energieverbrauch: 2 mAh

Einbau
Kopf (1)

Aktionen +1

DATENBUCHSE

Ein universeller Schnittstellenanschluss, meist bündig in die Haut an der Schläfe oder im Nacken eingelassen, ermöglicht eine direkte physische Verbindung zu kompatiblen Maschinen. Das Einklinken stellt eine vollständige neuronale Verbindung her und überflutet das Bewusstsein des Nutzers

mit dem rohen Datenstrom der Maschine. Durch diese intuitive, breitbandige Verbindung fühlen sich die Navigation in Systemen und die Diagnose mechanischer Probleme wie eine natürliche Erweiterung der eigenen Sinne an.

Aktivierung: Aktiv
Preis: 250
Seltenheit: Gewöhnlich
Biolast: 1
Energieverbrauch: 1 mAh

Einbau
 Kopf (1)

KNOCHENVERSTÄRKUNG

Das gesamte Skelett des Trägers ist mit einem molekular gebundenen Metallverbundstoff durchzogen, was seine Dichte und Zugfestigkeit enorm erhöht. Dieses verstärkte Skelett ist unglaublich widerstandsfähig und fähig, Stöße und Traumata zu absorbieren, die gewöhnliche Knochen zermalmen würden.

Aktivierung: Passiv
Preis: 2400
Seltenheit: Außergewöhnlich
Biolast: 2
Energieverbrauch: 1 mAh

Einbau
 Torso (2)

Maximale Lebenspunkte +2
Resistenz +1

MUSKELVERSTÄRKER

Die natürliche Muskulatur des Trägers ist mit Bündeln aus Hochleistungs-Myomer oder elektroaktiven Fasern durchwoben. Dieses synthetische Gewebe kontrahiert mit explosiver Kraft, was zu einer enormen Steigerung der rohen Körperkraft beim Heben, Ringen und Schlagen führt. Die Augmentierung ist auf unglaubliche Effizienz ausgelegt und wirkt der Ansammlung von Ermüdungstoxinen

entgegen, wodurch der Träger seine körperliche Höchstleistung deutlich länger aufrechterhalten kann, als es von Natur aus möglich ist.

Aktivierung: Passiv
Preis: 3000
Seltenheit: Selten
Biolast: 3
Energieverbrauch: 2 mAh

Einbau
 Linker Arm (2)
 Rechter Arm (2)
 Linkes Bein (2)
 Linkes Bein (2)

Kraft +2
Ausdauer +1

CYBERHERZ

Das natürliche Herz des Körpers wird durch eine leistungsstarke mechanische Pumpe ersetzt, deren gleichmäßiger, metronomischer Schlag eine ständige Erinnerung an ihre künstliche Herkunft ist. Dieses Gerät zirkuliert das Blut mit einer unerbittlichen Effizienz, die organisches Gewebe nicht erreichen kann, was die Ausdauer und Widerstandsfähigkeit des Trägers gegen Ermüdung drastisch steigert. Die robuste und kraftvolle Zirkulation stärkt zudem das gesamte System und macht den Träger widerstandsfähiger und unempfindlicher gegenüber körperlichen Traumata.

Aktivierung: Passiv
Preis: 3300
Seltenheit: Selten
Biolast: 4
Energieverbrauch: 3 mAh

Einbau
 Torso (1)

Maximale Lebenspunkte +1
Ausdauer +2

SCHALLDÄMPFER



Ein System aus internen gyroskopischen Stabilisatoren und Bewegungsdämpfern ist in den Bewegungsapparat des Trägers integriert. Dieses Implantat glättet aktiv die Bewegungen des Trägers und eliminiert die kleinen, unwillkürlichen Zuckungen, die Geräusche erzeugen. Schritte werden beinahe lautlos, und das Rascheln von Ausrüstung wird erheblich gedämpft, was dem Träger erlaubt, sich mit einer fast unnatürlichen Ruhe zu bewegen.

Aktivierung:	Passiv
Preis:	2500
Seltenheit:	Außergewöhnlich
Biolast:	2
Energieverbrauch:	1 mAh

Einbau

Linkes Bein (1)
Rechtes Bein (1)

Heimlichkeit +2

CYBERLUNGE



Dieses prothetische Atmungssystem ersetzt die organischen Lungen durch einen weitaus effizienteren Mechanismus zum Gasaustausch. Es extrahiert und verarbeitet Sauerstoff so effektiv, dass das Blut des Trägers übersättigt wird, was ihm eine enorme Ausdauerreserve für körperliche Anstrengungen verleiht. Das Implantat verfügt zudem über eine interne Sauerstoffspeicherzelle, die es dem Träger ermöglicht, für eine unglaublich lange Zeit die Luft anzuhalten.

Aktivierung:	Passiv
Preis:	2600
Seltenheit:	Selten
Biolast:	4
Energieverbrauch:	2 mAh

Einbau

Torso (1)

Ausdauer +2

GEDÄCHTNISVERSTÄRKER



Ein mnemotechnischer Co-Prozessor, der mit dem Hippocampus des Gehirns verdrahtet ist, zeichnet alle Sinneseindrücke mit perfekter Wiedergabetreue auf. Dieses System archiviert Erinnerungen als makellose, durchsuchbare Daten und ermöglicht es dem Träger, sich an jedes vergangene Ereignis, Gespräch oder gelesene Seite mit absoluter Klarheit zu erinnern. Mit diesem perfekten Wissensspeicher kann der Träger riesige Informationsmengen sofort abgleichen und mit un-menschlicher Geschwindigkeit und Präzision logische Schlussfolgerungen ziehen und Muster erkennen.

Aktivierung:	Passiv
Preis:	2000
Seltenheit:	Gewöhnlich
Biolast:	1
Energieverbrauch:	1 mAh

Einbau

Kopf (1)

Bildung +1

Logik +1

CYBERGEHIRN



Die neuronale Architektur des Trägers wird grundlegend verändert, indem organisches Hirngewebe durch einen hochentwickelten Rechenkern ergänzt oder ersetzt wird. Dieser kybernetische Verstand verarbeitet Informationen nicht durch Intuition, sondern durch reine Hochgeschwindigkeitsberechnung, was die schnelle Assimilation und den perfekten Abruf gewaltiger Datenmengen ermöglicht. Komplexe logische Probleme werden mit erstaunlicher Geschwindigkeit gelöst, und umfangreiche Wissensgebiete können in einem Bruchteil der üblichen Zeit erlernt werden.

Aktivierung: Passiv
Preis: 5000
Seltenheit: Selten
Biolast: 5
Energieverbrauch: 3 mAh

Einbau
 Kopf (1)

Logik +2
Bildung +1
Auffassungsgabe +2

TARNHAUT

Die Haut des Trägers ist mit einem Netz aus programmierbaren Chromatophoren oder lichtbeugenden Kristallen durchsetzt. Bei Aktivierung scannt dieses System die unmittelbare Umgebung und bildet deren Farben und Texturen nach, wodurch der Träger optisch wie ein lebender Geist mit seiner Umgebung verschmilzt. Der Tarneffekt ist im Stillstand oder bei langsamer Bewegung nahezu perfekt, verzerrt sich jedoch und bricht zusammen, wenn der Träger sich zu schnell bewegt, als dass das System den wechselnden Hintergrund verarbeiten kann.

Wenn es aktiviert ist (was eine Aktion erfordert), gewährt es einen Bonus von +4 Würfeln auf Proben auf Heimlichkeit, wenn man stillsteht oder sich langsam bewegt. Es wird nur Energie verbraucht, wenn es aktiv ist.

Aktivierung: Aktiv
Preis: 1700
Seltenheit: Gewöhnlich
Biolast: 2
Energieverbrauch: 1 mAh

Einbau
 Torso (1)

ADRENALINPUMPE

Eine Hochdruckpumpe, die mit einem Reservoir potenter Kampfstimulanzien verbunden ist, ist in

den Blutkreislauf des Trägers integriert. Die Aktivierung des Geräts injiziert eine volle Dosis dieses Hyper-Adrenalin-Cocktails direkt in den Körper und versetzt ihn in einen Zustand extremer temporaler Beschleunigung. Für einige wenige Herzschläge bewegt sich der Träger wie eine Unschärfe, seine Gedanken und Handlungen komprimiert zu einem rasenden Geschwindigkeitsschub, der es ihm erlaubt, mehrere Aktionen in einem Augenblick auszuführen.

Kann einmal pro Kampf aktiviert werden (kostet 1 Aktion). Der Benutzer erhält +2 Aktionen für die aktuelle Kampfrunde. Die Pumpe hat 3 Ladungen, die während einer Rast wieder aufgefüllt werden.

Aktivierung: Aktiv
Preis: 2400
Seltenheit: Außergewöhnlich
Biolast: 3
Energieverbrauch: 2 mAh
Ladungen: 3

Einbau
 Torso (1)

TARNFELDGENERATOR

Eine hochentwickelte Anordnung von Feldprojektoren ermöglicht es dem Träger, Lichtwellen aktiv um seinen Körper zu krümmen. Im aktivierten Zustand erzeugt dies eine starke optische Verzerrung, die den Träger fast vollständig unsichtbar macht und nur ein feines, wässriges Flimmern an seiner Stelle hinterlässt. Diese tiefgreifende visuelle Verdrängung macht den Träger zu einem außerordentlich schwierigen Ziel, jedoch wird die empfindliche Matrix des Feldes durch jede feindselige Handlung des Trägers augenblicklich zerstört.

Bei Aktivierung (1 Aktion) wird der Benutzer nahezu unsichtbar. Angriffe gegen ihn erhalten einen Bonus von +3 auf den Mindestwurf. Das Feld wird deaktiviert, wenn der Benutzer angreift.

Aktivierung: Aktiv
Preis: 2500
Seltenheit: Gewöhnlich
Biolast: 2
Energieverbrauch: 1 mAh

Einbau
 Torso (1)

NEURALINTERFACE

Ein leistungsstarker neuronaler Transceiver ermöglicht es dem Träger, Gedanken in ein lautloses, übertragbares Signal umzuwandeln. Dies erlaubt eine sofortige, konzeptionelle Kommunikation mit anderen, ähnlich ausgestatteten Personen und stellt eine direkte, drahtlose Verbindung zu kompatiblen Maschinensystemen her. Die Interaktion mit einer digitalen Umgebung über diese Schnittstelle fühlt sich mühelos und angeboren an und verleiht dem Träger die meisterhafte Fähigkeit, komplexen Code und Sicherheitsprotokolle zu begreifen und zu manipulieren.

Ermöglicht stille, drahtlose Kommunikation mit anderen Geräten oder Personen mit einer ähnlichen Schnittstelle. Gewährt einen Bonus von 3 Würfeln auf Proben gegen digitale Systeme.

Aktivierung: Passiv
Preis: 1200
Seltenheit: Selten
Biolast: 4
Energieverbrauch: 3 mAh

Einbau
 Kopf (1)

GRAVITATIONS-MANIPULATOR

Ein hochentwickelter Feldgenerator ermöglicht es dem Träger, ein lokal begrenztes Verzerrungsfeld zu projizieren, das die effektive Masse von Zielen in seiner Reichweite verändert. Dieser Strahl kann so moduliert werden, dass er entweder das Gewicht eines Objekts drastisch erhöht und es mit erdrücken-

der Wucht zu Boden drückt, oder es so stark reduziert, dass sich massive Objekte fast schwerelos anfühlen. Der Effekt kann genutzt werden, um Gegner unter ihrem eigenen, immensen Gewicht zu fixieren oder um Lasten zu heben, die weit über den normalen körperlichen Grenzen des Trägers liegen.

Aktivierung: Aktiv
Preis: 1400
Seltenheit: Selten
Biolast: 4
Energieverbrauch: 3 mAh

Einbau
 Torso (1)

BIO-LUMINESZENZ-TATTOOS

Die Haut des Trägers ist mit kunstvollen Tätowierungen aus einer speziellen, biolumineszenten Tinte verziert. Auf Befehl beginnen diese Muster hell und stetig zu leuchten und erhellen die Umgebung so wirkungsvoll wie eine Fackel. Die Farbe des Leuchtens ist eine dauerhafte, stilistische Entscheidung, die beim Stechen des Tattoos getroffen wird und den Körper in eine lebende Laterne verwandelt.

Aktivierung: Aktiv
Preis: 500
Seltenheit: Außergewöhnlich
Biolast: 2
Energieverbrauch: 1 mAh

Einbau
 Torso (1)

HOLOGRAFISCHER PROJEKTOR

Ein Miniaturprojektor ermöglicht es dem Träger, ein dreidimensionales Bild aus Licht und Schatten in die Luft zu projizieren. Das Gerät erzeugt ein leuchtendes, halb durchsichtiges Trugbild, indem

es Muster auf Partikel in der Umgebung oder einen selbst erzeugten, lichtbrechenden Dunst wirft. Obwohl diese Erscheinungen nicht greifbar sind und sichtlich flimmern, sind sie realistisch genug, um als überzeugende Ablenkung zu dienen oder einfache visuelle Informationen anzuzeigen.

Kann einfache Hologramme in einer Entfernung von bis zu 10 Metern projizieren. Kann verwendet werden, um Ablenkungen zu erzeugen oder zu kommunizieren. Täuschungsversuche mit den Hologrammen erhalten einen Bonus von 2 Würfeln.

Aktivierung: Aktiv
Preis: 1000
Seltenheit: Außergewöhnlich
Biolast: 2
Energieverbrauch: 1 mAh

Einbau
 Kopf (1)

NANO-REPARATUR-BOTS

Eine Kolonie mikroskopischer Reparaturautomaten zirkuliert unentwegt durch den Körper des Trägers, führt zelluläre Routinewartungen durch und behebt langsam kleinere Schäden. Dies sorgt für eine stetige, passive Regeneration, die den Körper in einem Zustand der konstanten Instandhaltung hält. Einmal pro Tag kann der gesamte Schwarm einen Prioritätsbefehl erhalten, woraufhin er sich auf eine schwere Verletzung konzentriert, um in einem einzigen, schnellen Schub eine beschleunigte Heilung zu bewirken, was jedoch seine unmittelbaren Ressourcen erschöpft.

Es heilt automatisch alle drei Stunden eine Wunde. Es kann einmal pro Tag aktiviert werden, um sofort 1W3 Wunden zu heilen.

Aktivierung: Aktiv
Preis: 3500
Seltenheit: Selten
Biolast: 3
Energieverbrauch: 2 mAh

Einbau

Torso (1)

MAGNETISCHE GREIFHAKEN

Leistungsstarke Elektromagnete sind in die Hände und Füße des Trägers eingebettet und an seine interne Energiequelle angeschlossen. Auf Befehl erzeugen diese Vorrichtungen ein fokussiertes und unglaublich starkes Magnetfeld. Dies erlaubt es dem Trägers, mit gewaltiger Kraft an jeder eisenhaltigen Oberfläche zu haften und so senkrechte Metallwände hinauf oder an Decken entlang zu laufen, als befände er sich auf festem Boden.

Aktivierung: Aktiv
Preis: 800
Seltenheit: Außergewöhnlich
Biolast: 2
Energieverbrauch: 1 mAh

Einbau

Linker Arm (1)
 Rechter Arm (2)

NEURO-STIMULATOR

Ein an der Schädelbasis integrierter neuronaler Schrittmacher sendet eine kontinuierliche Kaskade von Mikrostimulationen durch das zentrale Nervensystem des Trägers. Diese ständige Aktivierung der Nervenbahnen verkürzt die Zeitspanne zwischen Sinneswahrnehmung und körperlicher Reaktion. Das Ergebnis ist ein Geist, der schneller und klarer denkt, und ein Körper, der mit scharfer, erhöhter Behendigkeit reagiert.

Aktivierung: Aktiv
Preis: 3600
Seltenheit: Selten
Biolast: 3
Energieverbrauch: 2 mAh

Einbau
 Kopf (1)

Logik +1
Schnelligkeit +1

ELEKTRO- MUSKELSTIMULATOR

Ein subdermales Gitter aus leitfähigen Filamenten ist über die Kernmuskelgruppen des Trägers gelegt. Dieses System synchronisiert sich mit den natürlichen Nervenimpulsen des Körpers und versetzt den Muskeln im genauen Moment der Kontraktion einen zusätzlichen elektrischen Impuls. Diese erzwungene Überkontraktion erhöht die Rohkraft des Trägers und optimiert die muskuläre Effizienz, was mehr Leistung und Ausdauer ermöglicht.

Aktivierung: Passiv
Preis: 2700
Seltenheit: Außergewöhnlich
Biolast: 2
Energieverbrauch: 1 mAh

Einbau

Linker Arm (1)
Rechter Arm (1)
Linkes Bein (1)
Rechtes Bein (1)

Kraft +1
Ausdauer +1

QUANTEN-VERSCHRÄNKUNG

Dieses Implantat enthält die eine Hälfte eines perfekt abgestimmten Paares sympathischer Resonatoren, deren Gegenstück in einem einzigen anderen Gerät untergebracht ist. Diese beiden Objekte sind auf fundamentaler Ebene untrennbar miteinander verbunden und spiegeln den Zustand des jeweils anderen sofort wider, ohne dass ein wahrnehmbares Signal zwischen ihnen übertragen wird. Dieses Phänomen ermöglicht einen lautlosen, nicht verfolgbaren und augenblicklichen Kommunikationskanal, der von Entfernungen oder physischen Hindernissen gänzlich unberührt bleibt.

Aktivierung: Passiv
Preis: 1800
Seltenheit: Außergewöhnlich
Biolast: 2
Energieverbrauch: 1 mAh

Einbau

Kopf (1)

NANO-KONSTRUKTIONS-BOTS

Ein spezialisierter Behälter am Körper des Trägers beherbergt einen Schwarm mikroskopischer Konstruktionsautomaten. Auf einen Vorrat an Rohstoffen losgelassen, arbeiten diese Agenten einstimmig daran, Objekte nach den Anweisungen des Trägers zu montieren oder zu reparieren. Der Schwarm kann Materie neu konfigurieren, um aus Schrott einfache Werkzeuge zu formen oder die Mechanik eines defekten Geräts akribisch zu flicken, wobei die einzigen Grenzen das technische Wissen des Trägers und die Qualität der verfügbaren Materialien sind.

Kann zum Bau einfacher Werkzeuge oder zur Reparatur von Gegenständen verwendet werden. Erfordert eine Mechanik-Probe und Rohstoffe.

Aktivierung: Aktiv
Preis: 900
Seltenheit: Selten
Biolast: 3
Energieverbrauch: 2 mAh

Einbau

Kopf (1)

SCHALLWELLEN- MANIPULATOR

Der Kehlkopf des Trägers ist mit einem Schallmodulationssystem ausgestattet, das es ihm erlaubt, seine Stimmabgabe mit unglaublicher Präzision zu steuern. Dieses Gerät kann die akustischen Eigenschaften von Geräuschen analysieren und speichern, von einer bestimmten Stimme bis hin zu

einem mechanischen Klicken. Der Träger kann diese gespeicherten Klänge dann perfekt replizieren, was eine makellose Stimmenimitation oder das Erzeugen äußerst überzeugender Geräusche zur Ablenkung ermöglicht.

Ermöglicht es dem Benutzer, Stimmen nachzuahmen oder bestimmte Geräusche zur Ablenkung zu erzeugen. Gewährt einen Bonus von 2 Würfeln auf Täuschungs- oder Darstellungsproben, bei denen Geräusche zum Einsatz kommen.

Aktivierung: Aktiv
Preis: 2100
Seltenheit: Außergewöhnlich
Biolast: 2
Energieverbrauch: 1 mAh

Einbau
 Kopf (1)

PLASMA-SCHNEIDER

Dieses am Unterarm montierte Industriewerkzeug ist dafür ausgelegt, einen kurzen, eingedämmten Strahl überhitzter Materie zu projizieren. Der fokussierte thermische Strahl kann sich methodisch durch dicke Platten aus gehärtetem Stahl schneiden, was es zu einem hervorragenden Werkzeug für Durchbrüche und Bergungsarbeiten macht. Obwohl seine Schneidkraft gewaltig ist, ist das Gerät schwer und für den Kampf unausgewogen, was den Versuch, es als Nahkampfwaffe einzusetzen, zu einer ungeschickten und unberechenbaren Angelegenheit macht.

Ein Werkzeug, das pro Minute bis zu 10 cm Standardstahl durchschneiden kann. Kann als Nahkampfwaffe mit Schadenspotenzial 4 verwendet werden, ist jedoch unhandlich (Mindestwurf +2).

Aktivierung: Aktiv
Preis: 2900
Seltenheit: Selten
Biolast: 3
Energieverbrauch: 2 mAh

Einbau
 Rechter Arm (1)

Linker Arm (1)

GRAVITATIONS-STABILISATOR

Ein leistungsstarker gyroskopischer Stabilisator ist in den Rumpf des Trägers integriert und arbeitet ununterbrochen daran, einen perfekten Schwerpunkt zu halten. Das System nutzt vorausschauende Bewegungssensoren und Mikroanpassungen, um jedes Schwanken oder Ungleichgewicht, das durch instabile Oberflächen verursacht wird, sofort auszugleichen. Dadurch bewegt sich der Träger mit einer unheimlichen Stabilität und kann Geröllfelder oder Umgebungen mit fluktuierender Gravitation durchqueren, als würde er auf einer vollkommen ebenen und festen Fläche gehen.

Der Charakter ignoriert Nachteile durch schwieriges Gelände, die durch instabile Oberflächen oder unterschiedliche Schwerkraft verursacht werden.

Aktivierung: Passiv
Preis: 3200
Seltenheit: Außergewöhnlich
Biolast: 2
Energieverbrauch: 1 mAh

Einbau
 Torso (1)

NEURO-LINK-KOMMUNIKATOR

Dieses neuronale Implantat ist darauf ausgelegt, die Gedanken des Trägers in einen lautlosen, übertragbaren Datenstrom umzuwandeln. Es ermöglicht direkte, mentale Unterhaltungen mit jedem, der über eine kompatible Verbindung verfügt, wodurch die Notwendigkeit gesprochener Worte umgangen wird. Dasselbe System kann genutzt werden, um sich gedanklich mit kompatiblen Maschinen zu verbinden und sie zu steuern, was eine grundlegende, aber direkte Form der Fernsteuerung darstellt.

Aktivierung:	Passiv
Preis:	800
Seltenheit:	Selten
Biolast:	3
Energieverbrauch:	2 mAh

Einbau
Kopf (1)

ELEKTRO-MAGNETISCHE GREIFER

Leistungsstarke elektromagnetische Generatoren sind in die Handflächen des Trägers eingebettet und ermöglichen es ihm, ein starkes, lokalisierendes Magnetfeld zu projizieren. Dieses Feld erlaubt es dem Träger, schwere eisenhaltige Objekte mit einer Kraft zu greifen und zu heben, die seine eigene körperliche Stärke bei Weitem übertrifft. So kann ein massiver Stahlträger mit der Leichtigkeit eines Holzstabes gehalten werden, während der Griff bei nichtmetallischen Materialien völlig wirkungslos ist.

Aktivierung:	Passiv
Preis:	700
Seltenheit:	Außergewöhnlich
Biolast:	2
Energieverbrauch:	1 mAh

Einbau
Linker Arm (1)
Rechter Arm (1)

ELEKTRO-MAGNETISCHE WURFANKER

Ein am Unterarm montierter Werfer schießt einen beschwerten Projektilkopf ab, der an einem langlebigen, hochfesten Seil befestigt ist. Der Kopf ist mit einem leistungsstarken Elektromagneten ausgestattet, der aktiviert werden kann, um an jeder getroffenen metallischen Oberfläche einen sicheren Anker zu schaffen. Eine drehmomentstarke, interne Winde kann dann zugeschaltet werden, um den Träger in die Höhe oder über Abgründe zu

ziehen und so eine schnelle Methode der vertikalen und horizontalen Fortbewegung zu ermöglichen.

Feuert einen bis zu 50 Meter langen Enterhaken ab, der sich an metallischen Oberflächen festsetzen kann.

Aktivierung:	Aktiv
Preis:	1000
Seltenheit:	Außergewöhnlich
Biolast:	2
Energieverbrauch:	1 mAh

Einbau
Linker Arm (1)
Rechter Arm (1)

HOLOGRAFISCHER KOMMUNIKATOR

Dieses Gerät kombiniert einen hochentwickelten Scanner mit einem Miniaturprojektor, um dreidimensionale Kommunikation in Echtzeit zu ermöglichen. Wenn eine Verbindung zu einer kompatiblen Einheit hergestellt ist, wirft der Projektor ein leuchtendes, halb durchsichtiges Trugbild des Anrufers in die Luft. Diese projizierte Erscheinung spiegelt jedes Wort und jede Geste des Anrufers wider und erlaubt so ein Gespräch von Angesicht zu Angesicht, ungeachtet der räumlichen Distanz.

Aktivierung:	Aktiv
Preis:	1200
Seltenheit:	Gewöhnlich
Biolast:	1
Energieverbrauch:	1 mAh

Einbau
Kopf (1)

GRAVITATIONS-MANIPULATOR

Ein im Körper des Trägers integrierter Trägheitsregulator ermöglicht es ihm, seine eigene Masse und die Bodenhaftung aktiv zu manipulieren. In einem Modus kann das Gerät den Träger nahezu schwebelos machen, sodass er sanft schweben oder weite

Sprünge machen kann. Umgekehrt kann es das effektive Gewicht des Trägers drastisch erhöhen, ihn mit gewaltiger Kraft an seinem Platz verankern und ihn so fast unbeweglich machen.

Ermöglicht es dem Benutzer, sein eigenes Gewicht zu reduzieren, um zu schweben, oder es zu erhöhen, um unbeweglich zu werden. Erfordert eine Aktion, um den Zustand zu ändern.

Aktivierung:	Aktiv
Preis:	3200
Seltenheit:	Außergewöhnlich
Biolast:	2
Energieverbrauch:	1 mAh

Einbau

Linkes Bein (1)

Rechtes Bein (1)

SCHALLWELLEN-MANIPULATOR

Eine Reihe von Akustik-Emittern in der Handfläche des Trägers kann ausgelöst werden, um einen fokussierten, unsichtbaren Schallstoß zu entfesseln. Dieser gerichtete, hochintensive Schallimpuls ist nicht dazu bestimmt, bleibende Schäden zu verursachen, sondern ein einzelnes Ziel mit einer starken Druckwelle zu treffen. Der Schock für das Innenohr und das Nervensystem genügt, um einen Gegner kurzzeitig kampfunfähig zu machen und ihn betäubt und desorientiert zurückzulassen.

Kann einen fokussierten Schallstoß abgeben (1 Aktion). Ein einzelnes Ziel innerhalb von 10 m muss eine Resistenzprobe bestehen oder wird für eine Runde betäubt.

Aktivierung:	Aktiv
Preis:	2600
Seltenheit:	Außergewöhnlich
Biolast:	2
Energieverbrauch:	1 mAh

Einbau

Linker Arm (1)

Rechter Arm (1)

SUBDERMALES HEILIMPLANTAT

Eine Gruppe subdermaler Beutel, jeder gefüllt mit einem wirksamen Regenerationscocktail, ist in den Rumpf des Trägers implantiert. Auf direkten Befehl hin reißt einer dieser Beutel auf und flutet das System des Trägers mit einer starken Dosis an Gerinnungsmitteln und schnell wirkenden Wachstumsstimulanzien. Dies bewirkt einen nahezu augenblicklichen Heilungsschub, um Wunden mitten im Kampf zu schließen, jedoch trägt das Implantat nur eine begrenzte Anzahl von Ladungen, bevor es aufgebraucht ist.

Wenn aktiviert (1 Aktion), heilt es den Träger um 3W3 Wunden. Es verfügt über drei Ladungen, die manuell bei einem Anbieter für Körpermodifikationen wieder aufgefüllt werden müssen.

Aktivierung:	Aktiv
Preis:	1800
Seltenheit:	Außergewöhnlich
Biolast:	2
Energieverbrauch:	1 mAh
Ladungen:	3

Einbau

Torso (2)

BIONISCHER SPRINT

Die Beine des Trägers sind mit einem Netz aus Hochleistungs-Myomeren versehen, das eine geringfügige, aber konstante Steigerung seiner Agilität bewirkt. Das System verfügt über einen Overdrive-Modus, der aktiviert werden kann, um diese Fasern mit einem gewaltigen Energieschub zu fluten und sie zu unglaublich schnellen Kontraktionen zu zwingen. Dies resultiert in einem kurzen, explosiven Geschwindigkeitsschub, der es dem Träger erlaubt, für einige Momente in einem atemberaubenden Tempo zu rennen, bevor das System abkühlen muss.

Bei Aktivierung (1 Aktion) verdoppelt sich die Bewegungsreichweite des Charakters für 1W3

Kampfbrunden. Erhöht die Schnelligkeit um 1.

Aktivierung: Aktiv
Preis: 900
Seltenheit: Außergewöhnlich
Biolast: 3
Energieverbrauch: 2 mAh
Ladungen: 2

Einbau

Linkes Bein (2)
Rechtes Bein (2)

Schnelligkeit +1

H



Gegner

AUSSERIRDISCH **HÖLLISCHER BERSERKER**

Der Höllische Berserker ist ein entfernt humanoid anmutendes außerirdisches Wesen unbekannten Ursprungs. Bullig von der Statur geht die Kreatur aufrecht, und ist in der Lage schnell eine große Distanz zu überwinden.

WUNDEN	BEWEGUNG	STRESS
8	10	1/3
STÄRKE	GEWANDTHEIT	GEIST
4	3	2

Ansturm 8 Der Berserker stürmt auf ein Opfer zu und rammt es. Beim Aufprall verursacht es Durchschlag 1 und rammt das Opfer 1W6 Meter zurück.

Beissen 6 Durchschlag 1, Blutend 1

BRAIN

Das Brain ist ein fliegendes, kugelförmiges Wesen von etwa einem Meter Durchmesser. Seine Haut wirkt, als würde sie aus einem dunklen Metall bestehen. An der Vorderseite des Kopfes befindet sich eine Öffnung, die wie heiße Lava glüht und den Inhalt des Brains erahnen lässt.

WUNDEN	BEWEGUNG	STRESS
10	7	1/2
STÄRKE	GEWANDTHEIT	GEIST
2	1	4

Aura 6 Erzeugt eine Aura von Erfolge*W6 Metern, in der alle Aliens 4 Würfel zusätzlich auf alle Würfe haben.

Selbstzerstörung 8 Das Brain explodiert in einer Feuerwolke und verspritzt magmaartige Schlacke in alle Richtungen. Für jeden Erfolg trifft es einen Charakter im Umkreis von zehn Metern mit einer großen Portion Schlacke. Diese verursacht beim Aufprall zwei Treffer und den Zustand Brennend 1. Am Ende jeder Spielerkampfrunde verursacht sie erneut zwei Treffer, falls sie nicht entfernt wurde.

NOK

Das Nok ist ein fliegendes Alien, ähnlich dem Brain. Es bewegt sich ebenso schwebend in der Luft. Seine Haut ist, ebenso wie beim Brain, eine metallene, aber lebendige Oberfläche. An der Vorderseite hat es eine schmale, hochkante Öffnung, die rot glühendes Magma offenbart.

WUNDEN	BEWEGUNG	STRESS
4	6	1/3
STÄRKE	GEWANDTHEIT	GEIST
2	3	2

Widerstände Feuer

Feuerball 6 Verursacht im Radius von W6 Metern an jedem Teilnehmer am Kampf 3 Treffer mit je zwei Wunden und Durchschlag 1.

MEDUSA

Diese großen, schwebenden Wesen tauchen vermehrt um die über der Jupiteroberfläche errichtete Dante Station auf. Sie haben einen Durchmesser von mindestens 2 Metern und bewegen sich schwebend, sowohl im All als auch in der Atmosphäre einer Raumstation.

WUNDEN	BEWEGUNG	STRESS
15	8	2/4
STÄRKE	GEWANDTHEIT	GEIST
2	4	4

Widerstände Feuer, Aktionen stehlen

Feuerstrahl 8 Aus dem, was man bei der Medusa wohl Maul nennen könnte, ergiesst sich ein Strahl aus Feuer. Die Treffer verursachen Durchschlag 1 und können in einer geraden Linie auf Opfer aufgeteilt werden. Jedes Opfer, das mindestens eine Wunde hingenommen hat, erhält den Zustand Brennend 1.

Aufladen 6 Die Medusa wirft W6 entsprechend dieser Fähigkeit. Für jeden Erfolg erhält sie eine Ladung, welcher beim nächsten Feuerstrahl zusätzlich als Würfel verwendet werden können. Ab dem Zeitpunkt des Aufladens hat die Medusa eine Deckung von 6+ bis zum Beginn ihrer nächsten Kampfrunde.

VORBOTE



Der Harbinger ist ein fliegendes außerirdisches Wesen, dessen Aussehen sich von allem bisher Dagewesenen unterscheidet. Er schwebt in der Luft mit Flügeln, die denen eines Vogels ähneln, aber aus einem ungewöhnlichen Material bestehen. Seine Haut ist eine glatte und reflektierende goldene Oberfläche, die im Sonnenlicht leuchtet.

WUNDEN	BEWEGUNG	STRESS
25	6	3/5
STÄRKE	GEWANDTHEIT	GEIST
3	4	5

Widerstände Feuer, Schock, Aktionen stehlen

Energiestrahle [9] Ein Strahl aus Energie aus den Augen des Vorbots verursacht Durchschlag 2. Die Treffer können in einer geraden Linie auf Opfer aufgeteilt werden und können kritische Treffer verursachen.

Energieschild [5] Der Vorbote kann ein Energieschild als Reaktion aufbauen, welches eine 5+ Deckung bietet.

Schock [8] Der Vorbote verursacht um ihn herum eine Schockwelle mit einem Radius von 1W6 Metern. Die Schockwelle hat Durchschlag 1. Sie verursacht bei jedem Opfer, welches eine Wunde hingenommen hat, den Zustand geschockt 1. Sie kann keine Kritischen Treffer verursachen.

UNTOTER



VAMPIRBRUT



Die Vampirbrut ist ein niederer Vampir. Ohne großen Einfluss ist dies eine Gestalt, welche nur begrenzte Kräfte hat, und vielleicht auf sich selbst gestellt ist.

WUNDEN	BEWEGUNG	STRESS
10	4	–
STÄRKE	GEWANDTHEIT	GEIST
2	2	2

Widerstände Kälte, Wasser

Biss [8] Bluten 1

Schwarze Magie [6] Die Vampirbrut wirkt

einen Zauber der Schwarzen Magie. Die Erfolge dieses Wurfs stellen die **Stärke** des Zaubers dar.

ZOMBIE



Der Zombie ist eine tragische Gestalt, welche in vielen Geschichten vorkommt. Ein Mensch, welcher auf besondere und unnatürliche Weise nach seinem Tod am Leben gehalten wird. Zombies haben ein Gehirn von der Größe einer Erbse, sie kennen nicht viel mehr als das Verlangen nach Blut. Und Gehirnen. Also, wenn man der Popkultur glauben darf.

WUNDEN	BEWEGUNG	STRESS
6	3	0/1
STÄRKE	GEWANDTHEIT	GEIST
3	1	1

Widerstände Feuer, Gift

Untoter Griff [4] Vergiftet 1

Biss [5] Vergiftet 1

MUMIE



Die lebendige Mumie ist ein Untoter. Sie ist auf magische Weise zum Leben erweckt worden. Nichts ist von ihrem Geist erhalten geblieben, alles, wonach sie trachtet, ist das Leben ihrer Opfer zu nehmen. Sie ist in der Regel unbewaffnet, ihr Fluch vergiftet jedoch ihre Opfer.

WUNDEN	BEWEGUNG	STRESS
8	3	0/2
STÄRKE	GEWANDTHEIT	GEIST
3	1	2

Widerstände Feuer, Gift

Griff [6] Durchschlag 0

Fluch [4] Durchschlag 3, Gift 2

FRÜHERER OFFIZIER



Dieser Offizier der Abteilung S oder V hat ein schlimmeres Schicksal erlitten als den Tod. Eine unnatürliche, außerirdische Macht hat ihn davor bewahrt, an seinen Wunden zu sterben. Statt dessen fristet er ein ungewisses, ewiges Dasein als lebende Leiche.

WUNDEN	BEWEGUNG	STRESS
8	6	1/2
STÄRKE	GEWANDTHEIT	GEIST
3	2	2

Pistole **6** Durchschlag 1

MINAOS TORQ, DER ERSTE WÄCHTER

Einst eine strahlende Gestalt und Wächter des ersten Schlosses, ist Minaos Torq nun nur noch ein skelettierter Schatten seiner selbst. Durch die Magie seiner Krone gebannt, sitzt er auf seinem Thron und wartet auf eine glückliche Fügung, welche ihn wieder zum Leben erweckt.

WUNDEN	BEWEGUNG	STRESS
30	4	2/4
STÄRKE	GEWANDTHEIT	GEIST
4	2	4

Widerstände Feuer, Schock, Aktionen stehlen

Kalter Griff **6** Durchschlag 0

Blitzschlag 10 Minaos wirft den Angriffswurf und verteilt die Treffer über beliebig viele Gegner in seiner Sicht. Jeder Getroffene darf auf seine Resistenz werfen. Zeigt dieser Wurf einen Erfolg, so wird eine Wunde verhindert. Durchschlag 1, Schock 1.

Schock **6** Durchschlag 0, Schock 1

Diener erwecken 8 In Sichtweite werden 1W3 Minoische Statuen von Minaos zum Leben erweckt.

VOGELSCHEUCE

Zur Erntezeit, wenn der Tod in die dämmernde Welt zurückkehrt und die Sommerblüten ihre verwelkten Köpfe neigen, ragen unheimliche Vogelscheuchen in stiller Wache über leeren Feldern auf. Mit unsterblicher Geduld halten diese stoischen Wächter ihre Posten trotz Wind, Sturm und Flut, gebunden an die Befehle ihres Herrn, begierig darauf, Beute mit ihrem Sackleinengesicht zu erschrecken und Opfer mit ihren messerscharfen Klauen zu zerreißen.

WUNDEN	BEWEGUNG	STRESS
8	0	1/3
STÄRKE	GEWANDTHEIT	GEIST
2	0	4

Widerstände Feuer

Klaue **6** Blutend 1

SKELETT

Ein wandelndes Skelett, von dunkler Magie belebt.

WUNDEN	BEWEGUNG	STRESS
4	3	1/2
STÄRKE	GEWANDTHEIT	GEIST
2	2	2

Knochengriff **8** Vergiftet 1

Kalter Atem **6** Geschockt 2, 5 Meter Reichweite

TIER

GEIER

Auf aufsteigenden Luftströmen kreist der Geier geduldig und beobachtet jede Regung unter sich. Er jagt nicht im klassischen Sinne, sondern wartet auf das Unvermeidliche, angezogen von Tod, Verfall und leichter Beute. Seine Präsenz wirkt wie ein stummes Omen und erscheint oft schon, bevor das Ende vollständig eingetreten ist. Am Boden bewegt er sich unbeholpen, doch mit unerbittlicher Effizienz beim Reißen und Fressen. In düsteren Auslegungen wirkt er wie ein Vorbote des Schicksals, der überall dort erscheint, wo Leben schwindet – als würde ihn das Sterben selbst rufen.

WUNDEN	BEWEGUNG	STRESS
2	6	–
STÄRKE	GEWANDTHEIT	GEIST
1	3	2

Schnabel **7** Durchschlag 1

ROBBE

An kalten Küsten und treibendem Eis bewegt sich die Robbe mühelos zwischen Wasser und Land. Im Meer ist sie schnell und schwer fassbar, taucht und wendet sich

mit fließender Präzision; an Land wirkt sie langsamer, bleibt jedoch wachsam und vorsichtig. Robben sind keine von Natur aus aggressiven Tiere, doch in die Enge getrieben oder beim Schutz ihres Nachwuchses reagieren sie mit plötzlicher Heftigkeit – beißen und schlagen mit überraschender Kraft um sich. Ihr Auftreten weist oft auf reiche Jagdgründe hin, aber auch auf verborgene Gefahren unter der Oberfläche. In düsteren Auslegungen wirken sie wachsam und wissend, ihre Augen knapp über der Wasserlinie, bevor sie lautlos verschwinden.

WUNDEN	BEWEGUNG	STRESS
5	5	–
STÄRKE	GEWANDTHEIT	GEIST
1	2	2

Biss [5] Durchschlag 0

NASHORN

Ein massiger und reizbarer Gigant, der für rohe Wucht, unbeugsame Zähigkeit und plötzliche Aggression steht. Sein schwaches Sehvermögen wird durch feines Gehör und Geruchssinn ausgeglichen, sodass es auf jede wahrgenommene Bedrohung sofort reagiert. Hat es sich einmal entschieden, stürmt es mit unaufhaltsamer Kraft voran und spießt oder zertrampelt alles auf seinem Weg. Ein Nashorn weicht nicht aus und zögert nicht – es durchbricht. In düsteren Auslegungen wirkt es wie ein lebender Rammbock, getrieben von blinder Wucht und unerschütterlichem Instinkt.

WUNDEN	BEWEGUNG	STRESS
10	4	–
STÄRKE	GEWANDTHEIT	GEIST
3	3	1

Ansturm [10] Durchschlag 2

SNAKE

Ein lautloser und schwer fassbarer Jäger, der für Geduld, Präzision und verborgene Tödlichkeit steht. Die Giftschlange verlässt sich auf Tarnung und regungslose Ruhe, um blitzschnell zuzuschlagen, sobald sich Beute nähert. Ihr Gift übernimmt den eigentlichen Tod – es schwächt, lähmt oder zerstört das Opfer langsam von innen. Schlangen meiden offene Konfrontationen und setzen auf Hinterhalt und Rückzug, doch ein einziger Fehler kann tödlich sein. In düsteren Auslegungen wirken sie kalt und berechnend, als sei jede Bewegung geplant und jeder Biss unausweichlich.

WUNDEN	BEWEGUNG	STRESS
2	5	–
STÄRKE	GEWANDTHEIT	GEIST
1	3	1

Biss [8] Vergiftet 1

RATTE

In Dunkelheit und verborgenen Winkeln gedeiht die Ratte dort, wo andere scheitern. Sie zwingt sich durch kleinste Spalten, nistet sich in Wänden ein und tritt oft in solcher Zahl auf, dass aus einer Plage eine Bedrohung wird. Allein ist sie scheu und leicht zu vertreiben, doch im Schwarm wird sie kühn – sie nagt, beißt und überwältigt durch schiere Hartnäckigkeit. Ratten verbreiten Schmutz, vernichten Vorräte und bringen unsichtbare Gefahren mit sich. In düsteren Auslegungen wirken sie wie eine schleichende Verseuchung, ein lebendiges Zeichen des Verfalls, das stärker wird, je länger man es ignoriert.

WUNDEN	BEWEGUNG	STRESS
2	5	–
STÄRKE	GEWANDTHEIT	GEIST
1	3	1

Biss [5] Blutend 1

SKORPION

Unter Sand, Stein oder im Schatten verborgen, verharrt der Skorpion in unheimlicher Regungslosigkeit. Wird er gestört, reagiert er augenblicklich – sein Stachel trifft mit präziser, geübter Geschwindigkeit. Seine Stärke liegt nicht in roher Gewalt, sondern im Gift, das schwächt, lähmt oder den Kampf sofort beendet. Er verfolgt nicht – er bestraft das Eindringen. In düsteren Auslegungen wirkt er uralte und gleichgültig, perfekt angepasst an eine Welt, in der Zögern den Tod bedeutet.

WUNDEN	BEWEGUNG	STRESS
3	5	–
STÄRKE	GEWANDTHEIT	GEIST
1	3	1

Biss [6] Vergiftet 1

Stachel [8] Vergiftet 2

FROSCH

Leuchtende Farben im Unterholz warnen vor Gefahr, lange bevor sich der Frosch selbst bewegt. Klein und leicht zu übersehen, verlässt er sich nicht auf Stärke, sondern auf hochwirksame Gifte, die selbst eine unachtsame Berührung gefährlich machen. Er jagt nicht durch Verfolgung, sondern durch Nähe – seine bloße Anwesenheit kann bereits schaden. In dichten Dschungeln oder feuchten Umgebungen wird er Teil der Landschaft, eine verborgene Gefahr zwischen Blättern und Wasser. In düsteren Auslegungen wirkt er beinahe unnatürlich, seine grelle Erscheinung wie eine bewusste Warnung, dass unter der Oberfläche etwas nicht stimmt.

WUNDEN	BEWEGUNG	STRESS
2	4	–
STÄRKE	GEWANDTHEIT	GEIST
1	1	1

Zunge 3 Vergiftet 1

TIGER

Ein einzelgängerischer und schwer fassbarer Prädator, der für Heimlichkeit, Geduld und plötzliche, explosive Gewalt steht. Anders als Rudeljäger verlässt er sich auf den perfekten Moment: ungesehen anschleichen, lautlos nähern und die Jagd mit einem einzigen, entscheidenden Angriff beenden. Tiger sind territorial und unberechenbar, verschwinden in ihrer Umgebung ebenso mühelos, wie sie daraus hervortreten. In düsteren Auslegungen wirken sie beinahe geisterhaft – lautlos, unausweichlich und tödlich präzise.

WUNDEN	BEWEGUNG	STRESS
6	4	–
STÄRKE	GEWANDTHEIT	GEIST
2	3	2

Biss 10 Durchschlag 1, Blutend 1

Krallen 10 Durchschlag 1

QUALLE

Lautlos und beinahe anmutig treibt die Qualle durch das Wasser und wirkt zunächst harmlos – bis es zur Berührung kommt. Ihr durchscheinender Körper verbirgt lange Tentakel, die mit starkem Gift versehen sind und augenblicklich reagieren. Sie jagt nicht im klassischen Sinne, sondern macht ihre Umgebung selbst zur Gefahr, in der jede Bewegung riskant wird. In Gruppen bilden

sie fast unsichtbare Barrieren, die oft erst bemerkt werden, wenn es zu spät ist. In düsteren Auslegungen wirken sie wie lebende Fallen des Meeres – still, gleichgültig und unausweichlich.

WUNDEN	BEWEGUNG	STRESS
2	4	–
STÄRKE	GEWANDTHEIT	GEIST
1	2	1

Stachel 4 Vergiftet 1

OCHSE

Ein kräftiges und eigensinniges Tier, das für rohe Gewalt, Ausdauer und territoriale Wut steht. Ob wild oder in Rage versetzt, reagiert es mit plötzlichen, heftigen Angriffen und setzt seine Hörner ein, um Gegner aufzuschlitzen oder fortzuschleudern. Anders als Raubtiere jagt es nicht – es stellt sich entgegen und vertreibt Eindringlinge durch schiere Wucht und Einschüchterung. Ochsen sind zwar kontrollierter, verfügen jedoch über enorme Kraft und können unter Stress oder Überlastung gefährlich werden. In düsteren Auslegungen wird der Bulle zum Sinnbild blinder Raserei und unaufhaltsamer Wucht – eine lebende Kraft, die sich nicht aufhalten lässt.

WUNDEN	BEWEGUNG	STRESS
8	4	–
STÄRKE	GEWANDTHEIT	GEIST
2	3	2

Rammen 10 Durchschlag 1

ELEFANT

Ein gewaltiger Riese der Natur, der für enorme Stärke, Widerstandskraft und unaufhaltsame Wucht steht. Meist ruhig und bedacht, wird er bei Bedrohung oder Provokation zu einer verheerenden Macht – er stürmt mit erdrückendem Gewicht voran und fegt alles beiseite, was sich ihm in den Weg stellt. Schon seine Größe verändert das Schlachtfeld und macht das Gelände zu seinem Vorteil. Elefanten sind nicht von Natur aus aggressiv, doch einmal erzürnt oder in Panik, sind sie kaum aufzuhalten. In düsteren Auslegungen wirken sie wie lebende Zerstörungsmaschinen – schwerfällig im Zorn, aber vernichtend in ihrer Wirkung.

WUNDEN	BEWEGUNG	STRESS
10	4	–
STÄRKE	GEWANDTHEIT	GEIST
4	2	2

Würgen 8 Der Elefant würgt das Opfer mit seinem Rüssel.

Stampfen 16 Das ganze Gewicht des Elefanten lastet auf dem Opfer. Der Angriff verursacht Durchschlag 2, kann aber nur ausgeführt werden, wenn der Elefant bereits eine Runde neben dem Opfer steht.

ADLER

Hoch über dem Land zieht der Adler seine Kreise und überblickt mit scharfem Blick jede Bewegung unter sich. Er verschwendet keine Kraft – er wartet auf den richtigen Moment, bevor er in einem schnellen, tödlichen Sturzflug angreift. Seine Fänge treffen mit Präzision und Wucht und greifen die Beute, bevor sie reagieren kann. Selbst ohne Angriff beherrscht seine Präsenz den Himmel, ein ständiger Beobachter, dem man sich kaum entziehen kann. In düsteren Auslegungen wirkt er wie ein unerbittliches Auge des Himmels – fern, geduldig und absolut entschlossen, wenn er zuschlägt.

WUNDEN	BEWEGUNG	STRESS
2	10	–
STÄRKE	GEWANDTHEIT	GEIST
1	4	2

Krallen 7 Blutend 1

Schnabel 7 Durchschlag 1

FLEDERMAUS

Von Dachsparren und Höhlendecken stoßen Fledermäuse in rastloser Bewegung herab, geleitet eher von Klang als von Sicht. In unberechenbaren Schwärmen wirbeln sie durch die Luft, verwirren und beunruhigen, und ihre plötzliche Nähe kann selbst Erfahrene erschrecken. Allein sind sie zerbrechlich, doch in der Masse überwältigen sie – kratzen, beißen und erfüllen die Luft mit chaotischer Bewegung. Ihr Auftreten kündigt oft von Verfall, Dunkelheit oder vergessenen Orten. In düsteren Auslegungen wirken sie wie lebendige Schatten, die aus der Finsternis hervorbrechen und ebenso schnell wieder verschwinden.

WUNDEN	BEWEGUNG	STRESS
2	5	–
STÄRKE	GEWANDTHEIT	GEIST
1	4	1

Biss 2 Durchschlag 2

WILDSCHWEIN

Eine brutale und furchtlose Naturgewalt, die für Aggression, Zähigkeit und territoriale Dominanz steht. Wird ein Wildschwein bedroht oder in die Enge getrieben, greift es mit explosiver Geschwindigkeit an und setzt seine Hauer ein, um Gegner aufzuschlitzen und niederzuwalzen. Wildschweine weichen kaum zurück – sie kämpfen kompromisslos weiter, selbst verletzt und im Schmerz. In düsteren Auslegungen wirken sie nahezu unaufhaltsam, getrieben von blinder Wut und dem unerbittlichen Instinkt, Eindringlinge zu vernichten.

WUNDEN	BEWEGUNG	STRESS
8	4	–
STÄRKE	GEWANDTHEIT	GEIST
3	1	2

Rammen 10 Durchschlag 1

KAMEL

Ein widerstandsfähiges Tier rauer Landschaften, das in eine aggressive und gefährliche Form umschlägt. Kamele sind normalerweise zäh und bedächtig, können jedoch unter Stress oder in ihrem Revier äußerst unberechenbar werden und mit kräftigen Bissen, Tritten und plötzlichen Angriffen reagieren. Ihre Ausdauer erlaubt es ihnen, Gegner zu überdauern und Angriffe länger aufrechtzuerhalten, als man erwarten würde. Einmal erzürnt, lassen sie sich kaum einschüchtern – ihre Sturheit schlägt in unerbittliche Feindseligkeit um. In düsteren Auslegungen wirken sie unheimlich – zäh, nachtragend und beunruhigend hartnäckig, als würde die Wüste selbst sich wehren.

WUNDEN	BEWEGUNG	STRESS
8	4	–
STÄRKE	GEWANDTHEIT	GEIST
2	2	2

Biss 6 Durchschlag 1

GORILLA



Ein massiger und intelligenter Primat, der für kontrollierte Stärke, soziale Dominanz und plötzliche, explosive Gewalt steht. Innerhalb seiner Gruppe meist ruhig, reagiert er bei Bedrohung mit furchteinflößender Kraft und verteidigt Revier und Gefährten mit überwältigender physischer Gewalt. Dominanzgesten – Brusttrommeln, Brüllen, Scheinangriffe – dienen oft als Warnung, doch wenn er angreift, geschieht dies schnell und brutal. Ein Gorilla jagt nicht wie ein Raubtier; er stellt sich der Gefahr und zerschmettert sie. In düsteren Auslegungen wirkt er beinahe bewusst in seinem Zorn – berechnend, beschützend und unaufhaltsam, wenn er entfesselt wird.

WUNDEN	BEWEGUNG	STRESS
6	4	–
STÄRKE	GEWANDTHEIT	GEIST
2	3	3

Griff 8 Das Opfer wird festgehalten und kann sich nur mit einer Kraft Probe befreien.

EULE



In den stillen Stunden bewegt sich die Eule dort, wo selbst Geräusche zu verschwinden scheinen. Ihr Flug ist nahezu lautlos, die Schwingen gleiten ohne Vorwarnung durch die Dunkelheit. Geleitet von außergewöhnlichem Gehör nimmt sie Bewegungen wahr, die anderen entgehen, und schlägt mit plötzlicher Präzision von oben zu. Sie verweilt nicht – erscheint nur kurz, um zu greifen, und verschwindet ebenso schnell wieder im Schatten. In düsteren Auslegungen wirkt sie wie eine Beobachterin der Nacht, ungesehen und doch stets präsent, ein Flüstern von Bewegung jenseits der Wahrnehmung.

WUNDEN	BEWEGUNG	STRESS
2	8	–
STÄRKE	GEWANDTHEIT	GEIST
1	3	4

Schnabel 6 Durchschlag 0

GANS



An stillen Gewässern und auf offenen Flächen behauptet die Gans ihr Revier mit unerwarteter Entschlossenheit. Was zunächst harmlos wirkt, wird bei Annäherung schnell konfrontativ – sie zischt, breitet die Flügel aus und geht ohne Zögern nach vorn. Mit überraschender Kühnheit verteidigt sie ihr Gebiet und ihren Nachwuchs,

hackt mit dem Schnabel zu und schlägt mit kräftigen Flügeln. Rückzug ist nicht ihr erster Impuls – sondern Angriff. In düsteren Auslegungen wirkt sie fast unerbittlich, eine kleine, aber wütende Wächterin, die sich unter keinen Umständen vertreiben lässt.

WUNDEN	BEWEGUNG	STRESS
2	6	–
STÄRKE	GEWANDTHEIT	GEIST
1	2	3

Biss 8 Blutend 1

WILDER HUND



Ein unerbittlicher Rudeljäger, der von Koordination, Ausdauer und Instinkt lebt. Wilde Hunde verlassen sich nicht auf reine Stärke – sie siegen durch Zusammenarbeit, Kommunikation und das Zermürben ihrer Beute. Über lange Strecken treiben sie ihr Ziel vor sich her, erzwingen Fehler und isolieren Schwache, bevor sie gemeinsam zuschlagen. Einzelne sind beherrschbar, doch als Rudel werden sie zu einer schnellen, disziplinierten Bedrohung. In düsteren Auslegungen wirken sie unheimlich synchron – wie ein einziger Wille, verteilt auf viele Körper.

WUNDEN	BEWEGUNG	STRESS
6	4	–
STÄRKE	GEWANDTHEIT	GEIST
2	2	2

Biss 6 Blutend 1

Ruf nach dem Rudel 6 Der wilde Hund ruft nach seinem Rudel. Nach 1W3 Kampfrunden erscheinen weitere wilde Hunde entsprechend der Erfolge dieses Wurfs.

RIESENKRABBE



Über Gezeitenflächen und entlang zerklüfteter Küsten bewegt sich die Riesenkrebbe mit beunruhigender Zielstrebigkeit. Ihr schwerer Panzer hält selbst kräftige Schläge ab, während ihre gewaltigen Scheren mit zermalmen-der Kraft zuschnappen und Knochen wie Rüstung brechen können. Sie stürmt nicht blind voran – jede Bewegung ist bedacht, während sie sich nähert und sich zugleich mit erhobenen Scheren schützt. In ihrem Revier ist der Untergrund tückisch, und die Flucht wird durch das Gelände erschwert, das sie bestens kennt. In düsteren Auslegungen wirkt sie wie eine lebende Bastion der Küste – unnachgiebig, fremdartig und darauf ausgelegt,

Unvorsichtige einem langsamen, unausweichlichen Ende entgegenzuführen.

WUNDEN	BEWEGUNG	STRESS
6	6	–
STÄRKE	GEWANDTHEIT	GEIST
2	2	1

Klauen 10 *Dad-a-chum? Dum-a-chum?*
Ded-a-chek? Did-a-chick?

WOLF

Ein räuberischer Jäger der Wildnis, der für Geduld, Instinkt und Zusammenarbeit steht. Wölfe treten selten allein auf, sondern jagen im Rudel, prüfen ihre Beute auf Schwäche und schlagen erst dann zu. Sie meiden unnötige Risiken, kreisen ihr Ziel ein, zermürben es und greifen an, wenn der Vorteil sicher ist. In düsteren Auslegungen wirken sie unnatürlich klug, unerbittlich oder beunruhigend furchtlos.

WUNDEN	BEWEGUNG	STRESS
4	5	–
STÄRKE	GEWANDTHEIT	GEIST
2	3	2

Biss 7 Blutend 1

SPINNE

Ein geduldiger und methodischer Jäger, der für Regungslosigkeit, Präzision und das Einfangen steht. Die giftige Spinne wartet verborgen in Netzen oder dunklen Winkeln und schlägt nur zu, wenn ihre Beute gefangen oder wehrlos ist. Ihr Gift schwächt oder lähmt, sodass ein Entkommen kaum möglich ist. Anders als verfolgenden Jägern gehört ihr die Umgebung selbst – sie macht den Raum zur Falle. In düsteren Auslegungen wirkt sie berechnend und fremdartig, eine lautlose Architektin des Todes, deren Präsenz oft erst bemerkt wird, wenn es zu spät ist.

WUNDEN	BEWEGUNG	STRESS
2	2	–
STÄRKE	GEWANDTHEIT	GEIST
1	3	1

Biss 4 Vergiftet 1, Durchschlag 1

RIESENKRaken

Aus der Tiefe entfaltet sich etwas Großes und Geduldiges. Der Riesenkalmar ist ein Meister der Tarnung, verschmilzt mit Fels und Riff, bis er sich entscheidet zu handeln. Seine Intelligenz wirkt beunruhigend – prüfend, tastend, lernend. Wenn er zuschlägt, dann mit plötzlicher Reichweite, umschlingt seine Beute mit kraftvollen Armen und zieht sie in einen erdrückenden, unausweichlichen Griff. Das Wasser selbst wird zur Waffe, verschleiert Sicht und Orientierung. In düsteren Auslegungen wirkt er uralte und wachsam, ein lauernder Verstand in der Tiefe, der auf den richtigen Moment wartet.

WUNDEN	BEWEGUNG	STRESS
10	4	–
STÄRKE	GEWANDTHEIT	GEIST
3	3	2

Würgegriff 10 Das Opfer ist gegriffen und erleidet jede Kampfrunde 2 Wunden. Es kann sich in seiner Kampfrunde mit einer Kraft Probe befreien.

BÄR

Eine gewaltige und widerstandsfähige Naturgewalt, die für rohe Stärke, Ausdauer und territoriale Wut steht. Anders als schnelle Jäger verlässt sich der Bär nicht auf Geschwindigkeit oder Heimlichkeit – einmal aufgebracht, überwindet er seine Gegner durch schiere Kraft und unerbittliche Härte. Meist wirkt er gleichgültig, doch bei Bedrohung oder zur Verteidigung seines Reviers wird er zu einer verheerenden Macht. In düsteren Auslegungen erscheint er nahezu unaufhaltsam – die Verkörperung urtümlicher Raserei.

WUNDEN	BEWEGUNG	STRESS
8	3	–
STÄRKE	GEWANDTHEIT	GEIST
3	2	2

Biss 8 Blutend 2

Krallen 8 Blutend 1

KROKODIL

Ein geduldiger, urtümlicher Lauerjäger, der für Regungslosigkeit, Präzision und plötzliche, überwältigende Gewalt steht. Halb im Wasser verborgen, nahezu unsichtbar, schlägt er in einem Augenblick zu, wenn Beute dem

Ufer zu nahe kommt. Sein Griff ist unerbittlich – einmal gepackt, gibt es kaum ein Entkommen. Krokodile verfolgen ihre Beute nicht weit; sie beherrschen die Grenze zwischen Land und Wasser und verwandeln sicheren Boden in eine tödliche Falle. In düsteren Auslegungen wirken sie uralte und berechnend, als hätte das Wasser selbst Zähne.

WUNDEN	BEWEGUNG	STRESS
6	4	–
STÄRKE	GEWANDTHEIT	GEIST
2	2	2

Biss 10 Das Opfer kann sich nur mit einer Kraft Probe aus dem Biss befreien. Das Krokodil zieht gerne Opfer unter Wasser, wenn dies möglich ist.

HAI

Unter der Oberfläche bewegt sich der Hai mit lautloser Sicherheit und nimmt wahr, was unsichtbar bleibt. Er stürzt sich nicht blind auf seine Beute – er kreist, prüft und nähert sich mit kalkulierter Entschlossenheit. Ein plötzlicher Angriff beendet die Begegnung in einem Augenblick aus Bewegung und Blut, bevor er wieder in der Tiefe verschwindet. In seinem Element gibt es keinen festen Halt und kaum ein Entkommen. In düsteren Auslegungen wirkt er wie eine unsichtbare Macht der Tiefe, angezogen von Schwäche und Unruhe – als hätte sich das Wasser selbst gegen seine Beute gewandt.

WUNDEN	BEWEGUNG	STRESS
8	6	–
STÄRKE	GEWANDTHEIT	GEIST
2	3	1

Biss 10 Durchschlag 1

HYENE

Ein listiger Aasfresser und Gelegenheitsjäger, der dort überlebt, wo andere scheitern. Die Hyäne lebt von Anpassungsfähigkeit, Ausdauer und rücksichtsloser Zweckmäßigkeit und meidet oft den direkten Angriff, bis sich eine Schwäche zeigt. Sie prüfen ihre Beute unermüdlich, zermürben sie und nutzen jede Gelegenheit aus. Ihre unheimlichen Laute und ihr verstörendes Auftreten verleihen ihnen einen beinahe widernatürlichen Ruf. In düsteren Auslegungen wirken sie spöttisch und grausam – Kreaturen, die sich am Verfall und am Untergang anderer laben.

WUNDEN	BEWEGUNG	STRESS
4	4	–
STÄRKE	GEWANDTHEIT	GEIST
1	3	2

Biss 8 Blutend 1

LÖWE

Ein dominanter Jäger, der für Stärke, Autorität und tödliche Präzision steht. Anders als ausdauernde Rudeljäger verlässt er sich auf kurze, überwältigende Angriffe, oft aus dem Hinterhalt, oder behauptet sein Revier allein durch seine Präsenz. Ein Löwe jagt nicht endlos – er entscheidet, wann die Jagd beginnt und endet. In düsteren Auslegungen wirkt er königlich und furchteinflößend, ein Sinnbild von Macht, das keinen Widerspruch duldet.

WUNDEN	BEWEGUNG	STRESS
6	4	–
STÄRKE	GEWANDTHEIT	GEIST
3	2	2

Biss 8 Durchschlag 1, Blutend 1

Krallen 6 Piercing 1, Bleeding 2

MENSCH

KULTIST

Ein Kultist, Angehöriger irgendeines dunklen Kultes. Sie verehren eine dunkle Gottheit, einen mächtigen Außerirdischen, oder einfach ein Lamm. Sie sind nicht besonders klug, dafür sind sie viele. Und sie können mit einer Uzi umgehen. Vermutlich essen sie auch Kinder!

WUNDEN	BEWEGUNG	STRESS
10	4	–
STÄRKE	GEWANDTHEIT	GEIST
2	2	2

Ritualdolch 8 Blutend 1

Pistole 6 Durchschlag 0

MECHANISCH



ALIENSPINNE



Die Spinne ist ein mechanisches Wesen in Form einer Spinne, welches von einer unbekannten Macht erschaffen wurde. Die Spinnen treten in der Regel in Gruppen auf und sind größtenteils harmlos, können allerdings mit einem mechanischen Gebiss beißen.

WUNDEN	BEWEGUNG	STRESS
3	7	–
STÄRKE	GEWANDTHEIT	GEIST
1	3	2

Widerstände Feuer, Schock

Biss **3** Geschockt 1

MINOISCHE STATUE



Die Statue eines Minotaurenwächters, fein gearbeitet und lebensgroß. Sie kann durch Minaos Torq zum Leben erweckt werden.

WUNDEN	BEWEGUNG	STRESS
8	2	0/1
STÄRKE	GEWANDTHEIT	GEIST
3	1	2

Widerstände Magie, Feuer, Gift, Schock

Schwerthieb **6** Durchschlag 1

ULTRA BOT 5000



Der Ultra Bot 5000 wurde als Kampfroboter in viktorianischer Zeit vom NEXUS erforscht. Das Projekt wurde jedoch später fallen gelassen. Nicht nur war der Roboter sehr behäbig und langsam, sein elektronischer Antrieb war der Zeit weit voraus, und die Batterie reichte nicht lange genug, um im Kampfeinsatz tauglich zu sein.

WUNDEN	BEWEGUNG	STRESS
12	3	–
STÄRKE	GEWANDTHEIT	GEIST
5	1	2

Widerstände Feuer, Schock

Bajonett **8** Durchschlag 1

12mm Kanone **8** Durchschlag 1

MAGISCH



WERWOLF



Der Werwolf ist ein Lebewesen, halb Wolf, halb Mensch. Bei Vollmond verwandelt sich der bis dahin normale Mensch in einen Wolf, welcher jedoch bis zu zwei Schritt groß werden kann und äußerst aggressiv ist. Jeder kann ein Werwolf werden, sobald er von einem bereits infizierten Werwolf gebissen wird.

WUNDEN	BEWEGUNG	STRESS
12	8	–
STÄRKE	GEWANDTHEIT	GEIST
5	3	3

Biss **8** Durchschlag 1, Blutend 1

Krallen **8** Blutend 1

KOMPOSTFEE



Die Kompostfee ist ein sonderbares, magisches Wesen. Sie lebte einst im Kompost der Hexe Mare, im Mittelalter auf der Erde, unweit der Stadt Aquisgrani. Mare und sie verbinden ein besonderes Band, welches auch auf magische Weise geprägt ist.

WUNDEN	BEWEGUNG	STRESS
2	8	–
STÄRKE	GEWANDTHEIT	GEIST
2	5	3

Widerstände Magie

Energiekugel **2** Durchschlag 2, Geschockt 1

PARANORMAL



SPECTRE



Das Spectre ist eine geisterartige Erscheinung, welche sich frei im Raum bewegen kann. Das Wesen kann durch Wände gleiten. Sein Griff und sein Atem sind eiskalt, und können einem Opfer ernsthaften Schaden zufügen.

WUNDEN	BEWEGUNG	STRESS
4	8	1/2
STÄRKE	GEWANDTHEIT	GEIST
2	3	2

Widerstände Magie, Physikalischer Schaden

Kalter Atem **3** Durchschlag 4, Schock 2,
Desorientiert 1

Untertauchen **4** Der Specter kann aus der
realen Welt verschwinden und zu Beginn der
nächsten Runde an einem beliebigen Ort
wieder auftauchen. Unter- und Auftauchen
verbraucht jeweils eine Aktion.

Kalter Griff **7** Schock 2

STALKER

*Der Stalker ist ein seltsames, paranormales Wesen. Er
verschimmt fast mit dem Hintergrund, und bewegt sich
langsam, ohne Schritte zu machen. Wenn er ein Opfer
erreicht würgt er es, dies scheint seine einzige Interaktion
mit der Welt zu sein.*

WUNDEN	BEWEGUNG	STRESS
8	6	1/3
STÄRKE	GEWANDTHEIT	GEIST
3	1	2

Widerstände Magie, Physikalischer Schaden

Würgen **7** Schock 1

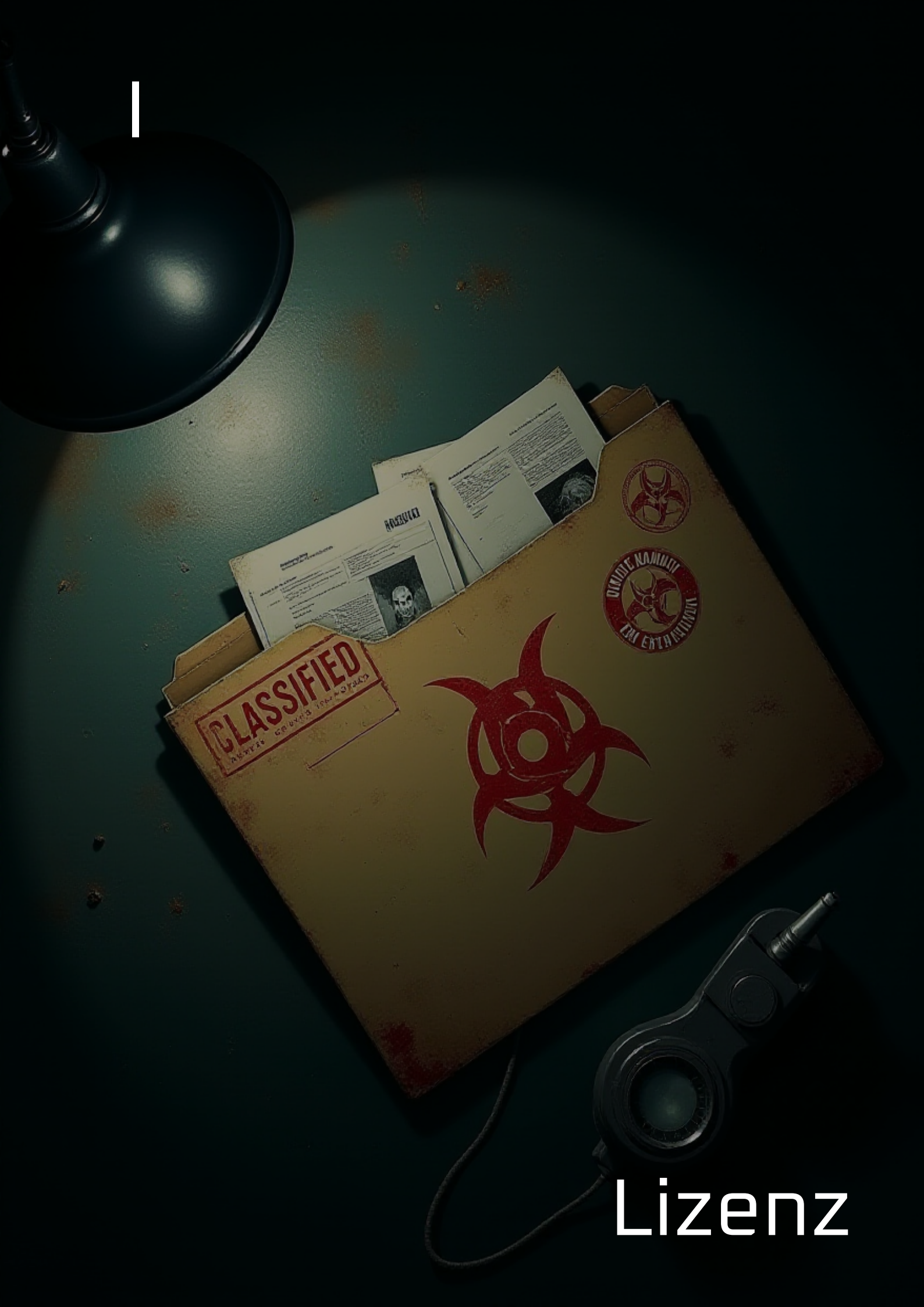
PHANTOMKRIEGER

*Ein Phantomkrieger ist der untote Geist eines Soldaten
oder eines anderen fähigen Waffenträgers (d. h. eines
Berufskillers), der in einem gewaltsamen Konflikt oder
vor Erledigung einer zugewiesenen Aufgabe gestorben
ist. Obwohl er körperlos ist, trägt ein Phantomkrieger
eine geisterhafte Rüstung, einen Schild und eine Waffe.
Die Erinnerung eines Phantomkriegers an die Tage vor
seinem Tod ist bestenfalls verschwommen.*

WUNDEN	BEWEGUNG	STRESS
10	4	1/3
STÄRKE	GEWANDTHEIT	GEIST
3	3	2

Widerstände Magie, Physikalischer Schaden

Schwerthieb **10** Durchschlag 1



Lizenz

Das Phase Six Regelbuch und der Spielinhalt sind unter der [Creative Commons BY-NC-SA 4.0](#) Lizenz lizenziert.

Daher dürfen Sie:

- **Teilen** — das Material in jedwedem Format oder Medium vervielfältigen und weiterverbreiten
- **Bearbeiten** — das Material remixen, verändern und darauf aufbauen

Der Lizenzgeber kann diese Freiheiten nicht widerrufen solange Sie sich an die Lizenzbedingungen halten.

Unter folgenden Bedingungen:

- **Namensnennung** — Sie müssen [angemessene Urheber- und Rechteangaben machen](#), einen Link zur Lizenz beifügen und angeben, ob [Änderungen vorgenommen](#) wurden. Diese Angaben dürfen in jeder angemessenen Art und Weise gemacht werden, allerdings nicht so, dass der Eindruck entsteht, der Lizenzgeber unterstütze gerade Sie oder Ihre Nutzung besonders.
- **Nicht kommerziell** — Sie dürfen das Material nicht für [kommerzielle Zwecke](#) nutzen.

- **Weitergabe unter gleichen Bedingungen** — Wenn Sie das Material remixen, verändern oder anderweitig direkt darauf aufbauen, dürfen Sie Ihre Beiträge nur unter [derselben Lizenz](#) wie das Original verbreiten.

Keine weiteren Einschränkungen — Sie dürfen keine zusätzlichen Klauseln oder [technische Verfahren](#) einsetzen, die anderen rechtlich irgendetwas untersagen, was die Lizenz erlaubt.

HINWEISE:



Sie müssen sich nicht an diese Lizenz halten hinsichtlich solcher Teile des Materials, die gemeinfrei sind, oder soweit Ihre Nutzungshandlungen durch [Ausnahmen und Schranken des Urheberrechts](#) gedeckt sind.

Es werden keine Garantien gegeben und auch keine Gewähr geleistet. Die Lizenz verschafft Ihnen möglicherweise nicht alle Erlaubnisse, die Sie für die jeweilige Nutzung brauchen. Es können beispielsweise andere Rechte wie Persönlichkeits- und Datenschutzrechte zu beachten sein, die Ihre Nutzung des Materials entsprechend beschränken.

A

Abstammung, 17
Abweichung, 34
Akrobatik, 10
Akteur und Aktionen, 26
Aktionen
 durch Bonuswürfel, 28
Aktivierbare und passive Modifikationen, 50
Angriff
 Ablauf, 28
 besondere Angriffe, 33
Angriffsmodi, 30, 38
Anzahl der Würfel, 21
Attraktivität, 8
Attribut
 Attraktivität, 8
 Auffassungsgabe, 7
 Ausdauer, 8
 Bildung, 7
 Charme, 7
 Geschick, 8
 Gewissenhaftigkeit, 7
 Kraft, 8
 Logik, 7
 Resistenz, 8
 Schnelligkeit, 8
 Willenskraft, 7
Auffassungsgabe, 7
Ausdauer, 8
Ausrüstung, 18, 36
Ausrüstungsgegenstände, 19
Ausweichen, 9, 33
Auswirkungen von Biolast, 48

B

Basisstress, 52
Basiswerte, 17
Befestigungspunkte, 49
Beginn des Kampfes, 26
Beidhändiges Kämpfen, 34
Beliebige Aktionen, 27
Besondere Möglichkeiten im Kampf, 5

Besonderheiten, 4

Bewusstlos, 43
Bildung, 7
Biolast, 48
Blitzreaktion, 26
Blutend, 44
Bonuswürfel, 23
 Aktionen, 28
Boost, 42
Brennend, 43

C

Charakter, 7
Charakterbogen, 12
Charakterentwicklung, 46
Charaktererschaffung, 17
Charakterschablonen, 4
Charakterwerte, 48
Charme, 7
Coup de grâce, 34

D

Darbietung, 11
Deckung, 31

E

Eigenarten, 53
Eigenarten erlangen, 53
Eigenarten heilen, 54
Eigenschaften, 36, 37, 39
Einleitung, 2
Einschüchtern, 9
Einzelschuss, 30
Empathie, 9
Energie, 48
Energiedefizit, 49
Energieüberschuss, 48
Entwaffnender Angriff, 34
Erste Hilfe, 11
Es geht um das Erzählen, 3
Explodierende Würfel, 22

F

Fahren, 11

Falsche Distanz, 31

Fertigkeit

Akrobatik, 10

Darbietung, 11

Einschüchtern, 9

Empathie, 9

Erste Hilfe, 11

Fahren, 11

Heimlichkeit, 9

Historie, 11

Kommunikation, 11

Mechanik, 11

Nahkampf, 11, 30

Naturkunde, 11

Orientierung, 10

Politik, 10

Religion, 10

Schießen, 11

Tapferkeit, 10

Täuschen und Betrügen, 10

Überzeugen, 10

Untersuchen, 10

Wahrnehmung, 10

Werfen, 11

Fertigkeiten, 9

Feuerstoß, 31

G

Gegenstände, 36

werfen, 34

Gegenstandsregeln, 36

Genauer Angriff, 33

Geschick, 8

Geschockt, 43

Gewaltiger Angriff, 33

Gewissenhaftigkeit, 7

Grauen, 53

Grauen auflösen, 53

Grauen und weiterer Stress, 53

Gruppenwürfe, 23

H

Heilung, 42

Heimlichkeit, 9

Historie, 11

Horror, 52

I

In der Hocke, 44

Initiative, 26

K

Kampf, 26

Kampf im Rollenspiel, 4

Kampfrunde

Ablauf, 26

K.O. Angriff, 33

Kommunikation, 11

Kontakte, 12, 18

Kontakte und Sprachen, 18

Körpermodifikationen, 19, 48, 49

Kraft, 8

Kritische Erfolge, 22

Kritische Treffer, 29

L

Ladungen, 36

Logik, 7

M

Mechanik, 11

Megakritische Treffer, 30

Mindestwurf, 9, 21

Modifikationen ausbauen, 50

Modifikationen deaktivieren, 50

Modifikationen integrieren, 50

N

Nahkampf, 11, 30

Parade, 33

Naturkunde, 11

O

Ohnmacht, 42

Orientierung, 10

P

Parade, 33

Persona, 7

Physis, 8

Politik, 10

Proben, 21

R

Rast, 42

Reaktionen, 27

Regeln, 38
 Religion, 10
 Reputation, 17, 46
 Reputation erlangen, 46
 Resistenz, 8
 Rückstoss, 29
 Rüstung, 39

S

Schablonen wählen, 17
 Schatten, 12
 Schicksalswürfel, 23
 Schießen, 11
 Schilde, 31
 Schnelligkeit, 8
 Schutz, 9, 39
 Schutz und Durchschlag, 32
 Schutzpool, 32
 Schwierigkeitsgrade, 21
 Sprachen, 12, 18
 Sterbend, 43
 Stress, 52
 Stress Test, 52
 Stress verringern, 52

T

Tapferkeit, 10
 Täuschen und Betrügen, 10
 Tod, 42
 Trefferwurf, 29

U

Überzeugen, 10
 Übrige Reputation, 18
 Untersuchen, 10

V

Verborgenheit, 24
 Vergiftet, 44
 Vermögen, 19

W

Waffe abstützen, 34
 Waffen, 5, 36
 Waffenloser Nahkampf, 32
 Waffenmodifikationen, 38
 Wahrnehmung, 10
 Währung, 40
 Was ist Rollenspiel?, 2

Weitere Schablonen, 18
 Werfen, 11
 Gegenstände, 34
 Wiederholungswürfe, 23
 Willenskraft, 7
 Wissen, 12
 Würfe, 21
 Würfel, 21
 Wunden, 32, 42

Z

Zauber
 neue Zauber, 46
 Zielen, 30
 Zusatzwürfel, 9
 Zustand
 Bewusstlos, 43
 Blutend, 44
 Brennend, 43
 Geschockt, 43
 In der Hocke, 44
 Sterbend, 43
 Vergiftet, 44
 Zustände, 43