kapitel 15

ausrüstung

„Egal wie Arm die Bevölkerung ist, man kann sich nie sicher sein, das einer von den bösen Jungs eine BFG9000 hat.“

Version 2.5.20120101

Kapitel 15 - Ausrüstung

Ausrüstung 6
Illegale Güter 6
Anschlussnorm 6
Energieversorgung 6
Hightech 6
Lowtech 6
Größenmodifikation durch Körpergröße (optional) 7
Persönliche Ausrüstung 8
Atemmaske 8
Anrufbeantworter 8
Audiorecorder 8
Autarkes Waffensystem 8
Automapper 8
Autopilot 8
AV-Recorder 9
Bildvergrößerer 9
Biometer 9
Black-Box 9
Black-Box Demodulationchip 9
Black-Box Signalverstärkerchip 9
Chamäleon-Anzug 9
Computersysteme 9
Dienstleistungen 9
Drohne 10
ECM 11
Empfänger 11
Energiebooster 11
Energieladegerät 11
Enterhaken 11
Enterhakenschnur 11
Enterhakenwerfer 11
Ersatzteile 11
Exoskelett 12
Fallschirm 12
Fernglas 12
Fernsteuerung 12
Feuerlöscher 12
Funkzünder 12
Gyrosysteme 12
Handschellen 13
Holoverkleidung 13
Kleidung 13
Kletterhaken 13
Kombigürtel 13
Kommunikator 13
Kopfschelle 13
Laservisier 14
Lebensmittel 14
Leitungsscanner 14
Leitungszapfern 14
Leuchtpistole 14
Lobotomie-Set (I) 14
Lügendetektor 14
Massensignalsender (I) 15
Medizinische Ausrüstung 15
Minensucher 15
Mini-Grav-Einheit 15
Mini-Jet-Einheit 15
Mini-Thermallanze 16
Mobile-Waffehalterung 16
Motionstreker 17
Multi-Scanner-Unit (MSU) 17
Musikinstrument 17
Neurohalsband 17
Notpiepser 18
Notsprungtornister 18
Optikphalanx 18
Piepser 18
Raumanzug 18
Rettungsschlafsack 18
Rettungszelt 18
Richtmikrophon 18
Rucksack 19
Säurestift 19
Scatter-Pack (I) 19
Schalldämpfer 19
Schlafsack 19
Schlauchboot 19
Schminkkoffer 19
Schnellkleber 19
Schnellziehhalfter 19
Schnüffler 20
Schutzanzug 20
Schwebeplattform 20
Schweißgerät 20
Seil 20
Sender 20
Sicherheitsprogramme 20
Sklave 21
Sprungtornister 21
Störfeldgenerator 21
Störmodul (I) 21

Suchprogramme (Wurmroutine) 21
Tarnanzug 22
Tarnnetz 22
Taschenlampe 22
Taucherausrüstung 22
Tech-Brille 22
Telephon/Vidphon 22
Terminal 22
Transportable Heizung 23
Unterkünfte 23
Videokleidung 23
Waffenhalfter 23
Wanzenscanner 23
Werkzeug 23
Werkzeug-Kit 23
Zelt 23
Zerrhacker 24
Zugangskartenmodul (ZKM) 24
Zusatzmodule 24
Gifte und Drogen 26
Gifte 26
Halluzinogen (I) 26
Langsames Zellgift (I) 26
Paralysegift 26
Schnelles Zellgift (I) 26
Zellgift (I) 26
Liste der Drogen 26
Berserk (AA) 27
Blue Light (A) 27
Body Heal (A) 27
Deep Sleep (A) 27
Ereysaan (A) 27
Neurostop Plus (A) 28
RemBlock (A) 27
Freez Mind 27
Fuugash 27
Mega Score (A) 27
Neutral Plus (AA) 28
Nova Express (AA) 28
Oria-doon (A) 28
Speedheal (A) 28
Troom (AA) 28
True Memory (A)(I) 28
Cyberware 29
Schäden durch Cyberware 29
Ein- und Ausbau von Cyberware 29
Lowtech Cyberware und gebrauchte Cyberware 30
Cyberware Liste 31
Adrenalininjektor 31
Anrufbeantworter 31
Atemmaske 31
Autarkes Waffensystem 31
Beinhalfter 31
Beschleunigte Muskelfasern 32
Biometer 32
Black-Box (I) 32
Blitzkompensator 32
Blocker 32
Cameleon-Haut 32
Chipinterface 32
Comunikator I 32
Cyberarm 32
Cyberbein 33
Cyberschwanz 33
Cybertentakel 33
Datenblocker 33
Dermalpanzerung 33
Drogeninjektor 33
Einbaufach 33
Einbauwaffe 34
Endoskelett 34
Energiebooster 34
Energieschirme 34
Enterhakenwerfer-Modul 34
Fernglas 34
Feuerlöscher 34
Funksender 34
Gewebestabilisator 35
Greiffuß 35
Holoverkleidung 35
Infrarot-Augen 35
Körperwaffen 35
Kunstmuskel 35
Leitungsscanner 35
Leuchtpistole 35
Lichtphasen-Augen 35
Mikroskop-Augen 36
Mini Funkempfänger 36
Mini-Grav-Einheit 36
Motiontreker 36
Multi-Scanner-Unit (MSU) 36
Nanoiten 36

Neurolink 36
Neuroregulator 36
Notpiepser 37
Optikphalanx 37
Piepser 37
Reflexbooster 37
Restlich-Augen 38
Richtmikrophon (akustisch) 38
Richtmikrophon (Laser) 38
Rundum-Augen 38
Schlafregulator 38
Schnüffler 38
Schweißgerät-Modul 38
Smartlink 38
Speicher 38
Störfeldgenerator 39
Störmodul (I) 39
Taschenlampe 39
Talamusbombe (I) 39
Telephon 39
Teleskophand-Modul 39
Terminal 39
Termoplastisches Element 39
Ultraschall-Augen 39
Ultraviolet-Augen 39
Verstärktes Immunsystem 40
Videohaut 40
Wanzenscanner 40
Werkzeug-Modul 40
Zerrhacker 40
B-Body 41
Chirurgische Umwandlung zu einen B-Body 41
Der neue Körper 41
Der Schlafmodus des B-Body 42
Genware 43
Schäden durch Genware 43
Einbau von Genware 43
Entdecken von Genware 43
Genware Liste 43
Adrenalin Organ 43
Augenmodifikation 43
Bewegungen spüren 43
Chamäleon Haut 43
DNS-Maskierung 43
Elektrische Entladung 44
Erhöhtes Immunsystem 44
Haut/Haar-Veränderungen 44
Kiemen 44
Lichtverstärker Augen 44
Neue Körperteile 44
Regeneration 44
Resistentes Gewebe 44
Säuredrüse 44
Schwimmhäute 44
Ultraschall Ohren 45
Ultraviolette Augen 45
Verbesserte Muskeln 45
Wärmeempfindliche Augen 45
Zellauffrischung 45
Bioware 46
Biofilter 46
Bionocular 46
Blutwurm 46
Fresser 46
Leuchtkäfer 47
Greiferspinnen 47
Klebetentakel 47
Magieware 48
Entarische Kopfplatte 48
Gelam-Ring 48
Besondere Ausrüstung 49
Anwendungen 49
Besondere Fernkampfwaffen 50
Felmari Z4 50
Frem'a 777 50
Gotro M22 50
Gotro MX-27 50
Hunter-G7 51
Metrin-FIRE 4 51
Micro Shadow R16 51
ProMega J9 51
Rashat-PTYP-K4 51
Rashat-PTYP-K5 51
Sartek X3-Plus 51
Slyth VX-4 51
Besondere Nahkampfwaffen 52
Aaskinars Blut 52
Rezika-Trazune 52
Sri'qiptu Klinge 52
Stab der Energie 52
Tengu-Klinge 52
Besondere Panzerung 53

Bearbeiteter schwerer Panzermantel 53
Loron-R 432 53
Nomis P5 53
ProMykro K2 53
Besondere Gegenstände 54
Koffer der Brataka 54
Lichtverzerrungs-Generator 54
Materiephasenverschiebungsfeld-Generator (I) 54
Necro-Bio-Anzug 54
Reflex-Alpha RZ7 Lichtverzerrungs-Generator 55
Tringonische-Glasmaske 55
Veranus Energielauf 5Z 55
Wurmlochgranate (I) 55
Arctazianische Rüstung 56
Technische Daten der Rüstung 56
Bestimmung des Aussehen von Arctazianischen Rüstungen 57
Die Prozeduren 58
Die Prozedurenliste 58
Grundprozedur 58
Funktionsprozedur 59
Zufällige besondere Ausrüstung 62
Wahl der Ausrüstungsart 62
Gegenstände 62
Schmuck 63
Kleidung 64
Drogen 64
Gifte 65
Cyberware 65
Genware 65
Bioware 65
Nahkampfwaffen 65
Fernkampfwaffen 66
Panzerung 67
Fahrzeugausrüstung 67
Besondere Effekte 67

Ausrüstung

>>>Der Himmel glich einer dunklen blubbernden Geleemasse die weinrot von den Waffengießereien von Sektor 4G angeschienen wurden. Die Sicht war schlecht und dunkle Dunstfahnen umwickelten die Schornsteine und Gebäude wie Schlingranken einen Baum. Die riesigen Brennöfen und Schlöte erfüllten die Luft mit beißendem öligem Gestank so dass auch an diesem Morgen jeder Bürger auf Eltrus II mit einem Atemfilter aus dem Haus gehen würde. Drüben im benachbarten Sektor brannten noch die Lagerhallen von Geromat, dem großem Nahrungsmittelproduzenten die so leckeren Dinge wie BlockMega-Blau oder PinStark-Gelb produzierten. Straßengangs aus den unteren Schichten der Megastadt von Eltrus II sahen in den Lagern wahre Schatzkammern dessen Inhalt sie gut auf dem Schwarzmarkt verkaufen konnten. Scheinbar hatte sich der Pöbel nicht geschickt genug angestellt und bei den Feuergefechten die Hallen in Brand gesetzt. Nun würden die Preise für synthetische Nahrungsmittel auf den hiesigen Hehlermärkten weiter in die Höhe schießen und Tausende würden weiter verhungern. Auch wenn die Nahrung als das letzte galt und deren Preise am untersten Rand baumelten, gab es viele Lebewesen auf dem Planeten die es sich nicht leisten konnten einen Synt-Riegel zu erwerben.
Ron spie seinen Schleim ein letztes Mal aus und stülpte seinen Atemfilter wieder auf das Gesicht. Dieser Planet war die Hölle, so tödlich wie ein Rudel Zeloaten nur tausendfach unberechenbarer. Mit einem letzten Blick auf einige rote Milizflitzer die Richtung der Lagerhallen eilten, schwang sich Ron mit einer leichten Bewegung vom Sims in das gerade geöffnete Fenster. Dieser Einbruch würde seine Fahrkarte vom Planeten bedeuten. <<<

Ausrüstung ist wichtiges Element in einer feindlichen Umgebung. Sie kann helfen sich gegen andere Kreaturen zu erwehren oder um in einer giftigen Atmosphäre zu überleben.

Illegale Güter

Illegale Güter, also Güter, Wahren und Ausrüstung die nur unter Lizenz oder gar nicht an Personen ausgegeben werden dürfen und Ausrüstung die generell Illegal sind, werden in der Ausrüstungsliste mit einen (I) gekennzeichnet.

Anschlussnorm

In der Allianz besteht eine Norm, wonach die meisten Geräte miteinander kompatibel macht. So zum Beispiel kann jedes Gerät das ein Display besitzt, auch an ein anderes, größeres Display angeschlossen werden. Es kann auch an eine Tech-Brille oder an ein Terminal angeschlossen werden. An einen Terminal können die Daten, die auf dem Display erscheinen, weiter verarbeitet oder abgeändert werden.

Fast jedes elektronische Gerät kann an ein Terminal oder Computersystem verbunden werden. Die Kombination von mehreren Geräten ist natürlich auch möglich.

Energieversorgung

Ausrüstungsgegenstände die Energie für ihren Betrieb brauchen und eine unabhängige Energieeinheit besitzen, ist bei den Gegenständen eigens vermerkt. Eine Zeit, bis die Energieeinheit verbraucht ist, ist ebenfalls angegeben. Schließt man das Gerät an eine feste Energieversorgung an, zum Beispiel an eine Steckdose in der Stadt oder einen Generator, ist diese Zeit natürlich hinfällig. Hat sich eine Energieeinheit entladen, so kann man sie wieder an einer festen Energieversorgung aufladen. Die Ladezeit beträgt 1% der Betriebszeit des Gerätes. Man kann auch die entleerte Energieeinheit gegen einen vollen Austausch. Der Preis einer Energieeinheit beträgt ein Fünftel des Originalpreises des Gerätes. Das Gewicht einer Energieeinheit beträgt ein Zehntel des Gerätes.

Hightech

Fast jede persönliche Ausrüstung, Waffen oder Fahrzeuge kann der Charakter auch in einer Hightech-Version erwerben. Diese Versionen sind neuer, aus modernen Baumaterialen und qualitativ einfach hochwertiger.

Eine Hightech-Ausrüstung kostet das Dreifache und wiegt dabei die Hälfte. Die Kosten und die Zeit für mögliche Reparaturen verdoppeln sich.

Bei Fernkampfwaffen, wird die Reichweite und Magazingröße um 50% gesteigert und die Tarnstufe um einen Punkt gesenkt (Minimum 1).

Bei Nahkampfwaffen wird die minimale Stärke um einen Punkt gesenkt (Minimum 1).

Bei Cyberware und Genware liegt der Essenzverlust um einen Punkt geringer (Minimum 1).

Hightechausrüstung wird mit einen (H) in der Ausrüstungsliste der Charaktere gegenzeichnet.

Lowtech

Von der angebotenen Ausrüstung gibt es nicht nur sehr gute, sonder auch sehr schlechte. Diese Lowtech-Versionen sind älter, aus primitivem Baumaterial oder aus schlechter Qualität.

Eine Lowtech-Ausrüstung kostet nur die Hälfte und wiegt dabei aber das Dreifache. Die Kosten und die Zeit für mögliche Reparaturen und Wartungen halbieren sich.

Bei Fernkampfwaffen, wird die Reichweite und Magazingröße halbiert und die Tarnstufe um zwei Punkte erhöht.

Bei Nahkampfwaffen wird die minimal Stärke um einen Punkt gesteigert.

Bei Cyberware und Genware liegt der Essenzverlust um einen Punkt höher. Gebrauchte Cyberware gilt im Übrigen auch als Lowtech.

Lowtechausrüstung wird mit einen (L) in der Ausrüstungsliste der Charaktere gegenzeichnet.

Größenmodifikation durch Körpergröße (optional)

Nicht jedes Wesen ist gleich groß. Ein Guuz gegenüber einem Morunk ist winzig. Ausrüstung, besonders Kleidung, ist für eine kleine Spezies wesendlich kleiner als für ein sehr grpßes Wesen. Folgende Tabelle kann angewendet werden, um die Gewichte der jeweiligen Ausrüstung zu modifizieren.

Achtung: diese Modifikation darf nicht dazu benutzt werden, um normale Ausrüstung leichter zu machen.

Größe	Gewichtsmodifikation
Sehr klein	Gewicht x 0,5
Klein	Gewicht x 0,75
Normal	Gewicht x 1
Groß	Gewicht x 1,5
Sehr groß	Gewicht x 2

Persönliche Ausrüstung

Atemmaske

Vielleicht der am meisten benutzte Gegenstand in der Allianz, ist die Atemmaske. Ein hochentwickeltes Gerät, das die verbrauchte Luft des Trägers reinigt und wieder in brauchbare Luft zurückwandert. Dabei besitzt die Maske eine Betriebszeit von 10 Tagen. Danach ist die Maske unbrauchbar geworden.
Gewicht: 0,25 kg
Preis: 100 C

Anrufbeantworter

An jedes Telephon oder Vidphone passt dieses Gerät. Es gibt den Anrufbeantworter in zwei Versionen. Einmal den Anrufbeantworter mit einem Ansagetext. Hierbei nimmt der Besitzer des Telephons einen festen Text auf, der bei Anruf aufgenommen wird. Bei der anderen Version, handelt es sich um einen Intelligenten Anrufbeantworter. Er registriert, wer anruft, spricht mit ihnen, beantwortet Fragen und gibt kleine Auskünfte. Was er genau erzählen darf, liegt beim Besitzer. Eine Fernabfrage eines Anrufbeantworter ist auch möglich. Die Geräte besitzen Speichereinheiten in denen 100 Stunden von Ton und Bild aufgenommen werden können. Die Energieeinheit reicht für 1 Jahr.
Gewicht: 0,1 kg
Preis: 1 kC (intelligent), 100 C (Ansagetext)

Audiorecorder

Ein digitales Aufzeichnungsgerät für Audiosequenzen. Die aufgenommenen Geräusche werden auf einen Datenchip abgespeichert, der 1000 Stunden Spielzeit aufnimmt.
Gewicht: 0,1 kg
Preis: 20 C

Autarkes Waffensystem

Ein autarkes Waffensystem besteht aus einen frei schwenkbaren Waffenarm, auf dem eine Handfeuerwaffe montiert werden kann. Der Waffenarm wird mittelst eines Gurtsystems, auf der Schulter des Trägers montiert. Der Träger kann maximal ein System pro Schulter tragen. Der Waffenarm wird von einen computergestützten Zielsystem gesteuert, das sich seine Ziele auf verbale Anweisung des Trägers selber aussucht. Nach der Zielerfassung, wird auch sofort die montierte Waffe abgefeuert. Dazu besitzt es einen Erfolgswert der abhängig von dem Computersystem ist. Es gelten die üblichen Regeln für den Fernkampf. Es ist möglich, das Waffensystem, durch Laservisiere und anderen optischen Hilfen zu verbessern. Es sollte bei der Waffenwahl darauf geachtet werden, dass keine sehr lauten Waffen gewählt werden, weil es sonst zu starken Ohrschädigungen kommen kann.

Das Waffensystem besitzt die Möglichkeit, per Anschluss an ein Neurolink, die Zielauswahl mittels gedanklicher Steuerung, anstatt einer verbalen Steuern, zu übernehmen. Nur mit einem Neurolink (siehe Unten) ist es möglich zwei Waffensysteme zu steuern. Das autarke Waffensystem feuert immer bei einem Initiativewert von 0. Die Dauer zum Anlegen für das Gurtsystem beträgt zwei Runden und das Ablegen die Hälfte. Diese Gurtsysteme sind sehr sperrig, so dass der Träger pro System eine BAM von 1 erhält (siehe Panzerungen).
Gewicht: 3 kg
Preis: Der Preis ist abhängig von dem Computersystem was installiert ist. Das mechanische Grundset kostet 4 kC

Erfolgswert des Computersystems	Preis
Computersystem Erfolgswert +1	3 kC
Computersystem Erfolgswert +2	6 kC
Computersystem Erfolgswert +3	9 kC
Computersystem Erfolgswert +4	13 kC
Computersystem Erfolgswert +5	18 kC
Computersystem Erfolgswert +6	24 kC

Automapper

Ein Automapper besteht aus einen kleinen Display und einem zylindrischen Sensor. Ein solches Kartographiegerät, sondiert die Umgebung in regelmäßigen Intervallen und baut aus den gemessenen Daten ein dreidimensionales Bild auf, das abgespeichert oder erweitert werden kann. Die Reichweite des Automappers beträgt 15 m. Der Sensor kommt dabei aber nicht durch Objekte oder andere Gegenstände. Die Energieeinheit reicht für 10 Stunden.
Gewicht: 0,5 kg
Preis: 2 kC

Autopilot

Der Autopilot eines Fahrzeuges ersetzt im Kampf oder in kritischen Situationen den Kopiloten. In normalen Situationen kann er auch eingesetzt werden, einfache Strecken das Fahrzeug autark zu steuern.

Bei dem Autopiloten handelt es sich um eine künstliche Intelligenz mit einem dual-positronischen Gehirn, wie sie auch Droiden besitzen. Er wird fest in die Steuerkonsole des Fahrzeuges integriert und steht dem Piloten als Bedientastatur und Kontrollmonitor zur Verfügung. Der Autopilot wird jeweils für den Fahrzeugtyp erworben und kann somit auch keine anderen Fahrzeugtypen steuern.

Für alle Erfolgswürfe benutzt der Autopilot seinen unten angegebenen Erfolgswert. Der Autopilot beherrscht die Standartmanöver, kann jedoch keiner der im Fahrzeug eingebauten Waffen benutzen.
Gewicht: 3 kg
Preis: Der modulare Einbaukasten des Autopiloten kostet 2 kC. Abhängig vom späteren Erfolgswert des Autopiloten ist der Preis des dual-positronisches Gehirns.

Erfolgswert des Computersystems	Preis
Computersystem Erfolgswert +1	3 kC
Computersystem Erfolgswert +2	6 kC
Computersystem Erfolgswert +3	9 kC
Computersystem Erfolgswert +4	13 kC
Computersystem Erfolgswert +5	18 kC
Computersystem Erfolgswert +6	24 kC

AV-Recorder

Eine kleine Kamera, die Audio und Video Signale aufnimmt und sie auf einen Datenchip abspeichert. Auf einen solchen Chip passen 100 Stunden Spielzeit. Ein AV-Recorder nimmt dieselben Zusatzmodule wie eine Tech-Brille, Fernglas oder Bildvergrößerer auf. Gleichzeit besitzt es den gleichen Zoomfaktor (100) wie ein Fernglas.
Gewicht: 0,5 kg
Preis: 400 C

Bildvergrößerer

Ein Bildvergrößerer passt auf jede Waffe. Es ist ein Zielsystem, mit dem man seine Opfer auf große Entfernung abknallen kann. Der Bildvergrößerer kann mit mehreren Zusatzmodulen ausgerüstet werde, mit denen sich das System leicht verbessern lässt. Die Tarnstufe der Waffe erhöht sich um einen Punkt.
Gewicht: 0,25 kg
Preis: 150 C

Biometer

In Form eines Armbandes, kann der Charakter seine eigenen Körperfunktionen am Biometer ablesen. Mit Hilfe eines Datenausgangs, können diese Daten weiterverarbeitet werden. Zum Beispiel auf einer Tech-Brille angezeigt werden oder an einen Terminal zur Aufzeichnung, angeschlossen werden. Auch eine Übermittlung der Daten über Kommunikationswege ist möglich. Ein Warnton kann ertönen, wenn die Körperfunktionen des Trägers sich einen kritischen Punkt nähern.
Gewicht: 0,01 kg
Preis: 50 C

Black-Box

Dieser Handflächen große, quadratische schwarzen Kästen werden ausschließlich von Black-Liner benutzt. Sie dienen zum knacken von Sicherheitsprogrammen und zum Eliminieren von anderen Black-Linern. Eine Black-Box besitzt einen DRZ-Anschluss, eine Buchse für den Anschluss an ein Neurolink, eine Justierkontrolle und einen Ein- und Ausschalter.
Gewicht: 0,5 kg
Preis: 20 kC

Black-Box Demodulationchip

Ein Demodulationchip besitzt die Aufgabe Schäden von einem Black-Liner fernzuhalten.
Gewicht: 0,01 kg
Preis: Der Preis richtet sich nach der Stufe des Programmes.

Chipstufe	Preis
Demodulation 1	10 kC
Demodulation 2	50 kC
Demodulation 3	100 kC
Demodulation 4	200 kC

Black-Box Signalverstärkerchip

Ein Signalverstärkerchip verstärkt den Schaden den ein Black-Liner im Rasterkampf verursacht.
Gewicht: 0,01 kg
Preis: Der Preis richtet sich nach der Stufe des Programmes.

Chipstufe	Preis
Signalverstärker 1	10 kC
Signalverstärker 2	50 kC
Signalverstärker 3	100 kC
Signalverstärker 4	200 kC

Chamäleon-Anzug

Ein Chamäleon-Anzug besitzt die Eigenschaft seine Oberflächenfarbe, sich der des Hintergrundes anzupassen. Diese Eigenschaft ermöglicht es dem Träger sich leichter zu tarnen, worauf er eine WM:+1 erhält.
Gewicht: 0,5 kg
Preis: 3 kC

Computersysteme

Computersystem sind Großrechner, die zur Navigationsberechnung auf Raumschiffen oder von Konzernen als Arbeitsgeräte genutzt werden. Siehe auch unter dem Kapitel "Das Datenraster".
Gewicht: Das Gewicht ist abhängig von der Stufe des Computersystems.
Preis: Der Preis ist abhängig von der Stufe des Computersystems. Es gibt einmalige Gebühren beim anmelden des Systems und eine monatliche Gebühr, für das betreiben des Systems in einem Datenraster.

Stufe	Preis	xl	Monatlich	Gewicht
1	5 kC	1 kC	100 C	150 kg
2	10 kC	2 kC	200 C	450 kg
3	100 kC	4 kC	400 C	1,5 t
4	1 MC	8 kC	800 C	7,5 t
5	100 MC	16 kC	1,6 kC	15 t

Dienstleistungen

Es gibt jegliche Art von Dienstleistung, die unterschiedlich kosten können. Der Preis kann natürlich je nach Planet und Regierung sehr stark schwanken. Besonders dann, wenn das Angebot knapp ist. Es handelt sich somit nur um ungefähre Preise und nicht um feste Vorlagen.

Übersicht der Leistungen

Dienstleistung	Preis
Taxi pro km und je 10 Minuten	1 C
Bahn pro 100 km - billiges Abteil (Großraumabteil, scheiß Sitze)	5 C
Bahn pro 100 km - gutes Abteil (6 Personen Abteil, Bezogene Sitze)	10 C
Bahn pro 100 km - Luxuriöses Abteil (großes Abteil, mit Bad und Bett)	30 C
Reise in den Orbit oder innerhalb von 36 k Blibs - billiges Abteil (Großraumabteil, scheiß Sitze)	20 C

Reise in den Orbit oder innerhalb von 36 k Blibs - gutes Abteil (6 Personen Abteil, Bezogene Sitze)	50 C
Reise in den Orbit oder innerhalb von 36 k Blibs - Luxuriöses Abteil (großes Abteil, mit Bad und Bett)	100 C
Reise innerhalb des Sonnensystem - billiges Abteil (Großraumabteil, scheiß Sitze)	50 C
Reise innerhalb des Sonnensystem - gutes Abteil (6 Personen Abteil, Bezogene Sitze)	100 C
Reise innerhalb des Sonnensystem - Luxuriöses Abteil (großes Abteil, mit Bad und Bett)	200 C
Reise in ein anderes System pro Sektoren - billige Unterkunft (Massenschlafsaal)	200 C/Sektor
Reise in ein anderes System pro Sektoren - normale Unterkunft (kleine Kabine)	400 C/Sektor
Reise in ein anderes System pro Sektoren - gute Unterkunft (große Kabinen)	800 C/Sektor
Reise in ein anderes System pro Sektoren - Luxuriöse Unterkunft (2-4 Kabinen)	2 kC/Sektor
Mietfahrzeug pro Tag – Bodenfahrzeug	200 C Kaution; 300 C / Tag
Mietfahrzeug pro Tag – Luftfahrzeug	1 kC Kaution: 1 kC / Tag
Krankenhaus pro Tag, normale Versorgung	400 C
Krankenhaus pro Tag, sehr gute Versorgung	800 C
Krankenhaus pro Tag, beste Versorgung	2 kC
Krankenhaus, Intensivstation	2 kC
Putzfrau pro Monat (einmal pro Woche wir geputzt)	20 C
"Masseurin" pro Stunde (je nach Qualität)	100 C
Telephon-Nummer pro Monat	20 C
Vidphon-Nummer pro Monat	40 C
Gespräch in Planetennähe pro min	0,1 C
Gespräch von Planet zu Planet pro min	1 C
100 Zeichen Textnachricht in ein anderes System	10 C
100 Zeichen Textnachricht in alle Systeme (Broadcast)*	100 C

*Broadcast: Fast jeder Bürger der Allianz der Kontakt zu Personen in anderen Sonnensystemen hat, nutzt die Broadcast-Funktion. Angeboten werden sie von speziellen Kommunikationsfirmen, Kurierdiensten oder auch Banken. Die Nachrichten werden vervielfacht und dabei in jede Filiale der Firmen in der gesamten Allianz geschickt. Damit alle Filialen alle Nachrichten erhalten, findet stets ein reger Austausch von Datenships statt. Die Reise der Nachrichten dauert bis in den letzten Winkel der bekannten Gebieten der Allianz dauert ca. 2-8 Monate, so das der Empfänger etwas auf seine Botschaft warten muss.

Teams

##Med-Team Party (besteht aus 1 Doc, 2 Medic, 1 Pilot, 3 Soldaten) (Medicausrüstung mit gemäßigter Feuerkraft (Kampfsanzüge)

#Rescue-Team Party (besteht aus 4 Soldaten, 1 Medic, 1 Pilot) (technische Ausrüstung mit viel Feuerkraft(Alpha-Anzüge))

Die Kosten sind Durchschnittspreise für Teams und Einzelpersonen mit auch durchschnittlichen Fähigkeiten. Möchte jemand besondere Fähigkeiten anmieten, kostet dies entscheidend mehr.

Team	Kosten pro Tag
Söldner-Squad pro Monat	##
Sicherheits-Team	##
Leibwächter	##
Med-Team pro Monat	2 kC
Rescue-Team pro Monat	2 kC
Pal-Controller	5 kC

Falsche Identität

Die Qualität ist entscheidend.

Qualtität	Kosten
Schlichte Fälschung	1 kC
Gute Fälschung ohne Hintergrund	10 kC
Gute Fälschung mit Hintergrund	100 kC
Gute Fälschung mit kompletten Hintergrund	1 MC

Kosten magischer Dienste

Es ist manchmal nötig, sich magischen Hilfen zu bedienen. Dazu befragt man ortsansässige Pal-Controller oder die Gilde. Normalerweise bieten nur Pal-Controller ihre Dienste Fremden an. Doch solche Dienste sind nicht billig. Um den Kosten solcher Dienste zu berechnen, nimmt man den EP-Wert des Spruches der angewendet werden soll, multipliziert mit 1000 und das Ergebnis ergibt den Preis in Credits. Zusätzliche werden benötigte Spruchkomponenten bezahlt, wie zum Beispiel Kristalle oder Kristallstaub.

Sprüchen bei denen es eine Wahrscheinlichkeit gibt das der Pal-Controller sich schädigen können, werden normalerweise nicht angeboten. Findet der Charakter jedoch einen Controller, nimmt dieser dann das Zehnfache der ursprünglichen Kosten.

Kredite

Fehlt die Kohle, so kann man sich welche borgen. Es gibt unzählige Kreditunternehmen, die darauf spezialisiert sind Geld zu verleihen. Es wird eine Zeitspanne ausgehandelt, in der die Kreditsumme zurück gezahlt werden muss und es wird dabei eine 10% Arbeitsgebühr, abhängig vom Kredit, gefordert. Am Ende jeden Monat wird die Schuldensumme um 20% erhöht. Wird die Summe innerhalb der ausgehandelten Zeitspanne nicht zurück gezahlt, so folgt eine Mahnung. Nach einen weiteren Monat tritt Klausel 27 ein. Der Kreditgeber, darf den Besitz des Kreditnehmers, in Höhe der dreifachen Schuldumme +10% Arbeitsgebühr, einbeziehen. Besitzt der Kreditnehmer nichts mehr, so darf der Kreditgeber ihn dazu zwingen, an Körperteilspenden teilzunehmen. Bei einigen Kreditgebern wird dies meist Vorort und Stelle durchgeführt. Ohne Narkose und ohne Operationsbesteck.

Drohne

Drohnen oder auf KKI Drohnen (keine Künstliche Intelligenz) genannt, sind dumme kleine Geräte die oft nur mit einem einfachen Antrieb und einer Kamera oder Sensor ausgerüstet sind. Sie werden zur Aufklärung in unterschiedlichen Gebieten eingesetzt und dabei oft ferngesteuert. Es folgen einige Beispiele für KKI Drohen.

Die Infanterie Aufklärungs-Rotordrohne wird mit einem kleinen Abschussgerät in die Luft abgeschossen. In 50 Meter Höhe entfaltet sie ihre Rotoren und hält sich von nun an von alleine in der Luft. Die Drohne ist 30 cm lang, Zylinderförmig mit einem Durchmesser con10 cm und der Rotor besitzt einen Durchmesser von 1 Meter. An der Unterseite besitzt die Rotordrohne eine schwenkbare Weitwinkel-Infrarotkamera die von dem Abschussgerät aus gesteuert werden kann. Mit der Kamera besitzt der Nutzer eine gute Übersicht über das umliegende Gebiet. Er kann so eine Fläche von ca. 500 m Durchmesser übersehen und so ausmachen ob es dort Feinbewegung gibt oder ob der nächste Geschützgraben noch frei ist. Optional können Leistungsstarke Flutlichter eingeschaltet werden, ob das Areal etwas auszuleuchten. Die Drohen kann nicht gelenkt werden. Sie bleibt maximal 1 Stunde in der Luft und landet dann selbständig. Nach dem Zusammenbau in das Abschussgerät kann sie wiederverwendet werden.

Die Schwebedrohne wird häufig von Rettungspersonal eingesetzt. Sie besitzt einen Mini-Grav-Einheit, Ein Flutlicht und eine kleine Weitwinkel-Infrarotkamera. Gesteuert wird das kleine Gerät mit einer Fernsteuerung und die Flugdauer beträgt 2 Stunden.
Gewicht: siehe Tabelle
Preis:

Name	Technische Daten	Gewicht	Preis
Infanterie Aufklärungs-Rotordrohne	KEP: 6; Paz: 4	1 kg	2 kC
Schwebedrohne	KEP: 4; Paz: 2	0,5 kg	4 kC

ECM

Ein ECM System (Electronic Counter Measures) stört Zielsysteme von Raketen. Das ECM schützt immer nur Fahrzeuge, in dem das System eingebaut ist. Bei einen 1w12 Wurf und einem Ergebnis von 6 oder niedriger, pro Angriff einer Rakete misslingt der Angriff. Der Einbau von zwei ECM Systemen erhöht nicht die Wahrscheinlichkeit einer Abwehr.
Gewicht: 2 kg
Preis: 10 kC

Empfänger

Ein Empfänger kann praktisch jedes Signal, das bis zu ihm gelangt, auffangen, verarbeiten und wiedergeben. Diese Multiempfänger sind Standard in Raumschiffen, Haushalten und bei Militär. Der kleine Mini Funkempfänger ist speziell nur für das Empfangen von Funksignalen ausgelegt. Die Energieeinheit reicht bei beiden Geräten für einen Tag.
Gewicht: Das Gewicht ist abhängig nach Art des Empfängers.
Preis: Der Preis ist abhängig von der Art des Empfängers.

Empfänger	Gewicht	Preis
Multiempfänger	2 kg	3 kC
Mini Funkempfänger	0,1 kg	100 C

Energiebooster

Bei dem Energiebooster handelt es sich um einen zusätzliche Energieeinheit, die für jedes Gerät zu haben ist, das Energieeinheiten braucht. Mit einem Booster erhöht sich die Betriebsdauer des Gerätes um das doppelte.
Gewicht: Das Gewicht des Booster beträgt ein Zehntel des Gerätes.
Preis: Der Energiebooster kostet ein Fünftel des Preises des Gerätes.

Energieladegerät

Bei dem Energieladegerät, handelt es sich um ein Schnelladeeinheit, die Energieeinheiten schneller auflädt als normal. Die Ladezeit des angeschlossenen Gerätes verringert sich um die Hälfte. Das Energieladegerät muss dabei aber an eine feste Energieversorgung angeschlossen werden.
Gewicht: 1,5 kg
Preis: 100 C

Enterhaken

Der Enterhaken wird meistens von einem Enterhakenwerfer verschossen. Er kann aber auch wie ein normaler Gegenstand geworfen werden. Dabei ist die Reichweite aber nicht so hoch, wie bei einen Enterhakenwerfer und der Haken muss an einem festen Objekt hängen bleiben. Er kann sich nicht in ein Objekt hinein bohren.
Gewicht: 0,5 kg
Preis: 50 C

Enterhakenschnur

Eine Enterhakenschnur ist 450 Meter lang. Sie ist extrem reiß fest (maximale Zuglast 1 Tonne) und dehnt sich kaum. Um an ihr hochklettern zu können, braucht man eine Kletterausrüstung. Die Schnur ist zu dünn, um sich an ihr, ohne Verletzungen, halten zu können.
Gewicht: 0,5 kg
Preis: 20 kg

Enterhakenwerfer

Ein Enterhakenwerfer besitzt die Form und aussehen eine Gewehres oder Armbrust. Das Gerät verschießt, via Luftdruck, einen Enterhaken bis zu 400 m weit oder hoch. Der Haken kann sich in fast jedes Material Bohren oder kann sich an Objekten verkannten. Unter dem Werfer, befindet sich eine Rolle, auf der die Enterhakenschnur aufgewickelt ist, an dem der Haken hängt. Die Rolle und der Haken sind leicht austauschbar. Der Werfer kann auch richtige Kletterseile verschießen, wobei sich die Reichweite halbiert.
Gewicht: 2 kg
Preis: 350 C

Ersatzteile

Ersatzteile bestehen aus den wichtigsten Komponenten, Standartmodulen und Einzelteilen die zum reparieren von Fahrzeugsystemen benötigt wird. Ersatzteile können für

jegliche Reparatur genutzt werden.
Gewicht: 0,1 LE
Preis: 1 kC

Exoskelett

Ein Exoskelett ist eine Entwicklung des Militärs, die aber auch Einfluss in den zivilen Sektor hat. Exoskelette werden meistens von Arbeitern benutzt, die schwere und unhandliche Fracht oder Geräte verladen müssen. Ein Exoskelett besteht aus ein Gerüst mit hydraulisch verstärkten Gelenken, das sich der Benutzter umschnallen muss.

Mit einem Exoskelett besitzt der Träger eine feste "Stärke" von 9, "Reflexe" von 1 und eine "Bewegungsweite" von 4. Die "Traglast" eines Exoskelettes beträgt 1 Tonnen und die "Hebekraft" 3 Tonnen. Durch die verstärkte Konstruktion des Exoskelettes, besitzt es einen eingebauten Gyrostabilisator. Der Träger in einen Exoskelett kann sich nicht schneller bewegen, als die Bewegungsweite angibt. Das Gewicht des Exoskelettes trägt sich von selbst und wird nicht dem Träger angerechnet. Die Energiereserven des Skelettes betragen bei Benutzung 10 Stunden.
Gewicht: 100 kg
Preis: 8 kC

Fallschirm

Ein Fallschirm entfaltet sich innerhalb einer Runde und lässt sich auf dem Boden innerhalb einer Stunde wieder zusammen legen.
Gewicht: 3 kg
Preis: 500 C

Fernglas

Ein digitales Fernglas besitzt ein Zoomfaktor von 100. Das Fernglas besitzt die Möglichkeit, Zusatzmodule aufzunehmen.
Gewicht: 0,25 kg
Preis: 100 C

Fernsteuerung

Mit einer Fernsteuerung ist es möglich, Fahrzeuge von der Ferne zu lenken. Es gelten die üblichen Fernsteuerungsregeln. Das Fahrzeug das ferngesteuert werden soll, muss für die Fernsteuerung umgebaut worden sein. Dazu wird eine Fernsteuerungseinheit eingebaut. Sie ist mit den Sensorsystem, Steuerungseinrichtung und allen anderen Systemen des Fahrzeuges verbunden. Wenn Systeme zur Steuerung fehlen, werden diese zusätzlich eingebaut.

Gesteuert wird das Fahrzeug über eine Fernsteuerung. Diese gibt es in zwei Ausführungen. Der Manuelle und der Cyberware-Ausführung.

Die manuelle Fernsteuerung besteht aus einer flachen Konsole, mit unzähligen Knöpfen und Hebeln. Zusätzlich auch Statusanzeigen und Monitoren, über die der Zustand des Fahrzeuges abgelesen werden und die Außenwelt um dem Fahrzeug herum anzeigen können.

Die Cyberware-Fernsteuerung, besteht nur aus einem kleinen Kasten mit einer Buchse. Die Buchse wird mit dem Neurolink des Piloten verbunden. Alle Sensoren, Funktionen und Kontrollen werden nun über Gedankenkraft, des Piloten gesteuert. Der Pilot wird eins mit dem Fahrzeug. Diese Art ist die beste Möglichkeit ein Fahrzeug fern zu steuern. Solange sich der Pilot in die Maschine "gestöpselt" hat, übernimmt ein kleiner Computer die Lebensfunktionen des Piloten.

Damit eine Verbindung von Fahrzeug zur Fernsteuerung hergestellt werden kann, muss das Fahrzeug und die Fernsteuerung mit einen Sender und Empfänger ausgerüstet werden. Der Preis dieser Geräte, ist nicht im Preis der Fernsteuerung oder Fernsteuerungseinheit Inbegriffen.
Gewicht: 1 kg
Preis: siehe Tabelle

Manuelle Fernsteuerung	1 kC
Cyberware-Fernsteuerung	2 kC
Fernsteuerungseinheit	4 kC

Feuerlöscher

Ein kleiner 40 cm langer Zylinder, der in einer Runde, bis zu 3 Quadratmeter, Feuer löschen kann. Der Feuerlöscher reicht für 15 Quadratmeter.
Gewicht: 3 kg
Preis: 100 C

Funkzünder

Ein Funkzünder besteht aus einem kleinen Modulsatz, dass an jede Granate (keine Granaten von Granatwerfern) oder Miene paßt. An dieses Modul wird dann ein handelsüblicher Mini Funkempfänger angeschlossen. Mit einem ebenfalls handelsüblichen Sender, kann dann per Code der Zünder gezündet werden.
Gewicht: 0,1 kg
Preis: 40 C

Gyrosysteme

Ein Gyrosystem soll den Rückstoß beim Abfeuern einer Waffe auffangen und das Gewicht auf den Körper des Trägers verteilen. Es gibt zwei Versionen von Gyrosystemen. Den Körperstabilisator und den Suspensor.

Der Körperstabilisator ist der billigste und ist am leichten zu beschaffende Gyrosystem. Er besteht aus einer verstärkten Schalenweste, an der ein Schwenkarm montiert und auf der später die Waffe montiert wird. Um ein solches Kampfgeschirr anzulegen, braucht der Träger 4 Runden. Zum Ablegen des Systems, braucht er die Hälfte der Zeit. Mit einem solchen Gyrosystem gilt der Träger leider als Wehrlos, wenn er im Nahkampf angegriffen wird. Für den Gebrauch von diesen Gyrosystem braucht der Träger die Fertigkeit "Gyrosystem". Zusätzlich sind diese Systeme sehr sperrig, so dass der Träger eine BAM von 1 erhält (siehe Panzerungen).

Ein Suspensor ist ein spezielles Computergesteuertes Anti-Grav-System, das in die Waffe eingebaut wird.

Dadurch wird, wenn das System eingeschaltet ist, die Waffe um ½ leichter. Der Vorteil des Suspensor, ist das der Träger nicht als wehrlos gilt, wenn er die Waffe trägt. Durch die ungewöhnliche Bewegung der Waffe, muss der Träger weiterhin die Fertigkeit "Gyrosystem" besitzen. Ein Suspensor muss beim Bau einer Waffe eingebaut werden und kann nicht nachgerüstet werden. Bei Dauerbetrieb hält die eingebaute Energiezelle 20 Stunden bis sie leer ist.
Gewicht: Das Gewicht ist vom System abhängig.
Preis: Der Preis ist vom System abhängig.

Gyrosystem	Gewicht	Preis
Körperstabilisator	4 kg	1 kC
Suspensor	1 kg	4 kC + 10% des Waffenpreises

Handschellen

Handschellen die um jedes Handgelenk oder auch Fußgelenk passt.
Gewicht: 0,1 kg
Preis: 50 C

Holoverkleidung

Ein Hologenerator generiert ein künstliches Bild von einer gespeicherten Person, um den Träger herum. Die Holographie umgibt seinen Träger vollständig und paßt sich seinen Bewegungen genaustes an. In den Speicher des Generators passen drei verschiedene Hologrammen. In dem Generator befindet sich ein eingebauter Abtaster. Um nun eine Holographie, von einer anderen Person zu speichern, muss diese Person, den Generator tragen. Der Generator scannt dann die Person, was eine Minute dauert. Einmal abgetastet, können die Daten auch über einen Terminal, auf einen Speicherchip gespeichert werden. Mit einem Terminal könnte man das Aussehen auch noch weiter modifizieren, bis dahin das man sich seine Lieblings Holographie konstruiert. Bei aktivieren des Generator bildet sich, innerhalb einer Runde, die Holographie um den Träger herum. Energiezellen versorgen den Generator für maximal 5 Stunden mit Energie.

Eine Holoverkleidung gibt einer Person eine Wertmodifikation von +4 bei der Anwendung der Fertigkeit "Verkleiden".
Gewicht: 1 kg
Preis: 10 kC

Kleidung

Die Kleidung ist für jede Spezie erhältlich. Besitzt jemand jedoch einen ausgefallenen Körperbau (Kleidung für einen sehr großen B-Body, usw.) muss mit einen Preisaufschlag von 10% gerechnet werden.

Kleidung	Gewicht	Preis
Brille	0,01 kg	10 C
Hemd	0,5 kg	20 C
Hose	1 kg	50 C
Gürtel	0,1 kg	5 C
Jacke	1 kg	80 C
Schmuck	0,01 kg	50 C
Schuhe	0,5 kg	40 C
Stiefel	1 kg	70 C

Es gibt die unterschiedlichsten Formen, Farben und Schnitte bei Kleidungen. Was der Charakter später tragen will, kann er entscheiden. Der Preis der Kleidung wird noch von der Qualität modifiziert.

Art	Preismodifikation
Billig	+0%
Normal	+100%
Modisch	+200%
Geschäftskleidung	+400%
top modern	+600%

Kletterhaken

Ein Kletterhaken kann in Wände getrieben werden oder an Wänden haften. Je nach Materialbeschaffenheit der Wand. An einen solchen Haken können Seile oder Ähnliches befestigt werden.
Gewicht: 0,25 kg
Preis: 5 C

Kombigürtel

An einen Kombigürtel kann man alle möglichen Gegenstände anbringen, wie zum Beispiel Handgranaten, Nahkampf und Fernkampfwaffen, kleine Taschen und andere Ausrüstungsgegenstände. Der Gürtel besitzt eine Traglast von 10 kg.
Gewicht: 0,1 kg
Preis: 10 C

Kommunikator

Bei einem Kommunikator handelt es sich um ein kleines Gerät, das einen Funksender und Funkempfänger in sich birgt. Mit ihm ist eine beidseitige Kommunikation mit verschiedenen Kommunikatoren möglich. Einen Kommunikator ist als Handgerät oder als Headset erhältlich. Die Energieeinheit der Kommunikatoren reichen im Dauerbetrieb für einen Tag.
Gewicht: Das Gewicht richtet sich nach der Art des Kommunikator.
Preis: Der Preis ist abhängig von der Art des Kommunikator.

Kommunikator	Reichweite	Gewicht	Preis
Kom I	1 km	0,1 kg	150 C
Kom II	10 km	0,2 kg	250 C
Kom III	100 km	0,5 kg	550 C
Kom IV	1500 km	1 kg	1 kC

Kopfschelle

Eine Kopfschelle wird, wie ein Helm, über den Kopf des Gefangenen gestülpt. Dem Gefangenen ist es nicht möglich noch etwas zusehen, zuhören oder zu riechen. Außerdem kann er sich nicht verbal seiner Außenwelt verständlich machen, weil der Helm alle akustischen Signale unterbricht. Nur auf Knopfdruck kann man die akustische Unterbrechung aufheben.

Gewicht: 1 kg
Preis: 100 C

Laservisier

Das Laservisier kann an den Lauf jeder beliebigen Waffe montiert werden. Das Visier besteht aus einen kleinen Stab, der einen harmlosen Laserstrahl produziert. Die Energie speist er sich aus einer eigenen Energiezelle, die ein Jahr lange hält. Der Laserstrahl produziert einen hellen farbigen Punkt (meistens Rot), wenn er ausgerichtet wird. Der Schützte schwenkt solange in die Richtung seines Opfers, bis er den hellen farbigen Punkt auf seinem Ziel entdeckt. Dann drückt er ab. Ein Schützte der ein Laservisier benutzt, erhält eine WM:+1, beim Treffen eines Zieles. Das Laservisier kann nicht mit einer Smartbrille oder eines Smartlink kombiniert werden. Bei der Montage eines Laservisiers auf eine Waffe, erhöht sich die Tarnstufe der Waffe um einen Punkt.
Gewicht: 0,25 kg
Preis: 100 C

Lebensmittel

Das man von Geld und Fun nicht Leben kann, ist klar. Lebensmittel gibt es reichhaltig und auch in unterschiedlicher Qualität.

Nahrung für einen Tag	Preis
Rationskekse	1 C
Fastfood	15 C
hochwertiger Fastfood	30 C
normales Syntfood	80 C
frische echte Lebensmittel	200 C

Leitungsscanner

Ein Gerät, das zum Schutze der Privatsphäre eingesetzt wird. Der Leitungsscanner besitzt ein elektronischen Kontrolldisplay und verschiedensten Reglern. Er kann an ein normales Telephon, Vidphone, Terminal oder ähnlichem angeschlossen werden. Wird Verbindung zu dem örtlichen Kommunikationsdatensystem aufgenommen, untersucht der Leitungsscanner die Datenleitung nach möglichen Leitungszapfern (siehe Unten). Dazu muss der Benutzer des Gerätes einen Erfolgswurf für "Elektronik" gelingen. Das Gerät besitzt eine Energieeinheit, die für 10 Tage Energie liefert.
Gewicht: 1 kg
Preis: 5 kC

Leitungszapfern

Ein Leitungszapfer ermöglicht es, Telephongespräche, Vidphone Unterhaltungen oder auch Datenreisen von einem Terminal aus, abzuhören und selber einzugreifen. Ein Leitungszapfer, muss durch kompetentes Personal in eine Datenleitung eingeklinkt werden. Dazu muß die Person Kenntnis in Elektronik besitzen und das Gerät in die Datenleitung einbauen, die er anzapfen will. Dieser Vorgang ist auf jeden Fall illegal, weil hierbei eine nicht befugte Person in das örtliche Datensystem eingreift. Nur mit einem erfolgreichen Erfolgswurf für "Elektronik" ist der sinnvolle Einsatz des Gerätes gewährleistet. Die Energieeinheit des Gerätes reicht für 10 Tage.
Gewicht: 1 kg
Preis: 3 kC

Leuchtpistole

Eine Leuchtpistole ist ein kurzer Stift, der in eine beliebige Richtung einer Mini Rakete abfeuert. Die Rakete fliegt ca. 200 m weit, bis sie dann in farbige Kugeln explodiert, die dann langsam zu Boden gleiten. Die Kugeln ist sehr gut zuerkennen und dient zum wiederfinden von verschollenen Personen. Die Leuchtpistole funktioniert auch im Vakuum.
Gewicht: 0,25 kg
Preis: 20 C

Lobotomie-Set (I)

Ein überaus illegales Gerät, in nicht autorisierten Händen. Ein Lobotomie-Set besteht aus einen Terminal und einen Helm. Der Helm wird einer beliebigen Person aufgezogen. Durch ein spezielles Computerprogramm, das den Helm ansteuert, können bestimmte Dinge aus dem Gedächtnis aus der betreffenden Person gelöscht werden. Dazu kann man Zeitlich vorgehen, zum Beispiel die letzten 10 Stunden löschen, oder man kann Personen, Dinge oder Orte aus dem Gedächtnis löschen. Für die richtige Bedienung des Gerätes, muss man die Fertigkeit "Biotech" besitzen.
Gewicht: 2 kg
Preis: 7 kC

Lügendetektor

Ein Lügendetektor besteht aus mehreren Sensoren die Puls, Atmung und verschiedene Reflexe eines Wesens misst. Verhört der Charakter eine Person mit einen solchen Gerät und besitzt die Fertigkeit "Verhören" und "Biotech", erhält der Charakter eine WM:+2 für seinen Erfolgswurf "Verhören".
Gewicht: 1 kg
Preis: 6 kC

Massensignalsender (I)

Ein Massensignalsender besitzt nur eine Funktion. Er gibt vor, eine größere Masse zu besitzen, als in Wirklichkeit. Diese speziellen Sender täuschen Raumschiffsensoren vor, das sie ein 12 Kilometer durchmessendes, massenreiches Objekt sind. Die Sensoren eines Raumschiffs, das auf einen solchen Sender zu fliegt, aktiviert die automatische Notabschaltung des Schiffes und beginnen sofort mit einer Notbremsung. Eine beliebte Art von Piraten, um ein Schiff zu stoppen.
Gewicht: 0,5 kg
Preis: 300 C

Medizinische Ausrüstung

Medizinische Ausrüstung braucht man bei der Anwendung medizinischer Fertigkeiten. Angefangen vom Heftpflaster, Mullbinden, Laserskalpells über den Medic-Scanner, Transfusionsgeräten bis zum Transplantationsgeräten und Klonzüchtungstank befindet man unter der medizinischen Ausrüstung.
Gewicht: siehe Unten
Preis: siehe Unten

Medizinische Ausrüstung	Gewicht	Preis
Med-Kit	1 kg	100 C
Biotech Ausrüstung	4 kg	2 kC
Chirurgie Ausrüstung	200 kg	200 kC

Minensucher

An einer, ca. 2 m langen Stange, an deren Ende eine Sensoreinheit sitzt, soll für das Aufspüren von Mienen helfen. Ein Display am Ende der Stange, zeigt die rein kommenden Signale. Mienen sind gegen Sensoren geschützt. Das heißt sie können nicht mit normalen Scannern (MSU) aufgespürt werden. Nur mit der Fertigkeit "Sprengtechnik", "Elektronik" oder "Geologie" und diesen Gerät zusammen, können Mienen gefunden werden. Dafür muss dem Benutzer des Gerätes für die entsprechende Fertigkeit ein Erfolgswurf gelingen. Ein Mienensucher findet Mienen in ca. 2 m Umgebung und die Energieeinheit reicht für 10 Stunden.
Gewicht: 0,5 kg
Preis: 2 kC

Mini-Grav-Einheit

Eine Mini-Grav-Einheit, ist ein hoch technisches Instrument, mit dem Personen, ohne das sie Bodenkontakt besitzen, sich fortbewegen können. Die interne Grav-Einheit dieses Gerätes, erzeugt ein antigravitonisches Feld, das den Träger in die Luft heben kann. Die Mini-Grav-Einheit kann dann, mittels Neurolink, in jede beliebige Richtung und Höhe gesteuert werden. Nur die Rucksackversion besitzt zusätzlich noch zwei Steuerkonsolen, mit der sie manuell geflogen werden kann. Steuert man die Einheit manuell, kann gleichzeitig keine andere Handlung mehr vollführt werden.

Jede Grav-Einheit besitzt eine maximale Nutzlast von 200 kg, die für je 50 C um ein Kilo erhöht werden kann. Maximal kann die Nutzlast nur auf 500 kg erhöht werden. Einzig die Nutzlast, der Rucksackversion, kann bis zu einer Tonne erhöht werden. Die Bewegungsweite der Einheiten, geben an, um wie viel Meter sich die Einheit in einer Runde bewegen kann. Es handelt sich hierbei um die maximale Geschwindigkeit.

Die handlichsten und auch die am häufigsten vorkommenden Geräte, sind die Gürtel Versionen. Die Rucksackversionen, werden oft von Personen benutzt, die kein Neurolink besitzen, wie Pal-Controller oder andere magisch begabten Personen. Die Brettversion, ist die ungewöhnlichste Versionen, der Mini-Grav-Einheiten. Sie besteht aus einen, circa halben Meter, langgezogenen Brett, ähnlich wie ein kleines Surfbrett. Das Brett ist natürlich etwas dicker und beinhaltet die Grav-Einheit. Die Oberseite ist mit einer Haftschicht überzogen, die, speziell dafür ausgelegte Schuhe, festhalten soll. Auf mentalen Befehl können die Schuhe sich vom Brett lösen, so dass der Benutzter der Grav-Einheit auch absteigen kann. Die Datenübermittlung zu der Grav-Einheit, wird über ein Induktionsfläche an der Unterseite der Schuhe hergestellt. Somit braucht man kein unhandliches Kabel in das Brett, sondern nur in einen Adapter des Schuhes, einstöpseln. Ein Paar Schuhe sind immer bei dem Kauf eines Brettes beigelegt. Der Umbau normalen Schuhwerkes, kostet 250 C. Die Gravboards, wie sie auch genannt werden, sind unter Straßengangs und Söldnereinheiten sehr beliebt. Die Brettversion bietet nämlich zusätzlich noch die Möglichkeit, ein autarkes Waffensystem unter das Bord zu montieren. Es gelten die gleichen Regeln, wie bei der gleichnamigen Ausrüstung. Der Umbau mit einen Waffensystem, kostet 1 kC zusätzlich.

Damit eine Mini-Grav-Einheit einsatzbereit und betriebsbereit ist, braucht sie eine Runde. Die Energieeinheit der Einheit reicht für ein Betriebszeit von insgesamt 10 Stunden.
Gewicht: Das Gewicht ist von der Grav-Einheiten-Version abhängig.
Preis: Der Preis ist von der Einheiten-Version abhängig.

Einheiten-Version	Bew	Gewicht	Preis
Rucksackversion	15	4 kg	15 kC
Gürtelversion	10	1 kg	8 kC
Brettversion	20	3 kg	12 kC

Mini-Jet-Einheit

Eine Mini-Jet-Einheit ist eine Transporteinheit, ähnelt wie ein Mini-Grav-System, die jedoch einen Feststoff-Verbrennungsantrieb benutzt. Durch die sehr heißen Antriebsstrahlen und die schlagartigen Beschleunigung, kann dieser Antrieb nur in Verbindung mit einem Schutzanzug oder einer Vollkörperrüstung genutzt werden.

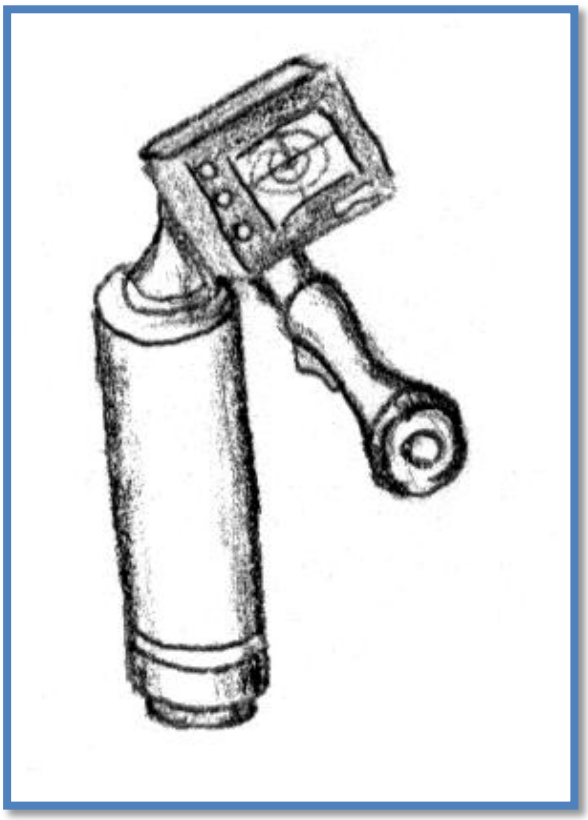
Die Vorteile einer solchen Einheit ist, dass sie wesentlich schneller ist als ein Mini-Grav-System. Die Bewegungsweite beträgt bis zu 50 m pro Runde. Zusätzlich ist es nicht so leicht mit einem Scanner zu orten, wie ein Mini-Grav-System.

Der Nachteil ist, dass die Einheit eine stark begrenzte Laufzeit besitzt und durch seine Abwärme und starke Geräuschentwicklung leicht ohne Messgeräte zu erkennen ist. Dies ist der Grund, warum dieser Einheit im

Militärischen Sektor nur auf kurze Distanz für Blitzangriffe genutzt wird.

Das auf dem Rücken des Piloten geschnallte Antriebssystem der Mini-Jet-Einheit besteht aus einer Verbrennungskammer, einem Hauptdüse, mehreren lenkbaren Steuerdüsen und kleinen Stummelflügeln.

Neben der Verbrennungskammer werden in mehreren Magazinen kleine Flinoxtrinit-Kugeln gelagert. Die Flinoxtrinit-Kugeln werden in der Verbrennungskammer verbrannt, was zu einer gewaltigen Explosion führt, so das die Jet-Einheit antrieben wird. Die Verbrennung geschieht immer schlagartig und in Schüben, so das der Pilot einer solchen Einheit kräftig durchgerüttelt wird. Eine Flinoxtrinit-Kugel reicht für eine Überbrückung von genau 10 Metern in eine beliebige Richtung. Somit kann der Pilot Höhen überwinden, zur Seite springen oder sich Rückwärts nach Hinten absetzen. Der Pilot kann die Verbrennung der Flinoxtrinit-Kugel nicht unterbrechen, so dass er diese Reichweite auch ausnutzen muss. Der Pilot kann in einer Runde maximal 5 Kugeln verbrennen, so dass die Reichweite auf 50 m pro Runde beschränkt ist (30 km/h). Mehr Kugeln würden zur sofortigen Überhitzung und somit zur Explosion der Einheit führen. Etwas, was einen Schadenswert von 10 besitzt und einen Radius von 10 Metern.



Es gibt noch einen sparsamen „Gleitmodus" bei dem der Pilot die Stummelflügel benutzt. Für eine Flinoxtrinit-Kugel kann nun der Pilot 10 Runden lang horizontal mit einer Bewegungsweite von 10 gleiten. Dabei verliert er jedoch jede Runde 2 m an Höhe. Der Pilot kann beim Gleitmodus auch auf den Einsatz der Flügel verzichten, so dass er nur nach unten gleitet. Dies kommt oft zum Einsatz, wenn der Pilot in schmalen Schächten herunter gleiten will. Beim vertikalen Gleitmodus besitzt der Pilot jedoch keine Einflussmöglichkeit mehr auf die Richtung welche die Einheit einschlägt, so dass sie punktgenau vertikal nach unten gleitet.

Die Hitzeentwicklung genau hinter oder unter dem Träger eines solchen Systems ist sehr hoch. Der Schadenswert beträgt 4 und leicht entflammbare Gegenstände können Feuer fangen.

Der Träger eines solchen Systems lenkt es ausschließlich mittels eines Neurolink und er muss die Fertigkeit „Mini-Grav-System" besitzen.

Eine Jet-Einheit ist sofort betriebsbereit, die Ladekapazität der Magazine reicht bis zu 100 Kugeln und die maximale Nutzlast beträgt 350 kg. Die Magazine sind austauschbar und theoretisch unbegrenzt erweiterbar. Weitere 100 Flinoxtrinit-Kugel wiegen 1 kg, welches auf das Gewicht der Einheit aufaddiert werden muss.
Gewicht: 4 kg
Preis: 2 kC

Mini-Thermallanze

Ein 2 Meter lange Stange die, wenn sie einmal entzündet ist, sich durch alles brennt. Die Lanze besitzt innerhalb ihrer fünf minütlichen Brennzeit insgesamt einen Schadenswert von 20. Dabei entsteht eine ca. 10 cm große Öffnung im bearbeiteten Material. Die Thermallanze ist zu unhandlich für den Gebrauch im Nahkampf.
Gewicht: 5 kg
Preis: 500 C

Mobile-Waffehalterung

Eine mobile Waffenhalterung nimmt, ähnlich wie ein Gyrosystem, eine Waffe auf, um möglichen Rückstoß der Waffe aufzufangen. Der Vorteil einer Mobilen Waffenhalterung ist, das sie jede Waffe aufnimmt, die Dauerfeuerregel für diese Waffe aufhebt und das der Schütze frei vom Gewicht der Waffe ist. Durch die Aufhebung der Dauerfeuerregel, erhält er keine WM-2 auf seinen Erfolgswert. Zusätzlich braucht der Schützte nicht die Fertigkeit "Gyrosystem" zum benutzen der Waffenhalterung.

Es gibt zwei Arten von Mobilen Waffenhalterungen. Die Standhalterung und die Schwebehalterung.

Die Standhalterung besitzt ein schweres Unterteil, auf der ein beweglicher Schwenkarm installiert ist. Auf ihr kann jede beliebige Waffe montieren. Beim benutzten der Waffe steht der Schützte hinter dem Standhalterung und zielt auf sein Opfer. Dabei nimmt die Halterung ein gesamtes Feld ein. Möchte der Schützte die Schussrichtung wechseln, so muss er sich um die Halterung herumbewegen und den Haltearm der Waffe herum schwenken. Das Aufbauen der Standhalterung dauert 3 Runden und das abbauen eine Runde.

Die Schwebehalterung, ist die frei bewegliche Waffenhalterung. Der Schützte schiebt eine Mini-Schwebeplattform, auf der seine Waffe montiert ist, vor sich her. Will der Schütze seine Waffe abfeuern, muss er die Plattform vorher "verankern". Das Verankern der

Schwebehalterung führt das Anti-Grav-System aus. Es handelt sich dabei um eine Verstärkung des Anti-Grav-Feldes in alle Richtungen, so dass die Plattform sich nicht mehr bewegen kann. Sie steht nun absolut still im Raum und ähnelt nun der Standhalterung. Das Aufbauen und abbauen des verstärkten Feldes dauert je eine Runde. Bei Dauerbetrieb besitzt das System eine Aktionszeit von 10 Stunden. Die Schwebehalterung besitzt eine maximale Bewegungsweite von 10 Feldern pro Runde. Sie kann maximal ein Gewicht von 30 kg tragen.
Gewicht: Das Gewicht ist von der Halterung abhängig.
Preis: Der Preis ist von der Halterung abhängig.

Waffenhalterung	Gewicht	Preis
Standhalterung	5 kg	1 kC
Schwebehalterung	12 kg	5 kC

Motionstreker

Ein Motiontreker, oder auch Bewegungsdetektor, besteht aus einem Griff, einem darauf montierten Display und einem runden Zylinder, der senkrecht zum Boden zeigt der den Sensor beinhaltet. Ein Motiontreker misst jegliche Bewegung in seiner Umgebung und kompensiert die eigne Bewegung selbständig aus. Trotzdem muss der Träger, der einen Motiontreker benutzt, eine Runde still stehen, um eine vernünftige Messung zu bekommen. Auf dem Display zeigt ein interner Computer alle Bewegungen als dunkle und helle Lichtpunkte an. Der dreidimensionale Meßbereich besteht aus einen 30 m durchmessenden Diskus, mit einer maximalen Höhe von 3 Metern. Sich vor einen Motiontreker zu verstecken ist nicht möglich. Der Körper eines Lebewesens kann niemals so still stehen bleiben, als das der Sensor einen nicht erfassen würde. Einzig allein Droiden und B-Bodys sind in der Lage, wenn sie sich nicht bewegen, dem Detektor ein Schnippchen zu schlagen. Die Energieeinheit des Motiontreker reicht für 10 Stunden Betriebszeit.
Gewicht: 0,5 kg
Preis: 3 kC

Multi-Scanner-Unit (MSU)

Eine Multi-Scanner-Unit ist einer der Kompaktesten und der umfangreichsten Geräte des heutigen Zeit. Es zählt zu Standartausrüstung beim Militär und gehört auf jedes Raumschiff. Es handelt sich hierbei um ein Breitbandspektrum-Scanner der Lebensformen, Metalle, bestimmte geologische Ablagerungen, Sprengstoffe, Strahlung, Energieformen (Energieschirme, Energiewaffen usw.) und vieles mehr aufspüren. Seine aktive Sensorreichweite beträgt hierbei max. 20 Meter. Sein absoluter Vorteil ist, dass man für komplizierte und gefährliche Messungen sich nicht in Gefahr begeben muss, sondern aus einer sicheren Entfernung seine Daten sammeln kann. Die MSU wird für die Anwendung von vielen Fertigkeiten gebraucht. Der besitzt eines solchen Gerätes befähigt keinen auch damit umgehen zu können. Der Charakter, der etwas scannen möchte, muss einen Erfolgswurf auf der Fertigkeit würfeln, die er meint am besten dazu passt. Möchte ein Charakter ein Gift scannen, macht er einen Erfolgswurf auf der Fertigkeit "Pharmazie". Ein Scannen einer Lebensform, braucht man die Fertigkeit "Zoologie". Sucht er nach Mineralien, braucht er die Fertigkeit "Geologie" und so weiter und so weiter.

Eine MSU kann aktiv nach etwas suchen, das heißt sie sendet verschiedenste Wellen und Strahlungen ab und wertet die wiederkommenden Echos mittels eines Computers aus. Genaue Positionsangaben können bis zu 2 Meter genau durchgeführt werden. Die MSU ist auch in der Lage etwas passiv zu messen. Dazu misst sie alle hereinkommenden Strahlungen und andere Werte und wertet sie aus. So kann man Sender von Comunikatoren, Radargeräte oder Wanzen aufspüren. Hierbei kann man immer nur eine Richtung und die ungefähre Reichweite mit der MSU messen. Eine Messung dauert zwischen einer und zwölf Minuten und die Energieeinheit reicht bei eingeschaltetem Zustand 10 Tage. Eine MSU besitzt keinen automatischen Scanner wie ein Schnüffler, der auf Strahlung oder Toxine reagiert.
Gewicht: 0,5 kg
Preis: 5 kC

>>>Ron sucht seinen Haustürschlüssel den er am Strand verloren hat. Er besitzt seit neustens die Fertigkeit Geologie auf Stufe 2. Ron scannt nun den Sand vom Strand nach Metallen ab. Er würfelt seinen Erfolgswurf. Gelingt es ihm so hat er seinen Schlüssel wiedergefunden.<<<

Musikinstrument

Es gibt eine Menge unzähliger Arten von Musikinstrumenten, deren Auflistung, ich nicht gewillt bin. Es folgt nur eine kurze Auflistung, von einigen Musikinstrumenten.
Gewicht: Das Gewicht richtet sich nach dem Musikinstrument.
Preis: Der Preis richtet sich nach dem Musikinstrument. Es gibt erhebliche Preisunterschiede, wen es sich um besondere Anfertigungen handelt.

Instrument	Art	kg	Preis
Kry-zyski	Holzblasinstrument	0,1 kg	50 C
Trakata	Schlaginstrument	1 kg	50 C
Terranische E-Gittare	Seiteninstrument	4 kg	400 C
Gisorenische Geige	Streichinstrument	1 kg	200 C
Töpfel	Tasteninstrument	0,5 kg	100 C
Vulironische Harfe	Seiteninstrument	1 kg	500 C

Neurohalsband

Ein Neurohalsband besteht aus einer gepanzerten Spule und einem Code-Eingabeblock mit Energieeinheit. Die Spule wird einem Gefangenen um den Hals gelegt und verschlossen. An der Code-Einheit wird das Gerät aktiviert.

Das Neurohalsband soll Steuerimpulse an Cyberware unterdrücken und somit verhindern, das der Gefangene seine Cyberware einsetzt. Das Gerät verhindert jedoch nicht nur Steuerimpulse an Cyberware, sondern auch hemmt auch den normalen neuronalen Fluss, so das der Träger eine WM:-2 beim Einsatz von allen Fertigkeiten erhält.

Von einem dauerhaften tragen wird abgeraten, denn der Gebrauch des Gerätes ist schmerzhaft und unangenehm. Zusätzlich treten nach einer Woche starke Nervenschäden am Träger auf. Er verliert mit einem misslungenen Erfolgswurf "Konstitution", einen Punkt seiner Essenz.

Dieser Wurf wird jede Woche wiederholt. Die Energieeinheit des Halsbandes hält für einen Monat.
Gewicht: 0,5 kg
Preis: 500 C

Notpiepser

Ein Notpiepser ist manchmal die letzte Rettung im Weltraum. Sie sollte zur Ausrüstung eines jeden Raumanzugs gehören. Der Notpiepser sendet in einer Reichweite von einer Astronomischen Navigation Einheit weit, in jede Richtung ein Notsignal. Für die spätere Rettung und Findung der Position, blitzt das Gerät in regelmäßigen Abständen ein grellen hellen Licht aus. Die Energie des Notpiepsers reicht für 10 Tage.
Gewicht: 0,25 kg
Preis: 300 C

Notsprungtornister

Der Notsprungtornister funktioniert wie ein normaler Sprungtornister. Die Energie reicht aber nur für einen Sprung.
Gewicht: 1,5 kg
Preis: 2 kC

Optikphalanx

Eine Optikphalanx besteht aus einer geschützten ca. 50 cm bis 100 cm langen Gehäuse, das am Ende eine Rundum-Modul besitzt (siehe "Zusatzmodul"). Das Gehäuse ist über Motoren, an einem Gurtsystem an der Schulter angebracht. So schaut die Phalanx immer über den Träger hinweg. Das Bild des Rundum-Moduls wird über ein Datenkabel, an eine Tech-Brille, Neurolink oder anderen Ausgabegerät angeschlossen. Der Träger kann so, wenn er die Optikphalanx in Position bringt, um eine Ecke schauen oder über eine Mauer, ohne sich in Gefahr zu bringen. Besitzt der Träger ein Neurolink, kann er die Motoren der Phalanx ansteuern, so dass ein besseres Handling möglich ist. Die Optikphalanx ist sehr beliebt bei schwer gepanzerten Söldner oder Milizeinheiten.
Gewicht: 1 kg
Preis: 1 kC

Piepser

Bei einem Piepser handelt es sich um ein kleines Funksender, dass eine spezielle Datenfolge immer und immer wieder wiederholt (1 km Reichweite). Diese Datenfolge kann, wenn der Piepser an einen Sender angebracht ist, mit einen Empfänger aufgefangen wird und durch Peilung die genaue Position herausgefunden wird.
Gewicht: 0,1 kg
Preis: 20 C

Raumanzug

Ein Raumanzug ist die schwerere Version des Schutzanzuges. Er schützt genau so gut, und besitzt außerdem eine eingebaute Heizung, Atemmaske und ein Gerät zum Druckausgleich. Wie bei einen Schutzanzug, verliert der Raumanzug seine Wirkung, wenn sich Öffnungen in dem Anzug befinden. Ein Raumanzug erniedrigt die "Bewegungsweite" um zwei Punkte. Auf die Ausübung von Fertigkeiten die auf die Attribute "Geschick" oder "Reflexe" basieren oder im Fern- und Nahkampf, erhält der Träger eine WM:-2. Besitzt der Träger die Fertigkeit "Raumanzug" so entfallen diese Wertmodifikation.
Gewicht: 3 kg
Preis: 2 kC

Rettungsschlafsack

Der Rettungsschlafsack ist ein stark gepolsterter Schlafsack, der hermetisch von der Außenwelt abzuriegeln ist. Er schützt gegen starke Temperaturunterschiede (eingebaute Heizung und Kühlsystem) und gegen Säure und Strahlung (flexible Emigron Beschichtung). Außerdem besitzt es ein eingebautes Atemgerät, womit die Luft im Schlafsack regeneriert werden kann. Außerdem beinhaltet der Sack noch ein Med-Kit und einen Notpiepser. Eine Notration für 10 Tage ist ebenfalls enthalten.
Gewicht: 5 kg
Preis: 2 kC

Rettungszelt

Ein Rettungszelt besitzt Platz für mehrere Personen. Je nach Größe. Es ist Emigron beschichtet und besitzt eine starke Wärmeisolierung, eine Heizung und Kühlsystem. Eine kleine Schleuse und Atmosphärentauscher ist ebenfalls enthalten. Der Atmosphärentauscher und die Notrationen reichen bei vollbesetztem Zelt für 30 Tage. Ein Med-Kit, ein Notpiepser und ein Comunikator III sind ebenfalls enthalten. Die Aufbauzeit richtet sich danach, wenn nur eine Person das Zelt aufbaut.
Gewicht: Das Gewicht hängt von der Größe des Zeltes ab.
Preis: Der Preis ist abhängig von der Größe des Zeltes.

Größe	Aufbauzeit	Gewicht	Preis
ein Personen Zelt	1 min	6 kg	2 kC
zwei Personen Zelt	2 min	10 kg	3 kC
fünf Personen Zelt	5 min	23 kg	7 kC
zehn Personen Zelt	10 min	44 kg	12 kC

Richtmikrophon

Es gibt zwei Varianten von Richtmikrophone. Akustische und Laser-Varianten.

Das Akustische Gerät ist ein Zusatzgerät für alle Audio aufzeichnende Gerät (Audiorekorder oder AV-Rekorder). Ein Richtmikrophon besteht aus einer kleinen mikrosensiblen Sensor für Geräusche. Die Reichweite beträgt 150 Meter. Die Energieeinheit reicht für 1 Monat.

Ein Richtmikrophon auf Laserbasis, tastet Schwingung in der Umgebung ab, in der man die Geräusche aufnehmen will. Aus den gemessenen Schwingungen generiert ein kleiner Computer wieder richtige Geräusche die man dann hörbar machen kann. Das Richtmikrophon passt an jedes audioaufnehmendes Gerät. Die Reichweite beträgt 350 Meter. Die Energieeinheit reicht für 1 Monat.
Gewicht: 0,25 kg
Preis: Akustische Variante: 400 C, Laser Variante: 1 kC

Rucksack

Ein Rucksack, der ein bestimmtes Maximum an einer Traglast besitzt. Überschritten werden kann die Traglast des Rucksackes nicht.
Gewicht: Das Gewicht ist von der Größe des Rucksackes abhängig.
Preis: Der Preis hängt von der Art des Rucksackes ab.

Größe	Traglast	Eigengewicht	Preis
kleiner Rucksack	25 kg	0,25 kg	10 C
mittelgroßer Rucksack	50 kg	0,5 kg	20 C
großer Rucksack	100 kg	1 kg	40 C

Säurestift

Der Säurestift beinhaltet eine Säure, die in einer chemischen Substanz gebunden und somit ungefährlich ist. Mit dem Stift können problemlos die Stellen bemalt werden, die wegätzet werden sollen. Wird der Stift umgedreht, befindet sich dort eine kleine Sprühdose. In ihr befindet sich ein Aktivator, der das Bindemittel auflöst und somit die Säure freigibt. Werden die Stellen besprüht, die vorher mit dem Stift bemalt worden sind, wird die Säure aktiv. Die Säure ätzt sich selbst durch Raumschiffpanzerung hindurch. Sie besitzt einen Schadenswert von 20 und reicht für einen Kubikmeter. Dafür braucht sie ca. 30 Sekunden, was auch ihre maximale Wirkungszeit ist. Bei Lebewesen oder lebenden Materialien besitzt die Säure nur einen SW:5. Der Stift hält für einen insgesamt 10 m langen Säurestrich. Wird der Aktivator nicht benutzt, so hält die Säure 3 Tage lang, bis sie sich verflüchtigt.
Gewicht: 0,25 kg
Preis: 100 C

Scatter-Pack (I)

Ein Scatter-Pack besteht aus ein Gurtsystem, das an dem Oberkörper des Trägers fest gegurtet wird. An dem Gurtsystem können dann bis zu 6 Mienen auf dem Rücken des Trägers angebracht werden. Die Mienen müssen einen Aktionsbereich von 90° Winkel besitzen. Durch manuelle Zugseile oder durch eine Steuerung, eines Neurolink, können die Mienen einzeln gezündet werden. So kann man auf praktische Art, Personen im Rückenbereichs des Trägers aus dem Verkehr ziehen. Durch Dämpfungsplatten wird der Rückstoß der Explosion aufgefangen, wenn die Mienen zünden. Der Rückstoß ist aber immer noch zu groß, als das normale Wesen dieses System tragen kann. Nur Voll- oder Teilexoskelette, wie Kampfanzüge oder Alpha-Anzüge können nutzten aus dem Scatter-Pack ziehen. Das Gewicht der Mienen ist noch nicht in das Gewicht des Scatter-Pack eingerechnet.
Gewicht: 1 kg
Preis: 200 C

Schalldämpfer

Ein Schalldämpfer macht laute Waffen leiser. Dieses armlange Rohr, wird auf Projektilwaffen geschraubt und schluckt mittels ein wenig Technik, mehr als die Hälfte des Schalls der Waffe. Die Waffe ist so kaum noch zu hören. Der Nachteil ist, dass die Tarnstufe der Waffe um einen Punkt ansteigt.
Gewicht: 0,25 kg
Preis: 50 C

Schlafsack

Ein Schlafsack zum schlafen. Fein!
Gewicht: 0,5 kg
Preis: 30 C

Schlauchboot

Schlauchboote besitzen eine Aufblasautomatik, die das Boot innerhalb zwei Runden vollständig aufbläht.
Gewicht: siehe Unten
Preis: Der Preis richtet sich nach der Größe des Bootes.

Größe	Traglast	Eigengewicht	Preis
Kleines Schlauchboot	150 kg	1 kg	80 C
Mittelgroßes Schlauchboot	400 kg	3 kg	200 C
Großes Schlauchboot	800 kg	8 kg	400 C

Schminkkoffer

Ein Schminkkoffer besitzt alles, was man braucht um sich in eine andere Person, mittels der Fertigkeit „Verkleiden", verwandeln kann. Man braucht den Schminkkoffer immer dann, wenn die Verkleidung die man wählt, äußerst kompliziert ist. Wie zum Beispiel eine Verkleidung in eine andere Rasse oder anderen Geschlecht. Ein solcher Koffer enthält künstliche Haut, Kontaktlinsen, Farbgeber für verschiedene Hautfarben und Haare, Bärte zum ankleben und vieles mehr.
Gewicht: 1 kg
Preis: 500 C

Schnellkleber

Der Schnellkleber befindet sich in zwei kleinen Sprühdosen. In einer befindet sich der eigentliche Kleber und in der anderen ein Aktivator. Beide Chemikalien sind einzeln genommen, absolut ungefährlich. Um nun zwei Dinge aneinander zu kleben, besprüht man die eine Klebefläche mit dem Kleber und die andere mit dem Aktivator. Kommen nun beide Klebeflächen zusammen, beginnt ein chemische Reaktion (eine Runde) und beide Klebeflächen haften für immer zusammen. Zu lösen sind sie nur durch einen Deaktivator der immer beiliegt. Besprüht man die Klebestelle mit dem Deaktivator, löst sich innerhalb 1w12 Minuten die Klebefläche wieder. Der Schnellkleber reicht für eine Fläche von insgesamt 1 qm. Werden die beiden besprühten Flächen nicht zusammen geführt, verflüchtigen sich die Chemikalien nach einem Tag.
Gewicht: 0,01 kg
Preis: 20 C

Schnellziehhalfter

Diese Halfter werden besonders gerne von Falschspielern und Agenten benutzt. Es handelt sich um eine leichte Mechanik, die an dem Unterarm der Waffenhand getragen wird. Die Mechanik kann eine Handfeuerwaffe der Tarnstufe eins aufnehmen und ist trotzdem kaum zu entdecken. Auf Kommando kann die Mechanik hervorschnellen und die Waffe vor die Hand des Trägers

legen. Der Träger braucht nur zuzupacken und abzudrücken.

Ein Charakter kann somit eine Pistole ziehen und abfeuern, ohne die Fertigkeit "Schnell ziehen" zu besitzen. Auf den folgenden Erfolgswurf erhält er jedoch eine WM:-2. Benutzt ein Charakter einen solchen Halfter, der jedoch die Fertigkeit „Schnell ziehen" besitzt, erhält er eine WM:+1 auf seinen Erfolgswert.
Gewicht: 0,5 kg
Preis: 500 C

Schnüffler

Ein Schnüffler ist ein Miniscanner in Uhrbandform, der ständig die Umgebung nach Giften, Toxinen und Strahlung misst. Kommt der Schnüffler mit einer solchen Substanz in Berührung, so wird mit einem Erfolgswurf geprüft, ob er diese auch richtig analysiert und somit auch Alarm gibt. Der Erfolgswert dafür liegt bei 8 und der Wurf wird jede Runde wiederholt, solange der Schnüffler mit der Substanz in Berührung steht.

Schlägt ein Schnüffler aus, gibt er ein Warnton ab und zeigt, die Analyse der Umgebung auf einen kleinen Display an. Die Auswertung der Daten muss mit der entsprechenden Fertigkeit erfolgen. Die Energieeinheit reicht für 1 Jahr.
Gewicht: 0,1 kg
Preis: 300 C

Schutzanzug

Ein Schutzanzug besteht aus einer mehrere Schichten flexiblen Emigron. Das Emigron schützt den Trägers vor Strahlung, Giften und anderen Toxinen. Dazu muss der Schutzanzug vorkommend verschlossen und versiegelt sein. Öffnungen wie Einschusslöcher, machen den Schutz des Anzuges zunichte. Damit man nicht erstickt, sollte man auch einen Atemmaske tragen. Eine Klimaanlage sorgt für Kühlung und auch für Wärme.
Gewicht: 0,25 kg
Preis: 500 C

Schwebeplattform

Schwebeplattformen kommen immer dann zum Einsatz, wenn man unhandliche Lasten auf kurzer Strecke bewegen will. Eine Schwebeplattform, benutzt zum Auftrieb ein abgewandeltes Anti-Grav-System. Es kann sich nicht von eigener Kraft bewegen. Dazu schiebt man die Plattform, die maximal in einer hohe von 2 Metern über den Boden schweben kann, in die gewünschte Richtung. Die maximale Bewegungsweite beträgt dabei maximale 10 Felder pro Runde. Eine Sicherung an den Griffstangen der Plattform verhindert, das sie von allein wegschiebt, wenn der Schieber die Plattform loslässt. Die Energieeinheit einer Plattform hält für 10 Stunden.
Gewicht: siehe Unten
Preis:

Größe	Traglast	Eigengewicht	Preis
kleine Schwebeplattform (1 m x 1 m)	500 kg	10 kg	2 kC
Mittelgroße Schwebeplattform (2 m x 2 m)	1 Tonne	50 kg	5 kC
große Schwebeplattform (5 m x 3 m)	3 Tonne	100 kg	10 kC
sehr große Schwebeplattform (10 m x 3 m)	6 Tonnen	200 kg	20 kC

Schweißgerät

Mit einen Schweißgerät kann man metallene Dinge auf oder zu schweißen oder auch miteinander verbinden. Die Flamme besitzt einen Schadenswert von 4. Die Chemische und elektrische Ladung des Schweißgerät hält für 10 Minuten arbeiten. Um mit ihr vernünftig umgehen zu können, braucht man die Fertigkeit "Mechanik".
Gewicht: 1 kg
Preis: 200 C

Seil

Ein Seil besitzt eine Zuglast von maximal 1 Tonne. An einen Seil kann man problemlos, ohne Hilfsmittel hoch und runter klettern.
Gewicht: 0,25 kg pro 10 m
Preis: 5 C pro 10 m

Sender

Ein Sender kann jegliche Informationsart versenden. Ob es sich hierbei um Sprache, Bilder, Computerdaten oder andere Information handelt, ist egal. Für das betreiben eines Senders braucht man einen Comunikator, ein Terminal, eine AV-Rekorder oder ähnliches. Die Sender, die eine Reichweite von 1 km bis 1500 km besitzen, funktionieren auf dem Funksystem. Die Sender mit der Reichweite 100 k bis 20 M ANE (Astronomische Navigation Einheiten), arbeiten mit einer Kurzwellen Dimensions-Feldozilation oder Ozilationssender genannt. Die unabhängige Energieeinheit des Senders reicht für 1 Tag Dauerbetrieb.
Gewicht: Das Gewicht richtet sich nach der Stärke des Senders.
Preis: Der Preis ist abhängig von der Art des Senders.

Sender	Reichweite	Gewicht	Preis
Funk Sender I	1 km	0,1 kg	100 C
Funk Sender II	10 km	0,2 kg	200 C
Funk Sender III	100 km	0,5 kg	500 C
Funk Sender IV	1500 km	1 kg	1 kC
Ozilationssender I	1 k ANE	2 kg	5 kC
Ozilationssender II	10 k ANE	4 kg	8 kC
Ozilationssender III	100 k ANE	8 kg	10 kC
Ozilationssender IV	1 M ANE	10 kg	25 kC
Ozilationssender V	10 M ANE	50 kg	50 kC
Ozilationssender VI	20 M ANE	100 kg	100 kC

Sicherheitsprogramme

Sicherheitsprogramme gehören zu jedem Computersystem. Sonst ist das System ungeschützt und jeder User könnte machen, was er wollte. Sicherheitsprogramme gibt es in mehreren Stufen und Aggressivitäten. Die Aggressivität modifiziert den Preis des Programms. Eine Aggressivität A ist die Grundausstattung der Programme. Eine Aggressivität von

B muss mit einen Aufschlag von 25% bezahlt werden. Eine Aggressivität C mit einem Aufschlag von 50% und eine Aggressivität D mit einen von 100%. Ein späteres ausbauen oder modifizieren der Programme ist nicht möglich. Die Programme werden in normalen Datenchips ausgeliefert.
Gewicht: 0,01 kg
Preis: Der Preis richtet sich nach der Stufe und der Aggressivität (siehe Oben).

Sicherheitsprogramm-Stufe	Preis
1	1 kC
2	5 kC
3	10 kC
4	20 kC
5	40 kC
6	80 kC
7	150 kC
8	300 kC
9	600 kC
10	1,5 MC
11	3 MC
12	4 MC

Sklave

Nach den Pretan Gesetzen aus dem Jahr 156 NS, ist die Sklaverei in meisten Teilen der Allianz erlaubt. Sklaven werden heute gehandelt wie andere Waren auch. Der Besitzer eines Sklaven ist für dessen Taten verantwortlich und er muss sich um seine Sklaven kümmern, wie Nahrung geben, Unterkunft und Kleidung. Jedoch besitzt der Sklave keine Rechte und das Quälen oder Töten eines Sklaven durch seinen Besitzer ist nicht Strafbar. Sklaven besitzen ein Brandmal auf der Stirn so dass ein Sklave aus solcher erkannt werden kann. Der Preis für einen Sklaven hängt stark davon ab, welche Ausbildung der Sklave besitzt, beziehungsweise wofür er eingesetzt werden soll. Ein Sklave der an einen Krononomäer verfüttert werden soll ist günstiger, als ein Sklaven-Lehrer der die Kinder seiner aristokratischen Besitzer ausbilden soll.
Preis: Die Preise geben grobe Richtpreise an und können stark variieren.

Sklave	Preis
Futtersklave	0,5 – 1 kC
Lustsklave	10 - 30 kC
Normaler Arbeitersklave	5 - 10 kC
Lehersklave	10 – 20 kC
Kampf-Hybrid	10 – 50 kC

Sprungtornister

Ein länglicher runder Zylinder, der auf den Rücken des Trägers geschnallt wird. In ihm befindet sich ein einfaches Anti-Grav-System, das dem Träger ermöglicht, kleine Distanzen im Fluge zu überwinden. Dabei wird kurzzeitig ein Anti-Grav-Feld beim Start und bei der Landung aufgebaut. Während des Fluges kann man seine Flugbahn nicht verändern. Die maximale Sprungweite beträgt 20 Meter. Dabei ist es egal, ob in die Höhe oder in die Weite geflogen wird. Der Flug erfolgt immer in einer ballistischen Bahn und weicht nicht nach rechts oder links ab. Die Energieeinheiten des Sprungtornisters halten für insgesamt 5 Sprünge.

Regeltechnisch aktiviert der Träger das System mit einer Handlung und verzichtet dabei auf seine eigene Bewegung. Anstatt fliegt er mit dem Sprungtornister.

Damit er richtig landet, wenn er wieder auf den Boden aufkommt, muss dem Charakter ein Erfolgswurf mit dem Attribut „Reflexe" gelingen. Besitzt der Charakter die Fertigkeit „Mini-Grav-System" und ist diese höher als das Attribut „Reflexe", so kann er diese anstatt das Attribut benutzen. Misslingt der Erfolgswurf, so fällt der Charakter hin und kann nächste Runde wieder aufstehen.
Gewicht: 2 kg
Preis: 6 kC

Störfeldgenerator

Ein Störfeldgenerator erzeugt ein sich immer änderndes Breitbandspektrum an erzeugten Sensorsignalen. Jeder Scanner, der versucht in diesen, aus diesen oder in den Bereich hinein etwas zu scannen, wird nur Datenmüll, empfangen. Es ist somit unmöglich etwas mit einen Scanner in diesen Bereich zu messen. Der Nachteil ist, dass diese geschützten Bereiche sehr auffällig sind und jemanden sie schnell mit einen Scanner entdecken kann. Die Energieeinheit in den Störfeldgeneratoren reichen für 1 Tag Betriebszustand.
Gewicht: je nach Reichweite
Preis: Der Preis ist abhängig von dem Generatortyps.

Generatortyp	Reichweite	Gewicht	Preis
Störfeldgenerator I	15 m	2 kg	10 kC
Störfeldgenerator II	200 m	6 kg	20 kg
Störfeldgenerator III	1 km	10 kg	30 kC

Störmodul (I)

Bei einem Störmodul handelt sich um ein Zusatzgerät, das an einen Sender angeschlossen wird. Eingeschaltet, sendet der Sender innerhalb seiner Reichweite ein starkes Störsignal aus, das andere Sendersignale überlappt. Somit ist keine Kommunikation mehr mit diesen Sendern möglich.
Gewicht: 0,5 kg
Preis: 1 kC

Suchprogramme (Wurmroutine)

Suchprogramme können nach Daten in verschiedensten legal zugänglichem Computersystem suchen.
Gewicht: 0,01 kg
Preis: Der Preis richtet sich nach der Stufe des Programms.

Stufe	Preis
1	1 kC
2	5 kC
3	10 kC
4	50 kC
5	100 kC

Tarnanzug

Tarnanzüge gibt es unterschiedlichsten Ausführungen und Farben. Es handelt sich hierbei um normale Kleidung, die bestimmte Farbmuster aufweisen. Ob Urban, Dschungel, Laubwald, Wüst oder Eis. Es gibt eine unzählige Anzahl von unterschiedlichem Muster. Besitzt man den richtigen Anzug zur passenden Umgebung, erhält der Träger eine WM:+1, bei die Ausübung der Fertigkeit "Tarnen".
Gewicht: 0,5 kg
Preis: 50 C

Tarnnetz

Ein Tarnnetz, besteht neben seinen tarnfarbenen Eigenschaften, aus vielen Sensorfasern. Diese bauen um das Netz und somit was sich darunter befindet, ein Feld auf, das alle Sensorstrahlungen absorbiert. Somit wird das Netzt für einen Sensor unsichtbar. Man kann mit einen Sensor nicht durch das Netzt hindurch und nicht hinaus messen. Ein beliebtes Equipment bei Militär und bei Schmugglerbanden, um Fahrzeuge und Ausrüstung zu tarnen. Das Netzt besitzt eine Fläche von 20 Quadratmeter. Die Energieeinheit reicht für einen Tag.
Gewicht: 5 kg
Preis: 1 kC

Taschenlampe

Eine Taschenlampe, auch als Schulter-, Helm- oder Waffenlampe erhältlich, strahlt einen Lichtkegel 25 m weit. Eine Taschenlampe besitzt zu schaltbare Leuchtfilter, die den IR und UV Sichtbereich ausstrahlen, oder nur in diesen Bereich leuchten. Eine Taschenlampe leuchtet bei Benutzung 3 Tage lang.
Gewicht: 0,25 kg
Preis: 20 C

Taucherausrüstung

Eine Taucherausrüstung besteht aus Schwimmflossen, Gewichten und aus einem wasserdichten und heizbaren Taucheranzug. Die Atemmaske sollte man noch dazu kaufen.
Gewicht: 1 kg
Preis: 200 C

Tech-Brille

Verspiegelt oder getönt. Es gibt sie in jeder Form und Farbe. Eine Techbrille kann mit Zusatzmodule (siehe Unten) ausgerüstet werden, mit denen man die Funktionen einer Brille verbessern kann. Eine Tech-Brille besitzt außerdem ein Interface wie alle Videosysteme eins besitzen. Man kann mit diesem Interface statt auf einen Bildschirm, etwas in seiner Brille ansehen. Dabei werden die Brillengläser halbdurchlässig und produzieren ein transparentes Bild oder es wird ein kleines Bild in den Sichtbereich des Brillenträgers eingeschoben. Der Ton wird durch kleine Lautsprecher in den Ohrbügel ausgegeben. Besitzt der Träger, Augen die durch Cyberware verbessert worden sind, haben diese Veränderungen keine Wirkung, solange die Brille getragen wird.
Gewicht: 0,5 kg
Preis: 100 C

Telephon/Vidphon

Telephone oder Vidphon arbeiten heutzutage nur noch schnurlos. Sie senden und empfangen per Funk, eine codierte Datenfolge an oder von Relaisstationen im Orbit von Planeten. Ohne Relaisstation funktioniert das Gerät nicht. Diese Relaisstationen findet man überall um Planeten mit einer Bevölkerungsgrad von 6 und höher. Lebt die Bevölkerung in Biosphären, so befinden sich keine Relaisstationen im Orbit, sondern nur in den Biosphären. Außerhalb ist man auf Funk angewiesen.

Ein Telephon kann nur Ton und ein Vidphon, Ton und Bilder übertragen. Jeder Besitzer eines solchen Gerätes ist abhängig von dem Kommunikationskonzern, der die Relais betreibt. Diese verlangen von dem Besitzern der Geräte eine monatliche Gebühren. Ein Telephon kostet jeden Monat 10 C und ein Vidphon 20 C. Jeder Besitzer bekommt für sein Gerät eine eignende Kennummer. Möchte man mit einem Besitzer eines Telephon oder Vidphon kommunizieren, wählt man die Kennummer der betroffenen Person. Die Preise für das Gespräch übernimmt meistens der Anrufer. Aber nach Bestätigung des Angerufenen, kann er auch die Gebühren übernehmen. Umso weiter der Angerufene vom Anrufer befindet, umso teurer ist das Gespräch. Gespräche auf einem Planeten, von Planet auf einen benachbarten Mond oder vom Orbit eines Planeten aus, kostet jede Minute 0,1 C. Gespräche innerhalb eines Sonnensystems, also von Planet zu Planet, kosten pro Minute 1 C. Gespräche außerhalb eines Sonnensystems sind nicht möglich. Die Energieeinheit eines Telephons oder Vidphones reicht für einen Monat.

Funktional besitzt ein Telefon noch viele kleine Programme die das Leben des Trägers vereinfachen sollen. So kann er damit Rechnen, seine GPS Position inkl. Kartenmaterial ermitteln, Audioaufnahmen machen, Photos schießen, Spiele spielen, Aufgaben und Termine verwalten, etc, etc, etc…
Gewicht: Das Gewicht richtet sich nach der Ausführung des Gerätes.
Preis: Der Preis ist abhängig von der Ausführung des Gerätes.

Geräteausführung	Gewicht	Preis
Telephon	0,1 kg	50 C
Mini Telephon	0,02 kg	100 C
Vidphon	0,2 kg	200 C
Mini Vidphon	0,05 kg	400 C

Terminal

Das Terminal ist das Arbeitsgerät der Gegenwart. Mit ihm schreibt oder diktiert man Briefe, spielt Spiele, schaut sich das neuste Cyberslam Match an oder holt sich die aktuellsten News aus fernsten Datennetzen. Er ist Computer, Unterhaltungsgerät und Kommunikationsgerät in einem. Er ist außerdem in einer Hologram fähiger Version erhältlich. Natürlich besitzt ein Terminal eine unzählige Anzahl von unterschiedlichen Anschlüssen, darunter auch DRZ-Anschlüsse und Anschlüsse für ein Neurolink.

Gewicht: siehe Unten
Preis: Der Preis ist abhängig von der Ausführung des Terminals.

Ausführung	Gewicht	Preis
Terminal	1 kg	400 C
Mini Ausführung	0,25 kg	600 kC
HoloVid fähig	-	+1 kC

Transportable Heizung

Eine kleine Mini Heizung, die sich hervorragend in jeder Ecke eines Zelt oder anderen Unterschlupf macht.
Gewicht: 0,5 kg
Preis: 50 C

Unterkünfte

Auf der Straße zu wohnen, ist meistens nicht so doll. Somit sollte man schon ein festes Dach über dem Kopf haben. Die Preise der Unterkünfte werden noch durch ihren Standort, bzw. ihren Zustand modifiziert.

Art der Unterkunft	Kosten
Schlafsarg pro Tag	10 C
Hotelzimmer pro Tag	30 C
Wohnung pro Raum und je Monat	60 C
Haus pro Raum und je Monat	200 C

Umgebung der Unterkunft	Preismodifikation
Slum	+0%
Unterschicht	+100%
Mittelschicht	+300%
Oberschicht	+500%
Reich	+700%

Videokleidung

Diese Kleidung ist mit einer optischen Videofolie beschichtet. Es handelt sich um die gleiche Folie, die auch bei Terminals als optischem Darstellungsgerät fungiert und sie stellt zweidimensionale Bilder dar. Die Daten dafür können aus einem Terminal stammen, das man über einen Datenanschluss mit der Kleidung verbindet. Oder man benutzt Datenchips mit vorgefertigten Bildern oder Filmen die in einen Datenchipleser der Jacke passt. Über ein Neurolink, kann man auch Bilder aus der Phantasie auf der Kleidung darstellen. Man könnte Nachrichten auf der Kleidung erscheinen lassen oder wilde Chaotische Symbole und Bilde entstehen lassen. Man kann Videokleidung zu Tarnen benutzten. Dazu lässt man auf der Oberfläche der Kleidung immer die passende Farbmuster erscheinen, wodurch der Träger eine WM:+1 beim Einsatz der Fertigkeit "Tarnen" erhält.
Gewicht: siehe Unten
Preis: Der Preis ist abhängig von der Kleidung.

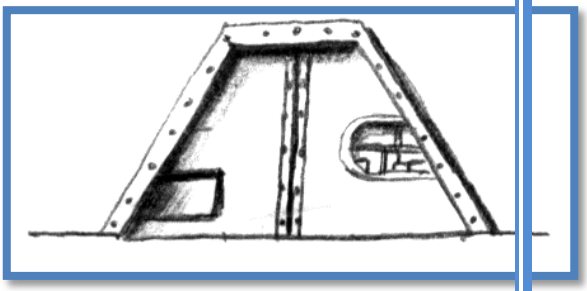
Kleidung	Gewicht	Preis
Jacke	0,5 kg	1 kC
Hose	0,5 kg	1 kC
Mantel	1,5 kg	2,5 kC

Waffenhalfter

Waffenhalfter gibt es für fast jede Art von Waffen. Ob einhändige Schwerter, kleine Dolche oder große Pistolen. Der Halfter kann an der Taille, unter den Armen oder an einen Bein getragen werden. Je nach dem, ob dort auch die Waffe hinpasst. Ein Schwert unter den Armen zu tragen, sieht bestimmt sehr witzig aus.
Gewicht: 0,25 kg
Preis: 30 C

Wanzenscanner

Ein Wanzenscanner sucht speziell nach der Sendersingnatur, die für solche Geräte typisch sind. Der Benutzter muss die Fertigkeit "Elektronik" erfolgreich einsetzt, um mit dem Wanzenscanner etwas zu finden. Die Energieeinheit reicht für 10 Stunden.



Gewicht: 0,5 kg
Preis: 3 kC

Werkzeug

Manchmal ist es wichtig mechanisches Werkzeug einzeln zu kaufen. Hierzu die folgende Liste.
Gewicht: siehe Unten
Preis: Der Preis richtet sich nach der Art des Werkzeuges.

Werkzeug	Gewicht	Preis
Stemmeisen	1,5 kg	20 C
Hammer	0,5 kg	10 C
Bolzenschneider	1 kg	30 C

Werkzeug-Kit

Ein Werkzeug-Kit braucht man für die Anwendung von einigen Fertigkeiten (Elektronik, Fälschen, Mechanik, Sicherheitstechnik, Sprengtechnik, Schlösser öffnen, Fallentechnik). Ein Werkzeug-Kit besteht aus einer großen Reihe von Werkzeugen und Geräten, die speziell für den speziellen Gebrauch der Fertigkeit zugeschnitten ist. So sieht jedes Werkzeug-Kit anderes aus. So kann jemand der eine Werkzeug-Kit (Elektronik) nicht für die Anwendung der Fertigkeit Fälschen benutzten und umgekehrt. Genauso verhält es sich mit den anderen Kits auch.
Gewicht: 2 kg
Preis: 1 kC

Zelt

Ein Zelt beherbergt eine oder mehrere Personen und schützt sie vor äußeren Witterung Verhältnissen.
Gewicht: siehe Unten
Preis: siehe Unten

Größe	Aufbauzeit	Gewicht	Preis
ein Personen Zelt	1 min	0,5 kg	30 C
zwei Personen Zelt	2 min	1 kg	100 C
fünf Personen Zelt	5 min	2 kg	200 C
zehn Personen Zelt	10 min	5 kg	400 C

Zerrhacker

Bei einem Zerrhacker handelt es sich um ein Zusatzgerät für Sender, Empfänger, Comunikatoren oder Telefone. Der Zerrhacker chiffriert alle Daten die versendet werden und dechiffriert alle hereinkommende Daten. Das dechiffrieren gelingt nur, wenn der Zerrhacker am Empfänger gleich eingestellt ist wie der Zerrhacker am Empfänger. Um einen fremden Zerrhackercode zu knacken, muss man einen Terminal und einen Zerrhacker besitzen. Weiterhin muss einem ein Erfolgswurf auf der Fertigkeit "Kryptographie" gelingen. Zerrhacker gibt es in verschiedenen Stufen. Umso höher die Stufe umso schwieriger ist es um einen solchen Code zu knacken. Die folgende Liste gibt die Wertmodifikationen an.
Gewicht: 0,5 kg
Preis: Der Preis ist abhängig von der Stufe des Zerrhackers.

Zerrhacker Stufe	WM	Preis
Zerrhacker I	-1	1 kC
Zerrhacker II	-2	5 kC
Zerrhacker III	-3	10 kC
Zerrhacker IV	-4	15 kC
Zerrhacker V	-5	20 kC

Zugangskartenmodul (ZKM)

Ein Zugangskartenmodul wurde speziell für die magischen User, den Energie-Controller, im Datenraster entwickelt. Es dient zur Gebührenabrechnung von Energie-Controller, wenn sie das Raster bereisen. Ein ZKM besitzt einen DRZ-Anschluss, einen Kartenschacht für die Aufnahme der Zugangskarte und ein Tastenfeld zur Eingabe des Persönlichen Zugangskodes.
Gewicht: 0,25 kg
Preis: 250 C

Zusatzmodule

Zusatzmodule sind kleine Geräte, die speziell die Eigenschaften von Tech-Brillen, Ferngläsern oder Bildvergrößeren verbessert. Nicht jedes Modul passt an jedes Gerät, so das bei jedem Modul aufgeführt ist, ob es passt oder nicht. An ein Gerät können durchaus mehre Module gleichzeitig angebracht werden und auch gleichzeitig mit einander kombiniert werden. Über ein kleines Eingabefeld, können die Module aktiviert und deaktiviert werden. Es folgen die Modulbeschreibungen.

Infrarot-Modul

Ein kleines Modul, das an Ferngläser, Brillen oder Bildvergrößerer passt. Das optische Wahrnehmungsgerät wird zu einen Wärme empfindliches Sichtgerät. Wärmeschemata wie Lebewesen, Motoren oder ähnliches, kann man somit in absoluter Dunkelheit entdecken. Besitzt man eine Lichtquelle mit infrarotem Lichtanteil, kann man auch dunkle (kalte) Örtlichkeiten bestens begutachten.

Lichtphasen-Modul

Durch einen Trick, mit der Verschiebung des Lichtes, ist man in der Lage, durch die Moleküle mancher Dinge zu sehen. Umso stärker die Struktur, umso schwerer ist es durchzusehen. Dieses Modul gibt es nur für Brillen erhältlich. Die effektive Reichweite beträgt 3 m. Mit dieser Brille ist es möglich Dinge, mit einer dichten Molekülaufbaus, wie zum Beispiel Waffen, zu entdecken.

Mikroskop-Modul

Ein Modul für Brillen. Durch diese Modul kann der Träger der Brille bestimmte Ausschnitte seines Sichtbereiches 500-mal vergrößern. Die Dinge die der Charakter "heran holt", dürfen nicht weiter als ein Meter entfernt sein.

Restlich-Modul

Mit diesem Modul können kleine Lichtquellen, sosehr verstärkt werden, dass sie ausreicht eine Umgebung vollständig auszuleuchten. Somit kann man in z.B. Nächten mit Sternenhimmel oder Mondschein, seine Umgebung wie bei Tageslicht wahrnehmen. Dieses Modul kann an Brillen, Ferngläsern oder in Bildvergrößerer eingebaut werden.

Rundum-Modul

Ein Modul für Brillen. Durch optische Sensoren kann die gesamte Umgebung rund um den Träger mit der Brille sichtbar gemacht werden. Der Träger sieht somit alles was um ihn herum geschieht. Er besitzt einen Sichtradius von 360 Grad. Es ist nicht möglich sich an den Träger heran zu schleichen. Das Sichtfeld wird aber durch die Brille verzerrt, so dass sich die Bewegungsweite des Träger halbiert. Die Sichtweite verringert sich ebenfalls auf 25 Meter.

Smartbrillen-Modul

Das Smartbrillen-Modul kann nur mit einer Techbrille verbunden werden. Die Brille funktioniert ähnlich wie ein Smartlink. Mit einen Kabel wird eine Verbindung mit einen Zielsystem der Brille und einer Waffe hergestellt, die der Träger ein der Hand hält. Die Waffe muss für den Gebrauch von Smartlink ungerüstet sein. Die zusätzlichen Kosten für eine solche Waffe betragen 1 kC. Die Brille errechnet aus der Position der Waffe und der Richtung in der der Lauf zeigt, ein Fadenkreuz, das in die Brille eingeblendet wird. Mit Hilfe des Kreuzes, erleichtert das, dass Zielen, für den Schützten. Der Träger einer solchen Brille und Waffe, erhält eine WM:+1, beim Angriff. Die Smartbrille ist nicht mit Smartlink oder einem Laservisier kombinierter.

Ultraschall-Modul

Ein Modul, das es nur für Brillen gibt. Durch ein gebündeltes und verschlüsseltes Geräuschsignal, die ein Sender abstrahlt, bildet das Modul aus den zurückgeworfenen Geräuschen ein optisches Bild. Das Bild zeigt nur grobe Strukturen. Außerdem wirkt es nur auf kurzer Distanz (10 m). Mit ihr kann alles erkannt

werden, was eine Struktur besitzt. Auch getarnte Dinge und Wesen. Der Sender besitzt die Form, Größe, Preis und Gewicht einer Taschenlampe.

Ultraviolet-Modul

Mit diesen Modul können Brillen, Ferngläser oder Bildvergrößerer ausrüsten werden. Mit ihr kann man im ultravioletten Sichtbereich sehen. Dazu braucht man eine Lichtquelle die ultraviolettes Licht ausstrahlt.
Gewicht: 0,01 kg
Preis: Der Preis ist abhängig von dem Modul, das erworben wird.

Modul	Preis
Infrarot-Modul	200 C
Lichtphasen-Modul	80 kC
Mikroskop-Modul	400 C
Restlich-Modul	200 C
Rundum-Modul	15 kC
Smartbrillen-Modul	2 kC
Ultraschall-Modul	8 kC
Ultraviolet-Modul	250 C

Gifte und Drogen

Es folgt eine Auflistung von handelsüblichen Gifte und Drogen. Diese Mittel können auf vier verschiedenen Arten eingenommen werden: Oral, Injektion, Dermapatch, Spray.

Mit einer oralen Einnahme wird das Mittel in Pillenform, Flüssig oder als Pulver geschluckt. Bis das Mittel wirkt dauert relativ lange.

Als Injektion wird das Mittel in flüssiger Form, als Serum, in die Blutbahn injiziert. Das bereitstellen und das ansetzen einer Spritze dauert zwei Runden. Die Wirkung setzt sofort ein.

Ein Dermapatch wird auf die Haut geklebt und wirkt über die Hautschicht auf den Körper. Die Wirkung setzt in einer Runde ein.

Gift oder Drogen in Sprayform wirken auf den Körper sofort, sobald sie mit ihm in Kontakt kommen. Der Kontakt muss länger als eine Sekunde sein und 60% des Mittels muss auch Kontakt mit dem Körper haben, um zu wirken. Solche Mittel verflüchtigen sich sehr schnell (3 Runden) und sind dann harmlos.

Übertragungsart	Geschwindigkeit	Preismodifikator
Oral	1w12 Minuten	-
Injektion	Sofort	-
Dermapatch	Eine Runde	+50%
Spray	Sofort	+100%

Weitere Informationen stehen im Kapitel „Körper".

Gifte

Diese Liste gibt eine kurze Übersicht über die erhältlichen Gifte in der Allianz. Die Gifte können in ihrer Dosis erhöht werde, was keinen Einfluss auf die Wirkung hat, jedoch auf den Rettungswurf (siehe Grundregeln -> Gifte).

Name: Hier steht der Name des Giftes.
Geschwindigkeit: Die Geschwindigkeit, wie lange es Braucht, bis das Gift eine Wirkung auf den Metabolismus zeigt.
Effektdauer: Die Effektdauer gibt die Dauer der Wirkung an.
Beschreibung: Die regeltechnische Daten des Giftes und einige Beispiele sind an dieser Stelle angegeben.
Preis: Hier steht der Preis in Credits pro Dosis.

Halluzinogen (I)

Geschwindigkeit: sofort
Effektdauer: 1w6 Runden
Beschreibung: Halluzinogene bewirken eine Beeinflussung der Wahrnehmung des Opfers. Dies bewirkt, das eine Person für eine bestimmte Zeit eine negative Wertmodifikation von –3 auf alle Erfolgswerte erhält. Beispiele für typische Halluzinogene ist das Gift des Huqip oder das künstliche Hot Skin.
Preis: 200 C pro Dosis

Langsames Zellgift (I)

Geschwindigkeit: sofort
Effektdauer: 1w6 Runden
Beschreibung: Das langsame Zellgift ist das in der Natur am häufigsten vorkommenden Gifte. Es ist nicht sehr stark und wirkt auf mehrer Runden verteilt. Das Opfer erhält dann solange Schaden, wie die Effektdauer angibt. Jede Runde verliert das Opfer einen Lebenspunkt. Beispiele für langsame Zellgifte, ist das Gift des Tarisami, die Spucke des Gogem'Nan oder das künstliche Venuzi-T5A.
Preis: 200 C pro Dosis

Paralysegift

Geschwindigkeit: sofort
Effektdauer: 1w6 Runden
Beschreibung: Ein Paralysegift bewirkt bei einem Opfer eine zeitlich begrenzte Ohnmacht. Das Opfer ist paralysiert, fällt zu Boden und kann sich nicht mehr bewegen und auch nicht mehr handeln. Beispiele für das, auch in der Natur vorkommende, Paralysegift, ist das chemische Zotak-99, der Speichel der Drusaschlange, das Verana Toc aus der Wurzel der gleichnamigen Pflanze auf Og und der Schleimfilm von der Haut des Girmafrosches.
Preis: 100 C pro Dosis

Schnelles Zellgift (I)

Geschwindigkeit: sofort
Effektdauer: sofort
Beschreibung: Das schnelle Zellgift besteht aus sehr agressiven Stoff, der in kürzester Zeit den Körper des Opfer zerstören kann. Das Opfer verliert 1w6 Lebenspunkte durch die Zersetzung der Zellstruktur. Schnelle Zellgifte kommen selten in der Natur vor. Beispiele für schnelles Zellgift ist das Gift der entarischen Viper, das künstliche Magatax-5, das chemische Black Breath oder der Blütenstaub der Brenofpflanze.
Preis: 500 C pro Dosis

Zellgift (I)

Geschwindigkeit: 1w12 Runden
Effektdauer: sofort
Beschreibung: Ein normales Zellgift zerstört Körperzellen und verursacht somit Schaden bei dem Opfer. Das Opfer verliert 1w6 Lebenspunkte durch die Zersetzung der Zellstruktur. Das normale Zellgift kommt relativ oft in der Natur vor. Beispiele von Zellgiften ist das Blut von Maderianern, das Gift des Galamans oder das chemische MMJ-2.
Preis: 200 C pro Dosis

Liste der Drogen

Es folgt eine Auszug aus der erhältlichen Drogen der Allianz.

Name: Hier steht der Name der Droge. Befindet sich hinter dem Namen in einer Klammer ein großes A (A), so bedeutet dies, das diese Droge abhängig machen kann.
Effektdauer: Die Effektdauer gibt an, wie lange eine Droge und ihr Effekt auf einen Metabolismus wirkt.
Beschreibung: Eine Beschreibung der ungefähren Funktion der Droge, deren Einsatzgebiet und dem regeltechnischen Effekt auf den Charakter.
Preis: Der Preis der Droge.

Berserk (AA)

Effektdauer: 1w6 Minuten
Beschreibung: "Berserk" ist die am meist benutzte Kampfdroge unter Gladiatoren. Berserk senkt jegliche Hemmschwelle zur Gewaltbereitschaft, es setzt körperliche Energiereserven frei und steigert die Sinne.

Die Person greift jeden Gegner im Nahkampf an, den sie sehen kann. Dabei ist es egal ob es sich um eine Übermacht oder sehr starke Gegner handelt. Befindet sich keine Gegner der Person mehr, greift sie auch befreundete Person an. Dies geschieht aber nur, wenn der Person eine Erfolgswurf für "Intelligenz" misslingt. Der Wurf darf solange jede Runde wiederholt werden, bis er gelingt oder die Droge nachlässt.

Mit Einnahme der Droge erhält der Charakter eine Steigerung der "Initiative" von 5 Punkten und eine Steigerung des Schadenswertes (SW) im Nahkampf um 4 Punkt.
Preis: 200 C

Blue Light (A)

Effektdauer: 1w6 Minuten
Beschreibung: Blue Light ist eine oft benutzte Kampfdroge unter Söldnern. Innerhalb der Wirkungsdauer, werden die Sinne der Person geschärft, Adrenalin wird ausgeschüttet und Energiereserven des Körpers werden aktiviert. Während dieser Zeit, verändert sich die Wahrnehmungsfähigkeit und die Person nimmt ihre Umgebung bläulich war (daher auch er Name). Die Droge bewirkt, das der Charakter auf alle Fernkampf-Fertigkeiten eine Wertmodifikation von +1 und eine Steigerung von 5 auf die "Initiative" erhält.
Preis: 200 C

Body Heal (A)

Effektdauer: ein Tag
Beschreibung: Body Heal ist eine sehr oft verwendete Droge, bei der Heilung von langwierig anhaltenden Verwundungen. Mit Einnahme der Droge wird die Heilungsrate verdoppelt. Damit die Droge wirkt, darf während der Wirkungsdauer die Person keine weiteren Verwundungen erleiden.
Preis: 100 C

Deep Sleep (A)

Effektdauer: 1w6 Minuten
Beschreibung: Die Droge versetzt die betroffene Person in einen künstlichen Tiefschlaf. Der Schlaft kann nicht vorzeitige beendigt werden und endet nach der Effektdauer. Gegen diese Droge besitzt die Person zwei, anstatt einen Rettungswurf. Gelingt auch nur einer der Würfe, so besitzt die Droge keinen Effekt.
Preis: 50 C

Ereysaan (A)

Effektdauer: 1w6 Stunden
Beschreibung: Die magische Droge Ereysaan wird aus den magischen Sekretdrüsen der Zeloaten-Arbeitern gewonnen. Durch genetisch und magisch Veränderungen, können die körperlichen Attribute eines Wesen gesteigert werden. Die Droge gibt es in vier unterschiedlichen Zusammensetzungen, das jeweils das Attribute „Konstitution", Stärke“, „Geschick“ oder „Reflexe“ um 2 Punkte gesteigert werden kann.
Preis: 400 C

RemBlock (A)

Effektdauer: ein Tag
Beschreibung: RemBlock ist ein schwerer Schlafblocker. Das Mittel verhindert dass der Patient für einen Tag einschläft. Die Droge kann durchaus mehrfach eingenommen werden, so dass die Schlafphase weiter hinausgezögert wird. Sehr beliebt bei Soldaten und Terroristen im Gefecht sowie Pal-Controller die lang anhaltenden magischen Rituale durchführen müssen.
Preis: 2 C

Freez Mind

Effektdauer: ein Tag
Beschreibung: Das Freeze Mind ist eine typische "Gefängnisdroge". Jeder der unter dieser Droge steht, besitzt einen vernebeltes Bewusstsein, das Konzentrieren fällt schwer und das Sprachzentrum kann nur langsam benutzt werden. Die Person erhält auf alle Erfolgswert eine WM:-1.

Zusätzlich wird die magische Fähigkeit des Opfers gehemmt. Es ist nicht möglich magische Fertigkeiten oder Sprüche einzusetzen. Diese Droge wird besonders gegen Controller in Gefangenschaft angewendet.
Preis: 20 C

Fuugash

Effektdauer: 1w12+3 Jahre
Beschreibung: Fuugash ist eine lebensverlängernde, magische Droge. Die Magie der grünlichen Flüssigkeit, stoppt den Alterungsprozess für eine gewisse Zeit.
Preis: 100 kC

Mega Score (A)

Effektdauer: eine Stunde
Beschreibung: Diese Droge steigert das körpereigene Immunsystem und macht es resistenter gegen Drogen, Krankheiten, Gifte, Kampfstoffe, Toxinen und andere schädlichen Stoffen. Eine Person die unter der Wirkung von Mega Score steht, erhält einen zusätzlichen Rettungswurf gegen diese Mittel.
Preis: 50 C

Neurostop Plus (A)

Effektdauer: ein Tag
Beschreibung: Ein sehr beliebtes Schmerzmittel das bei Zahnschmerzen, starken Juckreiz und auch Wundschmerzen verwendet wird. Es eliminiert diese Schmerzen und wirkt für einen kompletten Tag. Nebenwirkungen sind nicht bekannt, doch von einer dauerhaften Anwendung wird wegen der Abhängigkeitsgefahr abgeraten.
Preis: 2 C

Neutral Plus (AA)

Effektdauer: eine Runde
Beschreibung: Neutral Plus ist eine sehr häufig verabreichtes immunisierendes Mittel. Neutral Plus besitzt den Effekt, dass es die Wirkung von Drogen, Giften und die von noch nicht ausgebrochenden Krankheiten völlig auflöst. Dazu muss ein Erfolgswurf gelingen, dessen Erfolgswert bei 6 liegt. Misslingt der Erfolgswurf, so zeigt Neutral Plus keine Wirkung.
Preis: 50 C

Nova Express (AA)

Effektdauer: 1w6 Stunden
Beschreibung: Nova Express ist eine typische Droge, die das Leben einfacher machen soll. Nach der Einnahme ist einem alles Scheißegal, man fühlt sich luftig leicht und denkt, man ist der geilste Typ in der Galaxie.

Der Charakter leidet während der Wirkungsdauer unter einer zufällig ausgesuchten Geisteskrankheit. Die Auswahl erfolgt nach folgender Tabelle mit einen 1w6.

Wurf	Geisteskrankheit
1	Amnesie
2-3	Größenwahn
4	Manisch-depressiv
5	Paranoia
6	Zittern

Preis: 20 C

Oria-doon (A)

Effektdauer: eine Stunde
Beschreibung: Oria-doon ist eins der stärksten Heilmittel die es gibt. Diese Droge produziert der Körper der Jelosh-Läufer, wodurch sie sich automatisch regenerieren können. Ihre künstliche Produktion ist zur Zeit nicht möglich. Konzerne der Allianz sind darauf beschränkt, diese Droge aus den Körpern von toten Jelosh-Läufern zu gewinnen. Daher sind auch die hohen Produktionskosten zu erklären.

Der Effekt von Oria-doon ist, das es alle Zellen des Körpers regeneriert und somit alle verlorene Lebenspunkte zurück erhält. Es heilt dabei nicht nur alle Wunden, Schäden oder andere körperlichen Gebrechen innerhalb von einer Stunde, sondern kann auch bis zu Regeneration von Körperteilen führen. Der Nachteil ist, dass dabei Cyberware und andere Fremdkörper vom Körper abgestoßen wird. Dieser Abstoßungseffekt ist sehr gefährlich, so das pro Cyberwareware, der Charakter einen Schaden von SW:5 erhält. Überlebt der Charakter den Prozess, so erhält er auch die Essenz-Punkte wieder zurück.

Während der normalen Heilzeit verliert die Person ihr Bewusstsein und verfällt in eine Körperstarre. Kleiner Nebeneffekt der Droge ist das sie die Person noch um 1w6 Jahre verjüngt wird.
Preis: 50 kC

Speedheal (A)

Effektdauer: eine Minute
Beschreibung: Die Droge "Speedheal" aktiviert die körpereigene Heilungskräfte und setzt dem Körper noch zusätzliche Energie für diesen Prozess zu Verfügung. Die Droge wirkt innerhalb einer Minute und regeneriert 2w6 verlorene Lebenspunkte zurück. In dieser Zeit darf der Charakter keinen weiteren Verlust seiner Lebenspunkte hinnehmen. Ansonsten funktioniert die Droge nicht. Speedheal heilt Schäden wie Wunden, Verbrennungen, Strahlenschäden, Vergiftungen und andere Gebrechen. Diese Droge funktioniert nur, wenn der Charakter noch null oder mehr Lebenspunkte besitzt.
Preis: 100 C

Troom (AA)

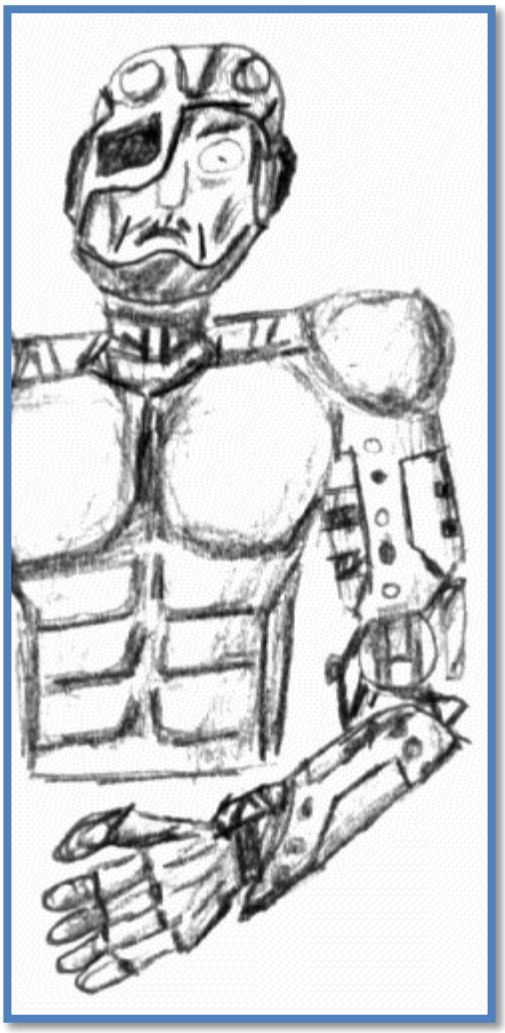
Effektdauer: sofort
Beschreibung: Die Droge Troom ähnelt der Droge "Speed Heal" nur das ihr Inhalt magischer Natur ist. Mit Troom regeneriert der Charakter sofort 2w6 verlorenen Lebenspunkte. So kommt die Droge besonders in Kampfsituationen zum Einsatz, wenn man nicht auf das Einsetzen der Wirkung von anderen Drogen warten kann. Der Nachteil ist die Möglichkeit der Abhängigkeit.
Preis: 200 C

True Memory (A)(I)

Effektdauer: 1w6 Stunden
Beschreibung: Bei True Memory handelt es sich um eine starke Wahrheitsdroge. Wird die Person verhört, während diese Droge wirkt, wirkt eine WM:+3 für den Einsatz der Fertigkeit "Verhören".
Preis: 500 C

Cyberware

Der Traum von einen perfekten Körper ist schon alt. Durch die Cyberware hat man sich diesen Traum näher gebracht. Cyberware steht für Technologien, die Teile des lebenden Wesen verbessert oder durch bessere Teile ersetzt. Die Cyberware wird über Nervenenden des Körpers gesteuert. Dazu ist der Einbau von Cyberware auch immer mit einen chirurgischen Eingriff verbunden. Bei dem Eingriff wird das Nervensystem des Körpers angegriffen, so das es zu Schädigungen kommt. Gerade diese Schädigungen sind für Kel-Nutzer sehr gefährlich, da sie das nutzen der Magie verhindern können.



Schäden durch Cyberware

Durch den Einbau von Cyberware, kommt es zur Schädigung des Nervensystems des Körpers. Person die sich Cyberware einbauen lassen, verliert soviel Punkte von ihrer Essenz, wie bei der Cyberware angegeben ist. Im Kapitel "Der Körper" ist eine Liste angegeben die Zeigt, was für welche Auswirkungen der übertriebene Senkung der Essenz bewirkt.

Wird eines Tages, die Cyberware fachgerecht wieder ausgebaut, regeneriert der Körper jede Woche wieder einen Punkt von der verlorenen Essenz und somit auch die anderen verlorenen Werte.

Ein- und Ausbau von Cyberware

Der Einbau bzw. Ausbau von Cyberware, in den Körper einer Person, ist immer mit einer Operation verbunden. Um also sich Cyberware ein/ausbauen zulassen, muss man zu einen Arzt gehen, der die Fertigkeit "Meditech-Chirurgie" und die nötige Ausrüstung und Zeit besitzt und sich von ihm auseinander nehmen lassen. Eine solche Operation kann natürlich auch unfreiwillig geschehen. Zum Beispiel nach einen Feuergefecht oder einen Unfall, bei dem man seinen Arm oder andere unwichtige Dinge verloren hat.

Man unterscheidet die Schwere der Eingriffe, die bei dem Einbau nötig sind, in drei Stufen. Jede Stufe bestimmt die Operationszeit, sowie die Heilungsdauer, zum ausheilen der Operationswunden. Diese Stufen nennt man Chirurgiestufen. Die Heilungsdauer kann nicht durch Nanniten, Drogen oder Magie verkürzt werden. Es würde zu Abstoßungen der Cyberware kommen.

Chirurgiestufe	Heilungsdauer	OP-Dauer
1	1w12 Tage	20 min
2	1w12 x 2 Tage	4 Stunden
3	2w12 x 5 Tage	12 Stunden

Bei einer Operation der Stufe 2, sind neben dem Arzt, noch ein Assistent mit der Fertigkeit "Erste Hilfe" anwesend. Bei Operationen der Stufe 3, stehen dem Arzt noch drei Assistenten zur Hilfe. Möchte man die Operationskosten senken, kann ein Kumpel auch die Operation durchführen (die Hauptsache ist, das man ihm auch trauen kann). Der Preis, der bei der Cyberware angegeben ist, sinkt dann um 10%.

Nach einer Operation muss die Operationswunde ausheilen. Der Patient muss dafür absolut ruhig liegen und keinem Stress ausgesetzt werden. Wenn dem nicht so ist, besteht die Gefahr, das die Wunde aufbricht, oder die Cyberware beschädigt wird. Dann könnte man sich die ganze Sache wieder heraus operieren lassen und sich wieder neu einbauen lassen (DAS Kostet!). Die Chance das solch ein Fall eintritt, besteht bei einen misslungenen Erfolgswurf "Konstitution".

Nach Operationen der Stufe 3 muss der Patient ein Drittel der Heilungsdauer, auf einer Intensivstation verbringen. In dieser Zeit besitzt er nicht das Bewusstsein.

Es ist möglich bei einer Operation zwei oder gleich mehrere Cyberwareteile einbauen zulassen. Dabei zahlt der Patient wie üblich die anfallenden Kosten der Cyberware und auch die OP-Kosten der verschiedenen Einzeloperationen. Auch die Operationsdauer wird für jede Operation addiert. Das einzige was sich ändert, ist die Heilungsdauer nach einer Operation. Es gilt die längste Heilungsdauer aller Einzeloperation die ausgewürfelt wird.

Es folgt eine Auflistung der Krankenhauskosten und deren Patientenversorgung. Die Art der Versorgung hat keinen Einfluss auf die Heilungsrate, sondern umschreibt nur den Komfort den der Patient besitzt.

Versorgung	Preis
Krankenhaus pro Tag, normale Versorgung	400 C
Krankenhaus pro Tag, sehr gute Versorgung	800 C
Krankenhaus pro Tag, beste Versorgung	2 kC
Krankenhaus, Intensivstation	2 kC

>>>Billy lässt sich von seinem Kumpel Liquid Red ein paar Teile einbauen. Liquid Red ist ein ehemaliger Professor der Medizin, der wegen fragwürdigen Methoden die Lizenz seiner Praxis verlor und seinen Heimatplaneten verlassen musste. Red besitzt nun eine kleine "Klinik" in den Straßen von Emboria II.

Billy entscheidet sich für einen Reflexbooster, ein Comunikator I und ein zwei Chipbuchsen. Der Reflexbooster besitzt eine Chirurgiestufe von 3, der Comunikator eine von 2 und die Chipbuchsen je eine von 1. Für die Operation braucht Liquid Red einmal 10 Stunden, einmal 8 Stunden und zu guter letzt einmal 30 und einmal 10 Minuten. Also insgesamt schnibbelt Red an Billy 18 Stunden und 40 Minuten herum. Pausen nicht inbegriffen.

Danach fühlt sich Billy nicht so doll und muss erst einmal das Bett hüten.

Würde Billy die Cyberware nicht gleichzeitig einbauen lassen, so würde er für den Reflexbooster 2w12 x 5 Tage, für den Comunikator 1w12 x 2 und für die Chipbuchsen je 1w12 Tage sich im Bett langweilen. Er hat sich aber für eine einzige Operation entschieden, so das er nur für jede Cyberware einmal die Heilungsdauer auswürfelt. Er würfelt für den Refelxbooster eine 5 und 2 was 35 Tagen entspricht. Für alle anderen Cyberware fällt die Heilungsdauer niedriger aus, so das dies der Heilungsdauer entspricht. Auf die Operationskosten erhält Billy , weil sich beide schon so lange kennen von Liquid Red eine Senkung der Kosten von 10%. Was Liquid Red aber verschweigt, sind die "kleinen biogenetischen Testreihen " an der DNA seines alten Kumpels. Das wird Billy schon überleben. Gelle?<<<

Lowtech Cyberware und gebrauchte Cyberware

(Optionale Regeln)

Auch Cyberware gibt es in minderer Qualität so dass sie als Lowtech gilt. Gebrauchte Cyberware nimmt bei der Entnahme aus dem ehemaligen Besitzers immer leichte Schäden, so das die hier angebotenen Regeln auch für gebrauchte Cyberware gilt.

Wie schon beschrieben, kostet Lowtech Cyberware einen Punkt mehr an Essenzpunkte als normalerweise. Die Kosten für diese Cyberware sind jedoch um die Hälfte günstiger, so das Lowtech Cyberware gerade auf ärmeren Planeten und Slums anzutreffen sind.

Es gibt jedoch weitere Nachteile bei der Verwendung von Lowtech Cyberware.

Cyberwareprobleme

1w6 Wochen nach Einbau der Cyberware und dann jedes Jahr einmal, muss auf folgender Tabelle geprüft werden, ob es zu Problemen mit der Cyberware kommt.

1w12	Problem
1-7	Kein Effekt
8	Juckreiz
9	Schlafstörung
10	Schmerzen
11	Epileptische Anfälle
12	Ausfall

Juckreiz

Die Nervenschnittstellen der Cyberware sind beschädigt und führen zu leichten bis starken Juckreiz. Der Charakter besitzt demnach rote wunde Stellen am Körper an denen er sich ständig kratzen muss. Dieser Umstand ändert sich Monatsweise. Pro Monat muss mit einem 1w12 gewürfelt werden. Eine 9 und höher führt zu einem starken Juckreiz, so das er in all seinen Tätigkeiten abgelenkt ist und eine Wertmodifikation von -1 auf alle Erfolgswürfe erhält. Liegt der Wurf bei 8 und niedriger, ist der Juckreiz gering so dass er kaum spürbar abgelenkt wird. Mit Drogen kann der Juckreiz kurzfristig unterbunden werden.

Schlafstörung

Der Charakter leidet unter starken Schlafstörungen, so dass am Tag nur die Hälfte an Lebenspunkten regenerieren kann.

Schmerzen

Die Nervenschnittestelle überträgt schmerzhafte Impulse an das Nervensystem. Die Schmerzimpulse sind stark von der jeweiligen Situation abhängig, so diese nur dann auftreten, wenn der Charakter unter Stress steht. Kommt es zu einer Kampfsituation muss der Charakter eine 1w12 würfeln. Bei einer 9 oder höher leidet er unter starken Schmerzen und Krämpfen. Er erleidet eine Wertmodifikation von -2 auf alle Erfolgswürfe. Liegt der Wurf darunter, sind die Schmerzen vorhanden, doch für den Charakter gerade so ertragbar. Mit Drogen kann der Juckreiz kurzfristig unterbunden werden.

Epileptische Anfälle

Die Nervenschnittstelle der Cyberware überträgt Fehlsignale an das Gehirn des Trägers, die zu einem epileptischen Anfall führen können. In Stresssituationen, wie zum Beispiel zu Beginn eines Kampfes muss der Charakter prüfen ob er einen epileptischen Anfall bekommt. Dazu würfelt er eine 1w12. Liegt das Ergebnis bei 9 oder höher, so erleidet er schlagartig den Anfall. Er fällt zu Boden, lässt alles fallen und verkrampft sich. Der Anfall dauert 1w12 Runden und danach ist er für 1w6 Minuten orientierungslos, so das er sich zwar bewegen, jedoch nicht handeln kann.

Ausfall

Die Cyberware fällt durch ihre internen Fehler für 1w6 Minuten aus. Der Ausfall ergibt sich nur in starker Beanspruchung des Trägers. In körperlichen Belastungssituationen, wie zum Beispiel zu Beginn eines Kampfes muss der Charakter prüfen ob seine Cyberware ausfällt. Dazu würfelt er eine 1w12. Liegt das Ergebnis bei 9 oder höher, so fällt die Cyberware schlagartig aus. Nach 1w6 Minuten ist die Cyberware wieder betriebsbereit und wieder voll funktionstüchtig. Während des Ausfalles kann der Träger die Cyberware nicht bewegen oder einsetzen.

Cyberware Liste

Es folgt eine Auflistung der erhältlichen Cyberware in der Allianz. Jede Cyberware, die in einen Körper eingebaut wird, wird durch das Gehirn über die Nervenbahnen gesteuert. Somit geschieht die Steuerung, Anpassung und mögliche justierenden in gedankenschnelle. Solche Abläufe nehmen während des Spielablaufes keine Zeit und keine Handlung in Anspruch. Werden Informationen von eingebauter Cyberware an den Charakter weitergegeben, geschieht dies erster Linie auf der Netzhaut des Trägers. Somit besitzt er immer die genausten Daten der Cyberware. Die Daten können aber auch mittelst einen Neurolink oder Chipinterface gespeichert oder weiterverarbeitet werden.

Cyberware und Energie

Die meiste Cyberware ist, wie normale Ausrüstung auch, mit einer Energieeinheit ausgerüstet. Normalerweise hält eine solche Einheit einen Monat im Dauerbetrieb. Diese Energieeinheit kann man nicht austauschen, sondern nur durch eine bestehende Ladefläche wieder aufladen. Der Energietransfer geschieht durch Induktion, durch die Haut, so das von außen die Ladefläche nicht sichtbar ist. Zu jeder Cyberware gibt es ein Ladekabel, mit der man seine Cyberware wieder aufladen kann.

Cyberwareabschirmung

Jede Cyberware ist mit einen normalen Medizinischen Scanner oder einen MSU scannbar. Dies kann durch eine Cyberwareabschirmung verhindert werden. Dazu werden spezielle Materialen genutzt, die normale Scanner erschwert messen können. Nur mit ein erfolgreicher Erfolgswurf "Biotech" mit einer WM:-5, kann abgeschirmte Cyberware entdecken werden. Eine Cyberwareabschirmung kostet das Doppelte des normalen Preises der Cyberware. Eine nachträgliche Abschirmung ist nicht möglich. Abgeschirmte Cyberware, wird beim Eintrag in das Charakterblatt für Cyberware, mit einen großen A gekennzeichnet.

Name: Der Name der Cyberware.
Beschreibung: Die Cyberware wird an dieser Stelle beschrieben.
Körper: Unter Körper wird beschrieben, an welcher Stelle des Körpers diese Cyberware eingebaut wird.
Essenz: Bei den Kosten handelt es sich um die Punkte, die von der Essenz, des Charakter abgezogen wird.
Chirurgiestufe: Eine Zahl zwischen 1 und 3. Sie bestimmt die Größe der Operation, wenn die Cyberware ein bzw. ausgebaut wird.
Preis: Der Preis der Cyberware in Credits, inklusive der Einbaukosten des Doc's.

Adrenalininjektor

Der Adrenalininjektor injiziert eine hohe Dosis Adrenalin, in den Körper des Trägers, wenn dieser es wünscht. Somit erhöht sich die Initiative im Kampf für 10 Minuten um 10 Punkte. Der Injektor kann nur einmal am Tag eingesetzt werden. Ein Droide kann aus dieser Cyberware keinen Nutzen ziehen.
Körper: Körper
Essenz: 1
Chirurgiestufe: 1
Preis: 3 kC

Anrufbeantworter

Wenn der Charakter ein eingebautes Telefon besitzt, kann er dieses mit einen Anrufbeantworter ausstatten, wenn er mal nicht ran gehen will. Ansonsten gleicht dieses Gerät dem, das in der Ausrüstungsbeschreibung steht.
Körper: Gehirn
Essenz: 1
Chirurgiestufe: 2
Preis: 2,5 kC (intelligent), 1,5 kC (Ansagetext)

Atemmaske

Eine eingebaute Atemmaske wird in die Atemwege des Trägers einoperiert. Sie kann, je nach Gebrauch, jederzeit ab oder angeschaltet werden. Nach einer Betriebszeit von 10 Tagen ist die Maske unbrauchbar geworden. Über einen münzgroßen Modulschacht kann man den Reproduktionseinheit der Maske problemlos auswechseln. Die Einheit kostet 250 C.
Körper: Atemwege
Essenz: 1
Chirurgiestufe: 2
Preis: 1,5 kC

Autarkes Waffensystem

Das autarke Waffensystem, gleicht dem in der Ausrüstungsliste. Es wird aber im Gegensatz dazu, an der Schulter des Trägers fest montiert. Es gelten die gleichen Regeln wie für das Waffensystem in der Ausrüstungsliste. Ein Neurolink zum steuern des Waffensystems braucht natürlich der Träger nicht mehr, da es schon fest mit dem Gehirn fest Trägers verbunden ist.
Körper: Rumpf (Schulter)
Essenz: 2
Chirurgiestufe: 2
Preis: Das mechanische Grundset kostet 6 kC, zuzüglich dem Zielsystem. Dessen Preis ist abhängig von dem Computersystem was installiert ist.

Erfolgswert des Computersystems	Preis
Computersystem Erfolgswert +1	3 kC
Computersystem Erfolgswert +2	6 kC
Computersystem Erfolgswert +3	9 kC
Computersystem Erfolgswert +4	13 kC
Computersystem Erfolgswert +5	18 kC
Computersystem Erfolgswert +6	24 kC

Beinhalfter

In einen Cyberbein wird ein Hohlraum geschaffen, in den eine Handfeuerwaffe mit einer Tarnstufe von zwei passt. Der Hohlraum kann automatisch geöffnet bzw. verschlossen werden und ist im verschlossenen Zustand von außen nicht als solches zuerkennen. Der Beinhalfter ist nicht für den Einbau in ein lebendes Bein gedacht.
Körper: Bein
Essenz: -
Chirurgiestufe: -
Preis: 1 kC

Beschleunigte Muskelfasern

In die Muskeln der Beine, Bauch, Rücken und Schultern werden zusätzliche künstliche Muskelfasern eingepflanzt. Diese Muskelfasern bewirken, dass die Bewegung des Trägers beschleunigt wird. Die BEW steigt um +1 und die INI +2.
Körper: gesamter Körper
Essenz: 3
Chirurgiestufe: 3
Preis: 10 kC

Biometer

Der Biometer projiziert auf die Netzhaut des Trägers, die Daten der eigenen Körperfunktionen. Der Träger wird gewarnt, wenn sich die Lebensfunktionen einen kritischen Wert erreichen.
Körper: Gehirn
Essenz: 1
Chirurgiestufe: 2
Preis: 1,3 kC

Black-Box (I)

Die Black-Box ist die Eintrittskarte für Blackliner in das Datenraster. Über ein normales Chipinterface werden die Black-Box Chips eingestöpselt.
Körper: Gehirn
Essenz: 2
Chirurgiestufe: 2
Preis: 25 kC

Blitzkompensator

Ein Blitzkompensator mindert negative Sichtmodifikationen bei grellem Licht.
Körper: Augen
Essenz: 1
Chirurgiestufe: 1
Preis: 800 C

Blocker

Ein Blocker ist ein beliebtes und schnelles Mittel, sich Geisteskrankheiten vom Hals zu schaffen. Ein Blocker nimmt eine enge Verbindung mit dem Gehirn auf. Es wird immer nur für eine spezielle Geisteskrankheit eingebaut. Es überwacht alle Gehirnaktivitäten des Trägers, auf bestimmte Verhaltensmuster. Treten diese auf, unterbindet der Blocker diese Empfindungen im Vorfeld. Wird der Blocker entfernt, so treten die alten Symptome der Krankheiten wieder auf. Der genaue Ablauf ist im Kapitel "Die Seele des Charakters" beschrieben. Droiden können keinen Nutzen aus dieser Cyberware ziehen, mit Ausnahme ein Droide mit einem Rekletrit Gehirn.
Körper: Gehirn
Essenz: 1
Chirurgiestufe: 2
Preis: 2 kC

Cameleon-Haut

Dem Träger wird mit einer Videofolie beschichtete Haut bezogen. Eine solche Haut, besitzt die Eigenschaft, ihre Oberflächenfarbe sich der des Hintergrundes anzupassen. Mit dieser Eigenschaft ermöglicht es dem Träger sich leichter zu tarnen, worauf er eine WM:+1 für diese Fertigkeit erhält. Damit der Träger aus der Haut einen Nutzten ziehen kann, muss er nackt oder leicht bekleidet sein.
Körper: Haut
Essenz: 3
Chirurgiestufe: 2
Preis: 5 kC

Chipinterface

Ein Chipinterface ist eine der am häufigsten eingebaute Hirnimplantate die es gibt. Ein Chipinterface besteht aus einer kleinen Buchse, die an einer beliebigen Stelle des Kopfes implantiert wird. Meistens hinter dem Ohr oder im Genick. Also Stellen die noch leicht zugänglich sind. In einer solchen Buchse findet ein handelsüblichen Datenchip Platz. Also Datenchips, auf denen normale Daten gespeichert werden oder auch, das ist der Hauptgrund für eine Chipinterface, gespeicherte Spielfilme oder andere Unterhaltungssoftware. So ist es möglich sich einen Film, ohne zusätzliche technischen Geräte zu sehen und mit "zu fühlen". Es ist auch möglich, illegale süchtig machende Amplitudenverstärker (AV's) zu laden. Diese AV besitzen eine sehr hohe Gefühlsamplitude, so dass rauschänliche Zustände beim Benutzer auftreten können.
Körper: Gehirn
Essenz: 1
Chirurgiestufe: 1
Preis: 1 kC

Comunikator I

Ein Comunikator beinhaltet einen Funksender und Empfänger und besitzt eine Reichweite von einen Kilometer. Die Energieeinheit reicht für einen Tag.
Körper: Gehirn
Essenz: 1
Chirurgiestufe: 2
Preis: 1 kC

Cyberarm

Ein künstlicher Arm besteht aus mehreren Hydrauliksystemen und Motoren, die äußerlich gut erkennbar sind. Die Energie für den Betrieb entziehen sie einer Energieeinheit, die einen Monat lang hält. Die Hand des Armes ist durch ein Modulsystem austauschbar. Somit können andere Hände, je nach Zweck und Gebrauch, getauscht werden. Der Arm muss vor der Implantation, speziell für den Träger angefertigt werden. Der Arm muss schließlich alle Anforderungen des alten Arms erfüllen. Eine Person mit einen künstlichen Arm, kann soviel Cyberware für den Arm aufnehmen, wie er will. Es kostet ihn keine Punkte der Essenz mehr. Maximal passen drei Körperwaffen in einen Arm.
Körper: Arm
Essenz: 4
Chirurgiestufe: 2

Preis: Der Preis ist von den Attributen des Trägers abhängig. Pro Punkt auf den Attributen Konstitution (Kon), Stärke (Stä), Geschick (Ges) und Reflexe (Ref) zahlt man 200 C.

Cyberbein

Ein künstliches Bein besteht aus mehreren Hydrauliksystemen, Puffern, und Federungssystemen. Eine Energieeinheit, die das Bein mit Energie versorgt, reicht für einen Monat. Cyberware, die in das Bein eingebaut werden soll, kostet den Träger keine Punkte von seinem Nervenstatus. Das Bein muss vor der Implantation, speziell für den Träger angefertigt werden. In ein Bei passen maximal drei Körperwaffen.
Körper: Bein
Essenz: 4
Chirurgiestufe: 2
Preis: Der Preis ist von den Attributen des Trägers abhängig. Pro Punkt auf den Attributen Konstitution (Kon), Stärke (Stä), Geschick (Ges) und Reflexe (Ref) zahlt man 200 C.

Cyberschwanz

Ein künstlicher Schwanz bestehen aus vielen dünnen Gelenkscheiben, die durch ein inneres Drahtzugsystem gesteuert werden. Der Schwanz wird außerdem fest mit der Wirbelsäule des Wesen verankert, so das der Schwanz das volle Gewicht des Trägers tragen kann. Die Energie kommt aus einer Energieeinheit, die einen Monat lang hält. Der sich am Hinterteil des Trägers befindlichen Schwanzes ist nur bedingt für die Arbeit einsetzbar. Wesen die keinen Schwanz besitzen brauchen eine einmonatige Eingewöhnungszeit. Der Schwanz muss vor der Implantation, speziell für den Träger angefertigt werden. In einen Cyberschwanz passen maximal zwei Körperwaffen.
Körper: Rumpf
Essenz: 4
Chirurgiestufe: 2
Preis: Der Preis ist von den Attributen des Trägers abhängig. Pro Punkt auf den Attributen Konstitution (Kon), Stärke (Stä), Geschick (Ges) und Reflexe (Ref) zahlt man 50 C.

Cybertentakel

Künstliche Tentakel bestehen aus vielen dünnen Gelenkscheiben, die durch ein inneres Drahtzugsystem gesteuert werden. Die Energie kommt aus einer Energieeinheit, die einen Monat lang hält. Es werden immer zwei Tentakel eingebaut. Ein Tentakel kann Dinge festhalten, besitzt aber nicht die Vielseitigkeit einer Hand. Dafür können die Tentakelpaare in ihren Einsatz zusammenarbeiten um diesen Nachteil auszugleichen. Die Tentakel müssen vor der Implantation, speziell für den Träger angefertigt werden. In ein Cybertentakelpaar, passen maximal drei Körperwaffen.
Körper: Arm
Essenz: 3
Chirurgiestufe: 2
Preis: Der Preis ist von den Attributen des Trägers abhängig. Pro Punkt auf den Attributen Konstitution (Kon), Stärke (Stä), Geschick (Ges) und Reflexe (Ref) zahlt man 200 C.

Datenblocker

Unter Kurieren und Geheimnisträgern, findet man des öfteren einen Datenblocker. Dieses Gerät ist tief mit dem Gehirn des Trägers verbunden. Es verhindert, das der Träger an bestimmte, als geheim eingestufte Gedanken denkt. Jedes Mal wenn er daran denken will, wird der Blocker aktiviert. Somit ist unmöglich, etwas bei einem Verhör auszuplaudern. Auch Gedankenlesen, Hypnose oder ähnliches bringt nichts zu tage. Die Gedanken sind absolut geschützt.

Um die Blockierung aufzuheben, wird ein Schlüsselsymbol benutzt. Das kann ein Bild, ein Objekt oder auch eine bestimmte Tonfolge, wie ein Zitat oder eine Strophe eines Liedes sein.

Es können auch Daten über ein Chipinterface eingespielt werden, die dann der Kurier mit dem Blocker schützt.
Körper: Gehirn
Essenz: 1
Chirurgiestufe: 2
Preis: 5 kC

Dermalpanzerung

Mit einer Dermalpanzerung wird die Haut des Trägers durch schützende Panzerfasern verstärkt. Das Gewebe der Haut wird härter und widerstandsfähiger. Somit erhält der Träger eine Panzerung von eins.
Körper: Haut
Essenz: 2
Chirurgiestufe: 2
Preis: 30 kC

Drogeninjektor

Ein Drogeninjektor injiziert in den Körper des Charakters eine Droge, wenn dieser es wünscht. Die Droge und noch weitere 4 Injektionen befinden sich in dem Injektor und können durch einen kleinen Einfüllstutzen im Nacken, aufgefüllt werden. Es kann jede beliebige Droge in den Injektor eingegeben werden die man sich wünscht. Der Drogeninjektor ist sehr beliebt unter HardCore-Söldnern, die in Gefechten nicht auf ihre Kampfdroge verzichten wollen. Mit dem Injektor fallen lästiges auspacken und bereitmachen von Spritzen oder Dermapacks weg. Auf mentalen Befehl wird der interne Injektor aktiviert und die Droge in den Körper gespritzt. Ein Droide kann aus dieser Cyberware keinen Nutzen ziehen.
Körper: Rumpf
Essenz: 1
Chirurgiestufe: 1
Preis: 3 kC

Einbaufach

In der Bauchgegend des Trägers wird eine Öffnung, mit einer kleinen flexiblen Tasche einoperiert. Die Taschenöffnung ist von Außen nicht sichtbar und besitzt einen Abschirmung, somit sie nicht scannbar ist. Natürlich kann so auch nicht das innere der Tasche gescannt werden. Eine nützliche kleine Cyberware, die oft von Kurieren genutzt wird. Die Tasche nimmt maximal ein Objekt der Größe von 10 cm x 10 cm x 5 cm auf. Bei solchen Größen kann es schon vorkommen, dass

das Objekt von Innen herausdrückt und man es ertasten kann.
Körper: Rumpf
Essenz: 1
Chirurgiestufe: 1
Preis: 700 C

Einbauwaffe

Es ist möglich, sich eine Schusswaffen in den Unterarm einbauen zulassen. So sind diese Einbauwaffen, sehr beliebt bei Attentäter, da sie äußerlich nicht sichtbar ist. Es kann immer nur eine Waffe, in einen Arm eingebaut werden. Es handelt sich dabei immer um eine Handfeuerwaffe, wobei die Art der Waffe egal ist. Die Waffe, die in den Arm eingebaut wird, besitzt nicht die gleiche Größe einer normalen Handfeuerwaffe. Sie ist kleiner und speziell für diesen Einsatz zugeschnitten. Sie besitzt nur die Hälfte der Ladekapazität und auch die Reichweite halbiert sich. Nachgeladen werden kann die Waffe nur über eine kleine Operation (Kosten 1 kC, 20 Minuten) oder wenn es sich um eine Laserwaffe handelt, über ein Induktionsfeld. Abgefeuert wird die Waffe über mentalen Befehl, mit der Fertigkeit "Fernkampf". Das Mündungsrohr befindet sich hierbei in der unteren Handfläche. Dabei platzt die Haut vor der Mündung auf und die Endung der Waffe wird sichtbar. Um das Mündungsloch wieder zu schließen, reicht ein kleiner kosmetischer Eingriff (200 C, 10 Minuten).
Körper: Arm
Essenz: 3
Chirurgiestufe: 2
Preis: 4 kC + Waffenpreis

Endoskelett

Mit einen Endoskelett werden die gesamten Knochen und mehrere Muskelstränge entfernt. Dafür werden aufgeschäumte Duraplast-Knochen eingesetzt und Mikrokorbit-Muskelstränge verpflanzt. Der Träger erhält dadurch eine Steigerung der "Stärke" um einen Punkt, drei zusätzliche Lebenspunkte und die Tragkraft steigt um 20 Kilogamm. Der Nachteil ist, das die "Bewegungsweite" und die "Reflexe" um einen Punkt sinkt. Zusätzlich steigt das Eigengewicht um 30%. Das Endoskelett kann nicht mit "Kunstmuskeln" zusammen kombiniert werden. Ein Droide kann aus dieser Cyberware keinen Nutzen ziehen.
Körper: gesamter Körper
Essenz: 6
Chirurgiestufe: 3
Preis: 40 kC

Energiebooster

Bei dem Energiebooster handelt es sich um einen zusätzliche Energieeinheit, die für jede Cyberware zu haben ist, das Energieeinheiten braucht. Mit einen Booster erhöht sich die Betriebsdauer der Cyberware um das doppelte.
Körper: Rumpf
Essenz: 1
Chirurgiestufe: 1
Preis: Der Energiebooster kostet ein Drittel des Preises des Gerätes.

Energieschirme

Ein eingebauter Energieschirm kann auf mentales Kommando sofort aktiviert werden. Die Aufbauzeit eines Schirmes beträgt jedoch weiterhin eine Runde. Ansonsten gelten die gleichen Regeln wie für normale Energieschirme.
Körper: Rumpf
Essenz: 1
Chirurgiestufe: 2
Preis: Der Preis ist abhängig von der Art des Energieschirmes.

Energieschirm	Preis
Panzer-Energieschirm (PEN)	12 kC
Strahlen-Energieschirm (SEN)	7 kC
Vakuum-Energieschirm (VEN)	7 kC

Enterhakenwerfer-Modul

Ein Enterhakenwerfer-Modul besitzt die selben Daten, wie ein Enterhaken in der Ausrüstungsbeschreibung. Das Enterhakenwerfer-Modul wird anstatt einer Hand, auf einen Cyberarm gesteckt. Es ist nicht für den Einbau in einen lebenden Arm gedacht.
Körper: Hand
Essenz: -
Chirurgiestufe: -
Preis: 450 C

Fernglas

Die Cyberwarevariante des Fernglases besteht aus einen länglichen kastenartigen Optikgerätes, das anstatt den Augen des Trägers implantiert wird. Ein Cyberfernglass ist somit nicht zu tarnen.
Körper: Augen
Essenz: 1
Chirurgiestufe: 1
Preis: 1 kC

Feuerlöscher

Es gelten die gleichen Regeln wie für einen Feuerlöscher in der Ausrüstungsbeschreibung. Aufgefüllt werden, kann der Feuerlöscher über einen Einlassstutzen am Unterarm.
Körper: Arm
Essenz: 2
Chirurgiestufe: 1
Preis: 1,3 kC

Funksender

Die Cyberwarevariante eines Funksenders. Mit ihm können neben Gesprochenden, auch komplexe Daten wie Bilder und andere Informationen übermittelt werden. Die Energieeinheit reicht für eine Betriebszeit von einen Tag.
Körper: Gehirn
Essenz: Die Essenzskosten richten sich nach der Stufe des Funk Senders.
Chirurgiestufe: 2
Preis: Der Preis ist abhängig von der Art des Senders.

Sender	Reichweite	Essenz	Preis
Funksender I	1 km	1	1,5 kC

Funksender II	10 km	2	1,8 kC
Funksender III	100 km	3	2 kC
Funksender IV	1500 km	4	4 kC

Gewebestabilisator

Mit einem Gewebestabilisator wird die Festigkeit des Gewebes des Trägers verstärkt. Dies geschieht durch Duranium-Mikophasern, die in alle Gewebestrukturen des Körpers eingeflochten werden. Mit einem Gewebestabilisator erhält der Träger 3 zusätzliche Lebenspunkte dazu. Ein Droide kann aus dieser Cyberware keinen Nutzen ziehen.
Körper: gesamter Körper
Essenz: 2
Chirurgiestufe: 3
Preis: 20 kC

Greiffuß

Greiffüße müssen immer für alle Beine eingebaut werden. Der Preis und die Essenz gelten für einen Fuß. Mit einem Greiffuß besitzt der Träger die Möglichkeit, sich in feste Objekte festzuklammern oder sich zu verankern. Der Träger eines solchen Systems erhält eine WM:-1, beim Einsatz der Fertigkeit "Klettern". Außerdem gilt ein Greiffuß als eine Körperwaffe. Ein Greiffuß ist nicht als getarnte Version erhältlich.
Körper: Beine
Essenz: 2
Chirurgiestufe: 2
Preis: 2 kC

Holoverkleidung

Ein Hologenerator generiert ein künstliches Bild von einer gespeicherten Person, um den Träger herum. Die Holographie umgibt seinen Träger vollständig und passt sich seinen Bewegungen genaustes an. In den Speicher des Generators passen drei verschiedene Hologrammen. Bei aktivieren des Generator bildet sich, innerhalb einer Runde, die Holographie um den Träger herum. Die Interne Energiezellen versorgen den Generator für maximal 5 Stunden mit Energie. Eine Holoverkleidung gibt dem Träger eine Wertmodifikation von +4 bei der Anwendung der Fertigkeit "Verkleiden".
Körper: Rumpf
Essenz: 2
Chirurgiestufe: 2
Preis: 17 kC

Infrarot-Augen

Der Träger solcher Augen, kann zusätzlich im Infrarotbereich sehen.
Körper: Augen
Essenz: 1
Chirurgiestufe: 1
Preis: 1,4 C

Körperwaffen

Die Cyberware "Körperwaffen" umschreibt viele Möglichkeiten, in einen Körper Klingen, Sporne oder Dorne einbauen zu lassen. Es gibt viele Möglichkeiten einen Körper zu einer Waffe um bauen zu lassen. Sporne aus der Handfläche, Klingen aus den Fingern, Säbel aus dem Ellbogen, Wiederhaken an den Beinen oder Dorne aus den Schultern. Eine Körperwaffe verursacht einen speziellen Schaden im Nahkampf und mit dem Einbau jeder weiteren Körperwaffe steigt dieser Schaden. Die Schäden sind im Kapitel "Waffen" erläutert. Maximal kann sich ein Wesen 12 Körperwaffen einbauen lassen. Weiterhin gilt, dass pro Arm, Bein oder Schwanz maximal 3 Körperwaffen eingesetzt werden können. Zum Einsatz dieser Waffen, benötigt der Träger die Fertigkeit "Nahkampfwaffen-Körperwaffe".
Körper: speziell
Essenz: 2
Chirurgiestufe: 2
Preis: 2 kC

Kunstmuskel

Mit dieser Cyberware, werden die Muskeln des Trägers durch Mikrofasern verstärkt. Die Muskeln sind höchst elastisch und extrem reißfest. Sie unterstützen die Zugkraft der normalen Muskeln des Trägers. Somit steigt die "Stärke" um einen Punkt und zusätzlich noch die Tragkraft um 50%. Ein Droide kann aus dieser Cyberware keinen Nutzen ziehen.
Körper: gesamter Körper
Essenz: 4
Chirurgiestufe: 3
Preis: 20 kC

Leitungsscanner

Über ein Chipinterface, das der Träger besitzen muss, wird der Leitungsscanner an die Datenleitung angeschlossen. Der Scanner überprüft die Datenleitung nach möglichen Leitungszapfern (siehe Oben). Die Energie reicht maximal für einen Tag.
Körper: Gehirn
Essenz: 1
Chirurgiestufe: 2
Preis: 7 kC

Leuchtpistole

Es gelten die gleichen Regeln, wie für eine Leuchtpistole in der Ausrüstungsbeschreibung. Nachgeladen wird die Pistole über einen Schlitz am Unterarm.
Körper: Arm
Essenz: 1
Chirurgiestufe: 1
Preis: 1,1 kC

Lichtphasen-Augen

Die Lichtphasen-Augen funktionieren auf der gleichen Weise wie ein Lichtphasen-Modul. Mit der Verschiebung des Lichtes, kann der Benutzer durch Objekte sehen.
Körper: Augen
Essenz: 1
Chirurgiestufe: 1
Preis: 90 kC

Mikroskop-Augen

Mit dem Mikroskopauge kann der Träger kleine Objekte in ein Meter Reichweite auf das 500 fache vergrößern.
Körper: Augen
Essenz: 1
Chirurgiestufe: 1
Preis: 1,8 kC

Mini Funkempfänger

Mit dem diesen Empfänger kann der Träger die gesamte Bandbreite von Funksignale empfangen. Zur Weiterverarbeitung der hereinkommenden Daten, währe ein Chipinterface und/oder ein Terminal sehr nützlich. Die Energieeinheit reicht für einen Tag.
Körper: Gehirn
Essenz: 1
Chirurgiestufe: 2
Preis: 1,5 kC

Mini-Grav-Einheit

Diese Mini-Grav-Einheit entspricht der Gürtelversion der normalen Einheiten. Reicht die Nutzlast der Einheit nicht aus (200 kg) um den Träger zu heben, kann sie für je 50 C um ein Kilo erhöht werden (maximal um 300 kg). Gesteuert wird die Einheit per gedanklichen Anweisung, mit der Fertigkeit "Mini-Grav-System". Es gelten die üblichen Regeln für Mini-Grav's. Die maximale Betriebszeit liegt bei 10 Stunden.
Körper: Rumpf
Essenz: 3
Chirurgiestufe: 2
Preis: 15 kC

Motiontreker

Mit dem Motiontreker können Bewegungen in einen Diskusartigen Messbereich erkannt werden. Dieser Bereich besitzt einen Durchmesser von 30 Metern und einer maximalen Höhe von 3 Metern. Zur Benutzung muss der Träger eine Runde lang still stehen bleiben. Auf seiner Netzhaut wird dann ein dreidimensionales Bild der gescannten Umgebung dargestellt. Die Energieeinheiten reichen für 10 Stunden Betriebszeit.
Körper: Kopf, Rumpf
Essenz: 2
Chirurgiestufe: 2
Preis: 7 kC

Multi-Scanner-Unit (MSU)

Ein Breitbandscanner, der für eine Vielzahl von Fertigkeiten sehr nützlich einsetzbar ist. Die Messdaten dieser Unit werden auf der Netzhaut des Trägers angezeigt.
Körper: Kopf
Essenz: 2
Chirurgiestufe: 2
Preis: 15 kC

Nanoiten

In den Körper des Patienten wird ein kleiner Behälter eingebaut, der eine Miniproduktionsautomat für Nanoiten darstellt. Der Automat stellt in regelmäßigen Abständen, kleine Nanoiten her, die den Körper des Trägers pflegen und reinigen. Der Effekt ist, dass der Träger eines solchen Systems um die Hälfte langsamer altert, als andere Wesen seiner Spezie. Verwundungen werden von den Nanoiten ebenfalls schnellsten gereinigt und verschlossen. Der Abheilungsprozess von Wunden verdoppelt sich somit. Wird diese Cyberware bei Droiden eingesetzt, so repariert der Droide pro Stunde einen KEP. In diesem Fall verkürzt sich jedoch die Betriebsdauer des Droiden um 10% pro zurückgewonnenen KEP.
Körper: Rumpf
Essenz: 2
Chirurgiestufe: 2
Preis: 17 kC

Neurolink

Ein Neurolink, ist ein schnelle Daten Ein- und Ausgabe Geräte für intelligente Wesen. Mit einen solchen Interface, kann man, wenn man sich an dafür vorgesehene Geräte einstöpselt, schneller und effektiver arbeiten, als die herkömmliche "manuell" weise. Ein Wagen zum Beispiel, das über ein Neurolink gesteuert wird, kann in Gedankenschnelle auf mentaler weise, gesteuert werden. Dies geschieht genauer, als man es mit einer Bedienkonsole jemals tun könnte. Dafür übernimmt man auch die gesamte Sensorik des Fahrzeuges, um seine Umgebung Wahrzunehmen. In dieser Zeit übernimmt ein kleiner Computer, des Interfaces, die Kontrolle über die Lebensfunktionen des Trägers des Systems. Das Neurolink lässt sich theoretisch an jedes technische Gerät anschließen, das ein Dateninterface besitzt. Somit ist es mit einen Neurolink möglich, HoloVid Filme zusehen, sein Terminal zu benutzen, seine Kaffeemaschine oder Raumschiff zu steuern und eine andere Maschine zu manipulieren. Mit einem Neurolink kann man immer nur ein Gerät ansteuern. Auch der Einbau von mehreren Interfaces, bringt dem Träger keinen Nutzen.
Körper: Gehirn
Essenz: 2
Chirurgiestufe: 2
Preis: 2,5 kC

Neuroregulator

Neuroregulatoren werden für die Kontrolle von Sklaven, Kampf-Hybriden und zwangsrekrutierten Soldaten eingesetzt. Es handelt sich dabei um ein Geflecht von künstlichen Neurotransmittern, einem kleinen Computer und einem Funkempfänger. Mit einen codierten Funksignal kann der Computer des Regulators aktiviert werden. Dieser gibt dann über die Neurotransmitter Signale an das Gehirn der betreffenden Person, die dann als Schmerzen empfunden werden. Die Einstellung lässt sich in verschiedenen Stärken regulieren. Sogar soweit, das die Person an ihren Schmerzen augenblicklich sterben kann.

Es gibt folgende 6 Stufen:

Stufe 1

Die Person leidet unter leichte Schmerzen. Die Person erhält eine WM:-1 für alle Erfolgswerte.

Stufe 2

Die Person leidet unter starke Schmerzen und leichte Zuckungen. Die Person erhält eine Wertmodifikation von -2 für alle Erfolgswerte. Zusätzlich sinkt die "Bewegungsweite" um einen Punkt.

Stufe 3

Die Person leidet unter starke Verkrampfungen und Schmerzen, welche die Bewegung völlig lähmen. Die Person fällt augenblicklich hin und ist handlungsunfähig.

Stufe 4

Die Schmerzen führen zur Ohnmächtigkeit der Person. Sie erwacht erst in 1w12 Minuten.

Stufe 5

Die Schmerzen sind so stark, dass die Person in eine 1w12 Stunden anhaltende Ohnmacht fällt. Die Person erhält eine zufällig ausgesuchte Geisteskrankheit, wenn ihr ein Erfolgswurf "Intelligenz" misslingt.

Stufe 6

Die Person stirbt an ihren Schmerzen.

Gegen die Signale der Neurotransmitter kann die Person sich durch verschiedene Wege erwehren. Jede Runde, die der Träger unter dem Neurotransmittersignal leidet, muss ihr einen Erfolgswurf für "Intelligenz" würfeln. Gelingt der Wurf, so könne sich der Träger diese Runde gegen diesen Schmerz erwehren und erliegen nicht den Schmerzen. Misslingt jedoch der Wurf, so können die Schmerzen nicht mehr ignoriert werden und der volle Effekt der Schmerzen tritt ein. Die Person darf dann keine Erfolgswürfe mehr würfeln, um sich gegen den Schmerz zu wehren.

Ein Neuroregulator besteht aus einer kleinen Metallkappe die am Kopf der jeweiligen Person verankert wird. Sie beinhaltet den Computer und den Funkempfänger. Durch Löcher, die in den Schädel der Person gebohrt werden, führen dünne Dalteron beschichtete Leitungen an die wichtigsten Stellen des Gehirnes. An deren Enden befinden sich die künstlichen Neurotransmitter. Denn Neuroregulator gibt auch in der getarnten Version, so dass die Metallplatte nicht mehr sichtbar ist.

Manche Kunden sind besonders Paranoia, so dass es beide Versionen mit einer Sprengvorrichtung gibt. Diese kann dann gezündet werden, wenn die "regulierte" Person einem überdrüssig wird.

Zu jeden Neuroregulator gehört eine Steuereinheit die der Auftraggeber für diese Operation erhält. Diese besitzt die Größe einer Armbanduhr und beinhaltet einen Funksender mit einer Reichweite von einem Kilometer und die Wahlstufen des Regulators.

Einige Sklavenhalter, mit einer besonders stark ausgeprägten Paranoia vor ihren eigenen Sklaven, koppeln die Steuereinheit mit einem eigens getragenen Biometer. Setzen die Lebensfunktionen des Sklavenhalters aus, so werden die Sprengvorrichtungen der Sklaven gezündet. Somit erzielt man ein sehr wachsames Auge der Sklaven auf ihren Herrn.
Körper: Gehirn
Essenz: 1
Chirurgiestufe: 2
Preis: Der Preis hängt von der Version des Neuroregulators ab.

Version	Preis
Standard Version	2 kC
Getarnte Version	4 kC
Standard Version mit Sprengvorrichtung	3 kC
Getarnte Version mit Sprengvorrichtung	8 kC

Notpiepser

Der Notpiser verschickter in Notsituationen ein codiertes Notsignal eine Astronomische Einheit weit.
Körper: Gehirn
Essenz: 1
Chirurgiestufe: 2
Preis: 1,8 kC

Optikphalanx

Eine Optikphalanx besteht aus einer geschützten ca. 50 cm bis 100 cm langen Gehäuse, das am Ende eine Rundum-Modul besitzt (siehe "Zusatzmodul"). Das Gehäuse ist über Motoren, mit den Schulterknochen des Trägers verankert. So schaut die Phalanx immer über den Träger hinweg. Das Bild des Rundum-Moduls wird auf der Netzhaut des Trägers eingeblendet. Der Träger kann die Motoren der Phalanx ansteuern, so dass er sie absolut frei bewegen kann. Durch ein Stecksystem kann die Phalanx auch abgenommen oder ausgetauscht werden.
Körper: Rumpf (Schulter)
Essenz: 2
Chirurgiestufe: 2
Preis: 3 kC

Piepser

Der Pipser sendet in speziellen Intervallen ein Datensignal. Dieses Signal kann mittels Peilung dann geortet werden.
Körper: Gehirn
Essenz: 1
Chirurgiestufe: 2
Preis: 1 kC

Reflexbooster

Bei einem Reflexbooster werden die teile der Nervenbahnen des Trägers durch schnellere System ausgetauscht und verändert. Durch diese Veränderung gelangt der Träger eines Reflexbooster, zu einer Steigerung seines Attributes "Reflexe" um einen Punkt.
Körper: gesamter Körper
Essenz: 4
Chirurgiestufe: 3
Preis: 30 kC

Restlich-Augen

Mit diesen Augen, werden die schwächsten Lichtquellen so sehr verstärkt, das sie ausreichen um die Umgebung auszuleuchten. Somit kann der Träger auch bei schwachem Lichtschein seine Umgebung bestens wahrnehmen.
Körper: Augen
Essenz: 1
Chirurgiestufe: 1
Preis: 1,4 kC

Richtmikrophon (akustisch)

Das Richtmikrophon besitzt eine maximale Reichweite von 150 Meter und kann auf diese Entfernung Geräusche und Gespräche verstärken. Die Energieeinheit reicht für einen Monat.
Körper: Ohren
Essenz: 1
Chirurgiestufe: 1
Preis: 1,6 kC

Richtmikrophon (Laser)

Bei diesem Mikrophon wird ein Laser in ein Auge (getarnt) oder an der Schläfe (nicht getarnt) eingebaut. Bei dem Einbau des Lasers in ein Auge, wird das alte Auge unbrauchbar. Der Laser tastet Schwingung in der Umgebung ab, in der man die Geräusche aufnehmen will. Aus den gemessenen Schwingungen generiert ein kleiner Computer wieder richtige Geräusche die man dann hörbar machen kann. Die Maximale Reichweite Beträgt 350 m und die Einergieeinheit reicht für einen Monat.
Körper: Auge
Essenz: 1
Chirurgiestufe: 1
Preis: 2,5 kC

Rundum-Augen

Für die Rundum-Augen werden am Kopf des Trägers mehrere kleine Optikmodule installiert, die in alle Richtungen, um den Träger herum schauen. Trägt der Träger eines solchen Systems, einen Hut oder einen Helm, werden die Rundum-Augen unwirksam. Mit den Rundum-Augen besitzt der Träger einen Sichtradius von 360°. Durch die Verzerrung des Sichtfeldes, beträgt die effektive Sichtweite nur noch maximal 25 m.
Körper: Augen, Kopf
Essenz: 1
Chirurgiestufe: 1
Preis: 20 kC

Schlafregulator

Mit einem Schlafregulator, werden die Regenerationszeiten des Körpers neu geregelt. Somit erniedrigt sich die Schlafzeit des Trägers, um die Hälfte. Außerdem kann der Träger eine Woche ohne Schlaf auskommen, wobei er aber am Ende dieser Zeit, den fehlenden Schlaf nachholen muss. Das heilen von erlittenen Wunden, geschieht wie gehabt nur im Schlaf.
Körper: Gehirn
Essenz: 1
Chirurgiestufe: 2
Preis: 8 kC

Schnüffler

Der Schnüffler ist ein Scanner, der die Umgebung nach Gifte und Strahlen absucht. Wird er fündig, gibt er entsprechende Warnsignale auf der Netzhaut des Trägers. Die Energieeinheit reicht für ein Jahr.
Körper: Nase
Essenz: 1
Chirurgiestufe: 1
Preis: 1,5 kC

Schweißgerät-Modul

Es gelten die gleichen Regeln, wie für ein Schweißgerät in der Ausrüstungsbeschreibung. Es ist nicht für den Einbau in einen lebenden Arm gedacht.
Körper: Hand
Essenz: -
Chirurgiestufe: -
Preis: 1 kC

Smartlink

Bei dem Smartlink handelt es sich um ein hochgezüchtetes Zielsystem für Fernkampfwaffen. Der Träger bekommt in die Handflächen seiner Hände, eine Induktionsdateninterface eingebaut. Mit diesem Interface kann er Kontakt, mit einer dafür umgebauten Waffe in seiner Hand, aufnehmen. Die Waffe besitzt Sensoren, welche die genaue Ausrichtung der Waffe verrät. Die Daten werden dann an eine Auswerteinheit im Gehirn des Trägers geschickt. Dort werden die Daten verarbeitet und mit dem Bild, das der Träger durch seine Optischen Wahrnehmungsorgane aufnimmt, verglichen. Die Auswerteinheit berechnet Entfernung, Vorhaltewinkel und andere Daten für den derzeitigen anvisieren Punkt, die dann auf der Netzhaut des Trägers abgelesen werden können. Ein eingeblendetes Fadenkreuz zeigt auch immer die aktuelle Position, auf welche die Waffe gerade zeigt. Mit dieser Zieloptik erhält der Träger eine Wertmodifikation von +1, beim Treffen eines Zieles, sowie eine WM:+2 auf die Fertigkeiten „Scharfschießen“ und „Antäuschen-Fernkampf“.

Er bekommt diese Vorteile natürlich auch nur dann, wenn die Waffe die er benutzt, auch dafür umgerüstet ist. Ein Umbau einer Waffe, damit sie Smartlinkfähig ist, kostet 1 kC. Smartlink kann nicht mit anderen Zielsystem kombiniert werden (Smartbrille, Laservisier).
Körper: Hände, Gehirn
Essenz: 2
Chirurgiestufe: 2
Preis: 3 kC

Speicher

Der Träger besitzt einen internen Speicher, auf dem er Daten über ein Neurolink oder Chipinterface Speicher kann. Er kann auch Daten, die er wahrnimmt, also alle seine Sinnesorgane, aufnehmen. Diese könnte man später in einen Terminal betrachten und analysieren. Daten über eingebaute Hirnimplantate, z.B. Black-Box, Terminal, Empfänger usw., können ebenfalls gespeichert werden.

Körper: Gehirn
Essenz: 1
Chirurgiestufe: 2
Preis: 1,2 kC

Störfeldgenerator

Der Störsender erzeugt innerhalb eines 15 m breiten Radius ein Sensorstörsignal, das kein Scanner durchdringen kann. Die Energieeinheit reicht für einen Tag.
Körper: Kopf, Rumpf
Essenz: 2
Chirurgiestufe: 2
Preis: 14 kC

Störmodul (I)

Ein Störsignal funktioniert nur mit einen Sender zusammen. Das Störmodul verschickt auf allen Frequenzen ein Störsignal, so dass keine Kommunikation innerhalb der Reichweite des Senders möglich ist.
Körper: Gehirn
Essenz: 1
Chirurgiestufe: 2
Preis: 2 kC

Taschenlampe

Es gelten die gleichen Regeln, wie für die Taschenlampen der Ausrüstungsbeschreibung.
Körper: Arm
Essenz: 1
Chirurgiestufe: 1
Preis: 50 C

Talamusbombe (I)

In der Nähe des Talamus, oder einen vergleichbaren Teil des Gehirns, wird eine kleine Bombe implantiert. Diese Bombe ist abgeschirmt und gesichert. Sie ist somit nicht scannbar und auch nicht entfernbar. Die Bombe wird mittels Funk und einen verschlüsselten Code gezündet. Bei der Talamusbombe, handelt es sich um einen Absicherung bei Informanten, Kurieren, wichtigen Sklaven und anderen Personen, durch ihre Auftraggeber. Mit einer solchen Vorrichtung, erzwingt man sich den absoluten Gehorsam. Sollte die Bombe explodieren, ist die entsprechende Person auf der Stelle Tot (nicht reversibel).
Körper: Gehirn
Essenz: 1
Chirurgiestufe: 2
Preis: 2 kC

Telephon

Ein Cybertelefon. Ohne dass jemand es mitbekommt, kann der Träger mit seiner Mama telefonieren.
Körper: Gehirn
Essenz: 1
Chirurgiestufe: 2
Preis: 1,2 kC

Teleskophand-Modul

Die Teleskophand kann, wenn sie auf eine Cyberarm steckt, bis zu drei Meter ausfahren und etwas greifen. Der Einbau in einen lebenden Arm, ist nicht möglich.
Körper: Hand
Essenz: -
Chirurgiestufe: -
Preis: 1 kC

Terminal

Ein Cyberteminal, das auf der Netzhaut des Trägers Daten anzeigen kann. Ansonsten besitzt es die üblichen Funktionen. Über ein Neurolink kann das Terminal auch an andere Datengeräte angeschlossen werden.
Körper: Gehirn
Essenz: 2
Chirurgiestufe: 2
Preis: 3 kC

Termoplastisches Element

Ein Termoplastisches Element kann große Temperaturschwankungen und extrem Temperaturen, für den Körpers des Trägers, ausgleichen. Somit kann ein Wesen auch bei niedrigen Temperaturen ohne Schutzkleidung im freien Arbeiten. Der Träger eines solchen Systems besitzt einen „Resistenz gegen Kälte und Hitze". Ein Droide kann aus dieser Cyberware keinen Nutzen ziehen.
Körper: gesamter Körper
Essenz: 3
Chirurgiestufe: 2
Preis: 7 kC

Ultraschall-Augen

Durch einen gebündeltes Geräuschsignal, außerhalb des normal hörbaren Bereiches, bildet ein kleiner Computer aus den zurückgeworfenen Signalen ein Computer generiertes Bild. Der Sender für diese Ultraschallwellens, wird in der Stirn des Trägers eingebaut. Er besitzt die Form eines länglichen Metallstreifen von Schläfe zu Schläfe.

Mit den Ultraschall-Augen kann der Träger auf einer effektiven Reichweite von 10 Metern grobe Strukturen erkennen. Eine gute Möglichkeit Unsichtbare aufzuspüren.
Körper: Augen, Kopf
Essenz: 1
Chirurgiestufe: 1
Preis: 10 kC

Ultraviolet-Augen

Mit diesen Augen kann der Träger auch im Ultravioletten Bereich sehen. Dazu muss er aber eine Lichtquelle besitzen, die auch Ultraviolettes Licht abgibt.
Körper: Augen
Essenz: 1
Chirurgiestufe: 1
Preis: 1,5 kC

Verstärktes Immunsystem

Am gesamten Körper des Trägers werden kleine Immunisierende Zellen installiert, die das körpereigene Immunsystem verstärken und manchmal sogar ersetzten. Gegen Drogen, Giften und Krankheiten besitzt der Charakter einen zusätzlichen Rettungswurf. Diese Cyberware funktioniert immer und kann sich nicht abschalten. Somit muss auch gegen z.B. Heildrogen ein Rettungswurf gewürfelt werden. Ein Droide kann aus dieser Cyberware keinen Nutzen ziehen.
Körper: gesamter Körper
Essenz: 3
Chirurgiestufe: 2
Preis: 22 kC

Videohaut

Die Videohaut ist mit der Videokleidung in der Ausrüstungsliste vergleichbar. Auf ihr können beliebige Bilder abgebildet werden, die sich der Träger gerade vorstellt.
Körper: Haut
Essenz: 2
Chirurgiestufe: 3
Preis: 5 kC

Wanzenscanner

Ein Wanzenscanner sucht speziell nach der Sendersingnatur, die für solche Geräte typisch sind. Die Energieeinheit reicht für 10 Stunden.
Körper: Kopf
Essenz: 1
Chirurgiestufe: 1
Preis: 5 kC

Werkzeug-Modul

Ein Werkzeug-Modul besteht aus einer Vielzahl von verschiedenen kleinen Werkzeugen an einer Hand. Die Werkzeug-Module gibt es für die Fertigkeiten: "Elektronik", "Fälschen", "Mechanik", "Sicherheitstechnik", "Sprengtechnik", "Schlösser öffnen" und "Fallentechnik". Die Module besitzen das gleiche Auswahl an Werkzeug wie ein normales Werkzeug-Kit. Ein Einbau in einen normalen Arm ist nicht möglich.
Körper: Hand
Essenz: -
Chirurgiestufe: -
Preis: 2 kC

Zerrhacker

Ein Zerrhacker funktioniert in Zusammenhang mit einen Telefon, Sender, Empfänger oder einen Communikator. Er chiffriert und dechiffriert Daten die über diese Kommunikationsmittel benutzt werden, um sie vor mögliche Lauschern zu schützen. Der Anschluss an eine Datenleitung muss über ein Neurolink geschehen.
Körper: Gehirn
Essenz: 1
Chirurgiestufe: 2
Preis: Der Preis ist abhängig von der Stufe des Zerrhackers.

Zerrhacker Stufe	WM	Preis
Zerrhacker I	-1	5 kC
Zerrhacker II	-2	9 kC
Zerrhacker III	-3	14 kC
Zerrhacker IV	-4	19 kC
Zerrhacker V	-5	24 kC

B-Body

Die Bezeichnung B-Body steht für eine volle Gehirn-Implantation in einen neuen künstlichen Körper. Der künstliche Körper wird hierbei B-Body genannt. Im Volksmund auch Cyborg. Der neue Körper besteht vollständig aus Hydraulik, Motoren und anderen technologischen Geräten. In diesen Körper wird das Gehirn und ein Teil der Wirbelsäule, mit künstlichen Nervensträngen, implantiert. Der neue Körper übernimmt von dann an, alle lebenswichtigen Funktionen, um das Gehirn am Leben zu halten. Der alte Körper ist nun nicht mehr von Belang und kann weggeschmissen oder verkauft werden. Einige Personen, die es sich leisten können, legen ihren alten Körper auf Eis. Er wird später vielleicht wieder benutzt, wenn die Person keine Lust mehr auf ihren B-Body besitzt.

Es gibt viele Vorteile an einen B-Body. Als erster Stelle liegt die Möglichkeit, körperliche Vorteile gegenüber anderen zu verschaffen. B-Bodys sind schließlich Maschinen, die man hohen Belastungen aussetzen kann. Außerdem ist ihre Langlebigkeit ein großer Vorteil. Die Technik und Mechanik eines B-Bodys kann ohne Wartung 300 Jahre alt werden. Mit regelmäßiger jährlicher Wartung, kann man sogar auf 600 Jahre kommen.

Ein weiterer Vorteil eines B-Bodys ist, das Cyberware, die sich der Träger einbauen lässt, keine Punkte seines Nervenstatus kosten. Auch einen Arzt muss man nicht mehr bezahlen, da es sich hierbei nicht um eine Operation handelt, sondern um einen mechanisch, elektronischen Einbau. Dafür hält dann ein Techniker die Kralle auf, der aber meistens billiger als ein Arzt ist.

Einer der größten Veränderungen ist, das man seine gesamte Lebenspunkte verliert. Diese werden durch Konstruktionspunkte (Kep) ersetzt. Sie sind zahlreicher als die Lebenspunkte von Lebewesen und können sich durch Nanoiten oder durch einen Techniker "reparieren".

In Zukunft wird man aber nie wieder Bioware nutzen können. Diese Ausrüstung braucht Blut als Nährflüssigkeit, die der B-Body nicht bieten kann. Magie die sich auf die körperlichen, technischen Attribute und Werte des B-Bodys verändern, können ebenfalls nicht genutzt werden. Sprüche die sich destruktiv auf den Körper des B-Bodys auswirken oder das Bewusstsein und Denken des Gehirnes verändern, wirken natürlich immer noch.

Chirurgische Umwandlung zu einen B-Body

Um von einem lebenden Wesen zu einer, "fast" vollständigen, Maschine zu werden, muss das Gehirn und ein kleiner Teil der Wirbelsäule entnommen werden. Diese Operation und die spätere Einpflanzung in den neuen Körper, übernimmt ein Arzt mit der Fertigkeit "Meditech-Chirurgie". Es handelt sich um einen Cyberwareeingriff mit der Chirurgiestufe von 3. Die Implantation in einen neuen Körper, kostet den Patienten 17 Punkte der Essenz. Verluste der Lebenspunkte haben auf den B-Body keine Auswirkung. Beim Umbau verliert der Patient seinen Körper und somit auch alle körperlichen Attribute, Cyberware und andere Vor- und Nachteile, die auf seinen Körper bezogen waren. Nur Cyberware und Genware, die in das Gehirn eingebaut bzw. auf das Gehirn bezogen sind, behält der Patient. Nach der Implantation in einen künstlichen Körper und dem ausheilen der Wunden, muss sich der Träger des B-Bodys erst einmal an seinen Körper gewöhnen, was 5 Monate beansprucht. In dieser Zeit wird auch festgestellt wie sich der künstliche Körper auf die Psyche des Wesens auswirkt. Am Ende jeden Monats muss die Person einen Erfolgswurf für "Intelligenz" würfeln. Misslingt der Wurf, so erhält die Person eine zufällig ausgesuchte Geisteskrankheit. Misslingen alle Würfel, so kann die Person nicht in einen B-Body leben und wird wahnsinnig. Alle erworbenen Geisteskranken sind permanent und verfallen auch nicht, wenn der B-Body entfernt wird.

Der neue Körper

Der B-Body des Trägers ist völlig anders, als ein lebender Organismus. Das Gehirn befindet sich in einer Duranium verstärkten Behältnis, das es am Leben erhält. Die Lebensdauer des Gehirnes vervierfacht sich, innerhalb des Lebenserhaltungssystems des B-Bodys. Schmerzen werden nur noch als Druckstärken oder andere Werte registriert und nicht mehr als diese Wahrgenommen. Energie wird zu einem Lebenselixier und Nanoiten halten den Körper in Schuss. Zusätzlich muss jedoch der B-Body einmal in der Woche spezielle Nahrung zu sich nehmen, aus der ein künstliches Verdauungssystem das Gehirn mit lebenswichtigen Stoffen versorgt. Erhält er nicht diese spezielle Nahrung, kann er auch normale Nahrung zu sich nehmen. Dann jedoch einmal jeden Tag.

Technisch gesehen, erhält der Besitzer eines B-Body, den gleichen Körper wie ein Droide (natürlich ohne Gehirn). Der Träger besitzt also die gleichen Möglichkeiten seinen Körper nach seinen Wunsch bauen zu lassen, wie es bei einen Droiden möglich ist. Er kann zwischen der Droidenstufe 1 bis 6 wählen. Die Wahl der Stufe 0 ist nicht möglich. Natürlich besitzt ein B-Body nicht die Möglichkeit alle seine Hände, bzw. Waffen gleichzeitig ohne Modifikation zu benutzen, wie es ein Droide kann. Dazu ist das Gehirn nicht in der Lage.

Für die Konstruktion eines B-Body wählt der Charakter zuerst eine Körperform aus. Die Handheldversion kann dabei nicht gewählt werden.

Danach wird die Droidenstufe ausgesucht, von der die Höhe der Attribute abhängig ist. Dabei werden die Grundwerte des Charakters durch die neuen Werte ersetzt. Der Charakter behält dabei die Attribute Intelligenz (Int), und Charisma (Cha). Die Konstruktionspunkte, die Bewegungsweite und die Trag- und Hebekraft wird wie bei einen Droiden berechnet.

Wie bei einen Droiden, ist es möglich durch ein Tunning einige Werte an zu heben.

Für Beispiele gelten alle Droiden die im Kapitel „Droiden“ beschrieben sind, mit der Ausnahme das natürlich der B-Body ohne künstliches Gehirn und Fähigkeiten geliefert wird. Es ist jedoch von einigen

Personen bekannt, die sich zum künstlichen Körper noch eine Droiden-Intelligenz einbauen ließen. Damit war es diesen Individuen möglich auch im Schlaf noch Tätigkeiten auszuüben und auch auf die Fähigkeiten des Droiden zurückzugreifen.

Der Schlafmodus des B-Body

Was ein Droide nicht besitzt, ist der Schlafmodus. Das Equialent zu dem Ruhemodus eines Droiden.

Der Schlafmodus, kommt mit einer eigenen Energieeinheit aus. Diese wird von dem Aktivmodus nicht angerührt. Dieser Modus versetzt den B-Body in einen absoluten Ruhezustand. Alle Systeme werden abgeschaltet, bis auf die Grundfunktionen der einfachen Sensorik und des Gehirnes. Angeschaltet werden kann der B-Body nur noch durch einen Schalter, der je nach Bauart, unter den Achseln, im Nacken oder an der Brust befinden kann. Im Ruhemodus kann der B-Body insgesamt 10 Jahre ohne zusätzliche Energie oder Nahrung überleben. Der Schlafmodus gilt als Notsystem, für den Fall, dass die Energieeinheiten des B-Bodys sich dem Ende zu neigen und es keine Auflademöglichkeit gibt.

Genware

Genware ist der Ausdruck für gewünschte, genetische Manipulationen, um kontrollierte Mutationen hervorzurufen. Diese Mutationen können körperliche Daten verbessern oder neue Organe wachsen lassen.

Bei der Verwendung von Genware, wird die DNS Struktur des Patienten genausten analysiert und entschlüsselt. Danach werden spezielle Teile der DNS-Kette entfernt und durch neue Teile ersetzt. Die neuen Teile, man nennt sie Basisstücke, sind spezielle für diesen Vorgang gezüchtete Stücke, die zu einer kontrollierten Mutation des Körpers des Patienten führt. Die Analyse und einsetzten der Basisstücke in die DNS-Kette ist äußerst kompliziert und sehr teuer. Somit ist die Genware, trotz ihrer Vielfältigkeit, nur selten genutzt.

Schäden durch Genware

Nach einer Veränderung der DNA-Kette durch Genware, wird von der Essenz des Charakter so viel Punkte abgezogen, wie bei der Genware beschrieben ist.

Genware lässt sich nicht wieder ausbauen. Es handelt sich um eine dauerhafte Veränderung der DNS eines Wesens.

Einbau von Genware

Die Analyse und die Veräderung der Gene eines Wesen, kann nur ein dafür ausgerüstetes Institut durchführen. In solche Institute arbeiten ca. 10 Ärzte und 30 technische Assistenten, die sich dann nur um die Veränderung eines Wesen kümmern. Nach der Analyse folgt eine Anpassung der Basisstücke, welche die genetische Information der Mutation in sich birgt. Danach werden Teile der DNS entnommen und durch die Basisstücke ersetzt.

Eine Analyse und Anpassung der Basisstücke dauert 2w12+2 Tage. Nach Veränderung der DNS-Struktur dauert die nun folgende kontrollierte Mutation, 2w12 Tage. In dieser Zeit liegt der Patient auf der Intensivstation des Institutes und darf diese auch nicht verlassen. Verlässt er sie trotzdem, kommt es zu starken Mutationen die den Patienten schädigen können.

Entdecken von Genware

Genware stellt nach der DNS Veränderung einen natürlichen Bestandteil des Körpers dar und somit ist eine Entdeckung sehr schwierig. Nur mit ein erfolgreicher Erfolgswurf "Meditech-Gentechnik" mit einer WM:-3, kann Genware entdecken werden.

Genware Liste

Es folgt eine Auflistung der erhältlichen Genware. Es handelt sich um dauerhafte Änderungen der DNS-Struktur eines Wesens und können nicht rückgängig gemacht werden. Durch den Aufbau der Basisstücke, können die Mutationen nicht auf spätere Generationen vererbt werden. Klone eines Wesens mit Genware, übernehmen die Mutationen. Außerdem gilt, das man sich nicht zweimal die gleiche Genware einbauen lassen kann.

Name: Der Name der Genware.
Beschreibung: Eine Beschreibung der Genware.
Essenz: Die Punktsumme die von der Essenz abgezogen wird.
Preis: Der Preis in Credits.

Adrenalin Organ

Dem Körper wächst ein Organ, das in den Körper permanent ein Adrenalinartige Substanz freisetzt. Der gesamt Körpermetabolismus läuft etwas schneller, was zufolge hat, das die Initiative dauerhaft um 5 Punkte steigt.
Essenz: 2
Preis: 20 kC

Augenmodifikation

Mit einer Augenmodifikation, können natürliche Augen so verändert werden, das sie die unterschiedlichen Farben und Formen annehmen können (runde Pupillen zu Schlitzen, braune Iris zu grüner Iris, usw.). Besitzt man die genaue Kopie eines Augen, kann eine Retinakopie hergestellt werden. Das heißt, das eine Person die gleiche Augenform, Farbe, Pigmentierung und Adernverlauf besitzt, wie die der Person, von der die Kopie stammt. Diese Anwendung ist natürlich Illegal und kostet 60 kC.
Essenz: 1
Preis: 500 C

Bewegungen spüren

In dem Körper des Charakters wächst ein Organ, das kleinste Bewegungen in der Umgebung registrieren kann. Im Umkreis von 10 m spürt er dann jedes lebende Wesen und andere Bewegungen auf und kennt deren Positionen. Die Bewegung kann er nicht durch Wände oder andere Hindernisse spüren. Wenn der Charakter sich schlafen legt, leidet er leider unter Alpträumen (siehe Geisteskrankheiten), solange Bewegungen in dem Aktionsradius vorhanden sind. Die Alpträume sind nicht heilbar.
Essenz: 3
Preis: 30 kC

Chamäleon Haut

Die Haut der Körpers passt sich farblich und Mustern entsprechend, seiner Umgebung an. Diesen Effekt kann der Charakter, der diese Genware besitzt, nicht steuern. Es geschieht automatisch. Bei der Anwendung der Fertigkeit "Tarnen" erhält der Charakter eine Wertmodifikation von +2. Dazu muss er aber nackt oder leicht bekleidet
ein.
Essenz: 2
Preis: 20 kC

DNS-Maskierung

Durch eine leichte Veränderung mehrere Teilen der DNS, wird der genetische Code so abgeändert, das diese der alten DNS sich nicht mehr gleicht. Somit kann mit der

neuen DNS keine Verbindung mehr mit alten DNS Proben gezogen werden. Diese Maskierung ist sehr beliebt unter Schwerverbrechern die Untertauchen wollen, aber wissen, dass die Polizei DNS-Proben von ihnen besitzen.
Essenz: 1
Preis: 100 kC

Elektrische Entladung

Ein neues Organ des Körpers kann eine hohe Spannung aufbauen, die es ermöglicht Schäden bei anderen Wesen zu verursachen. Nur einmal in einer Stunde, kann eine so hohe Spannung aufgebaut werden, das sie gefährlich seinen kann. Auf mentales Kommando, entlädt sich das Organ und die Spannung entlädt sich auf ein mögliches Opfer. Die Höhe des Schadenswertes im Waffenlosen Kampf erhöht sich um zwei Punkte. Außerdem muss das Opfer einen Erfolgswurf "Konstitution" würfeln. Ansonsten erleidet es einen Schock und verliert für 2 Runden das Bewusstsein.
Essenz: 3
Preis: 30 kC

Erhöhtes Immunsystem

Der Körper eines Wesens, erhält mit dieser Genware, ein erweitertes Immunsystem. Gegen Drogen, Giften und Krankheiten besitzt der Charakter einen zusätzlichen Rettungswurf.
Essenz: 3
Preis: 30 kC

Haut/Haar-Veränderungen

Mit einer, heute häufigen, Haut/Haar-Veränderung kann das gesamte Erscheinungsbild vollkommene verändert werden. Die Haut kann mit einer Leuchtfarbe durchsetzt werden, so dass sie im Dunkeln in grellen Farben strahlt. Haut in Muster, zum Beispiel in Rastern, Streifen oder Karos ist auch möglich. Häufig sind auch einfache dreidimensionale Bilder auf der Haut. Weniger häufig ist die Transparente Haut, durch die man das Muskelgewebe sehen kann (Iiiiiiiiiiihhhh!!!). Haare können in verschiedensten Farben und Formen moduliert werden, so dass sie immer so wachsen.
Essenz: 1
Preis: 5 kC

Kiemen

Dem Körper wachsen am Hals Kiemen. Diese können einer festgelegten Flüssigkeit, die nötige Luft entziehen, damit das veränderte Wesen in dieser Flüssigkeit atmen kann.
Essenz: 2
Preis: 20 kC

Lichtverstärker Augen

Nach der Mutation, sind die Augen wesentlich Lichtempfindlicher als vorher. Somit ist es möglich, auch bei geringen Lichtquellen bei Nacht, noch Farben und genaue Strukturen zu erkennen.
Essenz: 1
Preis: 10 kC

Neue Körperteile

Durch kritischen Schäden, schweren Verletzungen, Zerstückelungen und anderen Begebenheiten kann es vorkommen, das einige Körperteile oder auch Organe fehlen oder unbrauchbar geworden sind. Doch die moderne Medizin läßt einem nicht alleine. Durch Genware ist es möglich, sich neue Körperteile oder Organe züchten zu lassen und sich dann an operieren zulassen. Die Operation besitzt die Chirugiestufe von 1.
Essenz: siehe Unten
Preis: siehe Unten

Körperteil	Essenz	Preis
Arm/Bein	1	5 kC
Organ	1	5 kC
Auge	0	800 C
Gesichtspartie	0	400 C

Regeneration

Die gesamten Schutzmechanismen des Körpers, das für die regenerative Wiederherstellung des Körpers zuständig ist, werden genetisch verändert. Durch diese Veränderung regeneriert der Körper rasend schnell. Der Körper regeneriert in einer Stunde einen Lebenspunkt, bis zum Lebenspunkte Maximum. Der Körper regeneriert keine Lebenspunkte mehr, wenn die derzeitigen Lebenspunkte auf null oder tiefer fallen.
Essenz: 3
Preis: 30 kC

Resistentes Gewebe

Die Struktur des Gewebes und deren Zellwände werden erhöht. Dadurch steigen die Lebenspunkte um zwei Punkte.
Essenz: 2
Preis: 20 kC

Säuredrüse

In den Handflächenbereichen des Charakters wachsen Säuredrüsen. Auf ein mentales Kommando hin, kann aus ihr ein Säurestrahl auf ein Opfer gespritzt werden. Um zu treffen, muss dem Charakter ein Erfolgswurf für „Fernkampf" gelingen. Der Schadenswert der Säure beträgt 3. Die Reichweite des Strahls beträgt maximal 10 m. Maximal kann die Drüse fünf Schuss in einer Stunde abgeben.
Essenz: 3
Preis: 30 kC

Schwimmhäute

An den Händen, Armen, Beinen und Füßen wachsen dem Körper aufklappbare Schwimmflossen. Mit ihnen kann der Körper doppelt so schnell schwimmen und bekommt bei der Anwendung der Fertigkeit Schwimmen eine WM:+3.
Essenz: 1
Preis: 5 kC

Ultraschall Ohren

Dem Wesen wachsen ein neues paar sehr große Ohren. Mit ihnen kann ein Wesen per Ultraschall seine Umgebung akustisch "sehen". Die Wirkungsreichweite liegt bei zehn Meter. Licht braucht er ab dann nicht mehr.
Essenz: 2
Preis: 20 kC

Ultraviolette Augen

Der Frequenzbereich der Augen wird erweitert, so dass man auch im Ultraviolettenbereich etwas sehen kann. In der Dunkelheit braucht man noch eine Lichtquelle die Ultraviolettes Licht ausstrahlt, um etwas sehen zu können.
Essenz: 2
Preis: 20 kC

Verbesserte Muskeln

Die Muskelfasern des Charakters werden verstärkt und beschleunigt. Diese sehr beliebte Modifikation bewirkt, das die Bewegungsweite (BEW) +1 modifiziert wird, sowie die Tragkraft um 25% steigt.
Essenz: 2
Preis: 30 kC

Wärmeempfindliche Augen

Der Frequenzbereich der Augen erweitert sich, so dass man auch Infrarotwellen sehen kann. Somit kann man auch in absoluter Dunkelheit, Lebewesen und andere warme Objekte sehen und sich orientieren kann.
Essenz: 2
Preis: 20 kC

Zellauffrischung

Der DNA-Struktur des Körpers wird ein verjüngendes Gen eingepflanzt. Dies hat zufolge, das der Körper sich um zwanzig Jahre verjüngt. Diese Zellauffrischung ist nicht jeder zugänglich. Selbst wenn man das Geld aufbringen kann, das man für diese Behandlung braucht.
Kosten: 5
Preis: 1 MC

Bioware

Unter dem Begriff Bioware, fallen lebende Ausrüstungsteile und lebende Waffen. Bioware sind eine Erfindung der Kronomäer und ist ca. 1500 Jahre alt. Die erste Bioware, war ein kleines Wesen das giftige Stacheln verschoss, wenn man einen bestimmten Punkt im Nacken des Tieres drückte. Aus ihnen züchteten sie neue und verbesserte Kreaturen, die auch zu anderen Dingen nützlich waren. Aus diesen Vorgängern der Bioware entstand, durch den Kontakt mit den Tuknearnern ein neuer Industriezweig, der sich auf die Entwicklung und Züchtung von biogenetischen Ausrüstungsgegenständen beschäftigt. Trotz der Vorteile einiger lebenden Ausrüstungsteilen, wird bis heute die Bioware nur selten genutzt. Die Hauptabnehmer von Bioware sind und bleiben die Kronomäer.

Bioware sind also lebende Kreaturen oder Pflanzenarten, die für spezielle Aufgaben gezüchtet und genetisch verändert worden sind. Lebende Bioware muss man nicht warten oder reparieren. Sie regeneriert sich von allein. Ist Bioware beschädigt, ist sie innerhalb eines Tages wieder funktionstüchtig. Die Kreaturen werden ca. 10 Jahre alt, bis die erste Alterserscheinungen auftreten. In diesen Fall, kann man die Bioware wegschmeißen. Da es sich bei der Bioware, um ein lebende Kreatur handelt, braucht sie auch Nährstoffe zum überleben. Dazu setzt sich jede Bioware mit ihren Träger in eine feste Verbindung. Diese Verbindung besteht meistens aus einen Muskelstrang oder ähnlichem, mit einer nadelartigen Spitze. Diese Spitze dringt in den Körper des Trägers ein und zapft im einen Teil des Blutes ab. Dieses Blut dient der Bioware als Nährstoff. Dieses anzapfen verursacht keinerlei Nachteile beim Träger. Selbst der Schmerz des Einstiches, durch die Nährstoffnadel, wird durch ein schmerzstillendes Mittel durch die Bioware, kompensiert. Der einzige Verlust des Wirts, sind Punkte in der Essenz, die sich nach Entfernen der Bioware, wieder normal regenerieren.

Der Ort, durch den die Bioware ihre Nährstoffe aufnimmt muss auch fleischlich und nicht künstlich sein (z.B. ein Cyberwarearm kann keinen Nadelwerfer benutzen). Bioware kann also nur von Wesen verwendet werden die Lebenspunkte besitzen.

Die Verbindung zwischen Träger und Bioware kann jederzeit durch den Wirt aufgenommen und auch wieder unterbrochen werden. Es ist keine Operation nötig. Wird die Bioware für einen Tag oder länger nicht gebraucht, verfällt sie in eine Art Stasis, so das sie ohne Nährstoffe bis zu einen Jahr am Leben bleiben kann. Aus dieser Stasis erwacht sie sofort, wenn sie wieder benutzt werden soll.

Viele Bioware Ausrüstungsgegenstände besitzen einige Besonderheiten, die sich zu den anderen Gegenständen unterscheiden. Diese Unterschiede und die damit verbundene Regeln sind bei jeder Bioware beschrieben.

Es folgt die Beschreibung einiger Bioware-Ausrüstungsgegenstände. Bioware Panzerung ist weiter unten bei der Panzerung beschrieben. Bioware Waffen sind bei den Waffen beschrieben.

Biofilter

Beschreibung: Dieser Biofilter ist ein kleines Wesen, das sich um das Gesicht des Trägers schließt. Eine schlauchartiger Rüssel führt sich dann in die Luftröhre ein und verbindet sich mit einem nadelspitzen Klammerkranz mit der Lunge. Durch schlitzartige Öffnungen an der unteren Hälfte des Biofilters saugt das Wesen die Umgebungsluft ein und wandelt diese in atembare Luft, die der Träger verwerten kann. Das Wesen kann auch Wasser und leichte Toxine filtern. Bei schweren Toxinen und Giften stirbt das Wesen jedoch.
Essenz: 1
Preis: 1 kC

Bionocular

Beschreibung: Das Bionocular überzieht einen großen Teil der vorderen Gesichtspartie des Trägers. Es besteht aus vielen kleinen Augen und steht mit einer Nadel, die sich in das Gehirn des Trägers hinein bohrt, in geistiger Verbindung. Alles was das Bionocular sieht, kann auch der Träger sehen. Durch die Vielzahl der Augen, besitzt der Träger eine volle Rundumsicht. Außerdem besitzen die Augen die Möglichkeit, Restlicht zu verstärken.
Essenz: 1
Preis: 2 kC

Blutwurm

Beschreibung: Der Blutwurm frisst sich bis zu einer der Hauptschlagader des Wirts vor (vorzugsweise Arm oder Bein), dort braucht er 3 Tage um sich fest anzusiedeln. Dieser Wurm ernährt sich von den im Blutplasma vorhandenen Eiweißen. Die zusätzliche Nahrungsaufnahme für den Wirt ist kaum erwähnenswert. Des Weiteren sondert er ein Sekret ab, das sich im ganzen Körper verteilt (noch einen weiteren Tag). Dieses Sekret reagiert sofort mit dem Luftsauerstoff und verhärtet. Dies schützt zum Beispiel vor dem verbluten und beschleunigt die Wundheilung.

Erleidet der Wirt also einen kritischen Schaden mit einem anhaltenden Blutverlust, so verringert sich die Verlust an Lebenspunkt um einen Punkt (Minimum Lep-Verlust ist 1). Zusätzlich wird die Heilungsrate des Wirts verdoppelt.

Ein Nachteil des Blutwurms ist, dass eine Operation am Wirt verhindert wird. Der Wurm muss einen Tag vorher mit Narkotika "stillgelegt" werden. Erst dann können Operationen, wie für Cyberware zum Beispiel, durchgeführt werden.
Essenz: 4
Preis: 2,5 kC

Fresser

Beschreibung: Der Fresser ist ein 1 bis 3 m langer Rüssel, der sich mit einer Nadel, durch die Bauchdecke hindurch, mit dem Magen verbindet. Die Aufgabe des Rüssels ist es Schuppen, alte Haare und organische Ausscheidungen des Trägers aufzunehmen und wieder zu verwerten. Die Nährstoffe die dabei entstehen, wandern wieder in den Magen des Trägers. Somit ist es dem Trägers eines Fressern möglich, doppelt so lange ohne Nahrung

auszukommen als andere Wesen seiner Spezies.
Essenz: 1
Preis: 4 kC

Leuchtkäfer

Beschreibung: Leuchtkäfer sind kleine 1 cm große Käfer die auf mentalen Befehl leuchten können. Den Befehl erhalten sie von ihrer 10 cm großen Königin, die unter der Haut des Trägers verankert ist. Meist sitzt sie in der Bauch- oder Rückenregion. Die Königin steht in der geistigen Verbindung mit dem Träger und gibt den Befehl zum Leuchten an ihrer Käfer weiter, wenn dieser vom Träger gegeben wird. Die Königin legt in regelmäßigen Abständen neue Käfer, um den Bestand von Käfern aufrecht zu halten. Die Käfer verteilen sich am gesamten Körper und sitzen auf der Haut, Ausrüstung oder Kleidung. Auf Befehl können sie sogar den Körper verlassen und sich 3 Meter weit vom Träger und somit von der Königin entfernen. Wenn die Käfer leuchten, so leuchten sie in einen Radius von 5 Meter hell auf.
Essenz: 1
Preis: 3 kC

Greiferspinnen

Beschreibung: Bei den Greiferspinnen handelt sich um kleine 10 cm große Spinnen, die sich an den Schultern, Oberarmen und Rücken sitzen und durch das Fleisch an den Knochen verankern sind. Auf Befehl des Trägers sondern die Spinnen ein Sekret aus und spritzen dies bis zu 20 Meter weit von sich fort. Das Sekret verfestigt sich zu Fäden die eine besonders hohe Festigkeit aufweisen. Die Fäden der 8 bis 16 Spinnen können ohne Probleme das Gewicht des Trägers tragen. Die Spinnen können die Fäden auch wieder einholen, so dass der Träger in die Höhe gehoben wird. Greiferspinnen können so zum überwinden von Hindernissen eingesetzt werden oder zur Rettung vor dem freien Fall. Sie können nicht im Kampf eingesetzt werden. Fällt der Träger plötzlich in eine Tiefe und die Greiferspinne soll ihn vor dem Fall retten, muss ein Erfolgswurf gewürfelt werden. Der Erfolgswert liegt bei 8. Misslingt der Wurf, so reagieren die Spinnen nicht schnell genug und der Träger fällt trotzdem in die Tiefe.
Essenz: 2
Preis: 6 kC

Klebetentakel

Beschreibung: Das Klebetentakel sitzt, nach oben gerichtet, auf dem Rücken des Trägers und ist dort mit knochigen Klammern am Skelett des Trägers verankert. Das Klebetentakel kann sich bis zu einer Länge von 8 Metern ausfahren und kann eine klebende Flüssigkeit absondern. Die Flüssigkeit ermöglicht es dem Tentakel auf jeglichen Untergrund zu haften und sich festzuhalten. Das etwas träge Tentakel kann Dinge halten, sich irgendwo Festhalten, oder auch andere Wesen angreifen. Das Tentakel ist in der Lage das Gewicht des Trägers zu halten und sogar hochzuheben. Wenn es angreifen soll, besitzt es einen Erfolgswert von +4 und mit einen Schadenswert von 3. Es gilt als eigenständiges Lebewesen mit 10 Lep das bei einen Initiative-Wert von null handelt.
Essenz: 2
Preis: 11 kC

Magieware

Mit dem Erfolg und Einfluss der Kristallgilde von Entaria und der fortschreitenden Arcanokratie-Bewegung in den Staaten werden mehr und mehr normale Gebrauchsgegenstände gegen magische Gegenstände ersetzt. Diese Gegenstände werden Magieware genannt.

Es gibt magische Kaffeekocher, hölzerne „Droiden" und magische Kühlschränke. Auch Fahrzeuge und Waffen sind bekannt.

Die hier vorgestellte Magieware beschreibt eher die außergewöhnliche Gegenstände die nicht normale sind und fast schon zu der besonderen Ausrüstung zählen, nur mit dem Unterschied das sie recht häufig vorkommen.

Entarische Kopfplatte

Beschreibung: Ein Geschenk der Entarischen Kristallgilde an ihre treue Mitglieder oder auch eine Ausrüstung von wichtigen Controllern der Gilde, ist diese silberne Kopfplatte. Diese Kappe die auf dem Kopf getragen wird, ist am Rand mit vielen kleinen Symbolen verziert und soll den Träger vor Gefahren schützen. An jeder der vier Ecken der Platte, ist ein kleiner blauer Kristallsplitter eingelassen. Solange eine Person diese silberne Kappe trägt, erhöht sich der Rettungswurf gegen Magie um einen Punkt.
Gewicht: 0,5 kg
Preis: 10 kC
Ladungen: -

Gelam-Ring

Beschreibung: Ein kupferner Ring, in dem ein gelber Kristallsplitter eingelassen ist. In dem Splitter ist ein Tropfen einer blauen Flüssigkeit gefangen. In dem Ring sind 2 Lebenspunkte gespeichert. Verliert der Träger durch z.B. Schaden Lebenspunkte, werden zuerst diese abgezogen. Regeneriert der Träger wieder Lebenspunkte, so werden zuerst die normalen Lebenspunkte regeneriert und dann erst die Lebenspunkte des Ringes. Nimmt der Träger den Ring ab, so gehen sofort die Lebenspunkte verloren.
Gewicht: 0,01 kg
Preis: 4 kC
Ladungen: -

Besondere Ausrüstung

Bei den besonderen Ausrüstungen handelt es sich um seltene technische Errungenschaften, die es nicht von der Stange zu kaufen gibt. Es sind meistens Prototypen, experimentelle Ausrüstung oder sehr alte Relikte und Artefakte aus untergegangenen Kulturen.

Es wird dabei in vier Kategorien Unterschieden: Fernkampfwaffen, Nahkampfwaffen, Panzerung und Gegenständen. Eine besondere Stellung erhält die Arctazianische Rüstung, die ein eigenes Kapitel erhält.

Ein weiteres Kapitel behandelt ein Zufallssystem um schnell besondere Ausrüstung zu erstellen.

Alle angegebenen Preise sind Schätzpreise, denn solche Ausrüstungsgegenstände können nicht normal erworben werden.

Anwendungen

Fast jeder besondere Gegenstand hat eine gewisse Anzahl von Anwendungen. Die Anwendungen machen deutlich wie instabil die Ausrüstung ist. Sei es dadurch das es sich noch um Prototypen handelt oder um sehr alte Relikte.

Jedes mal, wenn der Charakter die Ausrüstung verwendet (zuschlägt, abfeuert), erniedrigt sich die Anzahl der Anwendungen um eins. Sinkt die Anwendung auf null, so ist der Ausrüstungsgegenstand zerstört.

Mit der passenden Fertigkeit kann eine Person, auch die Charaktere, diesen Gegenstand wieder reparieren (4 Stunden). Waffen und andere mechanische Geräte werden mit „Mechanik" und technische Geräte mit „Elektronik" repariert. Je nach Gegenstand, können auch andere Fertigkeiten benötigt werden.

Wird ein besonderer Gegenstand repariert, wozu ein gelungener Erfolgswurf der passenden Fertigkeit nötig ist, erhält er seine „Anwendungen" zurück, die jedoch um 10% erniedrigt werden (Minimum 1). Die Erniedrigung spiegelt einen gewissen Verschleiß an der Ausrüstung wieder. Misslingt der Erfolgswurf, so wird der Ausrüstungsgegenstand für immer unbrauchbar.

Magische Gegenstände haben anstatt „Anwendungen“ eine gewisse Anzahl „Ladungen“ und können nur mit dem Spruch „Aufladen" wieder funktionstüchtig gemacht werden.

Besondere Fernkampfwaffen

Name	Art	Waffenart	Feuerart	Reichweite	Schadens-wert	Bereichs-Modi	Lade-kapazität	Tarn-stufe	Gewicht	Preis
ProMega J9 Plasmawerfer (Kanone)	Z, A, Gy	SW, Plasma	Ein	100/240 m	8	-	15	20	10 kg	83 kC
ProMega J9 Flammenwerfer (Kanone)	-	SW, Flamm	Ein	7/15 m	5	2 m, Radius	-	-	-	-
ProMega J9 Granatwerfer (Handfeuerwaffe)	-	SW, Ball	Ein	30/60 m	(S)	(S)	3 x 3	-	-	-
Micro Shadow R16 (Handfeuerwaffe)	E	Norm	Ein	15/30 m	4	-	10	0	0,5 kg	17 kC
Sartek X3-Plus (Handfeuerwaffe)	E, A	Norm	Ein	7/15 m	5	-	6	7	6 kg	23 kC
Slyth VX-4 (Handfeuerwaffe)	E	Norm	Ein	30/60 m	3	x3, 10	80	4	3 kg	14 kC
Felmari Z4 (Handfeuerwaffe)	E	Norm	Ein	30/60 m	6	-	40	2	1 kg	13 kC
Metrin-FIRE 4 (Handfeuerwaffe)	E	Norm	Ein	45/90 m	6	-	100	3	3,5 kg	12 kC
Rashat-PTYP-K4 Schrotgewehr (Gewehr)	Z	Norm	Ein, Dau	30/60 m	5	x1, 1 (x3, 4)	20	9	10 kg	35 kC
Rashat-PTYP-K4 Granatwerfer (Handfeuerwaffe)	-	Norm	Ein	30/60 m	(S)	(S)	3	-	-	-
Rashat-PTYP-K5 Schrotgewehr (Gewehr)	Z, A	Norm	Ein	30/60 m	5	x3, 8	40	9	8 kg	41 kC
Hunter G7 (Handfeuerwaffe)	E	Norm	Ein	60/120 m	4	-	20	3	2 kg	5 kC
Gotro M22 (Gewehr)	Z	Norm	Ein, Dau	100/1200 m	5	x2, 20	60	5	5 kg	9 kC
Gotro MX-27 (Gewehr)	Z	Norm	Ein	100/1200 m	6	-	10	10	7 kg	22 kC
Frem'a 777 (Handfeuerwaffe)	E	Norm	Ein	30/60 m	2 + (S)	-	20	2	1 kg	30 kC

Felmari Z4

Beschreibung: Ein kleiner silberner, verchromter mini Schurikenwerfer. Schmuckvolle Verzierungen zieren den silbernen Lauf und den Griff aus Horn. Die Form der Waffe ist geschwungen und gerundet. Ein Smartlinkverbindung ist in das Horn des Griffes eingelassen. Der Felmari Z4 besitzt eine erhöhte Schussgeschwindigkeit, woraus ein höherer Schaden resultiert.
Anwendungen: 50

Frem'a 777

Die Frem'a 777 besteht aus zwei Teilen. Der Waffe, einem kleinen Injektor und einem Handschuhähnlichem Gerät. Der Handschuh besteht aus mehreren Bändern das wie ein normaler Handschuh über die Hand gezogen werden kann. Es befindet sich ein kleiner Druckschalter in der Nähe des Daumens.

Die Waffe ist mit einem Kurzstrecken-Dimensionstransporter ausgerüstet, der sich in die Hand des Trägers des Handschuhes materialisiert. Das Betätigen des Handschuhes ist keine Handlung.
Die Waffe darf sich dabei maximal 10 m vom Träger entfernt befinden. Die Energieeinheit hält für einen Transport. Danach muss sie wieder ausgetauscht oder aufgeladen werden.
Anwendungen: 50

Gotro M22

Die Gotro M22 ist eine als Scharfschützengewehr getarntes Projektielgewehr. Sie besitzt die Reichweite eines Scharfschützengewehrs und kann auch im Dauerfeuer schießen. Wie es sich gehört, besitzt sie auch einen Bildvergrößerer.
Anwendungen: -

Gotro MX-27

Die Gotro MX-27 ist ein experimentales Scharfschützen Gewehr mit Projektilgeschossen. Es besitzt ein kleines Magazin, einen Schaft mit Hydraulik-Schockpolster und ein 2 Meter langen Lauf. Der Lauf der Waffe, der wahrlich markanteste Punkt der Waffe, besteht aus mehreren Verdickungen die Generatoren mit Schallabsorbern beinhalten. Die Gotro MX-27 ist absolut lautlos und besitzt auch kein Mündungsfeuer. Ein Bildvergößerer rundet das Bild der Waffe ab.
Anwendungen: 100

Hunter-G7

Ein große klobige Projektiel-Pistole, die in die Gruppe der Handfeuerwaffen gehört. Sie besitzt ein verlängertes Magazin und einen langgezogenen Lauf. Ein Smartlink-Induktionspad, ist in einen aus Horn bestehenden Griff eingelassen.
Anwendungen: -

Metrin-FIRE 4

Ein kleiner Schurikenwerfer aus terranischer Produktion. Die Waffe besitzt einen ungewöhnlich langen Lauf und eine verdickte Munitionskammer. Auch die Rotationsautomatik ist modifiziert.

Die FIRE 4 besitzt eine leicht erhöhte Durchschlagskraft mit verbesserter Reichweite und Ladekapazität. Trotzdem ist sie noch sehr klein und leicht geblieben.
Anwendungen: 100

Micro Shadow R16

Ein schwerer linker Handschuh aus dunklem Leder, mit fünf Fingern und mit Metallbeschlägen. Eine kleine Energiekapsel befindet sich am Saum des Handschuhes und ein kleiner Schalter im Daumenbereich.

Die Micro Shadow R16 ist eine getarnte Laser Pistole (leichte Handfeuerwaffe). Sie besitzt nur eine geringe Reichweite, mit jedoch einen erhöhten Energieausstoß. Sie wird von häufig von Assassinen und anderen Mördern benutzt.
Anwendungen: 50

ProMega J9

Die ProMega ist die Standartbewaffnung eines Protektors. Sie werden nur für diese Justizbeamte hergestellt und dürfen nicht an andere Personen weitergegeben werden. Die ProMega J9 ist eine Plasmakanone mit integrierten mini Granatwerfer, einem Bajonett und Smartlink.

Die Plasmakanone besitzt zwei Modis in der sie feuern kann. Der normale Modus feuert wie üblich jede zweite Runden einen Plasmastrahl ab. Im zweiten Modus feuert die ProMega J9 einen Feuerstrahl ab, der einem Flammenwerfer ähnelt. In diesen Modus kann die Waffe jede Runde feuern. Es gelten die üblichen Feuerregeln

Der Granatwerfer besitzt eine spezielle Auswahlautomatik mit drei Magazinen. Jedes Magazin kann drei Granaten aufnehmen und mit der Auswahlautomatik kann der Träger vor jeden Schuss auswählen, aus welchen Magazin nachgeladen wird.
Anwendungen: -

Rashat-PTYP-K4

Das Rashat-PTYP-K4 ist ein automatisches Schrotgewehr mit Smartlink, Bajonett, einem neuartigen Schockpolster und einem Mini Granatwerfer. Zusätzlich besitzt die Waffe eine eigene Intelligenz und ein autarkes Waffensystem.

Der Träger der Waffe erhält keine positiven Modifikationen durch den Smartlink beim Zielen mit dem automatischen Schrotgewehr. Der Smartlink ist zur Kontrolle des autarken Waffensystems oder zum Zielen mit dem Grantwerfers geeignet. Das Bajonett sitzt neben dem Lauf des Gewehres und wird behandelt wie ein Stoßspeer. Das neuartige Schockpolster hebt die Dauerfeuerregel auf. Somit erhält der Schützte keine WM:-3. Der Mini Granatwerfer sitzt unter dem Lauf der Waffe und ist auf einer neuartigen mechanischen Halterung montiert. Mit Hilfe dieser Halterung, kann das interne Computersystem, wie ein autarkes Waffensystem, den Granatwerfer abfeuern. Dafür besitzt das Computersystem einen Erfolgswert von +8. Der Computer besitzt außerdem eine ausreichende Intelligenz, so dass es den Träger der Waffe identifizieren kann und Fremden gegenüber, die Funktionen der Waffe sperren kann.

Der Granatwerfer kann abgenommen werden und eine andere Handfeuerwaffe installiert werden.
Anwendungen: 50

Rashat-PTYP-K5

Die PTYP-K5 ist das neuste vom neusten der Prototypen. Ein automatisches Schrotgewehr, mit einen hochmodernen Schockpolster und drei Drehläufen. Es wurde bei dieser Waffe, speziell auf eine hohe Feuerrate Wert gelegt, so dass sie absolut tödlich gegen schwach gerüstete Ziele ist. Durch die Schockpolster wird die Dauerfeuerregel aufgehoben, so das der Schützte keine negativen Modifikationen dadurch erhält.
Anwendungen: 50

Sartek X3-Plus

Ein leichter Plasmawerfer mit zwei nebeneinander liegenden Brennkammern.

Die X3-Plus aus dem Hause Sartek ist ein Prototyp von einem leichten Plasmawerfer. Die Handfeuerwaffe besteht genau genommen aus zwei leichten Plasmawerfern mit erhöhtem Energieausstoß. Wird eine Brennkammer leergeschossen, so heizt gleichzeitig die andere Brennkammer auf. So kann die Waffe jede Runde benutzt werden, ohne die Waffe jedes Mal aufzuwärmen. Nur beim Einschalten der Waffe muss sie einmal aufgewärmt werden.
Anwendungen: -

Slyth VX-4

Die Slyth ist eine übergroße Version einer schweren Laserpistole. Sie besitzt 3 Läufe die im Dreieck angeordnet sind und ein Smartlinkadapter.

Die schwere Pistole ist einer der wenigen Prototypen einer schnellefeuer Laserwaffe. Wird die Waffe benutzt, so feuern sie in kurzen Abständen aus allen Läufen der Waffe Laserstrahlen auf das anvisierte Ziel. Somit besitzt diese Waffe einen Bereichschaden, ähnlich einer KPB-Waffe.
Anwendungen: 50

Besondere Nahkampfwaffen

Name	min Stä	Typ	Waffenart	SW	Tarn-Stufe	Gewicht	Preis
Rezika-Trazune	3	Z	Norm	6	13	7 kg	7 kC
Miroanischer Plasmastern	1	E, A	Norm	5	1	2 kg	20 kC
Aaskinars Blut	2	E	Norm	5	5	1,5 kg	15 kC
Tengu-Klinge	1	E	Norm	1	1	0,5 kg	9 kC
Stab der Energie	1	E	Norm	6	2	1 kg	20 kC
Sri'qiptu Klinge	1	E	Norm, Mono	3	1	0,5 kg	30 kC

Aaskinars Blut

Nach ehrenvollen Kämpfen für seine Familie, erhielt der zweite Fregar namens Aaskinars, von seinem Zeturian ein maßgeschneidertes Schwert. Die Waffe, die den Namen "Aaskinars Blut" erhielt, kam aus der eigenen Waffenschmiede der Familie, die heute noch bekannt für ihre hohe Schmiedekunst ist. Die Waffe ist ein schmales zweischneidiges Schwert mit drei Löchern in der Klingen, nah des Griffes. Auf der Klinge sind mehrere magische Symbole und Zeichen eingearbeitet.

Das Schwert ist magischer Natur und besitzt einen hohen Schaden und eine Erhöhung der Initiative im Kampf um 10 Punkte.
Anwendungen: -

Rezika-Trazune

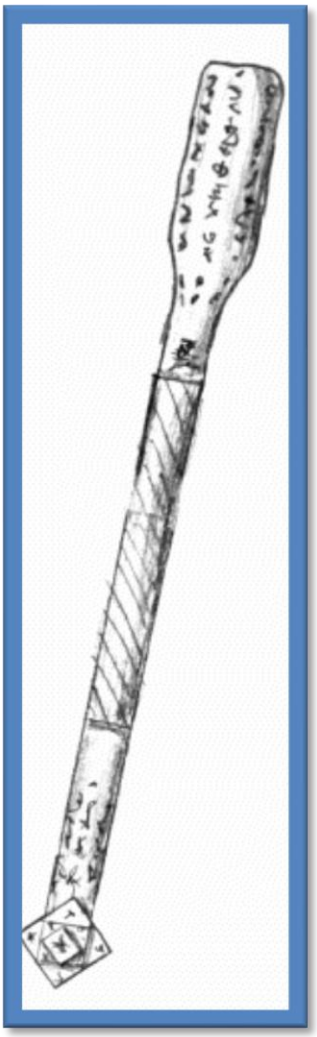
Die Rezika-Trazune ist eine sehr große Helebarde aus der Schmiede des akuanischen Meisterschmiedes Rezika. Er hat nur 11 Stück dieser Waffe hergestellt, die unter Waffensammlern sehr beliebt sind. Die Trazune ist nicht im Kampf zerstörbar und besitzt einen erhöhten Schaden.
Anwendungen: -

Sri'qiptu Klinge

Die Sri'qiptu Klinge ist ein kleines Messer aus matt grünen Glas. Die Klinge ist sehr scharf und ansonsten sehr schlicht gefertigt.

Die Sri'qiptu Klinge wurde vor 12.000 Jahren von den Tringonen hergestellt und war bei Assassinen-Meister eine oft genutzte Waffe für Mordaufträge. Die Klinge ist, obwohl sie aus Glas gefertigt ist, sehr stabil. Sie wurde magisch verstärkt, so das sie im Kampf nicht zerbrechen kann.

Wird sie im Kampf eingesetzt, wird die innere Magie der Klinge aktiv und sie verschiebt sich in eine andere Dimension. Dadurch taucht die Klinge in feste Materie ein, als wäre sie nicht vorhanden. Jedoch umso dichter die Materie umso schwieriger wird es, in sie ein zu tauchen. Im Kampf wird für die Schadensermittlung, die komplette Panzerung des Opfer ignoriert.
Anwendungen: 100



Stab der Energie

Der Stab der Energie ist die Standartausrüstung der Kristallgarde. Es handelt sich um einen ein Meter langen Knüppel, der reich mit Ornamenten verziert ist. Er besteht aus gehärtetem Duraplast und ist mit Kristallfäden durchzogen. Ein kleiner weißer Kristall, sitzt im Griff des Stabes. Der hohe Schaden der Waffe resultiert aus der Magie des Stabes.
Anwendungen: 100

Tengu-Klinge

Diese Nahkampfwaffe besteht nur aus einen Griff, ähnlich dem eines Schwertes. Der Griff besteht aus Holz und einigen Symbolen sind aus weißem Marmor eingelassen. Wird die Klinge aktiviert, entsteht eine magische Energieklinge, wie bei einem Energieschwert. Die Klinge leuchtet in allen Farben und bleibt für maximal 10 Minuten bestehen. Danach oder auch schon vorher auf den mentalen Befehl des Trägers deaktiviert sich das Schwert wieder.

Bei dieser Waffe kommt es nicht zu der normalen Schadensermittlung. Der angegebene Schaden gibt die Punkte an, die direkt von den Konstruktionspunkten oder Lebenspunkten eines Zieles abgezogen werden. Es wird kein Würfelwurf auf den Schaden addiert und Panzerung schützt nicht.
Anwendungen: 100

Besondere Panzerung

Name	Paz	Zone	IM	BAM	Gewicht	Preis
ProMykro K2 (schwere Panzerung)	7	R, A, B, K	5	(S)	600 kg	150 kC
Nomis P5 (Energieschirm)	1	R, A, B, K	-	-	1 kg	40 kC
Loron-R 432	(S)	R, A, B, K	-	-	1 kg	10 kC
Bearbeiteter Panzermantel	5	R, A, B	1	1	4 kg	8 kC

Bearbeiteter schwerer Panzermantel

Ein langer dunkelblauer Mantel. Er ist gepanzert und an seinen Ärmeln und an seinem Saum befinden sich silberne Streifen.

Eine neuartige unbekannte Substanz wurde in diesen schweren Panzermantel in Form von Fäden eingearbeitet. Sie sind leichter so dass sie den Träger kaum noch behindern.
Anwendungen: -

Loron-R 432

Ein schmaler Gürtel mit einer silbernen, kunstvoll verzierten Gürtelschnalle. Sie zeigt das offene Maul eines Raubtieres. An der Seite befinden sich drei kleine Knöpfe.

Aus der Hand von guzianischen Technikern, stammt dieser Prototyp der Firma Loron. Es stellt einen verbesserten Panzer-Energieschim dar, so dass dieser anstatt nur vier, in Zukunft 10 Energiepunkte besitzt.
Anwendungen: 20

Nomis P5

Das Nomis P5 ist ein Prototyp eines Barriereschild das gegen Energiewaffen, Projektilwaffen sowie Nahkampfangriffen schützen soll. Zusätzlich kann es hohe Drücke aushalten, im Vakuum eingesetzt werden und auch schädliche Strahlung kann es nicht durchdringen. Der Träger sollte für eine eigene Sauerstoffversorgung sorgen, denn Gase könne das Schild nicht durchdringen.

Das enganliegende Energiefeld besitzt eine zusätzliche Panzerung von eins und es kann nicht mit anderen Energieschirmen zusammen benutzt werden. Das Energiefeld des Nomis P5 besitzt eine hell grüne Farbe, die deutlich sichtbar ist. Die Betriebszeit liegt bei 10 Minuten und der Aufbau des Schirmes dauert eine Runde.
Anwendungen: 20

ProMykro K2

Der ProMykro K2 ist ein modifizierter Alpha-Anzug, der speziell für Protektoren hergestellt wird und er darf nicht an normale Bürger ausgegeben werden. Er ist in den üblichen Protektorfarben eingefärbt. Vollkommend schwarz und mit einem roten Schulterschutz.

Der ProMykro K2 besitzt eine spezielle Panzerung mit einer eingebauten Techbrille mit IR-, Restlich-, Ultraschall- und Lichtphasen-Modul, einer Optikphalanx auf der rechten Schulter und einem autarken Waffensystem (EW:8) mit einem leichten Taser auf der linken Schulter. Weiterhin ist ein Com IV mit einen Störmodul und einem Zerhacker, ein Automapper sowie ein AV-Rekorder, ein Motiontrecker und eine MSU im Helm eingebaut. Ein Scatterpack mit Splittermienen befindet sich auf dem Rücken und ein Mini Terminal am linken Arm. Weiterhin ist ein Panzer-Energieschirm eingebaut. Durch das Exoskelett erhält der Träger eine feste Stärke von 11 und eine feste Bewegungsweite von 8 und ein Ausweichen von 6. Der Träger eines K2 kann nicht rennen oder sprinten. Er besitzt eine Traglast von 300 kg, sowie eine Hebekraft von 1 Tonne. Die Betriebsdauer des Pro-Mykro K2 liegt bei 12 Stunden.
Anwendungen: -

Besondere Gegenstände

Es folgt eine Auflistung aller besonderen Ausrüstungsgegenstände, die keine Waffen oder Panzerung sind.

Koffer der Brataka

Bei dem Koffer der Brataka handelt es sich um einen runden, kleinen Hutkoffer. Er ist mit rotem Samt überzogen und besitzt ein kleines silbernes Schloss zum Öffnen. Wird der Koffer geöffnet, so springen der nächst stehenden Person 5 Tentakel entgegen. Die Reichweite der Tentakel liegt bei drei Metern und die Person darf einen Erfolgswurf "Reflexe" würfeln um auszuweichen. Misslingt der Erfolgswurf, so klammern sich die Tentakel an die Person und verwandeln es in einen kleines haarloses, Wesen. Die Person besitzt dann eine Größe von 33 cm, besitzt zwei kleine dürre Ärmchen und zwei kurze Stummelbeinchen. In einer Hand hält es einen leichten Bio-Nadelwerfer. Das Gesicht ist flach und konturlos.

Nach der Verwandlung, die eine Runde dauert, entfernen sich die Tentakel von der Person und verschwinden in dem Koffer. Die Verwandlung gilt nur für die Person und nicht für deren Ausrüstung. Die Verwandlung hält insgesamt ein Tag an. Danach verwandelt sich die Person wieder zurück.

Die Werte der verwandelten Person sind:

Kon	Stä	Ges	Ref	Int	Cha	Bew	Lep
4	3	3	12	-	-	6	12

Gewicht: 1 kg
Preis: 20 kC
Ladungen: 5

Lichtverzerrungs-Generator

Ein kleines Gerät, das um den Träger herum zwei unterschiedliche Energiefelder generiert. Die Energiefelder verzerren alles Licht, das auf den Träger einwirkt und leiten sie um ihn herum. Man spricht auch von einer umgekehrten Feldphasenverzerrung. Eine Technik, die auch in Tarnvorrichtungen für Raumschiffe benutzt wird. Der Träger eines solchen Gerätes wird für seine Umwelt praktisch unsichtbar. Mögliche Beobachter müssen einen "Entdecken"-Wurf gelingen, um den Träger zu entdecken. Ein möglicher Angreifer erhält eine WM:-3 zum treffen (siehe "Das Kampfsystem"). Der Lichtverzerrungs-Tarnanzug bricht nur das normale Licht. Außerdem kann es nicht mit einem anderen Energieschirm kombiniert werden. Die Energie für den Anzug reicht für eine Stunde. Die Aufbauzeit des Energierasters, damit der Träger aus dem Gerät einen Nutzen ziehen kann, liegt bei einer Runden.
Gewicht: 2 kg
Preis: 30 kC
Anwendungen: 20

Materiephasenverschiebungsfeld-Generator (I)

Bei dem Materiephasenverschiebungsfeld-Generator handelt es sich um ein kleines Gerät, das ein spezielles Energiefeld aufbauen kann. Die Phase der Materie des Trägers wird in eine andere Dimension verschoben, womit er die Dichte seiner Materie verliert. Somit kann sich der Träger durch jegliche Materie hindurch bewegen. Seine phasenverschobene Materie gleitet durch jegliche Materie, was sich ihn in den Weg stellt. Der Träger wird immun gegen jegliche Einflüsse von außen (Gewehrschüsse, Explosionen, Brände, usw.). Nur Energiefelder (Schutzbarrieren, Energieschirme) können nur eine solche Person aufhalten. Das liegt daran, dass das Energiefeld auf andere Energiefelder reagiert. Schäden durch Energiewaffen, nimmt der Träger auch normal hin. Vor Magie oder der Auswirkung von Magie, schützt der Generator auch nicht. Ein großer Nachteil ist der des große Energieausstoß, der innerhalb 100 m Radius, sehr gut messbar ist. Da der Träger eines solchen Generators mit keiner Materie Kontakt aufnehmen kann, kann er auch auf keiner Materie gehen oder laufen. Für die Fortbewegung braucht er somit, eine andere Möglichkeit. Möglichkeiten wie Magie oder Mini-Grav-System werden am häufigsten benutzt. Ein weiterer Nachteil nach der Benutzung des Materiephasenverschiebung-Generators ist, das Materie des Trägers verloren geht. Dies passiert jedes Mal, wenn der Träger den Generator abschaltet. Dabei verliert er jedes Mal 1w6 Lebenspunkte. Eine Kombination mit anderen Energieschirmen ist nicht möglich. Die Energie des Generators reicht für 1 min. Für den Aufbau des Energieschirmes braucht der Generator eine Runde.
Gewicht: 2 kg
Preis: 60 kC
Anwendungen: 10

Necro-Bio-Anzug

Ein enganliegender, schwarzgrauer Einteiler. Der Anzug ist sehr dünn und warm. Auf seiner Oberfläche verlaufen kleine dünne Äderchen, in denen eine Flüssigkeit zirkuliert.

Der Necro-Bio-Anzug ist eine Entwicklung aus dem Hause Tashito. Die Forschungsabteilung für magische Abwehr, hat diesen Anzug entwickelt. Er besteht aus ein Zirkulationssystem, in dem sich eine lebende Flüssigkeit bewegt. Diese Flüssigkeit hat den Effekt, das sie den Träger des Anzuges, vor Magie schützt. Dies wird durch die besonders behandelte und lebendige Flüssigkeit erreicht, die in dem Anzug zirkuliert. Die Flüssigkeit ist aber sehr anfällig, was die Wissenschaftler aber zurzeit versuchen zu verbessern.

Die Bioflüssigkeit, es handelt sich im übrigen um ein Extrakt aus ehemals lebenden Wesen, schützt den Träger vor Magie. Der Träger erhält eine Steigerung von drei, für seinen Rettungswurf gegen Magie. Der Anzug schützt nicht nur vor Magie, sondern behindert Magie, wenn sie von Kel-Nutzer benutzt wird. Trägt ein Kel-Kundiger diesen Anzug und benutzt Magie, so erhält er eine WM:-3 auf seinen erfolgswert „Kel"

Die Bioflüssigkeit ist sehr anfällig und kann bei übermäßigem Gebrauch sterben. Einmal im Monat muss überprüft werden ob sie stirbt oder nicht. Bei einem missglückten Erfolgswurf mit einen Erfolgswert von 11 stirbt die Flüssigkeit. Wird der Anzug nicht getragen und zusätzlich warm und trocken gelagert (ca. 25°C), so ist diese Überprüfung für diesen Monat hinfällig.

Schäden am Anzug heilt, bzw. repariert der Anzug selbst.
Gewicht: 5 kg
Preis: 20 kC
Anwendungen: -

Reflex-Alpha RZ7 Lichtverzerrungs-Generator

Eine Handfläche große, silberne Scheibe, mit einen kleinen Bedienfeld.

Es handelt sich bei dem Reflex-Alpha RZ7 um einen Prototyp eines neuartigen Lichtverzerrungs-Generator. Er funktioniert wie ein normaler Verzerrer, nur das er einen zusätzlichen Schutz wie ein Panzerenergieschirm bietet. Somit erhält er einen zusätzlichen Schutz von zwei Lebenspunkten. Bricht der Schirm zusammen, so verfällt natürlich auch der Effekt der Unsichtbarkeit für den Träger. Die Energie des Verzerres reicht für insgesamt eine Stunde.
Gewicht: 2,5 kg
Preis: 50 kC
Anwendungen: 10

Tringonische-Glasmaske

Eine primitive Maske, aus durchsichtigen, mattgrünen Glas. Die Struktur der Maske hat Ähnlichkeit mit einer Baumrinde.

Es handelt sich um eine Maske der Tringonen und ist somit 12.000 Jahre alt. Die Maske ist ein magische Relikt der Assassinen-Meister aus der Prister-Kaste.

Wird versucht die Maske aufzusetzen, so spürt der Träger einen Widerstand, als würde sich die Maske wehren. Überwindet man den Widerstand, so brennt sich die Maske in die Haut des Trägers ein, bis keine Haut mehr vorhanden ist. Durch das Wegbrennen verliert der Träger zwei Lebenspunkte. Durch das Glas der Maske ist danach die Muskulatur des Kopfes zu erkenne, was sehr unappetitlich aussehen kann. Das Attribut "Charisma" sinkt um einen Punkt.

Jeden Tag nach dem Zeitpunkt des Aufsetzens, breitet sich ein Teil der Maske auf dem Körper des Trägers aus. Sie ersetzt die Haut durch ihr eigenes Glas. Das Glas ist flexibel und passt sich den Bewegungen des Trägers an. Körperbeharrungen wachsen dann nicht mehr aus der Haut, sondern aus dem Glas und haben auch eine glasige Struktur. Nach 10 Tagen ist die gesamte Haut des Trägers mit dem Glas der Maske überzogen. Für jeden Tag in dem das Glas sich ausbreitet, verliert der Träger einen Lebenspunkt. Nach den 10 Tagen können sich erst die verlorenen Lebenspunkte bis auf einen vollständig regenerieren.

Nachdem der gesamte Körper mit dem Glas überzogen ist, entfaltet sich erst die Magie der Maske. Dem Träger ist es möglich sich durch Gestein, jeglicher Art in jede Richtung, wie durch Wasser zu bewegen. Das heißt das er durch Wände gehen, sich durch Mauern in eine andere Etage tauchen, oder auf der Oberfläche eines Berges zur Spitze schwimmen kann. Dabei kann er auch Ausrüstung oder ähnliches mitnehmen. Zusätzlich muss er aber auf den Luftverbrauch achten, denn er kann schließlich kein Stein atmen.

Wird der Träger verwundet oder nimmt die Haut schaden, so regeneriert das Glas den Schaden, in kurzer Zeit. Die Regenerationszeit von Lebenspunkten, halbiert sich.

Um die Maske wieder los zu werden, muss die Magie aufgelöst werden oder der Träger muss sterben. Stirbt der Träger, so löst sich das Glas bis auf die Gesichtsmaske auf. Die Maske kann dem Träger normal wieder entnommen werden.

B-Body und Drogoliten können keinen Nutzen aus dieser Maske ziehen.
Gewicht: 0,5 kg
Preis: 100 kC
Anwendungen: -

Veranus Energielauf 5Z

Der Energielauf 5Z der Firma Veranus, ist ein Prototyp eines Energieverstärkers für Laserwaffen. Der Lauf passt an jede normale Laserwaffe (keine schweren Waffen) und erhöht somit deren Energieausstoß. Der Schadenswert der Waffe erhöht sich um einen Punkt und es steigt durch die zusätzliche Länge des Laufes, die Tarnstufe um einen Punkt.
Gewicht: 0,5 kg
Preis: 5 kC
Anwendungen: -

Wurmlochgranate (I)

Diese kleine zylindrische Handgranate erzeugt für einen Bruchteil einer Sekunde, ein kleines instabiles Wurmloch. Das Wurmloch führt ins nirgendwo und jeder der von ihr erfasst wird, ist verloren. Auf dem Feld, auf dem die Granate aufschlägt und somit das Loch entsteht, wird jeder und alles in das Wurmloch gezogen. Alle Wesen in einen Umkreis von 5 Metern muss ein Erfolgswurf für "Reflexe" gelingen. Ansonsten werden sie von dem Sog des Wurmloches mitgerissen. Alle Wesen in einen Umkreis von 6 bis 10 Metern muss ebenfalls ein Erfolgswurf, aber mit einer WM:+2 würfeln. Ansonsten werden auch sie mitgerissen.
Gewicht: 0,5 kg
Preis: 4 kC
Anwendungen: -

Arctazianische Rüstung

Die Arctazianische Rüstungen gehören zu den besonderen Ausrüstungen, der aber an dieser Stelle etwas mehr Aufmerksamkeit gewidmet wird. Die Arctazianer lebten vor 5.000 Jahren und besiedelten neben ihren riesigen Reich (ca. 100 Quadranten) auch die Logan, Kru-Hagma und den SeriTa Quadranten. Sie waren ein hoch technologisch entwickeltes Volk mit einer bis heuten unbekannten Technologieform. Sie starben jedoch aus und hinterließen ihre riesigen Bauwerke, Ruinen und auch so manches technische Wunderwerk.

Im Jahre 146 NS fanden akuanische Soldaten zufällig in alten Ruinen auf Lesian die erste arctazianische Rüstung. Lange gab die Rüstung den Wissenschaftlern ein Rätsel auf, das erst im Jahre 155 NS von terranischen Forschern gelüftet wurde.

Die Rüstungen, in ihrer Urform eine silberfarbenen dreieckige, flache, diskusartige Scheiben, waren zu der Zeit der Arctazianer eine mächtige Waffen. Der Träger einer solchen Rüstung muss sich mit der Urform verbinden und dann erst formt sich die Rüstung aus der Scheibe hervor. Mit speziellen Konzentrationsübungen, den sogenannten Prozeduren, können den Rüstungen ihre Eigenschaften entlockt und nutzbar gemacht werden.

So kann das intelligente, flüssige Metall sich verstärken und den Träger schützen, es können interne Waffensystem aktiviert werden um Fahrzeuge zu vernichten oder der Anzug kann den Träger teleportieren oder mit ihm fliegen.

Bis heute sind offiziell von ca. 10.000 Rüstungen bekannt, wobei es noch eine unbekannte Dunkelziffer geben muss. Viele Regierungen wollen diese alten Relikte aus der arctazianischen Ära für sich selbst behalten, was den Findern solcher Rüstungen jedoch oft nicht interessiert. Schließlich handelt es sich hier um ein mächtiges und wertvolles Artefakt.

Technische Daten der Rüstung

Abhängigkeit: Das entscheidende an der arctazianischen Rüstung ist, das sich der Träger von ihr nie wieder lösen kann. Zum einen verankert sich die Rüstung an der Wirbelsäule des Trägers. Zum anderen wird durch eine chemische Substanzen die der Anzug absondert, der Träger von der Rüstung abhängig gemacht, so dass er niemals ohne ihr überleben würde.

Heilungsprozess: Bei der Verbindung mit dem Träger unterstützt die Rüstung den Heilungsprozess des Trägers, so dass sich die Heilungsraten verdoppeln. Wichtig ist, dass der Träger keine Cyberware trägt, denn diese wird von der Rüstung als Fremdkörper angesehen und dem Träger langsam entrissen. Würde dies geschehen, stirbt der Träger innerhalb kurzer Zeit.

Magie: Durch die Beschaffenheit des Materials der Rüstung, ist es nicht möglich, von innen heraus Magie nach außen zu wirken. Ein Grund, warum diese Rüstung sehr unpopulär unter Pal-Controllern ist. Es gibt jedoch Kel-Kämpfer und Morpher die durch die Beschaffenheit ihrer Magie keinen Nachteil durch diese Panzerung erhalten.

Magieschutz: Die Rüstung erhöht den Schutz gegen Magie, so dass der Magische-Rettungswurf des Trägers um einen Punkt positiv modifiziert wird.

Form und Farbe: Eine weitere Besonderheit ist, das die Form und Farbe der Rüstung bei jeder Rüstung unterschiedlich ist. Mal kann die Form zackig, mal rundlich, mal Rau oder mit Noppen bestückt sein. Die Oberfläche kann dann mal bunt, einfarbig oder mit mustern überzogen sein. Siehe Unten.

Reparatur: Die Rüstung heilt ihre Schäden, die sie im Kampf erhält sofort. Wird der Träger getroffen und verliert er Lebenspunkte durch den Schaden, so werden der dabei entstehende Schaden an der Rüstung automatisch von der Rüstung selbst repariert und regeneriert.

Körperteile und Ohnmacht: Dem Träger ist es durch geistige Kontrolle möglich, Teile der Rüstung verschwinden zu lassen. Wird dies getan, verformt sich dieser Teil in eine silbrige Masse, fließt in einen Teil der noch fest geblieben ist und wird dort aufgenommen. So kann er die Panzerung z.B. am Kopf oder anderen Körperteilen entfernen um zum Beispiel Nahrung auf zunehmen oder Körperausscheidungen abzusondern. Verliert der Träger sein Bewusstsein, ist es wichtig zu wissen, dass die Rüstung in ihrer Form erstarrt. Dabei entstehen zwei Nachteile. Der Träger der Rüstung ist schwer abzutransportieren, weil seine Arme und Beine evtl. in einer unvorteilhaften Position stehen. Weiterhin ist es lebensgefährlich, wenn der Träger schwer verwundet ist und eine Operation benötigt. Bei einem chirurgischen Eingriff Operation, muss der Operateur ständig gegen die Reparaturfunktion der Rüstung ankämpfen, wodurch er eine WM:-4 auf seinen Erfolgswurf erhält.

Atemluft: Der Anzug versorgt den Träger mit der nötigen Atemluft, das durch ein automatisches Reproduktionssystem hergestellt wird. Hier befindet sich auch der Schwachpunkt der Rüstung. Die Arctazianer benötigten fast die gleiche Atemluft die heute als Standardatmosphäre gilt. Aber auch nur fast die gleiche Atemluft. Die Luft die der Anzug reproduziert, kann maximal 10 Stunden von einem Lebewesen geatmet werden. Danach würden Lähmungserscheinungen eintreten die sich mit jeder Stunden bis zum Tode verschlimmern würden. Der Grund dafür, liegt einem kleinen Anteil Meratianhomoglobinsäure der der Luft beigemengt ist. Diese Säure führt bei allen, den heute bekannten Spezies, zu den genannten Lähmungserscheinungen. Um die Säure körperlich wieder vollständig abzubauen, muss dieselbe Zeit verstreichen, wie sich der Träger dem Gas ausgesetzt hat. Das ist der Grund, warum Träger dieser Panzerung nur selten die Rüstung auch auf den Kopfbereich erweitern.

Panzerungswert und atmosphärischen Drücken: Die leichte Panzerung geltende Rüstung schützt den Träger mit einem Panzerungswert von 2 und kann auch großen atmosphärischen Drücken widerstehen, so dass sie in tiefem Wasser und im All getragen werden kann.

Korrosionsfest: Die Rüstung gilt als Korrosionsfest, so dass sie eine unbekannte lange Haltbarkeit besitzen. Stirbt der Träger der Rüstung eines Tages, so erstarrt die Rüstung in ihrer letzten Bewegung. Eine Rüstung einer toten Person, kann nicht wieder verwendet oder von einer anderen Person getragen werden.

Schwachpunkt Bioware-Waffen: Die arctazianischen Rüstung besitzt leider einen Nachteil gegen einige Bioware-Waffen. Durch die lebenden Projektile von Sporenschleudern wird der Regenerationsprozess der Rüstung veranlasst, die Projektile sofort aus dem Körper auszusondern. Dadurch erleidet der Träger leider erneut Schaden, so das regeltechnisch der Schaden nicht mit einem, sondern mit einem zusätzlichem sechseitigen Würfeln gewürfelt wird.
Beim Einsatz von Ei-Werfern mit einem Parasitenei, ist der Effekt sogar noch stärker. Nach Eintritt in den Körper des Trägers, wird der Parasit sofort durch den Regenerationsprozess der Rüstung ausgesondert. Das Aussondern verursacht SW:6, wobei Panzerung nicht schützt.

Schwachpunkt Mikrowellenwerfer:
Merkwürdigerweise besitzen arctazianischen Rüstung keinen besonderen Schutz gegen einfache Mikrowellenwerfer. Ganz im Gegenteil, verstärkt die Rüstung sogar den Effekt dieser Waffen auf den Träger, so dass die Schäden immer verdoppelt werden.

Scannen und Tarnen
Eine arctazianische Rüstung ist, wenn sie bis auf einen kleinen Bereich am Körper verschwunden ist, kaum wahrnehmbar und somit auch sehr gut tarnbar. Anders sieht dies mit Scannertechnologie aus. Sollte jemand den träger einer solchen Rüstung, mit einer MSU (Multi Scanner Unit) nach Waffen oder anderen illegalen Substanzen oder Materialien untersuchen, so erhält er eine WM:+4 auf seinen Erfolgswurf.

Einschränkungen: Drogoliten und Drah können keinen Nutzen aus dieser Rüstung ziehen. Außerdem ist keine Kombination mit einer Kristallrüstung, Bio-Panzerung, Dermalpanzerung oder Fädenrüstung oder jeglicher anderen Panzerung zum anziehen möglich.
Gewicht: 3 kg
Preis: 300 kC
Anwendungen: -

Bestimmung des Aussehen von Arctazianischen Rüstungen

Jede Arctazianische Rüstung gleicht keiner anderen. Jede Rüstung ist einzigartig und besitzt immer ein unterschiedliches Aussehen. Die folgenden Tabellen können zur Bestimmung herangezogen werden, oder der Charakter bestimmt das Aussehen von sich aus frei und nutzt die Tabellen nur als Ideengeber. Es wird die Färbung, Farbe und Oberflächenstruktur bestimmt.

Färbung

Als erstes wird die Färbung der Rüstung bestimmt.

1w12	Liste
1-6	Färbungsliste 1
7-12	Färbungsliste 2

Färbungsliste 1

1w12	Färbung
1-4	Einfarbig
5	Zweifarbig, gestreift, quer
6	Zweifarbig, gestreift, vertikal
7	Zweifarbig, gestreift, horizontal
8	Zweifarbig, gestreift, nur Extremitäten
9	Zweifarbig, gestreift, nur Rumpf
10	Zweifarbig, gefleckt
11	Zweifarbig, gefleckt, nur Extremitäten
12	Zweifarbig, gefleckt, nur Rumpf

Färbungsliste 2

1w12	Färbung
1	Zweifarbig, gepunktet
2	Zweifarbig, gepunktet, nur Extremitäten
3	Zweifarbig, gepunktet, nur Rumpf
4	Zweifarbig, Kringelmuster
5	Zweifarbig, Kringelmuster, nur Extremitäten
6	Zweifarbig, Kringelmuster, nur Rumpf
7	Zweifarbig, Zackenmuster
8	Zweifarbig, Zackenmuster, nur Extremitäten
9	Zweifarbig, Zackenmuster, nur Rumpf
10	Zweifarbig, Geometrische Formen
11	Zweifarbig, Geometrische Formen, nur Extremitäten
12	Zweifarbig, Geometrische Formen, nur Rumpf

Farbe

Die Färbung bestimmt die Anzahl der Farben der Rüstung. Die Farben werden an dieser Stelle definiert.

1w12	Liste
1-6	Farbliste 1
7-12	Farbliste 2

Farbliste 1

1w12	Farbe
1	Weiß
2	Schwarz
3	Grau
4	Rot
5	Gelb
6	Grün
7	Blau
8	Pink
9	Sand
10	Lilla
11	Braun
12	Dunkelgrau

Farbliste 2

1w12	Farbe
1	Dunkelrot
2	Rostfarben
3	Dunkelgrün

4	Dunkelblau
5	Dunkelbraun
6	Neongrün
7	Neongelb
8	Neonblau
9	Neonpink
10	Spiegelnd
11	Durchscheinend wie Wasser
12	Leicht hellgrün leuchtend

Oberflächenstruktur

Nachdem die Farbe und Färbung der Rüstung bestimmt wurde, wird die Struktur der Rüstung festgelegt.

1w12	Liste
1-6	Strukturliste 1
7-12	Strukturliste 2

Strukturliste 1

1w12	Oberflächenstruktur
1-6	Glatt wie Gummi
7-9	wie Stoff
10-11	wie gegerbtes Leder
12	Rau wie grober Stein

Strukturliste 2

1w12	Oberflächenstruktur
1	Rau wie grobes Leder
2	Rau wie bearbeitetes Holz mit feinen Maserungen
3	Riefen wie eine Baumrinde
4	Fellartig mit sehr kurzen Haaren
5	Fellartig mit kurzen Haaren
6	Glatt wie Leder mit vereinzelten kurzen Borsten
7	Fischschuppen
8	Grobe handflächengroße Schuppen
9	Kleine fingernagelgroße Noppen
10	Große faustgroße Noppen
11	Kleine fingernagelgroße Stacheln
12	Große faustgroße Stacheln

Die Prozeduren

Um sich mit der Rüstung zu verbinden, muss der Träger eine spezielle Konzentrationsübung erlernen. Mit dieser sogenannten „Basisprozedur" stimmt sich der Träger auf die Rüstung ein und erlernt die ersten Kontrollen des Anzuges. Nach der Ausübung der „Basisprozedur" entfaltet sich die diskusartige Scheibe, umfließt den Träger und verhärtet sich zu der Rüstung. Dabei ist die Form, Farbe und die Struktur von Rüstung zu Rüstung immer unterschiedlich. Die Wissenschaft weiß nicht ob die Form zufällig entsteht, ob sie vom Gemütszustand des Trägers abhängig ist oder ob sie schon bei der Herstellung der Rüstung angegeben wurde.

Um nun das volle Potential der Rüstung auszunutzen, muss der Träger weitere Prozeduren erlernen. Hier wird zwischen Grundprozeduren und Funktionsprozeduren unterscheidet. Das erlernen von Prozeduren funktioniert auf der gleichen Weise, wie das erlernen von normalen Fertigkeiten.

- Grundprozeduren können ohne Einschränkung erlernt und ausgeführt werden. Der dabei entstehende Effekt bzw. Funktion des Anzuges läuft automatisch ab und gelten somit als permanent.
- Funktionsprozeduren kann der Anzug immer nur eine zurzeit ausführen. Somit muss sich der Träger entscheiden welche der Funktionsprozeduren er aktiviert.

Die Aktivierung und auch deaktivieren einer Prozedur dauert je eine halbe Handlung.

Die Prozeduren können nur von anderen Rüstungsträgern oder von Wissenschaftlern erlernt werden die sich mit diesen Thema stark beschäftigen. Solche Lehrer lassen sich wie üblich ausbezahlen und es gelten somit die gleichen Regeln wie das erlernen von Fertigkeiten.

Bis heute sind jedoch nicht alle Prozeduren der Anzüge bekannt. Wissenschaftler sagen, dass die Anzüge noch zu viel mehr fähig sind, als angenommen.

Die Prozedurenliste

Es folgt eine Auflistung der möglichen Prozeduren.

Name: Der Name der Prozedur.
Kosten: Die Kosten zum erlernen in Erfahrungspunkte. Eine mögliche Stufenangabe gibt die maximale Stufe an, auf die ein Charakter die Prozedur erlernen kann.
Effekt: Der Effekt der eintritt, wenn diese Prozedur aktiviert wird.

Grundprozedur

Arctazianisches Waffensystem

Kosten: Stufen 1, EP 50
Effekt: Diese Grundprozedur wird gebraucht um die Waffensysteme der arctazianischen Rüstung zu benutzen. Einmal erlernt, kann der Träger mit seiner Fertigkeit Fernkampf bzw. Nahkampf die entsprechenden Waffensysteme nutzen.

Basisprozedur

Kosten: Stufe 1, EP 50
Effekt: Diese Prozedur muss der Träger als erstes erlernen um sich mit der Rüstung zu verbinden und einen Nutzen aus ihr zu ziehen. Bei dieser Prozedur legt sich der zukünftige Träger der Rüstung auf den Rücken und platziert die diskusähnliche Scheibe auf die Brust. Danach führt er die Basisprozedur aus, die Scheibe verflüssigt sich und um schließt langsam den Körper. Danach verformt sich die Oberfläche zu Konturen und Formen und verfestigt sich dann. Die Form und die Farbe der Rüstungen sind immer unterschiedlich gegenüber anderen Rüstungen, so dass arctazianische Rüstungen nie gleich aussehen.

Geschwindigkeit

Kosten: ∞ Stufen, EP 50
Effekt: Mit dieser Prozedur erhöht der Träger die Reaktionsfähigkeit des Anzuges und somit auch seine eigene. Mit jeder Stufe erhöhen sich die Initiative und die Bewegungsweite (Bew) um einen Punkt.

Kraft

Kosten: ∞ Stufen, EP 200
Effekt: Mit der Prozedur "Kraft" erhöht der Träger die muskelverstärkenden Eigenschaften des Anzuges. Je Stufe erhält er eine Erhöhung des Schadenswertes im Nahkampf, die Tragkraft steigt um 10 kg und die Hebekraft um 70 kg. Die Steigerung der Kraft hat keinen Einfluss auf Fertigkeiten die von Stärke abhängig sind oder auf Erfolgswürfe die auf stärke basieren.

Panzer

Kosten: ∞ Stufen, EP 200
Effekt: Bei dieser Prozedur erhöht der Träger die Festigkeit der oberen Schichten des Anzuges. Je Stufe erhöht sich die Panzerung des Anzuges um einen Punkt.

Prozedur

Kosten: ∞ Stufen, EP 50
Effekt: Mit dieser Prozedur erhöht der Träger die maximale Anzahl der Funktionsprozeduren die der Anzug gleichzeitig ausführen kann. Mit der ersten Stufe kann er zwei Funktionsprozeduren und mit der zweiten Stufe kann er drei Funktionsprozeduren gleichzeitig ausführen, und so weiter.

Resistenz

Kosten: ∞ Stufen, EP 50
Effekt: Die Rüstung verstärkt den körpereignen Schutzwirkung des Trägers gegen Magie von Außen. Mit jeder Stufe dieser Prozedur, erhöht sich der Magische-Rettungswurf um einen Punkt.

Tentakel-Klingen

Kosten: ∞ Stufen, EP 100
Effekt: Diese Prozedur kann nur erlernt werden, wenn der Träger die Funktionsprozedur „Tentakel“ besitzt. Der hier beschriebene Effekt modifiziert die Funktionsprozedur „Tentakel“. Mit dieser Basisprozedur, wächst an dem Ende des Tentakels eine kleine Klinge, so das der Schadenswert im Nahkampf um einen Punkt erhöht wird. Jede weitere Stufe erhöht den Schaden um einen Punkt.

Tentakel-Länge

Kosten: ∞ Stufen, EP 100
Effekt: Diese Prozedur kann nur erlernt werden, wenn der Träger die Funktionsprozedur „Tentakel“ besitzt. Der hier beschriebene Effekt modifiziert die Funktionsprozedur „Tentakel“. Mit jeder Stufe in dieser Grundprozedur, wächst der Tentakel um einen Meter. Somit ist es möglich entfernte Dinge zu greifen oder weite Gegner anzugreifen.

Funktionsprozedur

Änderung

Kosten: ∞ Stufen, EP 10
Effekt: Der Träger kann mit dieser Prozedur das Aussehen seiner Rüstung ändern. Für jede Stufe, erlernt er zusätzlich zum ursprünglichen Aussehen ein neues Oberflächendesign. Er kann dann nach Belieben zwischen allen erlernten Designs wechseln. Der Wechsel gilt als halbe Handlung in einer Kampfrunde. Jedes Oberflächendesign ist hierbei als fixes Paket zu sehen, einzelne Eigenschaften verschiedener Sets können nicht willkürlich kombiniert werden.

Hinweis: Es wurde beobachtet, dass bei psychisch labile Trägern oder auch Trägern die einem großen psychischen Druck ausgesetzt sind, sich das Oberflächendesign ungewollt in anderes erlerntes Design springt. Wissenschaftler gehen davon aus, dass die arctazianische Rüstung durch Verbindung zum Träger auf die unterbewussten Gefühlszustände des Trägers reagiert und optisch darstellt.

>>> Die Arctazianischen Rüstungen von Zadoo ist goldglänzend mit glatter Oberflächenstruktur. Mittels „Änderung“ kann er sie auf schwarz mit stacheliger Oberfläche ändern. Für schwarz mit glatter Oberfläche müsste er eine weitere Änderungsprozedur erlernen. <<<

Optionale Regel: Je nach Erscheinungsbild der Rüstung kann der Spielleiter einen Bonus/Malus auf gewisse Fertigkeitswürfe gewähren. Beispiele: Eine dunkle, bedrohliche Rüstung kann einen Bonus auf „Einschüchtern“ oder „Verhören“ bringen, ein Tarnmuster auf der Rüstung einen Bonus auf „Tarnung“. Passt die Rüstung ganz und gar nicht zur Situation oder dem Gesprächspartner, kann sich auch ein Malus ergeben, z.B. Verführen mit einer bedrohlich aussehenden Rüstung.

Antigravitation

Kosten: 4 Stufen, EP 50
Effekt: Diese Funktionsprozedur ermöglicht es dem Träger mit der Rüstung zu fliegen. Die Bewegungsweite bei der ersten Stufe liegt bei 10. Bei der zweiten Stufe bei 50 (30 km/h) und bei der dritten Stufe bei 200 (120 km/h). Die Stufe 2 oder 3 kann der Träger nur im offenen Gelände oder auf freien Flächen einsetzen, weil seine Reaktionszeit nicht ausreicht um Hindernissen in z.B. Gebäuden auszuweichen. Mit der vierten Stufe bewegt sich der Träger mit 6000 m pro Runde. Diese Geschwindigkeit kann er nur im Weltraum benutzen.

Für die Benutzung dieser Prozedur muss der Träger die Fertigkeit "Mini-Grav-Systeme" besitzen. Bei der Anwendung gelten dieselben Regeln, wie bei einer Mini-Grav-Einheit. Die Traglast liegt beim Körpergewicht des Trägers addiert mit dessen persönlichen Traglast.

Chamäleon

Kosten: 3 Stufen, EP 50
Effekt: Diese Funktionsprozedur verändert die Oberflächenfarbe der Rüstung.

- Bei Stufe 1 färbt sich die Rüstung in der gleichen Farbe wie ihr Untergrund ein. Der Träger erhält somit eine WM:+1 beim Einsatz der Fertigkeit "Tarnen".
- Bei Stufe 2 nimmt sie dabei auch farbige Muster und Formen an. Dies ergibt eine WM:+3 beim Einsatz der Fertigkeit "Tarnen".
- Bei Stufe 3 bricht die Rüstung einen Teil des sichtbaren Lichtes um sich herum und wird somit praktisch unsichtbar. Um den Träger der Rüstung zu entdecken muss ein „Entdecken"-Wurf gelingen und mögliche Angreifer erhalten eine WM:-3 zum treffen. Die Tarnung erfolgt nur im sichtbaren Licht und nicht im Infrarot- oder Ultravioletenbereich.

Defensivsystem

Kosten: EP 100
Effekt: Mit dieser Funktionsprozedur aktiviert der Träger ein spezielles Defensivsystem. Eine elektrische Ladung an der Oberfläche der Rüstung soll möglichem Angreifer davor abhalten den Träger zu schaden. Berührt ein Wesen die Rüstung, sei es mit einer Nahkampfwaffe oder Waffenlos, so entlädt sich die elektrische Ladung und verursacht Schaden mit SW:2. Die Ladung wird sofort wieder aufgebaut, so dass das System permanent betriebsbereit ist. Sehr Effektiv gegen Gegner die den Träger umschlungen haben oder gegen Massenangriffen wie z.B. eine Horde Ratten. Der Träger kann natürlich auch dieses Defensivsystem dafür benutzen um beim Kampf ohne Waffen zusätzlichen Schaden zu verursachen.

Energieblitz

Kosten: ∞ Stufen, EP 100
Effekt: Mit dieser Funktionsprozedur aktiviert der Träger ein internes Waffensystem der Rüstung. Es entsteht ein blauer Energieblitz um einen Arm der Rüstung der dann auf das vom Träger anvisiertes Ziel zufliegt. Der Blitz besitzt einen Grundschadenswert von 3 und eine Reichweite von 60 / 120 m. Mit jeder Stufe erhöht sich dieser Schadenswert um eins. Um dieses Waffensystem zu erlernen und einsetzen zu können, wird die Fertigkeit „Fernkampf" verwendet und der Träger muss die Grundprozedur "Arctazianisches Waffensystem" besitzen. Der "Energieblitz" kann nicht im Nahkampf eingesetzt werden.

Fluxklinge

Kosten: ∞ Stufen, EP 100
Effekt: Wird diese Funktionsprozedur aktiviert, so baut der Anzug ein dünnes, ca. 1,5 Meter langes Energiefeld auf. Das Energiefeld entsteht an einem Arm des Trägers und dient als Waffe. Das Energiefeld ist sehr stabil und verläuft auf seinen zwei Seiten spitz zu, so dass es wie eine Schwertschneide geformt ist. Die hell, blauweiß leuchtende Klinge besitzt einen Grundschadenswert von 3 und wird wie eine normale Nahkampfwaffe behandelt. Der Träger kann jedoch nicht entwaffnet werden und die Klinge kann auch nicht zerstört werden. Jede Stufe in dieser Funktionsprozedur steigt der Schaden um einen Punkt. Um die Waffe einsetzen zu können, nutzt der Träger die Fertigkeit "Nahkampf" und er muss die Grundprozedur „Arctazianisches Waffensystem" besitzen. Wenn der Charakter eine zweite Klinge an seinem anderen Arm entstehen lassen möchte, muss er diese Fertigkeit für den anderen Arm erneut erlernen. Es werden also die Fluxklinge pro Arm unterschieden. Die Schäden können sich also je nach Ausbaustufe unterscheiden.

Fluxfeld

Kosten: 6 Stufen, EP 100
Effekt: Das Fluxfeld der arctazianischen Rüstung ist das stärkste Energieschild das es in der Allianz gibt. Wird diese Funktionsprozedur aktiviert, so entsteht an einer beliebigen Feldseite des Trägers eine Energiebarriere. Entsteht sie an einer Seite, so ist sie genauso groß wie der Träger selbst. Entsteht sie unter oder über dem Träger so schützt sie dann entsprechend diese Fläche. Mit jeder neuen Stufe kann eine weitere Feldseite geschützt werden. Das Energiefeld bewegt sich mit dem Träger und schützt ihn mit einem Panzerungswert von 10. Das Fluxfeld schützt gegen Energie-, Projektilwaffen, sowie gegen Nahkampfangriffe. Der Träger kann nur bei der Aktivierung der Prozedur bestimmen an welcher Feldseite das Feld schützen soll. Möchte der Träger eine andere Seite geschützt haben, so muss er die Prozedur abbrechen und neu aktivieren. Das Feld gilt auch für den Träger der Rüstung als Barriere, so dass auch er nicht durch dieses Feld hindurch angreifen kann.

Fluxschild

Kosten: EP 100
Effekt: Das Fluxschild gleicht einer runden hellleuchtenden blauen Scheibe die an einem Arm des Charakters entsteht. Das Schild bedeckt ca. 1/3 des Körpers des Charakters und kann als Schutz dienen. Das Schild wird wie ein normales Schild von Typ „Schutz“ gegen Nahkampfangriffe eingesetzt.

Durch Willenskraft kann das Schild auch die Form eines Sternes annehmen, so dass es besser gegen Nahkampfangriffe wie ein Schild von Typ „Parade“ funktioniert.

Mittels Willenskraft, kann die Größe des Schildes auch verdoppelt werden, so dass es fast den kompletten Körper schützen kann und wie ein Schild von Typ „Schutz“ ohne Begrenzung wirkt.

Heilung

Kosten: ∞ Stufen, EP 50
Effekt: Bei dieser Prozedur gibt der Anzug an der Innenseite des Anzuges eine heilende Droge an den Träger ab. Diese Droge heilt sofort einen Lebenspunkt pro Stufe. Diese Prozedur kann nur alle 10 Minuten eingesetzt werden.

Kampfbeschleuniger

Kosten: EP 100
Effekt: Der Prozedur "Kampfbeschleuniger" erhöht die Initiative um 10 und die Bewegungsweite (Bew) um 5 Punkte.

Strukturverstärker

Kosten: EP 100
Effekt: Mit dieser Prozedur, verstärkt der Träger die Oberfläche seiner Panzerung, so das die Panzerung um einen Punkte steigt.

Strukturverhärtung

Kosten: EP 300
Effekt: Die Strukturverhärtung bewirkt eine drastische Verhärtung der Oberflächenstruktur der arctazianischen Rüstung, die nur funktioniert, wenn die Rüstung vollständig den Körper es Trägers umhüllt. Der Träger erhält eine Steigerung von +10 auf den Wert von Panzerung, doch auch den Nachteil das er sich nur noch mit der Geschwindigkeit für Kriechen fortbewegen kann, als Wehrlos gilt und auch keine komplexen Handlungen, andere Funktionsprozeduren oder Angriffe durchführen kann. Die starre Rüstung ist in ihrer Gesamtstruktur unzerstörbar, d.h. der Träger kann nicht zerquetscht oder verstümmelt werden (selbst wenn ein Raumschiff auf ihm landet). Das aktivieren dauert eine volle Handlung.

Schallschocker

Kosten: EP 100
Effekt: Die "Schallschocker" Prozedur ist eines der Waffensysteme der arctazianischen Rüstung. Zum Einsatz dieser Prozedur formt der Träger seine Hände zu einem Trichter und richtet sie auf sein Ziel. Aus dem Trichter heraus entsteht dann eine Ultraschallwelle, die einen Schadenswert von 7 und eine Reichweite von 30/60 Metern besitzt. Die Waffe verursacht einen Bereichschaden mit einer BEM von x2. Für den Einsatz dieses Systems benötigt der Träger die Grundprozedur "Arctazianisches Waffensystem". Zum treffen wird die Fertigkeit „Fernkampf" benutzt. Die Prozedur "Schallschocker" kann nicht im Nahkampf eingesetzt werden.

Schockwelle

Kosten: ∞ Stufen, EP 100
Effekt: Um die Schockwelle zu aktivieren, bleibt der Träger eine volle Handlung stehen. Danach umgibt eine grüne runde Blase aus Energie den Träger die schlagartig sich auf 10 m Radius ausbreitet. Alle anderen Wesen oder Droiden in diesem Bereich müssen einen EW:Reflexe würfen. Misslingt der Wurf, so werden sie von dieser Schockwelle umgerissen und fallen zu Boden. Je Stufe erhöht sich der Radius um 10 Meter. Wird die Schockwelle in einem oder neben einem Gebäuden oder Raumschiffen eingesetzt, kommt zu einem strukturschaden (siehe „Fahrzeugkampf“).

Teleporterstrahl

Kosten: EP 100
Effekt: Beim Einsatz dieser Prozedur streckt der Träger seine Faust aus und "zielt" auf einen beliebigen Ort innerhalb 1 km. Dann aktiviert er den Teleporter und die Struktur der Rüstung und des Trägers lösen sich auf und fliegen in einen hellen weißen Strahl auf das anvisierte Ziel zu. Dort angekommen, baut sich der Träger wieder zusammen und die Teleportation ist vollführt. Das Zielen und die Teleportation dauert je eine volle Handlung. Damit diese energiereiche Prozedur auch funktioniert, darf der Träger 10 Minuten vorher keine Verletzung erlitten haben, die sonst die Energiematrix des Anzuges stören würde. Weiter kann diese Prozedur nur einmal alle 20 Stunden einsetzt werden.

Tentakel

Kosten: ∞ Stufen, EP 100
Effekt: Aus dem Rückenbereich des Trägers wächst ein Tentakel mit der gleichen Oberflächenstruktur und Farbe wie der der Rüstung. Der Tentakel ist ca. so lang wie der Charakter groß ist. Wie mit allen Bereichen der Rüstung, kann auch der Tentakel auf Wunsch des Trägers verschwinden. Der Tentakel besitzt die gleiche Stärke wie die des Trägers und kann autark auf geistigen Befehl des Trägers agieren. Zum Beispiel Objekte festhalten oder Gegner angreifen. Der Schadenswert beträgt 1 (SW:1) und der Erfolgswert zum Angriff beträgt die Hälfte des Wertes für „Nahkampf“ des Trägers. Mit den Tentakeln können Gegner auch Umklammert werden (siehe „Umklammern“). Es ist nicht möglich mit den Tentakel Fertigkeiten einzusetzen und komplexe Aktionen durchzuführen. Die Tentakel sind recht grobmotorisch und nicht so fein gegliedert. Je Stufe in dieser Prozedur erhält der Träger einen weiteren Tentakel die ebenfalls autark agieren kann.

Zufällige besondere Ausrüstung

Bei der Gestaltung von eigenen Abenteuern, kann der Spielleiter an manchen Stellen die Spieler besondere Gegenstände finden lassen. Die vorherigen Kapitel zeigen eine kleine Auswahl von möglichen besonderen Gegenständen. Das jetzige Kapitel beschäftigt sich damit, eigene besondere Gegenstände schnell und zufällig zu kreieren. Besonders in Situationen, in denen der Spielleiter einen besonderen Gegenstand improvisieren muss, kann dieses System helfen.

Zuerst wird die Ausrüstungsart bestimmt. Ist dies geschehen, wird bei der entsprechenden Ausrüstungsart die Wirkungsweise bestimmt. Die Wirkungsweisen werden weiter unten „Besondere Effekte" beschrieben.

Wahl der Ausrüstungsart

Zuerst wird die Ausrüstungsart bestimmt. Wenn der Spielleiter möchte kann er diesen Punkt überspringen, wenn er schon weiß was für eine Art von Ausrüstung die Spieler finden.

1w12	Ausrüstungsart
1	Gegenstand
2	Schmuck
3	Kleidung
4	Drogen
5	Gifte
6	Cyberware
7	Genware
	Bioware
8-9	Nahkampfwaffe
10-11	Fernkampfwaffe
	Fahrzeugausrüstung
12	Panzerung

##TODOs: Bioware, Fahrzeugausrüstung

Gegenstände

Es wird mit einem 1w12 die Art des Gegenstandes ermittelt.

1w12	Gegenstand
1-3	Stein / Kugeln
4-5	Trinkgefäß
6-8	Tasche / Koffer
9-10	Bild / Spiegel
11-12	Möbelstück

Stein / Kugeln

1w12	Effekt
1	Kriegersteine. Fünf faustdicke Steine: Zauberspruch – Kämpfer. Werden diese Steine in einer Kreisform auf den Boden gelegt und das Schlüsselwort gesprochen, so wirkt der Zauber des Kreatores „Kämpfer" der Stufe 1w6. Ladungen: 1w6+2.
2	Große Kriegersteine. Fünf kopfgroße Steine: Zauberspruch – Kämpfer. Werden diese Steine in einer Kreisform auf den Boden gelegt und das Schlüsselwort gesprochen, so wirkt der Zauber des Kreatores „Kämpfer" der Stufe 1w6+6. Ladungen: 2.
3	Aborberstein. Wird der Stein auf den Boden gelegt und das Schlüsselwort gesprochen wirkt ein magischer Energieabsorber. Das Energiefeld umhüllt das Feld, auf dem der Stein liegt. Ladungen: 1w12+5.
4-5	Stärkerstein. Magieverstärker - „Spruch". Der Spruch wird wie bei dem besonderen Effekt „Zauberspruch" bestimmt.
6	Großer Stärkerstein. Magieverstärker - Universell
7	Splitterkugeln. 1w6 Glaskugeln. Werden eine Kugel auf den Boden geworfen, zersplittert sie und wirken wie der Zauberspruch – Massaker.
8	Giftglas. 1w6 Glaskugeln mit einem gelblichen Nebel. Wirkt wie Vergiftung wenn eine Kugel auf den Boden geworfen wird.
9	Blitzglas. 1w6 Glaskugeln mit silbernem Glitzern im Inneren. Wirkt wie eine Stroboskopbeschichtung, wenn eine Kugel auf dem Boden geworfen wird.
10	Gedankenkugel. Mit dieser kopfgroßen Glaskugel wird der Zauberspruch Gedanken Sonde um 3 Stufen gesteigert.
11	Schutzsteine. Sieben magische Steine die in Kreisform (2 bis 10 m) auf dem Boden angelegt werden müssen. Sie bewirken dann einen magischen Schutzwall der für 5 Tage hält. Ladungen: 1w6+5
12	Sprachstein. Ein kleiner unscheinbarer Kieselstein. Die Reichweite des Zauberspruchs „Kommunikation" wird enorm gesteigert. Der Mentat kann mit Personen kommunizieren die bis zu 6 Sektoren entfernt sind.

Trinkgefäß

1w12	Effekt
1-4	Wandelbecher. Wird Wasser in den Steinbecher (0,4l) gegeben, so verwandelt es sich in Wein. Ladungen: 1w6x10
5-8	Durststiller. Durch ein Schlüsselwort füllt sich dieser goldene Blechbecher mit Wasser (0,4l). Ladungen: 1w6x5
9-11	Heilbecher. Wird dieser einfache Steinbecher an die Lippen eines Verletzten gehalten, so fließt aus ihm ein magischer Heiltrank der 2w6 Lebenspunkte sofort regeneriert. Ladungen: 1w12+5.
12	Heilpokal. Wird dieser silberne Pokal an die Lippen eines Verletzten gehalten, so fließt aus ihm ein starker magischer Heiltrank der alle verlorenen Lebenspunkte sofort regeneriert. Ladungen: 1w6+3.

Tasche / Koffer

1w12	Effekt
1-5	Füllsack. Ein einfacher kleiner lederner Rucksack. Dieser magische Rucksack verringert das Gewicht und die Größe von Gegenständen, die in den Rucksack gelegt werden um den Faktor 10. Ein normaler Rucksack seiner Größe könnte normalerweise 25 kg fassen, so dass der magische Rucksack 250 kg fassen kann.
6-9	Sack des Lebens. Dieser Rucksack kann Lebewesen beherbergen. Ein Lebewesen das in diesen großen Rucksack gesteckt werden wird in Stasis gehalten bis der Rucksack wieder geöffnet wird. Dann fällt es heraus als wäre nichts geschehen. Der Rucksack kann maximal ein Lebewesen aufnehmen. Das Lebewesen muss dabei durch die 1 m durchmessende Rucksacköffnung passen.
10-12	Schutztasche. Diese kleine schlichte Umhängetasche fasst ungefähr 10 kg. Greift jemand rein, dessen DNS-Code vorher nicht einprogrammiert wurde, so wird eine Laserfalle am Rand der Tasche aktiviert. Der Schadenswert beträgt 6 führt zum

	kritischen Schaden am Arm. Die Energiezellen für die Laserstrahler müssen nach dem einen Schuss erneuert werden (10 C)

Bild / Spiegel

1w12	Effekt
1	Transporterspiegel. Gibt es nur paarweise. Diese magischen und sehr kostbaren Spiegel werden mittels eines magischen Schlüsselworts zu einer Transportverbindung. Durchschreitet jemand den Spiegel, kommt er auf der anderen Seite wieder heraus. Die Wirkung nach Aktivierung hält für 10 Minuten an und die Reichweite wieweit die Spiegel auseinander stehen, ist egal. Es gibt nur sehr wenige dieser aus mattgrünem Glas bestehenden Spiegel. Sie stammen aus tringonischen Händen und sind somit über 12.000 Jahre alt. Ladungen: 1w6+5
2-3	Reichspiegel. Fasst jemand diesen Spiegel an, so wird er automatisch (ohne Rettungswurf) an einen anderen Ort versetzt. Es gibt unterschiedliche Reichsspiegel so dass der Ort auch jedes Mal ein anderer ist. Mal gleicht der Ort einer Insel in einem riesigen Ozean, mal ist es eine unerklimbare Felsnadel in einem schroffen Gebirge oder es ist ein Höhlensystem ohne Ausgang. Bei den Orten an die man versetzt wird, handelt es sich um magische Reiche, also keine echten Orte, sondern um künstlich magisch erzeugte Orte in einer anderen Dimension (vergleiche auch „Magisches Reich" von den Pal-Controllern). Die Orte besitzen einen Durchmesser von einem Kilometer und ob es einen Rückweg gibt, hängt vom Erschaffer des Spiegels ab. Durchaus gibt es Reichsspiegel die als Gefängnis oder Falle konstruiert sind. Ladung: -
4-8	Starrbild. Dieses ein Meter große Bild zeigt ein Auge innerhalb einem Wirbelsturm aus Armen und Ranken. Das Bild besitzt eine unheimliche Anziehungskraft wenn man es anschaut. Jedem Betrachter muss ein magischer Rettungswurf gegen 20 gelingen. Misslingt der Wurf, so wirkt folgender Zauberspruch auf ihm der mit 1w6 bestimmt wird. 1-3: Angst, 4-5: Halluzination, 6: Todeswunsch.
9-12	Monsterbild. Dieses 3 Meter große Bild zeigt eine dunkle Kreatur die scheinbar gerade aus der Hölle empor kriecht. Die Kreatur besitzt 6 Arme mit messerscharfen Krallen und ein riesiges mit spitzen Zähnen versehrtes Maul. Die gebückte Gestalt ist muskelbepackt, nackt und haarlos sowie mit starken Hornplatten überseht. Wird ein Schlüsselwort gesprochen, so springt augenblicklich die Kreatur aus ihrem Bild und greift jeden an, der sich in seiner nähe befindet. Die Werte der Kreatur stehen weiter unten. Stirbt das Wesen, erscheint sein Bild wieder in dem Bild. Ladungen: 1w6+2

Monster aus dem Bild

Kon	Stä	Ges	Ref	Int	Cha	Lep
12	12	4	4	2	1	39
Fer	**Nah**	**Ini**	**Aus**	**Mag**	**Bew**	**Paz**
0	8	12	4	2	5	6

Besonderheit: Klingen (SW:11), 6 Arme (6 Angriffe), Hornpanzer (Paz+2), Infrarot Augen, Panzerhaut (Paz+3), Verstärkte Hornhaut (Paz+1), Verstärkte Regeneration (pro Runde 1w12 Lep), Verstärkter Körperbau (Lep+20)
Beschreibung: Die Kreatur besitzt 6 Arme mit messerscharfen Krallen und ein riesiges mit spitzen Zähnen versehrtes Maul. Die gebückte Gestalt ist muskelbepackt, nackt und haarlos sowie mit starken Hornplatten überseht.
Verhalten: Jäger. Das Monster greift blind jede Person in seiner Umgebung an. Es kämpft bis es stirbt.

Möbelstück

1w12	Effekt
1-2	Haltesessel. Ein großer gemütlich aussehender Sessel mit minzgrünen Stoffbezug. Setzt sich jemand auf den Sessel, schnellen Metallschellen aus dem Sessel und halten den Sitzenden an Armen, Beinen, Oberkörper und Hals fest. Die Schellen sind sehr stramm und äußerst stabil. Um den Sessel zu deaktivieren, muss mittels Funk eine Codekombination übermittelt werden. Eine kleine Fernbedienung tut dies im Regelfall. Mit Elektronik, Fallentechnik oder Sicherheitstechnik können die Metallschellen wieder gelöst werden. Auf den Erfolgswert gibt es eine negative WM:-6 und sollte der misslingen, schnellt ein stählender Dorn aus dem Sessel und durchbohrt den sitzenden (SW:10 und kritisch Schaden am Rumpf).
3-9	Flugsessel. Ein großer gemütlich aussehender Sessel mit minzgrünen Stoffbezug. Mittels einer Steuerung in der rechten Armlehne, die sich dort unter einer verborgenen Klappe verbirgt, kann der Sessel gestartet und geflogen werden. Der Sessel ist Flugfähig und es gelten die gleichen Regeln wie für eine Mini-Grav-Einheit. In den Armlehnen verborgen befinden sich je eine Laserkanone die ebenfalls mittels der Steuerung gleichzeitig abgefeuert werden können (Zielsystemwaffen, ein Erfolgswert und zweimal Schaden).
10-12	Transportschränke. Gibt es nur paarweise. Diese magischen und sehr kostbaren Schränke werden mit einem magischen Schlüsselwort zu einer Transportverbindung. Durchschreitet jemand den Spiegel, kommt er auf der anderen Seite wieder heraus. Die Wirkung nach Aktivierung hält für 10 Minuten und die Reichweite beträgt bis zu 50 ANE. Ladungen: 1w6+10

Schmuck

Es wird mit einem 1w12 die Art des Schmuckes festgestellt.

1w12	Schmuck
1-4	Ring
5	Ohrring
6-7	Anhänger
8	Brosche
9-10	Kette
11	Gürtelschnalle
12	Armreif

Nachdem die Art des Schmuckes festgestellt wurde, wird der Effekt zuerst mit 1w6 und dann mit 1w12 bestimmt.

1w6	Liste
1-3	Liste 1
4-6	Liste 2

Liste 1

1w12	Effekt
1	Attribut +1
2	Attribut +2
3	Fernkampfangriff +1
4	Nahkampfangriff +1
5	Initiative +2
6	Ausweichen +1
7	Magie-Rettungswurf +1

8	Fertigkeit +1
9	Fertigkeit +2
10	Fertigkeit +3
11-12	Zauberspruch

Liste 2

1w12	Effekt
1	Giftschutz
2	Feuerschutz
3-5	Lebenspunkte +1
6-7	Lebenspunkte +2
9	Lebenspunkte +3
9	Regeneration
10-11	Magieverstärkter-„Spruch"
12	Magieverstärker-Universal

Kleidung

Es wird mit einem 1w12 die Art der Kleidung festgestellt.

1w12	Kleidung
1-2	Handschuhe
3	Hose
4-5	Jacke
6	Mantel, Umhang
7	Stiefel
8	Hemd
9	Hut / Mütze
10	Body-Suite
11	Schutzanzug
12	Raumanzug

Nachdem die Art der Kleidung feststeht, wird der Effekt für diese bestimmt.

Handschuhe

1w12	Effekt
1	Krallen
2	Laserpistole
3	Giftiger Griff
4-5	Geschick +1
6	Geschick +2
7	Geschick +3
8-9	Fernkampfangriff +1
10	Fernkampfangriff +2
11	Fernkampfangriff +3
12	Stehlen +2

Hose, Jacke, Hemd

1w12	Effekt
1-2	Panzerung +1
3	Panzerung +2
4-5	Initiative +2
6-7	Charisma +1
8-9	Stroboskopbeschichtung
10-12	Energieabsorber

Mantel, Umhang, Body-Suite

1w12	Effekt
1	Tarnen +1
2	Tarnen +2
3	Tarnen +3
4	Unsichtbarkeit
5	Panzerung +1
6	Panzerung +2
7	Magie-Rettungswurf +1
8	Magie-Rettungswurf +2
9	Ausweichen +1
10	Ausweichen +2
11	Stroboskopbeschichtung
12	Energieabsorber

Stiefel

1w12	Effekt
1	Initiative +2
2	Initiative +4
3	Initiative +6
4	Ausweichen +1
5	Bewegungsweite +1
6	Bewegungsweite +2
7	Bewegungsweite +3
8	Schleichen +2
9	Schleichen +4
10	Wasserwandeln
11	Luftlaufen
12	Sprungdüsen

Hut, Mütze

1w12	Effekt
1-3	Magie-Rettungswurf +1
4-5	Magie-Rettungswurf +2
6	Magie-Rettungswurf +3
7-9	Initiative +2
10	Initiative +4
11	Initiative +6
12	Ausweichen +1

Schutzanzug, Raumanzug

1w12	Effekt
1-2	Magie-Rettungswurf +1
3-5	Panzerung +1
6-7	Panzerung +2
8	Panzerung +3
9	Panzerung +4
10	Stroboskopbeschichtung
11-12	Energieabsorber

Drogen

Zuerst wird mit 1w12 die Übertragungsart der Droge bestimmt.

1w12	Übertragungsart
1-5	Oral
6-7	Injektion
8-11	Dermapatch
12	Spray

Nachdem die Übertragungsart feststeht, werden die Anzahl der Dosen und die Art der Droge bestimmt.

1w12	Anzahl	Drogenart
1-3	1w12	Berserk V2
4-6	1w12	Very Blue Light
7-8	1w6	Troom Ranebeb (A)
9-10	1w6	Troom Ranusga (A)
11	1	Fuugash
12	1	Oria-doon (A)

Gifte

Zuerst wird mit 1w12 die Übertragungsart des Giftes bestimmt.

1w12	Übertragungsart
1-5	Oral
6-7	Injektion
8-11	Dermapatch
12	Spray

Nachdem die Übertragungsart feststeht, wird die Anzahl der Dosen und die Art des Giftes bestimmt.

1w12	Anzahl	Giftart
1-3	1w6	Verstärktes Halluzinogen
4-5	1	Starkes Halluzinogen
6-7	1w6	Starkes Paralysegift
8-9	1w6	Starkes Zellgift
10-11	1	Sehr starkes Zellgift
12	1	Tötliches Zellgift

Cyberware

Mit einem 1w6 wird die Liste und dann mit 1w12 die Cyberware bestimmt.

1w6	Liste
1-3	Liste 1
4-6	Liste 2

Liste 1

1w12	Cyberwareeffekt
1-2	Stärke +1
3	Stärke +2
4-5	Reflexe +1
6	Reflexe +2
7-8	Konstitution +1
9	Konstitution +2
10	Bewegungsweite +1
11	Bewegungsweite +2
12	Bewegungsweite +3

Liste 2

1w12	Cyberwareeffekt
1-3	Lebenspunkte +1
4-5	Lebenspunkte +2
6	Lebenspunkte +3
7	Lebenspunkte +4
8	Panzerung +1
9	Initiative +2
10	Initiative +4
11-12	Hightech Cyberware

Nachdem die Cyberware bestimmt ist, werden die Essenzkosten bestimmt. Die Chirurgiestufe ist immer 3.

1w12	Essenzkosten
1-2	-4
3-5	-3
6-9	-2
10-11	-1
12	Keine

Genware

Diese Art von besonderer Ausrüstung wird in kleinen Transportkuben oder Röhrchen transportiert. Die sich darin befindliche Flüssigkeit muss von einem Medizinischen Stab an den Basisstücke der DNA des Charakter angepasst werden (siehe „Genware").

Mit einem 1w12 die Genware bestimmt.

1w12	Genewareeffekt
1	Stärke +1
2	Stärke +2
3	Reflexe +1
4	Reflexe +2
5	Konstitution +1
6	Konstitution +2
7	Initiative +2
8	Initiative +4
9	Bewegungsweite +1
10	Bewegungsweite +2
11	Panzerung +1
12	Lebenspunkt +2

Nachdem die Geneware bestimmt ist, werden die Essenzkosten bestimmt.

1w12	Essenzkosten
1-4	-3
5-9	-2
10-11	-1
12	Keine

Bioware

#

Nahkampfwaffen

Mit einem 1w12 wird die Waffenart bestimmt.

1w12	Waffenart
1	Messer
2	Schwert
3	Zweihandschwert
4	Kampfaxt
5	Schlachtbeil
6	Knüppel
7	Kriegshammer

8	Kettensäge
9	Morgenstern
10	Stoßspeer
11	Kampfstab
12	Peitsche

Nachdem die Art der Waffe feststeht, wird der Effekt der Waffe bestimmt.

1w12	Waffeneffekt
1-3	Angriff / Schaden
4-6	Initiative
7-8	Angriff / Schaden / Initiative
9-10	Besonderer Waffeneffekt
11	Angriff / Schaden / Besonderer Waffeneffekt
12	Angriff / Schaden / Initiative / Besonderer Waffeneffekt

Bei einem Ergebnis von 7-8 und 11 werden die beiden Effekt nacheinander aus folgender Effekt ermittelt. Bei einem Ergebnisse von 12 werden die drei Effekte nacheinander aus folgender Tabelle ermittelt.

1w12	Angriff/Schaden	Initiative	Besonderer Waffeneffekt
1	+1+0	+1	Schmerzverstärker -1 LP
2	+0+1	+1	Schmerzverstärker -1 LP
3	+1+1	+1	Schmerzverstärker -2 LP
4	+2+0	+1	Schmerzverstärker -2 LP
5	+0+2	+2	Schmerzverstärker -3 LP
6	+2+1	+2	Schmerzverstärker -4 LP
7	+1+2	+2	Schmerzverstärker -5 LP
8	+2+2	+3	Zusätzlicher Angriff
9	+3+0	+3	Vergiftung
10	+3+1	+4	Vergiftung
11	+3+2	+5	Panzerung ignorieren
12	+3+3	+6	Panzerung ignorieren

Fernkampfwaffen

Mit einem 1w12 wird die Waffenliste bestimmt.

1w12	Waffenliste
1-4	Liste 1
5-8	Liste 2
9-11	Liste 3
12	Liste 4

Liste 1

1w12	Waffenart/-gattung
1	Projektilwaffe
2	Laserwaffe
3	Dynionwaffe
4	Kleinprojektilbeschleuniger
5	Plasmawerfer
6	Injektor
7	Nadler
8	Mikrowellenwerfer
9	Kreischer
10	Taser
11	Luftdruckwaffen
12	Bolzenwerfer

Liste 2

1w12	Waffenart/-gattung
1	Schurikenwerfer
2	Flammenwerfer
3	Granatwerfer
4	Minenwerfer
5	Raketenwerfer
6	Netzwerfer
7	Bolawerfer
8	Wurfstern/Wurfmesser
9	Bogen
10	Leichte Armbrust
11	Schwere Armbrust
12	Zwille

Liste 3

1w12	Waffenart/-gattung
1-3	Blasrohr
4-5	Netz
6-8	Bola
9-10	Wurfspeer
11-12	FlyDisk

Liste 4

1w12	Waffenart/-gattung
1	Leichter Mörser
2	Mittelschwerer Mörser
3	Schwerer Mörser
4	Gausskanone
5	Ionenstrahler MK I
6	Ionenstrahler MK II
7	Ionenstrahler MK III
8	Ionenstrahler MK IV
9	Partikelstrahler MK I
10	Partikelstrahler MK II
11	Partikelstrahler MK III
12	6-Granatlafette

Manche Waffen müssen in ihrer Art genauer definiert werden. Dazu wird folgende Tabelle benutzt.

1w12	Projektilwaffe / Laserwaffe / Dynionwaffe / Kleinprojektilbeschleuniger / Plasmawerfer / Nadler / Mikrowellenwerfer / Bolzenwerfer / Schurikenwerfer / Flammenwerfer / Granatwerfer	Injektor / Kreischer / Taser / Luftdruckwaffen
1-5	Handfeuerwaffe	Handfeuerwaffe
6-8	Gewehr	Handfeuerwaffe
9-10	Schwere Waffe	Gewehr
11	Kanone	Gewehr
12	Zielsystemwaffe	Gewehr

Nach der Art der Waffe, wird der Effekt der Waffe bestimmt.

1w12	Waffeneffekt
1	Angriff / Schaden
2	Ladekapazität

3	Reichweite
4	Tarnstufe / Gewicht
5	Ladekapazität / Reichweite
6	Reichweite / Tarnstufe / Gewicht
7	Ladekapazität / Reichweite / Tarnstufe / Gewicht
8	Angriff / Schaden / Ladekapazität
9	Angriff / Schaden / Reichweite
10	Angriff / Schaden / Tarnstufe / Gewicht
11	Angriff / Schaden / Ladekapazität / Reichweite
12	Angriff / Schaden / Ladekapazität / Reichweite / Tarnstufe / Gewicht

Bei einem Ergebnis bei dem mehrere Waffeneffekte auftreten, wird jede einzeln mit folgender Tabelle bestimmt.

1w12	Angriff/Schaden	Ladekapazität	Reichweite	Tarnstufe * / Gewicht
1	+1+0	+10%	+10%	-1 / -10 %
2	+0+1	+10%	+10%	-1 / -10 %
3	+1+1	+10%	+10%	-1 / -10 %
4	+2+0	+20%	+20%	-1 / -10 %
5	+0+2	+20%	+20%	-2 / -20 %
6	+2+1	+20%	+20%	-2 / -20 %
7	+1+2	+50%	+50%	-2 / -20 %
8	+2+2	+50%	+50%	-3 / -50 %
9	+3+0	+80%	+80%	-3 / -50 %
10	+3+1	+80%	+80%	-3 / -50 %
11	+3+2	+100%	+100%	-4 / -80 %
12	+3+3	+200%	+200%	-4 / -80 %

Panzerung

Mit 1w12 wird die Art der Panzerung bestimmt. Die Panzerung und ihre technischen Daten entsprechen den gleichen Panzerungen, wie sie in der normalen Ausrüstungsliste zu finden sind.

1w12	Panzerung
1	Panzerhosehose
2-4	Panzerjacke
5-7	Panzerweste
8	Plattenpanzerweste
9	Panzerhelm
10	Sicherheitspanzerung
11	Kampfanzug
12	Alpha-Anzug

Mit einen weiteren 1w12 wird ein zusätzlicher Effekt der Panzerung bestimmt.

1w12	Effekt
1	Panzerung +1
2	Panzerung +2
3	Panzerung +3
4	Ini-Modi -1 (min. 0)
5	Ini-Modi -2 (min. 0)
6	Ini-Modi -3 (min. 0)
7	Bew-Modi -1 (min. 0)
8	Bew-Modi -2 (min. 0)
9	Bew-Modi -3 (min. 0)
10	Ini-Modi -1 (min. 0), Bew-Modi -1 (min. 0)
11	Ini-Modi -2 (min. 0), Bew-Modi -2 (min. 0)
12	Ini-Modi -3 (min. 0), Bew-Modi -3 (min. 0)

Fahrzeugausrüstung

#

Besondere Effekte

Es folgt die Beschreibung der besonderen Effekte.

Angriff / Schaden

Wirkungsdauer: -
Hierbei handelt es sich um Wertmodifikationen und Bonis.

- Der erste Wert gilt als WM auf den Erfolgswert des Charakters mit dieser Waffe.
- Der zweite Wert gilt als Boni auf den Schaden mit dieser Waffe.

Attribut

Wirkungsdauer: permanent
Dieser Effekt steigert ein bestimmtes Attribut. Die folgende Tabelle bestimmt um welches Attribut es sich handelt.

1w12	Attribut
1-2	Konstitution
3-4	Stärke
5-6	Geschick
7	Reflexe
8	Intelligenz
9-10	Charisma
11-12	Bewegungsweite

Ausweichen

Wirkungsdauer: -
Der Wert für Ausweichen wird um einen bestimmten Wert angehoben.

Berserk V2

Wirkungsdauer: 1w6 Minuten
Diese, noch im Experimentalstatus befindliche Droge, besitzt die gleiche Wirkung wie die Droge „Berserk". Der Vorteil dieser Droge ist, dass sie nicht abhängig machen kann.

Energieabsorber

Wirkungsdauer: Max. 10 Minuten
Der experimentale Energieabsorber umhüllt den Träger in ein Energiefeld. Der Aufbau des Feldes dauert 1 Runde. Dieses Absorberfeld schützt den Träger vor dem Angriff von Energiewaffen, so dass diese 2 Punkte weniger Schaden verursachen. Der Energieabsorber kann nicht mit anderen Energiefeldern oder -schirmen benutzt werden. Energiewaffen die der Charakter selber abfeuert, verursachen ebenso 2 Punkte weniger Schaden.

Fertigkeit

Wirkungsdauer: permanent
Mit diesem Effekt erhält der Charakter eine Wertmodifikation einer Fertigkeit. Besitzt der Charakter diese Fertigkeit nicht, so wird die WM für den Erfolgswurf benutzt.

Die folgende Tabelle bestimmt die Fertigkeit:

1w12	Fertigkeit
1	Ausdauer
2	Einschüchtern
3	Erste Hilfe
4	Kampftaktik
5	Meditation
6	Mentale Sperre
7	Psychologie
8	Rhetorik
9	Scheichen
10	Tarnen
11	Überreden
12	Verkleiden

Feuerschutz

Wirkungsdauer: -
Solange der Charakter dieses Artefakt bei sich trägt, wird von Feuerschaden den er erleidet, 6 Punkte abgezogen (magisch oder nichtmagisch).

Giftiger Griff

Wirkungsdauer: 10 Minuten
Ladungen: 2w12+10
Kleine Nadeln produzieren ein magisches Gift. Für eine Ladung wird eine Dosis Gift produziert. Wird ein Opfer damit vergiftet, so kann mit einer neuen Ladung das Gift erneuert werden. Die Giftart muss noch bestimmt werden. Siehe weiter Oben unter den Giftarten der Gifte.

Giftschutz

Wirkungsdauer: -
Der Träger eines Artefaktes mit diesem Effekt, erhält eine positive Wertmodifikation von +6 auf alle Rettungswürfe wenn er in Kontakt mit Gift tritt.

Higtech Cyberware

Wirkungsdauer: -
Diese Cyberware ist sehr sorgfältig hergestellt worden und besitzt Komponenten die sich noch im Experimentalstatus befinden. Die normalerweise üblichen Essenzkosten werden um 4 gesenkt. Minimum ist 0. Um welche Cyberware es sich handelt, bestimmt die folgende Liste.

1w12	Cyberware
1	Adrenalininjektor
2	Dermalpanzerung
3	Einbauwaffe
4	Endoskelett
5	Gewebestabilisator
6	Körperwaffe
7	Kunstmuskeln
8	Nanoiten
9	Neurolink
10	Neuroregulator
11	Reflexbooster
12	Verstärktes Imunsystem

Initiative

Wirkungsdauer: -
Die Initiative wird um einen bestimmten Wert angehoben.

Krallen

Wirkungsdauer: 10 Minuten
Ladungen: 2w12+10
Der Charakter besitzt Krallen die wie Körperwaffen +1 wirken.

Laserpistole

Wirkungsdauer: -
In dieser Ausrüstung steckt eine Laserpistole. Die besondere Wirkungsweise muss noch bestimmt werden. Siehe weiter Oben unter den Waffeneffekten der Fernkampfwaffen.

Ladekapazität

Wirkungsdauer: -
Die Ladekapazität der Waffe wird erhöht, jedoch nicht das Gewicht oder die Tarnstufe.

Lebenspunkte

Wirkungsdauer: -
Das Artefakt erhöht die Lebenspunkte des Trägers um eine gewisse Anzahl von Punkten.

Luftlaufen

Wirkungsdauer: 10 Minuten
Ladungen: 2w12+10
Der Charakter beginnt magisch an zu schweben. Es gelten die gleichen Regeln, wie der Spruch „Schweben" der Kampfmagier.

Magie-Rettungswurf

Wirkungsdauer: -
Der Magie-Rettungswurf wird um einen bestimmten Wert angehoben.

Magieverstärker-„Spruch" / Universell

Wirkungsdauer: speziell
Ladungen: keine / 1w6+5
Der Magieverstärker gibt es in zwei Ausführungen und kann nur von Pal-Controllern eingesetzt werden. Einmal kann der Magieverstärker die Stufe eines speziellen Zauberspruchs verstärken, also erhöhen. Im Fall des universellen Magieverstärkers erhöht er die Stufe von allen Zaubern die der Controller spricht. Die Stärke des Magieverstärkers wird einmal mit 1w6 festgelegt.

Panzerung ignorieren

Wirkungsdauer: -
Die Waffe durchdringt jegliche Panzerung. Die Panzerung des Opfers völlig ignoriert.

Regeneration

Wirkungsdauer: -
Die Wirkung dieses Artefaktes wirkt wie der Vorteil Regeneration.

Reichweite

Wirkungsdauer: -
Die Reichweite der Waffe wird erhöht.

Schmerzverstärker

Wirkungsdauer: -
Wird das Opfer erfolgreich getroffen, verliert es zusätzlich zum normalen Schaden der Waffe eine gewisse Anzahl von Lebenspunkten. Dies geschieht auch, wenn der normale Schaden von der Panzerung des Opfers eliminiert wird.

Sehr starkes Zellgift

Wirkungsdauer: sofort
Das sehr starke Zellgift wirkt wie ein schnelles Zellgift, nur das der Schaden 3w6 Lebenspunkte beträgt.

Sprungdüsen

Wirkungsdauer: -
Mit kleinen Sprungdüsen hebt der Charakter ab und kann weite oder hohe Hindernisse überqueren. Es gelten die gleichen Regeln, wie der Notsprungtornister, nur das Gewicht liegt bei 0,5 kg und die Technologie arbeit mit Verbrennungskapseln anstatt mit Anti-Grav-Einheit. Eine Verbrennungskapsel kostet 20 C.

Starkes Halluzinogen

Wirkungsdauer: 1w6 Runden
Dieses verstärkte Halluzinogen funktioniert genauso wie ein normales Halluzinogen, nur das die Wirkung eine WM:-10 hervorruft.

Starkes Paralysegift

Wirkungsdauer: 1w6 Stunden
Das starke Paralysegift wirk länger als normale Paralysegifte.

Starkes Zellgift

Wirkungsdauer: sofort
Das starke Zellgift wirkt wie ein schnelles Zellgift, nur das der Schaden 2w6 Lebenspunkte beträgt.

Stroboskopbeschichtung

Wirkungsdauer: Max. 10 Stunden
Eine dünne Schicht auf der Ausrüstung bewirkt, wenn sie eingeschaltet wird, dass sie Stroboskopartig zu leuchten beginnt. Alle Personen im Umkreis von 30 m und Sichtlinie zum Charakter erhalten eine WM:-1 auf alle Erfolgswerte, da sie von dem Licht abgelenkt werden. Die Energieeinheit reicht für insgesamt 10 Stunden.

Tarnstufe / Gewicht

Wirkungsdauer: -
Die Tarnstufe und das Gewicht sinken. Die Tarnstufe kann dabei nicht unter 1 fallen.

Tödliches Zellgift

Wirkungsdauer: 10 Minuten
Das tödliche Zellgift wirkt wie ein schnelles Zellgift, nur das der Schaden 6w6 Lebenspunkte beträgt.

Troom Ranebeb (A)

Wirkungsdauer: sofort
Diese magische Droge ähnelt der Droge "Troom", nur das sie stärker ist und 4w6 Lebenspunkte heilt.

Troom Ranusga (A)

Wirkungsdauer: sofort
Diese sehr starke Droge, ähnelt der Droge „Troom", nur das sie alle Lebenspunkte heilt.

Unsichtbarkeit

Wirkungsdauer: 10 Minuten
Ladungen: 2w12+10
Der Charakter wird für die Wirkungsdauer unsichtbar. Es gelten die gleichen Regeln wie für einen Lichtverzerrungs-Generator.

Vergiftung

Wirkungsdauer: speziell
Zusätzlich zum normalen Schaden verursacht die Waffe einen Giftschaden. Das Gift wirkt nur, wenn das Opfer bei dem Angriff auch Lebenspunkte verliert. Die Giftart muss noch bestimmt werden. Siehe weiter Oben unter den Giftarten der Gifte.

Verstärktes Halluzinogen

Wirkungsdauer: 1w6 Runden
Dieses verstärkte Halluzinogen funktioniert genauso wie ein normales Halluzinogen, nur das die Wirkung eine WM:-6 hervorruft.

Very Blue Light

Wirkungsdauer: 10 Minuten
Diese, noch im Experimentalstatus befindliche Droge, besitzt die gleiche Wirkung wie die Droge „Blue Light". Der Vorteil dieser Droge ist, das sie nicht abhängig machen kann.

Wasserwandeln

Wirkungsdauer: 10 Minuten
Ladungen: 2w12+10
Mittels magischer Energie, kann der Charakter über Wasser gehen. Es gelten die gleichen Regeln wir für den Spruch „Bewegung der Seeschlange" der Syr-Kel-Ta.

Zauberspruch

Wirkungsdauer: speziell
Ladungen: 2w12+10
In dem Gegenstand ist ein Zauberspruch gebunden, das mittels Schlüsselwort aktiviert werden kann. Es gelten die gleichen Regeln, wie bei einem magischen Artefaktes, das mit „Spruch schleifen" hergestellt wurde. Die folgende Tabelle bestimmt, welcher Zauber gebunden wurde. Die Stufe des Spruches wird mit 1w6 bestimmt.

1w12	Spruch
1	Entladung
2	Gewitter
3	Feuerstrahl
4	Kampfreflexe
5	Wunden heilen
6	Wunden zufügen
7	Flüssigkeit teilen
8	Solider Nebel
9	Halluzinationen
10	Unbemerkt
11	Halten
12	Schleudern