

Blackbook



for realistic roleplaying
in dark future environments

Die Crew

Die Autoren:

Charley
Oliver S.

Cover:

Bild unbekannt, nachbearbeitet von Charley

Illustrationen:

Marc L. W.

Fotos:

Unbekannt

Layout & Design

Charley

Typo:

Charley

Spieltester:

Oliver S.

Emil S.
Marc L.W.
Flo S.
Martin A.
Andi S.
Benni B.
Anja S.
Tilli W.

Und noch ein paar andere...

Danke an:

Karsten, The Blackhammer Projekt, Steelrain
the Flipper is Dead Thinktank, Mike
Ponthsmith, Will Moss, den Autoren von
Milleniums End, GUPPS, Bubble Gum Crisis,
Twilight 2000, Anja S und Julia N. und zu

guter letz den Bands: Front 242, VNV Nation,
Apoptygma Berzerk, Velvet Acid Christ,
Funker Vogt, Covermant, Wumpscut, Tumor,
und allen anderen EBM und Industrial Bands.

Schreibt uns unter:

charley2020@t-online.de

Oder besucht unserer Seite im Netz:

URL: <http://cyberpunk.pe-electronic.com>

Oder besucht das Forum auf der:

www.cyberpunk2020.de von Karsten

Inhaltsverzeichnis

Einleitung	3	Panzerungen	35
Cyberpunk ist...	3	Style & Qualität	36
Kapitel 1: Rollen spielen	4	Optionen	37
Lindenstrassenpunk	4	Zivile & Schwere Panzerungen	38
Ein guter Spieler	5	Metalgears & Helme	39
Ein guter Spielleiter	5	Helmtabelle	40
Was hat der Spielleiter zu tun	5	Schichten von Panzerungen	40
Kapitel 2: Die Charaktererschaffung	6	Medizin für Cyberpunks	41
1. Schritt: Der Background	6	Trefferermittlung und Schaden	44
Fragen zum Background	6	Blunt Trauma	44
2. Schritt: Die Attribute	7	KO & EX Check	44
3. Schritt: Die Fertigkeiten	8	Verbluten	45
4. Schritt: Startgeld	9	Stabilisieren	45
5. Schritt: Kontakte usw...	9	Kliniken	45
Tabelle Spezialfertigkeiten	10	Tod im Rollenspiel	46
Tabelle der Fertigkeiten	11	EMP Verstrahlung	46
Lebenstandardskosten	12	Stress	46
6. Schritt: Kampfwerte	13	Know your Tools	47
7. Schritt: Einkaufen Ausrüstung	14	Modifizieren von Waffen	48
8. Schritt: Einkaufen Cyberware	15	Kapitel 5: Cybersysteme	49
Ein paar Gedanken	15	Fehlfunktionen	49
Kapitel 3: Lernsystem	16	Neurale Cybersysteme	50
Punktevergabe	16	Linkware	51
Lernen von Fertigkeiten	16	Switches	51
Steigern der KSA Boni	16	Biomonitores & Autodocs	52
Eigenständiges üben	17	Accessoires	52
Lernen der Spezialfertigkeit	17	Bio & Nanoware	53
Kritischer Erfolg	17	Implantate	54
Kapitel 4: Monday Morning Bloodbath	18	Cyberoptiken	55
Grundlagen	18	Optionen für Cyberoptiken	55
Die Initiative	19	Cyberaudio	56
Auf eine Aktion warten	19	Coverings für C-Gliedmaßen	56
Ungezieltes Schiessen	19	Cybergliedmaßen	57
Hinterhalt	19	Optionen für Cybergliedmaßen	58
Anmerkungen	20	Exoskelette	58
Der Angriffswurf	20	Cyberwaffen	59
Waffenreichweiten	20	Subdermalpanzerung Torso	59
Kampfchecks Richtlinientabelle	21	Subdermalpanzerung Schädel	60
Automatische Waffen	22	Dermale Gewebepanzerung	60
Pistolen	23	Offene Plattenpanzerung	60
Schrotflinten / Shotguns	23	Experimentelle Cyberware	60
Schwere Waffen & Sniper	24	Kapitel 6: Drogen & Medikamente	61
Handgranaten & 40mm Granaten	24	Info für den SL	61
Minen & Sprengsätze	25	Sucht & Entzug	61
Energiewaffen	26	Ein paar kleine Regeln	62
Kaliber und deren Schaden	26	Drogenliste	62
Munitionsarten	26	Kapitel 7: Netrunning	70
Munitionsartentabelle	27	What is the Matrix	71
Kaliberschadenstabelle	28	Regeln der Matrix	72
Nahkampf	30	Gefahren der Matrix	73
Schaden Nahkampf	31	Schutzprogramme	74
KSA Tabelle Teil 1	32	Cyberdecks	74
Beschreibungen der KSA	33		

Einleitung

Hallo liebe Leser,

Ich darf mich kurz vorstellen. Ich heie Charley, bin 1977 geboren und spiele Cyberpunk 2020 seit nunmehr fast 9 Jahren. Mehr oder weniger aktiv. Irgendwann 1998 hab ich angefangen Regeln zu sammeln und diese auf unsere Spielergruppe und Kampagne anzupassen. Dabei habe ich zuerst die Regelwerke verschiedener Dark Future Rollenspiele durchgesehen und mir die eine oder andere Regel geliehen. Dann kam das ganze Material aus dem Internet und zu guter letzt noch unserer eigenen „Hausregeln.“ Wenn ihr viel Material lest, werdet ihr bestimmt den Ursprung mancher Regeln finden. Oli ist der zweite Autor der. Er untersttzt mich vor allem in den Ideen oder kommt auf Fehler und Lcken in unserem System.

Das Blackbook ist etwas fr Spieler und Spielleiter die mit ihrem Spiel nicht mehr ganz zufrieden sind oder fr totale Neulinge gute Tipps schtzen. Im groen und ganzen kann jeder was aus diesem Buch fr sich oder seine Spielergruppe benutzen. Wir legen Wert auf Realismus und versuchen die Cyberpunk 2020 Regeln soweit zu ndern das sie uns realistischer erscheinen. Ich denke das ist uns gut gelungen. Ich wnsche viel Spass und Unterhaltung beim Lesen und hoffe das es euch genauso viel bring wie uns.

Cu Charley

Cyberpunk ist...

ein Begriff der in den 80er Jahren von einem Buchkritiker (Gardner Dozois) geprgt worden ist. Mehr eigentlich nicht. Er bezeichnete den Hauptcharakter Case in dem Buch *Neuromancer* von William Gibson als einen Cyberpunk. Case war mit Cyberware ausgestattet die ihm ermglicht ein Netrunner zu werden, es war im aber klar, dass er sein Nervenzentrum dabei aufs Spiel setzt. Damit wird der Begriff *Punk* auch sehr schnell deutlich. Es geht um die Einstellung; kurze Zeit am Maximum zu leben und zu den Besten zu gehren und danach schnell zu sterben. Um dieses Ziel zu erreichen ist jedes Mittel recht. Cyberware, Drogen, was auch immer. Das ist Cyberpunk. Schnell, extrem und kurzlebig. Cyberpunk war bald eine Szene; beeinflusst von New Wave, Punk, dem technischen Fortschritt und der pessimistischen Weltanschauung der Autoren. Es geht also um den Konflikt mit Technik im Menschen, mit Drogenkonsum, mit einer Scheiegal-Einstellung der Menschheit ber ihre Zukunft. Mike Pontsmith (Autor Cyberpunk 2020) hat unserer Meinung nach mit dem Hintergrund und den Regeln (und vielen anderen Sachen) bertrieben. Demnach wre Cyberpunk ein Rollenspiel, wo man mit hypermodernen Waffensystemen und tonnenweise illegaler Hard-, Soft- und Cyberware gegen die ach-so-bsen-und-viel-zu-mchtigen Konzerne kmpft. Gut, das gehrt dazu... keine Frage! Aber das wird auf Dauer de und langweilig, und zudem noch sehr unrealistisch. Das Leben in einer absolut ruinierten Umwelt, in der sich alles nur um Geld und Macht dreht ist doch wesentlich interessanter als sinnloses Geballer. Krieg und Intrigen sind an der Tagesordnung, Wirtschaft und Moral sind noch nie so tief gewesen. Experten geben der Welt nur noch wenige Jahre bis zum Kollaps. Die Industrie hat schon vor Jahren von Qualitt auf Massenware umgeschaltet. Die Reparatur mancher Gerte ist nicht mehr mglich, da Microelektronik nun mal fr eine Wegwerfgesellschaft ausgelegt ist. Arbeitspltze gibt es nicht mehr, entweder du bist in einem Konzern aufgewachsen und gehrst dein Leben lang dazu oder du machst dich selbstndig, wie viele andere. Diejenigen, die sich selbstndig gemacht haben, arbeiten oft in Teams als unabhngige Arbeiter fr die Konzerne. Man nennt diese Teams Runnerteam. Sie werden von Konzernen, der Polizei, dem Militr und nicht zuletzt von Regierungen fr jede Arbeit eingesetzt, wo es unklug wre eigenes Personal zu „verschwenden“. Diese mehr oder weniger professionellen Mitarbeiter so eines Teams werden Cyberpunks oder eben Runner genannt. Sie rsten sich ihre Krper mit Cyberware auf, nur um diesen extremen Anforderungen Stand halten zu knnen. Nur die besten bekommen einen Auftrag. Und die besten werden nach ihrem Ruf, ihrem Style und nicht zuletzt ihren Cybersystemen und ihrer Ausrstung ausgewhlt. Das Cyberware dich kaputt macht, weis jeder. Aber der Gesellschaft ist das egal. Cyberware ist In, und auerdem macht sie dich besser. Jetzt stellt sich nur die Frage ob ihr einen Cyberpunk spielen wollt oder einen einfachen Bewohner dieser Welt. Cyberpunks haben eine Einstellung mit der sie ihrem Leben einen Sinn geben. Style ist wichtiger als Fhigkeit! Dreistigkeit Siegt! Wer nicht wagt, der nicht gewinnt. Es ist ja nicht gesagt, das man einen Cyberpunk spielen muss, genauso muss nicht jeder Runner diese Einstellung tragen, aber die Gesellschaft und die Konzerne werden euch nun mal immer als Cyberpunks nach dem Klischee betrachten. Nun ja, es steht euch frei was ihr spielen wollt, und mit welcher Einstellung.

Du willst ein Cyberpunk sein; du kleiner Scheittyp weist doch nicht einmal wie man eine Maschinenpistole auf Full Auto stellt?

- Sidner P.C.

Cyberpunks sind die Idioten die alle zwei Wochen bei mir landen um ihre Wunden heilen zu lassen oder sich illegale Cyberware einzusetzen.

- Ripper P.C.

Ein Cyberpunk zu sein ist keine Frage der Talente oder Qualitten oder deiner Ausrstung. Um ein Cyberpunk zu sein bentigt es die richtige Einstellung gegen das System und ein klares Ziel vor Augen.

- alte Straenweisheit

Kapitel 1: Rollen spielen...

Eine Spielergruppe muss gut ausgewählt sein. Der Spielleiter sollte alle seine Spieler akzeptieren und andersherum auch. Es hat keinen Sinn mit Leuten zu spielen die man nicht ausstehen kann. Die Spieler sollten auch Out-Time gut miteinander zu-rechtkommen. Tun sie das nicht, werden sie auch im Rollenspiel eine beschissene Gruppe darstellen. Spieler, die mit Begeisterung spielen werden dem Spielleiter länger erhalten bleiben, als Leute die nicht wissen was sie sonst in ihrer Freizeit machen sollten. Die Spielzeit sollte so gewählt werden, dass man mindestens **5 Stunden am Stück** spielen kann. Essenspausen sind, wenn möglich, auch zu vermeiden. Man sollte nicht in Zeitdruck geraten, da sonst das Spiel leidet. Um Zeitdruck zu vermeiden, kann der SL bestimmte Situationen vorspulen (wie ein Szenewechsel im Film). Das erhält den Spielfluss. Des weiteren kann man die Session ja an einem Freitag oder Samstag halten. Das hat den Vorteil, dass man recht lange spielen kann ohne in Zeitdruck zu kommen. Um ein bisschen Atmosphäre zu schaffen, kann man ja das Zimmer verdunkeln, eine Neonlampe anmachen, den Fernseher auf Raschbild im Hintergrund laufen lassen... was auch immer. Wie soll Cyberpunkstimmung aufkommen, wenn Oma nachmittags um 5 mit Milch und Keksen auf-fährt??? Jeder Spieler kann hier auch seinen Teil beitragen. Verspiegelte Sonnenbrillen eignen sich zur Darstellung von Charakteren mit Optishields. Lederjacken, Schulterholster mit Schreck-schusswaffen (bitte Ungeladen) und ähnliches bereichern das Spiel und fördern die Atmosphäre. Essen und Trinken stellt man natürlich mit Fast Food dar. Besonders gut eignen sich Asiatische Nudelgerichte (ASIA NUDELSNACK). Im Hintergrund sollte passende Musik laufen. EBM, Industrial, Metal, Punk (!) oder Grunge eignen sich gut, aber es sollte auch darauf geachtet

werden, das zu bestimmten Szenen eine entsprechende Musik gespielt wird. Auch wenn sie mal keinem gefällt. Zu einem Treffen mit den Elvies kann man ja mal ne Scheibe von dem Typen auflegen. Das steigert den Hass der Spieler nur noch mehr... hä-hähä. Gute Soundtracks findet man auch auf PC Spielen. Half Live und Mechwarrior 2 sind echt gut. Vor dem eigentlichen Start, sollten SL und Spieler das Setting festlegen. Wie wird die Umgebung sein? Wo und wann wird gespielt? Nach welchen Regeln? Was für einen Style spielen wir? Wie ist das Powerlevel? (dazu später mehr.) Hier können die Spieler schon vorher sagen, was ihnen Spaß machen würde und was sie nicht spielen wollen. Danach kann der SL dann seine Kampagne ausrichten. Der Spielleiter sollte von der Gruppe bestimmt werden. Jeder Spielleiter macht seinen Job anders. Manche Spieler können sich nicht bei jedem SL voll entfalten und ein gutes Spiel abliefern. Da ihr ja hoffentlich schon länger spielt und eine kleine Auswahl an Spielleitern habt, sollte das wohl nicht zum Problem werden. Wenn also soweit alles stimmt und durchgesprochen wurde, können die Spieler ihre Charaktere machen, während der Spielleiter seine Kampagne vorbereitet. Das kann seine Zeit dauern, Spieler können sich ja zur Abwechslung auch mal länger als einen Tag mit der Charaktererschaffung beschäftigen. Mit den folgenden Regeln und Anregungen sollte das auch möglich sein. Spieler und SL haben auch einmal einen schlechten Tag. Wenn also ein Spieler mal nicht gut spielt oder der SL viel zu konsequent ist, dann ist das zwar nicht sehr spielfördernd, aber akzeptiert das einfach mal. Euch geht es bestimmt auch mal scheiße.

Lindenstraßenpunk?

Wir wollen mehr Rollenspielen und weniger sinnloses Rumgeballer. Wir wollen Cyberpunk aber keine Metzel Aktionen mehr. Wir wollen Realismus aber keine frustrierten Spieler. Und wir wollen **kein** Lindenstraßenpunk. Jeder Mensch gelangt früher oder später in zwischenmenschliche Probleme. Stress mit dem Partner, Stress mit dem Chef oder mit seinen Freunden oder in der Familie. Wer sich so was auch noch in seiner Freizeit geben will, soll sich bitte vor den Fernseher setzen und sich Soaps anschauen. In Cyberpunk... eigentlich auch in jedem anderen Rollenspiel (bis auf Vampire vielleicht) hat so ein Schrott nichts verloren. Zumindest nicht in serienfertigen Ausmaßen. Ich stimme jeder zwischenmenschlichen Beziehung im Rollenspiel zu. Ich fördere dies auch, aber man **muss** hier die Grenze finden wo es noch ein Spiel ist, das **der Gruppe** Spaß macht. Das ist nämlich der Punkt. Während **ein** Spieler seid geschlagenen 3 Stunden eine Romanze mit dem NSC des Spielleiters im Detail aus-spielt, langweilen sich die anderen (nun hoch motivierten) Spieler zu TODE. Spieler und Spielleiter die so etwas gerne tun oder es in Bezug auf eine Kampagne wichtig ist, spielen das bitte **one-2-one** an einem anderen Tag. Falls dies nicht möglich ist, aus was für einem Grund auch immer, ist es die Aufgabe des Spielleiters das Gespräch nicht noch unnötig in die Länge zu ziehen. Spielt es aus! Aber macht es nicht zu lange. Rollenspiel basiert auf Handlung, und genau die ist eingefroren wenn man meint hier unnötig ins Detail gehen zu müssen. Schaut einfach das ihr *aktive, interessante* und vor allen Dingen

produktive Gespräche im Rollenspiel habt. Versucht ständig IN-Time zu spielen. Beschreibt eure Handlungen besser, und ver-gesst Details wie z.B. Zähneputzen und Pippimachen und Nase-bohren.

Grundsatz: Wenn es irgendwie möglich ist, dann schaut, dass die ganze Gruppe an einem Gespräch beteiligt ist. Alltägliche Probleme kurz halten, wichtige Gespräche fördern und unwichtige unterbinden. Einzelne Spieler die sich nicht an einem Ge-spräch beteiligen an dem der Rest der Spielergruppe viel Spaß hatte, haben halt Pech gehabt. Wer sich selbst aus der Handlung nimmt ist ja selber schuld.

Ein guter Spieler:

- kann sich mit seinem Charakter identifizieren (wie in einem guten Buch)
- hat einen gut ausgebauten Hintergrund mit mehreren HOOKs für den SL.
- kann Realität und Spiel trennen.
- versucht mit seinem Charakter seine eigene Story zu spielen.
- hilft dem Spielleiter Spielatmosphäre aufzubauen. (siehe oben)
- wartet nicht auf Abenteuer sondern macht selber welche.
- spielt mit Begeisterung oder zumindest mit Interesse.
- kann gut im Team zusammen spielen. Wer alles alleine macht, isoliert sich selbst!
- akzeptiert die Entscheidungen des Spielleiter! **Diskussionen nach dem Spiel!**
- lässt seinen Alltagsfrust nie im Spiel raus.
- macht sich ein genaues Bild von der Situation und nervt den SL mit Fragen.
- beschreibt seine Handlungen so genau wie möglich.
- redet immer zuerst mit dem SL, wenn ihm etwas nicht passt!
- spielt Cyberpunk und setzt seinen Charakter aktiv ein. Auch wenn es den eventuellen Tod des Charakters bedeutet.
- beschreibt und spielt die Emotionen seines Charakters. (auch Cyberpunks haben Angst und bekommen Panik...)

Ein guter Spielerleiter:

- bereitet seine Abenteuer gründlich vor. Und macht Pläne für Kampfsituationen.
- ist hart aber fair. Passt sich aber dennoch der Stärke der Spieler an.
- versucht immer die passende Atmosphäre zu schaffen.
- geht auf die Hintergründe und Geschichten der Spielercharaktere ein.
- improvisiert gut, falls keine Handlung zu Stande kommt.
- lässt seinen Frust nicht an den Spielern raus, außer sie verdienen es!
- gibt jedem Spieler immer noch eine „letzte Chance“!
- belohnt Spieler, die Teamarbeit, Action und Atmosphäre fördern.
- sieht sich nicht als Gott, sondern als Schiedsrichter.
- gestaltet das Spiel anspruchsvoll.
- versucht Situationen und Szenarien genau zu beschreiben.
- hat viele Handouts für seine Spieler.
- zwingt die Spieler nicht in eine Handlung, wenn sie auch von selbst spielen.
- schneidet unwichtige Szenen aufs Minimum.
- kann gute und freundliche NSCs genauso wie hinterhältige, böse und gemeine NSCs konsequent und real darstellen.
- ist auch nur ein Mensch!

Was hat jetzt der Spielleiter zu tun?

Der Spielleiter stellt für den Spieler lediglich die Sinne des Charakters und sein Schicksal dar. Er sollte als **Werkzeug** der Spieler gebraucht werden. Natürlich muss der Spielleiter Grenzen setzen. Der Spielleiter ist nicht euer Feind und soll es auch nicht sein. Er ist der **Schiedsrichter** und kümmert sich um die Regeln. Er allein hat das Recht die Regeln zu ändern und neue Regeln zu setzen. Spieler die neue Sachen in die Welt einbauen möchten, was sie auch sollen, sprechen das bitte **immer** und **frühzeitig** (vor dem Spiel) mit ihrem Spielleiter ab. Wie schon gesagt, der Spielleiter setzt euch nur die Grenzen. Nebenbei ist er auch derjenige der sich am meisten Arbeit macht. Er denkt sich alle Szenarien und NSCs aus, liebt sämtliche Regelwerke seines Systems und versucht auch noch tolle Abenteuer für seine Spieler zu entwerfen. Alles was ein Spielleiter von seiner Gruppe verlangt ist ein wenig Respekt vor der Arbeit und ein gutes Spiel. Nichts ist schlimmer für einen Spielleiter, wie wenn er seiner Gruppe dabei zusehen muss, wie sie sein schönes (stundenlang vorbereitetes)

Abenteuer ignorieren, versauen oder total zu Grunde richten. Stellt euch mal vor ihr macht euch echte Arbeit und jemand anderes (für den man sich die Arbeit gemacht hat) verarscht euch auch noch. Checkt mal nach 4 Wochen die Charakterblätter und vergleicht sie mit den vorgegebenen Werten aus der Charaktererschaffung. Das solltet ihr von Zeit zu Zeit tun. 3 von 4 Spielern beschließen nach der Charaktererschaffung mit ihren Werten. Jeder schönt an seinem Charakter ein wenig, aber man sollte es vielleicht in einem diskreten 2-3 Punkte Rahmen halten.

Kapitel 2: Die Charaktererschaffung

Einen Charakter nach Regeln zu machen ist nicht schwer. Aber ihr wollt doch eigentlich einen legendären Charakter spielen. So einen wie es in jeder Gruppe schon gegeben hat. Von dem man nach Jahren noch erzählt. Dessen Taten immer wieder als Beispiel dienen. Den die Leute kennen, ohne das sie ihn je im Spiel getroffen haben. Das sind Charaktere die etwas bewegt haben. Und sie haben alle einen Hintergrund und wurden mit einer Idee geschaffen. Der Schlüssel um so einen Charakter zu erschaffen liegt also schon in der Idee mit der entstanden ist.

Man will etwas im Spiel erreichen, man will etwas verändern und man will mit den anderen Charakteren zusammenspielen.

Erschafft euch also nur einen Charakter wenn ihr diese Idee für

ihn habt. Es kann ja auch was ausgefallenes sein. **Jeder soll das spielen, was ihm am meisten Spaß macht.** Doch bedenkt: Das Gruppenspiel hat hier Vorrang. Ist der Charakter nicht Gruppenfähig hat es recht wenig Sinn ihn zu spielen, die anderen Charaktere würden ihn nicht akzeptieren. Plant das in eurer Idee. Sprecht sie auch bitte mit dem Spielleiter ab. In manchen Kampagnen ist es auch nötig einen bestimmten Background vom Spielleiter zu spielen, da bestimmte Abläufe es erfordern das der Spieler schon mal Kontakt mit gewissen Personen oder anderen Dingen hatte. Das ist aber eher weniger der Regelfall. Wenn alles glatt durchgegangen ist (euer SL das O.K. gegeben hat) geht es an den Background!

1. Schritt: der Background

Fragen die du dir zu deinem Hintergrund stellen kannst:

Wie ist dein äußeres Erscheinungsbild? Wie schaut dein Gesicht aus? Was trägst du gerne? Was würdest du nie anziehen? Bist du modisch? Treibst du Sport? Welchen? Hast du sichtbare Cybersysteme? Wie alt sind diese? Wo wurden diese eingebaut? Hast du ein Spielzeug mit dem du immer rumspielst? Wann hast du Geburtstag? Was bist du für ein Sternzeichen? Passt es zu dir? Lieblingsfarbe? Lieblingsessen? Lieblingsrestaurant? Hast du einen Ort, wo du oft hingehst? Warum? Lieblingskneipe? Haarfarbe und Frisur? Besondere Merkmale? (Tattoo, Ritualnarben, Piercing, Sonnenbrille?) Besitzt du eine Art Schmuck, oder sind deine Cybersysteme verziert? (gebrushed oder verchromt) Aus welchem Land kommst du? Sieht man dir das an? Was sollen sich andere Leute denken, wenn sie dich zum ersten mal sehen? Was sind deine wirklichen Charaktereigenschaften? Wie bist du in dir selbst? Was spielst du anderen vor? Wie gibst du dich nach außen? Gibt es Sachen oder Personen die du liebst? Warum? Gibt es Sachen oder Personen die du hasst? Wieso? Was denkst du über die Menschheit? Wie ist deine Wertvorstellung? Wer hat Chancen dein Freund zu werden, und welche Typen brauchen gar nicht erst ihr Maul aufzumachen? Hast du Vorurteile? Was schätzt du an einem Menschen? Was macht dir jemanden unsympathisch? Was ist dein wichtigster Besitz? Ein Foto? Brief? Was willst du in deinem Leben erreichen? Was sind deine positiven Charaktereigenschaften? Was sind deine negativen Charaktereigenschaften? Sozialer Stand deiner Familie? Straße? Nomadenclan? Konzern? Was ist während deiner Kindheit passiert? Hat es dich beeinflusst? Gibt es Schatten in deiner Vergangenheit? Wie und von wem wurdest du erzogen? Hast du Geschwister? Weiblich/Männlich? Wie alt? Wie viele? Wie stehst du zu ihnen? Wie stehst du zu deinen Eltern? Wer waren diese? Was haben sie gearbeitet? Hast du Verwandte? Wie stehst du zu denen? Gibt es einschneidende Ereignisse in deiner familiären Vergangenheit? Wie oft stehst du in Kontakt mit deiner Familie? Gibt es vielleicht auch Feinde innerhalb deiner Familie? Woher hast du deine heutigen Fertigkeiten? Was arbeitest du um deinen Lebensunterhalt zu verdienen? Warum machst du gerade das und nicht was anderes? Wie ist deine Einstellung zu: Cyberpunk, Umwelt, Technik, Konzernen, Gangs, Religion. Wohin würdest du gerne reisen, oder Urlaub machen? Wo tauchst du unter? Hattest du Lehrer oder Mentoren? Wie standest du zu denen? Wie schätzt du dich von deinen Fertigkeiten ein? Was hast du in deiner Vergangenheit gearbeitet um an das Startkapital zu kommen? Wie lautet dein ganzer Name? Hast du einen Spitznamen? Woher kommt dieser? Was machst du den ganzen Tag lang, um dich nicht zu langweilen? Hast du Hobbys? Hast du in deiner Vergangenheit etwas schlimmes erlebt? Hast du in deiner Vergangenheit etwas sehr schönes erlebt? Wer sind deine Kumpels / Freunde? Wie Alt? Namen? Wie gut bist du mit denen befreundet? Hast du eine spezielle Vertrauensperson? Name? Hintergrund? Hast du Liebesbeziehungen? Mit Wem? Wann? Wie kam es? Wie stehst du heute zu Ihm/Ihr? Siehst du dich als Angehörigen in der Cyberpunk Revolution gegen die Konzerne? Warum? Warum nicht? Hast du dir Feinde gemacht? Bist du Paranoid? Glaubst du an eine Religion? Kennst du zu Spielbeginn schon ein paar Leute in der Stadt? (Freunde, Beziehungen...) Wo warst du schon überall? Wieso? Woher hast du das Geld genommen? Wie bist du über die Grenze gekommen? Hattest du schon Probleme mit den Cops? Schon mal verhaftet worden? Existieren Akten über dich? Hattest du schon mal ernste Verletzungen oder andere Gesundheitliche Probleme?



Die Hintergrundgeschichte eures Charakters. Von eurer Idee kommt ihr schnell auf einen Hintergrund. Malt euch eure Idee einfach aus und beantwortet die Fragen. Danach habt ihr euren Charakter schon zum „Leben“ erweckt, jetzt heißt es ihn nur noch in Zahlen zu fassen. Es ist wichtig den Hintergrund vor den Zahlen zu machen damit man ihn eben entsprechend anpassen kann. Ihr solltet euch dafür auch Zeit nehmen, keiner kann von jetzt auf nachher einen guten Charakter entwerfen. Der Hinter-

grund ist das Herzstück eures Charakters. Er macht aus einer Marionette einen Menschen. Macht ihn so gut ihr könnt. Schreibt ihn auf, wenn ihr Lust habt. Spielleiter sehen gerne eine Kopie davon. Aber bitte seid nicht zu frustriert wenn er einmal stirbt, obwohl ihr stundenlang daran gebastelt habt. Wir spielen hier Cyberpunk, kein DSA. **Aber eins ist klar. Je besser der Background des Charakters, desto besser eure Spielweise und je besser diese desto unwahrscheinlicher ist euer plötzliches Ab-**

leben. Das ist Grundweisheit im Rollenspiel. Schönes und aktives Rollenspiel führt zu einem langen Charakterleben. Nun ja, jeder sollte die geschichtlichen Ereignisse in seiner Jugend kennen. Jeder sollte sich Gedanken machen, wie er aufgewachsen ist. Entweder im Konzern, bei Nomaden oder was 70 % aller Kinder zwischen 1994 und 2020 ausmacht, auf der Straße in einer Gang. In jedem Fall sind Kinder die Zwischen 1994 und 2010 geboren sind ohne oder zumindest fast ohne Erziehung aufgewachsen. Im Grundregelwerk gibt es eine Zeittabelle, damit ihr wisst, was wann passiert ist. Wenn ihr nicht aus den USA kommt oder einfach eine andere Kindheit für euren Charakter bevorzugt, dann sprecht doch mit dem Spielleiter, der wird euch dann schon Alternativen vorschlagen. Hey, und denkt an die HOOKs. Ein Spielleiter freut sich, wenn er in euer Vergangenheit Sachen entdeckt, die er in seine Kampagne einbauen kann. Ihr müsst in eu-

rem Hintergrund nur Sachen offen lassen. Feinde die wieder kommen können, Unerklärliche Erlebnisse, auf die ihr keine Antwort wisst. Denkt euch dabei in den SL und fragt euch wie man euren Charakter im Spiel einbauen kann. Je mehr Anreize ihr für den SL bietet schöne Abenteuer für euch zu entwerfen, desto mehr Spaß werdet ihr haben. Die Story das die Familie von einem bösen, bösen Konzern ausstrahlt worden ist und ihr euch jetzt gar fürchterlich rächen wollt ist alt und ausgelutscht!. Seid doch nicht so banal. Denkt euch eine **Story** aus die ihr im Spiel weiterführt! Wenn ihr ein klares Bild und von euerm Charakter habt könnt ihr ihn dann aufs Papier bringen. In der Regel braucht man vor dem eigentlichen Punkteverteilen schon mal 2 bis 3 Stunden um den Charakter zu entwerfen. Dafür geht das das Punkteverteilen schneller.

2. Schritt: Die Attribute

Tragt zuerst mal den Namen und Rufnamen eures Charakters oben links ein. Auch die folgenden Angaben, wie Geschlecht, Größe, Gewicht, Alter, Nationalität usw. sind einfach sofern ihr euren Background vorher gemacht habt. Unter „Besondere Merkmale“ könnt ihr nicht nur Äußerlichkeiten eintragen, sondern auch bestimmte typische Verhaltensweisen, wie z.B starker Raucher, trinkt Kaffee schwarz und sehr stark.... Denkt euch einfach ein paar besondere Merkmale aus. Links findet ihr ein weißes Feld für die Charakterskizze. Kommen wir zu den Attributen. Die Attribute sind praktisch eure Basiseigenschaften und verdeutlichen die Talente oder Einschränkungen eures Charakters. Diese Werte stellen die Basis zu jedem Check dar. Zu diesen Werten wird noch der Fertigkeitswert addiert und 1W10 gewürfelt und schon hat man seinen Check. Es kommt auch mal vor das ihr unter euerm Wert würfeln müsst. Meist wenn keine passende Fertigkeit zur Verfügung steht. Der Spielleiter gibt euch je nach Härtegrad der Kampagne zwischen 55 und 70 Punkten. Ich vergebe meist 65. Wählt zuerst einen Wert für **Intelligenz (INT)**. Das **PSI Talent (PSI)** entspricht dem Mittelwert aus INT und 1W10. Verteilt nun die restlichen Punkte auf die Attribute **Attraktivität (ATT)**, **Konstitution (KON)**, **Stärke (STK)**, **Bewegungsweite (BEW)**, **Reflexe (REF)** **Technik (TCH)**, **Coolness (COO)**, **Glück (GLK)** und **Menschlichkeit (MEK)**. Tragt die Werte jeweils ins linke Kästchen auf dem Charakterbogen ein. Das rechte ist für modifizierte Werte, zum Beispiel durch Cyberware.

Hier noch eine kleine Beschreibung was genau gemeint ist. **Attraktivität** bedeutet wie dich andere Leute wahrnehmen, wenn sie dich sehen. Wie bewegst du dich? Wie gleichmäßig sind deine Proportionen? Hast du interessante Merkmale an deinem Äußeren (tiefe blaue Augen, süßes Lächeln...)? Macht dein Auftreten einen guten Eindruck? Hat also eher wenig mit Alter, Narben, Tattoos oder Körperbehaarung zu tun. Natürlich gibt es ein allgemein gültiges Schönheitsideal an dem alles gemessen wird. Attraktivere Personen haben es vor allen in Auswahl-situationen einfacher. Bitte liebe Spielleiter degradiert dieses Attribut nicht. Benutzt es bitte nicht nur um sexuelle Beziehungen aufzubauen. Vielen Dank.

Konstitution misst deine Widerstandsfähigkeit gegen Umwelteinflüsse zu widerstehen. Er beschreibt wie stabil deine Knochen sind und welche Qualität und Quantität deine Muskeln haben. Je höher dein KON Wert desto breiter und schwerer bist du. Egal ob Mann oder Frau. Der KON Wert beschreibt auch deine pure Körpermasse.

Stärke: Dieser Wert sagt aus welche Kraft ihr für einen Kurzen Moment (Schlag, Tritt oder Stemmen) mobilisieren und einsetzen könnt. Es muss eine Natürliche Muskelmasse vorhanden sein und so kann sich dieser Wert nur um 1 Punkte vom KON Wert unterscheiden. Hast du eine KON von 5 darf dein STK Wert zwischen 4 und 6 liegen.

Bewegungsweite: Dieser Wert ist einzig und allein für die Bewegung im Kampf wichtig. Ein kleiner Wert kann eine Kriegsverletzung bedeuten. Unterschätzt diesen Wert nicht.

Reflexe: Die Reflexe beschreiben deine Hand Augen Koordination, deine Reaktion, und natürlich deine Reflexe in Bezug auf Komplexe Handlungen. Menschen mit niedrigen Reflexen reagieren langsamer und brauchen mehr Zeit um Schnelle Situationen (Kampfgeschehen) zu überblicken. Sie handeln weniger instinktiv, sie überlegen. Das macht sie langsamer. Wohingegen Menschen mit hohen Reflexen sehr schnell in der Lage sind zu handeln und Situationen schnell überblicken.

Intelligenz sagt aus wie einfach es für dich ist logische Zusammenhänge zu erkennen. Er sagt aus, wie schnell du etwas kapiere und lernen kannst. Er sagt etwas über dein Gedächtnis aus, und ob du dir bestimmte Sachen merken kannst. Er sagt auch aus ob du kombinieren kannst und wie lange das bei dir dauert. Er hat nichts mit deiner Schulbildung, deinem Abschluss oder deinem Allgemeinwissen zu tun. Menschen die eine geringe Intelligenz haben, brauchen länger um Zusammenhänge zu erkennen und vergessen oft Details. Menschen mit einer hohen Intelligenz, sind sehr gut im Kombinieren, und sind einfach schneller im Auffassen von Situationen. (Wahrnehmung)

Technik gibt dein technisches Verständnis und deine Geschicklichkeit an. Räumliches Denken, Fingerfertigkeit, ruhige Hände... all das spielt hier eine Rolle. Dieser Wert dient als Basis für alle Fertigkeiten die technischer Natur sind. Auch alle Bastelfertigkeiten und Künstlerischen Fertigkeiten fallen hierunter.

Glück. Wenn ihr etwas in einem Kaufhaus oder bei einem Dealer sucht was nicht üblich ist oder wenn es bei einer Bombenexplosion um die Bestimmung der Treffer geht, dient GLK als Grundwert für die Würfe. Außerdem ist der Glückwert wie ein Würfel-pool zu sehen. Jedes mal wenn ihr einen Check macht könnt ihr vor dem Wurf Punkte von euerm Glück zu dem Check hinzuaddieren. Auch wenn ihr eine 1 Würfeln solltet (immerhin 10% Chance) gilt der Wurf nicht als kritisch daneben. Natürlich sinkt der Glückpool. Er wird zum Anfang jeder neuen Spielsession wieder aufgefrischt.

PSI Talent beschreibt zum einen dein Talent psionische Kräfte zu lenken und formen zu können, und zum anderen ist es deine Geistige Stabilität. Sie ist also so etwas wie dein Konstitutionswert in der Astralebene. Das Menschliche Maximum liegt bei 10. Andere Wesen können darüber hinaus. PSI wird in den wenigsten Kampagnen gebraucht und der Wert wird meist nur statistische Bedeutung auf euerem Charakterbogen einnehmen. Durch Schlafentzug sinkt dieser Wert. Wer bei 0 angekommen ist fällt in einen Komaähnlichen Zustand der sich nach einem Tag (PSI 1) wieder verflüchtigt

Coolness:

Ist der Wert der jede Waffe ersetzt. Personen mit einer hohen Coolness können ihre Angst perfekt verstecken und wirken dadurch auf andere Unerschrocken, Cool und Autoritär. Dadurch können sie in einem Wortgefecht (Willensduell) ihren Willen durchsetzen und sogar gegen einen Bewaffneten gewinnen. Natürlich nur solange ihr Argumente habt. Coolness sagt auch etwas über die Fähigkeit aus, wie ihr mit Stress fertig werdet. So ist eine hohe Coolness recht wichtig wenn ihr ständig in extremen Situationen seid.

Menschlichkeit:

Die Menschlichkeit misst eure Fähigkeit mit anderen Personen klar zu kommen. Wenn ihr schnell ausrastet, oft schlecht drauf seid, ungern in Gesellschaft von anderen seid, dann habt ihr eine ziemlich geringe Menschlichkeit. Bleibt ihr dagegen ruhig wenn andere euch aufs übelste beleidigen, könnt ihr grinsen während andere ausrasten, könnt ihr alles in einem Gespräch klären, habt ihr echte Freunde, seid ihr angesehen und gern gesehen? Dann habt ihr bestimmt eine hohe Menschlichkeit.

Stemmen: Dies ist das Gewicht in Kilo das ihr Kurzzeitig bis max. 10 Sekunden anheben oder halten könnt. Stemmen errechnet sich. $20 \times \text{STK} + 10 \text{ Kg}$ pro Punkt in Kraftakt. (addiert diese später dazu! Aber nicht vergessen.)

Tragen: Dies ist das Gewicht das ihr in einem Rucksack über längere Strecken (30 Km) zu Fuß tragen könnt ohne arge Schwierigkeiten zu bekommen. Wir gehen dabei von normalen Gelände aus. Tragen errechnet sich. $\text{KON} \times 2,5\text{kg} + 1\text{Kg}$ pro Punkt in Ausdauer. (addiert diese später hinzu!)

Rennen: Dies ist die Anzahl von Metern die ihr in einer Runde rennen könnt, wenn ihr einfach gerade aus rennen würdet. Pro Kurve die man schlägt werden einem 2 Meter abgezogen. Wenn man vom einer liegenden Position aus rennen will schafft man in dieser Runde nur die Hälfte der angegebenen Meter. Wer kriecht schafft pro Runde 2 Meter. $\text{Rennen} = 3 \times \text{BEW}$

Springen: Ist die Anzahl von Metern die man mit leichter Ausrüstung (SA Kleidung und Waffe) springen kann ohne einen Check zu machen. $\text{Springen} = \text{Rennen} / 4$

Kurze Info zu:

Alter: Das alter eures Charakters könnt ihr natürlich selbst bestimmen. Wenn ihr schon dabei seid, bestimmt auch gleich den Geburtstag, Ort und Sternzeichen. Muss nichts ein, ist aber ein nettes Addon.

Größe: Macht eure Größe aber abhängig von eurem KON Wert. Hohe KON heißt soviel wie breite und stabiler Körperbau. Mit zunehmender KON geht die Weiblichkeit flöten... Alles klar?

Gewicht: Könnt ihr selbst wählen oder diese Regel verwenden. Zusammen mit der Größe und eurem KON Wert kann man hieraus auf eure Statur schließen. Die Größe -100 wäre euer Gewicht. Frauen können davon schon 10 % abziehen. Für KON 5 gibt es keine weitere Modifikation. Pro Punkt über 5 werden 10 % aufgerechnet. Pro Punkt unter 5 werden 10 % abgerechnet. Wie schon angedeutet hat das Gewicht nicht zwangsläufig damit zu tun ob ihr Fett seid oder nicht! Fett wärt ihr wohl wenn eure BEW bei 4 oder darunter liegen würde...)

3. Schritt: Die Fertigkeiten

Auf der Tabelle Seite 10 findet ihr unsere erweiterten Spezialfertigkeiten und die Namen der Rollen. Schaut euch euren Background an, und entscheidet euch für eine Spezialfertigkeit. Es gibt eigentlich keine Charakterklassen, es kommt nur auf die Spezialfertigkeit an. **Passt eure Fertigkeitwerte eurem Spielkönnen und eurer Spielerfahrung an.** Sprecht die Werte mit eurem SL ab, und bedenkt das mit höheren Werten auch das Level der Gegner steigt.

Primär heißt das ihr den **vollen Wert** in eurer Spezialfertigkeit als Bonus auf diese Fertigkeiten bekommt. Eventuelle Lernmodi sinken um 1.

Sekundär heißt das ihr den **halben Wert** in eurer Spezialfertigkeit als Bonus auf diese Fertigkeiten bekommt.

Dabei werden alle halbierten Werte abgerundet. Eventuelle Lernmodi sinken um 1.

Nachdem ihr eure Spezialfertigkeit habt lest euch die Fertigkeitenliste auf Seite 11 durch und wählt die 9 wichtigsten Fertigkeiten aus die den Charakter ausmachen. Das sind eure Basisfertigkeiten. Wie ihr auf dem Charakterbogen erkennen könnt gehören Wahrnehmung, Allgemeinwissen und Gebräuche (je nach eurem BG) zu den Basisfertigkeiten. Ich hab also insgesamt 12 Basisfertigkeiten.

Die zweite Spalte bildet eure Hobbyfertigkeiten. Diese Fertigkeiten können, müssen aber nicht aus der Liste genommen werden. Ihr könnt sie frei erfinden. Zum Beispiel: Kochen, Tätowieren...

Da man in jungen Jahren noch nicht so erfahren sein kann wie der 35 jährige Veteran der in 3 Kriegen an der Front gekämpft hat ist klar. Daher spielt jetzt eurer Alter eine kleine Rolle. Ihr bekommt Punkte je nach eurem Lebensabschnitt

Street Kid (14-15) 75 Punkte

Teen (16-17) 80 Punkte

Late Teen (18-19) 85 Punkte

Adult (20-22) 90 Punkte

Rover (23-28) 95 Punkte

Veteran (29+) 100 Punkte

Mindestens 45 Punkte müssen auf Basisfertigkeiten verteilt werden. Bedenkt das auch schon bei der Charaktererschaffung der Lernfaktor zählt. **Lernfaktor 3 heißt 3fache Kosten: eine Fertigkeit (Lernfaktor 3) auf 4 kostet euch dann 12 Punkte!!**

Viel Spaß beim verteilen. Überlege gut in welche Fertigkeiten du investieren willst. Und halte dich an deinen Background.

Bevor es weiter geht, rechne die Fertigkeitwerte zu den Attributen und addiert die eventuellen Boni. Tragt das Ergebnis in der Spalte „Gesamt“ ein. Im Spiel müsst ihr praktisch nichts mehr extra zusammen zählen sondern braucht nur noch 1W10 zu würfeln und einfach addieren. Das spart viel Zeit. Man bedenke aber, das es gerade in Kampfsituationen durch Auswirkungen von Wunden oder Panzerung gerade im Bereich Reflexe zu Abzügen kommt, die ihr natürlich Situationsgerecht mit einkalkulieren müsst.

4. Schritt: Startgeld

Der Charakter bekommt zum Spielbeginn eine Art Startkapital um sich auszurüsten. Um das zu simulieren würfelt ihr einfach 1W3 +1 Monate eures Gehaltes aus. Aus der Gehaltstabelle kann ein Spielleiter auch die typische Runnerbezahlung ableiten. Tragt eurer aktuelles Monatsgehalt auf dem Charakterbogen ein um eine Referenz zu haben wenn ihr einen Auftrag annehmet. Bei einem Auftrag ist es üblich das jeder nach seiner Spezialfertigkeit bezahlt wird. Wird weniger gezahlt ist es ein leichter

Job, wird mehr gezahlt will man euch vielleicht angn... Der Eurobuck ist identisch zum € Euro zu sehen und hat die gleiche Kaufkraft, sowie den gleichen Wechselkurs. Ich werde also weiterhin nur noch € statt eb schreiben. Allerdings sind die Preise für manche Bereiche anders als heute. Orientiert euch an der Wirtschaftslage der USA im Jahr 2020. Und gleicht die heutigen Katalogpreise an.

Spezialfertigkeit	1-5	6	7	8	9	10
Sechster Sinn	1500 €	2000 €	3000 €	6000 €	9000 €	12000 €
Kampfsinn	1000 €	1500 €	2000 €	4000 €	6000 €	8000 €
Aufspüren	1200 €	2000 €	3000 €	4000 €	6500 €	10000 €
Meucheln	900 €	1800 €	3600 €	6000 €	10000 €	15000 €
Sneak	1500 €	2000 €	3000 €	6000 €	9000 €	12000 €
Interface	1000 €	2000 €	3000 €	5000 €	7000 €	10000 €
Charisma	1000 €	1500 €	2000 €	5000 €	8000 €	12000 €
Meditech	1600 €	3000 €	5000 €	7000 €	10000 €	15000 €
Zen	500 €	800 €	1200 €	2000 €	4000 €	6000 €
Technische Intuition	1000 €	2000 €	3000 €	4000 €	5000 €	8000 €
Infiltration	1500 €	2000 €	3000 €	6000 €	9000 €	12000 €
Kata	700 €	1000 €	3000 €	6000 €	8000 €	10000 €
Street Survival	300 €	700 €	1000 €	2000 €	3000 €	4000 €
Autorität	1000 €	1200 €	3000 €	5000 €	7000 €	9000 €
Connections	1500 €	3000 €	5000 €	7000 €	8000 €	10000 €
Dealing	1500 €	3000 €	5000 €	7000 €	8000 €	10000 €
Vamp	1000 €	1500 €	2000 €	5000 €	8000 €	12000 €
Glaubwürdigkeit	1000 €	1200 €	3000 €	5000 €	7000 €	10000 €

5. Schritt: Kontakte usw...

Kontakte:

Ihr werdet in Laufe eures Lebens bestimmt schon einen Freund, oder eine Freundin gefunden haben. Einen Auftraggeber oder einen Dealer. Hier tragt ihr alle Leute ein, die eine Rolle in eurem Background gespielt haben und nicht nur flüchtige bekannte sind. Der Spielleiter sollte den Charakteren im Spiel auch sagen ab wann sie einen NSC als Kontakt hinzufügen können. Ein Kontakt steht mit dem Charakter in einem besonderen Verhältnis. Dem Kontakt ist der Charakter in irgend einer Form wichtig. Sei es geschäftlich oder persönlich. Kontakte halten solange wie dieses Verhältnis besteht.

Der Ex-Mode:

Er sagt aus, wie ihr euch nach außen gebt. Was ihr anderen Menschen vormacht. Euer privater Schutz gegen Gefühlsverletzungen. So sehen euch die meisten Leute die euch nur oberflächlich kennen. Es ist das erste Bild das man hat wenn man auf euch trifft. Das Aussehen spielt hier keine Rolle.

Ein Beispiel wäre: Gefasst, Selbstbewusst, Zielstrebig und ordentlich. Ergreift gern die Initiative und wirkt auf andere Autoritär.

Der In-Mode:

Dieser sagt aus, wie man eigentlich ist und was für Motivationen einen leiten. Er beinhaltet die schwache Stelle in einem Menschen, den verwundbaren Punkt. Er beschreibt das eigentliche

Wesen und die Einstellung zum Leben. Es ist eventuell auch empfehlenswert diese Eigenschaften erst zu vermerken wenn man den Charakter eine Zeit lang probegespielt hat. Es ergeben sich im Spiel immer wieder Situationen in denen Ihr euren Charakter anders spielen werdet als ihr es festgelegt habt. Ist aber nicht schlimm, wir verhalten uns ja auch nicht immer so wie es andere von uns gewohnt sind.

Beispiel: Von seinen Ideen besessen, leicht motivierbar, liebt das Leben und seine Arbeit, hat Probleme mit Autoritäten , unordentlich.

In- und Ex-Mode können sich verändern. Dies geschieht meist durch einschneidende Erlebnisse. Sollte eurem „fröhlichen“ Charakter mal eben die ganze Familie vor seinen Augen sadistisch geschlachtet werden, dann ist er wohl nicht mehr so fröhlich... Seht den In- und Ex-Mode als eine Art Charakterbeschreibung nach dessen Richtlinien man so weit es der Menschlichen Intelligenz oder diversen Gefühlen nicht widerspricht auch handeln sollte. Ex und In-Mode können sich übrigens auch widersprechen.

So kann ein eigentlicher Feigling, vor anderen den mutigen Helden spielen.

Spezialfertigkeit	Sekundäre und Primäre Boni
Sechster Sinn „SOLO“	Primär: Wahrnehmung, Initiative Sekundär: keinen. Der Charakter fühlt Gefahren. Alle darf bei drohender Gefahr einen Wahrnehmungswurf machen, und kann dadurch die Gefahrenquelle erahnen. Vorsicht: Er sieht die Gefahr deswegen nicht zwangsläufig. Sehr Kampforientiert.
Kampfsinn „SOLDIER“	Primär: Initiative Sekundär: 4 Waffenfertigkeiten Der Charakter ist den Umgang mit Waffensystemen aller Art geübt. Er ist ein Profi im Umgang mit „seinen“ Waffensystemen. Sehr Kampforientiert.
Aufspüren „HEADHUNTER“	Primär: Beschatten / Verfolgen Sekundär: Datensuche, Tarnen, Ein Headhunter besitzt 3 Kontaktleute vorzugsweise bei Polizei, FBI, CIA. So hat er Zugriff auf Fahndungsunterlagen.
Meucheln „ASSASSINE“	Primär: Schleichen, Abschütteln Sekundär: Bewaffneter Nahkampf oder KSA Opfer diverser Nahkampfangriffe erhalten immer doppelten Schaden nach Abzug von Panzerung.
Sneak „PROWLER“	Primär: Tarnen, Schleichen Sekundär: Sicherheitselektronik, Abschütteln Als Prowler ist man der „Dieb“ der Gruppe. Oft ist man alleine unterwegs um weniger auszufallen.
Interface „NETRUNNER“	Primär: Programmieren, Internet & Computer Sekundär: Datensuche Du bist ein Hacker. Informationsbeschaffung ist dein Talent.
Charisma „TALKAWAY“	Primär: Überreden Sekundär: Verführen, Menschenkenntnis Der Charakter ist ein mehr oder weniger bekannter Musiker, Politiker oder andere Mediengestalt. Nicht unbedingt leicht zu spielen. Der Spieler sollte den Anforderungen entsprechen.
Meditech „MEDITECH“	Primär: Medizin, Cyberchirurgie Sekundär: RI: Cyberware RI: Nanoware & Bioware Erlaubnis für Wiederbelebung. Der Charakter ist voll ausgebildeter Arzt, Chirurg und Rettungssanitäter in einem.
Zen „GOGANGER“	Primär: 2 Fahrzeugsteuerskills + 2 passende RI Skills Sekundär: Beschatten, Abschütteln, Fahrzeugwaffen Der Fahrzeugspezialist.
Technische Intuition „TECHIE“	Primär: 1 E Fertigkeit und 3 RI Fertigkeiten. Sekundär: Schlösser öffnen, Sicherheitselektronik ODER Elektronische Kriegsführung und Sprengtechnik Der Techniker, Erfinder und Schlösser Öffner.
Infiltration „AGENT“	Primär: Schlösser öffnen, Sicherheitselektronik, Verkleiden Sekundär: Gebräuche, Fälschen Der Agent kann ist praktisch die elegantere Art eines Prowlers
Kata „STREET FIGHTER“	Primär: Initiative Sekundär: KSA Neben dem Assassinen der Effektivste Nahkämpfer
Street Survival „STREET PUNK“	Primär: Abschütteln, Gebräuche Straße, Überleben Großstadt Sekundär: Stehlen, Menschenkenntnis Der Charakter zahlt keine Gebühren für Wohnung. Und nur die Hälfte für Lebensmittel. Die Nightlivepauschale bleibt normal.
Autorität „LEADER“	Primär: Einschüchtern, Verhören, Sekundär: Menschenführung, Menschenkenntnis. Der Spieler sollte ebenfalls Autorität besitzen, da es sonst im Spiel nicht rüberkommt.
Connections „GO BETWEEN“	Primär: Menschenkenntnis Wert+1 x2 Kontakte in Regierung, Konzern oder Militär Die mit dir zusammenarbeiten.
Dealing „DEALER“	Such dir 2 Gebiete aus: Waffen, Drogen, Cyberware, Elektronik, Fahrzeuge. Du bekommst die Ware nicht nur zum Listenpreis, nein, du bekommst diese Ware mit einem Rabatt von 5% pro Punkt in dieser Fertigkeit. Alles was nicht dein Gebiet ist, bekommst du immerhin zum Listenpreis und nicht zum Schwarzmarktpreis. Sekundär: Menschenkenntnis und die 2 Wissensfertigkeiten (RI) zu den gewählten Gebieten.
Vamp „DANCER“	Primär: Gardarobe, Kosmetik, Verführen, Verkleiden Die Alternative zu Charisma. Sexuell überzeugender aber nicht so berühmt.
Glaubwürdigkeit „MEDIA“	Primär: Menschenkenntnis, Überreden Sekundär: keine Der Charakter ist einer von den Menschen denen man alles glaubt.
Ressourcen „CORPORATE“	Der Charakter ist freier Mitarbeiter eines Megakonzerns und kann auf dessen Ressourcen zurückgreifen. Allerdings bekommt er nicht immer das was er will. Je nach Konzern fallen auch die Optionen aus. Der Check wird auf COO gemacht.

Dieser Auszug ist nur die Auflistung der üblichen Spezialfertigkeiten. Seid so frei und entwerft euch eure eigenen wenn ihr Lust und Laune habt.

Liste aller Fertigkeiten nach Attribut

Anmerkung: Die entsprechenden Beschreibungen findet ihr im Grundregelwerk. Fehlende Fertigkeiten aus 2020 wurden gestrichen oder durch andere ersetzt oder umbenannt. Ab Version 3.0 wird nachfolgend eine Erklärung stehen, bis dahin müsst ihr mir mailen oder euren Verstand gebrauchen. Die Zahl in der Klammer ist er entsprechende Lernfaktor. Wenn die Fertigkeit **dick gedruckt** ist, ist sie sehr üblich und sollte wenn passend auch auf eurem Charakterbogen stehen.

Die Fähigkeiten eines Menschen können von 0 bis 10 reichen. Die Kompetenz kann man folgender Maßen bestimmen:
Basisattribut + Fertigkeit

Bis 9: Totaler Anfänger. Kann fast nichts, muss sich schon anstrengen wenn er durchschnittliche Erfolge erzielen will. Kennt gerade mal Grundkenntnisse.

10-11: Unerfahren. Beherrscht alle Grundlagen und kann normale Erfolge erzielen.

12-13: Erfahren: Beherrscht neben der Grundlagen auch ein gutes Potential an eigener Erfahrung.

14-15: Profi. Hat viel eigne Erfahrung und kommt in der Regel auch mit Schwierigen Situationen gut klar.

16-17: Meister. Ein Meister in diesem Gebiet. Es dauert mehrere Jahre um so gut zu werden. Man kann nicht in vielen Fertigkeiten zum Meister werden. Normaler Weise endet hier der Karriereweg. Man lernt nicht mehr dazu.

18 +: Großmeister. Nur wenige kennen die letzten Geheimnisse dieser Fertigkeit und du gehörst dazu.

Attraktivität ATT:

Garderobe
Kosmetik

Konstitution KON:

Ausdauer
Schwimmen
Tauchen

Stärke STK:

Klettern
Kraftakt

Reflexe REF:

Bewaffneter Nahkampf
Bogenschiessen
Computerspielen
Fahren
Fahrzeugwaffen
Fallschirmspringen
Fernsteuern (gleich wie bei Piloten)
Gewehr
Granatenwerfer
Kampfsportart (je nach Art)
Leichtathletik
Maschinenpistole
Motorradfahren
Pilot: AV (3)
Pilot: Heli (3)
Pilot: Jet (2)
Pilot: Luftschiff (2)
Pilot: Prop (2)
Pistole
Raketenwerfer
Schleichen (2)
Schrotflinte
Schwere Maschinen
Skating / Boarding
Stehlen
Tanzen
Unbewaffneter Nahkampf
Wurfwaffen
Werfen
Zaubertricks

Intelligenz INT:

Abschütteln / Umgehen
Aktienhandel (2)
Allgemeinwissen

Anthropologie
Beschatten / Verfolgen
Biogenetik (2)
Biologie
Botanik
Buchführung
Chemie
Datensuche
Experte in (je nach Ermessen de SL)

Gebräuche Konzern

Gebräuche Militär

Geologie
Geschichte
Glücksspiel
Internet & Computer
Komponieren
Lehren
Mathematik
Medizin (2)
Cyberchirurgie (2)
Navigation
Nuscuba
Parapsychologie (2)
Politik (2)
Pharmazie (2)
Physik
Programmieren
Sprache Afrikanisch (2)
Sprache Arabisch / Hebräisch (2)
Sprache Asiatisch (3)
Sprache Germanisch (1)
Sprache Griechisch (2)
Sprache Japanisch (2)
Sprache Keltisch (2)
Sprache Koreanisch (2)
Sprache Pazifische Inselgruppen (2)
Sprache Romanisch (1)
Sprache Slavisch (3)
Taktik
Tarnen (2)
Texten
Überleben / Wildnis
Überleben / Großstadt
Wahrnehmung
Zoologie

Technik TECH:

RI = Reparieren / Instandhalten,
Die selben Fertigkeiten gibt es auch als E=Entwickeln. Alle E Fertigkeiten haben den Lernfaktor 2. Sind aber bei nicht vorhanden sein immer halb so hoch wie die entsprechende RI Fertigkeit.

RI: Computer & Cyberdecks
RI: Cyberware
RI: Nanoware & Bioware
RI: Elektronik
RI: Software / Firmware
RI: Motoren
RI: Turbinen
RI: Schweres Gerät
RI: Waffen
Elektronische Kriegsführung
Erste Hilfe
Fälschen
Fotografieren & Filmen
Musikinstrument
Schlösser öffnen
Sicherheitselektronik (2)
Sprengtechnik (2)
Verkleiden / Maske
Zeichnen & Malen

Coolness COO:

Einschüchtern
Meditation
Rhetorik
Verhören
Widerstehen
Gebräuche Straße

Menschlichkeit MEK:

Abrichten
Menschenführung
Menschenkenntnis
Show / Darstellen
Überreden
Verführen

Psionik Talent PSI:

Alle Psionischen Fähigkeiten basieren auf dem Psionik Talent. Bitte entwerft selbst entsprechende Fähigkeiten oder nutzt das Vampire in Chrome Regelwerk.

Wir haben einige Pauschalen für euch zurecht gelegt damit ihr nicht immer jeden kleinen Euro von eurem Charakterblatt radieren müsst. Tragt diese auch auf dem Charakterblatt ein

Lebensmittelpauschale

Kibble:

Wenn du dich entschließt, hauptsächlich Kibble zu essen, solltest du wissen was du da eigentlich isst. Unter Kibble fallen alle Fertiglebensmittel die synthetisch hergestellt, alle wichtigen Vitamine, Mineralien und Spurenelemente aufweisen die nötig sind um einen Menschen am Leben zu halten. Diese Lebensmittel schmecken alle nicht wirklich nach etwas. Und auch die Konsistenz, Farbe und Verpackung lässt eher auf vergammeltes Hundefutter in Modefarben schließen. Aber es ist zumindest so nahrhaft einen Menschen am Leben zu erhalten. In diesen Produkten findet man unter vielen anderen seltsamen Stoffen oft Beruhigungsmittel und Medikamente. Tja, so wird man mal wieder beeinflusst.

Typische Produkte: Soylet Green, Yellow und Blue. PowerBlock. FOOD. SCOP (Single Cell Organic Product)

Ein Essen dieser Art kostet 3€

Kostet: 190 € / Monat.

Durchschnittliches Fast Food:

Nicht das ihr denkt, das wäre wie in einer Fast Food Restaurantkette. In Cyberpunk ist die Anzahl der allein Lebenden weit höher als die der Familien. Da niemand mehr die Zeit, Lust und Ahnung hat für sich allein zu kochen, geht man einfach auf die Straße und isst kurz an einem der vielen Stände. Viele Frauen (natürlich auch Männer) betreiben diese Stände und machen damit guten Gewinn um sich und eventuell auch noch ein Kind über die Runden zu bringen. Je nachdem in welchem Stadtteil man sich aufhält bekommt man die örtliche Küche vorgesetzt. Die Lebensmittel die man hier bekommt, unterscheiden sich oft stark in der Qualität, aber schmecken definitiv besser als Kibble und sind mindestens genauso nahrhaft. Das Meiste hier ist aus gut gezüchtetem SCOP, Reis, Wasser, Algen, Nudeln, Soja und anderen billigen Lebensmitteln. In vielen Gerichten findet man auch gezüchtetes Fleisch. Zur Verbesserung des Geschmacks werden künstliche Aromastoffe beigefügt. Typischer Cyberpunk fraß. Ein Essen am Stand kostet ca. 6 €

Kostet: 350€ / Monat.

Hochwertiges Fast Food:

Entspricht ungefähr der heutigen, guten Tiefkühlkost. Man kann klar identifizieren was man isst und was alles drin war. Der Hersteller haftet mit seinem Namen für die Reinheit und wird auf seine Qualität überprüft. Hier werden die Abfallstoffe echter, frischer Lebensmittel verarbeitet. Das Fleisch ist demnach echt, nur halt aus vielen anderen Fleischarten zusammengeklebt, und gepresst. Oft werden zusätzliche Nährstoffe beigesetzt und Schadstoffe (Dünger, Pflanzenschutzmittel) entfernt. Schmeckt recht gut, ist nahrhaft, und sogar zu verkaufen. Wer das Zeug isst, lebt schon auf überdurchschnittlichem Niveau. So etwas essen die wohlhabenderen Cyberpunks oder Konzernler in einer guten Position. Ein Essen kostet ca. 10 €.

Kostet: 620 € / Monat.

Real Food:

Echtes Fleisch von echten, lebenden Tieren. Keine genmodifizierten Komponenten. Gemüse und Obst aus schadstofffreiem Anbau. Alles ökologisch sauber und qualitativ hochwertig. Nur in speziellen Fachgeschäften zu beziehen. Extrem teuer, aber der Geschmack ist einfach original und unverfälscht. Keine Chemie

und keine Genmanipulation. Nahrhaft und gut verdaulich. Das Beste was man für Geld kaufen kann. Ein Essen kostet um die 20 €.

Kostet: 1240€ / Monat.

Nightlifepauschale

Folgende Beschreibungen sind nur Richtlinien, damit man sich vorstellen kann was inbegriffen ist. Bitte nicht als Guthaben betrachten.

Low Life:

Billige Bars, keine Drinks, nur Soda oder Coke. Auch der ein oder andere Kaffee aus dem Automaten ist drin. Kein Kino. Kein Simstim.

Kosten: 50 €.

Moderate Life:

Normale Bars, guter Kaffee, den einen oder anderen Drink. Auch Disko ist 2 mal im Monat drin., Ein Simstim und ein Kino.

Kosten: 120 € / Monat.

Party Life:

Gute Bars, Diskotheken, Kinos, und auch der eine oder andere SimStim. Genau das richtige für Party People.

Kosten: 250€ / Monat.

Extreme Life:

Je nachdem was ihr zusätzlich so ausgeben wollt ist so ziemlich alles drin was ihr euch so vorstellen könnt.

Kosten: ab 400€ / Monat.

Wohnungspauschale

5th Element Wohnung: 150 € / Monat

Ca 10 m² mit Dusche, Kühlschrank usw...

2-Zimmer Wohnung: Pro 1m² 16 € / Monat

Von 10 m² bis 70 m²

3-Zimmer Wohnung: Pro 1m² 15 € / Monat

Von 65 m² bis 110 m²

4-Zimmer Wohnung: Pro 1m² 13 € / Monat

Von 80 m² bis 200 m².

Die Preise beziehen sich auf Wohnblocks innerhalb von schlecht gesicherten Gebieten. Nicht gleich Kampfzone aber die Polizeipräsenz ist gering und es gibt des öfteren Einbrüche.

Wer die Kampfzone ziehen will zahlt nur die Hälfte, hat aber keinen Anspruch auf nichts und wird nachts bestimmt mal besucht ;)

Wer gesicherter leben will, zieht in eine Konzern gesicherte Zone und zahlt x 1,5. Dafür ist seine Wohnung Brandschutzversichert und er braucht sich nicht unbedingt vor Einbrechern zu Fürchten, da der entsprechende Konzern hier für Sicherheit sorgt.

Wer ganz Nobel leben will zieht in eine HighSec Area. Die Kosten liegen hier 3 mal so hoch, aber dafür sieht man hier schon mal die örtlichen Berühmtheiten und der Wohnort sagt natürlich auch was über das eigene Prestige aus.

Wie ihr sehen könnt lohnen sich WGs, was nicht zuletzt typisch für Runner ist.

6. Schritt: Kampfwerte

Auf dem zweiten Blatt findet ihr alle Daten die ihr für eine Kampfsituation benötigt. Oben links ist der Zustandsmonitor. Hier tragt ihr wie gewohnt euren Schaden ein und könnt sehen in welchem Zustand ihr euch befindet. Die Smilies spiegeln nicht etwa euren Gesichtsausdruck wieder sondern die effektive Chance draufzugehen. Bewusstlos seid ihr, wie ihr selber wisst schon meist ab Tödlich EX 1. Unten im Kasten findet ihr das Kästchen Blutpunkte. Ihr habt KON x 2 Blutpunkt. Die Regel fürs Verbluten findet ihr auf Seite 45.

STO Die Schadenstoleranz: Auf dem Kampfbogen zu finden. Dank eurer Konstitution ist es möglich einen gewissen Anteil von Schaden zu absorbieren. Ein kleiner Typ mit KON 4 bekommt durch einen Steckschuss also mehr Schaden als ein Typ mit KON 8. Die STO darf von jedem Schaden abgezogen werden der nicht durch PB (Panzerbrechende) Munition oder Klingenwaffen verursacht wurde. Siehe auch die neuen Schadensregelungen.

Konstitution	Schadenstoleranz
KON 1-4	STO 0
KON 5	STO -1
KON 6, 7	STO -2
KON 8, 9	STO -3
KON 10	STO -4

KO Check & EX Check: Ebenfalls auf dem Kampfbogen zu finden. In diese Felder tragt ihr euren KON Wert ein. Durch bestimmte Cyberware kann einer oder beide Werte nachträglich verändert (verbessert) werden. Beide Werte können bei einem Menschen nicht mehr als maximal 12 betragen.

Auf der rechten Seite findet ihr die Trefferzontabelle und daneben eine Figur auf der ihr die Trefferzonen sehen könnt.

Tragt in jede Zone untereinander ein:

Panzerungsart (z.B. HA)

Schutzwert (z.B. 14)

Behinderungswert (z.B. 0,2)

Unten rechnet ihr euch noch den durchschnittlichen SW aus und tagt ihn zusammen mit dem gesamten Behinderungswert ein.

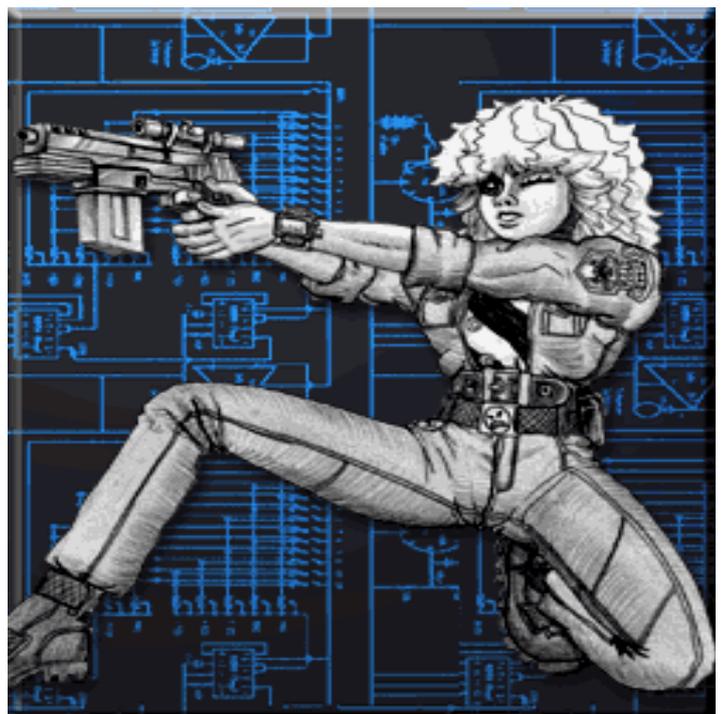
Dann folgt der Initiativekasten. Der ist eigentlich sehr selbsterklärend. Solltet ihr dabei Probleme haben schaut euch mal das Initiativesystem im Kampfkapitel genau an. Ach ja. Unter Cyberware fällt nicht zwangsläufig jeder Reflexbooster. Es gibt bei uns 4 Arten von Reflexboostern:

1. Steigert permanent direkt die Reflexe.
2. Steigert permanent die Initiative.
3. Steigert kurzfristig die Initiative.
4. Erhöht oder ändert die Initiativwürfel.

Nur die Reflexbooster aus Punkt 2 werden hier eingetragen. Punkt 4 wird weiter unten bei Würfeln eingetragen, Punkt 1 ist schon in den Reflexen mit drin und Punkt 3 fällt genau wie Drogen unter kurzfristige Boni. Die müsst ihr euch merken.

Der Rest (die Waffenwerte) auf dieser Seite wird aus den entsprechenden Regelwerken, Sourcebooks oder Chromebooks entnommen und einfach eingetragen. Bei den Waffentabellen ist hinten immer ein Kästchen namens Wurf. Hier addiert ihr schon mal Attribut + ZG + Fertigkeit. So braucht ihr in Kampfsituationen nicht immer das rechnen anzufangen.

Der STR Schadensbonus	
2	kein Schaden
3-4	-1
5-6	0
7	+1
8	+2
9-10	+3
11-12	+4
13+	+5



7. Schritt: Einkaufen Ausrüstung

Es ist eine Tatsache, das fehlendes oder falsches Equipment dich umbringen kann. Aber was braucht man eigentlich so in einer Typischen Amerikanischen Stadt.



Zunächst mal eine kleine Wohnung die in einem Haus liegt, wo es keine Rolle spielt, wie laut man ist. Typischerweise in der Kampfzone oder Industriezone. Damit man Nachts nicht unnötig überrascht wird, sichert man die Tür und die Fenster mit

Bewegungsmeldern. Eine Stereoanlage mit Radio und ein Fernseher sind Pflicht. Hier und da sollte man sich vielleicht auch mal einen neuen Chip besorgen. Ohne Musik in der Bude dreht man doch durch!

Waffen sollte man sich je nach Bedarf organisieren. Eine zuverlässige Pistole ist nie falsch. Diese sollte immer am Körper getragen werden. Zudem sollte man vielleicht noch zwei bis drei Backupwaffen (geladen und entsichert) in der Wohnung verstecken. (mit Klettband unter den Schreibtisch... in die Keksdose...) Es hat sich oft bewährt eine Splittergranate bei sich zu haben. Für die enorme Durchschlagskraft und verheerende Wirkung in Räumen. (siehe Johnnie Mnemonik). Wenn ihr keine Solos seid, dann nehmt nicht das Große Kaliber, so was macht euch nur langsam. Nehmt für die Durchschlagskraft lieber Panzerbrechende Munition.

Für richtige Runs wählt euer Waffen nach eurer Aufgabe und dem Umfeld. Pistolen sind auf Runs eher als Backupwaffe zu sehen, da sie nicht die Reichweite haben und ihr immer nahe an euer Ziel ran müsst. Maschinenpistolen haben eine bessere Reichweite und sind zudem noch vielseitig einsetzbar.

Für Runs haben sich ein paar nette Ausrüstungsgegenstände hervorgehoben die man bei vielen Runnerteams wiederfindet. Bindertape (1 Rolle). Autowinch, Overall mit 10er SA Schutzwert wer es sich leisten kann mit IR Damming, Klettergurt mit Karabinern, Handy, Sichtgerät mit IR, LowLite und Damperoption, Injektionsstift mit Dorph, 14er HA Weste. Koppel mit Tragehilfe, Magazintaschen für Koppel, Minimaglite, GPS mit Kartenansicht (als Armcomp oder über Cyberdisplay), Überlebensmesser mit Nylonschnur, Angelhaken, Linse, Streichhölzern usw., Schuhe mit Schleichsohle, Atemmaske guter Qualität, Headset: es sollte kein Bügelmikrofonheadset sein. Ein Kehlkopfmikrofon mit einem winzigen Ohrstöpsel a 'la Secret Service hat mehr Sinn. Außerdem sollte es Spride Spectrum senden, so das sein Signal auf einem Frequenzscanner nicht zu sehen ist und natürlich digital gescrambelt werden. Vergesst den Minispiegel oder die um-die-ecke-schau Kamera nicht. Ein Ohrstöpsel, HA 10 Beinschienen (über die Knie) Einen Schwarzen Rucksack aus Spidersilk SA 10. Feste (Leder) Taschen für Koppel: Für Aufgabenspezifische Ausrüstung (Meditechs haben ihr Feldoperationsset dabei, Solos extra Muni oder Handgranaten...) Handschuhe (Fingerlose für Feinarbeit). Speedholster. Da lange Haare meist stören, sollte man Haargummies oder ein Kopftuch benutzen, wenn man keinen Helm trägt. Kurzhaarfrisuren sind daher auch bei Runnerinnen in Mode. Im Nahkampf ist es durchaus lästig wenn einem an den Haaren gezogen wird. Wenn Ihr nicht in ein

Konzerngelände müsst, es aber dennoch heiß werden kann, empfiehlt sich ein Trauma Team Vertrag.

Klar das man sich so eine Ausrüstung am Anfang nicht leisten kann... Sind ja auch nur Ideen.

Wenn ihr alles angezogen habt, und euch bewegt, darf es auf keinen Fall klappern. Findet die Stelle die Lärm macht und dämpft sie mit kleinen Siliconpolstern oder schwarzem Klebeband. Macht in der Kampfzone einfache Übungen, wie des Klettern auf Gebäude, das Abseilen von Dächern, übt unbemerktes Vorbeischleichen an Wachen. Testet eure Ausrüstung ausgiebig und macht euch mit allen Gegenständen vertraut. Ihr müsst jedes Stück Equipment in allen Details bedienen können, sonst ist es für den Arsch. Ihr müsst eure Waffen auswendig kennen und sie in jeder Position auseinander nehmen können ohne dabei hinzusehen. Sachen die einmal nicht funktioniert haben, taugen nichts. Sachen die schnell kaputt taugen auch nichts. Nehmt robustes Zeug oder macht es robust.

Es gibt natürlich noch professionellere Ausrüstung, von diversen Herstellern. Aber für 90 % reicht diese hier. Wer mehr aus sich machen möchte, investiert in verbesserte Optik, IFF Darstellung im Sichtmodus, IFF Imitationssendern und in ein paar nette Cybersysteme, damit man nicht soviel externes Equipment braucht. Das ganze Zeug nutzt euch natürlich auch nichts, wenn eure Waffen nicht leise sind. Wenn ihr auch laut arbeiten könnt, dann spart ihr euch wie ihr seht viel Geld.

Runner die gerne oder überwiegend laut, und schnell arbeiten nennt man im allgemeinen: Tanks oder beleidigend Noisefools. Die Runner, die perfekt leise und unauffällig arbeiten nennt man Prowler. Teams arbeiten, dank der einzelnen Mitglieder, meist auf die Methode: Leise Rein - Alarm auslösen - Laut raus. Deswegen ist es für professionelle Teams auch immer das wichtigste für einen schnellen Abgang zu sorgen. Als gute Fluchtfahrzeuge eignen sich Helis, Jeeps, AVs oder gepanzerte Limousinen. Bei der Flucht ist darauf zu achten, das eventuelle Verfolger einer Finte folgen. Ein beliebter Trick ist es in einer größeren Menge unterzutauchen.

Zum Equipment sei soviel gesagt:

Um sein persönlich bestes Equipment zusammenzustellen, benötigt man kein Chromebook oder andere Quellenbücher, sondern nur viele Ideen. Überlegt euch, was praktisch ist. In dieser High Tech Welt ist fast alles zu haben. Warum sollte es gerade euer Wunschequipment nicht geben. Aber bitte. Wenn ihr schon was neues einbauen wollt. Vorher mit dem Spielleiter abklären. Kann ja auch mal sein, das euer Zeug das Spielgleichgewicht zu krass beeinflusst. (alles könnende, nie kaputt gehende, hochzuverlässige, immer verfügbare, zudem noch recht günstige Panzerungen, Waffen, Cyberware, Drogen etc... etc...)

8. Schritt: Einkaufen Cyberware

Wir spielen Cyberpunk 2020. Das heißt das es Cybersysteme gibt. Nach einigen Gesprächen mit Leuten die sich medizinisch recht gut auskennen (Neurologen) ist die Technik mit der wir hantieren definitiv nicht realisierbar. Ein Mechanischer Arm kann nie die Präzision eines Biologischen erreichen. Die Nervendichte in den Fingerspitzen kann niemals in auf einer Metallfläche in Handgröße untergebracht werden. Alles in allem kann man sagen das Cybersysteme im Jahre 2020 nicht realisierbar sind. Die Systeme die wir kennen würden technisch eventuell erst in 80 bis 120 Jahren funktionieren und würden ganz anders aussehen als wir jetzt errahnen können.

ABER DAS SOLL UNS WURSCHT SEIN

Wir spielen weiterhin mit unseren „unrealistischen“ Cybersystemen und haben Spaß daran. Wir haben das System von Cyberpunk 2020 ein wenig geändert. Wir können mit Cybersystemen auf zwei weisen Spielen.

1. Menschlichkeit

Dies ist das herkömmliche System bei denen der Charakter durch den Einbau von Cyberware immer Gefühlsärmer wird. Das haben

wir mal geändert weil viele Spieler weiterhin die guten, mitfühlenden Hippies waren wie sonst. Das System ist zwar nett gemeint, funktioniert aber nur wenn die Spieler mitmachen.

2. Elektromagnetische Verstrahlung

Wir haben da ein wenig bei Johnny Mnemonic gespickt und diese Krankheit übernommen die durch elektromagnetische Verstrahlung verursacht wird. Oli hat also die komplette Cybersystemliste auf EMP umgeschrieben.

Sucht euch ein System aus, mit dem ihr Spielen wollt. Wenn ihr ganz hart sein wollt, lasst beide Regeln gelten, aber wundert euch dann nicht wenn keiner mehr Cybersysteme hat. Ach ja. Ich habe nachträglich noch hier und da Verbesserungen am Preis vorgenommen. Ich bin der Meinung das diese Liste wesentlich „realistischer“ ist als alle bisherigen die ich gelesen habe.

Checkt noch mal alle Kästchen und schaut ob ihr nicht irgendwas übersehen habt. Wenn alles soweit passt seid ihr fertig.

Ein paar Gedanken zu den Charakteren

Zum Thema: Spieler und ihre hohen Fertigkeiten und Attributwerte.

Im ersten Augenblick könnte man meinen das der Charakter ein besonders gut Ausgebildeter und toller Runner ist, und der Spieler schon gute Erfahrung hat. Die Wirklichkeit sieht **meist** so aus: Der Spieler ist spielt unterdurchschnittlich, und hat Angst, dass sein toller Held mit den kleinen Werten schneller draufgeht. Da macht er seine Rechnung allerdings ohne genau zu überlegen. Der Spielleiter will ja eine Situation erschaffen die Gefährlich ist und in denen die Spieler richtig entscheiden müssen und voll unter stress stehen. Das der eh schon überforderte Spieler dann noch viel mehr unter Druck gerät liegt auf der Hand. Und da die Gegner zwangsläufig die ähnliche Werte haben wie der Spieler ist es auch ein leichtes für sie, ihm das Licht auszupusten.

Gleicht eure Werte eurer Spielerfahrung an, und denkt daran das ihr jetzt schon das Level euer Feinde bestimmt. Zu klein ist für euch genauso Scheiße wie zu hoch. Findet ein Mittelmaß. Und besonders wichtig: Legt dem SL keinen Hintergrund vor, demnach ihr ehemalige Mitglieder der DELTA FORCE seid, und habt dann Kampfwerte von 3 oder 4. Lächerlich ! 6 oder 7 wäre wohl eher angebracht. Nebenbei fehlt euch das taktische Training das diese Jungs hinter sich haben. Wie also wollt ihr so einen Typen realistisch spielen? Ihr vergesst das ihr im Rollenspiel keine Save Funktion wie bei diversen Ego Shootern habt. Und bitte fangt nicht an zu springen wenn euch der Spielleiter beschreibt das der Gegner um die Ecke kommt....

Wer einen Techie spielen will, sollte seine Fertigkeitpunkt auf technische Fertigkeiten legen und nicht auf Gewehr und Granatenwerfer. Eure Fertigkeiten und deren Höhe sollten gut zu deinem Hintergrund passen. Wenn eurer SL auf dem Charakterbogen Skills findet, die nicht zu eurem Background passen, wird er euch den Charakter nicht durchgehen lassen. Weiterhin ist es wichtig, dass ihr den Plan habt, einen Charakter zu entwerfen den ihr spielen möchtet ohne das er beim Rest der Gruppe oder beim SL für Krisenzuständen führt. Es ist schon richtig das jeder das

spielen sollte wonach er Lust hat. Aber der Charakter muss schon in gewisser Weise mit den anderen Charakteren zurecht kommen. Damit meine ich, das er zur Gruppe passen soll. Seine Fähigkeiten sollen die des Teams ergänzen, nicht übertrumpfen. Es geht im Rollenspiel nicht darum der beste zu sein und sich gegenseitig zu beweisen, was für ein toller Typ man ist, sondern um miteinander (im Team) eine Situation durchzuspielen. Schockiert den Spielleiter also bitte nicht mehr mit monströsen Werten. Zeigt das ihr mit normalen Charakteren ebenfalls Leistung bringen könnt. Wenn ihr nur Rumhängt oder euch von aktiven Spielern durchziehen lässt bringt euch das kein Stück weiter. Vor euch ist eine ganze Welt, die es zu erforschen gilt. Sagt dem SL was euch Spaß gemacht hat, dann kann er solche Szenen ja öfter einbringen. Der SL ist nicht euer Entertainer. Ihr müsst zu euerm Spielspaß auch selber ein Stück beitragen!

Zum Thema: Der Charakter ist doch nicht das was ich wollte.

Ein Häufig auftretendes Problem ist, das man sich den Charakter persönlich anders ausgemalt hat als er dann tatsächlich im Spiel auftritt. Beispiel: Man will einen berechnenden kühlen Solo spielen dem sich die anderen Spieler nur vorsichtig nähern. Im Spiel sieht das aber ganz anders aus. Er wird von den anderen nicht im geringsten mit Respekt behandelt. Eventuell macht er sich durch einen kritischen Fehler lächerlich... Und das war's mit dem fiesem Image.

Diese Sachen lassen sich bei der Charaktererschaffung nicht vorhersehen. Ich empfehle Spielern die dieses Problem kennen und oft haben, ohne Exmode anzufangen, und sich später (nach 1-2 Monaten Spiel) einen entsprechenden Exmode zu schreiben. Eins kann ich euch sofort garantieren. Spieler die keine, oder nur wenig Autorität besitzen, sollten auch keine Charaktere spielen die Autorität besitzen. Wünsche und Träume sind ok, aber überlegt ob ihr euren Charakter auch wirklich so weiterspielen könnt, wie ihr ihn entworfen habt. Ein wenig Selbstkenntnis spielt auch hier eine große Rolle.

Kapitel 3: Das Lernsystem

Natürlich kann jeder Charakter neue Fertigkeiten erlernen und alte Fertigkeiten verbessern. Wie in jedem Rollenspiel wird dies in Punkten gerechnet. Diese nennen wir logischerweise Erfahrungspunkte. EPs werden vom Spielleiter jede Spielrunde vergeben. Je nachdem wie er mit der Spielergruppe als gesamtes Zufrieden war. Haben sie im Teamwork zusammen gearbeitet oder jeder Versucht seinen eigenen Weg zu gehen? Haben sie sich aktiv an der Story beteiligt oder nur mitgespielt? Haben sie Ihre Charaktere verkörpert oder Out Time Diskussionen geführt? Haben Ihre Charaktere aus den gespielten Situationen lernen können oder waren die gestellten Aufgaben ein Witz?

Die Gruppe hat heute ein scheiß Spiel abgegeben:

0 Punkte. Kein Gutes Spiel keine Punkte. Einfaches System.

Die Gruppe hat sich einem gut spielenden Spieler angehängt und durchziehen lassen:

Die einzelnen Spieler haben sich dem Spieler mit der meisten (Out Time) Autorität angehängt und sind sonst nur mitgelaufen. Sie haben kaum selbstständig gehandelt waren aber zum Teamwork bereit. 5-10 Punkte, je nachdem was sie erreicht haben.

Die Gruppe hat ein gesamt gutes Spiel abgeliefert:

Sie haben alle schön In-Time gespielt und gut im Team gehandelt. Jeder hat gut zum Spiel beigetragen und am Plot festgehalten. 10 - 15 Punkte je nachdem was die Gruppe erreicht hat.

Top Spielabende:

Von der Stimmung bis zum Charakter Play hat alles gepasst. Ich weis, das kommt nicht immer vor, aber wenn alle passt, gibt's 20 Punkte.

One 2 One Spiel:

Wenn ein Spieler one2one mit dem Spielleiter wichtige Sachen ausspielt sollte der SL ihm das mit Extra EP anrechnen sobald er das Gefühl hatte das der Charakter aus der Situation gelernt hat.

Romanzen und Lindenstaßenpunk geben also eher In Time Belohnungen und keine EP (ev. für Verführen oder Menschenkenntnis...)

Erfahrungspunkte sind eine Art Belohnung für gutes Rollenspiel. Der beste Spieler zieht seine Gruppe mit so wie die Trantüte der Gruppe die Punkte vernichtet. Das hat etwas unfaires, aber wie wir festgestellt haben ist es zu schwierig jedem Spieler die Punkte gerecht zu geben. Dieses System fördert die Teamarbeit, da das ganze Team zusammen Arbeiten muss um Punkte zu sammeln. Spieler die sich selbst abkapseln benachteiligen mit dieser Aktion die ganze Gruppe. Wir haben uns überlegt, das wir Goodies an gute Spieler dann in Form von Anerkennung, Waffen, Cyberware oder anderem Schnickschnak vergeben.

Erfahrung:

Um sich zu verbessern benötigt ein Charakter Erfahrung die er durch den Gebrauch seiner Fähigkeiten zum Ausdruck bringt. Wenn ein Charakter seine Fertigkeiten gebraucht lernt er dabei. Natürlich lernt er nicht bei Routineaufgaben die er so und so schon beherrscht.

Sollte es also auffallen das ein Spieler häufig schwierige Checks schafft, dann kann man den Lernprozess natürlich ein wenig beschleunigen. Ein anderes Beispiel: Ein Spieler beschreibt jeden Tag im Spiel das er eine Fertigkeit X Trainiert. Wir können ihm dafür keine extra EP geben, aber wir können uns die Zeit notieren und ihm (sobald er die EP hat) die Lernzeit verkürzen. In Sachen Lernen

EP Lernkosten - ohne Lernfaktor

Schnitt	Stufe auf Stufe	Kosten gesamt
von 0 auf 1	50 EP	50 EP
von 1 auf 2	20 EP	70 EP
von 2 auf 3	40 EP	110 EP
von 3 auf 4	60 EP	170 EP
von 4 auf 5	70 EP	240 EP
von 5 auf 6	100 EP	340 EP
von 6 auf 7	130 EP	470 EP
von 7 auf 8	160 EP	630 EP
von 8 auf 9	200 EP	830 EP
von 9 auf 10	300 EP	1130 EP

Das Lernen von Fertigkeiten:

Die Punkte die ihr braucht um zu lernen (EP) bekommt ihr durch euer Spiel. Also seht zu, das ihr gut spielt. Um jetzt einen Skill zu lernen bedarf es Zeit, Geld einem Lehrer und natürlich viel Übung. Es ist natürlich nicht immer ganz leicht einen Lehrer zu finden, besonders wenn es um Fähigkeiten wie Stehlen, Waffentechnik, Sprengtechnik, Schwere Waffen usw. geht.

Als „Lehrer“ kann natürlich auch eine virtuelle Künstliche Intelligenz hergenommen werden. Was wir dann als Lernen per SimStim bezeichnen. Wer keinen Lehrer findet kann auch durch Chips und Bücher selber versuchen sich etwas beizubringen. Um eine Fertigkeit ganz neu zu lernen benötigt es schon mal ein wenig mehr. Außerdem hat man mit einer eins schon mal eine Grundlage. Um von 0 auf eine 5 zu kommen benötigt man also schon mal 240 EP.

Will man eine Fertigkeit mit Lernfaktor lernen benötigt man die EP Kosten mal dem Lernfaktor.

Erhöhen bestimmter Kampfsportboni:

Es ist möglich seine Boni für bestimmte Manöver zu erhöhen. Ein B,oni liegt immer zwischen +1 und +4. Mehr ist einfach nicht möglich. Es können folgende Boni gelernt werden: Entkommen, Ausweichen, Entwaffnen.

Um auf 1 zu kommen benötigt es 40 EP, auf 2 kostet es 60 EP auf 3 100EP und auf 4 noch einmal 130 EP.

Lernen von Fertigkeiten durch eigenständiges üben:

Wenn man sich Chips, Lernprogramme oder Bücher reinzieht, kann man sich selbst auch einiges beibringen. Es Regeltechnisch kann man pro Tag 2 EP verlieren. Um auf 1 zu kommen braucht man also schon mal gute 3 Wochen tägliches üben. Auf zwei ist es dann nicht mehr so wild. 10 Tage später hat man es dann auch. Wer noch weiter auf 3 will, lernt und übt noch einmal 20 Tage. Ja so zu lernen ist echt Zeitaufwendig.

Lernen einer Fertigkeit mit einem Lehrer:

Hat man einen Menschen gefunden der den Skill um mindestens 2 Punkte höher beherrscht als man selber, kann man von ihm Lernen. Ich will zum Beispiel von 3 auf 4 lernen. Mein Lehrer muss also einen Minimalwert von 6 in dem Skill haben. Alle die aufgepasst haben, werden jetzt feststellen das man bei einem Wert von 8 nicht mehr durch einen Lehrer lernen kann. Um eine 9 oder 10 zu erreichen bedarf es schon eigenständiges üben oder ein Praxispunkt. Mit einem Lehrmeister kann man 10 EP am Tag verlieren. Lehrer und Lehrmaterial kosten natürlich. Ein Tageslohn mit Material berechnet sich folgendermaßen: 20 € x Stufe auf die gelernt wird. Der SL entscheidet ob die Kosten sich bei manchen Skills vermindern oder erhöhen.

Lernen in einem SimStim Computer:

So ein Rechner ist superteuer. Kein Depp auf der Straße hat so ein Gerät und Konzerne benutzen es nur für Ihre Angestellten (oder zu Manipulation der Bevölkerung). Um zu erklären was die Maschine macht. Der Computer simuliert die Anwendung der Fertigkeit in einer Virtuellen Realität. Der Unterschied zur Realität ist nur mit einem Wahrnehmungswurf auf 35 erkennbar (praktisch unmöglich).

Es werden gezielte und schwierige Situationen geübt, so das der Betreffende optimale Lernbedingungen hat. Zudem überwacht ein Neurofeedbacksystem die Synapsenbildung und Verknotung. Sollten hier Fehler passieren wird der entsprechende Teil noch einmal wiederholt. Wer per Braindance lernt, erhält an diesem Tag -1 auf alle INT Checks, da sein Gehirn viele zusätzliche „Eindrücke“ verarbeiten muss. Es ist möglich bis zu 20 EP an einem Tag zu verlieren.

Lernen durch Kritischen Erfolg:

Wenn ein Spieler in einer für das Spiel wichtigen Situation oder im Kampf zwei mal in Folge eine 10 Würfelt (1/100) bekommt er für diese Fertigkeit 50EP gutgeschrieben. Die Punkte sind nicht zur allgemeinen Verfügung sondern beziehen sich auf genau diese Fertigkeit.

Sollte der Spieler damit einen neuen Wert erlangen, so sind die EP zu streichen und der neue Wert einzusetzen.

Beispiel: Pistole auf 2. Kritischer Erfolg. +50EP auf Pistole → Pistole 3 und 10 übrige EP.

Bemerkung des Autors:

Ich habe persönlich die Erfahrung gemacht, das man sehr lang über die Vergabe von Erfahrungspunkte streiten kann. Vor allem muss man als SL seine Spieler beurteilen. Und das klappt einfach nicht immer fair. Ich bin der Meinung das Spieler die Bewertung des Spielleiters einfach akzeptieren müssen. Weil: Zum einen geht es nicht ohne Punkte, und zum anderen versucht der Spielleiter ja nur eine Bewertung durchzuführen. Sonst könnte sich ja jeder selbst die Punkte und Skills gutschreiben. Mal ehrlich. Das macht ihr doch so oder so schon...

Ist im Grunde auch gar nicht so schlimm. Ihr schreibt euch ja nur Werte auf mit denen ihr denkt besser spielen zu können.

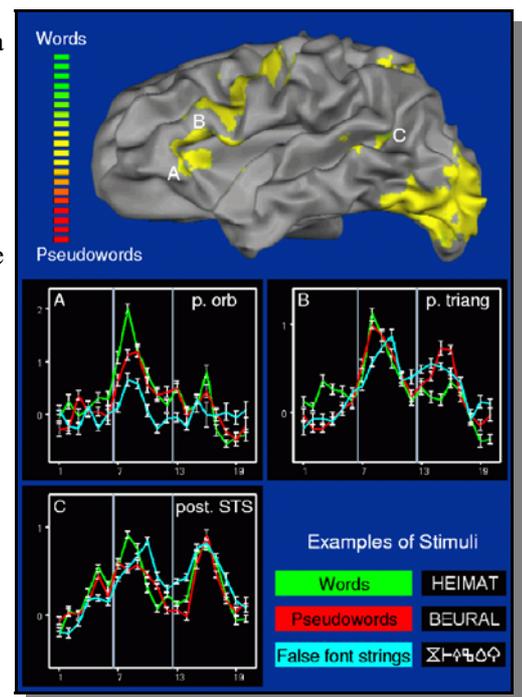
Wir spielen ein Spiel. Jedes Spiel hat seine Regeln. Wer die Regeln einfach so ändert, der beschießt. Und zwar zum großen Teil

Lernen der Spezialfertigkeit:

Schwierig. Manche geben der Spezialfertigkeit einen Lernfaktor von 3. Ich bin der Meinung der SL sollte dem Spieler zu Beginn einen Fertigkeitswert von 3 oder 4 geben. Wenn er im Spiel seine Fertigkeit oft benutzt und sinnvoll einsetzt, kann man ihm mehr geben. Die meisten Spieler werden sowieso ihren Wunschwert bei der Charaktererschaffung nehmen, und da nach nicht mehr verändern. Auf jeden Fall kann man eine Spezialfertigkeit nicht auf normalem Weg lernen. Sie wird vom SL vergeben. Wenn man gute Beziehungen zu Nomaden aufbaut oder einer Gang hilft, kann der SL ja mal Punkte vergeben.

Wenn Spieler im Spiel beschreiben das sie einen Skill erlernen oder verbessern:

Wir können ihnen ja keine extra Punkte dafür geben, aber wir können ihnen die Zeit anrechnen, und sobald sie die Punkte für den Skill oder die Verbesserung haben dürfen sie sich gleich den Wert nach oben setzen.



sich selbst. Weil wenn ihr hohe Werte habt, dann reagiert der SL mit einer Erhöhung seinerseits und die Gegner werden auch besser. Ihr kommt damit in einen Teufelskreis den ihr nicht gewinnen könnt. Außerdem wird euer SL irgendwann Misstrauisch und checkt eure Werte. Ups, wieso habt ihr auf einmal 20 Punkte mehr. Nebenbei verarscht ihr noch eure Mitspieler, die vielleicht nicht beschissen haben und nun wesentlich eingeschränkter in ihrer Spielweise sind als ihr. Und nur weil ihr mit euren Werten denkt, das ihr euren Charakter nicht spielen könnt. Macht das anders! Sprecht mit dem Spielleiter über eure Problematik und fragt die anderen Spieler ob sie sich nicht verarscht vorkommen. Ich denke man kann mit jedem SL über Werteverbesserung reden, auch wenn mal zu einer kleinen Diskussion kommt. Und akzeptiert die Entscheidungen eures SLs.

Kapitel 4: Monday Morning Bloodbath

Der Regen prasselt auf die Straße, die Sicht ist fast null. Fahles Neonlicht dringt durch die Dunkelheit. Der scharfe Geruch von Chemikalien liegt in der Luft. Die Straße vor dir ist Menschenleer und die Gebäudewände sind mit den Graffiti der Gangs markiert. Vor zwei Straßen hast du das zerschossene Free Fire Zone Schild passiert, und hängst nun tief in irgend einer beschissenen Kampfzone in den Staaten. Der Weg zum Sargladen ist nicht mehr sehr weit, aber hier ist der Großteil der Straßenbeleuchtung im Arsch ist. Gedankenversunken versuchst du möglichst unauffällig voran zu kommen. Ein kurzer Lichtblitz begleitet von dem derben Husten einer alten MP wirft dich in die Realität zurück. Als du auf dem Boden aufschlägst, bemerkst du den beißenden Schmerz in deiner linken Brust. Das Projektil steckt noch in deiner 18er Kevlarweste. Du reißt die 10mm aus ihrem Schulterholster undfeuerst wie blöd in die Richtung des Mündungsfeuers. Nachdem du geschossen hast rollst du dich zur Seite in den Schatten eines Wohnblocks, und hoffst, das dein Gegner keine Infrarotsicht hat. Dir bleibt gerade noch Zeit, deine Hyperbrille aufzusetzen und den Speedy hochzufahren, als der Feind wieder um die Ecke schießt. Diesmal kannst du ihn genau ausmachen. Sein Wärmemuster ist sehr auffällig. Seine Salve ging daneben. „Zeit, dem Typen einzuheizen“ denkst du dir, und gehst in den nächsten Hauseingang in

das Gebäude auf deiner Straßenseite. Jetzt schnell den Flur hinter, und durch die leere Wohnung wieder auf die Straße. Halt! Erst einen Blick mit dem Spiegel um die Ecke. Und tatsächlich, der Typ steht immer noch da und wartet auf dich. Zu dumm, er kann dich von hier nicht sehen. Von diesem Hinterhalt kannst du gemächlich seinen Kopf ins Ziel nehmen. Zwei Schuss auf diese Entfernung sind ein Gag. Tot sackt der Körper des Gangers auf die Straße.

Das Monday Morning Bloodbath ist ein einfaches Kampfsystem welches dem Friday Night Firefight sehr ähnelt und oft sogar identisch ist. Viel Regeln haben wir nur besser erklärt und hier und da ein wenig begrenzt. Doch es gibt auch vollkommen neue Regeln die es nötig machen das System ein wenig zu üben. Das MMB Regelsystem ist kann schneller und wesentlich realistischer sein, als das FNFF (Friday Night Firefight), doch müsst ihr die Regeln auch kennen und einsetzen damit ihr die Vorteile dieses Systems erkennt.

Bei all den Regeln gilt dennoch: Der SL hat das letzte Wort. Es wird immer zu sehr unrealistischen Situationen kommen, wenn man sich stur an die Regeln hält. Ändert und modifiziert die Regeln also, das es möglichst realistisch rüber kommt.

Grundlagen:

Sobald feststeht, das eine Kampfhandlung, eine Verfolgungsjagd oder ähnliches geführt wird, entscheidet der Spielleiter wann die Zeit in Runden eingeteilt wird und legt eine möglichst genaue Skizze der sichtbaren Umgebung vor. Eine Runde besteht aus ca. 3 Sekunden. Diese 3 Sekunden steht man natürlich nicht nur dumm dar, sondern macht jede Menge **Aktionen**. Von Fluchen, bis in Deckung gehen. Das wird nach der Runde vom Spielleiter in der **Rundenbeschreibung** genau erläutert falls die Spieler es nicht schon machen... Um zu bestimmen wer in einer Runde am schnellsten Reagiert wird die **Initiative** ermittelt. Wer die höchste hat, gibt seine **Aktionen** bekannt. Der Initiativefolge nach, werden nun *die* einzelnen Aktionen der Spielerfiguren abgehandelt. Wenn der letzte seine Aktionen durchgeführt hat, beginnt das Spiel von neuem. Der Spielleiter entscheidet dabei ob eine Aktion die gesamte Runde ausfüllt (Deckungsfeuer, Rapid Fire..) oder ob der Charakter dabei noch etwas anderes machen kann. Zum Beispiel ist es nicht möglich Rapid Fire zu geben und in der selben Runde wieder in Deckung zu gehen. Typische Aktionen sind: Ich schieße auf X und schmeiße mich hinter den Müllhaufen neben mir. Oder: Ich steh auf und renne hinter die Mauer. Ein Spieler wird in seiner Runde meist ein Bewegungsmanöver und eine Kampfhandlung ausführen. Da Bewegung und Kampfhandlung eh schon 2 Aktionen sind bekommt der Charakter schon mal -3 auf seinen Angriffswurf. Will er diese Runde noch das Magazin wechseln hat er noch eine Aktion, die ihn noch mal -3 einbringt. Er darf seinen Check also mit einem Abzug von -6 machen. Wenn Spieler vergessen nach einem Schuss wieder in Deckung zu gehen, stellen sie für alle der Initiative nach folgenden Beteiligten ein klares Ziel dar. Wir nehmen an, das es zu einem Treffer kommt. Je nach Munition und Panzerung des Gegners wird eben festgestellt wie viel Schaden er genommen hat und wo sich die Wunde befindet. Später wird es bei Spielern noch interessant wenn der Blutungsschaden einsetzt. KO und EX Checks werden gewürfelt um zu sehen wer bei einem Schock aus den Latschen kippt. Da so eine Kampfrunde eigentlich sehr hastig und fast Gleichzeitig abläuft, beschreibt der SL die Kampfrunde noch einmal schön Bunt und mit allen Spezial Effekts, so das sich jeder ein gutes Bild machen kann. Dann wird wieder Initiative gewürfelt und der Spaß beginnt von vorne. Die meisten der folgenden Regeln sind nicht neu, aber dafür besser erklärt.

Die Initiative

Die Initiative ist praktisch die Handlungsgeschwindigkeit, mit der dein Charakter im Kampf agieren kann. Wie schon erwähnt kommt der Charakter als erstes dran der den höchsten Initiative-



wert hat. Da es mehrere Faktoren gibt die sich ständig ändern können teilen wir die Initiative einfach in 2 Teile. Die Basisinitiative und die kurzfristigen Boni.

Die Basisinitiative ist der konstante Teil und ändert sich nur selten.

REFLEXE + Bonus durch Spezialfertigkeit + permanent wirkende Cyberware

Die kurzfristigen Boni setzen sich zusammen aus:

Boni durch Drogen + Boni durch nicht permanent wirkende Cyberware

Die endgültige Initiative ergibt sich aus **Basisinitiative + kurzfristige Boni + 1W10**

Derjenige mit der höchsten Initiative beginnt die Runde und kann somit als erster handeln.

Auf eine Aktion warten

Er kann seine Aktion rauszögern bis einem beliebigen Punkt in der Kampfrunde. So kann er einfach warten bis der NSC seine Deckung verlässt und unterbricht dann den normalen Verlauf der Kampfrunde. Er kann dann auf den NSC schießen und seine weiteren Handlungen durchführen. Danach kann der NSC seine Handlungen weiter durchführen, sofern er noch lebt. Das hat natürlich immense Vorteile. Benutzt diese Option wenn ihr hoch gewürfelt habt und noch kein Gegner in euer Line of Sight (LOS) ist

Ungezieltes Schießen / Schnellschuss

Diese Regel besagt, das ihr ohne großartig zu zielen möglichst schnell auf euren Gegner feuert. Das sieht man in vielen Filmen. Jedes mal wenn ihr keine Zielvorrichtung an der Waffe benutzt und einfach in Richtung Gegner schießt gebraucht er diese Regel. Sie hat den Vorteil, das man eventuell schneller ist als der Gegner da man einen Initiativebonus bekommt. Der Nachteil ist, das man einen Malus auf den Angriffsscheck hinnehmen muss. Für kurze Entfernungen (bei denen der Check eh sehr gering ist) kann man seinen Geschwindigkeit praktisch aufwerten ohne ein Solo zu sein oder Drogen nehmen zu müssen. Benutzt diese Regel wenn die Checks recht niedrig sein werden. Zum Beispiel im Häuserkampf auf kurze Entfernungen.



Hinterhalt oder Sniping

Um einen Hinterhalt zu legen oder einfach jemanden zu Überraschen ist ein Tarnen (falls stationär) oder Schleichen (falls in Bewegung) Check gegen den Wahrnehmungswurf des Opfers nötig. Dieser Wurf wird noch vor der Initiative gemacht und bestimmt, ob das Opfer (oder einer seiner Bodyguards) etwas bemerkt. Sollte der Wahrnehmungswurf gelingen, entdeckt das Opfer seinen Attentäter und darf Initiative würfeln. Der Täter erhält keinen Initiativebonus und keinen Angriffsbonus. Sollte das Opfer weiterhin keine Ahnung haben, hat der Täter automatisch die Initiative und bekommt seinen +5 Bonus auf den Angriff.

Sniper die auf Dächern oder in Wohnungen sitzen erhalten pro 30m eine Bonus von +1 auf ihren Tarnen Wurf. 300m ist also eine ziemlich sichere Position für Sniper.

Beispiel:

Eine Wache patrouliert um ein Gebäude. Damit sie später keinen Alarm auslösen kann, beschließt ihr sie vorher zu meucheln. Ihr postiert euch an einer Ecke und wartet bis der Wachmann an euch vorbeikommt.

Wahrnehmung gegen Tarnen.

Ihr gewinnt, habt die Initiative und greift mit +5 an. Der Wachmann ist so gut wie Tot.

Ihr versiebt den Check: Der Wachmann hat euch entdeckt. Initiative...

Wichtige Anmerkung zu Sichtgeräten:

Ein Restlichtverstärker unterliegt den gleichen Umweltmodifikationen wie das Menschliche Auge. Regen, Nebel, Smog und andere die Sicht einschränkende Sachen sind damit nicht umgangen. Ein Passives IR Sichtgerät hat ebenfalls mehr als nur einen Nachteil. Zum einen ist das Bild noch schlechter als bei Restlichtverstärkern. Mit einem IR Sichtgerät kann man noch lange nicht durch eine Mauer sehen oder hinter Türen schauen. Eine 5 mm dicke Mauer oder Holzwand reicht aus um keine sichtbare Wärmestrahlung durch zu lassen! Um durch Wände sehen zu können bedarf es eines aktiven Thermographen. Und die stehen nicht umsonst auf keiner Ausrüstungstabelle. Und selbst wenn ihr in eurem Spiel Wärmesicht zulässt, dann gibt es Tausende Möglichkeiten sich selbst komplett hinter einem Muster zu verbergen. Rein technisch ist es nämlich nur möglich die wärmste Stelle zu sehen. Wir folgern daraus, das ihr dann hinter einer Heizung oder auf einem erhitzten Dach praktisch sogar Unsichtbar seid.

Wichtige Anmerkung zum Wahrnehmungswurf!

Wenn sich eine Person Tarnt, die ein wenig Erfahrung darin hat, kann man davon ausgehen, das man sie nicht sieht. Ein Spieler der durch ein Gebiet geht, in dem ein getarnter NSC eventuell wahrzunehmen ist, bekommt nicht automatisch einen Wahrnehmungswurf.

Nur wenn der getarnte NSC oder Spieler einen Hinterhalt Angriff ausführen will (Siehe oben). Wenn es aber nur darum geht, das sich jemand versteckt ohne einen Angriff auszuführen, dann bekommt der Spieler nur einen Wahrnehmungswurf wenn er dies offen mitteilt wie z.B.: Während ich langsam die Straße entlang gehe, schaue ich vorsichtig mich um, da ich nicht überrascht werden will.

Je genauer die Spieler ihre Beschreibung machen, desto besser. Bei besonders guten Beschreibungen kann der SL ja noch einen Bonus geben. Z.B.: Ich suche die Dächer und Fenster der umliegenden Gebäude nach Hinweisen ab, die auf einen Scharfschützen hinweisen könnten.

Der Angriffswurf:

Die Trefferchance ist einfach zu bestimmen. Ihr habt für jede Waffe einen Basisangriffswurf. Der liegt wie ihr ja hoffentlich schon wisst bei :

REF + Waffenfertigkeit + ZG der Waffe.

Dieser wird je nach Situation und Feuermodus modifiziert. Siehe Tabelle (rechts).

Der Angriffswurf wird dann einfach mit 1W100 (2W10... Einer für die einer und den anderen für die zehner... 00 entspricht 100). Wenn ihr unter oder gleich eurer Trefferchance gewürfelt habt, so habt ihr euer Ziel getroffen und macht den Trefferwurf.

Aufgesetzte Schüsse, sowie Schüsse in Situationen in denen das Opfer keine Chance hat treffen logischer Weise immer. A

Alle Schüsse die auf Kernschussweite ausgeführt worden sind richten den **maximalen Schaden** an. (Wie als ob ihr nur 6 gewürfelt hättet)

Wenn ihr die Prozentzahlen auf der Tabelle mit den alten vergleicht dann werdet ihr feststellen das es im Nahbereich ein wenig Schwieriger geworden ist einen Gegner zu treffen, wohingegen es im weiten und extrem Bereich dennoch möglich ist.

Die Tabelle geht von einem aktiven Feuergefecht aus, bei denen sich beide Parteien bewegen. Es handelt sich nicht um Schießstandstatistik. Dann wären die Erfolgswerte um ca. 40 % höher.

Kritischer Fehler: 95-100

Sollte euer Angriffswurf bei 95 bis 100 liegen (also 5% Chance) So habt ihr einen Kritischen Fehler gewürfelt. Würfelt auf der Standarttabelle für Kritische Fehler.

Kritischer Erfolg: 01-05

Habt ihr eine 1 bis 5 gewürfelt (ebenfalls 5% Chance) habt ihr einen Kritischen Erfolg erzielt. Der Schaden den das Ziel nach Abzug von Panzerung erleidet wird verdoppelt.

Glück:

Glückspunkte könnt ihr auch hier Einsetzen. Für einen Punkt GLK zieht ihr 10 % von eurem Würfelwurf ab. So könnt ihr zwangsläufig nicht 95 oder 100 erreichen. Also habt ihr den kritischen Fehler geschickt umgangen.

Waffenreichweiten

Light Autopistols	10	20	40	80
Medium Autopistols	10	20	40	80
Heavy Autopistols	10	20	40	80
Very Heavy Autopistols	15	30	60	120
	0	0		0
Light Submaschings	25	50	100	200
Medium Submaschin-	30	60	120	240
Heavy Submaschings	30	60	120	240
	0	0		0
Assault Rifles	75	150	300	600
Carbine Rifles	50	100	200	400
	0	0		0
Light Maschineguns	100	200	400	800
Heavy Maschings	150	300	600	1200
	0	0		0
Shotgun / Shot	10	20	40	80
Shotgun / Slug	25	50	100	200
	0	0		0
Typical Sniper	250	500	1000	2000
	0	0		0
Grenade Launcher	50	100	200	400
RPG	175	350	700	1400
.50 BMG Barrett	250	500	1000	2000
Missile Launcher	250	500	1000	2000

Angriffsmodifikationen

Bewegung & Position	
Ziel am Boden	-4
Ziel stationär	+4
Ziel rennt	-1 pro 2 BEW
Ziel halb in Deckung	-3
Schütze am Boden	+3
Schütze geht	-1
Schütze rennt	-4
Schütze rennt auf Ziel zu	-3
Schütze robbt	-3
Andere	
Feuerstoß -MR	+3
Dauerfeuer Short Range	+1 pro 5 Schuss
Dauerfeuer ab MR	-1 pro 5 Schuss
Ziel im Dauerfeuer Wechseln	-2
Ballistischer Schuss / indirektes Feuer	-5
Gezielter Schuss auf Körperzone	-4
Gebundet von Licht oder Staub	-3
2 Waffen benutzen	-3 auf jede
Ungezieltes Schießen / Schnellschuss (+3 auf Initiative)	-3
Hinterhalt	+5
Pistole mit 2 Händen abfeuern	+1
MP einhändig abfeuern (bis STK 8)	-2
genaues Zielen (bis max+4)	+1 pro Runde

Sicht zum Ziel	
gut	+/-0
mäßig	-1
schlecht	-2
sehr schlecht	-4
keine Sicht aufs Ziel	-6
Zielhilfen	
Laserpointer	+1
Smartgun	+2
Smartgun + Autvisier	+3
Teleoptik + Autovisier oder Scopes	+2 auf MR +4 auf LR & ER
Zielgröße	
winzig	-6
klein	-4
normal	+/-0
groß	+4
riesig	+8

Basesskill + Mod	Touching	PB	SR	MR	LR	ER
1	100%	8%	5%	3%	2%	1%
2	100%	16%	9%	6%	4%	2%
3	100%	24%	14%	9%	6%	3%
4	100%	32%	18%	12%	8%	4%
5	100%	40%	23%	15%	10%	5%
6	100%	48%	27%	18%	12%	6%
7	100%	56%	32%	21%	14%	7%
8	100%	64%	36%	24%	16%	8%
9	100%	72%	41%	27%	18%	9%
10	100%	80%	45%	30%	20%	10%
11	100%	88%	50%	33%	22%	11%
12	100%	96%	54%	36%	24%	12%
13	100%	100%	59%	39%	26%	13%
14	100%	100%	63%	42%	28%	14%
15	100%	100%	68%	45%	30%	15%
16	100%	100%	72%	48%	32%	16%
17	100%	100%	77%	51%	34%	17%
18	100%	100%	81%	54%	36%	18%
19	100%	100%	86%	57%	38%	19%
20	100%	100%	90%	60%	40%	20%
21	100%	100%	95%	63%	42%	21%
22	100%	100%	99%	66%	44%	22%
23	100%	100%	100%	69%	46%	23%
24	100%	100%	100%	72%	48%	24%
25	100%	100%	100%	75%	50%	25%

Automatische Waffen

Reichweite MP	<30m Nah	<60m Mittel	<120m Weit	<240m Überweit
Reichweite Sturmgewehr	<50m Nah	<100m Mittel	<200m Weit	<400m Überweit
Reichweite MG	<100m Nah	<200m Mittel	<400m Weit	<800m Überweit

Automatische Waffen sind die echten Favoriten bei Konzernen, Militär und natürlich auch bei den Cyberpunks obwohl allein deren Besitz illegal ist und hohe Geldstrafen und Inhaftierung nach sich zieht. Maschinenpistolen sind echte Stadtkampfwaffen, da ihre Reichweite für urbane Umgebungen ausgelegt ist, ihre Handhabung und Rückstoß lassen teilweise auch einhändigen Gebrauch zu. Maschinenpistolen werden überall dort eingesetzt wo man kleine Handliche Waffen mit großer Feuerrate benötigt. Die Feuerkraft wird lediglich durch das kleine Kaliber eingeschränkt. Sturmgewehre sind für größere Reichweiten ausgelegt, mit denen man sogar leicht gepanzerte und zivile Fahrzeuge bekämpfen. Ein Sturmgewehr ist eine definitiv tödliche Waffe. Sturmgewehre sind für den speziell für den Einsatz in Kriegssituationen konzipiert. Sie sind schwer und unhandlich. Sturmgewehre kann man heutzutage in drei Klassen einteilen: 5,56mm Kaliber stellen die leichten Sturmgewehre, die einen relativ geringen Rückstoß haben und somit bei leichten Truppen eingesetzt werden. 7,62mm stellen die schweren Sturmgewehre dar, die haupt-

sächlich bei Verteidigungstruppen eingesetzt werden. Der Rückschlag eine solchen Waffe ist deutlich stärker als bei einem leichten Sturmgewehr. Um einen Mittelweg zu finden hat Militech das Kaliber 6,5mm eingeführt auf dem das Amerikanische Armee Sturmgewehr Mark IV basiert. Feuerkraft und Rückschlag sind bei diesem Model ausgewogen.

Maschinengewehre sind zwar laut und durchschlagend, aber weitgehend durch das Sturmgewehr abgelöst. Zu hohes Gewicht der Waffe und Munition, sowie die Sperrigkeit der Waffe machen das Maschinengewehr zur reinen Defensivwaffe. MGs setzt man nur noch an festen Stellungen ein wo eine Verteidigung wahrscheinlich ist. Ein MG wird nur selten für einen Angriff verwendet. MG Gunner werden mit Cybersystemen ausgestattet, so das er das MG wie ein Sturmgewehr benutzen kann (Muskeltransplantat, Gewebestabilisator, Cyberarm, Smartlink usw...) Dennoch werden diese Soldaten für Deckungsfeuerzwecke gebraucht und nicht zum Sturm.

Feuermodi von Vollautomatik Waffen:

Technisch gesehen kann man eine Vollautomatische Waffe meist auf verschiedene Arten abfeuern.

Der Einzelschuss: (Single Fire):

Ein mal den Abzug betätigen feuert genau einen Schuss ab. Hier für gibt es keine spezielle Regel Die Feuerfrequenz liegt zwischen 1 und 4 je nachdem welchen Rückschlag (Kaliber) die Waffe hat. Bis einschließlich Kaliber 6,5mm Militech kann man 2 Schuss in einer Runde abfeuern. Alles darüber nur 1 mal. Nicht alle Vollautomatikwaffen sind für Single Fire ausgelegt.

Der Feuerstoß: (Three Round Burst)

Einmal den Abzug betätigt feuert die Waffe einen kurzen 3 Schuss Feuerstoß der sich oft nur wie ein Schuss anhört. Feuerstöße erhalten einen Bonus von +3 bis zum Mittleren Bereich der Waffe. Bei einem erfolgreichen Check bestimmt man die Anzahl der Treffer mit 1W6 / 2. Viele Runner benutzen 2 Maschinenpistolen. -3 durch Angriff mit zwei Waffen und Plus +3 durch Feuerstoß hebt sich nämlich wunderbar auf und man hat doppelte Trefferchancen solange man nur ein Ziel beschießt.

Dauerfeuer: (Full Automatic)

Die Waffe spuckt Kugeln solange man den Abzug durchzieht. Wenn eine Waffe auf diesem Modus feuert, verbraucht sie die volle FF an Kugeln, was für die meisten Sturmgewehre bedeutet, das sie am Ende der Runde ein leeres Magazin haben. Diese Option ist sozusagen das Äquivalent zu Rapid Fire bei den Pistolen. Im Dauerfeuer Modus erhält man Pro 5 Schuss +1 auf Nahentfernung (1/4 Waffenreichweite) und -1 Pro 5 Schuss darüber. Es kann natürlich auch auf mehrerer Gegner geschossen werden. Dann teilt man die Feuerfrequenz durch die Gegner und berechnet dann die Boni. Die Treffer bilden sich aus Differenz um benötigten Wurf / 5. Sagen wir du liegst bei 60 und hast 40 gewürfelt. Das heißt das du mit 4 Schuss getroffen hat. Bei mehreren Gegner kannst du die Treffer aufteilen.

Deckungsfeuer: (Suppressive Fire)

Technisch gesehen genau das gleiche wie Dauerfeuer. Dient aber einen völlig andern Zweck. Während ihr beim Dauerfeuer ein oder mehrere sichtbare Ziele mit Blei vollpumpen wollt, erzwingt ihr beim Deckungsfeuer nur das der Gegner nicht aus seiner Deckung hervorkommt. Wenn ihr Deckungsfeuer legt, ballert ihr ziemlich ungezielt eine bestimmte Zone zu. Ihr verbraucht dabei die gesamte FF an Patronen. Die Zone darf von 2m bis 20m. Jeder der in der Feuerzone liegt kann sich entscheiden:

Stehen bleiben und Kugeln einfangen:

GLK Wurf gegen Anzahl der Kugeln in der Feuerzone geteilt Breite der Feuerzone. Minimum Check aber 12. Wenn der Check versiebt wurde, fängt man sich 1W6 Kugeln ein.

Versuchen ein möglichst kleines Ziel abzugeben:

Auf deine nächste Aktion gibt's -3, dafür darfst du einen REF + Leichtathletik Wurf gegen Anzahl der Kugeln in der Feuerzone geteilt Breite der Feuerzone. Minimum Check aber 12.

Volle Deckung gehen:

Nur möglich wenn Deckung in Rennreichweite ist. Der Charakter darf diese Runde keine weitere Aktion mehr ausführen und gilt als Pinned Down! Er fängt sich kleine Kugeln ein.

Pinned Down:

Solange der jemand eine Feuerzone um eine Deckung legt gelten alle sich dahinter befindenden Personen als Pinned Down. Um jetzt noch eine Rundenhandlung durchführen zu können muss man einen COO Check schaffen. Abzug = Anzahl der Kugeln /10

Tip: Der „Solo“ der die Initiative gewonnen hat, sollte immer Deckungsfeuer legen, das gibt zwar wahrscheinlich weniger Kills, aber der Rest des Teams hat nun freien Handlungsraum. Sollte man in HG Reichweite sein, kann der mit der zweitbesten Initiative jetzt die Stellung mit einer gut platzierten Handgranate säubern. Egal ob sie nun Rauskommen oder drinnen bleiben, jetzt haben sie ein Problem.

In vielen Situationen muss der Spielleiter improvisieren. Überlegt euch einfach wie es ist wenn ca. 30 Gewehrprojekte neben und über euch einschlagen. Würdet ihr nicht auch lieber warten bis dem Typ die Muni ausgeht.

Hinweis: Der Häufigste Verständnisfehler ist, das die Regeln der Einstellung auf einer Waffe entsprechen. Full Auto und Suppressive Fire sind auf der Waffe ein und die selbe Feueereinstellung. Es sind bloße andere Regeln die einen anderen Zweck haben.

Pistolen				
Reichweite:	<12,5m Nah	<25m Mittel	<50m Weit	<100m Überweit
Typische Kaliber	9mm	10mm	11mm	12mm
Schaden:	1W10+4	1W10+6	1W10+8	1W10+10
Min/Mittel/Max Schaden	5 / 9 / 14	7 / 11 / 16	9 / 13 / 18	11 / 15 / 20

Pistolen sind für kurze Entfernungen ausgelegt. Ihr geringes Gewicht und ihre einfache Handhabung machen sie zur meist benutzten Waffe Amerikas. Die meisten Modelle im Jahre 2020 sind halbautomatisch. Revolver sind selten geworden und werden überwiegend nur noch bei Nomaden eingesetzt, da sie das Klima

und den Staub besser verkräften. Fast jeder Bürger Amerikas hat eine Pistole. Der Besitz einer Pistole ist mit Waffenschein legal. 9mm ist das Kaliber für die Straße und den durchschnittlichen Bürger. Die Bullen schießen mit 10mm oder 11mm. Das Militär bevorzugt 12mm. MAX-TAC und andere Spezialeinheiten benutzen Pistolen als Backupwaffe. Cyberpunks sehen das ähnlich und arbeiten teilweise ausschließlich mit Pistolen. Damit ist zwar ihre Reichweite auf unter 25 Meter gesunken, aber genau das ist die Entfernung bei 90 % aller Feuergefechte. Pistolen haben den Nachteil das ihre Kaliber in einem Bereich liegen gegen den man sich heutzutage gut schützen kann. So ist es recht einfach sich gegen einen Großteil der benutzten Waffen mit einer Kevlar oder Spidersilk Jacke zu schützen.

Rapid Fire:
Diese Regel beschreibt die Tätigkeit eine Pistole so schnell wie möglich abzufeuern und dabei gerade noch im Ziel zu beleiben. Man kann die Feuerfrequenz der Waffe um maximal 3 erhöhen, wobei pro einem Schuss mehr, ein Angriffsmalus von -2 den Wurf erschwert. Beispiel: Ich Feuer meinen Colt AMT mit 3 Schuss ab und nehme als Abzug -4 für jeden Schuss in Kauf. Rapid Fire ist besonders auf kurze Distanz eine gute Option, da man ja deutlich mehr Schaden anrichten kann.

Schießen mit 2 Händen:
Das hält die Waffe sehr stabil und man erhält +1 auf den Angriffswurf. Hat den Nachteil das man seine zweite Hand nicht nutzen kann.

Schießen mit 2 Pistolen (Aikobo):
Wie auch bei den MPs gilt hier für jede Waffe -3

Schrotflinten				
Reichweite normal:	<12m Nah	<25m Mittel	<50m Weit	>100m Überweit
Reichweite abgesägt:	<5m Nah	<10m Mittel	<20m Weit	>40m Überweit
Schaden 10ga.	1W10+12	1W10+9	1W10+6	1W10+3
Schaden 12ga.	1W10+9	1W10+6	1W10+4	1W10
Schaden 20ga.	1W10+6	1W10+3	1W10	1W10

Shotguns sind lästige Waffen die ihre Verwendung nur auf kurzer Distanz (also Häuserkampf) finden. Sie sind unhandlich und Langsam wie ein Gewehr und haben ein miese Reichweite wenn man sie nicht mit Spezieller Munition füttert. Warum also überhaupt einsetzen? Shotguns haben auch Vorteile. Die Erhältliche Munition ist zum einen sehr vielseitig. Es gibt von Signalraketen über Phosphormunition alles was das Herz begehrt. Und mit einer Shotgun zu treffen ist wesentlich einfacher als mit einer Pistole, da eine Shotgun eine so genannte Area Effect Waffe ist. Die

Munition folgt nicht einer Schussbahn, sie streut kegelförmig von der Waffe weg und bildet so ein Muster. Auch manche Pistolenmunition bildet dieses Muster. Sobald eine Schrotflinte Slugs benutzt gibt es natürlich kein Streumuster und die Regel wird nicht benutzt.

Flechett & Shotgun Regel.	Nah	Mittel	Weit	Überweit
Muster	1m	2m	3m	3m
Angriffsbonus	+3	+3	+4	+4
Schaden	normal	-3	-6	-7

Beispiel: 2 Ganger laufen auf dich zu und kommen auf zwölf Meter an dich ran. Dufeuerst und triffst einen. Da der zweite unter einem Meter neben dem ersten gelaufen ist, hast du ihn automatisch mit getroffen.

Die Trefferzone ist nicht klar deswegen nehmen wir als SP den Durchschnittlichen SP. Richtig interessant ist eine Schrotflinte also auf kurze Distanz in engen Zonen wo der Gegner nicht viel Ausweichmöglichkeiten hat.

Schwere Waffen & Sniper

Die Reichweite von Schweren Waffen ist sehr unterschiedlich. Sie liegt im allgemeinen über 400m. Sniper sind schwere Gewehre die benutzt werden um leicht gepanzerte Fahrzeuge sowie Cyborgs und ACPAs zu bekämpfen. Zu diesen Gewehren zählen auch die Baretts und andere portable Schulterkanonen. Granatenwerfer zählen auch unter den Begriff Schwere Waffen obwohl sie in der Praxis nur als Support benutzt werden. Mit einem Granatenwerfer kann man vielseitige Munition verschießen und hat dabei eine wesentlich höhere Reichweite als bei Schrotflinten. Granatenwerfer werden auch hauptsächlich nur gegen weiche Ziele verwendet. Zu den portablen Anti Fahrzeugwaffen gehören Raketenwerfer. Raketenwerfer gibt es für viele Anwendungen. Also leichte Unterstützung dient die LAW oder HLAW. Wer wirklich Panzer knacken will benötigt ein wesentlich schwereres Modell. Portable Anti-Fahrzeugwaffen zielen mehr darauf ab, den Gegner zu Bewegungsunfähig zu schießen. Nur wenige Waf-

Autoshotguns:

Leider gelten es die Automatik Regeln der Gewehre hier nicht. Aber du kannst so viele Angriffe machen wie deine FF angibt. Da so eine Autoshotgun ganz gemeinen Rückschlag hat erhältst du mit jedem Schuss nach dem ersten einen Malus von -2. Des Weiteren gelten die selben „Musterregeln“ wie für normale Shotguns.

fen können es mit der Modernen Fahrzeugpanzerung (militärisch immer MA ab SW 40) aufnehmen. Es sei am Rande bemerkt, das diese Waffen für einen Kampf auf hohe Entfernungen gemacht sind. Ein Raketenwerfer oder Barrett ist keine Stadtkampfwaffe und wird höchstens von Fahrzeugen aus abgefeuert die in entsprechender Entfernung zum Ziel sind. Schwere Waffen werden fast nur noch von Nomaden und der US Army benutzt. Ich brauche nicht zu erwähnen das die Waffen und deren Munition nur auf dem Schwarzmarkt zu horrenden Preisen erhältlich sind. Schwere Waffen sind natürlich nichts für die Bevölkerung und sind höchst illegal. Sollte man sich von Bullen erwischen lassen, kann man mit einer Großfahndung und der MAX TAC und eventuell einer Militäreinheit rechnen. Schon mal gesehen was die für einen Aufstand schieben wenn sie Angst um ihre Panzer bekommen?

Handgranaten & 40mm geschossene Granaten

Granaten sind brauchbare Helfer um Stellungen auszurauchern. Es gibt eine breite Palette an Handgranaten und 40mm Granaten für den Einsatz in Granatenwerfern). Von Gas bis hin zu Leuchtgranaten ist alles möglich. Für jeden Einsatz gibt es die optimale Granate. Typisch sind Thermosmoke und Splittergranaten. Doch man kommt mit Gasgranaten oft weiter, da die wenigsten Wachen eine ABC Maske haben. Und selbst wenn gibt es immer noch Neurostun. Ein Gasgranate wirkt in der selben Runde im Durchmesser von 3 Metern und weiten ihren Effekt jede Runde um 2 m aus. Das Maximum liegt bei 9 m (nach 3 Runden) Danach ist das Gas zu schwach. Wenn man keine Sicht hat helfen Magnesiumgranaten an kleinen Fallschirmen aus. Um IR Muster zu überdecken oder um ein Gebäude in Brand zu stecken (oder zum Vampire killen) eignen sich Brandgranaten hervorragend. 40mm Granaten werden mit Granatenwerfer abgefeuert. 40mm G explodiert beim Aufschlag. Eine Geworfene Handgranate explodiert nach 3 Sekunden. Um dies zu simulieren geht eine Geworfene Granate in der nächsten Runde zum selben Initiativwert hoch wie der Werfer in der vorigen Runde hatte.

Beispiel:

Kampfrunde A. Initiative! Martin hat eine 12, Oli hat eine 7 und Mike hat eine 9. Mike ist dran und wirft eine Granate hinter den Tresen wo sich Oli versteckt. Oli ist diese Runde noch dran und springt hinter seinem Tresen vor.

Kampfrunde B. Initiative! Martin hat diesmal eine 11, Oli hat eine 8 und Mike eine 6. Martin gedenkt in Deckung zu springen denn er ist auch noch in Reichweite der Granate. Dann geht die Granate hoch (Initiative 9 siehe Kampfrunde A, Mike). Oli ist zwar vor dem Tresen aber noch in Reichweite der Splitter. Er schmeißt sich zu Boden. Mike ist als letzter dran, kann aber nun wundervoll Oli durchlöchern der hilflos mit ein paar Splittern im Arsch am Boden liegt.



Minen & Sprengsätze:

Jeder Charakter der mit Explosiven Dingen handiert sollte besser die Fähigkeit Sprengtechnik besitzen. Jeder nicht geschaffte Sprengtechnikwurf der ohne einen Wert in dieser Fähigkeit durchgeführt wurde, zählt automatisch als kritisch daneben. Ist man jedoch geschult im Umgang mit diesen Dingen kann man auch bei einem kritischen Fehler (1) eine sofortige Detonation vermeiden.

Einen Sprengsatz/Mine scharf machen: 15

Das ist der Basischeck um einen Sprengsatz ordnungsgemäß anzubringen und scharf zu machen.

Struktur auf Schwachpunkte untersuchen: 20

Das dauert ja nach Größe der Struktur eine gewisse Zeit, bewirkt aber das bei einem Erfolgreichen Wurf der Schaden des Sprengsatzes verdoppelt wird. Sollte ein kritischer Erfolg gelingen, wird der Schaden verdreifacht.

Tip für den SL:

Spieler lieben schwere Waffen. Sie kommen sich damit sicher und unbesiegbar vor. Wenn du vor hast ihnen solche Spielzeuge zu geben, dann überlege dir auch, was sie damit für einen Schaden anrichten können. Überlege dir auch, ob du es in deiner Kampagne einrichten kannst wenn sie von Zeit zu Zeit ein paar schwere Fahrzeuge in die Luft jagen. Wenn dir das nicht recht ist, dann gib ihnen diese Sachen nicht. Sollte es schon zu spät sein, dann bring ihnen sie mit ein wenig Realismus die negativen Seiten bei.

- Zum einen ist es unwahrscheinlich das ein Charakter überhaupt den Skill hat. Nicht jedem ist es möglich den Umgang mit Solchen Sachen zu erlernen. Achtet auf en Background.
- Wenn sie leichtsinnig mit der Waffe umgehen und sie bei jeder Gelegenheit benutzen, wird sich früher oder später mal eine Spezialeinheit, MAXTAC oder ein Konzernteam um die Angelegenheit kümmern.
- Diese Waffen sind sperrig und definitiv nicht zu verstecken. Das schränkt ihr Einsatzgebiet noch weiter ein. Wenn Spieler glauben es kümmert sich keiner um sie und es ist sowieso allen egal, beweise ihnen das Gegenteil. MaxTac kümmert sich genau um diese Leute.
- Auch wenn Spieler diese Waffen (ähnlich wie Nomaden) bei ihren Reisen mitnehmen kann es vorkommen das sie in eine Militärsperre kommen. Das Militär in den Vereinigten Staaten ist es zwar meistens egal ob Nomaden diese Waffen haben. Denn Nomaden zahlen auch kräftig dafür, wenn sie in eine Sperre kommen. Spieler neigen dazu, das Militär zu verarschen oder sogar mit ihren neuen Wunderwaffen anzugreifen. Man überlege sich nur kurz die Idiotie das Militär anzugreifen.
- Jeder Punk ist scharf auf so eine Waffe. Viel Neid tritt auf. Man könnte sich überlegen ob nicht irgendwer mal den Bullen einen Tipp gibt. Oder irgend jemand ist so heiß auf das Gerät das er einen Run auf dich plant. 2020 sind die wenigsten deine Freunde und Neid ist eine der Hauptmotive von Mordanschlägen...

Es gibt also viele Möglichkeiten ihnen die Vor und Nachteile von schweren Waffen klar zu machen. Aber bedenkt. Ihr als SL habt ihnen die Waffen gegeben. Ihr seid also selber Schuld wenn die Spieler nur Murx damit machen. Achte doch bitte auf dein Setting und überlege dir ob sie so eine Waffe überhaupt brauchen. Wenn nicht, dann hast du dir in eigene Bein geschnitten. Wenn ja, dann sollen sie auch damit arbeiten.

Explosionen machen ihren meisten Schaden durch Druck und Hitze. Beides nimmt aber rapide mit der Entfernung zum Zentrum ab. Weiter sind größere Explsionen nicht so effektiv wie kleinere, da eine Explosionen eine Menge Energie für sich selbst brauchen. (eine 2 Megatonen Bombe ist nicht zweimal so effektiv wie eine 1 Megatonen Bombe.)

Explosionen in geschlossenen Räumen machen doppelten Schaden. Manche Sprengstoffe können konzentriert werden. Dadurch halbiert sich ihr Sprengradius. Verdoppelt aber den Schaden in diesem Bereich. Diese Maßnahme erfordert einen Check auf 20. Bei dem es aber nicht zu einer Detonation kommen kann.



Energie & Strahlenwaffen

Laserwaffen:

Keine Sorge, wir wollen nicht zu tief in die Science Fiction abdriften. Aber es gibt doch schon mehr Energiewaffen als man zuerst meinen möchte. Durch Superleitfähigkeit ist es möglich Hochenergielaser Portabel und effektiv zu machen. Gut noch braucht man für fast alle Exemplare einen Tornister oder man muss sich mit einem sehr geringen „Energievorrat“ zurecht kommen. Soviel zu den Nachteilen. Die Vorteile sind, das man zunächst keinen Rückstoß hat was sich positiv auf die Feuerfrequenz und auf die Zielgenauigkeit auswirkt. Weiterhin erzeugt ein Laser sehr viel Hitze und bringt jedes entzündliche Material zum Brennen. Und das beste von allen ist das ein Laser jede Panzerung halbiert.

Mikrowellenwaffen:

Diese Waffen sind sogar noch ein wenig gemeiner. Sie ignorieren Panzerung normaler Weise komplett. Sie verursachen leichte bis schwere Verbrennungen, doch ihr eigentlicher Zweck ist die Vernichtung Elektronischer Schaltungen. Der „Schuss“ dauert nur wenige Millisekunden, ist sehr stark gebündelt und man sieht nur die Luft für einen Augenblick flimmern. Deswegen fallen die Verbrennungen auch meist eher gering aus. Trifft der Mikrowellenstrahl auf elektronische Bauelemente wie ICs oder Dioden,

wird Spannung induziert. Dieser Strom kann das Gerät stören und sogar vernichten. Mikrowellenstrahlung durchdringt keine abgeschirmten Geräte. Wenn etwas nicht 100 % dicht ist kommt die Strahlung trotzdem durch. Man muss also seine Elektronik speziell abschirmen lassen. Das kostet 10 % des Gerätes und ist in allen Militärfahrzeugen Standard. Wenn ein Charakter von einer Mikrowellenwaffe getroffen wurde, muss für jede Cyberware und jedes Elektronische Gerät checked ob es noch funktioniert.

Jeder Techie kann ein Gerät nachträglich abschirmen welches den Schaden für das Gerät um 10 reduziert.

Eine bei der Entwicklung vorgesehene Abschirmung (Orbitale oder Militärische Geräte) reduziert den Schaden um 20!

Schaden 1 - 10 Gerät ist leicht beschädigt, erfüllt aber seinen Zweck noch ohne Probleme.

Schaden 11-15 Gerät ist beschädigt, erfüllt seinen Zweck gerade noch.

Schaden 16-20 Gerät ist defekt, erfüllt seinen Zweck nicht mehr, ist aber noch reparabel.

Schaden 21 - 25 Das Gerät arg beschädigt. Eine Reparatur ist sehr aufwendig und würde fast an den Neupreis rankommen.

Schaden > 25 Das Gerät ist völlig zerstört.

Kaliber deren Schaden.

Der Schaden für ein bestimmtes Kaliber setzt sich aus einer Konstanten und einem (oder mehreren) Würfeln zusammen. Zum Beispiel 1W10+4 für ein 9mm Parabellum Projektil. Der Schaden ist also definitiv nicht abhängig von der Waffe an sich sondern vom Kaliber. Wir haben 2 verschiedene Schadensmodelle je nach dem was ihr bevorzugt. Model 1 geht davon aus das ein Projektil mal mehr und mal weniger Schaden anrichten kann, je nachdem wo genau das Projektil getroffen hat. Es benutzt mehr

Würfel als das Model 2. Das Model 2 geht eher von einem Standardschaden aus und macht dadurch Panzerungen sehr berechenbar. Es benutzt weniger Würfel und eine höhere Konstante. Es macht den Kampf schneller da man weniger addieren muss. Beide Systeme sind auf jeden Fall realistischer als das Original haben aber auch ihre Vor und Nachteile. Seht selbst welches euch mehr taugt.

Munitionsarten:

Es gibt die unterschiedlichsten Arten von Munition. Ich will hier ein paar erwähnen die ihr brauchen und benutzen werdet, wenn ihr klug seid. Uns interessiert vor allen Dingen wie die Munition auf Panzerung reagiert und wie der durchkommene Schaden modifiziert wird. Ihr findet alle wichtigen Informationen auf der nächsten Seite. Doch zu einigen Munitionsarten möchte ich noch etwas anmerken. Zunächst die Kosten auf denen die Tabelle beruht:

Leichtes Kaliber- 100 Schuss für 15 €
 Mittleres Kaliber - 50 Schuss für 15 €
 Schweres Kaliber- 50 Schuss für 18 €
 Überschweres Kaliber - 50 Schuss für 20 €
 Gewehrmunition – 100 Schuss für 40 €

Nickel ummantelte Munition

Der Unterschied liegt in einem winzigen Detail. Nickel schlägt Funken, Kupfer nicht. So kann man mit ein bisschen Glück Brennbare Material entzünden.

Unterschallmunition

Dies Muni ist speziell für schallgedämpfte Waffen entwickelt worden, kann aber auch von jeder anderen Waffe abgefeuert werden. Prinzipiell wurde einfach nur das Gewicht des Projektils erhöht um es unter Schallgeschwindigkeit zu bekommen. Dadurch

fällt das Schussgeräusch weit weniger laut aus als bei normaler Munition. In Verbindung mit einem Schalldämpfer ist der Schuss auf keinen Fall mehr als ein solcher zu identifizieren. Der Nachteil ist das Panzerung effektiver ist.

Hollow points

Diese Muni hat einen Hohlraum welcher dazu führt das sich das Projektil stärker verformt und sich sogar spalten kann. Der Wundkanal wird dadurch größer. Hollow Points sind richtige Killer, nur haben sie einen Nachteil. Sie werden schon von SA wirkungsvoll gestoppt.

Quecksilber Muni

Die Muni verhält sich nahezu identisch wie HollowPoint Munition, doch das Projektil zerbricht im Körper und vergiftet das Ziel mit Quecksilber. KP Check gegen 20, bei Gelingen nur 1W6 Zusatz Schaden, bei Misslingen 2W6 Zusatzschaden.

Base Exploders

Die Explosion erfolgt verzögert entweder im Körper des Ziels oder in dessen Panzerung falls das Projektil nicht durchgedrungen ist.

Tip Exploders.

Das Projektil explodiert schon beim Aufschlag was die Panzerung beschädigt und die restlichen Fragmente durchschlagen können.

Munition und deren Wirkung auf Panzerung

Bezeichnung	SA	HA	MA	Schaden n.	Schaden o.	Kosten	Effekt
Basic Rounds							
Normal Ball Round	voll	voll	voll	voll	voll	x1	stinknormale Muni
Nickel jacked round	voll	voll	voll	voll	voll	x1	wirft funken und kann Benzin o.ä entzünd-
Heavy jacked round	-2	voll	voll	voll	voll	x1,5	KO Checks um 1erswert
Subsonic Ammo	x 1,5	x 1,5	x 1,5	voll	voll	x2	Unterschallmuni, perfekt mit Schall-
Ausdehnende Munition							
Hollow Points	x2	x3	x3	x2	x2	x1,5	Muni mit Hohlraum
Jacked Hollow Points	voll	x2	x2	x1,5	x1,5	x1,5	Muni mit Hohlraum aber ummantelt
Dum Dum round	x2	x3	x3	x1,5	x1,5	x1,5	Kann aus normaler Ball muni selbst ge-
Mercury Cored round	x2	x3	x3	x2	x2	x2	vergiftet das Opfer zusätzlich mit
Explosiv Munition							
Extraschaden je Kaliber: Leicht +2,Mittel+3,Schwer+6,Überschwer +6							
Base Exploders	voll	voll	voll	voll + extra	voll + extra	x3	Detonation verzögert
Tip Exploders	-3	-2	-2	voll	voll + extra	x3	Detonation beim Aufschlag.
Armor Piercing - High Explosive	halb	halb	voll	halb + extra	halb + extra	x6	AP HE Kombination
Panzerbrechende Munition							
Full Metal Jacked	-2	-2	voll	voll	-2	x 1,5	Typische US Militärmunition.
Cop Killer	/3	/2	/1,5	/2	/2	x3	Typische US Gangmunition.
Titanium Rounds	/3	/2	/1,5	voll	voll	x10	Nur Effektiv unter 50m, da sehr leicht
Depleted Uranium	/3	/3	/3	voll	voll	x180	Kann nur in dafür vorgesehenen Waffen
Flechette Munition							
Flechette Package	voll	voll	voll	voll	voll	x1,5	Es zählen die Shotgunregeln
Single Flechette APDS	/3	/2	/1,5	voll	/2	x10	Ein hochbeschleunigter Titanpfeil
HE Flechettes	/3	/2	/1,5	voll + 2	/2 + 2	x30	Ein hochbeschleunigter Titanpfeil, +
Frag Flechettes	/3	/1,5	voll	voll	voll	x40	Pfeil bricht in Wunde in viele Stücke
Multifunktions Munition							
Dual Purpose	/2	/2	/1,5	/2	x1,5	x4	
Armor Piercing Incenduary API	/2	/2	/1,5	/2 + 3 für 2	/2 + 3 für 2	x4	
Shotgun Shot Munition							
Bei Benutzung von Shot Munition werden die üblichen Shotgunregeln verwendet.							
Standart 00 Shot	voll	x2	x2	voll	voll	x0	doppelter Schaden bei Point Blank
Tungsten Shot	voll	voll	voll	voll	voll	x3	Schwerer und härter
Flechette Shot	/2	voll	voll	/2	/2	x3	8 fiese Titannadeln.
Shotgun Slug Munition							
Bei Benutzung von Slug Munition werden nicht die üblichen Shotgunregeln verwendet.							
Slug	voll	voll	voll	voll	voll	x3	Reichweite 50m, Schaden wie 7,62mm
Rifle Slug	voll	voll	voll	voll	voll	x4	Reichweite 100m, Schaden wie 7,62mm
AP Slug	/3	/2	/1,5	voll	/2	x4	Reichweite 50m, Schaden wie 7,62mm
Hatton	voll	voll	voll	x1,5	x1,5	x3	Reichweite 10m. Tür öffener von SWATs
Rubber Ball	voll	x2	x2	Stun	Stun	x0	1 Punkt Schaden, der rest nur Stun
HE Granate	voll	voll	voll	voll	voll	x5	1W10+12 und 1W10+6 in 3 Meter Um-
HEAT	/2	/2	/1,5	voll	voll	x5	1W10+12 kein Area Effect
Smoke Granate				none	none	x2	Wie Rauchgranate, kann auch Gas sein...
Flare	x2	x3	x3	1W6+2 für	1W6+2 für 3	x2	hebt Sichtverhältnisse auf.
Termenites	/3	/3	/2	voll	voll	je 100eb	Reichweite 50m, Schaden wie 7,62mm
Mikrowellenstrahlung							
	none	/2	/2	voll	voll		
Laser							
	/2	voll	voll	voll	voll		
Wuchtschaden							
	voll	voll	voll	-2	voll		
Scharfe Klingen, Pfeile, Bolzen							
	/2	/2	voll	voll	voll		
Vibrationsklingen							
	/2	/2	/2	voll	voll		
Monofilament							
	/3	/2	/2	voll	voll		

Munition & Schaden	Schadensmodel 1	Schadensmodel 2
Kaliber	Wurf	Wurf
Pistolen und MPi Munition:		
5mm	1W6	1W6
.22 Long Rifle	1W6	1w6+1
.25 ACP	1W6+1	1w6+1
6mm	1W6+2	1w10
7mm	1W6+3	1w10+1
.38 Auto	1W10+2	1w10+2
9mm Para	1W10+4	1w10+4
.41 CL	1W10+4	1w10+4
10mm	2W6+4	1W10+6
Militech 88ISTS	1W10+7	1W10+6
.338	2W6+4	1W10+6
.357 Magnum	1W10+6	1W10+6
11mm	1W10+6	1W10+7
.40 Cor-Bon	1W10+6	1W10+7
.40 S&W	1W10+6	1W10+7
.408 Magnum	2W6+6	1W10+8
.41 Magnum	2W6+6	1W10+9
12mm	2W6+8	1W10+10
.44 Magnum	2W6+8	1W10+9
.45 Magnum	2W6+9	1W10+10
.454 Casull	2W6+9	1W10+10
.45 ACP	2W6+8	1W10+10
.50 AE	3W6+6	1W10+11
.44 Cor-Bon Magnum	3W6+7	1W10+11
.525 Magnum	3W6+8	1W10+12
14mm Melorian	3W10+3	1W10+15
.666 Magnum	4W10+2	1W10+21
Gewehrmunition:		
4,5mm Liquid Prop	3W6+8	1W10+13
4,7mm HK Caseless	3W10+1	1W10+14
5,5mm Chinese	3W6+8	1W10+15
5,56mm NATO	3W10+2	1W10+15
5,54mm PACT	3W10+2	1W10+15
5,7mm CL	1W10+7	1W10+8
7mm Federated Caseless	3W10+2	1W10+15
7mm Can Long	3W10+3	1W10+16
7,62mm Sov Short	3W10+3	1W10+16
7,62mm Sov Long	4W10+2	1W10+17
7,62mm NATO	4W10+3	1W10+17
6,5mm Caseless Hybrid	4W10+1	1W10+16

Munition & Schaden	Schadensmodel 1	Schadensmodel 2
Kaliber	Wurf	Wurf
Schotflintmunition		
20ga. Schot	1W10+7	1W10+6
12ga. Schot	2W6+6	1W10+9
10ga. Schot	3W6+8	1W10+12
Neuro Stun Gel	KO-1 / Round	KO-1 / Round
<i>Weitere Muni auf Seite 26</i>		
MG & Spezial Munition		
9mm Caseless Long	2W6+5	1W10+8
.300 Winchester	5W10 / Pen 2	1W10+21 Pb / Pen 2
.50 BMG	6W10 / Pen 3	1W10+35 Pb / Pen 3
20mm Reduced	4W10 / Pen 2	1W10+21 Pb / Pen 2
15mm BMG	7W10 / Pen 4	1W10+42 Pb / Pen 4
15mm HK Kurz	4W10+3 Pb / Pen 1	1W10+17 Pb / Pen 1
20mm Gatling	8W10 / Pen 5	1W10+45 Pb / Pen 5
30mm Gatling	10W10 / Pen 6	1W10+50 Pb / Pen 6
.500 Nitro Express	4W10+15 Pb / Pen 3	1W10+30 Pb / Pen 3
.600 Nitro Express	4W10+20 Pb / Pen 3	1W10+35 Pb / Pen 3
.475 Magnum	3W10+10 Pb / Pen 2	1W10+20 Pb / Pen 2
.55 Magnum	3W10+18 Pb / Pen 2	1W10+25 Pb / Pen 2
Bogenpfeil	1W6+1	1W10
Armbrustbolzen	2W6+1	1W10+3
Schwere Waffen		
Stinger Ground 2 Air	4W10+25 Pb / Pen 4	1W10+42 Pb / Pen 4
RPG 01 Ground 2 Ground	Pen 6	1W10+60 Pb / Pen 6
LAW	2W10+15 Pb / Pen 2	1W10+21 Pb / Pen 2
HLAW	Pen 6	1W10+55 Pb / Pen 6
60mm Mörser	Pen 6	1W10+50 Pb / Pen 6 / 10m
75mm Mörser	Pen 6	1W10+60 Pb / Pen 6 / 15m
Handgranaten		
Splittergranate (Outdoor)	3W6+8 Pb 5m	1W10+14 Pb 5m
Brandgranate	2W6+8 Feuer 3m ²	1W10+10 Feuer 3m ²
Neurostun Granate	KO-5 3m	KO-5 3m
Biotoxin Granate	1W10+40 3m	1W10+40 3m
Druckgranate (Indoor)	2W6+4 Pb 2m	1W10+5 Pb 2m
Flechettegranate	3W10+3 Fl 5m	1W10+14 Fl 5m

Munition & Schaden	Schadensmodel 1	Schadensmodel 2
	Wurf	Wurf
LASER		
Low Power Security Laser	2W10	2W10
Medium Power Security Laser	2W10+10	2W10+10
High Power Security Laser	2W10+15	2W10+15
Militech Portable E-Laser	2W10	2W10
Mikrowellenwaffen		
Low Power Handgun	1W10+5+ Effekt	1W10+5+ Effekt
Med Power Rifle	1W10+10+ Effekt	1W10+10+ Effekt
High Power LAW	1W10+15+ Effekt	1W10+15+ Effekt
High Power Vehicle Mounted	2W10+20+ Effekt	2W10+20+ Effekt

Nahkampf

Unter Nahkampf versteht man den Kampf ohne Waffen oder mit allen Waffen, die weder abgeschossen (Projektile-, Feuerwaffen, Geschütze) noch geworfen (Wurfaffen) werden. Die Fertigkeiten, die im Nahkampf eingesetzt werden können, sind also **Bewaffneter Kampf** und **Waffenloser Kampf** sowie **Kampfsportarten**. Da du im Vergleich zum Fernkampf nicht einfach nur ein bewegtes Ziel hast sondern einen Menschlichen Gegner ergibt sich die Schwierigkeit aus dessen Skill. Der Angriffswurf wird wie folgt gemacht:

ANGREIFER REF + FERTIGKEIT + 1W10
Gegen

VERTEIDIGER REF + FERTIGKEIT + 1W10

Beim unbewaffneten Nahkampf und bei den Kampfsportarten (KSA) gibt es verschiedene Angriffs bzw. Verteidigungsoptionen welche du nach deiner Wahl frei wählen kannst. KSA geben zudem noch einen Bonus bei bestimmten Optionen.

Cast: Angriff mit Waffe. Waffenschaden + Schadensbonus

Punch: Faustschlag: Verursacht 1W6 / 2 + Schadensbonus

Kick: Tritt. Verursacht 1W6 + Schadensbonus

Disarm: Entwaffnen. Der Gegner kann sich nicht mehr mit seiner Waffe wehren.

Sweep: Feger. Bringt den Gegner zu Boden. Er hat nächste Runde -2 auf seinen Angriff. Du hast +2 auf deinen nächsten Angriff

Block: Parieren. Der Gegner trifft zwar, richtet aber keinen Schaden an.

Dodge: Ausweichen. Bei Erfolg ist man Ausgewichen und der Gegner erhält -2 auf seinen nächsten Angriff.

Grapple: Fassen. Den Gegner in eine Position bringen in der man nächste Runde einen Throw, Hold oder Choke Angriff machen kann. Sozusagen, ihn ordentlich packen!

Throw: Wurf. Die Runde davor muss ein Grapple angebracht sein. Der Gegner geht in hohen Bogen zu Boden, erhält 1W6+Schadensboni Schaden und muss einen zusätzlichen KO Check mit -2 ausführen.

Hold: Haltegriff. Die Runde davor muss ein Grapple gelungen sein. Ein Schmerzvoller Haltegriff macht den Gegner handlungsunfähig bis er einen erfolgreichen Escape geschafft hat.

Choke: Würgen. Auch hier muss in der Runde davor ein Grapple gelungen sein. Der Gegner erhält 1W6 Schaden pro Runde und muss sich mit einem Escape Wurf befreien.,

Escape: Lösen. Ein Erfolg hierbei befreit dich aus einem Hold oder einem Choke.

Ram: Umrennen. Der Gegner geht zu Boden (wie Sweep) und erhält 1W6/2 + Schadensboni Schaden.

Defensiv Kämpfen:

Dies muss am Rundenanfang mitgeteilt werden, da alle Angriffe gegen dich mit -2 ausgeführt werden. Du erhältst allerdings -3 auf deine eigenen Aktionen.

Auch Panzerung wird beeinflusst

Wuchtwaffen: Äxte, Hämmer, Keulen, Baseballschläger
SA / 2, HA -2, MA -1

Stichwaffen: Dolche, Sais, Bayonete, Rapier
SA / 2, HA normal, MA normal

Klingenwaffen: Katanas, Macheten
SA / 2, HA normal, MA normal

Monowaffen: Monokatana, Monodagger
SA / 3, HA /2, MA /2

Vibrationswaffen: Powerschwert
SA/ 3 HA /2 MA /2

Modifikator	vs	Modifikator
unbewaffnet		bewaffnet
-2		+2
KSA		bewaffnet
+0		+0
Waffe RW < als Waffe RW Gegner		Waffe RW > als Waffe RW Gegner
-2		+2
Gezielter Angriff		
-4		

Schadensbonus	
2	-2
3-4	-1
5-6	0
7	+1
8	+2
9-10	+3
11-12	+4
13-14	+6
15+	+8

Waffe	ZG	UA	Scha-	ZV	RW	Kosten	Waffe	ZG	UA	Scha-	ZV	RW	Kosten
Bo Shuriken	0	P	D6	VR	Throw	7eb	Beer Stein	-1	J	D6-1	VR	1m	10eb
Juji Shuriken	0	P	D3	VR	Throw	3eb	Beer Bottle	0	P	D3	UR	Throw	1-5eb
Throwing Knife	1	P	D6-1	VR	Throw	5eb	Beer Bottle, broken	-1	P	D3+1	UR	1m	free
Javelin	0	N	D6	VR	Throw	25eb	Large Bottle	0	J	D3+1	UR	1m	2-20eb
Lumberman's Axe	-1	N	2D6+3	VR	1m	20eb	Large Bottle, broken	-1	J	D3+2	UR	1m	free
Hatchet	-1	J	2D6-1	VR	1m	10eb	ChainSaw	-3	N	4D6	ST	2m	100eb
Battle Axe	-1	N	2D6+3	VR	2m	100eb	Hand Saw	-2	N	3D6	ST	1m	250eb
Sledge Hammer	-2	N	4D6	VR	2m	20eb	Portable Drill, Indus-	-4	N	3D6	ST	1m	190eb
Spear	0	N	2D6+1	VR	3m	55eb	Portable Drill, perso-	-3	J	D6+1	ST	1m	80eb
Pen Knife	-1	P	D2	VR	1m	5eb	Brass Knuckles	0	P	+2	VR	1m	10eb
Switchblade	0	P	D3	VR	1m	15eb	Sap Glove	0	P	+1	VR	1m	25eb
Bayonet / Survival	0	J	D6	VR	1m	50eb	Chain	-1	J	D6+1	VR	2m	10eb
Hunting Knife	0	J	D6+1	VR	1m	35eb	Chair	-2	N	2D6-1	VR	1m	40eb
Bowie Knife	0	J	D6+3	VR	1m	65eb	Lead Pipe	-1	J	D6+2	VR	1m	5eb
ChainKnife	0	J	2D6+1	VR	1m	120eb	Plaster Cast	-2	J	+3	VR	1m	5eb
SpawnBlade	1	J	D6,	ST	1m	450eb	Baseball Bat	1	L	2D6-1	VR	1m	20eb
Spring Knife	0	P	D6	ST	5m	125eb	PowerSword	0	L	4D6	ST	1m	860eb
Kukri	0	J	2D6	VR	1m	120eb	MonoKatana	1	N	4D6	VR	1m	600eb
Katar (Punch Knife)	0	J	D6+1	VR	1m	65eb	MonoNaginata	0	N	4D6	VR	2m	700eb
Machete	0	L	D6+3	VR	1m	60eb	MonoKnife	1	N	2D6	VR	1m	200eb
Saber	0	L	2D6	VR	1m	200eb	MonoSwordCane	1	L	3D6	VR	1m	255eb
Short Sword	0	L	2D6-1	VR	1m	190eb	SmartWhip	0	J	D6+2	ST	3m	600eb
Long Sword	0	L	2D6+2	VR	1m	300eb	MonoWhip	0	J	2D6	ST	3m	350eb
Bastard Sword	0	N	3D6	VR	1m	550eb	MonoTwo	1	J/N	2D6 /	VR	1m	650eb
Great Sword	0	N	4D6	VR	2m	750eb	Leather Whip	0	J	D6	VR	3m	50eb
Katana, cheap	1	N	2D6+1	VR	1m	100eb	Cable Whip	0	J	D3+3	VR	2m	90eb
Katana, quality	1	N	3D6	VR	1m	300eb	Flail	0	L	2D6+2	VR	2m	250eb
Naginata	0	N	3D6	VR	2m	100eb	Ball and Chain	-1	J	2D6	VR	1m	150eb
Scimitar	0	L	2D6+2	VR	1m	350eb	Zhi Dao (Sword)	0	L	2D5	VR	1m	150eb
Rapier	0	N	2D6-1	VR	1m	200eb	Qing Long Dao	-2	N	3D6+3	VR	1m	250eb
Club	0	L	D6	VR	1m	free	Sai (Dagger)	0	J	2D6+2	VR	1m	20eb
Billy Club / Trunche-	0	L	D6	VR	1m	10eb	Wu Cha (Spear)	-1	N	2D6 /	VR	2m	100eb
Mace	0	L	2D6	VR	1m	150eb	Fang Tian Ji (Spear)	0	N	3D6	VR	2m	95eb
Spiked Mace	0	L	2D6+2	VR	1m	250eb	BaZhang ShuangDao	0	L	1D6	VR	1m	45eb
Quarterstaff	1	N	2D6	VR	2m	100eb	Ri Yue Hu Xing Jian	-1	J	D3 /	VR	1m	25eb
Quarterstaff, Home-	-1	N	2D6	VR	2m	10eb	Kusari-Gama (Sickle)	-1	L	2D6 /	VR	2m	100eb
Nunchaku	0	N	3D6	VR	1m	15eb	Monowire	0	P	3D6	VR	1m	60eb/m
Excalibur Nightstick	0	J	2D6+3	VR	1m	80eb	Hambo (Stick)	1	L	2D6	VR	1m	30eb
Excalibur Nightstick	0	J	Stun	ST	1m	80eb	Liu Chi Bang (6'	1	L	3D6+2	VR	2m	40eb
Excalibur Nightstick	0	J	Gas	ST	1m	80eb	Tessen (Iron Fan)	0	J	D6+2	VR	1m	60eb
Tonfa	0	N	2D6	VR	1m	15eb	San Jie Gun (3 Part	0	N	3D6+2	VR	2m	50eb
Entrenching Tool	0	L	2D6	VR	1m	50eb	Jiu Jie Bian (Nine	-2	L	3D6	VR	2m	120eb
Crowbar	-1	L	D6+2	VR	1m	20eb	Manriki Gusari	0	P	2D6+3	VR	1m	30eb
Pool Cue	-1	N	D3+2	VR	2m	60eb	Jitte	0	L	2D6	VR	1m	30eb
Leg & Knee Spikes	0	N	D6+3	VR	1m	20eb	Spiked Cestus	0	P	D6	VR	1m	20eb
Spiked Boots	0	N	D6+2	VR	1m	20eb	Bagn Nakhs	2	P	D3	VR	1m	15eb

Style	Lern-mod	Cast	Punch	Kick	Disarm	Sweep	Block	Dodge	Grapple	Throw	Hold	Choke	Escape	Ram
Aikido	2	-	-	-	3	3	4	3	2	3	3	1	3	-
Arasake-Te	1	1	1	1	1	-	1	1	1	1	1	2	1	-
Bok Pai	1	-	3	2	-	1	2	2	-	2	-	-	1	-
Boxing	1	-	3	-	-	-	3	1	-	-	-	-	-	-
Capeoria	2	-	1	2	-	3	2	2	-	-	-	-	-	-
Cha Chu'an	3	-	3	3	-	1	2	2	-	2	-	-	1	-
Cha Hsui Men	4	4	2	1	2	-	2	2	-	-	-	1	1	-
Ch'in Na	3	-	1	-	1	-	2	2	2	2	2	2	1	-
Choi Li Fut	2	2	2	2	1	2	2	1	1	1	-	-	-	-
Fong Ngan	2	-	4	2	1	-	1	1	-	-	1	1	-	-
Fu Chiao Pai	3	1	4	4	-	-	1	1	-	-	-	-	1	-
Gun Fu	2	1	-	-	2	3	2	4	4	-	-	-	2	1
Hoppkido	1	-	1	1	-	1	1	-	1	-	-	1	-	-
Hwarang-Do	2	3	2	2	-	1	1	1	-	1	1	2	1	-
Ishin Ryu	1	1	2	2	1	-	1	1	-	-	-	-	1	-
Jeet Kun Do	2	3	3	2	1	1	2	-	-	-	-	-	-	-
Jitte	3	4	1	2	1	1	1	2	-	-	-	-	-	-
Judo	1	-	-	-	-	2	-	1	2	3	2	1	2	-
Jui Jitsu	1	-	1	1	1	1	3	1	1	1	1	1	1	-
Karate	1	-	2	2	1	-	2	-	-	-	-	-	-	-
Kendo	2	4	-	1	-	2	3	3	-	-	-	-	-	-
Kenpo	1	-	2	2	1	1	1	-	1	1	1	-	1	-
Koppo	3	-	4	2	-	3	3	-	2	-	2	1	2	-
Kung Fu (US)	2	2	2	2	1	1	2	-	-	-	-	-	-	-
Kuo-Chu'an	3	-	3	1	2	3	2	3	-	-	-	-	-	-
Kyokoshinkai	1	-	3	2	-	-	1	1	1	2	2	-	2	-
Lee Kwan Choo	4	-	4	1	3	-	3	4	2	4	3	-	1	-
(no damage)														
Li-Chia	1	-	3	2	-	-	2	1	-	-	-	-	1	-
Mien-Chu'an	2	-	3	1	3	-	3	2	-	-	2	-	2	-
Moo Gi Gong	2	4	1	2	3	2	1	-	-	-	-	-	-	-
Muay Thai	3	-	3	4	-	-	-	2	-	1	-	-	-	-
Ninjutsu	4	3	3	1	2	2	1	2	1	1	1	1	1	-
Pao Pat Mei	3	-	3	3	-	3	-	-	1	1	-	1	-	-
Panzer Faust	4	-	3	3	-	1	-	3	3	1	-	-	4	3
(full borg only)														
Pentjak Silat	4	3	1	2	-	-	2	3	1	-	1	2	1	-
Sankukai	2	-	1	3	-	1	2	1	2	2	2	-	3	-
Sambo	2	2	2	2	2	2	-	-	2	3	2	-	2	-
Savate	2	-	-	4	-	-	1	1	-	-	-	-	-	-
Shao Lin	2	2	2	2	-	2	3	1	-	-	-	-	-	-
Sinanju	5	-	4	1	3	1	2	4	1	1	1	1	1	-
Snake Style	3	-	4	-	-	-	3	3	-	-	3	-	3	-
Kung Fu														
Sumo	2	-	2	-	-	2	-	2	2	3	1	-	1	4
Tae Kwan Do	1	-	3	3	-	2	2	1	-	-	-	-	-	-
Tai Chi Chuan	1	2	2	1	-	2	1	1	-	-	-	-	-	-
Taido	5	2	3	3	-	3	3	3	2	3	1	-	1	4
Tai Sing Pek	2	-	3	2	1	1	2	3	1	1	-	-	3	2
Kwar														
T'ang Su	3	-	2	2	2	-	3	4	3	1	-	2	1	-
Te	2	2	2	1	1	2	-	1	-	-	-	-	-	-
Thamoc	1	-	-	-	4	1	1	2	1	-	-	-	2	-
Trash Boxing	1	-	2	3	-	3	-	1	-	1	-	-	2	1
Tien-Hsueh	6	-	6	-	1	-	2	3	1	-	1	-	1	-
Touch														
Tsui Pa Hsien	3	1	2	2	2	1	2	2	1	1	2	-	1	1
U-Ra-Do	2	1	1	1	-	3	2	-	-	-	1	1	-	-
Wai Wing Chun	3	2	2	2	-	1	2	2	1	-	2	-	2	-
Wrestling	1	-	-	-	-	2	-	-	4	3	4	2	4	-
Wu Shu T'sung	1	2	2	2	1	-	1	1	-	-	1	-	2	-
Xing-Chiao	3	-	3	3	-	2	1	-	-	-	1	-	-	-
Yu-Sool	4	-	3	1	-	-	2	2	4	3	-	3	1	2
Zanji	2	5	1	2	-	-	2	2	2	-	-	-	-	-
Shinjenken-Ryu														
Zero Gee Combat	1	-	1	1	-	-	1	2	2	2	1	-	1	2

Beschreibungen

AIKIDO- Defensiver Kampfsportart, bei der man auf den Angriff des Gegners wartet und dessen Energie nutzt um den Gegner zu Fall zu bringen oder ihm sonst was zu brechen.

ARASAKA-TE - Wurde von Arasaka entwickelt, um eine einfache und multifunktionelle Kampfsportart zu haben. Sie ist einfach und schnell zu lernen, sehr beliebt bei Konzernern und Security. Wird von Kampfsportmeistern als schwach angesehen.

BOK PAI - Der "Kranich" Kung Fu Stil. Zeichnet sich durch große und flüssige Bewegungsabläufe aus. Der Kämpfende ist immer in Drehungen.

CAPEORIA - Von Karibischen Sklaven im 19 Jahrhundert entwickelt. Sieht einem Tanz sehr ähnlich. Sklavenbesitzer weteten machmal auf ihre Sklaven die als Hähne verkleidet gekämpft haben.

CHA CH'UAN - Eine sehr seltene Kampfsportart aus der Mongolei. Sprungattacken sind hier das A. und O.

CHA HSIUN MEN - Eine weitere sehr seltene und spezielle Kampfsportart die den Fächer als Waffe benutzt. Nicht sehr effektiv gegen mehrere Gegner aber sehr tödlich im Zweikampf. Sie täuscht dem Gegner Ruhe vor und überrascht dann mit blitzschnellen Attacken.

CH'IN NA - Und wieder eine sehr seltene Kampfsportart. Vergleichbar mit altertümlichen Wrestling. Sie lernt die schwachpunkte des Körpers und wie man sie am besten verkrüppelt. Wird offiziell nicht mehr unterrichtet.

CHOI-LI FUT- Diese übliche Kampfsportart ist eine Abart vom Shaolin Kung Fu. Der Stil den man in jedem Shaolin Film sehen kann. Blitzschnelle Attacken und Drehkicks sind hier häufig.

FONG NGAN- Phoenix Kung Fu. Ein Stil der darauf setzt unter die Reichweite des Gegners zu kommen, was in den meisten Fällen heißt das Brust an Brust gekämpft wird. Der Gegner kann solange er im Kampf ist keine Offensive Attacke geben oder eine Waffe einsetzen. Sehr effektiv im Zweikampf, nahezu unbrauchbar gegen mehrere Gegner.

FU CHIAO PAI- Tiger Kung Fu. Schüler immitieren den Tiger während sie kämpfen. Harte und weit ausgeholte Schläge sind hier sehr gefährlich.

GUN FU - Eigentlich geht es bei dieser KSA um Handwaffentraining. Allerdings wird nicht das schießen geübt sondern vielmehr die Grundregeln eines Feuergefechts. (bleib immer im bewegung, schieße solange bis dein Gegner tot ist, zähle deine Schüsse usw...) Allerdings lernt man auch im HTH zu bestehen während man eine Pistole in der Hand hat, ohne sich dabei die Finger zu brechen oder die waffe fallen zu lassen.

HOPPKIDO- Eine etwas schwächere aber sehr geläufige Form von Karate. Sehr gut für Anfänger geeignet.

HWARANG DO- Eine Abart von Karate die auf Korea kommt und nur dort gelehrt wird. Im vergleich zu einer devendiven reaktion auf einen Angriff setzt man hier auf einen Gegenangriff.

ISHIN-RYU - Eine weitere recht bekannte Abart von Karate spezialisiert sich auf den Kampf mit einem Bo (Kampfstab)

JEET KUN DO- Das ist der legendäre Bruce Lee Kung Fu Kampfstil.

JITTE - Fokussiert sich auf den Messer und Dolchkampf und wurde von europäischen Nomaden entwickelt. In den meißten Europäischen Staaten sind Schusswaffen zu schwer zu bekommen, doch ein gutes Messer ist nie ein Problem.

JUDO- Eine Superverbreitete Kampfsportart welches das Gewicht und den Bewegungsmoment des Gegners Ausnutzt um kampfungähig zu machen. Eine sehr defensive KSA.

JUI JITSU - Eine gute All round KSA bei der prkatisch alles er-

laubt ist . Nicht sehr ehrenvoll aber effektiv.

KARATE - Karate halt. Wenn du davon keine Ahnung hast solltest du besser einen Charakter ohne KSA spielen.

KENDO - Japanischer Schwertkampf. Im weitesten Sinne ignoriert diese Kampfsportart jegliche Trefferzone außer dem Kopf. Sehr unüblich außerhalb von Japan.

KENPO- Eine übliche KSA basierend auf Karate, die sich mehr aufs reine rumprügeln konzentriert.

KOPPO- Der Vorläufer vom modernen Karate oder Judo. Diese KSA ist wesentlich tödlicher und wird nur an spezielle Schüler anderer KSAs weitergegeben. Viele Ninja Clans suchen ihre zukünftigen Agenten unter diesen Schülern.

KUNG FU- (Amerikanisches) Ein Mischmasch aus den verschiedenen Kung Fu Stilen die es so gibt. Ist dadurch einfacher zu lernen aber leider nicht mehr so effektiv.

KUO-CHU'AN- Der Hunde Stil Kung Fu.

Wahrscheinlich die am lächerlichsten wirkende KSA. Man gauckelt bei einem Treffer starke Schmerzen vor, rollt sich am Boden und tut generell so als ob man keine Ahnung vom Nahkampf hat. Wenn dann der Gegner in Sicherheit gewogen ist, bringt man in Blitzschnell zur Strecke.

KYOKUSHINKAI - Diese Form von Karate konzentriert sich auf die Durchschlagskraft eines einzelnen Schlages oder Trittes. Oft sieht man Schüler durch Ziegelwände oder ähnliches Schlagen.

LEE KWAN CHOO- Dies ist die perfekte deensive KSA. Leider ist sie extrem selten. Mit dieser KSA ist es unmöglich Schaden auszuteilen, aber wahrscheinlich ist es ebenso unmöglich Schaden hinzunehmen. Wir außschließlich in Chinesischen Klöstern unterrichtet.

LI-CHIA - (Kurzdistanz Kung Fu) Immer in Schlagreichweite bleibend, wird auf kurze Distanz schnell geschlagen und getreten.

MIEN CH'UAN - Meister wählen ihre Schüler für diese KSA. Es ist eine Art Kung Fu welche auf sich speziell auf Gegenschläge spezialisiert hat und abwartet bis der Gegner seine Deckung freigibt. Dann erfolgt der Gegenangriff der meist schon fatal ist.

MOO GI GONG - Die Jackie Chan Methode zu kämpfen. Ein Meister kan praktische jeden Gegenstand als Nahkampfwaffe einsetzen. Schaut euch die Filme an wenn ihr mehr wissen wollt.

MUAY THAI- Thai Kickboxen. Eine der tödlichsten KSAs in der Welt. Thailändischen Kindern wird diese KSA beigebracht sobald sie gehen können. Leider ist der Sport in der festen kontrolle der Syndikate und es gibt jährlich viele Todesfälle.

NINJUTSU - Nicht zu verwechseln mit dem möchtegern Kampfstile der in vielen Schulen unterrichtet wird. Wir meinen mit diesem Stil den alten Kampfstil der Ninja. Perfektioniert um leise und schnell zu töten. Wer glaubt das es keine Ninjas mehr gibt der irrt. Es gibt mehrere Clans in Japan die auch durch Konzerne wie Arasaka unterstützt werden. Sie arbeiten nicht für Ausländer und nehmen auch keine auf. Sie suchen ihre Schüler selbst.

PAO PAT MEI - Leopard Stil Kung Fu. Ahmt die Gerissenheit und Härte des Leoparden nach. Man schleicht sich an den Gegner ran und greift mit einer superschnellen, tödlichen Kraft an. Wird nur in entlegenen Klöstern in Chine, Lao und Vietnam unterrichtet.

PANZER FAUST- Diese KSA ist nur für Full Body Conversions geeignet da ihre Schläge und Tritte für einen Menschlichen Körper zu schnell und zu hart durchgeführt werden. Die Belastung für die Gelenke wäre zu groß. Es gibt keinen Gegner für einen Borg welcher Meister dieser KSA ist.

PENTJAK SILAT- Die östliche Art des leisen Tötens, wird im

verbogenen praktiziert und ist noch seltener als Ninjutsu. Es wird gesagt das das Geheimnis dieser KSA ist, die Seele zu verlieren.

SANKUKAI-

Diese KSA wird nur unter Buddhistischen Mönchen weitergegeben die länger dabei sind als 1 Jahr. Sie ist spezialisiert den Gegner zu betäuben.

SAMBO- Russisches Wrestling. Mach alles was nötig ist um zu gewinnen ist das einzige Motto dieser KSA. Nach dem Kollaps auch außerhalb von Russland üblich.

SAVATE- Französisches Kickboxen. Sehr beliebt in der EU ist es außerhalb nicht sehr bekannt. Sieht aus wie Boxen mit den Füßen.

SHAO-LIN KUNG FU- Das Originale Kung Fu, auf welchem alle anderen basieren. Es ist für jeden erlaubt diese KSA zu lernen aber man muss durch das harte Training der Shaolin. Wird ebenfalls nur in den Shaolinklöstern unterrichtet.

SINANJU- Die Koreanische KSA für das leise töten. Kommt wahrscheinlich aus der Zeit um Christi Geburt.

SNAKE STYLE KUNG FU - Der Schlangen Stil. Man greift mit den Fingern an, welche gezielt verletzbare Punkte treffen sollen. Zum Beispiel Augen, Nervenknotten, usw..

SUMO- Dicke Leute stoten sich aus dem Ring. Frag mich wer so einen Charakter spielt?

TAE KWAN DO- Die Koreanische Form von Karate. Sehr viel offensiver. Schulen gibts überall.

TAI-CHI CH'UAN- Die KSA die sowohl als Fitness Programm wie auch zu Meditationszwecken gebraucht werden kann. Es gibt sogar Heimvideos. Wird überall unterrichtet.

TAIDO- Es gibt nur eine Schule in Korea die diese KSA unterrichtet. Alle Angriffe werden in der Luft ausgeführt. Das sieht natürlich echt gut aus.

TAI SING PEK KWAR- Der Affen Stil. Bei dieser KSA imitiert man einen Affen, rollt sich am Boden gibt dessen Geräusche von sich und wenn der Gegner total verwirrt ist greift man ihn an.

T'ANG - SU- Der älteste Vorläufer von Karate. Ist eine reine offensive KSA und verwendet keine defensiven Manöver. Ist sehr schwer zu lernen und wird nur in Korea unterrichtet.

TE - Das älteste Okinawan Karate ist eine auf Waffen basierende KSA. Ein Schüler dieser KSA wird selbst nie angreifen wenn er nicht angegriffen wird. Ist sehr defensiv.

THAMOC - Die Kunst der modernen Konfrontation.

Die KSA wurde für die Polizei entwickelt Sie ist spezialisiert den Gegner zu entwaffnen und sich selbst zu schützen.

THRASH BOXING- Diese KSA entstand in den Discos. Eigentlich ist es mehr eine Art durchgeknalltes Rumpogen bei dem durch die Bewegung schwere Schläge ausgeteilt werden.

TIEN-HSUEH TOUCH- Dies ist eine gefürchtete Technik mit der man durch Berührung töten kann. Das muss nicht einmal sofort sein. Es kann auch 2 Wochen später geschehen. Diese KSA wird geheim gehalten und man braucht ein Leben bis man Meister ist.

TSUI PA HSIEN Der Betrunkenen Stil. Ja es gibt in tatsächlich. Man ahmt einen betrunkenen nach der kaum fähig ist zu stehen. Ein Zuschauer würde niemals sagen das der Ausübende ein Kampfsportmeister ist.

U- RA - DO - Keine KSA in dem Sinn. Es ist praktisch das Prügeln der Strassen Kids. Es gibt keine Katas und auch die Angriffe sind nicht immer gleich. Neue Angriffe werden als Gegenzug von Gefallen unterrichtet. Die Kids lernen das nur unter sich. Jeder der über 18 ist hat da ziemlich pech.

WUI WING CHUN- Ein Kung Fu Stil der nur für Frauen offen

ist. Es wurde geschworen nie einem Mann die Geheimnisse der Kampfsportart zu zeigen.

WRESTLING- Ringen wie wir es so kennen.

WU SHU T'SUNG- Die National KSA von Rot China. Du musst schon dorthin reisen wenn du den sehr harten Kampfstil lernen willst.

XING CHIAO - Der Adler Kung Fu Stil. Leider gibt es nur noch wenige Meister und so ist dieser recht effektive Stil fast ausgestorben. Der Angreifer imitiert den Adler bei seinen Angriffen und in seiner Bewegung.

YU-SOOL - Eine Mischung von Karate und Aikido.

ZANJI SHINJINKEN-RYU- Die Samurai Kunst über das Katana. Schüler müssen sich beweisen um in dieser KSA unterrichtet zu werden. Meister dieser KSA sind definitiv die besten Schwertmeister die die Welt je gesehen hat.

Panzerungen:

Panzerung dient dazu Schaden zu absorbieren oder zumindest abzuschwächen. Wir unterscheiden mal in zwei Arten von Panzerung. Der Körperpanzerung und der Fahrzeugpanzerung. Die Körperpanzerung hat sich in den letzten 40 Jahren enorm entwickelt und ist mittlerweile sogar im fähig schwerem MG Feuer standzuhalten. Es stehen neue Materialien und Komponenten zur Verfügung die heutige Panzerungen schwer und alt aussehen lassen. Aber denkt nicht, das sich Runner, Spezialeinheiten oder Bullen im Jahre 2020 anderes aussehen wie im letzten Jahrhundert. Die Waffen haben sich ja auch geändert. Nun ja gehen wir ein wenig ins Detail. Es gibt 3 Arten von Körperpanzerung. Soft Armor, Hard Armor und Mixed Armor.

Soft Armor:

Besteht aus Industriell gezüchteter Spinnenseide, kombiniert mit 1-2cm Kevlarplatten an den wichtigsten Stellen. SA (Soft Armor) schützt vor allen normalen Geschossen. Soft Armor kann in alle weiteren Kleidungsstücken eingesetzt werden. Beliebt ist diese Panzerung in Mänteln, Jacken, Westen und Hosen. Am Körper anliegende Kleidungsstücke können keine Kevlarmatten beinhalten, somit bleibt für solche Kleidungsstücke nur Spidersilk. Beliebte Kleidungsstücke aus Spidersilk: T-Shirts, Stirnbänder, Catsuits, Hosen und Bodys.

Wer SA mit Kevlareinlagen nimmt kann bis zu einem Schutzwert von SA 20 kommen. Soft Armor ist in den meisten Staaten legal und wird in jedem besseren Kleidungsladen verkauft. Die Palette der Hersteller ist sehr groß und ist nicht nur den Marktführern Militech und Arasaka vorbehalten. Soft Armor hat zwei Nachteile. Der erste ist, das wenn es zu einem Treffer kommt, die Wucht des Aufschlages ein sogenanntes Blunt Trauma (Seite 44) verursacht. Der zweite Nachteil liegt natürlich darin, das Panzerbrechende Munition, Schwere Schläge so wie Stichwaffen recht leicht durch die Panzerung dringen können. Soft Armor bietet also nur begrenzten Schutz gegen Gegner die Zugriff auf solche Waffen haben. Fazit: Soft Armor eignet sich bestens als unauffällige Panzerung. Die Bewegungsfreiheit wird nur minimal eingeschränkt und die Kosten sind auch für zivile Käufer erschwinglich. Der beste Schutz im urbanen Dschungel wenn es noch Bewegung und Stil ankommt. Trotzdem nicht unbedingt die Wahl eines Solos.

Hard Armor:

In den meisten Fällen handelt es sich um eine 3-6cm Starke 4-Schichten Panzerung. Die Oberste Schicht ist eine Art Polymer Hartplastik. Die zweite Schicht ist ein harte Platte aus Keramik in der ein Wolframgefecht verarbeitet ist. Diese Schicht ist die dickste. Die Dritte Schicht ist eine 0,5cm Platte Titan. Die vierte Schicht dient hauptsächlich der Polsterung und besteht aus Watte oder Schaumstoff. Verschiedene Modelle haben zudem noch andere Features wie interne Kühlung, IR Damming oder ähnliches. Ein normales Projektil schlägt meist nur auf der Oberfläche ein, und kommt maximal bis auf die Keramik Schicht. Ein Panzerbrechendes Projektil ist so hart, das es sich auf den oberen drei Schichten nur Verformt und dann mit einem Teil der Panzerung in die Haut einschlägt. Um zu vermeiden das Risse und Löcher in der HA Panzerung noch zusätzliche Wunden verursachen sollte man auf die Qualität der Panzerung achten. Es dürfen keine Biegsamen Materialien verwendet werden, die sich nach einem Durchschlag in die Wunde bohren. HA gibt es von HA 14 bis HA 30. Hard Armor ist in den meisten Staaten nur dem Militär und der Polizei vorbehalten. Wie nicht anders erwartet gibt es vorwiegend nur Westen und Oberschenkelschürzen. Es sind auch Schie-

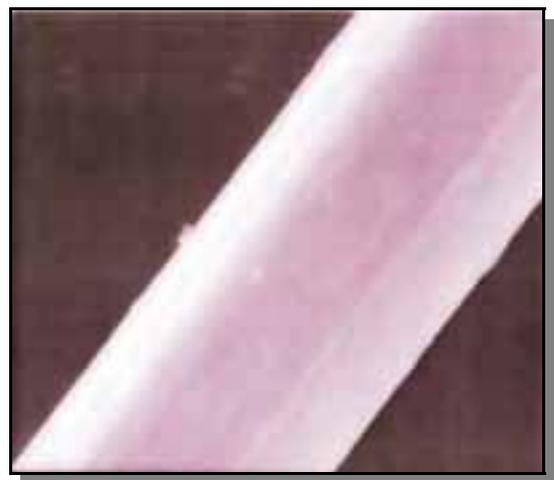
nen für Oberarme und Unterschenkel zu haben. Diese Panzerung ist sehr schwer und sieht natürlich nicht sehr fein aus. Ist was Robustes für Solos, Sicherheitspersonal und Soldaten. Als Beispiel: Die US ARMY benutzt als einzige Gefechtspanzerung eine HA 16 Weste und einen HA 20 Helm. Militech Wachpersonal benutzt eine HA 18 Weste und Schürze und einen HA 20 Helm. Trauma Team Solos benutzen eine 14er HA Weste und Tragen keinen Helm.

Es gibt eine Serie von Ganzkörperpanzerungen von Militech, Arasaka und von diversen anderen Herstellern, die sich METAL GEAR nennen. Diese Servounterstützten Panzerungen schützen den ganzen Körper. Um ein Metal Gear zu tragen, braucht man eine STR von 7 oder mehr. In einem HA 30 Metal Gear kann man auch schon mal durch den Kugelhagel gehen, alles was unter einem Sturmgewehr liegt, spielt dann keine Rolle mehr. Der Nachteil ist, das man in so einem Metal Gear natürlich nicht der Beweglichste ist, stellt euch einfach eine High Tech Ritterrüstung vor.

HA ist kaum zu übersehen, Mit ein wenig Geschick kann man eine HA 14 Weste gerade noch unter einem Mantel Tarnen, das war's aber auch schon.

Mixed Armor:

Wir nehmen normale Hard Armor und fügen eine extra Schicht Spidersilk über die Postierungsschicht ein. Die durch die oberen drei Schichten verformte Kugel hat ja keine PB Eigenschaften mehr und bleibt nun letztendlich noch in der SA Komponente hängen. Da diese Panzerungsart auf Hard Armor aufgebaut ist, gelten für Sie die gleichen Werte und Einschränkungen (eventuell sogar mehr) Zudem ist MA in fast allen Staaten illegal (Wer will schon das Massenmörder nur noch mit Spezialwaffen zu verwunden sind). MA ist ‚Gott sei dank, nur nach näherer Inspektion von HA zu unterscheiden. Normaler Weise sieht man diese Panzerungen nicht in der Öffentlichkeit. Nur beim Militär werden diese Panzerungen für gewisse Einsätze zur Verfügung gestellt. Runner die mit Glück an so ein Stück geraten sollten schon wissen was sie da in ihren Händen halten.



Von Style und Qualität:

Wir unterscheiden Kleidung und Panzerung in verschiedenen Qualitäten und Stilen. Damit Ihr euch darunter etwas vorstellen könnt ist hier mal eine Definition. Diese Styles spielen natürlich nur eine Rolle wenn es sich um Kleidung oder Soft Armor handelt. Hard Armor sieht immer ziemlich militärisch und hart aus. Es gibt keine Panzerwesten im schicken Business Look.

Syles:

Edgerunner: (x3)

Kleidung und Panzerung sieht krass aus. Sie ist meist in schwarz oder einem anderen dunklen Farbton gehalten. Die Verarbeitung ist in mindestens guter Qualität und sehr robust. Das allgemeine Bild dieser Kleidung ist eindeutig auf Kampf ausgelegt. Es gibt eigentlich keine ER Wear ohne Schutzwert. Das übliche Hauptmaterial ist Gen Tex, der verbesserte Nachfolger von Gore Tex. Atmungsaktiv und extrem widerstandsfähig gegen Umwelteinflüsse wie Wasser, Wind und Staub. Zudem brennt es nicht. Es kann zwar brennen, geht aber sofort wieder aus. Es ist sehr widerstandsfähig gegenüber Säuren, Laugen und anderen Chemikalien. In Verbindung mit genetisch gezüchtetem hochqualitativen Leder und Baumwolle bildet diese Kleidung das Hochwertigste und Stilmäßig beste was man tragen kann. Das hat natürlich seinen Preis. Viele Taschen in Normgrößen (Magazine für bestimmte Waffen), Reparaturservice und Zusatzoptionen runden diesen Stil noch ab. Dämpfer an Reisverschlüssen und im Gewebe reduzieren die Geräusche die beim Tragen der Kleidung entstehen und machen sie tauglich für Spezielle Einsätze. Alles in allem hat sich ER Wear in der Gesellschaft nur bei den Runner (und Möchtegerns) durchgesetzt, da diese Kleidung doch recht kostspielig ist.

ER Wear hat eine minimale Qualität von „Gut“ und ist von SA 10 bis 20 und von HA bis 14 erhältlich.

Urban Flash: (x2)

Dieser Kleidungsstil entspricht der heutigen Markenware. Wenn man keine Markenkleidung trägt ist man nicht modisch und in. Wer Markenkleidung trägt, kann sein Image künstlich schon mal aufbessern, weil man sieht das er zumindest in seiner Kleidung Geschmack besitzt. Urban Flash darf man sich deswegen noch lang nicht Schickimicki oder extravagant Vorstellen. UF ist halt der Modische Trend. Diese Kleidung wird im Grunde jeder tragen der in eine Disco geht. Unter Jugendlichen und in diversen Gangs ist diese Kleidung schon ein muss. Kunstleder ist sehr gefragt. Teilweise werden leuchtende bzw. schimmernde Flächen in die Kleidung eingearbeitet. Manchmal findet man auch TV Tex (Farbbildschirm) in der Kleidung eingearbeitet. Im Normalfall hat diese Kleidung keinen Schutzwert. Bestenfalls ist sie mit SA bis 16 zu haben.

Buisnesswear: (x3)

Dieser Stil beschreibt Geschäftskleidung. Sie wirkt seriös und professionell. Konzernler und Geschäftsleute tragen diesen Stil für in ihrer Arbeitszeit. Auch Solos, Reporter und Dealer treten oft in diesem Stil auf. Die Mafia und andere Unternehmen tragen Buisnesswear nur um diese Professionelle Bild zu vermitteln. Panzerung ist nicht unüblich und von SA 10 bis SA 14 erhältlich. Dies ist die einzige Kleidung um in einem Konzern nicht aufzufallen.

Military: (x1)

Militärische Kleidung. Aus den Beständen irgend einer Armee. Außer der Mode, aber dennoch recht Praktisch. Auf der Straße sieht man diesen Stil oft bei Combat Gangs oder Rechtsextremisten oder Punks. Diese Kleidung hat also Gesellschaftlich einen eher schlechten Ruf, und ist unter Runnern bestenfalls als alternative Arbeitskleidung geduldet. Wer mit dieser Kleidung ausgeht, muss damit rechnen, das er von anderen als Gesellschaftlicher Außenseiter angesehen wird. Dem ist zwar bei ER Wear auch so, aber nicht ganz so negativ. Wie man heute einen Neo-nazi an seinen weißen Schubändern erkennt, so ist das 2020 an seiner Militärkleidung.

Die Ausnahme gilt, wenn die Person in einem Kompletten Kampfanzug auftritt. Dann macht sie zwar nicht den Eindruck eines Runners (eher eines Möchtegerns) aber es sieht wenigstens nicht mehr nach Punk aus. In diversen Szenen die viel mit Krieg oder Gewalt zu tun haben oder speziell eine enge Verbindung zu einer Militärischen Struktur aufweisen, mag diese Kleidung natürlich noch sehr Stilvoll wirken. (z.B.: SOD Combat Gang, Night City)

Genetic: (x1)

Massenware. Von der Stange. Nichts besonderes. Qualität von Unterdurchschnittlich bis Gut. Dies ist die Kleidung von bestimmt 80 % der Bevölkerung. Alle die sich nichts besseres leisten können, müssen eben auf diese Ware zurückgreifen. Aber mit diesem Stil wirst du in die meisten Clubs gar nicht reingelassen. Nicht das diese Kleidung hässlich ist, aber sie ist als Genetic zu erkennen und du würdest nicht zum Publikum in einer angesagten Disco passen. Panzerkleidung wird auch überhaupt nicht getarnt. Sobals du einen Schutzwert hast sieht man das!

High Society: (x5)

Wenn sich die High Society trifft oder reiche Konzern Kids ausgehen dann werden sie diesen Stil bevorzugen. Dieser Stil ist heute als Designer wear bekannt und sieht teilweise sehr gewagt aus. Jedes Kleidungsstück ist ein Unikat und wurde speziell für seinen Träger geschnitten und designed. Typische Kleidung von SimStim Stars, Schauspielern und anderen Berühmtheiten.

Der Garderobe Wurf:

Der Garderobe Wert drückt eure Fähigkeit aus in jedem Kleidungsstil die „beste Figur“ zu machen. In vielen Fällen zieht man sich ja aus unterschiedlichen Stiles an. Um zu sehen wie einem die Kleidung steht würfelt man auf Garderobe. Als Basis dient bei Urban Flash, Genetic und Buisnesswear der ATT Wert. Bei Edgerunner und Military dient der COO Wert als Basis. Wer über eine 15 hat, sieht normal aus. Mit einer 20 sieht man Gut aus, und mit einer 25 Optimal. Wer einen kritischen Fehler würfelt oder unter 12 kommt sieht ziemlich lächerlich in seinen Klammotten aus.

Qualität:

Unterdurchschnittlich: (x0,5)

Nichts besonderes. Fabrikreste und fehlerhafte Ware. Dafür billig. Hat natürlich Mängel.

Normal: (x1)

Tja. Normale Qualität halt. Nicht besonders Gut, nicht besonders Schlecht.

Gut: (x1,5)

Gute Qualität ist besonders gut Verarbeitet und hat hier und da ein wenig Komfort. Kleidung hält mehr aus und geht nicht so schnell kaputt. Die Hersteller haben sich wirklich Gedanken bei dieser Kleidung gemacht.

Sehr Gut: (x2)

Top Materialien, Beste Verarbeitung und Robuste Herstellung sind hier gegeben. Ideenreicher, nützlicher Schnickschnack ist vorhanden.

Spitzenklasse: (x2,5)

Die Kleidung hält mehr als sie verspricht. Und das sollte schon sehr viel sein. Diese Kleidung ist Sauteuer und sie ist es Wert. Bei allen Würfeln die dazu führen die Eigenschaften der Kleidung / Panzerung verloren gehen sollte der SL sehr großzügig sein. Das ist das Beste was man kaufen kann.

Optionen:

Maßgefertigt: (x3)

Panzerung die mit dieser Option gekauft wird, ist auf ihren Träger Maßgeschneidert. Sie passt ihm perfekt. Zusätzlich wird der Träger ausführlich in die Bedingung der Panzerung eingelernt. (So etwas muss man lernen???) Panzerungen die an deinen Körper angepasst sind können nur von dir effektiv getragen werden. Personen mit der gleichen STR passen zwar noch rein, aber müssen dennoch alle Mali akzeptieren. Sehr beliebt bei Metal Gears und anderen sperrigen Panzerungen. Alle Mali werden halbiert (aufgerundet).

IR Damming: (x2,5)

Die Kleidung reduziert die Wärmeabstrahlung des Trägers auf ein geringes Niveau. Somit fällt er auf einem IR Sichtgerät kaum mehr auf als warmer Wind und ist auf eine Entfernung über 10m gar nicht mehr zu erkennen (SL Entscheidung). Personen die euch Wahrnehmen wollen erhalten -4 auf Ihren Check wenn sie IR Optiken einsetzen. In dieser Kleidung wird einem sehr schnell ziemlich warm und man kann maximal 24 Stunden in ihr operieren, wenn man kein Body Control System hat.

Body Control: B.C. (x2)

Body Control ist ein System das den Körper in der Panzerung so fit wie möglich hält. Automatische Kühlung, Lüftung gehören dazu, wie Puls und Blutdruckanzeige (ersetzt natürlich keinen Biomonitor). Die Panzerung hat Notöffnungsverschlüsse, die es einem Medtech ermöglichen schnell an deine Wunden zu kommen, wenn es mal zu spät ist. Dient einzig und allein dem Komfort. Kompatibel mit IR Damming (und auch empfohlen).

Logic Camouflage: (x2)

Die Oberfläche ist wie bei diversen Leuchttexilien mit einer Farbspeicherschicht überzogen, die 5 Gängige Tarnmuster aufrufen kann. Der Wechsel dauert allerdings eine halbe Stunde. Das System ist so konstruiert das bei einem Treffer nur die betroffenen Farbpartikel beschädigt werden.

Spytex: (x4)

Nur für Ganzkörperanzüge Sinnvoll. Diese Kleidung schluckt Radarstrahlung zu 99 %. Was bedeutet das man auf einen Bewe-



gungsmelder mit 100m Reichweite bis auf 1m rangehen kann ohne das dieser Ausschlägt. Der Nachteil ist, das diese Kleidung keinerlei Panzerung enthält.

Lobotech: (x4)

Kaum Vorzustellen, diese Technologie. Textilien aus Nanoiden. Dünn wie ein Seidenhemd. Stabil wie eine Flakweste. Macht aus Soft Armor Panzerung Hard Armor und addiert 2 dazu. Kann keine weitere Option beinhalten. Natürlich nur für SA erhältlich.

Microwave Shielding: (x2,5)

Diese Panzerung kann Mikrowellenstrahlung abhalten. In der Panzerung ist ein Mikrogeflecht durch die Mikrowellenstrahlung nicht dringen kann. Der Nachteil ist das dieses System durch einen Treffer stark erhitzt (irgendwo muss die Energie ja hin.) Ein Treffer über 20 Schaden, vernichtet das Geflecht und macht es Unbrauchbar. Mikrowellenangriffe machen nur noch halben Schaden und der Träger muss keinen EMP Check mehr machen.

Energie Weapon Shielding: (x4)

Mit dieser Option hat man begrenzten Schutz gegen Stahlen und Hitzewaffen z.B. wie LASER. Diese Schicht ist sehr teuer und besteht aus drei teilen. Der erste Teil ist eine Hitzebeständige Spiegelschicht, die zweite Schicht ist eine Keramikpanzerung und die dritte Schicht dient der Wärmeableitung. Diese Option ist natürlich nicht für Soft Armor zu haben.

Automedic: (+500eb)

Eine Automedic Einheit wird hinten in Hard oder Mixed Armor Westen oder Metal Gears eingesetzt. Diese Automedic Einheit funktioniert wie ein Biomonitor in Kombination mit einem Autoinjektor. Die 12 Elektroden werden vorher an bestimmten Körperstellen befestigt. Sie sehen aus wie Aufkleber und benötigen kein Kabel (geht alles per Funk). Der Automedic wird mit 5 Medikamenten geladen und programmiert. Dieser Automedic ersetzt natürlich keinen Meditech. Er ersetzt einen Autoinjektor. Das Gerät macht deine Panzerung um 3Kg schwerer.

Panzerungskosten:

Panzerungen sind von der Regierung erlaubt und wird von der Bevölkerung in bestimmten Ballungszentren der Städte auch gerne verwendet. Damit man nicht aussieht wie ein Ninja Turtle, wird Spider Silk verwendet und die Panzerung in modische Jacken und Westen einfach eingearbeitet. Schwere Zivilpanzerung sieht aus wie die heutigen schussicheren Westen. Bis SA 14 kann man die Kleidung noch als fließend betrachten. SA 16 18 und 20 dagegen gleichen einer starren Platte und sind daher auch nur in Westen oder Mänteln verarbeitet. Die Polizei verwendet diese Westen nur noch in Gegenden niedriger Kriminalität, da Panzerbrechende Munition schon lange den Einzug in den

Schwarzen Markt geschafft hat. Der Vorteil ziviler Panzerung ist, das er für jeden legal zu haben ist, man kommt damit noch in eine Disco und wird nicht gleich als Runner abgestempelt. Bis SA 12 ist Panzerung nur durch Berührung zu erkennen. (ist steifer, und rauher als normale Textilien)
SA 14 sieht man schon. (Kevlarmatten)
SA 16,18,20 ist eindeutig als Panzerung zu identifizieren. Wenn diese Westen unter einer Jacke getragen werden sind sie aber recht unauffällig, solange der Träger nicht versucht sich Sportlich zu betätigen. Bücken fällt schwer! (heutige Polizeiwesten)

Leichte Panzerung	Basiskosten in €
T-Shirt	10
Hemd	20
Bluse	15
Tank Top	10
Sweater	20
Overall	50
Kleid	50
Minirock	30
Langer Rock	55
Shorts	10
Handschuhe	20
Lange Handschuhe	30
Krawatte	20
Kopftuch	10
SkiMaske	15
Strümpfe	20
Kurzer Poncho	75
Hut	10
Gürtel	10
Weste	25

Mittelstarke Panzerung	Basiskosten in €
Jeans / Hose	20
Kilt	55
Jacke	35
Lange Jacke	40
Trenchcoat	125
Mantel	50
Langer Poncho	90
Schuhe	15
Halbschuhe	25
Stiefel	30
Hohe Stiefel	40

Schwere Panzerung	Basiskosten in €
Torso Hardcases	100
Torso Hardcases + Oberarmschalen	140
Oberschenkel Panzerschürze	80
Unterarmschienen	40
Knieschoner	20
Unterschenkelschienen	40

Style:
Military x1
Genetic x1
Leisureware x2
Urban Flash x2
Business Wear x3
Edgerunner Wear x3
High Fashion x5

Qualität:
Unterdurchschnittlich x0,5
Normal x1
Gut x1,5
Sehr Gut x2
Spitzenklasse x2,5

Optionen:
Maßgefertigt x3
IR Daming x2,5
Body Control x2
Logic Camouflage x2
Spytex x4
Lobotech x4
Microwave Shield x2
Laser Shielding x3
Automedic Standard +500 €

Schutzwertfaktoren

SA Panzerung	SW	BW	Factor	Torso	Unterarme	Oberarme	Beine	Kosten
	4	0	0	0	0	0	0	2
	6	0	0	0	0	0	0	2,5
	8	0	0	0	0	0	0	3
	10	0,02	0,1	0,06	0,04	0,1	0,1	3,5
	12	0,04	0,2	0,12	0,08	0,2	0,2	4
	14	0,08	0,4	0,24	0,16	0,4	0,4	4,5
	16	0,12	0,6	0,36	0,24	0,6	0,6	5
	18	0,16	0,8	0,48	0,32	0,8	0,8	5,5

HA Panzerung	SW	BW	Factor	Torso	Unterarme	Oberarme	Beine	Kosten
	12	0,09	0,45	0,27	0,18	0,45	0,45	2
	14	0,15	0,75	0,45	0,3	0,75	0,75	4
	16	0,25	1,25	0,75	0,5	1,25	1,25	6
	18	0,35	1,75	1,05	0,7	1,75	1,75	8
	20	0,45	2,25	1,35	0,9	2,25	2,25	10
	22	0,5	2,5	1,5	1	2,5	2,5	12
	24	0,55	2,75	1,65	1,1	2,75	2,75	14
	26	0,6	3	1,8	1,2	3	3	16

MA Panzerung	SW	BW	Factor	Torso	Unterarme	Oberarme	Beine	Kosten
	12	0,1	0,5	0,3	0,2	0,5	0,5	3
	14	0,17	0,85	0,51	0,34	0,85	0,85	6
	16	0,27	1,35	0,81	0,54	1,35	1,35	9
	18	0,37	1,85	1,11	0,74	1,85	1,85	12
	20	0,47	2,35	1,41	0,94	2,35	2,35	15
	22	0,57	2,85	1,71	1,14	2,85	2,85	20
	24	0,6	3	1,8	1,2	3	3	25
	26	0,62	3,1	1,86	1,24	3,1	3,1	30

Der BW wird von dieser Tabelle abgelesen und entsprechend auf dem Charakterbogen vermerkt. Der BW auf Armen und Rumpf ist der **Initiativabzug**. (unter Umständen auch auf REF Checks) Der BW auf den Beinen ist der das Abzug für **BEW** und alle **Bewegungsmanöver**. Ach ja. Es wird normal, mathematisch gerundet.

Metal Gears:

Metal Gears sind Vollkörperpanzerungen die nur an die Cops oder an andere Konzerntruppen verkauft werden. Man muss sich schon eine Erbeuten. (Nebenbei ein Hobby fast aller Gangs). Es dauert ca. 5 min so eine Panzerung richtig anzuziehen. Viele sind Maßgefertigt. Da sie einen einheitlichen Anzug bilden sind sie weit Komfortabler als ihr Ruf es erahnen lässt.

Schwarzmarktpreise:

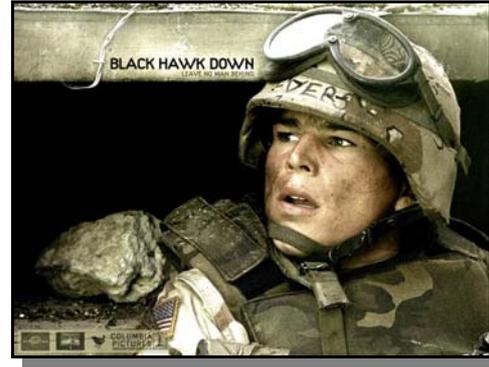
Die Kosten für eine HA Metal Gear liegen bei SW x 200.
Eine MA Metal Gear ist für SW x 500 zu erwerben.
Die Maßanfertigung kostet x3

HA Metal Gears	SW	BW	Maßanfertigung
	14	1	0
	16	1	0
	18	2	1
	20	2	1
	22	2	1
	24	2	1
	26	3	2
	28	3	2
	30	3	2

MA Metal Gears	SW	BW	Maßanfertigung
	14	2	1
	16	2	1
	18	3	2
	20	3	2
	22	3	2
	24	4	2
	26	4	3
	28	4	3
	30	4	3

Helme & taktische Headsets:

Damit die Denkschale keinen Schaden abbekommt, ist ein Helm eine feine Sache. Kopftreffer sind immer eine sehr ungemütliche Sache und selbst der Einschlag eines kleinen Projektils in einen Helm verursacht einen saftigen Schlag. Ihr werdet das Projektil schon überleben, aber eventuell seid ihr dennoch KO. Bei einem Kopftreffer kommt in jedem Fall die Hälfte des Schadens als Betäubungsschaden durch. Fangt ihr euch ein 9mm Projektil mit 9 Punkte Schaden ein kommen also 4 Punkte Betäubungsschaden durch. Egal ob ihr einen 20HA Helm hattet oder einen 14er SA Helm. Dieser Betäubungsschaden symbolisiert die Einschlagwucht.



Kopfbedeckung	SW	BW gesamt	Wahrnehmung	Frontschutz	Seitenschutz	Option	Kosten
Taktisches Headset	HA10	0	-1	25%	20%	Funk, Blendschutz, ev. Vid Kamera	300eb
Leichter Gefechts-helm	HA14	0	-2	35%	70%	keine	200eb
Leichter Gefechts-helm, SpecOp	MA14	0	-2	50% 1,2 HA10 3-6 MA14	80% 1 HA10 2-6 MA14	Funk, Blendschutz, ev. Vid Kamera	500eb
Schwerer Gefechts-helm	HA20	1	-2	35%	70%	keine	400eb
Schwerer Gefechts-helm, SpecOp	MA20	1	-2	50% 1,2 HA10 3-6 MA20	80% 1 HA10 2-6 MA20	Funk, Blendschutz, ev. Vid Kamera	700eb
Militärischer Integralhelm	HA20	1	-4	90%	90%	Funk, Blendschutz, Gasmasken, ev. Vid Kamera, sonstiger Schnickschnak	800eb
Militärischer Integralhelm, SpecOp	MA20	1	-4	90%	90%	Funk, Blendschutz, Gasmasken, ev. Vid Kamera, sonstiger Schnickschnak	1200eb
Motoradhelm	HA14	1	-4	90%	90%	keine	150eb

Schichten von Panzerung:

Zunächst ist es in vielen Fällen einfach unsinnig Panzerung zu überlagern. Erstens nimmt der Behinderungswert zu und zweitens braucht der Meditech länger euch die Panzerung auszuziehen. So sind schon viele Leute in Metal Gear verblutet. Man kann eine Blutende Wunde nicht stabilisieren wenn man nicht direkt dran kommt. Das Ausziehen von Panzerung benötigt pro Lage 10 Sekunden (3 Runden). Das kann euch unter Umständen das Leben kosten.

Aber zunächst zu den Vorteilen.

Zieht von eurem höchsten SW den zweithöchsten ab.

Differnz:

0-4 +4 SW auf höchsten SW

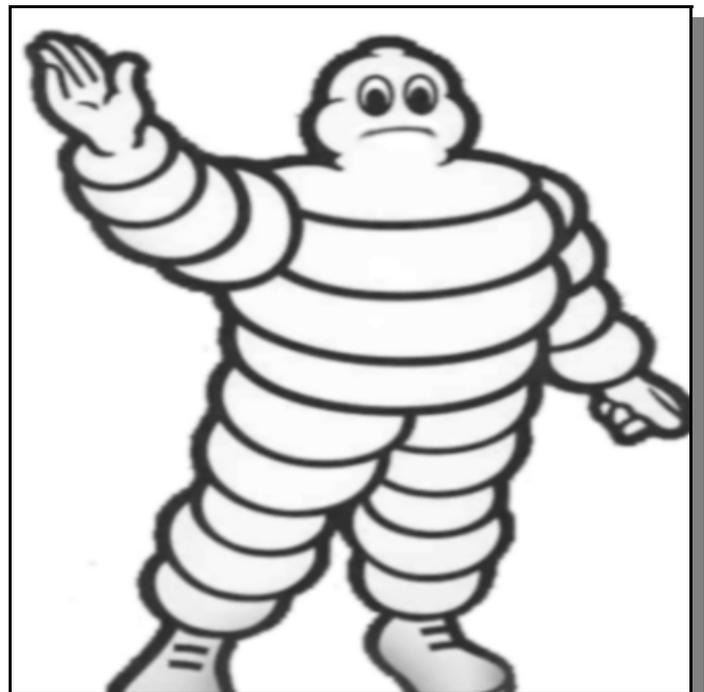
5-8 +3 SW auf höchsten SW

9-14 +2 SW auf höchsten SW

15-20 +1 SW auf höchsten SW

21+ +0

Zum Behinderungswert muss ich nichts sagen. Der Addiert sich einfach.



Medizin für Cyberpunks

Trauma

Trauma bezeichnet allgemein gewaltsame Organismusschädigungen. Schwere Gewalteinwirkungen zerstören im Organismus immer ausgedehnt Zellen und Gewebe bis Organe oder Gliedmaßen verloren werden oder der Organismus stirbt.

Ein solch schweres Trauma zieht immer einen Schock nach sich, den traumatischen Schock. Oder wie wir es nennen; den KO bzw. EX Check.

Somit bestimmen zwei sich auseinander ergebende Teile das sich nach schweren Verletzungen ergebende klinische Bild, nämlich erstens das Trauma, d.h. eine große im Körper aufgenommene Krafteinwirkung, und zweitens, durch den begleitenden Blutverlust bedingt, der Schockzustand. Beide Teile können sich in ihren Wirkungen auf den Organismus gemeinsam verstärken. Im Folgenden soll der Begriff des traumatischen (d. h. durch eine Verletzung bedingten) Schockes besprochen werden:

Schock

Der Begriff Schock kam im englischen Sprachgebrauch um die Mitte des 18. Jahrhunderts auf. Er bedeute soviel wie einen Schlag oder Stoß, der die Krieger durch ihre Verletzungen zu Boden warf. Bereits damals wurde der verletzungsbedingte Blutverlust mit verminderter Durchblutung - besonders deutlich an den kalten, blassen Gliedern erkenntlich - als Todesursache erkannt. Wir legen den Begriff „Schock“ heute als Mangel durchblutung lebenswichtiger Organe fest. Schock bedeutet mit Sauerstoff und Energieträgern unzureichend versorgte Zellen, sowie mangelhaft fortgeschaffte saure Abbauerzeugnisse, sog. „Schlacken“.

Der Blutverlust beim traumatischen Schock, der auch mehr oder weniger unsichtbar nach innen stattfinden kann, bewirkt, nur eine geringere Menge Blut kann zum Herzen zurückfließen. In dessen Folge wird das Herz nur mehr mangelhaft gefüllt. Die mangelnde Herzfüllung mindert die Blutmenge, die das Herz noch ausschütten kann, sowie Blutauswurfkraft und -druck, den arteriellen Blutdruck. Das Herz wird von eigenen Gefäßen, den Herzkranzgefäßen, jedoch nicht vom Herzhohlraum aus versorgt. Da der Herzmuskel im anhaltenden Schock selber ebenfalls weniger durchblutet wird, aber wie später erläutert wird, mehr arbeiten muss, kommt es zu einer "Schwächereaktion", die das Auswurfvolumen weiter mindert. So schließt sich zwischen vermindertem Blutauswurf und mangelnder Herzmuskeldurchblutung ein Teufelskreis. Diese schwerste Form des Schockzustandes ist dann irreversibel d.h. unerholbar oder unumkehrbar. Der Organismus und besonders der Herzmuskel werden in dem Teufelskreis so stark geschwächt, dass sich beide unmöglich wieder erholen können. Den schockbedingten Kreislaufveränderungen passt sich der Organismus auf verschiedene Weisen an. Die bedeutendste Weise sich anzupassen, ist die „**sympathikoadrenerge Stimulation**“, in der gewisse Nebennierensäfte das selbständige Nervensystem anregen. Diese sogenannte sympathikoadrenerge Stimulation besteht aus zwei Komponenten, nämlich

1. *dem sympathischen selbständigen (autonomen) Nervensystem.* Dieses ist ein Nervengeflecht auf inneren Organen, Blutgefäßen und dem Herzen. Es ist gewissermaßen ein Netzwerk, welches dessen Teile im Notfall auf eine Stresssituation einstellt. Dies System ist in der Entwicklungsgeschichte des Menschen auf Flucht oder Kampf programmiert. Hier wird, je nach Lage bedingt, Wichtiges von Unwichtigem getrennt (z. B. schlägt das Herz schneller, werden die Sinne geschärft)

1. *der Nebennierenanregung, der adrenergen Stimulation.* Das Nebennierenmark (lat. ad = bei/neben, ren = Niere) schüttet sogenannte Stresshormone aus, die obiges Netzwerk erst richtig auf Touren bringen. Diese Hormone werden Katecholamine genannt. Sie heißen Adrenalin und Noradrenalin.

Unter dieser sympathiko-adrenergen Gesamtstimulation werden die kleinen Blutgefäße enger, indem kleine unwillkürliche Gefäßwändenmuskel, angespannt werden, die sich dann ringförmig zusammenziehen. Solch, den Strömungswiderstand erhöhende, Gefäßverengung soll das Blut, welches sich im ausgedehnten Blutgefäßbaum befindet, möglichst schnell und vollständig zum Herzen zurückfließen lassen, um dort das Herz zu füllen, also den benötigten Druck im Kreislauf wieder herzustellen.

Teufelskreis

Dabei kommt es dann zu einer sogenannten Kreislaufeszentralisation. Die verminderte Blutmenge reicht im Schock nicht aus, alle Gewebe zu durchbluten, so dass durch die sympathikoadrenerge Reaktion vor allen anderen die lebenswichtigen Organe bevorzugt durchblutet werden. Weniger wichtigen Organe, wie die Haut und Eingeweide, werden dagegen so weit als möglich gedrosselt durchblutet; vor allen anderen bevorzugt werden nur Herzmuskel und Gehirn durchblutet.

Ein erstaunlich großer Anteil der noch vorhandenen verminderten Blutmenge wird für Skelettmuskulatur bereitgestellt. Diese für Gehirn und Herz gefährliche Blutstromverteilung ist entwicklungs geschichtlich erklärbar: Nur mit gut durchbluteten Muskeln konnte bei drohender Gefahr durch Flucht das Leben erhalten werden. Dieser uralte, im gesamten Tierreich zu findende, Schutz, zehrt allerdings dafür an der Leber- und Nierendurchblutung.

Die, oben erwähnt, mangels Blutfüllung eng gestellten Gefäße (Konstriktion) und auch das vermindert gefüllte Herz regen das sympathikoadrenerge System noch weiter an. Folglich schnellen sich Pulsschlag, sowie spannt sich der Herzmuskel bis an seine Belastbarkeitsgrenze an. Die erkennbaren Zeichen (klinische Zeichen des Schocks) sind: blasse Haut (weniger durchblutet => rosa Färbung verschwindet), kalte Haut, kalter Schweiß (Schweiß = Stressreaktion), schneller Puls. Wie schon erwähnt, funktioniert dieser Teufelskreis nur solange, wie der Herzmuskel selber genügend durchblutet wird. Danach wird gestorben.

Stau

Für, durch verengte Gefäße bevorzugt versorgtes Hirn und Herz, muss vom weiteren Körper ein Preis gezahlt werden. Es gibt im Leben nichts umsonst. Nie und nirgendwo. Die bevorzugte Hirn- und Herzversorgung zehrt andern Ortes Versorgung. In den benachteiligt durchströmten Organe werden im Bereich der Gefäßsystemendstrombahnen so Gewebe geschädigt. Hier in den feinsten Gefäßen, in denen der eigentliche Stoffaustausch zwischen Blut und Gewebe stattfindet, verlangsamen die verengten Gefäße den an sich schon verminderten Blutfluß, so dass dort der Fließwiderstand stark ansteigt, die Blutkörperchen also verklumpen. Die Gefäße sind oft kaum größer als die Blutkörperchen. Zu der Vorstellung, dass verengte Gefäße den Fließwiderstand erhöhen und damit die Fließgeschwindigkeit herabsetzen, muss man bloß an eine Autobahnbaustelle mit Staubildung denken. Derart gestört kann das Blut im Gefäßbett bis zum Stillstand kommen und sogar gerinnen. Wird vermehrt Blutplasma (flüssiger Anteil des Blutes) in das Gewebe gepreßt (sequestriert), wird ein lokaler

Stillstand der Durchblutung immer wahrscheinlicher (mit der Folge, dass das gesamtverfügbare Blutvolumen weiter sinkt => Verschärfung der Schocksituation!).

Wasserschwellung

Solch still stehendes Blut kann auf den Stoffwechsel daher katastrophal wirken. Mangelt einer Zelle Sauerstoff, muss sie, um Energie zu gewinnen, notgedrungen luftfrei (anaerob) Zucker abbauen (eine Weise Zucker zu nutzen, die zwar ohne Sauerstoff auskommt, dafür jedoch Zellgifte entstehen lässt). Luftfrei Zucker zur Kraft zu wandeln erzeugt vermehrt saure Schlackeprodukte; Gewebe säuert (Azidose = Gewebesäuerung). Diese Säuerung lässt die Gefäßwände erschlaffen, um so leichter tritt weiteres Blutplasma aus dem Gefäß in den umliegenden Gewebeszwischenraum ein. Das Gewebe quillt so auf. Eine Wasserschwellung (Ödem) entsteht.

Vergiftung

Infolge mangelnder Energieversorgung verschieben sich Flüssigkeiten und Salze (Elektrolyte) in die geschädigte Zelle. Die Zellsalze ziehen von außen Wasser an. Die Zelle schwillt also osmotisch an (Osmose: "Salz zieht Wasser"), verliert ihre Funktion, stirbt letztlich ab. Unzureichend abgebaute giftiger Abfallstoffe verstärken deren Todesursache noch. Durch den Zelltod werden weitere giftige Stoffe und abbauende Enzyme (Fermente) freigesetzt, die nun benachbarte gesunde Zellen angreifen und schädigen können.

Werden die betroffenen Gewebe nicht rasch wieder durchblutet und versorgt, so können jene zu Grunde gehen. Unterversorgung mitsamt deren Folgeveränderungen betreffen jedoch nicht alle Organe gleichermaßen. Am stärksten sind Nieren, Leber sowie die Lunge gefährdet. An diesen Organen können sich Schockfolgeerkrankungen wie schockbedingtes akutes Nierenversagen, schockbedingten Leberzelluntergang (Nekrose) und das Schocklungensyndrom zeigen. Im Schock sind Leber und Niere durch deren hohen Stoffwechselumsatz sowie durch die verhältnismäßig rasch gedrosselte Durchblutung besonders gefährdet.

Die Gesamtheit giftiger Stoffe, die im Körper nach dem Schock freigesetzt werden, lösen in der Lunge eine Wasserschwellung aus. Geschädigte Lungen sind durch eine schwere Wasserschwellung (Lungenödem) gekennzeichnet. Da die Lunge in den Kreislauf zwischen rechtem und linkem Herz eingeschaltet als Schlammfänger des Organismus alle Substanzen ausfiltert, wird die Lunge dadurch so schwer betroffen.

Nach schwerem Schock und Trauma stellt bei Menschen in der Unfallpraxis das durch solch giftigen Stoffe ausgelöste Schocklungensyndrom heute das klinische Hauptproblem dar.

Ursprünglich von

Michael L. Nerlich
Schwerverletzte in der Unfallmedizin. Einfluß
des Trauma auf den menschlichen Organismus
WidO Materialien, Band 26, Bonn 1987
Herausg.: Wissenschaftl. Institut der Ortskrankenkassen, Korijker Str. 1, 53177 Bonn

daher von Werner und Iris Schmidt in verständlicheres Deutsch übertragen, dann von mir etwas lebhafter gestaltet.

Noch empfindlicher als das Gehirn reagiert die Netzhaut auf mangelnden Sauerstoff. Daher wird uns immer erst "schwarz vor Augen", bevor wir zu Boden gehen.

Gewebeschaden

Die Absorption von großer kinetischer Energie im Organismus führt zum Gewebsschaden mit entweder behebbarem Zellschaden oder zur Zellnekrose, d.h., zur Zerstörung von Zellen. Daneben kommt es noch durch die traumatische Blutgefäßzerreißen zu mehr oder minder ausgeprägten Blutergüssen. Dadurch wird der Blutverlust verstärkt. Die Blutergüsse können bei Zerreißen von entsprechend großen Arterien dermaßen ausgedehnt sein, dass es im Bereich der Muskulatur zur Drucksteigerung innerhalb der Muskelschichten kommt und damit sekundär zur Drucknekros der Muskulatur. Diese spezielle Form eines Weichteiltraumas wird als Kompartmentsyndrom bezeichnet und kann den völligen Untergang der Muskulatur in einer Gleitschicht bedeuten.

Knochenbrüche haben oft große Blutergüsse zur Folge. Bei ausgedehnten Beckenbrüchen können fünf Liter Blut ins Gewebe austreten, was dem Blutvolumen des ganzen Organismus entspricht. Daneben tritt bei Knochenbrüchen auch Knochenmarksubstanz in die Blutgefäße über, was zu einer teilweisen Verstopfung der Lungenstrombahn führen kann.

Die Reaktion des Organismus auf einen reparablen Zellschaden, geht von der geschädigten Zelle selbst aus, wohingegen die Zellnekrose die vollständige Schadenbeseitigung durch Phagozytose, d. h. die Resorption durch Freßzellen wie Leukozyten oder Makrophagen bedeutet. Der reparative Prozeß nach Zellschädigung wird durch eine Reihe von Hormonen und hormonähnlichen Substanzen, die von der Zelle in der Art von SOS-Hilferufen ausgesandt werden, gelenkt. Die Prostaglandine stellen dabei die wichtigsten "Notsender" der Zelle dar. Dadurch wird der Blutfluß im geschädigten Gewebe erhöht, um den Zellen mehr Sauerstoff und energiereichende Substrate zukommen zu lassen.

Die Resorption von Blutergüssen und die Phagozytose von nekrotischem Material erfolgt in erster Linie durch aktivierte Leukozyten. Diese werden durch Substanzen aus dem geschädigten Bereich angelockt und können nun nekrotisches Material in sich aufnehmen und verdauen. Dies ist derselbe Mechanismus, mit dem die Leukozyten auch Bakterien aufnehmen, verdauen und unschädlich machen. Insofern stellt die Reaktion des Organismus auf Trauma eine Art nicht durch Bakterien ausgelöste Entzündung dar.

Dieser Prozeß dauert über viele Tage, wie es an den Farbveränderungen eines Blutergusses von blau über grün zu gelb zu verfolgen ist und stellt an den Organismus große Anforderungen im Sinne eines allgemeinen Reparatursprozesses. Aber da wir ja im Jahre 2020 sind reduziert sich die Heilzeit medikamentös.

Aus den zuvor geschilderten Erläuterungen lässt sich klar erkennen, dass sich Schock und Trauma gegenseitig potenzieren können. Therapeutisch gesehen ergibt sich daraus die Konsequenz, den durch den Blutverlust bedingten Schockzustand durch Volumengabe aufzufangen und die Durchblutung wieder herzustellen. Das Trauma d. h. der Zellschaden selbst, ist therapeutisch nicht angebar. Wohl ist aber die Reaktion des Organismus, die bei den heutigen Möglichkeiten nicht immer den Heilverlauf begünstigt - wie die vermehrte Durchblutung der Skelettmuskulatur als Fluchtreflex zeigt - medikamentös beeinflussbar.

<e-mail> **Blutsturz / Nervenschock**

Ich könnte mir zwar vorstellen, dass du mit Blutsturz das schnelle

Absacken des Blutdrucks z.B. durch Schock (meinetwegen auch Streifschuss) meinst, aber deshalb ist es doch auch eher unwahrscheinlich, dass ein schnelles Geschoss schon als Streifer tödlich ist, oder? Ist ein Mediziner hier, der das klären könnte.

Es gibt KEINE mir bekannte „wissenschaftliche“ Arbeit, die diese Aussage macht. Hören tut man das immer wieder, von allen möglichen Leuten, und meistens hat es irgendein Unteroffizier erzählt. Es gibt eine Schockform, den sogenannten Neurogenen Schock, bei dem es aufgrund von Schäden im Zentralen Nervensystem zu einem Schockgeschehen im Körper kommt. Dafür sind in der Regel aber MASSIVE Schädelverletzungen nötig, die Schockform ist äußerst selten. Ich kann mir nicht vorstellen, wie ein Streifschuss in der Peripherie das ZNS so "überlasten" sollte, dass es dort zu hochgradigen Fehlregulationen kommt.

Ein Nerv bzw. eine Nervenzelle, die verletzt wird, leitet überhaupt nichts mehr. Bei allen Verletzungen tun also nicht die Nervenzellen weh, die verletzt werden, sondern nur die, die unverletzt bleiben. Sie werden durch Substanzen aus den zerstörten Zellen zur Aktivität angeregt und verursachen dann das Schmerzgefühl. Dementsprechend sehe ich nicht, was für eine Nervenzelle im Unterarm anders sein sollte, wenn ein Hochgeschwindigkeitsgeschoss das umliegende Gewebe zerstört. Die Zellen gehen kaputt, es kommt zu einer Verschiebung des Elektrolyt-Milieus im nahen Umfeld, und DAS bewirkt die Aktivierung der Nervenzelle. Ob die Zellen dabei durch ein Messer oder ein Geschoss zerstört worden sind, ist der Nervenzelle ziemlich egal. Für die Stärke der Weiterleitung und damit des Schmerzes und damit der zentralen Erregung ist also lediglich die Menge des zerstörten Gewebes wichtig.

So weit meine Sicht der Dinge. Ich kann natürlich wie immer im wissenschaftlichen Bereich nicht ausschließen, dass mir wesentliche Sachverhalte entgangen oder diese noch nicht aufgeklärt worden sind. Aber meines Wissens nach gibt es keine Forschungsergebnisse, die auch nur annähernd auf den „Streifschuß-Schock“ hinweisen. Ich habe mich bemüht, meine Gedanken oben für Laien verständlich zu formulieren. Wenn's für Fachleute ein bißchen vereinfacht aussieht, bitte ich, dass zu entschuldigen, und wenn zu irgendwas Fragen sind, gehe ich gerne näher drauf ein... ;-))

<e-mail> **Wundkanal**

Welche Infos liegen Dir zum Thema primäre bzw. sek. Wundhöhle und deren Einfluss auf den Grad der Verletzung (insbesondere Eröffnung großer Blutgefäße) vor?

Aus eigener Erfahrung scheint mir die kurzweilige Wundhöhle mindestens die halbe Körperhöhle groß sein zu müssen, um sofort tödlich zu wirken. Ob das nun an der Höhle liegt, oder an der Wirbelsäulenerschütterung, die dann damit untrennbar verbunden ist, weiß ich nicht.

Beiseite gestoßenes Fleisch, oder Leber, jedenfalls nicht Lunge oder Herz, fliegt teils nach den Gesetzen des elastischen Stoßes (Energie bleibt erhalten, Masse wird beschleunigt) und teils des inelastischen Stoßes (Energie verformt, streckt, dehnt, zerreißt, erwärmt). Sofern die kurzweilige Wundhöhle sich über die mög-

lichen umkehrbaren Grenzen dehnt und streckt, reißt das überspannte Gewebe, verbraucht Energie.

Die kurzweilige Wundhöhlen dehnt sich verhältnismäßig zur eingetragenen Energie aus, also wächst der Durchmesser mit der dritten Wurzel der Energie.

Bei ~ 2.700 J für Kitz auf Leber mit 12 cm Durchmesser würden als Analogie mit etwa 3 J/cm³ bei größerem Wild für die gleiche Wirkung folgende Energieeinträge fordern:

12 cm	2.700 J
15 cm	5.300 J
20 cm	12.500 J
30 cm	42.190 J
40 cm	100.000 J
50 cm	195.000 J
60 cm	337.000 J
70 cm	535.000 J
.	.
100 cm	1.562.000 J

Trage hier die Wilddicke ein: cm dann brauchst du etwa : [J] um das Stück zu sprengen.

Dauerhafte Wundhöhle.

Die dauerhafte Wundhöhle nimmt Raum, der etwas größer als die Fläche des abgeplatteten Geschosses mal seiner Eindringtiefe ist, ein. Anders als viele Autoren meinen, entscheidet nicht deren Größe, sondern deren Lage über deren Wirkung; sprich, wenn wesentliche Nerven, Gefäße oder Organe getroffen sind, wirkt die Verletzung schnell oder schwer.

Nachdem wir jetzt ein wenig realistischer sehen, kommen wir zurück zu Cyberpunk.

W20	Lokation
1/2	Schulter
3/4	Brustkorb
5/6	Unterleib
7/8	Hüfte
9/10 11	Oberarm Unterarm
12	Hand
13/14 15/16 17/18	Oberschenkel Oberschenkel Unterschenkel
19	Knie
20	Kopf

Trefferermittlung und Schaden!

Mit 1W20 würfelt ihr wo ihr das Ziel getroffen habt. Der Schaden wird gemäß der neuen Regeln ermittelt. Man beachte hier die Reihenfolge:

Schaden auswürfeln - Panzerung abziehen (nach Regeln eingeschränkt) - Schaden modifizieren (nach Regeln eingeschränkt) - Schadenstoleranz abziehen (wenn erlaubt) - fertig.

Dies ist der Schaden den ihr als kleine Kreuzchen auf eurem Zustandsmonitor eintragen sollt.

Wie ihr seht hat euer Charakter je 4 Schadenspunkte um von einem Zustand in den nächsten zu kommen. So könnt ihr auch leicht erkennen was eine 9mm Patrone mit 1W10 +4 Schaden bei euch anrichtet wenn ihr keine Panzerung tragen würdet. Minimal würdet ihr mit 5 Punkten ernsthaft Verletzt sein. Aber wir weisen ja das ihr alle Panzerungen tragt.

Zustand des Charakters

	leicht	ernst	kritisch	tödlich	tödlich EX1	tödlich EX 2	Tödlich EX 3
Abzüge:	keine	REF-2	REF,INT, COO-3	ALLE CHECKS – 4	ALLE CHECKS –5	ALLE CHECKS –6	ALLE CHECKS –7
Drogen:	kein muss	kein muss	kein muss	Schmerz- mittel sonst KO	Schmerzmit- tel sonst KO	Schmerz- mittel sonst KO	Schmerzmit- tel sonst KO

Blunt Trauma

KO Check

Der KO Check ist simuliert bei uns die Auswirkungen des hypovolämischen Schocks (Volumenbedingte Schocks). Diese Schockart folgt meist direkt auf eine Verletzung.

Ihr müsst für jeden Treffer würfeln der Schaden verursacht hat sobald ihr im Zustand ernst seid. Solange ihr nur „leicht“ verletzt seid müsst ihr keinerlei KO Checks würfeln.

Sobald ihr einen KO Check nicht schafft, seid ihr in einem Schockzustand. Ihr seid kaum ansprechbar und natürlich komplett Handlungsunfähig. Um aus dem Schock zu kommen muss auf euch ein Erste Hilfe Check mit eurem Schaden als Grundwert gemacht werden. (Drogen helfen hierbei enorm)

Solltet ihr wieder „da“ sein, unterliegt ihr nur euren Zustandsmodifikatoren, ansonsten könnt ihr theoretisch weiterkämpfen.

EX Check

Sobald ihr in tödlichem Zustand seid müsst ihr jede Runde einen EX Check durchführen solange ihr nicht **Stabilisiert** seid.

Der EX Check bedeutet dass ihr schon so schwer Verwundet seid, das euer Körper am entscheiden ist, ob er das Zeitliche segnen soll. Wenn ihr euern Check schafft seid ihr noch am Leben. Schafft ihr ihn nicht beginnt der Wettlauf mit der Zeit.

Klinisch seid ihr zu diesem Zeitpunkt Tod und per Erste Hilfe auch nicht mehr zu retten. Nur noch ein Meditech kann euch jetzt noch retten. Ihr befindet euch in Todesphase 1 und diese nimmt jede Minute um 1 zu bis ihr bei 10 seid. Dann seid ihr unwiderruflich Geschichte. Ihr habt also 9 Minuten zum krepieren. Der Meditech muss euch zuerst **Stabilisieren**. Dann muss er euch wiederbeleben. Das macht er durch einen Meditechnikcheck gegen 15 + Todesphase.

Verbluten

Schon wenn ihr leicht verletzt seid, heißt es das Ihr Blut verliert, wenn ihr eine entsprechende Wunde habt. Um nicht für jede Wunde Buch führen zu müssen haben wir eine einfach und realistische Regel mit der ihr Praktisch euren Blutverlust bestimmen könnt. Ihr habt 2 x KON Blutpunkte. Ein normaler Mensch hat so 10 oder 12. Ihr werdet vielleicht sogar 16 haben.

Wie auch immer. Wenn ihr die Hälfte euer Blutpunkte weg sind, reagiert euer Körper mit einem Volumenmangelschock und ihr seid komplett Handlungsunfähig. Sollte der Wert unter 0 sinken, seid wie bei zuviel Schaden einfach Tod. Könnt aber eventuell wiederbelebt werden. Wir sind ja mit der Medizin etwas weiter...

Je nachdem in welchem Zustand ihr seid verliert ihr Blut.

Leicht: 1 Punkt pro Stunde

Ernst: 1 Punkte pro Minute

Kritisch: 2 Punkte Minute

Tödlich: 3 Punkte pro Minute

Kliniken

Feldklinik:

Operationen: leicht 10, mittel 15,
Meditechskill: INT+Medtech
Wiederbelebungsbonus: +1

Falls das Team einen eigenen Meditech hat, kann dieser für 1000eb ein Field Operation Kit erwerben und zählt somit als Feldklinik. Damit entfällt die Zeit zur Klinik. Da im Nachhinein Kosten durch Medikamente entstehen, rechnet man 50eb Pro Tag bis Zustand ernst.

Ripperdoc Klinik:

Operationen: leicht 10, mittel 15,
Meditechskill: 13+
Wiederbelebungsbonus: +2
Kosten: 100eb pro Punkt
keine Gehirnreparatur möglich.

Eine kleiner OP im Keller eines Hauses in der Kampfzone. Die wichtigsten Medikamente und Drogen sowie ein breites Spektrum an Medizinischen Geräten sind hier üblich. Die meisten Sachen sind zwar mehr als 30 Jahre alt, erfüllen aber den Zweck. High Tech ist ab und zu auch vorhanden, besonders wenn es um den Einbau illegaler Cyberware geht.

Volleingerichtete Klinik (Amerika standart):

Operationen: leicht 10,mittel 15, schwer 20
Meditechskill: 18+
Wiederbelebungsbonus: +3
Kosten: 350eb pro Punkt
keine Gehirnreparatur möglich.

Eine Notfallklinik wie man sie halt aus schlechten TV Serien kennt. Hektik, Panik und Drama wohin man nur schaut. Fast alle dieser Kliniken gehören Trauma Team. Die wenigen anderen sind Eigentum anderer Konzerne oder des Militärs. Pro 100000 Einwohner gibt es eine Klinik. Man kann sich ja vorstellen wie „Erholsam & Ruhig“ es hier zugeht.

Stabilisieren

Um euch vor dem Verbluten und vor weiteren EX Checks zu schützen muss man euch Stabilisieren. Das heißt zu gut deutsch: Blutungen stoppen, Schmerzmittel injizieren und ruhig stellen. Erst dann seid ihr außer Gefahr abzunibbeln. Ein Stabilisierungcheck darf jeder der Erste Hilfe gelernt hat anwenden. Auch der Charakter selbst wenn er noch bei Bewusstsein ist.

Der Check ist wieder mal abhängig vom aktuellen Zustand.

Leicht: 10

Ernst: 15

Kritisch: 17

Tödlich: 20

Tödlich Ex1: 22 ab dann in 2er Schritten nach oben.

Ein Stabilisierter Charakter ist sofort wieder „instabil“ wenn er weiteren Schaden erlangt oder zu stark belastet wird.

Volleingerichtet Klinik (Amerika Top):

Operationen: leicht,mittel, schwer, extrem
Meditechskill: 20+
Wiederbelebungsbonus: +4
Kosten: 600eb pro Punkt
1000eb Pro Regneriertem INT oder REF Punkt
Hier ist man in einem High Tech Zentrum der Medizin. Die Besten Ärzte, die teuersten Nanochirogen. Ruhe, Erholung und Genesung sind hier kein Problem. Der Service ist besser als in den Besten Luxushotels und die Sicherheit wird von Spezialeinheiten garantiert.

Wer hier mal gelegen ist wird es nicht vergessen.

Skandinavische Klinik:

Operationen: leicht,mittel, schwer, extrem
Meditechskill: 25+
Wiederbelebungsbonus: +5
Kosten: 4000eb pro Punkt
4000eb Pro Regneriertem INT oder REF Punkt

Wer hier liegt, wird von den Weltbesten Ärzten rund um die Uhr mit dem High End an Prototypetechnik repariert und wieder instandgesetzt. Hier kann man total zerfetzte Menschen sogar mit schweren Gehirnverletzungen wieder reparieren. Hier wird viel mit Cloning gearbeitet und die Cyberware wird grundsätzlich an den Patienten angepasst und ausgiebigst therapiert. Best of the World!

Tod im Rollenspiel

Ein Wort zu diesem Thema. Es ist echt nicht leicht von einem schön gespielten Charakter abschied zu nehmen. Gerade wenn ihr ihn so ausgearbeitet habt wie wir uns das wünschen. Aber zum einen setzt man seinen Charakter ja auf's Spiel, gerade weil man etwas erleben und erreichen will und zum anderen spielen wir ja in einer wirklich gefährlichen Umgebung. Stellt euch das Szenario doch einfach mal im wirklichen Leben vor. Es ist nur scheiße draufzugehen wenn man sich gerade erst in den Charakter eingelebt hat. Das sollte vom SL auch vermieden werden. Gestaltet eure Kampagnen also vielleicht mit etwas steigendem Schwierigkeitsgrad. Anfangs leicht, später dann immer schwieriger. Spieler die ihre Charaktere im Spiel schön spielen und auch sonst für Spielspaß sorgen haben natürlich wesentlich mehr Überlebenschancen als Spieler die dem SL nur ein Klotz am Bein sind. Was soll er denn mit den „Stubenhockern“ und „Rumhängern“ und „Trantüten“ sonst machen als sie in einer Kampfsituation wenigstens unter Druck zu setzen. Der Tod sollte etwas Dramatisches sein und ein Spieler sollte ihn genau so sehen. Seinen Charakter in einer riesigen Schlacht zu verlieren oder durch eine bombastische Explosion oder in einem wirklichem Suizidkommando ist doch etwas. Wer aber von irgendeinem Scheißtyp auf der Straße kalt gemacht wird, hat dann

auch nicht so den Spaß daran gehabt und wird im nachhinein recht frustriert sein.

Also wovon können wir ausgehen: Wenn es zu einem Tod einer Spielerfigur kommt, so sollte sie wenn möglich in einer Dramatischen oder passenden Situation sein. Es ist für den Spieler nur frustrierend wenn er von einem billigen Straßenpunk kalt gemacht wird. Die Ausnahme sind Spieler die es eben nicht wert sind. Spieler die nur dumm rumhocken können ja in gar keine Dramatischen Situationen gebracht werden, also sind diese Charaktere halt für den Abschaum zu haben.

Es ist außerdem schade wenn Charaktere grade dann draufgehen wenn der Spieler sie gerade einigermaßen ins Spiel integriert hat und anfängt sie richtig tiefgründig zu spielen. Wieder gilt: Wenn eure Spieler das gar nicht erst machen, dann kannst du ihre billigen Marionetten auch ohne gewissen rösten.

Spiele seid hiermit gewarnt: Wenn der SL sich verarscht von euch vorkommt wird er die Kaliber erhöhen und sich freuen wenn er einen nach dem anderen von euch ausknipst. (Das ist zwar dann auch nicht der optimale SL aber so ist das halt oft!) Spielt gut (siehe „guter Spieler“ Kasten) dann werdet ihr lange leben.

Elektromagnetische Verstrahlung:

In einem Zeitalter wo Greenpeace tot ist und sich sonst auch keine Sau um Emissionswerte kümmert, steigt der Pegel in gefährliche Höhen. Das allein wäre ja nicht so schlimm, aber da gibt es tatsächlich Menschen die sich den eigenen Körper mit Cyberware vollstopfen. Diese Wahnsinnigen! So etwas macht doch das Nervensystem kaputt.

Egal! Hauptsache man ist schneller, besser und leistungsfähiger. Menschlichkeitsverluste durch den Einbau von Cyberware gibt es nun nicht mehr. Cyberpsychos gehören der Vergangenheit an. Das alte System zwingt Spieler ihre Charaktere an Verhaltensmuster anzupassen die sie nicht spielen wollen. Das machen es die meisten Spieler so und so nicht. Also mussten wir uns ein System einfallen lassen, das Spieler besser akzeptieren und weniger ignorieren können. EMP (Electromagnetic Pollution) ist die Folge.

Das Prinzip ist einfach. Ein Mensch hat von Grund auf einen Wert von 100. Dieser Wert sinkt durch 3 Faktoren.

1. der Einbau von Cyberware
2. der Lebensraum
3. besondere Ereignisse.

Zu 1: Jedem Cybersystem ist wie früher der Menschlichkeitsverlust, ein EMP Wert zugeordnet, die Summe aller EMP Werte werden von diesen 100 Punkten abgezogen.

Zu 2:

Land: 5 Punkte (Nomaden)

Stadt : 10 Punkte (Konzern)

Alles was vergleichbar ist, legt der Spielleiter zusammen mit dem Spieler fest.

Zu 3: Wenn du von einer EMP Gun getroffen wirst, dich mit Mikrowellenstrahlung foltert, oder ähnliches, bekommst du natürlich auch Punkte. Die Höhe wird wie folgt gewertet:

Einfacher Treffer = 5 Punkte

Schwerer Treffer (Kopf) = 10 Punkte

Kritische Behandlung = 20 Punkte

Dadurch können künstliche Nervenschocks ausgelöst werden. Jedes mal wenn ein Mensch von einer Elektronischen Waffe EMP Werfer, -Pistolen getroffen wird muss sofort ein Nervenschocktest gemacht werden.

Stress:

Der Spielleiter protokolliert das Stresslevel der Einzelnen Charaktere, und gibt den Spielern nur die Auswirkungen mit. In jeder für Menschen Kritischen Situation muss ein Charakter einen COO Wurf machen. Wenn dieser misslingt steigt sein Stresslevel um eine Stufe. Die MEK kann nie unter 1 sinken. Alle 6 Stunden sinkt das Stresslevel um eine Stufe.

Level 1: Der SC ist nicht gestresst. Keine Abzüge, keine Schlaflosigkeit.

Level 2: Der SC wirkt nervös. Minus 1 auf alle COO und MEK

würfe.

Level 3: Der SC hat echte Angst. Minus 2 auf alle COO und MEK würfe. Diese Nacht kann er zu 40 % nicht einschlafen.

Nervenschocktest +20

Level 4: Der SC handelt Paranoid und neigt zu Überreaktion. Minus 3 auf COO & MEK. Schlaflos zu 60%. **Nervenschocktest.**

Level 5: Der SC ist Krankhaft angespannt und Nervös. COO & MEK sinken auf 2. Kein Schlaf diese Nacht. **Nervenschocktest.**

Level 6: Der SC dreht vor Angst (Stress) durch.

1-4 Introvertiert (In sich gekehrt. Nimmt Umgebung nicht mehr

wahr.)

5-6 Berserkerwut (Sieht jeden als Feind. Handelt dennoch nicht unüberlegt. Greift auch Freunde an.)

7-8 Katatonisch (Reagiert auf keine äußeren Reize mehr. Reagiert eigentlich überhaupt nicht. Startt nur in eine Richtung)

9-10 Selbstmörderisch. (Versucht sich umzubringen. Andere sind ihm egal.)

Pro Nacht die man nicht Schlafen kann, sinkt PSY um 1. Wer bei null angelangt ist, steigt im Stresslevel auf 6!!!

Ein weiterer Nervenschocktest muss gemacht werden.

Wann wird ein COO Check gemacht.

- in eine Falle gelaufen oder Hinterhalt. (nicht für Kampferfahrene)

- Wenn Kampfhandlungen länger als 3 Stunden andauern.

Wenn man in der Öffentlichkeit gedemütigt oder Blamiert wird. (nicht für Lindenstraßenpunks)

- Wenn man das Gefühl hat verfolgt zu werden.

- Wenn der Spieler schiss vor irgendwelchen Paranoiden Vorstellungen kriegt...

- In Todesgefahr und in fast Todesgefahr

- Wenn der Charakter mit Sachen konfrontiert wird, die er für sehr fremd und gefährlich halten könnte. (Vampire)

- Unter Folter oder in Gefangenschaft

Wenn der Spielleiter es für nötig hält!.....

Know your tools:

Eine Waffe hat in Cyberpunk ein paar Werte die mehr über sie aussagen. Die Werte können sich durch Umbauten natürlich nachträglich noch verändern.

Name:

Hier wird der stolze und ellenlange Name der Waffe eingetragen.

Typ:

Hier wird eingetragen auf welcher Fertigkeit diese Waffe basiert. Wer mit einer Waffe umgehen will sollte falls es nicht ganz klar ist mal Checken auf welcher Fertigkeit sie basiert.

Zielgenauigkeit: ZG

Der Wert ist bei normal bei 0. Dies ist die reine mechanische Waffenspezifische Genauigkeit. Laserpointer und Smartguns kommen hier nicht dazu. Es ist rein die Genauigkeit der Waffe. Das ist deswegen so, da eine Smartgun oder ein Laserpointer ja nicht imm er aktiv ist. Man rechnet deren Benutzung also erst danach auf.

Schaden:

Der Schaden ergibt sich bei Fernkampfwaffen aus dem Kaliber. Je höher das Kaliber desto mehr Schaden. Bei Nahkampfwaffen ergibt sich der Schaden aus einem Grundschaden (durch die Waffe) plus dem Schadensbonus. Starke Menschen können mehr Schaden anrichten, ganz klar! In diesem Feld wird auch vermerkt ob spezielle Panzerungen und Schadensregeln für diese Waffe (Munition) gelten. So zum Beispiel: Panzerbrechende Munition, Wuchtschaden o.ä.

Kaliber:

Hier kann man den Kaliber der Waffe eintragen. Dieses Kästchen dient nur zur Orientierung beim Kauf von Munition. Außerdem können Spieler dadurch ein wenig Hintergrund über ihre Waffen erfahren. (Oha 7,62mm NATO haut ganz schön rein...)

Feuerfrequenz: FF

Dieser Wert sagt aus wie viele Projektile man in einer Runde maximal abfeuern kann. Bei Automatischen Waffen gibt es ab und zu keine Einzelfeueroption. Ein Beispiel für eine 9mm Pistole wäre 2. Ein Beispiel für eine gute Maschinenpistole wäre 2 / 25. Die erste Zahl sagt aus wie schnell die Waffe feuert wenn sie im Einzelfeuer abgefeuert wird. Die zweite Zahl ist die Anzahl von Projektile die man im „Full Auto“ Mode abfeuern kann. Alle Vollautomatischen Waffen können die **Feuerstoßregel** benutzen.

Ladepazität: LK

Hier ist das Fassungsvermögen eines Magazins einzutragen. Das ist nämlich anders als im Film. Es kommt nicht selten vor, das einem Runner die Munition ausgeht. Man sollt eben auch immer an Reservemagazine denken. Und so ein Mag ist schneller leer als

man denkt.

Unauffälligkeit: UA

Hier wird ein Kürzel eingetragen das die Sperrigkeit und Größe der Waffe beschreibt. Es sagt aus unter welchen Kleidungsstücken die Waffe nicht sehr gut auffällt, vorausgesetzt man trägt einen entsprechenden Holster und versucht die Waffe unauffällig erscheinen zu lassen. Es ist Möglich: Tasche (T), Jacke (J), Mantel (M) und Nirgends (N). Ein Sturmgewehr kann man in der Regel nicht mehr verstecken wobei eine Pistole schon sehr leicht unter einer Jacke zu verbergen ist.

Wird eine Fachmännische Durchsuchung nach Waffen durchgeführt findet man natürlich jede Waffe, außer sie ist implantiert oder sehr klein.

Reichweite: RW

Hier wird die Entfernung eingetragen bis zu der ein Treffen schwierig ist (20). Dies ist natürlich nicht die Tatsächliche Reichweite der Waffe. Ein Projektil fliegt wesentlich weiter, aber der Waffeneinsatz ist bis zu dieser Reichweite effektiv. Die Tabelle dafür ist links unten.

Zuverlässigkeit: ZV

Dieses Kürzel kann heißen: unzuverlässig (U), Standart (St), hoch Zuverlässig (H). Je nach Bauart und Qualität der Waffe kann ihre Zuverlässigkeit bemessen werden. Sie ist ein Grad wie schnell Ladehemmungen auftreten und katastrophal Fehler ausfallen. Es gibt viele nachgebaute Waffen auf dem Markt und oft sind genau diese dann sehr unzuverlässig.

Verfügbarkeit:

Waffen sind nur beschränkt verfügbar. Teilweise werden sie nur in einem bestimmten Land gefertigt oder es ist nur eine kleine Serie herausgegeben worden. Oder man bekommt sie bei jedem Straßendealer innerhalb von 2 Stunden. Je nachdem fällt die Verfügbarkeit aus. Exzellent sagt aus, das es die Waffe fast überall zu beziehen gibt. Verbreitet sagt aus das man sie schon auftreiben kann, wenn man sich drum kümmert. Unüblich sagt aus, das es schwer werden kann die Waffe zu organisieren und Selten sagt aus das sogar Waffendealer froh sein können wenn sie die Waffe kriegen.

Das Modifizieren von Waffen:

Waffen lassen sich mit allerhand nützlichen oder auch unnützlichen Modifikationen versehen und verschönern. Generell kann man aber sagen, das eine Waffe die aus dem Werk kommt schon eine Jahrelange Entwicklungszeit hinter sich hatte und man am Design der Waffe besser nichts verändert, da man sonst auch negative Effekte in Kauf nehmen muss. Jede Namhafte Firma bringt aber Tuningsets und diverse Erweiterungen auf den Markt. Mit diesen Optionen kann man seine Waffen einen Persönlichen Stil geben, oder sie auf ein spezielles Einsatzgebiet tunen.

Laserponiter 100€ RW: 25m

Der Standart Laserpointer gibt +1 auf den Angriffswurf. Alle Angriffe gelten als Gezielt, auch wenn aus der Hüfte geschossen wurde.

IR Laserponiter 150€ RW: 50m

IR Laserponiter Punkte sind nur für Personen sichtbar die eine IR Brille o.Ä tragen und haben eine höhere Reichweite, da sie heller Strahlen.

Mündungsfeuer Unterdrücker 75€

Eine spezieller Aufsatz für den Lauf. Wenn man nicht selbst das Ziel ist sieht man das Mündungsfeuer nur sehr schwer.

Normaler Schalldämpfer 200€

Senkt die Lautstärke stark ab, so das in Verwendung mit Unterschallmunition nur noch die Mechanik der Waffe zu hören ist. Funktioniert nur bis zu Schwere Pistolen Kaliber.

Elektronischer Schalldämpfer 200€

Kleiner und noch ein wenig Effektiver als ein normaler Schalldämpfer. Das Schussgeräusch ist schon nach 5m kaum mehr zu hören.

Gas Bleed off Vents 250 €

Ein System von Ventilen nimmt den Druck hinter dem Projektil ab und reduziert es auf Unterschall. Jede Muni gilt dann als Subsonic (siehe Munitabelle)

Scope 250 €

Ein Teleobjektiv erlaubt es auch auf weite Entfernung genau zu zielen. Du kannst bis zum Maximum von +5 zielen.

Alle Scops mit einer Verstärkung von x2 oder x4 unterliegen keinen weiteren Regeln.

Verstärkung x6 erhöht den Extrembereich um 50%.

Verstärkung x8 erhöht den Extrembereich um 100%.

Nachtsicht Scopes 100 € / 200 €

Restlichverstärker benutzen jegliches Licht um ein ordentliches Bild zu bekommen. Man bekommt ein grünes aber dennoch recht gutes Bild, so das Mali durch Dunkelheit reduziert werden. Diese Geräte gibt es auch mit Blendschutz.

Combat strobe 150 €

Dieses kleine Stroboskop erzeugt einen sehr hellen Lichtblitz und blendet das Ziel für 1W6 +1 Runde wenn es keinen Blendschutz trägt.

Torches (flashlights) 30 €

Eine einfache Taschenlampe. Der einfachste Weg Mali durch schlechte Sichtverhältnisse zu verbessern.

Floodlights 50 €

Sehr starke Flutlichter sie sogar den Gegner blenden können.

Radar targeting matrix 1000 €

Erzeugt ein Zielbild in dem Nur Metal angezeigt wird. Dieses Modul ist speziell für die Cyborgjagd entwickelt worden. So kann man einen Borg auch einfach durch die Wand abknallen, vorausgesetzt sie ist nicht metallhaltig.

Thermal Imaging Scope 450 €

Zeigt Hitzequellen z.B Personen solange die sich in einer Umgebung befinden die Kälter ist. Das Hitzemuster wird von Wänden stark reduziert. Ist nur außerhalb von Städten effektiv.

Zweibein 45 €

Reduziert den Rückstoß bei Automatischen Feuer. Verdoppelt alle Treffer die Automatischen oder Deckungsfeuer entstehen.

Dreibein 100 €

Wie Zweibein, nur für Schwere Maschinengewehre.

Brass Bag 20 S

Dieser Behälter wird über den Hülsenauswurf angebracht. Er dient dem Fangen der Hülsen. Das braucht mal als CP vor allem um keine Beweise rumliegen zu lassen. Außerdem schmerzt so eine heiße Hülse wenn man barfuss drauf tritt.

Bayonet

Ist klar oder? Ein Messer was man als Bayonet anbringt.

Extended mag 40 €

Magazine erhalten 50% Kugeln.

Non metallic construction Weapon Kosten x4

Jede Waffe kann praktisch unsichtbar vor Metal Detektoren gemacht werden. Die einzelnen Teile werden aus Keramik und Plastik gefertigt. Die Zuverlässigkeit ist allerdings um eine Stufe reduziert.

Amphibious seal 200 €

Macht eine Waffe fit für den Unterwassereinsatz. Der Aufsatz verhindert das Wasser in den Lauf kommt. Ein Gummi ist aber kostengünstiger und erfüllt den gleichen Zweck.

Anti corrosion 40 €

Säure sichere Beschichtung. Verhindert das die Waffe zu schnell korrodiert.

Diamond coated 1750 €

Die Waffe ist Diamantbeschichtet welches sie, solange sie gut gepflegt ist immun für Ladehemmungen ist.

Kapitel 5: Cybersysteme

Da die Cybersystemliste im Grundregelwerk leider nur den Menschlichkeitsverlust behandelt, den wir ja nicht mehr benutzen, schreiben wir hier gleich eine neue Liste. Alle bisher auf dem Markt erschienen Cybersysteme sollten hier drin sein. Es ist zuviel Arbeit den Nutzen, die Vor und Nachteile jedes Cybersystems aufzulisten. Deshalb vertrauen wir hier dem Spielleiter.

Die Qualität von Cyberware kann man grob in 4 Sparten eingliedern.

Unter dem Durchschnitt: Systemkosten / 2

Das System ist entweder Gebraucht, oder aus irgend einer Hobbywerkstatt. Manchmal bringen Konzerne auch eine Testreihe auf den Markt, um zu sehen was passiert. Unnötig zu sagen, das ihr hier keine Seriennummer und Hersteller findet.

Muss nicht unbedingt schlechter sein als andere Cyberware, ist aber sehr oft mit anderen neuen Möglichkeiten versehen. :-)

Normale Qualität: Listenpreis.

Cyberware wie sie man kennt. Die Preise sind direkt aus der Liste zu nehmen. Jede Cyberware benötigt Wartung und Pflege in irgend einer Form. Wenn sie die nicht bekommt, geht sie kaputt. Ab und zu fällt ein System auch mal aus, aber das ist bei elektronischen Geräten auch normal. Aber keine Sorge, ihr werdet euch bestimmt nicht verarscht vorkommen. Da in dieser Qualitätsstufe von Massenproduktion ausgegangen wird ist ein Fehler meist in der ganzen Produktionsreihe zu finden. Keine Garantie und kein Service.

Gute Qualität: Systemkosten x2

Die Ware kommt wohl nicht von einem der Billiganbieter, sondern aus der State-Of-Art Abteilung eines Hochrangigen Konzerns der jahrelang Erfahrung mit dieser Art von Cyberware hat (Cyberaugen aus der 3000er Serie von Kiroshi oder Cyberarm mit Massivmonymar aus der Industrierie von Militech). Diese Cyberware erfüllt ihren Zweck nicht anders als es günstigere

auch tun würde, aber sie erfüllt ihn länger, sieht besser aus, ist moderner und geht nicht so leicht kaputt. Ihr zahlt hier nicht nur für den Namen, sondern auch für Top Qualität. Produktion in Serien. Ersatzteile auch nach Jahren zu bekommen. 1 Jahr Garantie und guter Service!

Spitzenqualität: Systemkosten x5

Diese Ware kommt wohl aus den Designerstudios im Orbit oder in der EEC. Sie ist Einzelfertigung und wurde speziell deinem Körper angepasst. Die Elektronik arbeitet perfekt mit deinem Biofeedback zusammen. Die Materialien sind sorgfältig ausgewählt und wurden von Spezialisten verarbeitet um ein Maximum an Bedienbarkeit, Stabilität und Funktionalität zu erreichen. Das Cybersystem funktioniert unter extremen Belastungen einwandfrei. Man kann diese Art von Cyberware natürlich nicht in der Straßenklinik erwerben. Sie wird nur von ihren Entwicklern selbst oder von Autorisiertem Personal installiert. Zur Feineinstellung ist man bis zu 3 Monate unter Physiotherapeutischen Behandlung, in der man lernt mit dem System umzugehen. Während dieser Zeit werden auch nachträgliche Mängel beseitigt. Diese Systeme ersetzen einen Menschlichen Körper wirklich! Dies ist das Beste was man für Geld kaufen kann.

Die **Verfügbarkeit** eines Cybersystems zeigt an wie die allgemeine Verbreitung dieses Systems ist. Wie bei allen anderen Sachen auch gilt:

E (engl. e)= Exzellent: Überall und jederzeit zu bekommen. Legal

N (engl. c)= Normal: Sollte keinen allzu großen Schwierigkeiten machen, an so etwas zu kommen. Kann mal sein das es nicht da ist.

U (engl. p)= Unüblich: Muss man beim Hersteller bestellen, ist normalerweise nicht im Laden verkäuflich. Eventuell Illegal.

S (engl. r) = Selten: Ein Wunder das du das Ding kennst. Entweder sehr alt, geheim, höchst Illegal, oder nur in einem anderen

Fehlfunktionen:

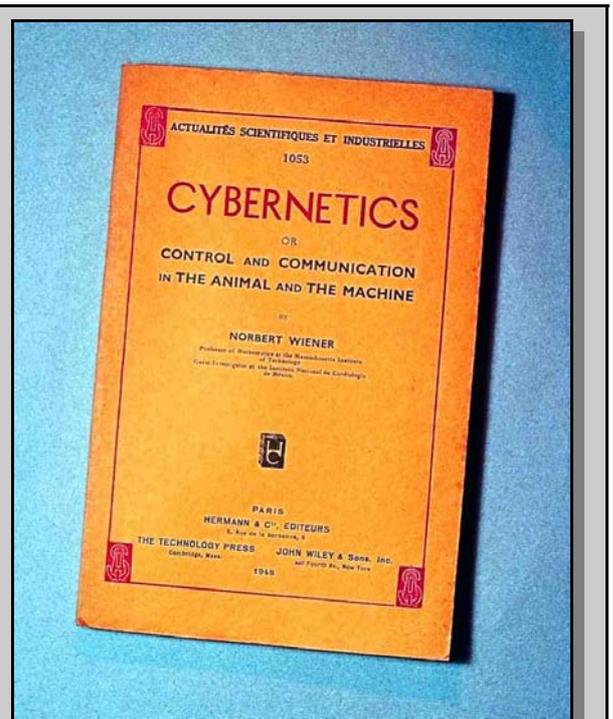
Zum Anfang jeder Spielrunde würfelt der SL die Fehlfunktionen für die einzelnen Spieler.

1. Der Allgemeine Fehlfunktionswurf:

SL würfelt unter GLK das Charakters. Sollte das der Fall sein hat der Spieler diesen Abend Glück gehabt.

2. Der Cyberware / Elektronik Fehlfunktionswurf:

Sollte der Spieler Pech haben, kann sich der Spieler aussuchen ob ein Elektronisches Gerät oder ein Cybersystem während dem Spiel den Geist aufgibt. Das System oder die Elektronik wird nach der Qualität ausgewählt. Der Wurf auf einem W10 gibt an wie schwer das System beschädigt ist. Bei einem Wurf von 1-3 kann das Teil repariert werden (Check 15), bei 4 - 6 lassen sich Ersatzteile auftreiben und in längerer Aktion auswechseln (Check 20). 7-8 heißt, das ein Servicetechniker ran muss der sich speziell mit dem Gerät auskennt (Check 25), und eine 9 oder 10 sagt aus, das das Gerät vollends im Arsch ist (Check 30). Neckischerweise ist diese Zahl gleich dem benötigtem Wert des Reparaturskills. Sollte also ein Tech in der Gruppe sein der Elektronik auf 10 beherrscht, kann dieser auch die fiesesten Fehler beheben. Natürlich dauert das seine Zeit. Nur weil er den Wert sehr hoch hat, heißt es nicht das er es besonders schnell kann.



Legende:

Name: Der Name des Cybersystems

Eingriff: siehe rechts

MV: Menschlichkeitsverlust. Siehe Grundregeln

EMP: Der Gesamtwert aller Cybersysteme in deinem Körper bildet den EMP Wert und damit die Chance auf einen Nervenschock.

Kosten: Die Kosten ohne Operation

Beschreibung: Alles was noch wichtig wäre zu wissen.

Eingriff: leicht
Minimale Klinik: Feldklinik
Operationsdauer: 1 Stunde
Schaden: 1 Punkt
Extra Kosten: keine
Meditechcheck: 10

Eingriff: mittel
Minimale Klinik: Ripperdoc
Operationsdauer: 2 Stunden
Schaden: 1W6+1 Punkte
Extra Kosten: 500eb
Meditechcheck: 15

Eingriff: schwer
Minimale Klinik: Klinik
Operationsdauer: 4-5 Stunden
Schaden: 2W6+1 Punkte
Extra Kosten: 1500eb
Meditechcheck: 20

Eingriff: extrem
Minimale Klinik: Top Klinik
Operationsdauer: 6-8 Stunden
Schaden: 3W6+1 Punkt
Extra Kosten: 2500eb
Meditechcheck: 25

Neurale Cybersysteme

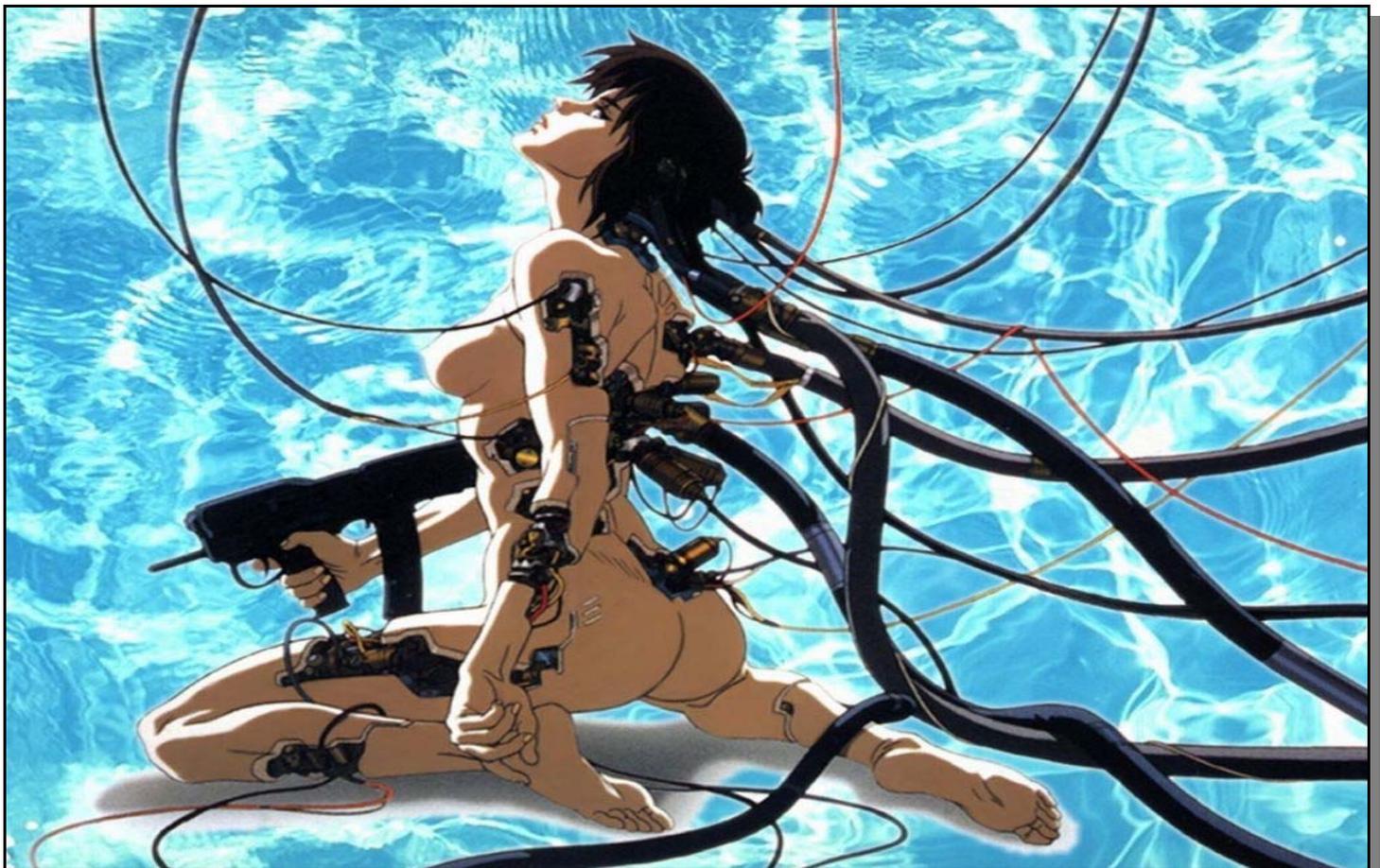
Die Neurosysteme sind im Grundregelwerk viel zu günstig. Wir haben daher die Preise etwas angehoben.

Cybersystem	Eingriff	MV	EMP	Kosten	Beschreibung, Boni usw...
Neuraler Basisprozessor	schwer	1W6	10	10.000,00 €	Basisprozessor für alle Neurosysteme. Einbau dauert 1W6+7 Tage. Hält 8 Optionen.
Gourmet Sense	leicht	2	2	200,00 €	+2 auf Geschmackssinn, deaktivierbar. Mit einem Wurf auf Wahrnehmung sind bei 30+ Gifte zu erkennen. Mit 20+ Nahrungsmittelvergiftungen wie Salmonellen. 1 Option
Bodycomp	schwer	1W6+4	6	1.750,00 €	Interner PC, Aus/Eingabe über Interfaceplugs. Benötigt Wetdrive
Boostmaster für Kereznikov Booster	mittel	1W6	5	800,00 €	+1 zusätzlich für kurze Zeit. Führt aber in 2 von 10 Aktivierungen zum Nervenschock. Illegal
Braindance Recoder	kritisch	3W6	6	15.000,00 €	Das Gehirn wird komplett Verkabelt. Aufnahmezeit: 2h. Benötigt 3 Optionen
Cybernetic Error Recorder	leicht	2	4	400,00 €	Zeichnet alle Fehler auf die so anfallen. Anhand derer erhält der Tech einen Bonus von +3.
Gyrostabilisator	schwer	1W6	5	2.000,00 €	+2 auf Raumkrankheit, +1 auf 0g Manöver, +1 bei Balance. 1 Option
Kereznikov Reflexbooster Advanced	schwer	4W6	14	2.000,00 €	+2 permanent auf REF. Alle Nervenbahnen werden durch Nanos ersetzt.
Kereznikov Reflexbooster Basic	schwer	2W6	7	1.000,00 €	+1 permanent auf REF. Die Hauptnervenbahnen werden durch Nanos ersetzt.
Logischer Geruchsverfolger	leicht	2	4	350,00 €	Filtert Gerüche und ermöglicht das Verfolgen von Personen anhand ihres Geruches.
Nervenschock Suppressor	schwer	0	2	1.000,00 €	Verhindert einen Nervenschock zu 50%. Redziert die MEK um 3. 1 Option.
Sandevistan Reflexbooster	schwer	1W3	18	1.200,00 €	1 Runde aktivierungszeit. 4 Runden lang +3 auf Initiative. Schaltet dann für 1 Runde ab. 1 Option.
Schmerzmodulator	mittel	2W6	4	400,00 €	Unterdrückt Schmerz-, Kälte-, und Hitzeempfinden. +10 Auf alle Checks diesbezüglich. KO-Checks werden davon nicht betroffen da Schocks auch ohne Schmerzen auftreten und nicht zwangsläufig als deren Folge.
Schocksuppressor	mittel	1W6	4	1.000,00 €	+2 auf alle KO-Checks
Sinnesverstärker Geruchssinn	leicht	1W6	4	300,00 €	+2 auf alle Checks die den Geruchssinn beanspruchen. 1 Option
Sinnesverstärker Tastsinn	leicht	1W6	4	300,00 €	+2 auf alle Checks die den Tastsinn beanspruchen. Kann auch mit Mr. Studd gekoppelt werden. 1 Option
Synaptic Accelerator I	schwer	2W6	4	2.000,00 €	Initiative mit 2W6 statt 1W10. System geht während eines Nervenschocks kaputt.
Synaptic Accelerator II	kritisch	3W6+1	5	5.000,00 €	Initiative mit 3W6 statt 1W10. System geht während eines Nervenschocks kaputt.
Visueller Coprozessor	leicht	1W6	4	450,00 €	Benötigt Cyberoptik. Macht ein Mischbild aus allen verfügbaren Optikmodulen.
Wetdrive	schwer	1W6	4	variabel	Bis zu 3 MU im Kopf implantiert. Kann mit Biomonitor gekoppelt werden. Kosten wie MU x 2

Linkware					
Cybersystem	Eingriff	MV	EMP	Kosten	Beschreibung, Boni usw...
Chipkontakte	mittel	2	4	400,00 €	10 Sockets für Skillchips. Implantat liegt über der Hüfte. 1 Option.
Cyberdeck Coprozessor	leicht	0	4	500,00 €	Erlaubt das Benutzen von Cyberdecks im Virtual Reality Modus. 1 Option.
DataTerm Coprozessor	leicht	0	4	300,00 €	Man hat Zugang zum Data Term Netzwerk wenn man sich an eine Datenbuchse hängt.
Fahrzeug Coprozessor	leicht	0	4	500,00 €	Gibt +2 auf Fahr/Flugzeugchecks. 1 Option.
Induktionskontakte	mittel	1W6/2	3	800,00 €	Wie Interfacekontakte. Nur eignen die sich nicht für Cyberdecks. Datenverkehr läuft über Induktion und benötigt keine Kabel
Interfacekontakte	mittel	1W6	3	400,00 €	2 LWL Sockets. Line Out / Line In. Ermöglicht das anstecken diverser Smartware.
Maschinen Coprozessor	leicht	0	4	500,00 €	Macht das Arbeiten mit gefährlichen Maschinen sicherer und präziser. 1 Option.
Smartgun Coprozessor	leicht	0	4	500,00 €	Gibt +2 auf den Angriffswurf bei Verwendung einer Smartgun. Ein Coprozessor pro Waffe. 1 Option.
APTR Chips	null	2	variabel	variabel	Chips mit Fähigkeiten basierend auf REF & TECH
MRAM Chips	null	2	variabel	variabel	Chips mit Fähigkeiten basierend auf INT

Switches and controls

Cybersystem	Eingriff	MV	EMP	Kosten	Beschreibung, Boni usw...
Emotionsschalter	leicht	0	0	100,00 €	Schaltet nur auf eine gewisse Emotion.
HUD Iris Schalter	leicht	0	0	100,00 €	Schaltet automatisch wenn du auf einen Menüpunkt in deinem integriertem HUD schaut.
Muskelreflexschalter	leicht	0	0	100,00 €	Der Schalter merkt sich eine Folge von Muskelreflexen und aktiviert dann das entsprechende System.
Neuroschalter	schwer	0	0	200,00 €	Der Schalter schaltet auf einen bestimmten Gedankengang
Subdermaler Schalter	leicht	0	0	50,00 €	Ein kleiner fühlbarer Druckknopf unter der Haut.



Biomonitors & Autodocs

Cybersystem	Eingriff	MV	EMP	Kosten	Beschreibung, Boni usw...
Chemischer Biomonitor	leicht	1	1	85,00 €	Tätowierung zeigt an ob sich gefährliche Stoffe im Körper befinden.
Standard Biomonitor	mittel	1	4	200,00 €	Überwacht Vitalfunktionen. Puls, Blutdruck, Atmung, Sauerstoffgehalt und meldet unübliche Blutwerte. +2 Diagnose
Deluxe Biomonitor	mittel	1	5	500,00 €	Wie Standard. Hat zusätzlich noch ein 24 Kanal EEG und EKG am laufen. +3 Diagnose
Signal Transmitter	leicht	1	4	100,00 €	Sendet alle meßwerte eines Biomonitor verschlüsselt an einen Empfänger der bis zu 5km weiter sein darf. Inklusive Ortungssignal.
Standard Autodoc	mittel	1W6	4	500,00 €	benötigt Deluxe Biomonitor. Setzt selbständig bis zu 4 Ampullen Medikamente
Deluxe Biomonitor	schwer	2W6	6	2.000,00 €	Setzt selbständig bis zu 6 Medikamente. Reguliert Blutzirkulation und fungiert als Defibrilator. KO Checks erhalten Bonus von +2 EX Checks werden 2x gewürfelt.

Accessoires

Cybersystem	Eingriff	MV	EMP	Kosten	Beschreibung, Boni usw...
Colorlinsen	leicht	1	1	1-200 €	farbwechselnde Kontaktlinsen oder Vollschalen
Handleuchte	leicht	1	1	50,00 €	über Schalter aktivierbare Leuchte die die Umgebung von 2m schwach Ausleuchten kann
Hauttasche	leicht	2	2	100,00 €	Geheime Hauttasche, kann pro 4cm länge 5mm aufnehmen. Beispiel: länge 8cm --> 1cm tiefe.
Iris Farbkonrolle	mittel	1	1	250,00 €	Augen können ihre Farbe ändern.
Leuchttattoos	leicht	1	1	1-200 €	phosphoreszierende Tätowierungen
Squatch	leicht	1	2	50,00 €	unter der Haut installierte Uhr
Techhair	leicht	2	4	1-1000 €	künstl. (farbig) leuchtendes Haar
Techhair II	mittel	1W6	4	1k -5k €	siehe Techhair, ändert auch Länge (von 0 - 50cm)
Wearman Mark II	mittel	1W6	5	200,00 €	im Schädel installierter Chipplayer

Bioware & Nanoware

Cybersystem	Eingiff	MV	EMP	Kosten	Beschreibung, Boni usw...
Anti Plague Nanos	leicht	0,5	2	1.750,00 €	+3 gegen Krankheiten und Biologische Kampfstoffe
Camoskin	leicht	1W6	3	850,00 €	Die Haut kann innerhalb einer Stunde auf bestimmtes Tarnmuster umgebaut werden (auch Partymuster sind erhältlich). Wenn man still steht erhalten andere -1 auf Sichtwahrnehmung, und noch einmal -1 je 20 Meter zwischen ihnen und dem Träger. Gleiches gilt für Tarnanzug und Tarnbemalungen.
Chem Weave	leicht	2W6	2	2.000,00 €	Die Haut wird chemisch behandelt. 3 Tage nach der Behandlung wird die Haut sehr bleich und dünn. Dafür ist sie ziemlich Säurefest und auch Kontaktgifte und Gase haben nur noch 10% Chance.
Freezban	mittel	2	2	650,00 €	Körper wird kälteresistent bis -25 C°. Keine Erfrieren Checks
Gewebestabilisator	mittel	1W6	2	2.000,00 €	Knochen und Muskelfasern werden flexibel verstärkt und sind fast doppelt so stabil und bruchfest. Statur bleibt unverändert. STK+1 KON+1
Hemoglobin Replacement	mittel	1W6	2	600,00 €	Ausdauer +1, bessere Durchblutung aber nur Eigenbluttransfusion möglich.
Kiemen	schwer	3W6	5	3.000,00 €	Entweder für Süß oder für Salzwasser geeignet. Man kann bis zu 6h unterwasser bleiben ohne Luft zu holen.
Livesaver Skinweave	leicht	1W6	4	4.500,00 €	STO +1. Wunden schließen sich besser. Wundränder sind automatisch desinfiziert.
Muskeltransplantat	schwer	2W6	2	2.000,00 €	Einsatz künstlich gezüchteter Muskeln. STK +2
Nano Groomers	leicht	0,5	4	500,00 €	Mikromaschinen arbeiten Rund um die Uhr um den Körper sauber zu halten. Kommen in drei Packungen: Minty Fresh™ Breath, Hollywood Hair™ und Clearcell™ Skin. Die erste Packungen addiert +2 auf Kosmetik, jedes weitere +1 (bis +4).
Nanoaudio Upgrade	mittel	2W6	2	2.000,00 €	wie intensivgehör + Level Damper für normale Ohren
Nanochirogen	mittel	2		10.000,00 €	doppelte Heilungsrate bei Verletzungen
Nanooptisches Upgrate	mittel	2W6	2	2.000,00 €	Schärfer Augen auch für Sicht in Dunkelheit. Sehr lichtempfindlich.
NeoAppendix	mittel	2	2	500,00 €	Man kann jeden erdenklichen Biostoff essen und verdauen. Überleben +2
NeoLungs	schwer	3W6	2	2.000,00 €	verbesserte umsetzung von O2 erlaubt niedrigere Atemfrquenz und längeres Luft anhalten. Für Taucher perfekt.
Neural Bridge	mittel	2W6	2	1.000,00 €	Ermöglicht die zweite Hand mit der gleichen Geschicklichkeit der ersten zu benutzen.
Nitrogen Binder	leicht	2	2	500,00 €	Beliebig schnelles Auftauchen möglich. Keine Dekostops mehr.
Pheromon-Drüsen "Confusion"	mittel	1W6	2	2.500,00 €	Pheromone verwirren deinen Gegner (innerhalb 1m) INT des Gegners -1
Pheromon-Drüsen "Gullibility"	mittel	1W6	2	2.000,00 €	Pheromone machen dich Glaubhaft! (innerhalb 1m) Überreden +1
Pheromon-Drüsen "Love"	mittel	1W6	2	1.000,00 €	Pheromone machen dich unwiderstehlich! (innerhalb 1m) Verführen +1
Spinal Reinforcement	schwer	2W6	5	2.000,00 €	Verstärkt den Rücken so, das Cybergliedmaßen optimaler eingesetzt werden können und weniger zu Selbstverletzungen führen. STK +1 KON+1. Kann in Kombi mit Gewebestab eingesetzt werden.
Sunblocker	mittel	1W6	2	250,00 €	filtert 90% der UV-Strahlung (weniger Hautkrebs)
Superimmunsystem	mittel	2	2	5.000,00 €	doppelte Heilungsrate bei Krankheiten und Infektionen. Verminderte Ansteckungsgefahr: -20%
TuffBone Alpha	mittel	1W6	2	1.300,00 €	verstärkt Knochen KON +1
TuffBone Beta	mittel	2W6	2	2.800,00 €	verstärkt Knochen KON +2
Woman Ware	leicht	1W6	3	1.000,00 €	Nanos verwerten die Monatsblutung zur Energiegewinnung. Reststoffe werden dem Stoffwechsel übergeben. Zusätzlich werden während der Periode "Glückshormone" abgegeben, so das eventuelle Stimmungsschwankungen eher positiv ausfallen.

Implantate					
Cybersystem	Eingriff	MV	EMP	Kosten	Beschreibung, Boni usw...
Adrenalininjektor	mittel	2W6	6	400,00 €	3x täglich für 1W6+2 Runden REF +1
Audio Vox	mittel	2W6	5	700,00 €	Spezial Effekts für sie Stimme, Siehe 5th Element
Autoinjektor	mittel	1W6/2	5	750,00 €	Ein Injektionsgerät, das in den Unterarm eingebaut wird. Über einen Switch wird eine der drei Dosen injiziert. Für 200 Euro mehr kann man den Injektor mit einem Deluxe Biomonitor verbinden der dann programmiert werden kann.
Bewegungsmelder	schwer	2	6	800,00 €	pingt wenn sich etwas in einem 60 Grad winkel hinter dir bewegt. RW 20m
Chemoanalysator	mittel	3	4	200,00 €	70% Chance Gase usw. zu analysieren (5m Reichweite)
Dezentralisiertes Herz	extrem	2W6+1	4	1.500,00 €	synthetisches Herz auf 3 Bereiche im Torso aufgeteilt. +2 gegen EX-Checks wegen Torsotreffern
Digitalrekorder	mittel		5	300,00 €	speichert digitale Signale (bis zu 2h Aufnahmezeit)
Drug Analyser	mittel		4	850,00 €	Gibt dir Art, und Reinheitsgrad eines Medikamentes / Droge aus.
E-Monitor	mittel		4	190,00 €	mißt Luftdruck,CO2-CO Gehalt in der Luft
Encoder	leicht	2	3	150,00 €	Verschlüsselt Sprache
Gyrostabilisator	mittel		4	1.000,00 €	keine Schwindelanfälle,besseres Gleichgewicht
Herzschrittmacher	mittel	2	4	300,00 €	Bei Herzstillstand versucht dieser Coprozessor es wieder zu starten. Dadurch kann man einen Höllenhund überleben. Wenn man mit 1W10 seinen KPB erwürgelt, dann ist man bei Bewußtsein und erhält nur 1 Schadenspunkt. 1 Option
Lungenfilter	mittel	2	1	150,00 €	Schützt mit einer Chance von 80% vor giftigen Gasen. Keine KO Checks durch Giftgas
Mikrorekorder	mittel		5	600,00 €	speichert Video- Audiosignale bis 2h länge
Mr Studd / Midnight Lady	schwer	2W6	4	300,00 €	Geschlechtsorgane werden modifiziert (länger, breiter, tiefer, enger... was auch immer. Orgasmus kann unterdrückt werden. Höchst Suchterregend sobald in kombie mit Tastverstärker.
Nasenfilter	leicht	2	1	60,00 €	Schützt mit einer Chance von 70% vor giftigen Gasen +4 auf KO Checks durch Giftgas
Pacesetter 2000 Overdrive	schwer	1W6	5	1.000,00 €	STK, KON +2 für 2min.
Pacesetter Sportler Herz	schwer	1W6	4	900,00 €	STK, KON +2, KO wird nicht beeinflusst. EX sinkt um 1. Extreme Pumpleistung. Plus kann über 200 Schläge betragen.
Sauerstoffspeicher	schwer	2W6	4	400,00 €	Luftvorrat für 30 min bei 10m Tiefe, ohne Aktivität. Kann sich bis auf 10 min reduzieren.
Sportherz	extrem		6	1.000,00 €	erhöht Blutumwälzung (im overdrive-Betrieb) für 4 min
Strahlungsdetektor	mittel	1	4	200,00 €	Erfolgschance 80%, Reichweite 10m
Subkutaner Bildschirm	leicht		4	250,00 €	leuchtender LCD-Bildschirm unter der Haut. Kann wie das HUD Display als Ausgabegerät für alle Interface Geräte dienen.
Syntholunge	schwer		4	700,00 €	Cyberverstärkte Lunge mit Filtern,Sauerstoffinjektoren
T-Maxx Cyberleber	schwer	1W6	5	500,00 €	+4 auf alle Würfe gegen Drogen, Alkohol und Nahrungsgifte
T-Maxx II	schwer	1W6	5	1.000,00 €	Wie T-Maxx Cyberleber. Nur Ausschaltbar...
Verhütungsimplantat	leicht	0	0	100,00 €	Wirksamkeit 99% ,Wirkungsdauer 5 Jahre, gibt's nebenbei schon...
Voice Mask	leicht	1W3	3	350,00 €	Verändert das Stimmuster und macht Voice Tracking und Stimmstressanalysen unbrauchbar
Voice Synthesiser	mittel	1W6	5	700,00 €	Stimmsynthesizer und Vocoder. Ermöglicht das kopieren von Stimmen. +4 auf Verkleiden

Cyberoptiken					
Cybersystem	Eingiff	MV	EMP	Kosten	Beschreibung, Boni usw...
Bug Eye	schwer	3W6	5	6.000,00 €	Kann 6 Optionen aufnehmen. -1 auf ATT
Cyberauge (paar) HighTech Look	schwer	3W6	7	5.000,00 €	Standart Cyberaugen. Leicht vorstehende Kameramodule mit 5 Optionen
Cyberauge (paar) Originalimitat	schwer	2W6	7	5.000,00 €	Kann 2 Optionen halten. Sehr unauffällig. Kaum von normalen Augen zu unterscheiden.
Mono Optik Commerziel	schwer	4W6	7	4.000,00 €	Hält 5 Optionen. 180 Grad Sichtfeld
Mono Optik Military	schwer	5W6	7	5.000,00 €	Hält 6 Optionen. 180 Grad Sichtfeld, SW: HA14
Opti Shields	leicht	1W6+2	2	1.400,00 €	Hält 2 Optionen. Ersetzt nicht die normalen Augen und hat einen SW: HA 8
Third Eye	schwer	3W6	5	2.500,00 €	Hält 2 Optionen und kann fast überall im Körper oder an diversen Antennen angebracht werden.

Cyberoptik Optionen

Cybersystem	Eingiff	MV	EMP	Kosten	Beschreibung, Boni usw...
Autovisier	leicht	2	3	120,00 €	Projiziert ein Fadenkreuz in dein Sichtfeld. Erhöht die ZG der Smartgun um 1
Motion Tracker	leicht	1W6	3	300,00 €	Software die Geschwindigkeit und Route des ziel erkennt und eine Vorhaltemarke einblendet.
Bildverstärker	leicht	1	3	500,00 €	Softwareaufbesserung des Bildes. Man sieht ein wenig besser. Wahrnehmung +1
Blendschutz	leicht	0,5	2	250,00 €	Schützt vor Blendung durch Mündungsfeuer, Blendgranaten, und starkem Licht
Kompass	leicht	0,5	2	100,00 €	Blendet einen Kompass ins HUD Display ein. Braucht keine Option
Cybervideo	leicht	1	3	500,00 €	Nimmt 1h Video auf internen Chip. Kann über Plugs auch auf externe Medien gespeichert werden 2Op.
Digitalkamera	leicht	1	3	350,00 €	6 Megapixel Digidcam. Macht ca 30 Bilder und nutzt alle weiteren Optionen. 2Op.
HUD Display	leicht	2	2	250,00 €	Überblendet Sichtfeld mit einem Display. Anzeige für alle Geräte mit Ausgabe.
Double-Split	leicht	1	2	150,00 €	Erlaubt normale Sicht Unterwasser
UV-Sensor	leicht	1	3	300,00 €	Man nutzt das UV Spektrum um in Dunkelheit zu sehen. Sehr effektiv mit UV Lampe.
Infrarotsensor	leicht	1	3	300,00 €	Man nutzt das IR Spektrum um in Dunkelheit zu sehen. Sehr effektiv mit IR Lampe.
Thermograph	leicht	2	3	400,00 €	Man sieht Hitzequellen solange diese nicht durch heißere Objekte verdeckt sind.
Mikrooptik	leicht	1	3	400,00 €	Mikroskop fürs Auge.
Restlichtverstärker	leicht	1	3	200,00 €	Genau das. Verstärkt das Restlich um wie am Tag zu sehen. Nur leider ohne Farben.
Teleoptik	leicht	1	3	240,00 €	Internes Fernglas mit Laser Entfernungsmesser. Vergrößerung x8
Wechseliris	leicht	0,5	1	300,00 €	Kann die Farben der Iris wechseln. Alle Regenbogenfarben oder bestimmte Bilder.
Pfeilschleuder	leicht	2	3	200,00 €	Verschießt Giftpfeile. LK 3, FF1, RW 3m
Tränengasspüher	leicht	2	3	50,00 €	Sprüht 2m Tränengas. Wirkung wie Standardsprays
Interne Lampe	leicht	0,5	2	50,00 €	Die Augen leuchten wie eine Taschenlampe, blenden den Nutzer selbst aber nicht.
Interne IR Lampe	leicht	0,5	2	50,00 €	Wie Lampe nur IR
Interne UV Lampe	leicht	0,5	2	50,00 €	Wie Lampe nur UV
Laserpointer	leicht	0,5	2	50,00 €	High Power Laserpointer. Perfekt für alle Borg Faker
Retinafälschung	leicht	2	2		Imitiert die Retina einer anderen Person. Pro 10% Erfolgschance 2000eb
Interne Uhr	leicht	0,5	2	20,00 €	Digitaluhr mit üblichem Schnickschnak. Benötigt HUD Display aber keine Option
Verbal Eye	leicht	1	2	750,00 €	Kann Videosquenzen auf der Außenseite abspielen.
Drug Vision	leicht	2	2	200,00 €	Farbsynthesiser. Spielt coole Farben und Effekte ein die aus deiner Umwelt berechnet werden.

Cyberaudio					
Cybersystem	Eingiff	MV	EMP	Kosten	Beschreibung, Boni usw...
Cyberaudio - Basismodule	schwer	2W6	7	500,00 €	Hält 4 Optionen.
Sensorantenne	mittel	1W6	3	500,00 €	Halterung am Kopf für je 2 weitere Cyberaudiooptionen
Bodyfone	leicht	1	6	160,00 €	Handy im Schädel
Bodyfunk	leicht	1	5	100,00 €	Funkverbindung mit Reichweite von 1 bis 2 km
Rekorderanschluß	leicht	1	3	100,00 €	überträgt Gehöraufzeichnungen an digi. -Rekorder
Frequenzerweiterung	leicht	2	5	150,00 €	Charakter kann im Infra- u. Ultraschallbereich hören
Frequenzscanner	leicht	2	5	100,00 €	Frequenzsuchgerät
Intensivgehör	leicht	2	5	200,00 €	gibt +2 Boni bei akustischen Signalen/Infos
Peilgerät	leicht	1	5	200,00 €	um Peilsender oder Piepser anzupeilen Reichw. 100m
Decoder	leicht	1	4	150,00 €	entschlüsselt Signal vom Encoder (AudioVox)
Leveldamper	leicht	2	3	300,00 €	automatische Schalldämpfung
Radardetektor	leicht	2	5	150,00 €	piepst bei Radarstrahlen, lokalisiert Quelle zu 40%
Richtfunk	leicht	1	5	100,00 €	abhörsichere Funkverbindung in direkter Sichtline
Stimmstreßanalysator	leicht	2	5	200,00 €	eine Art Lügendetektor
Tonmodulator	leicht	2	5	150,00 €	man kann Störgeräusche rausfiltern
Wanzendetektor	leicht	1	5	200,00 €	spührt zu 60% Wanzen usw. auf Reichw. 3m
Wearman I	leicht	1	6	100,00 €	Miniwalkman im Ohr

Coverings für Cybergliedmaßen

Cybersystem	Eingiff	MV	EMP	Kosten	Beschreibung, Boni usw...
Realskin	leicht	-1W6	0	800,00 €	Lässt den Arm wie einen richtigen Arm aussehen. Sogar mit Simulation von Haaren, Poren und Körpertemperatur.
Chrome	leicht	1W6	0	600,00 €	Sieht echt Cool aus und gilt als sehr modern. Bars und Clubs stehen euch offen. +2 auf Garderobe
Kunststoff	leicht	1W6	0	200,00 €	Wenn man kaum Geld hat und die Myomer vor dreck schützen will... Lässt sich aber wunderbar mit Airbrush verziehen...
HA Plating	leicht	1W6	0	750,00 €	HA 15 Panzerung
MA Plating	leicht	1W6	0	1.450,00 €	MA 15 Panzerung

Cyber Gliedmaßen

Cybersystem	Eingiff	MV	EMP	Kosten	Beschreibung, Boni usw...
Cyberfinger Frame	mittel	1W6	2	100,00 €	Basismodul für Cyberfinger
Dietrich	leicht	0	1	50,00 €	+1 für mechanische Schlösser
Digicam	leicht	0	1	400,00 €	Kleine Videokamera mit Uplink zur Cyberoptik oder Interfaceplugs
IR Modul	leicht	0	1	200,00 €	Passives IR
Tele Modul	leicht	0	1	225,00 €	4x Vergrößerung
Low Lite Modul	leicht	0	1	100,00 €	Restlichtverstärker
CS Spray	leicht	0	1	150,00 €	Reizgas, 4 Ladungen, -4 auf REF Checks
Injektor	leicht	0	1	200,00 €	Hydroinjektor, mit 3 Ladungen
Minilamp	leicht	0	1	25,00 €	Kleine aber effektive Lampe. 25m Lichtkegel
Laserpointer	leicht	0	1	25,00 €	Laserpointer im Finger. Kann Menschen Blenden.
Schere/ Drahtschneider	leicht	0	1	50,00 €	Funktioniert nur mit 2 Fingern
Schneidbrenner	leicht	0	1	200,00 €	brennt 2,5min durch HA 20
Wanzerschußgerät	leicht	0	1	350,00 €	Feuert 2 Wanzen, geräuschlos bis zu 3 Meter weit.
One Shot	leicht	0	1	350,00 €	Ein Schuß 10mm RW 20m
Interface Stecker	leicht	0	1	150,00 €	Zum Anschließen anstatt eines Kabels.
Microphone	leicht	0	1	350,00 €	Parabilmicrophone zum abhören. Reichweite 80m
Signal Rakete	leicht	0	1	50,00 €	Schießt den Finger mit einer Leuchtrakete. Brenndauer 10 sekunden. Höhe 70m.
Hohlraum	leicht	0	1	25,00 €	Finger hat einen Hohlraum für Schmuggel von sehr kleinen Teilen. Max 1 Chip
Kugelschreiber	leicht	0	1	25,00 €	Für alle die ihre immer verlegen.
IR / UV Lampe	leicht	0	1	50,00 €	Ausleuchtung im IR oder UV Bereich
Pfeilschleuder	leicht	0	1	200,00 €	Feuert einen Giftpfeil ab. RW 10m
Drahtschlinge	leicht	0	1	100,00 €	Zum Würgen. Macht 1W10/2 Schaden pro Runde.
Minirakete	leicht	0	1	350,00 €	Feuert eine Minirakete ab. Schaden wie HEAT
Finger Bomb	leicht	0	1	150,00 €	3W6 Schaden im Radius 2m. 1W6 bis 4m
Feuerzeug	leicht	0	1	25,00 €	Zippo im Daumen
Cyberhand Frame	mittel	1W6+2	5	700,00 €	Cyberhand als Stand Alone Version. Hält 5 Finger... Klar oder?
Cyberarm Frame	schwer	2W6	8	3.000,00 €	Armprothese. Strukturpunkte 20, Schutzwert 0, 3 interne Optionen 2 Optionen außerhalb
Modulhand	leicht	2		600,00 €	Hand mit 4 Cyberfingern. Siehe oben. 1 Option
Standardhand	leicht	0	0	300,00 €	Ähneln echter Hand. Ist im Preis mit drin. Zum Nachkaufen 300 € 1 Option
Teleskophand	leicht	2	4	350,00 €	Hand kann bis zu 1m ausgefahren werden. 1 Option
Winchhand	leicht	3	5	350,00 €	Verschießt sich und hält sich an Struktur fest. 15m mit Seil. Motor im Cyberarm braucht 1 Option, hebt 120kg. 1 Option
Magnethand	leicht	2	3	300,00 €	Hand ist stark Magnatisch und erleichtert das Arbeiten bei 0 G. 1 Option
Cyberbein Frame	schwer	2W6	8	2.500,00 €	Beinprothese. Strukturpunkte 20, Schutzwert 0, 3 interne Optionen 2 Optionen außerhalb.
Greiffuß	leicht	2	3	500,00 €	Klettern +2 Zehen sind speziell zum Greifen geeignet
Schwimmfuß	leicht	2	3	500,00 €	Schwimmen +3 Der Fuß kann sich praktisch in eine Schwimflosse verwandeln. Nur Effektiv mit 2 Füßen.
Standardfuß	leicht	0	3	200,00 €	Ähneln echtem Fuß.
Werkzeugfuß	leicht	2	3	300,00 €	enthält 5 Werkzeuge
Schleichfuß	leicht	2	3	700,00 €	Schleichen +2 Spezialsohle
Romanova Cyberbeine	schwer	4W6	8	5.000,00 €	Macht um 8-12cm größer. Ansonst wie normales Cybverbein.

Optionen für Cybergliedmaßen

Cybersystem	Eingiff	MV	EMP	Kosten	Beschreibung, Boni usw...
Silencing	leicht	1	2	400,00 €	Reduziert mechanische und Servogeräusche, so das sie nur schwer hörbar sind. Optimal mit Realskin.
20mm GL Launcher	leicht	2W6	1	2.200,00 €	Schaden nach G, FF2, LK4, RW 200m
Armdisplay	leicht	1W6	3	300,00 €	Display im Cyberarm. Dient als Ausgabe ähnlich wie HUD Display
Beinhalfter	leicht	2	2	100,00 €	Größe der Waffe hängt vom KPB des Charak. ab
EM - Abschirmung	leicht	1	2	2-3kEB	Arm o. Bein immun gegen Emp Schaden
Extraschulter	leicht	1W6	5	1.500,00 €	Gelenke für zwei zusätzliche Arme
Flammenwerfer	leicht	2W6	1	600,00 €	1W10+3, RW 20, FF1, LK 5
High Energie Blitzwerfer	leicht	2W6	1	4.000,00 €	1W10+6 + Mikrowelleneffekt. Reichweite 20m, FF1, LK 4
High Five	leicht	1W6	1	400,00 €	2 Schuss Shotgun im Unterarm. Da Keramiklauf auch nicht von Waffenscannern zu sehen. 12Ga, LK 2 FF 1
Icer	leicht	1	2	200,00 €	Feuerlöscher im Arm RW. 2m
Interner Armhalfter	leicht	0	2	200,00 €	für kleine Messer oder leichte Pistolen
Interner Beinhalfter	leicht	0	2	100,00 €	Für Messer und Mittelschwere Pistolen
Klauen	leicht	2W6	1	div	3x 30 cm Tigerclaws, einfahrbar. Standardversion 1W10 +6, 800 € Monoversion 2W10+5 1600 € no Punch
Kniesporn	leicht		1	400,00 €	1x 20 cm Sporn,nicht einfahrbar. 1W6+3
Krallen	leicht	1W6	1	div	4cm Krallen, einfahrbar. Standardversion 1W6+3 , 350 € Monoversion 2W6 +1 , 700 € no Punch
Laser	leicht	2W6	1	2.500,00 €	Leichter Pulse Laser. LK 10. FF2 ZG +3
Leg Boosters	leicht	2W6	4	1.300,00 €	Benötigt 2 Beine und beansprucht alle Optionen. Steigert die BEW auf 16!
Leichte MP	leicht	1W6	1	1.200,00 €	jede Leichte MP kann in einen Cyberarm eingebaut werden. Magazin-zufur von externen.
Massivmyomar	leicht	2	2	300,00 €	erhöht SP auf 25, doppelter Schaden, Sprungweiter erhöht sich um 50%
MicroMissile Launcher	leicht	2W6	1	2.100,00 €	1W10+9 / FF1 / LK 2 / RW 200m Der Angiffswurf erhält +4 wenn HUD Display mit Autovisier vorhanden. Rakete wird dann aufs Ziel eingelenkt.
Nägel	leicht	1	1	div	2cm Fingernägel, geschliffen. Standardversion 1W6 , 150 € Monoversion 1W6 +2 , 300 €, no Punch
Sporn	leicht	1W6	1	200,00 €	1x 30 cm Sporn,einfahrbar. 1W6+3
Spornfuß	leicht	2W6	1	500,00 €	1x 30 cm Sporn,einfahrbar. 1W6+3
Tasergriff	leicht	2W6	1	180,00 €	Kontakte an den Fingerkuppen. KO-4
Tatzen	leicht		1	600,00 €	4cm Krallen, einfahrbar. Standardversion 1W6+3 , 350 € Monoversion 2W6 +1 , 700 € no Punch
Techscanner	leicht	1W6	3	400,00 €	Ein Standard Techscanner der dir in 60% +3 auf den RI Wurf gibt.
Titangelenke	leicht	2	2	200,00 €	SP des Cybergliedes wird um 5 erhöht
Tridart	leicht	1W6	1	300,00 €	3 Titan Giftpfeile, Treibsatzbeschleunigt. Schaden nach Gift, Panzerung wie CopKiller Muni
Weapon Mount	leicht	2	2	200,00 €	Jede Waffe kann hiermit von Außen angesteckt werden. Wird am Unterarm angebracht. Muss für eine Waffe angepasst werden. Im Cyberkrieg oft für Miniguns verwendet. Hat den Vorteil das eventuelle Smartgunanschlüsse intern laufen und man die Hand zudem noch frei hat.
Wechselgelenk	leicht	2	2	200,00 €	Cyberglied kann innerhalb 1 Runde ausgew. werden
Winch	leicht	1W6+3	4	500,00 €	Eine Winch im Unterarm. Wird Extern angebracht.

Exoskelette

Cybersystem	Eingiff	MV	EMP	Kosten	Beschreibung, Boni usw...
Apha Frame	kritisch	3W6	5	6.000,00 €	Industrieframe. STK +3 KON +1 ATT-3
Beta Frame	kritisch	4W6	5	8.000,00 €	Industrieframe. STK +4 KON +2 ATT -3
Sigma Frame	kritisch	5W6	6	10.000,00 €	Militärframe STK +6 KON +3 ATT-4
Sigma Armor	leicht	1W6	1	1.000,00 €	Körperpanzerung MA 16 Ganzer Körper REF-3
Omega Frame	kritisch	6W6	6	15.000,00 €	Militärframe STK +7 KON +4 ATT-5
Omega Armor	leicht	1W6	1	1.000,00 €	Körperpanzerung MA 16 Ganzer Körper REF-3

Cyberwaffen ohne Gliedmaßen

Cybersystem	Eingriff	MV	EMP	Kosten	Beschreibung, Boni usw...
Big Knucks	mittel	2W6	2	500,00 €	1W6+1 Faustschaden, die der Faust die Härte eines Schlagringes verleihen.
Cyberschlange	schwer	4W6	4	1.200,00 €	Autage Waffe die auch nach KO noch den Körper verteidigt. 1W10 Schaden. Init 12+ Angriff 15+
Fangzähne	mittel	1W6	1	200,00 €	1W10/3 + Gift. Vampirzähne
Gang Jazzler	mittel	2W6	6	600,00 €	3 Ladungen. KPB + Ausdauer gegen20: Ziel immobilisiert. Bei Treffer an Kopf oder Torso: Wenn unter 15 gewürfelt: Opfer tot! Durchdringt Panzerung. Wenn Opfer gepackt ist kann man mit 10% unabgeschirmte Cyberware stören.
Klauen	schwer	3W6	3	div	3x 30 cm Tigerclaws, einfahrbar. Standardversion 1W10 +6, 800 € Monoversion 2W10+5 1600 € no Punch
Krallen	mittel	2W6	2	div	4cm Krallen, einfahrbar. Standardversion 1W6+3 , 350 € Monoversion 2W6 +1 , 700 € no Punch
Nägel	leicht	1W6	1	div	2cm Fingernägel, geschliffen. Standardversion 1W6 , 150 € Monoversion 1W6 +2 , 300 €, no Punch
Side Rippers	schwer	2W6	3	1.000,00 €	4 nach hinten gebogene Klingen werden im Unterarmknochen verankert. 1W10+1 Schaden. Einfahrbar.
Tatzen	mittel	2W6	2	600,00 €	4cm Krallen, einfahrbar. Standardversion 1W6+3 , 350 € Monoversion 2W6 +1 , 700 € no Punch

Subdermalpanzerungen Torso

Unter der Haut verlegte Panzerung bis zu 8 mm dicke, ergonomisch,körperangepasste Panzerplatten aus Kevlar und Keramik

Cybersystem	Eingriff	MV	EMP	Kosten	Beschreibung, Boni usw...
HA 5	kritisch	0,5	4	400,00 €	
HA 6	kritisch	1	4	500,00 €	
HA 7	kritisch	2	4	600,00 €	
HA 8	kritisch	1W6	4	700,00 €	
HA 9	kritisch	1W6+1	4	850,00 €	
HA 10	kritisch	1W6+2	4	1.000,00 €	
HA 11	kritisch	2W6	4	1.150,00 €	
HA 12	kritisch	2W6+1	4	1.350,00 €	
HA 13	kritisch	2W6+2	5	1.600,00 €	ATT -1
HA 14	kritisch	3W6	5	1.900,00 €	ATT -1 REF -1 kann mit zusätzlich 5000 € reduziert werden (REF-0)
HA 15	kritisch	3W6+1	5	2.250,00 €	ATT -2 REF-2 kann mit zusätzlich 7500 € reduziert werden (REF-1)

Subdermalpanzerungen Schädel

Chance von 1-4 bei allen Kopftreffern das die Panzerung schützt.

Cybersystem	Eingiff	MV	EMP	Kosten	Beschreibung, Boni usw...
HA 3	schwer	0,5	4	300,00 €	
HA 4	schwer	1	4	350,00 €	
HA 5	schwer	2	4	450,00 €	
HA 6	schwer	1W6	4	550,00 €	
HA 7	schwer	1W6+1	4	750,00 €	
HA 8	schwer	1W6+2	4	1.000,00 €	
HA 9	schwer	2W6	5	1.250,00 €	ATT -1
HA 10	schwer	2W6+1	5	1.500,00 €	ATT -1

Dermale Gewebepanzerung

Cybersystem	Eingiff	MV	EMP	Kosten	Beschreibung, Boni usw...
SA 5	mittel	1W6	4	1.000,00 €	Die Panzerung repariert (heilt) von selbst 1 SP pro Tag.
SA 6	mittel	1W6+1	4	1.200,00 €	
SA 7	mittel	1W6+2	4	1.450,00 €	
SA 8	mittel	2W6	4	1.700,00 €	
SA 9	mittel	2W6+1	4	2.000,00 €	
SA 10	mittel	2W6+2	4	2.300,00 €	ATT-1
SA 11	mittel	3W6	5	2.650,00 €	ATT -2
SA 12	mittel	3W6+2	5	3.000,00 €	ATT -3

Offene Plattenpanzerung

Cybersystem	Eingiff	MV	EMP	Kosten	Beschreibung, Boni usw...
Schädelkappe	schwer	1W6	3	200,00 €	HA 18 für den Hinterkopf und die Schädelplatte. Besonders in im Klingonenlook. Schützt 50%
Gesichtsplatte	schwer	4W6	3	400,00 €	HA 18 das Gesicht. Mund und Augen werden Frei gelassen. Schützt 50%, ATT = 0
Torsoplatte	schwer	3W6	3	2.000,00 €	HA18 am Rumpf. REF-3

Experimentelle Cyberware

Diese Cyberware ist extrem selten und / oder höchst illegal. Es handelt sich ev. um Prototypen

Cybersystem	Eingiff	MV	EMP	Kosten	Beschreibung, Boni usw...
Cortex Bomb	???	???	???	???	Spezialsprengsatz im hinteren Schädel. Schaden 1W10+20 im 2m Radius. Träger ist definitiv sofort Tod. Schönes Terroristentool. Die Cortexbombe ist nahezu unsichtbar für Scanner. Entdeckungschance 20% für wirklich gute Scanner. Ausbaueck: 25!... Sonst BUMM
Osiris Modul	???	???	???	???	Der Osiris Chip macht den Träger einer anderen Person absolut unterlegen. Sobald aktiviert drehen sich alle seine Gedanken nur noch darum dieser Person dienen zu dürfen.
Psionischer Verstärker	???	???	???	???	PSI Talent +1 Wird bei bestimmten Personenkreisen implantiert um den PSI Verlust durch andere Cybersysteme zu reduzieren.
PSI Blocker	???	???	???	???	Reduziert das PSI Talent um 3 Punkte. Geeignet um PSI Begabte daran zu hindern gebauch von Ihren Fähigkeiten zu machen.

Kapitel 5: Drogen & Medikamente

Medikamente und Drogen haben, wie alle Sachen im Jahr 2020, ihre Vor- und Nachteile. Spieler wissen mit diesem wichtigen Teil in Cyberpunk meist nicht viel anzufangen. Zum einen wird Ihnen ja von überall her eingetrichtert das Drogen schlecht sind und die Gesundheit schädigen und zum anderen haben die wenigsten selbst Erfahrung mit Drogen gemacht, und wissen daher nicht wie sie ihren Charakter unter Drogen ausspielen sollen. *Wir (die Autoren) sind der Meinung das Drogenkonsum in unserer realen Welt, absolut Scheiße ist. Wir tolerieren keinerlei Drogenkonsum innerhalb der Spielergruppe und wünschen jedem, der sich damit selbst in den Ruin treibt, alles Gute und hoffen das er es schafft, weg zu kommen. Alkohol und sonstige weiche Drogen sind während des Spiels Tabu!*

Im Spiel aber ist dies etwas anderes. Fakt ist, das Drogen gefährlich sein können und oft zur Abhängigkeit führen. Fakt ist aber

auch, das Drogen bzw. Medikamente eurem Charakter in vielen Situationen das Leben retten können. Eure Charaktere sind auch nicht so gegen Drogen erzogen worden als Ihr das heutzutage seid. Noch schlimmer: Die Kriminalität ist soweit das die Polizei schon mit ganz anderen Problemen überlastet ist und sich nicht auch noch um ein paar kleine Fische kümmern kann. Pharma Konzerne bieten jeden Tag über das Fernsehen und auf Video-wänden die neuesten Alltagsmedikamente an. Glaubt ihr den, dass wären keine Drogen??? Alles was ihr zu euch nehmt und eurem Körper oder Geist beeinflusst ist eine Droge. Sogar SimStim ist eine Droge. Von dieser könnt ihr sogar viel schneller Abhängig sein als ihr denkt. Mal ganz davon abgesehen. Sie sind nicht teuer und außerdem ist es doch stylish. Zumindest aus der Sichtweise eines Cyberpunks im Jahre 2020.

Für den Spielleiter:

Nutz die Drogen um Spielern zu zeigen wie man in den 2020ern lebt. Setze NSCs auf Drogen im Spiel ein und beschreibe die Wahrnehmungen, Rausche und Halluzinationen. In der Realen Welt sind Drogen für uns alle Tabu, aber im Spiel können wir unser Fantasie freien Lauf lassen. Denk dir ruhig neue Drogen aus oder verändere die Wirkung der hier aufgelisteten Drogen. Wenn du Drogen ausspielst, dann verlange ab und zu die Checks und lass sie ein andermal weg. Die Synthetischen Drogen im Jahre 2020 wirken auf eine komplexe Biochemische Art und Weise die sich zwar bestimmen lässt, aber von Person zu Person unterschiedlich ausfallen kann. So kann dem Einen nur kurz schlecht werden, der Andere reihert aber den ganzen Boden voll. Wenn

die Wirkung mal ausbleibt dann war die Reinheit wohl nicht ganz ok.

Richte dich im Großen und Ganzen an die festgelegten Regeln, aber zeige den Spielern das Drogen auch ganz schnell sehr Unberechenbar werden können. Gerade wenn die Spieler anfangen sich häufig durch Drogen zu pushen kann ja mal eine Überdosis oder ein Kombinationseffekt auftreten. Wenn es um Drogen geht bleibt alles offen, die Regeln sind hier nur Richtlinien die die Geschwindigkeit im Spiel erhalten sollen.

Sucht und Entzug:

Jede Droge hat einen Suchtfaktor. Um festzustellen ob du abhängig wirst, würfelt man einen Vergleich. Deine COO +1W10 gegen Suchtfaktor +1W10. Wenn du verlierst dann bist du abhängig. Jetzt schlage nicht gleich die Hände über den Kopf zusammen, das ist die normalste Sache der Welt. Ein Raucher ist auch abhängig und geht erst in ein paar Jahren daran drauf. Ähnlich ist es bei Drogen. Abhängige würden es niemals eingestehen selbst abhängig zu sein, und wenn dann würden sie nicht damit aufhören weil es ihnen halt taugt. Wie oft muss ich meine Droge denn dann nehmen? Das hängt mit deine Motivation zum auszuspielen ab und von deinem SL. Als Richtlinie dient wiederum der Suchtfaktor:

1= macht nicht süchtig. 2,3 = einmal im Monat. 4,5= einmal die Woche. 6= einmal innerhalb von 3 Tagen. 7= einmal innerhalb von 2 Tagen.

8= einmal am Tag. 9 = viermal am Tag. 10= Stündlich. Specht das mal mit eurem SL ab.

Generell ist eine Sucht nicht so offensichtlich das man Entzuggequält ständig nach seiner Droge schreit, sondern das man sie bei jede günstigen und plausiblen Gelegenheit kauft und anwendet. Ein Solo der von einer Kampfdroge abhängig ist, wird nicht einfach zum Spaß die Droge spritzen. Er wird vielleicht Ärger suchen oder auf einen Run gehen damit er den Gebrauch rechtfertigen kann. Auch Partydrogen machen nur Spaß wenn eine Party

am laufen ist. Selbst wenn man abhängig ist, muss man sich das Zeug nicht einfach ohne Grund spritzen. Schlecht ausgespielt ist es nur wenn eine Sucht da ist und die passende Situation kommt und der Spieler nicht darauf reagiert. Es bleibt euch aber frei zu sagen das ihr eure Droge auch öfter nehmt.

Solltet ihr zu lange Zeit nicht an eure Droge kommen, seid ihr auf Entzug. In diesem Zustand entwickelt ein Mensch das dringende Bedürfnis diesen Entzug zu stillen. Ein langer Fußmarsch zum nächsten Zigarettenautomat ist auch bei schwerem Regen nie zu weit. Je nach Droge kann der Entzug sehr stark werden und das psychologische Profil euer Charakter (IN&EXMODE) stark beeinflussen. Euer SL wird euch den Entzug schon beschreiben. Es gilt: Die meisten Drogen machen Psychisch abhängig. Ein Entzug ist ähnlich wie Stress und lässt euer Stresslevel steigen. Körperlicher Entzug ist schwerer und verursacht Schwere Schmerzen und Muskelzittern. Hier könnte der SL Mali auf REF, TECH,KON oder STR geben. Wir wollen das aber in die Hand des Spielleiters legen und ihm nur den Tip geben das er damit nicht übertreiben soll. Schließlich wollen wir ja den Konsum im Spiel fördern.

Ein paar kleine Regeln:

Drogen die injiziert werden können leicht Überdosiert werden. Bei jeder dieser Drogen steht hinter „Injektion“ oder „Cocktail“ ein Wert. Dieser drückt die Komplexität aus die richtige Dosierung zu erwischen. Der Anwender macht also einen Check. Am besten man macht ihn auf Diagnose. Ein Straßenpunk kann ihn aber auch auf Gebräuche Straße machen wenn es sich um keine Medizinische Droge handelt. Ein Solo kann sich Kampfdrogen auch mit Gebräuche Militär setzten. Es geht nur um das Wissen über die richtige Dosierung auszudrücken. Drogen in Tabletten oder Pillenform haben diese Problem nicht. Ein Autoinjektor hat 10+1W10 für diesen Check. Auch er kann sich verschätzen. Es treten auch Wechselwirkungen mit anderen Drogen auf. Die-

ses geschieht nach ermessem des Spielleiters. Als Richtlinie kann man sagen das alle Suchtfaktoren zusammengezählt werden. Ist das Ergebnis über 15 gibt das garantiert eine Wechselwirkung.

Wechselwirkungen sowie Überdosierungseffekte bleiben bei fast allen Drogen dem SL überlassen. Wir haben nur bei manchen Drogen einen Zusatz im Textteil verfasst wo wir der Meinung waren, das es nötig ist. Eine Überdosis ist immer so gefährlich wie die Droge selbst. Hat man zuviel Caffeine Stix geraucht bekommt man einen Koffeinrausch. Hat man zuviel Black Lace kann man daran Sterben. Na dann mal viel Spaß!

Absolute:

Suchtfaktor	6
Gew. Wirkung:	Initiative +6
Nebenwirkung:	Nervenschokktest jede Minute
Nachwirkung:	Muskelzittern REF, TECH-1
Onset Time:	3 Runden
Holdon Time:	10min
Verfügbarkeit:	Verbreitet
Kosten:	70eb
Format:	Injektion / 13

Absolute ist eine Kampfdroge der ersten Generation und verstärkt deine Reflexe. Sie macht nicht Aggressiv und wirkt auch nicht schmerzlindernd. Sie Nerven werden stark belastet und in Zusammenhang mit einem Reflexbooster kann die normale Dosis tödlich sein.

Adrenalizin:

Suchtfaktor	8
Gew. Wirkung:	Macht Wach, weckt auf, zusätzlicher KO Check
Nebenwirkung:	COO Check vs. Stresslevel
Nachwirkung:	keine
Onset Time:	1 Runde
Holdon Time:	10 min
Verfügbarkeit:	Exzellent
Kosten:	10eb
Format:	Patch

Ad ist eine Alltagsdroge. Man nimmt sie um morgents schneller fit zu sein. Sie ist ähnlich wie natürliches Adrenalin und bei zu häufiger Verwendung gewöhnt sich der Körper an die Wirkung. Man kann sich das Zeug aber getrost jede Woche zweimal geben.

Alcoston:

Suchtfaktor	5
Gew. Wirkung:	Senkt Alkohlspiegel um 2/3
Nebenwirkung:	Übelkeit 70%
Nachwirkung:	keine
Onset Time:	1 Minute
Holdon Time:	2h
Verfügbarkeit:	Verbreitet
Kosten:	20eb
Format:	Injektion / 14

Alcoston ist ein Medikament das bei starken Alkoholvergiftungen eingesetzt wird. Die folgende Reaktion ist, das sich das Opfer mehrmals Übergibt. Nach ca. 1 Minute ist das Opfer aber eindeutig nüchterner. Eine Überdosis wirkt giftig und daher ist das Medikament nur von Fachpersonal zu injizieren. Überdosis leicht = 1W6 Schaden direkt ohne STO. Überdosis 1W6 x2. Goldener Schuß = EX Check + 3 W6 Schaden

Alkohol:

Suchtfaktor	7 in schlimmen Fällen bis zu 10
Gew. Wirkung:	Wahrnehmung +REF Abzug siehe unten.
Nebenwirkung:	Übelkeit, Erbrechen
Nachwirkung:	tierische Kopfschmerzen, Kater
Onset Time:	unterschiedlich
Holdon Time:	unterschiedlich
Verfügbarkeit:	Exzellent
Kosten:	unterschiedlich

Tja. Was soll ich sagen Alk gehört zu den Nummer 1 Drogen im 20ten Jahrtausend. Und statistisch ist jeder 7 Mensch Alkoholabhängig. Bei einem leichten Rausch gibt es einen Abzug von -2 auf REF und Wahrnehmung. Bei einem starken Rausch sinken die Werte um 4. Dafür bekommst du einen KO Check Bonus von +3. Hat also auch Vorteile. Wer sich zusäuft kann schon gut wegstrecken. :-)

Berzerk:

Suchtfaktor	5
Gew. Wirkung:	COO+2, KO+3, INIT+3
Nebenwirkung:	MEK-3
Nachwirkung:	MEK-1 ca. 1Woche, durch weitere Anw. steigend.
Onset Time:	5 min.
Holdon Time:	4h
Verfügbarkeit:	Unüblich
Kosten:	150eb
Format:	Tablette

Berzerk ist eine Kampfdroge der zweiten Generation. Die beschleunigt dich, nimmt dir die Schmerzen und macht dich gefühlloser. Man wird Aggressiv und selbst nach der Wirkungszeit ist man noch lange gereizt. Die Droge wird häufig von den Blood Razors genommen. Die Nervenbahnen sowie deine Organe werden nicht erwähnenswert beschädigt. Eine gute aber teure Kampfdroge

Biotoxin I:

Suchtfaktor	1
Gew. Wirkung:	1W10+15 Schaden nach Holdon Time
Nebenwirkung:	Zappeln und Sabbern bis Schaden kommt.
Nachwirkung:	Tod.
Onset Time:	1 Runde
Holdon Time:	3 Runden
Verfügbarkeit:	Selten
Kosten:	100eb
Format:	Injektion / 10

Biotoxin I ist ein starkes Nervengift was nach ca. 3 Sekunden wirkt. Das Opfer hat starken Speichelfluss und unterliegt spastischen Anfällen bevor es nach ca. 9 weiteren Sekunden stirbt. Eine Biotoxin I Vergiftung ist eine extrem schmerzliche und meist tödliche Erfahrung. Bekannte Gegenmaßnahmen: Atropin, Synthcomp 15. Das Gegengift muss innerhalb der Wirkungszeit injiziert werden, sonst kommt jede Hilfe zu spät. Biotoxin I ist hoch illegal und auf den Besitz steht die Todesstrafe.

Biotoxin II:

Suchtfaktor	1
Gew. Wirkung:	1W10+17 Schaden nach Holdon Time
Nebenwirkung:	Sofortiger Knockdown.
Nachwirkung:	Tod.
Onset Time:	Sofort
Holdon Time:	7 Runden
Verfügbarkeit:	Selten
Kosten:	250eb
Format:	Injektion / 10

Biotoxin II ist eine verbesserte Version von Biotoxin I. Es wirkt nach wenigen Millisekunden. Und schaltet das Nervensystem augenblicklich ab. Es entstehen nur kleine Schäden am Hirn und am Nervenzentrum. Nach 20 Sekunden ist nichts mehr zu machen. Da Befehle vom Gehirn sofort unterbunden werden, kann selbst ein interner Autoinjektor nicht von selbst ein Gegengift injizieren. (Das Standardmodell...) Biotoxin II ist hoch illegal und auf den Besitz steht die Todesstrafe.

Black Lace:

Suchtfaktor	5
Gew. Wirkung:	COO+3, no KO Checks, EX +2, Init +4
Nebenwirkung:	MEK- 1W10
Nachwirkung:	REF -3 für 2 Wochen
Onset Time:	1 Runde
Holdon Time:	1h
Verfügbarkeit:	Unüblich
Kosten:	50eb als Injektion 100eb als Patch
Format:	Injektion / 12 oder Patch

Black Lace ist die bekannteste Kampfdroge seit dem mittelamerikanischen Krieg und gehört demnach noch zur zweiten Generation. Black Lace löscht jegliche Emotionen und unterdrückt das Schmerzempfinden stärker als manches Betäubungsmittel. Mann wird unglaublich aggressiv und regiert über. Wenn die MEK auf 0 oder darunter sinkt, greift man jede Person in Sichtweite auf brutalste Weise an.

Blue Glass:

Suchtfaktor	7
Gew. Wirkung:	1-7 real wirkende Halluzinationen
Nebenwirkung:	8-10 bad Trip. Paranoia, Angstzustände Stress+2
Nachwirkung:	keine
Onset Time:	5 min
Holdon Time:	30min Geraucht / 6h wenn gegessen.
Verfügbarkeit:	Exzellent
Kosten:	5eb zum Rauchen / 30eb zum Essen
Format:	blaues Pulver oder kleine blaue Würfel

Blue Glass wurde genau wie LSD als Psychokampfstoff entwickelt. Blue Glass verursacht starke real wirkende Halluzinationen. Auf einem Guten Trip ist die Welt ok und keiner will dir ans Leder. Wenn du aber auf einen schlechten Trip bist, dann sind da immer Schatten hinter dir die dich verfolgen und die anvisieren um dich zu töten. Meist fängt ein Schlechter Trip gut an und wird dann immer abartiger. Blue Glass ist recht beliebt und leicht zu aufzutreiben.

Boost:

Suchtfaktor	9
Gew. Wirkung:	INT+3,
Nebenwirkung:	Stress+1, PSI+3
Nachwirkung:	Kopfschmerzen
Onset Time:	1 Runde
Holdon Time:	1h
Verfügbarkeit:	Verbreitet
Kosten:	25eb
Format:	Injektion / 10

Boost ist ein Intelligenzverstärker der gerade bei Netrunnern sehr beliebt ist. Boost macht leicht abhängig beschädigt dein Gehirn und deine Nerven aber kein Stück. Nach der Anwendungszeit hat man starke Kopfschmerzen die bis zur Migräne führen. In Zusammenhang mit Boost gibt es ein paar sonderbare Vorfälle.

BTL (Better than Life):

Suchtfaktor	10 / Dosis 1x Tag
Gew. Wirkung:	Reales Erlebnis
Nebenwirkung:	Abhängigkeit
Nachwirkung:	häufige Depressionen wenn im realen Leben
Onset Time:	N/A
Holdon Time:	30min / Chip
Verfügbarkeit:	Verbreitet
Kosten:	250eb pro Chip
Format:	BTL Braindance

Neben CST und RealX ist diese Format aufgekommen. Der Anwender erkennt keinen Unterschied zum normalen Leben, bis auf das er nicht er selbst ist. Bestimmte extreme Empfindungen und Wahrnehmungen wurden nachbearbeitet. Es kann also vorkommen das eine Schnittverletzung wesentlich schmerzhafter ist als normal. Genauso wie Sex wesentlich intensiver sein kann als normal. Das macht natürlich stark süchtig. BTLer (Chipheads) würden für ihren nächsten Trip auch töten, wenn es sein muss.

Butaqualid HC1:

Suchtfaktor	5
Gew. Wirkung:	schlechte Träume werden unterdrückt. Stress-1
Nebenwirkung:	leichte Euphorie für 2h wenn man wach bleibt.
Nachwirkung:	keine
Onset Time:	15 min
Holdon Time:	6h
Verfügbarkeit:	Exzellent
Kosten:	100eb / der 10er Pack
Format:	Tabletten

Butaqualid HC1 ist ein Psychopharma zur Bekämpfung von Kriegstrauma und anderen Schlaf und Verhaltensstörungen. Es ist eigentlich Rezeptpflichtig, aber daran halten sich die wenigsten. Auf der Straße nennt man das Zeug Beauties und es ist an sich recht beliebt. Man sollte sich normaler Weise zum Schlafen legen, wenn man auf der Wirkung ist aber man muss nicht. Wenn man wach ist hat man für 2h ein warmes angenehmes Gefühl von Geborgenheit.

Caffeine Stix:

Powerwert	10
Gew. Wirkung:	Kaffee rauchbar, guter Geschmack
Nebenwirkung:	macht ähnlich wach wie starker Kaffee
Nachwirkung:	Stoffwechsel angeregt
Onset Time:	zweimal ziehen :-)
Holdon Time:	die ganze Zigarette
Verfügbarkeit:	Exzellent
Kosten:	10 Ziggis für 5eb
Format:	Zigaretten

NeoKoffein in einer rauchbaren Variante. Coffies erfreuen sich einer großen Beliebtheit und sind legal in jedem Zigaretten Automaten erhältlich. Es gibt sie als auch als Light und Medium. Auffällig ist gut designte Packung in den Farben Matchrom und rot. Neben dem Koffein wird natürlich auch Nikotin und Teerstoffe inhaliert. Ich brauche keinem Raucher zu erzählen das seine Ziggies süchtig machen, oder???

Cute G:

Suchtfaktor	6
Gew. Wirkung:	MEK+2, Verführen +2, unterdrückt Schüchternheit
Nebenwirkung:	gute Durchblutung, schöne Gesichtsfarbe
Nachwirkung:	keine
Onset Time:	3 min
Holdon Time:	2h
Verfügbarkeit:	Verbreitet
Kosten:	10eb die Pille
Format:	Tabletten

Cute G kommt aus den Straßenlabors und wurde entwickelt um dir die Angst vor dem anderen Geschlecht zu nehmen. Du wirst redselig und gut gelaunt. Deine Sexualpheromonproduktion läuft auf hochtoure. Es sollte mit Hilfe dieses Präparats kein großes Thema mehr sein, seinen Schwarm anzusprechen. Aber trotzdem macht dich diese Droge nicht gutaussehend. Also erwarte keine zu großen Wunder.

DMFS:

Suchtfaktor	1
Gew. Wirkung:	Tod durch Fieber
Nebenwirkung:	Typische Malaria'symptome
Nachwirkung:	...
Onset Time:	Infizierung
Holdon Time:	bis Tod
Verfügbarkeit:	Selten
Kosten:	400eb
Format:	Injektion / 10

DMFS ist ein Virus der im Körper starkes Fieber verursacht und nebenbei die roten Blutkörper vernichtet. 3 Tage nach der Infektion bricht das Fieber aus. Ab diesem Zeitpunkt wird jeden Tag ein EX Check gemacht. Am ersten Tag mit +3 dann mit +2, +1, +0, -1, -2, -3, -4 ...bis der Patient Tod ist. Während der Krankheit sind REF, KON, BEW und STR halbiert. Diese Krankheit muss erst richtig Diagnostiziert werden um behandelt werden zu können. Diagnose Check 20. Heilung ist nicht immer möglich (50 %)

Dust:

Suchtfaktor	9
Gew. Wirkung:	leichte Euphorie, Halluzinationen und Stimmen.
Nebenwirkung:	INT-2
Nachwirkung:	5 % auf INT -1 Permanent, Ev. Flashbacks
Onset Time:	5 min.
Holdon Time:	2h
Verfügbarkeit:	Exzellent
Kosten:	1eb die Tüte
Format:	Pulver

Dust zu konsumieren ist etwa so wie Klebstoff zu schnüffeln. Es ist eine billige Methode high zu sein. Dust ist ein Produkt das man leicht per Destillation selbst herstellen kann. Das braune Pulver hat einen würzigen Geschmack und es schmeckt prima auf Toast oder Pizza. Angehörige des Voodoo Glaubens nehmen Dust um mit den Geistern sprechen zu können.

Charm:

Powerwert	5
Gew. Wirkung:	COO+3, Depressionen verschwinden
Nebenwirkung:	MEK-3
Nachwirkung:	1-9 Depressionen, 10 Selbstmordgedanken
Onset Time:	2min
Holdon Time:	1h
Verfügbarkeit:	Unüblich
Kosten:	10 Tabletten kosten 20eb
Format:	Tabletten

Charm ist ein Mittel um Menschen ihre Schuldgefühle und Depressionen zu nehmen. Man hat es z.B. Soldaten vor dem Angriff auf ein ziviles Dorf gegeben. Man fühlt sich willensstark und unantastbar. Selbst die übelsten Splatterszenen versetzen einen nicht in große Aufregung. Dies ist das Nummer 1 Medikament von Träume Team gegen Depressionen. Der Nachteil ist, das die Depressionen nach der Wirkungszeit oft wiederkommen. Aber das Medikament ist ja recht günstig.

Detoxin:

Suchtfaktor	1
Gew. Wirkung:	Schaden durch Gift wird halbiert, EX und KO Checks werden noch einmal ausgeführt.
Nebenwirkung:	stark erhöhter Blutdruck und Puls. Schweisusausb.
Nachwirkung:	starke Magenschmerzen
Onset Time:	1 Runde
Holdon Time:	2h
Verfügbarkeit:	Unüblich
Kosten:	100eb
Format:	Injektion / 15

Detoxin hilft gegen jede Form von Gift. Egal ob es sich um ein Umweltgift oder eine tödliche Dosis Schlangengift handelt. Detoxin hilft sogar gegen Alkohol und andere kleinere Gifte. Detoxin ist normaler Weise nur für Geschulte Angestellte des Trauma Team Konzerns erhältlich. Das Medikament schlägt stark auf den Magen und eine Überdosis kann zu Magenblutungen und damit zum Tod des Patienten führen.

Dorph:

Suchtfaktor	6
Gew. Wirkung:	KO+2, Schmerzen werden gelindert, Patient wacht nach 1 Runde auf falls er KO ist.
Nebenwirkung:	Wahrnehmung -2, Initiative -2
Nachwirkung:	keine
Onset Time:	1 Runde
Holdon Time:	1h
Verfügbarkeit:	Verbreitet
Kosten:	20eb Patch, 40eb Injektion
Format:	Patch, Injektion / 12

Dorph ist der Freund eines Runners. Ein Breitspektrum Betäubungsmittel, was immer gut bei Schussverletzungen ist. Wenn es darum geht bei Bewusstsein zu bleiben ist Dorph wirklich cool. In der Medizin wird es Morphiumersatz Patienten mit wirklich schweren Schmerzen verabreicht.

Enduro 500:

Suchtfaktor	4
Gew. Wirkung:	macht Wach, Ausd. +3 Widerst. +2
Nebenwirkung:	Blut wird dünner, Wunden öffnen sich.
Nachwirkung:	INT Check vs. Erinnerung.
Onset Time:	1 min.
Holdon Time:	2h
Verfügbarkeit:	Unüblich
Kosten:	40eb die Tablette
Format:	Tablette

Enduro ist ein Pusher der dich für 2h wach und fit hält. Deine Ausdauer ist echt enorm mit dem Zeug. Wenn du größere Wunden hast solltest du aber dennoch etwas anderes nehmen, da Enduro dein Blut verflüssigt und sich deine Wunden öffnen könnten. Anwender wissen oft nach dem Gebrauch nicht mehr was während der Wirkungszeit passiert ist.

Fireball:

Suchtfaktor	7 / körperlich
Gew. Wirkung:	Init+3, KO+2, schmerz reduziert
Nebenwirkung:	EX-Check -1 (Herzinfarkt)
Nachwirkung:	Wenn nach Wirkungszeit kein Schlaf dann EX Check -4.
Onset Time:	1 min.
Holdon Time:	12h
Verfügbarkeit:	Verbreitet
Kosten:	100eb
Format:	Patch

Fireball ist eine Kampfdroge der dritten Generation. Die sehr lange Wirkungszeit von 12 Stunden ist bemerkenswert. Fireball belastet nur dein Herz/Kreislaufsystem, da das Autage System von Herzschlag und Atmung sowie Blutdruck und Puls stark manipuliert wird. Es ist zu empfehlen das man nur auf Fireball geht wenn man bei bester Gesundheit ist. Viele sind schon an Herzversagen oder einem Infarkt gestorben.

Hunt:

Suchtfaktor	1
Gew. Wirkung:	Init+2, Wahrnehm+3
Nebenwirkung:	Starke geruchsintensive Schweißproduktion
Nachwirkung:	Wahrnehmung-3 (verschwommene Sicht)
Onset Time:	1 min
Holdon Time:	1h
Verfügbarkeit:	Verbreitet
Kosten:	90eb
Format:	Injektion / 10

Hunt macht dich zum Jäger. Deine Sinneswahrnehmung und deine Reflexe werden stark geboostet. Du riechst sogar nach Tier. Das kommt von der übermäßigen Schweißproduktion wobei zudem noch neue Gerüche entstehen. Man kann Hunter auf ca 10m gut riechen. Für Heckenschützen reicht das aber aus.

Jazz:

Suchtfaktor	8
Gew. Wirkung:	Init+4 für die nächste Runde
Nebenwirkung:	Euphorie für ca. 5 min
Nachwirkung:	Nervenschocktest
Onset Time:	1 Runde
Holdon Time:	1 Runde
Verfügbarkeit:	Verbreitet
Kosten:	100eb
Format:	Autoinjektorampulle

Jazz ist eine beliebte Autoinjektordroge. Sie wurde für die Piloten der US Air Force entwickelt um ihnen im Luftkampf die nötige Power zu geben. Jazz ist eine Kampfdroge der zweiten Generation und belastet deine Nerven enorm. Jazz ist sehr beliebt in der Runnerszene.

LSD:

Suchtfaktor	5
Gew. Wirkung:	Psychodelische Halluzinationen
Nebenwirkung:	Paranoia und leichte Angstzustände
Nachwirkung:	Flashbacks, 10 % zum „Hängenbleiben“
Onset Time:	30 min
Holdon Time:	3h
Verfügbarkeit:	Exzellent
Kosten:	5eb Ticket, 7eb Cocktail
Format:	Flüssigkeit

Acid! Man hat nicht die Monsterhalluzinationen wie bei Rain aber es reicht aus um dir ein paar coole Stunden zu beschern. Seine Wahrnehmung verändert sich nur in dem Bezug das neue Sachen dazukommen. LSD wirkt sehr unterschiedlich. Doch meist wird die Stimmung nachdenklich, vorsichtig und Paranoid. Die Umgebung wirkt surreal, als ob man sich in einem riesigen Traum befindet. Die Realität wird normal wahrgenommen, doch man empfindet sie als viel heftiger und dynamischer.

Haujobb:

Suchtfaktor	8
Gew. Wirkung:	KO+3, Init+3, stark schmerz reduziert
Nebenwirkung:	MEK =1 Starke Aggression, Stress+2
Nachwirkung:	MEK-3 für weitere 3 Stunden.
Onset Time:	1 Runde
Holdon Time:	3h
Verfügbarkeit:	Verbreitet
Kosten:	200eb
Format:	Injektion / 15

Haujobb ist eine Kampfdroge der dritten Generation und boostet dich wirklich stark. Schmerzen sind nur noch leicht wahrzunehmen und verursachen sogar ein gutes Gefühl. Da die Schmerzimpulse im Gehirn umgelenkt werden. Leider ist man immer sehr gestresst und aggressiv während und nach der Wirkungszeit. Die Injektion sollte von einem Arzt gegeben werden.

Hit & Run:

Suchtfaktor	8
Gew. Wirkung:	Init+2, KO+1, schmerz reduziert
Nebenwirkung:	keine
Nachwirkung:	keine
Onset Time:	1 min
Holdon Time:	20min
Verfügbarkeit:	Unüblich
Kosten:	250eb
Format:	Kapsel

Hit & Run ist eine Designer Kampfdroge, ebenfalls der dritten Generation. Sie hat keine Neben- und Nachwirkungen mehr und boostet recht gut. Sie ist recht neu und sehr teuer.

Klute:

Suchtfaktor	6
Gew. Wirkung:	Ausd.+2
Nebenwirkung:	Starker Bewegungsdrang
Nachwirkung:	Müdigkeit, KO Check
Onset Time:	10 min
Holdon Time:	5h
Verfügbarkeit:	Exzellent
Kosten:	15eb
Format:	Patch

Klute ist eine beliebte Partydroge. Man hat Lust sich zu bewegen, und zu Tanzen, man hält viel länger durch. Durch seinen Mangel an Nebenwirkungen hat es XTC vollkommen ersetzt. Man sollte aber darauf achten das man genügend Flüssigkeit zu sich nimmt. Die Droge verändert die allgemeine Wahrnehmung nicht. Sie macht dich nur Ausdauernder.

Mechanic:

Suchtfaktor	9
Gew. Wirkung:	Steigert Motivation, Stimmung und senkt Stress -1
Nebenwirkung:	keine
Nachwirkung:	rheumatischer Effekt STR,BEW -3 für 4h
Onset Time:	20 min
Holdon Time:	6h
Verfügbarkeit:	Verbreitet
Kosten:	10eb für 5 Tabletten (Schwarzmarkt)
Format:	Tablette

Mechanic ist ein Medikament, das die Stimmung hebt und gegen Stress wirkt. Man nimmt es auch bei Depressionen oder um einfach besser drauf zu sein. Typische Straßendroge auf der Millionen von amerikanischen Kids sind. Das Medikament wird von Arzt verschrieben, doch man erhält es auch auf dem Schwarzmarkt.

Morphium C:

Suchtfaktor	8 körperlich
Gew. Wirkung:	KO+3, EX+1, hebt die Wirkung vom Zustand Ernsthaft auf. Schmerzen verschwinden.
Nebenwirkung:	keine
Nachwirkung:	Starke Schmerzen, Resistenz
Onset Time:	2 Runden
Holdon Time:	2h
Verfügbarkeit:	Verbreitet
Kosten:	80eb
Format:	Injektion / 13

Morphium C ist eine Verbesserung von Dorph und wirkt dementsprechend stärker. Auch bei schweren Verletzungen ist es nun möglich Handlungsfähig zu bleiben. Nach jeder Anwendung besteht 20% Chance das dein Körper eine Resistenz gegen diese Droge entwickelt.

MyGirl:

Suchtfaktor	3
Gew. Wirkung:	Macht heiß auf Sex.
Nebenwirkung:	-4 auf Widerstehenchecks bei Anmachen :-)
Nachwirkung:	keine, außer diverse Geschlechtskrankheiten :-)
Onset Time:	10 min
Holdon Time:	3h
Verfügbarkeit:	Exzellent
Kosten:	10eb
Format:	Auflösetablette

MyGirl ist die moderne Spanische Fliege. Die Stimuliert das Sexualzentrum im Gehirn und ein Bedürfnis nach Sex macht sich im Anwender breit. Er würde jetzt gern, kann sich aber bei der Wahl seines Partners gemäß seines Geschmacks und Einstellung orientieren. Das heißt das er nicht jede einfach anspricht. Versuche die Person aber rumzukriegen sind natürlich sehr einfach. Hilft aber dennoch nichts gegen ATT 1.

NeuroStun:

Suchtfaktor	1
Gew. Wirkung:	KO Check -5 jede Runde
Nebenwirkung:	keine
Nachwirkung:	keine
Onset Time:	2 Runde
Holdon Time:	2h
Verfügbarkeit:	Selten
Kosten:	80eb Granate / 120eb 40mm Granate
Format:	Gasgranate

Ein von der Polizei eingesetztes Gas was auch über die Hautporen eindringen kann. Es ist Geruchlos und die Granate macht kein nennenswertes Zischgeräusch. Es hinterlässt keine Beschädigungen am Nervensystem und ist sehr gut verträglich. Es wirkt schon in einer geringen Dosis nach ca. 6 Sekunden. Eine Granate reicht für ca. 80m³. Der Giftstoff hält sich nur ca. 1min in der Luft, bevor er seine Wirkung verliert.

Octagon:

Suchtfaktor	8
Gew. Wirkung:	COO+1, MEK+1
Nebenwirkung:	keine
Nachwirkung:	5 % auf Leberkrebs (KON-2)
Onset Time:	2min
Holdon Time:	4h
Verfügbarkeit:	Verbreitet
Kosten:	10eb
Format:	Tablette

Diese Droge ist eine Typische Alltagshappypille. Man nimmt sie immer wenn man Down ist oder man Ausgeht. Wenn man gerade keine Lust auf gar nichts hat oder einfach noch besser drauf sein will. Auch auf Partys überall zu bekommen. Es tritt ein Gefühl von Wärme und Geborgenheit auf. Der Rausch verändert die Wahrnehmung nicht, er fühlt sich an als ob Tauschende kleine Bläschen in deinen Adern schwimmen und in deinen Kopf steigen. Dieser Effekt wiederholt sich innerhalb der Wirkungszeit bis zu 8 Mal.

Mr. Ex:

Suchtfaktor	4 körperlich
Gew. Wirkung:	Hält dich Wach für 12h. Wahrn. +2
Nebenwirkung:	Stress+1; nach 5h noch einmal +1
Nachwirkung:	REF,INT,COO-3 bis ausgiebig geschlafen
Onset Time:	30min
Holdon Time:	12h
Verfügbarkeit:	Verbreitet
Kosten:	20eb
Format:	Kapsel

Mr. Ex schärft deine Sinne und hält dich über einen sehr langen Zeitraum wach. Nach diesem Zeitraum ist man dann aber tierisch im Arsch. Mr. Ex erzeugt eine gewisse Paranoia. Auch in Konzernen bei Wachpersonal sehr beliebt.

Nerve Cooler:

Suchtfaktor	10
Gew. Wirkung:	senkt die Chance auf Nervenschocks um 20 % pro Injektion.
Nebenwirkung:	MEK-1 pro injizierte Dosis, Bei 0 = Tilt Out
Nachwirkung:	keine
Onset Time:	Sofort
Holdon Time:	30min
Verfügbarkeit:	Verbreitet
Kosten:	5eb
Format:	Autoinjektorampulle

Nerve Cooler ist die Kontrolldroge für Cyborgs. Die in den Medien diskutierte Cyberpsychose kommt einzig und allein daher. Um nicht durch einfache Reize überfordert zu werden, spritzt ein Autoinjektor bei Bedarf diese Droge direkt in dein Hirn. Bei manchen Personen reicht die normale Dosis leider nicht und so gelangen bis zu 10 Dosen ins Gehirn. Wobei die Person in einen Bluttausch verfällt und alles zu Kleinholz macht was sich ihr nähert. So entstehen Cyberpsychos.

NightShade:

Suchtfaktor	1
Gew. Wirkung:	EX Check -7
Nebenwirkung:	Euphorie, Orgasmus
Nachwirkung:	kein Netrunning, kein Simstim, kein Datainput.
Onset Time:	10 Runden
Holdon Time:	Tod
Verfügbarkeit:	Selten
Kosten:	1000eb pro Dosis
Format:	Injektion

Das Gift erzeugt eine extreme Euphorie die in einen Orgasmusartigen Zustand nach ca. 30 Sekunden zu einem sehr Schmerzhaften Tod führt. Medizinisch löst dieser Rausch eine Katastrophe im Gehirn an. Dies drückt sich durch den Euphorischen Zustand aus. Erst ist das Stimulanzzentrum dran, dann kommt das Sexualzentrum und zu guter letzt ist das Schmerzzentrum dran. Überlebende haben ein schwer beschädigtes Gehirn und werden niemals wieder in direkte Dateneinspeisung verkraften können obwohl man die Schäden in Skandinavischen Kliniken beheben kann.

Party Up:

Suchtfaktor	7
Gew. Wirkung:	Euphorie, Wahrn +1
Nebenwirkung:	starker Bewegungsdrang
Nachwirkung:	gesteigertes Mitteilungsbedürfniss
Onset Time:	5min
Holdon Time:	3h
Verfügbarkeit:	Exzellent
Kosten:	12eb Cocktail / 10eb Tablette
Format:	Tablette / Cocktail.

Party Up verändert die Sinneswahrnehmung. Musik scheint erst richtig zu grooven wenn man drauf ist. Alles wird deutlicher, klarer und viel bunter. Man bekommt einen Rausch ähnlich wie auf SynthoJane und hat einen riesigen Bewegungsdrang der nach Tanzen schreit! Man lacht viel und redet Blödsinn. Ein äquivalent zu SyntoJane oder Alkohol in Amerika da es die Reflexe und den Sinn für Gefahr nicht vermindert.

Paxium:

Suchtfaktor	5
Gew. Wirkung:	Stress-2, macht Müde
Nebenwirkung:	30 % Allergie (Atemnot! ohne Hilfe Tödlich)
Nachwirkung:	keine
Onset Time:	2 min
Holdon Time:	1h
Verfügbarkeit:	Verbreitet
Kosten:	100eb für 10 Tabletten
Format:	Tabletten

Pax ist das Beruhigungsmittel des Mittelamerikanischen Krieges. Diese Droge ermöglicht dir Schlaf und Erholung. Sie ist sehr beliebt beim Militär bei gestressten Konzernen oder überarbeiteten Cyberpunks. Leider reagieren viel Menschen mit einer starken Allergischen Reaktion.

Reckless:

Suchtfaktor	6
Gew. Wirkung:	COO+1, Init+2, KO+2
Nebenwirkung:	Aggressionen
Nachwirkung:	KO Check -3
Onset Time:	5 min
Holdon Time:	30min
Verfügbarkeit:	Selten
Kosten:	70eb
Format:	Pille

Reckless ist eine weite Kampfdroge der 2en Generation die Aggressiv macht. Sie macht Mut, beschleunigt deine Reflexe und lindert Schmerzen. Was will man mehr für 70eb. Reckless wird nur noch selten Hergestellt und ist daher recht schwer aufzutreiben.

Regenerate 21:

Suchtfaktor	8
Gew. Wirkung:	Es heilen 2 Wunden am Tag. KO+3 Schmerzkiller
Nebenwirkung:	Kaum Sinneswahrnehmung, leichte Euphorie
Nachwirkung:	REF-1 durch Muskelzittern, Fieber, Kranheitsgefühl (Anzahl der Tage auf Droge x2)
Onset Time:	Sofort
Holdon Time:	2 Tage
Verfügbarkeit:	Verbreitet
Kosten:	10eb
Format:	Injektion / 13

Regen 21 ist ähnlich wie Speedheal eine Heildroge. Sie hält sogar länger und ist wesentlich günstiger. Während der 2 Tage ist der Patient kaum Handlungsfähig, da seine Sicht auf helle und dunkle Flächen beschränkt ist. Er ist in einem leichten Rauschzustand und redet viel wirres Zeug. Die meiste Zeit über wird er aber schlafen. Das Zeug sollte von einem Meditech injiziert werden der die Genaue Dosis verstellt.

Seda Stun:

Suchtfaktor	1
Gew. Wirkung:	KO Check - 8
Nebenwirkung:	Scheiß Träume
Nachwirkung:	Kopfschmerzen
Onset Time:	1 Runde
Holdon Time:	4h
Verfügbarkeit:	Verbreitet
Kosten:	10eb
Format:	Injektion / 10

Seda Stun ist ein reines Narkosemittel das sehr schnell wirkt und auch große Elefanten zu Fall bringt. Seda Stun wirkt auf des Nervenzentrum im Gehirn und kann durch eine Injektion von Synthcomp 15 gestoppt werden. Man kann Seda Stun bequem im Laden in Form von Nadeln kaufen. Zur Selbstverteidigung. Seda Stun ist auch in größeren Mengen nicht sonderlich giftig. Man kann seinem Opfer also ruhig mal das ganze Magazin pressen.

Rain:

Suchtfaktor	7
Gew. Wirkung:	Psychodelic Trip
Nebenwirkung:	Wahn-2 Paranoia
Nachwirkung:	keine
Onset Time:	5 min
Holdon Time:	1W6h
Verfügbarkeit:	Verbreitet
Kosten:	50eb
Format:	Pulver das geraucht wird.

Rain ist eine bekannte Droge. Sie verändert die Umgebung zu einem Hohen Maß und auch Sinneneindrücke werden bizarr verzerrt. Man steuert während der Wirkungszeit durch eine fiktive Realität. Es ist als ob man in seinem eigenen Traum gefangen ist und nicht entkommen kann. Auf diesem Trips kann man sehr viel über sich und sein Unterbewusstsein lernen. Während des Trips ist der Körper in einem Schlafzustand. Wenn du in diesem Traum stirbst dann gehst du in der Realität an Herzversagen drauf, da dein Gehirn die tödliche Verletzung für absolut real hält. Spielt diese Trips aus.

Red Ankh:

Suchtfaktor	1
Gew. Wirkung:	Erlaubt erneuten EX Check + (aktuelle TP -2)
Nebenwirkung:	50 % Allergie. 1W10 Schaden extra!
Nachwirkung:	keine
Onset Time:	Sofort
Holdon Time:	gleich vorbei.
Verfügbarkeit:	Exzellent
Kosten:	20eb
Format:	Injektion / 9

Diese Droge gibt dir noch einmal eine Chance. Wenn ein Meditech dich am Boden liegen sieht und weis das Red Ankh verträgst wird er es dir vermutlich spritzen. Damit spart er sich ev. die Arbeit zur Wiederbelebung. Du bekommst einfach einen erneuten EX Check zugesichert der nach deiner aktuellen Todesphase modifiziert wird. Auf blöd schaffst du es ja von selbst. Red Ankh ist auch in allen Teams sehr gefragt die keinen Meditech dabei haben.

Score:

Suchtfaktor	10
Gew. Wirkung:	Init+2, KO+2, Wahn+2
Nebenwirkung:	keine
Nachwirkung:	keine
Onset Time:	1 min
Holdon Time:	6h
Verfügbarkeit:	Selten
Kosten:	50eb
Format:	Pille

Score ist eine Droge aus der EEC und kommt nur selten nach Amerika. Score ist eine Kampfdroge ohne Neben und Nachwirkungen, und stellt damit die erste Droge der vierten Generation dar. Score ist noch nicht sehr bekannt und es ist selbst für Dealer schwer an das Zeug zu kommen. Außerdem hat man mit langen Lieferzeiten zu rechnen (U-Boot Schmuggel)

ShutUp:

Suchtfaktor	4
Gew. Wirkung:	KO Check -5
Nebenwirkung:	keine
Nachwirkung:	Übelkeit, Erbrechen
Onset Time:	2 Runden
Holdon Time:	2h
Verfügbarkeit:	Exzellent
Kosten:	5eb
Format:	Injektion / 10

Shut Up ist auch ein Betäubungsmittel, wirkt aber nicht so lange und auch nicht so stark. Es ist dafür recht günstig. Dem Opfer ist nach der Wirkungszeit noch für 2h sehr schlecht und es wird sich öfters Übergeben. Das beste Mittel um Solos zu ärgern. (Bad Idea)

Snow Crash:

Suchtfaktor	9
Gew. Wirkung:	kleiner Rausch, nette Farben überall
Nebenwirkung:	Wahn-4, Anfälligkeit für Suggestion
Nachwirkung:	keine
Onset Time:	Sofort
Holdon Time:	2h
Verfügbarkeit:	Verbreitet
Kosten:	Testsoft umsonst, 5eb original
Format:	E-Drug

Snow Crash ist eine Elektronische Droge. Es gibt sie als Chip den man sich einfach in einen Chipkontakt oder in die Interfaceplugs einsteckt. Er überlagert deine Sicht mit für 10 Sekunden mit Stroboskopartigen Blitzen, es folgt ein weises Rauschen und dann bist du für gut 2 Stunden in einem coolen Raschzustand, wobei du selbst zwar normal handeln kannst, aber irgendwie ziemlich abgelenkt und unaufmerksam bist. Gibt's umsonst, da erst seid ein paar Wochen auf dem Markt

Speed:

Suchtfaktor	6
Gew. Wirkung:	REF+2
Nebenwirkung:	Kurzzeitgedächtnis beeinträchtigt. INT-1
Nachwirkung:	Schlaflosigkeit
Onset Time:	10 min
Holdon Time:	1h
Verfügbarkeit:	Exzellent
Kosten:	80eb
Format:	Tabletten

Speed macht die Umgebung langsamer, was dir ein Gefühl von überlegender Geschwindigkeit gibt. Tatsächlich machst du für andere einen sehr hektischen Eindruck. Während der Wirkungszeit hast du kannst du dich schlecht an irgend welche Sachen erinnern. Nach der Wirkungszeit kannst du wahrscheinlich für mindestens 5h nicht schlafen.

Stim:

Suchtfaktor	9
Gew. Wirkung:	Wach für 4h, Wahrnehm +3
Nebenwirkung:	10 % Halluzinationen
Nachwirkung:	Kopfschmerzen
Onset Time:	3 min
Holdon Time:	4h
Verfügbarkeit:	Exzellent
Kosten:	10eb
Format:	Gelkapsel

Stim ist ein Pusher der dich für 4 Stunden fit und Wachsam hält. Stim ist überall zu bekommen und sehr beliebt. Stim ist nicht sehr giftig und kann auch mehrmals in einer Nacht eingenommen werden. Es kann sein das man die Personen um sich nackt sieht. Dieser Effekt kommt aber selten und nur bei unreinem Stoff vor.

Suppressor:

Suchtfaktor	8
Gew. Wirkung:	Stress-1, COO+2
Nebenwirkung:	MEK-2
Nachwirkung:	keine
Onset Time:	10 min
Holdon Time:	4h
Verfügbarkeit:	Verbreitet
Kosten:	80eb
Format:	Tablette

Diese Droge macht aus dir in 10 min einen kalten, kühlen, emotionsarmen Fisch. Suppressor wird häufig von Combat Gangs an ihre Neulinge verteilt, um ihnen den Einstieg zu erleichtern und ist daher sehr beliebt und sehr gefragt.

Sonniene (Sunnies):

Suchtfaktor	7
Gew. Wirkung:	KO +1 lindert Schmerzen
Nebenwirkung:	Emotionsverstärker
Nachwirkung:	keine
Onset Time:	10 min
Holdon Time:	3h
Verfügbarkeit:	Verbreitet
Kosten:	10er Pack für 100eb
Format:	Tabletten

Sunnies sind sehr beliebt bei Cyberpunks. Egal ob es sich um Kopfschmerzen, Rückenschmerzen, Rheuma oder heilende Verletzungen handelt. Sunnies lindern die Schmerzen. Zudem werden die aktuellen Emotionen verstärkt. Aus Sauer wird dann Scheißwütend. Aus gut gelaunt wird die beste Stimmung überhaupt. Wenn man Angst hatte ist man nun ein Häufchen Elend. Der Grad der Emotionsverstärkung ist sehr unterschiedlich, aber deutlich wahrnehmbar.

Speedheal:

Suchtfaktor	8
Gew. Wirkung:	Jede 1er Wunde verschleißt sich und alle anderen heilen mit doppelter Rate.
Nebenwirkung:	Keine KO Checks. SL notiert Schaden.
Nachwirkung:	keine
Onset Time:	10 min
Holdon Time:	1 Tag
Verfügbarkeit:	Verbreitet
Kosten:	200eb
Format:	Injektion / 14

Speedheal ist die verbesserte Form von Regenerate 21. Während der Wirkungszeit ist der Patient in seiner Wahrnehmung und Handlung nicht eingeschränkt. Sein Schmerzzentrum ist nicht aktiv so das er keinerlei Schmerz empfinden kann. Der Tastsinn funktioniert dennoch.

Stressless:

Suchtfaktor	8
Gew. Wirkung:	Stress-2
Nebenwirkung:	40 % Muskelzittern REF, TECH-1
Nachwirkung:	keine
Onset Time:	1 Runde
Holdon Time:	2h
Verfügbarkeit:	Verbreitet
Kosten:	50eb
Format:	Injektion / 12

Stressless ist ein Beruhigungsmittel das häufig Muskelzittern nach sich zieht. Dafür wird man rein Psychisch recht ruhig. Es ist in der Full Body Conversion Szene recht beliebt um sich selbst unter Kontrolle zu halten.

Surge:

Suchtfaktor	2
Gew. Wirkung:	+4 auf Stabilisieren
Nebenwirkung:	verursacht große hässliche Narben.
Nachwirkung:	keine
Onset Time:	Sofort
Holdon Time:	5 min
Verfügbarkeit:	Verbreitet
Kosten:	40eb
Format:	Injektion / 10

Diese Stabilisierungsdroge findet gerade bei Nicht Medizinern große Beliebtheit. Ihr Wirkstoff verändert aber leider die Hautstruktur, so das große hässliche Narben zurückbleiben. ATT-1 wenn auf Sichtbaren stellen. Diese Droge hat vielen G.Is das Leben gerettet und die Veteranen gezeichnet.

Sweetness:

Suchtfaktor 6
 Gew. Wirkung: Rausch ähnlich wie Alkohol, nur leichter
 Nebenwirkung: man fühlt sich zum anderen Geschlecht hingezogen
 Nachwirkung: 10 % Flashbacks
 Onset Time: 15 min
 Holdon Time: 2h
 Verfügbarkeit: Exzellent
 Kosten: 10eb für Pack mit 3 Anwendungen
 Format: Pulver

Sweetness wird geraucht und hat auf Partys den gleichen Stellenwert wie Alkohol und SynthoJane. Es gehört einfach dazu. Sweetness wirkt ähnlich wie Alkohol. Man wird lockerer, traut sich mehr zu, die Schüchternheit verschwindet und man redet gerne und viel. Der Unterschied liegt darin, das man auf Sweetness nur bis zu einem bestimmten Pegel kommt und am nächsten Morgen der Kater ausbleibt. Ein weiter Unterschied ist, das man sich zum anderen Geschlecht (oder je nach Sexualität) stärker hingezogen fühlt. Man wird nicht direkt Notgeil, es ist nur eine Partydroge. Flashbacks sind möglich.

SynthoJane:

Suchtfaktor 6
 Gew. Wirkung: THC ähnlicher Rausch, MEK, COO+1, 10% Halluzinationen
 Nebenwirkung: PSI+1, lila-rote Augen, INT, Wahr -1
 Nachwirkung: Erinnerungsvermögen eingeschränkt
 Onset Time: 10 min
 Holdon Time: 1h pro 0,5g
 Verfügbarkeit: Verbreitet
 Kosten: 10eb das G
 Format: kleine braune Klötzchen

Synthetisiertes THC in Verbindung mit anderen Chemikalien. Hat Marihuana weltweit ersetzt. Der Rausch und die Wahrnehmungsveränderung sind nahezu identisch, do treten auch leichte Halluzinationen auf. Die Körperkontrolle ist besser und man wird auch nicht mehr müde. Die Augen färben sich in einem lila-roten ton, so das man die Kiffer 2020 Redeyes nennt. Diese Färbung verschwindet nach 2h doch häufige (tägliche) Anwendung führt dazu das sich die Augen nicht mehr zurückfärben.

Trauma 1:

Suchtfaktor 5
 Gew. Wirkung: EX+3
 Nebenwirkung: keine
 Nachwirkung: keine
 Onset Time: 1 Runde
 Holdon Time: 10 min
 Verfügbarkeit: Unüblich
 Kosten: 100eb
 Format: Injektion / 10

Dieses Medikament wird ab Wundstatus „tödlich“ injiziert und erleichtert den EX-Check während der Wirkungszeit um 3 Punkte. Sie hilft dir also in den Latschen zu bleiben solange noch kein Meditech zur Stabilisierung gekommen ist.

Wet:

Suchtfaktor 7
 Gew. Wirkung: verursacht Erotische Träume oder Gedanken
 Nebenwirkung: bei Überdosis treten sogar Halluzinationen auf.
 Nachwirkung: keine
 Onset Time: 1h
 Holdon Time: 3h
 Verfügbarkeit: Verbreitet.
 Kosten: 30eb
 Format: lösliches Pulver.

Wet ist ein weißes, wasserlösliches und Geschmacksneutrales Pulver das man in Getränke und Speisen rühren kann. Eine Stunde später fängt man an Erotische Fantasien zu entwickeln, wenn man schläft hat man erotische Träume. Sollte man eine Überdosis abbekommen, hat man sogar Tagträume und Halluzinationen die für mehr als einen Tag anhalten können und sporadisch Auftreten und Abklingen.

Synthcomp 15:

Suchtfaktor 2
 Gew. Wirkung: neutralisiert die Wirkung von Biotoxin I
 Nebenwirkung: NeuroStun, Nightshade und anderen Nervengiften
 Nachwirkung: EX-Check -4 wenn kein Gift im Körper
 Onset Time: 30 % REF -1 permanent.
 Holdon Time: Sofort
 Verfügbarkeit: einen Augenblick
 Kosten: Unüblich
 Format: 100eb
 Injektion / 15

Synthcomp 15 ist ein Gegengift für fast alle Nervengifte. Es baut auf der Zusammensetzung von Atropin auf und ist höllisch giftig wenn man kein Gift im Körper hatte. Viele nehmen Synthcomp 15 also auch als Waffe oder zu Selbstmordzwecken her. Die Dosis ist sehr sensibel zu bestimmen und erfordert Medizinische Kenntnisse. Auch eine leichte Überdosis führt zum Tod.

Timewarp:

Suchtfaktor 5
 Gew. Wirkung: Init +3, macht wach
 Nebenwirkung: Erinnerungsvermögen eingeschränkt
 Nachwirkung: KON Check -1 vs. 1W6 Schaden
 Onset Time: 2 min
 Holdon Time: 12 min
 Verfügbarkeit: Unüblich
 Kosten: 90eb
 Format: Injektion / 12

Timewarp beschleunigt dich wie ein Reflexbooster. Während der Wirkungszeit ist man sehr fokussiert und hat Probleme nachzudenken. Nach der Wirkungszeit wird ein KON Check gemacht um zu sehen ob der Körper Schaden durch Overstress bekommt.

Tronic:

Suchtfaktor 2
 Gew. Wirkung: Negiert die Auswirkungen von Wunden.
 Nebenwirkung: Schweißausbrüche, Blutungen
 Nachwirkung: 1W10 Schaden durch zusätzlichen Blutverlust
 Onset Time: 1 Runde
 Holdon Time: 30 min
 Verfügbarkeit: Verbreitet
 Kosten: 120eb
 Format: Injektion / 13

Dieses Medikament ist ein starker Stimulant der es dir möglich macht trotz schwerer Schmerzen relativ Normal zu agieren. Die einzigen Abzüge sind INT, REF und TECH -1. und das bis Zustand „Ende Kritisch“. Ab diesem Zeitpunkt kann dir auch diese Droge nicht helfen. Aber bis dahin, bist du Einsatzbereit. Sollte von Medizinen verabreicht werden.

Zero Signal:

Suchtfaktor 10
 Gew. Wirkung: Überlegenheitsgefühl. COO+2
 Nebenwirkung: MEK -3, PSI+3
 Nachwirkung: keine
 Onset Time: 30 min
 Holdon Time: 1h
 Verfügbarkeit: Selten
 Kosten: 100eb
 Format: gelber Kaugummi

Zero Signal, gibt dir ein tolles Gefühl der Überlegenheit und macht dich dich Gefühlsärmer. Wenn man Eindruck schinden will oder einfach mal krass wirken will ist das genau die Droge für dich.

Zombie:

Suchtfaktor	10
Gew. Wirkung:	Macht dich Willenlos.
Nebenwirkung:	keine KO Checks, EX+3
Nachwirkung:	keine
Onset Time:	2h
Holdon Time:	12h
Verfügbarkeit:	Selten
Kosten:	300eb
Format:	Injektion / 20

Zombie ist eine modernere Variante zur Herstellung von Zombies. Die Dosis muss genauestens abgestimmt sein, sonst wirkt Zombie giftig. 1W10 Schaden. Das Opfer bekommt das erste Mal einen Widerstehen Check von 25. Alle weiteren male ist der Check auf 30. Der Zombie ist absolut davon überzeugt Tod zu sein, da er keine Verletzungen spürt und selbst schwerste Verletzungen hinnehmen kann. Klar wird er daran sterben, das weis er aber nicht! Er verhält sich auch wie ein Zombie und bricht jeden Kontakt mit Freunden oder Verwandten augenblicklich ab. Er vergöttert seine Voodoo Erschaffer.

Das Gesetz:

Laut dem Gesetz von 2010 über synthetische Präparate ist deren Handel zwar illegal deren Konsum aber eigenverantwortlich. Ein Bulle wird dir das Zeug höchstens abnehmen und dich ab einer gewissen Menge in U-Haft verfrachten. Aber da kommst du sowieso wieder raus. Mehr kann er nicht tun. Es gibt noch eine Drugs Blacklist in der alle gefährlichen Kampfdrogen und Gifte aufgelistet sind. Bei solchen Stoffen werden selbst die Bullen ungemütlich. Wenn du also Kampfdrogen hast, dann lass dich nicht erwischen.

Kapitel 6: Netrunning

Netrunner ist eine Art Oberbegriff für Menschen die sich beruflich oder privat sehr viel mit Computern, Datenbanken und Netzwerksicherheit beschäftigen. Netrunner sind die Menschen die wir heute Hacker oder Nerd nennen.

Netrunner müssen nicht zwangsläufig illegal sein. Auch ein Netzwerkadministrator in einem Konzern kann ein Netrunner sein. Die Voraussetzung für einen Netrunner ist nur das entsprechende Fachwissen.

Um ein Computersystem zu schützen gibt es viele Möglichkeiten die aber fürs Spiel mehr oder weniger zusammengefasst werden. Dazu später aber mehr.

Je mehr man ein System vor unberechtigten Zugriffen schützt um so uneffizienter kann es arbeiten. Genau das ist das Problem der Konzerne. Sie benötigen eine hohe Leistung und Geschwindigkeit in der Matrix aber wer alles mit Hard und Software Firewalls und anderen Filtern versieht kann davon ausgehen das sein System Ewigkeiten benötigt um Daten auszutauschen. Je nach Konzern entscheidet man sich entweder für Sicherheit oder für Geschwindigkeit. Die heutigen Computersysteme werden rund um die Uhr von mehreren Sysops überwacht.

Nebenbei würde es einem Konzern auch nur selten einfallen wichtige Daten durch das Netz zu schicken oder auf einem Matrixserver zu speichern. Dort ist die Wahrscheinlichkeit eines unbefugten Zugriffes sehr hoch. Doch leider sind Konzerne auch gezwungen viele riskante Aktionen innerhalb der Matrix durchzuführen, da man ja auch nie viel Zeit hat um z.B einen Datenkurier zu schicken.

Zur besseren Vorstellung eines Netrunners:

Hacker sind definitiv Cyberpunks. Sie sind mit ihren Fähigkeiten meist genauso wichtig wie der Solo im Team. Oft ist ein Netrunner wichtiger als ein Techie. Und das Netrunner alle schwächliche Typen mit Nickelbrillen sind stimmt wohl ebenfalls nicht. Gut sie arbeiten weniger Körperlich, doch sie müssen in fast allen Fällen mit dem Team in den Konzern einbrechen und sich schon allein deswegen Fit halten. Also räumt mal mit dem blöden Klischee auf und spielt mal richtig coole Netrunner.



What is the Matrix...

Ok. Die Matrix ist also eine 3D Welt in der man ähnlich Navigiert wie in einem Ego-Shooter. Dauert es dann nicht ein bisschen lang bis man zu der gewünschten Adresse kommt? Da war das Internet schon besser... hatte jede Seite eine URL... WoW. Warum sollte man also einen technologischen Rückschritt machen?

Spekulieren wir lieber wie das Internet im Jahre 2020 aussieht! Die Leistungsfähigkeit eines Computers verdoppelt sich alle 18 Monate. Wir können also davon ausgehen das wir 2020 ganz schön schnelle Kisten haben für die es kein Problem ist Hochauflösende Video oder sogar 3D Informationen zu verarbeiten.

Wir müssen aber die Übertragungsbandbreite Weltweit verbessern um die Datenmenge auch durch das Netz zu bekommen. Dazu ist es notwendig das wir vom Kupferkabel auf Fibre Optic (Glasfaser) umstellen. Denn mit ISDN oder sogar ADSL kommen wir nicht weit.

Doch auch wenn wir alles umgestellt haben ist es dennoch unwahrscheinlich über eine 3D Schnittstelle ins Netz zu gehen. Klar wird es Spielzentren geben in den virtuelle Spiele und meinetwegen auch Bordelle existieren und Chatrooms in denen man 3D spazieren gehen oder sich erholen kann.

Direkt eingelinkt... sogar mit Gefühls und Sinnesübertragung sofern das Deck einen SimStim Chip hat. Aber wie kommen wir dort hin?

Wir werden die Internet (Matrix) Adresse eingeben oder über einen Hyperlink darauf stoßen. Unser Computer wird überprüfen und eventuell abfragen ob wir eingelinkt sind und umschalten auf VR. Ab diesem Zeitpunkt sind wir innerhalb der VR also in einem Matrixkonstrukt.

Außerhalb dieser VRs navigieren und arbeiten wir wie heute im Internet. Natürlich wird das Design sich verschönert haben, da wir nicht mehr auf kleine Dateien achten müssen. So können Audio und Video Daten Hochauflösend in bester Qualität ohne Ruckeln übertragen werden. Das macht das Internet natürlich recht angenehm und spricht auch mehr Leute an. Der Großteil der Surfer sind also Leute wie du und ich. Sogar das Fernsehen (TV on Demand) wird über die Matrix übertragen. So kann jeder sehen was er will.

Netrunner sind etwas besonderes. Sie sind wie die Hacker von heute und sind daher dem entsprechend selten.

Was kann ein Netrunner den machen?

Ja so ziemlich das gleiche was ein guter Hacker heute schon machen kann. Er kann andere Seiten hacken und verändern. Auf kommerziellen Seiten die Informationen oder Bilder oder Videos oder allgemein Daten anbietet kann er sich ohne zu zahlen Zugang verschaffen. Er kann Viren programmieren um anderen zu schaden oder Trojaner benutzen um andere User zu überwachen. Und was ihn unentbehrlich macht; er kann Daten decodieren! Ok, da wir Cyberpunk spielen kann er noch mehr. Und zwar sehr nützliche Sachen für andere Runner. Ist er im Team kann er innerhalb eines Konzerngebäudes das Team auf vielerlei Arten unterstützen. Doch erklären wir erst mal das Intranet eines Konzerns. In einem Konzern soll gearbeitet werden, somit ist ein komfortables Intranet und eine Datenbank eine unerlässliche Sache. Die beschissenen Angestellten sollen auch nicht rumsurfen oder Moorhuhn2020 zocken also bekommen die auch keinen Internetzugang. Zumindest nicht alle.

Wir unterscheiden 4 Elemente.

Server:

Das sind Computer die bestimmte Dienste ausführen und die auch von Admins gewartet und kontrolliert werden. Hier muss der Netrunner rein um die entsprechenden Dienste nutzen zu können oder um sie einfach nur abzuschalten. Die Server greifen oft auf andere Server oder Databases zu.

Databases:

Das sind unsere alten Speicherblöcke. Nur ist eine Database nicht einfach nur ein Ordner auf der Festplatte. Eine DB ist vielmehr eine Datenbank in der zwischen den einzelnen Informationen noch Verknüpfungen bestehen.

Workstations:

Das sind reine Arbeitsterminals, bestehend aus Monitor, Tastatur, Maus, Datenhandschuh oder Cyberinterface. Kein CD ROM, Kein Diskettenlaufwerk, eventuell ein Chipleser.

Der Webserver:

Dieser Server ist auf jeden Fall mit der Matrix verbunden. Auf einem Webserver liegt die Homepage. Wer hier einbricht kann alle Informationen auf der Webpage hacken. Der Webserver ist oft mit einer DB verbunden in der Kundendaten gespeichert sind. Gerade wenn auf der Site ein Online Shop ist, könnte er auch mit der Marketingabteilung verbunden sein.

Department Server:

Programme werden nicht mehr auf jeden Computer extra aufgespielt. Man installiert für jede Abteilung die Software die die Mitarbeiter benötigen auf dem Dep. Server und die Workstations greifen darauf zu. Der Dep. Server ist mit einer Database verbunden auf der er seine Daten speichert. Der Server ist nicht direkt mit der Matrix verbunden.

E-Mailserver:

Dieser Server ist auch mit der Matrix verbunden. Dieser Server kontrolliert die ein und ausgehenden E-Mails auf Viren und Inhalte (keine privaten...) und speichert diese in einer DB, so das man im Zweifelsfall darauf zurückgreifen kann, wenn der Mitarbeiter sein original gelöscht hat. Über den E-Mail Server kann man theoretisch an jede alle anderen Rechner die E-Mails empfangen können.

Der VR Server:

Dieser Server ist für die Darstellung virtuellen Realitäten zuständig. Sobald ein Deck auf diesen Server zugreift wird auf VR Betrieb umgeschaltet.

Firewall Proxy Server:

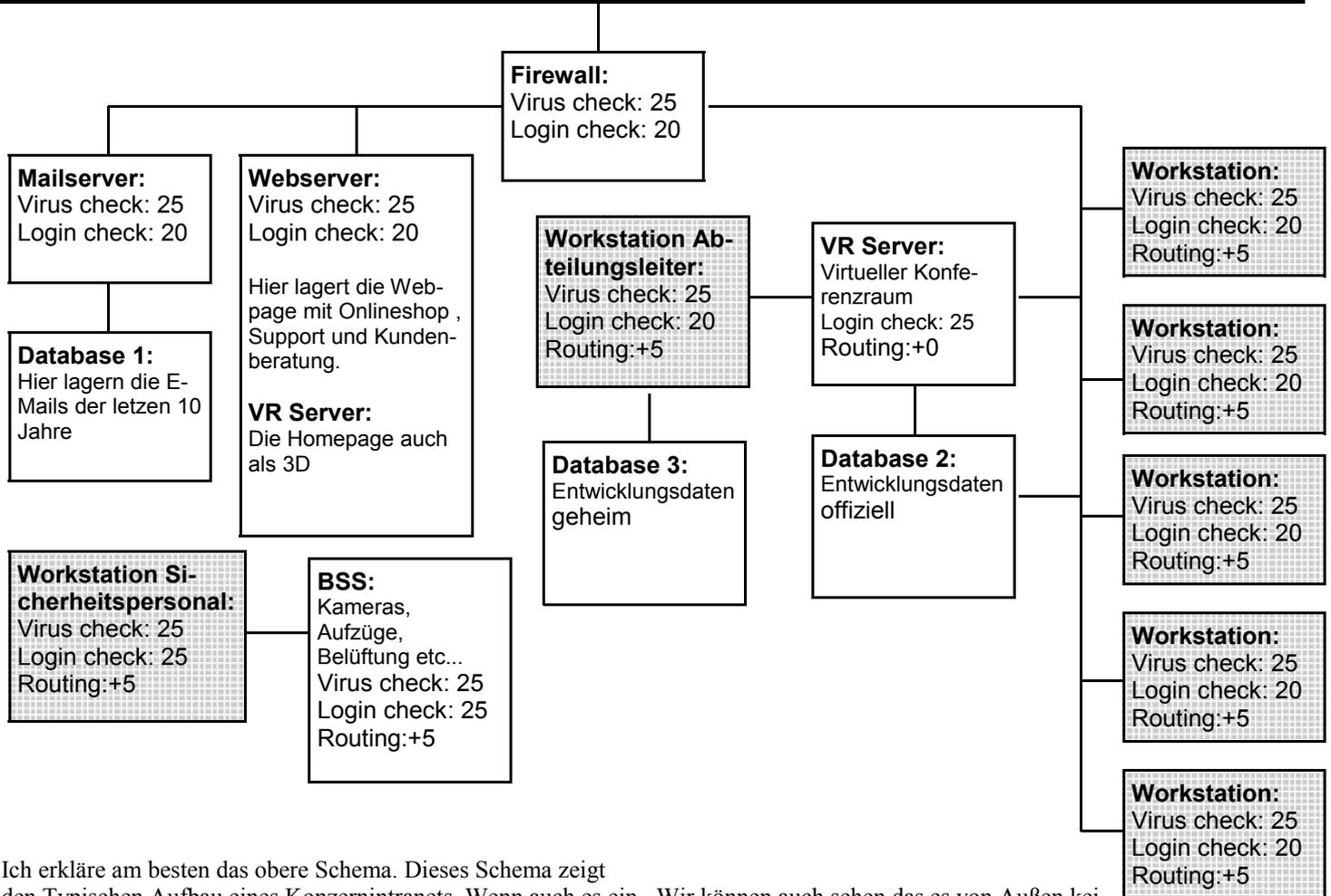
Dies ist der Verbindungsserver. Jeder der rein oder raus surfen will kommt über diesen Server. Er ist praktisch das Tor in den Konzern. Der Firewall verfolgt jedes Signal welches rausgeht und speichert diese Daten in einer DB. So kann man nachvollziehen welcher Mitarbeiter wann, wo rumgesurft hat. Signale die reinkommen sind zu viele um sie zu tracen. Aber überprüft werden die auf alle Fälle. Im Jahre 2020 bekommt ein normaler Konzern ca. 1 mio. Pings pro Sekunde.

Der BSS (Building Security Server):

Hier werden alle Kameras, Microphone, Klimaanlage, Aufzüge, Wachroboter, Licht, Rollos, Rollteppen, Rasensprenger, SAM und Automatische Waffen gesteuert. Die Sicherheit ist hier so hoch das man für jede Modifikation würfeln muss.

Regeln der Matrix

Die Matrix



Ich erkläre am besten das obere Schema. Dieses Schema zeigt den Typischen Aufbau eines Konzernintranets. Wenn auch es ein wenig klein ist.

Natürlich hat ein Konzern mehr als nur 7 Workstations aber dies soll ja nur das Grundlegende erklären.

Virus Check: um ein Virus hier einzuschleusen muss ein Check auf mindestens diesen Wert gelingen.

Login Check: Um sich selbst hier einzuloggen bedarf es diesen Check.

Routing: Dies ist der Wert um den der nächste Login erhöht wird.

Beispiel:

Ein Netrunner will von der Matrix aus einen Run machen. Er loggt sich auf der Firewall ein. Check 20. Er kann von hier aus nur auf die Workstations, den Mailserver oder den Webserver. Er wählt eine Workstation und muss einen weiteren Logincheck von 25 machen. Er hat nun Vollzugriff wie derjenige Mitarbeiter der sich auf diesen Rechner normaler Weise einloggt und kann alle Daten von der DB 2 abrufen ohne einen weiteren Check zu machen.

Doch er will weiter. Die nächste Hürde ist der Abteilungsleiter. Doch der Check liegt jetzt bei 30 und hier kommt er beim besten Willen nicht weiter. Wäre dieser Hacker mit seinem Team in das Konzerngebäude eingebrochen müsste er bloß den Rechner des Abteilungsleiters suchen und sich dort direkt einloggen. Das würde nur einen Check auf 20 erfordern.

Wir können auch sehen das es von Außen keine Verbindung mit dem BST Server gibt. Um seinem Team also aktiv zu helfen muss ein Netrunner also auf jeden Fall mit. Wem diese Checks zu Utopisch sind der soll das Routing halt auf 2 oder 3 reduzieren.

Gefahren der Matrix

Black ICE

Das Gehirn brennt einem nicht mehr aus. Wie soll es auch. Über eine Glasfaser lässt sich ja auch kein Strom übertragen. Also kann man in der Matrix nicht sterben! Das ist soweit auch nicht möglich. Doch es gibt Gerüchte von Schwarzem ICE. Man hat schon Netrunner gefunden die an Herzinfarkt oder ähnlichem gestorben sind. Tatsächlich setzen manche Konzerne spezielle Software ein die unsichtbar für jeden einen code an das Cyberdeck übermittelt welches dann dem Netrunner schadet. Dies geschieht aber nie durch einen Stromstoß.

Das ist auf mehrere Arten möglich:

1. Reizüberflutung

Man sendet einfach 1 Mio. bunte Bilder und 130db Chromemetal über die Leitung und blockiert die Logout Funktion. Das führt dazu das der Netrunner natürlich nicht mehr weiterarbeiten kann, und zudem natürlich total austickt. Gerade Netrunner sind oft sehr senibel für Reizüberflutungen, da sie oft viel Cyberware haben. **Jede Runde ein EMP Check. Siehe auch die EMP Regeln.**

2. Abschalten von Herzschlag oder Lungenfunktion

Das Cyberdeck übermittelt dem Gehirn eine Botschaft das die Herztätigkeit versagt. Das Gehirn schaltet daraufhin einfach alle anderen Körperfunktionen ab der Netrunner verreckt.

Mach einmalig einen EX Check -7.

3. Soukkiller

Dies ist eine das seltenste unter den eh schon sehr seltenen Black ICE Programmoptionen. Und stammt wie ihr wisst von Araska ;)

Eine KI lädt euer Bewusstsein und löscht nebenbei. Ihr existiert dann nur noch als KI in einem Virtuellen Raum und seid damit praktisch gefangen. Euer Körper wird ziemlich schnell nach dem Download sterben. Du hast nur einen Interface Wurf gegen 30 als letzte Chance.

Um Black ICE zu programmieren ist nicht nur ein Team fähigster Programmierer Jahrelang beschäftigt. Es erfordert auch ein Team an Neurologie Spezialisten und Cybertechnikern. Also verreibt es euch das Zeug selbst zu programmieren. Black ICE ist absolut unsichtbar und wird durch bestimmte Auslöser aktiviert. Z.B. misslungener Check irgendwo im System. Black ICE ist Illegal und darf auch von Konzernen nicht eingesetzt werden. Aber wie das so oft der Fall ist, halten die sich nicht immer daran.

Viren

Viren sind Programme von Netrunnern geschrieben, die nur Daten vernichten sollen. Um einen Virus zu schreiben würfelt einfach einen Programmieren Check. Dann müsst hier den Virus noch auf den Server bekommen und aktivieren. Und schon werden z.B. alle Daten gelöscht oder was er halt so machen soll.

Wenn er sich selbst reproduziert und über den Mailserver (IloveU) verschickt, dann ist das natürlich nicht ganz leicht. Da sollte der Programmieren Check schon über 30 gewesen sein. Auf die Idee kamen nämlich schon mehrere und die Schutzmaßnahmen sind entsprechend hoch.

Im großen und ganzen ist das aber eine Entscheidungssache zwischen Spieler und Spielleiter. Ein Virus hat im Spiel meist die Aufgabe der Ablenkung und ist halt ein gewisses Ärgernis. Aber so richtig Angst könnt ihr keinem mehr machen. Dafür hat ein Konzern einfach zu viele Experten und wird seine Daten auch mit Sicherheit extern zusätzlich speichern.

Troyaner

Troyaner sind sozusagen Fernbedingungen. Einmal installiert und gut getarnt kann man allerhand feine Sachen mit Ihnen machen. Man ist praktisch wie vor Ort ohne das man es eigentlich ist. Hat aber alle Optionen die man sich erhackt hat. Sagen wir man ist geheimer weise in den Konzern eingebrochen und hat am Arbeitsplatz des Abteilungsleiters einen Troyaner installiert. (Check auf 20 für Login und Check auf 25 für den Troyaner)

Ab dann kann man selbst von Außen (!) auf alle Funktionen des Abteilungsleiters zugreifen ohne einen weiteren Check machen zu müssen. Das hält solange jemand speziell danach sucht. Und wenn ihr nur passiv zuschaut kann das schon mal ein paar Wochen dauern. Das ist Industriespionage! Wart ihr aber aktiv und habt Daten verändert oder sonst wie misstrauen erregt dann ist er nach wenigen Minuten gefunden und gelöscht. Also Löscht und verändert besser keine Daten oder seid sicher das der Troyaner gleich weg ist. Man kann natürlich Nachforschungen betreiben um Rauszufinden woher der Troyaner gekommen ist. Es dauert für gewöhnlich nicht allzu lange um die Spur eines Troyaners zurückzuverfolgen wenn er erstmal gefunden worden ist. Wie auch ein Virus hat der Troyaner seinen Erstellungswert, den der Sysop überbieten muss.

Der Sysop

Er überwacht das System und ist dein direkter Feind. Er ist es der Aufmerksam wird sobald du einen Check nicht geschafft hast. Dann wird er aktiv und sucht nach dir.

Sobald du einen Check versaut hast, macht ihr beide jede Runde einen Check auf Interface. Sobald er höher ist als du hat er deinen Physikalischen Standort und wird das Black Op team alarmieren um dich zu holen. Das schärfste ist das du das nicht mitkriegst. Der Spielleiter wird fröhlich jede runde weiterwürfeln. Es ist praktisch der Tanz auf der Klinge. Solltest du eine 1 würfeln würde ich mich gleich ausloggen... ;) gegen Soukkiller

Schutzprogramme & Hardware

Natürlich gibt es Soft und Hardware die dich vor Black ICE oder Sysops schützt.

Black ICE Defender sind ebenso selten wie Black ICE.

Level 1: 5000eb

EMP Check nur alle 2 Runden

Ex Check -6

Level 2: 10000eb

EMP Check nur 1 mal pro Minute

Ex Check -5

Level 3: 15000 eb

Nur einen EMP Check

Ex Check -4

Level 4: 20000eb

keinen EMP check mehr.

EX Check -3

+3 beim Check gegen Soukiller

Level 5: 25000eb

Keinen EMP check mehr.

EX Check -2

+6 beim Check

Manche Cyberdecks haben diese Schutzmaßnahmen schon integriert und kosten dementsprechend mehr.

Optionale Regel:

Da die Entwicklung von Hard und Software immer weiter geht, reduziert sich das Level alle 2 Monate um 1 bis es bei 0 angeht ist. Dann ist es vollkommen Nutzlos.

Cyberdecks

Ein Cyberdeck ist dein Interface für die Matrix, dein eigener Computer, dein Notizblock, dein Türenöffner. Ganz einfach dein Zauberstab. Wir jeder Computer heutzutage veraltet es aber innerhalb weniger Monate. Deswegen hat es auch keinen Sinn sich über Mhz Zahlen oder Speicher den Kopf zu zerbrechen. Ihr kauft ein Cyberdeck mit speziellen Eigenschaften. Diese Reduzieren sich einfach mit der Zeit.

Grundkosten:

Cyberworkstation: 1000eb

Nicht portabler PC mit Cyberinterface. 8 Slots frei Größe: PC

Portables Cyberdeck: 2000eb

Zum rumtragen mit Akku. 4 Slots frei. Größe: Taschenbuch

Funkdeck: 4000eb

Zum rumtragen mit Akku .4 Slots frei. Wählt sich aber von überall in die Matrix. Größe: Tastatur

Military Deck: 8000eb

Wie Funkdeck. Zusätzlich ist es mit MA18 Gepanzert. 6 Slots Größe: 2 Tastaturen dick, mit gepanzertem Gehäuse ;-)

Speicherkosten:

10 MU Platte = 1000 eb / 1 Slot

20 MU Platte = 3000eb / 1 Slot

30 MU Platte = 4000eb / 2 Slots

Security:

Siehe oben.