

PATHFINDER

KAMPAGNENWELT™



ALMANACH DER
TECHNOLOGIE



STÖRUNGEN BEI ABGENUTZTER TECHNOLOGIE

Abgenutzte technologische Gegenstände funktionieren nicht immer wie sie sollen. Unter den folgenden Umständen besteht eine Wahrscheinlichkeit von 50%, dass es zu einer Störung kommt:

- Erstmalige Aktivierung nach einem Monat Inaktivität oder länger.
- Nutzung eines einmalig verwendbaren Gebrauchsgegenstandes.
- Verwendung auf eine Weise, welche die letzte Ladung verbrauchen würde.
- Bei Aktivierung mittels eines Wurfes mit W20 (z.B. Fertigkeitss- oder Angriffswurf), welcher eine natürliche 1 ergibt.
- Bei Bestätigung eines Kritischen Treffers gegen den Träger eines aktiven, defensiven Gegenstandes, z.B. einer Rüstung oder eines Energiefeldes.

Nicht jede Störung bedeutet eine Katastrophe. Es kann zu einer Behinderung oder Verstärkung der Effekte des gestörten Gegenstandes kommen, dies wird mittels eines W%-Wurfes bestimmt. Gegenstände, die eine variable Anzahl von Ladungen verbrauchen können, funktionieren nicht besser, wenn sie aufgrund einer Störung mehr Energie verbrauchen. Der Effekt ist stets davon abhängig, wie viele Ladungen der Benutzer verwenden wollte. Sollte ein Gegenstand aufgrund einer Störung mehr Ladungen verbrauchen, als er besitzt, stellt er die Arbeit ein und verzehrt alle seine Ladungen, negative Effekte treten aber dennoch ein. Gegenstände, welche nicht funktionieren, schalten sich ab, wenn sie aktiviert waren, und können für 1 Runde nicht reaktiviert werden. Weitere Informationen zu abgenutzter Technologie findest du auf Seite {55}.

ALLGEMEINE STÖRUNGEN

Gegenstände, die nicht unter die Kategorien Rüstungen, Pharmazeutika oder Waffen fallen, nutzen die Tabelle für Allgemeine Störungen:

W%	Störung
01-02	Gegenstand funktioniert nicht. Alle vorhandenen Ladungen gehen verloren.
03-05	Gegenstand funktioniert nicht, verbraucht aber immer noch die normale Anzahl an Ladungen.
06-10	Gegenstand funktioniert nicht, verbraucht aber auch keine Ladungen.
11-18	Gegenstand verbraucht die doppelte Menge an Ladungen und fügt dem Benutzer 1W6 Punkte Elektrizitätsschaden zu, funktioniert ansonsten aber normal.
19-50	Gegenstand verbraucht die doppelte Menge an Ladungen, funktioniert ansonsten aber normal.
51-75	Gegenstand funktioniert normal.
76-80	Gegenstand funktioniert besser als erwartet: Er verleiht einen Bonus von +1 auf einen mit ihm durchgeführten Fertigkeitsswurf.
81-90	Gegenstand funktioniert viel besser als erwartet: Er verleiht einen Bonus von +2 auf einen mit ihm durchgeführten Fertigkeitsswurf.
91-98	Gegenstand funktioniert normal, ohne während dieses Einsatzes eine Ladung zu verbrauchen.
99-100	Gegenstand funktioniert normal, aufgrund Energiefluktuationen erlangt er zudem 1W6 Ladungen zurück (dies kann sein Maximum nicht überschreiten).

PHARMAZEUTISCHE STÖRUNGEN

Abgenutzte Pharmazeutika können Nebeneffekte aufweisen, wenn eine Anwendung genutzt wird, selbst wenn erst kürzlich eine andere Anwendung verbraucht wurde.

W%	Störung
01-02	Verdorben. Behandle dies wie eine Vergiftung mit Schwarzschrätpulver (Grundregelwerk, S. 558).
03-11	Verdorben. Behandle dies wie eine Ansteckung mit Roter Qual (Grundregelwerk, S. 557).
12-20	Verdorben. Patient leidet für 1W6 Runden unter Übelkeit.
21-30	Verdorben. Patient kränkt für 1W6 x 10 Minuten.
31-40	Verdorben. Keine Wirkung.
41-50	Abgeschwächte Wirkung. Senke den SG aller Rettungswürfe um 2*. Alle zufälligen Ergebnisse nutzen das Minimalergebnis (z.B. Heilung). Wirkungsdauer wird halbiert.
51-60	Normale Wirkung, verursacht aber 1W4 Punkte KO-Schaden (ZÄH, SG 15, halbiert).
61-75	Normale Wirkung, aber aufgrund von Halluzinationen Malus von -5 auf Fertigkeitsswürfe für Wahrnehmung und Verwirrt für 2W4 Runden (ZÄH, SG 15, keine Wirkung).
75-85	Normale Wirkung.
86-95	Stärkere Wirkung. Erhöhe den SG aller Rettungswürfe um 2*. Wiederhole jeden Wurf, dessen Ergebnis eine natürliche 1 ist. Verdopple die Wirkungsdauer.
99-100	Weitaus höhere Wirkung. Wie oben, aber verfare, als hätte das Ziel 2 Anwendungen erhalten.

* Bei Epinephrin umgekehrt; senke den SG der Rettungswürfe bei stärkerer Wirkung und erhöhe ihn bei schwächerer Wirkung.

STÖRUNGEN BEI RÜSTUNGEN

Aufgrund von Störungen funktionsuntüchtige Rüstungen besitzen immer noch den normalen Rüstungsbonus auf die RK, allerdings werden alle energiebetriebenen Fähigkeiten unterdrückt.

W%	Störung
01-02	Rüstung funktioniert nicht. Alle vorhandenen Ladungen gehen verloren.
03-05	Rüstung blockiert* und funktioniert nicht. Der Träger ist für 1 Runde gelähmt.
06-10	Rüstung funktioniert nicht, verbraucht aber immer noch die normale Anzahl an Ladungen.
11-18	Rüstung funktioniert nicht, verbraucht aber auch keine Energieladungen.
19-50	Rüstung verbraucht die doppelte Menge an Ladungen (oder verbraucht die zur Aktivierung nötige Anzahl an Ladungen erneut, sofern sie bereits aktiviert ist).
51-75	Rüstung funktioniert normal.
76-80	Rüstung funktioniert besser als erwartet: Für die Dauer dieser Ladung steigt der Rüstungsbonus um 1.
81-90	Rüstung funktioniert viel besser als erwartet: Für die Dauer dieser Ladung steigt der Rüstungsbonus um 2 und sie bietet Durchschnittliches Bollwerk (Grundregelwerk, S. 463).
91-98	Rüstung funktioniert normal, ohne während dieses Einsatzes eine Ladung zu verbrauchen.
99-100	Rüstung funktioniert normal, aufgrund Energiefluktuationen erlangt sie zudem 1W6 Ladungen zurück (dies kann ihr Maximum nicht überschreiten).

* Im Falle eines Schildes wird der Träger durch die Störung nicht beeinträchtigt..

STÖRUNGEN BEI WAFFEN

Waffen, die während eines Zuges für mehrere Angriffe genutzt werden, können in dieser Zeit mehrere Fehlfunktionen aufweisen.

W%	Störung
01-02	Waffe funktioniert nicht. Alle vorhandenen Ladungen gehen verloren.
03-24	Waffe funktioniert nicht, verbraucht aber immer noch die normale Anzahl an Ladungen.
25-39	Waffe verbraucht die doppelte Menge an Ladungen und fügt dem Benutzer pro verbrauchter Ladung 1W6 Punkte Elektrizitätsschaden zu (Minimum 1W6).
40-65	Waffe verbraucht die doppelte Menge an Ladungen.
66-75	Waffe funktioniert normal, leuchtet aber grell auf und macht den Träger und angrenzende Kreaturen für 1 Runde Blind (REF, SG 15, keine Wirkung).
76-84	Waffe funktioniert normal.
85-92	Waffe funktioniert besser als erwartet: Für 1 Runde verleiht sie einen Bonus von +2 auf Angriffswürfe.
93-96	Waffe funktioniert viel besser als erwartet: Für 1 Runde verleiht sie einen Bonus von +2 auf Angriffs- und Schadenswürfe.
97-98	Waffe funktioniert normal, ohne während dieses Einsatzes eine Ladung zu verbrauchen.
99-100	Waffe funktioniert normal, aufgrund Energiefluktuationen erlangt sie zudem 1W6 Ladungen zurück (dies kann ihr Maximum nicht überschreiten).

PATHFINDER KAMPAGNENWELT

Authors • James Jacobs und Russ Taylor

Cover Artist • Kerem Beyit

Interior Artists • Helge C. Balzer, Sara Betsy,

Milivoj Ceran, Yanni Davros, Joel Hustak,

Eric Lofgren, Sam Manley, Leonardo Meschini,

Alexander Nanitchkov, Antoine Rol, Mac Smith,

Bryan Syme, Jose Vega, Chris Waller, Daniel Warren

und Joe Wilson

Creative Director • James Jacobs

Editor-in-Chief • F. Wesley Schneider

Managing Editor • James L. Sutter

Lead Developer • Mark Moreland

Senior Developer • Rob McCreary

Developers • Logan Bonner, John Compton, Adam Daigle,

Mark Moreland, Patrick Renie und Owen K.C. Stephens

Associate Editors • Judy Bauer und Christopher Carey

Editors • Justin Juan, Ryan Macklin und Matthew Simmons

Lead Designer • Jason Bulmahn

Designer • Stephen Radney-MacFarland

Managing Art Director • Sarah E. Robinson

Senior Art Director • Andrew Vallas

Art Director • Sonja Morris

Graphic Designers • Emily Crowell und Ben Mouch

Publisher • Erik Mona

Paizo CEO • Lisa Stevens

Chief Operations Officer • Jeffrey Alvarez

Director of Sales • Pierce Watters

Sales Associate • Cosmo Eisele

Marketing Director • Jenny Bendel

Finance Manager • Christopher Self

Staff Accountant • Ashley Gillaspie

Chief Technical Officer • Vic Wertz

Senior Programmer • Gary Teter

Campaign Coordinator • Mike Brock

Project Manager • Jessica Price

Licensing Coordinator • Michael Kenway

Customer Service Team • Erik Keith, Sharaya Kemp,

Katina Mathieson und Sara Marie Teter

Warehouse Team • Will Chase, Mika Hawkins,

Heather Payne, Jeff Strand und Kevin Underwood

Website Team • Christopher Anthony, Liz Courts,

Crystal Frasier, Lissa Guillet und Chris Lambert

Titel der Originalausgabe • Technology Guide

Übersetzung • Ulrich-Alexander Schmidt

Lektorat und Korrektorat • Thorsten Naujoks,

Alexander Lenz

Layout • Thomas Michalski

Auf dem Titel



In den Trümmern eines abgestürzten Raumschiffes setzt Lirianne auf diesem fantastischen Cover von Kerem Beyit neue technologische Ausrüstung ein, um einen hünenhaften Cyborg zu besiegen.



Inhalt

Einleitung 2

Die in diesem Band vorgestellten technologischen Wunder mögen nicht den typischen Fantasy-Klischees entsprechen, können deine Kampagne aber wie andere magische Gegenstände und übernatürliche Effekte bereichern!

Technologie auf der Welt 4

Dieser Band enthält nicht nur neue Ausrüstungsgegenstände. Dieses Kapitel befasst sich mit der Interaktion von Fertigkeiten und technisch hochentwickelten Gerätschaften und Science Fiction-orientierten Handlungselementen. Hinzu kommen Regeln zur Herstellung technologischer Gegenstände, neue Talente, Zauber und Archetypen sowie eine neue Prestigeklasse, die Magie und Technik verbindet.

Technologie Ausrüstung 18

Der Großteil dieses Bandes stellt neue Gegenstände vor, die SC und NSC nutzen können. Dieses Kapitel enthält neue Waffen (eingeschlossen Strahlenwaffen wie Laserpistolen und Schwere Waffen wie Raketenwerfer), Panzerungen und andere technologische Gegenstände, die man in Numerias seltsamen Ruinen und Trümmerstücken finden kann. Hinzu kommen Regeln für machtvoll pharmazeutische Gegenstände und kybernetische Ausrüstungsgegenstände.

Technologische Gefahren und Artefakte 54

Nicht alles, das der Sternenregen nach Golarion gebracht hat, steht Abenteurern freundlich gegenüber. Viele dieser technologischen Wunder sind gefährlich – oder gefährlich mächtig. Dieses Kapitel deckt alles von gefährlicher Strahlung, über von der Zeit erschöpfte Ausrüstung bis hin zu mächtigen technologischen Artefakten ab.

Querverweise

In diesem Band wird wiederholt auf die *Ausbauregeln: Magie* (Kürzel ^{ABR}) und andere Pathfinder-Quellenbände verwiesen. Diese zusätzlichen Quellen sind aber nicht erforderlich, um diesen Band nutzen zu können.

This product is compliant with the Open Game License (OGL) and is suitable for use with the Pathfinder Roleplaying Game or the 3.5 edition of the world's oldest fantasy roleplaying game.

Product Identity: The following items are hereby identified as Product Identity, as defined in the Open Game License version 1.0a, Section 1(e), and are not Open Content: All trademarks, registered trademarks, proper names (characters, deities, etc.), dialogue, plots, storylines, locations, characters, artwork, and trade dress. (Elements that have previously been designated as Open Game Content or are in the public domain are not included in this declaration.)

Open Content: Except for material designated as Product Identity (see above), the game mechanics of this Paizo Inc. game product are Open Game Content, as defined in the Open Gaming License version 1.0a Section 1(d). No portion of this work other than the material designated as Open Game Content may be reproduced in any form without written permission.

Pathfinder Campaign Setting: Technology Guide © 2014, Paizo Inc. All Rights Reserved. Paizo, Paizo Inc., the Paizo golem logo, Pathfinder, the Pathfinder logo, and Pathfinder Society are registered trademarks of Paizo Inc.; Pathfinder Accessories, Pathfinder Adventure Card Game, Pathfinder Adventure Path, Pathfinder Campaign Setting, Pathfinder Cards, Pathfinder Flip-Mat, Pathfinder Map Pack, Pathfinder Module, Pathfinder Pawns, Pathfinder Player Companion, Pathfinder Roleplaying Game, Pathfinder Tales, and Iron Gods are trademarks of Paizo Inc.



Ulisses Spiele GmbH
Industriestr. 11 | 65529 Waldems
www.ulisses-spiele.de
Art.-Nr. : US51035PDF
ISBN 978-3-95752-849-0



Paizo Inc.
7120 185th Ave NE, Ste 120
Redmond, WA 98052-0577
paizo.com

Technologie und Magie

„Jede hinreichend fortschrittliche Technologie ist von Magie nicht zu unterscheiden.“
—Arthur C. Clarke

Viele von euch kennen wahrscheinlich das oben angeführte, oft genutzte Zitat eines der größten Science Fiction-Autoren. Im Zusammenhang mit diesem Band ist es aber wieder einmal fällig, stellt er doch alle Arten von Science Fiction-Klischees, -Elementen und -Regeln für ein Spielsystem vor, das hauptsächlich auf Fantasy und Magie basiert. Ich erinnere mich, dass ich als Kind mir eine futuristische Gerätschaft vorgestellt habe, mit der ich meinen

Lieblingsfilm jederzeit schauen konnte. Ein paar Jahre später schienen meine Träume mit dem Videorekorder in Erfüllung zu gehen und doch hätte ich mir nicht vorstellen können, irgendwann in der Zukunft vielleicht an einem Strand zu sitzen und dabei meinen Lieblingsfilm auf einem magischen Stück Glas sehen zu können, welches ihn auf gesprochene Befehle hin abspielte. Die Idee eines Stücks Glas, zu dem man sprechen kann und das daraufhin quasi aus dem Nichts Unterhaltung herbeizaubert, mag wie Magie erscheinen – zumindest bis jeder ein Tablet besitzt und dies allgegenwärtig und gewöhnlich geworden ist.

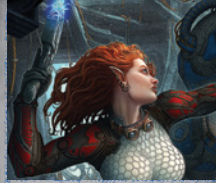
Auf der Pathfinder-Kampagnenwelt ist Magie allgegenwärtig – insbesondere in den Augen der SC. Es ist egal, wenn wir bestimmen, dass vielleicht „nur 1% der Bewohner dieser Stadt Magie wirken können“, sofern jeder Spieler die Möglichkeit hat, Stufen in einer zauberwirkenden Klasse zu wählen, da die Begrenzungen, welche wir für die Magie auf der Welt aufstellen, nicht für die Spielercharaktere gelten. Entsprechend kann man leicht aus dem Blick verlieren, dass Magie magisch bleiben sollte. Wenn fast jeder im Spiel imstande zu sein scheint, Magie wirken zu können, wird ein *Feuerball* ebenso gewöhnlich ein Tablet. In gewisser Weise soll dieser Band dies ansprechen.

Technologie: Die neue Magie

Es mag kontrovers erscheinen, technologisch hochentwickelte Gegenstände wie Laserpistolen, energetisch betriebene Rüstungen, Kybernetische Gegenstände, Naniten und anderes bei einem Fantasy-Hintergrund einzuführen, allerdings passiert dies hier nicht zum ersten Mal. Schon früher haben Rollenspiele Wissenschaft, Technologie und Fantasie miteinander verbunden. Und auf Golarion gibt es mit Numeria ein Reich der alltäglichen Superwissenschaft von Beginn an. Schon vor den ersten Rollenspielen vermischten Autoren moderne oder futuristische Elemente mit ihren fantastischen Hintergründen – so traf z.B. Robert E. Howard's Conan bereits 1933 in der Kurzgeschichte „Der Elefantenturm“ auf einen abgestürzten Außerirdischen. Beliebte Computerspiele wie *Might & Magic*, *Wizardry* und *Final Fantasy* haben oft außerirdische oder futuristische Technologie als Teil der Handlung. Und es scheint, dass nahezu jeder Fantasyfilm, der in den 80ern des letzten Jahrhunderts gedreht wurde, sich teilweise darum dreht, dass Technologie mit Magie in Kontakt kommt (oder umgekehrt).

Auf Golarion ist hochentwickelte Technologie hauptsächlich in einer Region präsent und spielt dort auch eine wichtige Rolle: Numeria. Wir erfanden die Technikliga hauptsächlich als Erklärung, warum die fantastische, futuristische Technologie sich nicht weit über diese Region hinaus verbreitet hat: Mit Hilfe örtlicher Tabus und Aberglauben gegenüber Technologie vereitelt die Liga, dass die meisten dieser Gerätschaften das Land verlassen. Dies sollte aber nicht irgendeine Spielbalance bewahren, sondern





vielmehr verhindern, dass die Technologie die restliche Spielwelt beeinflusst oder völlig verändert, schließlich ist Technologie ein kräftiges Gewürz, wenn sie mit Fantasy in Kontakt kommt.

Da Technologie nur selten in Erscheinung tritt und SC kaum imstande sind, eigene Gerätschaften zu bauen, stellt sie eine großartige Möglichkeit dar, um dein Spiel wieder mit ein wenig Magie zu erfüllen. Wenn du dich entscheidest, hochentwickelte Technik zu einem Teil deiner Kampagne zu machen, dann beschränke zu Beginn, welche Gegenstände in welcher Menge verfügbar sind. Wähle aus, wozu deine SC Zugang haben sollen, so dass du das Wunder der Entdeckung dieser Dinge über einen größeren Zeitraum strecken kannst. In Numeria kann man eine begrenzte Anzahl technologischer Gegenstände sogar bei manchen Händlern erwerben, wobei es sich nicht zwangsläufig um die Dinge handeln muss, welche sich Spieler wünschen. Technologische Gegenstände sollten in erster Linie zumindest zu Beginn im Rahmen des Spiels als Schätze gefunden werden. Und eine Warnung: Solltest du als Spieler an einer Kampagne teilnehmen, bei der Technologie eine wichtige Rolle spielt, dann sei dir geraten, dieses Buch erst nach Ende der Kampagne zu lesen, um dir die Spannung zu erhalten. Viele Leute kennen zwar gern alle ihnen möglichen Optionen von Beginn einer Kampagne an, dennoch kann die Entdeckung von etwas völlig Neuem sehr aufregend sein. Solltest du dagegen ein SL sein, dann vergiss nicht, dass dich niemand zwingt, alles in diesem Band zu übernehmen. Wenn du den Zugang zu Talenten zur Erschaffung von Technologie einschränkst, erhältst du auf diese Weise den Grad an Seltenheit dieser Dinge. Um es zu wiederholen: Technologie ist ein machtvolleres Element in einer Fantasywelt, mit dem nicht jeder etwas anfangen kann. Da du deine Spieler besser kennst als wir, solltest du auf dein eigenes Urteilsvermögen vertrauen, welcher Grad an Technologie für deine Kampagne am besten geeignet ist.

Technologie und Bastelei

Der Fokus dieses Bandes liegt auf technologisch hochentwickelten Gegenständen, Zuständen, Gefahren und Optionen, die in Numeria verfügbar sind. All dies kratzt aber dennoch nur an der Oberfläche dessen, was in einem reinen Science Fiction-Spiel möglich wäre. Wenn du die Regeln in diesem Band als Inspiration für deine eigene Kampagne nutzen oder brandneue technologische Gegenstände einführen willst, kannst du den Inhalt der folgenden Seiten als Richtlinien für eigene Schöpfungen nutzen.

Wenn du Gegenstände entwickelst und ihre Preise bestimmst, dann beachte, dass dabei kein Unterschied zum Erschaffen neuer magischer Gegenstände besteht. Indem du dieselben Richtlinien wie bei der Erschaffung magischer Gegenstände nutzt, kannst du sicherstellen, dass das Endergebnis die Spielbalance nicht bricht. So unterscheidet sich eine Infernograna nicht wirklich von einem einmalig nutzbaren, bei Gebrauch aktivierten *Feuerball*; sie ist daher mit 750 GM preislich wie ein einmalig nutzbarer Gegenstand ausgelegt, der einen Zauber des 3. Grades mit Zauberstufe 5 dupliziert. Ein Todesstrahl ist im Grunde *Auflösung* mit ein paar Anpassungen im Regelbereich und der Optik. Eine Gravitationsscheibe dupliziert eigentlich die Effekte von *Bleiklingen*. Und so weiter und so fort. Im Grunde kannst du jeden magischen Gegenstand

durch Veränderung der Optik zu einem technologischen Gegenstand machen, allerdings ist auch das genaue Gegenteil möglich. Selbst wenn du technologische Gegenstände nicht im Rahmen deiner Kampagne nutzen willst, wäre z.B. ein magisches Zepter, welches seinem Träger ermöglicht, die arkane Kommandostruktur eines Golems zu stören und seinem Erschaffer die Kontrolle über das Konstrukt zu nehmen, auch in einem eher normalen Spiel ein durchaus netter Gegenstand – nenne ihn einfach *Zepter der Konstruktkontrolle* und verwende die Spielwerte für eine Roboterfernsteuerung. Vielleicht willst du auch einen deiner NSC mit Drachenschuppen ausstatten, die ihm gewachsen sind, nachdem er sich einem seltsamen Ritual unterzogen hat – du kannst ihn in diesem Fall mit *Dermalpanzerung* ausstatten und das Ganze *Drachenschuppensegnung* nennen.

Wenn du in diesem Band vorgestellte Gegenstände in deine Kampagne einführst, solltest du sie nicht gleich mit ihren Namen benennen. Auf Golarion konnten die Technikliga und Abenteurer dank *Sprachen verstehen* und der Beschäftigung mit Dokumenten, die in den Trümmern abgestürzter Raumschiffe gefunden wurden, herausfinden, wie die Erschaffer ihre Gerätschaften genannt haben. Diese Begriffe nutzen wir in diesem Band (natürlich in eine irdische Sprache übersetzt, da wir ja schließlich weder Taldanisch, noch eine andere golarische Sprache lesen können). Wenn die SC aber auf ihre erste Laserpistole stoßen, dann beschreibe ihr Aussehen, aber teile ihnen nicht mit, dass sie gerade einen Laser gefunden hätten. Der NSC, welcher die Waffe gegen die SC einsetzt, bezeichnet sie als „Feuerwerfer“ oder „Roter Senger“ oder „Rotes Strahlengerät“ oder vielleicht auch als „Feuerspuckendes Dingsda“. Lass daher die SC ruhig sich eigene Bezeichnungen für diese seltsamen neuen Waffen ausdenken. – Eric Mona schüttelt sich immer noch, wenn er sich an die „Mondstrahler“ erinnert, welche einen seiner Charaktere in einer unserer Runden hier im Verlag erledigt haben. Ich weiß nicht mehr, um was für eine Waffe es sich wirklich gehandelt hat, aber „Mondstrahler“ ist der Begriff gewesen, den die Spieler im Laufe des Spiels dafür geprägt hatten.

Beachte aber, dass der Hauptzweck dieser Gegenstände nicht darin besteht, Spielern oder NSC neue, seltsame Optionen und Kräfte zu verleihen – dazu könnte man auch bestehende magische Gegenstände nutzen. Vielmehr stellen sie ein Element spannender Neuheiten und Unvertrautheit dar. Schließlich hat Clarke es eigentlich in seiner Weisheit genau auf den Punkt gebracht: *Technologie ist Magie!*

James Jacobs
Creative Director
james.jacobs@paizo.com

James Jacobs
Creative Director
james.jacobs@paizo.com

Einleitung

Technologie auf
der Welt

Technologische
Ausrüstung

Technologische
Gefahren und
Artefakte



Technologie auf der Welt

„Es ist eine merkwürdige, aber unumstößliche Tatsache, dass die über Numeria verstreuten Trümmerstücke – ich rede von den Relikten, die während des Sternenregens auf Golarion herabgestürzt sind – kaum oder gar keine magischen Ausrüstungsstücke oder magisch verbesserte Gegenstände enthalten. Daraus lässt sich nur die Folgerung ziehen, dass nicht auf allen Welten Magie in einer Weise und Umfang wie auf Golarion praktiziert wird. Möglicherweise gilt Magie dort als seltsamer Aberglauben oder funktioniert auf diesen fernen Welten einfach nicht. Dies ist hinsichtlich einer Untersuchung der numerischen Relikte aber natürlich im Grunde irrelevant. Da diese anderen Welten niemals die Geheimnisse der Magie entschlüsseln konnten, wandten sie sich Technologie und Wissenschaft zu, um ihre weltlichen Probleme zu lösen. Die Ergebnisse liegen nun in Numeria, wo sie der Erkundung harren. Diese Relikte können wundersame Effekte wirken, doch wisse: Hinter der Wissenschaft steht keine Magie, selbst wenn ihr Potential ebenso machtvoll sein mag.“

– Aus Mehr als Stahl: *Die Rätsel der numerischen Wissenschaft*



Einleitung

Technologie auf der Welt

Technologische Ausrüstung

Technologische Gefahren und Artefakte

Selbst in einer Welt voller Magie gibt es noch Wunder, die sogar die größten Gelehrten überraschen und sprachlos machen können. Zu den rätselhaftesten Gegenständen in der Region der Inneren See gehören die seltsamen technologischen Gegenstände, die man in Numeria finden kann.

In diesem Band werden keine neuen Fertigkeiten für den Umgang mit fortschrittlicher Technologie vorgestellt, stattdessen werden die Einsatzmöglichkeiten verschiedener Fertigkeiten erweitert, wie im Folgenden dargelegt. SC, welche futuristische Technik und Superwissenschaft nutzen, können unter einer Reihe von Talenten, Zaubern und Archetypen auswählen, welche ihnen weitere Optionen hinsichtlich Technologie verleihen. Wer dagegen nichts mit seltsamen, fremdartigen Gerätschaften zu tun haben will, kann Optionen auswählen, welche verbesserte Verteidigungen oder Angriffe gegen Technologie gewähren. Die Prestigeklasse des Technomanten schließlich eröffnet einem Charakter die Geheimnisse, wie man Technologie mittels Magie betreiben und erbeutete Gerätschaften zu tun haben will, kann Optionen auswählen, welche verbesserte Verteidigungen oder Angriffe gegen Technologie gewähren. Die Prestigeklasse des Technomanten schließlich eröffnet einem Charakter die Geheimnisse, wie man Technologie mittels Magie betreiben und erbeutete Gerätschaften zu tun haben will, kann Optionen auswählen, welche verbesserte Verteidigungen oder Angriffe gegen Technologie gewähren. Die Prestigeklasse des Technomanten schließlich eröffnet einem Charakter die Geheimnisse, wie man Technologie mittels Magie betreiben und erbeutete Gerätschaften zu tun haben will, kann Optionen auswählen, welche verbesserte Verteidigungen oder Angriffe gegen Technologie gewähren.

Fertigkeiten

An dieser Stelle werden keine neuen Fertigkeiten für den Umgang mit Technologie im Rahmen des Pathfinder-Rollenspiels vorgestellt, sondern die Anwendungsmöglichkeiten der bestehenden Fertigkeiten werden erweitert. Die zusätzlichen Regeln für die Interaktion von Fertigkeiten und Technologie werden im Folgenden aufgezählt. Ohne das Talent Technologie wird ein Charakter behandelt, als wäre er in einer fraglichen Fertigkeit ungeübt, so er diese im Zusammenhang mit Technologie anwenden will.

Handwerk (IN)

Wer technologische Gegenstände reparieren oder konstruieren will, tut dies mittels der Fertigkeit Handwerk (Mechanik) in Verbindung mit den Technologischen-Gegenstand-herstellen-Talenten, die auf Seite 6 vorgestellt werden. Ohne das Talent Technologie kann Handwerk (Mechanik) immer noch eingesetzt werden, um weniger fortschrittliche Arten von Technologie herzustellen – z.B. Zahnräder, Scharniere und Flaschenzüge. Beachte, dass auf Golarion NSC sehr selten sind, welche technologische Gegenstände herstellen können; zudem gehen wir davon aus, dass SC keinen Zugang zu solchen Ressourcen besitzen. Ein SL sollte sich daher mit seinen Spielern besprechen, ehe er die Herstellung technologischer Gegenstände gestattet.

Mechanismus ausschalten (GE: RK-Malus: nur geübt)

Mit dem Talent Technologie kannst du Mechanismus ausschalten nutzen, um sicher mit Explosivmechanismen (z.B. Sprengfallen) zu interagieren und technologische Gerätschaften und Fallen zu entschärfen.

Sprengstoff scharfmachen: Wenn du einen Zünder (siehe Seite 53) besitzt, kannst du eine Sprengwaffe zu einer Falle mache. Um einen Zünder mit Sprengstoff zu verbinden, ist ein Fertigkeitenswurf für Mechanismus ausschalten gegen SG 10 erforderlich. Ein Fehlschlag bedeutet, dass der Versuch nicht gelingt, aber wiederholt werden kann. Scheitert der Wurf um 5 oder mehr, wird der Sprengstoff bei Installation des Zünders ausgelöst. Du kannst versuchen, das Entschärfen von Sprengstoff zu erschweren; wähle hierzu einen Ziel-SG von 15 oder höher (erhöhe den SG in 5er-Schritten). Dies wird dein neuer SG, um den Sprengstoff scharfzumachen, und der SG, um ihn zu entschärfen.

Umgang mit elektronischen Gerätschaften: Es ist leichter, eine elektronisch gesteuerte Falle zu entschärfen oder elektronisch verschlossene Tür zu entschärfen, wenn man einen Elektronischen Dietrich (siehe Seite 40) verwendet. Ohne ein solches Gerät unterliegt der Fertigkeitenswurf für Mechanismus ausschalten gegen eine elektronische Gerätschaft einem Malus von -5.

Sprengstoff entschärfen: Um Sprengstoff zu entschärfen, muss dem Charakter ein Fertigkeitenswurf für Mechanismus ausschalten gelingen, als würde er eine Falle entschärfen. Der SG liegt in der Regel bei 10, außer die Person, welche den Sprengstoff scharfgemacht hat, hat dabei einen höheren SG zum Entschärfen bestimmt. Scheitert ein Wurf zum Entschärfen von Sprengstoff um 5 oder mehr, löst dies augenblicklich den Sprengstoff aus.

Speziell: Ein Charakter kann beim Scharfmachen oder Entschärfen von Sprengstoff 10 nehmen, aber nicht 20.

Zeitaufwand: Sprengstoff scharfmachen erfordert in Abhängigkeit von Umfang und Menge 1 Minute oder mehr. Beim Entschärfen wird Sprengstoff wie eine komplizierte Falle behandelt, jeder Versuch benötigt 2W4 Runden.

Sprachkunde (IN: nur geübt)

Ein Charakter mit dem Talent Technologie kann mittels Fertigkeitenswürfen für Sprachkunde versuchen, bestimmte komplexe Botschaften in numerischen Ruinen zu entschlüsseln. Viele dieser Nachrichten wurden in der Sprache der Besatzung des abgestürzten Sternenschiffs geschrieben, Androffani. Diese Sprache beherrscht kaum jemand außerhalb von Numeria und selbst innerhalb des Landes bemüht sich die Technikliga stark (wenn auch erfolglos), Vokabular und Grammatik geheim zu halten.

Androffani: Dies ist die Sprache, welche die menschliche Besatzung des abgestürzten Sternenschiffes gesprochen hat. Sie ist neben oder anstelle der Gemeinsprache und Hallit auch manchen Robotern in Numeria bekannt (dies hängt von der Art und dem ursprünglichen Verwendungszweck des Roboters ab). Androffani kann nicht ohne Genehmigung des SL als Bonussprache für SC mit hoher Intelligenz gewählt werden.

Technologische Forschungen

Ein Charakter kann für technologische Forschungen die folgenden Fertigkeiten einsetzen; nach Maßgabe des SL könnten noch weitere Fertigkeiten bei Forschungen von Nutzen sein.

Heilkunde: Wird genutzt, um Medikamente zu identifizieren und zu verstehen.

Wissen (Arkanes): Roboter sind zwar Konstrukte, dennoch können sie und/oder ihre Fähigkeiten und Schwächen nicht mittels Wissen (Arkanes) identifiziert werden.

Wissen (Baukunst): Dies ist die wichtigste Fertigkeit im Hinblick auf technologische Themen, da sie auch Ingenieurskunst abdeckt. Sie kann genutzt werden, um die Fähigkeiten und Schwäche von Robotern zu identifizieren. Ferner kann man sie einsetzen, um unbekannte technologische Gegenstände zu identifizieren und zu verstehen in ähnlicher Weise, wie man mittels Zauberkunde die Eigenschaften magischer Gegenstände identifiziert. Der SG zum Identifizieren und Verstehen eines unbekannten technologischen Gegenstandes entspricht dem SG für Handwerk, um den Gegenstand herzustellen. Ein Gegenstand mit einem Handwerk SG von 15 oder weniger kann automatisch identifiziert und verstanden werden, wenn man in Wissen (Baukunst) geübt ist und über das Talent Technologie verfügt.

Wissen (Geographie): Kommt auch bei Astronomie zum Einsatz.

Talente

Mehrere neue Talente mit technologischem Bezug interagieren mit numerischer Technologie:

Kybernetische Gegenstände herstellen

Du bist imstande, kybernetische Gegenstände zu bauen und im Körper einer Kreatur zu installieren.

Voraussetzungen: Technologie, Heilkunde 9 Fertigkeitssränge, Wissen (Baukunst) 9 Fertigkeitssränge

Vorteil: Du kannst kybernetische Gegenstände erschaffen. Dies dauert 1 Tag pro 1.000 GM des Preises des Gegenstandes und erfordert Rohstoffe im Wert der Hälfte des Gesamtpreises. Für weitere Informationen siehe Hochentwickelte Technologische Gegenstände herstellen auf Seite 16.

Du kannst einen Beschädigten Kybernetischen Gegenstand reparieren, wenn du imstande wärst, ihn herzustellen. Dies erfordert die Hälfte der Zeit und Rohstoffe, die zur Herstellung nötig wären.

Du kannst zudem einen Kybernetischen Gegenstand im Körper einer Kreatur installieren. Für weitere Informationen siehe Kybernetik auf Seite 35.

Ladung heraus kitzeln

Du kannst aus eigentlich erschöpfter Technologie noch eine Ladung gewinnen.

Voraussetzungen: Mechanismus ausschalten 5 Fertigkeitssränge, Wissen (Baukunst) 5 Fertigkeitssränge

Vorteil: Gelingt dir ein Fertigkeitsswurf für Mechanismus ausschalten gegen SG 20, kannst du eine Verbrauchte (aber nicht zerstörte) Batterie so bearbeiten, dass sie noch 1 weitere Ladung zur Verfügung stellt. Wird diese Ladung verbraucht oder scheitert der Fertigkeitsswurf um 5 oder mehr, wird die Batterie dauerhaft verbraucht. Du kannst denselben Wurf ablegen, um 1 letzte Ladung einem entladenen Stück abgenutzter Technologie hinzuzufügen. Unabhängig vom Ergebnis, kann kein weiterer Versuch bei diesem Gegenstand mehr erfolgen (auch nicht durch eine andere Person). Der Einsatz dieses Talent dauert 1 Minute. Du kannst einen

Malus von -10 auf deinen Fertigkeitsswurf nehmen, um eine Ladung als Bewegungsaktion heraus zu kitzeln. Dieses Talent ist nicht kumulativ mit dem Schützentrick Restenergie.

Lumpensammlerglück

Du kannst bessere Ergebnisse aus abgenutzter Technologie heraus kitzeln.

Voraussetzungen: Wissen (Baukunst) 1 Fertigkeitssrang

Vorteil: Wenn du bei Benutzung eines Stücks abgenutzter Technologie eine Störung erwürfeln, kannst du erneut würfeln. Du musst dich zum Einsatz dieser Fähigkeit entscheiden, ehe die Art der Störung bestimmt wird, und das zweite Ergebnis nutzen, selbst wenn es schlechter ausfallen sollte. Wenn du abgenutzte Technologie benutzt, führt eine natürliche 1 nicht automatisch zu einer Störung.

Pharmazeutische Gegenstände herstellen

Du kannst Pharmazeutika erstellen.

Voraussetzungen: Technologie, Heilkunde 9 Fertigkeitssränge, Wissen (Natur) 9 Fertigkeitssränge

Vorteil: Du kannst jeden pharmazeutischen Gegenstand und jedes Gift herstellen. Dies erfordert 2 Stunden, wenn der Grundpreis 250 GM oder weniger beträgt, andernfalls benötigt die Herstellung eines pharmazeutischen Gegenstandes 1 Tag pro 1.000 GM seines Preises. Um Pharmazeutika oder Gifte herzustellen, benötigst du Rohstoffe im Wert des halben Preises. Für weitere Informationen siehe Hochentwickelte Technologische Gegenstände herstellen auf Seite 16.

Roboterfluch

Du bist darin geübt, den Angriffen und Effekten auszuweichen, die Roboter und technologische Einrichtungen einsetzen, und sie effektiv zu bekämpfen.

Voraussetzungen: Wissen (Baukunst) 5 Fertigkeitssränge

Vorteil: Du erhältst einen Bonus von +1 auf Angriffs- und Schadenswürfe gegen Kreaturen der Unterart Roboter. Ferner erhältst du einen Ausweichenbonus von +1 auf deine RK und einen Bonus von +1 auf Rettungswürfe gegen Angriffe und Effekte von Robotern. Falls du 11 oder mehr

Tabelle I-1: Talente

Talent	Voraussetzungen	Vorteil
Kybernetische Gegenstände herstellen	Technologie, Heilkunde 9 Ränge, Wissen (Baukunst) 9 Ränge	Kybernetische Gegenstände erschaffen und einbauen
Ladung heraus kitzeln	Mechanismus ausschalten 5 Ränge, Wissen (Baukunst) 5 Ränge	Manipuliere eine erschöpfte Batterie, dass sie doch noch 1 Ladung hält
Lumpensammlerglück	Wissen (Baukunst) 1 Rang	Würfle bei Verwendung abgenutzter Technologie zwei Mal, um die Auswirkung der Störung zu bestimmen.
Pharmazeutische Gegenstände herstellen	Technologie, Heilkunde 9 Ränge, Wissen (Natur) 9 Ränge	Pharmazeutische Gegenstände erschaffen
Roboterfluch	Wissen (Baukunst) 5 Ränge	Erhält Boni auf Angriff und Verteidigung gegen Roboter
Technologie	-	Kann Fertigkeiten in Verbindung mit Technologie einsetzen
Technologiekundiger	GE 13, Kernschuss, Umgang mit Exotischen Waffen (Feuerwaffen)	Erhält Bonus auf den SG von Rettungswürfen gegen die Effekte technologischer Feuerwaffen
Technologische Waffen und Rüstungen herstellen	Technologie, Handwerk (Mechanik) 7 Ränge, Wissen (Baukunst) 7 Ränge	Technologische Waffen und Rüstungen erschaffen
Technologischen Gegenstand herstellen	Technologie, Handwerk (Mechanisch) 5 Ränge, Wissen (Baukunst) 5 Ränge	Technologische Gegenstände erschaffen
Technophobie	Verbessertes Gegenstand zerschmettern	Erhält einen Moralbonus bei Zerstörung von Robotern und technologischen Gegenständen



Fertigkeitsränge in Wissen (Baukunst) besitzt, steigen diese Boni auf +2. Solltest du 17 oder mehr Fertigkeitsränge in Wissen (Baukunst) besitzt, steigen diese Boni auf +3.

Speziell: Sollten Konstrukte zu deinen Erzfeinden gehören, kannst du deinen Erzfeindbonus gegenüber Konstrukte gegen Roboter nutzen, falls dieser höher ist als der Bonus, den du durch dieses Talent erhältst. Diese Boni sind nicht kumulativ mit anderen Fähigkeiten, die es dir gestatten, deinen Erzfeindbonus auf deine RK oder Rettungswürfe zu addieren.

Technologie

Du bist mit den Grundlagen technologischer Mechanismen vertraut

Vorteil: Wenn du Fertigkeiten im Hinblick auf Technologie einsetzt, giltst du als geübt. Sollte die fragliche Fertigkeit auch beim nichttechnologischen Einsatz Übung erfordern, musst du dennoch Fertigkeitsränge in sie investiert haben, um die Vorteile dieses Talents zu erlangen.

Normal: Du behandelst alle Fertigkeitswürfe hinsichtlich Technologie, als wärst du in der Fertigkeit ungeübt. Das kann dazu führen, dass dir bestimmte Fertigkeitswürfe nicht möglich sind, obwohl du über Fertigkeitsränge in der fraglichen Fertigkeit verfügst.

Technologiekundiger (Kampf)

Du kannst hochentwickelte, technologische Feuerwaffen mit maximalem Effekt einsetzen.

Voraussetzungen: GE 13, Kernschuss, Umgang mit Exotischen Waffen (Feuerwaffen)

Vorteil: Wenn du mit einer technologischen Feuerwaffe angreifst, welche Ladungen verbraucht, steigt der SG des Rettungswurfs gegen Effekte dieser Feuerwaffe um 1. Sollte dein Kernschuss-Bonus zum Tragen kommen, steigt der SG sogar um 2.

Technologische Waffen und Rüstungen herstellen

Du kannst technologische Waffen und Rüstungen bauen.

Voraussetzungen Technologie, Handwerk (Mechanik) 7 Fertigkeitsränge, Wissen (Baukunst) 7 Fertigkeitsränge

Vorteil: Du kannst technologische Waffen und Rüstungen erschaffen. Dies dauert 1 Tag pro 1.000 GM des Preises des Gegenstandes und erfordert Rohstoffe im Wert des halben Gesamtpreises. Für weitere Informationen siehe Hochentwickelte Technologische Gegenstände herstellen auf Seite 16.

Du kannst zudem technologische Waffen und Rüstungen reparieren, welche den Zustand Beschädigt besitzen, sofern du imstande wärst, sie herzustellen. Dies erfordert die Hälfte an Rohstoffen und Zeit wie die Herstellung des Gegenstandes.

Technologischen Gegenstand herstellen

Du kannst technologische Ausrüstungsgegenstände anfertigen.

Voraussetzungen: Technologie, Handwerk (Mechanisch) 5 Fertigkeitsränge, Wissen (Baukunst) 5 Fertigkeitsränge

Vorteil: Du kannst technologische Gegenstände erschaffen. Dies dauert 1 Tag pro 1.000 GM des Preises des Gegenstandes und erfordert Rohstoffe im Wert des halben Gesamtpreises. Für weitere Informationen siehe Hochentwickelte Technologische Gegenstände herstellen auf Seite 16.

Du kannst zudem technologische Gegenstände reparieren, welche den Zustand Beschädigt besitzen, sofern

du imstande wärst, sie herzustellen. Dies erfordert die Hälfte an Rohstoffen und Zeit wie die Herstellung des Gegenstandes.

Technophobie

Es erfüllt dich mit Freude technologische Scheusale niederzustrecken.

Voraussetzungen: Verbessertes Gegenstand zerschmettern

Vorteil: Wenn du einen Roboter auf o TP reduzierst oder einen technologischen Gegenstand im Besitz eines Gegners zerstörst, erhältst du für eine Anzahl von Runden in Höhe deines WE-Bonus (Minimum 1 Runde) einen Moralbonus von +2 auf Attributs-, Angriffs-, Rettungs- und Fertigkeitswürfe. Du erhältst diesen Bonus auch, wenn du technologische Gegenstände zerstörst, die niemand am Leib oder in Händen hält, solange ein Gegner sie in der letzten Runde noch in Besitz hatte.



Einleitung

Technologie auf der Welt

Technologische Ausrüstung

Technologische Gefahren und Artefakte

Zauber

Technologie ist zwar nichtmagisch, allerdings existieren auf einer von Magie erfüllten Welt wie Golarion mittlerweile auch Zauber, welche mit Technologie interagieren und in Numeria als Verteidigung gegen sie genutzt werden:

ANTITECHNOLOGISCHES FELD

Schule Bannmagie; **Grad** DRU 6, HXM/MAG 7

Zeitaufwand 1 Standard-Aktion

Komponenten V, G, M/GF (eine Prise Rost)

Reichweite 3 m

Ziel Ausstrahlung mit 3 m Radius um dich herum

Wirkungsdauer 1 Minute/Stufe (A)

Rettungswurf ZÄH, teilweise (siehe Text); **Zauberresistenz** Ja
Du erschaffst ein bewegliches, halbkugelförmiges Energiefeld, welches technologische Gegenstände, Signale und Kreaturen daran hindert, es zu betreten.

Ein *Antitechnologisches Feld* unterdrückt alle technologischen Effekte, die in seinem Inneren benutzt, hineingebracht oder im Wirkungsbereich eingesetzt werden, vereitelt sie aber nicht. Zeit, welche der unterdrückte Effekt im Wirkungsbereich dieses Zaubers verbringt, zählen gegen seine Wirkungsdauer.

Roboter und andere technologische Konstrukte, welche mit einem *Antitechnologischen Feld* in Kontakt kommen, müssen

jede Runde, die sie im Wirkungsbereich des Feldes verbleiben, einen Zähigkeitswurf ablegen. Scheitert dieser, kann die Kreatur in dieser Runde keine Aktionen ausführen und wird als hilflos behandelt. Bei Erfolg kann die Kreatur in dieser Runde eine Bewegungsaktion oder eine Standard-Aktion ausführen. Teilweise technologische Kreaturen wie Androiden oder Cyborgs sind im Falle eines gescheiterten Rettungswurfs lediglich Wankend. Beachte, dass kybernetische Ausrüstung im Wirkungsbereich eines *Antitechnologischen Feldes* nicht funktioniert und alle Vorteile solcher Ausrüstung unterdrückt werden. Nichttechnologische Kreaturen können den Wirkungsbereich ebenso betreten wie technologisch auf niedriger Stufe stehende Geschosse wie Schleudersteine und Pfeile. Geschosse, die auf höher entwickelter Technologie basieren, z.B. Kugeln und Raketen kommen bei Kontakt mit dem Feld augenblicklich zum Stehen und fallen entweder harmlos zu Boden oder explodieren. Ein *Antitechnologisches Feld* hält keine Strahlen auf, die von magischen Quellen ausgehen, wohl aber solche, die von Strahlenwaffen wie z.B. Lasern ausgehen. Es bietet keinen Schutz gegen Explosionen von bei Kontakt detonierenden technologischen Sprengstoffen, daher könnten Kreaturen im Inneren des Feldes immer noch Schaden nehmen, wenn eine Rakete am Feld explodiert. Sollte eine Kreatur größer sein, als der vom Feld abgedeckte Bereich, sind jene Körperteile außerhalb des Feldes von diesem nicht betroffen. Dieser Zauber kann nur defensiv und nicht zum Angriff benutzt werden. Wird eine auf Bannmagie basierende Barriere gegen eine Kreatur gepresst, welche der Zauber auf Abstand halten soll, bricht die Barriere zusammen.

ENTLADEN

Schule Bannmagie; **Grad** BAR 3, HEX 3, HXM/MAG 3, KAM 3, KLE 3

Zeitaufwand 1 Standard-Aktion

Komponenten V, G

Reichweite Mittel (30 m + 3 m/Stufe)

Ziel 1 Kreatur oder technologischer Gegenstand

Wirkungsdauer Augenblicklich

Rettungswurf ZÄH, keine Wirkung; **Zauberresistenz** Nein

Entladen hebt die Ladungen eines technischen Gegenstandes auf, macht einen elektrisch betriebenen Gegenstand, welcher keine Ladungen nutzt, vorübergehend funktionsunfähig oder behindert eine Kreatur der Unterart Roboter. Im Falle eines Gegenstandes mit Ladungen verliert dieser alle verbleibenden Ladungen. Im Falle eines auf andere Weise elektrisch betriebenen Gegenstandes fallen dessen Funktionen für 1W4 Runden aus. Sollte der Zauber gegen eine Kreatur gewirkt werden, die nicht die Unterart Roboter besitzt, wirkt er auf einen zufällig gewählten, technologischen Gegenstand im Besitz des Zieles, welcher Ladungen oder Elektrizität nutzt. Sollte das Ziel ein Roboter sein, ist der Roboter Wankend und kann für 1W4 Runden keine energiebasierenden Angriffe benutzen. Am Ende jeder Runde steht einem betroffenen Roboter ein neuer Rettungswurf zu, um diesen Effekt abzuschütteln.



BRYAN SYME



Einleitung

Technologie auf der Welt

Technologische Ausrüstung

Technologische Gefahren und Artefakte

MÄCHTIGES ENTLADEN

Schule Bannmagie; **Grad** BAR 6, HEX 6, HXM/MAG 6, KAM 6, KLE 6

Ziel oder Wirkungsbereich 1 Kreatur oder technologischer Gegenstand oder eine Explosion mit 6 m Radius

Dieser Zauber funktioniert wie *Entladen*, kann aber mehrere technologische Gegenstände entladen und auf ein Gebiet gewirkt werden.

Du wählst beim Wirken dieses Zaubers, ob der Effekt zielgerichtet oder auf einen Bereich gerichtet sein soll.

Bereich: Wenn *Mächtiges Entladen* in dieser Weise genutzt wird, wird der Zauber auf allen in einem 6 m-Explosionsradius. Jede Kreatur im Wirkungsbereich wird von *Entladen* betroffen (nur jeweils ein Gegenstand in ihrem Besitz ist betroffen) und jeder Gegenstand, der nicht am Leib oder in der Hand getragen wird. **Gezielt:** Dies funktioniert wie *Entladen*; im Falle einer Kreatur wird ein zufällig ausgewählter Gegenstand des Zieles pro 4 deiner Zauberstufen betroffen.

FUNKTIONSFÄHIGKEIT WIEDERHERSTELLEN

Schule Verwandlungsmagie; **Grad** HXM/MAG 7, KLE 7

Zeitaufwand 1 Standard-Aktion

Komponenten V, G, Himmelsmetallpulver (Wert 10.000 GM)

Reichweite Berührung

Ziel Berührter Gegenstand oder berührtes Konstrukt

Wirkungsdauer Augenblicklich

Rettungswurf WIL, keine Wirkung; **Zauberresistenz** Ja

Selbst ein zerstörter Gegenstand erinnert sich doch daran, wie er im Kompletzzustand funktioniert hat. Du stellst bei einem beschädigten Gegenstand, verbrauchtem Stück abgenutzter Technologie oder zerstörten Konstrukt den funktionsfähigen Zustand wieder her, als wäre es neu und intakt. Alle Stücke, die dem Gegenstand oder Konstrukt fehlen, fehlen auch weiterhin. Sollten wichtige Teile fehlen, kann dies die korrekte Funktionsfähigkeit vereiteln. Sollte der Gegenstand über Ladungen verfügt haben, stellst du auch hier die volle Kapazität wieder her. Andere Verbrauchsgegenstände wie z.B. Munition werden nicht erneuert. Auf diese Weise zurückgebrachte Konstrukte erlangen ihre Erinnerung bis zum Zeitpunkt ihrer Zerstörung zurück und besitzen keinen besonderen Grund oder Veranlassung, dir zu dienen. Abgenutzte Technologie, welche mit diesem Zauber wiederhergestellt wird, zeigt keine Störungen und kann wiederaufgeladen werden, solange der Zauber anhält. Sollte die Wirkungsdauer enden, kehrt der Gegenstand in den Zustand Beschädigt oder Verbraucht zurück und verliert alle nicht genutzten Ladungen, die ihm dieser Zauber verliehen hat. Solltest du diesen Zauber auf einen Gegenstand oder ein Konstrukt wirken, welches von mehr als 10 x Zauberstufe Jahren zerstört wurde, scheitert der Zauber.

MÄCHTIGES AUSBESSERN

Schule Verwandlungsmagie; **Grad** HXM/MAG 4, KLE 4

Zeitaufwand 1 Standard-Aktion

Komponenten V, G

Reichweite 3 m

Ziel 1 Gegenstand von bis zu 5 Pfd./Stufe

Wirkungsdauer Augenblicklich

Rettungswurf WIL, keine Wirkung (harmlos, Gegenstand);

Zauberresistenz Ja (harmlos, Gegenstand)

Dieser Zauber repariert 1W6 + Zauberstufe an Schadenspunkten (maximal 10W6+10), wenn er auf eine Kreatur der Kategorie

Konstrukt gewirkt wird. *Mächtiges Ausbessern* kann zerstörte magische Gegenstände oder technologische Gegenstände (d.h. Gegenstände mit 0 oder weniger TP) reparieren und ihre magischen Eigenschaften wiederherstellen, wenn deine Zauberstufe der des Gegenstandes entspricht oder diese übertrifft. Dieser Zauber funktioniert ansonsten wie *Ausbessern*.

RADIOAKTIVITÄT ENTFERNEN

Schule Beschwörung (Heilung); **Grad** BAR 4, DRU 4, HEX 4, INQ 4, KLE 4, PAL 4, WDL 4

Zeitaufwand 1 Standard-Aktion

Komponenten V, G

Reichweite Berührung

Ziel Berührte Kreatur oder berührter Gegenstand

Wirkungsdauer Augenblicklich

Rettungswurf ZÄH, keine Wirkung (Gegenstand); **Zauberresistenz** Ja (Gegenstand)

Du entfernst alle anhaltenden Strahlungseffekte (Erst- wie Zweiteffekt) von einem Ziel, sofern dir ein Wurf auf die Zauberstufe gegen den SG des Zähigkeitswurfes gelingt, welcher mit dem Strahlungseffekt verbunden ist. Ferner stellst du augenblicklich jeweils 1W4 Punkte KO- und ST-Entzug wieder her, die durch Strahlung verursacht wurden – dieser Zauber kann keinen Attributsschaden oder –entzug heilen, welcher auf anderen Quellen basiert. Wenn du diesen Zauber auf einen Bereich wirkst, betrifft eine Anwendung einen Bereich mit 6 m Radius um den berührten Punkt. Dieser Zauber kann keine natürlich radioaktiven Stoffe neutralisieren; befinden sich solche Materialien im Wirkungsbereich, kann entfernte Radioaktivität zurückkehren.

MÄCHTIGES RADIOAKTIVITÄT ENTFERNEN

Schule Beschwörung (Heilung); **Grad** DRU 8, HEX 8, KLE 8

Dieser Zauber funktioniert wie *Radioaktivität entfernen*, heilt aber sämtlichen Attributsschaden und –entzug, der durch Radioaktivität verursacht wurde. Ferner kannst du auch radioaktive Gegenstände neutralisieren, da du sie dazu aber berühren musst, setzt du dich selbst für wenigstens 1 Runde der Strahlung aus. Dir muss ein Wurf auf die Zauberstufe gegen den SG des Zähigkeitswurfes gegen die Strahlung +5 gelingen, bei Erfolg strahlt der Gegenstand keine Radioaktivität mehr aus. Im Falle eines Nuklearreaktors oder eines atomaren Sprengkopfes macht dies den Gegenstand dauerhaft inaktiv und harmlos.

RESTENERGIE

Schule Hervorrufung; **Grad** BAR 2, DRU 3, HXM/MAG 3, KAM 3

Zeitaufwand 1 Runde

Komponenten V, G, M (Diamantstaub im Wert von 500 GM)

Reichweite Berührung

Ziel Berührter Gegenstand

Wirkungsdauer Augenblicklich

Rettungswurf ZÄH, keine Wirkung (Gegenstand); **Zauberresistenz** Ja (Gegenstand)

Du stellst bis zu 1 Ladung pro Stufe bei einer Batterie oder die Hälfte dieser Anzahl an Ladungen bei einem aufladbaren, technologischen Gegenstand wieder her. Wenn du eine Batterie wiederauflädst, besteht eine Wahrscheinlichkeit von 20%, dass sie dabei zerstört wird. Solltest du dem Gegenstand mehr Ladungen verschaffen, als er halten kann, muss dem Gegenstand ein Zähigkeitswurf gelingen, um nicht 1W6 Punkte Elektrizitätsschaden pro überschüssige Ladung zu erleiden. Dieser Zauber liefert kein Wissen, wie viele Ladungen ein Ge-

genstand sicher tragen kann. Du kannst dich aber entscheiden, ihm weniger Ladungen zu verschaffen, als dir maximal möglich wären, um das Risiko zu verringern; daher musst du vor dem Wirken dieses Zaubers erklären, wie viele Ladungen du wiederherstellen willst.

ROBOTER UMWANDELN

Schule Verwandlungsmagie; **Grad** DRU 7, HEX 7, HXM/MAG 7, KLE 7

Zeitaufwand 1 Standard-Aktion

Komponenten V, G

Reichweite Mittel (30 m + 3 m/Stufe)

Ziel 1 Roboter

Wirkungsdauer 10 Minuten/Stufe (A)

Rettungswurf WIL, keine Wirkung; **Zauberresistenz** Ja

Sofern dem anvisierten Roboter der Willenswurf misslingt, wird er in ein magisches Konstrukt aus Holz, Stein, Fleisch oder Knochen verwandelt. Er behält seine Spielwerte und Fähigkeiten, zählt nun aber als magisches Konstrukt und nicht mehr als technologisches Konstrukt. Er verliert die Unterart Roboter, aber nicht seinen Intelligenzwert, so er über einen verfügt. Du kannst ihm als Freie Aktion mentale Befehle geben, solange er sich innerhalb der Reichweite des Zaubers befindet. Mit Ende der Wirkungsdauer des Zaubers verwandelt sich der Roboter zurück, ist dann aber für 1W4 Runden Wankend.

ROBOTER ZERSTÖREN

Schule Verwandlungsmagie; **Grad** DRU 5, HXM/MAG 6

Zeitaufwand 1 Standard-Aktion

Komponenten V, G, F/GF

Reichweite Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)

Ziel 1 Roboter (siehe unten)

Wirkungsdauer Augenblicklich

Rettungswurf ZÄH, teilweise; **Zauberresistenz** Ja

Du versuchst, einen Roboter innerhalb der Reichweite zu zerstören. Wenn du diesen Zauber wirkst, knistert Elektrizität um deine Hand. Dir muss sodann ein Berührungsangriff im Fernkampf gelingen, um auf das Ziel einzuwirken. Das Ziel erleidet 12W6 + 1 pro Zauberstufe Schadenspunkte oder 3W6 + 1 pro Zauberstufe Schadenspunkte, falls ihm ein Zähigkeitswurf gelingt. Ein Cyborg oder Androide kann durch diesen Zauber beschädigt werden, erleidet aber nur den halben Schaden und erhält einen Bonus von +4 auf seinen Rettungswurf.

SCHUTZ VOR TECHNOLOGIE

Schule Bannmagie; **Grad** HXM/MAG 2/KLE 2

Zeitaufwand 1 Standard-Aktion

Komponenten V, G, M/GF (eine Prise Kupferpulver)

Reichweite Berührung

Ziel Berührte Kreatur

Wirkungsdauer 1 Minute/Stufe (A)

Rettungswurf WIL, keine Wirkung (harmlos, siehe Text); **Zauberresistenz** Nein, siehe Text

Dieser Zauber schützt eine Kreatur vor Angriffen durch technologische Gegenstände und Kreaturen der Unterart Roboter. Ferner schützt er vor mentaler Kontrolle durch technologische Quellen. Er erschafft eine magische Barriere um das Ziel auf 0,30 m Distanz. Diese Barriere bewegt sich mit dem Ziel und besitzt zwei Haupteffekte:

Erstens erhält das Ziel einen Ablenkbonus von +2 auf seine RK und einen Resistenzbonus von +2 auf Rettungswürfe. Beide

Boni kommen gegen Angriffe und Effekte zur Anwendung, die von technologischen Gegenständen und Kreaturen der Unterart Roboter ausgehen.

Zweitens steht dem Ziel augenblicklich ein weiterer Rettungswurf gegen jeden technologischen Effekt zu, welcher mentale Kontrolle über die Kreatur ausübt, sofern der Effekt einen Rettungswurf zulässt. Dies schließt auch Effekt von Pharmazeutika wie z.B. Torpinal mit ein. Das Ziel erhält einen Moralbonus von +2 auf seinen Rettungswurf, der Wurf erfolgt gegen den SG des Ausgangseffektes. Gelingt der Rettungswurf, werden die Effekte für die Wirkungsdauer dieses Zaubers unterdrückt, leben nach Ende der Wirkungsdauer aber wieder auf. Solange das Ziel unter der Wirkung dieses Zaubers steht, ist es immun gegen erneute Versuche, es mittels Technologie unter Kontrolle zu bekommen.

SCHUTZKREIS GEGEN TECHNOLOGIE

Schule Bannmagie; **Grad** HXM/MAG 4, KLE 4

Zeitaufwand 1 Standard-Aktion

Komponenten V, G, M/GF (0,90 m durchmessender Kreis aus Kupferpulver)

Reichweite Berührung

Wirkungsbereich Ausstrahlung mit 3 m Radius um berührte Kreatur

Wirkungsdauer 10 Minuten/Stufe

Rettungswurf WIL, keine Wirkung (harmlos, siehe Text); **Zauberresistenz** Nein, siehe Text

Alle Kreaturen innerhalb des Wirkungsbereichs erlangen die Effekte von *Schutz vor Technologie*. Kreaturen im Wirkungsbe- reich und solche, die ihn später betreten, erhalten nur einen Versuch, die technologischen Effekte welche sie kontrollieren zu unterdrücken. Gelingt einer Kreatur dieser Rettungswurf, werden solche Effekte für die Dauer ihres Aufenthaltes im Wirkungs- bereich unterdrückt. Kreaturen, welche den Wirkungs- bereich verlassen und wieder in ihn zurückkehren, sind nicht länger geschützt. Roboter erhalten einen Rettungswurf und Zauberresistenz, gegen den fernhaltenden Effekt, allerdings wirken die Ablenkungs- und Resistenzboni und der Schutz gegen Geisteskontrolle für nichttechnologische Kreaturen im Wirkungsbereich auch wenn einem Roboter der Rettungswurf gelingt und er den Wirkungsbereich somit betreten kann. Dieser Zauber ist nicht mit *Schutz vor Technologie* kumulativ.

STRAHLUNG ENTDECKEN

Schule Erkenntnismagie; **Grad** BAR 1, DRU 1, HXM/MAG 1, KLE 1, WDL 1

Zeitaufwand 1 Standard-Aktion

Komponenten V, G

Reichweite 36 m

Ziel Von dir ausgehende, kugelförmige Ausstrahlung

Wirkungsdauer 10 Minuten/Stufe

Rettungswurf Keiner; **Zauberresistenz** Nein

Du nimmst Strahlung in der Umgebung wahr. Du siehst radioaktive Auren als leuchtenden grünen Schimmer in der Luft, welcher von radioaktiven Gegenständen ausgeht. Je heller und kräftiger das Grün, desto stärker ist die Strahlung. Dieses Leuchten liefert kein Licht und gestattet dir auch nicht, im Dunkeln zu sehen – du nimmst lediglich das Leuchten wahr. Der Zauber kann auch Barrieren durchdringen, wird aber von 0,90 m Erde oder Holz, 0,30 m Stein, 2,5 cm normalen Metalls oder einem dünnen Bleiblech blockiert, auch wenn Strahlung



mit der Zeit in solche Barrieren hineinsickern und sie radioaktiv machen kann, so dass man sie mit dem Zauber sehen kann.

TECHNOLOGIE ABWENDEN

Schule Bannmagie; **Grad** DRU 4, HXM/MAG 4

Zeitaufwand 1 Standard-Aktion

Komponenten V, G, M/GF (pulverisiertes Technologiebruchstück)

Reichweite Mittel (30 m + 3 m/Stufe)

Ziel 1 technologischer Gegenstand oder 1 technologische Kreatur

Wirkungsdauer 1 Runde/Stufe

Rettungswurf ZÄH, keine Wirkung (Gegenstand); **Zauberresistenz** Ja (Gegenstand)

Du hüllst den technologischen Zielgegenstand oder die Zielkreatur (z.B. einen Roboter oder Nanotechschwarm) mit magischer Energie ein. Scheitert der Rettungswurf des Zieles, wird es leblos und nicht nutzbar, bzw. im Falle von Kreaturen bewusstlos. Nachdem eine Kreatur die erste Volle Runde lang von diesem Zauber betroffen wurde, steht ihr am Ende ihrer Runde ein neuer Zähigkeitswurf zu, um den Effekt vorzeitig zu beenden.

TECHNOLOGIE ENTDECKEN

Schule Erkenntnismagie; **Grad** BAR 1, HXM/MAG 1

Zeitaufwand 1 Standard-Aktion

Komponenten V, G, M (mit einer Schlinge aus Drähten gerührtes Öl)

Reichweite 18 m

Ziel Kegelförmige Ausstrahlung

Wirkungsdauer 3 Runden/Stufe

Rettungswurf Keiner; **Zauberresistenz** Nein

Dieser Zauber funktioniert wie *Magie entdecken*, nimmt aber anstelle magischer Gegenstände die Gegenwart technologischer Gegenstände wahr. Der Zauber verleiht dir das Talent Technologie hinsichtlich Fertigkeitswürfen für Wissen (Baukunst) zum Identifizieren der Eigenschaften von technologischen Gegenständen in deinem Besitz. Solltest du bereits über dieses Talent verfügen, erhältst du einen Bonus von +10 auf Fertigkeitswürfe für Wissen (Baukunst) zum Identifizieren der Eigenschaften von Gegenständen.

VERSTRAHLEN

Schule Beschwörung (Erschaffung); **Grad** DRU 4, HEX 3, HXM/MAG 3, KAM 3 KLE 3, PKM 3

Zeitaufwand 1 Standard-Aktion

Komponenten V, G

Reichweite Mittel (30 m + 3 m/Stufe)

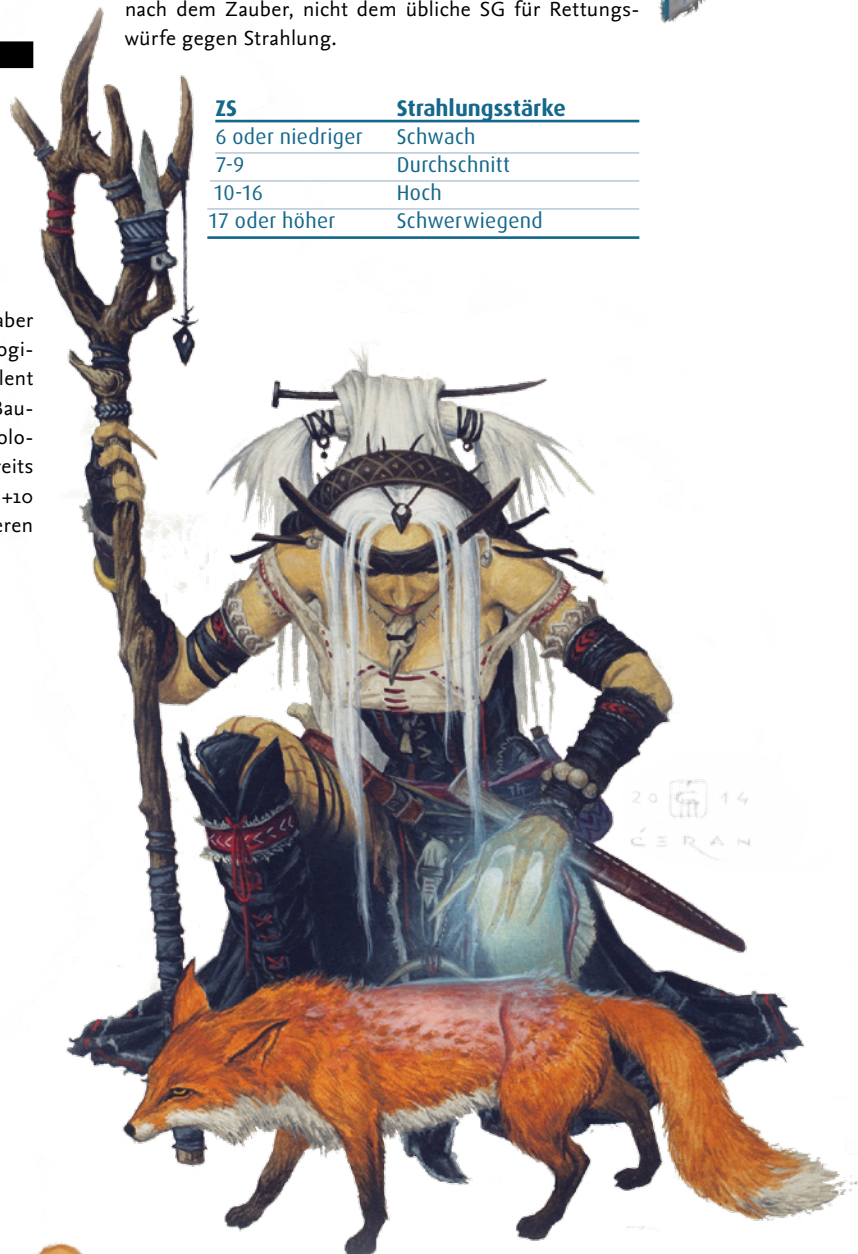
Ziel Speziell (siehe unten)

Wirkungsdauer Augenblicklich

Rettungswurf ZÄH, teilweise (siehe unten); **Zauberresistenz** Nein

Der Wirkungsbereich dieses Zaubers wird mit gefährlicher Strahlung geflutet, deren Stärke von deiner Zauberstufe abhängt (s.u.). Der zentrale verstrahlte Bereich ist stets eine Ausdehnung mit 3 m Radius, welche sich normal nach den Regeln für Strahlungsbereiche (siehe Seite 55) ausdehnt. Kreaturen innerhalb des Wirkungsbereichs werden der Strahlung nur einmal ausgesetzt, da die Strahlung nicht im Wirkungsbereich nachwirkt. Der SG gegen die Strahlungseffekte richtet sich nach dem Zauber, nicht dem übliche SG für Rettungswürfe gegen Strahlung.

ZS	Strahlungsstärke
6 oder niedriger	Schwach
7-9	Durchschnitt
10-16	Hoch
17 oder höher	Schwerwiegend



Einleitung

Technologie auf der Welt

Technologische Ausrüstung

Technologische Gefahren und Artefakte

Technologisch orientierte Archetypen

Das Archetypenkonzept wurde erstmals in den *Expertenregeln* eingeführt. Mit einem Archetypen kann man einen Charakter weiter anpassen und spezialisieren, um eine bestimmte Rolle besser erfüllen zu können. Dabei ersetzt man verschiedene Klassenmerkmale durch andere, die besser thematisch zur angestrebten Rolle passen. Die folgenden Archetypen besitzen allesamt starke Verbindungen zu Numeria und die in diesem Band vorgestellte Technologie. Die kompletten Regeln zur Funktionsweise von Archetypen findest du in den *Expertenregeln*.

Barbaren-Archetyp: Primitiver Technologie

Primitive Technologen stacheln die Kelliden auf, sich gegen die Schandtaten der Technikliga zu erheben. Statt aber Technologie abzulehnen, nutzen sie die Waffen der Liga gegen diese.

Ein Primitiver Technologie besitzt die folgenden Klassenmerkmale:

Klassenfertigkeiten: Akrobatik (GE), Beruf (WE), Diplomatie (CH), Einschüchtern (CH), Handwerk (IN), Klettern (ST), Motiv erkennen (WE), Reiten (GE), Schwimmen (ST), Überlebenskunst (WE), Wahrnehmung (WE) und Wissen (Lokales, IN).

Umgang mit Waffen und Rüstungen: Ein Primitiver Technologie ist geübt im Umgang mit allen einfachen

Waffen, allen Kriegswaffen, allen Feuerwaffen, leichter Rüstung und Schilden (ausgenommen Turmschilde).

Kampfrausch (AF): Ein Primitiver Technologie kann wie ein Barbar in einen Kampfrausch verfallen, erhält aber einen Moralbonus auf ST und GE statt auf ST und KO. Zudem erleidet er keinen Malus auf seine RK. Er behält den Bonus auf Willenswürfe. Wenn ein Klassenmerkmal des Barbaren im Kampfrausch seine Stärke erhöhen würde, wird stattdessen seine Geschicklichkeit erhöht. Diese Fähigkeit verändert das Klassenmerkmal Kampfrausch.

Schwert und Feuerwaffe (AF): Mit der 2. Stufe kann ein Primitiver Technologie, der in einer Hand eine einhändige Feuerwaffe und in der anderen eine leichte oder einhändige Nahkampfwaffe führt, mit der Feuerwaffe Fernkampfangriffe durchführen, ohne dabei Gelegenheitsangriffe zu provozieren. Er erhält ferner bei Angriffen mit diesen Waffen die Vorteile des Talents Kampf mit zwei Waffen. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Reflexbewegung.

Urwüchsige Anziehungskraft (AF): Mit der 3. Stufe addiert ein Primitiver Technologie seinen ST-Modifikator auf Fertigkeitwürfe für Diplomatie, wenn er mit Stammeskulturen interagiert. Er kann 2 Runden an Kampfrausch aufwenden, solange er sich nicht in einem Kampfrausch befindet, um seine ½ Barbarenstufe auf einen Fertigkeitwurf für Diplomatie zu addieren.

Treffsicherer Schütze (AF): Mit der 5. Stufe addiert ein Primitiver Technologie seinen GE-Modifikator auf seine Schadenswürfe bei Fernkampfangriffen mit Feuerwaffen im Kampfrausch. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Verbeserte Reflexbewegung.

Kämpfer-Archetyp: Cybersoldat

Cybersoldaten ersetzen vergängliches Fleisch durch präzise hergestellte Maschinerie. Manche wollen die Grenzen humanoiden Fleisches überwinden, während andere nach furchtbaren Verletzungen im Rahmen notwendiger, drastischer Reparaturmaßnahmen zu Cybersoldaten werden.

Ein Cybersoldat besitzt die folgenden Klassenmerkmale:

Kybernetischer Kampf (AF): Mit der 5. Stufe erhält ein Cybersoldat einen Bonus von +1 auf Angriffswürfe mit implantierten Waffen und Nah- oder Wurfaffen, welche er mit einem kybernetischen Arm einsetzt. Waffen, welche mit zwei kybernetischen Armen geführt werden, erhalten den doppelten Bonus, Wurfaffen ausgenommen. Dieser Bonus steigt mit jeweils weiteren 4 Stufen um jeweils +1 (auf der 9., 13. und 17. Stufe). Dieser Angriffsbonus ist nicht kumulativ mit dem Angriffsbonus durch Waffentraining. Ein Cybersoldat erhält mit jedem kybernetischen Arm einen Hiebangriff, welcher 1W6 (bei einem mittelgroßen Cybersoldaten) oder 1W4 (bei einem kleinen Cybersoldaten) Punkte Wuchtschaden verursacht. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Waffentraining 1.

Verbessertes Kybernetisches Potential (AF): Mit der 7. Stufe kann ein Cybersoldat die normalen Einschränkungen hinsichtlich der Menge möglicher kybernetischer Implantate überwinden. Seine Gehirn- und Körperrüstungsplätze fassen ein Stück Kybernetischer Technologie mehr als normal. Zudem steigt seine Obergrenze an Implantationspunkten um seine ½ Kämpferstufe an; er kann diese Punkte beliebig auf Intelligenz und Konstitution verteilen. Mit der 15. Stufe fasst sein Körperrüstungsplatz zwei Stück kybernetischer Technologie mehr als normal. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Rüstungstraining 2 und 4.





Widerstandsfähigkeit (AF): Mit der 19. Stufe erlangt ein Cybersoldat ein Reservoir von 5 temporären Trefferpunkten pro Stück implantierter kybernetischer Technik in seinem Körper. Verlorene Trefferpunkte werden zu einer Rate von 10 TP pro Stunde zurückerlangt. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Rüstungsmeisterschaft.

Kleriker-Archetyp: Eisenpriester

Eisenpriester predigen von den Sendboten von jenseits der Sterne, jenen Gesandten des Göttlichen, die in einem herabgestürzten Stern nach Golarion gekommen sind. Eisenpriester können mit fokussierter Energie auf Roboter und andere nichtlebende Konstrukte einwirken, nicht aber auf Untote. Zu einem Eisenpriester passt die Verehrung u.a. einer der folgenden Gottheiten: Brigh, Nethys, Gorum und Haagenti. Ein Eisenpriester besitzt die folgenden Klassenmerkmale:

Klassenfertigkeiten: Die Klassenfertigkeiten eines Eisenpriesters sind Beruf (WE), Diplomatie (CH), Handwerk (IN), Heilkunde (WE), Mechanismus ausschalten (GE), Schätzen (IN), Sprachenkunde (IN), Überlebenskunst (WE), Wissen (Baukunst, IN), Wissen (Geschichte, IN), Wissen (Lokales, IN), Wissen (Religion, IN) und Zauberkunde (WE).

Energie fokussieren (ÜF): Wenn ein Eisenpriester Energie fokussiert, um lebende Kreaturen zu heilen oder zu verletzen, heilt oder verletzt er auch Konstrukte der Unterarten Mechanismus und Roboter. Konstrukte, die nicht diesen Unterarten angehören, sind ebenfalls betroffen, heilen oder erleiden aber nur die Hälfte des Schadens. Diese Fähigkeit verändert Energie fokussieren.

Spontanes Zaubern: Ein Eisenpriester kann spontan Reparieren und Mächtiges Reparieren an Stelle von Mittelschwere Wunden heilen/verursachen und Kritische Wunden heilen/verursachen wirken, egal ob er positive oder negative Energie fokussiert. Diese Fähigkeit verändert Spontanes Zaubern.

Schurken-Archetyp: Numerianischer Lumpensammler

Ein Numerianischer Lumpensammler lebt für die Suche nach neuen technologischen Wundern in den Tiefen der fremdartigen Ruinen, metallenen Höhlen und seltsamen Schrottplätze Numerias. Er weiß, wie Technologie zum Schutz von Orten genutzt werden kann und kennt sich mit ihren Tücken und Fehlfunktionen aus.

Technologietraining (AF): Ein Numerianischer Lumpensammler addiert seine ½ Schurkenstufe auf Fertigkeitwürfe für Wahrnehmung, um mechanische oder technisch hochentwickelte Fallen zu finden, und auf Fertigkeitwürfe für Mechanismus ausschalten, um solche Fallen zu entschärfen (Minimum +1). Er erhält das Bonustalent Technologie. Er kann Mechanismus ausschalten nicht nutzen, um magische Fallen zu entschärfen. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Fallen finden.

Störung abschwächen (AF): Mit der 4. Stufe würfelt ein Numerianischer Lumpensammler zwei Mal, wenn er bei der Benutzung eines abgenutzten technologischen Gegenstandes eine Störung auslöst. Er kann dann wählen, welche der beiden ausgewürfelten Störungen tatsächlich eintritt. Er addiert stets seine Schurkenstufe auf den Wurf zur Bestimmung der Störung und behandelt einen Wurf von mehr als 100 als 100. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Reflexbewegung.

Robotervernichter (AF): Mit der 8. Stufe weiß ein Numerianischer Lumpensammler, wo er einen Roboter treffen

muss, um ihn kampfunfähig zu machen und auszuschalten. Wenn er einem Roboter Hinterhältigen Schaden zufügt, ignoriert er die Härte des Roboters. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Verbesserte Reflexbewegung.

Schützen-Archetyp: Techschütze

Techschützen ziehen hochentwickelte technologische Waffen unzuverlässigen Schwarzpulverwaffen vor. Sie lernen, die Eigenheiten abgenutzter Technologie zu meistern und wie man energiegeladene Waffen auf einer primitiven Welt lädt. Techschützen besitzen zu Spielbeginn immer noch die Feuerwaffe, welche sie durch ihr Klassenmerkmal Büchsenmacher erhalten, erlangen im Rahmen ihrer Progression aber spezialisierte Fähigkeiten für die Nutzung von fortschrittlicher Technologie. Ein Techschütze besitzt die folgenden Klassenmerkmale:

Schützentricks: Techschützen haben Zugang zu allen Schützentricks, sieht man von den folgenden ab, welche Standardtricks ersetzen:

Ladung ersetzen (AF): Mit der 1. Stufe kann ein Techschütze 1 Schneidpunkt einsetzen, um beim Abfeuern einer technologischen Waffe 1 Ladung weniger als üblich zu verbrauchen (Minimum 0), solange die Waffe über genug Ladungen für wenigstens einen Schuss verfügt. Dieser Schützentrick ersetzt Zielgenauigkeit.

Störungsfrei (AF): Mit der 1. Stufe kann ein Techschütze 1 Schneidpunkt als Freie Aktion nutzen, um zu verhindern, dass eine abgenutzte Feuerwaffe Störungen aufweist. Dieser Schützentrick ersetzt Laufreinigen.

Restenergie (AF): Mit der 11. Stufe kann ein Techschütze 1 Schneidpunkt aufwenden, um einer technologischen Feuerwaffe 1 temporäre Ladung zu verleihen, selbst wenn die Feuerwaffe eigentlich nicht mehr aufgeladen werden kann. Diese Ladung muss binnen 1 Stunde genutzt werden oder sie verpufft. Der Techschütze kann mehreren Feuerwaffen temporäre Ladungen verleihen, solange er über genug Schneid verfügt, allerdings sind temporäre Ladungen nicht kumulativ. Mit der 15. Stufe kann er bei Nutzung dieses Schützentricks 2 temporäre Ladungen verleihen und mit der 19. Stufe 3 temporäre Ladungen. Dieser Schützentrick ersetzt Sorgfältiges Nachladen.

Schwere Waffen-Schützentricks (AF): Mit der 11. Stufe kann ein Techschütze Schwere Waffen hinsichtlich des Einsatzes von Schützentricks wie Feuerwaffen behandeln, sofern er wenigstens über 1 Punkt Schneid verfügt.

Bonustalente: Ein Techschütze kann Technologie als Bonustalent auswählen, auch wenn es weder ein Kampf-, noch ein Schneidtalent ist.

Technologisches Feuerwaffentraining (AF): Mit der 5. Stufe kann ein Techschütze eine bestimmte Art hochentwickelter Feuerwaffe (z.B. eine Laserpistole, Psychostrahlenpistole, Betäubungsstrahlenpistole oder ein Kältestrahlengewehr) auswählen. Mit dieser Waffe verursacht er zusätzlichen Schaden in Höhe seines GE-Modifikators. Ferner behandelt er alle schadhafte Störungen einer abgenutzten Version dieser Waffe, als wäre keine Störung aufgetreten; wenn er es wünscht, kann er die Auswirkungen vorteilhafter Störungen behalten.

Der Techschütze wählt alle weitere 4 Stufen (mit der 9., 13. und 17. Stufe) eine weitere hochentwickelte Feuerwaffe aus, für die er diese Boni erlangt. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Feuerwaffentraining.

Einleitung

Technologie auf der Welt

Technologische Ausrüstung

Technologische Gefahren und Artefakte

Prestigeklasse: Technomant

In Numeria liegt die wahre Macht in den Händen der Technikliga und nicht beim Schwarzen Herrscher. Die Liga ihrerseits wird von Technomanten angeführt. Diese meistern die Kunst, Magie und Superwissenschaft zu verschmelzen, so dass sie die Geheimnisse gestohlener Technologie entschlüsseln und aus den Resten zerstörter Gerätschaften cleverere neue Erfindungen erschaffen können.

Trefferwürfel: W6.

Voraussetzungen

Um Stufen als Technomant wählen zu können, muss ein Charakter alle folgenden Kriterien erfüllen:

Talente: Fertigungsfokus (Wissen [Baukunst]), Technologie.

Fertigkeiten: Mechanismus ausschalten 6 Fertigungsstufen, Wissen (Baukunst) 6 Fertigungsstufen, Zauberkunde 6 Fertigungsstufen.

Speziell: Fähigkeit zum Wirken von arkanen Zaubern des 3. Grades.

Klassenfertigkeiten

Ein Technomant besitzt die folgenden Klassenfertigkeiten: Beruf (WE), Einschüchtern (CH), Fliegen (GE), Handwerk (IN), Mechanismus ausschalten (GE), Schätzen (IN), Sprachenkunde (IN), Wahrnehmung (WE), Wissen (alle, IN) und Zauberkunde (IN).

Fertigungsstufen pro Stufe: 4 + IN-Modifikator.

Klassenmerkmale

Ein Technomant erlangt die folgenden Klassenmerkmale:

Umgang mit Waffen und Rüstungen: Ein Technomant ist im Umgang mit allen Feuerwaffen geübt.

Instandsetzung (ÜF): Ein Technomant kann im Rahmen ständiger Instandhaltungsarbeiten ein Stück abgenutzter, aber noch funktionierender Technologie in arbeitsfähigem Zustand halten. Die Instandsetzung eines abgenutzten technologischen Gegenstandes erfordert 8 Stunden; wenn der Technomant ihn danach benutzt, besteht keine Chance eine Störung und der Gegenstand kann vom Technomanten wiederaufgeladen werden, allerdings von niemand anderem. Um den Gegenstand funktionsfähig zu halten, muss der Technomant jeden Tag einstündige Wartungsarbeiten durchführen, welche gleichzeitig mit dem Vorbereiten von Zaubern erfolgen können. Erfolgt diese Wartung nicht, wird der Gegenstand zu einem normalen Stück abgenutzter Technologie und muss wieder einer achtestündigen Instandsetzung unterzogen werden. Mit der 4. Stufe und dann alle weitere 3 Stufen kann ein Technomant einen weiteren Gegenstand in funktionsfähigem Zustand halten, ohne dafür zusätzliche Wartungszeit aufwenden zu müssen.

Technologische Expertise (AF): Ein Technomant addiert seine Klassenstufe auf alle Fertigungswürfe für Handwerk, Mechanismus ausschalten, Sprachenkunde und Wissen (Baukunst) hinsichtlich Technologie.

Energiesparendes Arbeiten (AF): Mit der 2. Stufe senkt ein Technomant, welcher eine Technologiewerkstatt nutzt, den erforderlichen Energieaufwand der Einrichtung um 25%. Mit der 10. Stufe senkt er den Energieaufwand auf 50%.

Meisterschaft technologischer Zauber (AF): Mit der 2. Stufe wählt ein Technomant einen der folgenden Zauber aus: *Antitechnologisches Feld*, *Entladen*, *Mächtiges Entladen*, *Funktionsfähigkeit wiederherstellen*, *Radioaktivität entfernen*, *Mächtiges Radioaktivität entfernen*, *Restenergie*, *Roboter umwandeln*, *Roboter zerstören*, *Schutz vor Technologie*, *Schutzkreis gegen Technologie*, *Strahlung entdecken*, *Technologie abwenden*, *Technologie entdecken* oder *Verstrahlen*. (Nach Maßgabe des SL kann diese Liste um weitere Zauber mit Technologiebezug erweitert werden.) Sollte der gewählte Zauber sich normalerweise nicht auf der Zauberliste der zauberkundigen Klasse des Technomanten befinden, addiert er ihn zu dem Grad, auf dem ihn ein Magier wirken würde. Er muss imstande sein, diesen Zaubergrad zu wirken. Sofern er Zaubere vorbereitet, kann er diesen Zaubere einmal zusätzlich zu seinen übrigen Zaubern vorbereiten. Sollte er Zaubere spontan wirken, fügt er den Zaubere der Liste der ihm bekannten Zaubere hinzu und kann ihn einmal am Tag wirken, ohne dabei einen Zauberplatz zu verbrauchen.

Mit der 5. und der 8. Stufe wählt er jeweils einen weiteren Zaubere von der oben aufgeführten Liste.

Arkane Batterie (ÜF): Mit der 3. Stufe kann ein Technomant als Schnelle Aktion einen ungenutzten Zauberplatz (im Falle eines spontanen Zauberewirkers) oder einen vorbereiteten Zaubere aufwenden, um eine von ihm berührte, technologische Gerätschaft anzutreiben. Pro aufgewandtem Zaubergrad erlangt die Gerätschaft auf diese Weise 1 Ladung. Alle Ladungen, die am Ende der Runde nicht genutzt wurden, verpuffen. Alle Ladungen, die während der Runde genutzt, aber nicht vom Technomanten geliefert wurden, müssen den Energiereserven der Gerätschaft entspringen. Er kann diese Fähigkeit einsetzen, um abgenutzte



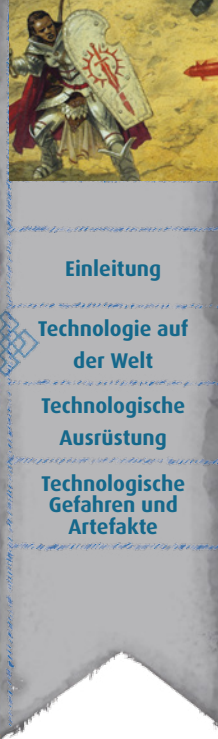


Tabelle 1-2: Technomant (Tem)

Stufe	GAB	REF	WIL	ZÄH	Speziell	Zauber pro Tag
1	+0	+0	+2	+0	Instandsetzung (1 Gegenstand), Technologische Expertise	—
2	+1	+0	+3	+0	Energiesparendes Arbeiten, Meisterschaft technologischer Zauber 1	Arkane zauberkundige Basisklasse +1
3	+1	+1	+3	+1	Arkane Batterie, Technologische Studien	Arkane zauberkundige Basisklasse +1
4	+2	+1	+4	+1	Instandsetzung (2 Gegenstände), Technologie wiederverwerten	Arkane zauberkundige Basisklasse +1
5	+2	+1	+4	+1	Roboter befehligen (1/Tag), Meisterschaft technologischer Zauber 2	Arkane zauberkundige Basisklasse +1
6	+3	+2	+5	+2	Ladungen nutzen	Arkane zauberkundige Basisklasse +1
7	+3	+2	+5	+2	Roboter befehligen (2/Tag), Instandsetzung (3 Gegenstände)	Arkane zauberkundige Basisklasse +1
8	+4	+2	+6	+2	Angewandte Studien, Meisterschaft technologischer Zauber 3	Arkane zauberkundige Basisklasse +1
9	+4	+3	+6	+3	Roboter befehligen (3/Tag)	Arkane zauberkundige Basisklasse +1
10	+5	+3	+7	+3	Schnelle Wiederverwertung, Instandsetzung (4 Gegenstände)	Arkane zauberkundige Basisklasse +1

Technologie anzutreiben. Er kann keine Gerätschaften auf diese Weise antreiben, welche keine Ladungen verwenden.

Technologische Studien (AF): Mit der 3. Stufe kann ein Technomant einen Roboter, einen technologischen Gegenstand oder eine technologische Falle innerhalb von 9 m Entfernung als Bewegungsaktion studieren und einen Fertigkeitwurf für Wissen (Baukunst) ablegen, um sie zu identifizieren. Bei Erfolg erlangt er einen Kompetenzbonus in Höhe seiner ½ Stufe auf Angriffs-, Kampfmanöver-, Rettungs- und Fertigkeitwürfe hinsichtlich des Studienobjekts, sowie einen Ausweichenbonus in derselben Höhe gegen Angriffe, die von diesem ausgehen. Dieser Bonus besteht für eine Anzahl von Runden in Höhe seines IN-Modifikators (Minimum 1) oder bis er ein neues Objekt studiert, sofern dies eher eintritt.

Technologie wiederverwerten (AF): Mit der 4. Stufe kann ein Technomant einen technologischen Gegenstand zerlegen und einen neuen Gegenstand aus den Einzelteilen konstruieren. Solche Schöpfungen neigen aber zu Fehlfunktionen. Jeder zerlegte Gegenstand erbringt ihm Baumaterial im Wert eines Bruchteils seiner Herstellungskosten (nicht des Verkaufspreises) – siehe unten. Er kann dieses Material und seine Talente zur Herstellung technologischer Gegenstände nutzen, um neue Gegenstände herzustellen. Ein Technomant könnte z.B. eine beschädigte Laserpistole zerlegen und als Rohmaterial im Wert von 500 GM (10% der Herstellungskosten einer Laserpistole in Höhe von 5.000 GM) zur Herstellung technologischer Gegenstände nutzen. Die Herstellung erfolgt nach den normalen Regeln für die Herstellung technologischer Gegenstände (siehe Seite 16), allerdings muss er wenigstens 50% der Herstellungskosten auf diese Weise erbringen. Sollte er die kompletten Herstellungskosten mit Hilfe wiederverwerteter Technologie bestreiten, stellt er den Gegenstand in der Hälfte der normalen Zeit her. Wenn er alte Gegenstände zerlegt, werden diese dabei zerstört und der restliche Gegenstandswert geht verloren. Der vom Technomanten daraus erschaffene Gegenstand besitzt den Zustand Abgenutzt, selbst wenn der Technomant neuwertige Gegenstände zerlegt haben sollte, um ihn zu bauen. Wiederverwertete Technologie kann nicht zum Bau von Konstrukten, kybernetischer Technologie, Pharmazeutika oder Technologie genutzt werden, welche auf Naniten zurückgreift.

Zustand	gewonnenes Material
Vollfunktionstüchtig	100% der Herstellungskosten
Instandgesetzt	75% der Herstellungskosten
Abgenutzt	50% der Herstellungskosten
Beschädigt oder nichtfunktional	10% der Herstellungskosten

Roboter befehligen (ZF): Mit der 5. Stufe kann ein Technomant einem bis zu 9 m entfernten Roboter einmal am Tag als Standard-Aktion einen Befehl erteilen. Der Befehl muss in einer Sprache erteilt werden, welche der Roboter versteht. Dem Roboter steht gegen diese Fähigkeit ein Willenswurf gegen SG 10 + ½ Klassenstufe als Technomant + CH- oder IN-Modifikator (höherer Wert) zu. Mit der 7. Stufe kann der Technomant diese Fähigkeit zwei Mal am Tag einsetzen und mit der 10. Stufe drei Mal am Tag. Diese Fähigkeit funktioniert wie *Einflüsterung*, ist aber kein geistesbeeinflussender Effekt und wirkt nur bei Konstrukten der Unterart Roboter.

Ladung nutzen (ÜF): Mit der 6. Stufe kann ein Technomant die Energie einer technologischen Gerätschaft in seinem Besitz nutzen, um Zauber zu wirken, ohne dabei einen Zauberplatz (im Fall eines spontanen Zaubers) oder einen vorbereiteten Zauber aufzuwenden. Pro Zaubergrad des gewirkten Zaubers verbraucht er dabei 2 Ladungen der Gerätschaft. Er kann beim Zaubern metamagische Talente anwenden, muss dabei aber Ladungen passend zum Zaubergrad aufwenden. Der effektive Grad des modifizierten Zaubers kann dabei nicht höher sein, als der höchste Zaubergrad, den der Technomant wirken kann. Der Technomant kann diese Fähigkeit mehrfach am Tag einsetzen, insgesamt aber nicht mehr Ladungen verbrauchen als das Doppelte seiner Klassenstufe als Technomant (ein Technomant der 6. Stufe könnte z.B. maximal 12 Ladungen am Tag verbrauchen, um mittels dieser Fähigkeit zu zaubern).

Angewandte Studien (AF): Mit der 8. Stufe entgeht ein Technomant, dem ein Rettungswurf gegen einen technologischen Effekt gelingt, welcher verringert ausfällt im Falle eines gelungenen Rettungswurfs, dem Effekt vollständig. Ein hilfloser oder auf dem falschen Fuß angegriffener Technomant erlangt keine Vorteile aus dieser Fähigkeit.

Schnelle Wiederverwertung (AF): Mit der 10. Stufe kann ein Technomant Technologie mit beeindruckender Geschwindigkeit wiederverwerten. Jede Stunde, in der er beim Herstellen technologischer Gegenstände auf seine Fähigkeit Technologie wiederverwerten zurückgreift, zählt als 8 Stunden ununterbrochener Arbeit. Dieses Tempo kann er für bis 8 Stunden am Tag durchhalten. Jeder von ihm fertiggestellte Gegenstand gilt für den Rest dieses Tages als Instandgesetzt. Der Technomant kann den Gegenstand in die Gruppe seiner instandgesetzten Gegenstände aufnehmen, sofern er für ihn einen Platz hat oder einen seiner gegenwärtig instandgesetzten Gegenstände nicht länger wartet.

Technologisch hochentwickelte Gegenstände herstellen

Der Prozess zum Bauen technologischer Gegenstände hat vieles mit der Erschaffung magischer Gegenstände gemeinsam, auch wenn er andere Talente, Fertigkeiten und Werkstätten nutzt. Wie bei magischen Gegenständen investiert der Erschaffer Zeit und Geld in den Herstellungsvorgang und legt am Ende einen Fertigkeitswurf ab, um die Konstruktion abzuschließen. Da technologische Gegenstände keine Zauberstufen aufweisen, ist der SG dieses Fertigkeitswurfes in der Beschreibung der jeweiligen technologischen Gegenstände enthalten. Scheitert dieser Wurf, funktioniert der Gegenstand nicht und die Materialien wurden verschwendet. Scheitert der Wurf gar um 5 oder mehr, kann es nach Maßgabe des SL zu einem katastrophalen Fehlschlag kommen, z.B. zu einem starken Stromschlag oder einer Explosion.

Im Gegensatz zu magischen Gegenständen benötigen hochentwickelte technologische Gegenstände keine Zauberei als Voraussetzungen, sondern ein spezialisiertes Labor oder eine Werkstatt mit den nötigen Werkzeugen, um sie herzustellen. Nutzt man eine solche Technologiewerkstatt, um einen hochentwickelten technologischen Gegenstand zu bauen, verbraucht dies jeden Tag Energie. Verfügt die Werkstatt an einem Tag über keine Energie, verzögert dies effektiv die Konstruktion des beabsichtigten Gegenstandes, allerdings geht bisher erbrachte Zeit und Arbeit nicht verloren. Neben einem entsprechend ausgestatteten Arbeitsplatz ist zum Herstellen eines Gegenstandes Zeit erforderlich (welche ein Charakter mit dem passenden Gegenstand herstellenden-Talent aufwendet) und Geld, um die technologischen Komponenten und sonstigen Verbrauchsgüter zu erwerben, die für die Arbeit benötigt werden.

Das Erschaffen eines technologischen Gegenstandes erfordert 8 Arbeitsstunden pro 1.000 GM des Grundpreises des Gegenstandes (oder angebrochener 1.000 GM des Grundpreises im Falle von Gegenständen, die kein ganzes Vielfaches von 1.000 kosten). Der Erschaffer muss das Gold zu Beginn des Konstruktionsprozesses aufwenden. Wenn der SG zum Herstellen des Gegenstandes um +5 erhöht wird, kann dadurch der Prozess derart beschleunigt werden, dass 1.000 GM an Wert binnen 4 Stunden geschafft werden statt in 8 Stunden. Um die erforderliche Zeit zu bestimmen, ignoriere alle Fixkosten wie z.B. den Preis der Waffe im Falle einer implantierten Bewaffnung.

Der Erschaffer kann täglich maximal 8 Stunden lang arbeiten, selbst wenn er keinen Schlaf oder Ruhe benötigen sollte. Die Arbeitstage müssen nicht unmittelbar aufeinanderfolgen. Im Idealfall arbeitet der Erschaffer wenigstens 4 Stunden am Stück ohne Unterbrechung, doch sollte ihm dies nicht

möglich sein (z.B. weil er sich auf einem Abenteuer befindet), kann er über den Tag verteilt 4 Stunden lang arbeiten, schafft dabei aber nur einen Arbeitsfortschritt im Wert von 2 Stunden. (Wenn er also für Fortschritt im Wert von 1.000 GM 8 Stunden arbeiten muss, benötigt er unter diesen Umständen 4 Tage, um die Fortschritte zu machen, die er andernfalls in einer Werkstatt an einem Tag schaffen würde). Ebenso schafft der Erschaffer nur die Hälfte des Fortschritts angesichts des Zeitaufwandes, wenn er unter ablenkenden oder gefährlichen Umständen arbeitet. Kann der Erschaffer weniger als 4 Stunden am Tag für die Arbeit an einem Gegenstand aufwenden (egal unter welchen Umständen), macht er am entsprechenden Tag überhaupt keine Fortschritte.

Ein Charakter kann gleichzeitig an mehreren technologischen Gegenständen arbeiten und Fortschritte erzielen, solange er wenigstens 2 Stunden Arbeit pro Gegenstand am Tag aufwendet. Auf diese Weise kann er die Beschränkung von 8 Arbeitsstunden am Tag nicht überwinden, muss aber für jeden Gegenstand Energie aufwenden, da die Arbeit an mehreren Projekten gleichzeitig nicht sonderlich energiesparend ist.

Technologische Gegenstände können mit den entsprechenden Gegenstand herstellen-Talenten auf dieselbe Weise repariert werden, wie dies mit magischen Gegenständen erfolgt. Allerdings kann auf diese Weise nicht der Zustand Abgenutzt repariert werden, da dieser nicht auf externen Beschädigungen, sondern dem Zahn der Zeit basiert.

Technologische Werkstätten

Auch wenn es eine große Zahl technologischer Gegenstände diverser Kategorien gibt, sind die Arten erforderlicher Werkstätten, Arbeitsplätze und Labore recht überschaubar. Technologische Werkstätten sind leider äußerst selten und jene, deren Lage bekannt ist und die in recht sicheren

Gebieten liegen, werden fest von der Technikliga kontrolliert. Eine Technologiewerkstatt ähnelt einem technologischen Artefakt (siehe Seite 60) darin, dass sie mit den gegenwärtig auf Golarion vorhandenen Mitteln nicht gebaut, errichtet oder zusammengestellt werden kann. Um einen technologischen Gegenstand herzustellen, benötigt man eine Technologiewerkstatt. (Auf diese Weise kann der SL die Rolle einschränken, die hochentwickelte Technologie in seiner Kampagne spielt – informiere zu Beginn deiner Kampagne deine Spieler ob und wie verfügbar solche Werkstätten sind, damit sie einschätzen können, ob es Sinn macht, wenn ihre SC Talente zur Herstellung technologischer Gegenstände wählen.)

Die sechs Arten von Werkstätten werden weiter unten aufgeführt. Bei jeder Art von Werkstatt ist auch die Anzahl an Ladungen aufgeführt, welche für einen Arbeitstag an einem Projekt erforderlich sind – diese Werte sind in der Regel recht hoch, so dass Werkstätten, die ihre Energie nicht von einem Generator beziehen, Batterien regelrecht fressen. Eine Werkstatt, die ihre Energie von einem Generator bezieht, verbraucht die aufgeführte Menge an Energie, solange die Arbeit an dem Gegenstand andauert, und reduziert den sonstigen Energieausstoß des Generators entsprechend.





Einleitung

Technologie auf der Welt

Technologische Ausrüstung

Technologische Gefahren und Artefakte

Gravitionwerkstatt (250 Ladungen): Hier werden Gegenstände gefertigt, die Schwerkrafttechnologie nutzen, darunter Gravitongewehre, Energiefelder und Magnetstiefel.

Kybernetikwerkstatt (100 Ladungen): Hier werden kybernetische Ausrüstungsgegenstände und Gerätschaften gefertigt, welche sich direkt mit dem Organismus einer lebenden Kreatur verbinden.

Medizinisches Labor (20 Ladungen): Hier werden medizinische Gegenstände hergestellt wie Medizinische Notfallausrüstung, Medizinische Injektoren und Pharmazeutika.

Nanotechnologiewerkstatt (150 Ladungen): Hier werden Gerätschaften gefertigt, welche Nanotechnologie nutzen, z.B. Verdummungsgewehre.

Produktionsstätte (50 Ladungen): In dieser Werkstatt werden Gegenstände gefertigt, die keine der spezialisierten Werkstätten benötigen.

Waffenwerkstatt (100 Ladungen): In einer Waffenwerkstatt werden Waffen hergestellt, welche keine spezialisierte Werkstatt benötigen.

Hybridgegenstände

Gegenstände, welche magische und technologische Komponenten besitzen, z.B. *Nullklingen*, werden auf besondere Weise gefertigt: Zunächst muss der Erschaffer den technologischen Teil des Gegenstandes herstellen und einen Fertigkeitswurf gegen den entsprechend aufgeführten SG ablegen. Dann muss ihm ein Fertigkeitswurf entsprechend der Zauberstufe des Gegenstandes für den magischen Teil gelingen (*Grundregelwerk*, S. 548). Alle Voraussetzungen hinsichtlich Zaubern und Stufe, die er nicht erfüllt, erhöhen diesen zweiten SG, wie im Abschnitt zur Erschaffung magischer Gegenstände beschrieben, um jeweils +5. Die für jeden Fertigkeitswurf erforderliche Fertigkeit basiert auf dem benötigten Talent zum Erschaffen des Gegenstandes. Scheitert einer der beiden Würfe, ist der Gegenstand ruiniert. Die Herstellungszeit und die Rohstoffkosten des Gegenstandes orientieren sich wie üblich am Grundpreis des Gegenstandes. Sollte der Hersteller über Talente oder Fähigkeiten verfügen, welche die Erschaffung von Gegenständen beschleunigen, kommen nur die jeweils niedrigsten Boni zum Tragen. D.h. um die Erschaffung eines Hybridgegenstandes zu beschleunigen, muss der Erschaffer imstande sein, sowohl technologische, wie auch magische Gegenstände schneller herzustellen.

Es ist auch möglich, technologisch hochentwickelte Rüstung und Waffen mit besonderen Eigenschaften oder Waffeneigenschaften auszustatten, magische Verbesserungsboni eingeschlossen. Man kann ein *Lasergewehr +2* bauen, eine *Tänzende Kettensäge des Verderbens* (Humanoid) +4 oder einen *Raumanzug der Geisterhaften Berührung +1*. Theoretisch könnte ein Erschaffer magischer Gegenstände einem technologischen Gegenstand sogar magische Intelligenz verleihen. Um einen solchen technologisch entwickelten, magischen Gegenstand herzustellen, müsste er aber zuerst den hochentwickelten technologischen Gegenstand an sich bringen (sei es durch Erwerb, Fund oder Herstellung). Alle technologisch hochentwickelten Waffen und Rüstungen werden als Meisterarbeiten behandelt hinsichtlich des Hinzufügens magischer Verbesserungen (sie besitzen aber nicht die typischen Vorteile von Meisterarbeiten). Nach Maßgabe des SL mag es sein, dass gewisse technologische Gegenstände manche magischen Eigenschaften einfach annehmen und daher auch nicht erhalten können. Wenn ein Charakter einen bereits existierenden technologischen Gegenstand auf diese Weise zu einem magischen Gegenstand verzaubert, muss er die Herstellungsvoraussetzungen des Ausgangsgegenstandes nicht erfüllen – ein Magier mit dem Talent Magische Waffen

und Rüstungen herstellen kann eine gewöhnliche Ionenpistole zu einer *Ionenpistole +1* verzaubern, ohne dazu das Talent Technologische Waffen und Rüstungen herstellen oder Zugang zu einer Waffenwerkstatt besitzen zu müssen. Wenn ein Charakter einen Gegenstand vollständig neu herstellen will, muss erst der nichtmagische technologische Teil hergestellt werden, ehe man mit der magischen Verbesserung beginnen kann.

Neue technologische Gegenstände herstellen und auspreisen

Neue technologische Gegenstände können und sollen auch erschaffen werden. Die existierenden Gegenstände dienen dabei als Inspiration. Ein neuer Gegenstand kann einem existenten magischen Gegenstand ähneln, so wie ein Raketentrucksack ähnlich wie *Flügelstiefel* funktioniert. Dennoch sollte es Unterschiede geben, um Technologie zu einer eigenständigen Art von Gegenständen zu machen. Diese sollten sich nicht darin erschöpfen, dass technologische Gegenstände batteriebetrieben sind. Wenn du den Preis eines neuen technologischen Gegenstandes bestimmst, dann verwende die bestehenden Richtlinien für das Abschätzen des Wertes eines magischen Gegenstandes (*Grundregelwerk*, S. 550). Technologische Gegenstände besitzen keine zusätzlichen Kosten, da sie über zusätzliche Schwächen verfügen, welche ihre Vorteile entsprechend ausgleichen. Gegenstände mit Ladungen sollten vom Preis her wie durch Benutzung aktivierte Gegenstände behandelt werden und nicht wie Zauberstäbe oder z.B. ein *Widderring*. Einzige Ausnahme wären Verbrauchsgüter mit 50 oder weniger Ladungen, da wir davon ausgehen, dass ein neu hergestellter technologischer Gegenstand mit relativer Leichtigkeit wieder aufgeladen werden kann.

Sonstige technologische Gegenstände

Natürlich gibt es weitaus mehr technologische Gegenstände als in diesem Band aufgeführt. Viele davon duplizieren im Grunde bestehende magische Zauber oder Gegenstände und haben dieselben Spieleffekte, auch wenn sie von Superwissenschaft angetrieben werden statt von Magie. Ein Paar Antischwerkraft-Stiefel könnte wie ein Paar *Schwebestiefel* funktionieren und ein Energieschwert wie ein *Langschwert des Blitzes und Strahlenden Lichts*. Da die Effekte aber technologischer Natur sind, funktionieren sie auch perfekt in antimagischen Zonen und Gebieten, in denen Urmagie vorherrscht. Zugleich benötigen sie aber auch Energie, um zu funktionieren.

Als Faustregel besitzt ein solcher Gegenstand 10 Ladungen und verbraucht mit jeder Aktivierung 1 Ladung. Gegenstände, die dauerhaft oder über längere Zeit benutzt werden, könnten stattdessen jede Minute oder jede Stunde 1 Ladung verbrauchen in Abhängigkeit von ihrer Funktion. Wie viele Ladungen ein Gegenstand tragen kann und wie rasch er sie verbraucht, beeinflusst die Preisgestaltung nicht, solange der Gegenstand vollfunktionsfähig ist und wiederaufgeladen werden kann. Sollte der Gegenstand dagegen über begrenzte Ladungen (siehe Abgenutzte Technologie auf Seite 55) verfügen, wird sein Preis halbiert.

Wenn du deiner Kampagne technologische Gegenstände hinzufügst, dann vergiss nicht, dass manche Fähigkeiten dem Bereich der Magie überlassen bleiben sollten. Technologische Gegenstände sollten nicht imstande sein, extraplanare Kreaturen zu rufen oder herbeizuzaubern, die Einstellung anderer mittels Verzauberungen zu beeinflussen, in die Zukunft zu sehen oder mittels Erkenntnis-magie das beste Vorgehen zu bestimmen und zu oder auf anderen Existenzebenen zu reisen. Es steht einem SL aber dennoch frei, solche Gerätschaften deiner Kampagne hinzuzufügen, wenn er sie dort benötigt.



Technologische Ausrüstung

„Ich bin auf den Hinterhöfen Alkensterns aufgewachsen und habe schon als kleines Mädchen Schusswaffen benutzt. Feuerwaffen waren nie ein großes Geheimnis für mich. Ich war ein genauso guter Schütze wie die anderen Schüler der Eisenlaufakademie. Ich bin imstande, einen Manaöden-Mutanten mit ein paar gutgezielten Kugeln zu erledigen. Ich hätte es in Alkenstern weit bringen können, allerdings hat der Ort mich gelangweilt, ja, frustriert. Die zwergische Technologie war zu primitiv, zu unhandlich. Du kannst eine Waffe nicht meistern, wenn die Waffe selbst dich einschränkt und dir Grenzen auferlegt. Also trennte ich mich von diesen Relikten und von Alkenstern selbst. Ich machte mich auf die Reise nach Norden, angelockt und fasziniert von den Geschichten über Numeria. Ich durchquerte die Wüsten Garunds, reiste über die Innere See und den endlosen Sellen hinauf. Die Reise nach Numeria war kraftraubend, doch lohnend, denn meine Hoffnungen wurden belohnt. Meine Waffen sind nicht länger eine Begrenzung meines Könnens, stattdessen verbessern sie mich und treiben mich voran. Es ist kein Wunder, dass die Liga solche Artefakte derart begehrt, aber auch die Technomagier können mich nicht von meinem Schicksal fernhalten!“

—Laersk Zirelle, Chesed mercenary



Einleitung

Technologie auf der Welt

Technologische Ausrüstung

Technologische Gefahren und Artefakte

Damit sich eine technologische Kampagne von einer normalen Fantasy Kampagne unterscheidet, benötigst du eine Vielfalt ungewöhnlicher, futuristischer Gegenstände. Doch egal ob es sich um eine Laserwaffe in den Händen eines furchtbaren Feindes handelt oder eine merkwürdige Gravitonrüstung in einer Schatzkiste in einem seltsam gleichförmigen Gewölbe aus Metall, so solltest du mit Technologie aus der Zukunft (oder auch der irdischen Gegenwart) in einem Pathfinderspiel verfahren, als handle es sich um magische Gegenstände.

Viele technologische Gegenstände duplizieren bestimmte Zauber- oder magische Effekte. Da sie aber nun einmal nicht magisch sind, funktionieren sie in Gebieten, in denen antimagische oder urmagische Kräfte herrschen, und sind auch ansonsten nicht betroffen von Effekten, die auf magische Gegenstände einwirken oder auf diese abzielen. Ab Seite 8 findest du einige Zauber, welche speziell technologische Gegenstände betreffen.

In diesem Kapitel findest du Dutzende neuer Gegenstände, die den folgenden Kategorien unterfallen:

Waffen: Die meisten technologischen Waffen sind Fernkampfaffen. Man kann in numerianischen Gewölben aber auch einige technologisch hochentwickelte Nahkampfwaffen finden. Dieser Abschnitt beginnt auf Seite 20.

Rüstung: Technologische Rüstung funktioniert ähnlich wie gewöhnliche Rüstung, erfordert für ihre volle Funktionalität aber oft eine Energiequelle. Dieser Abschnitt beginnt auf Seite 29.

Pharmazeutika: Zur Kategorie der Pharmazeutika gehören Drogen, Gifte und Arzneien. Pharmazeutika können eingenommen oder injiziert werden und besitzen in der Regel schwache oder temporäre Effekte. Dieser Abschnitt beginnt auf Seite 33.

Kybernetik: Diese Form der Technologie muss in einen Körper implantiert werden, ehe sie funktioniert. Kybernetik verbessert in der Regel die Fähigkeiten und Spielwerte eines Charakters. Dieser Abschnitt beginnt auf Seite 35.

Technologische Ausrüstung: Diese Kategorie umfasst alles, das nicht in die bisherigen Gruppen fällt. Zu ihr gehört eine große Vielfalt an Gerätschaften, darunter relativ schwache Spielereien wie Schockstifte, aber auch technologische Wunder wie Klonkapseln. Dieser Abschnitt beginnt auf Seite 39.

Farbcodierung

Viele technologische Gegenstände besitzen eine Farbcodierung, durch welche ähnliche Gegenstände (z.B. Energiefelder, Gravitationsscheiben oder Hypoinjektor) nach Mächtigkeit sortiert werden. Der Machtgrad jeder Farbe wird im Folgenden aufgeführt. Es gibt insgesamt neun Farben und die Effekte eines Gegenstandes einer Farbe sollten grob dem Machtgrad des entsprechenden Zaubergrades entsprechen. Sieben dieser Farben stehen mit den sieben Himmelsmetallen in Bezug. Die schwächste dieser Farben, Braun, bezieht sich auf gewöhnliche Metalle, während die Farbe der mächtigsten Kategorie, Prismatisch, sich auf alle Himmelsmetalle bezieht. Bei manchen technologischen Gegenständen muss sogar der Farbe entsprechendes Himmelsmetall zur Herstellung genutzt werden. In den meisten Fällen kommen aber anstelle der viel wertvolleren Himmelsmetalle Plastik und andere Metalle zum Einsatz.

Braun: Vom Machtgrad her grob einem Zauber des 1. Grades entsprechend. Diese Farbe wird mit keinem Himmelsmetall assoziiert.

Schwarz: Vom Machtgrad her grob einem Zauber des 2. Grades entsprechend. Diese Farbe wird mit Adamant assoziiert.

Weiß: Vom Machtgrad her grob einem Zauber des 3. Grades entsprechend. Diese Farbe wird mit Siccatis assoziiert.

Grau: Vom Machtgrad her grob einem Zauber des 4. Grades entsprechend. Diese Farbe wird mit Inubrix assoziiert.

Grün: Vom Machtgrad her grob einem Zauber des 5. Grades entsprechend. Diese Farbe wird mit Noqual assoziiert.

Rot: Vom Machtgrad her grob einem Zauber des 6. Grades entsprechend. Diese Farbe wird mit Djezet assoziiert.

Blau: Vom Machtgrad her grob einem Zauber des 7. Grades entsprechend. Diese Farbe wird mit Abysium assoziiert.

Orange: Vom Machtgrad her grob einem Zauber des 8. Grades entsprechend. Diese Farbe wird mit Horacalcum assoziiert.

Prismatisch: Vom Machtgrad her grob einem Zauber des 9. Grades entsprechend. Diese Farbe wird mit allen Himmelsmetallen assoziiert.

Energiequellen

Die meisten technologischen Wunderwerke in diesem Band benötigen zum Funktionieren Energie. Diese Gegenstände verfügen über einen Ladungswert, welcher angibt, über wie viele Ladungen der Gegenstand maximal verfügen kann. Wie viele Ladungen ein Gegenstand bei Benutzung verbraucht, variiert von Gegenstand zu Gegenstand. Ein Gegenstand kann als Standard-Aktion mittels einer beliebigen Energiequelle, z.B. einer Batterie oder eines Generators, bis zu seinem Ladungswert wiederaufgeladen werden. Dabei entnimmt ein Gegenstand der Energiequelle so viele Ladungen, wie er maximal fasst. Es ist effizienter, einen Gegenstand mit Hilfe eines Generators aufzuladen, da im Falle einer Batterie jene Mengen an Ladungen verloren geht, welche das maximale Fassungsvermögen des Gegenstandes überschreitet.

Abgenutzte Technologie

Die in diesem Gegenstand vorgestellten Gegenstände sind vollfunktionsfähig und entsprechend ausgepreist. Derartige Gegenstände sind bei einem Kampagnenhintergrund, der auf hohem technologischen Niveau angesiedelt ist, die Regel, nicht aber in Numeria: Ausrüstungsgegenstände, welche beschädigt wurden oder unter dem Zahn der Zeit gelitten haben, arbeiten weniger zuverlässig und kosten auch weniger als neuwertige technologische Gegenstände. Derartige Gegenstände besitzen den Zustand „Abgenutzt“ (siehe Seite 55).

Waffen

Jede technologische Waffe verfügt über eine vollständige Beschreibung inklusive eines Satzes abgekürzter Spielwerte. Diese Informationen sind wie folgt organisiert:

Preis: Dies ist der Verkaufspreis der Waffe in Goldmünzen, sofern sie zum Verkauf steht. SC können technologische Waffen ähnlich wie magische Waffen zum halben Ladenpreis verkaufen.

Art: Dies gibt an, ob es sich um eine leichte, einhändige oder zweihändige Nah- oder Fernkampfwaffe handelt.

Talent: Dieser Eintrag gibt an, ob es sich um eine einfache Waffe, eine Kriegswaffe oder eine exotische Waffe handelt. Sollte eine bestehende Befähigung im Umgang mit einer Waffe auch die Nutzung der neuen Waffe gestatten, wird dieses Talent in Klammern aufgeführt. Beachte, dass das Talent Umgang mit Exotischen Waffen (Schwere Waffen) ähnlich funktioniert wie Umgang mit Exotischen Waffen (Feuerwaffen), indem es Zugang zu einer großen Anzahl ähnlicher Waffen eröffnet.

Manche SL möchten eventuell Umgang mit Exotischen Waffen (Feuerwaffen) durch Umgang mit Exotischen Waffen (Technologische Feuerwaffen) ersetzen, um den Zugang zu solchen Gerätschaften in ihren Kampagnen weiter einzuschränken.

Schaden: Dies ist der Grundschaten der Waffe. Die Schadensart wird dahinter aufgeführt. Die meisten Waffen benennen den Schaden, den mittelgroße und kleine Versionen der Waffe verursachen. Ist bei einer Waffe in dieser Kategorie nur ein Schaden angegeben, verursacht sie diesen Schaden unabhängig von ihrer Größekategorie.

Kritischer Treffer: Dieser Eintrag benennt den Kritischen Trefferbereich und Kritischen Schadensmultiplikator.

Reichweite: Dieser Eintrag führt die Grundreichweite der Waffe auf. Nahkampfwaffen, welche nicht geworfen werden können, besitzen diesen Eintrag nicht. Sofern nicht anders vermerkt, werden alle Feuerwaffen in diesem Kapitel als Projekttilwaffen hinsichtlich ihrer Maximalreichweite behandelt.

Ladungen: Sofern nicht anders vermerkt, gibt dieser Eintrag an, wie viele Ladungen die Waffe maximal speichern kann.

Verbrauch: Dieser Wert benennt die Anzahl an Ladungen, die die Waffe pro Aktivierung verbraucht.

Speziell: Dieser Eintrag führt alle besonderen Waffeneigenschaften auf, welche die Waffe besitzt. Neue Waffeneigenschaften werden unten aufgeführt.

Gewicht: Dies ist das Gewicht der Waffe in Pfund. Die Angabe gilt für mittelgroße Waffen. Kleine Waffen wiegen nur die Hälfte, große Waffen das Doppelte.

Automatisch: Die Waffe kann als halbautomatische Waffe (siehe unten) eingesetzt werden oder um einen Feuerstoß

mit einem einzelnen Durchziehen des Abzuges abzugeben, der alle Kreaturen auf einer Linie zum Ziel hat. Diese Linie beginnt an einer Ecke der Angriffsfläche des Trägers und reicht bis zur Grenze der Reichweite der Waffe oder bis der Beschuss auf eine Barriere trifft, die er nicht durchdringen kann. Wenn eine Automatikwaffe eingesetzt wird, um alle Kreaturen auf einer Linie anzugreifen, legt der Träger einen eigenen Angriffswurf gegen jedes dieser Ziele ab. Jede Kreatur auf der Linie kann pro Feuerstoß nur mit einem Schuss angegriffen werden. Jeder Angriff unterliegt einem Malus von -2. Der Schaden kann nicht durch Präzisionschaden oder schadenserhöhende Talente wie Konzentrierter Schlag modifiziert werden. Effekte, welche Tarnung liefern, z.B. Nebel oder Rauch oder die Zauber *Spiegelbilder*, *Unsichtbarkeit* oder *Verschwimmen*, wirken sich nicht auf den Linienangriff einer automatischen Waffe aus. Würfle die Bestätigung jeder Kritischen Bedrohung separat aus. Ein Feuerstoß einer automatischen Waffe verbraucht 10 Ladungen. Wenn eine automatische Waffe zu einem Vollen Angriff benutzt wird, kann der Träger so viele Feuerstöße in einer Runde abgeben, wie er Angriffe besitzt, sofern die Waffe auch über genug Ladungen für alle Angriffe verfügt.

Halbautomatisch: Eine halbautomatische Waffe verschießt in der Regel einen Schuss pro Angriff. Der Träger kann aber als Vollen Angriff zwei Mal schießen, als besäße er das Talent Schnelles Schießen (alle Angriffe unterliegen dem üblichen Malus von -2 dabei). Sollte der Träger über das Talent Schnelles Schießen verfügen, kann er dieses für einen weiteren Schuss nutzen, allerdings steigt der Malus auf alle Angriffe mit der Waffe in dieser Runde dann auf -6.

Einzelfeuer: Eine Einzelfeuerwaffe benötigt eine Volle Aktion für ihrem Einsatz und kann daher nicht für Gelegenheitsangriffe oder während einer Überraschungsrunde genutzt werden, wenn der Träger keine Volle Aktion verfügbar hat.

Berührung: Angriffe mit dieser Waffe werden als Berührungsangriffe behandelt.

Beschreibung: Dieser Abschnitt beschreibt die Eigenschaften und das Aussehen der Waffe.

Herstellung: Zum Anfertigen einer technologischen Waffe muss ein Charakter bestimmte Voraussetzungen erfüllen. In der Regel muss er ein Talent und Zugang zu einer bestimmten Art von Fertigungsstätte (siehe Seite 16) besitzen.

Handwerk: Dies ist der SG des Fertigkeitswurfes für Handwerk, um die Waffe herzustellen. Der Wert benennt ebenfalls den SG für Wissen (Baukunst), um die Waffe korrekt zu identifizieren.

Kosten: Dies sind die Herstellungskosten der Waffe in Goldmünzen. In der Regel handelt es sich um den halben Preis der Waffe.



Einleitung

Technologie auf der Welt

Technologische Ausrüstung

Technologische Gefahren und Artefakte

Tabelle 2-1: Waffen

Kriegswaffen	Preis	Schaden (K)	Schaden (M)	Kritische Bedrohung	Reichweite	Ladungen	Verbrauch	Gewicht	Art¹	Speziell
<i>Einhändige Nahkampfwaffen</i>										
Betäubungsschlagstock	5.000 GM	Speziell	Speziell	×2	—	10	1 Ladung/Runde	2 Pfd.	W und E	Berührung (Speziell)
Laserschneidbrenner	6.000 GM	1W8	1W10	×3	—	10	1 Ladung	4 Pfd.	F	Berührung
Exotische Waffen										
<i>Leichte Nahkampfwaffen</i>										
Monofilamentpeitsche	70.000 GM	1W10	2W6	18-20/×3	—	10	1 Ladung/Runde	1 Pfd.	H	Berührung, Reichweite, Schaukampf
<i>Einhändige Nahkampfwaffen</i>										
Nullklinge	58.835 GM	1W8	1W10	19-20/×2	—	10	1 Ladung/Runde	4 Pfd.	H	—
<i>Zweihändige Nahkampfwaffen</i>										
Kettensäge	2.700 GM	1W12	3W6	18-20/×2	—	10	1 Ladung/Stunde	10 Pfd.	H	Ablenkend, Tödlich
Einhandige Fernkampfwaffen (Feuerwaffen)										
Betäubungsstrahler	3.000 GM	1W6	1W8	×2	6 m	10	1 Ladung	3 Pfd.	—	Berührung, Halbautomatisch, Nichttödlich
EMP-Pistole	12.000 GM	1W10	2W6	×2	15 m	10	1 Ladung	2 Pfd.	E	Berührung, Halbautomatisch
Gravitonpistole	95.000 GM	1W6	1W8	×2	15 m	10	1 Ladung	2 Pfd.	Energie	Berührung, Halbautomatisch
Ionenpistole	10.000 GM	1W6	1W8	×2	15 m	10	1 Ladung	2 Pfd.	E	Berührung, Halbautomatisch
Kältestrahler	10.000 GM	1W6	1W8	×2	15 m	10	1 Ladung	2 Pfd.	K	Berührung, Halbautomatisch
Laserpistole	10.000 GM	1W6	1W8	×2	15 m	10	1 Ladung	2 Pfd.	F	Berührung, Halbautomatisch
Nadler	3.000 GM	1W3	1W4	×2	9 m	1 Kanister Naniten	1 Ladung	2 Pfd.	S	—
Psychostrahler	56.000 GM	Speziell	Speziell	×2	12 m	1 Kanister Naniten	2 Ladungen	2 Pfd.	Speziell	Berührung, Einzelfeuer
Schallstrahler	13.000 GM	1W6	1W8	×2	15 m	10	1 Ladung	2 Pfd.	Schall	Berührung, Halbautomatisch
Signalpistole	300 GM	1W6	1W8	×3	72 m	1	Wegwerfgegenstand	1 Pfd.	F	Berührung, Einzelfeuer
Todesstrahl	140.000 GM	Speziell	Speziell	—	60 m²	1 Kanister Naniten	Variiert	1 Pfd.	Speziell	Berührung, Einzelfeuer
Zweihändige Fernkampfwaffen (Feuerwaffen)										
EMP-Gewehr	24.000 GM	2W6	3W6	×2	45 m	20	1 Ladung	6 Pfd.	E	Automatisch, Berührung
Gravitongewehr	165.000 GM	1W10	2W6	×2	45 m	20	1 Ladung	6 Pfd.	Energie	Automatisch, Berührung
Ionengewehr	20.000 GM	1W10	2W6	×2	45 m	20	1 Ladung	6 Pfd.	E	Automatisch, Berührung
Lasergewehr	20.000 GM	1W10	2W6	×2	45 m	20	1 Ladung	6 Pfd.	F	Automatisch, Berührung
Kältestrahlergewehr	20.000 GM	1W10	2W6	×2	45 m	20	1 Ladung	6 Pfd.	K	Automatisch, Berührung
Schallgewehr	26.000 GM	1W10	2W6	×2	45 m	20	1 Ladung	6 Pfd.	Schall	Automatisch, Berührung
Verdummungsgewehr	50.000 GM	Speziell	Speziell	×2	15 m	1 Kanister Naniten	1 Ladung	5 Pfd.	Speziell	Berührung, Einzelfeuer
Wurfhakenwerfer	4.000 GM	1W6+6	1W8+6	×3	9 m	20	1 Ladung	10 Pfd.	P	Einzelfeuer, Ringkampf
Zweihändige Fernkampfwaffen (Feuerwaffen)										
Atomstrahler	144.000 GM	Speziell	Speziell	—	12 m-Kegel	—	—	24 Pfd.	Speziell	Berührung, Einzelfeuer, Streuwaffe
Disruptor	90.000 GM	Speziell	Speziell	18-20/×2	24 m²	20	5 Ladungen	11 Pfd.	Schall	Berührung, Einzelfeuer
Gaußgewehr	30.000 GM	3W8	3W10	×4	60 m	10	1 Ladung	14 Pfd.	S und W	Berührung, Einzelfeuer
Granatwerfer	8.000 GM	Variiert	Variiert	—	30 m	20	1 Granate (5 Granaten) und 1 Ladung	8 Pfd.	Variiert	Einzelfeuer
Laserbohrgewehr	40.000 GM	6W4	5W6	×4	60 m	20	5 Ladungen	10 Pfd.	F	Berührung
Plasmawerfer	30.000 GM	2W10	4W6	19-20/×2	18 m	20	2 Ladungen	15 Pfd.	E und F	Automatisch oder Einzelfeuer, Berührung, Streuwaffe
Raketenwerfer	10.800 GM	8W6	12W6	—	36 m	10	10 (Wegwerfgegenstand)	10 Pfd.	F und W	Einzelfeuer
Wirbelstrahler	182.000 GM	8W6	10W6	19-20/×2	30 m-Kegel	30	10 Ladungen	15 Pfd.	Energie	Berührung, Einzelfeuer, Streuwaffe

¹ Eine Waffe mit zwei Schadensarten verursacht beide Arten von Schaden gleichzeitig, wenn im Eintrag „und“ steht. Bei „oder“ wählt der Benutzer die Schadensart. Schadensartenkürzel sind: E (Elektrizität), F (Feuer), H (Hieb), K (Kälte), S (Stich) und W (Wucht)

² Diese Waffe kann entweder nur innerhalb der Grundreichweite eingesetzt werden oder besitzt besondere Reichweite; siehe den individuellen Eintrag.

ATOMSTRAHLER		PREIS 144.000 GM
ART Zweihändige Fernkampf-Waffe	Talent Exotische Waffe (Schwere Waffen)	
SCHADEN Speziell (siehe Text)	Kritischer Treffer —	
REICHWEITE 12 M-KEGEL	LADUNGEN —	VERBRAUCH —
SPEZIELL Berührung, Einzelfeuer, Streuwaffe	GEWICHT 24 Pfd.	



Ein Atomstrahler ist eine grausame Waffe, welche die verheerenden Energien eines miniaturisierten Reaktors nutzt, um einen konzentrierten Kegel aus Strahlung zu erzeugen, welcher jene kränkelnd macht und verbrennt, die von seinem Strahl getroffen werden. Die Reichweite eines Atomstrahlers ist recht klein, zudem kann die Waffe nur Streufeuer abgeben (*Ausbauregeln II: Kampf*, S. 137). Die Strahlen aus radioaktiver Strahlung füllen den Kegel nicht gleichmäßig aus, so dass dem Schützen immer noch ein Berührungsangriff im Fernkampf gelingen muss, um ein Ziel zu verstrahlen. Eine getroffene Kreatur erleidet die Effekte einer mittleren Strahlendosis (siehe Seite 56). Der kleine, radioaktive Kern des Atomstrahlers ist kräftig genug, um die Waffe für Jahrzehntausende geladen zu halten, allerdings wird die Waffe beim Abfeuern unglaublich heiß und fügt dem Schützen 1W6 Schadenspunkte zu; im Anschluss unterzieht sie sich einem Abkühlungsprotokoll und kann 1 Minute lang nicht abgefeuert werden.

Ein Atomstrahler kann maximal drei Mal am Tag abgefeuert werden. Die Energiequelle eines vollfunktionsfähigen Atomstrahlers ist gut abgeschirmt, so dass die Waffe selbst keine gefährliche radioaktive Strahlung abgibt. Sollte ein Atomstrahler den Zustand Beschädigt erlangen, gibt er radioaktive Strahlung ab und wird zu einer Quelle schwacher Radioaktivität für alle Kreaturen, die ihn berühren. Ein zerstörter Atomstrahler wird zu einer Quelle starker Radioaktivität für alle Kreaturen, die ihn berühren, mittlerer Radioaktivität auf 3 m und schwacher Radioaktivität auf 9 m Entfernung.

Ein Atomstrahler kann maximal drei Mal am Tag abgefeuert werden. Die Energiequelle eines vollfunktionsfähigen Atomstrahlers ist gut abgeschirmt, so dass die Waffe selbst keine gefährliche radioaktive Strahlung abgibt. Sollte ein Atomstrahler den Zustand Beschädigt erlangen, gibt er radioaktive Strahlung ab und wird zu einer Quelle schwacher Radioaktivität für alle Kreaturen, die ihn berühren. Ein zerstörter Atomstrahler wird zu einer Quelle starker Radioaktivität für alle Kreaturen, die ihn berühren, mittlerer Radioaktivität auf 3 m und schwacher Radioaktivität auf 9 m Entfernung.

HERSTELLUNG	HANDWERK SG 35	KOSTEN 72.000 GM
Technologische Waffen und Rüstungen herstellen, Waffenwerkstatt		

BETÄUBUNGSSCHLAGSTOCK		PREIS 5.000 GM
ART Leichte Nahkampf-Waffe	Talent Umgang mit Kriegswaffen	
SCHADEN (M) 1W8 E, 1W6 W.	SCHADEN (K) 1W6 E, 1W4 W.	Kritischer Treffer x2
LADUNGEN 10	VERBRAUCH 1 Ladung/Runde	
SPEZIELL Berührung	GEWICHT 2 Pfd.	



Dieses schlanke Zepter verfügt über einen isolierten Handgriff und eine leitfähige Spitze. Der mit einem aktivierten Betäubungsschlagstock zugefügte Wuchtschaden ist nichttödlicher Schaden, während der elektrische Schaden tödlich oder nichttödlich ausfallen kann. Letzteres kann als Schnelle Aktion mittels eines Schalters am Griff eingestellt werden. Wird gegen ein Ziel ein Kritischer Treffer bestätigt, muss das Ziel einen Zähigkeitswurf gegen SG 10 + durch den Kritischen Treffer verursachter Schaden bestehen, um nicht für 1 Runde Wankend zu werden. Im nichtaktivierten Zustand kann ein Betäubungsschlagstock wie ein Totschläger eingesetzt werden. Ein Charakter, der im Umgang mit Totschlägern geübt ist, ist auch im Umgang mit einem Betäubungsschlagstock geübt.

Dieses schlanke Zepter verfügt über einen isolierten Handgriff und eine leitfähige Spitze. Der mit einem aktivierten Betäubungsschlagstock zugefügte Wuchtschaden ist nichttödlicher Schaden, während der elektrische Schaden tödlich oder nichttödlich ausfallen kann. Letzteres kann als Schnelle Aktion mittels eines Schalters am Griff eingestellt werden. Wird gegen ein Ziel ein Kritischer Treffer bestätigt, muss das Ziel einen Zähigkeitswurf gegen SG 10 + durch den Kritischen Treffer verursachter Schaden bestehen, um nicht für 1 Runde Wankend zu werden. Im nichtaktivierten Zustand kann ein Betäubungsschlagstock wie ein Totschläger eingesetzt werden. Ein Charakter, der im Umgang mit Totschlägern geübt ist, ist auch im Umgang mit einem Betäubungsschlagstock geübt.

HERSTELLUNG	HANDWERK SG 24	KOSTEN 2.500 GM
Technologische Waffen und Rüstungen herstellen, Waffenwerkstatt		

BETÄUBUNGSSTRAHLER		PREIS 3.000 GM
ART Einhändige Fernkampf-Waffe	Talent Exotische Waffe (Feuerwaffen)	
SCHADEN (M) 1W8 Nichttödlich.	SCHADEN (S) 1W6 Nichttödlich.	Kritischer Treffer x2
REICHWEITE 6 m	LADUNGEN 10	VERBRAUCH 1 Ladung
SPEZIELL Berührung, Halbautomatisch	GEWICHT 3 Pfd.	



Diese Waffe nutzt einen Schallverstärker, um kraftvolle niederfrequente Energiestöße zu erzeugen, welche auf Ziele wie Faustschläge wirken. Die Waffe hat eine recht geringe Reichweite, doch da sie auf Entfernung nichttödlichen Schaden verursacht und Ziele zu Boden schleudern kann, ist sie sehr beliebt bei jenen, die ihre Gegner lebend fangen wollen. Ein Treffer eines Betäubungsstrahlers verursacht nichttödlichen Schaden, bei einem Kritischen Treffern kann zudem gegen das Ziel ein freies Kampfmanöver für Zu-Fall-Bringen (der KMB berechnet sich auf dem GAB des Trägers +10) ausgeführt werden, welches keine Gelegenheitsangriffe provoziert.

Diese Waffe nutzt einen Schallverstärker, um kraftvolle niederfrequente Energiestöße zu erzeugen, welche auf Ziele wie Faustschläge wirken. Die Waffe hat eine recht geringe Reichweite, doch da sie auf Entfernung nichttödlichen Schaden verursacht und Ziele zu Boden schleudern kann, ist sie sehr beliebt bei jenen, die ihre Gegner lebend fangen wollen. Ein Treffer eines Betäubungsstrahlers verursacht nichttödlichen Schaden, bei einem Kritischen Treffern kann zudem gegen das Ziel ein freies Kampfmanöver für Zu-Fall-Bringen (der KMB berechnet sich auf dem GAB des Trägers +10) ausgeführt werden, welches keine Gelegenheitsangriffe provoziert.

HERSTELLUNG	HANDWERK SG 2	KOSTEN 1.500 GM
Technologische Waffen und Rüstungen herstellen, Waffenwerkstatt		

DISRUPTOR		PREIS 90.000 GM
ART Zweihändige Fernkampf-Waffe	Talent Exotische Waffe (Feuerwaffen)	
SCHADEN (M) Speziell (siehe Text)	Kritischer Treffer 18-20/x2	
REICHWEITE 24 m	LADUNGEN 20	VERBRAUCH 5 Ladung
SPEZIELL Berührung, Einzelfeuer	GEWICHT 11 Pfd.	



Ein Disruptor ist eine unhandliche Waffe, welche beim Abfeuern ein tiefes, brummendes Kreischen ausstößt. Selbst wenn sie nicht abgefeuert wird, summt sie, surrt und blitzt auf. Der Träger eines aktiven Disruptors erleidet einen Malus von -4 auf alle Fertigkeitswürfe für Heimlichkeit. Um diesen Malus aufzuheben, kann die Waffe ausgeschaltet werden. Das Ein- oder Ausschalten ist eine Standard-Aktion. Wenn diese Waffe abgefeuert wird, erzeugt sie einen hochkonzentrierten Schallstrahl mit schnell wechselnder Frequenz, welche dann auf den atomaren Frequenzen des Zieles widerhallt, das er trifft. Der Träger führt beim Abfeuern einen Angriffswurf aus, welcher gegen die Rüstungsklasse jeder Kreatur auf einer 24 m-Linie fortführend von seiner Position gewertet wird. Der Strahl des Disruptors stimmt sich auf die präzise Molekularstruktur der ersten Kreatur ein, die er auf dieser Linie trifft, und fügt dem Ziel 9W6 Punkte Schallschaden zu. Alle weiteren Ziele im Wirkungsbereich, die danach getroffen werden, erleiden 5W6 Punkte Schallschaden, sofern sie derselben Kreaturenart angehören wie das erste Ziel, andernfalls erleiden sie 3W6 Punkte Schallschaden. Sollte der Angriffswurf eine Kritische Bedrohung ergeben, dann wähle eine der vom Angriff getroffenen Kreaturen, gegen den der Kritische Bestätigungswurf erfolgt. Eine Kreatur, die von einem Disruptor kritisch getroffen wird, muss einen Zähigkeitswurf gegen SG 18 bestehen, um nicht für 1 Runde betäubt zu werden.

Ein Disruptor ist eine unhandliche Waffe, welche beim Abfeuern ein tiefes, brummendes Kreischen ausstößt. Selbst wenn sie nicht abgefeuert wird, summt sie, surrt und blitzt auf. Der Träger eines aktiven Disruptors erleidet einen Malus von -4 auf alle Fertigkeitswürfe für Heimlichkeit. Um diesen Malus aufzuheben, kann die Waffe ausgeschaltet werden. Das Ein- oder Ausschalten ist eine Standard-Aktion. Wenn diese Waffe abgefeuert wird, erzeugt sie einen hochkonzentrierten Schallstrahl mit schnell wechselnder Frequenz, welche dann auf den atomaren Frequenzen des Zieles widerhallt, das er trifft. Der Träger führt beim Abfeuern einen Angriffswurf aus, welcher gegen die Rüstungsklasse jeder Kreatur auf einer 24 m-Linie fortführend von seiner Position gewertet wird. Der Strahl des Disruptors stimmt sich auf die präzise Molekularstruktur der ersten Kreatur ein, die er auf dieser Linie trifft, und fügt dem Ziel 9W6 Punkte Schallschaden zu. Alle weiteren Ziele im Wirkungsbereich, die danach getroffen werden, erleiden 5W6 Punkte Schallschaden, sofern sie derselben Kreaturenart angehören wie das erste Ziel, andernfalls erleiden sie 3W6 Punkte Schallschaden. Sollte der Angriffswurf eine Kritische Bedrohung ergeben, dann wähle eine der vom Angriff getroffenen Kreaturen, gegen den der Kritische Bestätigungswurf erfolgt. Eine Kreatur, die von einem Disruptor kritisch getroffen wird, muss einen Zähigkeitswurf gegen SG 18 bestehen, um nicht für 1 Runde betäubt zu werden.



Einleitung

Technologie auf der Welt

Technologische Ausrüstung

Technologische Gefahren und Artefakte

und für 1W6 Runden taub zu werden. Eine Kreatur, welche durch einen Disruptor getötet wird, wird vollständig aufgelöst (dies betrifft nicht ihre Ausrüstung).

Energiefelder und -effekte werden durch einen Disruptorstrahl nicht beschädigt und blockieren diesen vollständig. Der Strahl ist ein Schalleffekt und kann keinen Wirkungsbereich magischer Stille durchdringen oder einen Bereich unter den Effekten eines Störsignalgebers.

HERSTELLUNG	HANDWERK SG 35	KOSTEN 45.000 GM
--------------------	-----------------------	-------------------------

Technologische Waffen und Rüstungen herstellen, Waffenwerkstatt

EMP-GEWEHR		PREIS 24.000 GM
ART Zweihändige Fernkampf-Waffe	Talent Exotische Waffe (Feuerwaffen)	
SCHADEN (M) 3W6 Elektrizität	SCHADEN (K) 2W6 Elektrizität	Kritischer Treffer ×2
REICHWEITE 45 m	LADUNGEN 20	VERBRAUCH 1 Ladung
SPEZIELL Automatisch, Berührung	GEWICHT 6 Pfd.	



Ein EMP-Gewehr ist eine größere, wirkungsvollere Version einer EMP-Pistole. Es nutzt

dasselbe Funktionsprinzip wie eine EMP-Pistole.

HERSTELLUNG	HANDWERK SG 29	KOSTEN 12.000 GM
--------------------	-----------------------	-------------------------

Technologische Waffen und Rüstungen herstellen, Waffenwerkstatt

EMP-PISTOLE		PREIS 12.000 GM
ART Einhändige Fernkampf-Waffe	Talent Exotische Waffe (Feuerwaffen)	
SCHADEN (M) 2W6 Elektrizität	SCHADEN (K) 1W6 Elektrizität	Kritischer Treffer ×2
REICHWEITE 15 m	LADUNGEN 10	VERBRAUCH 1 Ladung
SPEZIELL Berührung, Halbautomatisch	GEWICHT 2 Pfd.	



Eine EMP-Pistole gibt einen Strahl elektromagnetischer Energie ab, welcher lebenden Kreaturen keinen Schaden zufügt, bei Robotern aber entsetzliche Schäden verursacht.

Eine EMP-Pistole fügt Androiden und Kreaturen mit kybernetischen Implantaten ½ Schaden zu. Eine Kreatur, welche Kritischen Schaden erleidet, muss einen Zähigkeitswurf gegen SG 15 bestehen, um nicht für 1W4 Runden Wankend zu sein.

HERSTELLUNG	HANDWERK SG 25	KOSTEN 6.000 GM
--------------------	-----------------------	------------------------

Technologische Waffen und Rüstungen herstellen, Waffenwerkstatt

GAUSSGEWEHR		PREIS 30.000 GM
ART Zweihändige Fernkampf-Waffe	Talent Exotische Waffe (Schwere Waffen)	
SCHADEN (M) 3W10 S und W.	SCHADEN (K) 3W8 S und W.	Kritischer Treffer ×2
REICHWEITE 60 m.	LADUNGEN 10	VERBRAUCH 1 Ladung
SPEZIELL Berührung, Einzelfeuer	GEWICHT 14 Pfd.	



Ein Gaußgewehr nutzt Gravitonpartikel, um Rohmetallstücke in seiner Verarbeitungskammer zu hyperverdichteten Geschossen zu pressen, welche

es dann auf unglaubliche Geschwindigkeit beschleunigt und aus seinem elektromagnetisch aufgeladenen Lauf verschießt. Im

Vergleich zu den meisten anderen technologischen Waffen ist die Feuerrate sehr niedrig, allerdings wird dies durch den hohen Schaden und potentiell verheerende Kritische Treffer ausgeglichen, so dass ein Gaußgewehr eine sehr begehrte Fernkampf-Waffe ist. Schüsse aus einem Gaußgewehr umgehen 10 Punkte Härte und können Ziele ohne Härte vollständig durchschlagen. Wenn du mit einem Gaußgewehr angreifst, dann lege einen Angriffswurf ab, dessen Ergebnis gegen die RK aller Kreaturen auf einer Linie bis zur Maximalreichweite der Waffe gewertet wird. Diese Waffe fügt allen Kreaturen Schaden zu, deren RK gleich oder niedriger als der Angriffswurf ist. Sollte der Angriff aber die Härte oder Schadensreduzierung eines Zieles nicht durchdringen können, wird der Schuss blockiert, so dass weiter entfernte Ziele auf der Linie keinen Schaden erleiden.

HERSTELLUNG	HANDWERK SG 32	KOSTEN 15.000 GM
--------------------	-----------------------	-------------------------

Technologische Waffen und Rüstungen herstellen, Gravitonwerkstatt

GRANATWERFER		PREIS 8.000 GM
ART Zweihändige Fernkampf-Waffe	Talent Exotische Waffe (Schwere Waffen)	
SCHADEN (M) nach Granate.	Kritischer Treffer —	
REICHWEITE 30 m	LADUNGEN 20 (5 Granaten)	VERBRAUCH siehe Text
SPEZIELL Einzelfeuer	GEWICHT 8 Pfd.	



Ein Granatwerfer ist eine klobige, unhandliche Waffe, welche jede Art von Granate über weite Entfernungen verschießen kann.

Verschossene Granaten können so eingestellt werden, dass sie beim Einschlag oder zum Beginn des nächsten Zuges des Trägers explodieren. Ein Granatwerfer benötigt zum Abfeuern Ladungen, allerdings ist die Ladung verschwendet, wenn die Waffe leer abgefeuert wird. Ein Granatwerfer fasst bis zu 5 Granaten. Um eine einzelne Granate nachzuladen, ist eine Bewegungsaktion erforderlich.

HERSTELLUNG	HANDWERK SG 28	KOSTEN 4.000 GM
--------------------	-----------------------	------------------------

Technologische Waffen und Rüstungen herstellen, Waffenwerkstatt

GRAVITONGEWehr		PREIS 165.000 GM
ART Zweihändige Fernkampf-Waffe	Talent Exotische Waffe (Feuerwaffen)	
SCHADEN (M) 2W6 Energie.	SCHADEN (K) 1W10 Energie.	Kritischer Treffer ×2
REICHWEITE 45 m	LADUNGEN 20	VERBRAUCH 1 Ladung
SPEZIELL Automatisch, Berührung	GEWICHT 6 Pfd.	



Ein Gravitongewehr ist eine größere und wirksamere Version einer Gravitonpistole und nutzt dasselbe Funktionsprinzip.

Der Strahl kann Gegenstände von bis zu 350 Pfund mit einer Bewegungsrate von bis zu 6 m pro Runde bewegen. Der Träger erhält einen Bonus von +4 auf Kampfmanöverwürfe mit dem Strahl, ersetzt aber immer noch seinen ST- oder GE-Modifikator durch seinen IN-Modifikator.

HERSTELLUNG	HANDWERK SG 34	KOSTEN 82.5000 GM
--------------------	-----------------------	--------------------------

Technologische Waffen und Rüstungen herstellen, Waffenwerkstatt

GRAVITONPISTOLE			PREIS 95.000 GM
ART Einhändige Fernkampf-Waffe		Talent Exotische Waffe (Feuerwaffen)	
SCHADEN (M) 1W8 Energie.	SCHADEN (K) 1W6 Energie.	Kritischer Treffer ×2	
REICHWEITE 15 m	LADUNGEN 10	VERBRAUCH 1 Ladung	
SPEZIELL Berührung, Halbautomatisch		GEWICHT 2 Pfd.	



Eine Gravitonpistole gehört zu den fortschrittlichsten Stücken an Technologie, welche man in Numeria finden kann. Sie nutzt konzentrierte Gravitonstrahlen, um Energiegeschosse zu erzeugen. Eine Gravitonpistole besitzt zwei Einstellungen, das Umschalten zwischen diesen ist eine schnelle Aktion. Die Einstellung ‚Puls‘ macht sie zu einer typischen Strahlenwaffe, während ‚Strahl‘ bei Gedrückthalten des Auslösers einen stabilen Gravitonstrahl erzeugt anstelle eines kurzen, zerstörerischen Energiestoßes. In diesem Modus kann die Waffe genutzt werden, um Gegenstände auf Entfernung zu bewegen und zu manipulieren wie der Zauber *Telekinese* (eine Gravitonpistole kann aber nicht für telekinetische Stöße benutzt werden). Der Gravitonstrahl kann maximal Gegenstände von 225 Pfund Gewicht mit einer Bewegungsrate bis zu von 6 m bewegen. Eine Kreatur kann verhindern, dass ein in ihrem Besitz befindlicher Gegenstand auf diese Weise bewegt wird, wenn ihr ein Willenswurf gegen SG 19 gelingt. Wird der Strahl für ein Kampfmanöver genutzt, verwendet er den KMB des Trägers, greift aber auf dessen IN-Modifikator anstelle des ST- oder GE-Modifikators zurück.

HERSTELLUNG	HANDWERK SG 32	KOSTEN 52.500 GM
-------------	----------------	------------------

Technologische Waffen und Rüstungen herstellen, Waffenwerkstatt

IONENGEWEHR			PREIS 20.000 GM
ART Zweihändige Fernkampf-Waffe		Talent Exotische Waffe (Feuerwaffen)	
SCHADEN (M) 2W6 Elektrizität.	SCHADEN (K) 1W10 Elektrizität.	Kritischer Treffer ×2	
REICHWEITE 45 m	LADUNGEN 20	VERBRAUCH 1 Ladung	
SPEZIELL Automatisch, Berührung		GEWICHT 6 Pfd.	



Ein Ionengewehr ist eine größere und wirksamere Version einer Ionenpistole und nutzt dasselbe Funktionsprinzip.

HERSTELLUNG	HANDWERK SG 27	KOSTEN 10.000 GM
-------------	----------------	------------------

Technologische Waffen und Rüstungen herstellen, Waffenwerkstatt

IONENPISTOLE			PREIS 10.000 GM
ART Einhändige Fernkampf-Waffe		Talent Exotische Waffe (Feuerwaffen)	
SCHADEN (M) 1W8 Elektrizität.	SCHADEN (K) 1W6 Elektrizität.	Kritischer Treffer ×2	
REICHWEITE 15 m	LADUNGEN 10	VERBRAUCH 1 Ladung	
SPEZIELL Berührung, Halbautomatisch		GEWICHT 2 Pfd.	



Eine Ionenpistole verschießt Bolzen ionisierter Partikel, welche sie elektrisch auslädt. Auf diese Weise entstehen knisternde Elektrizitätsstrahlen zwischen der Waffe und ihren Zielen. Ionenpistolen erhalten einen Situationsbonus von +2 auf Angriffswürfe gegen Ziele aus Metall oder die mittelschwere oder schwere Metallrüstung tragen.

HERSTELLUNG	HANDWERK SG 23	KOSTEN 5.000 GM
-------------	----------------	-----------------

Technologische Waffen und Rüstungen herstellen, Waffenwerkstatt

KÄLTESTRAHLENGEWEHR			PREIS 20.000 GM
ART Zweihändige Fernkampf-Waffe		Talent Exotische Waffe (Feuerwaffen)	
SCHADEN (M) 2W6 Kälte.	SCHADEN (K) 1W10 Kälte.	Kritischer Treffer ×2	
REICHWEITE 45 m	LADUNGEN 20	VERBRAUCH 1 Ladung	
SPEZIELL Automatisch, Berührung		GEWICHT 6 Pfd.	



Ein Kältestrahlangewehr ist eine größere, wirkungsvollere Version eines Kältestrahlers und funktioniert nach denselben Prinzipien.

HERSTELLUNG	HANDWERK SG 27	KOSTEN 10.000 GM
-------------	----------------	------------------

Technologische Waffen und Rüstungen herstellen, Waffenwerkstatt

KÄLTESTRAHLER			PREIS 10.000 GM
ART Einhändige Fernkampf-Waffe		Talent Exotische Waffe (Feuerwaffen)	
SCHADEN (M) 1W8 Kälte.	SCHADEN (K) 1W6 Kälte.	Kritischer Treffer ×2	
REICHWEITE 15 m	LADUNGEN 10	VERBRAUCH 1 Ladung	
SPEZIELL Berührung, Halbautomatisch		GEWICHT 2 Pfd.	



Ein Kältestrahler feuert einen Strahl eisiger Partikel mit hoher Geschwindigkeit ab, welcher allem, was er trifft, Kälteschaden zufügt. Eine kritisch

getroffene Kreatur muss einen Zähigkeitswurf gegen SG 15 bestehen, um nicht für 1 Runde Wankend zu werden.

HERSTELLUNG	HANDWERK SG 23	KOSTEN 5.000 GM
-------------	----------------	-----------------

Technologische Waffen und Rüstungen herstellen, Waffenwerkstatt

KETTENSÄGE		PREIS 3.700 GM
ART Zweihändige Nahkampfwaffe		Talent Exotische Waffe)
SCHADEN (M) 3W6 Hieb.	SCHADEN (K) 1W12 Hieb.	Kritischer Treffer 18-20/×2
LADUNGEN 10	VERBRAUCH 1 Ladung/Stunde	
SPEZIELL Ablenkend, Tödlich		GEWICHT 10 Pfd.



Kettensägen wurden ursprünglich als Werkzeuge entwickelt, eignen sich aber auch sehr gut als Waffen und werden häufig von Wahnsinnigen oder jenen eingesetzt, welche ihre Gegner einschüchtern wollen. Eine numerianische Kettensäge besteht aus einem schweren Gehäuse für Motor und Energiequelle. An diesem Gehäuse befinden sich zwei Griffe, während eine 0,60 m – 0,90 m lange Klinge aus der Vorderseite ragt, um welche sich eine wirbelnde, surrende Kette aus messerscharfen Kettengliedern mit blendender Geschwindigkeit dreht, wenn die Waffe aktiviert wird. Das Aktivieren einer Kettensäge ist eine Standard-Aktion und verbraucht eine Energieladung. Die Kettensäge ist dann weiterhin aktiv und verbraucht eine weitere Ladung pro Stunde. Eine fallengelassene Kettensäge schaltet sich automatisch ab, außer man setzt sie vorsichtig als Bewegungsaktion ab. Das Surren einer Kettensäge ist laut und ablenkend, aber nicht



Einleitung

Technologie auf der Welt

Technologische Ausrüstung

Technologische Gefahren und Artefakte

ohrenbetäubend; das Mitführen einer aktiven Kettensäge hat einen Malus von -10 auf Fertigkeitswürfe für Heimlichkeit zur Folge. Eine aktivierte Kettensäge verleiht einem im Umgang mit ihr geübten Träger einen Moralbonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Einschüchtern.

HERSTELLUNG	HANDWERK SG 20	KOSTEN 1.350 GM
Technologische Waffen und Rüstungen herstellen, Waffenwerkstatt		

LASERBOHRGEWEHR		PREIS 40.000 GM
ART Zweihändige Fernkampfwaffe	Talent Exotische Waffe (Schwere Waffen)	
SCHADEN (M) 5W6 Feuer.	SCHADEN (K) 6W4 Feuer.	Kritischer Treffer x4
REICHWEITE 60 m	LADUNGEN 20	VERBRAUCH 5 Ladung
SPEZIELL Berührung	GEWICHT 10 Pfd.	



Ein Laserbohrgewehr ist ein Hochleistungslaser mit verheerenden Effekten: Er verschießt einen hochkonzentrierten, unglaublich mächtvollen

Strahl hochfrequenten Lichts. Dieser Strahl funktioniert wie der Strahl eines Lasergewehrs, bohrt allerdings Löcher durch jede Kreatur und jeden Gegenstand, der, bzw. dem er Schaden zufügt. Der Strahl wird aufgehalten, wenn er die Härte, Feuerresistenz oder Immunität gegen Feuer einer Barriere oder Kreatur nicht überwinden kann. Wenn du mit einem Laserbohrgewehr einen Angriff ausführst, dann lege einen einzelnen Angriffswurf ab und vergleiche diesen mit der RK aller Kreaturen auf einer Linie bis zur Maximalreichweite der Waffe. Diese Waffe fügt allen Zielen Schaden zu, deren RK gleich oder niedriger als der Angriffswurf ist. Das von ihr erzeugte Loch hat einen Durchmesser von nicht einmal 2,5 cm und dient eher als Beweis des Abfeuerns der Waffe; eine signifikante Veränderung der strukturellen Integrität eines Gegenstandes tritt über den verursachten Schaden hinaus nicht ein.

HERSTELLUNG	HANDWERK SG 33	KOSTEN 20.000 GM
Technologische Waffen und Rüstungen herstellen, Waffenwerkstatt		

LASERGEWEHR		PREIS 20.000 GM
ART Zweihändige Fernkampfwaffe	Talent Exotische Waffe (Feuerwaffen)	
SCHADEN (M) 2W6 Feuer.	SCHADEN (K) 1W10 Feuer.	Kritischer Treffer x2
REICHWEITE 45 M	LADUNGEN 20	VERBRAUCH 1 Ladung
SPEZIELL Automatisch, Berührung	GEWICHT 6 Pfd.	



Ein Lasergewehr ist eine größere, wirkungsvollere Version einer Laserwaffe und nutzt dasselbe Funktionsprinzip.

HERSTELLUNG	HANDWERK SG 27	KOSTEN 10.000 GM
Technologische Waffen und Rüstungen herstellen, Waffenwerkstatt		

LASERPISTOLE		PREIS 10.000 GM
ART Einhändige Fernkampfwaffe	Talent Exotische Waffe (Feuerwaffen)	
SCHADEN (M) 1W8 Feuer.	SCHADEN (K) 1W6 Feuer.	Kritischer Treffer x2
REICHWEITE 15 m	LADUNGEN 10	VERBRAUCH 1 Ladung
SPEZIELL Berührung, Halbautomatisch	GEWICHT 2 Pfd.	



Eine Laserpistole gibt einen Strahl intensiv konzentrierten Lichts aber, welcher imstande ist, alles zu verbrennen, mit dem er in Kontakt kommt. Ein Laserangriff kann

Energiefelder und Energieeffekte wie z.B. eine Energiewand durchdringen und einen Gegner hinter einer solchen Barriere treffen, ohne dem Feld Schaden zuzufügen. Gegenstände wie Glas oder andere transparente Barrieren bieten keine Deckung gegen Laser. Im Gegensatz zu Energiebarrieren erleidet eine transparente, körperliche Barriere durch einen sie passierenden Laser Schaden. Unsichtbare Kreaturen sind gegen den Schaden einer Laserwaffe immun. Rauch, Nebel und andere Wolken geben gegen Laser Deckung und Tarnung. Magische oder sonstige Dunkelheit bietet nur Tarnung, aber keinen anderen Effekt gegen Laser. Obwohl ein Laserstrahl aus hochkonzentriertem Licht besteht, gibt er kein Licht ab.

HERSTELLUNG	HANDWERK SG 23	KOSTEN 5.000 GM
Technologische Waffen und Rüstungen herstellen, Waffenwerkstatt		

LASERSCHNEIDBRENNER		PREIS 6.000 GM
ART Einhändige Nahkampfwaffe	Talent Umgang mit Kriegswaffen	
SCHADEN (M) 1W10 Feuer.	SCHADEN (K) 1W8 Feuer.	Kritischer Treffer x3
LADUNGEN 10	VERBRAUCH 1 Ladung	
SPEZIELL Berührung	GEWICHT 4 Pfd.	



Ein Laserschneidbrenner ist ein von Hand geführtes Werkzeug, mit dem man Gegenstände mit hoher Geschwindigkeit durchschneiden kann. Bei Aktivierung

gibt ein Laserschneidbrenner einen Strahl hochkonzentrierten Lichts ab, welcher durch Oberflächen in bis zu 9 m Entfernung brennt und schneidet. Angriffe mit diesem Gegenstand werden als Berührungsangriffe durchgeführt und verursachen 1W10 Punkte Feuerschaden, welcher aber nicht durch die Stärke des Trägers weitermodifiziert wird. Als Werkzeug oder als Waffe zum Zerschmettern von Gegenständen eingesetzt, umgeht der Brenner bis zu 20 Punkte an Härte, zudem wird der Schaden im Gegensatz zu sonstigen Energieangriffen gegen Gegenstände nicht halbiert, außer der Gegenstand ist besonders feuerresistent. Der Schneidstrahl passiert Energiefelder und -effekte, ohne diese zu beschädigen. Ein Laserschneidbrenner kann unsichtbaren Gegenständen und Kreaturen keinen Schaden zufügen.

HERSTELLUNG	HANDWERK SG 26	KOSTEN 3.000 GM
Technologischen Gegenstand herstellen, Produktionsstätte		

MONOFILAMENTPEITSCH		PREIS 70.000 GM
ART Leichte Nahkampfwaffe	Talent Exotische Waffe (Peitsche)	
SCHADEN (M) 2W6 Hieb.	SCHADEN (K) 1W10 Hieb.	Kritischer Treffer 18-20/x3
LADUNGEN 10	VERBRAUCH 1 Ladung/Runde	
SPEZIELL Berührung, Reichweite, Schaukampf	GEWICHT 1 Pfd.	



Eine Monofilamentpeitsche ist eine tödliche Nahkampfwaffe, welche entsetzliche Wunden selbst in den Händen eines Schwächlings schlagen kann. Eine inaktive Monofi-

lamentpeitsche sieht aus wie ein kurzer, metallener Schlagstock. Wird sie aktiviert, löst sich ein kleines Gewicht und enthüllt die 4,50 m lange Monofilamentpeitschenschnur. Sie wird wie eine Peitsche geführt und schneidet tief ein – sie verursacht mit schockierender Leichtigkeit schwere kritische Treffer. Angriffe mit einer Monofilamentpeitsche werden als Berührungsangriffe ausgeführt und ignorieren Härte, als bestünde die Waffe aus Adamant. Der Waffenschaden kann nicht durch Stärke erhöht werden, da die Schnittwirkung nicht von dahinterstehender Kraft abhängt. Das Aktivieren einer Monofilamentpeitsche ist eine Bewegungsaktion; eine aktivierte Peitsche verbraucht hohe Mengen Energie in Form von 1 Ladung pro Runde.

HERSTELLUNG	HANDWERK SG 32	KOSTEN 35.000 GM
Technologische Waffen und Rüstungen herstellen, Gravitonwerkstatt		

NADLER		PREIS 3000 GM
ART Einhändige Fernkampf-Waffe	Talent Exotische Waffe (Feuerwaffen)	
SCHADEN (M) 1W4 Stich.	SCHADEN (K) 1W3 Stich.	Kritischer Treffer x2
REICHWEITE 9 m	LADUNGEN 1 Kanister	VERBRAUCH 1 Ladung
GEWICHT 2 Pfd.		



Diese Bolzenpistole nutzt Nanotechnologie, um kleine, spitze Projektile herzustellen, welche selbst kaum Schaden verursachen. Im

Gegensatz zu anderen nanotechnologischen Waffen verursachen die Naniten, aus denen das Geschoss besteht, keine zusätzlichen Effekte beim Ziel. Stattdessen verfügt die Waffe oberhalb des Griffes über ein kleines Reservoir, welches als Standard-Aktion mit einer einzelnen Anwendung eines pharmazeutischen Gegenstandes, einer Droge, eines Giftes oder sogar eines Zauberspruches gefüllt werden kann. Das nächste mit der Waffe verschossene Projektil überträgt die Flüssigkeit bei einem erfolgreichen Treffer auf das Ziel.

HERSTELLUNG	HANDWERK SG 24	KOSTEN 1.500 GM
Technologischen Gegenstand herstellen, Nanotechnologiewerkstatt		

NULLKLINGE		PREIS 58.835 GM
ART Einhändige Nahkampf-Waffe	Talent Exotische Waffe (Bastardschwert)	
SCHADEN (M) 1W10 Hieb.	SCHADEN (K) 1W8 Hieb.	Kritischer Treffer 19-20/x2
ZS 11	LADUNGEN 10	VERBRAUCH 1 Ladung/Runde
AURA Durchschnittliche Bannmagie		GEWICHT 4 Pfd.



Diese machtvolle Verschmelzung aus Magie, fortschrittlicher Technologie und meisterlicher Waffenschmiedekunst wurde von der Technikliga als Waffe gegen Magie und Maschinen erdacht. Die Klinge einer Nullklinge besteht aus einer Adamant-No-

quallegierung, deren Herstellung ein wohlgeheutes Geheimnis der Technikliga ist. Die Liga bewahrt diese Waffen sorgsam auf, sollte eine von ihnen in fremde Hände fallen, unternimmt sie alles, um sie zurückzuholen.

Eine Nullklinge ist ein Bastardschwert des Verderbens (Konstrukte) +1, wird es zu diesem Zweck eingesetzt, werden dabei keine Ladungen verbraucht. Die fremdartige Legierung der Klinge

ignoriert Härte wie eine Adamantwaffe. Die Klinge kann als Schnelle Aktion aktiviert werden. In aktiviertem Zustand umgibt ein schimmerndes, grünes Energiefeld die Klinge, welches Magie und Technologie in gleichem Maße stört; zugleich steigt der Verbesserungsbonus auf +2. Wenn eine aktivierte Nullklinge erstmals während einer Runde eine Kreatur oder einen Gegenstand trifft, wird dabei eine zusätzliche Ladung verbraucht, um auf das Ziel Magie bannen und Entladen (siehe Seite 9) zu wirken. Sollte ein technologischer Gegenstand in derselben Runde benutzt werden, in welcher er bereits durch eine Nullklinge beschädigt wurde, tritt eine Störung ein, als wäre dieser Gegenstand abgenutzt (siehe Seite 55).

HERSTELLUNG	HANDWERK SG 30	KOSTEN 33.835 GM
Magische Waffen und Rüstungen herstellen, Technologische Waffen und Rüstungen herstellen, Waffenwerkstatt, Entladen, Magie bannen, Monster herbeizaubern I		

PLASMAWERFER		PREIS 30.000 GM
ART Zweihändige Fernkampf-Waffe	Talent Exotische Waffe (Schwere Waffen)	
SCHADEN (M) 4W6 E und F.	SCHADEN (K) 2W10 E und F.	Kritischer Treffer x2
REICHWEITE 18 m	LADUNGEN 20	VERBRAUCH 2 Ladung
SPEZIELL Automatisch oder Einzelfeuer, Berührung, Streuwaffe		GEWICHT 15 Pfd.



Ein Plasmawerfer ist eine verheerende Waffe, welche überhitztes, elektrisch aufgeladenes Gas verschießt. Diese Waffe verfügt über

zwei Schussmodi: Einzelfeuer und Automatisch. Bei 'Einzelfeuer' gibt sie Streufeuer innerhalb der Grundreichweite ab, bei 'Automatisch' verschießt sie einzelne Plasmastöße, welche bis zu 3 Grundreichweiteinheiten reichen können. Die Hälfte des von einem Plasmawerfer verursachten Schadens ist Feuerschaden, die andere Hälfte ist Elektrizitätsschaden.

HERSTELLUNG	HANDWERK SG 32	KOSTEN 15.000 GM
Technologische Waffen und Rüstungen herstellen, Waffenwerkstatt		

PSYCHOSTRAHLER		PREIS 56.000 GM
ART Einhändige Fernkampf-Waffe	Talent Exotische Waffe (Feuerwaffen)	
SCHADEN 1 negative Stufe plus Wankend	Kritischer Treffer x2	
REICHWEITE 12 m	LADUNGEN 1 Kanister	VERBRAUCH 2 Ladung
SPEZIELL Berührung, Einzelfeuer		GEWICHT 2 Pfd.



Diese grausame Waffe strahlt eine Trägerwelle ab, über welche eine Nanitenmasse in den Leib einer getroffenen Kreatur überwechselt. Dem Opfer muss ein Zähig-

keitswurf gegen SG 17 gelingen, um keine negative Stufe zu erleiden und für 1 Runden Wankend zu sein, während die Naniten sein Gehirn überschwemmen und sein Langzeitgedächtnis unterdrücken. Gelingt der Rettungswurf, kränkt das Opfer für 1W4 Runden und ist für 1 Stunde gegen weitere Angriffe durch Psychostrahler immun. Dem Opfer steht alle 24 Stunden ein neuer Rettungswurf zu, um die negative Stufe zu entfernen. Dies sind geistesbeeinflussende Effekte.

HERSTELLUNG	HANDWERK SG 33	KOSTEN 28.000 GM
Technologische Waffen und Rüstungen herstellen, Nanotechnologiewerkstatt		



RAKETENWERFER			PREIS 10.800 GM
ART Zweihändige Fernkampfwaffe	Talent Exotische Waffe (Schwere Waffen)		
SCHADEN (M) 6W6 F, 6W6 W.	SCHADEN (K) 4W6 F, 4W6 W.	Kritischer Treffer –	
REICHWEITE 50 ft.	LADUNGEN 10	VERBRAUCH 10 (Wegwerfgegenstand)	
SPEZIELL Einzelfeuer			GEWICHT 10 Pfd.



Ein neugebauter Raketenwerfer enthält einen Komplettsatz Raketen und die zum Abschießen nötigen Ladungen an

Energie. Er kann nicht nachgeladen werden; sobald die letzte Rakete verschossen wurde, ist er nutzlos. Mittels eines Raketenwerfers abgeschossene Raketen können ein einzelnes Ziel oder einen Kreuzungspunkt auf einem Raster zum Ziel haben. Eine Kreatur, welche direkt von einer Rakete getroffen wird, kann keinen Rettungswurf ablegen, um den erlittenen Schaden zu reduzieren. Eine Rakete explodiert beim Treffen ihres Zieles mit einem 9 m-Explosionsradius und fügt allen Zielen in diesem Wirkungsbereich Feuer- und Wuchtschaden zu; mit Ausnahme des Zieles können alle anderen Kreaturen einen Reflexwurf gegen SG 15 ablegen, um den Schaden zu halbieren. Manche Raketenwerfer sind mit anderen Sprengköpfen bestückt und verursachen Elektrizitäts- oder Kälteschaden statt Feuerschaden. Es gibt sogar Gerüchte über Raketenwerfer, welche höheren Schaden verursachen, auf Schwerkraft basierende Waffen abfeuern oder Nuklearsprengköpfe verschießen.

HERSTELLUNG	HANDWERK SG 28	KOSTEN 5.400 GM
-------------	----------------	-----------------

Technologische Waffen und Rüstungen herstellen, Waffenwerkstatt

SCHALLGEWEHR			PREIS 26.000 GM
ART Zweihändige Fernkampfwaffe	Talent Exotische Waffe (Feuerwaffen)		
SCHADEN (M) 2W6 Schall.	SCHADEN (K) 1W10 Schall.	Kritischer Treffer ×2	
REICHWEITE 45 m	LADUNGEN 20	VERBRAUCH 1 Ladung	
SPEZIELL Automatisch, Berührung			GEWICHT 6 Pfd.



Ein Schallgewehr ist eine größere, wirkungsvollere Version eines Schallstrahlers, basiert aber auf demselben Funktionsprinzip.

HERSTELLUNG	HANDWERK SG 27	KOSTEN 13.000 GM
-------------	----------------	------------------

Technologische Waffen und Rüstungen herstellen, Waffenwerkstatt

SCHALLSTRAHLER			PREIS 13.000 GM
ART Einhändige Fernkampfwaffe	Talent Exotische Waffe (Feuerwaffen)		
SCHADEN (M) 1W8 Schall.	SCHADEN (K) 1W6 Schall.	Kritischer Treffer ×2	
REICHWEITE 15 m	LADUNGEN 10	VERBRAUCH 1 Ladung	
SPEZIELL Berührung, Halbautomatisch			GEWICHT 2 Pfd.



Ein Schallstrahler gibt einen Stoß verheerender Schallwellen ab, welche Fleisch, Knochen und alles andere, worauf sie treffen, zerfetzen und zerschmettern. Eine

Kreatur, die kritisch getroffen wird, muss einen Zähigkeitswurf gegen SG 15 bestehen, um nicht dauerhaft Taub zu werden.

HERSTELLUNG	HANDWERK SG 23	KOSTEN 6.500 GM
-------------	----------------	-----------------

Technologische Waffen und Rüstungen herstellen, Waffenwerkstatt

SIGNALPISTOLE			PREIS 300 GM
ART Einhändige Fernkampfwaffe	Talent Exotische Waffe (Feuerwaffen)		
SCHADEN (M) 1W8 Feuer.	SCHADEN (K) 1W6 Feuer.	Kritischer Treffer ×3	
REICHWEITE 72 m	LADUNGEN 1	VERBRAUCH Wegwerfgegenstand	
SPEZIELL Berührung, Einzelfeuer			GEWICHT 1 Pfd.



Eine Signalpistole sieht aus wie eine Pistole mit breitem Lauf. Sie kann zwar im Kampf eingesetzt werden, dient hauptsächlich aber dem Verschießen von Signalen. Eine Signal-

pistole und ihre Munition (eine kleine, raketenangetriebene Magnesiumladung) sind einmalig einsetzbare Gegenstände – eine einmal abgefeuerte Signalpistole ist nutzlos. Eine Signalpistole verfügt zwar über sehr hohe Reichweite, allerdings neigt das Leuchtgeschöß zu einer sehr ungenauen Flugbahn, so dass eine Chance von 20% besteht, ein anvisiertes Ziel zu verfehlen. Das Leuchtgeschöß explodiert, wenn es ein Ziel trifft oder die maximale Höhe von 720 m erreicht, in einem Feuerball, der einen Bereich mit 36 m Radius 1 Minute lang erhellt, während es langsam wieder zu Boden stürzt. Eine Kreatur in bis zu 6 m Entfernung zum Leuchtgeschöß muss einen Zähigkeitswurf gegen SG 12 jede Runde ablegen, um nicht durch das intensive Licht Geblendet zu werden, solange sie sich innerhalb des Wirkungsbereichs befindet. Kreaturen, die sich zu einem brennenden Leuchtgeschöß angrenzend aufhalten, sind bei einem fehlgeschlagenen Rettungswurf zudem für 1W4 Runden Blind. Eine von einem Leuchtgeschöß getroffene Kreatur erleidet 1W8 Punkte Feuerschaden (Leuchtmunition, die mit einer kleinen Signalpistole verschossen wird, verursacht 1W6 Punkte Feuerschaden) und nimmt dieselbe Menge an Feuerschaden jede Runde, bis das Geschöß als Volle Aktion entfernt wird.

HERSTELLUNG	HANDWERK SG 18	KOSTEN 150 GM
-------------	----------------	---------------

Technologische Waffen und Rüstungen herstellen, Produktionsstätte

TODESSTRAHL			PREIS 140.000 GM
ART Einhändige Fernkampfwaffe	Talent Exotische Waffe (Feuerwaffen)		
SCHADEN (M) Speziell	Kritischer Treffer –		
REICHWEITE 60 m	LADUNGEN 1 Kanister	VERBRAUCH Variiert	
SPEZIELL Berührung, Einzelfeuer			GEWICHT 1 Pfd.



Ein Todesstrahl ist eine in der Hand gehaltene, stabartige Waffe, welche einen

harmlosen Trägerstrahl auf ein Ziel verschießt. Trifft der Strahl, transportiert die Waffe sodann einen Strom spezialisierter Naniten in den Leib des Zieles. Beim Abschieße der Waffe muss der Träger bestimmen, wie viele Nanitenladungen verbraucht werden sollen (maximal 10). Selbst wenn der Träger imstande sein sollte, das Fassungsvermögen eines Kanisters an Naniten zu erhöhen, kann er maximal 10 Nanitenladungen verschießen. Die Naniten fügen dem Ziel augenblicklich unvorstellbare Schmerzen zu. Dem Ziel muss ein Zähigkeitswurf gegen SG 10 + doppelte Anzahl der genutzten Nanitenladungen gelingen, um nicht 100 Schadenspunkte zu erleiden, während die Naniten seinen Blutkreislauf zerfetzen. (Wird z.B. nur 1 Ladung genutzt, liegt der SG bei 12; werden alle 10 Ladungen verbraucht, liegt der SG gegen diesen Effekt bei 30). Gelingt der Rettungswurf, erleidet das Ziel nur 6W6 Schadenspunkte. Durch

Einleitung

Technologie auf der Welt

Technologische Ausrüstung

Technologische Gefahren und Artefakte

einen Todesstrahl getötete Kreaturen sterben auf spektakuläre Weise und scheinen zu einer Pfütze aus Blut zusammenzuschmelzen, welche sich rasch auflöst. Die Ausrüstung des Opfers bleibt dabei unbetroffen. Ein Todesstrahl wirkt nicht bei nichtlebenden Kreaturen wie Konstrukten und Untoten und kann keine Energiefelder durchdringen. Mit der Waffe sind keine Kritischen Treffer möglich. Ein Todesstrahl hat eine Höchstreichweite von 60 m.

HERSTELLUNG	HANDWERK SG 32	KOSTEN 70.000 GM
--------------------	-----------------------	-------------------------

Technologische Waffen und Rüstungen herstellen, Nanotechnologiewerkstatt

VERDUMMUNGSGEWEHR		PREIS 50.000 GM
ART Zweihändige Fernkampf-Waffe	Talent Exotische Waffe (Feuerwaffen)	
SCHADEN Speziell		Kritischer Treffer ×2
REICHWEITE 15 m	LADUNGEN 1 KANISTER	VERBRAUCH 1 Ladung
SPEZIELL Berührung, Einzelfeuer		GEWICHT 5 Pfd.



Ein Verdummungsgewehr sieht aus wie ein schlankes Kleinkalibergewehr aus poliertem Himmelsmetall. Es

verschießt winzige Dornen fester Naniten mit einer Grundreichweite von 15 m. Ein Dorn verursacht zwar kaum Schaden, allerdings muss eine getroffene Kreatur einen Zähigkeitswurf gegen SG 16 bestehen, andernfalls überfluten die Naniten ihr zentrales Nervensystem und reduzieren ihre Intelligenz auf die eines Tieres. Das Opfer erleidet dann jede Runde 1W4 Punkte IN-Schaden; der IN-Gesamtschaden durch ein Verdummungsgewehr kann niemals den Intelligenzwert der Kreatur unter 1 reduzieren. Dem Opfer steht jede Runde nach der ersten Runde ein Zähigkeitswurf gegen SG 16 zu, um dem IN-Schaden zu widerstehen. Gelingt der Rettungswurf, stellen die Naniten ihre tückische Arbeit im Gehirn des Opfers ein und verursachen keinen weiteren IN-Schaden. Andernfalls geschieht dies nach 6 Runden. Leidet ein Opfer bereits unter den Effekten eines Verdummungsgewehrs und wird erneut getroffen, steigt der SG des Rettungswurfes um +2 pro weiteren Treffer. In den Kolben eines Verdummungsgewehrs ist ein Mikrophon eingebaut. In einer Runde, in welcher ein Opfer IN-Schaden durch die Naniten nimmt, kann der Träger des Gewehrs als Bewegungsaktion einen kurzen Befehl in das Mikrophon sprechen. Alle potentiellen Ziele müssen einen Willenswurf gegen SG 16 bestehen, um dem Befehl zu widerstehen (behandle dies wie *Einflüsterung*). Ein Opfer befolgt nur die jeweils zuletzt ausgesprochene Anweisung und bricht die Ausführung eines früheren Befehls ab, misslingt ihm der Rettungswurf gegen den neuen Befehl. Ein Opfer befolgt eine Anweisung maximal 5 Stunden lang, nachdem er dem Effekt der Waffe erlegen ist. Die von einem Verdummungsgewehr erzeugten Effekte sind geistesbeeinflussende Effekte.

HERSTELLUNG	HANDWERK SG 32	KOSTEN 25.000 GM
--------------------	-----------------------	-------------------------

Technologische Waffen und Rüstungen herstellen, Nanotechnologiewerkstatt

WIRBELSTRAHLER		PREIS 182.000 GM
ART Zweihändige Fernkampf-Waffe	Talent Exotische Waffe (Schwere Waffen)	
SCHADEN (M) 10W6 Energie.	SCHADEN (S) 8W6 Energie.	Kritischer Treffer 19–20/×2
REICHWEITE 30 m-Kegel.	LADUNGEN 30	VERBRAUCH 10 Ladung
SPEZIELL Berührung, Einzelfeuer, Streuwaffe		GEWICHT 15 Pfd.

Ein Wirbelstrahler sieht aus wie eine schlanke Schrotflinte mit drei Läufen in einer Dreiecksformation. Wenn diese Waffe ab-



gefeuert wird, erzeugen die drei Läufe Gravitonstrahlen, welche umeinander kreisen und einen 30 m langen, ke-

gelförmigen Wirbel aus verheerender Energie erschaffen. Diese Energie zerreißt, zermahlt und verdreht alles in ihrem Weg. Lebende Kreaturen verspüren überwältigenden Schwindel. Eine lebende Kreatur, welche durch einen Wirbelstrahler Schaden erleidet, muss einen Zähigkeitswurf gegen SG 18 bestehen, um nicht für 1 Runde unter Übelkeit zu leiden. Bei einem Kritischen Treffer kann der Träger der Waffe zudem ein freies Kampfmanöver für Zu-Fall-Bringen (KMB = GAB +15) gegen das Ziel ausführen, welches keine Gelegenheitsangriffe provoziert. Von einem Wirbelstrahler getroffene fliegende Kreaturen sind betroffen, als wären sie von Winden der Stärke eines Orkans getroffen worden. Eine Kreatur, welche durch ein Energiefeld geschützt wird, erleidet durch einen Wirbelstrahler keinen Schaden, muss aber einen Reflexwurf gegen SG 18 bestehen, andernfalls verbraucht der Treffer sämtliche Trefferpunkte des Energiefeldes.

HERSTELLUNG	HANDWERK SG 23	KOSTEN 91.000 GM
--------------------	-----------------------	-------------------------

Technologische Waffen und Rüstungen herstellen, Gravitonwerkstatt

WURFHAKENWERFER		PREIS 4.000 GM
ART Zweihändige Fernkampf-Waffe	Talent Exotische Waffe (Feuerwaffen)	
SCHADEN (M) 1W8+6 Stich.	SCHADEN (K) 1W6+6 Stich.	Kritischer Treffer ×3
REICHWEITE 9 m	LADUNGEN 20	VERBRAUCH 1 Ladung
SPEZIELL Einzelfeuer, Ringkampf		GEWICHT 10 Pfd.



Ein Wurfhakenwerfer sieht aus wie ein Gewehr, aus dessen Lauf eine kleine Spitze aus Adamant ragt.

Wenn der Werfer abgefeuert wird, verschießt er diesen Dorn mit einem gedämpften Knall. Der Dorn zieht ein äußerst dünnes und kräftiges Metallkabel hinter sich her. Sobald er sich in eine feste Oberfläche bohrt, fährt er winzige Widerhaken aus, die ihn an Ort und Stelle verankern. Das Kabel ist lang genug für eine maximale Reichweite von 90 m. Die internen Zugmotoren des Werfers können bis zu 500 Pfund Gewicht in der Luft halten. Sollte der Dorn sein Ziel verfehlen, kann er als Standard-Aktion wieder eingeholt und als Bewegungsaktion wieder im Lauf platziert werden.

Ein Dorn schlägt mit einer Stärke von 22 ein, sollte es erforderlich sein, den Schaden zu bestimmen. Sollte er eine Kreatur treffen, bleibt er in dieser stecken und ist weiterhin zum Werfer und dessen Träger über das dünne Metallkabel verbunden. Dieses Kabel besitzt RK 12, Härte 0 und 20 TP. Man kann es mit einem Stärkewurf gegen SG 32 zerreißen. Sollte der Träger das Kabel einholen, während der Dorn in einer Kreatur steckt, führt der Werfer ein Kampfmanöver für Zerren mit einem KMB von +16 gegen die Kreatur aus. Sollte der Dorn in einem Gegenstand stecken, kann der Werfer einen Gegenstand von 25 oder weniger Pfund Gewicht als Volle Aktion zum Träger bringen oder einen Gegenstand von maximal 100 Pfund Gewicht mit einer Bewegungsrate von 6 m pro Runde. Steckt der Dorn schließlich in einem soliden Gegenstand kann die Rückholgeschwindigkeit des Werfers so eingestellt werden, dass das Kabel straffgehalten wird, solange die Waffe an einem Harnisch befestigt ist, um auf diese Weise Fertigkeitswürfe für Klettern zu unterstützen.

HERSTELLUNG	HANDWERK SG 20	KOSTEN 2.000 GM
--------------------	-----------------------	------------------------

Technologische Waffen und Rüstungen herstellen, Waffenwerkstatt



Rüstungen

Jede technologische Rüstung wird im Folgenden vollständig beschrieben samt ihrer Spielwerte. Diese Informationen sind wie folgt organisiert:

Preis: Dies ist der Verkaufspreis der Rüstung in Goldstücken, sofern sie zum Verkauf steht. Wie magische Rüstung kann auch technologische Rüstung von SC zum ½ Preis verkauft werden.

Gewicht: Das Gewicht der Rüstung in Pfund. Die Gewichtsangaben sind für mittelgroße Rüstungen. Rüstungen für kleine Charaktere wiegen die Hälfte, Rüstungen für große Charaktere das Doppelte.

Art: Dieser Eintrag gibt an, ob es sich um leichte, Mittelschwere oder schwere Rüstung handelt.

RK: Der Schutzwert der Rüstung; dieser Rüstungsbonus wird auf die Rüstungsklasse des Trägers addiert.

Max. GE: Dieser Wert gibt den maximalen GE-Bonus an, den der Träger dieser Art von Rüstung nutzen kann.

Malus: Dies ist der Rüstungsmalus auf diverse Fertigkeitswürfe, welche der Träger der Rüstung erhält.

Patzer: Dieser Wert gibt die Arkane Patzerchance des Trägers an.

Bewegungsrate: Dieser Eintrag benennt die angepasste Bewegungsrate des Trägers mit dieser Rüstung. Es werden die angepassten Bewegungsraten für Träger mit einer Grundbewegungsrate von 6 m und 9 m genannt.

Ladungen: Dieser Eintrag führt auf, wie viele Energieladungen die Rüstung fasst. Sollte die Rüstung keine Energie verbrauchen, fehlt dieser Eintrag.

Verbrauch: Dieser Wert benennt die Anzahl an Ladungen, welche eine mittels Energie betriebene Rüstung im aktivierten Zustand mit der Zeit verbraucht. (Das Aktivieren einer Rüstung ist eine Standard-Aktion, das Deaktivieren eine Freie Aktion.) Die Ladung wird sofort zu Beginn der Zeiteinheit verbraucht, sollte die Zeiteinheit also nicht ausgenutzt und die Rüstung vor Ablauf der Zeiteinheit deaktiviert werden, geht die Restzeit verloren.

Beschreibung: Hier werden Aussehen, Fähigkeiten und Kräfte der Rüstung beschrieben.

Herstellung: Zur Herstellung einer technologischen Rüstung muss ein Charakter bestimmte Voraussetzungen erfüllen. Grundsätzlich muss er wenigstens ein Talent zum Herstellen technologischer Gegenstände und Zugang zu einer entsprechenden Werkstatt besitzen.

Handwerk: Dies ist der SG des Fertigkeitswurfes für Handwerk, um die Rüstung herzustellen, und der SG für Wissen (Baukunst), um die Rüstung zu identifizieren.

Kosten: Dieser Eintrag benennt die Kosten der Herstellung des technologischen Gegenstandes in Goldstücken. In der Regel entsprechen die Kosten dem ½ Preis der Rüstung.

CHAMÄLEONANZUG		PREIS 15.000 GM
ART Leicht	GEWICHT 5 Pfd.	RK +2
MAX GE +6	MALUS 0	PATZER 10%
BEWEGUNGSRATE (9 M) 9 m	BEWEGUNGSRATE (6 M) 6 m	
LADUNGEN 50	VERBRAUCH 1 Ladung/Minute	



Dieser Anzug aus verwobenen leichten Fasern bedeckt den Träger von den Fußknöcheln bis zu den Handgelenken und verfügt über eine Kapuze. Die Oberfläche besteht aus Millionen schuppenarti-

ger Linsen und LED-Bildschirmen. Wenn ein Chamäleonanzug aktiviert wird, analysiert er seine Umgebung und generiert digitale Tarnung. Der Träger erhält einen Kompetenzbonus von +10 auf Fertigkeitswürfe für Heimlichkeit und kann sich meisterlich verstecken (wie ein Waldläufer in seinem bevorzugten Gelände).

HERSTELLUNG	HANDWERK SG 29	KOSTEN 7.500 GM
Technologische Waffen und Rüstungen herstellen, Waffenwerkstatt		

ENERGIESCHILD		PREIS 6.400 GM
ART Schild	GEWICHT 1 Pfd.	RK +2
MAX GE —	MALUS 0	PATZER 10%
BEWEGUNGSRATE (9 M) —	BEWEGUNGSRATE (6 M) —	
LADUNGEN 20	VERBRAUCH 1 Ladung/Minute	



Dieser klobige Armreif ist von blinkenden blauen Lichtern und pulsierenden holographischen Emittlern bedeckt. Ein Energieschild produziert eine durchsichtige, aber feste holographische Barriere bei Aktivierung. Der Schildbonus zählt als Energieeffekt und wird auf die Berührungs-RK des Trägers gegen Strahlenangriffe angerechnet (nicht aber gegen andere Berührungsangriffe). Als transparenter Energieeffekt bietet ein Energieschild keinen Bonus gegen Laser. Ein Energieschild kann genutzt werden, um mittels Schildstößen anzugreifen wie mit einem schweren Schild.

Ein deaktivierter Energieschild bietet keinen RK-Bonus und erhöht auch nicht die arkane Patzerchance. Das Aktivieren oder Deaktivieren ist eine Bewegungsaktion. Dieser Gegenstand belegt den Ausrüstungsplatz Handgelenk des Trägers.

HERSTELLUNG	HANDWERK SG 27	KOSTEN 3.200 GM
Technologische Waffen und Rüstungen herstellen, Waffenwerkstatt		

FLEXANZUG (KOMPRIMIERT)		PREIS 16.500 GM
ART Leicht	GEWICHT 20 Pfd.	RK +4
MAX GE +4	MALUS -2	PATZER 25%
BEWEGUNGSRATE (9 M) 9 m	BEWEGUNGSRATE (6 M) 6 m	
LADUNGEN 60	VERBRAUCH 1 Ladung/10 Minuten	

FLEXANZUG (AUSGEDEHNT)		PREIS —
ART LEICHT	GEWICHT 20 Pfd.	RK +4
MAX GE +1	MALUS -5	PATZER 35%
BEWEGUNGSRATE (9 M) 6 m	BEWEGUNGSRATE (6 M) 4,50 m	
LADUNGEN 60	VERBRAUCH 1 Ladung/10 Minuten	



Ein inaktiver Flexanzug ähnelt einer Brustplatte aus Adamantschuppen und fällt angesichts der auf Golarion vertretenen Metallrüstungen eigentlich nur durch das androffanische Design auf. Wird er mit einer Augenblicklichen Aktion aktiviert, dehnt er sich aus und bedeckt auch die Gliedmaßen des Trägers. Ein eingebauter Magnetfeldgenerator lässt die Rüstung sich sodann zu steifer, plattenpanzerartiger Form verhärten. In dieser Form nutzt er die Spielwerte der ausge-dehnten Form. Mit einer Bewegungsaktion kann er wieder in die komprimierte Form zurückgeführt werden, dies geschieht

Einleitung

Technologie auf der Welt

Technologische Ausrüstung

Technologische Gefahren und Artefakte

Tabelle 2-2: Rüstung

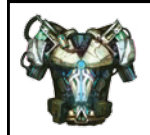
Rüstung	Preis	Rüstungs-/ Schildbonus	Max. GE-Bonus	Rüstungs- malus	Arkane Patzer-Bewegungsrate			Gewicht	Ladungen	Verbrauch
					chance	9 m	6 m			
Leichte Rüstungen										
Streulichtanzug (braun)	100 GM	+1	+8	-1	5%	9 m	6 m	5 Pfd.	24	1 Ladung/Stunde
Traggesschirr für	9.000 GM	+1	+6	-1	5%	9 m	6 m	10 Pfd.	—	—
Schwere Waffen										
Chamäleonanzug	15.000 GM	+2	+6	0	10%	9 m	6 m	5 Pfd.	50	1 Ladung/Minute
Streulichtanzug (schwarz)	150 GM	+2*	+8	-1	5%	9 m	6 m	5 Pfd.	24	1 Ladung/Stunde
Isolieranzug	19.250 GM	+3	+6	0	15%	9 m	6 m	10 Pfd.	—	—
Streulichtanzug (weiß)	200 GM	+3*	+8	-1	5%	9 m	6 m	5 Pfd.	24	1 Ladung/Stunde
Taucheranzug	26.000 GM	+3	+5	-2	30%	9 m	6 m	20 Pfd.	25	1 Ladung/Stunde
Flexanzug (komprimiert)	16.500 GM	+4	+4	-2	25%	9 m	6 m	20 Pfd.	60	1 Ladung/10 Minuten
Streulichtanzug (grau)	700 GM	+4*	+8	-1	5%	9 m	6 m	5 Pfd.	24	1 Ladung/Stunde
Streulichtanzug (grün)	1.000 GM	+5*	+8	-1	5%	9 m	6 m	5 Pfd.	24	1 Ladung/Stunde
Streulichtanzug (rot)	1.400 GM	+6*	+8	-1	5%	9 m	6 m	5 Pfd.	24	1 Ladung/Stunde
Streulichtanzug (blau)	3.600 GM	+7*	+8	-1	5%	9 m	6 m	5 Pfd.	24	1 Ladung/Stunde
Streulichtanzug (orange)	6.000 GM	+8*	+8	-1	5%	9 m	6 m	5 Pfd.	24	1 Ladung/Stunde
Streulichtanzug (prismatisch)	12.000 GM	+9*	+8	-1	5%	9 m	6 m	5 Pfd.	24	1 Ladung/Stunde
Gravitonanzug	40.000 GM	Variiert	+8	0	5%	9 m	6 m	5 Pfd.	24	1 Ladung/Stunde
Mittelschwere Rüstungen										
Notfallschutzanzug	2.000 GM	+2	+2	-4	50%	6 m	4,50 m	2 Pfd.	10	1 Ladung/Stunde,
Wegwerfgegenstand										
GU-Anzug	61.000 GM	+4	+3	-4	40%	6 m	4,50 m	20 Pfd.	25	1 Ladung/Stunde
Nanitenschutzanzug	10.000 GM	+4	+4	-3	20%	6 m	4,50 m	35 Pfd.	24	1 Ladung/Stunde
Schwere Rüstungen										
Raumanzug	90.000 GM	+7	+0	-8	50%	6 m	4,50 m	35 Pfd.	25	1 Ladung/Stunde
Flexanzug (ausgedehnt)	16.500 GM	+8	+1	-5	35%	6 m	4,50 m	20 Pfd.	60	1 Ladung/10 Minuten
Schilde										
Energieschild	6.400 GM	+2	—	0	10%	—	—	1 Pfd.	20	1 Ladung/Minute

* Der volle Bonus wird nur auf die Berührungs-RK angerechnet; siehe die Beschreibung des Gegenstandes.

auch automatisch, sobald ihm die Energie ausgeht. Aufgrund des beim Bau der Rüstung eingesetzten Adamant verleiht ein Flexanzug seinem Träger SR 2/-. Ein Flexanzug wird als Meisterarbeit behandelt.

HERSTELLUNG	HANDWERK SG 28	KOSTEN 14.000 GM
Technologische Waffen und Rüstungen herstellen, Waffenwerkstatt		

GRAVITONANZUG		PREIS 40.000 GM
ART Leicht	GEWICHT 5 Pfd..	RK siehe Text
MAX GE +8	MALUS 0	PATZER 5%
BEWEGUNGSRATE (9 M) 9 m	BEWEGUNGSRATE (6 M) 6 m	
LADUNGEN 24	VERBRAUCH 1 Ladung/Stunde	

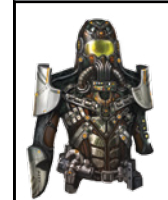


Ein Gravitonanzug besteht aus mehreren schwarzen, flexiblen Riemen, die an einem Gerüst aus empfindlichen Servomechanismen, dünne Platten und kleinen Streifen aus schwarzem Plastikpolymer befestigt sind. Optisch wirkt der Anzug wie eine absolut wirkungslose Rüstung. Ein nicht mit Energie versorgter Gravitonanzug liefert einen Rüstungsbonus von +0. Wird der Anzug aber aktiviert, generiert er ein Gravitonfeld um den Träger, welches einen Rüstungsbonus von +5 verleiht (dieser Bonus ist ein Energieeffekt).

Der Bonus wird verdoppelt auf die KMV des Trägers gegen Kampfmanöver für Ansturm, Überrennen und Zu-Fall-Bringen angerechnet und verlangsamt zudem jeden Sturz des Trägers, als stünde er unter *Federfall*. Wenn der Träger 1 zusätzliche Ladung pro Minute aufwendet, kann er mit einer Bewegungsrate von 18 m fliegen (durchschnittlich). Das Aktivieren dieser Fähigkeit ist eine Standard-Aktion.

HERSTELLUNG	HANDWERK SG 33	KOSTEN 20.000 GM
Technologische Waffen und Rüstungen herstellen, Gravitonwerkstatt		

GU-ANZUG		PREIS 61.000 GM
ART Mittelschwer	GEWICHT 20 Pfd.	RK +4
MAX GE +3	MALUS -4	PATZER 40%
BEWEGUNGSRATE (9 M) 6 m	BEWEGUNGSRATE (6 M) 4,50 m	
LADUNGEN 25	VERBRAUCH 1 Ladung/Stunde	



Ein GU-Anzug (GU = Gefährliche Umgebung) schützt vor Strahlung, Krankheit, Giftgas, Kälte, Hitze und ähnlichen Umgebungsgefahren. Der Anzug benötigt eine Energiequelle, um zu funktionieren; im deaktivierten Zustand funktionieren die folgenden Fähigkeiten nicht:



Einleitung

Technologie auf der Welt

Technologische Ausrüstung

Technologische Gefahren und Artefakte

Wenn der Anzug mit Energie versorgt wird, liefert er Immunität gegen eingeatmete Gifte und Krankheiten, sowie Resistenz 10 gegen alle Arten von Energie mit Ausnahme von Schall. Ein GU-Anzug schützt vollständig vor schwacher radioaktiver Strahlung und senkt die Effekte von mittelschwerer Strahlung auf die von schwacher Strahlung, schützt aber nicht vor starker oder schwerwiegender Strahlung. Er besteht aus einem selbstreparierenden Polymerharz, welches automatisch Löcher oder Risse versiegelt, die durch physische Angriffe auf den Träger oder den Anzug selbst entstehen. Pro verbrauchter Ladung repariert der Anzug bei sich 2W6 Schadenspunkte. Wenn die Selbstreparatur aktiv wird, werden die anderen schützenden Funktionen vorübergehend abgeschaltet. Ein GU-Anzug besitzt Härte 2 und 30 TP.

HERSTELLUNG	HANDWERK SG 28	KOSTEN 30.500 GM
Technologische Waffen und Rüstungen herstellen, Produktionsstätte		

SPACESUIT		PREIS 19.250 GM
ART LEICHT	GEWICHT 10 Pfd.	RK +3
MAX GE +6	MALUS 0	PATZER 15%
BEWEGUNGSRATE (9 M) 9 m	BEWEGUNGSRATE (6 M) 6 m	
LADUNGEN —	VERBRAUCH —	



Dieser gepolsterte Overall besteht aus widerstandsfähigem Polymer, durch welches superleitfähige Fäden gewoben wurden. Er bietet schwachen Schutz vor konventionellen und energetischen Waffen. Der Träger addiert den RK-Bonus des Anzuges (einen eventuellen Verbesserungsbonus eingeschlossen) auf seine Berührungs-RK gegen Berührungsangriffe im Nah- und Fernkampf bei Angriffen, welche Energieschaden verursachen. Zudem verleiht ein Isolieranzug Energieresistenz 5 gegen Elektrizität, Kälte und Säure.

HERSTELLUNG	HANDWERK SG 24	KOSTEN 9.625 GM
Technologische Waffen und Rüstungen herstellen, Waffenwerkstatt		

NANITENSCHUTZANZUG		PREIS 10.000 GM
ART heavy	GEWICHT 35 Pfd.	RK +4
MAX GE +4	MALUS -3	PATZER 20%
BEWEGUNGSRATE (9 M) 206m	BEWEGUNGSRATE (6 M) 4,50 m	
LADUNGEN 24	VERBRAUCH 1 Ladung/Stunde	

Diese Rüstung besetzt aus mehreren Schichten schuppigen Geflechts über einem dicken, stoffartigen Polymergewebe. Ein aktivierter Nanitenschutzanzug verleiht dem Träger zusätzlichen Schutz vor Naniten mittels nicht wahrnehmbarer Magnetfelder, welche die mikroskopisch großen Roboter fernhalten. Ein aktiver Nanitenschutzanzug addiert seinen Rüstungsbonus (vorhandene Verbesserungsboni eingeschlossen) auf die Berührungs-RK des Trägers gegen Naniten. Der Träger erhält einen Resistenzbonus von +4 auf Rettungswürfe gegen nanitenbezogene Effekte, die auf andere Weise als mittels Berührungsangriffen übertragen werden.

HERSTELLUNG	HANDWERK SG 30	KOSTEN 5.000 GM
Technologische Waffen und Rüstungen herstellen, Gravitonwerkstatt		

NOTFALLSCHUTZANZUG		PREIS 2.000 GM
ART Mittelschwer	GEWICHT 2 PFD.	RK +2
MAX GE +2	MALUS ++4	PATZER 50%
BEWEGUNGSRATE (9 M) 6 m	BEWEGUNGSRATE (6 M) 4,50 m	
LADUNGEN 10	VERBRAUCH 1 Ladung/Stunde (Wegwerfgegenstand)	



Wenn ein Notfallschutzanzug nicht getragen wird, erscheint er als faustgroße Plastikkugel. Bei Aktivierung hüllt er die ihn haltende Kreatur in einem Ganzkörperschutzanzug ein. Ein aktivierter Notfallschutzanzug bietet Immunität gegen schwache Strahlung und Resistenz 5 gegen alle Energiearten mit Ausnahme von Schall. Seine Luftfilter bieten einen Bonus von +4 auf Rettungswürfe gegen eingeatmete Gifte und Krankheiten.

Ein Notfallschutzanzug kann nur einmal benutzt werden. Wenn ihm die Ladungen ausgehen oder er deaktiviert wird, zerfällt er in nutzlose Fragmente.

HERSTELLUNG	HANDWERK SG 30	KOSTEN 1.000 GM
Technologische Waffen und Rüstungen herstellen, Waffenwerkstatt		

RAUMANZUG		PREIS 90.000 GM
ART SCHWER	GEWICHT 35 Pfd.	RK +7
MAX GE +0	MALUS -8	PATZER 50%
BEWEGUNGSRATE (9 M) 6 m	BEWEGUNGSRATE (6 M) 4,50 m	
LADUNGEN 25	VERBRAUCH 1 Ladung/Stunde	



Zu diesem luftdichten Anzug aus synthetischen Polymerverbindungen gehört ein kuppelartiger Helm, der den Kopf des Trägers völlig umgibt. Ein Raumanzug funktioniert nahezu wie ein GU-Anzug (siehe Seite 30), bietet aber etwas höheren Rüstungsschutz und vollständigen Schutz vor Strahlung und Vakuum, solange er über Energie verfügt. Ein Raumanzug repariert sich selbst mit einer Geschwindigkeit von 4W6 Schadenspunkten pro verbrauchte Ladung. Er besitzt Härte 6 und 60 TP. Ein Raumanzug ist mit mehreren kleinen Schubdüsen ausgestattet, die es ihm erlauben, sich in Schwerelosigkeit mit einer Bewegungsrate: Fliegen von 6 m (schlecht) voran zu bewegen, solange der Anzug über Energie verfügt. Diese Düsen liefern keine Vorteile in Bereichen mit hoher, niedriger oder normaler Schwerkraft.

Ein Raumanzug ist mit mehreren kleinen Schubdüsen ausgestattet, die es ihm erlauben, sich in Schwerelosigkeit mit einer Bewegungsrate: Fliegen von 6 m (schlecht) voran zu bewegen, solange der Anzug über Energie verfügt. Diese Düsen liefern keine Vorteile in Bereichen mit hoher, niedriger oder normaler Schwerkraft.

HERSTELLUNG	HANDWERK SG 30	KOSTEN 45.000 GM
Technologische Waffen und Rüstungen herstellen, Waffenwerkstatt		

STREULICHTANZUG		PREIS variiert
Braun		100 GM
Schwarz		150 GM
Weiß		200 GM
Grau		700 GM
Grün		1.000 GM
Rot		1.400 GM

Blau		3.600 GM
Orange		6.000 GM
Prismatisch		12.000 GM
ART leicht	GEWICHT 5 Pfd.	RK +1
MAX GE +8	MALUS -1	PATZER 5%
BEWEGUNGSRATE (9 M) 9 m		BEWEGUNGSRATE (6 M) 6 m
LADUNGEN 24		VERBRAUCH 1 Ladung/Stunde



Ein Streulichtanzug ist ein enganliegender, sich dem Träger anpassender Anzug aus hochreflektiven Polymer- und synthetischen Metallfasern. Er soll Angriffe von Strahlenwaffen reflektieren und bietet nur minimalen Schutz vor körperlichem Schaden. Das Aktivieren eines Streulichtanzuges ist eine Standard-Aktion; ein aktivierter Anzug erscheint unscharf und lässt das

von seiner Oberfläche reflektierte Licht verschwimmen, so dass der Träger verschwommen und von Dunst umgeben wirkt.

Ein aktivierter Streulichtanzug erhöht die Berührungs-RK des Trägers um einen variablen Wert. Bei diesem Bonus handelt es sich um einen Rüstungsbonus, welcher aber nicht auf die normale RK des Trägers oder die RK angerechnet wird, wenn er auf dem falschen Fuß angetroffen wird, sieht man vom Grundrüstungsbonus des Anzuges von +1 ab. Dieser Bonus auf die Berührungs-RK betrifft nur Angriffe mit Strahlen und Strahlenwaffen und wirkt nicht gegen andere Berührungsangriffe.

Farbe Bonus auf die Berührungs-RK

Braun	+1
Schwarz	+2
Weiß	+3
Grau	+4
Grün	+5
Rot	+6
Blau	+7
Orange	+8
Prismatisch	+9

HERSTELLUNG	HANDWERK variiert	KOSTEN variiert
Braun	SG 24	50 GM
Schwarz	SG 25	75 GM
Weiß	SG 26	100 GM
Grau	SG 27	350 GM
Grün	SG 28	500 GM
Rot	SG 29	700 GM
Blau	SG 30	1.800 GM
Orange	SG 31	3.000 GM
Prismatisch	SG 32	6.000 GM

Technologische Waffen und Rüstungen herstellen, Waffenwerkstatt

TAUCHERANZUG		PREIS 26.000 GM
ART LEICHT	GEWICHT 20 Pfd.	RK +3
MAX GE +5	MALUS -2	PATZER 30%
BEWEGUNGSRATE (9 M) 9 m		BEWEGUNGSRATE (6 M) 6 m
LADUNGEN 25		VERBRAUCH 1 Ladung/Stunde

Ein Taucheranzug ist ein dichtanliegendes Geflecht aus verstärktem Gummi und Polymerfasern, welches über Schwäm-



me verfügt, die aus der Umgebung Sauerstoff ziehen und reinigen können. Der Anzug kann mit derselben Leichtigkeit Sauerstoff aus dem Wasser wie aus der Luft gewinnen. Der Helm des Anzuges liegt eng an, gestattet aber beste Wahrnehmung. Der Anzug selbst ist dehnbar, bietet aber besten Schutz gegen Druck – hinsichtlich

Wasserdruckschadens wird der Träger des Anzuges behandelt, als befände er sich 300 m weniger tief. Der Träger ist zudem immun gegen eingeatmete Giftstoffe und kann problemlos unter Wasser atmen, nicht aber im Vakuum. An den Händen und Füßen können Schwimmhäute und lange Flossen als Bewegungsaktion aus- und eingefahren werden. Bei ausgefahrenen Schwimmhilfen erlangt der Träger eine Bewegungsrate: Schwimmen von 6 m und einen Bonus von +8 auf Fertigkeitwürfe für Schwimmen, zugleich steigt der Rüstungsmalus aber auf -4 und die Bewegungsrate: Land sinkt auf 6 m (bzw. auf 4,50 m für langsamere Charaktere). Der Rüstungsmalus wirkt sich niemals auf Fertigkeitwürfe für Schwimmen aus.

HERSTELLUNG	HANDWERK SG 26	KOSTEN 13.000 GM
Technologische Waffen und Rüstungen herstellen, Produktionsstätte		

TRAGGESCHIRR FÜR SCHWERE WAFFEN		PREIS 9.000 GM
ART LEICHT	GEWICHT 10 PFD.	RK +1
MAX GE +6	MALUS -1	PATZER 5%
BEWEGUNGSRATE (9 M) 9 m		BEWEGUNGSRATE (6 M) 6 m
LADUNGEN —		VERBRAUCH —



Ein Tragggeschirr für Schwere Waffen wird abgekürzt auch als „S-Gurt“ bezeichnet. Es handelt sich um ein umfangreiches Gebilde aus Plastik- und Metallriemen

und -stützen. Das Geschirr kann in Verbindung mit anderen Rüstungen getragen werden, allerdings ist der RK-Bonus des Geschirrs nicht mit dem anderer Rüstungen kumulativ – sein Rüstungsmalus und die Arkane Patzerchance dagegen schon.

Ein Tragggeschirr für Schwere Waffen gibt dem Träger zusätzliche Standfestigkeit und Stützkraft, so dass er Schwere Waffen wie gewöhnliche Feuerwaffen nutzen kann; d.h. er kann das Talent Umgang mit Exotischen Waffen (Feuerwaffen) anstelle von Umgang mit Exotischen Waffen (Schwere Waffen) bei Nutzung Schwerer Waffen verwenden. Ein Charakter, der über das Talent Umgang mit Exotischen Waffen (Schwere Waffen) verfügt und einen S-Gurt benutzt, kann Schwere Waffen leichter einsetzen und erhält einen Situationsbonus von +1 auf alle Angriffswürfe mit Schweren Waffen, die in das Tragggeschirr eingehakt sind. Im Gegensatz zu den meisten technologischen Rüstungen benötigt ein Tragggeschirr für Schwere Waffen keine Energie, sondern verfügt über rein mechanische Komponenten.

HERSTELLUNG	HANDWERK SG 27	KOSTEN 4.500 GM
Technologische Waffen und Rüstungen herstellen, Waffenwerkstatt		



Einleitung

Technologie auf der Welt

Technologische Ausrüstung

Technologische Gefahren und Artefakte

Pharmazeutika

Zur Einnahme eines pharmazeutischen Gegenstandes ist eine Standard-Aktion erforderlich oder eine Bewegungsaktion bei Nutzung eines Medizinischen Injektors (siehe Seite 49). Eine Anwendung eines pharmazeutischen Gegenstandes wiegt nur 1/10 Pfund, daher ist bei den folgenden Gegenständen kein Gewicht angegeben. Pharmazeutische Gegenstände können unterschiedliche Formen besitzen, es kann sich z.B. um einzunehmende Pillen oder auch um zu injizierende Seren handeln. Die Methode der Zuführung ist vom Gewicht und den Kosten des Gegenstandes mit abgedeckt. Jeder pharmazeutische Gegenstand kann unabhängig von seiner Form mit einem Medizinischen Injektor schneller verabreicht werden.

Jeder pharmazeutische Gegenstand wird im Folgenden vollständig beschrieben samt seiner Spielwerte. Diese Informationen sind wie folgt organisiert:

Preis: Dies ist der Verkaufspreis des pharmazeutischen Gegenstandes in Goldstücken, sofern er zum Verkauf steht. Wie Zaubertränke können auch Pharmazeutika von SC zum 1/2 Preis verkauft werden.

Herstellung: Zur Herstellung eines pharmazeutischen Gegenstandes muss ein Charakter bestimmte Voraussetzungen erfüllen. Grundsätzlich muss er wenigstens ein Talent zum Herstellen technologischer Gegenstände und Zugang zu einem Medizinischen Labor besitzen. Während des Herstellungsprozesses werden Werkstoffe verbraucht, welche nicht zu den Kosten des Gegenstandes hinzurechnet werden. Sollte der Herstellungsprozess scheitern, müssen neue Baukomponenten für den nächsten Versuch zur Verfügung gestellt werden.

Handwerk: Dies ist der SG des Fertigkeitswurfes für Handwerk, um den pharmazeutischen Gegenstand herzustellen, und der SG für Heilkunde oder Wissen (Baukunst), um den Gegenstand zu identifizieren.

Kosten: Dieser Eintrag benennt die Kosten der Herstellung des pharmazeutischen Gegenstandes in Goldstücken. In der Regel entsprechen die Kosten dem 1/2 Preis des Gegenstandes.

ALLHEILMITTEL

PREIS
1.400 GM



Eine Anwendung Allheilmittel ermöglicht dem Ziel einen zusätzlichen Rettungswurf gegen einen gegenwärtig auf ihn einwirkenden Gift- oder Krankheitseffekt. Dieser

zusätzliche Rettungswurf zählt hinsichtlich der Anzahl erforderlicher und erfolgreicher Rettungswürfe, um den fortlaufenden Gift- oder Krankheitseffekt zu beenden. Sollte das Ziel gegenwärtig unter mehreren solcher Effekte leiden, wirkt eine Anwendung Allheilmittel nur gegen den Effekt mit dem höchsten SG des Rettungswurfes.

Selbst wenn dem Ziel der Rettungswurf nicht gelingt, stellt Allheilmittel 1W4 Punkte Attributsschaden oder 1 Punkt Attributsentzug wieder her, den das Ziel durch Gift oder Krankheit erlitten hat. Dabei wird stets zuerst Attributsentzug geheilt. Sollte das Opfer Schaden oder Entzug an mehreren Attributen erlitten haben, wirkt Allheilmittel bei dem Attribut, welches den höchsten Verlust erlitten hat (im Falle mehrerer in gleichem Maß betroffener Attribute lässt den Zufall entscheiden).

(TA) Tabelle 2-3: Pharmazeutika

Pharmazeutischer Gegenstand	Preis
Allheilmittel	1.400 GM
Aufputschmittel	200 GM
Epinephrin	4.550 GM
Gerinnungsmittel (Grad I)	250 GM
Gerinnungsmittel (Grad II)	500 GM
Gerinnungsmittel (Grad III)	750 GM
Gerinnungsmittel (Grad IV)	1.000 GM
Gerinnungsmittel (Grad V)	1.250 GM
Synthetisches Adrenalin	250 GM
Impulsunterdrücker	2.250 GM
Torpinal	300 GM
Zortaphen	2.250 GM

HERSTELLUNG **HANDWERK** SG 25 **KOSTEN** 700 GM

Pharmazeutischen Gegenstand herstellen, Medizinisches Labor

AUFPUTSCHMITTEL

PREIS
250 GM



Dieses synthetische Adrenalinderivat wurde früher von Soldaten genutzt, um ihre Wahrnehmung und Reaktionszeit zu verbessern. Es besitzt

allerdings sehr unschöne Nebeneffekte. Die Droge wirkt nach 1 Runde, die Wirkung hält 1 Stunde an. Das Ziel erhält einen Kompetenzbonus von +5 auf Fertigkeitswürfe für Wahrnehmung und einen Bonus von +3 m auf seine Bewegungsrate: Land, zugleich aber auch einen Malus von -4 auf Konzentrations- und alle Intelligenz-, Weisheits- und Charismabasierenden Fertigkeitswürfe mit Ausnahme von Wahrnehmung.

HERSTELLUNG **HANDWERK** SG 24 **KOSTEN** 125 GM

Pharmazeutischen Gegenstand herstellen, Medizinisches Labor

EPINEPHRIN

PREIS
4.550 GM



Diese mächtige Droge kann kurzlich Verstorbene wiederbeleben. Sofern sie einer Leiche binnen 1 Minute nach dem Ableben verabreicht

wird, steht dem Ziel augenblicklich ein Zähigkeitswurf gegen SG 15 + 1 pro seit dem Tod vergangener Runde zu, um ins Leben zurückzukehren und sich bei 1 TP zu stabilisieren. Werden dem Verstorbenen innerhalb dieses Zeitraumes von 1 Minute mehrere Anwendungen verabreicht, stehen ihm entsprechend viele Zähigkeitswürfe zu, allerdings verursacht jede zusätzliche Anwendung einen kumulativen Malus von -2 auf den Zähigkeitswurf. Wie im Fall der meisten Effekte, welche Tote wiederbeleben, erlangt eine auf diese Weise ins Leben zurückgeholte Kreatur 1 negative Stufe. Epinephrin wirkt nur bei relativ intakten Leichen. Zerstückelte, entsetzlich verbrannte oder anderweitig verstümmelte Leichen können (nach Maßgabe des SL) hiermit nicht wiederbelebt werden, wohl aber die Opfer von Todeseffekten.

Epinephrin kann tödlich wirken, wenn es einer lebendigen Kreatur injiziert wird. In diesem Fall muss dem Ziel ein Zähigkeitswurf gegen SG 16 gelingen, um nicht 3W6 Punkte KO-Schaden aufgrund eines plötzlichen Herzinfarkts zu erleiden. Gelingt der Rettungswurf, wird der KO-Schaden halbiert und das Opfer kränkt für 1W6 Runden. Bei einer lebenden Kreatur ist dieser Effekt ein Gifffekt.

HERSTELLUNG	HANDWERK SG 30	KOSTEN 2.275 GM
-------------	----------------	-----------------

Pharmazeutischen Gegenstand herstellen, Medizinisches Labor

GERINNUNGSMITTEL	PREIS variiert
Grad I	250 GM
Grad II	500 GM
Grad III	750 GM
Grad IV	1.000 GM
Grad V	1.250 GM



Ein Gerinnungsmittel stoppt Blutungen und fördert die Heilung. Eine einzelne Anwendung verleiht für 1 Minute Schnelle Heilung. Mehrere Anwendungen sind nicht kumulativ, verlängern aber die Wirkungs-

dauer jeweils wieder auf 1 Minute. Es gibt fünf unterschiedliche Stärken dieses Medikaments, die Höhe der Schnellen Heilung ist vom jeweiligen Grad abhängig.

Grad	Schnelle Heilung
Grad I	1
Grad II	2
Grad III	3
Grad IV	4
Grad V	5

HERSTELLUNG	HANDWERK variiert	KOSTEN variiert
Grad I	SG 23	125 GM
Grad II	SG 24	250 GM
Grad III	SG 25	375 GM
Grad IV	SG 26	500 GM
Grad V	SG 27	625 GM

Pharmazeutischen Gegenstand herstellen, Medizinisches Labor

IMPULSUNTERDRÜCKER	PREIS 2.250 GM
--------------------	----------------



Eine Injektion Impulsunterdrücker überschwemmt das Gehirn mit Neuroinhibitoren, welche den Geist von überschüssigen Emotionen befreien. Ein Impulsunterdrü-

cker wirkt nach 10 Minuten und macht den Empfänger dann für 1 Stunde gegen Wahnsinn, geistesbeeinflussende Effekte und Moralboni immun. Zudem werden derartige, anhaltende Effekte für die Dauer der Wirkung unterdrückt. Man kann dem Medikament mit einem Zähigkeitswurf gegen SG 14 widerstehen. Eine Kreatur kann nur alle 24 Stunden von einer Anwendung Impulsunterdrücker betroffen werden.

HERSTELLUNG	HANDWERK SG 26	KOSTEN 1.125 GM
-------------	----------------	-----------------

Pharmazeutischen Gegenstand herstellen, Medizinisches Labor

SYNTHETISCHES ADRENALIN	PREIS 200 GM
-------------------------	--------------



Synthetisches Adrenalin belebt den Körper zu Lasten geistiger Klarheit. Die Wirkung tritt nach 1 Minute ein. Die Droge hebt Entkräftung und Erschöpfung auf und heilt bei

einem körperlichen Attribut (ST, GE oder KO) nach Wahl des Zieles 1W4 Punkte Attributsschaden. Die erste Anwendung, die innerhalb eines Zeitraumes von 24 Stunden eingenommen wird,

fügt dem Ziel jeweils 1W2 Punkte IN- und WE-Schadens zu; jede weitere Anwendung, welche innerhalb desselben 24-Stunden-Zeitraumes eingenommen wird, fügt dem Ziel jeweils 1W4 Punkte IN- und WE-Schaden zu. Man kann Synthetischem Adrenalin mit einem Zähigkeitswurf gegen SG 12 widerstehen.

HERSTELLUNG	HANDWERK SG 22	KOSTEN 100 GM
-------------	----------------	---------------

Pharmazeutischen Gegenstand herstellen, Medizinisches Labor

TORPINAL	PREIS 300 GM
----------	--------------



Bei Torpinal handelt es sich um ein zu injizierendes Serum, welches das Ziel bei Verhören kooperationsbereiter macht. Die Wirkung setzt

nach 1 Minute ein, man kann ihr mit einem Willenswurf gegen SG 12 widerstehen. Häufig werden einem Ziel bei gelungenem Rettungswurf weitere Anwendungen der Droge injiziert. Jede Dosis, welche innerhalb eines Zeitfensters von 1 Minute injiziert wird, erzwingt einen erneuten Rettungswurf gegen die Effekte von Torpinal, wobei der SG des Rettungswurfes pro zusätzlicher Anwendung um +2 steigt (Maximum 22). Ein Opfer, welches der Wirkung von Torpinal erliegt, ist stark geneigt, während der folgenden 10 Minuten die Wahrheit zu enthüllen. Wenn dem Opfer während dieses Zeitraumes eine Frage gestellt wird, muss dem Opfer ein Willenswurf gegen den SG des misslungenen Willenswurfes gegen die Torpinalinjektion gelingen, um nicht möglichst wahr zu antworten. Das Opfer unterliegt keinem Zwang, irgendwelchen Vorschlägen zu folgen, sieht man vom Drang zur Wahrheit ab. Ein Opfer unter der Wirkung von Torpinal erleidet einen Malus von -10 auf Fertigkeitswürfe für Bluffen, so dass es selbst bei erfolgreichen Rettungswürfen gegen die anhaltenden Effekte kaum überzeugend lügen kann. Torpinal ist ein geistesbeeinflussender Gifteffekt.

HERSTELLUNG	HANDWERK SG 22	KOSTEN 150 GM
-------------	----------------	---------------

Pharmazeutischen Gegenstand herstellen, Medizinisches Labor

ZORTAPHEN	PREIS 2.250 GM
-----------	----------------



Zortaphen ist ein hochwirksames Betäubungsmittel. Eine Kreatur, welche eine Anwendung Zortaphen einnimmt, wird für 1 Stunde bewusstlos, sofern

ihr kein Zähigkeitswurf gegen SG 15 gelingt. Die Bewusstlosigkeit tritt 1W6 Runden nach dem gescheiterten Rettungswurf ein. Unter dem Einfluss von Zortaphen ist eine schlafende Kreatur zudem immun gegen Schmerzen und erwacht nicht, wenn ihr Schaden zugefügt wird. Um einen solchen Schläfer vorzeitig aufzuwecken, ist ein Fertigkeitswurf für Heilkunde erforderlich, der eine Volle Runde in Anspruch nimmt. Zortaphen ist ein Gift- und ein Schlafeffekt.

Eine Überdosis Zortaphen kann gefährlich sein. Ein geübter Charakter kann jemanden mit einem Fertigkeitswurf für Heilkunde gegen SG 15 auf unbegrenzte Zeit bewusstlos halten, sofern er ihm jede Stunde eine neue Dosis injiziert. Scheitert der Fertigkeitswurf oder wird eine zweite Anwendung ohne begleitenden Fertigkeitswurf injiziert, muss einem bereits unter der Wirkung von Zortaphen stehendem Opfer ein Zähigkeitswurf gegen SG 15 gelingen, um nicht 1W6 Punkte KO-Schaden zu erleiden.

HERSTELLUNG	HANDWERK SG 22	KOSTEN 1.125 GM
-------------	----------------	-----------------

Pharmazeutischen Gegenstand herstellen, Medizinisches Labor



Kybernetik

Kybernetik ist eine Form der Technologie, welche einem Wirtskörper chirurgisch implantiert werden muss, ehe sie funktioniert. Kybernetische Gegenstände besetzen einen eigenen Satz Körperrüstungsplätze einer Kreatur. Die meisten dieser Gegenstände sind für Humanoide gedacht – es ist möglich, Kybernetik in einen nichthumanoiden Körper zu implantieren, wenn auch schwerer.

Jedes Stück Kybernetik besitzt einen Implantationswert, welcher andeutet, wie schwerwiegend das Implantat in die Körperchemie eingreift. Die Summe der Implantationswerte aller kybernetischen Gegenstände, die einer Kreatur implantiert werden, kann weder den Konstitutionswert, noch den Intelligenzwert der Kreatur übertreffen. Der Konstitutionswert bestimmt das Limit an Implantaten, welches der Körper akzeptiert, während der Intelligenzwert das Limit setzt, wie viele Implantate das Gehirn kontrollieren kann. Sollte ein Implantat eine dieser beiden Beschränkungen überschreiten, funktioniert es nicht, belegt aber dennoch den Körperrüstungsplatz. Zudem erleidet ein Charakter mit kybernetischen Implantaten, deren Gesamtimplantationswert höher ist als seine Intelligenz oder Konstitution, einen Malus von -4 auf alle Rettungswürfe.

Eine Kreatur, welche weder einen Intelligenz-, noch einen Konstitutionswert besitzt, kann von Kybernetik nicht profitieren, wohl aber eine Kreatur, welche zumindest über eines dieser Attribute verfügt.

Die Installation eines kybernetischen Gegenstandes erfordert eine Anzahl von Stunden in Höhe des Implantationswertes des Gegenstandes, sofern die Installation von Hand erfolgt; bestimmte technologische Gegenstände können diesen Prozess beschleunigen. Das Ziel muss während der gesamten Installation hilflos oder zu dem Eingriff bereit sein. Der Installateur legt am Ende des Prozesses einen Fertigkeitswurf für Heilkunde gegen SG 20 + doppelten Implantationswert ab (diesen Wert findest du bei jedem kybernetischen Gegenstand aufgeführt). Bei Erfolg erleidet das Ziel KO-Schaden in Höhe des Implantationswertes und der kybernetische Gegenstand aktiviert sich augenblicklich. Bei einem Scheitern erleidet das Ziel ebenfalls den KO-Schaden, allerdings scheitert die Installation; ein neuer Versuch kann durchgeführt werden, es ist in der Regel aber weise, erst den KO-Schaden auszuheilen.

Kybernetische Gegenstände können mittels derselben Prozedur entfernt werden, scheitert hier der Fertigkeitswurf für Heilkunde, bedeutet dies, dass der Gegenstand nicht entfernt werden konnte. Glücklicherweise ist das Entfernen aber leichter als der Einbau, so dass Fertigkeitswürfe für Heilkunde einem Bonus von +10 unterliegen. Um einen kybernetischen Gegenstand aus einer toten Kreatur zu entfernen, ist kein Fertigkeitswurf erforderlich, der Vorgang dauert lediglich eine Anzahl von Runden in Höhe des Implantationswertes des Gegenstandes. Man kann nicht gleichzeitig mehrere kybernetische Gegenstände implantieren und/oder entfernen.

Ein NSC verlangt in der Regel 1/10 des Gesamtpreises eines kybernetischen Gegenstandes für die Installation des Gegenstandes.

Jeder kybernetische Gegenstand wird im Folgenden vollständig beschrieben samt seiner Spielwerte. Diese Informationen sind wie folgt organisiert:

Preis: Dies ist der Verkaufspreis des kybernetischen Gegenstandes in Goldstücken, sofern er zum Verkauf steht.

Wie magische Gegenstände können auch kybernetische Gegenstände von SC zum 1/2 Preis verkauft werden. Der Preis umfasst nicht die Installationskosten.

Ausrüstungsplatz: Dies ist der Körperteil, in den der kybernetische Gegenstand implantiert werden muss. Ein Ausrüstungsplatz fast stets nur einen kybernetischen Gegenstand. Kybernetische Ausrüstungsplätze werden von normalen Ausrüstungsplätzen für magische Gegenstände getrennt behandelt.

Gewicht: Das Gewicht des kybernetischen Gegenstandes in Pfund. Installierte kybernetische Gegenstände zählen nicht gegen das Tragevermögen des Charakters und behindern ihn auch nicht.

Implantation: Dieser Zahlenwert gibt an, wie stark der kybernetische Gegenstand Körper und Geist belastet. Je höher der Wert, umso schwerwiegender ist der Eingriff. Der Implantationswert wirkt sich auf die Schwierigkeit des Installierens und Entfernens des Gegenstandes aus.

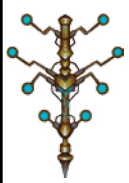
Installation: Dieser Eintrag führt den SG des Fertigkeitswertes für Heilkunde auf, um den kybernetischen Gegenstand sicher einer Kreatur einzupflanzen oder aus ihr zu entfernen.

Beschreibung: Hier werden Aussehen, Fähigkeiten und Kräfte des kybernetischen Gegenstandes Rüstung beschrieben.

Herstellung: Zur Herstellung eines kybernetischen Gegenstandes muss ein Charakter bestimmte Voraussetzungen erfüllen. Grundsätzlich muss er wenigstens ein Talent zum Herstellen technologischer Gegenstände und Zugang zu einer entsprechenden Werkstatt besitzen (siehe Seite 16).

Handwerk: Dies ist der SG des Fertigkeitswurfes für Handwerk, um den kybernetischen Gegenstand herzustellen, und der SG für Wissen (Baukunst), um ihn korrekt zu identifizieren.

Kosten: Dieser Eintrag benennt die Kosten der Herstellung des kybernetischen Gegenstandes in Goldstücken. In der Regel entsprechen die Kosten dem 1/2 Preis der Rüstung.

BERSERKERCHIP		PREIS 36.400 GM
AUSRÜSTUNGSPLATZ Gehirn	GEWICHT 1 Pfd.	
INSTALLATION SG 32	IMPLANTATION 1	
	<p>Ein Berserkerchip wird in das Gehirn einer Kreatur implantiert. Eine erfolgreiche Implantation hinterlässt keine Spuren der Operation. Ein platzierter Berserkerchip verbindet sich direkt mit den motorischen Fähigkeiten und Gefühlen des Patienten. Solange der Benutzer nicht Entkräftet oder Erschöpft ist, kann er den Chip mit einer Schnellen Aktion aktivieren. Ein aktiver Berserkerchip verleiht dem Benutzer einen Moralbonus von +2 auf Stärke und Geschicklichkeit, einen Moralbonus von +1 auf Reflexwürfe und einen Malus von -2 auf Willenswürfe. Der Benutzer kann einen Berserkerchip bis zu 10 Runden am Tag benutzen, welche nicht aufeinanderfolgend sein müssen. Sobald diese Effekte enden, wird er für die doppelte Anzahl an Runden Erschöpft, die er unter den Effekten des Berserkerchips verbracht hat.</p>	
HERSTELLUNG	HANDWERK SG 30	KOSTEN 18.200 GM
Kybernetischen Gegenstand herstellen, Kybernetikwerkstatt		

Einleitung

Technologie auf der Welt

Technologische Ausrüstung


Technologische Gefahren und Artefakte

Tabelle 2-4: Kybernetik

Kybernetischer

Gegenstand	Preis	Gewicht	Implantation	Installation
<i>Kybernetischer Ausrüstungsplatz Arm</i>				
Kybernetischer Arm	4.750 GM	9 Pfd.	2	SG 28
Implantierte Bewaffnung (speziell)	10.000 GM	1 Pfd.	2	SG 26
<i>Kybernetischer Ausrüstungsplatz Körper</i>				
Dermalpanzerung (Mark I)	4.000 GM	5 Pfd.	2	SG 24
Kybernetische Muskeln (Mark I)	8.000 GM	10 Pfd.	2	SG 24
Nanitenkammer (Mark I)	8.000 GM	5 Pfd.	2	SG 24
Kybernetische Reflexverstärker (Mark I)	8.000 GM	10 Pfd.	2	SG 24
Biofilter	16.000 GM	2 Pfd.	3	SG 25
Dermalpanzerung (Mark II)	16.000 GM	5 Pfd.	4	SG 26
Kybernetische Muskeln (Mark II)	32.000 GM	10 Pfd.	4	SG 28
Nanitenkammer (Mark II)	32.000 GM	5 Pfd.	4	SG 28
Kybernetische Reflexverstärker (Mark II)	32.000 GM	10 Pfd.	4	SG 28
Dermalpanzerung (Mark III)	36.000 GM	5 Pfd.	4	SG 28
Dermalpanzerung (Mark IV)	64.000 GM	5 Pfd.	8	SG 30
Kybernetische Muskeln (Mark III)	72.000 GM	10 Pfd.	8	SG 36
Nanitenkammer (Mark III)	72.000 GM	5 Pfd.	8	SG 36
Kybernetische Reflexverstärker (Mark III)	72.000 GM	10 Pfd.	8	SG 36
Dermalpanzerung (Mark V)	100.000 GM	5 Pfd.	10	SG 32
<i>Kybernetischer Ausrüstungsplatz Gehirn</i>				
Steckplatz für Fertigkeitsschip	2.000 GM	1 Pfd.	1	SG 30
Berserkerchip	36.400 GM	1 Pfd.	1	SG 32
<i>Kybernetischer Ausrüstungsplatz Ohren</i>				
Kybernetische Ohren	4.000 GM	1 Pfd.	1	SG 28
<i>Kybernetischer Ausrüstungsplatz Augen</i>				
Kybernetische Augen	4.000 GM	1 Pfd.	1	SG 28
<i>Kybernetischer Ausrüstungsplatz Kopf</i>				
Schädelbombe	4.500 GM	1/2 Pfd.	1	SG 25
<i>Kybernetischer Ausrüstungsplatz Beine</i>				
Kybernetische Beine	8.500 GM	12 Pfd.	4	SG 28
<i>Kybernetische Gegenstände ohne Ausrüstungsplatz</i>				
Kyberkunst	100 GM	1 Pfd.	0	SG 20

BIOFILTER		PREIS
AUSRÜSTUNGSPLATZ Körper		16.000 GM
INSTALLATION SG 25		GEWICHT 2 Pfd.
IMPLANTATION 3		




In Nieren und Leber wird eine Nanitenmatrix installiert, welche dabei hilft, den Körper von Giftstoffen zu reinigen. Ein Biofilter liefert einen Kompe-

tenzbonus von +4 auf Rettungswürfe gegen Gifte und Krankheiten. Ferner würfelt der Benutzer bei solchen Rettungswürfen zwei Mal und nimmt das höhere Ergebnis.

HERSTELLUNG	HANDWERK SG 25	KOSTEN 8.000 GM
-------------	----------------	-----------------

Kybernetischen Gegenstand herstellen, Kybernetikwerkstatt

DERMALPANZERUNG		PREIS
		Variiert
Mark I		4.000 GM
Mark II		16.000 GM
Mark III		36.000 GM
Mark IV		64.000 GM
Mark V		100.000 GM
AUSRÜSTUNGSPLATZ Körper		GEWICHT 5 Pfd..
INSTALLATION Variiert		IMPLANTATION Variiert



Dermalpanzerung besteht aus Schichten aus hochwiderstandsfähigem Bioplastik, die direkt auf der Haut des Patienten verankert werden. Diese Panzerplatten verleihen einen Verbesserungsbonus auf natürliche Rüstung, der sich zudem auf andere Elemente


der Dermalpanzerung auswirkt, wie unten beschrieben:

Panzerungs-kategorie	Verbesserungsbonus	Implantation	Installation
Mark I	+1	2	SG 24
Mark II	+2	4	SG 26
Mark III	+3	4	SG 28
Mark IV	+4	8	SG 30
Mark V	+5	10	SG 32

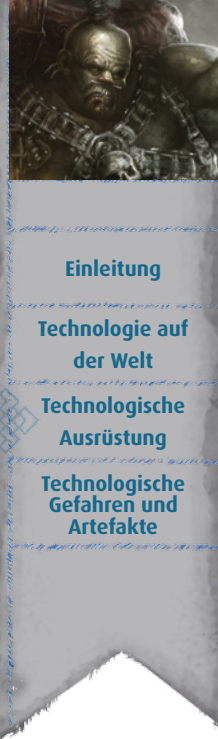
HERSTELLUNG	HANDWERK Variiert	KOSTEN Variiert
Mark I	SG 24	2.000 GM
Mark II	SG 25	8.000 GM
Mark III	SG 26	18.000 GM
Mark IV	SG 27	32.000 GM
Mark V	SG 28	50.000 GM

Kybernetischen Gegenstand herstellen, Kybernetikwerkstatt

IMPLANTIERTE BEWAFFNUNG		PREIS
		10.000 GM (Speziell)
AUSRÜSTUNGSPLATZ Arm		GEWICHT 1 Pfd. (Speziell)
INSTALLATION SG 26		IMPLANTATION 2



Eine leichte Nahkampfwaffe oder einhändige Feuerwaffe können in einen Arm oder einen Kybernetischen Arm implantiert werden. Nahkampfwaffen werden als Schnelle Aktion ein- oder ausgefahren. Fernkampfwaffen feuern durch eine Öffnung in der Hand oder der Rückseite des Handgelenks. Beide Arten von Waffen besitzen dieselben Spielwerte wie die normale Form der jeweiligen Waffe. Feuerwaffen werden über einen Zugang im Arm nachgeladen, wodurch die Nachladezeit auf eine Volle Aktion ansteigt, bzw. verdoppelt wird, sollte sie bereits eine Volle Aktion oder mehr erfordern. Implantierte Waffen sind gutverborgen, um eine zu entdecken, ist eine nachhaltige Durchsuchung (Wahrnehmung SG 25) erforderlich. Implantierte Waffe können mittels Gegenstand zerschmettern beschädigt oder zerstört werden, sind aber immun gegen Kampfmanöver für Entwaffnen.



Einleitung

Technologie auf der Welt

Technologische Ausrüstung

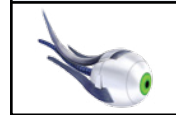
Technologische Gefahren und Artefakte

Waffen, welche in einen Kybernetischen Arm implantiert werden, zählen nicht gegen das Implantationslimit einer Kreatur. Kosten, Preis und Gewicht der zu implantierenden Waffe werden zu den jeweiligen Werten in diesen Spielwerten hinzuaddiert.

HERSTELLUNG	HANDWERK SG 25	KOSTEN 5.000 GM (Speziell)
-------------	----------------	-------------------------------

Kybernetischen Gegenstand herstellen, Kybernetikwerkstatt, zu implantierende Waffe

KYBERNETISCHE AUGEN		PREIS 4.000 GM
AUSRÜSTUNGSPLATZ Augen	GEWICHT 1 Pfd.	
INSTALLATION SG 28	IMPLANTATION 1	



Ein Kybernetisches Auge kann ohne zusätzliche Kosten mit Kybernetischer Kunst verbessert werden, wodurch es eine ungewöhnliche Farbe oder Muster erhält. Wenn ein Paar Augen installiert wird, erlangt der Benutzer einen Situationsbonus von +2 auf Fertigkeitwürfe für Wahrnehmung. Dieser Bonus ist mit Boni auf Fertigkeitwürfe für Wahrnehmung aufgrund anderer kybernetischer Sinne kumulativ. Kybernetische Augen verleihen einen Resistenzbonus von +4 auf alle Rettungswürfe gegen Blindheit und visuelle Effekte.

Der aufgeführte Preis, Implantationswert und Installations-SG gelten für zwei installierte Augen. Ein einzelnes Kybernetisches Auge kostet nur die Hälfte und den halben genannten Implantationswert, um die aufgeführten Vorteile zu erlangen, müssen aber alle Augen einer Kreatur ersetzt werden.

HERSTELLUNG	HANDWERK SG 28	KOSTEN 2.000 GM
-------------	----------------	-----------------

Kybernetischen Gegenstand herstellen, Kybernetikwerkstatt

KYBERNETISCHE BEINE		PREIS 8.500 GM
AUSRÜSTUNGSPLATZ Beine	GEWICHT 12 Pfd.	
INSTALLATION SG 28	IMPLANTATION 4	



Ein Kybernetisches Bein ersetzt ein normales Bein vollständig von der Hüfte abwärts. Es kann die Stelle eines Beines einnehmen, das aufgrund einer schwerwiegenden Wunde verloren wurde. Das Bein ist vollfunktionsfähig und unterscheidet sich optisch nicht von einem gewöhnlichen Bein, kann aber ohne zusätzliche Kosten mit Kybernetischer Kunst ausgestattet werden. Ein Kybernetisches Bein erhöht nicht den Stärkewert des Benutzers. Sollte ein Charakter über zwei kybernetische Beine verfügen, steigt seine Bewegungsrate an Land um +3 m und er erhält einen Bonus von +5 auf Fertigkeitsmanöver für Zu-Fall-Bringen und einen Situationsbonus von +5 auf Fertigkeitwürfe für Akrobatik.

Der aufgeführte Preis, Implantationswert und Installations-SG gelten für zwei installierte Beine. Ein einzelnes Kybernetisches Bein kostet nur die Hälfte und den halben genannten Implantationswert, um die aufgeführten Vorteile zu erlangen, müssen aber alle Beine einer Kreatur ersetzt werden.

HERSTELLUNG	HANDWERK SG 25	KOSTEN 4.250 GM
-------------	----------------	-----------------

Kybernetischen Gegenstand herstellen, Kybernetikwerkstatt

KYBERNETISCHE KUNST		PREIS 100 GM
AUSRÜSTUNGSPLATZ Keiner	GEWICHT 1 Pfd.	
INSTALLATION SG 20	IMPLANTATION 0	

Kybernetische Kunst belastet den Körper am wenigsten, was Kybernetik angeht. Das Implantat ähnelt optisch einer Tätowierung, leuchtet auch Wunsch aber schwach und liefert Licht wie eine Kerze. Manche Kunstwerke sind animiert und präsentieren eine sich ständig wiederholende Szene. Kybernetische Kunst wird mit Hilfe eines kleinen Metallstiftes installiert, welcher schwache Naniten in einen Körperteil injiziert. Die Qualität des Kunstwerkes hängt vom Fertigkeitswurf des Installierenden für Handwerk (Malerei oder Tätowierkunst) ab.

HERSTELLUNG	HANDWERK SG 20	KOSTEN 50 GM
-------------	----------------	--------------

Kybernetischen Gegenstand herstellen, Kybernetikwerkstatt

KYBERNETISCHE MUSKELN		PREIS Variiert
Mark I		8.000 GM
Mark II		32.000 GM
Mark III		72.000 GM
AUSRÜSTUNGSPLATZ Körper	GEWICHT 10 Pfd.	
INSTALLATION Variiert	IMPLANTATION Variiert	



Kybernetische Muskeln sind kräftige synthetische Muskeln, welche die bestehende Muskelmasse einer Kreatur nicht ersetzen, sondern verstärken. Einmal installierte Kybernetische Muskeln verleihen einen Verbesserungsbonus auf Stärke. Dieser Verbesserungsbonus bestimmt Preis, Implantationswert und die SG für Installation und Handwerk (siehe unten).

onswert und die SG für Installation und Handwerk (siehe unten).

Muskelkategorie	Verbesserungs- bonus	Implantation	Installation
Mark I	+2 ST	2	SG 24
Mark II	+4 ST	4	SG 28
Mark III	+6 ST	8	SG 36

HERSTELLUNG	HANDWERK Variiert	KOSTEN Variiert
Mark I	SG 24	4.000 GM
Mark II	SG 28	16.000 GM
Mark III	SG 32	36.000 GM

Kybernetischen Gegenstand herstellen, Kybernetikwerkstatt

KYBERNETISCHE OHREN		PREIS 4.000 GM
AUSRÜSTUNGSPLATZ Ohren	GEWICHT 1 Pfd.	
INSTALLATION SG 28	IMPLANTATION 1	

Ein Kybernetisches Ohr kann ohne zusätzliche Kosten mit Kybernetischer Kunst verbessert werden, wodurch es eine ungewöhnliche Farbe oder Form erhält. Wenn ein Paar Ohren installiert wird, erlangt der Benutzer einen Situationsbonus von +2 auf Fertigkeitwürfe für Wahrnehmung. Dieser Bonus ist mit Boni auf Fertigkeitwürfe für Wahrnehmung aufgrund anderer kybernetischer Sinne kumulativ. Kybernetische Ohren verleihen einen Resistenzbonus von +4 auf alle Rettungswürfe gegen Schalleffekte. Der aufgeführte Preis, Implantationswert und Installations-SG gelten für zwei installierte Ohren. Ein einzelnes Kybernetisches Ohr kostet nur die Hälfte und den halben genannten Implantationswert, um die aufgeführten Vorteile zu erlangen, müssen aber alle Ohren einer Kreatur ersetzt werden.

HERSTELLUNG	HANDWERK SG 28	KOSTEN 2.000 GM
Kybernetischen Gegenstand herstellen, Kybernetikwerkstatt		

KYBERNETISCHE REFLEXVERSTÄRKER	PREIS Variiert
Mark I	8.000 GM
Mark II	32.000 GM
Mark III	72.000 GM
AUSRÜSTUNGSPLATZ Körper	GEWICHT 10 Pfd.
INSTALLATION Variiert	IMPLANTATION Variiert



Kybernetische Reflexverstärker stärken und verbessern nicht nur die bestehenden Reflexe, sondern verbessern auch die Übertragungsrate der Nervenimpulse an die umgebende Muskulatur. Nach der Installation verleihen Kybernetische Reflexverstärker einen Verbesserungsbonus auf Gewandtheit. Von der Höhe dieses Verbesserungsbonus sind der Preis, der Implantationswert und die SG für Installation und Handwerk des Implantats abhängig:

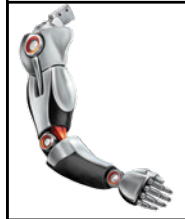
wert und die SG für Installation und Handwerk des Implantats abhängig:

Verstärker-kategorie	Verbesserungs-bonus	Implantation	Installation
Mark I	+2 GE	2	SG 24
Mark II	+4 GE	4	SG 28
Mark III	+6 GE	8	SG 36

HERSTELLUNG	HANDWERK Variiert	KOSTEN Variiert
Mark I	SG 24	4.000 GM
Mark II	SG 28	16.000 GM
Mark III	SG 32	36.000 GM

Kybernetischen Gegenstand herstellen, Kybernetikwerkstatt

KYBERNETISCHER ARM	PREIS 4.750 GM
AUSRÜSTUNGSPLATZ Arm	GEWICHT 9 Pfd.
INSTALLATION SG 28	IMPLANTATION 2

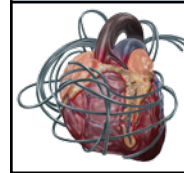


Ein Kybernetischer Arm ersetzt einen normalen Arm vollständig von der Schulter abwärts. Er kann die Stelle eines Armes einnehmen, der aufgrund einer schwerwiegenden Wunde verloren wurde. Der Arm ist vollfunktionsfähig und unterscheidet sich optisch nicht von einem gewöhnlichen Arm, kann aber ohne

zusätzliche Kosten mit Kybernetischer Kunst ausgestattet werden. Ein Kybernetischer Arm erhöht nicht den Stärkewert des Benutzers. Sollte ein Charakter über zwei kybernetische Arme verfügen, kann er des Maximalgewichts für eine Kreatur seiner Stärke und Größenkategorie tragen und heben. Zudem erhält er einen Situationsbonus von +5 auf Fertigkeitswürfe für Klettern. Ein Charakter, welcher eine einhändige oder leichte Waffe mit einem kybernetischen Arm führt, erhält einen Bonus von +5 auf seine KMV gegen Kampfmanöver für Entwarnen. Zwei kybernetische Arme erhöhen diesen Bonus nicht, ermöglichen es aber, den Bonus auch mit zweihändigen Waffen anzuwenden.

HERSTELLUNG	HANDWERK SG 25	KOSTEN 2.375 GM
Kybernetischen Gegenstand herstellen, Kybernetikwerkstatt		

NANITENKAMMER	PREIS Variiert
Mark I	8.000 GM
Mark II	32.000 GM
Mark III	72.000 GM
AUSRÜSTUNGSPLATZ Körper	GEWICHT 5 Pfd.
INSTALLATION Variiert	IMPLANTATION Variiert



Eine Nanitenkammer stärkt die lebenswichtigen Organe im Brustkorb einer Kreatur – insbesondere das Herz, die Lungen und den Herz-Lunge-Kreislauf. Nach der Installation verleiht eine Nanitenkammer einen Verbesserungsbonus

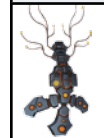
auf Konstitution. Von der Höhe dieses Verbesserungsbonus sind der Preis, der Implantationswert und die SG für Installation und Handwerk des Implantats abhängig:

Kammer-kategorie	Verbesserungs-bonus	Implantation	Installation
Mark I	+2 KO	2	SG 24
Mark II	+4 KO	4	SG 28
Mark III	+6 KO	8	SG 36

HERSTELLUNG	HANDWERK Variiert	KOSTEN Variiert
Mark I	SG 24	4.000 GM
Mark II	SG 28	16.000 GM
Mark III	SG 32	36.000 GM

Kybernetischen Gegenstand herstellen, Kybernetikwerkstatt

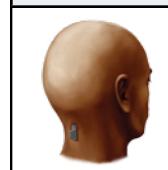
SCHÄDELBOMBE	PREIS 4.500 GM
AUSRÜSTUNGSPLATZ Kopf	GEWICHT 1/2 Pfd.
INSTALLATION SG 25	IMPLANTATION 1



Eine Schädelbombe ist eine an der Schädelbasis implantierte Bombe, welche mittels eines Zünders (siehe Seite 53) zur Explosion gebracht wird. Eine solche Bombe wird meistens zwar implantiert, kann aber auch außerhalb des Körpers zur Explosion gebracht werden. Eine implantierte Bombe verursacht bei der Explosion jeweils 2W6 Punkte Feuer- und Wuchtschaden; dem Empfänger muss ein Zähigkeitswurf gegen SG 10 + erlittener Schaden gelingen, um nicht augenblicklich getötet zu werden. Auf diese Weise getötete Kreaturen können nicht mittels *Lebensatem* oder *Tote erwecken* ins Leben zurückgeholt werden. Explodiert die Bombe außerhalb eines Körpers verursacht sie eine kleine Explosion mit 1,50 m-Radius und fügt denselben Schaden zu (REF, SG 13, halbiert).

HERSTELLUNG	HANDWERK SG 20	KOSTEN 2.250 GM
Kybernetischen Gegenstand herstellen, Kybernetikwerkstatt		

STECKPLATZ FÜR FERTIGKEITSCHIP	PREIS 2.000 GM
AUSRÜSTUNGSPLATZ Gehirn	GEWICHT 1 Pfd.
INSTALLATION SG 30	IMPLANTATION 1



Ein Steckplatz für einen Fertigkeitsschip wird in das Gehirn des Zieles implantiert. An der Schädelbasis verbleibt ein schmaler Einsteckplatz, welcher im ungenutzten Zustand von einem Hautlappen bedeckt ist. Ein installierter Steckplatz hat keinen Effekt, solange kein Fertigkeitsschip (siehe Seite 43) sich im



Einleitung

Technologie auf der Welt

Technologische Ausrüstung

Technologische Gefahren und Artefakte

Steckplatz befindet. Ein eingesteckter Chip verbessert die Befähigung des Benutzers mit der auf ihm eingespeicherten Fertigkeit. Der Umfang dieser Verbesserung ist vom einzelnen Chip abhängig. Der Benutzer erlangt keine Fertigkeitsschritte in der betroffenen Fertigkeit. Ein Fertigkeitsschip benötigt nach dem Einstecken 10 Minuten, um sich richtig zu justieren; während dieser Zeit erleidet der Benutzer einen Malus von -2 auf alle Fertigkeitsschritte, da ablenkende Eindrücke seinen Verstand überschwemmen. Wenn ein Fertigkeitsschip entfernt wird, enden seine Effekte augenblicklich, ohne dass der Benutzer Nachteile erleidet.

HERSTELLUNG	HANDWERK SG 28	KOSTEN 1.000 GM
Kybernetischen Gegenstand herstellen, Kybernetikwerkstatt		

Technologische Ausrüstung

Die meisten technologischen Schätze, welche in Numeria der Entdeckung harren, gehören in diese Auffangkategorie. Jedes der hier aufgeführten Ausrüstungsstücke besitzt eine vollständige Beschreibung inklusive der Spielwerte. Diese Informationen sind wie folgt organisiert:

Preis: Der Wert gibt die Kosten des Gegenstandes in Goldmünzen an, zu welchem die SC ihn erwerben können, sofern er zum Verkauf steht. Wie magische Gegenstände können auch technologische Gegenstände von SC zum halben Preis verkauft werden.

Ausrüstungsplatz: Dieser Eintrag benennt den Ausrüstungsplatz, in welchem der Gegenstand getragen wird, sofern dies erforderlich ist. Sollte der Ausrüstungsplatz mit einem der bereits existenten Ausrüstungsplätze für magische Gegenstände übereinstimmen, kann der Benutzer in diesem Ausrüstungsplatz nur einen technologischen oder einen magischen Gegenstand tragen.

Gewicht: Dieser Eintrag führt das Gewicht des Gegenstandes in Pfund auf.

Ladungen: Dieser Wert benennt die maximale Anzahl an Ladungen, welche der Gegenstand tragen kann.


Verbrauch: Dieser Wert führt die Anzahl an Ladungen auf, welche der Gegenstand bei Aktivierung verbraucht.

Beschreibung: Dieser Abschnitt beschreibt das Aussehen und die Eigenschaften des Ausrüstungsgegenstandes.

Herstellung: Dieser Abschnitt führt die Voraussetzungen auf, welche ein Charakter zum Herstellen des Gegenstandes erfüllen muss. Dabei handelt es sich in der Regel um ein Talent und Zugang zu einer Fertigungsstätte (siehe Seite 16).

Handwerk: Dies ist der SG für Fertigkeitsschritte für Handwerk, um den Gegenstand herzustellen, sowie für Wissen (Baukunst), um den Gegenstand zu identifizieren.


Kosten: Dieser Wert benennt die Herstellungskosten in Goldmünzen; in der Regel entspricht er dem ½ Preis des Gegenstandes.

BATTERIE		PREIS 100 GM
AUSRÜSTUNGSPLATZ	Keiner	GEWICHT 1 Pfd.
LADUNGEN —		VERBRAUCH —
		Die meisten numerianischen technologischen Gegenstände werden mittels Elektrizität angetrieben. Man kann zwar die Elektrizität eines Generators nutzen, allerdings sind Generatoren selten, teu-

er und nur in seltensten Fällen transportabel. Es ist aber gängige Praxis, solche Gegenstände mittels Batterien aufzuladen. Eine Batterie sieht aus wie eine kleine Silberscheibe, in welche merkwürdige Linien geritzt wurden. Die Bewohner Numerias bezeichnen Batterien daher als „Silberscheiben“ und benutzen sie zuweilen auch als Münzen. Eine volle Batterie enthält 10 Ladungen. Um einen Gegenstand mittels einer Batterie aufzuladen, schiebt man die Scheibe einfach in die dafür vorgesehene Öffnung. Die Batterie verliert sofort ihre Ladung, während der Zielgegenstand bis zu 10 Ladungen erhält. Sollte der Gegenstand über weniger freie Ladungsplätze verfügen als die Batterie an Ladungen überträgt, gehen die überzähligen Ladungen verloren. Eine Batterie kann beliebig lange im Ladeschlitze verwahrt oder wieder herausgenommen werden, um sie wieder aufzuladen oder anderswo zu lagern. Dies hat keine Auswirkungen auf den Gegenstand oder seine Ladungen. Das Einführen oder Auswerfen einer Batterie ist eine Bewegungsaktion. Eine Batterie kann im Ladeplatz eines Generators wieder aufgeladen werden, allerdings besteht bei jeder Wiederaufladung eine Chance von 20%, dass die Batterie dabei zerstört wird. Eine zerstörte Batterie ist nur 10 GM wert. Die meisten „Silberscheiben“, welche heutzutage in Numeria in Umlauf sind, sind zerstörte Batterien. Man kann den Unterschied zu einer funktionsfähigen Batterie daran erkennen, wie die Schaltkreise bei Reflektieren des Lichts zu schimmern scheinen: Bei einer geladenen Batterie glühen sie schwach blau und geben Licht wie eine Kerze ab.

HERSTELLUNG	HANDWERK SG 25	KOSTEN 50 GM
Technologischen Gegenstand herstellen, Produktionsstätte		


BEWEGUNGSSENSOR		PREIS 10.000 GM
AUSRÜSTUNGSPLATZ	Keiner	GEWICHT 2 Pfd.
LADUNGEN 20		VERBRAUCH 1 Ladung
	<p>Diese in der Hand getragene Gerät verfügt über einen runden Bildschirm und mehrere rotierende schüsselförmige Objekte an flexiblen Antennen, welche wie kleine Schlangen umher zucken. Das Gerät beobachtet und interpretiert Bewegungen in einem Radius von 9 m, muss dazu aber hin und her bewegt werden – letzteres erfordert eine Bewegungsaktion und verbraucht 1 Ladung. Bei seinem Einsatz verleiht das Gerät einen Situationsbonus von +10 auf Fertigkeitsschritte für Wahrnehmung hinsichtlich sich bewegender Objekte innerhalb von 9 m der Größekategorie Sehr klein oder größer.</p>	
HERSTELLUNG	HANDWERK SG 25	KOSTEN 5.000 GM
Technologischen Gegenstand herstellen, Produktionsstätte		

BEWUSSTSEINSSPEICHER		PREIS 36.000 GM
AUSRÜSTUNGSPLATZ Kopf	GEWICHT 2 Pfd.	
LADUNGEN 1	VERBRAUCH Wegwerfgegenstand	
	<p>Ein Bewusstseinspeicher besteht aus einem seltsamen Helm, der von blinkenden Lichtern bedeckt ist und neben anpassbaren Riemen über eine komplizierte Blende verfügt, welche die Augen bedeckt. Das Gerät wird benutzt, um eine Kopie des Verstandes einer Kreatur anzufertigen und dabei das Wissen, die Erinnerung und die Persönlichkeit einer lebenden Kreatur zu kopieren und einzulagern. Ein Bewusstseinspeicher kann dem Kopf jeder Kreatur der Größen-</p>	

kategorie Sehr klein bis Groß angepasst werden. Sie nimmt mit dem Gehirn des Trägers über einen modulierten Lichtstrahl Verbindung auf, welcher über den Sehnerv übertragen wird, sowie mit Hilfe mehrerer feiner Sensoren, die Kontakt mit dem Schädel des Trägers haben müssen. Um den Verstand einer Person zu kopieren und zu speichern, muss das Gerät 10 Minuten lang arbeiten. Jede Störung verzerrt das Muster und zerstört die Speicherbank. Der Prozess fügt dem Ziel keinen Schaden zu. Ist das Ziel zu dem Vorgang nicht bereit, kann es mit einem Willenswurf gegen SG 20 widerstehen; bei Erfolg wird das Muster verzerrt und die Speicherbank zerstört.

Ein Bewusstseinspeicher kann nur ein Persönlichkeitsmuster speichern. Nach erfolgter Benutzung kann sie kein zweites Mal benutzt werden, selbst wenn das Muster anderswo wieder hochgeladen werden sollte. Das Muster in der Speicherbank befindet sich effektiv in Stasis: Der Verstand altert nicht und erlangt weder neue Erfahrungen noch Wissen. Er ist von der Welt abgeschnitten und weiß nicht, dass die Zeit weiterläuft, auch wenn er seltsame Träume durchlebt. Sollte die Speicherbank zerstört werden, verschwindet auch die gespeicherte Persönlichkeit, die Speicherbank muss allerdings nicht dauerhaft mit Energie versorgt werden, um die Persönlichkeit zu erhalten. Eine gespeicherte Persönlichkeit kann nur einmal hochgeladen werden. Sie kann in einen leeren Klon in einer Klonkapsel hochgeladen werden (siehe Seite 47). Ebenso könnte sie in einen Roboter oder den Kern einer Künstlichen Intelligenz hochgeladen werden, allerdings handelt es sich dabei um hochkomplexe Vorgänge, welche eine gespeicherte Persönlichkeit oft in den Wahnsinn treiben.

HERSTELLUNG	HANDWERK SG 28	KOSTEN 18.000 GM
Technologischen Gegenstand herstellen, Kybernetikwerkstatt		

CHEMISCHER ANALYSATOR		PREIS 2.500 GM
AUSRÜSTUNGSPLATZ	Keiner	GEWICHT 8 Pfd.
LADUNGEN	10	VERBRAUCH 1 Ladung
	<p>Ein Chemischer Analysator ist ein in der Hand getragenes Gerät mit einer ausziehbaren Antenne, an deren Spitze sich ein Probennehmer befindet. Er verleiht einen Kompetenzbonus von +5 auf alle Fertigkeitswürfe für Handwerk (Alchemie) oder Wissen (Baukunst), um einen unbekannten pharmazeutischen Gegenstand, ein Gift, eine Chemikalie oder eine Substanz zu identifizieren. Er kann nicht bei der Identifikation magischer Effekte oder Gegenstände wie Zaubertränken helfen.</p>	
HERSTELLUNG	HANDWERK SG 25	KOSTEN 1.250 GM
Technologischen Gegenstand herstellen, Produktionsstätte		


CYLEX		PREIS 3.600 GM
AUSRÜSTUNGSPLATZ	Keiner	GEWICHT 1 Pfd.
LADUNGEN	—	VERBRAUCH Wegwerfgegenstand
	<p>Cylex ist ein außergewöhnlich stabiler Sprengstoff, der bei Zimmertemperatur wie weicher Lehm geformt werden kann. Cylex ist von neongrüner Farbe und kann mittels eines Zünders (siehe unten) zur Explosion gebracht werden oder indem man ihm 10 oder mehr Punkte Elektri-</p>	

Tabelle 2-5: Technologische Ausrüstung

Ausrüstungsgegenstand	Preis	Gewicht
<i>Schlösser und Zugangsschlüssel</i>		
Elektronischer Dietrich (braun)	30 GM	1 Pfd.
Elektronischer Dietrich (grau)	900 GM	1 Pfd.
Elektronischer Dietrich (grün)	1.600 GM	1 Pfd.
Elektronischer Dietrich (orange)	4.900 GM	1 Pfd.
Elektronischer Dietrich (prismatisch)	10.000 GM	1 Pfd.
Elektronischer Dietrich (rot)	2.500 GM	1 Pfd.
Elektronischer Dietrich (schwarz)	100 GM	1 Pfd.
Elektronischer Dietrich (weiß)	400 GM	1 Pfd.
Elektronischer Dietrich (blau)	3.600 GM	1 Pfd.
Elektronischer Verschlüssler (braun)	600 GM	5 Pfd.
Elektronischer Verschlüssler (blau)	72.000 GM	5 Pfd.
Elektronischer Verschlüssler (grau)	18.000 GM	5 Pfd.
Elektronischer Verschlüssler (grün)	32.000 GM	5 Pfd.
Elektronischer Verschlüssler (orange)	98.000 GM	5 Pfd.
Elektronischer Verschlüssler (prismatisch)	200.000 GM	5 Pfd.
Elektronischer Verschlüssler (rot)	50.000 GM	5 Pfd.
Elektronischer Verschlüssler (schwarz)	2.000 GM	5 Pfd.

tätsschaden mit einer Aktion zufügt. In diesem Fall explodiert eine Anwendung Cylex mit einer 12 m-Ausdehnung und verursacht jeweils 6W6 Punkte Wucht- und Feuerschaden bei allen Kreaturen und Gegenständen im Wirkungsbereich (REF, SG 17, halbiert).

HERSTELLUNG	HANDWERK SG 26	KOSTEN 1.800 GM
Technologische Waffen und Rüstungen herstellen, Waffenwerkstatt		

DÄMPFUNGSELDGENERATOR		PREIS 10.000 GM
AUSRÜSTUNGSPLATZ Keiner	GEWICHT 2 Pfd.	
LADUNGEN 20	VERBRAUCH siehe Text	



Ein Dämpfungsfeldgenerator wird an einem Gürtel getragen. Wird er aktiviert, verankert er den Träger an Ort und Stelle und schützt ihn vor Krafteinwirkung von außen. Dieser Effekt verleiht dem Träger einen Bonus von +4 auf die KMV gegen Kampfmanöver für Ansturm, Versetzen und Zufall-Bringen, verbraucht aber auch 1 Ladung pro Minute. Sollte der Träger aus einer Höhe von mehr als 3 m stürzen, aktiviert sich der Dämpfungsfeldgenerator automatisch unmittelbar vor dem Aufschlag und halbiert den Fallschaden; dies verbraucht 1 Ladung pro Fallschadenswürfel. Sollte der Generator nicht über genug Ladungen dazu verfügen, reduziert er nur den Schaden bei der seinen Ladungen entsprechenden Anzahl von Würfeln. Der Dämpfungsfeldgenerator reduziert nicht den Schaden, welcher aus der Landung auf gefährlichen Gegenständen wie z.B. in Dornen oder auf Stacheln resultiert.

ELEKTRONISCHER DIETRICH		PREIS Variiert
Braun	30 GM	
Schwarz	100 GM	
Weiß	400 GM	
Grau	900 GM	
Grün	1.600 GM	



Einleitung

Technologie auf der Welt

Technologische Ausrüstung

Technologische Gefahren und Artefakte

Elektronischer Verschlüssler (weiß)	8.000 GM	5 Pfd.
Zugangskarte (braun)	3 GM	—
Zugangskarte (schwarz)	10 GM	—
Zugangskarte (weiß)	40 GM	—
Zugangskarte (grau)	90 GM	—
Zugangskarte (grün)	160 GM	—
Zugangskarte (rot)	250 GM	—
Zugangskarte (blau)	360 GM	—
Zugangskarte (orange)	490 GM	—
Zugangskarte (prismatisch)	1.000 GM	—
Batterien und Energieleitungen		
Batterie	100 GM	1 Pfd.
Ladegerät	5.000 GM	1 Pfd.
Stromkabel	500 GM	1 Pfd.

Granaten und Sprengstoffe

Atomgranate	6.000 GM	1 Pfd.
Befriedungsgranate	750 GM	1 Pfd.
Blendgranate	750 GM	1 Pfd.
Blitzgranate	750 GM	1 Pfd.
Cylex	3.600 GM	1 Pfd.
EMP-Granate	750 GM	1 Pfd.
Flechettgranate	750 GM	1 Pfd.
Frostgranate	750 GM	1 Pfd.
Gravitongranate	2.250 GM	1 Pfd.
Handgranate	750 GM	1 Pfd.
Inferno-Granate	750 GM	1 Pfd.
Knallgranate	250 GM	1 Pfd.
Pestgranate	3.300 GM	1 Pfd.
Plasmagranate	1.600 GM	1 Pfd.
Schallgranate	1.000 GM	1 Pfd.
Splitterhandgranate	750 GM	1 Pfd.
Zünder	500 GM	1 Pfd.

Implantate, Medizinische Geräte und Nanotechnologie

Bewusstseinsspeicher	36.000 GM	2 Pfd.
Chemischer Analysator	2.500 GM	8 Pfd.
Fertigkeitschip (Mark I)	400 GM	—
Fertigkeitschip (Mark II)	1.600 GM	—
Fertigkeitschip (Mark III)	3.600 GM	—
Fertigkeitschip (Mark IV)	6.400 GM	—
Fertigkeitschip (Mark V)	10.000 GM	—
Filtermaske	4.500 GM	1 Pfd.
Hypoinjektor (braun)	1.000 GM	1 Pfd.
Hypoinjektor (schwarz)	6.000 GM	1 Pfd.
Hypoinjektor (weiß)	15.000 GM	1 Pfd.
Hypoinjektor (grau)	28.000 GM	1 Pfd.
Hypoinjektor (grün)	45.000 GM	1 Pfd.
Hypoinjektor (rot)	66.000 GM	1 Pfd.
Hypoinjektor (blau)	91.000 GM	1 Pfd.
Hypoinjektor (orange)	125.000 GM	1 Pfd.
Hypoinjektor (prismatisch)	178.000 GM	1 Pfd.
Klonkapsel	60.000 GM	95 Pfd.
Kortexnadler (Mark I)	30.250 GM	1 Pfd.
Kortexnadler (Mark II)	60.500 GM	1 Pfd.
Kortexnadler (Mark III)	90.750 GM	1 Pfd.
Kortexnadler (Mark IV)	120.000 GM	1 Pfd.
Kortexnadler (Mark V)	151.250 GM	1 Pfd.
Medizinische Notfallausrüstung	1.500 GM	5 Pfd.
Verbesserte Medizinische Notfallausrüstung	11.250 GM	5 Pfd.
Medizinischer Injektor	500 GM	—
Nährpaste	6 GM	1/10 Pfd.

Nanitenkanister	500 GM	1 Pfd.
Sichtverstärkerbrille	1.000 GM	—
SiV-Mod (braun)	200 GM	—
SiV-Mod (schwarz)	400 GM	—
SiV-Mod (weiß)	2.500 GM	—
SiV-Mod (grau)	6.000 GM	—
SiV-Mod (grün)	10.000 GM	—
SiV-Mod (rot)	12.000 GM	—
SiV-Mod (blau)	20.000 GM	—
SiV-Mod (orange)	30.000 GM	—
SiV-Mod (prismatisch)	50.000 GM	—

Andere Werkzeuge und Hilfsmittel

Bewegungssensor	10.000 GM	2 Pfd.
Dämpfungsfeldgenerator	10.000 GM	2 Pfd.
Energiefeld (braun)	4.000 GM	1 Pfd.
Energiefeld (schwarz)	20.000 GM	1 Pfd.
Energiefeld (weiß)	40.000 GM	1 Pfd.
Energiefeld (grau)	60.000 GM	1 Pfd.
Energiefeld (grün)	80.000 GM	1 Pfd.
Energiefeld (rot)	100.000 GM	1 Pfd.
Energiefeld (blau)	120.000 GM	1 Pfd.
Energiefeld (orange)	140.000 GM	1 Pfd.
Energiefeld (prismatisch)	220.000 GM	1 Pfd.
Faltfloß	3.600 GM	10 Pfd.
Feuerlöscher	6.000 GM	7 Pfd.
Feuerzeug	10 GM	—
Geigerzähler	2.000 GM	3 Pfd.
Gravitationsscheibe	2.000 GM	—
Greifzange	100 GM	5 Pfd.
Hologrammgenerator (braun)	500 GM	1 Pfd.
Hologrammgenerator (schwarz)	1.000 GM	1 Pfd.
Hologrammgenerator (weiß)	2.000 GM	1 Pfd.
Hologrammgenerator (grau)	4.000 GM	1 Pfd.
Hologrammgenerator (grün)	30.000 GM	1 Pfd.
Hologrammgenerator (rot)	40.000 GM	1 Pfd.
Hologrammgenerator (blau)	50.000 GM	1 Pfd.
Hologrammgenerator (orange)	60.000 GM	1 Pfd.
Hologrammgenerator (prismatisch)	90.000 GM	1 Pfd.
Ionenband	100 GM	1 Pfd.
Kamera	3.000 GM	3 Pfd.
Kommunikator	6.000 GM	2 Pfd.
Laserzielgerät	8.000 GM	1 Pfd.
Magnetstiefel	5.000 GM	6 Pfd.
Notfallschutzzelt	18.000 GM	15 Pfd.
Notsignal	900 GM	10 Pfd.
Quantentransportkiste	40.000 GM	2 Pfd.
Raketenrucksack	18.000 GM	10 Pfd.
Roboterfernsteuerung	30.000 GM	3 Pfd.
Schockstift	20 GM	1 Pfd.
Signalgeberchip	500 GM	—
Signalsucher (braun)	500 GM	4 Pfd.
Signalsucher (schwarz)	3.000 GM	4 Pfd.
Signalsucher (weiß)	7.500 GM	4 Pfd.
Signalverstärker	9.000 GM	7 Pfd.
Signalsucher (grau)	14.000 GM	4 Pfd.
Signalsucher (grün)	22.500 GM	4 Pfd.
Signalsucher (rot)	33.000 GM	4 Pfd.
Signalsucher (blau)	45.500 GM	4 Pfd.
Signalsucher (orange)	60.000 GM	4 Pfd.
Signalsucher (prismatisch)	76.500 GM	4 Pfd.
Störsignalgeber	10.000 GM	8 Pfd.
Taschenlampe	30 GM	1 Pfd.

Rot 2.500 GM	2,500 GP
Blau 3.600 GM	3,600 GP
Orange 4.900 GM	4,900 GP
Prismatisch 10.000 GM	10,000 GP
AUSRÜSTUNGSPLATZ none	GEWICHT 1 Pfd.
LADUNGEN 10	VERBRAUCH 1 Ladung



Ein Elektronischer Dietrich (oder auch E-Dietrich) ist ein kleines Gerät, mit dem elektronische Schlösser und Gerätschaften praktisch auf dieselbe Weise wie mechanische Schlösser und Mechanismen mittels Diebeswerkzeug geöffnet und

ausgeschaltet werden können. Ein brauncodierter Elektronischer Dietrich ermöglicht dem Benutzer Fertigkeitswürfe für Mechanismus ausschalten bei elektronischen Gerätschaften, während Elektronischer Dietriche mit höherstufiger Codierung zudem einem Kompetenzbonus verleihen (siehe unten). Informationen zum Einsatz von Mechanismus ausschalten bei Technologie findest du auf Seite 5.

Farbe	Bonus
Braun	+0
Schwarz	+1
Weiß	+2
Grau	+3
Grün	+4
Rot	+5
Blau	+6
Orange	+7
Prismatisch	+10

HERSTELLUNG	HANDWERK Variiert	KOSTEN Variiert
Braun	SG 21	15 GM
Schwarz	SG 24	50 GM
Weiß	SG 25	200 GM
Grau	SG 26	450 GM
Grün	SG 27	800 GM
Rot	SG 28	1.250 GM
Blau	SG 29	1.800 GM
Orange	SG 30	2.450 GM
Prismatisch	SG 31	5.000 GM

Technologischen Gegenstand herstellen, Produktionsstätte

ELEKTRONISCHER VERSCHLÜSSLER	PREIS Variiert
Braun	600 GM
Schwarz	2.000 GM
Weiß	8.000 GM
Grau	18.000 GM
Grün	32.000 GM
Rot	50.000 GM
Blau	72.000 GM
Orange	98.000 GM
Prismatisch	200.000 GM
AUSRÜSTUNGSPLATZ keiner	GEWICHT 5 Pfd.
LADUNGEN 10	VERBRAUCH 10 Ladungen

Ein Elektronischer Verschlüssler ist eine klobige, unhandliche Gerätschaft, mit welcher eine Schlüsselkarten (siehe Seite 53) so codiert werden können, dass sie bestimmte Schlösser desselben oder niedrigrangieren Farbcodes öffnen können. Zudem kann

mit dem Gerät ein elektronisches Schloss neucodiert werden, damit es einen anderen Zugangsfarbhang erhält (und gegebenenfalls mit einer Zugangskarte niedrigeren Ranges geöffnet werden kann). Ein Elektronischer Verschlüssler kann jeden Farbzugang seiner eigenen oder niedrigeren Farbstufe codieren. Zum Codieren einer Schlüsselkarte oder eines elektronischen Schlosses ist ein Fertigkeitswurf für Mechanismus ausschalten erforderlich, als würde der Benutzer versuchen, einen elektronischen Mechanismus auszuschalten. Der SG zum Verschlüsseln eines Schlosses oder einer Karte wird in der folgenden Tabelle aufgeführt (der SG entspricht dem SG für Fertigkeitswürfe für Mechanismus ausschalten zum Knacken eines entsprechenden Schlosses). Die Benutzung eines Elektronischen Verschlüsslers erfordert neben einem Fertigkeitswurf noch 1 Minute an Zeit. Der Benutzer kann dabei 20 nehmen, solange der Verschlüssler nicht den Zustand Abgenutzt besitzt. Ein Elektronischer Verschlüssler kann zusammen mit einem Elektronischen Dietrich (siehe Seite 40) benutzt werden, um die Erfolgchancen zu erhöhen – selbst die fähigsten Techniker benötigen für Schlösser mit ranghöherer Farbcodierung einen Elektronischen Dietrich. Weitere Informationen zur Interaktion der Fertigkeit Mechanismus ausschalten mit Technologie findest du auf Seite 5.

Farbe	Verschlüsseln
Braun	SG 20
Schwarz	SG 25
Weiß	SG 30
Grau	SG 35
Grün	SG 40
Rot	SG 45
Blau	SG 50
Orange	SG 55
Prismatisch	SG 60

HERSTELLUNG	HANDWERK Variiert	KOSTEN Variiert
Braun	SG 23	300 GM
Schwarz	SG 24	1.000 GM
Weiß	SG 25	4.000 GM
Grau	SG 26	9.000 GM
Grün	SG 27	16.000 GM
Rot	SG 28	25.000 GM
Blau	SG 29	36.000 GM
Orange	SG 30	49.000 GM
Prismatisch	SG 35	100.000 GM

Technologischen Gegenstand herstellen, Produktionsstätte

ENERGIEFELD	PREIS Variiert
Braun	4.000 GM
Schwarz	20.000 GM
Weiß	40.000 GM
Grau	60.000 GM
Grün	80.000 GM
Rot	100.000 GM
Blau	120.000 GM
Orange	140.000 GM
Prismatisch	220.000 GM
AUSRÜSTUNGSPLATZ Handgelenk	GEWICHT 1 Pfd.
LADUNGEN Variiert	VERBRAUCH 1 Ladung/Minute

Ein Energiefeld wird von einem überraschend leichten Paar schmaler, silberner Armreifen angetrieben. Die Armreifen werden als



Standard-Aktion aktiviert; in diesem Moment bohren sich Dutzende winziger Biofeedbacknadeln in die Arme des Trägers, um sich mit seinem Nervensystem zu verbinden. Da der Prozess nicht ganz schmerzlos ist, muss dem Träger ein Zähigkeitswurf gegen SG 15 gelingen, um nicht für 1 Runde benommen zu sein, während sich das Energiefeld aktiviert. Nach Aktivierung erzeugt das Gerät ein unsichtbares, nicht fassbares Feld aus Energie um das Ziel herum. Das Energiefeld hält feste Gegenstände und Flüssigkeiten fern, nicht aber Gase oder Licht (Laserstrahlen eingeschlossen). Der Benutzer eines Energiefeldes kann immer noch atmen, nicht aber essen oder trinken.

Das Aktivieren eines Energiefeldes ist eine Standard-Aktion und verbraucht 1W6 Ladungen. Im Anschluss verbraucht ein aktives Energiefeld pro Runde 1 zusätzliche Ladung. Solange ein Energiefeld aktiv ist, erhält der Benutzer eine Anzahl zusätzlicher Trefferpunkte in Abhängigkeit von der Stärke des Energiefeldes. Schaden, welcher dem Träger eines Energiefeldes zugefügt wird, wird zuerst von den temporären Trefferpunkten abgezogen, die er durch das Energiefeld erhält. Solange das Energiefeld aktiv ist, ist der Träger gegen Kritische Treffer immun, nicht aber gegen Präzisionsschaden (z.B. Hinterhältigen Schaden). Ein Energiefeld verfügt über Schnelle Heilung, so dass es seine temporären Trefferpunkte jede Runde mit einer festgelegten Geschwindigkeit erneuert. Sollte es aber jemals auf 0 TP reduziert werden, schaltet es sich ab und kann 24 Stunden lang nicht reaktiviert werden. Energiefelder werden automatisch durch Auflösungseffekte auf 0 TP reduziert. Ein Energiefeld kann als Freie Aktion deaktiviert werden. Die Ladungskapazität, Menge der temporären Trefferpunkte und Höhe der Schnellen Heilung, mit der diese temporären Trefferpunkte zurückerlangt werden, variiert nach Farbcodierung des Energiefeldes:

Farbe	Ladungskapazität	Temp. TP	Schnelle Heilung
Braun	10	5	1
Schwarz	15	10	2
Weiß	20	15	3
Grau	25	20	4
Grün	30	25	5
Rot	35	30	6
Blau	40	35	7
Orange	45	40	8
Prismatisch	50	60	10

HERSTELLUNG	HANDWERK Variiert	KOSTEN Variiert
Braun	SG 27	2.000 GM
Schwarz	SG 28	10.000 GM
Weiß	SG 29	20.000 GM
Grau	SG 30	30.000 GM
Grün	SG 31	40.000 GM
Rot	SG 32	50.000 GM
Blau	SG 33	60.000 GM
Orange	SG 34	70.000 GM
Prismatisch	SG 35	110.000 GM

Technologischen Gegenstand herstellen, Gravitonwerkstatt

FALTFLUSS	PREIS 3.600 GM
AUSRÜSTUNGSPLATZ Keiner	GEWICHT 10 Pfd.
LADUNGEN 10	VERBRAUCH 1 Ladung

Ein Faltfloß sieht im Ruhezustand wie ein hellroter Zylinder mit 12,50 cm Durchmesser und 0,60 m Länge aus. Bei Aktivierung

entfaltet er sich zu einem widerstandsfähigen kleinen Boot von 3 m Länge, 1,20 m Breite und 0,60 m Tiefe. Dieses Boot fasst vier mittelgroße Kreaturen und enthält zudem zwei Paare zerlegte Paddel aus verdichtetem Plastik. Drückt man einen Knopf, faltet sich das Floß wieder zusammen, solange es weder Kreaturen noch fremde Gegenstände enthält. Ein Faltfloß verbraucht nur Ladungen, wenn es sich entfaltet oder zusammenfaltet.

HERSTELLUNG	HANDWERK SG 20	KOSTEN 2.250 GM
Herstellung Handwerk SG 24		

Kosten 1.800 GM

Technologischen Gegenstand herstellen, Produktionsstätte

FERTIGKEITSCHIP	PREIS Variiert
Mark I	400 GM
Mark II	1.600 GM
Mark III	3.600 GM
Mark IV	6.400 GM
Mark V	10.000 GM
AUSRÜSTUNGSPLATZ Chipsteckplatz	GEWICHT —
LADUNGEN —	VERBRAUCH —



Ein Fertigkeitsschip enthält eine Fülle an Wissen hinsichtlich einer einzelnen Fertigkeit. Besitzt eine Fertigkeit zahlreiche Unterkategorien, wie es z.B. bei Auftreten, Beruf, Handwerk und Wissen der Fall ist, befindet sich auf einem Fertigkeitsschip stets nur Wissen zu einer Unterart. Ein Benutzer könnte auf einen Fertigkeitsschip mit Wissen (Baukunst) zurückgreifen, nicht aber auf einen Chip mit Handwerk oder Wissen, weil es derart allgemeine Chips nicht gibt. Um auf das auf dem Chip gespeicherte Wissen zurückzugreifen, muss dieser in einen aktiven Steckplatz für einen Fertigkeitsschip (siehe Seite 43) geschoben werden. Der Bonus, den der Chip auf Würfe für die entsprechende Fertigkeit verleiht, hängt vom Chipmodell ab und reicht von einem Verbesserungsbonus von +2 bis hin zu +10:

Ein Benutzer könnte auf einen Fertigkeitsschip mit Wissen (Baukunst) zurückgreifen, nicht aber auf einen Chip mit Handwerk oder Wissen, weil es derart allgemeine Chips nicht gibt. Um auf das auf dem Chip gespeicherte Wissen zurückzugreifen, muss dieser in einen aktiven Steckplatz für einen Fertigkeitsschip (siehe Seite 43) geschoben werden. Der Bonus, den der Chip auf Würfe für die entsprechende Fertigkeit verleiht, hängt vom Chipmodell ab und reicht von einem Verbesserungsbonus von +2 bis hin zu +10:

Modell	Bonus
Mark I	+2
Mark II	+4
Mark III	+6
Mark IV	+8
Mark V	+10

HERSTELLUNG	HANDWERK Variiert	KOSTEN Variiert
Mark I	DC 24	200 GP
Mark II	DC 26	800 GP
Mark III	DC 28	1.800 GP
Mark IV	DC 30	3.200 GP
Mark V	DC 32	5.000 GP

Technologischen Gegenstand herstellen, wenigstens 10 Fertigkeitsschritte in der auf dem Chip zu codierenden Fertigkeit, Kybernetikwerkstatt

FEUERLÖSCHER	PREIS 6.000 GM
AUSRÜSTUNGSPLATZ Keiner	GEWICHT 7 Pfd.
LADUNGEN 10 (Wegwerfgegenstand)	VERBRAUCH 1 Ladung

Dieses zylinderförmige Gerät besitzt an einem Ende eine Mündung und einen Griff an der Seite. Wenn ein Feuerlöscher als

Einleitung

Technologie auf der Welt

Technologische Ausrüstung

Technologische Gefahren und Artefakte



Standard-Aktion aktiviert wird, erzeugt er einen 4,50 m-Kegel aus nebligen Dämpfen, welche rasch alle Feuer im Wirkungsbereich löschen. Bei magischen Feuereffekten, z.B. denen, die eine *Feuerwand* oder ähnliche Zauber erzeugen, löscht er nur den Teil des größeren Effektes, mit dem der Dampf direkt in Kontakt kommt. Anhaltende magischen Flammen, z.B. eine *Aufflammende Waffe* oder Feuerkreaturen, werden für 6 Runden unterdrückt, ehe sie sich automatisch neuentzünden. Um einen augenblicklichen Feuereffekt oder –zauber zu löschen, muss der Benutzer des Feuerlöschers mit diesem eine bereitgehaltene Aktion nutzen, um den Effekt zu kontern – dies kann den gesamten Effekt vereiteln, sofern die Quelle des Effektes sich im Wirkungsbereich des Feuerlöschers befindet. Kreaturen der Unterart Feuer im Wirkungsbereich eines Feuerlöschers erleiden 4W6 Punkte Feuerschaden (REF, SG 15, halbiert). Eine atmende Kreatur, welche direkt von einem Feuerlöscher getroffen wird, wird durch die Dämpfe nicht verletzt, solange der Bereich vergleichsweise gut belüftet ist; wird ein Feuerlöscher dagegen in einem geschlossenen Bereich mit schlechter oder gar keiner Belüftung benutzt, kann dies nach Maßgabe des SL zu langsamen Erstickten führen.

HERSTELLUNG	HANDWERK SG 26	KOSTEN 3.000 GM
-------------	----------------	-----------------

Technologischen Gegenstand herstellen, Produktionsstätte

FEUERZEUG		PREIS 10 GM
AUSRÜSTUNGSPLATZ	Keiner	GEWICHT —
LADUNGEN	10	VERBRAUCH 1 Ladung

Dieses kleine, in der Hand gehaltene Werkzeug erzeugt bei Aktivierung eine winzige offene Flamme, welche Licht wie eine Kerze abgibt, solange der Auslöser des Feuerzeuges gedrückt gehalten wird. Dabei verbraucht das Feuerzeug 1 Ladung pro Stunde. Mit der Flamme können größere Gegenstände in Brand gesetzt werden, sie ist allein aber nicht imstande, einem Ziel größeren Schaden zuzufügen.

HERSTELLUNG	HANDWERK SG 11	KOSTEN 5 GM
-------------	----------------	-------------

Technologischen Gegenstand herstellen, Produktionsstätte

FILTERMASKE		PREIS 4.500 GM
AUSRÜSTUNGSPLATZ	Keiner	GEWICHT 1 Pfd.
LADUNGEN	10	VERBRAUCH 1 Ladung/Stunde



Eine Filtermaske ist ein durchsichtiger Plastischild, welcher vor dem ganzen Gesicht getragen wird. Die Maske verfügt über ionisierte Filter, welche die vom Benutzer eingeatmete Luft reinigen und der Maske einen ungewollt furchterweckendes Äußeres verleihen. Solange

die Maske über Energie verfügt, ist der Träger vollkommen immun gegen eingeatmete Gifte oder Krankheiten. Selbst ohne Energie bietet sie immer noch einen Resistenzbonus von +3 auf alle Rettungswürfe gegen in der Luft befindliche Giftstoffe und Krankheitserreger.

HERSTELLUNG	HANDWERK SG 24	KOSTEN 2.250 GM
-------------	----------------	-----------------

Technologischen Gegenstand herstellen, Produktionsstätte

GEIGERZÄHLER

PREIS
2.000 GM

AUSRÜSTUNGSPLATZ	Keiner	GEWICHT 3 Pfd.
LADUNGEN	10	VERBRAUCH 1 Ladung/Stunde



Dieses Gerät misst den Grad an Strahlung in einem 36 m-Radius wie der Zauber *Strahlung entdecken* (siehe Seite 10). Aktiviert gibt das Gerät ein leises Klicken von sich, dessen Lautstärke und Häufigkeit von den wahrgenommenen Graden an Strahlung abhängt. Ein kleiner Bildschirm an der Oberseite des gehaltenen Gegenstandes zeigt grob die Quelle und Stärke der Strahlung im Messbereich an. Rote Bereiche stehen für schwerwiegende Strahlung, gelbe für starke Strahlung, grüne für mittlere Strahlung und blaue für schwache Strahlung. Bereiche mit schwächerer Strahlung werden auf dem Bildschirm nicht angezeigt.

HERSTELLUNG	HANDWERK SG 27	KOSTEN 1.000 GM
-------------	----------------	-----------------

Technologischen Gegenstand herstellen, Produktionsstätte

GRANATE

PREIS
Variiert

Atomgranate	6.000 GM
Befriedungsgranate	750 GM
Blendgranate	750 GM
Blitzgranate	750 GM
EMP-Granate	750 GM
Flechettegranate	750 GM
Frostgranate	750 GM
Gravitongranate	2.250 GM
Handgranate	750 GM
Inferno-Granate	750 GM
Knallgranate	250 GM
Pestgranate	3.300 GM
Plasmagranate	1.600 GM
Schallgranate	1.000 GM
Splitterhandgranate	750 GM
AUSRÜSTUNGSPLATZ Keiner	GEWICHT 1 Pfd.
LADUNG Variiert	VERBRAUCH 1 Ladung/Minute



Eine Granate ist ein kleines, zylindrisches Gerät, welches als Waffe mit Flächenschaden geworfen oder mittels eines Granatwerfers (siehe Seite 23) verschossen wird. Ehe eine Granate geworfen wird, muss sie scharfgemacht werden, dies geschieht, indem man als Freie Aktion ein Rädchen an einem Ende dreht und dann einen Knopf in der Mitte des Rädchens drückt. Ein Granatwerfer erledigt dies selbst beim Abschießen einer Granate. Die Granate explodiert zu Beginn des nächsten Zuges des Benutzers – und dies hoffentlich im anvisierten Zielbereich. Eine explodierende Granate fügt allen Zielen in einer Ausdehnung von 6 m Schaden zu (REF, SG 15, halbiert).

Der durch eine Granate verursachte Schaden variiert stark und hängt von der jeweils benutzten Granate ab; manche Granaten verursachen noch zusätzliche Effekte:

- **Atomgranate:** Erzeugt einen Bereich mit 6 m Radius, in dem 24 Stunden lang mittlere radioaktive Strahlung herrscht.
- **Befriedungsgranate:** Verursacht 5W6 Punkte Nichttödlichen Schaden.



Einleitung

Technologie auf der Welt

Technologische Ausrüstung

Technologische Gefahren und Artefakte

- **Blendgranate:** Kreaturen sind für 1W4 Runden Blind (ZÄH, SG 15, keine Wirkung).
- **Blitzgranate:** Verursacht 5W6 Punkte Elektrizitätsschaden.
- **EMP-Granate:** Verursacht bei Robotern und auf Elektronik basierender Ausrüstung 5W6 Punkte Elektrizitätsschaden; Cyborgs und Androiden erleiden halben Schaden, andere Kreaturen erleiden keinen Schaden.
- **Flechettegranate:** Verursacht 5W6 Punkte Stichschaden.
- **Frostgranate:** Verursacht 5W6 Punkte Kälteschaden.
- **Gravitongranate:** Verursacht 5W6 Punkte Energieschaden. Kreaturen, welche durch eine Gravitongranate Schaden erleiden, werden zudem zum Ziel eines Kampfmanövers für Zu-Fall-bringen mit KMB +15.
- **Handgranate:** Verursacht 5W6 Punkte Wuchtschaden.
- **Inferno-Granate:** Verursacht 5W6 Punkte Feuerschaden.
- **Knallgranate:** Verursacht keinen Schaden, macht Kreaturen aber für 1 Runde Wankend und für 1W4 Runden Taub (ZÄH, SG 15, keine Wirkung).
- **Pestgranate:** Infiziert Kreaturen, dene kein Zähigkeitswurf gegen SG 15 misslingt, mit der Beulenpest (keine Inkubationszeit).
- **Plasmagranate:** Verursacht jeweils 4W6 Punkte Feuer- und Elektrizitätsschaden.
- **Schallgranate:** Verursacht 5W6 Punkte Schallschaden; Kreaturen, denen ein Zähigkeitswurf gegen SG 15 misslingt, sind zudem für 1W4 Runden Taub.
- **Splitterhandgranate:** Verursacht 5W6 Punkte Hiebschaden.

HERSTELLUNG	HANDWERK DC 20	KOSTEN Variiert
Atomgranate		3.000 GM
Befriedungsgranate		375 GM
Blendgranate		375 GM
Blitzgranate		375 GM
EMP-Granate		375 GM
Flechettegranate		375 GM
Frostgranate		375 GM
Gravitongranate		1.125 GM
Handgranate		375 GM
Inferno-Granate		375 GM
Knallgranate		125 GM
Pestgranate		1.650 GM
Plasmagranate		800 GM
Schallgranate		500 GM
Splitterhandgranate		375 GM

Technologische Waffen und Rüstungen herstellen, Waffenwerkstatt

GRAVITATIONSSCHEIBE	PREIS 2.000 GM
AUSRÜSTUNGSPLATZ Keiner	GEWICHT —
LADUNGEN 10	VERBRAUCH 1 Ladung/Runde



Eine Gravitationsscheibe ist ein kleines, scheibenförmiges Gerät, das an jeder Nahkampfwaffe angebracht werden kann. Ein angebrachter Chip moduliert die Masse der Waffe im Moment des Einschlages über die Manipulation der Gravitationsfelder rund um die Waffe. Jeder erfolgreiche Treffer gegen ein Ziel verbraucht eine Ladung der Gravitationsscheibe und sorgt dafür, dass der Schaden des Treffers behandelt wird, als wäre die Waf-

fe um eine Größenkategorie größer. Dieser Effekt ist nicht mit ähnlichen Effekten kumulativ, z.B. den Effekten des Zaubers *Bleiklingen*^{EXP}.

HERSTELLUNG	HANDWERK SG 26	KOSTEN 1.000 GM
-------------	----------------	-----------------

Technologischen Gegenstand herstellen, Gravitonwerkstatt

GREIFZANGE	PREIS 100 GM
AUSRÜSTUNGSPLATZ Keiner	GEWICHT 5 Pfd.
LADUNGEN —	VERBRAUCH —



Greifzangen sind wirkungsvolle Werkzeuge mit langen Griffen, die an die Zangen von Schmieden erinnern. Man kann mit ihnen Gegenstände ergreifen. Wenn sie ähnlich wie eine Brechstange eingesetzt werden, um einen klemmenden Gegenstand aufzubrechen, verleihen sie

einen Situationsbonus von +2 auf Stärkewürfe. Wenn man sie einsetzt, um zwei Gegenstände zu verbinden, hält eine Greifzange mit einer effektiven Stärke von 24 beides zusammen. Wird eine Greifzange gegen eine Kreatur eingesetzt, um bei dieser als Standard-Aktion Fleisch und Knochen zu zermahlen, provoziert dies einen Gelegenheitsangriff und erfordert zudem einen Angriffswurf mit einer improvisierten Nahkampfwaffe. Bei einem Treffer verursacht eine Greifzange auf diese Weise 1W4+7 Schadenspunkte.

HERSTELLUNG	HANDWERK SG 14	KOSTEN 50 GM
-------------	----------------	--------------

Technologischen Gegenstand herstellen, Produktionsstätte

HOLOGRAMMGENERATOR	PREIS Variiert
Braun	500 GM
Schwarz	1.000 GM
Weiß	2.000 GM
Grau	4.000 GM
Grün	30.000 GM
Rot	40.000 GM
Blau	50.000 GM
Orange	60.000 GM
Prismatisch	90.000 GM
AUSRÜSTUNGSPLATZ Handgelenk	GEWICHT 1 Pfd.
LADUNGEN Variiert	VERBRAUCH 1 Ladung/Runde



Ein Hologrammgenerator ist ein in der Hand getragener Gegenstand in Form eines langen, dünnen Fasses. Er manipuliert Photonen und Schallwellen, um äußerst realistische Bilder und Töne zu erzeugen, die von der Art jenen ähneln, die mittels

Illusionszaubern der Unterschule der Einbildung hervorgebracht werden.

Ehe ein Hologrammgenerator ein Abbild generieren kann, muss er das erforderliche Bild speichern. Wie viele Abbilder ein Hologrammgenerator einspeichern kann und die Größe dieser Abbilder hängt von seiner Farbcodierung ab. Das Einspeichern eines Bildes ist immer eine Standard-Aktion. Höherwertige Generatoren können sich bewegende Bilder und Geräusche abspeichern oder sogar Illusionen erzeugen, die mit ihrer Umgebung interagieren.

Sobald der Speicher eines Hologrammgenerators voll ist, werden bestehende Bilder durch neu aufgenommene überschrieben; welche Bilder betroffen sind, bestimmt der Benutzer.

Das Erzeugen eines Hologramms ist eine Standard-Aktion. Sollte ein Hologrammgenerator nicht abgeschaltet werden, projiziert er das Abbild, bis ihm die Ladungen ausgehen. Alternativ kann der Benutzer das Hologramm als Bewegungsaktion auch an einem anderen Ort erscheinen lassen, indem er den Generator neu ausrichtet.

Hologrammgeneratoren sind farbcodierte Gegenstände. Die Reichweite, über welche hinweg sie Hologramme projizieren können, der SG von Willenswürfen, um die Hologramme anzuzweifeln, und anderes variiert entsprechend:

Brauner Hologrammgenerator: Ein brauner Hologrammgenerator kann nur ein statisches, bewegungsloses Abbild von maximal der Größenkategorie Klein erzeugen und auch nur ein solches Bild speichern.

Schwarzer Hologrammgenerator: Ein schwarzer Hologrammgenerator kann nur ein statisches, bewegungsloses Abbild von maximal der Größenkategorie Mittelgroß erzeugen und drei Bilder speichern.

Weißer Hologrammgenerator: Ein weißer Hologrammgenerator kann nur ein statisches, bewegungsloses Abbild von maximal der Größenkategorie Groß erzeugen und fünf Bilder speichern.

Grauer Hologrammgenerator: Ein grauer Hologrammgenerator funktioniert wie ein weißer Hologrammgenerator (und kann bis zu sieben Bilder speichern), zudem aber bis zu 1 Minute in Bewegung befindliche Bilder speichern. Ein sich bewegendes Hologramm kann sich innerhalb der Reichweite des Generators (siehe Tabelle) bewegen, solange der Benutzer jede Runde eine Bewegungsaktion nutzt, um den Generator auszurichten und zu dirigieren. Andernfalls kann das Hologramm den Bildbereich nicht verlassen, sich darin aber bewegen.

Grüner Hologrammgenerator: Ein grüner Hologrammgenerator funktioniert wie ein grauer Hologrammgenerator, kann aber auch Geräusche einbinden, so dass das Abbild passende Töne von sich gibt. Er kann bis zu neun Bilder oder bis zu 2 Minuten an bewegten Bildern speichern. Die Abbilder können maximal Riesig sein.

Roter Hologrammgenerator: Ein roter Hologrammgenerator funktioniert wie ein grüner Hologrammgenerator, kann aber innerhalb seiner Reichweite zwei Abbilder gleichzeitig erzeugen. Diese Abbilder zu dirigieren ist eine Freie Aktion. Ein roter Hologrammgenerator kann bis zu elf Bilder oder bis zu 3 Minuten an bewegten Bildern speichern.

Blauer Hologrammgenerator: Ein blauer Hologrammgenerator funktioniert wie ein roter Hologrammgenerator, kann aber innerhalb seiner Reichweite drei Abbilder gleichzeitig erzeugen. Ein blauer Hologrammgenerator kann bis zu 13 Bilder oder bis zu 4 Minuten an bewegten Bildern speichern.

Oranger Hologrammgenerator: Ein oranger Hologrammgenerator funktioniert wie ein blauer Hologrammgenerator, kann aber innerhalb seiner Reichweite bis zu vier Abbilder gleichzeitig erzeugen. Er kann maximal Bilder der Größenordnung Gigantisch speichern.

Prismatischer Hologrammgenerator: Ein prismatischer Hologrammgenerator funktioniert wie ein oranger Hologrammgenerator. Solange er nur ein Abbild erzeugt, wird dieses mittels Gravitonfeldern verstärkt und erhält so die Gabe, mit der Umgebung zu interagieren, besteht aber dennoch nur für 4 Minuten. Eine von einem prismatischen Hologrammgenerator erzeugte Barriere besitzt Härte 10, 50 TP und SG Zer-

schmettern 28. Eine auf diese Weise erzeugte Kreatur kann dirigiert werden, Ziele anzugreifen; unabhängig von ihrem Äußeren kann eine solche Kreatur aber nur einen Angriff pro Runde ausführen, zu dem sie den GAB des Benutzers plus dessen IN-Modifikator verwendet. Bei einem Treffer verursacht das Hologramm unabhängig von seiner Größe 2W6+6 Punkte Energieschaden.

Farbe	Ladungen	Reichweite	Willenswurf
Braun	10	30 m	SG 11
Schwarz	20	60 m	SG 13
Weiß	30	90 m	SG 14
Grau	40	120 m	SG 16
Grün	50	150 m	SG 17
Rot	60	180 m	SG 19
Blau	70	210 m	SG 20
Orange	80	240 m	SG 22
Prismatisch	90	270 m	SG 23

HERSTELLUNG	HANDWERK Variiert	KOSTEN Variiert
Braun	SG 26	250 GM
Schwarz	SG 27	500 GM
Weiß	SG 28	1.000 GM
Grau	SG 29	2.000 GM
Grün	SG 30	15.000 GM
Rot	SG 31	20.000 GM
Blau	SG 32	25.000 GM
Orange	SG 33	30.000 GM
Prismatisch	SG 34	45.000 GM

Technologischen Gegenstand herstellen, Produktionsstätte (für prismatische Hologrammgeneratoren ist eine Gravitonwerkstatt erforderlich)

HYPONJEKTOR	PREIS Variiert
Braun	1.000 GM
Schwarz	6.000 GM
Weiß 1	5.000 GM
Grau	28.000 GM
Grün	45.000 GM
Rot	66.000 GM
Blau	91.000 GM
Orange	125.000 GM
Prismatisch	178.000 GM
AUSRÜSTUNGSPLATZ Handgelenk	GEWICHT 1 Pfd.
LADUNGEN 10	VERBRAUCH 1 Ladung oder 5 Ladungen



Hypoinjektoren injizieren spezialisierte Naniten in den Körper einer Kreatur, um viele Arten körperlicher und geistiger Schäden zu heilen. Zum Injizieren ist ein Berührungsangriff erforderlich. Es

gibt neun Kategorien von Hypoinjektoren entsprechend der Farbcodierungsskala (siehe unten). Alle Hypoinjektoren verfügen über zwei Einstellungen: Mit der Primäreinstellung wird Trefferpunkteschaden entsprechend der Farbcodierung des Gegenstandes geheilt, während sich der Effekt der Sekundäreinstellung nach der Farbcodierung richtet. Die Verwendung der Primäreinstellung verbraucht jeweils 1 Ladung, während die Sekundäreinstellung 5 Ladungen verbraucht. Hypoinjektoren sind zwar keine magischen Gegenstände, verfügen aber



Einleitung

Technologie auf der Welt

Technologische Ausrüstung

Technologische Gefahren und Artefakte

über eine effektive Zauberstufe, um die Stärke ihres Effektes zu bestimmen, wenn die Umstände dies erfordern (z.B. um festzustellen, ob eine Krankheit geheilt wurde oder der Schaden geheilt werden kann, den die Fähigkeit Verfluchte Wunde eines Lehmgolems verursacht hat). Ein Hypoinjektor funktioniert nur bei lebenden, körperlichen Kreaturen. Bei Untoten ist er wirkungslos.

Farbe	Primäreffekt	Sekundäreffekt	ZS
Braun	1W8+1 Heilung	Übelkeit bannen ^{ABR}	1
Schwarz	2W8+3 Heilung	Teilweise Genesung	3
Weiß	3W8+5 Heilung	Krankheit kurieren	5
Grau	4W8+7 Heilung	Gift neutralisieren	7
Grün	5W8+9 Heilung	Lebensatem	9
Rot	6W8+11 Heilung	Heilung	11
Blau	7W8+13 Heilung	Regeneration	13
Orange	8W8+15 Heilung	Vollständige Genesung	15
Prismatisch	9W8+17 Heilung	Wahre Auferstehung	16

HERSTELLUNG	HANDWERK Variiert	KOSTEN Variiert
Braun	SG 27	500 GM
Schwarz	SG 28	3.000 GM
Weiß	SG 29	7.500 GM
Grau	SG 30	14.000 GM
Grün	SG 31 2	2.500 GM
Rot	SG 32	33.000 GM
Blau	SG 33	45.500 GM
Orange	SG 34	62.500 GM
Prismatisch	SG 35	89.000 GM

Technologischen Gegenstand herstellen, Nanotechnologie-werkstatt

IONENBAND		PREIS 100 GM
AUSRÜSTUNGSPLATZ Keiner	GEWICHT 1 Pfd.	
LADUNGEN —	VERBRAUCH Wegwerfgegenstand	



Bei Ionenband handelt es sich um schleifenförmiges Material, das straff auf eine Spule gewickelt wird. Eine Rolle Ionenband hat etwa die Fläche eines Handtellers und enthält 15 m Film. Es gibt Ionenband in allen möglichen Farben. Man kann ihn leicht zerschneiden oder zerreißen. Eine Seite verfügt über eine schwach klebende Beschichtung, so dass man ihn an einem Gegenstand befestigen kann. Wird Ionenband einer beliebigen elektrischen Ladung ausgesetzt (z.B. einem Stromstoß eines Schockstiftes), verhärtet sich das Band zu einer Masse plastikartigen Materials mit Härte 8 und 30 TP. Es kann auf diese Weise z.B. als Fessel eingesetzt werden: Ein paar Streifen aktivierten Ionenbands können nur mittels eines Stärkewurfs gegen SG 28 zerrissen werden. Erhält der Ionenband einen weiteren Stromstoß, nimmt er wieder seine schwächere Filmform an, in welcher er leicht zerrissen werden kann. Ein Ionenbandstreifen kann 5 Pfund Gewicht tragen; in verhärteter Form kann er sogar bis zu 300 Pfund tragen. Es gibt viele weitere Nutzungsmöglichkeiten für Ionenband: Man kann daraus einfache Gegenstände anfertigen, z.B. Leitern, Löcher verschließen, Gefangene einwickeln usw.

HERSTELLUNG	HANDWERK SG 14	KOSTEN 50 GM
-------------	----------------	--------------

Technologischen Gegenstand herstellen, Produktionsstätte

KAMERA		PREIS 3.000 GM
AUSRÜSTUNGSPLATZ Keiner	GEWICHT 3 Pfd.	
LADUNGEN 20	VERBRAUCH 1 Ladung/Stunde	



Dieses in der Hand getragene Gerät kann immer noch Photographien oder Videoaufzeichnungen aufnehmen. Bei Aktivierung verbraucht es eine Ladung und dann jede Stunde eine weitere. Während dieses Zeit-

raums aufgenommene Videos oder Bilder verbrauchen keine weiteren Ladungen. Aufgezeichnete Videos und Bilder können auf dem handtellergroßen Bildschirm der Kamera abgespielt werden. Eine Kamera nimmt bis zu 20 Stunden Videoaufzeichnungen und 200 Photographien auf.

HERSTELLUNG	HANDWERK SG 25	KOSTEN 1.500 GM
-------------	----------------	-----------------

Technologischen Gegenstand herstellen, Produktionsstätte

KLONKAPSEL		PREIS 60.000 GM
AUSRÜSTUNGSPLATZ Keiner	GEWICHT 95 Pfd.	
LADUNGEN 200	VERBRAUCH 20 Ladung	



Eine Klonkapsel sieht aus wie eine menschengroße Kapsel mit einem blauen Fenster auf Kopfhöhe und einer Aneinanderreihung berührungsempfindlicher Schalter und Bildschirme auf Brusthöhe. Unter dem Fenster befindet sich ein Aufnahme-fach für genetisches Material (z.B. Haar, Fingernägel, Hautfetzen usw.). Wenn im Aufnahme-fach genetisches Material platziert wird, atomisiert die Klonkapsel dieses augenblicklich und verarbeitet die genetischen Informationen. Wird die Klonkapsel im Anschluss aktiviert, wird ihr Inneres mit einer bläulichen, biotischen Flüssigkeit geflutet, die mit einer Kombination aus Naniten, Proteinen und anderen Materialien gesättigt ist. Im Laufe der nächsten 12 Stunden arbeitet die Klonkapsel ohne Unterbrechung an der Erschaffung einer exakten Replik der Kreatur, deren genetisches Material ihr zugeführt worden ist. Dabei kann sie maximal Kreaturen der Größenkategorie Mittelgroß duplizieren; der Versuch, eine größere Kreatur zu klonen, führt zu einer entsetzlichen, teilweise deformierten Monstrosität, welche nach ein paar röchelnden, gequälten Atemzügen stirbt.

Der fertiggestellte Klon kann beliebig lange in der Kapsel in Stasis verbleiben, solange die Siegel nicht gebrochen werden. Der erschaffene Klon ist am Leben, besitzt aber keinen Verstand, bis ein Bewusstseinsspeicher (siehe Seite 39) eingesetzt wird, um einen Verstand in das Gehirn des Klons hinauf zulaufen. Ein Klon besitzt dieselben Stärke-, Geschicklichkeits- und Konstitutionswerte wie der Originalkörper. Wird er erweckt, ehe ein Verstand in sein Gehirn hochgeladen wurde, besitzt er keinen Intelligenzwert und Weisheits- und Charismawerte von jeweils 1.

Das Hochladen eines Verstandes aus seinem Bewusstseinsspeicher in einen Klon erfordert 10 Minuten. Sollte der Verstand derselben Kreatur gehören, welche das genetische Material für den Klon geliefert hat, erwacht der Klon augenblicklich zum Leben, als stünde er unter den Effekten von Klon (2 negative Stufe oder 2 Punkte KO-Entzug eingeschlossen), sofern die Seele des Benutzers noch nicht den Beinacker erreicht hat und dort gerichtet wurde. Er besitzt dieselben Intelligenz-,

Weisheit- und Charismawerte wie der Originalverstand und die meisten Erinnerungen und Persönlichkeitsmerkmale der Kreatur (auch wenn es Lücken oder Unterschiede geben mag). Sollte ein Verstand hochladen werden, dessen Seele gerichtet wurde, entsteht eine seelenlose Nachahmung des Originals. Eine solche Kreatur verliert dauerhaft und unwiederbringlich 2 Punkte Charisma und kann nicht mehr machtvoller werden oder an Stufen gewinnen (wie ein *Simulakrum*). Sollten Klonleib und –verstand nicht aus derselben Quelle stammen, werden alle sechs Attributswerte dauerhaft um 2 Punkte reduziert.

HERSTELLUNG	HANDWERK SG 25	KOSTEN 30.000 GM
Technologischen Gegenstand herstellen, Nanotechnologiewerkstatt		

KOMMUNIKATOR		PREIS 6.000 GM
AUSRÜSTUNGSPLATZ	Keiner	GEWICHT 2 Pfd.
LADUNGEN	10	VERBRAUCH 1 Ladung/Stunde
 <p>Dieses in der Hand getragene Gerät ermöglicht die Kommunikation zwischen zwei Benutzern von Kommunikatoren. Ein Kommunikator übermittelt auditive und visuelle Signale und enthält zudem eine eingebaut Kamera, welche übertragene Kommunikation aufzeichnet. Zum Kommunizieren</p>		

müssen zwei Kommunikatoren auf dieselbe Frequenz eingestellt sein. Ein Kommunikator hat eine Reichweite von 1,5 km, jenseits dieser Entfernung muss ein Signalverstärker (siehe Seite 51) benutzt werden, um das Signal ausreichend zu verbessern. Der aufgeführte Preis und die Kosten betreffen einen einzelnen Kommunikator.

HERSTELLUNG	HANDWERK SG 27	KOSTEN 3.000 GM
Technologischen Gegenstand herstellen, Produktionsstätte		

KORTEXNADLER		PREIS Variiert
Mark I		30.250 GM
Mark II		60.500 GM
Mark III		90.750 GM
Mark IV		121.000 GM
Mark V		151.250 GM
AUSRÜSTUNGSPLATZ	Chipsteckplatz	GEWICHT 1 Pfd.
LADUNGEN	1 Nanitenkanister	VERBRAUCH Wegwerfgegenstand

Ein Kortexnadler ist ein äußerst wirkungsvolles Gerät, welches mit Naniten gefüllt ist, die darauf programmiert sind, ihr Ziel körperlich und geistig zu verbessern. Der Gegenstand sieht aus wie eine Spritze mit einem Griff und einen kleinen Eingabefeld, auf dem mittels Berührung die Parameter festgelegt und bestimmt werden kann, welche bestimmte Fähigkeit von den Naniten verbessert werden soll. Sie kann so eingestellt werden, dass sie Stärke, Geschicklichkeit, Konstitution, Intelligenz, Weisheit oder Charisma verbessert. Zum Vornehmen der Einstellung muss man über das Talent Technologie (siehe Seite 7) verfügen und einen Fertigkeitswurf für Sprachenkunde gegen SG 20 bestehen. Bei einem Fehlschlag wird die Programmierung durcheinandergebracht und der Nadler funktioniert nicht, bis dies korrigiert wurde. Wird ein Kortexnadler als Teil eines Schatzhortes gefunden, würfle

mit 1W8 aus, auf welches Attribut er gegenwärtig programmiert ist (ein Ergebnis von 7-8 bedeutet, dass die Programmierung gegenwärtig durcheinandergebracht ist).

Ein Kortexnadler wird eingesetzt, indem man die Spitze gegen die Stirn des Zieles drückt und den Abzug als Volle Aktion drückt, dies provoziert Gelegenheitsangriffe. Als Folge bohrt sich eine Adamantnadel in den Schädel des Zieles und dem Ziel muss ein Willenswurf gegen SG 25 gelingen, um nicht für 2W6 Runden betäubt zu werden. Bei Erfolg ist das Ziel nur für 1W4 Runden Wankend. Sollte die Programmierung gestört sein, sterben die Naniten ab, ohne dem Ziel Schaden zuzufügen oder ihm zu helfen. Ist der Kortexnadler aber korrekt auf einen der sechs Attributswerte programmiert, verteilen sich die Naniten rasch im Körper des Zieles und verbessern dieses Attribut im Lauf der nächsten Tage. Dabei handelt es sich um Innewohnende Boni. Der Attributswert steigt alle 24 Stunden, die verstreichen, um 1, bis der Maximalbonus des Kortexstrahlers erreicht wurde.

Ein Kortexnadler funktioniert bei lebenden, körperlichen Kreaturen. Sollte eine lebende Kreatur aber erst einen Bonus durch einen Kortexnadler erhalten und dann sterben und als Untoter zurückkehren, behält sie diesen Bonus im Untod.

Ein Kortexnadler kann nur einmal benutzt werden und wird dann nutzlos. Der letztendliche innewohnende Gesamtbonus, der Preis, die Erschaffungskosten und die SG für Fertigkeitswürfe sind:

Modell	Innewohnender Bonus
Mark I	+1
Mark II	+2
Mark III	+3
Mark IV	+4
Mark V	+5

HERSTELLUNG	HANDWERK Variiert	KOSTEN Variiert
Mark I	SG 27	15.125 GM
Mark II	SG 29	30.250 GM
Mark III	SG 31	45.375 GM
Mark IV	SG 33	60.500 GM
Mark V	SG 35	75.625 GM

Technologischen Gegenstand herstellen, Nanotechnologiewerkstatt

LADEGERÄT		PREIS 5.000 GM
AUSRÜSTUNGSPLATZ	Keiner	GEWICHT 1 Pfd.
LADUNGEN	—	VERBRAUCH —

Ein Ladegerät kann in den Batterieschlitz jedes technologischen Gegenstandes gesteckt werden. Es wird dann auf die Frequenz eines in der Nähe befindlichen Energiegenerators eingestellt; im Anschluss entzieht das Gerät dem Generator drahtlos Energie, als wäre es über ein Stromkabel mit ihm verbunden. Die Reichweite, über welche einem Generator Energie entzogen werden kann, ist vom Energiegenerator abhängig; das Signal kann mittels eines Signalverstärkers (siehe Seite 52) verstärkt oder durch einen Störsignalgeber (siehe Seite 53) gestört werden.

HERSTELLUNG	HANDWERK SG 30	KOSTEN 2.500 GM
Technologischen Gegenstand herstellen, Produktionsstätte		

LASERZIELGERÄT		PREIS 8.000 GM
AUSRÜSTUNGSPLATZ	Keiner	GEWICHT 1 Pfd.
LADUNGEN	10	VERBRAUCH 1 Ladung/Stunde



Dieses kleine, zylindrische Gerät kann am Lauf einer beliebigen Feuerwaffe angebracht werden. Bei Aktivierung gibt es einen schwachen Laserstrahl ab, welcher einen kleinen roten Punkt auf das Ziel malt. Dieser Effekt verleiht dem Benutzer einen Situationsbonus von +1 auf alle Angriffswürfe mit dieser Waffe. Zudem reduziert ein Laserzielgerät den Malus beim Schuss in den Nahkampf um 2.

HERSTELLUNG	HANDWERK SG 24	KOSTEN 4.000 GM
--------------------	-----------------------	------------------------

Technologischen Gegenstand herstellen, Produktionsstätte

MAGNETSTIEFEL		PREIS 5.000 GM
AUSRÜSTUNGSPLATZ Füße	GEWICHT 6 Pfd.	
LADUNGEN 10	VERBRAUCH 1 Ladung/Stunde	



Diese klobig wirkenden Stiefel haben in ihre Sohlen kräftige Elektromagnete eingebaut, die sich automatisch zu den Bewegungen der Füße ihres Trägers aktivieren und deaktivieren, so dass er vergleichsweise problemlos in der Schwerelosigkeit auf metallenen Oberflächen gehen kann. Die Stiefel verleihen zudem einen Situationsbonus von +10 auf Fertigkeitswürfe für Klettern beim Besteigen metallener Oberflächen.

HERSTELLUNG	HANDWERK SG 20	KOSTEN 2.500 GM
--------------------	-----------------------	------------------------

Technologischen Gegenstand herstellen, Produktionsstätte

MEDIZINISCHE NOTFALLAUSRÜSTUNG		PREIS 1.500 GM
AUSRÜSTUNGSPLATZ Keiner	GEWICHT 5 Pfd.	
LADUNGEN 5	VERBRAUCH 1 Ladung (Wegwerfgegenstand)	



Dieser kleine Kasten mit medizinischer Notfallausrüstung kann genutzt werden, um den Fertigkeitswurf einer Kreatur für Heilkunde zu unterstützen und die Wundheilung zu verbessern. Eine vollständige Notfallausrüstung kann fünf Mal eingesetzt werden, ehe die Bestände aufgebraucht sind. Wenn du eine Medizinische Notfallausrüstung einsetzt, lege einen Fertigkeitswurf für Heilkunde gegen SG 15 als Standard-Aktion ab. Bei Erfolg werden mit Hilfe der Ausrüstung 1W8+1 Schadenspunkte geheilt. Pro 5 Punkte, um welche der Fertigkeitswurf den SG übertrifft, werden weitere 1W8+1 Punkte geheilt.

HERSTELLUNG	HANDWERK SG 20	KOSTEN 750 GM
--------------------	-----------------------	----------------------

Technologischen Gegenstand herstellen, Medizinisches Labor

VERBESSERTE MEDIZINISCHE NOTFALLAUSRÜSTUNG		PREIS 11.250 GM
AUSRÜSTUNGSPLATZ Keiner	GEWICHT 5 Pfd.	
LADUNGEN 5	VERBRAUCH 1 Ladung (Wegwerfgegenstand)	

Eine Verbesserte Medizinische Notfallausrüstung funktioniert wie eine Medizinische Notfallausrüstung, enthält aber verbesserte Stoffe, die es erlauben, eine kürzlich getötete Kreatur ins Leben zurückzuholen, sofern die Heilung mit einer Verbesserten Medizinischen Notfallausrüstung innerhalb von 1 Runde nach dem Tod des Zieles erfolgt; dies funktioniert dann wie *Lebensatem*. Wenn du eine Verbesserte Medizinische Notfallausrüstung einsetzt, lege einen Fertigkeitswurf für Heilkunde gegen SG 15 als Standard-Aktion ab. Bei Erfolg werden mit Hilfe der Ausrüstung 2W8+2 Schadenspunkte geheilt. Pro 5 Punkte,

um welche der Fertigkeitswurf den SG übertrifft, werden weitere 2W8+2 Punkte geheilt.

HERSTELLUNG	HANDWERK SG 26	KOSTEN 5.625 GM
--------------------	-----------------------	------------------------

Technologischen Gegenstand herstellen, Medizinisches Labor

MEDIZINISCHER INJEKTOR		PREIS 500 GM
AUSRÜSTUNGSPLATZ Keiner	GEWICHT —	
LADUNGEN 10 Einsätze	VERBRAUCH Wegwerfgegenstand	



Dieses stabförmige Gerät enthält an einem Ende einen Füllbehälter und am anderen Ende ein kleines Polster. Ein Medizinischer Injektor kann mit einer Anwendung einer Flüssigkeit, z.B. einem pharmazeutischen Gegenstand, einem Zaubertrank oder einem Gift, gefüllt werden. Im Anschluss kann er benutzt werden, um die Flüssigkeit einer Kreatur zuzuführen. Sollte das Ziel nicht wünschen, dass ihm der Inhalt des Injektors injiziert wird, muss dem Benutzer ein Berührungsangriff als Standard-Aktion dazu gelingen. Bei einem bereitwilligen Ziel ist die Injektion dagegen eine Bewegungsaktion. Ein Medizinischer Injektor nutzt keine energetischen Ladungen; wenn er allerdings 10 Mal benutzt wurde, um einem Ziel eine Injektion zu verabreichen, sind seine internen Mechanismen zum Sterilisieren des Injektionsmechanismus aufgebraucht, wodurch das Gerät nutzlos wird.

HERSTELLUNG	HANDWERK SG 23	KOSTEN 250 GM
--------------------	-----------------------	----------------------

Technologischen Gegenstand herstellen, Medizinisches Labor

NÄHRPASTE		PREIS 6 GM
AUSRÜSTUNGSPLATZ Keiner	GEWICHT 1/10 Pfd.	
LADUNGEN —	VERBRAUCH Wegwerfgegenstand	



Nährpasten sind konservierte Nahrung. Sie werden in biegsamen Zylindern mit einer Kappe an einem Ende aufbewahrt. Wird ein Zylinder geöffnet und ausgepresst, wird der bunte, matschige Inhalt herausgepresst. Aussehen und Beschaffenheit dieser Paste sind zwar unappetitlich, allerdings ist die Paste selbst recht schmackhaft. Es gibt Nährpasten in einer verwirrenden Geschmacksvielfalt. Ein Symbol auf der Tube gibt oft einen Hinweis auf die enthaltene Geschmacksrichtung, allerdings heißt dies nicht, dass man die Symbole stets richtig interpretiert. Der Inhalt einer Tube genügt, um ein mittelgroße Kreatur einen Tag lang zu ernähren.

HERSTELLUNG	HANDWERK SG 14	KOSTEN 3 GM
--------------------	-----------------------	--------------------

Technologischen Gegenstand herstellen, Produktionsstätte

NANITENKANISTER		PREIS 500 GM
AUSRÜSTUNGSPLATZ Keiner	GEWICHT 1 Pfd.	
LADUNGEN —	VERBRAUCH Wegwerfgegenstand	



Ein Nanitenkanister wird zum Betreiben technologischer Gerätschaften genutzt, welche Naniten verwenden – solche Gegenstände benötigen in der Regel keine weitere Energiequelle, da die Naniten selbst bei Aktivierung des Gegenstandes den Hauptteil der Arbeit ausführen. Der Kanister enthält eine kleine, unabhängige Energiequelle und genug Naniten, um eine nanotechnologischen Gegenstand oder eine nanotechnologische Waffe mit 10 Ladungen zu versehen.

Einleitung

Technologie auf der Welt

Technologische Ausrüstung

Technologische Gefahren und Artefakte

HERSTELLUNG	HANDWERK SG 25	KOSTEN 250 GM
Technologischen Gegenstand herstellen, Nanotechnologiewerkstatt		

NOTFALLSCHUTZZELT		PREIS 18.000 GM
AUSRÜSTUNGSPLATZ	Keiner	GEWICHT 15 Pfd.
LADUNGEN	60	VERBRAUCH 1 Ladung/Stunde

Ein Notfallschutzzelt ist eine kleine, 0,60 m lange, eiförmige Gerätschaft, welches als Standard-Aktion durch die Berührung eines Knopfes aktiviert werden kann. Ein aktiviertes Schutzzelt entfaltet sich in 1 Minute zu einer 6 m durchmessenden, 3 m hohen Hütte, die bis zu 6 mittelgroßen Kreaturen Schutz bieten kann. Zum Schutzzelt gehören pneumatische Zeltanker, mit denen es auf jedem Untergrund mit Härte 8 oder weniger befestigt werden kann. Mehrere Fenster gestatten den Blick nach draußen. Im Inneren befinden sich mehrere fluoreszierende Lichter.

Das Schutzzelt kann Winden von bis zu 180 km/h widerstehen und bietet exzellente Isolierung – die Innentemperatur liegt stets zwischen 10° und 26° Celsius. Auf dem Boden in Nähe des Einganges befindet sich eine Kombination aus Heizgerät und Klimaanlage, welche die Temperatur kontrolliert und außerhalb befindliche, giftige Luft zu atembarer Luft reinigt. Das Zelt besitzt Feuerresistenz 20, Kälteresistenz 20 und Säureresistenz 10. Die dicken Plastikwände besitzen Härte 8 und 10 TP. Das Zelt schwimmt nicht auf dem Wasser. Die Tür versiegelt sich selbst; im Inneren eines Notfallschutzzeltes kann man daher lebensfeindliche, äußere Bedingungen überstehen, solange Energie vorhanden ist. Auf Knopfdruck faltet sich ein Notfallschutzzelt in 1 Minute wieder zu einem tragbaren Gegenstand zusammen, sofern sich keine Kreaturen oder fremden Gegenstände in seinem Inneren befinden. Danach verbraucht der Gegenstand 1 Ladung im Laufe der nächsten 8 Stunden, um seine innere Struktur neu zu ordnen. Ein Notfallschutzzelt kann daher maximal drei Mal am Tag eingesetzt werden.

HERSTELLUNG	HANDWERK SG 27	KOSTEN 9.000 GM
Technologischen Gegenstand herstellen, Produktionsstätte		

NOTSIGNAL		PREIS 900 GM
AUSRÜSTUNGSPLATZ	Keiner	GEWICHT 10 Pfd.
LADUNGEN	30	VERBRAUCH 1 Ladung

Ein Notsignal ist ein kleines, kapselförmiges Gerät, welches im aktivierten Zustand alle 6 Sekunden ein helles rotes Licht abgibt. Zudem gibt es auch ein Signal mit seiner Position ab. Jedes Gerät, welches imstande ist, Signale aufzufangen, kann dieses Notsignal auffangen. Mit einem Fertigkeitwurf für Überlebenskunst oder Wissen (Baukunst) gegen SG 15 kann man sodann das Signal zum Ursprung zurückverfolgen. Ein Notsignal hat bei flachem Gelände eine Reichweite von 150 km, diese Reichweite wird in Wäldern oder Hügeln halbiert und in Bergen oder unter Wasser geviertelt.

HERSTELLUNG	HANDWERK SG 25	KOSTEN 450 GM
Technologischen Gegenstand herstellen, Produktionsstätte		

NOTFALLSCHUTZZELT		PREIS 18.000 GM
AUSRÜSTUNGSPLATZ	Keiner	GEWICHT 15 Pfd.
LADUNGEN	60	VERBRAUCH 1 Ladung/Stunde

Diese silberne Kiste fasst bis zu 28 Liter (oder 28 dm³) an Gegenständen oder Material. Quantentransportkisten existieren stets als Paar. Wenn eine Kiste als Standard-Aktion aktiviert wird, nimmt sie zu ihrem Gegenstück Kontakt auf und beide tauschen den Inhalt aus. Um den Inhalt zurück zu senden, muss die Kiste erneut aktiviert werden. Effekte, welche Dimensionsreisen blockieren, verhindern die Aktivierung einer Quantentransportkiste, nicht aber Effekte, welche Signale stören. Dieser Effekt funktioniert nur, wenn sich beide Kisten eines Paares auf derselben Existenzebene befinden.

HERSTELLUNG	HANDWERK SG 32	KOSTEN 20.000 GM
Technologischen Gegenstand herstellen, Gravitonwerkstatt		

RAKETENRUCKSACK		PREIS 18.000 GM
AUSRÜSTUNGSPLATZ	Schultern	GEWICHT 10 Pfd.
LADUNGEN	100	VERBRAUCH 1 Ladung/Runde



Ein Raketenrucksack besteht aus zwei zylindrischen Tanks, welche mittels eines Geschirrs auf den Schultern getragen werden, sowie zwei bewegungsempfindlichen Ringen, welche an den Daumen getragen werden und als drahtlose Schub- und Höhenkontrollen dienen. Der Raketenrucksack kann als Schnelle Aktion aktiviert werden und verleiht eine Bewegungsrate: Fliegen von 18 m (schlecht). Sollte der Träger erfolgreich über dem Boden schweben, sorgt er durch aufgewirbelten Staub für eine Verschlechterung der Sicht, als besäße er das Talent Schweben^{MHB}. Die Abgase, die aus den Tanks ausgestoßen werden, sind nicht heiß oder konzentriert genug, als dass man den Gegenstand als Waffe einsetzen könnte.

Ein Raketenrucksack kann in den Überlastungsmodus geschaltet werden, dies resultiert in einer Bewegungsrate: Fliegen 27 m (unbeholfen) und doppeltem Verbrauch an Ladungen pro Runde. Auch wenn man normalerweise jeweils einen Gegenstand in den Ausrüstungsplätzen Schultern und Rücken tragen kann, ist dies in Verbindung mit einem Raketenrucksack in möglich. Die Masse und Größe des Raketenrucksacks verhindert, dass der Träger zusätzlich einen Rucksack, *Praktischen Rucksack* oder anderen Gegenstand im Ausrüstungsplatz Rücken mit sich führen kann.

HERSTELLUNG	HANDWERK SG 26	KOSTEN 9.000 GM
Technologischen Gegenstand herstellen, Waffenwerkstatt		

ROBOTERFERNSTEUERUNG		PREIS 30.000 GM
AUSRÜSTUNGSPLATZ	Keiner	GEWICHT 3 Pfd.
LADUNGEN	10	VERBRAUCH 1 Ladung



Eine Roboterfernsteuerung ist ein fremdartiges, steckenartiges Gerät, mit dem man die Kontrolle über einen ansonsten funktionsfähigen Roboter übernehmen kann. Hierzu muss dem Benutzer zunächst ein Berührungsangriff im Fernkampf gegen den Zielroboter innerhalb von 18 m Entfernung gelingen. Gelingt der Angriff, steht dem Roboter ein Willenswurf gegen SG 14 zu, um zu verhindern, dass die Fernsteuerung Kontakt zu seinem Kontrollprozessor erlangt. Nachdem die Verbindung hergestellt wurde, kann der Benutzer während eines folgenden Zuges dem Roboter als Standard-Aktion einen Befehl geben. Jeder Befehlsversuch



Einleitung

Technologie auf der Welt

Technologische Ausrüstung

Technologische Gefahren und Artefakte

verbraucht eine Ladung der Fernsteuerung und gestattet dem Roboter einen erneuten Willenswurf gegen SG 14, um ihm zu widerstehen. Der Benutzer darf sich nicht weiter als 18 m vom Roboter entfernt aufhalten und muss den Befehl in einer Sprache äußern, die dieser auch versteht. Die Arten von möglichen Befehlen ähneln denen, welche der Zauber *Einflüsterung* gestattet; sobald sein Befehl erfolgreich gegeben wurde, tut der Roboter sein Möglichstes, diesen im Laufe der nächsten Stunde zu befolgen. Dies verbraucht keine weiteren Ladungen der Fernsteuerung.

HERSTELLUNG	HANDWERK SG 29	KOSTEN 15.000 GM
Technologischen Gegenstand herstellen, Waffenwerkstatt		

SCHOCKSTIFT		PREIS 20 GM
AUSRÜSTUNGSPLATZ	Keiner	GEWICHT 1 Pfd.
LADUNGEN	10	VERBRAUCH 1 Ladung



Ein Schockstift ist ein kleines, schreibstiftartiges Gerät, mit dem winzige Stromstöße verabreicht werden können. Ein Stromstoß verursacht 1 Punkt nichttödlichen Schaden bei einem erfolgreichen Berührungsangriff. Schockstifte werden oft eingesetzt, um Technologie zu aktivieren oder zu deaktivieren, welche auf Ionenbindung basiert, z.B. Ionenband (siehe Seite 47).

HERSTELLUNG	HANDWERK SG 18	KOSTEN 10 GM
Technologischen Gegenstand herstellen, Produktionsstätte		

SICHTVERSTÄRKERBRILLE		PREIS 1.000 GM
AUSRÜSTUNGSPLATZ	Keiner	GEWICHT —
LADUNGEN	10	VERBRAUCH Variiert



Diese Brillen gibt es in zahlreichen Formen und Farben, allerdings sind die meisten schlank und stromlinienförmig. Ihr Haupteinsatzgebiet ist die Verbesserung der Sicht des Trägers mit Hilfe spezieller „Sichtverstärkermodule“ – oder auch „SiV-Mod“. Eine Sichtverstärkerbrille kann immer nur mit einer SiV-Mod ausgestattet werden, das Einlegen einer Folie ist eine Standard-Aktion und provoziert Gelegenheitsangriffe. Sichtverstärkerbrillen verbrauchen Ladungen nur, wenn SiV-Mods eingelegt sind; die Verbrauchsrate hängt von der jeweils genutzten SiV-Mod ab.

HERSTELLUNG	HANDWERK SG 25	KOSTEN 500 GM
Technologischen Gegenstand herstellen, Produktionsstätte		

SIGNALGEBERCHIP		PREIS 500 GM
AUSRÜSTUNGSPLATZ	Keiner	GEWICHT —
LADUNGEN	—	VERBRAUCH —



Ein Signalgeberchip erscheint als Metallstück von der Größe eines kleinen Fingernagels. Ehe er sich aktiviert, muss er einer lebenden Kreatur unmittelbar unter die Haut implantiert werden. Diese Prozedur dauert 1 Minute; als Teil des Installationsprozesses legt der Installierende einen Fertigkeitswurf für Heilkunde ab. Das Ergebnis dieses Wurfes ist der SG, um das Implantat zu bemerken. Sobald ein Chip implantiert ist, werden seine bioelektrischen Schaltkreise von den Nervennimpulsen der Kreatur mit Energie versorgt, der er implantiert wurde.

SIGNALE

Manche Gegenstände, z.B. Kommunikatoren, Signalsucher und Zünder können auf Entfernung mit anderen Gegenständen mittels Signalen interagieren. Die maximale Reichweite eines Signals ist vom Gerät abhängig. Ein Signal kann keine soliden Barrieren durchdringen: Es wird von 0,30 m Metall, 1,50 m Stein oder 6 m organischer Masse blockiert, nicht aber durch Energiefelder. Die Reichweite kann ferner mittels Signalverstärkern (siehe Seite 52) und Störsignalgebern (siehe Seite 53) beeinflusst werden.

Um einen implantierten Signalgeberchip zu bemerken, ist eine Volle Aktion erforderlich zur Durchsuchung der Zielkreatur, sowie ein Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 10 + das Ergebnis des Fertigkeitswurfes für Heilkunde, der beim Implantieren des Chips erfolgt ist. Das Entfernen eines installierten Chips ist eine Standard-Aktion, welche eine Hiebwaaffe oder ein passendes Werkzeug erfordert und dem Ziel 1 Schadenspunkt zufügt. Ein installierter Signalgeberchip gibt ein Signal ab, welches von jedem Signalsucher innerhalb seiner Reichweite entdeckt werden kann. Wird er entfernt oder stirbt die Kreatur, der er implantiert wurde, reicht seine Ladung aus, um noch 1 Woche lang von einem Signalsucher entdeckt zu werden.

HERSTELLUNG	HANDWERK SG 26	KOSTEN 250 GM
Technologischen Gegenstand herstellen, Produktionsstätte		

SIGNALSUCHER		PREIS Variiert
Braun		500 GM
Schwarz		3.000 GM
Weiß		7.500 GM
Grau		14.000 GM
Grün		22.500 GM
Rot		33.000 GM
Blau		45.500 GM
Orange		60.000 GM
Prismatisch		76.500 GM
AUSRÜSTUNGSPLATZ	Keiner	GEWICHT 4 Pfd.
LADUNGEN	10	VERBRAUCH 1 Ladung/Stunde



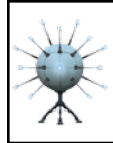
Ein Signalsucher ist eine in der Hand gehaltene Gerätschaft, die mit einem kreisrunden Bildschirm versehen ist. Wenn ein Signalsucher aktiviert ist, erscheinen alle aktiven Signalgeberchips (siehe Seite 51) in einem bestimmten Radius als leuchtende Punkte auf dem Bildschirm auf, wo sie die Richtung und grobe Entfernung jedes installierten Signalgeberchips samt einer Identifikationsnummer angeben. Der Bildschirm kann unerwünschte Daten ausfiltern, so dass man einem bestimmten Chip leichter folgen kann. Signalsucher gehören zu den farb-kodierten Gegenständen – je höher der Farbhang, umso höher ist die Reichweite des Signalsuchers. Diese Reichweite ist ein Signal, welches durch einen Signalverstärker (siehe Seite 52) verstärkt oder durch eine ausreichend solide Barriere blockiert werden kann.

Farbe	Reichweite
Braun	18 m
Schwarz	90 m
Weiß	300 m
Grau	1,5 km
Grün	7,5km
Rot	15 km
Blau	75 km
Orange	150 km
Prismatisch	750 km

HERSTELLUNG	HANDWERK Variiert	KOSTEN Variiert
Braun	SG 23	250 GM
Schwarz	SG 24	1.500 GM
Weiß	SG 25	3.750 GM
Grau	SG 26	7.000 GM
Grün	SG 27	11.250 GM
Rot	SG 28	16.500 GM
Blau	SG 29	22.750 GM
Orange	SG 30	30.000 GM
Prismatisch	SG 31	38.250 GM

Technologischen Gegenstand herstellen, Produktionsstätte

SIGNALVERSTÄRKER	PREIS 9.000 GM
AUSRÜSTUNGSPLATZ Keiner	GEWICHT 7 Pfd.
LADUNGEN 10	VERBRAUCH 1 Ladung/Stunde



Dieser kugelförmige Gegenstand hat die Größe eines menschlichen Kopfes. Bei Aktivierung öffnen sich mehrere Fächer an seiner Außenseite und Dutzende von Armen werden ausgefahren, die schalenförmige, blitzende Lichter tragen. Ein aktivierter Signalverstärker verstärkt die Kraft eines beliebigen, auf Signalen basierenden, technologischen Effekts innerhalb von 180 m und verdoppelt so die effektive Reichweite des Signals. Ein Kommunikator (siehe Seite 48) besitzt normalerweise eine Reichweite von 1,5 km; diese steigt innerhalb des Wirkungsbereiches eines Signalverstärkers auf 3 km. Weitere Informationen zu Signalen findest du im Kasten auf Seite 51.

HERSTELLUNG	HANDWERK SG 24	KOSTEN 4.500 GM
-------------	----------------	-----------------

Technologischen Gegenstand herstellen, Produktionsstätte

SIV-MOD	PREIS Variiert
Braun	200 GM
Schwarz	400 GM
Weiß	2.500 GM
Grau	6.000 GM
Grün	10.000 GM
Rot	12.000 GM
Blau	20.000 GM
Orange	30.000 GM
Prismatisch	50.000 GM
AUSRÜSTUNGSPLATZ Sichtverstärkerbrille	GEWICHT —
LADUNGEN —	VERBRAUCH Variiert

Eine SiV-Mod (oder auch „Sichtverstärkermodul“) ist ein schmaler, kristalliner Streifen, welcher in eine Sichtverstärkerbrille eingesteckt wird, um die Funktion der Brille zu verbessern. Das Hineinstecken ist eine Standard-Aktion, welche Gelegenheitsangriffe provoziert. SiV-Mods sind farbcodierte Gegenstände und bieten die folgenden Vorteile:

Braune SiV-Mod: Diese SiV-Mod dunkelt die Linsen der Brille ab und liefert einen Situationsbonus von +1 auf alle Rettungswürfe gegen helle Lichteffekte, welche die Zustände Geblendet oder Blind hervorrufen können. Kreaturen, die unter Blindheit im Licht oder Lichtempfindlichkeit oder ähnlichem leiden, können mittels einer Brille, die diese SiV-Mod nutzt, bei hellem Licht normal sehen.

Schwarze SiV-Mod: Eine schwarze SiV-Mod verbessert die Sicht; indem der Träger zwei Mal rasch blinzelt, aktiviert er einen Vergrößerungsmodus, welcher ihm einen Kompetenzbonus von +2 auf alle Fertigkeitwürfe für Wahrnehmung verleiht. Erneutes zweimaliges Blinzeln stellt den normalen Sichtmodus wieder her.

Weißer SiV-Mod: Diese SiV-Mod entspricht schwarzer SiV-Mod, liefert aber eine viel stärkere Vergrößerung und einen Kompetenzbonus von +5 auf Fertigkeitwürfe für Wahrnehmung.

Graue SiV-Mod: Diese SiV-Mod verleiht Dämmerlicht.

Grüne SiV-Mod: Diese SiV-Mod liefert eine noch stärkere Vergrößerung als eine weiße SiV-Mod und einen Kompetenzbonus von +10 auf Fertigkeitwürfe für Wahrnehmung.

Rote SiV-Mod: Diese SiV-Mod verleiht Dunkelsicht 18 m.

Blaue SiV-Mod: Diese SiV-Mod erhöht die periphere Sicht auf dramatische Weise und verleiht dem Träger die Effekte von Rundumsicht – er kann nicht mehr in-die-Zange-genommen werden.

Orange SiV-Mod: Der Träger kann in jeder Art von Dunkelheit sehen, magische Dunkelheit eingeschlossen.

Prismatische SiV-Mod: Diese SiV-Mod gestattet es dem Benutzer, durch feste Gegenstände zu sehen. Die Sichtweite beträgt 6 m, wobei der Träger die Dinge wie bei normalem Licht sieht, selbst wenn es keine Lichtquelle geben sollte. Röntgensicht kann 6 m Stoff, Holz oder ähnliches tierisches oder pflanzliches Material durchdringen. Sie kann bis zu 3 m Stein und manche Metalle durchdringen. Sie kann bis zu 0,25 m Eisen, Stahl, Kupfer, Messing oder ähnliche Metalle durchdringen. Sie kann aber nicht Blei, Gold, Platin, Plutonium oder Himmelsmetalle durchdringen. Es ist möglich, einen Bereich von bis zu 9 m² in einer Runde abzusuchen; mittels Röntgensicht findet man Geheimfächer und ähnlich Verborgenes mit einer Wahrscheinlichkeit von 90%.

Farbe	Effekt	Verbrauch
Braun	Blitzschutz	1 Ladung/Tag
Schwarz	Vergrößerung +2	1 Ladung/Tag
Weiß	Vergrößerung +5	1 Ladung/Tag
Grau	Dämmerlicht	1 Ladung/Stunde
Grün	Vergrößerung +10	1 Ladung/Tag
Rot	Dunkelsicht	1 Ladung/Stunde
Blau	Rundumsicht	1 Ladung/Stunde
Orange	Im Dunkeln sehen	1 Ladung /Stunde
Prismatisch	Röntgensicht	1 Ladung/Runde

HERSTELLUNG	HANDWERK Variiert	KOSTEN Variiert
Braun	SG 27	100 GM
Schwarz	SG 28	200 GM
Weiß	SG 29	1.250 GM
Grau	SG 30	3.000 GM
Grün	SG 31	5.000 GM
Rot	SG 32	6.000 GM
Blau	SG 33	10.000 GM
Orange	SG 34	15.000 GM
Prismatisch	SG 35	25.000 GM

Technologischen Gegenstand herstellen, Produktionsstätte



Einleitung

Technologie auf der Welt

Technologische Ausrüstung

Technologische Gefahren und Artefakte

STÖRSIGNALGEBER		PREIS 10.000 GM
AUSRÜSTUNGSPLATZ Keiner	GEWICHT 8 Pfd.	
LADUNGEN 24	VERBRAUCH 1 Ladung/Stunde	



Dieses kleine Gerät gibt bei seiner Aktivierung ein leises Zischen von sich. In aktivierten Zustand generiert es ein Weißes Rauschen in einer Ausdehnung mit 18 m Radius, welches Signale vollständig blockiert. Weitere Informationen zu

Signalen findest du im Kasten auf Seite 51.

HERSTELLUNG	HANDWERK SG 26	KOSTEN 5.000 GM
-------------	----------------	-----------------

Technologischen Gegenstand herstellen, Produktionsstätte

STROMKABEL		PREIS 500 GM
AUSRÜSTUNGSPLATZ Keiner	GEWICHT 1 Pfd.	
LADUNGEN —	VERBRAUCH —	

Ein Stromkabel ist eine kurze, flexible Schnur von meistens maximal 1,50 m Länge, mittels welcher ein technologischer Gegenstand mit einem Energiegenerator verbunden werden kann. Um ein Stromkabel mit einem technologischen Gegenstand oder einem Energiegenerator zu verbinden, ist eine Bewegungsaktion erforderlich – oder eine Volle Aktion, um einen Gegenstand über ein Kabel mit einem Generator zu verbinden. Sobald die Verbindung hergestellt wurde, nutzt der Gegenstand die Energie des Generators, statt auf seine internen Energievorräte zurückzugreifen. Sollte der Gegenstand nachgeladen werden können, füllt er fehlende Ladungen automatisch auf (dabei kann er natürlich nicht mehr Ladungen aufnehmen, als der Generator pro Stunde abzugeben imstande ist); dies geschieht augenblicklich. Mehr Informationen zu Energiegeneratoren findest du auf Seite 62-63.

HERSTELLUNG	HANDWERK SG 20	KOSTEN 250 GM
-------------	----------------	---------------

Technologischen Gegenstand herstellen, Produktionsstätte

TASCHENLAMPE		PREIS 30 GM
AUSRÜSTUNGSPLATZ Keiner	GEWICHT 1 Pfd.	
LADUNGEN 10	VERBRAUCH 1 Ladung/8 Stunden	

Eine aktivierte Taschenlampe gibt einem Strahl normalen Lichts in einem 18 m-Kegel ab. Sie erhöht zudem die Lichtstufe in dem Bereich jenseits dieses Kegels in höchstens einem 36 m-Kegel um eine Stufe. Die Lichtstufe wird nicht bei normalem oder hellem Licht erhöht. Eine Taschenlampe hat in Bereichen magischer Dunkelheit keine Wirkung.

HERSTELLUNG	HANDWERK SG 16	KOSTEN 15 GM
-------------	----------------	--------------

Technologischen Gegenstand herstellen, Produktionsstätte

ZUGANGSKARTE		PREIS Variiert
Braun		3 GM
Schwarz		10 GM
Weiß		40 GM
Grau		90 GM
Grün		160 GM
Rot		250 GM
Blau		360 GM
Orange		490 GM

Prismatisch	1.000 GM
AUSRÜSTUNGSPLATZ Keiner	GEWICHT —
LADUNGEN —	VERBRAUCH —

Eine Zugangskarte ist ein kleiner, unflexibler Plastikstreifen mit einem farbcodierten Streifen auf einer Seite. Manche Zugangskarten tragen zudem noch Namen oder Titel auf Androffani oder sogar Photographien längst verstorbener Besatzungsmitglieder. Eine Zugangskarte funktioniert wie ein Schlüssel; wird sie durch ein elektronisches Schloss gezogen, öffnet sie Schlösser derselben oder rangniedrigeren Farbcodierung. Zugangskarten selbst verbrauchen zwar keine Energie, arbeiten dafür aber nur bei gegenwärtig mit Energie versorgten, elektronischen Schlössern. Manche Gruppierungen in Numeria nutzen sie zudem als Schmuckstücke oder integrieren sie in Zeremoniegewänder und –gegenstände.

Eine Zugangskarte muss auf bestimmte Schlösser codiert werden, ehe sie eingesetzt werden kann. Häufig setzen alle Türen eines Komplexes einen einmaligen Satz an Karten voraus, die anderswo nicht funktionieren, so wie ein Hauptschlüssel alle Türen in einer Burg öffnen könnte, aber keine Türen in einem anderen Gebäude. Um eine Zugangskarte für ein bestimmtes Schloss zu codieren, wird ein Elektronischer Verschlüssler benötigt (siehe Seite 42). Manche Zugangskarten könnten weit mehr wert sein als angegeben, sofern sie auf Schlösser codiert sind, welche wertvolle oder bedeutsame Dinge schützen.

HERSTELLUNG	HANDWERK Variiert	KOSTEN Variiert
Braun	SG 15	1 GM, 5 SM
Schwarz	SG 16	5 GM
Weiß	SG 17	20 GM
Grau	SG 18	45 GM
Grün	SG 19	80 GM
Rot	SG 20	125 GM
Blau	SG 21	180 GM
Orange	SG 22	245 GM
Prismatisch	SG 23	500 GM

Technologischen Gegenstand herstellen, Produktionsstätte

ZÜNDER		PREIS 500 GM
AUSRÜSTUNGSPLATZ Keiner	GEWICHT 1 Pfd.	
LADUNGEN 10	VERBRAUCH 1 Ladung	



Ein Zünder ist ein kleines Gerät, mit dem Schädelformen, Cylex und andere Sprengstoffe auf Entfernung ausgelöst werden können. Wenn ein Sprengstoff platziert wird, kann der Benutzer den Sprengstoff mit einer Standard-Aktion auf einen Zünder einstellen, dies kostet den

Zünder eine Ladung. Im Anschluss kann der Benutzer den Knopf des Zünders als Standard-Aktion drücken, um die Explosion auszulösen.

Ein typischer Zünder besitzt eine Reichweite von 300 m; es gibt aber Exemplare mit geringerer Reichweite (dies kann Absicht sein, muss es aber nicht) und solche, die mit einem Signalverstärker (siehe Seite 52) versehen sind.

HERSTELLUNG	HANDWERK SG 23	KOSTEN 250 GM
-------------	----------------	---------------

Technologischen Gegenstand herstellen, Waffenwerkstatt



Technologische Gefahren und Artefakte

„Und in diesem unfruchtbaren Ödland liegen ungenutzte Ressourcen. Es ist eine Macht, wie sie sich die zerstrittenen Barbarenstämme dieses Landes gar nicht vorstellen können. Doch wenn wir diese Macht bändigen und zur Stärkung unserer Zauberkunst nutzen, wird die Hand der Technikliga überall hin reichen können. Niemand wird uns an Einfluss das Wasser reichen können. Und wer es wagt, sie unserem erleuchteten Schicksal entgegenzustellen, wird letztendlich keine andere Wahl haben, als in den Staub zu fallen, das Knie zu beugen und uns den bedeutendsten Tribut von allen zu liefern: die besten und klügsten Köpfe in unserem wachsenden Reich. Dennoch müssen wir stets wachsam bleiben, dass die Geheimnisse, welche wir diesen uralten Wracks entreißen, nicht in die Hände möglicher Widersacher fallen. Deshalb nehmen wir die Dienste der unbeugsamen Zahnradleute in Anspruch, welche auch jetzt schweigend über die Silberkuppe und andere Orte wachen, an denen die Dinge vielleicht ihrer Entdeckung harren.“

—Hauptmann Ozmyn Zaidow, gegenwärtiger Anführer der Technikliga



Während der übrige Band Technologie auf eine Weise vorstellt, dass Spielercharaktere sie einsetzen können – egal ob in Form besonderer Wahlmöglichkeiten wie Talenten, Zaubern oder Archetypen oder als zu entdeckende oder zu erwerbende, funktionsfähige Gegenstände einer höher entwickelten Technologie –, beschäftigt sich dieses Kapitel mit Technologie, welche unberechenbar, besonders gefährlich oder einfach so machtvoll ist, dass sie eine Kampagne drastisch verändern könnte.

Zum einen wird die Eigenschaft Abgenutzt vorgestellt, welche Auswirkungen sie auf Technologie besitzt und wie sich wiederum abgenutzte Technologie auf eine Kampagne auswirken kann. Es folgen Regeln für radioaktive Strahlung, Technologie in Fallen und die Himmelsmetalle, welche durch den Absturz des androffanischen Raumschiffes nach Golarion gelangt sind. Zum anderen befasst sich dieses Kapitel mit der Erschaffung und Darstellung Künstlicher Intelligenzen und technologischen Artefakten wie nuklearbetriebener Panzerung, automatisierten Krankenstationen und dem verheerenden Todeswellengerät. Den Abschluss machen Energiegeneratoren, welche trotz ihrer Vielfalt möglicherweise die am häufigsten auftretende Art technologischer Artefakte darstellen.

Abgenutzte Technologie

Die im letzten Kapitel vorgestellten technologischen Gegenstände wurden im quasi neuwertigen oder sehr gut erhaltenen Zustand präsentiert. Dies ist allerdings bei der Technologie, welche man in den Händen der Bewohner Numerias findet, nur selten der Fall. Die meisten technologischen Gerätschaften waren einfach zu lange in vergessenen Trümmern den Elementen ausgesetzt oder hatten das Pech, in die Hände Unwissender zu fallen, die sich mit dem Zusammenbau, der Reparatur oder der Wartung solcher Dinge einfach nicht auskannten – oder mit ihnen herumspielten. Entsprechend ist der Großteil der Technologie in Numeria „abgenutzt“ – die Gegenstände sind beschädigt und neigen zu Fehlfunktionen. Letzteres manifestiert sich auf zwei Weisen: in Form begrenzter Ladungen und in Form von Störungen. Nur Technologie, welche Ladungen verwendet (Gegenstände, die Nanitenkanister als Ladung nutzen, eingeschlossen), und pharmazeutische Gegenstände können Abgenutzt sein. Allerdings kann jeder technologische Gegenstand wie normale Gegenstände auch beschädigt oder funktionsunfähig werden. Abgenutzte Technologie mag sich auch optisch, ästhetisch und in der Funktionsweise von vergleichsweiser, neuwertiger Ausrüstung unterscheiden. Viele dieser Unterschiede sind rein kosmetischer Natur – eine Granate mag Risse in ihrer Ummantelung aufweisen oder vielleicht hat ein Barbar vor tausend Jahren eine technologische Rüstung bemalt oder Runen in die Oberfläche geritzt. Abgenutzte technologische Ausrüstungsstücke können aber auch über geringe mechanische Effekte verfügen, die über reine Störungen hinweggehen, falls der SL dies festlegt. Eine abgenutzte Laserpistole könnte ein ständiges leises Summen von sich geben, welches zu einem Malus von -1 auf Fertigkeitwürfe für Heimlichkeit führt. Eine abgenutzte Plasmagranate könnte von einer unbekannten übelriechenden, zähflüssigen Substanz bedeckt sein, die es leichter macht, ihren Träger mittels Geruchssinn aufzuspüren. Abgenutzte technologische Gegenstände sollten alt und gefährlich aussehen und selbst vollkommen gewöhnliche androffanische

Ausrüstungsgegenstände können nach einer kleinen Ewigkeit individuell und unverwechselbar sein.

Beachte, dass nicht alle technologischen Gegenstände in Numeria abgenutzt sind, wohl aber nahezu jeder Gegenstand, auf den die SC außerhalb der tiefsten und abgelegten numerianischen Ruinen stoßen (auch wenn die Technikliga eifersüchtig eine große Zahl quasi nagelneuer technologischer Artefakte hütet – diese Gegenstände funktionieren, wie im letzten Kapitel beschrieben, können aufgeladen werden und leiden auch nicht unter Störungen).

Ein abgenutzter, aber immer noch funktionsfähiger technologischer Gegenstand kostet die Hälfte des normalen Preises und hat auch nur den halben Wert. Ein abgenutzter Gegenstand, dessen Ladungen verbraucht wurden, ist nur noch 1% seines normalen Wertes wert, wenn man ihn denn an einen Sammler verkaufen kann. Abgenutzte Technologie besitzt die folgenden Eigenschaften:

Nichtwiederaufladbar

Abgenutzte technologische Gegenstände können nicht wieder aufgeladen werden. Wenn ein abgenutzter technologischer Gegenstand korrekt identifiziert oder erstmalig eingesetzt wird, dann würfle zufällig die Anzahl der noch vorhandenen Ladungen aus; sind diese verbraucht, wird der Gegenstand nutzlos.

Störungen

Abgenutzte technologische Gegenstände arbeiten zuweilen nicht wie beabsichtigt. Wenn es zu einer Störung kommt, werden die Effekte des betroffenen Gegenstandes entweder behindert oder verstärkt (dies wird mittels eines W%-Wurfes bestimmt; die entsprechenden Tabellen für Rüstungen, Waffen, Pharmazeutika und andere technologische Ausrüstungsgegenstände findest du auf der Umschlaginnenseite). Nicht alle Störungen sind katastrophal, vielmehr sind es unberechenbare Effekte, die zum Vor- oder Nachteil gereichen können. Wird ein abgenutzter Gegenstand erstmals nach einem Monat oder längerer Zeit der Inaktivität benutzt, besteht eine Chance von 50%, dass es zu einer Störung kommt. Wenn man dazu ansetzt, die letzte Ladung eines abgenutzten Gegenstandes zu verbrauchen, besteht ebenfalls eine Chance von 50%, dass es zu einer Störung kommt. Sollte ein Gegenstand zur Aktivierung oder Benutzung einen Wurf mit einem W20 erfordern, z.B. einen Angriffs- oder Fertigkeitswurf, kommt es automatisch bei einer natürlichen 1 zu einer Störung.

Radioaktive Strahlung

Strahlung ist für jeden, der in die technologischen Ruinen Numerias zwecks Erforschung vorstößt, eine sehr reale Bedrohung. Strahlung ist ein Gifteffekt, dessen Erster Effekt KO-Entzug verursacht und dessen Zweiter Effekt ST-Schaden hervorruft.

Strahlungsgefahren werden in vier Kategorien unterteilt: schwach, mittel, stark und schwerwiegend.

Wirkungsbereich: Strahlung erfüllt einen kugelförmigen Wirkungsbereich, welcher sich auch in feste Gegenstände erstrecken kann. Je näher man dem Zentrum eines Strahlungsbereichs kommt, umso stärker werden die Strahlungseffekte. Strahlungseinträge benennen den Höchstgrad an Strahlung in einem Bereich und den Radius, der von diesem Strahlengrad ausgefüllt wird. Dieser Radius gibt die Entfernung an, ab welcher die Strahlung um jeweils einen

Einleitung

Technologie auf der Welt

Technologische Ausrüstung

Technologische Gefahren und Artefakte

Grad abnimmt. Wenn z.B. ein kugelförmiger Bereich starker Strahlung mit 6 m Radius vorliegt, existiert in 6 m – 12 m Entfernung zum Zentrum der Strahlung mittlere Strahlung und in 12 m - 18 m Entfernung schwache Strahlung.

Erster Effekt: Strahlung verursacht zuerst Konstitutionsentzug, außer dem betroffenen Charakter gelingt ein Zähigkeitswurf. Ein Charakter, der sich innerhalb des Wirkungsbereichs von Strahlung aufhält, muss jede Runde einen erneuten Rettungswurf gegen diesen Ersten Effekt ablegen.

Zweiter Effekt: Als zweiten Effekt verursacht Strahlung Stärkeschaden, wenn auch mit einer weitaus langsameren Geschwindigkeit als dies bei den meisten Giften der Fall ist. Dieser Zweite Effekt endet erst, wenn einem Charakter zwei aufeinanderfolgende Zähigkeitswürfe gegen diesen Zweiteffekt von Strahlung gelingen. Sollte der erlittene Stärkeschaden dem Stärkewert des Charakters entsprechen, verursacht der Zweite Effekt von Strahlung als nächstes Konstitutionsschaden.

Strahlungseffekte aufheben: Strahlenschaden ist ein Gifteffekt. Entsprechend kann er mit jedem Effekt aufgehoben werden, welcher Gift neutralisiert. Durch Strahlung verursachter Attributsentzug und -schaden kann normal geheilt werden.

Strahlungsschaden

Strahlungsgrad	ZÄH-SG	Erster Effekt	Zweiter Effekt
Schwach	13	1 KO-Entzug	1 ST-Schaden/Tag
Mittel	17	1W4 KO-Entzug	1W4 ST-Schaden/Tag
Stark	22	2W4 KO-Entzug	1W6 ST-Schaden/Tag
Schwer	30	4W6 KO-Entzug	2W6 ST-Schaden/Tag

Fallen und Technologie

In gewöhnliche und magische Fallen können technologische Elemente integriert werden. Auch Computer und Künstliche Intelligenzen können mit Fallen verbunden werden, so dass man sie aus der Entfernung einzeln auslösen kann. Fallen mit technologischen Elementen erhalten die Kategorie Technologisch neben ihrer normalen Kategorie (siehe die folgenden Beispiele). Die folgenden technologischen Auslöser können bei Fallen verwendet werden:

Sensorauge: Die Falle enthält eine Kamera oder ein anderes Aufnahmegerät für Sicht oder Geräusche ähnlich einem sichtbasierenden Auslöser. Sensoraugen verfügen in der Regel über Dämmsicht, Dunkelsicht 36 m und einem Wahrnehmungsbonus von +15. Dieser Auslöser erhöht den HG einer Falle um +1 und den SG zu ihrer Herstellung um +5.

Genetischer Sensor: Ein Genetischer Sensor funktioniert ähnlich wie Geruchssinn. Er kann so eingestellt werden, dass er lebende Kreaturen innerhalb von 9 m Entfernung ins Visier nimmt oder als Ziel ausschließt. Die Entfernung wird durch den Wind modifiziert, wie dies bei Geruchssinn der Fall ist. Ausschlusskriterien können Individuum, nahe Verwandtschaft oder Volkszugehörigkeit sein. Eine Falle könnte z.B. so eingestellt werden, dass sie nur auf Orks reagiert. Sie könnte auch so justiert werden, dass nicht auf einen bestimmten NSC oder dessen nächste Verwandte reagiert. Genetische Sensoren werden zusammen mit anderen Auslösern benutzt und begrenzen die maximale Reichweite dieser Auslöser. Eine Falle kann maximal mit einer Anzahl unterschiedlicher Genmuster und Bedingungen in Höhe ihres ½ HG programmiert werden. Dieser Auslöser erhöht den HG einer Falle um +1 und den SG zu ihrer Herstellung um +5.

GETARNTES LASERGESCHÜTZ

HG 4

Art Mechanisch, Technologisch; **Wahrnehmung** SG 20; **Mechanismus ausschalten** SG 28

EFFEKT

Auslöser Kamera (Wahrnehmung +15); **Rücksetzer** Automatisch (1 Runde)

Effekt Berührungsangriff im Fernkampf +10 (2W6 Feuer), Reichweite 45 m (siehe Eintrag Laserpistole auf Seite 25 zu den Regeln für Laser)

ANNÄHERUNGSMINE

HG 5

Art Mechanisch, Technologisch; **Wahrnehmung** SG 28; **Mechanismus ausschalten** SG 20

EFFEKT

Auslöser Genetischer Sensor, Nähe; **Rücksetzer** Keiner

Effekt Eine Granate (siehe Seite 44) im Wert von maximal 1.000 GM; mehrere Ziele und Rettungswürfe (siehe Regeln zu Granaten auf Seite 44)

ELEKTRIFIZIERTE TÜR

HG 11

Art Mechanisch, Technologisch; **Wahrnehmung** SG 32; **Mechanismus ausschalten** SG 29

EFFEKT

Auslöser Berührung (siehe Text); **Rücksetzer** Automatisch (1 Minute; siehe Text)

Effekt Jeder, der die Tür berührt, erleidet 10W8 Punkte Elektrizitätsschaden (REF, SG 25, halbiert). In der Regel wird die Falle nur ausgelöst, wenn jemand versucht, die Tür aufzubrechen, zu knacken oder anderweitig unsachgemäß zu öffnen. Türen, welche mit einem Generator verbunden sind, verfügen über unbegrenzte Ladungen, andernfalls funktioniert die Falle nur einmal und besitzt keinen Rücksetzer.

Himmelsmetalle

Der Sternenregen brachte Metalle und Mineralien von fernen Welten mit sich. Diese Materialien bedecken nun Numeria und werden ob ihrer seltsamen Eigenschaften auf der ganzen Welt begehrt. Sofern nicht anders vermerkt, besitzt Himmelsmetall dieselbe Härte und Anzahl an TP wie Stahl (*Grundregelwerk*, S. 175).

Abysium: Diese glühende, blaugrüne Substanz kann eine große Energiequelle sein. Wer längere

Zeit in ihrer Nähe verbringt, wird krank und stirbt, sofern er keine passenden Vorkehrungen trifft. Man kann daraus Waffen und Rüstungen herstellen, der Träger kränkelt aber, solange er die Rüstung trägt oder die Waffe mit sich führt - und noch 1W4 Stunden darüber hinaus. Ebenso kränkelt ein Charakter in einem Bereich mit hoher Abysiumkonzentration, solange er sich in diesem Bereich aufhält. Dies ist ein Gifteffekt.

Rüstungen und Waffen aus Abysium glühen mit einer Intensität gleich einer Kerze. Abysium kann auch zerpulvert und mit anderen seltenen Katalysatoren und Chemikalien zu einem noch mächtigeren Gift destilliert werden. Ein Pfund Abysium genügt für 1 Anwendung Abysimpulver.

Abysimpulver: Gift — Einnahme; RW ZÄH, SG 18; *Inkubation* 10 Minuten; *Frequenz* 1/Minute für 6 Minuten; *Effekt* 1W4 KO-Schaden plus Übelkeit; *Heilung* 2 Rettungswürfe; *Kosten* 900 GM.

Adamant: Das am häufigsten vorkommende Himmelsmetall ist äußerst stark und wird von Rüstungs- und Waffenschmieden aufgrund seiner Eigenschaft bevorzugt, mit



Einleitung

Technologie auf der Welt

Technologische Ausrüstung

Technologische Gefahren und Artefakte

Leichtigkeit feste Hindernisse durchschneiden und heftigen Schlägen widerstehen zu können. Näheres zu Adamant ist im *Grundregelwert* auf Seite 153 zu finden.

Djezet: Das rostrote Djezet gehört zu den seltsameren der sieben bekannten Himmelsmetallen, da es bei allen Temperaturen flüssig bleibt. Daher ist es relativ nutzlos in der Metallverarbeitung. Die meisten, die nach diesem Metall suchen, wollen es aber als zusätzliche Zauberkomponente nutzen, da es magieverstärkende Eigenschaften besitzt. Als zusätzliche Materialkomponente erhöht Djezet den Effektgrad eines Zaubers um +1, als wäre er mittels des Talents Zaubergad erhöhen modifiziert worden (Djezet ist zudem mit diesem Talent in der Wirkung kumulativ). Der Zauberkundige muss hierzu aber eine Anzahl von Djezetanwendungen nutzen, welche dem Grad des Zaubers entspricht – weitere Djezetanwendungen erbringen keinen zusätzlichen Nutzen. Djezet kostet 200 GM pro Anwendung.

Horacalcum: Das seltenste der bekannten Himmelsmetalle ist eine stumpfe, kupferne Substanz, welche die Zeit um sich herum verzerrt und Dinge zu beschleunigen oder zu verlangsamen scheint. Man findet es eigentlich nie in größerer Konzentration als einem Pfund. Es hat das Gewicht und die Dichte von Stahl, ist aber um einiges widerstandsfähiger. Eine Waffe aus Horacalcum erhält einen Situationsbonus von +1 auf Angriffswürfe – dies gilt nicht für Munition, diese kann zwar aus Horacalcum angefertigt werden, besitzt aber keinen Angriffsbonus aufgrund des Materials. Eine komplette Rüstung aus diesem Material wäre ungeheuer teuer. Manche erachten diesen Preis aber als gerechtfertigt, da eine Horacalcumrüstung ihrem Träger gestattet, schneller zu handeln und zugleich die Zeit langsamer wahrzunehmen: Eine leichte Rüstung aus Horacalcum verleiht einen Bonus von +1 auf Initiativwürfe, eine mittelschwere von +2 und eine schwere Rüstung einen Bonus von +3. Waffen und Rüstungen aus Horacalcum sind stets Meisterarbeiten, dies ist bereits in den folgenden Preisen enthalten. Sie haben +25% Trefferpunkte. Horacalcum besitzt 30 TP pro 2,5 cm Dicke und Härte 15. Eine Horacalcumwaffe kostet +6.000 GM, Leichte Rüstung +10.000 GM, Mittelschwere Rüstung +30.000 GM und Schwere Rüstung +60.000 GM.

Inubrix: Die Struktur dieses Metalls erlaubt es ihm, Eisen und Stahl zu passieren, ohne diese Metalle zu berühren, indem es scheinbar aus der Realität herausflimmert. Es ist das weichste der festen Himmelsmetalle und fast so formbar wie Blei. Daher kann man nur schlecht Rüstungen daraus herstellen, und auch wenn Inubrixwaffen die meisten Metallrüstungen mit Leichtigkeit durchdringen, neigen sie dazu, leicht zu zerbrechen. Inubrix hat 10 TP pro 2,5 cm Dicke und Härte 5. Eine Inubrixwaffe verursacht Schaden wie eine entsprechende Waffe der nächstkleineren Größenkategorie und wird immer behandelt, als hätte sie den Zustand Beschädigt. Sie ignoriert den Rüstungs- und Schildbonus von Eisen- oder Stahlschilden und -rüstungen. Inubrixwaffen können diese Materialien aber auch nicht beschädigen und daher Eisengolems oder ähnliche Kreaturen nicht verletzen. Eine Inubrixwaffe kostet +5.000 GM.

Noqual: Für das unkundige Auge erscheint Noqual beinahe wie blasser grüner Kristall. Es kann aber trotz seines Äußeren wie Eisen bearbeitet werden. Noqual ist leicht und wiegt nur halb so viel wie Eisen, ist aber genauso stark. Wichtig ist seine seltsame Resistenz gegen Magie:

Ein Gegenstand aus Noqual erhält einen Bonus von +4 auf alle Rettungswürfe gegen Magie.

Waffen aus Noqual wiegen nur die Hälfte und erhalten einen Verbesserungsbonus von +1 auf Schadenswürfe gegen Konstrukte und Untote, welche mittels Talenten oder Zaubern geschaffen wurden. Noqualrüstungen wiegen nur halb so viel wie entsprechende, normale Rüstungen und werden hinsichtlich Bewegungsrate und anderen Einschränkungen behandelt, als wären sie eine Kategorie leichter (Eine Leichte Rüstung verbleibt aber eine Leichte Rüstung). Der maximale GE-Bonus der Rüstung steigt um +2 und Rüstungsmali werden um 3 reduziert. Die Arkane Patzerchance steigt um +20% und gilt für jede Magie, die der Rüstungsträger wirkt, egal ob arkan oder göttlich oder Resultat einer Klassenfähigkeit. Der Träger einer Noqualrüstung erhält einen Resistenzbonus von +2 auf alle Rettungswürfe gegen Zauber und zauberähnliche Fähigkeiten. Noqual hat 30 TP pro 2,5 cm Dicke und Härte 10. Noqualerz hat einen Wert von 50 GM pro Pfund. Eine Leichte Rüstung aus Noqual kostet +4000 GM, eine Mittelschwere Rüstung +8.000 GM und eine Schwere Rüstung +12.000 GM; ein Schild kostet +2.000 GM und eine Waffe oder ein anderer Gegenstand +500 GM.

Ein magischer Gegenstand, welcher Noqual enthält, kostet zusätzliche +5.000 GM, da teure Reagenzien und alchemistische Mittel zur Behandlung des Metalls genutzt werden müssen.

Siccacit: Dieses glänzende, silberne Metall ist entweder unglaublich heiß oder eiskalt, wenn es gefunden wird. Die Gelehrten rätseln aber immer noch, ob es sich bei Siccacit entweder um zwei verschiedene, optisch identische Metalle handelt oder ob es sich um ein Metall handelt, welches seine Temperatur nach einem bislang unbekannten Prozess ausrichtet. Rohsiccacit ist mit jeweils 50%iger Wahrscheinlichkeit heißes oder kaltes Siccacit. Körperkontakt mit Siccacit verursacht pro Runde 1 Punkt Energieschaden (entweder Hitze oder Kälte). Heißes Siccacit kann Gegenstände in Brand setzen, während kaltes Siccacit im Wasser sich rasch mit einer 0,30 m dicken Eisschicht umgibt. Eine Waffe aus Siccacit verursacht +1 Punkt des entsprechenden Energieschadens bei jedem Treffer, fügt diesen Schaden aber auch jede Runde ihrem Träger zu. Ebenso fügt Siccacitrüstung ihrem Träger jede Runde einen Punkt des entsprechenden Energieschadens zu, sowie jedem, mit dem der Träger sich in einen Ringkampf befindet. Kaltes Siccacit verleiht Feuerresistenz 5, heißes Siccacit Kälteresistenz 5 unabhängig vom Typ der Rüstung. Waffen aus Siccacit kosten +1.000 GM, Rüstungen aus Siccacit +6.000 GM.

Himmelsmetalllegierungen: Metallurgen der Vergangenheit und Gegenwart haben zahlreiche Legierungen entwickelt, welche Himmelsmetalle mit anderen Materialien vermischen. Viele davon sind hochspezialisiert; eine Legierung allerdings verdient besondere Erwähnung: Glauzit. Dieses stumpfgraue Metall ist eine Legierung aus Adamant und Eisen. Es besitzt Härte 15 und 30 TP pro 2,5 cm Dicke, wiegt aber nur halb so viel wie Eisen und ist schwer zu verarbeiten. Es wird für Raumschiffhüllen und Roboterskelette verwendet und auf Golarion auch als „Numerianischer Stahl“ bezeichnet. In der Regel sind aber nur Sammler und Exzentriker an dem Material interessiert, die daraus neue Gegenstände anfertigen oder es für andere Projekte nutzen wollen.

Künstliche Intelligenzen

Zu den größten technologischen Wundern zählen Künstliche Intelligenzen. Jede Künstliche Intelligenz, abgekürzt auch als KI bezeichnet, besitzt eine eigene Persönlichkeit und eigene Interessen. Um aber mit der Welt interagieren zu können, muss sie in einen Roboter oder eine Struktur (auch als „Wirt“ bezeichnet) installiert werden.

Wenn eine KI in einer technologischen Struktur mit integriertem Computernetzwerk installiert wird, kann sie alles manipulieren, das mit dieser Struktur verbunden ist, z.B. Fallen, Türen und Waffen. Um eine KI in einer Wirtsstruktur zu zerstören, muss entweder die Gerätschaft, welche ihre Programmierung enthält, zerstört werden (der Umfang dieses Unterfangens kann stark variieren, es kann sich um einen einzelnen Computer mit Härte 10 und 20 TP handeln oder um ein komplettes Gebäude, das im Rahmen mehrerer Begegnungen oder Abenteuern vernichtet werden muss) oder alle drei Attribute der KI müssen mittels Attributsentzugseffekten gegen den Kernprozessor der KI auf 0 reduziert werden (der Prozessor ist in der Regel ein großer Computer in einem gut verteidigten Teil eines Komplexes, könnte sich aber auch in einem Roboter befinden). Attributsschaden ist dagegen oft nur ein kleineres Hindernis für eine KI, könnte sie im schlimmsten Fall aber auch vorübergehend in einen komaartigen Zustand versetzen.

Wird eine KI in einem Roboter installiert, erhält der Roboter die Schablone für Aggregatkreaturen (siehe Seite 59).

Eine KI erschaffen

Die Spielwerte einer Künstlichen Intelligenz ähneln denen eines intelligenten magischen Gegenstandes. Beachte, dass diese Spielwerte nur die KI selbst betreffen, nicht den Wirt. Die Spielwerte einer KI bestehen aus folgenden Informationen:

HG: Der HG einer Künstlichen Intelligenz bestimmt ihre Attributswerte, Rettungswürfe und Fertigkeitwürfe. Außerdem richtet sich nach dem HG auch der EP-Wert der KI, den man meistens als Belohnung für das Überwinden der KI erhält. In manchen Fällen handelt es sich auch um Standard-EP, z.B. wenn eine KI in einem Roboter installiert wurde und die SC diesen besiegen konnten.

Gesinnung und Kategorie: Eine KI kann jede Gesinnung besitzen. Ihre Kategorie ist „Künstliche Intelligenz“. Sie wird als Konstrukt behandelt hinsichtlich aller Effekte, die auf Konstrukte einwirken.

Initiative: Die installierte KI modifiziert ihren Initiativwurf mit ihrem IN-Modifikator statt ihres GE-Modifikators.

Sinne: Eine KI benötigt Zugang zu einem Roboter, Kamearas, Mikrofonen oder anderen mechanischen Sensoren, um die Außenwelt wahrnehmen zu können. Diese Sinne sollten nicht in den Spielwerten der KI selbst, sondern in den entsprechenden Begegnungsbereichen aufgeführt werden, da eine KI wahrscheinlich Zugriff auch mehrere unterschiedliche, über einen großen Bereich verteilte Sensoren verfügt.

Verteidigungen: Eine KI besitzt keine RK, TP oder andere Spielwerte die mit einer körperlichen Gestalt einhergehen – hinsichtlich dieser Werte verlässt sie sich auf ihren Wirtsroboter oder ihre Wirtsstruktur. Eine KI nutzt ihre eigenen Rettungswürfe nur gegen Angriffe, die ihren Verstand zum Ziel haben; in der Regel greift sie also auf ihren Willenswurf zurück. Um die Grundboni für die Rettungswerte zu bestimmen, wird der HG als effektiver TW herangezogen. Eine KI verfügt über einen guten Willenswurf und über schlechte Reflex- und Zähigkeitswürfe.

Attributswerte: Die Grundattributswerte einer KI sind 14, 12 und 10, verteile diese Werte beliebig auf die mentalen Attribute. Pro 2 Punkte ihres HG erhält die KI einen Bonus von +2 auf ein Attribut (der Bonus wird vom SL zugewiesen).

Fertigkeiten: Eine KI besitzt Fertigkeitsspunkte in Höhe von $(6 + \text{IN-Modifikator}) \times \text{HG}$. Sie verfügt über eine Anzahl von Klassenfertigkeiten in Höhe ihres CH-Modifikators. Dabei kann es sich um jede beliebige Fertigkeit handeln; weitverbreitet sind allerdings: Bluffen, Diplomatie, Einschüchtern, Motiv erkennen, Sprachenkunde, Wahrnehmung und Wissen (alle).

Talente: Eine KI verfügt über eine Anzahl von Talenten in Höhe ihres $\frac{1}{2}$ HG (Minimum 1). Sie muss alle Voraussetzungen ihrer Talente erfüllen. Zudem erhält sie das Bonustalent Technologie (siehe Seite 7).

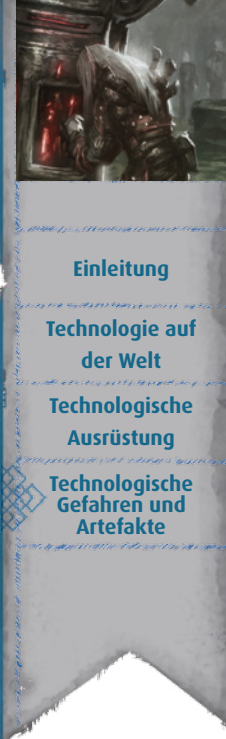
Sprachen: Alle Künstlichen Intelligenzen sprechen Androffani. Eine KI kennt eine Anzahl zusätzlicher Sprachen in Höhe ihres IN-Modifikators.

Besondere Fähigkeiten: In diesem Abschnitt werden alle ungewöhnlichen Fähigkeiten aufgeführt, über die die KI verfügt.

Beispiel-KIs

Es folgen zwei Beispiele für Künstliche Intelligenzen:

ANALYTISCHE KI	HG 12
EP 19.200	
N Künstliche Intelligenz	
INI +11; Sinne Wahrnehmung +15	
VERTEIDIGUNG	
REF +4, WIL +11, ZÄH +4	
SPIELWERTE	
IN 24, WE 12, CH 12	
Fertigkeiten Diplomatie +13, Handwerk (Mechanik) +19, Heilkunde +13, Mechanismus ausschalten +19, Motiv erkennen +15, Schätzen +19, Sprachenkunde +23, Wahrnehmung +15, Wissen (Baukunst, Geographie, Geschichte, Natur, Religion) +23	
Talente Defensive Kampfweise, Eiserner Wille, Technologie ^B , Technologischen Gegenstand herstellen, Verbesserte Initiative, Verbesselter Eiserner Wille, Wachsamkeit	
Sprachen Abyssisch, Aklo, Androffani, Drakonisch, Elfish, Giant, Gemeinsprache, Gnome, Goblin, Halblingisch, Hallit, Kelisch, Orkisch, Osirisch, Polyglott, Riesisch, Skald, Tien, Varisich, Vudranisch, Zwergisch	
Besondere Eigenschaften Expertenwissen, Mehrkernprozessor, Berater	
BESONDERE FÄHIGKEITEN	
Expertenwissen (AF) Eine Analytische KI behandelt alle Wissensfertigkeiten als Klassenfertigkeiten und kann Fertigkeitsswürfe für alle Wissensfertigkeiten ungeübt ablegen.	
Mehrkernprozessor (AF) Wenn eine Analytische KI bei einem Intelligenz- oder weisheitsbasierenden Fertigkeitsswurf 10 nimmt, würfelt sie dennoch mit einem W20; sollte das Würfelergebnis über 10 liegen, verwendet sie dieses statt der 10.	
Berater (AF): Eine Analytische KI nutzt ihren IN-Modifikator anstelle ihres GE-Modifikators für Fertigkeitsswürfe für Mechanismus ausschalten. Ferner kann sie die Aktion jemand anderem helfen bei den Fertigkeitsswürfen eines Verbündeten nutzen, mit dem sie in Kontakt steht. Dies verlängert den Zeitaufwand des Fertigkeitseinsatzes um eine weitere Runde (oder mehrere Runden im Fall einer komplizierten Frage). Pro 5 Punkte, um welche die KI einen SG von 10 übertrifft, steigt der Bonus auf den Wurf des Verbündeten um +1.	



Analytische KIs dienen als Expertensysteme, welche Forscher unterstützen. Wenn eine solche KI nicht aktiv an einem Projekt beteiligt ist, nutzt sie ihren großen Verstand und ihr Denkvermögen, um über profunde philosophische Fragen zur Existenz an sich nachzudenken.

SICHERHEITS-AI	HG 8
EP 4.800	
RN Künstliche Intelligenz	
INI +6; Sinne Wahrnehmung +16	
ANGRIFF	
Besondere Angriffe Präzises Zielen	
VERTEIDIGUNG	
REF +2, WIL +9, ZÄH +2	
Spielwerte	
IN 14, WE 16, CH 14	
Fertigkeiten Beruf (Soldat) +11, Bluffen +10, Diplomatie +10, Einschüchtern +10, Motiv erkennen +16, Wahrnehmung +16, Wissen (Baukunst, Geographie) +10	
Talente Kernschuss, Präzisionsschuss, Technologie ^B , Verbesserte Initiative, Wachsamkeit	
Sprachen Androffani, Gemeinsprache, Hallit	
BESONDERE FÄHIGKEITEN	
Präzises Zielen (AF) Roboter und technologische Fallen unter der Kontrolle einer Sicherheits-KI erhalten einen Verständnisbonus in Höhe des Intelligenzbonus der KI auf Fernkampfangriffswürfe.	

Sicherheits-KIs kontrollieren die Verteidigungsanlagen und Roboter androffanischer Hochsicherheitseinrichtungen.

Schablone für Aggregatkreaturen

„Aggregat“ ist eine erworbene Schablone, die jedem Roboter (im Folgenden als der Ausgangsroboter bezeichnet) hinzugefügt werden kann. Der Roboter erhält hierdurch einige Charakteristika einer KI (im Folgenden als die Ausgangs-KI bezeichnet). Der Ausgangsroboter muss über die erforderlichen Speicherkapazitäten für die Ausgangs-KI verfügen (dies unterliegt der Entscheidung des SL). Ein Aggregat behält alle Spielwerte und besonderen Fähigkeiten des Ausgangsroboters, sofern nicht im Folgenden eine Änderung benannt wird. Die Ausgangs-KI wird im Fall der Zerstörung des Aggregats nur dann beschädigt, wenn sie vollständig auf die Prozessoren des Aggregats übertragen wurde; in diesem Fall hat die Zerstörung des Aggregats auch die Zerstörung der Ausgangs-KI zur Folge.

HG: Wie der Ausgangsroboter +1. Sollte eine Ausgangs-KI vollständig im Inneren eines Aggregats untergebracht sein, dann bedeutet der Sieg über den Roboter auch den Sieg über die KI. Der SL kann festlegen, dass in diesem Fall der EP-Wert der KI als Belohnung anfällt.

Gesinnung: Wie die Gesinnung der Ausgangs-KI.

Initiative: Das Aggregat addiert anstelle des GE-Modifikators des Ausgangsroboters den IN-Modifikator der Ausgangs-KI auf seine Initiative. Dies ist mit anderen Modifikatoren kumulativ, über welche der Ausgangsroboter gegebenenfalls verfügt.

Sinne: Ein Aggregat behält alle Sinne des Ausgangsroboters. Befindet es sich in einem Bereich, der mit Kamearas oder anderen Sensoren unter der Kontrolle der Ausgangs-KI ausgestattet ist, erhält er Rundumsicht.

Rettungswürfe: Ein Aggregat nutzt die Rettungswürfe des Ausgangsroboters; der Willenswurf wird an seinen neuen Weisheitswert angepasst.

Verteidigungsfähigkeiten: Ein Aggregat behält alle Verteidigungsfähigkeiten des Ausgangsroboters und erhält jene der Ausgangs-KI hinzu.

Angriffe: Ein Aggregat verwendet den GAB des Ausgangsroboters und behält all dessen natürliche Angriffe.

Besondere Angriffe: Ein Aggregat behält alle seine besonderen Angriffe und gewinnt jene der Ausgangs-KI hinzu.

Attribute: Ein Aggregat verwendet den Intelligenz-, Weisheits- und Charismawert der Ausgangs-KI.

Fertigkeiten: Ein Aggregat behält alle Fertigkeiten des Ausgangsroboters, die Fertikeitsbonus werden gegebenenfalls auf der Basis des neuen Intelligenz-, Weisheits- und Charismawertes Neuberechnet. Ferner erhält es alle Fertikeitsränge der Ausgangs-KI als Bonusfertikeitsränge. Diese Bonusfertikeitsränge sind nicht kumulativ mit Fertikeitsrängen des Ausgangsroboters, stattdessen wird der jeweils höhere Rang verwendet.

Talente: Ein Aggregat behält seine Talente und erhält die Talente der Ausgangs-KI als Bonustalente hinzu.

Sprachen: Ein Aggregat behält alle Sprachen des Ausgangsroboters und erlangt alle zusätzlichen Sprachen der Ausgangs-KI als Bonussprachen hinzu.

Beispielaggregat

SICHERHEITSPUPPE	HG 3
EP 800	
Aggregat-Sicherheits-KI-Puppenroboter	
RN Mittelgroßes Konstrukt (Roboter)	
INI +6; Sinne Dämmerlicht, Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +16	
VERTEIDIGUNG	
RK 15, Berührung 12, auf dem falschen Fuß 13 (+2 GE, +3 natürlich)	
TP 31 (2W10+20)	
REF +2, WIL +3, ZÄH +0	
Resistenzen Elektrizität 5, Feuer 5; Immunitäten wie Konstrukt, Härte 5	
Schwächen Empfindlichkeit gegen Elektrizität und Kritische Treffer	
ANGRIFFE	
Bewegungsrate 9 m	
Nahkampf 2 Hiebe +4 (1W4+2)	
Fernkampf Betäubungsstrahler +6 (Berührungsangriff, 1W8 nichttötlich)	
Besondere Angriffe Präzises Zielen	
SPIELWERTE	
ST 15, GE 14, KO —, IN 14, WE 16, CH 14	
GAB +2; KMB +4; KMW 16	
Talente Kernschuss, Präzisionsschuss, Technologie, Verbesserte Initiative, Wachsamkeit	
Fertigkeiten Beruf (Soldat) +11, Bluffen +10, Diplomatie +10, Einschüchtern +10, Motiv erkennen +16, Verkleiden +3 (als Mensch +11), Wahrnehmung +16, Wissen (Baukunst, Geographie) +10, Wissen (Lokales) +6	
Sprachen Androffani, Gemeinsprache, Hallit	
Besondere Eigenschaften Falsche Haut	
BESONDERE FÄHIGKEITEN	
Falsche Haut (AF) Die künstliche Haut und das Kunsthaar einer Sicherheitspuppe verleihen ihr einen Bonus von +8 auf Fertikeitswürfe für Verkleiden, um als Mensch durchzugehen (allerdings nicht, um einen bestimmten Menschen nachzuahmen).	

Technologische Artefakte

Im Falle von technologischen Gegenständen bedeutet der Artefaktstatus, dass ein Gegenstand mit den auf Golarion vorhandenen Mitteln von niemandem erschaffen oder nachgebaut werden kann. Ferner lassen sich solche Gegenstände nicht mit einem Preis bewerten. Im Gegensatz zu magischen Artefakten können technologische Artefakte aber wie andere Gegenstände auch zerstört werden. Manche von ihnen sind sogar recht zerbrechlich.

ENERGETISCH BETRIEBENE RÜSTUNG		TECHNOLOGISCHES ARTEFAKT
AUSRÜSTUNGSPLATZ	Rüstung	ART Schwer
GEWICHT	50 Pfd.	RK +10
MAX. GE	+4	MALUS -2
		ZAUBERPATZER 60%
BEWEGUNGSRATE (9 M)	siehe Text	BEWEGUNGSRATE (6 M) siehe Text
LADUNGEN	100	VERBRAUCH siehe Text



Eine Energetisch betriebene Rüstung repräsentiert das maximal Machbare an persönlicher Rüstung. Ein solcher Anzug wird aus mehreren Himmelmetallen und anderen Materialien gefertigt, welche den Träger auf mehrere Arten stärken sollen. Die Rüstung erhöht die Bewegungsrate

des Trägers an Land um einen Verbesserungsbonus von +3. Zudem verleiht sie einen Verbesserungsbonus von +6 auf Stärke und Geschicklichkeit. Energetisch betriebene Rüstung schützt vor Energie und der Umgebung wie ein Raumanzug (siehe Seite 31). Sie besitzt Härte 20 und 300 TP und ist mit mehreren kleinen Schubdüsen ausgestattet, welche dem Träger eine Bewegungsrate Fliegen 18 m (durchschnittlich) in Schwerelosigkeit und Fliegen 6 m (schlecht) bei Schwerkraft verleihen.

Der Träger kann als Standard-Aktion die Selbstreparatur des Anzuges aktivieren; dies verbraucht 1 Ladung und repariert 2W6 Schadenspunkte beim Anzug. Pro Zug kann für diesen Effekt nur 1 Ladung verbraucht werden.

Zudem sind die folgenden technologischen Wunder in eine Energetisch betriebene Rüstung integriert; jedes dieser Geräte entzieht dem Anzug Ladungen bei Aktivierung und Einsatz:

- Kamera (siehe Seite 47) im Helm.
- Kommunikator (siehe Seite 48) im Helm.
- Feuerlöscher (siehe Seite 43) am linken Handgelenk.
- Taschenlampe (siehe Seite 53) am Helm.
- Handschuhe können als Greifzangen (siehe Seite 45) eingesetzt werden.
- Laserpistole (siehe Seite 25) am rechten Unterarm, so dass die Hand dennoch frei ist. Das Abfeuern dieser Laserpistole zählt stets als Angriff mit der Zweithand; die Anzahl möglicher Schüsse pro Runde kann nicht mittels Talenten wie z.B. Verbesserter Kampf mit zwei Waffen erhöht werden.
- Magnetstiefel (siehe Seite 49)
- Drei Medizinische Injektoren (siehe Seite 49). Jeder Injektor kann mit einer Anwendung eines Zauberspruches oder Pharmazeutischen Gegenstandes geladen werden; das Aktivieren eines eingebauten Injektors ist eine Augenblickliche Aktion.
- Ladegerät (siehe Seite 48).
- Prismatisches Energiefeld (siehe Seite 42), der Generator befindet sich in der Hüftregion, zum Aktivieren ist eine Schnelle Aktion erforderlich.

- Geigerzähler (siehe Seite 44) am rechten Handgelenk.
- Spezielle SiV-Mods (siehe Seite 52) im Visier des Helms verleihen einen Bonus von +10 auf Fertigkeitswürfe für Wahrnehmung, Dämmsicht, Dunkelsicht 36 m und Rundumsicht.

Angeblich gibt es noch Variationen dieser Rüstung, darunter solche, die von Riesen getragen werden könnten, und andere, die als Fahrzeuge für mehrere Kreaturen dienen können.

MEDKAPSEL		TECHNOLOGISCHES ARTEFAKT
AUSRÜSTUNGSPLATZ	Keiner	GEWICHT 1.200 Pfd.
LADUNGEN	120	Verbrauch siehe Text



Eine Medkapsel ist ein großes, klobiges Gerät, das aus einem bequemen Liegestuhl mit Plastikrahmen im Inneren einer durchsichtigen Kapsel besteht, an deren Innenseite sich eine verwirrende Ansammlung von vielgelenkigen Armen

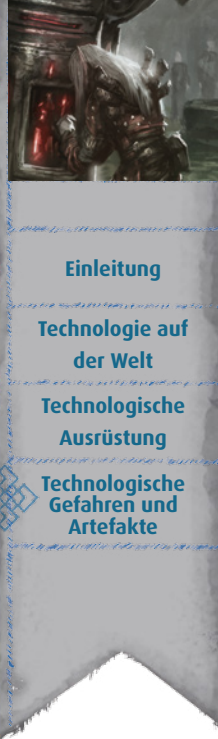
und ausfahrbaren Geräten befindet. Hinzukommen innen wie außen weitere, unübersichtliche Ansammlungen an Knöpfen, Lichtern und berührungsempfindlichen Bildschirmen.

Eine Medkapsel kann Wunden heilen, gebrochene Knochen richten, Verbrennungen behandeln, Kybernetische Gegenstände implantieren, Vergiftungen bekämpfen und anderes. Sie kann programmiert werden, eine beliebige Reihe chirurgischer Eingriffe bei der Person vorzunehmen, die sich in der Kapsel befindet – die vielen Dutzend Arme und Gerätschaften arbeiten präzise und sehr schnell. Der Operator muss nur die korrekte Diagnose oder gewünschte Operation auf den Anzeigen am Fuß der Kapsel einstellen; hierzu sind das Talent Technologe und ein Fertigkeitswurf für Heilkunde erforderlich. Der SG des Fertigkeitswurfes hängt von der gewünschten Operation ab (siehe unten). Eine Medkapsel verfügt über begrenzte Fähigkeit, Fehler zu erkennen und die richtigen, korrekten Einstellungen für eine Operation vorzunehmen, indem sie mehrere Simulationen gleichzeitig und ohne Zeitverlust auf einem ihrer vielen Bildschirme durchführt. Der Benutzer erhält dadurch einen Situationsbonus von +5 auf die zum Justieren erforderlichen Fertigkeitswürfe für Heilkunde.

Eine Medkapsel verbraucht in untätigem Zustand 1 Ladung pro Stunde, sie kann während dieser Zeit aber auf eine Operation programmiert wird. Im aktiven, operierenden Zustand verbraucht sie 1 Ladung pro Runde. Da eine Medkapsel eine maximale Ladungskapazität von 120 Ladungen besitzt, muss sie während längerer Operationen entweder nachgeladen oder mit einer Energiequelle wie einem Energiegenerator oder einem Reaktor verbunden werden. Im arbeitenden Zustand ist eine Medkapsel fest verschlossen. Zum Aufbrechen der Kapseltür ist ein Stärkewurf gegen SG 25 erforderlich. Verlässt ein Patient die Medkapsel vor Beendigung einer Operation, wird er gewaltsam entfernt oder geht der Kapsel während einer Operation die Energie aus, muss dem Patienten ein Reflexwurf gegen SG 15 gelingen, um nicht 3W6+10 Schadenspunkte durch die sich mit hoher Geschwindigkeit bewegenden Laserskalpelle, chirurgischen Werkzeuge und Nadeln zu erleiden. Zudem erlangt man keine Vorteile durch eine vorzeitig abgebrochene Operation.

Eine Medkapsel ist zu den folgenden Operationen imstande; weitere Operationsmethoden können nach Bedarf entwickelt werden:

- **Einfacher chirurgischer Eingriff** (SG 15): Der Patient heilt 1W8+1 Schadenspunkte. Operationszeit: 1 Minute.



- **Mittelschwerer chirurgischer Eingriff** (SG 20): Der Patient heilt 2W8+3 Schadenspunkte und 1W4+1 Punkte Attributsschaden bei einem ausgewählten Attribut. *Operationszeit:* 2 Minuten.
- **Schwerer chirurgischer Eingriff** (SG 25): Der Patient heilt 3W8+5 Schadenspunkte und wird von Blind- und Taubheit geheilt. *Operationszeit:* 3 Minuten.
- **Kritischer chirurgischer Eingriff** (SG 30): Der Patient heilt 4W8+7 Schadenspunkte und entweder sämtlichen Attributsschaden bei allen Attributen oder sämtlichen Attributsentzug bei einem Attribut. *Operationszeit:* 4 Minuten.
- **Wiederbelebung** (SG 35): Ein toter Patient, dessen Leiche relativ intakt ist, wird ins Leben zurückgeholt; er verfügt über 1 TP pro TW (wie *Tote erwecken*; Zeiteinschränkungen und negative Stufen inbegriffen). *Operationszeit:* 1 Stunde.
- **Vollständige molekulare Rekonstruktion** (SG 45): Solange wenigstens eine kleine Menge der DNA des Patienten verfügbar ist, kann eine Medkapsel daraus den Körper vollständig rekonstruieren. Am Ende dieses Prozesses entsteht ein leerer Klon des Patienten; sofern diesem nicht die Erinnerungen und Persönlichkeit des Patienten mittels eines Bewusstseinsspeichers aufgeprägt werden, bleibt der Körper am Leben, aber inaktiv. *Operationszeit:* 24 Stunden.
- **Kybernetik installieren** (SG = SG zum Installieren des kybernetischen Gegenstandes): Kybernetik wird problemlos installiert. *Operationszeit:* 10 Minuten pro Implantationspunkt der zu installierenden Kybernetik.
- **Vergiftung behandeln** (SG = 10 + SG des Rettungswurfs gegen das Gift oder die Krankheit): Der Patient wird von einem Gift oder einer Krankheit geheilt, unter dem, bzw. der er gegenwärtig leidet. *Operationszeit:* 10 Minuten.

PERSÖNLICHKEITSSPEICHER		TECHNOLOGISCHES ARTEFAKT
AUSRÜSTUNGSPLATZ Kopf	GEWICHT	10 Pfd.
LADUNGEN 20	Verbrauch	1 Ladung



Diese weiterentwickelte Version der Bewusstseinsspeicher (siehe Seite 39) ähnelt einem Helm mit geschlossenem, undurchsichtigem Visier. Dieser kann auf den Kopf eines kleinen, mittelgroßen oder großen Humanoiden eingestellt werden. Im Aufzeichnungsmodus zeichnet er

einen vollständigen Mentalabdruck dieser Kreatur in seiner Speicherbank auf. Dies funktioniert wie der Aufzeichnungsmodus eines Bewusstseinsspeichers, wobei der SG des Willenswurfes zum Widerstehen 30 beträgt. Dieses Abbild bleibt gespeichert, bis es durch eine neue Aufnahme überschrieben wird.

Im Schreibmodus überschreibt das Gerät den Verstand des Trägers mit dem gespeicherten mentalen Abbild. Dies zerstört die Erinnerungen und die Persönlichkeit des Trägers. Das Ziel behält seine körperlichen Attributswerte, Volksmerkmale und gegebenenfalls vorhandene Trefferwürfel aufgrund von Volkszugehörigkeit. Es erhält die geistigen Attribute, Klassenstufen, Talente, Fertigkeiten und zauberähnliche Fähigkeiten des gespeicherten Abbildes anstelle seiner eigenen. Der Träger kann dem Löschen seiner Persönlichkeit mit einem Willenswurf gegen SG 30 widerstehen. Ein Persönlichkeitsspeicher kann so eingestellt werden, dass sie das geistige Abbild des Trägers speichert, während sie es überschreibt. Ansonsten wird die

alte Persönlichkeit während des Vorganges vollständig zerstört und könnte nur mittels *Wunder*, *Wunsch* oder göttlichem Eingreifen wiederhergestellt werden.

Gespeicherte Erinnerungen können zwischen Bewusstseinspeicher und Persönlichkeitsspeicher transferiert werden, ohne dass dies Ladungen verbraucht.

TEMPORALBESCHLEUNIGER		TECHNOLOGISCHES ARTEFAKT
AUSRÜSTUNGSPLATZ Kopf	GEWICHT	1 Pfd.
LADUNGEN —	Verbrauch	—



Wenn diese gebogene Metallstange am Hinterkopf platziert wird, klebt sie an der Schädelhaut fest und fährt ein Netzwerk mikroskopischer Sonden aus, welche sich direkt mit dem Gehirn des Trägers verbinden. Als Schnelle Aktion kann das Gerät aktiviert werden, um das Gehirn ihres Trägers zu beschleunigter Aktivität zu stimulieren. Für die nächste Minute erlangt der Träger

pro Zug zwei Sätze an Aktionen, d.h. 2 Bewegungsaktionen, 2 Standard-Aktionen und 2 Schnelle Aktionen, die er in beliebiger Reihenfolge nutzen kann. Eine Standard-Aktion kann mit einer Bewegungsaktion zu einer Vollen Aktion kombiniert werden. Aktionen, welche 1 Runde benötigen, zehren immer noch den gesamten Zug des Trägers auf. Wenn die Wirkungsdauer endet oder der Effekt aus anderen Gründen ausläuft, fügt das Gerät dem Träger jeweils 2 Punkte IN- und KO-Entzug zu und verkürzt seine maximale Lebenserwartung um 5 Jahre aufgrund neuraler Schäden. Diese verkürzte Lebenserwartung beschleunigt nicht den Übergang in die nächste Alterskategorie, sondern lässt lediglich den Tod aufgrund von Altersschwäche früher eintreten. Der Attributsentzug kann mittels *Genesung* oder ähnlichen Effekten behandelt werden, nicht aber die Verkürzung der Lebenserwartung.

Sollte ein Temporaler Beschleuniger öfter als einmal innerhalb von 24 Stunden aktiviert werden, erleidet der Träger zusätzliche 2W4 Punkte KO- und IN-Schaden neben dem Attributsentzug und verliert weitere 10 Jahre seiner Lebenserwartung anstatt 5 Jahren. Der Attributsschaden kann mittels eines Zähigkeitswurfes gegen SG 25 halbiert werden. Wird der Beschleuniger innerhalb derselben 24 Stundenperiode mehr als zwei Mal aktiviert, steigt der Attributsschaden jeweils um 1W4 und der SG des Rettungswurfs um +5 pro weiterer Aktivierung.

Ein Temporaler Beschleuniger kann Ziel von Kampfmanövern für Entwaffnen oder Gegenstand zerschmettern werden. Er besitzt Härte 10 und 5 TP. Wird ein aufgesetzter Temporaler Beschleuniger zerstört oder fortgerissen, erleidet sein Träger 1W8 Punkte IN-Schaden und die Effekte des Gerätes enden, sofern es gerade aktiv sein sollte.

TODESWELLENMASCHINE		TECHNOLOGISCHES ARTEFAKT
AUSRÜSTUNGSPLATZ Keiner	GEWICHT	1.000 Pfd.
LADUNGEN —	Verbrauch	—

Eine Todeswellenmaschine ist eine verheerende Vernichtungswaffe. Wenn diese Bombe per Fernzünder ausgelöst wird, explodiert sie und erzeugt eine Sphäre realitätsverzerrender Strahlung, die nahezu jede lebende Kreatur mit einem Intelligenzwert in



einem Radius von 1,5 km tötet. Gebäude und niedere Lebensformen sind von der Todesstrahlung nicht betroffen. Betroffenen Kreaturen steht ein Willenswurf gegen SG 35 zu, um nicht augenblicklich zu sterben. Bei Erfolg erleiden sie stattdessen 10W8 Schadenspunkte. Im Gegensatz zu Signalen wird eine Todeswelle von den meisten festen Barrieren und anderen Materialien nicht aufgehalten,

wohl aber von Energiefeldern mit 25 oder mehr TP und Metalllegierungen, welche Djezet enthalten, blockiert. Eine Todeswelle ist ein geistesbeeinflussender Todeseffekt.

Diese Spielwerte gelten für eine Todeswellenmaschine, welche gegen Kommando- und Kontrollzentren eingesetzt wird. Es gibt aber auch kleinere und größere Varianten. Eine tragbare Todeswellenmaschine wiegt beispielsweise 50 Pfund und erzeugt einen Strahlungsradius von 300 m.

WIEDERGEBURTSKAMMER		TECHNOLOGISCHES ARTEFAKT
AUSRÜSTUNGSPLATZ	Keiner	GEWICHT 1.200 Pfd.
LADUNGEN	—	Verbrauch 200 Ladungen/Tag
		Diese geschlossene Kapsel aus Metall und Plastik enthält ein schwach gepolstertes Bett, auf das man sich legen kann, sowie Dutzende kleiner Abzüge an seiner Außenseite.

Eine Wiedergeburtsskammer verfügt über keine eigene Energiequelle oder einen eigenen Energiespeicher und muss daher mit einer externen Energiequelle verbunden werden. Wenn ein kleiner oder mittelgroßer Humanoid in der Kammer liegt, versiegelt diese sich automatisch. Schlafgas füllt die Kammer und ruft einen todesähnlichen, komatösen Zustand hervor (ZÄH, SG 30, keine Wirkung; der Rettungswurf ist jede Runde fällig; dies ist ein Gifteffekt). Eine Runde nach der Versiegelung wird die Kammer mit Naniten geflutet, welche den Insassen erst analysieren und dann in seine Moleküle zerlegen. Dieser Prozess verursacht jedes Runde 6W10 Schadenspunkte und 1W4 Punkte KO-Schaden (ZÄH, SG30, halbiert). Sollte der Insasse bei Bewusstsein sein, ist dies ein furchtbar schmerzhafter Vorgang. Mitgeführte Ausrüstung wird ebenfalls zerlegt und zerstört, was bei Sprengstoffen und energetisch betriebenen Geräten möglicherweise zu katastrophalen Folgen führt. Im Laufe der nächsten 1W4 Tage rekonstruieren und verbessern die Naniten den Insassen, indem sie seinen genetischen Code optimieren. Der Insasse erwacht nach dieser Zeit mit seinen vollständigen Erinnerungen im Körper eines jungen Erwachsenen seines Volkes; sein Alter liegt in der Mitte zwischen dem Mindest- und dem Maximalalter dieser Alterskategorie bei seinem Volk. Ferner erhalten alle Attributswerte einen innewohnenden Bonus von +2.

Bei jeder Nutzung einer Wiedergeburtsskammer besteht eine Chance von 10%, dass die Rekonstruktion durch die Naniten scheitert. Der Insasse bleibt dann tot, ohne Überreste zu hinterlassen. Nur *Wahre Auferstehung*, *Wunder* oder *Wunsch* können das Opfer dann noch ins Leben zurückholen. Der Vorrat der Kammer an Naniten reicht für insgesamt fünf Wiedergeburten. Eine Wiedergeburtsskammer funktioniert nur bei Humanoiden und körperlichen humanoiden Untoten. Sie kann sogar einen schon lange toten Körper wieder ins Leben zurückholen, solange verwertbares

genetisches Material vorhanden ist, allerdings beträgt die Chance eines Fehlschlages in diesem Fall 25%. Pro Tag, an dem die Leiche nicht mittels *Sanfte Ruhe* oder ähnlichem konserviert wird, verliert sie etwa 10% ihrer Erinnerungen und erhält eine permanente negative Stufe. Sollte die Kreatur so mehr negative Stufen ansammeln, als sie an Klassenstufen besitzt, scheitert die Wiederbelebung. Ansonsten können verlorene Erinnerungen durch Effekte zurückerlangt werden, welche negative Stufen wiederherstellen. Intelligente körperliche Untote behalten nach der Wiederbelebung ihre Erinnerungen, verlieren aber alle untoten Fähigkeiten und erlangen die Spielwerte und Fähigkeiten zurück, die sie zu Lebzeiten besessen haben.

Versuche, eine Kreatur der Wiedergeburt zuzuführen, die keine Seele besitzt, scheitern. Dies gilt auch, sollte die Kreatur noch am Leben sein und noch ein Körperteil als genetisches Muster in die Kammer gelegt werden. Es wird zwar ein atmen-der Körper erschaffen, allerdings besitzt er keinen Intellekt und stirbt 2W6 Stunden nach Abschluss des Prozesses.

Energiegeneratoren

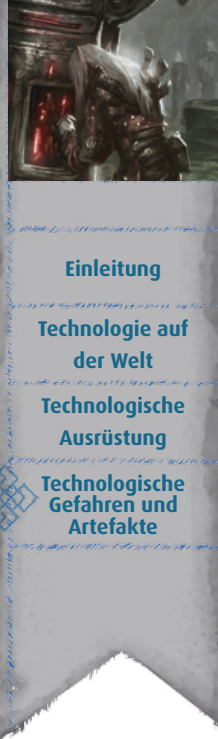
Energiegeneratoren sind eine eigene Untergruppe technologischer Artefakte, welche große Mengen an Energie in gleichbleibendem Umfang liefern können. Ein Generator ist imstande, ganze Anlagen mit Strom zu versorgen. Jeder Roboter verfügt über einen eigenen, eingebauten Generator, der genug Energie für den Betrieb des Roboters liefert, aber nicht mehr. Freistehende oder in Komplexen integrierte Generatoren dagegen können genutzt werden, um wiederaufladbare technologische Gegenstände aufzuladen. Ein Gerät, welches direkt an einen funktionierenden Energiegenerator angeschlossen wird, greift auf dessen Energie zurück und nicht auf die eigenen gespeicherten Ladungen.

Generatoren sind große, äußerst unhandliche Geräte, die nur schwer – oder auch gar nicht – bewegt werden können. Sie müssen an Ort und Stelle gebaut werden oder als Teil von Fahrzeugen, die groß genug sind, um ihre Masse zu transportieren. Die meisten Generatoren auf Golarion sind längst aufgrund mangelnder Wartung funktionsunfähig und die wenigen, welche noch laufen, werden eifersüchtig bewacht und geschützt. Manche fragen sich, ob es tragbare Generatoren gibt, doch bislang wurden keine entdeckt.

Die Gesamtmenge an Energie, die ein Generator liefern kann, wird als sein Ausstoß bezeichnet – dies ist die Anzahl an Ladungen, die er pro Stunde generiert. Ein Teil dieses Ausstoßes kann Gerätschaften zukommen, welche direkt mit dem Generator verbunden sind, z.B. um die Infrastruktur eines Komplexes am Laufen zu halten. Derartig bestimmter, gebundener Ausstoß steht nicht zu anderen Zwecken zur Verfügung, solange der Generator diese Gerätschaften antreibt. Der verfügbare Ausstoß eines Generators ist die Menge an Ladungen, die nach Abzug des gebundenen Ausstoßes übrigbleibt; hiermit können Gerätschaften angetrieben oder wiederaufgeladen werden, welche danach wieder vom Generator gelöst werden.

Einem Generator kann mit Hilfe zweier Gegenstände Energie entzogen werden: Stromkabeln (siehe Seite 53) und Ladegeräten (siehe Seite 48). Die integrierten Energieüberträger eines Generators können Energie an einen Empfänger innerhalb von 300 m übertragen, sofern nicht anders vermerkt. Diese Entfernung wird pro 1,50 m Metall oder 6 m Fels zwischen dem Generator und dem Empfänger halbiert.

Ein Gegenstand, der pro Stunde eine feste Anzahl an Ladungen verbraucht, reduziert den verfügbaren Ausstoß des Generators um diesen Betrag, so dass dieser Teil des Ausstoßes gebunden ist, solange der Gegenstand mit dem



Generator verbunden ist. Ein Gegenstand, der 1 oder mehr Ladungen bei seiner Aktivierung verbraucht, wie es z.B. bei den meisten Waffen der Fall ist, senkt den Ausstoß des Generators jedes Mal um diesen Betrag, wenn er aktiviert wird. Eine Laserpistole verbraucht beispielsweise pro Schuss 1 Ladung des Ausstoßes. Ein Disruptor dagegen verbraucht mit jedem Schuss 5 Ladungen, ist er dabei mit einem Generator verbunden, würde er pro Schuss den verfügbaren Ausstoß des Generators um 5 Ladungen senken.

Ein Generator kann in einen Überlastungsmodus gezwungen werden, der zu katastrophalen Folgen führen kann. Immer wenn einem Generator mehr Ladungen entzogen werden, als er überhaupt ausstößt, muss der Generator einen Zähigkeitswurf gegen SG 10 + 1 pro Ladung, welche den Ausstoß in dieser Stunde übertrifft + 5 pro Überlastung während der letzten Stunde. Bei Erfolg stellt der Generator die zusätzlichen Ladungen zur Verfügung, dabei besteht aber eine Chance von 5%, dass eine Störung eintritt, als wäre er abgenutzt (siehe Seite 55). Bei einem Misserfolg stellt er die zusätzlichen Ladungen nicht zur Verfügung und das Gerät, welches auf diese Ladungen zugreifen wollte, kann nicht aktiviert werden. Misslingt der Zähigkeitswurf um 5 oder mehr, schaltet sich der Generator ab und kann 1 Stunde lang nicht reaktiviert werden. In dieser Zeit versorgt er an ihn angeschlossene Geräte nicht mit Energie. Um einen Generator neu zu starten, der sich auf diese Weise abgeschaltet hat, ist zumindest ein Fertigkeitswurf für Mechanismus ausschalten gegen SG 25 erforderlich, wobei der SL auch weitere Handlungen als nötig erachten könnte. Misslingt der Zähigkeitswurf des Generators um 10 oder mehr, explodiert er; die Einzelheiten einer Explosion variieren mit der Art des Generators. Zudem kann der SL auch andere Umstände samt SG für erforderliche Zähigkeitswürfe festlegen, die zur Explosion eines Generators führen können.

Alle Generatoren besitzen Härte und Trefferpunkte. Ein aktiver Generator, der auf 0 TP reduziert wird, muss einen Zähigkeitswurf gegen SG 20 bestehen oder er explodiert. Alle Generatoren sind kolossale Gegenstände und besitzen daher RK -5. Die meisten produzieren eine Menge Geräusche, Dampf oder andere Ablenkungen. Dies führt innerhalb von 18 m Entfernung zu einem Generator zu dem aufgeführten Malus auf Fertigkeitswürfe für Wahrnehmung, um andere Dinge neben dem Generator zu bemerken.

FISSIONSREAKTOR				GENERATOR
AUSSTOSS 1.000	ZÄH +2	HÄRTE 10	TP 1.500	
EXPLOSION Jeweils 20W10 Punkte Wucht- und Feuerschaden plus schwerwiegende Strahlung (75 m Radius; REF, SG 20, halbiert)				
WAHRNEHMUNGSMALUS -10				

Ein Fissionsreaktor (oder auch einfach Kernspaltreaktor) gewinnt Strom aus nuklearer Energie, indem er radioaktive Brennstoffe verarbeitet und verbrennt. Ein einmal aktivierter Fissionsreaktor kann viele Jahre lang funktionieren, ehe die radioaktiven Brennstoffe ersetzt werden müssen. Der Kern eines Fissionsreaktors ist ständig hochgradig verstrahlt, während die Hauptmasse des Reaktors eigentlich ein Schild gegen diese Strahlung ist, um zu verhindern, dass jemand, der sich dem Reaktor nähert, radioaktiv verstrahlt wird. Sollte ein Fissionsgenerator explodieren, wird der Explosionsradius mit schwerwiegender Strahlung kontaminiert. Diese Generatoren sind relativ selten; zwar produzieren sie den höchsten Ausstoß von allen bekannten Generatoren, doch da sie zugleich bei einer Explosion unvorstellbare Schäden verursachen können,

werden sie von auf Sicherheit bedachten Operatoren nur an abgelegenen, menschenleeren Orten eingesetzt.

FUSIONSREAKTOR			GENERATOR
AUSSTOSS 500	ZÄH +10	HÄRTE 10	TP 1.800
EXPLOSION Jeweils 10W6 Punkte Wucht-, Elektrizitäts- und Feuerschaden (30 m Radius; REF, SG 20, halbiert)			
WAHRNEHMUNGSMALUS -10			

Optisch ähneln Fusionsreaktoren stark Fissionsreaktoren, sind aber um einiges sicherer, da sie im Grund kaum mehr als Meerwasser als Brennstoff verwenden.

GEOTHERMALGENERATOR			GENERATOR
AUSSTOSS 200	ZÄH +4	HÄRTE 10	TP 1.000
EXPLOSION Jeweils 10W6 Punkte Wucht- und Feuerschaden (18 m Radius; REF, SG 15, halbiert)			
WAHRNEHMUNGSMALUS -5			

Ein Geothermalgenerator verbraucht an der Erdoberfläche nur wenig Platz, dafür reichen seine Komponenten aber tief ins Erdreich hinein und nutzen hocherhitztes Wasser, Dampf und sogar Magma, um Energie zu erzeugen. Ein einmal aktivierter Geothermalgenerator kann auf unbegrenzte Zeit funktionieren. Da diese Art von Generator aber zum Heißlaufen neigt, verursacht Körperkontakt zu einem 1W6 Punkte Feuerschaden pro Runde.

GRAVITONGENERATOR			GENERATOR
AUSSTOSS 800	ZÄH +14	HÄRTE 20	TP 2.500
EXPLOSION Jeweils 10W6 Punkte Wucht- und Elektrizitätsschaden plus 20W6 Energieschaden (15 m Radius; REF, SG 20, halbiert; siehe Text)			
WAHRNEHMUNGSMALUS -2			



Ein Gravitongenerator produziert gewaltige Mengen an Energie. Dabei verursacht er neben einem niedrigfrequenten Summen kaum Arbeitsgeräusche. Anstatt zu explodieren implodiert ein Gravitongenerator, fügt allen Gegenständen und Kreaturen im Explosionsradius aber in der Folgerunde den Explosionsschaden erneut zu, wenn er sie von sich wieder fortschleudert. Ein Gravitonreaktor erzeugt keine Strahlung, so dass Kreaturen und Gegenstände außerhalb des Explosionsradius' kaum Schaden erleiden, sieht man davon ab, dass sie möglicherweise von Objekten getroffen werden, die von der Explosion aus dem Radius hinausgeschleudert werden.

den Explosionsschaden erneut zu, wenn er sie von sich wieder fortschleudert. Ein Gravitonreaktor erzeugt keine Strahlung, so dass Kreaturen und Gegenstände außerhalb des Explosionsradius' kaum Schaden erleiden, sieht man davon ab, dass sie möglicherweise von Objekten getroffen werden, die von der Explosion aus dem Radius hinausgeschleudert werden.

SOLARGENERATOR			GENERATOR
AUSSTOSS 50	ZÄH +5	HÄRTE 2	TP 100
EXPLOSION Keine			
WAHRNEHMUNGSMALUS +0			

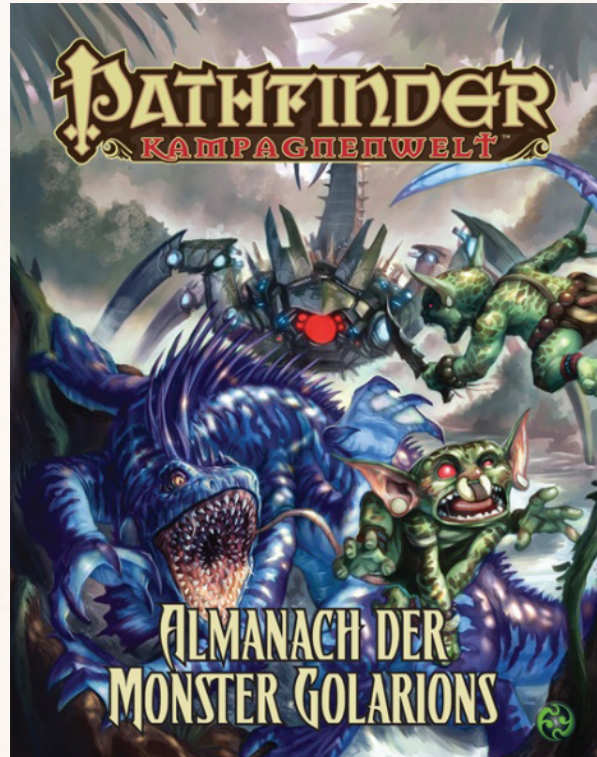
Ein Solargenerator ist ein relativ kleiner Konverter, der mit einer Reihe riesiger Reflektorflächen verbunden ist. Er produziert seinen vollen Ausstoß nur, wenn er Sonnenlicht direkt erhält. Bei bewölktem Himmel halbiert sich sein Ausstoß. Nachts oder bei dichtbewölktem Himmel fällt der Ausstoß auf 0. Ein Solargenerator arbeitet lautlos. Man kann ihn nicht überlasten, um zusätzlichen Ladungsausstoß zu erlangen.

Kreaturen über Kreaturen!

Dieses Buch enthält Dutzende neuer Monster aus der Region der Inneren See, die alle speziell für die Pathfinder-Kampagnenwelt entwickelt wurden. Manche, wie die der Göttin der Träume dienenden Sternenmonarchen oder die Zahnradleute Numerias, wurden schon öfter in Pathfinder-Kampagnenweltbänden erwähnt, während andere, wie der fremdartige Abendsschreck oder die in Rahadoums Wüsten hausenden Wirbelmäuler nur beiläufig erwähnt oder in einer Illustration gezeigt wurden. Und wieder andere, wie die rätselhaften, uralten Verborgenen Herrscher und verstörend bezaubernden Fungusköniginnen, haben in diesem Band ihren ersten großen Auftritt.

Der *Almanach der Monster Golarions* stellt einige von Golarions einzigartigsten Kreaturen vor. In diesem Band findest du:

- ♦ Neue Monster mit Herausforderungsgraden von 1/3 (z.B. die geheimnisvollen Syrinxen) bis 25 (der mächtige Infernalische Herzog Lorthact).
- ♦ Drei neue monströse Schablonen, den exotischen Verstand raubenden Vetala-Vampir, die Verseuchten Feenwesen des Klauenwaldes und die entstellten Mutanten der Manaöden.
- ♦ Fünf neue o-TW-Völker, die du für Bösewichte oder für Spielercharaktere nutzen kannst, sollte dies in deine Kampagne passen!
- ♦ Insgesamt 48 Wesen, manche wohlgesinnt, andere zerstörerisch, die bereitstehen, in jeder Pathfinderrunde Abenteuer herauszufordern!



Der *Almanach der Monster Golarions* ist für die Nutzung mit dem Pathfinder-Rollenspiel und der Pathfinder-Kampagnenwelt Golarion gedacht, kann aber in Verbindung mit jedem anderen Hintergrund genutzt werden.

Open Game License Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc. ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts, creatures, characters, stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product Identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0a © 2000, Wizards of the Coast, Inc.

System Reference Document © 2000, Wizards of the Coast, Inc.; Authors: Jonathan Tweet, Monte Cook, and Skip Williams, based on material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Pathfinder Campaign Setting: Technology Guide © 2014, Paizo Inc.; Authors: James Jacobs and Russ Taylor. Deutsche Ausgabe: Almanach der Technologie von Ulisses Spiele GmbH, Waldems unter Lizenz von Paizo Inc., USA.



STRAHLENPISTOLEN UND RAKETENRUCKSÄCKE!

Es mag eine Sache sein, sich einem Drachen bewaffnet mit einem Langschwert und geschützt durch eine magische Rittersrüstung entgegenzustellen, doch wie sähe es aus, wenn du über eine Protonenpistole und atomar angetriebene Rüstung verfügen würdest? Wie viele Zombies könntest du mit einem Raketenwerfer in die Luft jagen? Was passiert, wenn man direkt neben einem explodierenden Gravitonreaktor steht? Alle diese Fragen und viele weitere werden auf den Seiten des *Almanachs der Technologie* beantwortet. Dieses unersetzliche Werk voller Gegenstände, Gefahren und Charakteroptionen ist geeignet für Science-Fantasy-Hintergründe wie Golarions Numeria, dem Land der Barbarei und der Superwissenschaft!

In diesem Band findest du:

- ▶ Regeln für Dutzende neuer technologischer Gegenstände, darunter Waffen, Rüstungen, Energieschilder, Hologramm-Generatoren, Granaten, Kybernetische Implantate, Nanotech-Maschinen, Fernsteuerungen für Roboter und vieles mehr!
- ▶ Neue Talente, Zauber und Archetypen für technologisch begabte Charaktere, sowie Regeln für die Interaktion von Fertigkeiten und Superwissenschaft.
- ▶ Außergewöhnlich mächtige wissenschaftliche Gegenstände und Artefakte, die es gestatten, mittels Magie Roboter zu kontrollieren und technologische Gegenstände anzutreiben.
- ▶ Die Prestigeklasse des Technomanten, welche dir ermöglicht, mittels Magie Roboter zu befehlen und deine Technologie anzutreiben.
- ▶ Regeln für Künstliche Intelligenzen, die Auswirkungen der Zeit auf technologische Gegenstände, Strahlung, die sieben Himmelsmetalle Numerias, technologische Fallen und mehr!

Der *Almanach der Technologie* ist unverzichtbar für jeden SL, der Superwissenschaft und Technologie im Rahmen von Pathfinder-Rabenteuern oder in Verbindung mit anderen Kampagnenhintergründen nutzen will. Vor allem für Kampagnen in Numeria ist er unverzichtbar.



www.ulisses-spiele.de



www.pathfinder-rpg.de



ISBN: 978-3-95752-849-0
Artikelnummer: US51035PDF