
STARFINDER
DIE RÜSTKAMMER


DAS PAKTWELTENSYSTEM
APO
DIE DIASPORA
IDARI
ABSALOM-STATION
AKITON
ABALLON
VERCES
CASTROVEL

STARFINDER

RÜSTKAMMER



Development Leads • Joe Pasini, Chris Sims, und Owen K.C. Stephens
Authors • Alexander Augunas, Kate Baker, John Compton, Eleanor Ferron, Thurston Hillman, Mikko Kallio, Lyz Liddell, Ron Lundeen, Matt Morris, David N. Ross, und Russ Taylor
Cover Artist • Remko Troost
Interior Artists • Leonardo Borazio, Sergio Cosmai, Setiawan Fajareka, Kent Hamilton, Valeria Lutfullina, Alexander Nanitchkov, Pixoloid Studios (Aleksandr Dochkin, Gaspar Gombos, David Metzger, Mark Molnar, und Ferenc Nothof), Lapo Roccella, und Roman Roland Kuteynikov

Creative Directors • James Jacobs, Robert G. McCreary, und Sarah E. Robinson
Director of Game Design • Jason Bulmahn
Managing Developer • Adam Daigle
Development Coordinator • Amanda Hamon Kunz
Organized Play Lead Developer • John Compton
Developers • Eleanor Ferron, Crystal Frasier, Jason Keeley, Luis Loza, Ron Lundeen, Joe Pasini, Michael Sayre, Chris Sims, und Linda Zayas-Palmer
Starfinder Design Lead • Owen K.C. Stephens
Starfinder Society Developer • Thurston Hillman
Senior Designer • Stephen Radney-MacFarland
Designers • Logan Bonner und Mark Seifter
Managing Editor • Judy Bauer
Senior Editor • Christopher Carey
Editors • James Case, Leo Glass, Lyz Liddell, Adrian Ng, Lacy Pellazar, und Jason Tondro
Art Director • Sonja Morris
Senior Graphic Designers • Emily Crowell und Adam Vick
Franchise Manager • Mark Moreland
Project Manager • Gabriel Waluconis

Publisher • Erik Mona
Paizo CEO • Lisa Stevens
Chief Operations Officer • Jeffrey Alvarez
Chief Financial Officer • John Parrish
Chief Technical Officer • Vic Wertz
Director of Sales • Pierce Watters
Sales Associate • Cosmo Eisele
Vice President of Marketing & Licensing • Jim Butler
Marketing Manager • Dan Tharp
Licensing Manager • Glenn Elliott
Public Relations Manager • Aaron Shanks
Organized Play Manager • Tonya Woldridge
Accountant • Christopher Caldwell
Data Entry Clerk • B. Scott Keim
Director of Technology • Dean Ludwig
Web Production Manager • Chris Lambertz
Senior Software Developer • Gary Teter
Webstore Coordinator • Rick Kunz

Customer Service Team • Sharaya Copas, Katina Davis, Sara Marie, und Diego Valdez
Warehouse Team • Laura Wilkes Carey, Will Chase, Mika Hawkins, Heather Payne, Jeff Strand, und Kevin Underwood
Website Team • Brian Bauman, Robert Brandenburg, Whitney Chatterjee, Lissa Guillet, Erik Keith, und Andrew White

Deutsche Ausgabe • Ulisses-Spiele
Originaltitel • *Starfinder The Armory*
Übersetzung • Marion Puhlmann und Ulrich-Alexander Schmidt
Lektorat und Korrektorat • Peter Basedau, Moritz Bednarski, Thorsten Naujoks
Layout • Nadine Hoffmann

Ulisses Spiele GmbH
Industriestr. 11 | 65529 Waldems
www.ulisses-spiele.de
Art.-Nr. : US56019

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

This product is compliant with the Open Game License (OGL) and is suitable for use with Starfinder or the Pathfinder 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 Game Content: All trademarks, registered trademarks, proper nouns (characters, deities, locations, etc., as well as all adjectives, names, titles, and descriptive terms derived from proper nouns), artworks, characters, dialogue, locations, plots, storylines, trade dress, the historical period called the Gap, the terms kishalee, sivv, skyfire, and the Drift (the official Open Game Content term for which is "hyperspace"). (Elements that have previously been designated as Open Game Content, or are exclusively derived from previous Open Game Content, or that are in the public domain are not included in this declaration.)

Open Game Content: Except for material designated as Product Identity (see above), the game mechanics of this Paizo game product are Open Game Content, as defined in the Open Game 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.

Starfinder Armory © 2018, Paizo Inc. All Rights Reserved. Paizo, Paizo Inc., the Paizo golem logo, Pathfinder, the Pathfinder logo, Pathfinder Society, Starfinder, and the Starfinder logo are registered trademarks of Paizo Inc.; Pathfinder Accessories, Pathfinder Adventure Card Game, Pathfinder Adventure Path, Pathfinder Adventures, Pathfinder Battles, Pathfinder Campaign Setting, Pathfinder Cards, Pathfinder Combat Pad, Pathfinder Flip-Mat, Pathfinder Legends, Pathfinder Map Pack, Pathfinder Module, Pathfinder Pawns, Pathfinder Player Companion, Pathfinder Roleplaying Game, Pathfinder Tales, Starfinder Adventure Path, Starfinder Combat Pad, Starfinder Flip-Mat, Starfinder Pawns, Starfinder Roleplaying Game, and Starfinder Society are trademarks of Paizo Inc.

Printed in EU.

INHALT

ÜBERBLICK 4

KAPITEL 1: AUSRÜSTUNG 6
Waffen 8
Besondere Waffeneigenschaften 27
Waffenbeschreibungen 32
Hersteller 55
Waffenzubehör 58
Waffenfusionen 62
Besondere Materialien 66
Rüstungen 68
Servorüstungen 74
Rüstungsverbesserungen 80
Verbesserungen 86
Biotechnologie 86
Kybernetik 88
Magitechnologie 90
Nekrotransplantate 94
Technische Gegenstände 98
Magische Gegenstände 110
Artefakte 118
Hybridgegenstände 120

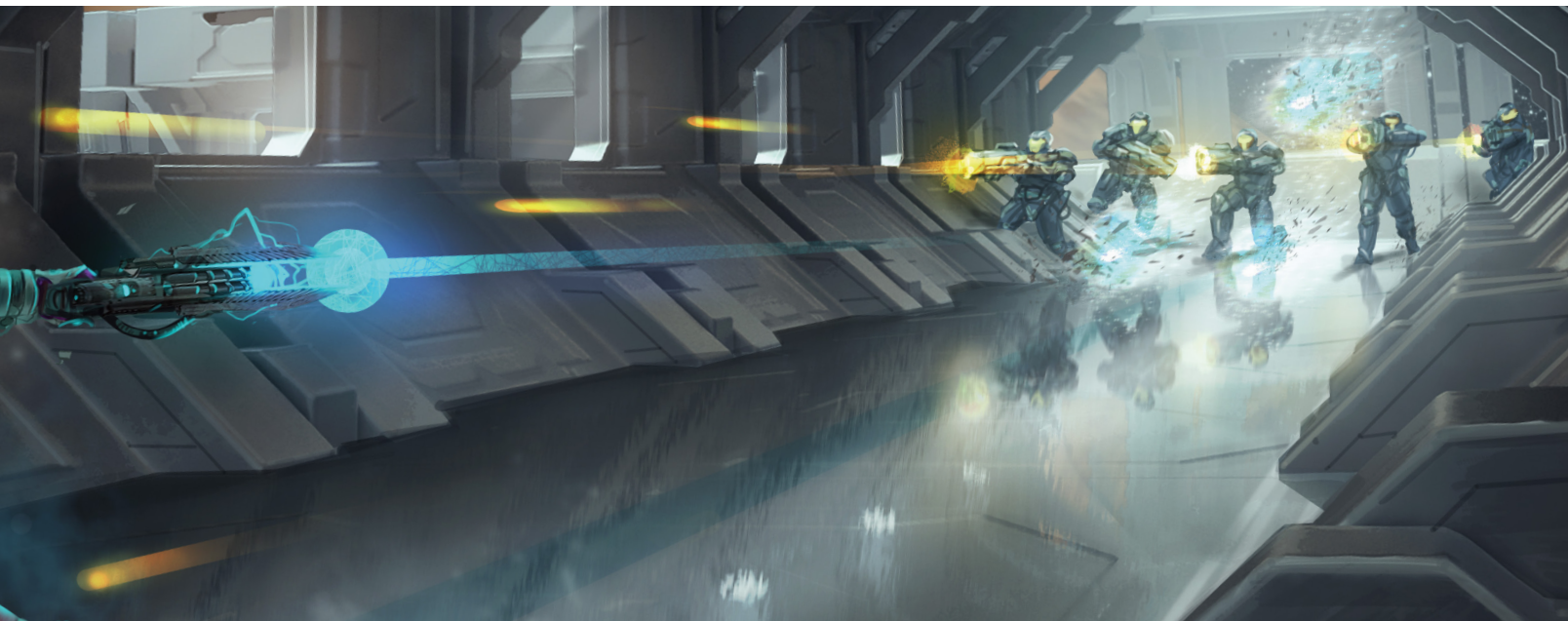


Persönliche Gegenstände 128
Drogen, Gifte und Medizinisches 132
Sonstige Güter 134
Fahrzeuge 136

KAPITEL 2: KLASSENOPTIONEN 140
Archetyp: Verbesserter 142
Agent 144
Aspirant 146
Zauber des Aspiranten 147
Gesandter 148
Mechaniker 150
Solarier 152
Soldat 154
Technomagier 156
Zauber des Technomagiers 156

INDEX 158





ÜBERBLICK

Die Galaxis ist gefährlich und die weit verbreitete Anwendung von sowohl Technologie als auch Magie sorgt – manchmal gleichzeitig –dafür, dass es ein geradezu selbstmörderisches Unterfangen wäre, ohne ein Arsenal an offensiver und defensiver Ausrüstung ins Unbekannte aufzubrechen. Die Bedrohungen reichen vom zerstörungswütigen Kult des Verschlingers und dem expansionistischen Sternenreich der Azlanti bis zu den Myriaden von Bedrohungen, die auf unerforschten Planeten lauern, weshalb es wohl kaum einen weltraumreisenden Ysoki gibt, der nicht wenigstens eine Klebgranate in seinen Backentaschen verstaut hat.

Die *Starfinder Waffenkammer* ist voller neuer Optionen für jede Art von Charakter im Starfinder-Universum, beginnend mit einer schwindelerregenden Anzahl von Waffen und Rüstungen, welche die des *Grundregelwerks* ergänzen und auf jeder Stufe eine große Auswahl bieten. Aber Rüstungen und Waffen machen nur die Hälfte aus, dieses Buch enthält eine außergewöhnliche Bandbreite nützlicher Ausrüstung, egal ob du den Verlauf einer Schlacht beeinflussen willst oder lieber verhindern möchtest, dass sie überhaupt ausbricht.

Obwohl bei Starfinder nichtmenschliche Arten mit merkwürdiger Morphologie überwiegen, kann jede spielbare Spezies die Ausrüstung in diesem Buch erwerben und nutzen. Ein tentakelbewehrter Barathu (*Starfinder Alien-Archiv* S. 22) kann ebenso leicht eine Hydrakanone führen oder Schwebestiefel nutzen wie ein kasathischer Soldat.

Um eine für eine andere Spezies geschaffene Rüstung effektiv zu tragen, muss ein Charakter diese Rüstung anpassen (oder anpassen lassen); siehe Seite 196 des Grundregelwerks. Nach Ermessen des Spielleiters können diese Regeln als Grundlage verwendet werden, um andere Arten von Ausrüstung aus ähnlichen Gründen anzupassen.

AUFBAU DES BUCHS

Die *Waffenkammer* ist in erster Linie nach Ausrüstungsarten aufgebaut, von denen jede im Folgenden beschrieben wird. Den über 100 Seiten neuer Ausrüstung folgt ein Kapitel mit ausrüstungsbezogenen Spieleroptionen für jede der sieben Grundklassen von Starfinder.

Waffen

Hunderte neuer Waffen jeder Gegenstandstufe erwarten dich auf diesen schwerbewaffneten Seiten. Schau dir neue Macharten und Modelle jeder Waffenart und Kategorie an und bewundere die neue Desintegrator-Kategorie – Waffen, die Säureschaden verursachen, während sie das Ziel auf molekularer Ebene auseinanderreißen. Neue Kritische Treffereffekte und spezielle Waffeneigenschaften haben hier ihrer ersten Auftritt, es gibt außerdem neue Arten von Granaten und Munition, zusammen mit weiteren Waffenkristallen für Solarier, die weitere Optionen für niedrige Stufen beinhalten.

Zusätzlich stellt der Abschnitt über die Hersteller (siehe S. 55) neue Waffenmodifikationen vor, welche von den bekanntesten Waffenherstellern der Galaxis, von der AbadarCorp bis VitariTech, angeboten werden. Natürlich bedeuten diese zusätzlichen Spielzeuge oftmals eine höhere Zahl ganz unten auf der Rechnung, aber das sollte dir dein Leben schon wert sein, nicht wahr?

Waffenzubehör

Wenn es um deine Waffen geht, ist es oft wichtig, genau die Möglichkeiten zu haben, um mit einer großen Bandbreite an Gegnern umgehen zu können. Zusätzlich zu den zahllosen Waffenoptionen des vorangehenden Abschnitts, gibt es noch Zubehör, um deine Waffen zu modifizieren. Mit diesem Zubehör kannst du beispielsweise deine Stachelklinge zerlegbar und damit leichter zu verbergen machen oder deine Gravitonenpistole mit einem Zielfernrohr ausstatten.





ÜBERBLICK
AUSRÜSTUNG
WAFFEN
WAFFENZUBEHÖR
WAFFENFUSIONEN
BESONDERE MATERIALIEN
RÜSTUNGEN
SERVO-RÜSTUNGEN
RÜSTUNGS-VERBESSERUNGEN
AUFWERTUNGEN
TECHNISCHE GEGENSTÄNDE
MAGISCHE GEGENSTÄNDE
HYBRID GEGENSTÄNDE
PERSÖNLICHE GEGENSTÄNDE
DROGEN, GIFTE UND MEDIZINISCHES
ANDERE ERWERBUNGEN
FAHRZEUGE
KLASSEN-OPTIONEN
ARCHETYP: VERBESSERTER
AGENT
ASPIRANT
GESANDTER
MECHANIKER
SOLARIER
SOLDAT
TECHNOMAGIER

Waffenfusionen

Obwohl die meisten Waffen rein technisch sind, steigert es Stärke und Fähigkeiten einer Lieblingswaffe ungemein, wenn man ihr die ein oder andere magische Fusion hinzufügt. In diesem Abschnitt findest du dutzende Verzauberungsoptionen, um deine Waffe mit allen Schikanen zu versehen – sogar mit einer Waffenfusion, um die Psyche deines Ziels zu zerreißen.

Besondere Materialien

Sternenmetalle sind seltene Materialien, die benutzt werden können, um verbesserte Ausrüstung herzustellen; dieser Abschnitt geht näher auf Adamant und Noqual ein und stellt weitere neue Materialien vor.

Rüstungen

Dieser Abschnitt ist angefüllt mit schützenden Leichten und Schweren Rüstungen. Viele davon sind für bestimmte Spezies gestaltet, stehen allerdings jedem mit dem nötigen Kleingeld zur Verfügung.

Servorüstungen

Einige bevorzugen Rüstungen, die auch ihre offensiven Fähigkeiten unterstützen, weshalb dieser Abschnitt über mehr als ein Dutzend neuer Servorüstungen verfügt. Zusätzlich findest du hier auch Regeln, um deine bereits vorhandene Servorüstung aufzuwerten und noch nützlicher zu machen.

Rüstungsverbesserungen

Rüstungsverbesserungen machen viele Rüstungen vielseitiger, sodass dies der richtige Abschnitt für dich ist, wenn du Molochverstärker in deinem Vesken-Plattenpanzer installieren möchtest oder ein *Täuschungsfeld* in deinen Schillerpanzer.

Aufwertungen

In diesem Abschnitt werden dir neue biotechnologische und kybernetische Aufwertungen präsentiert, welche diejenigen aus dem *Grundregelwerk* ergänzen. Außerdem werden zwei neue Arten von Aufwertungen vorgestellt, Magitechnologische und Nekrotransplante. Mit diesen neuen technomagischen und untoten Aufwertungsmöglichkeiten kannst du deine Augen gegen Funken aus feuerrotem Licht austauschen oder einfach nur deren Linsen durch psychoaktive Kristalle ersetzen lassen.

Technische Gegenstände

Technische Gegenstände finden ihren Nutzen sowohl im Kampf als auch jenseits davon, daher kannst du dich in diesem Abschnitt mit einem Granatenstörer und Erdungsstiefeln für das nächste Scharmützel ausrüsten oder dir einfach nur ein Strategiespiel zulegen, um die Zeit mit dem Rest deiner Crew zu verbringen.

Magische Gegenstände

Dieser Abschnitt enthüllt die arkanen Geheimnisse von mehr als 50 neuen magischen Gegenständen (für viele davon existieren Versionen größerer Macht), inklusive sieben neuer *Aionensteine*, welche deine Bewegungsrate erhöhen, telepathische Fähigkeiten verleihen und mehr. Am Ende des Abschnitts werden drei machtvolle Artefakte für *Starfinder* vorgestellt – drei legendäre Gegenstände, die genug Möglichkeiten für eine ganze Kampagne bieten.

Hybridgegenstände

In Hybridgegenständen vereinen sich Magie und Technologie, um Effekte zu erzielen, die in keiner anderen Ausrüstung gefunden werden kann. Ein glückbringender *Computergötze* verleiht dir einen digitalen grünen Daumen und furchteinflößende *Entropiehandschuhe* lassen dich Negative Energie handhaben.

SCHWÄCHERE AUSRÜSTUNGSGEGENSTÄNDE

Es würde einen ausgesprochen leistungsfähigen Computer erfordern, um eine Liste jedes Geräts, Apparats und jeder technischen Spielerei anzufertigen, die sich bei Starfinder finden lassen. Die Galaxis ist zum Bersten voll mit Magie und Technik. Mit dem Einverständnis des SL kann jeder schwächere Ausrüstungsgegenstand, wie z. B. ein Wecker, digitale Schlüssel für ein eigenes Fahrzeug, Kopfhörer, eine einfache Kamera etc., für 5 Crediteinheiten erworben werden. Die Last dieser Gegenstände ist für gewöhnlich leicht und die Gegenstandsstufe beträgt 0.

Den größten Eindruck dürften allerdings die Hybridgranaten hinterlassen, die in diesem Abschnitt präsentiert werden; wirf eine *Überraschungsgranate* und erzeuge einen von 20 per Zufall bestimmten Effekten – viel Glück!

Persönliche Gegenstände

Nicht jedes Ausrüstungsstück bedeutet gleich den Unterschied zwischen Tod oder Leben; manchmal brauchst du auch nur ein wenig Parfüm und das richtige Outfit für eine Party. Natürlich können ein Glasschneider, Feuerzeug und ein Seil ihre ganz eigenen Rollen bei der Abendgestaltung spielen. Aber vielleicht hast du ja noch etwas UPB übrig und hättest gerne ein Glas Brandy oder einen frischen Salat? Dann kannst du dir in diesem Abschnitt einen Nahrungsreplikator besorgen.

Drogen, Medizinische Wirkstoffe und Gifte

Wo es empfindsame Biologie gibt, ist die Pharmakologie nicht weit, weshalb dich dieser Abschnitt mit Substanzen versorgt, deren Wirkungen von entspannend über vorbeugend bis hin zu schädigend reichen. Ein gerinnungsförderndes Mittel könnte dich vor dem Blutungseffekt des Blutflussgiftes retten, aber wenn du nicht gerade eine robuste Konstitution hast, willst du vielleicht auch erst einmal nur die Wirkung von ein wenig Entrückungsstaub genießen.

Andere Erwerbungen

Es gibt zahllose Dinge, die man nicht mitnehmen kann und für die es sich dennoch lohnt, seine Crediteinheiten auszugeben - und die findest du in diesem Abschnitt. Dazu zählen Möglichkeiten, das Nahrungsangebot in den Restaurants der Paktwelten zusammenzustellen, neue Dienstleistungsberufe in Anspruch zu nehmen und neue Arten des Transports inklusive lebender Kreaturen.

Fahrzeuge

Dieser Abschnitt bietet all denjenigen Möglichkeiten, welche sich zu Land, zu Wasser und in der Luft mit hoher Geschwindigkeit fortbewegen wollen. Leg dir ein Tarn-U-Boot zu, um die Ozeane unter der reifbedeckten Oberfläche eines Eisplaneten zu erforschen, benutze einen Aufklärungsenerkopter um feindlichen Luftraum zu infiltrieren oder gehe weniger subtil vor, indem du direkt mit einem zweibeinigen Taktischen Läufer auftrittst.

Klassenoptionen

Sich die beste Ausrüstung zuzulegen, die die Galaxis bietet, ist nur der Anfang. Dieser Abschnitt bietet neue, auf Ausrüstung basierende Fähigkeiten für jede der sieben Grundklassen, welche die Charaktere nutzen können, um Waffen, Rüstung und Ausrüstung in diesem Buch effektiver zu machen. Ein neuer Archetyp hilft auf Seite 143 all denen, die sich für Aufwertungen interessieren, ihre Modifikationen zur Kunstform zu erheben.



AUSRÜSTUNG

1



WAFFEN

Eine gute Waffe (oder auch drei) ist für jeden raumfahrenden Abenteurer lebensnotwendig, der einen gefährlichen, unerforschten Planeten betritt – und der diesen auch mit allen Gliedmaßen wieder verlassen will. In der Galaxis ist eine schwindelerregende Auswahl an Waffen verfügbar, jede mit ihren eigenen Vor- und Nachteilen. Egal ob du deine Feinde erschießen, erschlagen, verbrennen oder einfach nur kampfunfähig machen willst, ob von weit entfernt oder im direkten Nahkampf, auf den folgenden Seiten findest du sicher ein Modell, das deinen Anforderungen entspricht.

Die Waffen in diesem Kapitel nutzen die Regeln ab Seite 168 des *Starfinder Grundregelwerks*. Die Waffentabellen sind zunächst nach Waffenart (Ein- und Zweihändige einfache und fortschrittliche Nahkampfwaffen, Handfeuerwaffen, Langwaffen, schwere Waffen, Scharfschützenwaffen, Granaten und Spezialwaffen) und nach Waffenkategorie (Desintegrator, Flammen, Kryo, Laser, Plasma, Projektil, Schall und Schock). Waffen ohne Kategorie sind als Kategorielos aufgelistet und weitere Tabellen führen Munition und *Solarier-Waffenkristalle* auf. Neue besondere Waffeneigenschaften und Kritische Treffereffekte findest du ab den Seiten XX und XX, während die Beschreibung aller Gegenstände dieses Abschnitts auf Seite XX beginnt.

In Kombination mit den Waffen des *Grundregelwerks* liefert dieses Kapitel Waffen jeder Art und nahezu jeder Gegenstandsstufe. Wenn du eine Waffe aufrüsten willst, um sie effektiver zu machen, kannst du das tun, indem du eine Waffe der selben Art und Kategorie mit einer höheren Stufe auswählst. Dann bezahlst du den Preis der neuen Waffe abzüglich 10% des Preises der ursprünglichen Waffe. Sofern du über die entsprechenden Fertigkeitsränge verfügst, kannst du die neue Waffe selbst herstellen oder die Arbeit zum gleichen Preis von einem Profi erledigen lassen. Wenn die Waffe über eine oder mehrere Waffenfusionen verfügt, musst du den Preis der Fusion zusätzlich bezahlen, um die Fusion von der Ursprungswaffe auf die neue Waffe zu übertragen.

TABELLE 1-1: EINFACHE NAHKAMPFWAFFEN

EINHANDWAFFEN	STUFE	PREIS	SCHADEN	KRITISCH	LAST	SPEZIELL
KATEGORIELOS						
Beil, Einfaches	1	90	1W4 H	-	L	Analog, Geworfen (6 m)
Totschläger, Leichter	2	450	1W4 W	-	L	Analog, Nichttödlich, Agent
Vorschlaghammer	3	1.050	1W8 W	-	1	Analog, Unhandlich
Springmesser, Taktisches	3	1.300	1W4 H	-	L	Analog, Verbergen, Agent
Beil, Taktisches	4	1.825	1W6 H	-	L	Analog, Geworfen (6 m)
Schwanzklinge	4	2.300	1W4 H	-	L	Analog, Agent, Schwanz
Einziehbarer Sporn, Taktischer	5	3.150	1W4 S	-	L	Verbergen, Integriert (1 Steckplatz), Agent
Stachelklinge, Einfache	5	2.600	1W6 H	Injektion SG+2	L	Analog
Schrothandschuh, Taktischer	6	4.050	3W4 W	-	L	Analog, Schrotpatronen (1, Verbrauch 1)
Totschläger, Mittelschwerer	6	3.900	1W6 W	-	L	Analog, Nichttödlich, Agent
Hakenmesser	7	6.300	1W8 H	Blutung 1W6	L	Analog
Stachelklinge, Vibro-	8	9.400	1W10 S	Injektion SG+2	L	Energetisch (Magazin 20, Verbrauch 1)
Springmesser, Monofilament-	8	9.100	2W4 H	-	L	Analog, Verbergen, Agent
Beil, Keramik-	9	12.500	2W6 H	-	L	Analog, Geworfen (9 m)
Einziehbarer Sporn, Verbesserter	10	18.400	3W4 S	-	L	Verbergen, Integriert (1 Steckplatz), Agent
Stachelklinge, Schlitzer-	11	24.500	2W10 S	Injektion SG+2	L	Energetisch (Magazin 20, Verbrauch1)
Totschläger, Schwerer	11	23.100	2W8 W	-	L	Analog, Nichttödlich, Agent
Schrothandschuh, Verbesserter	12	32.500	4W8W	-	L	Analog, Schrotpatronen (2, Verbrauch 2)
Springmesser, Quanten-	13	48.600	5W4 H	-	L	Analog, Verbergen, Agent
Beil, Monofilament-	14	66.800	6W6 H	-	L	Analog, Geworfen (9 m)
Stachelklinge, Gravo-	14	62.400	4W10 S	Injektion SG+2	L	Energetisch (Magazin 40, Verbrauch 2)
Einziehbarer Sporn, Elite-	15	119.000	7W4 S	-	L	Verbergen, Integriert (1 Steckplatz), Agent
Schrothandschuh, Elite-	16	151.000	10W8 W	-	L	Analog, Schrotpatronen (3, Verbrauch 3)
Springmesser, Molekular-	18	354.000	11W4 H	-	L	Analog, Verbergen, Agent
Stachelklinge, Reißer-	18	325.000	8W10 S	Injektion SG+2	L	Energetisch (Magazin 40, Verbrauch 2)
Beil, Molekular-	19	502.000	12W6 H	-	L	Analog, Geworfen (9 m)
Einziehbarer Sporn, Paragon-	20	895.000	6W10 S	-	L	Verbergen, Integriert (1 Steckplatz), Agent
Schrothandschuh, Paragon-	20	525.000	14W8 W	-	L	Analog, Schrotpatronen (4, Verbrauch 4)

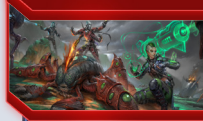


TABELLE 1-1: EINFACHE NAHKAMPFWAFFEN (FORTSETZUNG)

ZWEIHANDWAFFEN	STUFE	PREIS	SCHADEN	KRITISCH	LAST	SPEZIELL
Kategorielos						
Garotte, Draht-	2	900	1W2 H	-	L	Analog, Verbergen, Ringkampf, Agent, Erdrosseln
Kriegskeule	2	450	1W10 B	-	1	Analog
Zweihändige Axt, Taktische	3	1.100	1W12 H	-	1	Analog
Lanze, Taktische	3	1.450	1W6 S	-	1	Analog, Reichweite
Chitinklinge, Taktische	4	1.890	1W6 H	Blutung 1W6	1	Analog
Puzzleklinge, Überzeugung-	4	2.100	1W6 H	-	1	Zerlegbar
Lebender Stab, Taktischer	5	3.300	1W6 W	Verstrickend	1	Blockierend, Lebend Energetisch (Magazin 20, Verbrauch 1), Reichweite
Schlägel, Taktischer	5	2.750	1W8 W	Niederwerfend	1	Analog, Unhandlich
Sense, Taktische	6	3.900	1W8 H	-	1	Analog, Zu Fall bringen
Zweihändige Axt, Keramik-	6	4.150	3W6 H	-	1	Analog
Garotte, Nanofaser-	7	6.700	2W4 H	-	L	Analog, Verbergen, Ringkampf, Agent, Erdrosseln
Lanze, Verbesserte	8	9.400	2W6 S	-	1	Analog, Reichweite
Chitinklinge, Mikrosägeblatt-	9	12.400	4W4 H	Blutung 2W4	1	Analog
Puzzleklinge, Inbrunst-	9	13.700	3W6 H	-	1	Zerlegbar
Zweihändige Axt, Monofilament-	10	18.100	2W12 H	-	1	Analog
Schlägel, Verbesserter	10	17.100	3W8 W	Niederwerfend	1	Analog, Unhandlich
Sense, Keramik-	11	23.200	4W6 H	-	1	Analog, Zu Fall bringen
Garotte, Mikrofilament-	12	34.800	4W4 H	Blutung 1W6	L	Analog, Verbergen, Ringkampf, Agent, Erdrosseln
Lebender Stab, Verbesserter	12	39.500	4W6 W	Verstrickend	1	Blockierend, Lebend Energetisch (Magazin 20, Verbrauch 1), Reichweite
Chitinklinge, Nanosägeblatt-	13	46.400	4W8 H	Blutung 2W8	1	Analog
Lanze, Elite-	13	50.800	5W6 S	-	1	Analog, Reichweite
Puzzleklinge, Mäßigkeit-	14	77.400	7W6 H	-	1	Zerlegbar
Zweihändige Axt, Molekular-	14	69.800	4W12 H	-	1	Analog
Schlägel, Elite-	15	95.000	7W8 W	Niederwerfend	1	Analog, Unhandlich
Lebender Stab, Elite-	16	181.000	12W6 W	Verstrickend	1	Blockierend, Lebend Energetisch (Magazin 20, Verbrauch 1), Reichweite
Sense, Monofilament-	16	160.000	7W8 H	-	1	Analog, Zu Fall bringen
Chitinklinge, Ultrasägeblatt-	17	219.000	8W8 H	Blutung 3W8	1	Analog
Garotte, Monodraht-	17	225.000	5W8 W	Blutung 2W6	L	Analog, Verbergen, Ringkampf, Agent, Erdrosseln
Lanze, Paragon-	18	365.000	11W6 S	-	1	Analog, Reichweite
Puzzleklinge, Tradition-	19	605.000	14W6 H	-	1	Zerlegbar
Lebender Stab, Paragon-	20	919.000	14W6 W	Verstrickend	1	Blockierend, Lebend Energetisch (Magazin 20, Verbrauch 1), Reichweite
Schlägel, Paragon-	20	724.000	15W8 W	Niederwerfend	1	Analog, Unhandlich

TABELLE 1-2: FORTSCHRITTLICHE NAHKAMPFWAFFEN

EINHANDWAFFEN	STUFE	PREIS	SCHADEN	KRITISCH	LAST	SPEZIELL
Desintegrator						
Desintegratorpeitsche, Liquidierer-	3	1.450	1W6 Sre	Korrodierend 1W6	L	Lebend, Energetisch (Magazin 20, Verbrauch 1), Reichweite
Desintegratorpeitsche, Dezimierer-	8	9.800	1W10 Sre	Korrodierend 1W6 L		Lebend, Energetisch (Magazin 20, Verbrauch 1), Reichweite
Desintegratorpeitsche, Exekutor-	16	113.000	2W20 Sre	Korrodierend 2W6	L	Lebend, Energetisch (Magazin 20, Verbrauch 1), Reichweite
Desintegratorpeitsche, Eradikator-	20	850.000	4W20 Sre	Korrodierend 4W6	L	Lebend, Energetisch (Magazin 20, Verbrauch 1), Reichweite
Flammen						
Schrottbrenner	1	125	1W6 W & Feu	Entzündend 1W4	L	Analog, Brennstofftank (Magazin 20, Verbrauch 4), Geworfen (3 m)
Widerstandsstab, DMS	2	510	1W4 Feu	Entzündend 1W4	L	Energetisch (Magazin 20, Verbrauch 1)
Pyrostab, Leuchtender	3	1.300	1W6 Feu	Energiestrahl 1W4	L	Analog, Brennstofftank (Magazin 20, Verbrauch 1), Beruf (Tänzer)
Magmaklinge, Rhyolith	4	2.300	1W8 Feu & H	Verwundend	1	Energetisch (Magazin 20, Verbrauch 2)
Senghandschuh, Niedrigtemperatur-	5	3.010	1W6 Feu	L	Entzündend 1W6	Ringkampf, Energetisch (Magazin 20, Verbrauch 2)
Trugbilddolch, Zerrbild-	6	4.450	1W4 Feu	-	L	Finte, Agent, Energetisch (Magazin 20, Verbrauch 1)
Magmaklinge, Andesit-	8	10.900	2W8 Feu & H	Verwundend	1	Energetisch (Magazin 40, Verbrauch 2)
Widerstandsstab, Thermistor-	9	12.600	4W4 Feu	Entzündend 2W4	L	Energetisch (Magazin 20, Verbrauch 1)
Pyrostab, Fackel-	10	13.500	3W6 Feu	Energiestrahl 2W6	L	Analog, Brennstofftank (Magazin 20, Verbrauch 1), Beruf (Tänzer)
Senghandschuh, Hochtemperatur-	11	25.200	3W8 Feu	L	Entzündend 2W6	Ringkampf, Energetisch (Magazin 20, Verbrauch 2)
Widerstandsstab, Piezoresistor-	12	31.500	6W4 Feu	L	Entzündend 3W4	Energetisch (Magazin 20, Verbrauch 1)

TABELLE 1-2: FORTSCHRITTLICHE NAHKAMPFWAFFEN (FORTSETZUNG)

EINHANDWAFFEN	STUFE	PREIS	SCHADEN	KRITISCH	LAST	SPEZIELL
Trugbilddolch, Halluzination	13	50.800	4W4 Feu	-	L	Finte, Agent, Energetisch (Magazin 20, Verbrauch 1)
Magmaklinge, Basalt-	14	79.000	7W8 Feu & H	Verwundend	1	Energetisch (Magazin 40, Verbrauch 2)
Widerstandsstab, Induktions-	15	94.200	10W4 Feu	L	Entzündend 4W4	Energetisch (Magazin 20, Verbrauch 1)
Pyrostab, Leuchtfeuer-	16	164.000	8W6 Feu	Energiestrahl 4W6	L	Analog, Brennstofftank (Magazin 20, Verbrauch 1), Beruf (Tänzer)
Senghandschuh, Waffen-	18	364.000	11W6 Feu	L	Entzündend 3W6	Ringkampf, Energetisch (Magazin 20, Verbrauch 2)
Magmaklinge, Plagioklas-	19	610.000	13W8 Feu & H	1	Verwundend	Energetisch (Magazin 80, Verbrauch 2)
Trugbilddolch, Illusions-	20	897.000	10W4 Feu	-	L	Finte, Agent, Energetisch (Magazin 20, Verbrauch 1)
Kategorielos						
Hakenschwert	3	1.420	1W8 H	Blutung 1W4	L	Analog, Zu Fall bringen
Klaue, Drohnen-	4	2.400	1W6 Sre o. H	Korrodierend 1W6	L	Modal, Energetisch (Magazin 20, Verbrauch 1)
Kriegsfächer	5	3.070	1W8 H	-	L	Analog, Blockierend
Lebende Peitsche	6	4.150	1W8 H	Verstrickend	L	Lebend, Energetisch (Magazin 20, Verbrauch 1), Reichweite, Gedankenkraft, Unhandlich
Klaue, Krieger-	8	10.500	2W6 Sre o. H	Korrodierend 1W6	L	Modal, Energetisch (Magazin 20, Verbrauch 1)
Klaue, Ritter-	12	39.100	4W6 Sre o. H	Korrodierend 2W6	L	Modal, Energetisch (Magazin 20, Verbrauch 1)
Klaue, Königin-	16	195.000	8W6 Sre o. H	Korrodierend 3W6	L	Modal, Energetisch (Magazin 40, Verbrauch 2)
Klaue, Gott-	20	925.000	8W12 Sre o. H	Korrodierend 4W6	L	Modal, Energetisch (Magazin 40, Verbrauch 2)
Kryo						
Eisnadel, Geheime	1	330	1W4 Klt & P	Injektion SG+2	L	Verbergen, Injektion, Energetisch (Magazin 20, Verbrauch 4)
Kryodorn, Persönlicher	2	1.100	1W4 Klt	-	L	Löschen, Integriert (2 Steckplätze), Energetisch (Magazin 20, Verbrauch 2)
Knochenzepter, Kälte-	3	1.490	1W6 Klt	Lebensentzug	L	Analog, Antibiologisch
Kältemesser, Erfrierungs-	4	2.890	1W4 Klt	Wankend	L	Verbergen, Agent, Energetisch (Magazin 40, Verbrauch 1)
Eisnadel, Heimliche	5	3.140	1W6 Klt & P	Injektion SG+2	L	Verbergen, Injektion, Energetisch (Magazin 40, Verbrauch 4)
Sturmstock, Wirbelsturm-	6	4.240	1W6 Klt	Wankend	L	Abwehrend, Agent, Energetisch (Magazin 80, Verbrauch 4)
Kältemesser, Hagelsturm-	7	5.540	1W6 Klt	Wankend	L	Verbergen, Agent, Energetisch (Magazin 40, Verbrauch 1)
Knochenzepter, Leere-	8	9.850	2W6 Klt	Lebensentzug	L	Analog, Antibiologisch
Kryodorn, Stationärer	9	13.700	3W4 Klt	-	L	Löschen, Integriert (2 Steckplätze), Energetisch (Magazin 20, Verbrauch 2)
Eisnadel, Trick-	10	18.400	4W6 Klt & P	Injektion SG+2	L	Verbergen, Injektion, Energetisch (Magazin 40, Verbrauch 4)
Sturmstock, Zylon-	11	24.500	3W8 Klt	Wankend	L	Abwehrend, Agent, Energetisch (Magazin 80, Verbrauch 4)
Kältemesser, Blizzard-	12	32.400	2W6 Klt	Wankend	L	Verbergen, Agent, Energetisch (Magazin 40, Verbrauch 1)
Knochenzepter, Starre-	13	51.800	5W6 Klt	Lebensentzug	L	Analog, Antibiologisch
Eisnadel, Spionage-	14	74.100	7W6 Klt & P	Injektion SG+2	L	Verbergen, Injektion, Energetisch (Magazin 40, Verbrauch 4)
Kryodorn, Industrieller	15	114.000	9W4 Klt	-	L	Löschen, Integriert (2 Steckplätze), Energetisch (Magazin 20, Verbrauch 2)
Kältemesser, Lawinen-	16	145.000	5W6 Klt	Wankend	L	Verbergen, Agent, Energetisch (Magazin 40, Verbrauch 1)
Sturmstock, Hurrikan-	17	245.000	9W6 Klt	Wankend	L	Abwehrend, Agent, Energetisch (Magazin 80, Verbrauch 4)
Eisnadel, Täuschungs-	18	384.000	13W6 Klt & P	Injektion SG+2	L	Verbergen, Injektion, Energetisch (Magazin 80, Verbrauch 4)
Knochenzepter, Kadaver-	19	598.000	12W6 Klt	Lebensentzug	L	Analog, Antibiologisch
Kältemesser, Eisbeben-	20	720.000	7W6 Klt	Wankend	L	Verbergen, Agent, Energetisch (Magazin 40, Verbrauch 1)
Plasma						
Schweißgerät, Mehrzweck-	1	300	1W4 Elk & Feu	-	L	Energetisch (Magazin 20, Verbrauch 1), Beruf (Unternehmer)
Solarfeuer, Rotstern-	2	790	1W6 Elk & Feu	-	L	Energetisch (Magazin 20, Verbrauch 2)
Plasmapeitsche, Rotstern-	3	1.550	1W4 Elk & Feu	Niederwerfend	L	Energetisch (Magazin 20, Verbrauch 1), Reichweite, Zu Fall bringen
Engelsschwinge, Movanische	4	1.890	1W6 Elk & Feu	Entzündend 1W6	L	Energetisch (Magazin 20, Verbrauch 2), Unhandlich
Schweißgerät, Industrielles	5	3.100	2W4 Elk & Feu	-	L	Energetisch (Magazin 40, Verbrauch 2), Beruf (Unternehmer)
Solarfeuer, Gelbstern-	6	4.250	1W8 Elk & Feu	Verwundend	L	Energetisch (Magazin 40, Verbrauch 4)
Engelsschwinge, Monadische	7	5.500	2W6 Elk & Feu	Entzündend 2W6	L	Energetisch (Magazin 20, Verbrauch 2), Unhandlich
Plasmapeitsche, Gelbstern-	8	11.000	3W4 Elk & Feu	Niederwerfend	L	Energetisch (Magazin 20, Verbrauch 1), Reichweite, Zu Fall bringen
Engelsschwinge, Astrale	10	17.100	4W6 Elk & Feu	Entzündend 2W6	L	Energetisch (Magazin 20, Verbrauch 2), Unhandlich
Schweißgerät, Raumschiff-	11	25.800	5W4 Elk & Feu	-	L	Energetisch (Magazin , Verbrauch)
Solarfeuer, Weißstern-	12	35.200	3W8 Elk & Feu	Verwundend	L	Energetisch (Magazin 80, Verbrauch 4)
Plasmapeitsche, Weißstern-	14	80.500	6W4 Elk & Feu	Niederwerfend	L	Energetisch (Magazin 20, Verbrauch 1), Reichweite, Zu Fall bringen
Schweißgerät, Offensiv-	16	164.000	11W4 Elk & Feu	-		Energetisch (Magazin 40, Verbrauch 4), Beruf (Unternehmer)

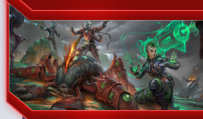


TABELLE 1-2: FORTSCHRITTLICHE NAHKAMPFWAFFEN (FORTSETZUNG)

EINHANDWAFFEN	STUFE	PREIS	SCHADEN	KRITISCH	LAST	SPEZIELL
Solarfeuer, Blaustern-	17	245.000	7W8 Elk & Feu	Schwere Wunde	L	Energetisch (Magazin 80, Verbrauch 4)
Plasmapeitsche, Blaustern-	19	912.000	15W4 Elk & Feu	Niederwerfend	L	Energetisch (Magazin 20, Verbrauch 1), Reichweite, Zu Fall bringen
Schall						
Singender Diskus, Sopranino	1	115	1W4 Sch	Verwirrend	L	Analog, Geworfen (6 m)
Heulende Klinge, Pauken-	3	1.270	1W6 H & Sch	Taubmachend	L	Energetisch (Magazin 20, Verbrauch 2)
Kreischmesser, Harmonisches	4	2.180	1W4 Sch	-	L	Agent, Energetisch (Magazin 20, Verbrauch 2)
Resonanzhandschuh, Zellular-	5	3.230	1W4 Sch	Übelkeit erregend	L	Überladbar 1W4, Energetisch (Magazin 20, Verbrauch 1)
Singender Diskus, Sopran-	6	3.900	1W6 Sch	Verwirrend	L	Analog, Geworfen (9 m)
Heulende Klinge, Euphonische	8	9.080	2W8 H & Sch	Taubmachend	L	Energetisch (Magazin 40, Verbrauch 2)
Kreischmessers, Interferenz-	9	13.700	2W4 Sch	-	L	Agent, Energetisch (Magazin 20, Verbrauch 2)
Resonanzhandschuh, Molekular-	10	19.900	3W4 Sch	Übelkeit erregend	L	Überladbar 3W4, Energetisch (Magazin 20, Verbrauch 1)
Singender Diskus, Alt-	11	23.600	3W6 Sch	Verwirrend	L	Analog, Geworfen (12 m)
Heulende Klinge, Schrille,	13	47.100	6W6 H & Sch	Taubmachend	L	Energetisch (Magazin 40, Verbrauch 4)
Kreischmesser, Infraschall	14	77.400	4W4 Sch	-	L	Agent, Energetisch (Magazin 20, Verbrauch 4)
Resonanzhandschuh, Atomar-	15	124.000	8W4 Sch	Übelkeit erregend	L	Überladbar 4W4, Energetisch (Magazin 20, Verbrauch 1)
Singender Diskus, Tenor-	16	146.000	7W6 Sch	Verwirrend	L	Analog, Geworfen (18 m)
Kreischmesser, Ultraschall-	17	259.000	7W4 Sch	-	L	Agent, Energetisch (Magazin 20, Verbrauch 4)
Heulende Klinge, Triller-	18	363.000	15W6 H & Sch	Taubmachend	L	Energetisch (Magazin 80, Verbrauch 4)
Singender Diskus, Bass-	19	482.000	10W6 Sch	Verwirrend	L	Analog, Geworfen (24 m)
Resonanzhandschuh, Quanten-	20	901.000	6W12 Sch	Übelkeit erregend	L	Überladbar 3W12, Energetisch (Magazin 20, Verbrauch 1)
Schock						
Funkenflugmesser, Kurier-	1	390	1W4 Elk & H	Überspringend 1W4	L	Ladung entziehend, Agent, Energetisch (Magazin 20, Verbrauch 1)
Schockpolster, Statisches	2	1.100	1W4 Elk	Wankend	L	Integriert (1 Steckplatz), Energetisch (Magazin 20, Verbrauch 1), Betäubung
Glasklinge, Spannungs-	3	1.230	1W6 Elk & S	-	L	Energetisch (Magazin 20, Verbrauch 2)
Neuralpeitsche, Elektroplax	4	2.230	1W4 Elk	Überspringend 1W4	L	Lebend, Energetisch (Magazin 20, Verbrauch 1), Reichweite, Betäubung, Gedankenkraft, Unhandlich
Funkenflugmesser, Rekruten-	5	3.070	1W6 Elk & H	Überspringend 1W6	L	Ladung entziehend, Agent, Energetisch (Magazin 20, Verbrauch 1)
Schockpolster, Aurora-	6	4.900	2W4 Elk	Wankend	L	Integriert (1 Steckplatz), Energetisch (Magazin 20, Verbrauch 1), Betäubung
Glasklinge, Stoß-	7	5.400	2W6 Elk & S	-	L	Energetisch (Magazin 20, Verbrauch 2)
Neuralpeitsche, Amperometrische	9	14.600	3W4 Elk	Überspringend 2W4	L	Lebend, Energetisch (Magazin 20, Verbrauch 1), Reichweite, Betäubung, Gedankenkraft, Unhandlich
Funkenflugmesser, Mannschafts-	10	18.200	2W6 Elk & H	Überspringend 2W6	L	Ladung entziehend, Agent, Energetisch (Magazin 20, Verbrauch 1)
Schockpolster, Gewitter-	12	37.500	6W4 Elk	Wankend	L	Integriert (1 Steckplatz), Energetisch (Magazin 20, Verbrauch 1), Betäubung
Glasklinge, Impuls-	13	46.500	6W6 Elk & S	-	L	Energetisch (Magazin 20, Impulse 2)
Neuralpeitsche, Galvanische	14	79.400	8W4 Elk	Überspringend 4W4	L	Lebend, Energetisch (Magazin 20, Verbrauch 1), Reichweite, Betäubung, Gedankenkraft, Unhandlich
Funkenflugmesser, Anführer-	15	112.000	5W6 Elk & H	Überspringend 3W6	L	Ladung entziehend, Agent, Energetisch (Magazin 20, Verbrauch 1)
Schockpolster, Wirbelsturm-	17	268.000	13W4 Elk	Wankend	L	Integriert (1 Steckplatz), Energetisch (Magazin 20, Verbrauch 1), Betäubung
Glasklinge, Wellen-	18	327.000	13W6 Elk & S	-	L	Energetisch (Magazin 20, Verbrauch 2)
Neuralpeitsche, Voltaische	20	909.000	8W10 Elk	Überspringend 3W10	L	Lebend, Energetisch (Magazin 20, Verbrauch 1), Reichweite, Betäubung, Gedankenkraft, Unhandlich

ZWEIHANDWAFFEN	STUFE	PREIS	SCHADEN	KRITISCH	LAST	SPEZIELL
Flammen						
Flammenbola, Feuerball-	1	225	1W6 Feu	Entzündend 1W4	1	Analog, Freie Hände (2), Brennstofftank (Magazin 20, Verbrauch 1), unhandlich
Brennende Kette, Scheusal-	3	1.450	1W8 Feu	Erschöpfung	2	Analog, Entwaffnen, Brennstofftank (Magazin 20, Verbrauch 1), Reichweite, Zu Fall bringen
Flammenbola, Feueropfer-	5	2.860	1W8 Feu	Entzündend 1W6	1	Analog, Freie Hände (2), Brennstofftank (Magazin 20, Verbrauch 2), unhandlich
Meteorglefe, Taktische	6	4.390	1W12 Feu & H	Verwundend	2	Brennstofftank (Magazin 40, Verbrauch 4), Reichweite
Brennende Kette, Malebranche-	9	13.900	2W8 Feu	Erschöpfung	2	Analog, Entwaffnen, Brennstofftank (Magazin 20, Verbrauch 1), Reichweite, Zu Fall bringen
Meteorglefe, Verbesserte	10	18.200	3W8 Feu & H	Verwundend	2	Brennstofftank (Magazin 40, Verbrauch 4), Reichweite
Flammenbola, Supernova-	12	33.900	3W10 Feu	Entzündend 2W6	1	Analog, Freie Hände (2), Brennstofftank (Magazin 20, Verbrauch 1), unhandlich
Meteorglefe, Elite-	15	112.000	5W10 Feu & H	Verwundend	2	Brennstofftank (Magazin 40, Verbrauch 4), Reichweite

TABELLE 1-2: FORTSCHRITTLICHE NAHKAMPFWAFFEN (FORTSETZUNG)

ZWEIHANDWAFFEN	STUFE	PREIS	SCHADEN	KRITISCH	LAST	SPEZIELL
Brennende Kette, Erzteufel-	16	178.000	5W12 Feu	Erschöpfung	2	Analog, Entwaffnen, Brennstofftank (Magazin 20, Verbrauch 1), Reichweite, Zu Fall bringen
Meteorglefe, Paragon-	18	385.000	10W10 Feu & H	Verwundend	2	Brennstofftank (Magazin 40, Verbrauch 4), Reichweite
Flammenbola, Kernspaltung-	20	802.000	8W12 Feu	Entzündend 5W6	1	Analog, Freie Hände (2), Brennstofftank (Magazin 20, Verbrauch 1), Unhandlich
Kategorielos						
Kampfband, Tradition-	3	270	1W8 H	-	1	Analog, Agent, Beruf (Tänzer)
Kampfband, Atom-	8	9.400	3W8 H	Verwundend	1	Analog, Agent, Beruf (Tänzer)
Kampfband, Quanten-	12	35.200	5W8 H	Schwere Wunde	1	Analog, Agent, Beruf (Tänzer)
Kryo						
Schattenketten, Anhänger-	1	390	1W3 Klt	Verstrickend	2	Analog, Entwaffnen, Reichweite, Zu Fall bringen
Leerenstab, Grabes-	2	1.080	1W4 Klt	Erstickend	1	Analog, Blockierend
Frosthammer, Aufeis-	3	1.240	1W8 W & Klt	Wankend	2	Energetisch (Magazin 20, Verbrauch 2), Zerschmettern
Eissternstab, Verteidiger-	4	2.080	1W6 Klt o. Feu		1	Blockierend, Doppelseitig (Flammen), Energetisch (Magazin 40, Verbrauch 2)
Eisstachelklinge, Erfrierungs-	4	2.150	1W6 Klt	Wankend	1	Energetisch (Magazin 20, Verbrauch 1)
Leerenstab, Krypta-	6	4.600	1W10 Klt	Erstickend	1	Analog, Blockierend
Eissternstab, Sucher-	7	6.320	2W6 Klt o. Feu	-	1	Blockierend, Doppelseitig (Flammen), Energetisch (Magazin 40, Verbrauch 2)
Schattenketten, Akolyth-	7	6.800	3W4 Klt	Verstrickend	2	Analog, Entwaffnen, Reichweite, Zu Fall bringen
Frosthammer, Eisberg-	8	8.700	3W8 W & Klt	Wankend	2	Energetisch (Magazin 20, Verbrauch 2), Zerschmettern
Eisstachelklinge, Hagelsturm-	9	13.700	3W6 Klt	Wankend	1	Energetisch (Magazin 20, Verbrauch 1)
Schattenketten, Büßer-	10	18.800	5W4 Klt	Verstrickend	2	Analog, Entwaffnen, Reichweite, Zu Fall bringen
Eissternstab, Krieger-	11	25.200	4W6 Klt o. Feu	-	1	Blockierend, Doppelseitig (Flammen), Energetisch (Magazin 40, Verbrauch 2)
Leerenstab, Grabmal-	11	27.100	3W10 Klt	Erstickend	1	Analog, Blockierend
Frosthammer, Eisschollen-	13	46.100	6W8 W o. Klt	Wankend	2	Energetisch (Magazin 20, Verbrauch 2), Zerschmettern
Eissternstab, Reisenden-	14	73.100	6W6 Klt o. Feu	-	1	Blockierend, Doppelseitig (Flammen), Energetisch (Magazin 40, Verbrauch 2)
Schattenketten, Klerikal-	14	76.800	9W4 Klt	Verstrickend	1	Analog, Entwaffnen, Reichweite, Zu Fall bringen
Leerenstab, Beinhaus-	15	123.000	5W10 Klt	Erstickend	1	Analog, Blockierend
Eisstachelklinge, Blizzard-	16	170.000	7W6 Klt	Wankend	1	Energetisch (Magazin 20, Verbrauch 1)
Frosthammer, Gletscher-	17	224.000	10W8 W & Klt	Wankend	2	Energetisch (Magazin 40, Verbrauch 2), Zerschmettern
Eissternstab, Anführer-	17	251.000	10W6 Klt o. Feu	-	1	Blockierend, Doppelseitig (Flammen), Energetisch (Magazin 40, Verbrauch 2)
Schattenketten, Aufopferung-	18	261.000	9W8 Klt	Verstrickend	2	Analog, Entwaffnen, Reichweite, Zu Fall bringen
Eisstachelklinge, Lawinen-	19	570.000	10W6 Klt	Wankend	1	Energetisch (Magazin 20, Verbrauch 1)
Leerenstab, Grabhügel-	20	904.000	9W10 Klt	Erstickend	1	Analog, Blockierend
Plasma						
Feuerwellenaxt, Rotstern-	1	120	1W4 Elk & Feu		1	Energetisch (Magazin 20, Verbrauch 1)
Novalanze, Rotstern-	2	995	1W4 Elk & Feu		2	Energetisch (Magazin 20, Verbrauch 1), Reichweite
Kernhammer, Taktischer-	3	1.320	1W6 Elk & Feu		2	Energetisch (Magazin 40, Verbrauch 2)
Plasmaband, Schüler-	4	2.120	1W6 Elk & Feu		L	Agent, Beruf (Tänzer), Energetisch (Magazin 20, Verbrauch 1)
Feuerwellenaxt, Gelbstern-	5	2.710	1W8 Elk & Feu		1	Energetisch (Magazin 20, Verbrauch 1)
Novalanze, Gelbstern-	7	6.870	3W4 Elk & Feu		2	Energetisch (Magazin 20, Verbrauch 1), Reichweite
Kernhammer, Verbesserter	8	9.150	3W6 Elk & Feu		2	Energetisch (Magazin 40, Verbrauch 2)
Plasmaband, Profi-	9	13.600	2W10 Elk & Feu		L	Agent, Beruf (Tänzer), Energetisch (Magazin 20, Verbrauch 1)
Feuerwellenaxt, Weißstern-	11	23.100	3W10 Elk & Feu		1	Energetisch (Magazin 20, Verbrauch 1)
Novalanze, Weißstern-	12	39.500	7W4 Elk & Feu		2	Energetisch (Magazin 40, Verbrauch 2), Reichweite
Kernhammer, Fusions-	13	48.200	6W6 Elk & Feu		2	Energetisch (Magazin 40, Verbrauch 5)
Plasmaband, Wettkämpfer-	14	74.100	3W10 Elk & Feu		L	
Feuerwellenaxt, Blaustern-	16	148.000	5W12 Elk & Feu		1	Energetisch (Magazin 20, Verbrauch 1)
Novalanze, Blaustern-	17	279.000	8W6 Elk & Feu		2	Energetisch (Magazin 20, Verbrauch 4), Reichweite
Plasmaband, Champion-	19	578.000	6W10 Elk & Feu		L	Agent, Beruf (Tänzer), Energetisch (Magazin 20, Verbrauch 1)
Kernhammer, Reaktor-	20	725.000	15W6 Elk & Feu		2	Energetisch (Magazin 80, Verbrauch 8)

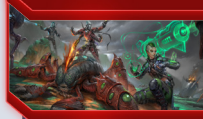


TABELLE 1-2: FORTSCHRITTLICHE NAHKAMPFWAFFEN (FORTSETZUNG)

ZWEIHANDWAFFEN	STUFE	PREIS	SCHADEN	KRITISCH	LAST	SPEZIELL
Schall						
Seismische Spitzhacke, Leichte	1	180	1W4 Sch	Taubmachend	1	Durchschlagend, Energetisch (Magazin 20, Verbrauch 1), Beruf (Minenarbeiter)
Vibrogarotte, Einfache	2	410	1W3 Sch	Taubmachend	L	Verbergen, Ringkampf, Agent, Energetisch (Magazin 20, Verbrauch 1), Erdrosseln
Resonanzstab, Klangvoller	3	1.380	1W4 Sch	Niederwerfend	1	Blockierend, Überladbar 1W4, Energetisch (Magazin 20, Verbrauch 1)
Singender Speer, Sopranino-	4	2.200	1W8 S & Sch	Verwirrend	1	Analog, Geworfen (6 m)
Seismische Spitzhacke, Schwere	5	2.790	1W8 Sch	Taubmachend	1	Durchschlagend, Energetisch (Magazin 20, Verbrauch 1), Beruf (Minenarbeiter)
Interferenzklinge, Monophon-	6	4.420	1W10 Sch	Verwundend	1	Energetisch (Magazin 40, Verbrauch 4)
Vibrogarotte, Harmonische	7	7.200	2W4 Sch	Taubmachend	L	Verbergen, Ringkampf, Agent, Energetisch (Magazin 20, Verbrauch 1), Erdrosseln
Singender Speer, Sopran-	8	9.500	2W8 S & Sch	Verwirrend	1	Analog, Geworfen (6 m)
Seismische Spitzhacke, Rammen-	9	12.600	4W6 Sch	Taubmachend	1	Durchschlagend, Energetisch (Magazin 20, Verbrauch 1), Beruf (Minenarbeiter)
Interferenzklinge, Harmonische	10	18.700	3W10 Sch	Verwundend	1	Energetisch (Magazin 40, Verbrauch 8)
Vibrogarotte, Interferenz-	11	27.100	3W6 Sch	Taubmachend	L	Verbergen, Ringkampf, Agent, Energetisch (Magazin 20, Verbrauch 1), Erdrosseln
Singender Speer, Alt-	12	35.200	4W8 S & Sch	Verwirrend	1	Analog, Geworfen (6 m)
Resonanzstab, Widerhallender	13	49.900	5W6 Sch	Niederwerfend	1	Blockierend, Überladbar 2W6, Energetisch (Magazin 20, Verbrauch 1)
Interferenzklinge, Polyphon-	14	76.700	4W10 Sch	Verwundend	1	Energetisch (Magazin 100, Verbrauch 10)
Seismische Spitzhacke, Abriss-	15	101.000	6W8 Sch	Taubmachend	1	Durchschlagend, Energetisch (Magazin 20, Verbrauch 1), Beruf (Minenarbeiter)
Vibrogarotte, Infraschall-	16	189.000	6W6 Sch	Taubmachend	L	
Singender Speer, Tenor-	17	247.000	11W8 S & Sch	Verwirrend	1	Analog, Geworfen (6 m)
Resonanzstab, Knallender	18	381.000	8W6 Sch	Niederwerfend	1	Blockierend, Überladbar 5W6, Energetisch (Magazin 20, Verbrauch 1)
Interferenzklinge, Multiphon-	19	597.000	8W10 Sch	Verwundend	1	Energetisch (Magazin 100, Verbrauch 20)
Vibrogarotte, Ultraschall-	20	927.000	10W6 Sch	Taubmachend	L	Verbergen, Ringkampf, Agent, Energetisch (Magazin 20, Verbrauch 1), Erdrosseln
Schock						
Polaritätshandschuhe, Funken-	1	410	1W3 Elk	-	1	Agent, Polarisieren 1W3, Energetisch (Magazin 20, Verbrauch 2)
Betäubungsstab, Taktischer	2	750	1W4 Elk	Wankend	1	Blockierend, Energetisch (Magazin 20, Verbrauch 1), Betäubung
Sturmhammer, Diamagnetischer	3	1.300	1W8 W & Elk	Niederwerfend	1	Energetisch (Magazin 20, Verbrauch 2)
Polaritätshandschuhe, Statische	4	2.350	1W6 Elk	-	1	Agent, Polarisieren 1W4, Energetisch (Magazin 40, Verbrauch 2)
Elektroflegel, Taktischer	5	2.910	1W6 Elk	Überspringend 1W6	1	Entwaffnen, Energetisch (Magazin 20, Verbrauch 1)
Betäubungsstab, Statischer	6	4.210	1W10 Elk	Wankend	1	Blockierend, Energetisch (Magazin 20, Verbrauch 1), Betäubung
Sturmhammer, Paramagnetischer	7	5.520	3W6 W&Elk	Niederwerfend	1	Energetisch (Magazin 20, Verbrauch 2)
Polaritätshandschuhe, Aurora-	8	10.600	2W6 Elk	-	1	Agent, Polarisieren 1W6, Energetisch (Magazin 40, Verbrauch 4)
Elektroflegel, Verbesserter	9	12.800	3W6 Elk	Überspringend 2W6	1	Entwaffnen, Energetisch (Magazin 20, Verbrauch 1)
Betäubungsstab, Aurora-	10	18.100	3W8 Elk	Wankend	1	Blockierend, Energetisch (Magazin 20, Verbrauch 1), Betäubung
Sturmhammer, Ferromagnetischer	11	22.900	6W6 W & Elk	Niederwerfend	1	Energetisch (Magazin 20, Verbrauch 2)
Polaritätshandschuhe, Strom-	12	39.100	3W6 Elk	-	1	Agent, Polarisieren 2W6, Energetisch (Magazin 80, Verbrauch 4)
Betäubungsstab, Gewitter-	13	50.200	4W10 Elk	Wankend	1	Blockierend, Energetisch (Magazin 20, Verbrauch 1), Betäubung
Elektroflegel, Elite-	14	69.900	7W6 Elk	Überspringend 3W6	1	Entwaffnen, Energetisch (Magazin 20, Verbrauch 1)
Polaritätshandschuhe, Gewitter-	15	122.000	5W6 Elk	-	1	Agent, Polarisieren 3W6, Energetisch (Magazin 80, Verbrauch 8)
Sturmhammer, Antiferromagnetischer	16	145.000	12W6 W & Elk	Niederwerfend	1	Energetisch (Magazin 20, Verbrauch 2)
Betäubungsstab, Wirbelsturm-	17	244.000	6W10 Elk	Wankend	1	Blockierend, Energetisch (Magazin 20, Verbrauch 1), Betäubung
Elektroflegel, Paragon-	18	360.000	11W6 Elk	Überspringend 4W6	1	Entwaffnen, Energetisch (Magazin 20, Verbrauch 1)
Polaritätshandschuhe, Wirbelsturm-	19	615.000	9W6 Elk	-	1	Agent, Polarisieren 4W6, Energetisch (Magazin 100, Verbrauch 10)
Sturmhammer, Metamagnetischer	20	728.000	20W6 W & Elk	Niederwerfend	1	Energetisch (Magazin 20, Verbrauch 2)

TABELLE 1-3: HANDFEUERWAFFEN

EINHANDWAFFEN	STUFE	PREIS	SCHADEN	REICH-WEITE	KRITISCH	MAGAZIN	VER-BRAUCH	LAST	SPEZIELL
Desintegrator									
Protonenentkoppler, Schläger-		430	1W4 Sre	6 m	Demoralisierend	20 Ladungen	2	L	-
Protonenentkoppler, Antreiber-		2.300	1W6 Sre	9 m	Demoralisierend	40 Ladungen	2	L	-
Desintegratorpistole, Liquidierer-		4.500	1W10 Sre	4,5 m	-	20 Ladungen	2	L	-
Protonenentkoppler, Schmerzen-schrei-		10.800	1W10 Sre	9 m	Demoralisierend	40 Ladungen	2	L	-
Desintegratorpistole, Dezimierer-		28.800	1W20 Sre	6 m	-	20 Ladungen	2	L	-
Desintegratorpistole, Exekutor-		200.000	2W20 Sre	7,5 m	Korrodierend 1W6	40 Ladungen	4	L	-
Desintegratorpistole, Eradikator-		745.000	3W20 Sre	9 m	Korrodierend 2W6	40 Ladungen	4	L	-
Flammen									
Wellenmodulator I	2	1.080	1W4 Feu o. Sch	9 m	-	20 Ladungen	4	L	Modal (Schall)
Schrotpistole, Bombarde-	3	1.150	1W6 Feu	3 m	Entzündend 1W4	1 Schrotpatrone	1	L	-
Verbrennungspistole, Mikrowellen-	4	2.050	1W6 Feu	18 m	-	20 Ladungen	1	L	Betäubung
Drachenpistole, Nestling-	5	2.650	1W6 Feu	9 m	Entzündend 1W6	20 Benzin	1	L	-
Wellenmodulator II	5	3.400	1W6 Feu o. Sch	9 m	-	20 Ladungen	4	L	Modal (Schall)
Strahlungspistole, Elektro-magnetische	6	4.010	2W4 Feu	12 m	Verstrahlend	40 Ladungen	1	L	Radioaktiv
Flammenpistole, Lodernde	7	5.500	2W4 Feu	6 m	Entzündend 1W4	20 Benzin	5	L	Linie, Unhandlich
Verbrennungspistole, S-Band-	8	9.350	1W10 Feu	18 m	-	20 Ladungen	1	L	Betäubung
Wellenmodulator III	8	11.000	2W4 Feu o. Sch	9 m	-	20 Ladungen	4	L	Modal (Schall)
Schrotpistole, Lodernde	9	11.500	2W6 Feu	6 m	Entzündend 1W6	2 Schrotpatronen	2	L	-
Drachenpistole, Draka-	10	17.000	3W4 Feu	9 m	Entzündend 2W4	20 Benzin	1	L	-
Flammenpistole, Inferno-	11	23.000	2W8 Feu	9 m	Entzündend 1W8	20 Benzin	5	L	Linie, Unhandlich
Wellenmodulator IV	11	28.600	2W8 Feu o. Sch	18 m	-	20 Ladungen	4	L	Modal (Schall)
Schrotpistole, Zornesfeuer-	12	30.500	3W6 Feu	6 m	Entzündend 2W6	8 Schrotpatronen	8	L	-
Verbrennungspistole, C-Band-	13	49.100	2W10 Feu	18 m	-	20 Ladungen	1	L	Betäubung
Strahlungspistole, Neutronen-	14	69.500	5W4 Feu	12 m	Verstrahlend	80 Ladungen	2	L	Radioaktiv
Wellenmodulator V	14	81.000	2W10 Feu o. Sch	18 m		20 Ladungen	4	L	Modal (Schall)
Drachenpistole, Wyvern-	15	95.000	4W6 Feu	9 m	Entzündend 3W6	20 Benzin	1	L	-
Verbrennungspistole, K-Band-	16	165.000	3W10 Feu	18 m	-	20 Ladungen	1	L	Betäubung
Wellenmodulator VI	16	195.000	3W10 Feu o. Sch	18 m	-	40 Ladungen	4	L	Modal (Schall)
Flammenpistole, Sonnenfeuer-	17	220.000	3W10 Feu	9 m	Entzündend 2W6	20 Benzin	5	L	Linie, Unhandlich
Verbrennungspistole, X-Band-	18	368.000	4W10 Feu	18 m	-	20 Ladungen	1	L	Betäubung
Drachenpistole, Wahre	19	489.000	5W8 Feu	12 m	Entzündend 5W6	20 Benzin	1	L	-
Strahlungspistole, Schnellzerfall-	20	767.000	11W4 Feu	12 m	Verstrahlend	80 Ladungen	4	L	Radioaktiv
Wellenmodulator VII	20	919.000	3W10 Feu o. Sch	24 m	-	40 Ladungen	4	L	Modal (Schall)
Kategorielos									
Gravitonenpistole, Lineare	3	1.450	-	18 m	Niederwerfend	20 Ladungen	4	2	Gravitation (3 m)
Schildprojektor, Wache-	4	2.180	-	12 m	-	40 Ladungen	4	2	Schild 1W4, Unhandlich
Stichpistole, Ameisen-	4	2.150	1W8 Sre & S	6 m	Korrodierend 1W6	20 Ladungen	5	L	Lebend
Gravitonenpistole, Vektor-	5	3.050	-	18 m	Niederwerfend	40 Ladungen	4	2	Gravitation (4,50 m)
Tetradenringe, Taktische	7	6.900	1W6 W	12 m	20 Ladungen	2	L	Energie	
Gravitonenpistole, Tensor-	8	9.800	-	18 m	Niederwerfend	40 Ladungen	4	2	Gravitation (6 m)
Schildprojektor, Verteidiger-	9	13.800	-	12 m	-	Stoßend (1,50 m)	80 Ladungen	10	2 Schild 2W6, Unhandlich
Stichpistole, Bienen-	10	18.500	2W8 Sre & S	12 m	Korrodierend 2W6	20 Ladungen	4	L	Lebend
Tetradenringe, Verbesserte	12	39.000	2W6 W	18 m	Stoßend (1,50 m)	20 Ladungen	2	L	Energie
Gravitationenpistole, Chiral-	13	49.500	-	18 m	Niederwerfend	40 Ladungen	4	2	Gravitation (7,50 m)
Schildprojektor, Hüter-	14	75.200	-	12 m	-	80 Ladungen	16	2	Schild 2W12, Unhandlich
Stichpistole, Wespen-	15	113.000	5W8 Sre & S	18 m	Korrodierend 3W6	40 Ladungen	4	L	Lebend
Stichpistole, Hornissen-	18	381.000	6W8 Sre & S	24 m	Korrodierend 4W6	40 Ladungen	2	L	Lebend
Schildprojektor, Aufseher-	19	594.000	-	12 m	-	100 Ladungen	20	2	
Tetradenringe, Elite	19	620.000	5W8 W	18 m	Stoßend (3 m)	20 Ladungen	2	L	Energie

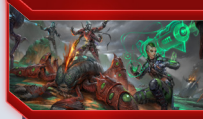


TABELLE 1-3: HANDFEUERWAFFEN (FORTSETZUNG)

EINHANDWAFFEN	STUFE	PREIS	SCHADEN	REICH-WEITE	KRITISCH	MAGAZIN	VER-BRAUCH	LAST	SPEZIELL
Kryo									
Hagelpistole, Minustemperatur-	1	120	1W4 Klt & S	6 m	Blutung 1W4	20 Ladungen	1	L	-
Bändiger, Frost-	2	790	1W3 Klt	12 m	Wankend	20 Ladungen	1	L	Nichttödlich
Knochenpistole, Grabes-	3	900	1W4 Klt	12 m	-	20 Ladungen	4	L	Antibiologisch
Schattenpistole, Düstere	4	2.100	1W4 Klt	18 m	Erblindend	40 Ladungen	4	L	-
Knochenpistole, Krypta-	6	4.350	1W6 Klt	12 m	-	20 Ladungen	4	L	Antibiologisch
Schattenpistole, Finstere	7	6.750	1W10 Klt	18 m	Erblindend	40 Ladungen	4	L	-
Hagelpistole, Eiseskälte-	8	8.600	2W6 Klt & S	6 m	Blutung 1W6	20 Ladungen	1	L	-
Bändiger, Reif-	9	13.200	1W12 Klt	18 m	Wankend	20 Ladungen	1	L	Nichttödlich
Knochenpistole, Grabstätten-klasse-	11	25.500	2W8 Klt	12 m	-	20 Ladungen	4	L	Antibiologisch
Schattenpistole, Lichtlose-	12	35.400	2W10 Klt	18 m	Erblindend	40 Ladungen	4	L	-
Bändiger, Eisregen-	13	50.500	3W6 Klt	18 m	Wankend	20 Ladungen	1	L	Nichttödlich
Hagelpistole, Ultrakälte-	14	63.200	3W8 Klt & S	12 m	Blutung 1W8	20 Ladungen	2	L	-
Bändiger, Gletscher-	16	169.000	3W10 Klt	18 m	Wankend	20 Ladungen	1	L	Nichttödlich
Hagelpistole, Nullpunkt-	17	218.000	5W10 Klt & S	12 m	Blutung 1W10	20 Ladungen	2	L	
Knochenpistole, Gruftklasse-	18	591.000	5W8 Klt	12 m	-	40 Ladungen	4	L	Antibiologisch
Schattenpistole, Schattenreiche	20	855.000	5W10 Klt	18 m	Erblindend	40 Ladungen	4	L	-
Laser									
Schulterlaser, Azimut-	2	870	1W3 Feu	12 m	-	20 Ladungen	1	L	Integriert (1 Steckplatz)
Unterwerfer, Blitz-	3	1.400	1W6 Feu	18 m	Erblindend	20 Ladungen	1	L	Nichttödlich
Selbstjustierende Pistole, Zylindrische	4	1.850	1W8 Feu	24 m	Entzündend 1W4	20 Ladungen	2	L	Unhandlich
Unterwerfer, Leuchtfeuer-	7	6.400	2W4 Feu	18 m	Erblindend	20 Ladungen	1	L	Nichttödlich
Schulterlaser, Korona-	8	9.700	1W8 Feu	12 m	Entzündend 1W6	20 Ladungen	1	L	Integriert (1 Steckplatz)
Selbstjustierende Pistole, Linsen-förmige	10	17.100	2W8 Feu	24 m	Entzündend 1W8	40 Ladungen	4	L	Unhandlich
Unterwerfer, Stroboskop-	11	25.100	4W4 Feu	18 m	Erblindend	20 Ladungen	1	L	Nichttödlich
Schulterlaser, Aphelium	13	51.500	2W8 Feu	12 m	Entzündend 2W6	20 Ladungen	1	L	Integriert (1 Steckplatz)
Unterwerfer, Strahlenkranz	15	171.000	6W4 Feu	18 m	Erblindend	20 Ladungen	1	L	Nichttödlich
Selbstjustierende Pistole, Elektronen-	16	146.000	4W8 Feu	30 m	Entzündend 2W8	80 Ladungen	5	L	Unhandlich
Schulterlaser, Perihelium-	18	383.000	3W8 Feu	12 m	Entzündend 3W6	20 Ladungen	1	L	Integriert (1 Steckplatz)
Unterwerfer, Sonnenflecken-	19	545.000	9W4 Feu	24 m	Erblindend	20 Ladungen	1	L	Nichttödlich
Selbstjustierende Pistole, Sonnenglast-	20	728.000	7W8 Feu	36 m	Entzündend 3W8	80 Ladungen	8		Unhandlich
Plasma									
Plasmaklaue, Elektrozelluläre	1	280	1W4 Elk & Feu	6 m	-	20 Ladungen	2	L	Lebend
Gegabelte Pistole, 6-kerbige	2	720	1W3 Elk & Feu	9 m	Entzündend 1W4	20 Ladungen	1	L	Überladbar 1
Sphärenpistole, Dampf-	3	1.430	1W6 Elk & Feu	6 m	Impuls 1W4	20 Ladungen	4	L	Unhandlich
Plasmaring, Einzelventil-	4	2.350	1W4 Elk & Feu	12 m	Verwundend	40 Ladungen	4	L	
Plasmaklaue, Synthezid-	5	3.350	1W6 Elk & Feu	9 m	-	20 Ladungen	4	L	Lebend
Gegabelte Pistole, 8-kerbige	6	4.100	1W4 Elk & Feu	9 m	Entzündend 1W4	20 Ladungen	1	L	Überladbar 1W4
Sphärenpistole, Trägheits-	8	9.700	2W6 Elk & Feu	6 m	Impuls 1W6	40 Ladungen	5	L	Unhandlich
Überzeuger,	9	13.500	2W4 Elk & Feu	9 m	Verwundend	20 Ladungen	2	L	Überladbar 1W4
Plasmaklaue, Organische	10	20.100	2W6 Elk & Feu	9 m	-	40 Ladungen	8	L	Lebend
Plasmaring, Duoventil	11	27.000	2W8 Elk & Feu	15 m	Verwundend	40 Ladungen	4	L	-
Gegabelte Pistole, 9-kerbige	13	48.100	4W4 Elk & Feu	9 m	Entzündend 3W4	40 Ladungen	2	L	Überladbar 2W4
Sphärenpistole, Hydrodynamische	14	75.200	2W12 Elk & Feu	12 m	Impuls 2W6	40 Ladungen	8	L	Unhandlich
Plasmaklaue, Biodynamische	16	189.000	4W6 Elk & Feu	9 m	-	40 Ladungen	8	L	Lebend
Plasmaring, Multikanal-	17	280.000	4W8 Elk & Feu	18 m	Verwundend	40 Ladungen	4	L	-
Sphärenpistole, Thermo-dynamische	18	584.000	3W12 Elk & Feu	6 m	Impuls 3W6	80 Ladungen	10	L	Unhandlich
Gegabelte Pistole, 10-kerbige	20	801.000	9W4 Elk & Feu	9 m	Entzündend 4W4	40 Ladungen	4	L	Überladbar 5W4

TATABELLE 1-3: HANDFEUERWAFFEN (FORTSETZUNG)

EINHANDWAFFEN	STUFE	PREIS	SCHADEN	REICH-WEITE	KRITISCH	MAGAZIN	VER-BRAUCH	LAST	SPEZIELL
Projektil									
Handkanone, Draufgänger-	2	790	1W8 S	6 m	Niederwerfend	1 Schrotpatrone	1	1	Analog, Freie Hände (1), Unhandlich
Injektionspistole, Mediziner-	3	1290	1W6 S	12 m	Injektion SG +2	10 Nadelpfeile	1	L	Injektion
Gatlingpistole, Taktische	4	1900	2W4 S	6 m	-	4 Schuss	1	L	Analog, Verbergen
Injektionspistole, Zoologen-	5	2890	1W8 S	18 m	Injektion SG +2	20 Nadelpfeile	1	L	Injektion
Handkanone, Prahlhans-	6	4350	1W12 S	12 m	Niederwerfend	6 Schrotpatronen	1	1	Analog, Freie Hände (1), Unhandlich
Injektionspistole, Wilderer-	8	9050	2W6 S	18 m	Injektion SG +2	20 Nadelpfeile	1	L	Injektion
Handkanone, Bombast-	9	13200	2W10 S	12 m	Niederwerfend	8 Schrotpatronen	1	1	Analog, Freie Hände (1), Unhandlich
Gatlingpistole, Verbesserte	11	23400	4W4 S	9 m	-	8 Schuss	1	L	Analog, Verbergen
Handkanone, Aufschneider-	12	35100	3W8 S	12 m	Niederwerfend	8 Schrotpatronen	1	1	Analog, Freie Hände (1), Unhandlich
Injektionspistole, Unterwerfungs-	14	68500	5W6 S	24 m	Injektion SG +2	20 Nadelpfeile	1	L	Injektion
Gatlingpistole, Elite-	16	153000	8W4 S	12 m	-	8 Schuss	1	L	Analog, Verbergen
Handkanone, Schwadroneur-	18	364000	8W8 S	12 m	Niederwerfend	12 Schrotpatronen	1	1	Analog, Freie Hände (1), Unhandlich
Injektionspistole, Elite-	19	532000	9W6 S	24 m	Injektion SG +2	20 Nadelpfeile	1	L	Injektion
Schall									
Klagepistole, Harmonische	1	440	1W3 Sch	6 m	Kränkelnd	20 Ladungen	1	L	Antibiologisch
Perforationspistole, Defraktions-	2	500	1W4 Sch	6 m	Blutung 1W4	20 Ladungen	2	L	Durchschlagend
Schallunterdrücker, Murmeln-	3	1.430	1W4 Sch	12 m	Knebelnd	20 Ladungen	2	L	-
Kreischlarve	5	2.800	1W8 Sch	9 m	Taubmachend	20 Ladungen	4	L	Lebend, Gedankenkraft, Unhandlich
Klagepistole, Resonanz-	6	4.950	1W8 Sch	12 m	Kränkelnd	20 Ladungen	1	L	Antibiologisch
Resonanzpistole, Gitter-	7	6.100	1W6 Sch	12 m	Taubmachend	40 Ladungen	2	L	Überladbar 1W6
Schallunterdrücker, Flüstern-	8	9.700	2W4 Sch	12 m	Knebelnd	40 Ladungen	2	L	-
Perforationspistole, Refraktions-	9	13.000	2W6 Sch	6 m	Blutung 1W6	40 Ladungen	4	L	Durchschlagend
Klagepistole, Anharmonische	10	20.500	3W4 Sch	12 m	Kränkelnd	20 Ladungen	1	L	Antibiologisch
Schallunterdrücker, Schweigen-	12	36.500	2W8Sch	12 m	Knebelnd	40 Ladungen	2	L	-
Perforationspistole, Lineare	13	46.000	2W10 Sch	6 m	Blutung 2W6	40 Ladungen	5	L	Durchschlagend
Klagepistole, Parametrische	15	133.000	6W4 Sch	24 m	Kränkelnd	20 Ladungen	1	L	Antibiologisch
Schallunterdrücker, Ruhe-	17	257.000	4W8 Sch	12 m	Knebelnd	40 Ladungen	2	L	-
Resonanzpistole, Matrix-	18	358.000	5W6 Sch	12 m	Taubmachend	40 Ladungen	2	L	Überladbar 2W6
Klagepistole, Radiale	19	660.000	10W4 Sch	24 m	Kränkelnd	20 Ladungen	1	L	Antibiologisch
Perforationspistole, Phasen-	20	732.000	5W10 Sch	12 m	Blutung	40 Ladungen	8	L	Durchschlagend
Schock									
Gaußpistole, Erforscher	3	1.200	1W6 Elk	12 m	Überspringend 1W6	20 Ladungen	2	L	-
Haltepistole, Voltaische	4	2.100	1W6 Elk	12 m	Verstrickend	40 Ladungen	2	L	Nichttödlich
Blitzpistole, Wetterleuchten-	5	3.000	1W6 Elk	6 m	-	40 Ladungen	4	L	Linie, Betäubung, Unhandlich
Ionisierer, Kupfer-	6	4.650	2W4 Elk	9 m	Überspringend 1W6	20 Ladungen	1	L	Integriert (2 Steckplätze), Unhandlich
Gaußpistole, Kämpfer-	7	5.600	1W10 Elk	12 m	Überspringend 1W10	20 Ladungen	2	L	-
Blitzpistole, Band-	8	9.700	1W8 Elk	9 m	-	40 Ladungen	5	L	Linie, Betäubung, Unhandlich
Haltepistole, Emergenz-	9	13.200	2W6 Elk	12 m	Verstrickend	40 Ladungen	4	L	Nichttödlich
Ionisierer, Eisen-	10	20.100	4W4 Elk	9 m	Überspringend 2W4	20 Ladungen	1	L	Integriert (2 Steckplätze), Unhandlich
Gaußpistole, Pilot-	11	24.000	2W8 Elk	18 m	Überspringend 2W8	40 Ladungen	4	L	-
Blitzpistole, Raketen-	12	37.000	2W8 Elk	9 m	-	40 Ladungen	8	L	Linie, Betäubung, Unhandlich
Ionisierer, Chrom-	14	80.000	5W4 Elk	9 m	Überspringend 3W4	20 Ladungen	1	L	Integriert (2 Steckplätze), Unhandlich
Haltepistole, Induktiv-	15	108.000	4W6 Elk	12 m	Verstrickend	80 Ladungen	4	L	Nichttödlich
Gaußpistole, Haupt-	16	150.000	3W8 Elk		Überspringend 3W8	40 Ladungen	4	L	-
Blitzpistole, Flusskanal-	17	260.000	3W10 Elk	12 m	-	40 Ladungen	10	L	Linie, Betäubung, Unhandlich
Ionisierer, Zinnoxid-	19	611.000	5W8 Elk	9 m	Überspringend 5W8	20 Ladungen	1	L	Integriert (2 Steckplätze), Unhandlich
Haltepistole, Flux-	20	814.000	8W6 Elk	18 m	Verstrickend	80 Ladungen	5	L	Nichttödlich

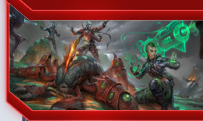


TABELLE 1-4: LANGWAFFEN

ZWEIHANDWAFFEN	STUFE	PREIS	SCHADEN	REICH-WEITE	KRITISCH	MAGAZIN	VER-BRAUCH	LAST	SPEZIELL
Desintegrator									
Schlackegewehr, Schrotttrenner	2	720	1W6 Sre	4,5 m	-	20 Ladungen	1	1	Durchschlagend
Schlackegewehr, Schrottreißer	5	3.300	1W8 Sre	6 m	Verwundend	20 Ladungen	2	1	Durchschlagend
Desintegratorgewehr, Liquidierer	6	4.740	1W20 Sre	9 m	Korrodierend 1W6	40 Ladungen	4	2	-
Schlackegewehr, Flux	10	19.200	2W12 Sre	6 m	Schwere Wunde	20 Ladungen	4	1	Durchschlagend
Desintegratorgewehr, Dezimierer	11	29.000	3W10 Sre	9 m	Korrodierend 2W6	40 Ladungen	4	2	-
Desintegratorgewehr, Exekutor	16	210.000	5W10 Sre	9 m	Korrodierend 3W6	80 Ladungen	8	2	-
Desintegratorgewehr, Eradikator	20	745.000	5W20 Sre	9 m	Korrodierend 4W6	80 Ladungen	8	2	-
Flammen									
Schluchtgewehr	1	90	1W8 Feu	6 m	Entzündend 1W6	4 Schrotpatronen	1	1	Analog
Signalgewehr, Blender	3	445	2W4 Feu	18 m	Entzündend 1W6	8 Signalraketen	1	1	Analog, Leuchtend, Unterstützend
Brandgewehr, Pyrier-	4	1.900	1W10 Feu	12 m	Entzündend 1W6	40 Benzin	2	1	Analog, Unhandlich
Benzinkonverter, Leichter	4	2.150	1W8 Feu o. Sre	12 m	-	40 Benzin	2	1	Analog, Modal (Desintegrator)
Drachengewehr, Nestling-	5	3.020	1W8 Feu	18 m	Entzündend 1W4	20 Benzin	1	1	Automatisch
Signalgewehr, Erleuchter-	6	3.600	1W10 Feu	24 m	Entzündend 2W4	8 Signalraketen	1	1	Analog, Leuchtend, Unterstützend
Brandgewehr, Salamander-	7	5.800	2W8 Feu	18 m	Entzündend 2W6	40 Benzin	2	1	Analog, Unhandlich
Benzinkonverter, Taktischer	7	6.750	2W6 Feu o. Sre	24 m	-	40 Benzin	4		Analog, Modal (Desintegrator)
Kristallzünder, Funken-	8	9.900	-	24 m	Entzündend 2W6	40 Ladungen	4	1	Entflammend 2W6
Drachengewehr, Draka-	9	13.400	3W6 Feu	18 m	Entzündend 2W4	20 Benzin	1	1	Automatisch
Signalgewehr, Funkler-	10	15.700	5W4 Feu	24 m	Entzündend 2W6	12 Signalraketen	2	1	Analog, Leuchtend, Unterstützend
Benzinkonverter, Verbesserter	10	18.500	3W6 Feu o. Sre	24 m	-	40 Benzin	1	1	Analog, Modal (Desintegrator)
Brandgewehr, Höllenhund-	11	23.200	3W10 Feu	18 m	Entzündend 3W6	40 Benzin	2	1	Analog, Unhandlich
Kristallzünder, Lodernder-	12	34.200	-	24 m	Entzündend 3W6	40 Ladungen	4	1	Entflammend 3W6
Signalgewehr, Senger-	13	43.900	7W4 Feu	24 m	Entzündend 3W6	12 Signalraketen	3	1	Analog, Leuchtend, Unterstützend
Drachengewehr, Wyvern-	14	72.200	6W6 Feu	24 m	Entzündend 3W4	20 Benzin	1	1	Automatisch
Benzinkonverter, Elite-	14	76.500	5W6 Feu o. Sre	24 m		40 Benzin	2	1	Analog, Modal (Desintegrator)
Kristallzünder, Inferno-	15	108.000	-	24 m	Entzündend 4W6	40 Ladungen	4	1	Entflammend 4W6
Brandgewehr, Draka-	16	153.000	5W10 Feu	18 m	Entzündend 4W6	40 Benzin	2	1	Analog, Unhandlich
Signalgewehr, Nova-	17	201.000	12W4 Feu	30 m	Entzündend 4W6	12 Signalraketen	4	1	Analog, Leuchtend, Unterstützend
Kristallzünder, Sonnenfeuer-	18	360.000	-	24 m	Entzündend 5W6	40 Ladungen	4	1	Entflammend 5W6
Benzinkonverter, Paragon-	18	385.000	9W6 Feu o. Sre	24 m	-	40 Benzin	2	1	Analog, Modal (Desintegrator)
Drachengewehr, Wahres	19	559.000	11W6 Feu	30 m	Entzündend 4W4	20 Benzin	1	1	Automatisch
Brandgewehr, Phönix-	20	765.000	9W10 Feu	24 m	Entzündend 5W6	40 Benzin	2	1	Analog, Unhandlich
Kategorielos									
Nanitenwerfer, Taktischer	9	13000	-	18 m	Verwundend	10 Naniten	1	1	Zersetzend
Nanitenwerfer, Verbesserter	12	35400	-	18 m	Verwundend	10 Naniten	1	1	Zersetzend
Nanitenwerfer, Elite-	15	110000	-	24 m	Schwere Wunde	10 Naniten	2	1	Zersetzend
Nanitenwerfer, Paragon-	20	830000	-	24 m	Schwere Wunde	10 Naniten	2	1	Zersetzend
Kryo									
Betäubungsstrahl, Taktischer	1	370	1W6 Klt	15 m	Wankend	20 Ladungen	1	1	Nichttödlich
Eiskarabiner, Minustemperatur-	2	510	1W8 Klt & S	18 m	-	20 Ladungen	2	2	Automatisch
Leerengewehr, Grabes-	2	1.020	1W6 Klt	18 m	Erstickend	20 Ladungen	1	1	Antibiologisch
Erfrierungsstrahler, Winterlicher	3	1.420	1W4 Klt	9 m	Wankend	20 Ladungen	4	2	Linie, Unhandlich
Betäubungsstrahl, Verbesserter	5	3.050	1W8 Klt	15 m	Wankend	20 Ladungen	1	1	Nichttödlich
Frostprojektor, Erfrierungs-	6	5.100	1W10 Klt	9 m	Wankend	40 Ladungen	2	1	Integriert (2 Steckplätze)
Leerengewehr, Krypta-	6	4.400	1W8 Klt	18 m	Erstickend	20 Ladungen	1	1	Antibiologisch
Erfrierungsstrahler, Eiseskalter	7	6.300	2W4 Klt	9 m	Wankend	20 Ladungen	4	2	Linie, Unhandlich
Eiskarabiner, Eiseskälte-	9	12.400	3W8 Klt & S	18 m	-	40 Ladungen	2	2	Automatisch
Betäubungsstrahl, Elite-	10	18.000	3W6 Klt	24 m	Wankend	20 Ladungen	1	1	Nichttödlich
Erfrierungsstrahler, Gletscher-	11	24.800	5W4 Klt	12 m	Wankend	20 Ladungen	4	2	Linie, Unhandlich
Leerengewehr, Grabmal-	11	26.300	2W10 Klt	24 m	Erstickend	40 Ladungen	2	1	Antibiologisch
Frostprojektor, Hagelsturm-	12	42.000	2W10 Klt	9 m	Wankend	40 Ladungen	2	1	Integriert (2 Steckplätze)
Eiskarabiner, Ultrakälte-	13	47.100	6W6 Klt & S	24 m	-	40 Ladungen	2	2	Automatisch
Betäubungsstrahl, Paragon-	15	112.000	6W6 Klt	24 m	Wankend	20 Ladungen	1	1	Nichttödlich



DRAUFGÄNGER HANDKANONE
ART: Handfeuerwaffe (einhändig)
KATEGORIE: Projektil
SCHADEN: 1W8 S
KRITISCH: Niederwerfend



EINSCHLAG-TÜRÖFFNER
ART: Langwaffe (zweihändig)
KATEGORIE: Projektil
SCHADEN: 3W10 S
KRITISCH: Niederwerfend



TAKTISCHE GATLINGPISTOLE
ART: Handfeuerwaffe (einhändig)
KATEGORIE: Projektil
SCHADEN: 2W4 S
KRITISCH: -



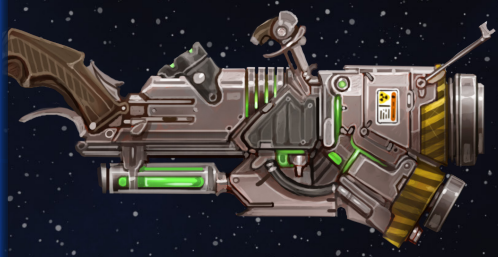
KURZLAUF-TÜRÖFFNER
ART: Langwaffe (zweihändig)
KATEGORIE: Projektil
SCHADEN: 2W10 S
KRITISCH: Niederwerfend



ELEKTROMAGNETISCHE STRAHLUNGSPISTOLE
ART: Handfeuerwaffe (einhändig)
KATEGORIE: Flammen
SCHADEN: 2W4 Feu
KRITISCH: Verstrahlend



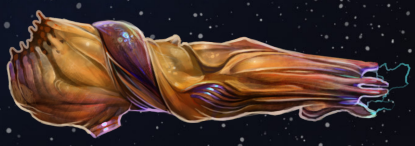
STROBOSKOP-BLENDER
ART: Schwere Waffe (zweihändig)
KATEGORIE: Laser
SCHADEN: 2W12 Feu
KRITISCH: Erblindend



NEUTRONEN-STRAHLUNGSKANONE
ART: Schwere Waffe (zweihändig)
KATEGORIE: Flammen
SCHADEN: 3W6 Feu
KRITISCH: Verstrahlend



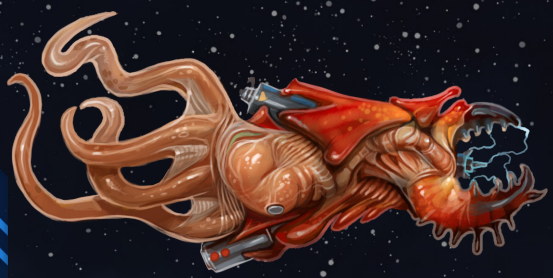
BLITZ-UNTERWERFER
ART: Handfeuerwaffe (einhändig)
KATEGORIE: Laser
SCHADEN: 1W6 Feu
KRITISCH: Erblindend

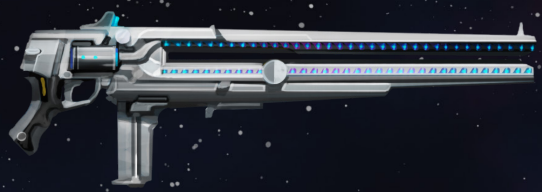


STANDARD-SPANNUNGSSTREUER
ART: Langwaffe (zweihändig)
KATEGORIE: Schock
SCHADEN: 1W10 Elk
KRITISCH: Überspringend 1W10



ELITE-EM-SCHIENENKANONE
ART: Schwere Waffe (zweihändig)
KATEGORIE: Projektil
SCHADEN: 8W10 S
KRITISCH: Blutung 3W6





VERBESSERTES EM-SCHIENEN-GEWEHR
ART: Langwaffe (zweihändig)
KATEGORIE: Projektil
SCHADEN: 1W10 S
KRITISCH: -

RAKETEN-STURMRUFER
ART: Schwere Waffe (zweihändig)
KATEGORIE: Schock
SCHADEN: 4W8 Elk
KRITISCH: -

12-KERBIGE PLASMAGAUSSWAFFE
ART: Langwaffe (zweihändig)
KATEGORIE: Plasma
SCHADEN: 1W8 Elk & Feu
KRITISCH: Entzündend 1W4



DUAL-FOKUSGEWEHR
ART: Scharfschützenwaffe (zweihändig)
KATEGORIE: Laser
SCHADEN: 2W4 Feu
KRITISCH: Entzündend 1W4





ART: Handfeuerwaffe (einhängig)
KATEGORIE: Plasma
SCHADEN: 1W3 Elk & Feu
KRIT: Entzündend 1W4



QUAD-FOKUSGEWEHR
ART: Scharfschützenwaffe (zweihändig)
KATEGORIE: Laser
SCHADEN: 7W4 Feu
KRITISCH: Entzündend 3W4



AZIMUT-SCHLANGENLASER
ART: Langwaffe (zweihändig)
KATEGORIE: Laser
SCHADEN: 2W4 Feu
KRITISCH: Entzündend 1W4



DEFRAKTIONS-PERFORATIONSPISTOLE
ART: Handfeuerwaffe (einhändig)
KATEGORIE: Schall
SCHADEN: 1W4 Sch
KRITISCH: Blutung 1W4



PERIHELIUM-SCHLANGENLASER
ART: Langwaffe (zweihändig)
KATEGORIE: Laser
SCHADEN: 3W12 Feu
KRITISCH: Entzündend 4W4



MATRIX-RESONANZPISTOLE
ART: Handfeuerwaffe (einhändig)
KATEGORIE: Schall
SCHADEN: 5W6 Sch
KRITISCH: Taub machend



BRÜLLWUMME
ART: Langwaffe (zweihändig)
KATEGORIE: Schall
SCHADEN: 1W4 Sch
KRITISCH: Demoralisierend



GRABES-LEERENGEWEHR
ART: Langwaffe
KATEGORIE: Kryo
SCHADEN: 1W6 Klt
KRITISCH: Erstickend



MAHNER-BRÜLLKNARRE
ART: Schwere Waffe (zweihändig)
KATEGORIE: Schall
SCHADEN: 1W6 Sch
KRITISCH: Demoralisierend



GRABMAL-LEERENGEWEHR
ART: Langwaffe (zweihändig)
KATEGORIE: Kryo
SCHADEN: 2W10 Klt
KRITISCH: Erstickend



SÖLDNER-MINENLEGER
ART: Schwere Waffe (zweihändig)
KATEGORIE: Kategorielos
SCHADEN: -
KRITISCH: -



HORNISSEN-STICHPISTOLE
ART: Handfeuerwaffe (einhändig)
KATEGORIE: Kategorielos
SCHADEN: 6W8 S & Sre
KRITISCH: Korrodierend



WACHE-SCHILDPROJEKTOR
ART: Handfeuerwaffe (einhändig)
KATEGORIE: Kategorielos
SCHADEN: -
KRITISCH: -



BIENEN-STICHPISTOLE
ART: Handfeuerwaffe
KATEGORIE: Kategorielos
SCHADEN: 2W8 S & Sre
KRITISCH: Korrodierend 2W6



PULS-STAKKATOGEWEHR
ART: Langwaffe (zweihändig)
KATEGORIE: Schall
SCHADEN: 1W10 Sch
KRITISCH: Taub machend



HAMMER-STAKKATOGEWEHR
ART: Langwaffe (zweihändig)
KATEGORIE: Schall
SCHADEN: 8W10 Sch
KRITISCH: Taub machend

TABELLE 1-4: LANGWAFFEN (FORTSETZUNG)

ZWEIHANDWAFFEN	STUFE	PREIS	SCHADEN	REICH-WEITE	KRITISCH	MAGAZIN	VER-BRAUCH	LAST	SPEZIELL
Erfrierungsstrahler, Isothermer	16	165.000	5W8 Klt	12 m	Wankend	20 Ladungen	4	2	Linie, Unhandlich
Leerengewehr, Beinhaus-	16	182.000	4W10 Klt	30 m	Erstickend	40 Ladungen	1	1	Antibiologisch, Überladbar 1W10
Eiskarabiner, Nullpunkt-	17	218.000	11W6 Klt & S	24 m	-	40 Ladungen	2	2	Automatisch
Frostprojektor, Blizzard-	19	680.000	5W10 Klt	9 m	Wankend	40 Ladungen	2	1	Integriert (2 Steckplätze)
Leerengewehr, Grabhügel-	19	606.000	6W10 Klt	20 m	Erstickend	80 Ladungen	2	1	Antibiologisch, Überladbar 2W10
Erfrierungsstrahler, Hypothermer	20	818.000	5W12 Klt	15 m	Wankend	20 Ladungen	4	2	Linie, Unhandlich
Laser									
Schlangenlaser, Azimut-	2	500	2W4 Feu	30 m	Entzündend 1W4	20 Ladungen	10	1	-
Unendlichkeitsgewehr, Taktisches	3	1.300	1W6 Feu	12 m	-	20 Ladungen	1	1	Überladbar 1W6
Ausgrabungslaser, Leichter	4	2.050	1W10 Feu	18 m	-	40 Ladungen	2	2	Durchschlagend, Beruf (Minenarbeiter)
Schlangenlaser, Korona-	5	2.700	2W6 Feu	30 m	Entzündend 2W4	40 Ladungen	20	1	-
Unendlichkeitsgewehr, Verbessertes	7	6.100	2W4 Feu	18 m	-	20 Ladungen	1	1	Überladbar 2W4
Schlangenlaser, Aphelium	8	8.800	2W8 Feu	36 m	Entzündend 3W4	40 Ladungen	20	1	-
Unendlichkeitsgewehr, Elite	10	17.100	2W6 Feu	24 m	-	20 Ladungen	1	1	Überladbar 2W6
Ausgrabungslaser, Mittelschwerer	12	36.000	3W10 Feu	18 m	-	40 Ladungen	2	2	Durchschlagend, Beruf (Minenarbeiter)
Schlangenlaser, Perihelium	14	66.000	3W12 Feu	36 m	Entzündend 4W4	40 Ladungen	20	1	-
Unendlichkeitsgewehr, Paragon	16	155.000	4W6 Feu	30 m	-	20 Ladungen	1	1	Überladbar 4W6
Ausgrabungslaser, Schwerer	18	380.000	6W10 Feu	18 m	-	80 Ladungen	4	2	Durchschlagend, Beruf (Minenarbeiter)
Plasma									
Plasmablitzer, Taktischer	1	260	1W10 Elk & Feu	12 m	-	20 Ladungen	4	2	Unhandlich
Novagewehr, Rotstern-	2	940	1W6 Elk & Feu	9 m	Erblindend	20 Ladungen	2	1	Linie, Unhandlich
Plasmagaußwaffe, 12-kerbige	3	1,290	1W8 Elk & Feu	18 m	Niederwerfend	20 Ladungen	1	1	Überladbar 1W4
Mikrofusionsgewehr, Leichtes	4	2.350	1W8 Elk & Feu	4,5 m	Verstrahlend	40 Ladungen	4	2	Kegel, Radioaktiv, Unhandlich
Plasmablitzer, Verbesserter	5	3.010	2W8 Elk & Feu	18 m	Verwundend	40 Ladungen	8	2	Unhandlich
Novagewehr, Gelbstern-	7	6.800	2W6 Elk & Feu	18 m	Erblindend	40 Ladungen	4	1	Linie, Unhandlich
Plasmagaußwaffe, 15-kerbige	8	8.850	1W10 Elk & Feu	24 m	Niederwerfend	20 Ladungen	1	1	Überladbar 1W10
Plasmablitzer, Elite-	9	14.000	3W10 Elk & Feu	18 m	Verwundend	40 Ladungen	4	2	Unhandlich
Novagewehr, Weißstern-	11	25.300	3W6 Elk & Feu	24 m	Erblindend	40 Ladungen	4	1	Linie, Unhandlich
Mikrofusionsgewehr, Mittelschweres	12	40.800	3W8 Elk & Feu	9 m	Verstrahlend	40 Ladungen	4	2	Kegel, Radioaktiv, Unhandlich
Plasmagaußwaffe, 19-kerbige	14	64.800	3W10 Elk & Feu	24 m	Niederwerfend	40 Ladungen	2	1	Überladbar 2W10
Plasmablitzer, Paragon-	16	170.000	9W8 Elk & Feu	18 m	Verwundend	80 Ladungen	4	2	Unhandlich
Mikrofusionsgewehr, Schweres	18	410.000	5W8 Elk & Feu	12 m	Verstrahlend	40 Ladungen	4	2	Kegel, Radioaktiv, Unhandlich
Plasmagaußwaffe, 22-kerbige	19	750.000	6W10 Elk & Feu	30 m	Niederwerfend	40 Ladungen	2	1	Überladbar 3W10
Projektil									
EM-Schienengewehr, Taktisches	3	1.150	1W8 S	18 m	-	12 Schuss	1	1	Automatisch
Türöffner, Mehrzweck-	4	2.350	1W10 S	6 m	Niederwerfend	4 Schrotpatronen	1	1	Analog, Durchbrechend, Durchschlagend
Raketengewehr	5	3.010	1W12 W	24 m	-	5 Mini-Raketen	1	1	Analog, Unhandlich
EM-Schienengewehr, Verbessertes	6	3.770	1W10 S	18 m	-	15 Schuss	1	1	Automatisch
Türöffner, Kurzlauf-	7	6.800	2W10 S	6 m	Niederwerfend	8 Schrotpatronen	2	1	Analog, Durchbrechend, Durchschlagend
Türöffner, Einschlag-	11	25.300	3W10 S	9 m	Niederwerfend	12 Schrotpatronen	2	1	Analog, Durchbrechend, Durchschlagend
Türöffner, Wirbel-	15	119.000	6W10 S	9 m	Niederwerfend	16 Schrotpatronen	2	1	Analog, Durchbrechend, Durchschlagend
Türöffner, Schrapnell-	19	509.000	10W10 S	9 m	Niederwerfend	20 Schrotpatronen	2	1	Analog, Durchbrechend, Durchschlagend
Schall									
Brüllwumme	1	450	1W4 Sch	9 m	Demoralisierend	20 Ladungen	4	1	Kegel, Nichttödlich, Unhandlich
Knallgewehr, Beben-	2	520	1W8 Sch	12 m	Taubmachend	12 Schrotpatronen	3	1	Analog
Vibrationsmarker, Donnerschlag-	3	1.400	2W4 Sch	18 m	-	20 Ladungen	2	1	Echo, Betäubung
Stakkatogewehr, Puls-	4	2.000	1W10 Sch	12 m	Taubmachend	40 Ladungen	1	2	Automatisch
Knallgewehr, Grollen-	6	4.100	2W6 Sch	12 m	Taubmachend	12 Schrotpatronen	4	1	Analog
Vibrationsmarker, Niedrigfrequenz-	8	9.800	2W8 Sch	24 m	-	40 Ladungen	5	1	Echo, Betäubung
Stakkatogewehr, Wellen-	9	13.000	2W10 Sch	18 m	Taubmachend	40 Ladungen	2	2	Automatisch

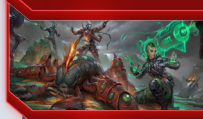


TABELLE 1-4: LANGWAFFEN (FORTSETZUNG)

ZWEIHANDWAFFEN	STUFE	PREIS	SCHADEN	REICH-WEITE	KRITISCH	MAGAZIN	VER-BRAUCH	LAST	SPEZIELL
Knallgewehr, Erschütterungs-	11	24.000	4W6 Sch	12 m	Niederwerfend	15 Schrotpatronen	5	1	Analog
Vibrationsmarker, Hochfrequenz-	13	51.000	4W8 Sch	30 m	Kränkelnd	40 Ladungen	8	1	Echo, Betäubung
Stakkatogewehr, Trommel-	15	107.000	4W10 Sch	18 m	Taubmachend	40 Ladungen	2	2	Automatisch
Knallgewehr, Schockwellen-	17	230.000	8W6 Sch	12 m	Niederwerfend	20 Schrotpatronen	5	1	Analog
Vibrationsmarker, Todesfee-	19	585.000	8W8 Sch	36 m	Kränkelnd	80 Ladungen	10	1	Echo, Betäubung
Stakkatogewehr, Hammer-	20	810.000	8W10 Sch	24 m	Taubmachend	80 Ladungen	4	2	
Schock									
Blitzspule, Spannungs-	3	1.480	1W6 Elk	12 m	-	20 Ladungen	5	2	Linie, Unhandlich
Polaritätsgewehr, Statisches	4	2.400	1W8 Elk	18 m	-	40 Ladungen	2	1	Polarisieren 1W4
Spannungsstreuer, Standard-	5	3.300	1W10 Elk	12 m	Überspringend 1W10	20 Ladungen	2	1	Überladbar 1W6, Lebend
Blitzspule, Stoß-	7	6.900	2W6 Elk	18 m	-	40 Ladungen	8	2	Linie, Unhandlich
Ladungsemitter, Impuls-	8	10.900	3W4 Elk	6 m	Wankend	20 Ladungen	2	1	Integriert (1 Steckplatz), Betäubung
Polaritätsgewehr, Aurora-	10	21.000	2W8 Elk	24 m	-	40 Ladungen	2	1	Polarisieren 1W10
Blitzspule, Impuls-	12	35.200	4W6 Elk	24 m	-	80 Ladungen	10	2	Linie, Unhandlich
Ladungsemitter, Stoß-	13	57.000	3W10 Elk	9 m	Wankend	20 Ladungen	2	1	Integriert (1 Steckplatz), Betäubung
Spannungsstreuer, Verbesserter	14	83.000	3W10 Elk	18 m	Überspringend 2W10	40 Ladungen	2	1	Überladbar 1W10, Lebend
Polaritätsgewehr, Gewitter-	15	137.000	3W10 Elk	24 m	-	40 Ladungen	2	1	Polarisieren 2W8
Biltzspule, Wellen-	17	261.000	7W6 Elk	36 m	-	100 Ladungen	10	2	Linie, Unhandlich
Ladungsemitter, Wellen-	18	435.000	5W10 Elk	12 m	Wankend	80 Ladungen	5	1	Integriert (1 Steckplatz), Betäubung
Polaritätsgewehr, Wirbelsturm-	20	1.000.000	8W8 Elk	24 m	-	80 Ladungen	2	1	Polarisieren 3W8

TABELLE 1-5: SCHWERE WAFFEN

ZWEIHANDWAFFEN	STUFE	PREIS	SCHADEN	REICH-WEITE	KRITISCH	MAGAZIN	VER-BRAUCH	LAST	SPEZIELL
Desintegrator									
Desintegratorkanone, Liquidierer-	6	4.800	1W20 Sre	12 m	Korrodierend 1W6	40 Ladungen	4	3	Linie, Unhandlich
Nanitenentkoppler, Kaustischer	9	15.000	2W6 Sre	18 m	Korrodierend 1W6	10 Naniten	2	3	Explosion (3 m), Linie
Desintegratorkanone, Dezimierer-	11	29.500	3W10 Sre	12 m	Korrodierend 2W6	40 Ladungen	4	3	Linie, Unhandlich
Desintegratorkanone, Exekutor-	16	220.000	5W10 Sre	12 m	Korrodierend 3W6	80 Ladungen	8	3	Linie, Unhandlich
Nanitenentkoppler, Vitriolischer	19	650.000	2W20 Sre	24 m	Korrodierend 3W6	10 Naniten	5	3	Explosion (6 m), Linie
Desintegratorkanone, Eradikator-	20	765.000	5W20 Sre	12 m	Korrodierend 4W6	80 Ladungen	8	3	Linie, Unhandlich
Flammen									
Agitator, Funken-	1	300	1W8 Feu	18 m	Entzündend 1W4	20 Ladungen	1	2	Überladbar 1W4
Brennstrahler, Pyrier-	3	1.300	1W10 Feu	9 m	Entzündend 1W6	40 Benzin	4	2	Linie, Unhandlich
Strahlungskanone, Elektro-magnetische	4	2.150	1W8 Feu	9 m	Verstrahlend	40 Ladungen	2	2	Kegel, Radioaktiv, Unhandlich
Flammenkugelwerfer, Feuerball-	5	3.250	1W8 Feu	18 m	Entzündend 1W6	20 Benzin	2	2	Explosion (3 m), Unhandlich
Agitator, Lodernder	6	4.300	2W6 Feu	24 m	Entzündend 2W4	40 Ladungen	1	2	Überladbar 1W6
Brennstrahler, Salamander-	7	6.050	2W10 Feu	12 m	Entzündend 2W6	40 Benzin	4	2	Linie, Unhandlich
Flammenkugelwerfer, Feueropfer-	9	14.200	2W8 Feu	24 m	Entzündend 2W6	40 Benzin	4	2	Explosion (3 m), Unhandlich
Strahlungskanone, Neutronen-	10	18.700	3W6 Feu	15 m	Verstrahlend	40 Ladungen	2	2	Kegel, Radioaktiv, Unhandlich
Brennstrahler, Höllenhund-	11	23.800	3W10 Feu	15 m	Entzündend 3W6	40 Benzin	4	2	Linie, Unhandlich
Agitator, Inferno-	13	50.800	6W6 Feu	24 m	Entzündend 3W4	40 Ladungen	2	2	Überladbar 2W6
Flammenkugelwerfer, Supernova-	14	79.800	5W8 Feu	36 m	Entzündend 3W6	40 Benzin	5	2	Explosion (3 m), Unhandlich
Brennstrahler, Draka-	16	158.000	6W10 Feu	18 m	Entzündend 4W6	40 Benzin	4	2	Linie, Unhandlich
Strahlungskanone, Schnellzerfall-	17	264.000	7W8 Feu	18 m	Verstrahlend	40 Ladungen	2	2	Kegel, Radioaktiv, Unhandlich
Agitator, Sonnenfeuer-	19	580.000	12W6 Feu	30 m	Entzündend 4W4	40 Ladungen	2	2	Überladbar 5W6
Brennstrahler, Phönix-	20	795.000	10W10 Feu	22,5 m	Entzündend 5W6	40 Benzin	4	2	Linie, Unhandlich
Kategorielos									
Psychowellengewehr I	2	1.100	1W6	9 m	Demoralisierend	20 Ladungen	4	2	Kegel, Lebend, Geistesbeeinflussend, Unhandlich
Minenleger, Söldner-	3	1.470	-	12 m	-	8 Granaten	1	2	Mine

TABELLE 1-5: SCHWERE WAFFEN (FORTSETZUNG)

ZWEIHANDWAFFEN	STUFE	PREIS	SCHADEN	REICHWEITE	KRITISCH	MAGAZIN	VERBRAUCH	LAST	SPEZIELL
Kategorielos (Fortsetzung)									
Psychowellengewehr II	5	3.520	1W12	12 m	Demoralisierend	20 Ladungen	4	2	Kegel, Lebend, Geistesbeeinflussend, Unhandlich
Clusterwerfer, Taktischer	6	4.150	-	18 m	-	8 Granaten	1	2	Cluster (1,50 m)
Minenleger, Truppen-	7	6.930	-	15 m	-	12 Granaten	1	2	Mine
Psychowellengewehr III	11	28.200	2W12	15 m	Demoralisierend	20 Ladungen	4	2	Kegel, Lebend, Geistesbeeinflussend, Unhandlich
Clusterwerfer, Verbesserter	12	35.800	-	21 m	-	10 Granaten	1	3	Cluster (3 m)
Minenleger, Einheiten-	13	51.400	-	18 m	-	16 Granaten	1	2	Mine
Clusterwerfer, Elite-	15	105.000	-	40 m	-	12 Granaten	1	3	Cluster (3 m)
Psychowellengewehr IV	16	198.000	4W12	15 m	Demoralisierend	20 Ladungen	4	2	Kegel, Lebend, Geistesbeeinflussend, Unhandlich
Minenleger, Kommando-	17	243.000	-	40 m	-	20 Granaten	1	2	Mine
Clusterwerfer, Paragon-	18	360.000	-	30 m	-	16 Granaten	1	3	Cluster (4,50 m)
Psychowellengewehr V	20	990.000	7W12	18 m	Demoralisierend	20 Ladungen	4	2	Kegel, Lebend, Geistesbeeinflussend, Unhandlich
Kryo									
Hagelkanone, Minustemperatur-	1	275	1W8 Klt & S	18 m	Wankend	20 Ladungen	2	2	Automatisch
Eiswerfer, Aufeis-	2	760	1W12 W & Klt	18 m	Niederwerfend	20 Ladungen	4	3	Unhandlich
Kühlmittelwerfer, Winterlicher	3	1.600	1W4 Klt	6 m	Wankend	40 Ladungen	4	3	Kegel, Verstricken (1W4 Runden), Unhandlich
Energiekonverter, Taktischer	4	2.400	1W6 Klt	27 m	Wankend	20 Ladungen	1	2	Explsosion (3 m), Unhandlich
Eiswerfer, Eisberg-	5	3.100	2W8 W & Klt	18 m	Niederwerfend	40 Ladungen	4	3	Unhandlich
Hagelkanone, Eiseskälte-	6	4.350	2W8 Klt & S	18 m	Wankend	40 Ladungen	4	2	Automatisch
Kühlmittelwerfer, Eiseskalter	7	7.400	1W6 Klt	9 m	Wankend	40 Ladungen	4	3	Kegel, Verstricken (1W4 Runden), Unhandlich
Eiswerfer, Eisschollen-	8	9.430	3W12 W & Klt	18 m	Niederwerfend	40 Ladungen	8	3	Unhandlich
Hagelkanone, Ultrakälte-	9	14.300	4W8 Klt & S	24 m	Wankend	40 Ladungen	4	2	Automatisch
Energiekonverter, Verbesserter	10	20.900	2W8 Klt	27 m	Wankend	20 Ladungen	1	2	Explsosion (4,50 m), Unhandlich
Kühlmittelwerfer, Glazialer	12	41.000	2W6 Klt	12 m	Wankend	40 Ladungen	4	3	Kegel, Verstricken (2W4 Runden), Unhandlich
Hagelkanone, Nullpunkt-	13	50.800	6W8 Klt & S	24 m	Wankend	80 Ladungen	5	2	Automatisch
Eiswerfer, Gletscher-	15	108.000	8W12 W & Klt	18 m	Niederwerfend	80 Ladungen	4	3	Unhandlich
Energiekonverter, Elite-	16	198.000	3W10 Klt	30 m	Wankend	20 Ladungen	1	2	Explsosion (6 m), Unhandlich
Kühlmittelwerfer, Isothermer	17	290.000	3W6 Klt	12 m	Wankend	40 Ladungen	4	3	Kegel, Verstricken (2W4 Runden), Unhandlich
Hagelkanone, Clathrat-	19	565.000	14W8 Klt & S	30 m	Wankend	80 Ladungen	8	2	Automatisch
Eiswerfer, Eiskappe-	20	892.000	14W12 W & Klt	18 m	Niederwerfend	80 Ladungen	8	3	Unhandlich
Laser									
Rotorlaser, Taktischer	2	720	1W8 Feu	30 m	Entzündend 1W4	20 Ladungen	1	2	Automatisch
Blender, Blitz-	3	1.420	1W10 Feu	36 m	Erblindend	20 Ladungen	2	2	Nichttödlich
Konvergenzlaser, Einzelwellen-	4	2.100	1W12 Feu	30 m	Entzündend 1W6	40 Ladungen	4	2	Unhandlich
Divergenzlaser, Einzelwellen-	5	3.430	1W8 Feu	18 m	Entzündend 1W6	40 Ladungen	2	2	Kegel, Unhandlich
Rotorlaser, Verbesserter	7	6.040	2W8 Feu	36 m	Entzündend 1W6	20 Ladungen	1	2	Automatisch
Blender, Stroboskop-	8	9.420	2W12 Feu	45 m	Erblindend	20 Ladungen	2	2	Nichttödlich
Konvergenzlaser, Multiwellen-	11	24.500	4W10 Feu	36 m	Entzündend 3W6	40 Ladungen	4	2	Unhandlich
Divergenzlaser, Multiwellen-	12	41.200	4W8 Feu	24 m	Entzündend 2W6	40 Ladungen	2	2	Kegel, Unhandlich
Blender, Sonnenfleck-	14	71.500	4W12 Feu	45 m	Erblindend	20 Ladungen	2	2	Nichttödlich
Konvergenzlaser, Breitband-	15	118.000	7W10 Feu	36 m	Entzündend 4W6	40 Ladungen	4	2	Unhandlich
Divergenzlaser, Breitband-	18	414.000	7W8 Feu	27 m	Entzündend 3W6	40 Ladungen	2	2	Kegel, Unhandlich
Plasma									
Eroberer, Rotstern-	1	430	1W10 Elk & Feu	18 m	Verwundend	20 Ladungen	4	3	Unhandlich
Hydrakanone, Python-	2	1.070	1W6 Elk & Feu	6 m	-	20 Ladungen	2	2	Kegel, Ziele ausnehmen 1, Unhandlich
Plasmatrenner, Rotstern-	3	1.380	1W10 Elk & Feu	24 m	Entzündend 1W4	20 Ladungen	1	2	Automatisch
Eroberer, Gelbstern-	4	2.400	1W12 Elk & Feu	24 m	Verwundend	40 Ladungen	4	3	Unhandlich

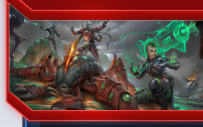


TABELLE 1-5: SCHWERE WAFFEN (FORTSETZUNG)

ZWEIHANDWAFFEN	STUFE	PREIS	SCHADEN	REICH-WEITE	KRITISCH	MAGAZIN	VER-BRAUCH	LAST	SPEZIELL
Aurorakanone, Hydrogenium-	5	3.100	2W4 Elk & Feu	30 m	Erblindend	40 Ladungen	2	2	Aurora
Hydrakanone, Viper-	6	4.900	2W6 Elk & Feu	7,5 m	-	20 Ladungen	2	2	Kegel, Ziele ausnehmen 2, Unhandlich
Plasmatrenner, Gelbstern-	7	6.300	2W10 Elk & Feu	24 m	Entzündend 2W4	20 Ladungen	1	2	Automatisch
Eroberer, Weißstern-	9	15.200	3W12 Elk & Feu	24 m	Verwundend	40 Ladungen	4	3	Unhandlich
Aurorakanone, Elektronen-	10	18.200	6W4 Elk & Feu	36 m	Erblindend	40 Ladungen	2	2	Aurora
Plasmatrenner, Weißstern-	11	26.400	3W10 Elk & Feu	30 m	Entzündend 3W4	20 Ladungen	1	2	
Hydrakanone, Natter-	12	41.000	4W6 Elk & Feu	9 m	-	20 Ladungen	2	2	Kegel, Ziele ausnehmen 3, Unhandlich
Eroberer, Blaustern-	13	26.400	5W10 Elk & Feu	30 m	Verwundend	80 Ladungen	4	3	Unhandlich
Plasmatrenner, Blaustern-	15	109.000	5W10 Elk & Feu	30 m	Entzündend 4W4	20 Ladungen	1	2	Automatisch
Aurorakanone, Protonen-	17	258.000	15W4 Elk & Feu	36 m	Erblindend	40 Ladungen	2	2	Aurora
Eroberer, Violettstern-	18	590.000	10W10 Elk & Feu	30 m	Verwundend	80 Ladungen	8	3	Unhandlich
Hydrakanone, Kobra-	19	642.000	10W6 Elk & Feu	12 m	-	20 Ladungen	2	2	Kegel, Ziele ausnehmen 4, Unhandlich
Projektil									
Pfeilkanone, Leichte	2	690	1W8 S	36 m	Verankernd 1W6	50 Nadelpfeile	10	2	Unhandlich
EM-Schienenkanone, Taktische	3	1.410	1W10 S	18 m	Blutung 1W4	20 Schuss	5	2	Linie, Unhandlich
Pfeilkanone, Taktische	5	2.800	1W12 S	39 m	Verankernd 1W8	50 Nadelpfeile	10	2	Unhandlich
Pfeilkanone, Schwere	8	9.650	2W12 S	42 m	Verankernd 1W8	50 Nadelpfeile	10	2	Unhandlich
Pfeilkanone, Verbesserte	11	22.300	3W12 S	45 m	Verankernd 1W10	50 Nadelpfeile	10	2	Unhandlich
EM-Schienenkanone, Verbesserte	12	37.000	3W10 S	24 m	Blutung 2W4	40 Schuss	8	2	Linie, Unhandlich
Pfeilkanone, Elite-	15	118.000	6W12 S	45 m	Verankernd 2W12	50 Nadelpfeile	5	2	Unhandlich
EM-Schienenkanone, Elite-	16	176.000	8W10 S	24 m	Blutung 3W6	50 Schuss	10	2	
Pfeilkanone, Paragon-	19	584.000	9W12 S	45 m	Verankernd 3W12	50 Nadelpfeile	5	2	Unhandlich
EM-Schienenkanone, Paragon-	19	591.000	12W10 S	30 m	Blutung 4W6	60 Schuss	10	2	Linie, Unhandlich
Schall									
Brüllknarre, Mahner-	1	420	1W6 Sch	9 m	Demoralisierend	20 Ladungen	2	2	Explosion (3 m), Integriert (2 Steckplätze), Nichttödlich, Unhandlich
Klagekanone, Harmonische	2	900	1W8 Sch	6 m	Taubmachend	20 Ladungen	4	3	Antibiologisch, Kegel, Unhandlich
Schallbohrer, Leichter	3	1.480	1W10 Sch	18 m	Kränkelnd	20 Ladungen	2	2	Antibiologisch, Linie, Unhandlich
Resonator, Defraktions-	4	2.080	1W8 Sch	18 m	Taubmachend	40 Ladungen	2	2	Überladbar 1W8, Durchschlagend
Brüllknarre, Dämpfer-	6	4.750	2W6 Sch	12 m	Demoralisierend	20 Ladungen	2	2	Explosion (3 m), Integriert (2 Steckplätze), Nichttödlich, Unhandlich
Klagekanone, Resonanz-	7	4.270	2W6 Sch	9 m	Taubmachend	40 Ladungen	4	3	Antibiologisch, Kegel, Unhandlich
Schallbohrer, Schwerer	8	10.100	2W10 Sch	24 m	Kränkelnd	20 Ladungen	2	2	Linie, Unhandlich
Resonator, Refraktions-	10	18.300	2W8 Sch	24 m	Taubmachend	40 Ladungen	2	2	Überladbar 2W8, Durchschlagend
Brüllknarre, Friedensstifter-	11	22.800	3W8 Sch	18 m	Demoralisierend	40 Ladungen	4	2	Explosion (4,50 m), Integriert (2 Steckplätze), Nichttödlich, Unhandlich
Schallbohrer, Sturm-	12	38.000	3W12 Sch	24 m	Kränkelnd	20 Ladungen	2	2	Linie, Unhandlich
Klagekanone, Anharmonische	13	49.900	5W6 Sch	12 m	Taubmachend	80 Ladungen	4	3	Antibiologisch, Kegel, Unhandlich
Resonator, Linearer	14	73.800	4W8 Sch	30 m	Taubmachend	40 Ladungen	2	2	Überladbar 3W8, Durchschlagend
Klagekanone, Parametrische	16	172.000	7W6 Sch	15 m	Taubmachend	80 Ladungen	4	3	Antibiologisch, Kegel, Unhandlich
Brüllknarre, Aufruhr-	17	304.000	5W8 Sch	18 m	Demoralisierend	40 Ladungen	4	2	Explosion (4,50 m), Integriert (4 Steckplätze), Nichttödlich, Unhandlich
Schallbohrer, Verheerer-	18	398.000	6W12 Sch	27 m	Kränkelnd	20 Ladungen	1	2	Linie, Unhandlich
Resonator, Phasen-	19	565.000	8W8 Sch	33 m	Taubmachend	40 Ladungen	2	2	Überladbar 5W8, Durchschlagend
Brüllknarre, Razzia-	20	918.000	9W8 Sch	24 m	Demoralisierend	80 Ladungen	8	2	Explosion (6 m), Integriert (4 Steckplätze), Nichttödlich, Unhandlich
Schock									
Kettenblitzwerfer, Statischer	1	375	1W8 Elk	18 m	Zweifach überspringend 1W6	20 Ladungen	2	2	Überspringend 1W6, Unhandlich
Sturmrufer, Wetterleuchten-	2	1.100	1W8 Elk	9 m	-	20 Ladungen	5	2	Flexible Linie, Lebend, Unhandlich
Kollossspule, Korona-	3	1.450	1W8 Elk	24 m	Überspringend 1W6	20 Ladungen	4	3	Überladbar 1W8
Kathodenkanone, Taktische	4	2.040	1W10 Elk	12 m	-	40 Ladungen	4	2	Unhandlich, Breite Linie
Kettenblitzwerfer, Aurora-	5	3.160	2W6 Elk	18 m	Zweifach überspringend 1W6	40 Ladungen	2	2	Überspringend 1W6, Unhandlich

TABELLE 1-5: SCHWERE WAFFEN (FORTSETZUNG)

ZWEIHANDWAFFEN	STUFE	PREIS	SCHADEN	REICHWEITE	KRITISCH	MAGAZIN	VERBRAUCH	LAST	SPEZIELL
Sturmrufer, Band-	7	7.700	2W8 Elk	12 m	-	40 Ladungen	5	2	Flexible Linie, Lebend, Unhandlich
Kathodenkanone, Verbesserte	8	9.300	2W12 Elk	18 m	-	40 Ladungen	4	2	Unhandlich, Breite Linie
Kollossspule, Dickicht-	9	13.800	3W8 Elk	30 m	Überspringend 2W6	40 Ladungen	8	3	Überladbar 1W8
Kettenblitzwerfer, Gewitter-	11	25.600	5W6 Elk	24 m	Zweifach überspringend 2W6	40 Ladungen	4	2	Überspringend 2W6, Unhandlich
Kathodenkanone, Elite-	12	35.300	3W12 Elk	18 m	-	40 Ladungen	4	2	Unhandlich, Breite Linie
Sturmrufer, Raketen-	13	57.000	4W8 Elk	18 m	-	40 Ladungen	5	2	Flexible Linie, Lebend, Unhandlich
Kolossspule, Stromsprung-	14	76.400	5W8 Elk	30 m	Überspringend 3W6	40 Ladungen	8	3	Überladbar 2W8
Kathodenkanone, Paragon-	15	109.000	6W12 Elk	30 m	-	40 Ladungen	4	2	Unhandlich, Breite Linie
Kettenblitzwerfer, Wirbelsturm-	17	262.000	10W6 Elk	24 m	Zweifach überspringend 4W6	40 Ladungen	5	2	Überspringend 4W6, Unhandlich
Kathodenkanone, Schocksturm-	18	647.000	7W12 Elk	36 m	-	80 Ladungen	4	2	Unhandlich, Breite Linie
Sturmrufer, Flusskanal-	18	440.000	8W8 Elk	18 m	-	40 Ladungen	5	2	Flexible Linie, Lebend, Unhandlich
Kolossspule, Multistrom-	19	888,000	10W8 Elk	36 m	Überspringend 4W6	80 Ladungen	10	3	Überladbar 3W8

TABELLE 1-6: SCHARFSCHÜTZENWAFFEN

ZWEIHANDWAFFEN	STUFE	PREIS	SCHADEN	REICHWEITE	KRITISCH	MAGAZIN	VERBRAUCH	LAST	SPEZIELL
Flammen									
Gammagewehr, Terrestrisches	4	2.120	1W10 Feu	24 m	Verstrahlend	40 Ladungen	4	1	Radioaktiv, Scharfschütze (150 m), Unhandlich
Gammagewehr, Ionisierendes	9	13.600	2W10 Feu	24 m	Verstrahlend	40 Ladungen	5	1	Radioaktiv, Scharfschütze (150 m), Unhandlich
Gammagewehr, Fusions-	12	36.600	3W10 Feu	30 m	Verstrahlend	40 Ladungen	8	1	Radioaktiv, Scharfschütze (230 m), Unhandlich
Gammagewehr, Synchrotron-	17	272.000	7W10 Feu	30 m	Verstrahlend	40 Ladungen	10	1	Radioaktiv, Scharfschütze (300 m), Unhandlich
Kategorielos									
Injektionsgewehr, Bienen-	1	375	-	12 m	Injektion SG +2	1 Nadelpfeil	1	1	Injektion, Scharfschütze (75 m), Subtil, Unhandlich
Injektionsgewehr, Wespen-	5	2.980	-	18 m	Injektion SG +2	1 Nadelpfeil	1	1	Injektion, Scharfschütze (150 m), Subtil, Unhandlich
Nanitengewehr, Taktisches	10	20.100	2W12 Sre	18 m	Verwundend	10 Naniten	10	2	Scharfschütze (150 m), Unhandlich
Injektionsgewehr, Hornissen-	14	71.200	-	24 m	Injektion SG +2	1 Nadelpfeil	1	1	Injektion, Scharfschütze (225 m), Subtil, Unhandlich
Nanitengewehr, Verbessertes-	15	131.000	3W12 Sre	24 m	Schwere Wunde	10 Naniten	5	2	Scharfschütze (225 m), Unhandlich
Nanitengewehr, Elite-	19	648.000	6W12 Sre	30 m	Schwere Wunde	10 Naniten	2	2	Scharfschütze (300 m), Unhandlich
Laser									
Fokusgewehr, Dual-	3	1.400	2W4 Feu	30 m	Entzündend 1W4	20 Ladungen	4	1	Durchschlagend, Scharfschütze (150 m), Unhandlich
Fokusgewehr, Tripel-	7	6.460	3W4 Feu	36 m	Entzündend 2W4	40 Ladungen	4	1	Durchschlagend, Scharfschütze (200 m), Unhandlich
Fokusgewehr, Quad-	13	20.800	7W4 Feu	36 m	Entzündend 3W4	40 Ladungen	8	1	Durchschlagend, Scharfschütze (240 m), Unhandlich
Fokusgewehr, Verbund-	18	375.000	13W4 Feu	45 m	Entzündend 4W4	80 Ladungen	8	1	Durchschlagend, Scharfschütze (300 m), Unhandlich
Plasma									
Plasmazielsucher, Serie-22	2	1.070	1W8 Elk & Feu	18 m	-	20 Ladungen	5	2	Gelenkt, Scharfschütze (75 m), Unhandlich
Plasmazielsucher, Serie-29	6	4.920	1W10 Elk & Feu	18 m	Verwundend	40 Ladungen	5	2	Gelenkt, Scharfschütze (75 m), Unhandlich
Plasmazielsucher, Serie-38	8	10.800	2W8 Elk & Feu	21 m	Verwundend	40 Ladungen	8	2	Gelenkt, Scharfschütze (150 m), Unhandlich
Plasmazielsucher, Serie-43	11	28.200	3W8 Elk & Feu	21 m	Schwere Wunde	80 Ladungen	8	2	Gelenkt, Scharfschütze (150 m), Unhandlich
Plasmazielsucher, Serie-63	16	193.000	5W8 Elk & Feu	24 m	Schwere Wunde	80 Ladungen	10	2	Gelenkt, Scharfschütze (225 m), Unhandlich

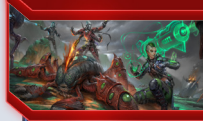


TABELLE 1-6: SCHARFSCHÜTZENWAFFEN (FORTSETZUNG)

ZWEIHANDWAFFEN	STUFE	PREIS	SCHADEN	REICH-WEITE	KRITISCH	MAGAZIN	VER-BRAUCH	LAST	SPEZIELL
Plasmazielsucher, Serie-74	20	980.000	9W8 Elk & Feu	24 m	Schwere Wunde	100 Ladungen	10	2	Gelenkt, Scharfschütze (300 m), Unhandlich
Projektil									
Gaußgewehr, Präzisions-	1	390	1W6 S	18 m	-	4 Schuss	1	2	Scharfschütze (75 m)
Attentätergewehr, Pirscher-	3	1.510	1W10 S	18 m	-	1 Schuss	1	1	Zerlegbar, Scharfschütze (75 m), Unhandlich
Multistufengewehr, Dual-	4	2.380	1W10 W	15 m	-	2 Mini-Raketen	2	2	Indirekt, Scharfschütze (75 m), Unhandlich
Gaußgewehr, Spezialisten-	5	3.120	2W6 S	21 m	Blutung 1W6	6 Schuss	1	2	Scharfschütze (75 m)
Attentätergewehr, Schatten-	6	4.550	2W6 S	18 m	-	1 Schuss	1	1	Zerlegbar, Scharfschütze (150 m), Unhandlich
Multistufengewehr, Dual-plus-	7	7.500	2W8 W	15 m	-	2 Mini-Raketen	2	2	Indirekt, Scharfschütze (150 m), Unhandlich
Attentätergewehr, Phantom-	9	14.900	3W6 S	18 m	-	1 Schuss	1	1	Zerlegbar, Scharfschütze (180 m), Unhandlich
Gaußgewehr, Distanzmesser-	10	18.600	3W6 S	21 m	Blutung 2W6	8 Schuss	1	2	Scharfschütze (150 m)
Multistufengewehr, Tripel-	11	27.900	3W8 W	18 m	-	3 Mini-Raketen	2	2	Indirekt, Scharfschütze (150 m), Unhandlich
Attentätergewehr, Gespenst-	12	39.500	5W6 S	21 m	-	1 Schuss	1	1	Zerlegbar, Scharfschütze (225 m), Unhandlich
Gaußgewehr, Saboteur-	14	76.700	7W6 S	24 m	Blutung 3W6	12 Schuss	1	2	Scharfschütze (225 m)
Multistufengewehr, Tripel-plus-	15	124.000	7W8 W	21 m	-	3 Mini-Raketen	3	2	Indirekt, Scharfschütze (225 m), Unhandlich
Attentätergewehr, Todesalb-	17	278.000	11W6 S	21 m	-	1 Schuss	1	1	Zerlegbar, Scharfschütze (300 m), Unhandlich
Multistufengewehr, Quad-	18	627.000	9W8 W	24 m	-	4 Mini-Raketen	4	2	Indirekt, Scharfschütze (300 m), Unhandlich
Gaußgewehr, Attentäter-	19	590.000	12W6 S	27 m	Blutung 4W6	16 Schuss	1	2	Scharfschütze (225 m)

TABELLE 1-7: SPEZIALWAFFEN

ZWEIHANDWAFFEN	STUFE	PREIS	SCHADEN	REICH-WEITE	KRITISCH	MAGAZIN	VER-BRAUCH	LAST	SPEZIELL
Kategorielos									
Schuriken, Riefen- (10)	4	370	1W8 S	6 m	Injektion SG +2	Einzeln	-	L	Injektion, Schnell nachladen, Geworfen
Schuriken, Mikrosägeblatt- (10)	1	1.120	3W6 S	6 m	Blutung	Einzeln	-	L	Schnell nachladen, Geworfen
Schuriken, Blitz- (10)	10	3.120	4W6 Feu	6 m	Erblindend	Einzeln	-	L	Schnell nachladen, Geworfen
Schuriken, Singendes (10)	13	8.550	6W6 Sch	6 m	Verwirrend	Einzeln	-	L	Schnell nachladen, Geworfen
Schuriken, Ultrasägeblatt- (10)	16	29.100	7W10 S	6 m	Blutung	Einzeln	-	L	Schnell nachladen, Geworfen
Schuriken, Dynamo- (10)	19	98.000	12W6 Elk	12 m	-	Einzeln	-	L	Schnell nachladen, Geworfen, Rückruf

TABELLE 1-8: MUNITION

STANDARDMUNITION	STUFE	PREIS	LADUNGEN/PATRONEN	LAST	SPEZIELL
Nanitenkanister	9	2.150	10 Naniten	L	-

BESONDERE MUNITION	STUFE	PREIS	LADUNGEN/PATRONEN	LAST	SPEZIELL
Explosivgeschoss	2	50	25	L	Feurig
Explosivpatrone, Lang- und Scharfschützenwaffen	2	150	25	L	Feurig
Explosivpatrone, Handfeuerwaffen	2	60	30	L	Feurig
Explosivpfeil	2	75	20	L	Feurig
Explosivschrotpatrone	2	110	25	L	Feurig
Explosivpatrone, Schwere Waffen	3	180	20	L	Feurig
Explosivminiraketen	5	450	10	L	Feurig
Phasenwechselmunition I	7	820	25	L	-
Plasmarakete, Ionisierte	11	6.700	1	1	8W8 Elk & Feu
Pfeile, Diamantklingen-	12	5.200	20	L	4W6 S
Phasenwechselmunition II	14	9.420	25	L	-
Plasmarakete, Stellar-	16	53.200	1	1	12W10 Elk & Feu
Pfeile, Molekular-	18	53.700	20	L	10W6 S
Plasmarakete, HED	19	175.000	1	1	17W12 Elk & Feu

TABELLE 1-9: SOLARIER-WAFFENKRISTALLE

SOLARIER-WAFFENKRISTALLE	STUFE	PREIS	SCHADEN	KRITISCH	LAST	SPEZIELL
Elektronenkristall, Splitter	1	280	+1 Elk	-	-	Betäubung
Photonenkristall, Splitter	1	145	+1 Feu	Entzündend 1W4	-	-
W-Bosonenkristall, Splitter	1	215	+1	Blutung 1W4	-	-
Z-Bosonenkristall, Splitter	1	115	+1	Stoßend (1,50 m)	-	-
Gluonenkristall, Splitter	2	770	+1	Verwundend	-	-
Muonenkristall, Schwächster	2	760	+1	-	-	Durchschlagend
T-Quarkkristall, Schwächster	2	750	+1	-	-	Überladungsvariante 1W3 (2/Tag)
Elektronenkristall, Schwächster	3	1.430	+1W2 Elk	-	-	Betäubung
Positronenkristall, Schwächster	3	1.310	+1W2 Feu	Verstrahlend	-	-
Muonenkristall, Minderer	4	2.200	+1W2	-	-	Durchschlagend
Z-Bosonenkristall, Schwächster	4	1.950	+1W2	Stoßend (1,50 m)	-	
T-Quarkkristall, Minderer	5	3.000	+1W3	-	-	Überladungsvariante 1W4 (3/Tag)
Elektronenkristall, Minderer	6	3.850	+1W4 Elk	-	-	Betäubung
T-Quarkkristall, Schwacher	7	6.950	+1W4	-	-	Überladungsvariante 2W4 (3/Tag)
Z-Bosonenkristall, Minderer	7	7.000	+1W4	Stoßend (3 m)	-	-
Elektronenkristall, Schwacher	9	12.100	+1W6 Elk	-	-	Betäubung
Muonenkristall, Schwacher	10	18.100	+2W4	-	-	Durchschlagend
Z-Bosonenkristall, Schwacher	10	17.500	+1W8	Stoßend (3 m)	-	-
Elektronenkristall, Standard-	12	30.500	+3W4 Elk	-	-	Betäubung
Positronenkristall, Minderer	13	47.700	+2W8 Feu	Verstrahlend	-	-
T-Quarkkristall, Standard-	13	45.000	+1W12	-	-	Überladungsvariante 2W6 (4/Tag)
Z-Bosonenkristall, Standard-	13	47.500	+2W8	Stoßend (6 m)	-	-
Elektronenkristall, Mächtiger	15	93.000	+4W4 Elk	-	-	Betäubung
T-Quarkkristall, Mächtiger	16	175.000	+3W6	-	-	Überladungsvariante 3W6 (5/Tag)
Muonenkristall, Standard-	16	166.000	+6W4	-	-	Durchschlagend
Z-Bosonenkristall, Mächtiger	16	177.500	+3W8	Stoßend (7,50 m)	-	-
Elektronenkristall, Wahrer	18	332.000	+6W4 Elk	-	-	Betäubung
Positronenkristall, Schwacher	19	528.000	+5W6 Feu	Verstrahlend	-	-
Z-Bosonenkristall, Wahrer	19	561.000	+4W8	Stoßend (9 m)	-	-
Muonenkristall, Mächtiger	20	760.000	+10W4	-	-	Durchschlagend
T-Quarkkristall, Wahrer	20	150.000	+6W6	-	-	Überladungsvariante 6W6 (5/Tag)

TABELLE 1-10: GRANATEN

GRANATEN	STUFE	PREIS	REICH-WEITE	MAGAZIN	LAST	SPEZIELL
Ruhestifter I	2	185	6 m	Einzeln	L	Explosion (Wankend, 3 m)
Weihwassergranate I	2	375	6 m	Einzeln	L	Explosion (2W6 W, Heiliges Wasser, 6 m)
Netzgranate I	3	490	6 m	Einzeln	L	Explosion (Morast 1W4 Runden, 3 m)
Schaumgranate I	3	410	6 m	Einzeln	L	Explosion (Löschen, 3 m)
Pulsgranate I	5	950	6 m	Einzeln	L	Explosion (1W10 Elk, Verstricken 1 Runde, 6 m)
Ruhestifter II	5	810	6 m	Einzeln	L	Explosion (Wankend, 4,50 m)
Weihwassergranate II	5	940	6 m	Einzeln	L	Explosion (4W6 W, Heiliges Wasser, 6 m)
Ruhestifter III	7	1.640	6 m	Einzeln	L	Explosion (1W8 H, Nichttödlich, Wankend, 4,50 m)
Pulsgranate II	9	4.350	6 m	Einzeln	L	Explosion (3W10 Elk, Verstricken 1W4 Runden, 6 m)
Netzgranate II	9	3.950	6 m	Einzeln	L	Explosion (Morast 2W4 Runden, 3 m)
Schaumgranate II	9	3.520	6 m	Einzeln	L	Explosion (Löschen, 6 m)
Weihwassergranate III	11	7.680	6 m	Einzeln	L	Explosion (2W12 W, Heiliges Wasser, 6 m)
Ruhestifter IV	11	6.910	6 m	Einzeln	L	Explosion (2W10 H, Nichttödlich, Wankend, 6 m)
Netzgranate III	13	14.700	6 m	Einzeln	L	Explosion (Morast 1 Minute, 4,50 m)
Pulsgranate III	15	37.500	6 m	Einzeln	L	Explosion (6W10 Elk, Verstricken 2W4 Runden, 6 m)
Ruhestifter V	15	28.200	6 m	Einzeln	L	Explosion (4W10 H, Nichttödlich, Wankend, 6 m)
Schaumgranate III	15	26.100	6 m	Einzeln	L	Explosion (Löschen, 9 m)
Pulsgranate IV	17	82.500	6 m	Einzeln	L	Explosion (14W6 Elk, Verstricken 2W4 Runden, 6 m)
Ruhestifter VI	17	67.000	6 m	Einzeln	L	Explosion (4W12 H, Nichttödlich, Wankend, 7,50 m)
Netzgranate IV	19	163.000	6 m	Einzeln	L	Explosion (Morast 1 Minute, 7,50 m)
Weihwassergranate IV	19	175.000	6 m	Einzeln	L	Explosion (8W12 W, Heiliges Wasser, 6 m)
Ruhestifter VII	20	222.000	6 m	Einzeln	L	Explosion (6W12 H, Nichttödlich, Wankend, 7,50 m)



ÜBERBLICK
AUSRÜSTUNG
WAFFEN
WAFFENZUBEHÖR
WAFFENFUSIONEN
BESONDERE MATERIALIEN
RÜSTUNGEN
SERVO-RÜSTUNGEN
RÜSTUNGS-VERBESSERUNGEN
AUFWERTUNGEN
TECHNISCHE GEGENSTÄNDE
MAGISCHE GEGENSTÄNDE
HYBRID GEGENSTÄNDE
PERSÖNLICHE GEGENSTÄNDE
DROGEN, GIFTE UND MEDIZINISCHES
ANDERE ERWERBUNGEN
FAHRZEUGE
KLASSEN-OPTIONEN
ARCHETYP: VERBESSERTER
AGENT
ASPIRANT
GESANDTER
MECHANIKER
SOLARIER
SOLDAT
TECHNOMAGIER

BESONDERE WAFFENEIGENSCHAFTEN

Einige Waffen verfügen über eigene besondere Eigenschaften, welche in der Waffentabelle jeweils in der Spalte Speziell aufgelistet sind. Diese besonderen Eigenschaften können Leistung und Nützlichkeit einer Waffe signifikant beeinflussen. Die neuen besonderen Waffeneigenschaften aus diesem Buch werden unten vorgestellt. Andere besondere Waffeneigenschaften findest du auf den Seiten 181–183 des *Grundregelwerks*.

Abwehrend

Eine Waffe mit der Eigenschaft Abwehrend erzeugt sowohl einen energetischen als auch einen kinetischen Effekt. Sofern du über das Talent Geschosse abwehren verfügst, gestattet es dir dieser Effekt sowohl kinetische als auch energetische Fernkampfangriffe abzuwehren.

Antibiologisch

Eine antibiologische Waffe schädigt ausschließlich lebende Ziele. Objekte und Kreaturen mit der Monsterfähigkeit Nicht lebend, wie zum Beispiel Roboter oder Untote, sind gegen die Effekte dieser Waffen immun.

Aurora

Wenn eine Aurorawaffe ein Ziel trifft, glüht die Kreatur für 1 Minute in einem sanften Leuchten. Dies negiert Unsichtbarkeitseffekte und macht es für das Ziel unmöglich, in Schatten oder Dunkelheit Tarnung zu erlangen oder sich darin zu verstecken.

Beruflich

Eine Berufliche Waffe ist ein Werkzeug, das in einem spezialisierten Gewerbe verwendet wird und trotzdem über ein enormes Schadenspotenzial verfügt. Wenn du eine Berufliche Waffe verwendest, erhältst du einen Verständnisbonus von +2 auf Würfe mit der angegebenen Berufsfertigkeit (oder auf Würfe mit ähnlichen Fertigkeiten, die nach Einschätzung des SL vernünftigerweise die Waffe als Teil ihres Berufes verwenden). Verfügst du in der angegebenen Fertigkeit über eine Anzahl Fertigkeitsränge, die der Gegenstandsstufe entspricht, wirst du als mit dieser Waffe geübt eingestuft, selbst wenn du es normalerweise nicht wärst. Diese Einstufung als Geübt zählt niemals in Bezug auf irgendwelche Voraussetzungen.

Breite Linie

Eine Waffe mit der Eigenschaft Breite Linie funktioniert wie eine Waffe mit der Eigenschaft Linie (*Grundregelwerk*, S. 182), jedoch mit dem Unterschied, dass die Linie 3 m breit ist. Wenn du bestimmst, welche Felder entlang dieser Linie verlaufen, notiere die Felder, welche die Linie normalerweise durchlaufen würde (*Grundregelwerk*, S. 271) und erweitere dieses Gebiet auf einer Seite der Linie (nach deiner Wahl), sodass die Linie 2 Felder breit ist. Damit ein Hindernis den Verlauf der Linie blockiert, muss es die ganze Breite der Linie blockieren. Andernfalls verläuft die Linie hinter dem Hindernis in voller Breite weiter.

Brennstofftank

Eine Waffe mit Brennstofftank verfügt über einen integrierten Benzintank und muss aktiviert werden, um richtig zu funktionieren. Dies funktioniert wie die besondere Waffeneigenschaft Energetisch (*Grundregelwerk*, S. 181), allerdings mit dem Unterschied, dass Benzin anstelle einer Batterie als Brennstoff verwendet wird. Im Gegensatz zur Batterie wird das Benzin während der Benutzung unwiederbringlich verbraucht und muss daher gekauft und nachgefüllt statt aufgeladen werden.

Cluster

Eine Clusterwaffe ist eine Form des Granatwerfers, die eine einzelne Granate oder (sofern sie mit der richtigen Munition geladen ist) zwei identische Granaten in einem einzigen Angriff abfeuern kann. Im letzteren Fall zählen die Granaten als einzelne Granate desselben Typs (mit nur einem Angriffswurf, die nur einmal Schaden verursachen, etc.), wobei aber der Radius um die angegebene Größe wächst. Der SG für Rettungswürfe gegen die Effekte der Granate wird mittels der Gegenstandsstufe der Clusterwaffe ermittelt, sofern diese höher als die Gegenstandsstufe der Granate ist. Versucht man zwei unterschiedliche Granaten abzufeuern, resultiert dies in einer Fehlermeldung und die Waffe gibt keinen Schuss ab.

Doppelseitig

Eine doppelseitige Waffe verfügt über zwei unterschiedliche Waffen, die sich an den Enden gegenüber liegen, sodass du leicht mit jeder davon angreifen kannst, ohne deinen Griff zu wechseln. Für das Talent Kampf mit mehreren Waffen wird die doppelseitige Waffe als zwei oder mehr Agentennahkampfwaffen behandelt. Eine doppelseitige Waffe wird nicht als Agentenwaffe gewertet, es sei denn sie verfügt über die besondere Waffeneigenschaft Agent.

Einige doppelseitige Waffen verfügen über Enden, die zwei unterschiedliche Schadensarten verursachen. Führst du einen einfachen Angriff durch, kannst du wählen, welche Schadensart du verursachst. Wenn du aber in derselben Runde mehr als einen Angriff durchführst, muss mindestens einer dieser Angriffe mit der zweiten Schadensart erfolgen. Die Waffenkategorie einer doppelseitigen Waffe, die mehr als eine Schadensart verursacht, entspricht der zuerst aufgeführten Schadensart. Wenn die zweite Schadensart dazu führt, dass sie im Falle dieses Schadens einer anderen Waffenkategorie entspricht, wird diese Kategorie in Klammern aufgeführt. Beispielsweise führt eine doppelseitige Waffe der Kategorie Flammen, die 1W6 Feuerschaden oder 1W6 Kälteschaden verursacht, den Eintrag „Doppelseitig, Kryo“, um zu zeigen, dass sie als Waffe der Kategorie Kryo geführt wird, wenn sie benutzt wird, um Kälteschaden zu verursachen.

Durchbrechend

Eine durchbrechende Waffe ist speziell dafür entworfen, auf Türen und Wände eine plötzliche Kraft auszuüben, um diese zu durchbrechen. Wenn du in Technik trainiert bist, kannst du eine Volle Aktion aufwenden, um eine angrenzende feststehende Tür, eine Wand oder ein anderes angrenzendes Objekt nach Ermessen des SL zu durchbrechen. Ein Angriff mit der Waffe verbraucht die übliche Munitionsmenge, aber anstelle eines Angriffswurfs legst du einen Stärkewurf gegen den Zerbrechen-SG des Objekts (*Grundregelwerk*, S. 408) ab und addierst die Gegenstandsstufe der durchbrechenden Waffe auf den Wurf.

Echo

Eine Echowaffe erzeugt innerhalb ihres Ziel eine bleibende Schallresonanz. Eine Kreatur mit Blindgespür oder Blindsicht (Vibration oder Gehör) kann ein Ziel, das von einer Echowaffe getroffen wurde, bis zu einer Distanz von bis zu 10 × ihrer üblichen Reichweite erkennen. Dies verleiht allerdings Kreaturen, die normalerweise nicht über diese Sinne verfügen, weder Blindgespür noch Blindsicht.

Energie

Eine Waffe mit der besonderen Eigenschaft Energie wird so behandelt, als ob sie der Kategorie Energie angehört (*Grundregelwerk*, S. 268), weshalb sie auf manche Ziele anders einwirken könnte (entsprechend der besonderen Regeln des Ziels). Energiewaffen verursachen kinetischen Schaden, zielen aber auf die ERK.

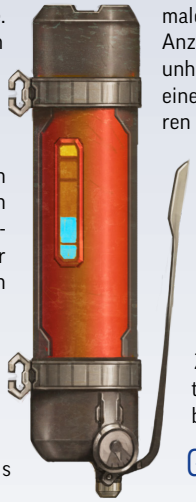
Entflammend

Waffen mit der besonderen Waffeneigenschaft Entflammend benutzen einen Brandbeschleuniger, um kleine heftige Feuer bei

ihrem Ziel auszulösen. Wird ein Ziel von einer Waffe mit dieser Eigenschaft getroffen, muss ihm ein Reflexwurf gelingen (SG = 20 + ½ Gegenstandstufe + dein Geschicklichkeitsbonus) oder es erhält den Zustand Brennend (*Grundregelwerk*, S. 273 u. 275) mit der angegebenen Schadensmenge. Erhältst du den Zustand Brennend mehrfach durch die Waffeneigenschaft Entflammend, erhöht sich dadurch nicht der Feuerschaden, du erhältst jede Runde lediglich den höchsten aufgeführten Schaden durch Entflammend. Ein Charakter, der den Zustand Brennend auf anderem Wege erhält (zum Beispiel durch den Kritischen Treffereffekt Entzündend, selbst durch eine Waffe mit Entflammend), dann wird dieser Schaden jede Runde zum Feuerschaden addiert. Wird der Zustand Brennend beendet, wird der Zustand von allen Quellen gleichzeitig beendet.

Erdrosseln

Eine Erdrosselnde Waffe fügt nur dann Schaden zu, wenn sie benutzt wird, um einen Gegner zu packen, so dass sie mit jedem gelungenen Kampfmanöver Ringkampf automatisch Schaden zufügt. Diese werden als Angriffe für Fähigkeiten betrachtet, die den Schaden einer Waffe erhöhen können (wie z. B. Tückischer Angriff). Alle Erdrosselnden Waffen sind gleichzeitig Ringkampfwaffen. Während ein Ziel erfolgreich mit einer Erdrosselnden Waffe gepackt ist, kann es seine Atemwege nicht verwenden, um zu sprechen oder andere Arten von stimmlichen Lauten von sich zu geben (obwohl andere Möglichkeiten Geräusche zu erzeugen normal funktionieren).



SCHAUMGRANATE

Feurig

Feurige Munition zerbirst beim Abfeuern zu glühenden Fragmenten. Obwohl dies nicht ausreicht, um den normalen Schaden in Feuerschaden umzuwandeln, wird jeder durch einen Kritischen Treffer verursachte zusätzliche Schaden als Feuerschaden behandelt. Die Waffe verursacht bei Kreaturen, die von Energieangriffen nur den halben und von kinetischen Angriffen keinen Schaden erhalten, nur den halben Schaden. Gegen Kreaturen mit Schwarmverteidigungen wird solch eine Waffe so behandelt, als ob sie über die besondere Waffeneigenschaft Explosion verfügt. Wird feurige Munition in einer Waffe verwendet, die bereits zur Hälfte Feuerschaden verursacht (z. B. bei einer Waffe mit der Waffenfusion Aufflammend), ist bei einem Kritischen Treffer der gesamte verursachte Schaden Feuerschaden. Nach Ermessen des SL kann feurige Munition extrem leicht entflammbare Materialien, wie zum Beispiel ölgetränkte Lumpen oder trockenen Zunder, in Brand setzen.

Finte

Benutzt du eine solche Waffe, um eine Finte auszuführen (*Grundregelwerk*, S. 246), erhältst du einen Situationsbonus von +2 für deinen Fertigkeitswurf auf Bluffen.

Flexible Linie

Eine flexible Waffe erzeugt den Linieneffekt in Entfernung vom Benutzer. Wähle zwei Punkte, welche beide innerhalb der normalen Grundreichweite der Waffe liegen müssen. Der Effekt der Waffe erstreckt sich vom ersten zum zweiten Punkt. Abgesehen von der Wahl des Standorts wird der Angriff entsprechend der besonderen Waffeneigenschaft Linie abgehandelt (*Grundregelwerk*, S. 182).

Freie Hände

Eine Waffe mit der Eigenschaft Freie Hände ist nicht ausbalanciert oder auf andere Weise schwierig zu benutzen. Diese Schwierigkeit kann dadurch ausgeglichen werden, indem die aufgelistete Anzahl Hände, die nichts halten oder für einen anderen Zweck verwendet werden, als Gegengewicht benutzt werden. Du führst eine Waffe mit dieser Eigenschaft mit der normalen Anzahl Hände, hast du allerdings noch die genannte Anzahl Hände dabei zur Verfügung, wird die Waffe nicht als unhandlich eingestuft. Führt beispielsweise eine Kasatha eine Flammenbola mit zwei ihrer Hände, während die anderen beiden Hände frei bleiben, wird die Waffe so behandelt, als verfügte sie nicht über die besondere Waffeneigenschaft unhandlich.

Gedankenkraft

Eine Waffe mit der Eigenschaft Gedankenkraft kann vollständig oder teilweise mittels Telepathie kontrolliert werden. Wenn du über das Volksmerkmal Telepathie oder Begrenzte Telepathie verfügst, unter der Wirkung des Zauber *Telepathie* stehst, einen *Gedankenbundstirnreif* trägst oder eine ähnliche Fähigkeit hast, ignorierst du die besondere Waffeneigenschaft Unhandlich dieser Waffe.

Geistesbeeinflussend

Eine Geistesbeeinflussende Waffe betrifft nur Kreaturen, die über einen Geist verfügen; Ziele, die geistesbeeinflussenden Effekten gegenüber immun sind, sind auch dieser Waffe gegenüber immun. Der Schaden Geistesbeeinflussender Waffen ist normalerweise kategorielos, weshalb er von denselben Umständen betroffen ist, welche den Schaden des Zaubers *Gedankenstoß* betreffen. Ist beispielsweise eine Kreatur gegenüber *Gedankenstoß* immun, ist sie auch dem kategorielosen Schaden der Geistesbeeinflussenden Waffe gegenüber immun.

Gelenkt

Eine gelenkte Waffe verwendet zusammen mit drahtloser Entfernungsmessung, magnetischer Lenkung oder einer anderen Methode ein Signal, um ihre Ladung zu steuern, nachdem die Waffe abgefeuert wurde. Wendest du eine Bewegungsaktion auf, um mit der Waffe zu zielen, und feuerst du sie in derselben Runde ab (Scharfschützenwaffen sind in dieser Regelung eingeschlossen), erhält dein Ziel durch Deckung, teilweise Deckung und weiche Deckung keinen Bonus auf die RK. Verbesserte und vollständige Deckung verleihen ihre Boni allerdings wie üblich.

Gravitation

Triffst du ein Ziel mit einer Gravitationswaffe, kannst du es über die angegebene Distanz zu dir hin oder von dir weg bewegen, bis diesem ein Reflexwurf gegen SG = 10 + halbe Gegenstandsstufe der Waffe + dein GE-Bonus gelingt. Würde diese Bewegung das Ziel durch eine Mauer, ein Objekt oder eine andere Barriere bewegen, hört das Ziel auf, sich zu bewegen, erhält aber nicht den Zustand liegend und erleidet auch keinen Schaden. Würde diese Bewegung das Ziel von einer Klippe oder in eine Falle stoßen oder es auf andere Weise in ein anderes Gebiet offensichtlicher Gefahr bewegen, muss dem Ziel ein zweiter Reflexwurf gelingen, um die Bewegung zu stoppen, oder es wird in die Gefahrenzone bewegt. Bewegung durch Gravitationswaffen löst keine Gelegenheitsangriffe aus.

Indirekt

Eine indirekte Waffe verwendet ein drahtloses Signal in Verbindung mit einem mehrstufigen Abschusssystem, einer internen Telemetrie, Bimetallfluktuation, magnetischer Lenkung oder einem anderen System, um es so aussehen zu lassen, als ob die Waffe von einem anderen Ort aus abgefeuert worden wäre. Dies verringert den Malus auf Heimlichkeitswürfe beim Schießen aus dem Hinterhalt um 10.



ÜBERBLICK
AUSRÜSTUNG
WAFFEN
WAFFENZUBEHÖR
WAFFENFUSIONEN
BESONDERE MATERIALIEN
RÜSTUNGEN
SERVO-RÜSTUNGEN
RÜSTUNGS-VERBESSERUNGEN
AUFWERTUNGEN
TECHNISCHE GEGENSTÄNDE
MAGISCHE GEGENSTÄNDE
HYBRID GEGENSTÄNDE
PERSÖNLICHE GEGENSTÄNDE
DROGEN, GIFTE UND MEDIZINISCHES
ANDERE ERWERBUNGEN
FAHRZEUGE
KLASSEN-OPTIONEN
ARCHETYP: VERBESSERTER
AGENT
ASPIRANT
GESANDTER
MECHANIKER
SOLARIER
SOLDAT
TECHNOMAGIER

Integriert

Eine Integrierte Waffe kann auf normalem Wege geführt oder in einem Steckplatz für Rüstungsverbesserungen installiert werden. Ist die Waffe richtig installiert, wird sie so behandelt, dass sie geführt wird, ohne dass es nötig ist, dafür eine oder mehrere Hände zu benutzen. Androiden oder andere Kreaturen mit dem Volksmerkmal Verbesserungssteckplatz können ihren dadurch erlangten Steckplatz nicht mit einem Steckplatz für Rüstungsverbesserungen kombinieren, um eine Integrierte Waffe zu installieren. Das Installieren, Entfernen oder Austauschen einer Integrierten Waffe an einer Rüstung dauert 10 Minuten, ganz so, als ob sie eine Rüstungsverbesserung wäre.

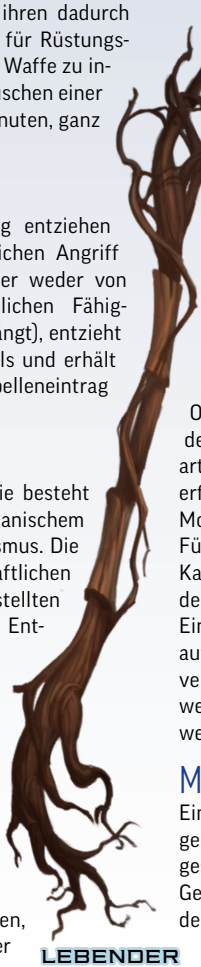
Ladung entziehen

Wenn eine Waffe mit der Eigenschaft Ladung entziehen einen Gegner trifft, welcher über einen natürlichen Angriff mit Elektrizitätsschaden verfügt (ein Angriff, der weder von Rüstungsverbesserungen, Zaubern, Zauberähnlichen Fähigkeiten, getragenen Waffen noch Ausrüstung abhängt), entzieht sie einen Teil der inhärenten Elektrizität des Ziels und erhält eine Anzahl Ladungen entsprechend ihrem Tabelleneintrag zurück.

Lebend

Anders als einfachere Formen der Biotechnologie besteht eine Lebende Waffe nicht einfach nur aus organischem Material – tatsächlich ist sie ein lebender Organismus. Die Kernfunktion basiert auf denselben wissenschaftlichen Prinzipien wie bei auf die übliche Weise hergestellten Waffen, aber sie kommt als Teil der natürlichen Entwicklung und Körperfunktion zustande.

Obwohl sie geistlos ist, keine eigenständigen Handlungen ausführen kann und über keine Attributswerte außer Konstitution (welche immer der Gegenstandsstufe entspricht) verfügt, kann eine Lebende Waffe von Zaubern betroffen werden, welche Kreaturen betreffen. Sie kann von Giften und Krankheiten betroffen sein, obwohl sie nicht atmen muss und ist wie eine Kreatur mit aktivem Schutz vor Umwelteinflüssen durch Rüstung genauso geschützt. Ist sie gezwungen, einen Rettungswurf abzulegen, entspricht der Rettungswurfbonus immer der Gegenstandsstufe. Erleidet sie einen Zustand, welcher ihr einen Malus auf Angriff, Schaden oder den SG von Rettungswürfen verleihen würde, wird ein solcher Malus auf damit durchgeführte Angriffe bzw. Effekte angewendet. Lebende Waffen „essen“, indem sie einen Teil der Ladungen oder des Brennstoffes (oder Energie durch eine andere Form der Munition) absorbieren, wenn sie abgefeuert werden. Sie schlafen oder atmen nicht, können in keiner Weise kommunizieren, sind durch ihr ausgesprochen einfaches Nervensystem immun gegen Schmerzeffekte und sind geistlos.



LEBENDER STAB

Wird sie beschädigt, kann eine Lebende Waffe Trefferpunkte durch Effekte zurückerhalten, die bei lebenden Kreaturen Trefferpunkte wiederherstellen, wie beispielsweise dem Zauberspruch *Mystische Heilung*. Außerdem regeneriert sie jeden Tag Trefferpunkte in Höhe ihrer Gegenstandsstufe. Anstelle der Fertigkeit Technik kannst du die Fertigkeiten Biowissenschaften oder Medizin verwenden, um eine Lebende Waffe zu reparieren.

Löschen

Du kannst sämtliche verbliebenen Ladungen einer solchen Waffe verbrauchen (selbst, wenn sie nur über eine Ladung bzw. Anwendung verfügt), um dich oder eine angrenzende Kreatur mittels einer Schnellen Aktion vom Zustand Brennend zu befreien oder die Flammen auf 1 Feld zu ersticken. Betrifft die Waffe ein Gebiet, löscht sie alle Flammen in diesem Gebiet. Dabei entfernt sie ebenfalls den Zustand Brennend von sämtlichen Zielen, die sich vollständig innerhalb dieses Gebietes befinden. Das Löschen der Flammen verhindert allerdings ein erneutes Entflammen des Gebiets nicht, besonders, wenn in der Nähe noch Flammen verbleiben.

Mine

Eine Waffe mit der besonderen Waffeneigenschaft Mine kann die mit ihr abgefeuerte Munition derart modifizieren, dass die Detonation dieser Munition verzögert wird. Munition, die von dieser Waffe abgefeuert wird, typischerweise eine Granate oder Mini-Rakete, landet intakt auf der anvisierten Kreuzung des Rasters und detoniert erst, wenn sich eine Kreatur auf ein angrenzendes Feld bewegt. Sie detoniert jedoch automatisch, sobald 1W6+1 Runden verstrichen sind.

Modal

Eine Modale Waffe kann eingestellt werden, um verschiedene Arten von Schaden zu verursachen. Die jeweiligen Optionen werden im entsprechenden Eintrag für den Schaden der Waffe aufgeführt. Die Waffe kann immer nur eine Schadensart verursachen, die Umstellung auf eine andere Schadensart erfordert eine Bewegungsaktion. Die Waffenkategorie einer Modalen Waffe entspricht der zuerst aufgeführten Schadensart. Führt die zweite Schadensart dazu, dass die Waffe einer anderen Kategorie zugeordnet werden müsste, sobald sie diesen Schaden verursacht, wird diese Kategorie in Klammern aufgeführt. Eine Modale Waffe, die beispielsweise in der Kategorie Flammen aufgeführt ist und 1W6 Feuerschaden oder 1W6 Kälteschaden verursacht, ist mit „Modal (Kryo)“ aufgeführt, um darauf hinzuweisen, dass sie als Waffe der Kategorie Kryo behandelt wird, wenn sie Kälteschaden verursacht.

Morast

Eine Morastwaffe verfügt über ein vorgegebenes Gebiet (im Allgemeinen einen Radius), welches sie vorübergehend in schwieriges Gelände verwandelt. Nur Oberflächen können in schwieriges Gebiet verwandelt werden (z. B. ist es nicht möglich, mitten in der Luft schwieriges Gelände zu erzeugen) und das schwierige Gelände beeinflusst nur die Geschwindigkeiten für Klettern und die Bewegung am Boden der Kreaturen in diesem Gebiet.

Polarisieren

Eine Waffe mit der besonderen Waffeneigenschaft Polarisieren erzeugt in ihrem Ziel kurzfristig eine polarisierte Ladung. Wird das Ziel in derselben Runde mehrfach mit einer solchen Waffe getroffen, wird der Schaden jedes Treffers nach dem ersten um die angegebene Menge erhöht. Dies wird zum Beginn deiner nächsten Runde zurückgesetzt.

Radioaktiv

Eine Radioaktive Waffe enthält instabile radioaktive Komponenten. Wirft derjenige, der diese Waffe führt, eine natürliche 1 bei seinem Angriffswurf, ist er gefährlicher Strahlung ausgesetzt und ihm muss ein Rettungswurf auf Zähigkeit gelingen oder er wird von Strahlenkrankheit betroffen (*Grundregelwerk*, S. 404). (Bei Radioaktiven Waffen mit der Eigenschaft Kegel muss der Benutzer einen Zähigkeitswurf ablegen, falls einer der Angriffswürfe eine natürliche 1 ergibt.) Die Strahlungsstufe ist niedrig. Die SG für diesen Rettungswurf und die Krankheit entsprechen beide jeweils dem SG für Kritische Treffereffekte der Waffe.

Ringkampf

Führst du eine Waffe mit der Eigenschaft Ringkampf, kannst du sie zum Kampfmanöver Ringkampf verwenden, ohne dabei deine

Hände frei zu haben. In diesem Fall erhältst du einen Bonus von +2 auf den Angriffswurf und, wenn du dabei eine natürliche 20 würfelst, erleidet das Ziel den Kritischen Treffereffekt der Waffe, sofern diese darüber verfügt.

Rückruf
Eine Rückrufwaffe ist mit einem Armband oder einem anderen vom Benutzer getragenen Gerät verknüpft (welches nicht zum Maximum der getragenen magischen oder Hybridgegenstände zählt). Wirfst du eine Rückrufwaffe und verfehlst deinen Angriff, kehrt die Waffe am Ende der Runde zu dir zurück.

Schild
Eine Schildwaffe schließt das Ziel in einem kurzzeitigen Energiefeld ein. Das Energiefeld bleibt bis zum Beginn deines nächsten Zuges oder bis es die angegebene Schadensmenge absorbiert hat bestehen, je nachdem, was zuerst eintrifft. Das Energiefeld einer Schildwaffe blockiert lediglich den anfallenden Schaden, stört aber in keiner Weise die Waffen oder Angriffe des Zieles. Du kannst einen Schildprojektor nicht verwenden, um auf dich selbst zu zielen.

Schrot
Einige Nahkampfwaffen können mit Schrotpatronen geladen werden, um heftige, einschüssige Angriffe auf kurze Distanz auszuführen. Magazin und Verbrauch einer solchen Waffe werden entsprechend aufgeführt. Anders als die Ladung bei energetischen Nahkampfwaffen wird der Verbrauch pro Angriff gerechnet.

Schwanz
Verfügst du über einen Schwanz (oder eine ähnliche schwanzartige Gliedmaße), kannst du eine Waffe mit dieser besonderen Waffeneigenschaft an deinem Schwanz führen, anstelle sie in der Hand zu halten. Eine solche Waffe anzubringen oder zu entfernen erfordert eine Volle Aktion und sobald sie angebracht ist, führst du sie ohne deine Hände zu benutzen.

Subtil
Eine Subtile Waffe feuert entweder sehr kleine Munition ab oder generiert auf andere Weise eine kaum wahrnehmbare Entladung, die selbst vom Ziel möglicherweise nicht wahrgenommen wird. Einem Ziel, das von einer Subtilen Waffe getroffen wird, muss ein Fertigkeitswurf für Wahrnehmung mit einem SG von 15 + anderhalbfache Gegenstandsstufe der Waffe gelingen, oder es bemerkt nicht, dass es getroffen wurde. Das Ziel bemerkt jedoch andere Effekte, die von einer subtilen Waffe übertragen werden auf die übliche Weise, beispielsweise von einer injizierten Substanz. So ist es zum Beispiel möglich, einem Ziel mittels einer subtilen Waffe ein Gift mit verzögerter Wirkung zu injizieren; das Ziel würde möglicherweise nicht bemerken, dass es von einem Pfeil getroffen wurde, aber es würde die Wirkung des Gifts bemerken, sobald diese einsetzt.

Überladungsvariante
Eine Waffe mit dieser Waffeneigenschaft verhält sich wie eine Waffe mit der Eigenschaft Überladbar (*Grundregelwerk*, S. 181), allerdings mit dem Unterschied, dass beim Überladen keine zusätzlichen Ladungen verbraucht werden und die Waffe pro Tag nur entsprechend der angegebenen Anzahl überladen werden kann.

Überspringend
Eine Waffe mit der besonderen Waffeneigenschaft Überspringend generiert immer einen elektrischen Übersprung, entsprechend dem gleichnamigen Kritischen Treffereffekt (*Grundregelwerk,* S. 183).

Unterstützend
Eine unterstützende Waffe ruft außergewöhnlich ablenkende Feuerstöße hervor. Führst du mit dieser Waffe die Aktion Unterstützungsfeuer durch, erhältst du einen Verständnisbonus von +2 auf deinen Angriffswurf.

Verbergen
Eine Waffe mit der besonderen Eigenschaft Verbergen wird bei Würfen auf Fingerfertigkeit zum Verstecken eines Gegenstands als besonders klein bzw. leicht zu verstecken behandelt, weshalb du bei einem solchen Wurf einen Situationsbonus von +4 erhältst.

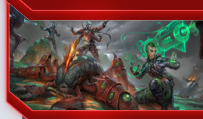
Weihwasser
Eine Weihwasserwaffe ist mit dem Segen von einer oder mehr Gottheiten guter Gesinnung aufgeladen (in den Paktwelten sind dies meist Hylax, Iomedae oder Sarenrae, obwohl ergebene Anhänger jeglicher guter Gottheiten solche Waffen erschaffen können). Die Waffe schädigt nur Untote (unabhängig von ihrer Gesinnung) und Externare der Unterart Böse, und selbst diese Kreaturen erleiden bei einem erfolgreichen Rettungswurf keinen Effekt (und zeigen auch kein Anzeichen ihrer Natur, sofern diese nicht offensichtlich ist). Um eine Weihwassergranate herzustellen, benötigt man den Segen eines offiziell ausgebildeten Priesters einer guten Gottheit, obwohl die eigentliche Herstellung von einem Charakter jeglicher Gesinnung erledigt werden kann.

Zerlegbar
Eine zerlegbare Waffe kann in viele kleine Teile auseinandergenommen werden. Solange die Waffe zerlegt ist, gilt sie für die Aufgabe Gegenstand verstecken der Fertigkeit Fingerfertigkeit als besonders klein bzw. einfach zu verstecken und findet an Orten Platz, die normalerweise nur Gegenstände Leichter Last aufnehmen können (inklusive der Backentaschen von Ysokis). Es dauert eine Minute, um eine zerlegbare Waffe auseinanderzunehmen bzw. zusammenzusetzen.

Zerschmettern
Wenn du versuchst, das Kampfmanöver Gegenstand zerschmettern auszuführen, während du eine Waffe mit dieser Eigenschaft führst, erhältst du einen Bonus von +2 auf den Angriffswurf.

Zersetzend
Das Ziel einer Waffe mit der besonderen Waffeneigenschaft Zersetzen erhält so lange jede Runde den angegebenen Säureschaden, bis ihm ein Reflexwurf gelingt, um die Schadenswirkung zu beenden. Dies funktioniert abgesehen von dem oben genannten Säureschaden ebenso wie der Zustand Brennend. Außerdem wird die Schadenswirkung beendet, sobald das Ziel eine beliebige Menge Elektrizitätsschaden erleidet.

Ziel ausnehmen
Eine Waffe mit der besonderen Waffeneigenschaft Ziel ausnehmen verfügt über eine komplexe Zielvorrichtung, die es ihr erlaubt, auf ausgewiesene Gebiete zu zielen. Führst du mit solch einer Waffe einen einzelnen Angriff als Volle Aktion aus, kannst du eine angegebene Anzahl Felder innerhalb des Wirkungsbereichs ausschließen. Dies bedeutet, dass du beispielsweise verhindern kannst, einen Verbündeten innerhalb des Wirkungsbereichs einer Waffe mit der Eigenschaft Kegel zu treffen.



KRITISCHE TREFFEREFFEKTE

Einige Waffen verfügen über Kritische Effekte, die zum Tragen kommen, wenn du einen Kritischen Treffer erzielst. Neue Kritische Treffereffekte findest du unten ausführlich beschrieben. Andere Kritische Treffereffekte stehen auf Seite 183 des *Grundregelwerks* und die Regeln, um die SG für die Rettungswürfe dieser Effekte findest du im Kasten auf Seite 181 des *Grundregelwerks*.

Ablenkend

Diese Waffe kann einem Ziel die Lebenskraft entziehen; sie lässt seine Gesundheit abfließen und es bleibt ein Gefühl der Unsicherheit zurück. Dem Ziel muss ein Zähigkeitswurf gelingen oder es erhält für je 1 Runde pro Gegenstandsstufe der Waffe den Zustand Abgelenkt. Dieser Effekt tritt nicht ein, wenn das Ziel gegen Krankheit immun ist.

Demoralisierend

Mittels eines Fertigkeitswurfs für Einschüchtern mit einem Malus von -5 kannst du als Reaktion versuchen, deinen Gegner zu demoralisieren. Vergleiche das Ergebnis dieses Wurfs mit dem SG jeder Kreatur, welche von diesem Angriff Schaden genommen hat, indem du die Richtlinien der Aufgabe Demoralisieren der Fertigkeit Einschüchtern verwendest (*Grundregelwerk*, S. 141).

Erblindend

Dem Ziel muss ein Reflexwurf gelingen oder es erhält für 1W3 Runden den Zustand Blind.

Erschöpfend

Dem Ziel muss ein Zähigkeitswurf gelingen oder es erhält für 1 Runde pro Gegenstandsstufe der Waffe den Zustand Erschöpft. Dieser Zustand kann auf dem üblichen Wege entfernt werden.

Erstickend

Diese Waffe entzieht dem Ziel die Atmosphäre. Falls das Ziel eine Rüstung oder einen Raumanzug mit aktiviertem Schutz vor Umwelteinflüssen, erschöpft die Waffe eine Anzahl von Tagen dieses Schutzes, welche der Hälfte ihrer Gegenstandsstufe entspricht. Fall dies den Schutz vor Umwelteinflüssen vollständig erschöpft oder das Ziel keinen solchen Schutz trägt, muss ihm ein Zähigkeitswurf gelingen oder es erhält den Zustand Entkräftet.

Impuls

Die Entladung der Waffe explodiert in einem Energieausstoß. Alle Kreaturen, die sich angrenzend zum ursprünglichen Ziel befinden, erleiden den Schaden, der im Eintrag für Ausstoß aufgeführt ist. Die Schadensart entspricht der Schadensart, welche die Waffe mit ihrem ursprünglichen Angriff verursacht hat.

Knebelnd

Das Ziel kann für 1 Runde weder Sprechen noch sonst einen artikulierten Ton von sich geben.

Kränkelnd

Dem Ziel muss ein Zähigkeitswurf gelingen oder es erhält für 1W4 Minuten den Zustand Kränkelnd. Dieser Effekt tritt nicht ein, wenn das Ziel immun gegen Krankheiten ist.

Stoßend

Das Ziel wird über die angegebene Distanz von dir fortgestoßen. Stößt es dabei gegen ein Hindernis, hört es auf sich zu bewegen und erhält den Zustand Liegend.

Übelkeit erregend

Dem Ziel muss ein Zähigkeitswurf gelingen oder es erhält für 1 Runde den Zustand Übelkeit.

Verankernd

Dieser Angriff verankert eine mit Haken versehene Nadel oder einen anderen bleibenden Effekt im Ziel. Jede Runde, wenn sich das Ziel zum ersten Mal 1,50 m oder mehr innerhalb einer einzelnen Aktion bewegt, erhält es den angegebenen Schaden. Das Ziel kann das verankerte Objekt mittels einer Standardaktion entfernen, wodurch es den aufgeführten Schaden erleidet. Alternativ kann eine andere Kreatur das Objekt mittels eines erfolgreichen Fertigkeitswurfs für Medizin (SG = 15 + 1 ½ der Gegenstandsstufe der Waffe) entfernen, ohne Schaden zu verursachen. Mehrere verankerte Objekte verursachen jeweils den angegebenen Schaden und müssen einzeln entfernt werden.

Verstrahlend

Dem Ziel muss ein Zähigkeitswurf gelingen oder es erkrankt an Strahlenkrankheit (*Grundregelwerk*, S. 404). Der SG für diese Krankheit entspricht dem SG der Waffe für Kritische Treffer. Unabhängig vom SG für den Rettungswurf wird die Strahlungsstufe als niedrig eingestuft.

Verstrickend

Das Ziel ist so verstrickt, als ob die Waffe über die besondere Waffeneigenschaft Verstricken verfügt (*Grundregelwerk*, S. 182).

Verwirrend

Das Ziel muss einen Rettungswurf auf Willen ablegen; bei Misslingen erhält es für 1 Runde den Zustand Verwirrt.

Weitertragend

Der Angriff stößt einen Energiestrahl aus, welcher das Ziel einhüllt und sich ausdehnt, um eine zweite Kreatur zu treffen. Dieses zweite Ziel muss an das ursprüngliche Ziel angrenzen und sich aufder dir gegenüberliegenden Seite bzw. Ecke des Ziels befinden. Falls du dir nicht sicher bist, ob die Position einer zweiten Kreatur im Vergleich zum Ziel es erlaubt, sie in den Angriff des Energiestrahls einzubeziehen, ziehe eine Linie vom Mittelpunkt deines Feldes zum Zentrum des Feldes der zweiten Kreatur. Wenn die Linie nun durch gegenüberliegende Grenzen oder Ecken des Feldes des ersten Ziels führt, ist die Kreatur ein gültiges Ziel für den Angriff mit dem Energiestrahl. Falls es mehrere gültige Ziele für den Schaden des Energiestrahls gibt, wählst du selbst aus, welches das zweite Ziel ist. Würfel den in der Tabelle aufgeführten Schaden des Energiestrahls aus: Das zweite Ziel erhält diesen Schaden (nicht durch den Kritischen Treffer vervielfacht) entsprechend dem Energieschaden, den die Waffe verursacht.

Zweifach überspringend

Die Energie des Angriffs springt noch weiter über, also von einem sekundären Ziel auf ein tertiäres. Dies funktioniert genauso wie der Kritische Treffereffekt Überspringend (*Grundregelwerk*, S. 183), allerdings mit dem Unterschied, dass der zweite Übersprung weder das ursprüngliche Ziel noch das Ziel der besonderen Waffeneigenschaft Überspringend anvisieren kann.



MEDIZINER-INJEKTIONSPISTOLE
ART: Handfeuerwaffe (einhändig)
KATEGORIE: Projektil
SCHADEN: 1W6 S
KRITISCH: Injektion SG +2



WESPEN-INJEKTIONSGEWEHR
ART: Scharfschützenwaffe (zweihändig)
KATEGORIE: Kategorielos
SCHADEN: -
KRITISCH: Injektion SG +2



ERFORSCHER-GAUSSPISTOLE
ART: Handfeuerwaffe (einhändig)
KATEGORIE: Schock
SCHADEN: 1W6 Elk
KRITISCH: Überspringend 1W6



LEICHTE PFEILKANONE
ART: Schwere Waffe (zweihändig)
KATEGORIE: Projektil
SCHADEN: 1W8 S
KRITISCH: Verankernd 1W6



SPANNUNGS-BLITZPISTOLE
ART: Langwaffe (zweihändig)
KATEGORIE: Schock
SCHADEN: 1W6 Elk
KRITISCH: -



DRAKA-DRACHENGEWEHR
ART: Langwaffe (zweihändig)
KATEGORIE: Flammen
SCHADEN: 3W6 Feu
KRITISCH: Entzündend 2W4



KORONA-KOLOSSSPULE
ART: Schwere Waffe (zweihändig)
KATEGORIE: Schock
SCHADEN: 1W8 Elk
KRITISCH: Überspringend 1W6



NESTLING-DRACHENPISTOLE
ART: Handfeuerwaffe
KATEGORIE: Flammen
SCHADEN: 1W6 Feu
KRITISCH: Entzündend 1W6



FEUERBALL-FLAMMENKUGELWERFER
ART: Schwere Waffe (zweihändig)
KATEGORIE: Flammen
SCHADEN: 1W8 Feu
KRITISCH: Entzündend 1W6



MINUSTEMPERATUR-HAGELPISTOLE
ART: Handfeuerwaffe
KATEGORIE: Kryo
SCHADEN: 1W4 Klt & S
KRITISCH: Blutung 1W4

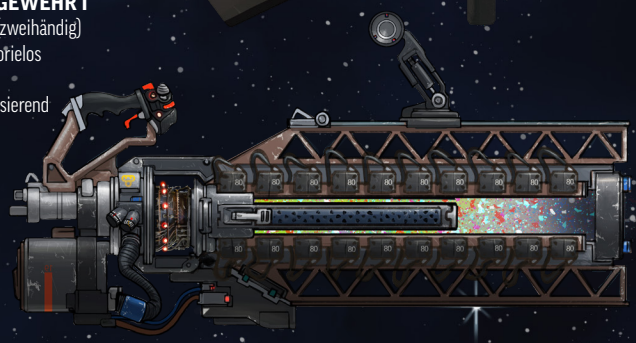


EISESKÄLTE-EISKARABINER
ART: Langwaffe (zweihändig)
KATEGORIE: Kryo
SCHADEN: 3W8 Klt & S
KRITISCH: -



ULTRAKÄLTE-HAGELKANONE
ART: Schwere Waffe (zweihändig)
KATEGORIE: Kryo
SCHADEN: 4W8 Klt & S
KRITISCH: Wankend

PSYCHOWELLENGEWEHR I
ART: Schwere Waffe (zweihändig)
KATEGORIE: Kategorielos
SCHADEN: 1W6
KRITISCH: Demoralisierend





GRABSTÄTTENKLASSE-KNOCHENPISTOLE
ART: Handfeuerwaffe
KATEGORIE: Kryo
SCHADEN: 2W8 Klt
KRITISCH: -



ÜBERZEUGER
ART: Handfeuerwaffe (einhändig)
KATEGORIE: Plasma
SCHADEN: 2W4 Elk & Feu
KRITISCH: Verwundend



FUSIONS-GAMMAGEWEHR
ART: Scharfschützenwaffe (zweihändig)
KATEGORIE: Flammen
SCHADEN: 3W10 Feu
KRITISCH: Verstrahlend



TAKTISCHER PLASMABLITZER
ART: Langwaffe (zweihändig)
KATEGORIE: Plasma
SCHADEN: 1W10 Elk & Feu
KRITISCH: -



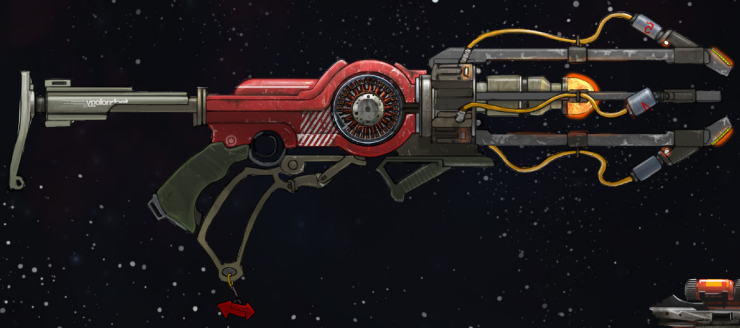
BLAUSTERN-EROBERER
ART: Schwere Waffe (zweihändig)
KATEGORIE: Plasma
SCHADEN: 5W10 Elk & Feu
KRITISCH: Verwundend



HARMONISCHE KLAGEPISTOLE
ART: Handfeuerwaffe (einhändig)
KATEGORIE: Schall
SCHADEN: 1W3 Sch
KRITISCH: Kränkelnd



PARAMETRISCHE KLAGEKANONE
ART: Schwere Waffe (zweihändig)
KATEGORIE: Schall
SCHADEN: 7W6 Sch
KRITISCH: Taub machend



SCHWERES MIKROFUSIONSGEWEHR
ART: Langwaffe (zweihändig)
KATEGORIE: Plasma
SCHADEN: 5W8 Elk & Feu
KRITISCH: Verstrahlend



SCHLUCHTGEWEHR
ART: Langwaffe (zweihändig)
KATEGORIE: Flammen
SCHADEN: 1W8 Feu
KRITISCH: Entzündend 1W6



LIQUIDIERER-DESINTEGRATORPISTOLE
ART: Handfeuerwaffe (einhändig)
KATEGORIE: Desintegrator
SCHADEN: 1W10 Sre
KRITISCH: -





DEZIMIER-DESINTEGRATORGEWEHR
ART: Langwaffe (zweihändig)
KATEGORIE: Desintegrator
SCHADEN: 3W10 Sre
KRITISCH: Korrodierend 2W6

HÖLLENHUND-BRANDGEWEHR
ART: Langwaffe (zweihändig)
KATEGORIE: Flammen
SCHADEN: 3W10 Feu
KRITISCH: Entzündend 3W6



EXEKUTOR-DESINTEGRATOR-KANONE
ART: Schwere Waffe (zweihändig)
KATEGORIE: Desintegrator
SCHADEN: 5W10 Sre
KRITISCH: Korrodierend 3W6





EISESKALTER ERFRIERUNGSSTRAHLER
ART: Langwaffe (zweihändig)
KATEGORIE: Kryo
SCHADEN: 2W4 Klt
KRITISCH: Wankend

PYTHON-HYDRAKANONE
ART: Schwere Waffe (zweihändig)
KATEGORIE: Plasma
SCHADEN: 1W6 Elk & Feu
KRITISCH: -

Desintegratorwaffen

Formell werden diese mächtigen Waffen als Hochenergetische Protonenentkoppler bezeichnet, da sie Ströme energiegeladener Felder erzeugen, die ähnlich wie eine subatomare Säure Materie zersetzen und zerlegen. Da ihre Effekte allerdings scheinbar Metall in Schlacke, Plastik in giftigen Dampf und Fleisch in Schleim verwandeln, sind sie gemeinhin als „Desintegratoren" bekannt.

Die meisten militärischen Einheiten meiden Desintegratoren wegen der vergleichsweise kurzen Reichweite und des hohen Energieverbrauchs der Waffen. Da sie allerdings schreckliche Schmerzen verursachen, sind sie andererseits unter Kopfgeldjägern, Piraten und anderen Kämpfern beliebt, die gleichermaßen einschüchtern wie töten wollen. Besonders Anhänger des Verschlingerkults verehren diese Waffen, da sie das Fleisch ihrer Feinde so ablösen, als ob es von einer unsichtbaren Kraft aufgefressen würde.

Die gewöhnlichsten Desintegratorwaffen folgen ähnlichen Modellreihen: Liquidierer, Dezimierer, Exekutor und Eradikator. Einige andere Desintegratorwaffen verwenden alternative Modellreihen.

Desintegratorkanone

Diese Kanone mit breitem Lauf erzeugt einen Strom rötlicher Energie, der im schweren Protonentank der Waffe erzeugt wird und alle Feinde entlang einer Linie betrifft. Wie die meisten Desintegratorwaffen sind die Waffen als Liquidierer-, Dezimierer-, Exekutor- und Eradikatormodelle verfügbar.

Desintegratorpeitsche

Eine Desintegratorpeitsche ist ein Wunderwerk der Biotechnologie – ein technischer, lebender Organismus, der sich von Materie ernährt, indem er sie mit seinem hochernergetischen Protonenentkopplungsfeld zerlegt. Das Ergebnis ist eine schwarze, schlangenartige Peitsche, die vor rötlicher Energie knistert, was sie zu einer Waffe macht, die gewöhnlich von denen geführt wird, die ihre Gegner einschüchtern wollen. Desintegratorpeitschen werden nach der Standardmethode für diese Waffen bezeichnet: Liquidierer-, Dezimierer-, Exekutor- und Eradikatorpeitschen.

Desintegratorpistole

Diese mächtige Pistole verfügt über zwei kleine interne Tanks, welche die Energie erzeugen, welche die Ziele des Trägers auflöst. Desintegratorpistolen sind in den Modellen Liquidierer-, Dezimierer,- Exekutor- und Eradikatorpistole verfügbar.

Desintegratorgewehr

Verglichen mit anderen Langwaffen ist das Desintegratorgewehr eher kurzläufig, dabei aber durch die Reihe runder energieerzeugender Kammern auf ihrem Gehäuse schwerer als sie wirkt. Diese Kammern erzeugen genug Energie, um mit der Waffe den Körper des Ziels zu verflüssigen. Kunden mit guten Verbindungen können Liquidierer-, Dezimierer-, Exekutor- und Eradikatorgewehre kaufen.

Nanitenentkoppler

Während die meisten Desintegratorwaffen einen Energiestrom erzeugen, der ein einzelnes Ziel trifft, programmiert ein Nanitenentkoppler Naniten, um die zerstörerischen Energien des Desintegrators in einem bestimmten Gebiet zu replizieren. Die integrierten Generatoren, die benutzt werden, um die Naniten für den gewünschten Effekt zu überladen, machen den Nanitenentkoppler zu einer schweren, klobigen Waffe, die zudem einen geübten Nutzer benötigt. Sowohl der Kaustische als auch der Vitriolische Nanitenentkoppler sind tödliche wie zerstörerische Waffen.

Protonenentkoppler

Einige Hersteller haben das Design der Desintegratorpistole vereinfacht, um eine günstigere Option herzustellen; das Ergebnis ihrer Bemühungen wird schlicht Protonenentkoppler genannt. Ein solcher Entkoppler ist kleiner und leichter als eine Desintegratorpistole, wobei ein Teil der reinen Zerstörungskraft zugunsten der Fähigkeit eingetauscht wurde, vordergründigen Schmerz zu verursachen, der das Ziel zitternd vor Angst zurücklässt. In der Stadt Nachtbogen auf Apostae stattet das herrschende Haus Zeizerer seine Vollstrecker mit Protonenentkopplern aus, von denen viele die Waffen als „Vermittler" bezeichnen. Die Hersteller produzieren normalerweise Schläger-, Antreiber- und Schmerzensschrei-Entkoppler.

Schlackegewehr

Frühe Modelle der Desintegratorwaffen wurden ausschließlich dafür entwickelt, um Zielen wahllos zersetzenden Schaden zuzufügen. Das Schlackegewehr ist eine etwas verfeinerte Version, obwohl ihm die geballte Kraft der ersten Prototypen fehlt. Seine Schüsse sind konzentrierter, sie richten erheblichen Schaden an Objekten an und erzeugen beim Ziel bei einem direkten Treffer schmerzhafte, anhaltende Wunden. Ein Schrotttrenner-Schlackegewehr ist das kleinste verfügbare Modell und wird ebenso oft benutzt, um ausgewählte Teile von Raumschiffwracks zu trennen, wie auch die Crew desselben zunächst von ihrem Schiff zu entfernen. Die Schrottreißer- und Schmelzer- Modelle verfügen über ein erhöhtes Verwundungspotenzial.

Flammenwaffen

Flammenwaffen verursachen Feuerschaden, ohne sich dabei auf Laser oder Plasma zu stützen. Viele Flammenwaffen haben das Potenzial ihre Ziele auch zu entzünden, sodass sie zu ihrem ursprünglichen Schaden anhaltenden Verbrennungsschaden verursachen. Flammenwaffen erzeugen ihren Schaden normalerweise durch supererhitzte Spulen oder das Entzünden von Gas; während viele Flammenwaffen Benzin (eine reaktionsfreudige Mischung aus Kohlenwasserstoffen) als Munition verwenden, benutzen einige Flammenwaffen Batterien oder andere Arten von Munition.

Agitator

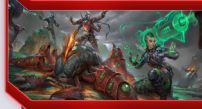
Ein Agitator ist ein tragbarer Mikrowellengenerator, der schnell Ziele aufheizt und innerliche Blasen oder Dampf erzeugt oder das Ziel in Flammen aufgehen lässt. Je länger die Waffe fokussiert bleibt, desto intensiver ist die Wirkung, weshalb sie besonders bei den Verteidigern von Bunkern, Wachposten oder anderen Stellungen beliebt ist. Funken- und Lodernde Agitatoren beruhen auf einzelnen Generatoren, die die Form eines klobigen Zylinders in der Mitte des Gewehrs annehmen und bedrohlich summen, wenn die Waffe abgefeuert wird. Aber die Miniaturisierungstechnologie erlaubt es den Inferno- und Sonnenfeuer-Agitatoren, mehrere kleinere Generatoren für einen erhöhten Effekt einzubauen.

Benzinkonverter

Diese Langwaffe verfügt über einen zusätzlichen Zylinder, der mit dem Benzintank verbunden ist und eine Reihe Konverterfilter enthält, die aktive Bakterien beherbergen. Indem der Benzinfluss durch das System umgeleitet wird, können die Bakterien den Brennstoff in Säure umwandeln. Zusätzlich zu den Taktischen, Verbesserten, Elite- und Paragon-Benzinkonvertern, haben die Hersteller auch einen Leichten Benzinkonverter für industrielle Anwendungen entwickelt.

Brandgewehr

Ein Brandgewehr ist eine klobige, plumpe Waffe mit einem Gewehrschaft und zwei Benzintanks, die auf den Lauf montiert



ÜBERBLICK
AUSRÜSTUNG
WAFFEN
WAFFENZUBEHÖR
WAFFENFUSIONEN
BESONDERE MATERIALIEN
RÜSTUNGEN
SERVO-RÜSTUNGEN
RÜSTUNGS-VERBESSERUNGEN
AUFWERTUNGEN
TECHNISCHE GEGENSTÄNDE
MAGISCHE GEGENSTÄNDE
HYBRID GEGENSTÄNDE
PERSÖNLICHE GEGENSTÄNDE
DROGEN, GIFTE UND MEDIZINISCHES
ANDERE ERWERBUNGEN
FAHRZEUGE
KLASSEN-OPTIONEN
ARCHETYP: VERBESSERTER
AGENT
ASPIRANT
GESANDTER
MECHANIKER
SOLARIER
SOLDAT
TECHNOMAGIER

sind. Verglichen mit anderen Benzinwaffen feuert das Brandgewehr einen sehr viel schmaleren Benzinstrahl ab, was zu größerer Präzision führt., Um zu verhindern, dass sie ihre Verbündeten verbrennen, entscheiden sich feuerbegeisterte Söldner oft für das Brandgewehr. Pyrier-, Salamander-, Höllenhund-, Draka- und Phönix-Brandgewehre sind überall auf den Paktwelten verbreitet.

Brennende Ketten

Höllenritter vom Orden der Kette bevorzugen diese Stücke geschwärzter, feuriger Kette, welche in ihrer komplexen Gestaltung oftmals Ätzungen infernaler Runen oder von Höllenlandschaften beinhalten. Brennende Ketten sind nicht so sehr für ihren Schaden bekannt, als für ihre extreme Flexibilität den Gegner zu verwirren – und, natürlich, für das optische Bild, das eine Brennende Kette in Kombination mit der unverkennbaren Rüstung der Höllenritter darstellt. Die Namen des Ordens für die verschiedenen Modelle sind zu den gängigsten Bezeichnungen geworden, von den Scheusal- über die Malebranche- bis zu den Erzteufel-Brennenden Ketten.

Brennstrahler

Für den ungeübten Betrachter ist der Brennstrahler, der Benzin als Brennstoff verwendet, um einen starken Flammenstrahl zu erzeugen, nicht vom Flammenwerfer zu unterscheiden. Allerdings ermöglichen es die ein wenig schmalere Düse und den Rückstoß unterdrückende Gyroskope dem Brennstrahler, die Strahle aus Benzin mit besserer Kontrolle und stärkerem Fokus abzufeuern als sein traditioneller Verwandter. Pyrier-, Salamnder-, Höllenhund-, Draka- und Phönix-Brennstrahler sind weithin verfügbar.

Drachengewehr

Das Drachengewehr ist eine größere und stärkere Version der Drachenpistole und in ihrer Ästhetik für gewöhnlich ebenfalls mit drachenartigen Motiven oder Ikonografie gestaltet. Die Benzinkügelchen eines Drachengewehrs sind ein wenig größer als die der Pistole und die Waffe kann so eingestellt werden, dass sie eine Serie von Schüssen in kurzer Abfolge verschießt. Es sind Nestling-, Draka- und Wyvern-Drachengewehre verfügbar, wie auch das mächtige und seltene Wahre Drachengewehr.

Drachenpistole

Eine Drachenpistole weist eine breite Mündung auf, die oft wie ein Drachenmaul geformt ist. Die Waffe verschießt einzelne Kügelchen brennenden Benzins, die am Ziel haften können. Nestling-Drachenpistolen feuern kleine Benzinkügelchen ab, während Draka- und Wyvern-Drachenpistolen einen größeren Ausstoß haben. Die Wahre Drachenpistole ist genauso verheerend wie selten.

Flammenbola

Eine Flammenbola besteht aus zwei beschwerten Bällen, die an einem Stück Kabel befestigt sind; die beiden Bälle werden in einem eleganten, prächtigen Tanz kreisenden Feuers geschwungen. Feuerball- und Feueropferung-Flammenbolas verwenden Benzin, um eine flammende Wolke um das Metallgehäuse des Balls zu erzeugen, während Supernova- und Kernspaltung-Flammenbolas auf das Gehäuse verzichten und stattdessen das Benzin verdichten, um anstelle jedes Balles eine dichte Masse sengender Hitze zu erzeugen. Da sie eine komplexe Handhabung erfordert, ist es schwierig eine Flammenbola effektiv zu verwenden, sodass Kasathas und andere Spezies mit zusätzlichen Gliedmaßen schnell feststellen, dass sie in dieser Hinsicht über einen substanziellen Vorteil verfügen.

Flammenkugelwerfer

Flammenkugelwerfer schleudern große Globulen mit Luft durchsetzten Benzins mit sorgfältig zeitlich festgelegter Zündung. Die folgende Explosion ist normalerweise gut eingedämmt und kann mit erstaunlicher Präzision platziert werden. Obwohl sie von derselben Sorte Benzintank versorgt wird, die auch in Brennstrahlern und Flammenwerfern verwendet wird, besteht die Waffe aus einem komplizierten Gewirr aus Lufttanks, offenliegenden Schaltkreisen und Röhren, die alle benötigt werden, um die perfekte Mischung für kontrollierte Explosionen zu erzeugen. Feuerball-Flammenkugelwerfer stellen die schwächste Version der Waffe dar, übertroffen werden sie von Feueropfer-Flammenkugelwerfern und den außergewöhnlich starken Supernova-Flammenkugelwerfern.

Flammenpistole

Innovative Hersteller haben effektivere Versionen der klassischen Flammenpistole entwickelt, was die Modelle Lodernde, Inferno- und Sonnenfeuer-Flammenpistole entstehen ließ. Wie andere Flammenpistolen feuern auch die verbesserten Modelle Strahle entzündeten Benzins aus ihren Läufen, aber sie funktionieren mit höherem Druck und beinhalten Nanotechnologie, welche das Benzin in flüchtigere Komponenten auflöst, wenn die Waffe abgefeuert wird.

Gammagewehr

Gammagewehre stoßen konzentrierte Gammastrahlung aus, die stark genug ist, normalen Schutz vor Umwelteinflüssen zu überwinden und ihre Ziele aus der Entfernung zu verbrennen, obwohl es die Anwender solcher Waffen selbst riskieren, sich dieser Strahlung auszusetzen. Viele sind aber der Ansicht, dass die zerstörerischen Effekte des Strahls ausreichen, das Risiko wettzumachen, und die Ziele können, wenn ein lebenswichtiges Organ getroffen wird, von Strahlenkrankheit betroffen werden. Terrestrische und Ionisierende Gammagewehre leiten Energie durch eine Masse radioaktiven Materials in der Mündung, um ihre tödlichen Effekte zu erzielen, Fusions- und Synchrotron-Gammagewehre erzeugen Strahlung stattdessen durch einen Ring in der Nähe des Schafts, was sie sehr viel stärker, aber auch immer noch gefährlich für den Anwender macht.

Kristallzünder

Ein Kristallzünder verfügt anstelle eines typischen Gewehrlaufs über einen tiefroten Kristallstab. Dieser Kristall fokussiert Infrarotlicht auf einen entfernten Feind, wodurch das Ziel in Flammen ausbricht. Besonders Attentäter und Drow bevorzugen diese Waffe, da es keine sichtbare Entladung gibt. Funken-, Lodernde, Inferno- und Sonnenfeuer-Kristallzünder sind an vielen Orten verbreitet.

Magmaklinge

Obwohl dieses robuste Schwert im inaktiven Zustand wirkt, als sei es aus Stein, bricht die Klinge bei ihrer Aktivierung auf und schmilzt zu einem glühenden Magmabarren, der von Magnetfeldern in Form gehalten wird. Die unglaubliche Hitze fügt ihren Zielen schwere Wunden zu. Rhyolit-Magmaklingen sind die günstigsten Modelle, Andesit- und Basalt-Magmaklingen haben eine erhöhte Intensität und die beeindruckenden Plagioklas-Magmaklingen sind am gefährlichsten.

Meteorglefe

Die Glefe ist eine alte Waffe, die ursprünglich entwickelt wurde, um von berittenen Kriegern und auch gegen sie verwendet zu werden. Die Meteorglefe ist die Weiterentwicklung der ursprünglichen Form durch die Himmelsfeuerlegion, bei der an der Basis der leicht gebogenen Klinge ein Benzintank eingebaut ist. Um den Träger auf sicherer Distanz zu halten, befindet sich die

Klinge sich auf einen langen Schaft. Meteorglefen sind in Taktische, Verbesserte, Elite- und Paragon-Modelle eingestuft.

Pyrostab

Da er aus einer isolierten Röhre mit einem integrierten Benzintank und einer Düse an einem Ende konstruiert ist, stößt der Pyrostab einen Flammenschwall aus, wenn er mit Macht geschwungen wird. Die Waffen werden sowohl beim Tanz und Schaukampf der Laschunta, als auch im tatsächlichen Nahkampf verwendet, und viele besitzen elegante Lasergravuren, modellierte Griffe oder andere ästhetisch angenehme Elemente. Leuchtende Pyrostäbe werden mit einem größeren Augenmerk auf Ästhetik hergestellt, während Fackel- und Leuchtfeuer-Pyrostäbe zu dem Zweck gestaltet sind, die Feuerkraft zu maximieren.

Schluchtgewehr

Schluchtgewehre sind ein Kunststück furchtloser Tüfteleien der Ysoki: Die Gewehre nutzen Schrotpatronen als Munition, diese detonieren aber vollständig in den inneren Kammern des Gewehrs und feuern stattdessen eine Flammenzunge ab, die von gewaltigem Lärm begleitet wird. Aus der Technik des Schluchtgewehrs entwickelte sich irgendwann die kürzere und stabilere Schrotpistole, aber sowohl ysokische Puristen als auch verzweifelte Käufer halten den Markt für diese Waffen am Leben.

Schrotpistole

Die Schrotpistole ist eine übergroße Pistole, die von rauflustigen Kämpfern mit begrenzten Ressourcen benutzt wird. Sie verwendet zwar Schrotpatronen als Munition, erzeugt aber auch Flammenzungen mit kurzer Reichweite. Da angenommen wird, dass sie vom größeren Schluchtgewehr inspiriert wurde, ist die Schrotpistole ebenfalls eine Lieblingswaffe der Ysoki. Verfügbare Modelle sind die Bombarde-, Lodernde und Zornesfeuer-Schrotpistole.

Schrottbrenner

Eine Kette, ein Kabel oder eine andere Leine verbindet den langen Griff mit einem mit Löchern oder einem Gitter versehenen Behälter, der mit besonders flüchtigen Stoffen gefüllt ist. Nur wenige sind töricht genug, eine solche Waffe zu verwenden, weshalb es wenig Fortschritt in der Entwicklung dieser Waffe gibt. Viele Weltraumgoblins verwenden Schrottbrenner jedoch mit rücksichtsloser und sogar schadenfroher Sorglosigkeit. Obwohl er meist im Nahkampf verwendet wird, kann ein Schrottbrenner auch auf einen Feind geworfen werden. Wie viele zusammengeschusterte Waffen ist auch ein Schrottbrenner instabil; ergibt ein Angriffswurf daher eine natürliche 1, verursacht er seinen regulären Schaden beim Benutzer und erhält den Zustand Beschädigt.

Senghandschuh

Der Senghandschuh wurde ursprünglich für Künstler entwickelt, die ihre Visionen aus verschiedenen Metallen erschaffen. Der Handschuh verfügt über mehrere isolierende Lagen, welche die Hand des Trägers von den Widerstandsspulen trennen, indem sie Handfläche und Finger umsäumen, wodurch der Handschuh oft für einen gut isolierten Arbeitshandschuh gehalten wird. Längerer Einsatz der Hitze kann viele Metalle weich werden lassen, was z.B. bei der bildhauerischen Tätigkeit helfen kann, aber schon eine flüchtige Berührung kann schmerzhafte Verbrennungen verursachen, sodass Senghandschuhe ebenfalls als unauffällige Waffen Verwendung finden. Die Varianten, die normalerweise von Bildhauern verwendet werden, werden als Niedrigtemperatur- und Hochtemperatur-Senghandschuhe bezeichnet, obwohl diese Bezeichnung relativ ist, da beide mit Temperaturen arbeiten, die erheblichen Schaden verursachen können. Die Waffen-Senghandschuhe geben nicht mehr vor, ein Künstlerwerkzeug zu sein, obwohl diejenigen, die in der Anwendung geübt sind, feststellen, dass sich ihre Funktionalität nicht wesentlich von anderen Modellen unterscheidet.

Signalgewehr

Ein Signalgewehr ähnelt einem Sturmgewehr, obwohl Lauf und Magazin etwas breiter sind. Die Waffe verschießt Signalraketen, die normalerweise keinen großen Schaden anrichten, aber Gegner blenden können. Blender-Signalgewehre feuern eine einzelne, relativ normale Signalrakete ab, während bei Erleuchter-Signalgewehren die Signalraketen aufbrechen und binnen weniger Augenblicke vollständig verbrennen, was zu stärkerem Licht und größerer Hitze führt. Funkler-, Senger- und Nova-Modelle feuern gleichzeitig mehrere Signalraketen ab, um dadurch den verursachten Schaden zu vergrößern.

Strahlungskanone

Strahlungskanonen sind große, nur unter Gefahren zu führende Waffen, die normalerweise von verzweifelten, skrupellosen oder nichtlebenden Benutzern verwendet wird. Die Kondensatoren der Strahlungskanone leiten Energie durch einen Magnetron und einen Transformator, um heftige Ausstöße radioaktiver Wellen zu erzeugen und so die Ziele zu verbrennen und typischerweise diese – aber möglicherweise auch den Anwender – gefährlichen Strahlungsmengen auszusetzen. Unbeeindruckt durch die Gefahr der Waffe nutzen Verschlingerkultisten oft Elektromagnetische, Neutronen- und sogar Schnellzerfall-Strahlungskanonen

Strahlungspistole

In den meisten zivilisierten Regionen der Paktwelten sind Strahlungspistolen verboten, da sie für die unverantwortliche Strahlungsmenge bekannt sind, die sie erzeugen. Entgegen der Einwände der Lebenden können die typischen kurzen Läufe und klobigen Eindämmungshüllen auf den Märkten von Eox oder der Hüfte eines Offiziers der Leichenflotte entdeckt werden. Sie sind nach der Art der Strahlungswelle benannt, die sie emittieren: Elektromagnetisch, Neutronen und Schnellzerfall.

Trugbilddolch

Der Trugbilddolch ist eine elegante, einhändig geführte Klinge, die eine Aura supererhitzter Luft ausstößt, welche sichtbare Verzerrungen der umgebenden Luft bewirkt. Dieser leichte Verschiebungseffekt erleichtert es, den Gegner unvorbereitet zu treffen. Während die Klinge aktiv ist, schirmt ein breiter, kreisförmiger Schutz die Hand des Trägers ab. Zerrbild-Trugbilddolche bilden das Standardmodell; Halluzinations- und Illusions-Trugbilddolche verfügen über ein erhöhtes Schadenspotenzial.

Verbrennungspistole

Da sie einen Mikrowellenemitter zum Verbrennen ihre Ziele verwenden, sind diese Pistolen überall da üblich, wo die Brennbarkeit von Benzin einen Nachteil darstellt, wie zum Beispiel in den geschützten Dschungeln Castrovels. Der Emitter besteht für gewöhnlich aus einem gedrungenen Zylinder, der über dem Abzug der Pistole liegt. Durch die Möglichkeit, den Ausstoß anzupassen, kann sich der Träger entscheiden, tödlichen oder nichttödlichen Schaden zu verursachen. Die ursprüngliche Form, die sogenannte Mikrowellen-Verbrennungspistole, ist am weitesten verbreitet. Spätere Entwicklungen sind auf eine bestimmte Bandbreite fokussiert, bei denen die S-Band-, C-Band-, K-Band- und X-Band-Verbrennungspistolen in Stärke und Präzision zunehmen.

Wellenmodulator

Die Ausstoßfrequenz des Wellenmodulators kann so eingestellt werden, dass das Ziel entweder verbrannt oder mit schädigenden Schallimpulsen bombardiert wird. Schirren ziehen

diese kastenförmigen Pistolen wegen des Kicks, mit jedem abgefeuerten Schuss die Schadensart zu wählen, vor. Die Modelle des Wellenmodulators sind durchnummeriert.

Widerstandsstab

Der Metallstab verfügt über einen sorgfältig isolierten Griff und eine Widerstandsspule, die dafür entwickelt ist, um den Großteil des Schafts erhebliche Hitze zu erzeugen. Obwohl die Waffe nach ihrer Bauweise benannt ist, wird sie wegen ihres suggestiven Namens und einfachen Konstruktion häufig von Mitgliedern der Androidischen Abolitionistenfront und anderen Rebellengruppen verwendet. DMS-Widerstandsstäbe behalten einige Flexibilität bei und sind einfach zu verwenden, während Thermistor- und Piezoresistor-Widerstandsstäbe weiter entwickeltere Spulen verwenden, um eine stärkere Hitzeleistung zu erzeugen. Induktions-Widerstandsstäbe arbeiten mit einem höheren Ausstoß und sind deutlich gefährlicher.



WEIHWASSER-GRANATE



PULS-GRANATE



NETZGRANATE

Granaten

Granaten sind Wurfwaffen, die beim Aufprall explodieren und sich auf ein Gebiet auswirken. Normalerweise werden Granaten mittels römischer Zahlen kategorisiert. Die Regeln für die Anwendung von Granaten finden sich auf Seite 184 des *Grundregelwerks*, während allgemeine Regeln für Wurfwaffen (Granaten eingeschlossen) auf Seite 245 des *Grundregelwerks* gehandelt werden. Hybridgranaten, die magische Komponenten enthalten, können auf dieser Seite gefunden werden.

Netzgranate

Die Netzgranaten wurden entwickelt, indem man Proben des biologischen Gespinsts der Haan verwendete. Sie explodieren und bedecken ein Gebiet mit klebrigen Strängen äußerst fester Fasern, die das betreffende Areal in schwieriges Gelände verwandeln.

Pulsgranate

Eine Pulsgranate emittiert beim Aufprall einen starken elektromagnetischen Impuls, dessen Schaden und Effekte ausschließlich Konstrukte der Unterart Technologisch betreffen. Konstrukte, deren TP durch eine Pulsgranate auf 0 reduziert werden, sind nicht zerstört, sondern sie funktionieren einfach so lange nicht, bis sie auf 1 oder mehr TP geheilt werden. Die elektromagnetische Welle einer Pulsgranate ist nicht stark genug, um sich auf Aufwertungen, Waffen, Rüstung oder andere technische Ausrüstung auszuwirken.

Ruhestifter

Diese Granaten gehören zur Standardausrüstung von Polizeikräften, da sie nichttödlichen Schaden verursachen und die Bewegungen von Kreaturen verlangsamen, die von der Explosion betroffen sind.

Schaumgranate

Eine Schaumgranate explodiert beim Aufprall und setzt einen Schwall Löschmittel frei, der dem eines Feuerlöschers ähnelt. Dieser Schaum reduziert bei Kreaturen innerhalb des Wirkungsbereichs den Schaden des Zustands Brennend oder des Kritischen Treffereffekts Korrodierend jede Runde um die aufgeführte Menge. Wird dieser Schaden auf 0 reduziert, wird der Zustand Brennend oder der Effekt Korrodierend beendet. Dies löscht außerdem alle brennenden Feuer innerhalb des Wirkungsbereichs.

Weihwassergranate

Weihwassergranaten werden von Priestern der Götter mit guter Gesinnung hergestellt und versprühen bei der Explosion gesegnetes Wasser, das Untote und böse Externare schädigt, während andere Kreaturen und Objekte lediglich etwas Feuchtigkeit abbekommen. Normalerweise ist dies nicht genug Wasser, um Computer oder andere elektronische oder technische Gegenstände zu beschädigen.

Kategorielose Waffen

Viele Waffen lassen sich nicht leicht kategorisieren, da sie sich so sehr von anderen Waffen unterscheiden, dass jede Waffe (oder Waffengruppe) im Prinzip ihre eigene Kategorie bildet. Für einige dieser Waffen ist ungewöhnliches Training nötig, um das Beste aus ihnen herauszuholen, was sie zum Fachgebiet für Spezialisten macht. Andere gibt es in ähnlichen Formen schon seit Ewigkeiten, sie haben sich nur in Herstellungsweise oder Zusammensetzung verändert.

Beil

Ein Beil besteht aus einer keilförmigen Klinge, die an einem leichten Schaft befestigt ist. Sie kann entweder im Nahkampf geschwungen oder geworfen werden. Aufgrund ihrer Flexibilität sind Beile bei Entdeckern aller Art sehr beliebt und das Einfache Beil ist ein gewöhnliches Werkzeug, das als Waffe benutzt werden kann. Ein Taktisches Beil besteht aus einer stärkeren, leichten Legierung, während beim Keramik-Beil zugunsten zusätzlichen Gewichts und einer sehr viel schärferen Klinge ein verdichtetes Keramikmaterial verwendet wird. Beim Monofilament-Beil ist die Klinge so dünn, dass sie kaum richtig gesehen werden kann, während die Klinge beim Molekular-Beil dünn genug ist, um Moleküle zu zerschneiden. Die meisten Beile haben Hüllen für die Klinge, um versehentliche Verletzungen beim Träger zu vermeiden.

Chitinklinge

Das gezahnte, geschwungene Blatt der Chitinklinge basiert auf einer Technologie, die bei Begegnungen mit dem Schwarm geborgen werden konnte. Das Grundmaterial kann von einem natürlichen Körperteil einer Kreatur stammen, aber die endgültige Klinge ist davon unabhängig und wird mit beiden Händen geschwungen. Eine Taktische Chitinklinge ist mit wenigen Modifikationen nach einem tierischen Vorbild gestaltet, aber Hightechmaterialien und -herstellung verbessern die aus der Natur gewonnenen Klingen bei den Mikrosägeblatt-, Nanosägeblatt- und Ultrasägeblatt-Modellen.

Clusterwerfer

Der Clusterwerfer feuert mit einem einzigen Schuss mehrere Granaten ab, wodurch die Granaten eine höhere Reichweite und einen größeren Explosionsradius erhalten. Jedes Modell – Tak-

tisch-, Verbessert-, Elite- und Paragon – weist eine größere Reichweite, Kapazität und Gesamtstärke der Explosion auf.

Einziehbarer Sporn

Diese scharf geschliffenen Sporne werden nicht gehalten, sondern in einem Rüstungsverbesserungssteckplatz installiert, wobei sie in einem Steckplatz an der Oberfläche der Rüstung oder dem Körper eines Androiden verwahrt werden, bis sie ausgefahren werden. Der Sporn kann als Bewegungsaktion ausgefahren und als Schnelle Aktion eingezogen werden. Solch ein Sporn wird normalerweise am Ellenbogen, Fuß, Knie oder Handgelenk ausgefahren, er kann aber auch in einen Helm oder den Kopf eines Androiden eingelassen werden, um ihn für Kopfstöße zu verwenden oder Gegner aufzuspießen. Einziehbare Sporne sind in den Paktwelten weit verbreitet, die verschiedenen Modelle sind Taktische, Verbesserte, Elite- und Paragonsporne und die jeweilige Seltenheit hängt davon ab, wie groß die Kosten für das jeweilige Modell sind.

Garotte

Die Garotte ist eine Waffe, die stark mit Mordanschlägen assoziiert wird, bestehend aus zwei dünne Griffen, die durch einen flexiblen Draht aus einer starken Legierung verbunden sind. Diese Assoziation ist kein Zufall, wird die Waffe doch hauptsächlich dafür verwendet, Kreaturen zu erdrosseln. Allerdings kann eine Garrotte auch verwendet werden, um Gliedmaßen zu verstricken. Die Draht-Garotte ist die einfachste Version, während Nanofaser-, Mikrofilament- und Monodraht-Versionen jeweils dünnere Schnüre verwenden, um deutlich mehr Schaden zu verursachen. Die Monodraht-Version verfügt beispielsweise über einen Draht, der nicht dicker als ein einzelnes Molekül ist und sich in den Griffen verschließt, wenn die Waffe nicht benutzt wird. Diese Konstruktion ergibt einen nahezu unsichtbaren Draht mit einer extrem scharfen Schneide.

Gravitonenpistole

Viele Sicherheitskräfte und Friedenswächter verwenden Gravitonenpistolen, da diese Waffen keinen Schaden verursachen, sondern das Ziel fortstoßen oder heranziehen. Lange, parallel verlaufende Stäbe formen eine einem Lauf ähnelnde Struktur, die eine solche Pistole leicht erkennbar macht. Die verfügbaren Modelle der Gravitonenpistole beginnen mit dem Linearen Modell und Ziele können mit den Modellen Vektor-, Tensor- und schließlich Chiralpistole über jeweils noch größere Distanzen bewegen.

Hakenmesser

Ein Hakenmesser ist ein wenig länger als ein Überlebensmesser und verfügt über einen bösartigen Dorn an der Rückseite der Klinge, welcher beim Feind grausame Wunden verursacht, wenn es entsprechend eingesetzt wird. Die Drow haben das Hakenmesser erfunden, doch die Waffe ist auch bei grausamen Söldnern und anderen unangenehmen Charakteren beliebt.

Hakenschwert

Das Hakenschwert, ein Langschwert mit einem kräftigen Haken auf einer Seite der Schwertspitze, ist das große Pendant zum Hakenmesser. Der Dorn verursacht nicht nur klaffende Wunden, er kann auch eingesetzt werden, um einen unaufmerksamen Gegner stolpern zu lassen. Die Drow entwickelten das Hakenschwert auf der Grundlage des Hakenmessers, aber die Waffe kann in der ganzen Galaxis in den Händen brutaler Kämpfer gefunden werden.

Injektionsgewehr

Injektionsgewehre feuern kleine Pfeile ab, die mit einer Injektionslösung gefüllt sind. Die geringe Geschwindigkeit und das schlanke Profil dieser Pfeile bewirken, dass sich das Ziel des ursprünglichen Angriffs oftmals nicht bewusst wird. Sobald die Effekte der injizierten Substanz wirksam werden, ist es allerdings normalerweise einfach die Injektionsmethode zu erkennen. Von diesen heimtückischen Waffen heißt es, dass sie eine Lieblingswaffe reptoider Attentäter ist, aber wie bei allen Informationen über diese Spezies ist der Wahrheitsgehalt dieses Gerüchts zweifelhaft. Ironischerweise sind die Modelle dieser Waffe nach stechenden Insekten benannt: Bienen, Wespen, und Hornissen.

Kampfband

Die Kampfläufer von Ning verwenden für den ritualisierten Kampf seit Jahrtausenden sogenannte Kampfbänder, ihr Einsatz reicht bis weit vor das Intervall zurück. Die Waffe ist ein 3 m langes und ca. 7,5 cm breites Band mit scharfen Rändern, welches in sich kräuselnden, fließenden Bewegungen um den Benutzer herumgeschwungen wird. Ohne Training sind Kampfbänder schwierig zu handhaben, weshalb sich die meisten, die das Kampfband wählen, um eine Ausbildung bei den berühmten Kampfläufern von Ning bemühen, um deren ausgefeilten Stil zu erlernen. Es ist allerdings schwierig, einen Mentor zu finden, da diese nur selten Schüler annehmen. Die Varianten des Kampfbandes beginnen mit modernen Materialien, die in traditionellen Klingen verwendet werden, und gehen dann über zu den Innovationen der Atom- und Quanten-Kampfbänder.

Klaue

Eine Klaue ist eine stilisierte Waffe, mit einem angepassten Griff und einer gekrümmten, gezahnten Klinge. Ohne die Batterie zu aktivieren kann sie als Hiebwaffe verwendet werden. Eingeschaltet wandelt die Klaue die Energie in Säure um, die sich durch bestimmte Arten von Rüstung fressen kann (wobei die Waffe immer auf die KRK des Gegners abzielt). Schirren bevorzugen Klauen und einige sehen sie als heilige Waffen von Hylax, weshalb sie sie als Klauen der Königin bezeichnen. Die zunehmend verbesserten Modelle der Waffe sind oft nach den Rollen staatenbildender Spezies benannt, angefangen mit Drohnen- über Krieger- und Ritter- bis hin zu Königin- und Gottklauen.

Kriegsfächer

Ein Kriegsfächer ist ein Halbkreis aus Nanokarbongewebe mit einer Reihe karbonbeschichteter Rippen, die gleichmäßig in Speichen angeordnet sind. Die Enden dieser Rippen sind derart geschärft, dass ein geübter Kämpfer herannahende Angriffe damit blocken und mit der Waffe in einer Hand Nahkampfangriffe ausführen kann. Die auffälligen Bewegungen, die zu einem Kampf mit dem Kriegsfächer gehören, machen ihn zu einer ausgezeichneten Waffe für Kämpfe, in denen das Erscheinungsbild ebenso zählt wie der verursachte Schaden.

Kriegskeule

Obwohl sie technisch ebenso einfach ist wie der einhändige Knüppel, ist die zweihändige Kriegskeule größer, schwerer und gefährlicher. Sie ist bei Vollstreckern und Schlägern beliebt.

Lanze

Eine Lanze ist ein langer, schwerer Speer, der für die Verwendung im berittenen Kampf entwickelt wurde. Auf einem Reittier oder auch einem Zweirad kann eine Lanze mit einer Hand geführt werden. Die Waffe ist überall in den Paktwelten gebräuchlich. Traditionell werden Lanzen von Schotalaschu-Kriegern mit ihren Saurierreittieren in den Dschungeln Castrovels und den Ryphoriern und den ihnen verbundenen Partnern des Drachenvolks auf Triaxus verwendet. Es ist aber auch bekannt, dass Lanzen auf dem verlorenen Golarion verbreitete Waffen waren. Moderne Kämpfer nutzen Lanzen während sie reiten oder offene Fahrzeuge verwenden, wie etwa die Motorräder fahrenden



Plünderer der vercitischen Schrottschrauber. Taktische Lanzen sind schnörkellos und weithin verfügbar, während Verbesserte Lanzen aus einem starken Verbundwerkstoff hergestellt sind und feine Spitzen haben, um mehr Schaden zu verursachen. Elite-Lanzen haben extrem feine Spitzen mit einem besonders dichten Kern für eine stärkere Stoßkraft. Paragon-Lanzen wurden unter Verwendung verdichteter flexibler Materialien und einer Monofilamentspitze völlig neugestaltet, um beispiellose Ergebnisse zu erzielen.

Lebende Peitsche

Eine Lebende Peitsche wird aus einem Fasernetzwerk gezüchtet, welches eng mit Nervenfasern verwandt ist und nach der Herstellung biologisch aktiv bleibt. Diese lebende Verbindung mit der Neurophysiologie sorgt dafür, dass die Waffe telepathisch leicht zu beeinflussen, ohne solche Fähigkeiten aber schwierig zu führen ist. Diese Waffen sind nur auf Welten mit telepathischen Spezies üblich.

Lebender Stab

Xenodruiden entwickelten den Lebenden Stab - eine knorrige und mit Weinranken umwundene Stange - um ihn als Waffe und Zeichen ihrer Zugehörigkeit zu verwenden. Der Stab selbst kann sich ausdehnen und die Ranken können sich um ein Ziel winden und es einschnüren. Xenodruiden die einen Dienst als Wächter versehen, bevorzugen Taktische und Verbesserte Modelle. Die Elite- und Paragon-Modelle sind unter hochqualifizierten Krieger-Aspiranten auf Angriffsmissionen nicht unüblich.

Minenleger

Ein Minenleger ist eine spezielle Form des Granatwerfers, der seine Munition mit einem dämpfenden Magnetfeld umgibt. Die Granaten müssen einzeln in die Waffe geladen werden und der Schütze kann bei jedem Schuss entscheiden, welche Granate er abfeuert. Ein Söldner-Minenleger hält bis zu 8 Granaten, das Truppen-Modell 12. Die Einheiten-Version kann bis zu 16 Granaten aufnehmen und das Kommando-Modell beeindruckende 20 Granaten.

Nanitengewehr

Nanitengewehre können mit Nanotechnologie durchdrungene Geschosse aus extrem großen Entfernungen verschießen. Obwohl die Geschosse selbst nur geringen Schaden verursachen, fressen sich die Naniten sofort in das Ziel und verursachen schwere Wunden. Die Naniten eines Taktischen Modells zielen auf die Stelle, auf der sie landen, während sich die Naniten eines Verbesserten Gewehrs im Ziel weiter ausbreiten können. Ein Elite-Gewehr ermöglicht es den Naniten sich noch weiter vom Punkt des Aufpralls auszubreiten, sodass sie mehr Schaden anrichten.

Nanitenwerfer

Ein Nanitenwerfer hat einen zylindrischen Nanitenkanister über dem Schaft, der als Munition dient. Anstatt ein einzelnes Projektil abzufeuern, schleudert der Nanitenwerfer ein zusammenhängendes Bündel aus Naniten auf das Ziel. Diese mikroskopisch kleinen Maschinen graben sich ein und schädigen das Ziel von innen heraus. Nanitenwerfer gibt es in ähnlichen Modellen wie das Nanitengewehr, also Taktische, Verbesserte und Eliteversionen. Allerdings gibt es den Werfer zusätzlich auch als Paragon-Modell.

Psychowellengewehr

Anders als Waffen, die auf materiellen Projektilen oder verschiedenen Energieformen basieren, um ein Ziel zu schädigen, zielt das Psychowellengewehr auf den Geist des Ziels ab. Das Gewehr enthält eine organische Neuralmatrix, welche Ladungen in einen mentalen Stoß umwandelt und Kreaturen mit einem überwältigenden Mentalschock schädigt. Die Zahl eines Psychowellengewehrs gibt die Stärke des Ausstoßes an, aber die Waffe kann weder Gegenstände noch geistlose Kreaturen schädigen, ebenso wenig solche, die immun gegen geistesbeeinflussende Effekte sind.

Puzzleklinge

Die kasathische Puzzleklinge ist ein zweihändiges Schwert, das für leichteres Verstauen und Transport in seine Teile zerlegt werden kann. Es dauert allerdings einige Zeit, um das Schwert wieder zusammenzusetzen. Viele Träger einer Puzzleklinge sehen die Zeit, die das Zusammensetzen benötigt, als Erinnerung an Tugenden, die es aufrecht zu erhalten gilt, weshalb die verschiedenen Typen der Puzzleklinge ihre Namen von den kasathischen Tugenden der Überzeugung, der Inbrunst, der Mäßigkeit und der Tradition haben. Andererseits haben einige Ysoki die Waffe auch schätzen gelernt, weil die zerlegten Teile in ihren Backentaschen untergebracht werden können.

Schildprojektor

Ein Schildprojektor ist eine schwere Waffe, die ihr Ziel in ein kurzzeitiges Energiefeld einschließt, ähnlich dem einer Rüstungsverbesserung. Solche Energiefelder haben nur eine begrenzte Kraft, aber stärkere Schildprojektoren können auch eine stärkere schützende Barriere um das Ziel erzeugen. Schildprojektoren werden am häufigsten von Sicherheitskräften eingesetzt, die den Auftrag haben, Diplomaten und hochrangige Berühmtheiten zu schützen. Verfügbare Modelle sind – vom schwächsten zum stärksten – Wach-, Verteidiger-, Hüter- und Aufseher-Schildprojektoren.

Schlägel

Als übergroße Hämmer sind Schlägel für ihren einschüchternden Faktor und ihre Effektivität im Kampf geschätzt. Ein taktischer Schlägel ist ebenso eine Waffe wie auch ein Werkzeug, um z.B. einen Pfosten in den Boden zu rammen.

Schrothandschuh

Dieser klobige Handschuh passt über die Hand des Anwenders, wobei verstärkte Platten dessen Knöchel schützen. Trifft die Waffe auf ein Ziel, feuert die kinetische Energie Schrotpatronen in das Ziel und verursacht beachtlichen Wuchtschaden. Söldner schätzen diese Waffe bei Auseinandersetzungen im Nahkampf und Piraten nutzen sie manchmal, um ihre Schläge noch dramatischer zu gestalten. Schrothandschuhe sind in den Modellen Taktischer, Verbesserter, Elite- und Paragonhandschuh verfügbar.

Schuriken

Schuriken sind mit Klingen versehene Waffen, die es am häufigsten in der karbonbeschichteten, von den Kasathas bevorzugten Form gibt. Allerdings sind diese Waffen vielseitig und es gibt sie in verschiedenen Formen, um etwa eine höhere Schärfe zu erreichen oder spezialisierten Anwendungen zu dienen. Zusätzlich sind Schuriken durch ihre Größe leicht zu verstecken und zu tragen. Sie sind ideal für Blitzangriffe und Situationen, in denen es nicht ratsam ist, eine Wurfwaffe zurückzuholen.

- **Blitz-Schuriken:** Die Reibung durch die vorbeiströmende Luft und der Aufschlag beim Ziel aktivieren ein geworfenes Blitz-Schuriken, sodass die Waffe Brandverletzungen und möglicherweise auch einen blendenden Lichtblitz verursacht.
- **Dynamo-Schuriken:** Ein Dynamo-Schuriken nutzt feinste miniaturisierte Bauteile und elektronische Technologie, sodass es die von ihm beim Wurf erzeugte Energie entweder dazu verwenden kann, dem Ziel einen elektrischen Schlag zu versetzen oder zum Werfer zurückzukehren.

- **Mikrosägeblatt-Schuriken:** Diese Waffe entspricht der karbonbeschichteten Variante, verfügt aber über Mikrosägeblatt-Klingen, um besser in das Ziel zu schneiden.
- **Riefen-Schuriken:** Feine Rillen laufen kreuz und quer über die Oberfläche eines Riefen-Schuriken. Wird eine Injektionslösung auf das Schuriken aufgetragen, sammelt sie sich in diesen Rillen, wobei die Oberflächenspannung sie an Ort und Stelle hält. Die Riefen ermöglichen eine Injektion ohne einen dafür vorgesehen Mechanismus. Jedes Schuriken enthält eine einzelne Dosis einer Droge, eines Gifts oder eines medizinischen Wirkstoffs.
- **Singendes Schuriken:** Das Singende Schuriken wurde von Jagdexperten der Laschunta entwickelt, welche dieselben akustischen Prinzipien wie beim Singenden Diskus verwendeten. Das Singende Schuriken erzeugt im Flug ein hohes, schmerzhaftes Heulen und kann dadurch ein Ziel mit einem stechenden Aufschlag verwirren, der das Innenohr stört.
- **Ultrasägeblatt-Schuriken:** Klein aber tödlich verfügt das Ultrasägeblatt-Schuriken über mikroskopisch kleine Sägezähne, welche seine Schärfe noch verbessern.

Schwanzklinge

Diese schlanke, leichte Klinge wurden von den Ysoki auf Akiton entwickelt und verfügt über eine Reihe von Bändern, um die Klinge an einem Schwanz oder ähnlichem Gliedmaße zu befestigen. Obwohl es mit einer Schwanzklinge nicht möglich ist, zusätzliche Angriffe durchzuführen, erlaubt sie es dem Träger, die Hände frei zu haben, ohne unbewaffnet zu sein.

Sense

Nur wenige Waffen vermitteln eine deutlichere und beeindruckendere Botschaft als eine Sense, bedenkt man ihre seit langem bestehende und kulturübergreifende Assoziation mit Ernte und Tod. Weit entfernt vom Erntewerkzeug vergangener Zeitalter, gibt es Sensen in Taktischen, Keramik- und Monofilament-Modellen. Anhänger von Urgathoa bilden dabei den größten Teil des Kundenstamms für diese Waffe.

Springmesser

Die Klinge ähnelt im geöffneten Zustand stark einem einschneidigen Überlebensmesser, aber die Klinge kann in den Griff eingeklappt oder zusammengefaltet werden, sodass sie leichter zu verbergen ist. Mit einem Knopf an der Waffe kann die Klinge als schnelle Aktion ausgeklappt oder ausgefahren werden - auch als Teil eines Angriffs oder vollen Angriffs. Die meisten Waffenhersteller, die Dolche im Angebot haben, produzieren auch Springmesser, welche in denselben Modellen zu haben sind: Taktisch, Monofilament-, Quanten- und Molekular- Springmesser.

Stachelklinge

Auf ihrer Heimatwelt trugen Kasathas Stachelklingen, um Gegner besser vergiften zu können. Replikate dieser antiken Waffen können im Museum der Anzestralen Technologie auf der *Idari* betrachtet werden. Moderne Krieger nutzen verfeinerte Versionen dieser Waffe, mit denen Gifte und vergleichbare Substanzen effektiv durch zeitgenössische Rüstungen verabreicht werden können. Diese Substanzen werden gemäß der Regeln auf S. 231 des *Grundregelwerks* auf die Klinge aufgetragen. Während die Standardversion der Stachelklinge für gewöhnlich analog ist, sind die fortgeschritteneren Schlitzer-, Gravo- und Reißer-Modelle energetische Waffen.

Stichpistole

Stichpistolen sind lebende Waffen, die auf Beutestücken der Schwarmtechnologie basieren, welchen man im letzten Jahrhundert habhaft werden konnte. Die Chitinwaffe wandelt Energie um, wodurch sie in ihrem Inneren mit Säure überzogene Stachel erzeugt und dann abfeuert, welche dann beim Ziel bleibende Schäden hinterlassen können. Ameisen-Modelle sind robust und allgemein verbreitet, obwohl Bienen- und Wespen-Stichpistolen stärker sind. Hornissen-Modelle sind die schwersten und potentesten dieser Waffen.

Tetradenringe

Tetradenringe verursachen leichteren Schaden als Waffen einer vergleichbaren Klasse, allerdings verschießt das Gerät einen Kraftbolzen, der viele übliche Verteidigungen umgeht. Die Bauweise der Tetradenringe ist geschützte Technologie der Seltsamen, weshalb sie teuer und schwer zu finden sind. Sie werden nur in drei Modellen hergestellt: Taktisch, Verbessert und Elite. Alle drei bestehen aus einem Set kunstvoller, mit grazilen Gravuren bedeckter Ringe und einem Drahtgeflecht, das die Batterie beherbergt. Die Dekorationen der Verbesserten und Elite-Modelle sind zudem feiner.

Totschläger

Der Totschläger ist eine Waffe, die es seit der Antike gibt, und er hat die Form eines großen, flachen Löffels mit einem schweren Ende. Archäologische Ausgrabungen haben ergeben, dass nahezu jede Gesellschaft eine Form des Totschlägers entwickelt hat. Moderne Versionen bestehen aus Hightechfasern und dichten Legierungen. Obwohl die Benutzer der Totschläger von leichten, mittelschweren und schwere Modellen sprechen, sind es statt des Gewichts doch die seltenen, in den verschiedenen Modellen verwendeten Materialien, die sie zunehmend besser darin werden lassen, ihr Opfer bewusstlos zu schlagen.

Vorschlaghammer

Ähnlich dem Sturmhammer (*Grundregelwerk*, S. 187) hat der Vorschlaghammer einen außergewöhnlich schweren Hammerkopf und einen kräftigen Schaft. Durch diese nicht ausbalancierte Konstruktion ist der Hammer schwieriger zu schwingen, aber dafür haben die Schläge auch eine hohe Schlagkraft.

Zweihändige Axt

Niemand kann das Schadenspotenzial einer Zweihändigen Axt verneinen. Die Halb-Orks, die ein

besonderes Interesse an den fragmentarischen Aufzeichnungen des verlorenen Golarion zeigen, nehmen die Zweihändige Axt als kulturelles Symbol an. Taktische Zweihändige Äxte sind am häufigsten, modernere Keramik-Modelle bestehen allerdings aus verdichteter Keramik und wurden dafür entwickelt, die Effektivität der Axt gegen moderne Ausrüstung zu erhöhen. Monofilament- und Molekular-Modelle sind auf den ersten Blick schwierig auseinanderzuhalten, aber die Schneide der einen ist lediglich verschwommen, während die der anderen nahezu durchscheinend ist.

Kryowaffen

Obwohl viele Kryowaffen supergekühltes Gas auf ein Ziel abfeuern, existieren auch andere Varianten von diesem Grundmechanismus. Einige Kryowaffen kombinieren Kühlmittel mit einer eher traditionellen Schlagfläche, um sowohl kinetischen als auch energetischen Schaden zu verursachen, während eine Handvoll Sonderfälle eine sehr viel fremdartige Technologie verwenden. Unabhängig von ihrer genauen Funktionsweise verfügen die meisten Kryowaffen über ein integriertes Kühlmittelreservoir, das sich kontinuierlich wieder auffüllt, indem es verschiedene, typischerweise in Atmosphären vorhandene Gase verarbeitet; daher benötigen die meisten dieser Waffen lediglich eine Batterie, um zu funktionieren.

Bändiger

Ein Bändiger ähnelt einer hohlen Stange mit integrierten Kühlmittelreservoirs. Es benötigt die kraftvollen Bewegungen des



Anwenders, um dieses Kühlmittel zu versprühen. Bändiger werden hauptsächlich von kasathischen Sicherheitskräften verwendet, um Verdächtige an der Flucht zu hindern, wobei die Waffe das Ziel mit einer dünnen Schicht des ausgestoßenen Kühlmittels bedeckt, welche die Haut des Ziels zeitweilig schmerzhaft gefrieren lassen, dabei aber nur wenig bleibenden Schaden verursachen. Bei einem Glückstreffer kann die gefrorene Schicht auch die Fähigkeit des Ziels zu Laufen beeinträchtigen. Frost- und Reif-Bändiger werden oft von Ordnungskräften verwendet, während Eisregen- und Gletscher-Bändiger typischerweise nur von Piraten oder Söldnertruppen eingesetzt werden.

Betäubungsstrahl

Komplexe Algorithmen, Kontrollen und Schutzmaßnahmen innerhalb eines Betäubungsstrahls sorgen dafür, dass diese Waffe niemals die Temperatur des Ziels auf ein tödliches Niveau absenkt. Taktische und Verbesserte Betäubungsstrahlen werden in bevölkerten Gebieten eingesetzt, während der Elite- und Paragon-Betäubungsstrahl eher für militärische Unternehmungen Verwendung findet. Diejenigen Modelle, die für den Einsatz in der Nähe von Zivilisten bestimmt sind, verfügen zusätzlich über gut sichtbare externe Computeranzeigen, als ob damit auf die Sicherheitsmaßnahmen hingewiesen werden solle, während militärische Modelle eher zu einem schlanken, traditionellen Aussehen tendieren.

Eiskarabiner

Anstatt sich auf Kühlmittel zu verlassen, um supergekühltes Gas zu produzieren, pumpt ein Eiskarabiner Hitze aus großen Schlitzen im Schaft der Waffe und verwendet den Temperaturwechsel, um in der Kammer spröde, rasiermesserscharfe Eissplitter zu produzieren. Diese Gestaltung ermöglicht es der Waffe, entweder einen kurzen, gezielten Schuss abzufeuern oder einen Hagelsturm stechender Nadeln auf eine Gruppe von Feinden zu spritzen. Die in diesen Waffen verwendete Technologie zum Wärmetausch ist auf Verces allgemein verbreitet, wo sie zu vielen Zwecken verwendet wird, weshalb sie in den Paktwelten vergleichsweise leicht zu finden ist: Von den Minustemperaturmodellen (die oftmals in illegalen Kellerlaboren hergestellt werden) bis zu den Nullpunkt-Eiskarabinern, welche die besten der Paktwelten sind. Eiseskälte- und Ultrakälte-Eiskarabiner verbessern die Technologie und Gesamtleistung der Minustemperaturversion.

Eisnadel

Diese in der Hand gehaltene Nahkampfwaffe scheint nicht mehr als ein Griff mit einem Schlitz an einem Ende zu sein. Sobald eine Phiole mit einer injizierbaren Substanz in den Schlitz eingeführt wird, bildet die Eisnadel einen schlanken Dorn aus Eis um den flüssigen Kern, was es ermöglicht, die Substanz einem Feind mit einer nahezu unauffindbaren Waffe zu injizieren. Geheime und Heimliche Eisnadeln werden oft hauptsächlich wegen ihrer Injektionsmöglichkeiten verwendet, während Trick-, Spionage- und Täuschungs-Eisnadeln zusammen mit der Injektion erheblichen Schaden verursachen.

Eisstachelklinge

Die Eisstachelklinge ist eine Variante der traditionellen Stachelklinge. Ihr längerer, gekrümmter Griff enthält Kanäle, in denen sich ein Kühlmittel aufbaut, bis es durch die Bewegungen des Trägers freigesetzt wird. Erfrierungs-, Hagelsturm-, Blizzard- und Lawinen-Eisstachelklingen sind auf all jenen Märkten leicht verfügbar, die regelmäßig Kasathas bedienen. Allerdings haben ähnliche Waffen, die auf weit entfernten Welten entdeckt wurden, die Faszination kasathischer Archäologen geweckt.

Eissternstab

Ein Eissternstab ist eine Hommage an den Planeten Verces, wo Einwanderer der Schirren, die dort ihre erste Heimat in den Paktwelten fanden, diese Waffe entwickelten. Ein Ende des Stabes glüht vor Hitze, während das andere durch Frost schimmert und dem Träger bei jedem Schlag die Wahl lässt, welche Seite er benutzt – eine besondere Freude für seine schirrischen Erfinder. Eissternstäbe gibt es in den Modellen Verteidiger, Sucher, Krieger, Reisender und Anführer.

Eiswerfer

Der Eiswerfer, eine bewusst grob gehaltene Waffe, feuert einen riesigen Eisblock auf den Gegner. Die Waffe ist schwer und langsam beim Feuern, aber das Gewicht des supergekühlten Gases kann einen Gegner zu Boden werfen und extremen Kälteschaden verursachen. Aufeis- und Eisberg-Werfer produzieren ausreichend geringe Eismengen, dass diese im quadratischen Lauf der Waffe gespeichert werden können, weshalb sie manchmal eher wie unförmige Geräte statt wie Waffen erscheinen. Die komplexeren Eisscholle-, Gletscher- und Eiskappe-Werfer generieren eine große Menge Eis vor der Mündung des Laufs, wobei sie die Masse mittels mit Klauen versehener Vorsprünge vor dem Abfeuern stabilisieren.

Energiekonverter

Energiekonverter ähneln gefährlichen experimentellen Apparaturen: kastenförmige Geräte, die mit verschiedenen Anzeigen und vorstehenden Antennen bedeckt sind. Diese Geräte kehren die gegenseitige Aufhebung von Materie und Antimaterie um; anstatt aus einer winzigen Menge Materie große Mengen an Hitze zu erzeugen, erzeugt ein Energiekonverter eine winzige Menge Materie, indem er einem Bereich in der Nähe eine unglaubliche Menge an Wärme entzieht. Taktische, Verbesserte und Elite-Energiekonverter erzeugen jeweils relativ größere Materiemengen, wofür sie ihre Energie von einem entsprechend größeren Bereich beziehen.

Erfrierungsstrahler

Überall in der Galaxis hat nahezu jede ausreichend fortgeschrittene Zivilisation ihre eigene Version des Erfrierungsstrahlers entwickelt. Alle Erfrierungsstrahler funktionieren ähnlich, indem sie einen weitreichenden Strahl aus supergekühltem Gas emittieren. Die einzelnen Modelle reflektieren allerdings die ästhetischen Vorstellungen der jeweiligen Spezies. In den Paktwelten zeigen die häufigsten Modelle die schlanke Form vercitischer Technologie oder das eoxische Design mit seinen vorstehenden Knochen. Winterliche, Eiseskälte und Glaziale Erfrierungsstrahler verursachen eine extreme Reduzierung der Temperatur entlang ihrer Wirkungslinie. Isotherme Erfrierungsstrahler bewirken einen bleibenden Temperaturabfall, indem sie

ÜBERBLICK
AUSRÜSTUNG
WAFFEN
WAFFENZUBEHÖR
WAFFENFUSIONEN
BESONDERE MATERIALIEN
RÜSTUNGEN
SERVO-RÜSTUNGEN
RÜSTUNGS-VERBESSERUNGEN
AUFWERTUNGEN
TECHNISCHE GEGENSTÄNDE
MAGISCHE GEGENSTÄNDE
HYBRID GEGENSTÄNDE
PERSÖNLICHE GEGENSTÄNDE
DROGEN, GIFTE UND MEDIZINISCHES
ANDERE ERWERBUNGEN
FAHRZEUGE
KLASSEN-OPTIONEN
ARCHETYP: VERBESSERTER
AGENT
ASPIRANT
GESANDTER
MECHANIKER
SOLARIER
SOLDAT
TECHNOMAGIER

weiteren Schaden verursachen, während Hypotherme Gefrierstrahler in schneller Abfolge mehrere Temperaturreduzierungen auslösen, um eine stärkere Zerstörung zu verursachen.

Frosthammer

Ein Frosthammer wird beidhändig geführt und verfügt über ein Kühlmittelreservoir in seinem Kopf, so dass er sein Ziel gleichzeitig niederschlägt und einfriert. Da die meisten Substanzen spröde und anfällig dafür werden, zu splittern, wenn sie extrem kalten Temperaturen ausgesetzt sind, ist der Frosthammer nahezu unübertroffen darin, von ihm getroffene Objekte zu beschädigen. Frosthämmer gibt es in den Modellen Aufeis, Eisberg, Eisscholle und Gletscher.

Frostprojektor

Ein Frostprojektor benötigt in einer Rüstung zwei Verbesserungssteckplätze zur Installation: einen für den kurzen, breiten Zylinder und einen weiteren für den Kühlmittelkanister und die Batterie; Kabel und Schläuche verbinden diese beiden Komponenten. Die Waffen werden in den Modellen Erfrierungs-, Hagelsturm- und Blizzard-Frostprojektor produziert.

Hagelkanone

Hagelkanonen verwenden ein komplexes integriertes Kühlmittelsystem, um niederhaltende Eisbarrieren zu erzeugen. Anders als bei vielen Kryowaffen erlauben der üppige Ausstoß und der massige Zylinder, dass die Waffe im Automatikmodus abgefeuert wird, sodass Ziele überwältigt werden können. Minustemperatur-Hagelkanonen sind das Standardmodell, und die steigende Schadensleistung von Eiseskälte-, Ultrakälte-, Nullpunkt- und Clathrat-Hagelkanonen erweist sich für alle als attraktiv, die auf derartige Waffen schwören.

Hagelpistole

Eine Hagelpistole verfügt hinter dem Zylinder, in dem supergekühltes Gas zirkuliert, über eine Kammer, welche das Gas zu rasiermesserscharfen Eissplittern verbindet, die beim Gegner mit Reif umrandete, blutende Wunden hinterlässt. Minustemperatur-, Eiseskälte-, Ultrakälte- und Nullpunkt-Hagelpistolen produzieren zunehmend größere und gezacktere Splitter.

Kältemesser

Ein Kältemesser ähnelt stark einem geschlossenen Klappmesser, obwohl der Griff durch die Batterie um einiges klobiger ist. Wird es aktiviert, bildet das Kältemesser eine Klinge, die anstelle von Stahl vollständig aus einer Aura intensiver Kälte besteht. Ein Erfrierungs-Kältemesser ist eine leicht zu besorgende Waffe, deren Klinge in den meisten Atmosphären schnell Flocken gefrorenen Materials ansammelt. Die verbesserten Hagelsturm-, Blizzard-, Lawinen- und Eisbeben-Kältemesser beinhalten eine Technologie, die diese Ansammlung verhindert.

Knochenpistole

Diese für gewöhnlich aus Knochen und Knorpel hergestellten Pistolen werden von der Leichenflotte und Mitgliedern der Kirche Urgathoas sehr geschätzt, aber sie wurden auch schon in Gebieten der Galaxis gefunden, die bislang vom eoxischen Einfluss unberührt waren. Die Energiestöße einer Knochenpistole bestehen aus einer speziellen Mischung aus Kälte und negativer Energie, welche an den Nichtlebenden harmlos vorübergehen. Knochenpistolen gibt es für gewöhnlich in den Ausführungen Grabes-, Krypta-, Grabstätten- und Gruftklasse.

Knochenzepter

Diese schmalen Keulen sind oft – wie man es von einer Waffe, die von Eoxiern konstruiert wurde erwarten mag – aus zahlreichen miteinander verwobenen Knochen konstruiert, die mit einer silbrigen Absolut-Null-Legierung durchzogen sind, welche beim Kontakt sofort die Wärme aus allen lebenden Kreaturen zieht. Kälte- und Leere-Knochenzepter verfügen über feine Fasern der seltenen Legierung, während Starre- und Kadaver-Knochenzepter davon schimmern.

Kryodorn

Kryodorne begannen als Ausrüstung zum Feuerlöschen, sie wurden seitdem allerdings auch als Waffen benutzt und erfüllen nun verschiedene Rollen. Die Waffe entlädt einen Dorn aus einer hypergekühlten Flüssigkeit, die konfiguriert werden kann, um ein kleines Feuer zu löschen oder einem Ziel einen Stoß mit Kälteschaden zuzufügen. Die meisten Anwender eines Kryodorns integrieren das Labyrinth aus Polymerröhren und Kühlmittelreservoirs des Geräts in ihre Rüstung, um es immer zur Hand zu haben. Der persönliche Kryodorn basiert auf einem Modell, das ursprünglich in Prototypen von Servorüstungen eingebaut wurde, da diese frühen Entwicklungen durch Konstruktionsfehler anfällig dafür waren, in Brand zu geraten. Stationäre Kryodorne werden typischerweise von Feuerlöschzügen verwendet, während industrielle Kryodorne meistens in den Maschinenräumen massiger Raumschiffe bereitgehalten werden.

Kühlmittelwerfer

Kühlmittelwerfer wurden entworfen, um den Prinzipien des Flammenwerfers zu folgen, dabei aber den Fokus darauf zu richten, zu behindern anstatt reinen Schaden zu verursachen. Experten können einen Kühlmittelwerfer leicht an der unförmigen Isolation erkennen, die das Kühlmittelreservoir umgibt. Die Waffe stößt einen Kegel aktivierten Kühlmittels aus, das lebendes Gewebe versteift und einfriert. Wenngleich er nicht harmlos ist, so ist der Effekt weit weniger tödlich als die meisten energetischen Waffen. Winterliche, Eiseskälte, Glaziale und Isotherme Kühlmittelwerfer funktionieren alle auf ähnliche Weise, obwohl sich ihr Zerstörungspotenzial von Modell zu Modell unterscheidet.

Leerengewehr

Da diese Feuerwaffe mit Kristallen von der Schattenebene entwickelt wurde, besteht die Einzigartigkeit des Leerengewehrs darin, dass die Kraft, die durch diese Kristalle fließt, es dem Gewehr ermöglicht, tintige Bolzen lebenverzehrender Kälte zu verschießen. Die kalte Energie des Gewehrs kann lediglich den Lebenden schaden, sie hat keine Wirkung auf Konstrukte und Untote. Dennoch erfreut sich das Gewehr bei Anhängern von Urgathoa besonderer Beliebtheit. Grabes- und Krypta-Leerengewehre stellen Alternativen bei der Standardausrüstung einfacher Marinesoldaten der eoxischen Flotte dar, während Grabmal-, Beinhaus- und Grabhügel-Leerengewehre für Eliteeinheiten reserviert sind.

Leerenstab

Die auf Eox recht gewöhnlichen Leerenstäbe sind derart gestaltet, dass sie umfassende, aus der Nekromantie abgeleitete Technologien verwenden, was sich in einer nicht reflektierenden Farbe und einer Reihe morbider Effekte widerspiegelt. Ein Ziel, das von einem Leerenstab getroffen wird, erleidet Erfrierungen ähnelnde Effekte, da die Waffe dem Ziel auf zellulärer Ebene Lebensenergie entzieht und in einigen Fällen Komplikationen bei der Atmung und anderen lebensnotwendigen Funktionen auslöst. Grabes-, Krypta-, Grabmal- und Beinhaus-Leerenstäbe sind überall auf den Paktwelten verbreitet, während Grabhügel-Leerenstäbe so gut wie nie außerhalb von Eox gesehen werden.

Schattenketten

Anhänger Zon-Kuthons entwickelten die ersten Schattenketten mittels hochaktueller Wärmetransfertechnologie, aber andere Extraplanare bauten die Waffen schnell nach und konstruier-

ten mit ihrer eigenen Technik funktionierende Faksimiles. Die Glieder einer Schattenkette absorbieren binnen kürzester Zeit die Wärme, während der stark isolierte Griff ihren Träger davor schützt, der eisigen Dunkelheit ausgesetzt zu sein. Viele Anhänger des Herrn der Mitternacht nutzen die Anhänger-, Akolyth- und Büßer-Schattenketten, während nur die Frömmsten sich die mächtigeren Klerikal- und Aufopferung-Schattenketten leisten können.

Schattenpistole

Inspiriert durch die Schattenebene – oder, wie auch behauptet wird, Anhänger von Zon-Kuthons – repliziert eine Schattenpistole die Energie der Schattenebene, um das Ziel vorübergehend von der thermodynamischen Energie des Universums zu trennen und es mittels des sofortigen Temperaturwechsels zu schädigen. Mit ihrem schattenhaften Äußeren wirken die Düsteren und Finsteren Modelle so, als ob die Pistolen aus poliertem Obsidian geschnitten wären, während die fortgeschritteneren Lichtlosen und Schattenreichen Modelle eher so aussehen, als seien sie aus der Schwärze des Alls gefertigt.



Sturmstock

Ein Wirbel supergekühlter Luft kreist um diesen schlanken Stab, friert seine Ziele ein, bevor der Stock es berührt und stößt gefährliche Projektile aus ihrer Flugbahn. Der Wirbelsturm-Sturmstock ist das am weitesten verbreitete Modell und auf der *Idari* und anderen kasathischen Gemeinschaften allgemein verfügbar. Spätere Entwicklungen haben die mächtigeren Zyklon- und Hurrikan-Sturmstöcke hervorgebracht.

Laserwaffen

Laserwaffen verursachen mittels hochkonzentrierter Lichtstrahlen Feuerschaden. Diese Strahlen können Glas und andere transparente physische Barrieren passieren, wobei sie auch an diesen Schaden hinterlassen. Energiebarrieren oder magische Kraft blockieren Laser und die Strahlen gehen harmlos durch unsichtbare Kreaturen hindurch. Nebel, Rauch und andere Wolken bieten vor Laserangriffen sowohl Deckung als auch Tarnung. Laser durchdringen zwar Dunkelheit, bieten aber keinerlei Beleuchtung.

Ausgrabungslaser

Dieses robuste, kurzläufige Lasergewehr ähnelt dem Bergbaulaser eines Raumschiffs im Kleinformat. Es feuert einen starken Strahl ab, der nach relativ kurzer Distanz an Intensität verliert, was ihn nicht nur bei Bergbau- und Abbauunternehmungen nützlich macht, sondern auch effektiv im Kampf auf mittlere Distanz ist, sofern man im Einsatz damit geübt ist. Die meisten technisch fortschrittlichen Zivilisationen entwickeln Ausgrabungslaser und diese Werkzeuge sind oft in den Händen der Arbeiter der Ulrikka-Klanbesitzungen und anderer Bergbauunternehmen der Diaspora zu sehen. Leichte, Mittelschwere und Schwere Ausgrabungslaser werden extensiv genutzt.

Blender

Blender werden hauptsächlich zur Lenkung großer Personenansammlungen im Bereich der zivilen Friedenswahrung angewendet. Obwohl die Waffen Laser verwenden, um Schaden zu verursachen und manchmal auch Ziele zu blenden, sind die Strahlen sorgfältig kalibriert, um tödliche Verletzungen zu vermeiden. Da sie nach ähnlichen Prinzipien hergestellt werden wie Loyalitätslaser, tragen Blender oftmals die Farben lokaler Ordnungskräfte. Hier allerdings enden die Ähnlichkeiten, da der Blender ein klobiges Gerät ist, das normalerweise mithilfe eines Schultergurts getragen wird, und dessen Mündungsende von dutzenden gläserner Kolben bedeckt ist, die von einem konischen Schild umgeben sind. Um das verstörende Äußere herunterzuspielen, betont ATech, dass die Waffe ein wichtiges Werkzeug dabei ist, sicher den Frieden zu wahren, und verbreitet die Waffe, wo immer die AbadarCorp einen Sitz hat. Blender sind in den Modellen Blitz, Stroboskop und Sonnenfleck erhältlich.

Divergenzlaser

Ursprünglich wurden die Divergenzlaser zusammen mit den Konvergenzlasern entwickelt und nutzen mehrere Laserstrahlen, die von einem klotzigen Gehäuse emittiert werden, um einen kegelförmigen Ausstoß zu erzeugen. Der Schaden der Waffe ist deutlich geringer als der, den der Konvergenzlaser erzeugt, aber dasselbe System, welches beim Konvergenzlaser die Wellenlängen synchronisiert, erlaubt es dem Divergenzlaser mehrere Ziele anzuvisieren. Der einfarbige Strahl des Einzelwellen-Divergenzlasers unterscheidet ihn deutlich von den schimmernden Farben des Multiwellen-Divergenzlasers. Ein Breitband-Divergenzlaser verfügt über einen fast weißen Strahl und könnte auf den ersten Blick leicht für einen Scheinwerfer gehalten werden – allerdings nicht, wenn man davon getroffen wird.

Fokusgewehr

Dieses verlängerte Lasergewehr enthält zusätzliche Linsen, die den Ausstoß weiter fokussieren und einen starken Strahl erzeugen, der die meisten Substanzen noch auf Reichweiten durchstoßen kann, die weit größer als bei typischen Lasergewehren sind. Dual-, Tripel- und Quad-Fokusgewehre nutzen eine ansteigende Menge fokussierender Linsen, wodurch zwar der Laser intensiviert wird, aber auch der Preis ansteigt. Die Linsen eines Verbund-Fokusgewehrs sind speziell aus einer seltenen Glasart hergestellt, sodass der stärkste derzeit mögliche Ausstoß erzeugt wird.

Konvergenzlaser

Für diejenigen, die effiziente Laserangriffe in einem zuverlässigen und vergleichsweise leichten Format suchen, ist der Konvergenzlaser die ideale Waffe. Die kleineren Laser der Waffe synchronisieren und fokussieren ihren Ausstoß auf ein einzelnes Ziel, umso mehr Schaden zu verursachen, als es ein einzelner Laserstrahl allein könnte; allerdings ist die Waffe auch langsamer abzufeuern als ihre einstrahligen Verwandten, da es nötig ist, sorgfältig zu zielen und die Waffe zu justieren. Für gewöhnlich kommen die unterschiedlichen Strahlen aus den Ecken eines quadratischen oder dreieckigen Laufs, die so ausgerichtet werden, dass sie auf einem einzigen Punkt des Ziels aufeinandertreffen. Ein Einzelwellen-Konvergenzlaser emittiert eine einzige Wellenlänge, bei der alle Strahlen dieselbe Farbe haben. Multiwellen-Konvergenzlaser produzieren unterschiedliche Wellenlängen für jeden Strahl und passen den Ausstoß computergestützt kontinuierlich an, während Breitband-Konvergenzlaser die Strahlenanzahl so lange erhöhen, bis der Fokuspunkt auf dem Ziel in so grellem Weiß erstrahlt, dass es schmerzhaft ist, ihn anzusehen.

Rotorlaser

Ein Rotorlaser verwendet in erster Linie dieselbe Technologie wie ein Automatikartillerielaser, führt dabei aber den Strahl

ÜBERBLICK
AUSRÜSTUNG
WAFFEN
WAFFENZUBEHÖR
WAFFENFUSIONEN
BESONDERE MATERIALIEN
RÜSTUNGEN
SERVO-RÜSTUNGEN
RÜSTUNGS-VERBESSERUNGEN
AUFWERTUNGEN
TECHNISCHE GEGENSTÄNDE
MAGISCHE GEGENSTÄNDE
HYBRID GEGENSTÄNDE
PERSÖNLICHE GEGENSTÄNDE
DROGEN, GIFTE UND MEDIZINISCHES
ANDERE ERWERBUNGEN
FAHRZEUGE
KLASSEN-OPTIONEN
ARCHETYP: VERBESSERTER
AGENT
ASPIRANT
GESANDTER
MECHANIKER
SOLARIER
SOLDAT
TECHNOMAGIER

nicht nur durch eine Vorrichtung rotierender Linsen, sondern verwendet zusätzlich eine Vorrichtung rotierender Läufe, die eine Serie kurzer Laserschüsse hervorbringt. Diese rotierende Anordnung hilft der Waffe, die Hitze und die Belastungen durch schnelles Abfeuern zu überstehen. Rotorlaser gibt es in den Versionen Taktisch und Verbessert.

Schlangenlaser

Der Schlangenlaser ist eine Erfindung des Aspis-Konsortiums, der darauf ausgelegt ist, die Preisgestaltung der Konkurrenten zu unterlaufen und dabei mittels erhöhten Batterieverbrauchs den Verkauf von zusätzlichen Batterien, Batterien mit höherer Kapazität und Dienstleistungen zum Wiederaufladen anzukurbeln. Erfahrene Raumfahrer kennen das System hinter dem Schlangenlaser und vermeiden für gewöhnlich den – wie sie es nennen – „Schlangenbisslaser", obwohl Anfänger und Amateure oft auf den niedrigen Anfangspreis hereinfallen. Schlangenlaser haben die gleichen Modellbezeichnungen wie viele Standardlasergewehre (Azimut, Korona, Aphelium und Perihelium), obwohl versierte Kunden wissen, dass die Modelle des Schlangenlasers oftmals weniger stark als ihre konventionellen Gegenstücke sind.

Schulterlaser

Diese Laserwaffe verfügt über ein glattes, gewölbtes Gehäuse mit einer augenförmigen Öffnung und kann in einem Rüstungsverbesserungssteckplatz installiert werden, sodass der Benutzer die Hände für andere Zwecke frei hat. Wie der Name schon sagt, montieren die meisten Benutzer die augenförmige Öffnung über einer Schulter, es funktioniert aber ebenfalls auf dem Torso oder dem Unterarm. Viele Benutzer des Schulterlasers sind Androiden, die ihn als Notfallwaffe in ihren Körper integrieren. Azimut-, Korona-, Aphelium- und Perihelium-Schulterlaser sind in den meisten Gegenden verfügbar.

Selbstjustierende Pistole

Die Linsen dieser Pistole rekonfigurieren sich für den optimalen Fokus bei jedem Schuss selbst, was zu einem stärker fokussierten Laser mit niedrigerer Feuerrate führt. Zylindrische und Linsenförmige Pistolen fokussieren ihre Laser mittels speziell geformter Linsen, während Elektronen- und Sonnenglas-Pistolen aus selteneren Materialien hergestellt sind und hochwertige Elektronik enthalten.

Unendlichkeitsgewehr

Das Unendlichkeitsgewehr hat seinen Namen von seiner Form, zwei verbundene Ringe, die einem Unendlichkeitszeichen ähneln, mit einer Zwillingsmündung am äußeren Rand eines der Ringe. Die beiden Ringe enthalten eine gedrehte Schleife fiberoptischer Kabel, die den Laserstrahl kanalisiert; wird der Schleife mehr Energie zugeführt, führt dies zu einem stärkeren Strahl. Diese Waffen wurden zuerst durch die Skittermander (*Starfinder Alien-Archiv*, Seite 108) im System der Paktwelten bekannt gemacht, obwohl die aktuelle Nomenklatur (Taktisch, Verbessert, Elite und Paragon) von anderen Herstellern eingeführt wurde.

Unterwerfer

Diese Laser wurde für die Steuerung großer Personenansammlungen und andere nichtmilitärische Einsätze entwickelt und verfügt über einen breiteren Strahl als übliche Laser. Obwohl der Besitz dieser Laser für Zivilisten legal ist, sind die meisten Modelle darauf abgestimmt, zur Ausüstung der lokalen Ordnungskräfte zu passen; überall auf den Paktwelten sind die blau-goldenen Modelle der Wächter verbreitet. Schüsse aus diesen Pistolen verursachen starkes Unwohlsein und ein Treffer in die Augen kann zu vorübergehender Blindheit führen. Die Modelle beginnen mit der Bezeichnung Blitz und ihre Intensität steigt mit der folgenden Reihenfolge: Leuchtfeuer, Stroboskop, Strahlenkranz und Sonnenfleck.

Agentenwaffen

Agentenwaffen sind leicht, vielseitig und es gibt sie in vielen Varianten. Als besonders effektiv erweisen sie sich in den Händen eines geübten Kämpfers. Ein Agent kann das Klassenmerkmal Tückischer Angriff mit einer Waffe verwenden, die über die besondere Waffeneigenschaft Agent verfügt, und jeder Charakter kann bei Würfen auf Nahkampfangriffe anstelle seines Stärkemodifikators seinen Geschicklichkeitsmodifkator verwenden.

Die folgenden Waffen besitzen die besondere Waffeneigenschaft Agent; ihre Beschreibungen können in den entsprechenden Kategorien (oder unter Kategorielose Waffen, falls sie keine haben sollten) gefunden werden.

- **Flammenwaffen (Seite {34}):** Trugbilddolch
- **Kategorielose Waffen (Seite {37}):** Kampfband, Garrote, Einziehbarer Sporn, Totschläger, Springmesser, Schwanzklinge
- **Kryowaffen (Seite {40}):** Sturmstock, Kältemesser
- **Plasmawaffen (Seite {44}):** Plasmaband
- **Schallwaffen (Seite {50}):** Kreischendes Messer, Vibrogarotte
- **Schockwaffen (Seite {52}):** Polaritätshandschuhe, Funkenflugmesser

Plasmawaffen

Plasma besteht normalerweise aus supererhitztem oder elektromagnetisch aufgeladenem Gas; Plasmawaffen entladen Stöße dieser tödlichen Substanz in kontrollierten Feldern. Eine Plasmawaffe verursacht als eine beispiellose zerstörerische Kraft sowohl Elektrizitäts- als auch Feuerschaden. Distanzplasmawaffen erzeugen normalerweise einen Plasmastrahl, während Nahkampfwaffen meist ein stabiles Feld magnetisch eingedämmten Plasmas generieren. Die am weitesten verbreiteten Namen für Plasmawaffen folgen dem Gebrauch der Anhänger Sarenraes, welche die Temperatur des Plasmas mit einer Farbe assoziieren. Es können aber auch viele andere Plasmawaffen auf dem Markt gefunden werden.

Aurorakanone

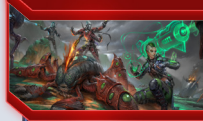
Die Aurorakanone ist eine Variante der Plasmakanone, welche mittels Vorhaltekammern das in der Waffe erzeugte Plasma überladen. Die Wände dieser Kammern sind üblicherweise durchsichtig und gewähren einen verschleierten Blick auf das sich bewegende Plasma. Die modifizierten Plasmastöße der Aurorakanone lassen die von ihnen getroffenen Kreaturen in einer überraschend schönen Aura leuchten, was es für sie schwierig macht, sich zu verstecken. Aurorakanonen werden entsprechend des primären Gemischs ihrer Auroras kategorisiert, von der Hydrogenium-Aurorakanone über die Elektronen- bis zu den Protonen-Modellen.

Engelsschwinge

Obwohl sie im Stillstand wie ein verlängertes Schwertheft wirkt, hat die Engelsschwinge ihren Namen vom nicht eingedämmten Plasma, das der Schwertspitze in einem Bogen folgt, wenn die Klinge geschwungen wird. Die Waffe wird von Anhängern Sarenraes bevorzugt, die stolz darauf sind, die komplizierte Kunst des Führens einer Engelsschwinge zu meistern. Movanische Engelsschwingen haben dunkle, fast schattenhafte Klingen; Monadische Engelsschwingen haben goldene Plasmaschweife und die Astrale Engelsschwinge brennt weiß glühend.

Eroberer

Eroberer sind wahrscheinlich die größten und am schwierigsten zu handhabenden Waffen der Plasmakategorie. Ein Eroberer kann einen einzelnen verheerenden Plasmastoß abgeben, aber die Waffe ist sehr frontlastig und schwierig zu handhaben. Eini-



ge Vesken verwenden die Waffe als Zeichen ihrer Schutzgottheit Damoritosch und sehen sie als spirituelles Fernkampf-Gegenstück zum Doschko. Zusätzlich zum Rotstern-, Gelbstern-, Weißstern- und Blaustern-Modell ist der besonders mächtige Violettstern-Eroberer auf den Markt gekommen.

Feuerwellenaxt

Eine Feuerwellenaxt erzeugt parallel zum Heft eine magnetisch eingedämmte Plasmawelle in einem halbkreisförmigen Bogen, der einer miniaturisierten Protuberanz ähnelt. Die Farbe verweist auf die relative Temperatur (und damit auch auf die Schadenswirkung) jeder Waffe: Rotstern-Feuerwellenäxte sind das Standardmodell, Gelbstern- und Weißstern-Feuerwellenäxte sind gefährlicher und Blaustern-Feuerwellenäxte verursachen die meiste Zerstörung.

Gegabelte Pistole

Plasma baut sich zwischen den beiden langen, mit Kerben versehenen Zinken dieser Pistole auf und springt zwischen diesen über, sodass sich die Kraft verstärkt, während das Plasma an der Waffe entlang strömt. Gegabelte Pistolen sind nach der Anzahl der Kerben in den Plasma generierenden Gabeln benannt, da jede Kerbe zur Stärke des Plasmastoßes beiträgt. Die Pistolen sind gewöhnlich in 6-kerbigen, 8-kerbigen, 9-kerbigen und 10-kerbigen Modellen erhältlich.

Hohlraumpistole

Eine Reihe Zinken nimmt den Platz des Laufs dieser Pistole ein. Wird die Waffe abgefeuert, formt sich eine kleine Energiesphäre im Zentrum der Zinken und wird mit hoher Geschwindigkeit abgeschossen. Wählt der Schütze den perfekten Zeitpunkt zum Abschuss, pulsiert die Plasmasphäre genau in dem Moment, in dem sie das Ziel trifft und verursacht dadurch an Kreaturen in der Nähe Schaden. Den meisten Nutzern fällt es jedoch schwer, diese Leistung regelmäßig zu wiederholen. Dampf-Hohlraumpistolen erzeugen eine sehr fokussierte Sphäre, Trägheit-Hohlraumpistolen erzeugen eine Sphäre, die beim Aufprall implodiert. Hydrodynamische und Thermodynamische Hohlraumpistolen verwenden komplexere Reaktionen, die deutlich stärkere Zerstörungskraft mit sich bringen.

Hydrakanone

Anstatt einen einzelnen Plasmastoß abzufeuern, erzeugt eine Hydrakanone zahllose einzelne Plasmafilamente, welche sich in einer Weise nach vorne ausbreiten, die an kriechende Schlangen erinnert. Die Ausbreitung dieser Filamente kann zu einem gewissen Grad kontrolliert werden, sodass ein geübter Schütze verhindern kann, eine bestimmte Anzahl an Kreaturen im Wirkungsbereich der Waffe zu treffen. Python-Hydrakanonen bieten die wenigste Kontrolle, während Viper-, Nattern- und Kobra-Hydrakanonen zunehmend genauer eingestellte Kontrolle über die Zielgebiete erlauben.

Kernhammer

Der hohle Kopf dieses beidhändig geführten Hammers ist mit außergewöhnlich dichtem Plasma gefüllt, welches beim Kontakt mit dem Feind freigegeben und bei einem gut platzierten Schlag manchmal sogar versprüht wird. Kernhämmer, die von den Anhängern Angradds hergestellt werden, sind zumeist funktionelle Werkstücke aus dunklem Metall, während veskische Modelle normalerweise so gestaltet sind, das sie das Plasma hinter einer magnetischen Eindämmung zeigen. Taktische und Verbesserte Kernhämmer enthalten einen stabilen Plasmakern, während Fusions- und Reaktor-Kernhämmer Vorrichtungen verwenden, die das Plasma fokussieren, um kurzzeitige Eruptionen nuklearer Fusion auszulösen.

Mikrofusionsgewehr

Das Mikrofusionsgewehr ist um einen bauchigen, miniaturisierten Fusionsreaktor herum gebaut. Plasma wird generiert und im Reaktor unter unvorstellbaren Druck gesetzt, bevor es in einem plötzlichen Ausstoß abgelassen wird, der manchmal gefährliche Mengen radioaktiver Strahlen mit sich bringt. Die dürftige Abschirmung leichter Mikrofusionsgewehre führt oft dazu, dass sich die Benutzer selbst radioaktiv vergiften, weshalb diese eher von schlecht ausgebildeten Milizen geführt werden, die sich eine sicherere schwere Waffe nicht leisten können (oder denen es an Urteilskraft dafür fehlt). Mittelschwere und Schwere Mikrofusionsgewehre werden mit größeren Reaktoren hergestellt, welche sich sowohl für Schützen als auch deren Ziele als noch gefährlicher erweisen.

Novagewehr

Da sie den traditionellen Plasmagewehren ähneln, feuern Novagewehre Plasmatropfen ab, die durchaus einige Distanz überbrücken und mehrere Ziele verbrennen können. Allerdings sind Novagewehre insgesamt schlanker, haben aber eine größere Öffnung, sodass sie Plasma ausstoßen, das sowohl etwas kühler ist als auch weiter streut. Die beeindruckenden optischen Effekte des Novagewehrs machen es unter jenen Berühmtheiten besonders beliebt, die gerne auf sich aufmerksam machen oder ihren Shows Pyrotechnik hinzufügen wollen.

Novalanze

Diese lange Waffe hat an ihrer Stoßspitze eine Plasmahülle. Obwohl auf vielen Welten ähnliche Waffen produziert werden, hat ihr Einsatz in eoxischen Rennsportübertragungen dafür gesorgt, dass die Novalanze in den Paktwelten besonders beliebt ist. Für gewöhnlich werden sie von Firmen hergestellt, die sich auf Plasmapistolen und -gewehre spezialisiert haben, sodass ihre Bezeichnungen den üblichen Konventionen folgen: Rotstern-, Gelbstern-, Weißstern- und Blaustern-Lanzen.

Plasmaband

Während analoge Kampfbänder (siehe Seite {38}) die traditionellste dieser Waffen sind, hat die in den letzten Jahrhunderten gestiegene Nachfrage nach prächtigeren Darbietungen zur Entwicklung des Plasmabands geführt. Ähnlich wie die analoge Version ist ein Plasmaband ein 3 m langes und 7,5 cm breites Band, obwohl diese Variante aus nahezu undurchdringlicher Nanokarbonfaser hergestellt ist. Eine Reihe feiner, flexibler Drähte entlang der Ränder erzeugt ein schmales Magnetfeld, welches die Waffe beim Benutzen in eine Schlange glühenden Plasmas verwandelt. Schüler-Plasmabänder ermöglichen es dem Benutzer Übung zu erlangen; Kampfläufer ersetzen diese dann durch Profi-, Wettkämpfer- und Champion-Plasmabänder, sobald sie mit diesen Waffen geschickter werden.

Plasmablitzer

Der Plasmablitzer ist eine besonders mächtige Langwaffe mit klobigem Aussehen, das auf seinen veskischen Ursprung hinweist. Er ist eine der am häufigsten vom veskischen Militär verwendeten Distanzwaffen im Krieg zwischen den Paktwelten und dem Veskarium. Anders als die meisten distanzbasierten Plasmawaffen, die lange Plasmalinien abfeuern oder ihren Ausstoß verstärken, fokussiert sich der Plasmablitzer darauf, einen einzelnen schweren Plasmabolzen abzufeuern. Diese Waffen wurden beim Kampf gegen den Schwarm in großem Umfang eingesetzt und kann daher nun leicht auf dem offenen Markt bezogen werden, da Hersteller der Paktwelten damit begonnen haben, ihre eigenen Taktischen, Verbesserten, Elite- und Paragon-Modelle der klassischen Waffe anzubieten.



LEICHTE SEISMISCHE SPITZHACKE
ART: Fortschrittliche Nahkampfwaffe (zweihändig)
KATEGORIE: Schall
SCHADEN: 1W4 Sch
KRITISCH: Taub machend



INBRUNST-PUZZLEKLINGE
ART: Einfache Nahkampfwaffe (einhändig)
KATEGORIE: Kategorielos
SCHADEN: 3W6 H
KRITISCH: -



KRIEGER-EISSTERNSTAB
ART: Fortschrittliche Nahkampfwaffe (zweihändig)
KATEGORIE: Kryo
SCHADEN: 4W6 Klt oder 4W6 Feu
KRITISCH: -



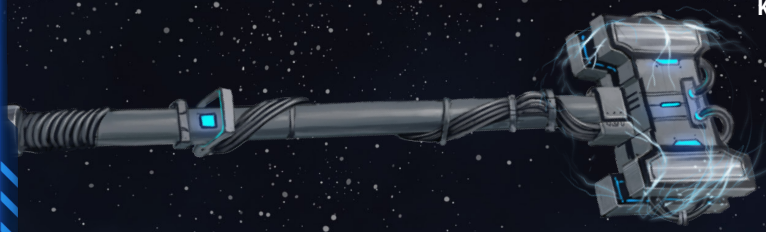
ELITE-LANZE
ART: Einfache Nahkampfwaffe (zweihändig)
KATEGORIE: Kategorielos
SCHADEN: 5W6 S
KRITISCH: -



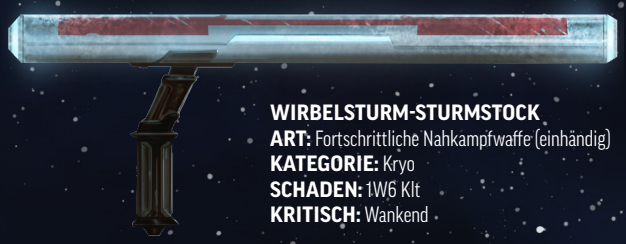
GELBSTERN-FEUERWELLENAXT
ART: Fortschrittliche Nahkampfwaffe (zweihändig)
KATEGORIE: Plasma
SCHADEN: 1W8 Elk & Feu
KRITISCH: Entzündend 1W8



BLAUSTERN-NOVALANZE
ART: Fortschrittliche Nahkampfwaffe (zweihändig)
KATEGORIE: Plasma
SCHADEN: 8W6 Elk & Feu
KRITISCH: Schwere Wunde



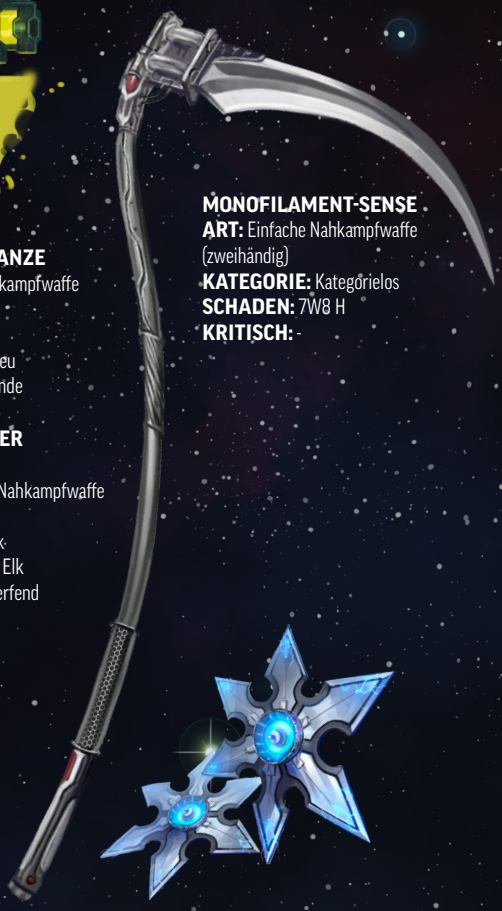
DIAMAGNETISCHER STURMHAMMER
ART: Fortschrittliche Nahkampfwaffe (zweihändig)
KATEGORIE: Schock
SCHADEN: 1W8 B & Elk
KRITISCH: Niederwerfend



WIRBELSTURM-STURMSTOCK
ART: Fortschrittliche Nahkampfwaffe (einhändig)
KATEGORIE: Kryo
SCHADEN: 1W6 Klt
KRITISCH: Wankend



HARMONISCHES KREISCHMESSER
ART: Fortschrittliche Nahkampfwaffe (einhändig)
KATEGORIE: Schall
SCHADEN: 1W4 Sch
KRITISCH: -



MONOFILAMENT-SENSE
ART: Einfache Nahkampfwaffe (zweihändig)
KATEGORIE: Kategorielos
SCHADEN: 7W8 H
KRITISCH: -

DYNAMO-SHURIKEN
ART: Spezialwaffe (einhändig)
KATEGORIE: Kategorielos
SCHADEN: 12W8 Elk
KRITISCH: -



AKOLYTH-SCHATTENKETTEN
ART: Fortschrittliche Nahkampfwaffe (zweihändig)
KATEGORIE: Kryo
SCHADEN: 3W4 Klt
KRITISCH: Erblindend



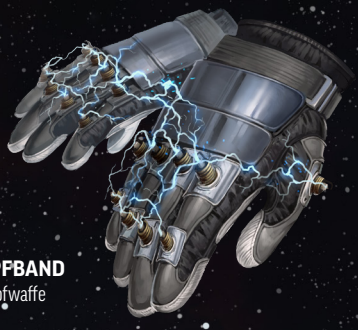
TAKTISCHES KLAPPMESSER
ART: Einfache Nahkampfwaffe (einhändig)
KATEGORIE: Kategorielos
SCHADEN: 1W4 H
KRITISCH: -



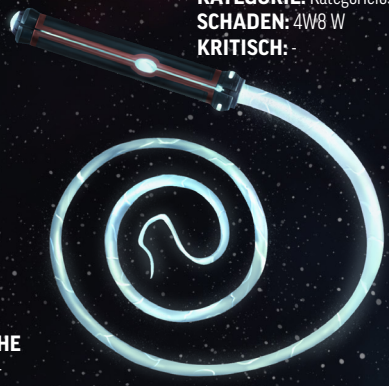
VERBESSERTER SCHROTHANDSCHUH
ART: Einfache Nahkampfwaffe (einhändig)
KATEGORIE: Kategorielos
SCHADEN: 4W8 W
KRITISCH: -



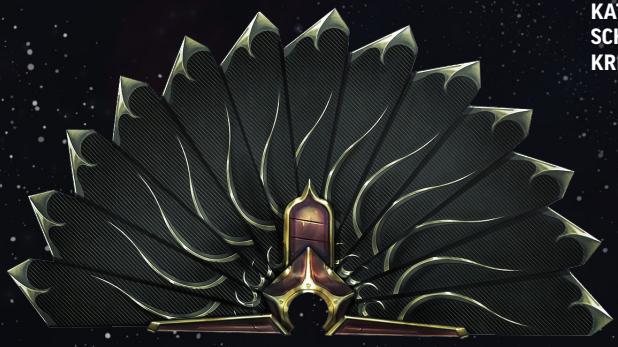
TRADITIONELLES KAMPFBAND
ART: Fortschrittliche Nahkampfwaffe (zweihändig)
KATEGORIE: Kategorielos
SCHADEN: 1W8 H
KRITISCH: -



AURORA-POLARITÄTSHANDSCHUHE
ART: Fortschrittliche Nahkampfwaffe (zweihändig)
KATEGORIE: Schock
SCHADEN: 2W6 Elk
KRITISCH: -



ELEKTROPLAX-NEURALPEITSCHE
ART: Fortschrittliche Nahkampfwaffe (einhändig)
KATEGORIE: Schock
SCHADEN: 1W4 Elk
KRITISCH: Überspringend 1W4



KRIEGSFÄCHER
ART: Fortschrittliche Nahkampfwaffe (einhändig)
KATEGORIE: Kategorielos
SCHADEN: 1W8 H
KRITISCH: -



FEUEROPFER-FLAMMENBOLA
ART: Fortschrittliche Nahkampfwaffe (zweihändig)
KATEGORIE: Flammen
SCHADEN: 1W8 Feu
KRITISCH: Entzündend 1W6

VERBESSERTER SCHLÄGEL
ART: Einfache Nahkampfwaffe (einhändig)
KATEGORIE: Kategorielos
SCHADEN: 3W8 W
KRITISCH: Niederwerfend





RHYOLITH-MAGMAKLINGE
ART: Fortschrittliche Nahkampfwaffe (einhändig)
KATEGORIE: Flammen
SCHADEN: 1W8 Feu & H
KRITISCH: Verwundend



GELBSTERN-SOLARFEUER
ART: Verbesserte Nahkampfwaffe (einhändig)
KATEGORIE: Plasma
SCHADEN: 1W8 Elk & Feu
KRITISCH: Verwundend

Plasmagabel
Auch als Plasmaschienenkanone bekannt, hat die Plasmagabel anstelle eines Laufs zwei lange Metallzinken. Der Mechanismus beschleunigt magnetisch einen Plasmabolzen zwischen den Zinken, aber er kann das Plasma auch temporär zwischen den Zinken festhalten, um es für eine noch verheerendere Attacke aufzuladen. Jedes Modell verfügt über eine Anzahl von Kerben, die das Plasma mit Energie aufladen, beginnend mit der 12-kerbigen Plasmagabel und mit steigender Intensität zur 15-kerbigen, 19-kerbigen und 22-kerbigen Plasmagabel.

Plasmaklaue
Die Xenohüter erschufen diese großen Gliederfüßerklauen mittels Biotechnologie, basierend auf einer Kreatur auf einer verlorenen Welt in der Weite. Die Klauen produzieren beim Zuschnappen einen Plasmastoß. Die Organischen und die Biodynamischen Plasmaklauen funktionieren größtenteils wie bei der ursprüngliche Kreatur. Andere Hersteller haben die leicht unterschiedlichen Mikrozellulären und Synthezid-Modelle geschaffen, die schwächere Versionen der früheren Modelle darstellen.

Plasmapeitsche
Eine Plasmapeitsche hat einen robusten, geflochtenen Stiel mit einer dicken aber flexiblen Schnur, die sich in größerer Entfernung vom Griff in weitere dünnere Kabel aufteilt, von denen jedes Linien nicht eingedämmten Plasmas hinter sich herzieht. Diese Waffen gibt es in Rotstern-, Gelbstern-, Weißstern- und Blaustern-Modellen.

Plasmaring
Plasmaringe sind recht flache, kreisförmige Waffen mit einem leicht zu greifenden Innenteil, was es ermöglicht, sie in einer Vielzahl an Richtungen zu verwenden. Im Inneren des Rings zirkuliert Plasma mit hoher Geschwindigkeit und ein Auslassventil lässt einen Plasmastrom in einem direkten Strahl entweichen. Einzelventil-Plasmaringe erzeugen eine kleine Entladung, während Duoventil-Plasmaringe über ein synchronisiertes Ventilpaar verfügen, um eine größere Entladung zu erzeugen. Multikanal-Plasmaringe bilden Plasma in einer Reihe paralleler Ringe und entladen sie durch ein einzelnes Ventil, um so einen extrem starken Ausstoß zu erzeugen.

Plasmatrenner
Ein grobes, einziehbares Netz aus elektromagnetisch geschütztem Draht bedeckt die breite Mündung des Plasmatrenners. Dieses Netz trennt das Plasma in einen Schauer einzelner Ladungen. Plasmatrenner werden entsprechend der typischen Klassifikation für Plasmawaffen gebaut: Rotstern-, Gelbstern-, Weißstern- und Blausterntrenner.

Plasmazielsucher
Ein Plasmazielsucher unterhält ein zusätzliches magnetisches Zielsuchsystem um seinen Plasmaausstoß, das den Schuss auch nach dem Abfeuern noch leitet. Dies erhöht die Präzision bei Reichweiten, die weit über denen normaler Plasmawaffen liegen, und umgeht den Vorteil von teilweiser Deckung, da der magnetische Zielsucher das Plasma in Richtung des Ziels lenkt. Man nimmt an, das veskische Scharfschützen die ersten waren, die Plasmazielsucher im Lautlosen Krieg verwendeten, aber er ist seitdem in den Arsenalen vieler Militärs und Söldner zur Standardwaffe geworden. Seit ihrer Erfindung ist die Waffe stetig verbessert worden. Die Serie-21, Serie-28, Serie-37, Serie-42, Serie-62 und Serie-73 haben sich als allgemein stabil erwiesen und bleiben daher in Produktion.

Schweißgerät
Obwohl sie normalerweise als Werkzeuge angesehen werden, verwendet man mittlerweile Schweißgeräte so oft als improvisierte Waffen, dass einige ysokische Hersteller damit begonnen haben, sie für beide Zwecke zu entwerfen. Ein Schweißgerät ist oft wenig mehr als ein Batteriegehäuse und ein offener Plasmakanal. Mehrzweck-Schweißgeräte sind einfach und direkt, Industrie-Schweißgeräte sind stärker und dafür gebaut, im regelmäßigeren Einsatz bequemer zu sein. Raumschiff-Schweißgeräte sind vielseitig und relativ kompakt für ihren Ausstoß, während Offensiv-Schweißgeräte in erster Linie für den Kampf gedacht sind und erst in zweiter Linie für Wartungsarbeiten.

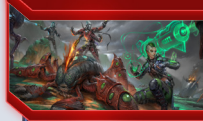
Solarfeuer
Ein Solarfeuer besteht aus einer flachen Platte, die auf die Rückseite einer Hand passt und durch einen Griff oder ein Band gehalten wird. Nach der Aktivierung generiert das Solarfeuer ein vorstehendes, pfeilförmiges Plasmafeld. Ein Rotstern-Solarfeuer hinterlässt keine verheerenden Spuren, aber die stärkeren Gelbstern-, Weißstern- und Blaustern-Modelle können bleibenden Schaden verursachen.

Überzeuger
Diese kleine brutale Sekundärwaffe feuert eine überraschend große Plasmakugel ab, die sich im Flug zu einem Strang streckt und beim Ziel schreckliche Wunden verursachen kann. Sie ist eine beständige Lieblingswaffe bei Offizieren des Veskariums, als auch bei denjenigen, die ihre Gegner überraschen und einschüchtern wollen. Sie nutzen dabei zumeist die Reputation der Waffe zu ihrem Vorteil. Obwohl die ersten Überzeuger aus dem Lautlosen Krieg stammen und in den Paktwelten als seltene Sammlerstücke gelten, bauen dutzende Hersteller ihre eigenen modernen Versionen.

Projektilwaffen
Die ersten von nahezu jeder technisch veranlagten Zivilisation erfundenen Feuerwaffen nutzen eine Art Explosivkraft, mittels der sie ein festes Projektil nach vorne schleudern. Konstruktion und Produktion solcher Waffen verbessert sich für gewöhnlich im Laufe der Zeit, sodass Projektilwaffen auch im Angesicht fortgeschrittenerer Technologien relevant bleiben, da sie vergleichsweise einfach, zuverlässig und erschwinglich sind, dabei gleichzeitig zudem noch eine Bandbreite an Feuerkraft bieten, die nahezu jedes Bedürfnis abdeckt.

Attentätergewehr
Zusammengebaut ähnelt das Attentätergewehr einem typischen Scharfschützengewehr. Seine modulare Konstruktion erlaubt allerdings, es in kleine Komponenten zu zerlegen, die am Körper des Benutzers versteckt oder sogar in den Backentaschen eines Ysokis geschmuggelt werden können, wodurch die Waffe schwierig zu entdecken und zu identifizieren ist. Attentätergewehre sind als Pirscher-, Schatten-, Phantom-, Gespenst- und Todesalb-Modelle verfügbar.

Durchbruchgewehr
Ein Durchbruchgewehr verwendet Schrotpatronen als Munition gegen ein einzelnes Ziel auf kurze Distanz, wobei es eine beeindruckende Schadensmenge verursacht und selbst Türen und andere Objekte zerreißt. Diese Waffen werden besonders häufig in den Händen von Raumpiraten gesehen, die sich durch Innentüren aus Kunststoff sprengen müssen, obwohl Experten die Waffe auch verwenden können, um durch die Türen von Luftschleusen zu brechen. Durchbruchgewehre waren auch auf der Absalom-Station während der Nachwirkungen des Intervalls weit verbreitet, als Sicherheitskräfte verzweifelt versuchten, die Kontrolle über die gespaltene und panische Bevölkerung auf-



rechtzuerhalten. Dabei war es oft vonnöten, durch Barrikaden und versiegelte interne Luftschleusen zu brechen. Mehrzweck-, Kurzlauf-, Einschlag-, Wirbel- und Schrapnell-Durchbruchgewehre sind auf vielen Welten allgemein verfügbar.

EM-Schienengewehr

Das EM-Schienengewehr ähnelt dem Magnetgewehr und verwendet Magnetfelder, um seine Geschosse auf tödliche Geschwindigkeiten zu beschleunigen. Zwar sind Magnetgewehre stärker, allerdings auch größer und schwerer, weshalb viele das kleinere und leichtere EM-Schienengewehr vorziehen. Aufgrund seiner Erschwinglichkeit sind sie bei den Mitgliedern der Gesellschaft der Sternenkundschafter und anderen forschenden Gruppen beliebt. EM-Schienengewehre gibt es in Taktischen und Verbesserten Modellen, wobei letzteres ein wenig größer ist.

EM-Schienenkanone

EM-Schienenkanonen sind die vergrößerte Version des EM-Schienengewehrs und ebenso wie diese nutzen sie magnetische Felder, um Munition extrem zu beschleunigen. Eine EM-Schienenkanone generiert eine solch gewaltige Kraft, dass ihre Geschosse mehrere Ziele vollständig durchschlagen können und es dem Benutzer so ermöglichen, mehrere Ziele auf einer Linie zu treffen. Taktische EM-Schienenkanonen sind präzise und effektiv, während Verbesserte EM-Schienenkanonen mehr Feuerkraft bieten; Elite- und Paragon-EM-Schienengewehre werden nur von Spezialisten für Schwere Waffen in professionellen militärischen Einheiten verwendet.

Gatlingpistole

Die Gatlingpistole ist die moderne Ausführung eines antiken Designs, das auf Golarion und mehreren anderen Welten gefunden wurde. Die Läufe dieser Pistole rotieren beim Abfeuern um die Hitze abzuleiten, wodurch ein mächtigerer Schuss ermöglicht wird, ohne dabei die Waffe zu schmelzen. Die Schüsse aus einer Gatlingpistole verursachen erheblichen Schaden bei ihrem Ziel, müssen aber häufig nachgeladen werden. Gatlingpistolen sind in den Modellen Taktisch, Verbessert und Elite verfügbar.

Gaußgewehr

Ein Gaußgewehr ist eine lange schlanke Feuerwaffe, die von einer Spule umgeben ist, welche sorgfältig aufeinander abgestimmte Magnetfelder generiert, um eine einzelne Patrone mit beeindruckender Kraft und Präzision zu beschleunigen. Präzisions-Gaußgewehre sind die erschwinglichsten dieser Waffen, während Spezialisten-Gaußgewehre über eine größere Reichweite und Effektivität verfügen. Distanzmesser-, Saboteur- und Attentäter-Gaußgewehre sind besonders tödliche Waffen, die von echten Kennern, Söldnerveteranen und erfahrenen Feuerwaffenspezialisten geschätzt werden.

Handkanone

Handkanonen sind bei all jenen beliebt, die ihre Gegner bereits mit dem bloßen Vorhandensein ihrer Waffe beeindrucken oder einschüchtern wollen, ohne in ein Training zu investieren, um Langwaffen oder Schwere Waffen zu meistern. Ihr übergroßer Lauf und Mündung sind bei einem einhändigen Griff bedenklich schlecht balanciert, obwohl die meisten Schützen beide Hände verwenden, um die Waffe in Kampfsituationen handhabbarer zu machen. Die verschiedenen Modellnamen dieser Waffe – Draufgänger-, Prahlhans-, Bombast-, Aufschneider- und Schwadroneurhandkanone – waren ursprünglich sarkastische Anspielungen auf den Charakter derjenigen, die dazu neigen, diese Waffen zu bevorzugen, obwohl viele Benutzer diese Namen vollkommen frei von Ironie für sich annehmen.

Injektionspistole

Hersteller arbeiteten anhand der Vorgaben von Xenobiologen, um diese Feuerwaffen zu entwerfen und zu produzieren. Diese verwenden Magnetfelder, um mit verschiedenen Substanzen gefüllte Pfeile zu beschleunigen und diese Substanzen einem Ziel zu injizieren. Dies passiert weit weniger sanft als bei der Nadlerpistole, weshalb sie bei Giftmördern, Sklavenhaltern und anderen mit gleichsam geringen wissenschaftlichen Intentionen zu einem beliebten Werkzeug geworden sind. Mediziner- und Zoologen-Injektionspistolen werden oft von Xenobiologen verwendet, die nicht-intelligente Spezies untersuchen; Wilderer-, Unterwerfungs- und Elite-Injektionspistolen werden im Allgemeinen als illegal betrachtet, da mit ihnen öfter auf denkende Spezies gezielt wird, was die meisten Märkte aber nicht davon abhält, diese Waffen verfügbar haben.

Multistufengewehr

Das Multistufengewehr benötigt Miniraketen als Munition, welche in mehreren Stufen detoniert. Die erste Stufe des Abfeuerns der Waffe besteht aus einer Unterschallpatrone, die von einer oder mehreren folgenden Entladungen in einiger Entfernung vom Anwender verstärkt wird. Dies führt zu zwei Effekten, die dabei helfen, die Position des Schützen zu verschleiern: Das Geräusch durch das Abfeuern der Waffe wird verlagert und die folgenden Stufen können weitere subtile Richtungsveränderungen bewirken. Die Munition kann daher in einem Einschusswinkel auftreffen, der vortäuscht, die Minirakete wäre aus einem anderen Winkel abgefeuert worden. Dual- und Dual-plus-Multistufengewehre verwenden einen zweistufigen Abfeuerprozess, während Tripel- und Tripel-plus-Mehrstufengewehre für ihre zusätzliche Reichweite einen dreistufigen Prozess benutzen. Das Quad-Multistufengewehr ist die einzige Waffe auf dem Markt mit einem unerreichten vierstufigen Feuerprozess, welcher ein Höchstmaß an Schaden bewirkt.

Pfeilkanone

Als Akitons Wirtschaft im Nachhall des Thasteron-Zusammenbruchs zu kollabieren begann, mussten rauflustige Städter in den Grenzgebieten alles Lebensnotwendige aus dem zusammenschustern, was sie gerade zur Hand hatten, und ihre wenigen Ressourcen vor Plünderern von Außerhalb verteidigen. Pfeilkanonen wurden von diesen erfinderischen Geistern erfunden, die ihre nun wertlose Bergbauausrüstung und weniger Kritische medizinische Versorgungsgüter zu Waffen umbauten, um Plünderer und Diebe abzuwehren. Diese breitläufigen Kanonen feuern ein Sperrfeuer magnetisch beschleunigter Pfeile ab, die anstelle von Giften oder medizinischen Substanzen mit Widerhaken versehene Kerne enthalten. Zwar können die Pfeile dann nicht dazu verwendet werden, um Substanzen zu injizieren, aber die Widerhaken können im Körper des Ziels steckenbleiben und anhaltenden Schaden verursachen. Pfeilkanonen werden eher in Umgebungen eingesetzt, die ein gewisses Maß an Gravitation haben, da niemand mit den Folgen der Entladung einer Pfeilkanone in Schwerelosigkeit zu tun haben möchte. Die Waffe ist in den Modellen Leicht, Taktisch, Schwer, Verbessert, Elite und Paragon erhältlich.

Raketengewehr

Ein Raketengewehr ist eine Langwaffe, die Miniraketen verschießt. Waffe und Munition sind beide recht teuer, gleichen dies aber mit Feuerkraft aus. Raketengewehre wurden besonders häufig zu Beginn des Kriegs mit dem Schwarm genutzt, eingesetzt von wagemutigen Soldaten, die auf äußerst riskanten Missionen in die Hochburgen des Schwarms eindrangen.



RESONATOR

Schallwaffen

Schallwaffen umfassen Waffen, die schädliche Schallwellen erzeugen, welche zu zahlreichen anderen Effekten führen können. Einige Schallwaffen stützen sich auf Schallfrequenzen, während andere überwältigenden Schalldruck verwenden, mehrschichtige Schwingungen, periodische Impulse oder andere Methoden, die einen zerstörerischen Ausstoß produzieren. Aufgrund dieses Variantenreichtums zählen Schallwaffen zu den vielseitigsten Waffen auf dem Markt.

Brüllknarre

Brüllknarren verstärken die Sprache zu überwältigender oder zerstörerischer Lautstärke und projizieren sie dazu in einen Kegel um. Worte und der reine Schalldruck innerhalb dieses Kegels können nicht ignoriert werden. Alle Brüllknarren können als Rüstungsverbesserungen installiert werden (wobei sie einen Rüstungsverbesserungssteckplatz pro Hand ausfüllen, die benötigt wird, die Waffe zu führen), sodass man die Brüllknarren freihändig verwenden kann. Auf diese Weise ist der Anwender in der Lage dazu, tödliche Waffen, Sicherheitsausrüstung oder Protestschilder tragen. Mahner-Brüllknarren können sich bei der Massenkontrolle mit einer leichteren Herangehensweise als nützlich erweisen. Dämpfer- und Friedensstifter-Modelle werden vornehmlich für nichttödlichen, aber dennoch überzeugenden Gebrauch benutzt, während Aufruhr- und Razzia-Brüllknarren für den robusten Einsatz am Ziel gedacht sind.

Brüllwumme

Eine Brüllwumme ähnelt weniger einem Gewehr, sondern mehr einem verlängerten Megaphon. Es funktioniert im Großen und Ganzen auch genau so, da es den ankommenden Schall (zum Beispiel die Stimmte des Benutzers) zu extremer Lautstärke verstärkt und sie in einem großen Bereich nach außen projiziert. Protestführer nutzen Brüllwummen um sicherzugehen, dass ihre Proklamationen auf weite Distanz zu hören sind. Strafverfolgungsbehörden schätzen diese Waffen für die Massenkontrolle.

Heulende Klinge

Obwohl sie auf den ersten Blick wie ein Langschwert aussieht, besteht eine Heulende Klinge aus einer Reihe mikrotexturierter Platten. Werden sie mit Energie versorgt, vibrieren diese Platten, um so ein Spektrum aus Schallfrequenzen in ohrenbetäubenden und schädigenden Lautstärken zu erzeugen. Eine Pauken-Heulende Klinge erzeugt dabei nur einen einzelnen hörbaren Klang, während eine Euphonische Heulende Klinge gleichzeitig mehrere Tonlagen erzeugt. Schrille und Triller-Heulende Klingen nutzen sich verändernde Tonlagen, von denen der erste wie ein mehrlagiges Zirpen klingt und der andere trillernde Klänge kombiniert.

Interferenzklinge

Der Griff einer Interferenzklinge enthält Schallprojektoren, die bestimmte Ultraschallfrequenzen abstrahlen und die Schallwellen überlagern, bis sie zu einer physischen Schneide werden. Wird die Waffe geschwungen, ist die Klinge als verschwommene, durchscheinende Linie zu erkennen. Monophone Interferenzklingen erzeugen eine einzelne Tonlage. Harmonische Modelle verwenden mehrere Tonlagen, die sich gegenseitig verstärken. Eine Polyphone Klinge projiziert variable Frequenzen, während eine Multiphone Version mehrere Frequenzen in einer einzigen Klinge kombiniert.

Klagekanone

Die häufigsten Anwender der Klagekanone sind Piraten. Diese dickbäuchigen, auf der Schulter aufliegenden Waffen erzeugen einen kurzen aber intensiven Schallstoß, dessen Frequenzen und Druck ausreichen, lebende Zellen zum Platzen zu bringen, anorganische Gegenstände aber unbeschädigt zu lassen. Das Ergebnis ist eine Waffe, welche die Mannschaft eines Raumschiffs eliminieren kann, ohne das Schiff oder seine Ladung zu beschädigen. Diejenigen, denen leichter Schaden lieber ist, ziehen Harmonische und Resonanz-Klagekanonen vor und lassen die Anharmonischen und Parametrischen Modelle für Situationen, die ein Blutbad erfordern.

Klagepistole

Die oszillierenden Schallwellen, die von einer Klagepistole abgefeuert werden, funktionieren wie die der Klagekanone. Plünderer und Entführer schätzen diese Waffen für ihre Wirkung gegen lebende Ziele, welche viele Wertgegenstände unbeschädigt lässt. Harmonische und Resonanz-Klagepistolen erzeugen stabile Schwingungen, während Anharmonische, Parametrische und Radiale Klagepistolen über konzentrische Generatorzylinder verfügen, um einen dissonanten und schädlicheren Ausstoß zu erzeugen.

Knallgewehr

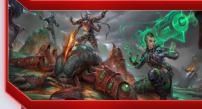
Der lange, wellige Lauf eines Knallgewehrs fokussiert den Schall mehrerer, gleichzeitig gezündeter Schrotpatronen in eine Welle aus Schallenergie. Diese Waffen kamen auf Akiton auf, als ein marodierendes veskisches Bataillon mehrere abgelegene Außenposten heimsuchte. Als leichtere Gewehre die verbesserten veskischen Rüstungen nicht durchschlagen konnten, benutzten die Einwohner Schallwaffen, um ihre Gegner zu überwältigen. Beben- und Grollen-Knallgewehre verwenden niedrige und schädigende Schallfrequenzen. Erschütterungs- und Schockwellen-Knallgewehre erzeugen zusätzlich einen Stoß, der ein Ziel umwerfen kann, sodass es den Zustand Liegend erhält.

Kreischlarve

Laschunta Biologen erzeugten die Kreischlarve gentechnisch aus einer Kreatur, die in den Dschungeln Castrovels zu finden ist. Diese lebende Waffe ist inaktiv, bis sie über einen manuellen Abzug mit Energie versorgt wird. Ein telepathischer Nutzer kann die Larve mental anregen, die benötigte Energie aufzunehmen, wodurch die Waffe schneller abgefeuert als durch den Abzug wird. Erhält sie Energie, kreischt die so stimulierte Larve. Dieser gleichzeitig schrille und oszillierende Ausbruch bildet einen kohärenten Strahl, der in die Richtung abgegeben wird, in welche die Larve ausgerichtet ist.

Kreischmesser

Ein Kreischmesser bleibt so lange stumm, bis es ein Ziel trifft und gibt erst dann einen schrillen Stoß tödlicher Frequenzen ab. Harmonische Modelle bündeln Klangspektren, die sich in ihrer Leistung ähneln, während Interferenz-Versionen Klänge für einen verstärkten Effekt kombinieren. Infraschall- und Ultraschall-Modelle funktionieren wie die Interferenz-Version, aber sie nutzen auch Schallwellen außerhalb des gewöhnlichen Hörbereichs.



Perforationspistole

Die fokussierten Schallwellen einer Perforationspistole durchschlagen Objekte und Körper. Drow verwenden Perforatoren, da die Dunkelelfen die Fähigkeit der Waffe genießen, schreckliche Wunden zu erzeugen, was gegen die Moral ebenso effektiv ist wie gegen Leib und Leben. Defraktor- und Refraktor-Perforationspistolen bündeln Schallwellen und stimmen sie aufeinander ab, während Lineare und Phasen-Perforationspistolen nach ihren internen Matrizen benannt sind, welche die Wellenlängen fokussieren, die die Emitter der Pistole erzeugen.

Resonanzhandschuh

Das durchscheinende Kristallnetzwerk in einem Resonanzhandschuh hat seinen Ursprung in den Ringen des Gasriesen Liavara. Die Ringe enthalten Kristallfragmente, von denen es heißt, dass sie jede Schallvibration aufzeichnen, die sie durchlaufen. Forscher müssen die in ihnen enthaltenen Informationen noch vollständig entschlüsseln, aber sie waren in der Lage, ein Material zu entwickeln, das einige der Eigenschaften dieser Kristalle teilt.

Ein Resonanzhandschuh ist ein langer Handschuh mit einem Verbund aus Kristall und Metall um das Handgelenk, den Unterarm und die Knöchel des Anwenders. Schlägt der Anwender zu, erzeugt der Verbundstoff eine schädigende Resonanz, die in den Körper des Ziels geleitet werden kann, um Zellwände platzen zu lassen und Organbelastungen zu verursachen. Der Träger kann diesen Effekt erhöhen, indem er Hand und Finger unter dem Handschuh anwinkelt, sodass der Kristall die subtilen Geräusche des Körpers und seiner Zusammensetzung aufzeichnet, um eine stärkere Resonanz zu erzeugen. Der Zellular-Resonanzhandschuh ist das Basismodell. Die gebündelten Frequenzen der Molekular-, Atomar- und Quanten-Modelle stimulieren jeweils kleinere Materiekomponenten, um dementsprechend größeren Schaden zu verursachen.

Resonanzpistole

Die kristalline Struktur in einer Resonanzpistole stammt von demselben synthetischen Material, das auch beim Resonanzhandschuh verwendet wird. Elektrischer Strom kann durch einen langen, konischen, mit diesem Kristall ausgekleideten Lauf geleitet werden, wodurch das Material in einer verheerenden Ultraschallfrequenz widerhallt. Diese Waffen sind für die Einfachheit ihrer Handhabung bekannt, da sie keinen Rückstoß erzeugen. Der einzige Hinweis, dass die Waffe abgefeuert wurde, ist ein schwaches hohes Piepsen. Resonanzpistolen, die ein Kristallgitter verwenden, sind weniger selten als solche, die eine Kristallmatrix enthalten.

Resonanzstab

Die als Resonanzstab bekannte Waffe besitzt eine Geschichte, die Parallelen zu den Ursprüngen von Resonanzhandschuh und Resonanzpistole aufweist. Eine ähnliche kristalline Struktur ist auf bestimmte Frequenzen eingestimmt und verwandelt Elektrizität in Schall, wenn sie von dieser angeregt wird. Der Klangvolle Stab ist nach dem angenehmen Ton benannt, den er anschlägt, während das Widerhallende Modell mit verschiedenen Klängen nachhallt. Der Knallende Resonanzstab ähnelt dem Widerhallenden Modell, unterstreicht aber seine Schläge mit deutlichen Knallgeräuschen.

Resonator

Ein Resonator ist ein kastenförmiges Gerät mit einem Bedienfeld auf der Oberseite und einer Reihe konzentrischer Ringe aus Metall und Kristall an der Vorderseite, welche dazu dienen, die Schwingungen der Waffe zu fokussieren. Ein Schultergurt hilft, das erhebliche Gewicht der Waffe auszugleichen, sodass es möglich ist, den Ausstoß mit dem oberen Griff zu steuern, während die andere Hand frei bleibt, um die Kontrollen zu bedienen. Ein Resonator erzeugt Schallwellen in Frequenzen, die darauf abgestimmt sind, im Zielmaterial widerzuhallen, sodass die Waffe unabhängig von den Bestandteilen oder dem Schutz des Ziels präzisen Schaden verursachen kann. Wird vor dem Abfeuern die integrierte Sondenfunktion verwendet, können die Frequenzen des Resonators präzise eingestellt werden. Defraktions- und Refraktions-Resonatoren stimmen Schallwellen in spezifischen Mustern ab, während Lineare und Phasen-Resonatoren die Schallenergie durch spezielle Matrizen fokussieren, um einen verstärkten Ausstoß zu erzeugen.

Schallbohrer

Die Schallwellen, die ein Schallbohrer erzeugt, werden straff in einer kurzen, aber zusammenhängenden Linie gebündelt. Die konzentrierte, niedrigfrequente Vibration schädigt den Körper und drängt gegen die inneren Organe, wodurch sie Schwindel, Schmerz und leichte Übelkeit verursachen. Mitglieder der Androidischen Abolitionistenfront entwickelten das Leichte Modell, als sie den Effekt bei einem ähnlichen Strahl entdeckten. Schwere, Sturm- und Verheerer-Schallbohrer können ausreichend Schalldruck generieren, um auch künstliche und nichtlebende Kreaturen zu schädigen.

Schallunterdrücker

Ein Schallunterdrücker erzeugt geräuschlos ein statisches Energiefeld, das Schall absorbiert und verstärkt, um die aufgefangenen Frequenzen in einem schädigenden Ausstoß auf das Ziel zurück zu bündeln. Drow, Attentäter und andere verdeckt operierende Mörder schätzen die Waffe, da dieser Blase kein Schall entweicht, was für einen stillen Angriff und manchmal auch zu einer geräuschlosen Tötung genutzt werden kann. Die Schallkaskade kann ein anomal großes Ursprungsgebiet haben, welches von einem größeren Radius aus zusammenbricht, wobei es von denjenigen, die sich in der Nähe befinden, den Schall absorbiert und sie schädigt, das gewählte Ziel aber brutal verletzt. Die meisten Hersteller produzieren vier Modelle des Schallunterdrückers, Murmeln-, Flüstern-, Schweigen- und Ruheunterdrücker.

Seismische Spitzhacke

Zu gleichen Teilen Werkzeug wie Waffe, wird die Seismische Spitzhacke bei Bergbauunternehmungen der Ulrikka-Klanbesitzungen wegen der durch den Schallemitter erhöhten Wucht verwendet. Diese Vibrationen erleichtern effiziente Grabungen und die Spitzhacken zeigen sich auch gegen gerüstete Gegner ähnlich effektiv. Leichte und Schwere Seismische Spitzhacken werden gleichermaßen zum Kampf und für Minenarbeiten verwendet. Rammen- und Abriss-Modelle sind tatsächlich Kriegswaffen und weit mächtiger als für die meisten Grubenarbeiten benötigt.

Singender Diskus

Ein Singender Diskus, auch als Schotalaschu-Sänger bekannt, ist eine Metallscheibe mit 18 cm Durchmesser, die mit komplexen und abstrakten Mustern perforiert ist und ein kreisförmiges Loch in der Mitte besitzt. Wird die Waffe geschwungen oder geworfen, lassen die Perforationen die sie durchströmende Luft in einer Bandbreite von Tonfrequenzen so vibrieren, als ob hunderte Stimmen gleichzeitig sängen. Die Diskusse können recht lieblich klingen, doch die von ihnen erzeugten Frequenzen arbeiten unversöhnlich gegenüber Körper und Innenohr und können den Geist verwirren. Singende Diskusse gibt es in einer ganzen Reihe von Modellen, die von der Sopranino- über die Sopran-, Alt-, Tenor- bis hin zur Bass-Version reichen.

Singender Speer
Bewegt sich ein Singender Speer durch die Luft, fangen Rillen und Furchen über seine gesamte Länge den Wind ein und verstärken das Geräusch zu einer starken Schallvibration. Ursprünglich nutzten die laschuntischen Schotalaschujäger auf Castrovel diese Waffen, da der Klang den Mitgliedern eines Jagdzugs half, sich gegenseitig nicht zu verlieren und herauszufinden, wo sich im dichten Unterholz ein Ziel befinden könnte. Singende Speere klingen angenehm und können in den Modellen Sopranino-, Sopran-, Alt- und Tenorspeer gefunden werden. Jedes hat zunehmend präzisere Rillen, um den Schallschaden zu verbessern, der das Innenohr stören und kurze Desorientierung hervorrufen kann.

Stakkatogewehr
Eine Mehrkammerröhre an der Unterseite des Stakkatogewehrs erzeugt und moduliert getrennte Ausstöße von Schallfrequenzen. Die einzigartige Bauweise des Gewehrs ermöglicht einen vollautomatischen Modus, der einen Klang wie Trommelschläge hervorbringt. Die Frequenzen können die Hörsinne eines Ziels überlastet zurücklassen. Puls-Stakkatogewehre haben für zuverlässige, sich wiederholende Schüsse mit geringerem Energieverbrauch den kürzesten Schallprojektor. Wellen-, Trommel- und Hammer-Stakkatogewehre benötigen für ihre härteren Treffer mehr Ladung.

Vibrogarotte
Die Vibrogarotte ähnelt der normalen Garrotte, aber ihr Griff enthält eine Batterie, um die Waffe mit Strom zu versorgen, sodass der Garottendraht einen ständigen, schneidenden Klang erzeugt. Wird sie benutzt, erzeugt die Vibrogarotte einen unverkennbaren Ton, der davon abhängt, wie weit der Draht ausgedehnt ist. Einfache, Harmonische und Interferenz-Vibrogarotten erzeugen nur hörbare Frequenzen, während Infraschall- und Ultraschall-Vibrogarotten für zusätzlichen Schaden auch Wellen außerhalb des normalen Hörbereichs erzeugen.

Vibrationsmarker
Durch sorgfältig abgestimmte Resonanz in mehreren magnetischen, zwischen Schaft und der kurzen Mündung der Waffe positionierten Zylindern, erzeugen Vibrationsmarker Schallfrequenzen. Trifft ein Schuss aus der Waffe ein Ziel, behält das Ziel diese Resonanz in Form eines schwachen oder Infraschalltons, der für Kreaturen mit Blindgespür (Gehör oder Vibration) oder Blindsicht (Gehör oder Vibration) nützlich ist. Werden mehrere Ziele vom Vibrationsmarker getroffen, geben sie denselben Ton ab, der nur durch den Ort unterschieden werden kann. Vibrationsmarker werden in den Modellen Donnerschlag-, Niedrigfrequenz-, Hochfrequenz- und Todesfeemarker hergestellt.

Schockwaffen
Indem man sich die Elektrizität zunutze macht, erhält man eine Bandbreite effektiver Waffen. Einige Schockwaffen sind speziell dafür entwickelt, ein einzelnes Ziel zu betäuben, während andere mehrere über ein Gebiet verteilte Gegner treffen oder Lichtbögen erzeugen, die zwischen mehreren Zielen in einer Kette von Blitzen überspringen. Viele Schockwaffen sind anhand ihrer Elektrizität erzeugenden Spulen, Glasisolatoren oder ihrer den Benutzer schützenden Abschirmung aus Karbonfasern leicht zu erkennen.

Betäubungsstab
Wächter machen häufigen Gebrauch von der kombinierten offensiven und defensiven Flexibilität des Betäubungsstabs, einem Stab aus Polykarbonat mit einer von Elektroden gesäumten Schlagfläche. Für gewöhnlich werden diese Waffen bei der Krawallbekämpfung eingesetzt, da mit ihnen ohne Weiteres nichttödlicher Schaden verursacht werden kann. Aber sie sind auch nützlich für die Selbstverteidigung und ihre stromlinienförmige Gestaltung bedeutet, dass sie bei formellen Anlässen, wo Sicherheit ebenso wichtig ist wie Diskretion, nicht übermäßig viel Aufmerksamkeit auf sich ziehen. Als Verwandter des Elektroknüppels folgt die Namensgebung des Betäubungsstabs ähnlichen Konventionen, mit dem Taktischen Betäubungsstab als grundlegendem Modell, gefolgt von den Modellen Statisch-, Aurora-, Gewitter- und Wirbelsturmstab.

Blitzpistole
Wird sie abgefeuert, bricht aus der Waffe ein langer, krachender Bolzen aus Elektrizität hervor, der an Blitze erinnert. Wetterleuchten-Blitzpistolen und Band-Blitzpistolen sind recht gebräuchlich, aber Raketen- und Flusskanal-Blitzpistolen benötigen um legal getragen zu werden normalerweise eine spezielle Lizenz.

Elektroflegel
Ein Elektroflegel besteht aus einem 0,60 m langen Schaft und einer schwebenden, dornigen oder gezahnten Kugel; da es keine sichtbare Verbindung zwischen den beiden Komponenten gibt, wirkt ein Elektroflegel so, als wären es zwei separate Waffen. Eine elektromagnetische Kraft bewirkt, dass die Kugel innerhalb einer vorbestimmten Reichweite zum Ende des Schafts bleibt – normalerweise etwa 0,30 m – während sie gleichzeitig eine erhebliche elektrische Ladung zur Kugel leitet, die beim Schlag entladen wird. Das Magnetfeld kann ebenfalls andere Waffen stören, sodass der geübte Kämpfer einen Elektroflegel auch dazu verwenden kann, dem Gegner die Waffe aus der Hand zu schlagen. Diese Waffen werden häufig von verschiedenen Orden der Höllenritter verwendet, die oftmals besonders gefertigte Designs mit grinsenden Teufeln ordern, dekoriert mit dornigen Schwingen. Elektroflegel sind in den Modellen Taktisch-, Verbessert-, Elite- und Paragonflegel erhältlich.

Funkenflugmesser
Ein Funkenflugmesser ähnelt in seiner Erscheinung einem typischen Überlebensmesser, was bei denjenigen zu Verwirrung führt, die mit der Waffe nicht vertraut sind. Zusätzlich zum Elektrizitätsschaden, den es verursacht, kann ein Funkenflugmesser elektrische Ladungen von den natürlichen elektrischen Angriffen seines Ziels abziehen und so seine eigene Batterie wieder aufladen. Diese Klingen wurden ursprünglich im Abschnitt Funkenflug der Absalom-Station erfunden und verschiedene Versionen führen ihre Namen auf den dortigen Gebrauch zurück: Kurier-Funkenflugmesser sind vergleichsweise günstig, gefolgt von den Rekruten-Funkenflugmessern. Mannschafts- und Anführer-Funkenflugmesser sind seltener und lassen sich auf diejenigen zurückführen, die in der sozialen Ordnung des Viertels eine etablierte Stellung einnehmen.

Gaußpistole
Da sie eine extrem miniaturisierte Version der Gaußkanone von Raumschiffen ist, verfügt diese Waffe zwar über eine kurze Reichweite, aber auch über einen mächtigen Effekt. Einige der ersten Versionen wurden von Raumschiffherstellern produziert, begleitet von einer Werbekampagne, dass die Mannschaft eines Raumschiffs ihrem Schiff entsprechen sollte, bis hin zu Fliegeranzügen, die zur Lackierung des jeweiligen Schiffes passen. Die meisten Hersteller nutzen noch immer die Modellbezeichnungen, die in diesen frühen Kampagnen etabliert wurden: Erforscher-, Kämpfer-, Pilot- und Hauptpistole.



Gewitterspule

Eine Gewitterspule verwendet einen Luftkern-Resonanztransformator, um einen Hochspannungselektrizitätsausstoß zu erzeugen. Dieser Elektrizitätsstoß springt aus der Waffe in einer Linie aufs Ziel. Obwohl sie eine Technologie verwendet, die jener der Kolossspule ähnelt, wurde die Gewitterspule unabhängig davon in den Paktwelten entwickelt. Spannungs- und Stoß-Gewitterspulen erzeugen beeindruckende Stöße, während die größeren Impuls- und Wellen-Gewitterspulen eine größere Reichweite haben.

Glasklinge

Dieses Kampfmesser besteht fast vollständig aus kaliumbehandeltem Alumosilikatglas, einem starken, transparenten Material, das die isolierenden Eigenschaften von Glas beibehält. Ein einzelner offenliegender Draht entlang der Schneide trägt eine tödliche elektrische Ladung; die Glasklinge isoliert den Träger vor einem tödlichen Stromstoß und ein gummierter Griff erleichtert den Halt. Lebende Glasklingen enthalten dauerhaften Strom, während Stoß-, Impuls- und Wellen-Modelle sich beim Auftreffen entladen.

Haltepistole

Schüsse aus dieser elektromagnetischen Pistole erzeugen ein Magnetfeld, das die Bewegungen eines Gegners behindert. Die Waffen wurden von auf Liavara arbeitenden Barathus entwickelt, da die Magnetfelder das Ziel einfangen, ohne es zu Fall zu bringen – eine nützliche Eigenschaft, wenn man die Betreiber illegaler Ernteunternehmungen auf einem Gasplaneten konfrontiert. Viele Teile einer Haltepistole werden aus lebenden Organismen gezüchtet, was zur Folge hat, das diese leichte Pistole wie Perlmutt schimmert. Voltaische Haltepistolen verwenden den normalen Elektromagnetismus, während Emergenz- und Induktiv-Haltepistolen höhere Symmetrien verwenden, um eine aperiodische Kraft zu erzeugen. Die Flux-Haltepistole basiert auf Quanten-Phasen-Faktoren, um einen außergewöhnlich starken Ausstoß zu erzeugen.

Ionisierer

Der Strahl dieser Waffe ionisiert den Pfad zu seinem Ziel, was als Route für die folgende elektrische Ladung dient. Es gibt verschiedene Elemente, deren Ionen bei der Konstruktion des Ionisierers verwendet werden, sodass die Stärke des Ausstoßes auf dem verwendeten Metall basiert. Die gebräuchlichsten sind Kupfer-, Eisen-, Chrom- und Zinnoxid-Ionisierer. Im Allgemeinen wird die Hardware der Waffe in zwei Verbesserungssteckplätzen eines Rüstungsteils getragen, wobei ein verbundener, stabförmiger Lauf von einer Extremität verlängert wird. Die Anaciten auf Aballon entwickelten die ersten Ionisierer, doch seitdem haben sie sich über die ganzen Paktwelten und darüber hinaus verbreitet.

Kathodenkanone

Kathodenkanonen wurden ursprünglich von den Mitgliedern der Androidischen Abolitionistenfront entwickelt und viele von anderen Spezies hergestellte Varianten sind auch weiterhin mit Mustern in Form von Schaltkreisen dekoriert, die an ihre androidischen Erfinder erinnern. Die Taktische Kathodenkanone ist eine Waffe, die bei den Mitgliedern der Abolitionistenfront zur Standardausrüstung gehört, während Verbesserte, Elite-, Paragon- und Schocksturm-Kathodenkanonen oft von Söldnern und Angriffstrupps mit verschiedensten Zielen verwendet werden.

Kolossspule

Wo riesige Kreaturen ihr Unwesen treiben, entwickeln diejenigen, die gegen sie kämpfen kolossale Waffen. Dies ist bei der Kolossspule der Fall, einer Waffe, von der es heißt, sie wäre entwickelt worden, um die Kolosse des Planeten Daimalko zu jagen. Seitdem hat sie in vielen Systemen Verbreitung gefunden, inklusive auf den Paktwelten. Diese schwere Feuerwaffe verfügt über einen Lauf, der eine Reihe ringförmiger Hochspannungsgeneratoren trägt, die gemeinsam starke, überspringende Elektrizität produzieren. Sie kann zudem auch überladen werden, um noch zerstörerischere Stöße zu erzeugen. Die Stromstöße überwältigen manchmal ihr Ziel und wechseln dann die Richtung, um ein anderes zu treffen. Die Korona-Kolossspule produziert einen Ring aus Elektrizität, während die Dickicht-Kolossspule ein zerstreutes Feld hervorbringt. Eine Stromsprung-Kolossspule erzeugt einen normalen Übersprung und die Multistrom-Kolossspule erzeugt mehrere solcher Ströme, um einen verheerenden Stoß hervorzubringen.

Ladungsemitter

Diese Reihe isolierter Ringe aus verstärktem Glas kann in Rüstungsverbesserungssteckplätzen installiert werden und fokussiert eine elektrische Ladung in einen Ladungsblitz. Die reine Kraft, die nötig ist, um einen Ladungsblitz zu projizieren, bedeutet bereits, dass selbst der Impuls-Ladungsemitter schon eine beachtliche Waffe ist, Stoß- und Wellen-Ladungsemitter sind noch erheblich mächtiger. Ihr relativ schlankes Profil macht sie bei einer Vielzahl Anwender beliebt, von Androiden und anderen, die von einem Rüstungsverbesserungssteckplatz als Volksmerkmal profitieren, bis hin zu Reparaturmannschaften auf Raumschiffen in feindlichem Raumgebiet, die ihre Hände bei der Arbeit frei haben wollen, ohne dabei auf Verteidigungsmaßnahmen zu verzichten.

Neuralpeitsche

Die Neuralpeitsche ähnelt der Lebenden Peitsche und ist eine besonders flexible Waffe, die sich für diejenigen ohne telepathische Fähigkeiten als umständlich erweist. Zusätzlich zu den Nervenfasern ist die Neuralpeitsche so gezüchtet, dass sie bioelektrische Zellen enthält, welche elektrischen Schaden und auf Wunsch des Benutzers nichttödlichen Schaden verursachen. Den Barathu gebührt der Verdienst, die Elektroplax- und Amperometrische Neuralpeitsche entworfen zu haben, aber später haben Waffenhersteller diese ursprünglichen Modelle verbessert und die Galvanische und Voltaische Neuralpeitsche entwickelt.

Polaritätsgewehr

Das Polaritätsgewehr wurde von vercitischen Ingenieuren entwickelt, die das gleiche Konzept verwendeten, welches den Polaritätshandschuhen zugrunde liegt. Die Zinken des Gewehrs werden einzeln polarisiert und es wechselt zwischen diesen beim Feuern ab, um einen Kreislauf aus Blitzen zwischen der Waffe und dem Ziel zu erzeugen und Folgeangriffe auszulösen, die zusätzlichen Schaden verursachen. Statische-, Aurora-, Gewitter- und Wirbelsturm-Polaritätsgewehre werden von Scharfschützen verschiedener Ausrichtungen bevorzugt, obwohl viele Kasathas die Waffe verachten, da sie sie als verdorbene Inbesitznahme einer ehrenhaften Waffe betrachten.

Polaritätshandschuhe

Polaritätshandschuhe passen gut sitzend über die Extremitäten des Trägers und ein Paar erzeugt bei seiner Aktivierung einen Lichtbogen zwischen sich. Wegen der Wechselströme verursachen nachfolgende Angriffe zusätzlichen Schaden: Jeder Schlag, der das Ziel nach dem ersten in schneller Folge trifft, verursacht diesen zusätzlichen Schaden. Die Beliebtheit der Waffe hat zur Verbreitung verschiedener Versionen geführt, zum Beispiel die günstigen aber dennoch leistungsfähigen Funken- und Statischen Modelle, oder die mittleren Aurora- und Strom-Modelle und die mächtigen Gewitter- und Wirbelsturm-Polaritätshandschuhe. Kasathische Krieger, die ihre kulturelle Vorliebe

für den Nahkampf behalten haben, bevorzugen Polaritätshandschuhe als effektive Waffe, da sie mit ihren kriegerischen Werten übereinstimmt.

Schockpolster

Ein Schockpolster kann in einen Rüstungsverbesserungssteckplatz installiert werden. Trifft der Benutzer ein Ziel mit dem Schockpolster, stößt die Waffe eine elektrische Entladung aus, die das Ziel betäubt oder beschädigt. Diese Waffen werden besonders in Servorüstungen geschätzt, die erhebliche Stärke zur Anwendung bringen. Schockpolster sind gewöhnlich in den Modellen Statisch-, Aurora-, Gewitter- und Wirbelsturmpolster erhältlich.

Spannungsstreuer

Spannungsstreuer sind biotechnisch hergestellte organische Waffen. Diese unabhängigen Konglomerate bioelektrischer Zellen erzeugen beim Abfeuern tödliche Stromstöße. Sie wurden von einer Flottille verschmolzener Barathus erfunden, die ihre Bemühung auf die Erfindung einer solchen Waffe hin ausrichteten. Ihr Erfolg sorgte dafür, dass der Spannungsstreuer als rentable kommerzielle Unternehmung weiterhin produziert wird. Obwohl die Entität verschmolzener Barathus ihre Bemühungen in Forschung und Entwicklung fortzusetzen scheint, sind derzeit nur zwei Modelle auf dem Markt erhältlich: Ein Standard-Spannungsstreuer und ein Verbesserter Spannungsstreuer.

Sturmhammer

Die massive magnetische Entladung dieses Kriegshammers verursacht zusätzlichen Schaden, der das Ziel manchmal zu Boden schlagen kann. Zwerge in den Sternenzitadellen der Diaspora entwickelten Sturmhämmer zuerst, um größere Gegner auf eine handlichere Größe zu stutzen; viele tragen ästhetische Designs, die Angradd huldigen, aber es gibt auch andere zwergische Motive. Die bei der Konstruktion des Sturmhammers verwendeten Materialien bestimmen die magnetische Kraft und damit auch die Stärke der Waffe; unter den verfügbaren Versionen finden sich Diamagnetische, Paramagnetische, Ferromagnetische, Antiferromagnetische und Metamagnetische Sturmhämmer.

Sturmrufer

Einige Barathuforscher, welche die titanischen Gewitter ihrer Heimatwelt intensiv studieren, werden von dem Phänomen nahezu besessen. Die Bemühungen dieser Wissenschaftler führten zur Entwicklung des Sturmrufers, einer lebenden Waffe, die eine Linie aus Elektrizität erzeugt, welche nicht vom Kämpfer, sondern von einem Punkt innerhalb der relativ kurzen Reichweite der Waffe ausgeht. Wie die meisten Kreationen der Barathu sind Sturmrufer lebende Kreaturen und ihre massiven Panzer sind so groß, dass die Waffe zwei Hände benötigt, um sie zu führen. Dabei unterstützt der Sturmrufer den Träger, indem er seine durchscheinenden Tentakeln um dessen Gliedmaßen wickelt. Wetterleuchten- und Band-Sturmrufer sind für sich genommen bereits mächtige Waffen, aber Raketen- und Flusskanal-Sturmrufer können elektrische Ströme hervorrufen, die dem Namen der Waffe wahrhaft gerecht werden.

Übersprunggewehr

Das Übersprunggewehr verfügt an den Seiten über zwei große Handgriffe und strotzt nur so von Kondensatoren und Antennen, die mehr Energie freisetzen als sie realistisch gesehen kontrollieren können. Obwohl bei vielen Schockwaffen die Chance besteht, auf ein zweites Ziel überzuspringen, wurde das Übersprunggewehr dafür entworfen, dies bei jedem Schuss zu erreichen und besonders gut gezielte Schüsse können manchmal ein zweites Mal überspringen. Gewitter- und Wirbelsturm-Modelle verfügen über Verbesserungen, die auf den Fähigkeiten der Statischen- und Aurora-Übersprunggewehre aufbauen. Diese Waffen werden im Allgemeinen von Einzelkämpfern oder solchen mit Rücksicht auf das Wohlergehen ihrer Mitkämpfer verwendet, da es kaum Möglichkeiten der Kontrolle darüber gibt, welche Kreaturen von den folgenden Übersprüngen getroffen werden. In selteneren Fällen können Gruppenmitglieder besondere Schutzmaßnahmen gegen den Elektrizitätsschaden treffen, wie zum Beispiel den Zauber *Resistente Rüstung* oder die Rüstungsverbesserung Elektrostatikfeld, um sich vor einem Verbündeten mit Übersprunggewehr zu schützen.

Solarier-Waffenkristalle

Solarier nutzen sogenannte Waffenkristalle, um ihre Solarwaffe zu verstärken, sofern sie dies als ihre Solarmanifestation gewählt haben. Die Regeln für Solarier-Waffenkristalle finden sich im *Grundregelwerk* auf Seite 170.

Elektronenkristall

Ein aktivierter *Elektronenkristall* bewirkt, dass eine Solarwaffe vor Elektrizität knistert und von Magnetverzerrungen umtanzt wird. Der Anwender kann diese Verzerrungen kontrollieren, um einen Schlag auf ein Ziel abzuschwächen, was viele Solarier als nützliche Möglichkeit empfinden, einen Gegner kampfunfähig zu machen. Ein *Elektronenkristall* polarisiert die Energie einer Solarwaffe, indem sie Elektrizitätsschaden hinzufügt und es so dem Anwender erlaubt, allen Schaden in nichttödlichen Schaden umzuwandeln. Diese Kristalle sind in den Stufen Splitter, Schwächster, Schwacher, Minderer, Standard, Mächtiger und Wahrer verfügbar.

Gluonenkristall

Ein *Gluonenkristall* erzeugt ein entropisches Feld um die Waffe, welches traumatische Wunden verursacht. Hier wird der Splitter *Gluonenkristall* vorgestellt, die anderen Stärken findest du auf Seite 180 des *Grundregelwerks*.

Muonenkristall

Theoretisch ist der *Muonenkristall* mit dem *Elektronenkristall* verwandt, wobei er die Solarwaffe des Benutzers in ein feines Glühen hüllt, das eher den Nordlichtern einiger Welten entspricht, als dem unverfälschten Licht eines Sterns. Diese verschwommen aussehende Waffe gleitet leicht durch fast jede Materie, was es einfacher macht, sowohl durch lebende Kreaturen als auch unbewegte Objekte zu schneiden. *Muonenkristalle* sind in den Varianten Schwächster, Schwacher, Minderer, Standard und Mächtiger verfügbar.

Photonenkristall

Photonenkristalle fügen Angriffen mit einer Waffe verdichtete Photonenenergie hinzu, so dass sie Feuerschaden verursachen und das Ziel möglicherweise in Brand stecken. Hier wird der Splitter *Photonenkristall* vorgestellt, die anderen Stärken findest du auf Seite 180 des *Grundregelwerks*.

Positronenkristall

Die Wechselwirkungen eines *Positronenkristalls* mit Materie setzen sowohl Hitze als auch Strahlung frei, sodass die von ihm verstärkte Solarwaffe in Flammen ausbricht, wenn sie einen Gegner trifft. Dies fügt den Treffern der Waffe Feuerschaden hinzu und den Effekten von Kritischen Treffern den Effekt Verstrahlend. Anders als viele radioaktive Waffen stellt eine von einem *Positronenkristall* verstärkte Waffe kein besonderes Risiko für ihren Anwender dar, obwohl der Grund dafür weiterhin unbekannt ist. Es wird weiter danach geforscht, wie man diese Kristalle stabilisiert; derzeit bleiben lediglich die Varianten Schwächster, Schwacher und Minderer für länger als nur ein paar Sekunden stabil, obwohl diese recht mächtig sind.

T-Quarkkristall

T-Quarkkristalle haben eine hohe Zerfallsrate, die ein Solarier nur begrenzt oft pro Tag manipulieren kann, um eine Solarwaffe für

einen mächtigeren Schlag aufzuladen. Wenn der *T-Quarkkristall* aktiv ist, umgibt die Solarwaffe ein chaotischer Partikelsturm - die spiralartige Folge aus dem Zerfall des Kristalls. *T-Quarkristalle* sind in den Varianten Schwächster, Schwacher, Minderer, Standard, Mächtiger und Wahrer verfügbar.

W-Bosonenkristall

W-Bosonenkristalle erhöhen den Schaden, welche eine Waffe verursacht. Hier wird der Splitter *W-Bosonenkristall* vorgestellt, die anderen Stärken findest du auf Seite 180 des *Grundregelwerks*.

Z-Bosonenkristall

Dieser spezialisierte Waffenkristall verursacht, dass eine Solarwaffe Energie, Bewegung und selbst fremdartigere Kräfte um sich herum krümmt. Eine mit einem *Z-Bosonenkristall* verstärkte Waffe verursacht erhöhten Schaden und kann manchmal einem Ziel einen unerwarteten Impuls verleihen, sodass es zurückgeschleudert wird. *Z-Bosonenkristalle* sind ziemlich geheimnisvoll und in den Varianten Splitter, Schwächster, Schwacher, Minderer, Standard, Mächtiger und Wahrer zu finden.

Munition

Munition wird in festen Mengen verkauft, wie in Tabelle 1-8: Munition auf Seite XX dargestellt ist.

Pfeile

Für diejenigen, welche mit einem Bogen größeren Schaden verursachen, dabei aber nicht den Lärm und Kollateralschaden von Sprengpfeilen wollen, gibt es technologisch verbesserte konventionelle Pfeile, einschließlich Diamantklingen- und Molekular-Pfeilen. Werden diese Pfeile in einer anderen Waffe als dem Bogen der Stufe 1 verwendet (z. B. dem Armbrustgewehr), verursachen sie keinen erhöhten Schaden, aber Diamantklingen-Pfeile erhalten den Kritischen Treffereffekt Verwundend und Molekular-Pfeile erhalten den Kritischen Treffereffekt Schwere Wunde. Verfügt die Waffe bereits über einen Kritischen Treffereffekt, kannst du bei einem kritischen Treffer entscheiden, ob der übliche Kritische Treffereffekt der Waffe oder der des Pfeils angewendet wird.

Explosivmunition

Explosivmunition wird mit Projektilwaffen verschossen. Sie ist für die meisten Projektilwaffen und Waffen, die Pfeile oder Nadelpfeile verschießen, verfügbar, wie in Tabelle 1-8 aufgeführt. Eine Waffe, die Explosivmunition verschießt, verursacht ihren normalen Schaden, aber die Hälfte dieses Schadens ist Feuerschaden und die Waffe erhält den Kritischen Treffereffekt Niederwerfend. Verfügt die Waffe bereits über einen Kritischen Treffereffekt, wird der Effekt Niederwerfend zu diesem hinzugefügt und als Teil des vorhandenen Kritischen Treffereffekts behandelt. Verfügt die Waffe normalerweise schon über den Kritischen Treffereffekt Niederwerfend, erhält sie zusätzlich zu diesem Effekt den Kritischen Treffereffekt Stoßend (1,5 m), welcher als Teil des normalen Kritischen Treffereffekts der Waffe behandelt wird.

Nanitenkartusche

Nanitenkartusche enthalten mikroskopische mechanische Geräte, die darauf programmiert sind, bestimmte Aufgaben zu erfüllen. Werden sie in Waffen verwendet, besteht die Aufgabe für gewöhnlich darin, möglichst viel vom Ziel zu zerlegen, bevor sie deaktiviert werden. Nanotechnologie verfügt aber ebenfalls über eine hohe Bandbreite friedlicher Anwendungen.

Phasenwechselmunition

Diese Munition ist an der Spitze mit quantenvariablen Molekülen versehen, wodurch sie mittels Phasenverschiebung viele Materialien durchstoßen können, bevor sie auf ihrem Ziel auftreffen. Wendest du eine Bewegungsaktion zum Zielen auf und feuerst eine Waffe mit Phasenwechselmunition (auch Scharfschützenwaffen) im selben Zug ab, wird beim Angriff jegliche Deckung ignoriert, deren Härte einem bestimmten Wert oder weniger entspricht (Härte 10 für Projektile der Stufe 7, Härte 20 für Projektile der Stufe 14). Die Projektile durchdringen die Deckung förmlich, ohne daran Schaden zu verursachen.

Plasmaraketen

Plasmaraketen sind mit allen Waffen kompatibel, die Raketen als Munition verwenden können, und verursachen zusätzlichen Schaden, der über den ihrer analogen Verwandten hinausgeht, was sich auch in höheren Preisen niederschlägt. Ionisierte Plasmaraketen sind am häufigsten, während Stellar-Plasmaraketen und HED- (Hochenergiedichte) Plasmaraketen höheren Schaden verursachen.

HERSTELLER

In den Paktwelten stellt die Herstellung von Waffen ein lukratives Geschäft mit garantierten Abnehmern dar. Diese reichen von Polizeikräften und privaten Sicherheitsunternehmen zu Entdeckern, Söldnern und weniger angenehmen Gruppierungen. Obwohl viele Firmen eine Vielzahl an Waffen produzieren, sind einige für Produktlinien bekannt, die spezielle Modifikationen aufweisen.

Viele dieser Modifikationen können nicht mit Waffen verwendet werden, die ohne die internen Mechanismen arbeiten, welche die Veränderungen des Herstellers regeln. Zu solchen Waffen gehören analoge Nahkampfwaffen, Bögen, geworfene Waffen und Granaten.

Direkt von der Stange kann keine Waffe mehr als eine Modifikation seitens des Herstellers haben. Allerdings bieten viele Waffenhändler die Möglichkeit zur individuellen Anpassung, wodurch du Modifikationen kombinieren kannst, für die vielleicht andere Hersteller bekannt sind. Du kannst auch Modifikationen mischen, indem du den gewünschten Gegenstand selbst herstellst. Kombinierst du Modifikationen auf irgendeine Weise, beträgt der Gesamtpreis des fertigen Gegenstands den Normalpreis plus den Preis der Modifikationen, zuzüglich weiterer 10%. In jedem Fall ersetzen die Regeln eines spezifischen Herstellers diese allgemeinen Regeln. Im Zweifelsfall ist es am SL zu entscheiden, ob eine bestimmte Modifikation einer Waffe hinzugefügt werden kann oder ob bestimmte Modifikationen nicht miteinander kombiniert werden können.

AbadarCorp

Die Langwaffen der Verteidiger-Serie der AbadarCorp verfügen über ein eingebautes Freund-Feind Erkennungsprotokoll, welches verhindert, dass die Waffe in einer Situation abgefeuert wird, in der eine Kreatur zum Ziel würde, die als Freund einprogrammiert ist. Du kannst einen Verbündeten mittels einer Bewegungsaktion der Freundesliste des Protokolls hinzufügen, sofern sich der



ÜBERBLICK
AUSRÜSTUNG
WAFFEN
WAFFENZUBEHÖR
WAFFENFUSIONEN
BESONDERE MATERIALIEN
RÜSTUNGEN
SERVO-RÜSTUNGEN
RÜSTUNGS-VERBESSERUNGEN
AUFWERTUNGEN
TECHNISCHE GEGENSTÄNDE
MAGISCHE GEGENSTÄNDE
HYBRID GEGENSTÄNDE
PERSÖNLICHE GEGENSTÄNDE
DROGEN, GIFTE UND MEDIZINISCHES
ANDERE ERWERBUNGEN
FAHRZEUGE
KLASSEN-OPTIONEN
ARCHETYP: VERBESSERTER
AGENT
ASPIRANT
GESANDTER
MECHANIKER
SOLARIER
SOLDAT
TECHNOMAGIER

Verbündete zu diesem Zeitpunkt innerhalb der Grundreichweite der Waffe befindet. Jede Waffe der Verteidiger-Serie verfügt über einen eingebauten Scanner, der ohne zu zielen auf ein Ziel gerichtet werden kann. Mit anderen Worten: Es ist möglich, mit dem Scanner auf einen ausgewählten Verbündeten zu zeigen, anstatt mit der Verteidiger-Waffe selbst. Die Liste einer Verteidiger-Waffe enthält von Beginn an minderjährige denkende Wesen und anerkannte Gesetzeshüter als Freund. Du kannst auch zusätzlich neue Freundparameter auf die Liste des Protokolls herunterladen und außerdem anderen erlauben, ihre Freundparameter auf deine Liste zu übermitteln.

Du kannst die ursprüngliche Programmierung mittels eines erfolgreichen Fertigkeitswurfs auf Computer (SG = 15 + 1 ½ × Gegenstandsstufe der Waffe) entfernen oder modifizieren. Bei einem Misserfolg aktiviert sich die Anti-Manipulationssoftware und die Waffe feuert gar nicht mehr. Um sie wieder zu reaktivieren, muss die Waffe durch einen erfolgreichen Fertigkeitswurf auf Computer mit demselben SG des ersten Fertigkeitswurfs zurückgesetzt werden oder du musst die Waffe entweder zu einem Händler der Abadar-Corp bringen oder einen über die Infosphäre kontaktieren, um die Waffe für 10% ihres ursprünglichen Preises zurücksetzen zu lassen. Jedes Mal, wenn es dir misslingt, die Anti-Manipulationssoftware zurückzusetzen, erhöht sich der SG für einen neuen Versuch um 5.

Eine Verteidiger-Waffe beruht auf visuellen Scans und begrenzten biometrischen Daten, um Freunde zu identifizieren. Sie kann durch Illusionen oder optische Tricks, einschließlich einer guten Verkleidung, selbst unter Berücksichtigung ihrer ursprünglichen Programmierung, ausgetrickst werden. Falls nötig, kann ein Freund aus dem Protokoll mittels einer Standardaktion entfernt werden. Dieser Freund kann als Bewegungsaktion wieder hinzugefügt werden.

Das Protokoll der Verteidiger ermöglicht es zu verhindern auf Freunde zu schießen. Benutzt du eine Waffe mit der Besonderen Waffeneigenschaft automatisch, feuert die Waffe auf einen Freund keine Munition. Eine Verteidiger-Waffe mit der Besonderen Waffeneigenschaft Kegel, Explosion oder Linie feuert nicht, wenn ein Freund durch den Flächeneffekt getroffen würde.

Trägst du eine Verteidiger-Waffe offen, reagieren Ordnungshüter möglicherweise positiver auf dich. Eine solche Reaktion ist in Situationen, in denen deine Waffen ein Problem sind, wahrscheinlich, besonders dann, wenn du keine andere offensichtliche Bewaffnung trägst, oder wenn du es einem Gesetzeshüter erlaubst, das Protokoll zum Schutze möglicher Ziele zu modifizieren. In Situationen, in denen das Tragen deines Verteidigers maßgeblich ist, kann der SL dir einen Situationsbonus von bis zu + 2 auf Fertigkeitswürfe für Interaktionen mit Gesetzeshütern geben. Dieser Bonus kann auch für Charaktere in ähnlichen Situationen gelten, zum Beispiel für Leibwächter einer Berühmtheit, die dem Protokoll als Freunde hinzugefügt wurden.

Eine Verteidiger-Waffe kostet gewöhnlich 10% mehr als normal, aber Waffen mit der Besonderen Waffeneigenschaft Automatisch kosten 20 % mehr als normal.

Arabani-Rüstungswerke GmbH

Die Arabani-Rüstungswerke verfügen über eine exklusive Serie für Distanzwaffen, die Karkaken genannt wird. Diese hochgradig schlagkräftigen Waffen sind modifiziert, um maximale Beschwerden zu erzeugen, indem sie der Waffe den Kritischen Treffereffekt Demoralisierend hinzufügen. Verfügt die Waffe bereits über einen Kritischen Treffereffekt, kannst du jedes Mal wählen, ob du den normalen Kritischen Treffereffekt oder Demoralisieren anwendest. Eine Waffe, die bereits über den Kritischen Treffereffekt Demoralisieren verfügt, kann von dieser Aufwertung nicht profitieren. Eine Karkaken-Waffe kostet 20% mehr als üblich.

Brortrav Geschützwerk

Die Brortrav Geschützwerke sind ein Konzern aus dem Veskarium, der ein breites Sortiment persönlicher Waffen herstellt, am berühmtesten ist er aber für seine speziellen schweren Waffen, in welche bedrohliche dekorative Elemente wie Stacheln und zähnefletschende Mäuler integriert sind. Diese Motive sollen modisch sein und sind für den Gegner sogar nervenzermürbend. Feuerst du eine schwere Waffe von Brortrav ab, erhält das Ziel als Ergebnis dieses Fernkampfangriffs einen Malus von -2 auf Angriffswürfe bei Gelegenheitsangriffen gegen dich. Schwere Waffen von Brortrav kosten 10% mehr als normal und ihre Last ist um 1 höher als normal.

Ereus Teletech

Ereus Teletech entstand aus einem laschuntischen Kollektiv auf Asana, aber der Marktanteil der Firma hat sich vergrößert, sodass zu den Kunden nun auch Schirren, Formianer und andere Telepathen sowie Nicht-Telepathen, die Mentaltech wollen, gehören. Die Firma stellt Fernkampfwaffen und energetische Nahkampfwaffen her, die mit mentalen Modifikationen ausgestattet sind. Jede Ereus-Waffe verfügt über ein Sicherheitsschloss, das die Waffe sperrt, bis sie die besondere mentale Signatur eines registrierten Nutzers registriert.

Diese Technik ist nicht Narrensicher, aber es ist schwierig, sie zu überlisten oder zu entfernen. Es ist möglich, die mentale Signatur einer anderen Kreatur vorzutäuschen. Dies benötigt Telepathie, die mit dem vorgesehenen Nutzer kommunizieren könnte und einen erfolgreichen Fertigkeitswurf auf Bluffen (SG = 15 + anderthalbfache Gegenstandsstufe der Waffe). Jedes Mal, wenn die Waffe aktiviert wird, muss diese Täuschung vorgenommen werden. Das telepathische Sicherheitsschloss kann entfernt werden, was allerdings einen erfolgreichen Fertigkeitswurf auf Technik benötigt, um die Waffe deaktivieren (welche als komplexer Mechanismus behandelt wird). Da das Ereus-Schloss im System integriert ist, gilt eine deaktivierte Waffe als kaputt und muss repariert werden, um weiter von Nutzen zu sein.

Produkte von Ereus kosten 10% mehr als normal.

Ichihara Holdinggesellschaft

Waffen der Ichihara Holdinggesellschaft werden oft in den Händen von Xun, die für die Goldene Liga arbeiten, gefunden, aber bisher konnte keine Ermittlung eine rechtliche Verbindung der Verbrecherorganisation mit der Firma ans Licht bringen. Die Firma behauptet, ihre Waffen seien einfach deshalb bei einigen Gruppen beliebt, wegen der genialen Lösungen, welche sich ihre Entwicklerteams bei der Ausrüstungsentwicklung mit modularen, austauschbaren Teilen ausdenken – von Pistolen bis hin zu Fahrzeugen. Alle Waffen der Ichihara Holdinggesellschaft folgen diesem Standard und können leicht repariert werden, da sie einen Situationsbonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für die Reparatur einer solchen Waffe verleihen. Die Firma stellt zwar fast alle Waffenarten her, ist aber auf fortschrittliche Nahkampfwaffen spezialisiert. Der Preis einer Waffe der Ichihara Holdinggesellschaft liegt 10% über dem Normalpreis.

Iratha AG

Die Iratha AG ist auf biotechnische Aufwertungen spezialisiert, aber die Firma hat einen kleinen Vorstoß in den Waffensektor gewagt, indem sie Waffen so modifiziert hat, dass sie ein biometrisches Schloss beinhalten, welches nur die Verwendung durch autorisierte Nutzer gestattet. Dieses Schloss funktioniert wie das biometrische Schloss im Sicherheitssystem eines Raumschiffs (*Grundregelwerk* S. 300), verwendet als SG aber die Gegenstandsstufe der Waffe, anstelle des Grads des Raumschiffs. Das biometrische Schloss ist in den Aktivierungsmechanismus der Waffe integriert und funktioniert, indem es diesen Apparat ausschaltet. Modifikationen der Iratha AG erhöhen den Preis einer Waffe um 10%.



Karbid Maschinenwerke

Distanzwaffen, die von den in der Diaspora sitzenden Karbid Maschinenwerken hergestellt werden, verfügen über Griffe aus Nanofaser (siehe S. {59}), um sicherzustellen, dass der Kunde die Waffe niemals versehentlich verliert. Die Firma stellt ausschließlich Handfeuer-, Lang- und Scharfschützenwaffen mit diesen Griffen her, welche den Preis entsprechend dem Normalpreis dieser Griffe erhöhen.

Todesqualität

Der bedrohliche Name der Todesqualität erwuchs aus dem einfachen Wunsch der Forschungs- und Entwicklungsfirma für Biotechnik Lebensqualität, ihre gefährlicheren Projekte in ein separates, wenngleich verwandtes, Unternehmen auszulagern, um eine Serie organischer Anpassungen normaler Waffen zu produzieren, Die Organisation von Todesqualität ist komplex, da sie eine verschmolzene Barathu Wesenheit mit einschließt, die oftmals Barathus enthält, die als Teil von Lebensqualität gearbeitet haben, wird aber von den Individuen, aus denen sie besteht, als eigenständige Wesenheit angesehen. Viele Wissenschaftler, welche die Barathus studieren, sind der Ansicht, dass Todesqualität speziell dafür existiert, weniger fortschrittliche und tödliche Waffen als diejenigen zu vermarkten, welche die Konfluenzvertreter verwenden – den biotechnisch hergestellten Agenten der regierenden Entität der Barathus.

Waffen von Todesqualität erhalten die spezielle Waffeneigenschaft Lebend, was sie bei Xenohütern und anderen beliebt macht, die einige der Vorteile von Technologie ohne deren ökologische Auswirkungen bevorzugen. Die Nachfrage hat bei Todesqualität dazu geführt, lebende Gegenstücke zu den meisten nichtlebenden Waffen herzustellen (mit Ausnahme von analogen Waffen und Nahkampfwaffen ohne die Spezielle Waffeneigenschaft Energetisch), von denen jede 20% mehr als der Listenpreis kostet.

Magnari Segmentwerke

Die Magnari Segmentwerke sind einer der Hersteller in den Schmelzen der *Idari* und auf die einzigartige Magnetfeldverschlusstechnologie spezialisiert, die in verschiedenen kasathischen Technologien eingesetzt wird, von den berüchtigten Kriegsschiffen der Saga-Klasse bis hin zu den symbolträchtigen Puzzleklingen. Diese Modifikation kann jeder Nahkampfwaffe hinzugefügt werden, die nicht über die spezielle Waffeneigenschaft Lebend verfügt, sodass die Waffe die spezielle Waffeneigenschaft Zerlegbar erhält. Solch eine Waffe kostet 10% mehr als normal.

Vielschichtwerke

Die Vielschichtwerke gehören zu den führenden Herstellern auf Aballon, wobei sie weniger für Erfindungsreichtum als für Zuverlässigkeit bekannt sind. Um Härte und Trefferpunkte einer Waffe der Vielschichtwerke zu berechnen, beträgt der Multiplikator der Gegenstandsstufe für die Härte 3 anstatt 2 und für die Trefferpunkte 4 statt 3. Die Vielschichtwerke stellen alle Arten von Waffen her, aber aufgrund der überlegenen Handwerkskunst kosten ihre Produkte 20% mehr als üblich.

Ringwerke Waffentechnik

Als der vercitische Raumschiffbauer Ringwerke eine separate Herstellerfirma für energetische Personenwaffen als 100-prozentige Tochtergesellschaft gründete, erzeugten die folgenden Geschäfts- und Marketingentscheidungen manchmal Skepsis bei den Beobachtern. Die recht junge Ringwerke Waffentechnik hat seitdem zahlreiche Kunden für sich eingenommen, da die Produkte robust, zuverlässig und funktionell bleiben. Die Waffen der Ringwerke verfügen über eine spezielle Eigenschaft für Kunden, die sich der Marke als treu erweisen: Eine Waffe der Ringwerke kann ihre Batterie auf jedem Schiff der Kategorie Groß oder größer an spezialisierten Stationen kostenlos aufladen. Dieser Prozess dauert 1 Minute pro Ladung. Ringwerke Waffentechnik kann diese Funktion jeder Waffe mit Batterie verleihen, aber die Kosten solch einer Waffe liegen 10% über dem Listenpreis.

Schneegarten Fertigungswerke

Die Schneegarten Fertigungswerke befinden sich im unsterblichen Fürstentum von N ing und fertigen Waffen für Kampfvorführungen seit einem Zeitpunkt irgendwann während des Intervalls, wobei der Fokus auf Nahkampfwaffen für die berühmt-berüchtigten Kampfläufer von Ning liegt. Verfügt man über Fertigkeitsränge in Beruf (Tänzer) gleich der Stufe einer Nahkampfwaffe von Schneegarten, kann man damit nichttödlichen Schaden ohne den üblichen Malus auf Angriffswürfe verursachen. Die Schneegarten Fertigungswerke verkaufen moderne, elegante Nahkampfwaffen für 10% über dem Normalpreis.

VitariTech Rüstungsgüter

VitariTech ist ein auf Akiton ansässiger Konzern, der nicht alle Komponenten zur Herstellung seiner Waffen offengelegt hat, weshalb einige prinzipientreue Käufer andere Hersteller wählen. Diejenigen, denen es anstelle möglicher ethischer Implikationen wichtiger ist, ihren Gegner auszuschalten, finden diese Waffen ansprechend, da sie bei ihren Zielen bleibenden inneren Schaden anrichten. Alle Waffen von VitariTech verfügen über einen speziellen störenden kritischen Treffereffekt, der die magische Heilung stört. Verfügt die Waffe bereits über einen kritischen Treffereffekt, kannst du jedes Mal wählen, ob du den normalen kritischen Treffereffekt der Waffe oder den störenden Effekt anwendest. Ist eine Kreatur diesem Effekt ausgesetzt, muss ihr ein Zähigkeitswurf gelingen oder Magie zur Wiederherstellung von Trefferpunkten ist bei der Kreatur lediglich halb so effektiv, bis sie ununterbrochen 8 Stunden rastet oder ihr mittels eines erfolgreichen Fertigkeitswurfs auf Medizin Erste Hilfe geleistet wird. Eine Waffe von VitariTech ist ein Hybridgegenstand und kostet 30% mehr als normal.

Zeizerer Munitionswerke

Zeizerer Munitionswerke mit Sitz auf Apostae ist eine von etwa einem Dutzend Firmen im Besitz und unter Kontrolle des Hauses Zeizerer, einem mächtigen Haus der Drow, welches die Stadt Nachtbogen kontrolliert. Anders als die meisten geschäftlichen Unternehmungen des Hauses Zeizerer, verfügen die Zeizerer Munitionswerke tatsächlich über mehr Büros und Besitzungen außerhalb von Apostae als auf der Heimatwelt des Mutterkonzerns, allerdings verbleiben alle der höchsten Büros sicher in den Türmen innerhalb von Nachtbogen. Weil die Firma Munition und Batterien anstelle von Waffen verkauft, sind zahlreiche Gruppierungen, die sich weigern, mit Drow-Waffen zu handeln, im allgemeinen willens, Batterien, Nadelpfeile, Patronen und Schrotmunition der Zeizerer Munitionswerke zu kaufen – in der (fragwürdigen) Annahme, dass Munition weniger Möglichkeiten für unmoralische Konstruktionsentscheidungen bietet.

Die Zeizerer Munitionswerke verkaufen spezielle überlange Munitionsmagazine und Batterien, welche dafür entwickelt sind, die Munitions- bzw. Ladungskapazität einer Waffe zu erhöhen. Es ist möglich, für jede Waffe, die Batterien, Nadelpfeile, Benzin, Patronen oder Schrotpatronen verwendet und über eine Ladungskapazität von 5 oder mehr verfügt, eine Batterie oder ein Magazin mit Überlänge zu erwerben, um die Ladungskapazität um 20% zu erhöhen. Der Preis beträgt 5% des Waffenpreises (zuzüglich des Preises für die richtige Standardbatterie bei energetischen Waffen). Im Falle von Batterien werden diese behandelt, als verfügten sie über die ursprüngliche Ladung, sofern es die Möglichkeit nachzuladen, Preis und Zeit betrifft. Überlange Magazine werden getrennt von der Munition, die sie verwenden, verkauft. Überlange Batterien und Magazine können nur in Waffen einer spezifischen Bauart und Variante verwendet werden, z. B. hat eine überlange Batterie für einen Statischen Blitzwerfer 48 Ladungen, kann aber ausschließlich in einem Statischen Blitzwerfer verwendet werden.

WAFFENZUBEHÖR

Die Waffenhändler der Galaxie bieten eine schwindelerregende Vielfalt an Optionen, aber manchmal ist die perfekte Waffe für einen speziellen Job nicht als Standardmodell verfügbar. Glücklicherweise kann Waffenzubehör mit nur ein wenig Bastelei zusätzlichen Nutzen liefern, was du entweder selbst erledigst oder einem Profi überlässt. Waffenzubehör modifiziert eine bereits existierende Waffe, um ihrem Benutzer bestimmte Vorteile zu bieten. Erfahrene Helden haben immer eine Auswahl verschiedenen Zubehörs zur Hand, das sie je nach Bedarf auswechseln.

WAFFENZUBEHÖR VERWENDEN

Erläuterungen für die Tabellen des Waffenzubehörs sind unten aufgeführt, ebenso wie die Regeln, wie Zubehör einer Waffe hinzugefügt wird. Spezielles Zubehör bildet manchmal eine Ausnahme dieser Regeln.

Magazin und Verbrauch

Manches Zubehör benötigt Energie um zu funktionieren, ähnlich wie einige technische Gegenstände; siehe S. 218 des *Grundregelwerks*. Diese Gegenstände erkennt man an den Einträgen für Magazin und Verbrauch in Tabelle 1-11: Waffenzubehör. Das Magazin eines Waffenzubehörs entspricht der höchsten Batteriekapazität, welche das Zubehörteil verwenden kann. Der Verbrauch gibt die Rate an, in welcher Ladungen verbraucht werden, wenn das Zubehörteil verwendet wird. Befestigte Zubehörteile (siehe unten, Waffenzubehör hinzufügen), müssen ihre eigenen Batterien verwenden, aber ein Zubehörteil, das in eine energetische Waffe integriert wird, kann so konfiguriert werden, dass es entweder auf seine eigene oder die Batterie der Waffe zurückgreift.

Waffenart

Einige Zubehörteile können nur zu Waffen einer bestimmten Art oder Kategorie hinzugefügt werden, wie in Tabelle 1-11: Waffenzubehör unter dem Eintrag Waffenart aufgeführt. In den meisten Fällen entsprechen diese den auf S. 169-170 des *Grundregelwerks* angegebenen Waffenarten und -kategorien.

Waffen mit Montageschienen: Waffen mit Montageschienen sind Langwaffen, Schwere Waffen und Scharfschützenwaffen, welche allesamt Montageschienen entlang oder in der Nähe des Laufs haben, sodass Zubehör leicht angefügt werden kann. Eine Waffe mit Montageschienen hat vier Schienen, an denen Zubehör befestigt werden kann: je eine oben, unten und an beiden Seiten. An jeder Schiene kann nur ein Zubehörteil befestigt werden. Einige Zubehörteile müssen an einer bestimmten Schiene befestigt werden, z. B. oben oder unten, wie in der Beschreibung des Zubehörteils genauer aufgeführt ist.

Waffenzubehör hinzufügen

Waffenzubehör muss für gewöhnlich einer Waffe hinzugefügt werden, damit es funktioniert. Die meisten Zubehörteile werden entweder durch Befestigung an der Waffe hinzugefügt oder indem sie in die Waffe integriert werden, obwohl einige Zubehörteile auf besondere Weise hinzugefügt werden, wie in der jeweiligen Beschreibung angegeben. In jedem Fall wird die Last des Zubehörs der Last der Waffe hinzuaddiert, um die endgültige Last der ausgestatteten Waffe zu bestimmen. Werden mehrere Gegenstände der Lastenkategorie Leicht addiert, werden 2-10 Gegenstände der Last Leicht zusammen als Last 1 behandelt.

Befestigung: Ein befestigtes Zubehörteil ist zwar an einer Waffe angebracht, aber eigentlich kein Teil von ihr. Jeder kann ein Zubehörteil als Volle Aktion anbringen oder abnehmen und die meisten Waffenhändler werden ein bei ihnen gekauftes Zubehörteil ohne Extrakosten anbringen.

Integrierung: Ein integriertes Zubehörteil wird in die Waffe eingebaut, sodass sie ein Teil davon wird. Integriertes Zubehör wird für gewöhnlich bereits in die Waffe eingebaut verkauft, der Gesamtpreis errechnet sich dann aus der Kombination der Preise von Waffe und Zubehör. Falls Waffe und Zubehör separat gekauft werden, kann ein Waffenhändler das Zubehörteil für eine Gebühr von 10% des Zubehörpreises in die Waffe integrieren. Du kannst ein Zubehörteil selbst integrieren (oder auch ausbauen), sofern du über eine Anzahl an Fertigkeitsrängen in Technik (oder Technik und Mystik bei Hybridgegenständen) verfügst, welche der GegenstandsStufe der Waffe oder dem Zubehör entspricht, je nachdem, welche höher ist. Es dauert 1 Stunde, um ein Zubehörteil einzubauen oder zu entfernen.

BESCHREIBUNG DES WAFFENZUBEHÖRS

In diesem Abschnitt wird das Waffenzubehör beschrieben. Sofern nicht anders vermerkt, werden Zubehörteile als technische Gegenstände behandelt. Dem SL steht es frei zu entscheiden, ob einige Gegenstände für bestimmte Waffen ungeeignet sind.

BAJONETTKLAMMER — STUFE 1

Eine Bajonettklammer erlaubt dir eine einhändige Nahkampfwaffe an der unteren Schiene einer Waffe mit Montageschiene oder einer Handfeuerwaffe zu befestigen. Die Nahkampfwaffe darf nicht über die Besondere Waffeneigenschaft Reichweite verfügen. Es dauert eine Volle Aktion eine Nahkampfwaffe an einer Bajonettklammer zu befestigen oder zu entfernen. Verursacht die Nahkampfwaffe Wucht- oder Hiebschaden, erhältst du einen Malus von -2 auf den Angriffswurf solange die Waffe befestigt ist. Die Art der Bajonettklammer entscheidet, welche Waffe du damit verwenden kannst.

- **Leichte Bajonettklammer (Stufe 1):** Eine leichte Klammer ermöglicht dir, eine Nahkampfwaffe der Lastenkategorie Leicht an einer Lang- oder Scharfschützenwaffe oder eine Agentenwaffe an einer Handfeuerwaffe zu befestigen.
- **Schwere Bajonettklammer (Stufe 1):** Eine schwere Bajonettklammer ermöglicht dir, eine Nahkampfwaffe der Lastenkategorie 1 oder weniger an einer Langwaffe, Schweren Waffe oder Scharfschützenwaffe zu befestigen.

DÄMPFUNGSFELD (HYBRID) — STUFE 6

Für diejenigen, die eine tödliche Waffe auf nichttödliche Weise einsetzen wollen, ist ein Dämpfungsfeld das Zubehör der Wahl. Du kannst das Dämpfungsfeld mittels einer Schnellen Aktion aktivieren bzw. deaktivieren. Während der Dämpfer aktiv ist, erzeugt er um die Waffe bzw. deren Munition ein Feld, welches bewirkt, dass die Waffe nichttödlichen Schaden anstelle von tödlichem Schaden verursacht.

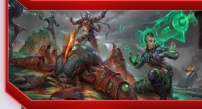


TABELLE 1-11: WAFFENZUBEHÖR

NAME	STUFE	PREIS	LAST	MAGAZIN	VERBRAUCH	WAFFENART
Bajonettklammer, Leichte	1	150	-	-	-	Waffe mit Montageschienen, Handfeuerwaffe
Bajonettklammer, Schwere	1	300	-	-	-	Waffe mit Montageschienen
Distanzmesser	1	325	-	20	1/h	Waffe mit Montageschienen, Handfeuerwaffe
Granatklammer	1	400	L	-	-	Waffe mit Montageschienen
Universalklammer	1	150	-	-	-	Waffe mit Montageschienen
Zweibein, Leichtes	1	350	-	-	-	Waffe mit Montageschienen
Griff, Faltbarer	2	600	-	-	-	Handfeuerwaffe
Griff, Nanofaser-	2	750	-	-	-	Jede
Schulterstütze, zerlegbare	2	850	-	-	-	Waffe mit Montageschienen
Visier, Manuelles	2	1.000	-	-	-	Waffe mit Montageschienen, Handfeuerwaffe
Zweibein, Schweres	2	700	L	-	-	Waffe mit Montageschienen
Mündungsfeuerdämpfer	3	1.200	-	-	-	Projektil
Unterstützungsgeschirr, Leichtes	3	1.400	1	-	-	Schwere Waffen
Zerlegbare Waffe	3	1.250	-	-	-	Nahkampfwaffe
Zielfernrohr, Scharfschützen-	3	1.350	L	-	-	Waffe mit Montageschienen, Handfeuerwaffe
Schalldämpfer	4	1.850	-	-	-	Waffe mit Montageschienen
Zielfernrohr, Nachtsicht-	4	2.350	L	20	1/h	Waffe mit Montageschienen, Handfeuerwaffe
Visier, Laser-	5	3.000	-	20	1/h	Waffe mit Montageschienen, Handfeuerwaffe
Dämpfungsfeld	6	4.000	-	20	1/min	Jede
Griff, Nullraum-	6	4.250	-	-	-	Nahkampfwaffe, Handfeuerwaffe
Zielfernrohr, Laser-	6	4.300	L	20	1/h	Waffe mit Montageschienen, Handfeuerwaffe
Griff, Verschwimmender	7	5.400	-	-	-	Nahkampfwaffe
Schulterstütze, Nullraum-	7	5.950	-	-	-	Waffe mit Montageschienen
Unterstützungsgeschirr, Schweres	7	5.600	2	-	-	Schwere Waffe
Unterstützungsgeschirr, Nullraum-	9	15.000	2	-	-	Schwere Waffe
Zielfernrohr, Enthüllendes	9	12.500	L	20	1/h	Waffe mit Montageschienen, Handfeuerwaffe
Zielfernrohr, Hindurchspürendes	12	37.500	L	20	1/h	Waffe mit Montageschienen, Handfeuerwaffe

DISTANZMESSER — STUFE 1

Ein Distanzmesser richtet einen Laser auf entfernte Ziele, um ihre Distanz zu dir zu messen. Du kannst den Distanzmesser mittels einer Bewegungsaktion aktivieren oder Deaktivieren und ihn auf ein bestimmtes Ziel richten. Der Distanzmesser bestimmt die Entfernung zwischen dir und dem Ziel sowie seine Geschwindigkeit und gibt an, ob sich das Ziel von dir fort oder auf dich zu bewegt. Du kannst einen Distanzmesser auch verwenden, wenn er weder an einer Waffe angebracht oder in sie integriert ist. Du kannst einen Distanzmesser weiterhin mit einem Zielfernrohr oder einem Visier kombinieren (siehe Seite {60}), indem du den jeweiligen Gesamtpreis der Zubehörteile bezahlst. Ihre Vorteile sind kumulativ.

GRANATKLAMMER — STUFE 1

Eine Granatklammer ermöglicht dir einen modifizierten Granatwerfer oder Raketenwerfer der Lastenkategorie 3 oder weniger an der unteren Schiene einer Waffe mit Montageschienen zu befestigen, Die Modifikationen reduzieren das Magazin des Granat- oder Raketenwerfers um 50% auf ein Minimum von 1 Granate oder Rakete. Diese Modifikationen können binnen 1 Stunde mittels eines Fertigkeitswurfs auf Technik mit SG 15 durchgeführt werden, obwohl es ebenfalls möglich ist, bereits montagefertige Granat- oder Raketenwerfer für denselben Preis wie die Standardausführungen zu kaufen. Solche modifizierten Granat- oder Raketenwerfer können noch immer als separate Waffe abgefeuert werden und sie verwenden noch immer das Talent Umgang mit Schweren Waffen, selbst wenn sie von der Schiene einer Lang- oder anderen Waffe abgefeuert werden. Es benötigt eine Volle Aktion einen Granatwerfer an einer Granatklammer zu befestigen oder zu entfernen.

GRIFF — STUFE 2-7

Waffen können mit speziellen Griffen ausgestattet werden, die verschiedene Vorteile bieten. Du kannst mehrere Griffe kombinieren, indem du den Gesamtpreis der Griffe bezahlst, aber nur, wenn alle Griffe in die Waffe integriert sind. Ihre Vorteile sind kumulativ und hängen von den Grifftypen ab.

- **Faltbarer Griff (Stufe 2):** Nur Handfeuerwaffen können über einen faltbaren Griff verfügen und dieser muss in die Waffe integriert sein. Du kannst einen faltbaren Griff mittels einer Bewegungsaktion falten oder entfalten, wodurch du einen Situationsbonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Fingerfertigkeit erhältst, um die Handfeuerwaffe an deinem Körper zu verstecken.
- **Nanofaser-Griff (Stufe 2):** Ein Nanofaser-Griff verstärkt deinen Halt an der Waffe. Während du die Waffe hältst, fungieren mikroskopisch feine Fasern als Hafthärchen, die an deiner Hand festhalten. Diese Fasern verleihen dir einen Situationsbonus von +4 auf die RK gegen Kampfmanöver wie Entwaffnen, wodurch du deine Waffe verlieren würdest.
- **Nullraum-Griff (Stufe 6, Hybrid):** Ein *Nullraum-Griff* muss in eine Nahkampf- oder Handfeuerwaffe integriert werden. Du kannst den Griff mittels einer Bewegungsaktion aktivieren, um die Waffe in einen extradimensionalen Raum zu ziehen, sodass nur eine Scheibe mit einem Durchmesser von knapp 4 cm zurück bleibt, Diese Scheibe ist am Körper einfach zu verstecken, sodass du einen Situationsbonus von +4 auf Fertigkeitswürfe auf Fingerfertigkeit dafür erhältst. Zusätzlich könnte die Scheibe nicht als Waffe erkannt werden, ohne einen Fertigkeitswurf auf Technik oder Mystik zusammen mit *Magie entdecken* zu machen, um den Gegenstand zu identifizieren. Du kannst die Scheibe mittels einer Bewegungsaktion drücken, um die Waffe in ihre normale Form zurückkehren zu lassen.
- **Verschwimmender Griff (Stufe 7, Hybrid):** Ein *verschwimmender Griff* besteht aus Mikroschaltkreisen innerhalb des gepolsterten Griffs einer Nahkampfwaffe. Du kannst fünfmal am Tag eine Bewegungsaktion aufwenden, um den Griff zu drücken und damit zu aktivieren, wodurch eine Illusion erzeugt wird, die es schwierig



macht, der Waffe visuell zu folgen. Bis zum Ende deiner nächsten Runde verleiht dir ein *verschwimmender Griff* einen Situationsbonus von +4 auf Fertigkeitswürfe zum Bluffen, um eine Finte auszuführen.

MÜNDUNGSFEUERDÄMPFER — STUFE 3

Moderne Projektilwaffen haben eingebaute Dämpfer für Mündungsfeuer, um den Benutzer davor zu schützen, bei schwachen Lichtverhältnissen durch den Lichtblitz geblendet zu werden, sowie um andere Hightech-Gegenstände vor Schmauchrückständen durch die Treibladung zu schützen. Ein *hybrider* Mündungsfeuerdämpfer kann jeder Handfeuerwaffe, Langwaffe, Schweren Waffe oder Scharfschützenwaffe der Kategorie Projektilwaffen hinzugefügt werden. Er eliminiert nahezu sämtliches Licht und Hitze, welche die Projektilwaffe beim abfeuern erzeugt. Dadurch bist du bei schwachen Lichtverhältnissen schwerer zu entdecken. Dieser Vorteil reduziert den Malus auf Fertigkeitswürfe für Heimlichkeit bei Schüssen aus dem Hinterhalt in schwachen Lichtverhältnissen um 5. Du kannst einen *Mündungsfeuerdämpfer* und einen *Schalldämpfer* (siehe Seite {60}) miteinander kombinieren, indem du den kombinierten Preis beider Zubehörteile bezahlst. Beide Vorteile sind kumulativ.

SCHALLDÄMPFER (HYBRID) — STUFE 4

Ähnlich wie bei der Dämpfung des Mündungsfeuers haben moderne Waffen schallunterdrückende Teile eingebaut, um Benutzer und Unbeteiligte vor dem lauten Knall zu schützen, aber dies macht eine Waffe nicht lautlos. Ein hybrider *Schalldämpfer* benutzt Magitech, um eine Waffe wirklich lautlos zu machen. Feuerst du eine Waffe mit einem *Schalldämpfer* ab, erzeugt die Waffe kein Geräusch und auch ihre Munition durchfliegt die erste Grundreichweite geräuschlos (dies beinhaltet die Grundreichweite einer Waffe mit der besonderen Waffeneigenschaft Scharfschütze). Dieser Vorteil reduziert den Malus auf Fertigkeitswürfe auf Heimlichkeit für Schüsse aus dem Hinterhalt um 5. Du kannst einen *Schalldämpfer* und einen *Mündungsfeuerdämpfer* (siehe Seite {60}) miteinander kombinieren, indem du den kombinierten Preis beider Zubehörteile bezahlst. Beide Vorteile sind kumulativ.

SCHULTERSCHÜTZE — STUFE 2-7

Eine Schulterstütze ist Teil einer zweihändigen Fernkampfwaffe, der beim Feuern an der Schulter anliegt. Eine Schulterstütze kann nicht befestigt werden, sie muss in der Waffe integriert sein. Die Vorteile einer Schulterstütze hängen von ihrer Art ab.

- **Zerlegbare Schulterstütze (Stufe 2):** Nur eine Waffe der Lastenkategorie 1 oder weniger kann über eine zerlegbare Schulterstütze verfügen. Du kannst die Schulterstütze mittels einer Bewegungsaktion ausklappen oder zerlegen. Eine zerlegte Schulterstütze ermöglicht dir Fingerfertigkeit zu nutzen, um die Waffe an deinem Körper zu verstecken als wäre sie eine Handfeuerwaffe.
- **Nullraum-Schulterstütze (Stufe 7, Hybrid):** Eine *Nullraum-Schulterstütze* funktioniert wie ein *Nullraum-Griff* (siehe Seite {59}) für größere, schwerere Waffen.

UNIVERSALKLAMMER — STUFE 1

Dieses Allzweckzubehör kann einen einzelnen in der Hand gehaltenen Gegenstand von bis zu Last 1 halten, wie zum Beispiel einen Feuerlöscher oder eine Taschenlampe, sodass du ihn benutzen kannst, während du die Waffe hältst. Eine Universalklammer benötigt so viele Montageschienen, um das Ausrüstungsteil zu befestigen, wie es Hände zur Bedienung erfordert. Es erfordert eine Volle Aktion, einen Gegenstand an einer Universalklammer zu befestigen oder zu entfernen. Anders als eine Ausrüstungsklammer, die ein Objekt lediglich an einem passenden Ort hält (zum Beispiel an deiner Rüstung oder an einer Strebe), aber nicht die Fähigkeit hat, an ihr befestigte Gegenstände zu aktivieren oder deaktivieren, überträgt eine Universalklammer alle notwendigen Kontrollen zum Abzug bzw. Kontrollmechanismus der Waffe, an der sie befestigt ist. Diese ermöglicht dir, den Gegenstand zu verwenden, als ob du sie mit der gleichen Anzahl Händen, die du an der Waffe hast, zu bedienen, während du gleichzeitig deine Waffe hältst. Benutzt du beispielsweise eine Universalklammer, um eine tragbare Lichtquelle wie z. B. ein Leuchtfeuer an deinem Donnerschlag-Straßenfeger zu befestigen, kannst du das Leuchtfeuer ein- und ausschalten, während du die beiden benötigten Hände an deinem Straßenfeger lassen. Der SL kann bestimmen, dass einige Gegenstände für die Universalklammer ungeeignet sind, dass eine Universalklammer nur an bestimmten Waffen angebracht werden kann oder dass eine Universalklammer, die für bestimmte Gegenstände konstruiert ist, nicht mit etwas anderem funktioniert.

UNTERSTÜTZUNGSGESCHIRR — STUFE 3-9

Ein Unterstützungsgeschirr ist ein tragbares, stützendes Geflecht für einen Gelenkarm, der als Halterung für eine schwere Waffe dienen kann. Ein Unterstützungsgeschirr reduziert den Mindeststärkewert, der nötig ist, um eine Schwere Waffe ohne Malus abzufeuern, festgelegt durch die Art des Geschirrs. Zusätzlich bestimmt die Art des Geschirrs, um welchen Wert der Gesamtmalus durch einen Vollen Angriff und durch Entfernung beim Abfeuern einer so befestigten Waffe reduziert wird. Ein Unterstützungsgeschirr an- oder abzulegen erfordert eine Volle Aktion, ebenso erfordert es eine Volle Aktion, eine Waffe am Geschirr zu befestigen oder zu entfernen.

- **Leichtes Unterstützungsgeschirr (Stufe 3):** Stärke 12; reduziere deinen Gesamtmalus um 1.
- **Schweres Unterstützungsgeschirr (Stufe 7):** Stärke 14; reduziere deinen Gesamtmalus um 2.
- **Nullraum-Unterstützungsgeschirr (Stufe 9, Hybrid):** Ein *Nullraum-Unterstützungsgeschirr* muss in eine Schwere Waffe integriert werden. Es funktioniert wie ein *Nullraum-Griff* (siehe Seite {59}), der das Geschirr und die verbundene Waffe in eine Scheibe verwandelt, Ansonsten funktioniert ein *Nullraum-Unterstützungsgeschirr* wie ein Schweres Unterstützungsgeschirr.

VISIER STUFE 2-5

Ein Visier ist eine verbesserte Version der üblichen Zieleinrichtung der meisten Fernkampfwaffen. Dies kann ein Ring mit einem eingebauten Fadenkreuz sein oder eine Reihe Zielhilfen mit gut sichtbaren Farbpigmenten oder eine andere einfache Konstruktion, die beim Zielen hilft. Ein Visier wird an einer Handfeuerwaffe oder an der oberen Schiene einer Waffe mit Montageschienen befestigt. Ein Visier kann an einer Waffe mit Zielfernrohr (siehe Seite {61}) nicht befestigt werden. Mittels einer Bewegungsaktion kannst du durch das Visier zielen. Dies kann als Teil derselben Bewegungsaktion getan werden, die erforderlich ist, um mit einer Waffe mit der Besonderen Waffen-



ÜBERBLICK
AUSRÜSTUNG
WAFFEN
WAFFENZUBEHÖR
WAFFENFUSIONEN
BESONDERE MATERIALIEN
RÜSTUNGEN
SERVO-RÜSTUNGEN
RÜSTUNGS-VERBESSERUNGEN
AUFWERTUNGEN
TECHNISCHE GEGENSTÄNDE
MAGISCHE GEGENSTÄNDE
HYBRID GEGENSTÄNDE
PERSÖNLICHE GEGENSTÄNDE
DROGEN, GIFTE UND MEDIZINISCHES
ANDERE ERWERBUNGEN
FAHRZEUGE
KLASSEN-OPTIONEN
ARCHETYP: VERBESSERTER
AGENT
ASPIRANT
GESANDTER
MECHANIKER
SOLARIER
SOLDAT
TECHNOMAGIER

eigenschaft Scharfschütze zu zielen, außerdem als Teil eines hinterhältigen Angriffs, bei dem du keine Bewegung in Anspruch nimmst, selbst wenn du ebenfalls mit einer Scharfschützenwaffe als Teil dieser Aktion zielst. Durch ein Visier zu zielen reduziert den Malus durch Entfernung auf Angriffswürfe ebenso wie Boni auf die RK durch Deckung, abhängig von der Art des Visiers. Diese Reduktion des Gesamtmalus durch das Zielen mit dem Visier betrifft lediglich deinen nächsten Angriffswurf mit dieser Waffe vor dem Ende deines nächsten Zuges.

- **Manuelles Visier (Stufe 2):** Ein Manuelles Visier reduziert den Gesamtmalus durch Entfernung und die Boni auf die RK durch Deckung um 2.
- **Laser-Visier (Stufe 5):** Ein Laser-Visier funktioniert wie ein Manuelles Visier mit zusätzlichen Möglichkeiten zur Lasermarkierung. Du kannst das Laser-Visier mittels einer Bewegungsaktion aktivieren oder deaktivieren. Ein aktives Laser-Visier reduziert den Gesamtmalus durch Entfernung und die Boni auf die RK durch Deckung um 4.

ZERLEGBARE WAFFE — STUFE 3

Einige Nahkampfwaffen können so gebaut werden, dass sie für die und unverdächtige Aufbewahrung zerlegt werden können. Eine Waffe muss mit diesem Zubehör integriert gekauft oder hergestellt werden. Du kannst eine zerlegbare Waffe als Bewegungsaktion zu einer sehr viel kleineren Größe zerlegen oder zusammenfalten, wodurch du mittels Fingerfertigkeit eine zerlegte Waffe der Lastenkategorie 1 oder 2 verstecken kannst, als wäre sie eine leichte Waffe, oder du kannst einer Waffe der Lastenkategorie Leicht die Spezielle Waffeneigenschaft Verbergen verleihen (siehe Seite {30}). Eine so zerlegte Waffe kann mittels einer Bewegungsaktion wieder zusammengebaut werden.

ZIELFERNROHR — STUFE 3-12

Ein Zielfernrohr ist ein teleskopartiges Sichtgerät, mit einem integrierten Fadenkreuz, das an einer Handfeuerwaffe oder der oberen Montageschiene einer entsprechenden Waffe befestigt wird. Es kann nicht zusammen mit einem Visier verwendet werden (siehe Seite {60}). Du kannst mittels einer Bewegungsaktion mit dem Zielfernrohr zielen. Dies kann Teil derselben Bewegungsaktion sein, die bei einer Scharfschützenwaffe zum Zielen nötig ist oder als Teil eines hinterhältigen Angriffs, bei dem du keine Bewegung in Anspruch nimmst, selbst wenn du ebenfalls mit einer Scharfschützenwaffe als Teil dieser Aktion zielst. Durch ein Zielfernrohr zu zielen reduziert den Malus durch Entfernung auf Angriffswürfe ebenso wie Boni auf die RK durch Deckung. Zusätzlich erhöht ein Zielfernrohr die Grundreichweite der Waffe Zwecks der Bestimmung des Malus von Angriffswürfen durch die Entfernung. Bei Handfeuerwaffen erhöht ein Zielfernrohr die normale Grundreichweite auf das 1½-fache ihrer gelisteten Reichweite. Bei Langwaffen und Schweren Waffen beträgt die Erhöhung das 4-fache der normalen Grundreichweite. Bei Scharfschützenwaffen beträgt die Erhöhung das doppelte der Grundreichweite der Besonderen Waffeneigenschaft Scharfschütze. Diese Reduktion des Gesamtmalus durch das Zielen mit dem Zielfernrohr betrifft lediglich deinen nächsten Angriffswurf mit dieser Waffe vor dem Ende deines nächsten Zuges. Zielfernrohre gewähren abhängig von ihrer Art weitere Vorteile. Du kannst ebenfalls als Bewegungsaktion entfernte Objekte betrachten, wodurch du einen Situationsbonus von +1 auf Sicht basierte Fertigkeitswürfe auf Wahrnehmung bei Objekten erhältst, die 9 m oder weiter von dir entfernt sind. Du kannst ein Zielfernrohr auch dann dafür verwenden, wenn es nicht an einer Waffe befestigt oder darin integriert ist. Ein von der Waffe getrenntes Zielfernrohr gewährt keine erhöhte Zielgenauigkeit.

- **Scharfschützen-Zielfernrohr (Stufe 3):** Ein Scharfschützen-Zielfernrohr reduziert den Gesamtmalus durch Entfernung und den RK Bonus durch Deckung um 2.
- **Nachtsicht-Zielfernrohr (Stufe 4):** Ein Nachtsicht-Zielfernrohr funktioniert wie ein Scharfschützen-Zielfernrohr, verstärkt aber das Licht mittels Breitbandsensoren. Es erfordert eine Bewegungsaktion, ein Nachtsicht-Zielfernrohr zu aktivieren oder deaktivieren. Zielst oder schaust du durch ein Nachtsicht-Zielfernrohr, kannst du sehen, als ob das Licht um eine Stufe heller wäre (z. B. von Dämmerlicht auf normales Licht). In Dunkelheit wird dies zu Dämmerlicht, obwohl das Bild des Zielfernrohrs dann schwarz-weiß ist.
- **Laser-Zielfernrohr (Stufe 6):** Ein Laser-Zielfernrohr funktioniert wie ein Scharfschützen-Zielfernrohr mit zusätzlichen Möglichkeiten zur Lasermarkierung. Es erfordert eine Bewegungsaktion, das Laser-Zielfernrohr zu aktivieren oder zu deaktivieren. Ein aktives Laser-Zielfernrohr reduziert den Gesamtmalus durch Entfernung und die Boni auf RK durch Deckung um 4. Du kannst für weitere 1.000 Crediteinheiten die Nachtsichteigenschaft eines Nachtsicht-Zielfernrohrs dem Laser-Zielfernrohr hinzufügen.
- **Enthüllendes Zielfernrohr (Stufe 9, Hybrid):** Ein *Enthüllendes Zielfernrohr* funktioniert wie ein kombiniertes Nachtsicht- und Laser-Zielfernrohr mit zusätzlichen verstärkten magischen Sensoren. Du kannst die Sensoren des *Enthüllenden Zielfernrohrs* dreimal am Tag mittels einer Bewegungsaktion für 10 Minuten aktivieren. Wenn du mit aktivierten Sensoren mit dem *Enthüllenden Zielfernrohr* zielst oder hindurchschaust, kannst du unsichtbare oder ätherische Kreaturen sehen und du reduzierst deine Chance durch Tarnung zu verfehlen um 10%, außer bei vollständiger Tarnung. Du kannst die Sensoren des *Enthüllenden Zielfernrohrs* mittels einer Bewegungsaktion deaktivieren.
- **Hindurchspürendes Zielfernrohr (Stufe 12, Hybrid):** Ein *Hindurchspürendes Zielfernrohr* funktioniert wie ein *Enthüllendes Zielfernrohr* mit zusätzlichen Eigenschaften, solange die magischen Sensoren des Zielfernrohrs aktiv sind. Du kannst das *Hindurchspürende Zielfernrohr* mittels einer Bewegungsaktion aktivieren oder deaktivieren. Wenn du mit aktivierten Sensoren mit dem *Hindurchspürenden Zielfernrohr* zielst oder hindurchschaust, kannst du Illusionen durchschauen und du eliminierst die Chance durch Tarnung zu verfehlen, außer bei vollständiger Tarnung. Zusätzlich erhältst du Hindurchspüren (Sicht), wodurch du (ausschließlich) durch die erste Kreatur bzw. das erste Objekt zwischen dir und deinem Ziel hindurchspüren kannst. Voraussetzung hierfür ist, dass diese Kreatur oder dieses Objekt innerhalb der ersten durch das Zielfernrohr erhöhten Grundreichweite ist (einschließlich der durch die Besondere Waffeneigenschaft Scharfschütze erhöhte Grundreichweite).

ZWEIBEIN — STUFE 1-2

Ein Zweibein besteht aus einem Paar stabiler Beine, die an der unteren Schiene einer Waffe mit Montageschienen befestigt werden. Du kannst das Zweibein als Bewegungsaktion ein- oder ausklappen. Ebenfalls als Bewegungsaktion kannst du deine Waffe stabilisieren, indem du das ausgeklappte Zweibein auf einer festen Oberfläche abstellst oder indem du das Zweibein als Vordergriff verwendest. Feuerst du eine stabilisierte Waffe ab, reduziere den Gesamtmalus für einen Vollen Angriff und durch die Entfernung, abhängig von der Art des Zweibeins. Du kannst nicht von einem Zweibein profitieren, wenn deine Waffe an einem Unterstützungsgeschirr (siehe Seite {60}) oder an einer Servorüstung montiert ist.

- **Leichtes Zweibein (Stufe 1):** Ein leichtes Zweibein kann nur an einer Lang- oder Scharfschützenwaffe befestigt werden. Reduziere deinen Gesamtmalus um 1.
- - **Schweres Zweibein (Stufe 2):** Reduziere deinen Gesamtmalus um 2 bzw. bei einer Schweren Waffe um 1. Zusätzlich reduziert ein stabilisiertes Zweibein die minimale Stärkeanforderung, um eine Schwere Waffe ohne Malus abzufeuern, um 2.

WAFFENFUSIONEN

Trotz des umfangreichen und vielseitigen Angebots an technischen Zerstörungsgerätschaften, auf das Entdecker, Piraten und Krieger zurückgreifen können, gibt es genug Charaktere, die an den gefährlichsten Orten der Galaxis jedes Mal, wenn sie den Abzug betätigen, zugleich noch auf die Macht der Magie zurückgreifen wollen. Waffenfusionen stellen eine Möglichkeit dar, Waffen mit Fähigkeiten und Optionen herzustellen, welche die Schranken herkömmlicher Technik hinter sich lassen und jedem Kämpfer die realitätsverändernde Macht der Magie in die Hände legt.

PREISE

Der Preis einer Waffenfusion richtet sich nach der Stufe des Gegenstandes, in die sie installiert werden soll – siehe Tabelle 1-12. Der Preis wird angepasst bei der Berechnung der Kosten eines Waffenfusionssiegels und beim Transfer einer Fusion (siehe auch Seite 191 im *Grundregelwerk*).

BESCHREIBUNGEN

Die folgenden Waffenfusionen folgen den Regeln auf den Seiten 191-192 des *Grundregelwerkes*:

AKKURAT — STUFE 5

Diese Waffenfusion verleiht einer Waffe außergewöhnliche Balance und Handhabung. Wenn du eine Bewegungsaktion aufwendest, um mit der Waffe zu zielen, erlangst du einen Bonus von +1 auf deinen nächsten Angriffswurf mit der Waffe, sofern weder du noch das Ziel sich zwischendurch bewegen. Du erhältst diesen Bonus auch, wenn du eine Bewegungsaktion zum Zielen zu anderen Zwecken nutzt, z.B. wenn du mit einer Waffe zielst, die über die besondere Eigenschaft Scharfschütze verfügt. Nur Fernkampfwaffen können von dieser Waffenfusion profitieren.

ABPRALLEND — STUFE 8

Diese Waffenfusion lässt deine Angriffe von Wänden abprallen, um dein Ziel zu erreichen. Bei einem Fernkampfangriff kannst du deinen Angriff von einer festen Barreire abprallen lassen, um dein Ziel zu treffen. Du erleidest einen Malus von -4 auf deinen Angriffswurf. Du musst zum Ziel über Sichtlinie verfügen, während das Ziel von einer Art von Tarnung profitiert. Berechnet die Deckung des Zieles von dem Punkt aus, an dem dein Angriff abprallt. Dank der Waffenfusion erleidet die fragliche Barriere keinen Schaden, zugleich kannst du Schüsse in scheinbar unmöglichen Winkeln abfeuern. Du kannst Schüsse nicht von Barrieren abprallen lassen, wenn dein Angriff diese automatisch passieren würde (so prallen Laser nicht von durchsichtigen Oberflächen ab), wohl aber von Barrieren, die deine Waffe normalerweise zerstören würde. Eine Wurfwaffe mit dieser Waffenfusion und der Fusion *Zurückkehrend* kehrt auf demselben Weg zu dir zurück, d.h. sie prallt erneut von der Barriere ab. Nur Fernkampf- und Wurfwaffen können von dieser Waffenfusion profitieren.

AUSRICHTEND — STUFE 1

Diese Waffenfusion hilft dir, bei Schwerelosigkeit die Orientierung zu bewahren. Während du eine solche Waffe führst, kannst du dich selbst ausrichten, selbst wenn du keine Oberfläche zum Festhalten oder eine Antriebsmöglichkeit besitzen solltest. Solltest über solche Möglichkeiten verüfgen, kannst du dich als Bewegungsaktion oder als Schnelle Aktion ausrichten. Du erlangst einen Bonus von +4 auf Würfe, um den Zustand Haltlos zu vermeiden. Nur Nahkampf-, Handfeuer- und Langwaffen können von dieser Waffenfusion profitieren.

BEDROHLICH — STUFE 6

Eine Waffe mit dieser Waffenfusion drückt aggrerssiv gegen die Parierstange oder vergleichbare Abwehrelemente der gegnerischen Waffe, um anderen Angreifern den Weg zu ebnen. Triffst du einen Gegner mit einer solchen Waffe im Nahkampf, gilt dieser hinsichtlich aller anderen Nahkampfangreifer als In-die-Zange-genommen bis zum Beginn deines nächsten Zuges. Deine eigenen Waffenangriffe profitieren nicht von dieser Waffenfusion. Nur Nahkampfwaffen können von dieser Fusion profitieren.

BESEITIGEND — STUFE 10

Fügst du einer Kreatur mit einer Waffe mit dieser Waffenfusion Schaden zu, so reduzierst du ihre Zauberresistenz (so vorhanden) um 2 bis zum Ende deines nächsten Zuges. Dieser Effekt ist mit sich selbst kumulativ.

BOMBARDIEREND — STUFE 5

Diese Waffenfusion verfügt über einen extradimensionalen Raum, in welchem eine Granate platziert werden kann. Die mit dieser Fusion versehene Waffe kann dann den Effekt dieser Granate nachahmen. Das Beladen der Waffe mit einer Granate erfordert eine Volle Aktion, ebenso ist eine Volle Aktion nötig, um eine Granate aus dem extradimensionalen Raum zu entfernen. Die Stufe der Granate darf die Gegenstandsstufe der Waffe nicht übersteigen. Solange sich die Granate im extradimensionalen Raum befindet, kann sie nicht gezündet, zerschmettert oder anderweitig betroffen werden. Sollte die Waffe zerstört werden oder den Zustand Beschädigt erhalten, wird die Granate dauerhaft zerstört.

Eine Waffe mit dieser Waffenfusion kann ein Mal am Tag eine mystische Version der fraglichen Granate verschießen; hierbei kommen die üblichen Mali zur Anwendung, sollte der Träger der Waffe nicht im Umgang mit Granaten geübt sein. Die mystische Version hat dieselbe Grundreichweite wie die Granate, erfordert aber keine freie Hand zum Werfen. Solange du die Waffe führst und die tägliche Anwendung nicht verbraucht hast, kannst du die Granate als Fernkampfangriff abfeuern. Nach Nutzung der Fähigkeit kann die Granate aus dem extradimensionalen Raum entfernt werden, dieser kann aber erst nach 24 Stunden mit einer neuen Granate bestückt werden.

DAUERFEUER — STUFE 8

Diese Waffenfusion lässt eine Waffe mit der besonderen Eigenschaft Linie Dauerfeuer aufrechterhalten, indem sie zusätzliche



Ladungen verbraucht. Wenn du mit der Waffe einen Linienangriff ausführst, kannst du zusätzliche Munition oder Ladungen in Höhe des normalen Verbrauches aufwenden, um deinen Angriff bis zum Beginn deines nächsten Zuges aufrechtzuerhalten. Dies hat keinen zusätzlichen Effekt auf Ziele, die sich ohnehin bereits im Wirkungsbereich befinden, allerdings wird alles, das sich während der Wirkungsdauer in die Linie bewegt, Ziel deines ursprünglichen Angriffswurfes und Schadens. Solltest du ein solches neues Ziel treffen, ihm aber keinen Schaden zufügen, blockiert es wie üblich die Linie. Sollte eine bestehende Blockade entfernt werden, verlängert sich deine Linie bis auf das Maximum, außer sie wird erneut blockiert, so dass sie Kreaturen und Gegenständen Schaden zufügen kann, die sie vorher nicht erreichen konnte. Du kannst auch mit dieser Waffefusion einer einzelnen Kreatur nur ein Mal pro Runde Schaden zufügen, selbst wenn sie sich im Verlauf der Wirkungsdauer aus der Linie fort- und wieder hineinbewegen sollte. Sollte du dich während der Wirkungsdauer von deinem Standort fortbewegen, endet deine Linie automatisch. Nur Waffen, die einen Linienangriff ausführen können, können von dieser Fusion profitieren. Du kannst diese Waffenfusion bei unhandlichen Waffen verwenden.

EINGESTIMMT — STUFE 8

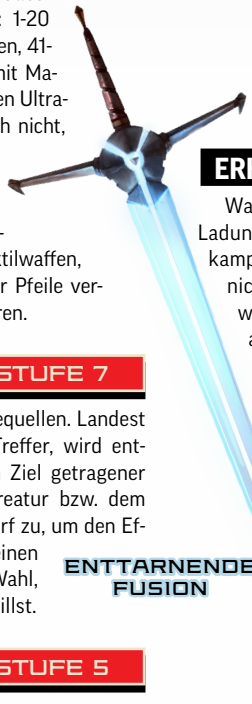
Diese Waffenfusion steuert Fernkampfangriffe mit ihrer Waffe so, dass der Träger keine Lücken in seiner Verteidigung öffnet. Wenn du einen Fernkampfangriff mit einer solchen Waffe ausführst, provozierst du keine Gelegenheitsangriffe. Dies vereitelt aber keine Gelegenheitsangriffe aufgrund anderer Auslöser als Fernkampfangriffen. Nur Fernkampf- und Wurfwaffen können von dieser Fusion profitieren.

ENERGIE — STUFE 5

Eine Projektilwaffe mit dieser Waffenfusion nutzt Energie statt normaler Geschosse, um kinetische Angriffe zu erzeugen. Sie wird nicht mit Patronen, Schrotmunition oder Pfeilen geladen, sondern verfügt über eine Batterie. Die Art der Batterie ist dabei von der Magazinkapazität der Waffe abhängig: 1-20 nutzt Batterien, 21-40 nutzt Hochleistungsbatterien, 41-80 nutzt Superkapazitätsbatterien und Waffen mit Magazinen, die 81 und mehr Schuss fassen, verwenden Ultrakapazitätsbatterien. Der Verbrauch verändert sich nicht, die Waffe verwendet aber Ladungen der installierten Batterie anstelle normaler Munition. Die Fusion verwandelt Energie in physische Kugeln, welche gegen die KRK des Zieles zielen und Schaden passend zur Waffe verursachen. Nur Projektilwaffen, die normalerweise Patronen, Schrotmunition oder Pfeile verwenden, können von dieser Waffenfusion profitieren.

ENTLADEND — STUFE 7

Eine Waffe mit dieser Waffenfusion stört Energiequellen. Landest du mit einer solchen Waffe einen Kritischen Treffer, wird entweder das Ziel selbst oder ein sichtbarer, vom Ziel getragener Gegenstand zum Ziel von *Entladen*. Der Zielkreatur bzw. dem Träger des Gegenstandes steht ein Zähigkeitswurf zu, um den Effekt zu vereiteln. Sollte die Waffe bereits über einen Kritischen Treffereffekt verfügen, hast du die Wahl, welchen Kritischen Treffereffekt du anwenden willst.



ENTTARNENDE FUSION

ENTTARNEND — STUFE 5

Erfolgreiche Angriffe mit einer Waffe mit dieser Waffenfusion umgeben das Ziel mit einer leuchtenden Aura. Für 1 Runde nach einem erfolgreichen Angriff auf eine einzelne Kreatur wird diese von einem fahlen Leuchten umgeben, das ihre Position verrät. Eine derart erleuchtete Kreatur erleidet einen Malus von -20 auf Fertigkeitswürfe für Heimlichkeit und profitiert nicht von Tarnung aufgrund von Dunkelheit, Rauch, *Unsichtbarkeit* und ähnlichen Effekten. *Standort vortäuschen* und andere Effekte, welche die Position gänzlich verschieben, werden allerdings nicht aufgehoben. Das Licht ist zu schwach, um lichtempfindlichen Kreaturen zu schaden, und kann auch keine anderen Zwecke zu erfüllen, als die betroffene Kreatur zu erhellen. Unterschiedliche Varianten dieser Waffenfusion erzeugen verschiedene Farben und auch Farbtöne. Diese Fusion wirkt nicht bei Angriffen, welche mehrere Gegner zugleich betreffen.

TABELLE 1-12: PREISE VON WAFFENFUSIONEN

GEGENSTANDSSTUFE DER WAFFE	PREIS DER FUSION
1	120
2	360
3	440
4	680
5	720
6	1.040
7	1.560
8	2.300
9	2.600
10	3.580
11	4.880
12	6.920
13	9.760
14	11.700
15	17.800
16	27.000
17	40.500
18	60.300
19	90.000
20	135.000

ERHALTEND — STUFE 3

Waffen mit dieser Waffenfusion bewahren ihre Munition und Ladungen, sollten sie ihr Ziel verfehlen. Misslingt dir ein Fernkampfangriffswurf, wird die genutzte Ladung oder Munition nicht verbraucht, als wäre die Waffe gar nicht abgefeuert worden. Diese Fusion vereitelt keine Fehlfunktionen und auch keine Selbstbeschädigung oder dergleichen an der Waffe als Folge des Angriffes. Nur Waffen, welche Batterien, Bolzen, Granatpfeile, Leuchtmunition, Miniraketen, Munitionspatronen, Pfeile, pfeilartige Geschosse oder Schrottmunition oder vergleichbares verwenden, können von dieser Waffenfusion profitieren.

FESSELND — STUFE 6

Diese Waffenfusion fesselt das Ziel bei einem Kritischen Treffer, als besäße die Waffe die besondere Eigenschaft Verstrickend. Der Zustand Verstrickt endet nach 1 Minute, sofern das Ziel sich nicht vorher befreien konnte. Sollte die Waffe bereits über einen Kritischen Treffereffekt verfügen, wählst du bei jedem Kritischen Treffer, welcher Effekt zur Anwendung kommen soll. Solltest du mit demselben

Angriffswurf ein Ziel erfolgreich mit den Waffenfusionen *Fesselnd* und *Verstrickend* betreffen, so greift nur die *Fesselnd*-Fusion und wird die Nutzung der *Verstrickend*-Fusion nicht betroffen. Nur Waffen, welche Hieb-, Stich-, Wucht- oder Kälteschaden verursachen, können von dieser Fusion profitieren.

GESICHERT — STUFE 1

Diese Waffenfusion bindet die Waffe an einen einzelnen Besitzer. Wenn du deine Waffe nutzt, funktioniert sie normal, während sie in den Händen anderer nutzlos ist. Analoge, nichtmagische Eigenschaften, die keine Munition oder Ladungen benötigen, funktionieren weiterhin – ein Knüppel bleibt ein Knüppel, während eine Pistole sich nur noch als improvisierte Wuchtwaffe einsetzen ließe. Nur die Person, die das Fusionssiegel an einer Waffe angebracht hat, kann es wieder entfernen, danach kann das Siegel von einem neuen Besitzer an einer neuen Waffe angebracht werden. Sollte ein Charakter nicht der Besitzer, aber in Mystik geübt sein, kann er eine installierte *Gesichert*-Fusion oder ein entsprechendes Fusionssiegel in einem Prozess entfernen, der der Übertragung einer Fusion ähnelt (siehe *Grundregelwerk*, S. 191). Im Falle einer Fusion kostet dies die Hälfte des Ladenpreises der Fusion für die Waffe, bei der sie aktuell installiert ist. Bei einem Fusionssiegel kostet es die Hälfte der Kosten des Siegels selbst. Im Anschluss kann eine Fusion bei einer neuen Waffe installiert und einem neuen Besitzer hinsichtlich der Installationskosten zugewiesen werden. Ein Fusionssiegel kann normal genutzt werden.

GRAUSAM — STUFE 6

Diese Waffenfusion nährt sich von Furcht und Verzweiflung. Triffst du mit einer Waffe, die über diese Fusion verfügt, eine Kreatur, die unter dem Zustand Erschüttert, Panisch oder Verängstigt leidet, so erhält das Ziel für 1 Runde den Zustand Kränkelnd. Solltest einem Gegner mit einem erfolgreichen Angriff den Zustand Bewusstlos oder Tot verleihen, so erlangst du 5 Temporäre Trefferpunkte, welche 10 Minuten anhalten. Diese Waffenfusion kann nicht Waffen verliehen werden, welche die besondere Eigenschaft Nichttödlich besitzen.

INSPIRIEREND — STUFE 2

Diese Waffenfusion erfüllt eine Waffe mit Hoffnung. Landest du mit einer solchen Waffe einen Kritischen Treffer, erlangen du und alle Verbündeten innerhalb von 18 m Entfernung für 1 Minute einen Moralbonus von +2 auf Rettungswürfe gegen Angriffe, Effekte und Zauber, die vom Ziel deines Angriffes ausgehen. Sollte die Waffe bereits über einen Kritischen Treffereffekt verfügen, wählst du bei jedem Kritischen Treffer, welcher Effekt zur Anwendung kommen soll.

KRÄFTIGEND — STUFE 1

Diese Waffenfusion stärkt den Träger ihrer Waffe, wenn er mit ihr Gegner besiegt. Nach einem erfolgreichen Angriff, der einem Gegner dne Zustand Bewusstlos oder Tot verliehen hat, spürst du einen Kraftschub, welcher den Zustand Erschöpft aufhebt und den Zustand Entkräftet zu Erschöpft reduziert. Solltest du keinen dieser Zustände besessen haben, erlangst du stattdessen einen Moralbonus von +3 auf stärke-, geschicklichkeits- und konstitutionsbasierende Attributs- und Fertigkeitswürfe und erhältst einen Verbesserungsbonus von +3 m auf alle deine Bewegungsraten bis zum Ende deines nächsten Zuges.

MACHTVOLL — STUFE 3

Diese Waffenfusion erschwert Rettugnswürfe gegen die Effekte der Waffe. Wenn du mit einer Waffe mit dieser Fusion angreifst, so erhöhe den SG der Rettungswürfe gegen ihre Kritischen Treffereffekte, besonderen Eigenschaften, andere Waffenfusionen und sonstige von der Waffe ausgehende Effekte (z.B. injizierte Gifte) um 1.

OPPORTUNISTISCH — STUFE 2

Dieser Waffenfusion macht deine Gelegenheitsangriffe treffsicherer. Du erhältst einen Bonus von +2 auf Gelegenheitsangriffswürfe mit der fraglichen Waffe. Triffst du, so erlangst du auch einen Bonus von +2 auf den Schadenswurf; dieser Schaden steigt um 1 pro 5 Gegenstandsstufen der Waffe. Nur Nahkampfwaffen können von dieser Waffenfusion profitieren.

SEELENFEUER — STUFE 1

Die Waffenfusion (und passende Fusionssiegel) kann nur bei einem Solarierwaffenkristall installiert werden. Trifft du mit einer Solarwaffe, die mit einem Solarierwaffenkristall mit dieser Fusion verbessert wurde, addierst du neben deinem Stärkebonus deinen Charismabonus auf den Schaden.

SELEKTIV — STUFE 5

Diese Waffenfusion erlaubt dir ein Ziel aus dem Flächeneffekt einer Waffe auszunehmen. Wenn du mit einer solchen Waffe einen Flächenangriff (z.B. Automatisch, Explosion oder Linie) ausführst, der mehrere Ziele betrifft, kannst du ein Ziel von dem Effekt ausnehmen.

STRAFEND — STUFE 5

Weitere Verwundungen durch eine Waffe mit dieser Fusion haben einen größeren Effekt. Wenn du mit der Waffe einer Kreatur Schaden zufügst, erlangst du einen Bonus von +1 auf weitere Schadenswürfe gegen dieses Ziel mit dieser Waffe bis zum Ende deines Zuges. Solltest du derselben Kreatur mit dieser Waffe in derselben Runde mehrfach Schaden zufügen, so steigt der Bonus mit jedem weiteren Angriff jeweils um 1. Solltest du einer Kreatur mit dieser Waffe außerhalb deines Zuges Schaden zufügen, z.B. im Rahmen eines Gelegenheitsangriffes, so währt der Bonus bis zum Ende deines dann nächsten Zuges.

VERFOLGEND — STUFE 10

Diese Waffenfusion ermöglicht es dir, eine Kreatur aufzuspüren, welche vor kurzem durch die Waffe Schaden erlitten hat. Die Fusion wird als einer Bewegungsaktion aktiviert, welche die Fusion an die erste Kreatur bindet, welcher du mit der Waffe vor Beginn deines nächsten Zuges Schaden zufügst. Wenn du ein Ziel mit dieser Fusion verfolgst, weißt du um seine Position, solange das Ziel nicht weiter als 300 m entfernt ist und du die Waffe mit der Fusion in der Hand hältst. Sollte das Ziel weiter entfernt sein, kannst du einen konkurrierenden Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen seinen Wurf für Heimlichkeit ablegen, um grob die Richtung zu erfahren, in der es sich befindet (dies ist nicht genau genug, um die genaue Position zu triangulieren). Dies wird als magischer Erkenntniseffekt behandelt. Der *Verfolgend*-Effekt endet, wenn das Ziel weiter als 15 km von dir entfernt ist, das Ziel die Ebene wechselt, der Effekt gebannt wird, dir ein Wurf für Fertigkeit zum Bestimmen der allgemeinen Entfernung um 10 oder mehr misslingt, oder 24 Stunden verstrichen sind, seit du dem Ziel mit dieser Waffe zuletzt Schaden zugefügt hast. Hinsichtlich Bannen des *Verfolgend*-Effektes behandelst du den Effekt als Zauber mit einer effektiven Zauberstufe in Höhe der Gegenstandsstufe der Waffe. Du kannst immer nur eine Kreatur verfolgen. Wenn du die Fusion erneut aktivierst, be-



ÜBERBLICK
AUSRÜSTUNG
WAFFEN
WAFFENZUBEHÖR
WAFFENFUSIONEN
BESONDERE MATERIALIEN
RÜSTUNGEN
SERVO-RÜSTUNGEN
RÜSTUNGS-VERBESSERUNGEN
AUFWERTUNGEN
TECHNISCHE GEGENSTÄNDE
MAGISCHE GEGENSTÄNDE
HYBRID GEGENSTÄNDE
PERSÖNLICHE GEGENSTÄNDE
DROGEN, GIFTE UND MEDIZINISCHES
ANDERE ERWERBUNGEN
FAHRZEUGE
KLASSEN-OPTIONEN
ARCHETYP: VERBESSERTER
AGENT
ASPIRANT
GESANDTER
MECHANIKER
SOLARIER
SOLDAT
TECHNOMAGIER

endet dies automatisch die vorherige Bindung zum letzten Ziel. Nur Angriffe, welche mit der Waffe gegen ein einzelnes Ziel ausgeführt werden, können von dieser Fusion profitieren.

VERHÜLLEND — STUFE 5

Eine Waffe mit dieser Waffenfusion gibt Nebel, Rauch oder ähnliches ab, wenn sie geführt wird. Nachdem du mit der Waffe angegriffen hast, kannst du sie als Bewegungsaktion genug davon ausstoßen lassen, um dir bis zum Beginn deines nächsten Zuges Tarnung zu verleihen. Dieser Effekt endet augenblicklich, solltest du deine Position wechseln. Niemand sonst kann von dieser Tarnung profitieren, selbst wenn er sich auf das Feld bewegt, von dem aus du angegriffen hattest. Du kannst die Tarnung nicht nutzen, um dich zu verstecken. Bedingungen wie Starker Wind oder Vakuum, welche Nebel usw. schnell auflösen, vereiteln diese Tarnung. Nur Projektilwaffen und Waffen, die Feuer- oder Kälteschaden verursachen, können von dieser Fusion profitieren.

VERSCHWINDEND — STUFE 4

Diese Waffenfusion kann ihren Träger vor einem Gegner verbergen. Nachdem du mit der Waffe einen Angriff ausgeführt hast, kannst du ein Mal am Tag unabhängig vom Erfolg des Angriffes für das Ziel des Angriffes für eine Anzahl an Runden gleich der Gegenstandsstufe unsichtbar werden (wie *Unsichtbarkeit*). Jeder von dir ausgeführte Angriff (auch gegen andere Ziele) beendet deine Unsichtbarkeit normal. Alle anderen Kreaturen als das Ziel können dich weiterhin normal sehen. Nur Handfeuerwaffen und Waffen mit der besonderen Eigenschaft Agent können von dieser Fusion profitieren.

VERSTANDZERFETZEND — STUFE 7

Ein Kritischer Treffer mit einer Waffe mit dieser Waffenfusion beschädigt die Psyche der getroffenen Kreatur. Dem Ziel steht ein Willenswurf zu, um diesen Effekt zu vereiteln, misslingt dieser Rettungswurf, so würfle auf der folgenden Tabelle, wie die Zielkreatur betroffen wird. Sollte die Waffe bereits über einen Kritischen Treffereffekt verfügen, wählst du bei jedem Kritischen Treffer, ob dieser Effekt oder ein Psychisches Trauma eintreten soll. Ein Psychisches Trauma ist ein geistesbeeinflussender Effekt. Jedes Trauma nutzt eine potentielle Neurose, verursacht aber keinen wirklichen Wahnsinn. Die Effekte eines Psychischen Traumas können mittels *Leiden entfernen* aufgehoben werden, der SG hierfür ist 15 + halbe Gegenstandsstufe der Waffe, die mit dieser Fusion ausgestattet ist.

TABELLE 1-13: PSYCHISCHES TRAUMA

W20	TRAUMA	EFFEKT
1-5	Nervosität	Erschüttert für 1W4 Runden
6-9	Unentschlossen	Wankend für 1W4 Runden
10-12	Demenz	Verwirrt für 1 Runde
13-14	Amnesie	Malus von –5 auf alle Fertigkeitswürfe zum Wissenabrufen für 24 Stunden
15-16	Paranoia	Behandelt niemanden als Verbündeten für 24 Stunden
17-18	Verzweiflung	Malus von –2 auf Angriffs- und Rettungswürfe für 24 Runden
19-20	Phobie	Panisch für 1 Runde

VERTEIDIGEND — STUFE 3

Waffen mit dieser Waffenfusion unterstützen ihre Träger, wenn diese Angriffe blockieren oder defensiv kämpfen. Wenn du defensiv kämpfst, während du mit einer Waffe mit dieser Fusion angreifst, erhältst du einen Bonus von +1 auf Angriffswürfe mit der Waffe (dies reduziert effektiv den Malus aus Defensiv kämpfen auf -3) und einen zusätzlichen Bonus von +1 auf deine RK bis zum Beginn deines nächsten Zuges. Sollte deine Waffe über die besondere Eigenschaft Blockierend verfügen, so erhöhe den Verbesserungsbonus auf deine RK gegen Nahkampfangriffe dieses Zieles auf +2. Nur Nahkampfwaffen können von dieser Fusion profitieren.

VERWÜNSCHEND — STUFE 9

Nachdem du erfolgreich einen Gegner mit einer Waffe mit dieser Fusion angegriffen hast, kannst du als Reaktion die Zauberähnliche Fähigkeit *Fluch* mit einer effektiven Zauberstufe gleich der Gegenstandsstufe der Waffe auf diesen Gegner wirken. Sollte die Gegenstandsstufe der Waffe 14 oder höher sein, kannst du diese Fähigkeit zwei Mal am Tag anwenden, bzw. drei Mal am Tag ab Gegenstandsstufe 19. Die Waffe kann nicht zugleich diese Waffenfusion und die Fusion *Heilig* und/oder *Gnädig* besitzen.

VORRÜCKEND — STUFE 6

Wenn du einen Gegner besiegst, zieht dich eine Waffe mit dieser Waffenfusion weiter ins Getümmel hinein. Auf den ersten erfolgreichen Nahkampfangriff mit der Waffe in einer Runde, welcher einem Ziel den Zustand Bewusstlos oder Tot verleiht, musst du als Reaktion einen Vorsichtigen Schritt ausführen, der dich an wenigstens einen Gegner näher heranbringt.

WOHLTUEND — STUFE 9

Wenn du mit einer Waffe mit dieser Waffenfusion einen Kritischen Treffer bei einem signifikanten Gegner landest, erlangst du eine Wohltuende Ladung. Solange du dieselbe Waffe führst, kannst du eine Wohltuende Ladung aufwenden, um *Leiden entfernen* oder *Schwächeren Zustand entfernen* als Zauberähnliche Fähigkeit mit der Gegenstandsstufe der Waffe als effektive Zauberstufe zu wirken. Du kannst maximal über eine Wohltuende Ladung verfügen; eine solche Ladung verpufft, solltest du vor ihrer Nutzung eine 10minüte Rast zum Zurückerlangen von Ausdauerpunkten oder eine 8stündige Rast zum Zurückerlangen deiner täglichen Fähigkeiten und Zauberplätze einlegen. Sollte die Waffenfusion einer Waffe mit Gegenstandsstufe 14+ zugeordnet sein, kannst du alternativ eine Wohltuende Ladung aufwenden, um *Zustand entfernen* zu wirken. Sollte die Waffenfusion einer Waffe mit Gegenstandsstufe 19+ zugeordnet sein, kannst du alternativ eine Wohltuende Ladung aufwenden, um *Mächtiges Zustand entfernen* zu wirken. Eine Waffe kann nicht zugleich über diese Fusion und die Waffenfusion *Unheilig* und/oder *Verwundend* verfügen.

WURFFÄHIG — STUFE 2

Diese Waffenfusion macht selbst die unhandlichsten Nahkampfwaffen als Wurfwaffen benutzbar. Eine Nahkampfwaffe mit dieser Fusion erlangt die besondere Eigenschaft Geworfen mit Grundreichweite 3 m. Sollte die Waffe eine Gegenstandsstufe von 10 oder höher besitzen, beträgt die Grundreichweite 6 m. Diese Fusion ermöglicht dir, der Waffe andere Fusionen hinzuzufügen, die Wurfwaffen zugutekommen. Du musst im Umgang mit der fraglichen Waffe geübt sein, um von dieser Fusion profitieren zu können. Nur Nahkampfwaffen können von dieser Fusion profitieren.

BESONDERE MATERIALIEN

Seltene Materialien wie z.B. jene, die gemeinhin als Sternenmetalle bezeichnet werden, gab es schon lange vor dem Intervall. Auf dem verschollenen Planeten Golarion stürzten einige dieser Metalle in extrem begrenzten Mengen vom Himmel, wurden umfangreich studiert und waren heißbegehrt als Komponenten verblüffender Gerätschaften. In der Gegenwart ist es leichter geworden, Sternenmetalle zu finden, dennoch sind die Materialien immer noch selten und wertvoll. Manche außergewöhnlichen Materialien besitzen mehrere mystische und industrielle Einsatzmöglichkeiten, können aber auch für Abenteurer sehr nützlich sein.

BESCHREIBUNGEN

Jedes besondere Material besitzt besondere Eigenschaften und Effekte. Normalerweise können Waffen und Munition ohne Metallteile aus den meisten dieser Materialien nicht gefertigt werden. Eine Waffe, die ausschließlich Energieschaden verursacht, profitiert normalerweise nicht davon, aus solchem Material zu bestehen. Eine Gerätschaft kann nur von einem besonderen Material profitieren. Mehr zu besonderen Materialien findest du im *Grundregelwerk* auf Seite 191.

In Tabelle 1–14 findest du die zusätzlichen Kosten, die die Verwendung eines besonderen Materials bei der Herstellung von Gegenständen erzeugt. Du findest dort ebenso die Preise für die verschiedenen Sternenmetalle im Rohzustand; diese Rohstoffe sind Handelsgüter.

Abysium

Abysium wird auch als Fieberstein bezeichnet. Dieses radioaktive Metall erkennt man an seinem blaugrünen Leuchten. Man glaubt, es entstehe bei der teilweisen Verwandlung von Asteroiden in Abysium in Bereichen des Weltalls, wo die Grenze zwischen der Materiellen Ebene und dem Abyss dünn sind. Abysium kann als Energiequelle verwendet werden und wird zuweilen in Batterien verarbeitet, die eine hohe Zahl an Ladungen fassen.

Waffen und Munition aus Abysium emittieren schwache Strahlung in einer Sphäre passend zur Angriffsfläche (Kleine und Mittelgroße Waffen strahlen mit 1,50 m Radius, Große Waffen mit 3 m Radius usw.). Waffen und Munition aus Abysium erhalten die besondere Waffeneigenschaft Leuchtend und einen Kritischen Treffereffekt, welcher den Zustand Kränkelnd für 1W4 Runden verursacht (dem Ziel steht ein Zähigkeitswurf zu, um den Zustand zu vereiteln). Sollte die Waffe bereits über einen Kritischen Treffereffekt verfügen und du einen Kritischen Treffer landen, so hast du die Wahl, welcher dieser Effekte zur Anwendung kommen soll.

Sollte eine Nahkampfwaffe mit der besonderen Waffeneigenschaft Energetisch aus Abysium bestehen, so reduziere den Verbrauch um 1. Sollte der Verbrauch der Waffe 1 sein, so währt 1 Ladung 2 Minuten, statt der üblichen 1 Minute. Dieser Aspekt von Abysium kommt nur bei Nahkampfwaffen zur Anwendung, die Energieschaden verursachen (Solarierkristalle sind hiervon ausgenommen).

Adamant

Adamant wird auf Seite 191 des *Grundregelwerkes* beschrieben. Dieses Metall kann zu Fäden geformt und in das Kompositmaterial von Rüstungen integriert werden. Eine solche Rüstung verleiht SR 2/-.

Djezet

Djezet ist eine rostrote Flüssigkeit und zählt zu den häufigsten Sternenmetallen. Wissenschaftler haben bisher keine Temperatur gefunden, bei Djezet sich in seiner reinen Form verfestigt. Es reagiert heftig auf Magie und fungiert für mystische Energie als Leiter, ähnlich wie Kupfer Elektrizität leitet. Handwerker nutzen Djezet oft beim Herstellen von Hybridgegenständen und magischen Gegenständen. Gegenstände, die Djezet enthalten, bestehen meistens aus einer Legierung aus Djezet und Stahl.

Jede Waffe mit Metallkomponenten, selbst solche, die nur Energieschaden verursachen, können aus einer Djezetlegierung hergestellt werden. Eine solche Waffe hat eine effektiv um 2 niedrigere Gegenstandstufe hinsichtlich der Bestimmung, welche Fusionssiegel an ihr angebracht werden können; zugleich gilt sie als effektiv um 2 Gegenstandsstufen höher hinsichtlich der Gesamtstufe an Fusionen, die der Waffe verliehen werden können.

Sofern Djezet korrekt in einen Hybrid- oder magischen Gegenstand integriert wird, steigt der SG des Rettungswurfes für von dem Gegenstand erzeugte magische Effekte um 2. Dies gilt auch für die von Waffen erzeugten magischen Effekte. Djezet kann auch in Rüstungen integriert werden. Solltest du eine djezet-verbesserte Rüstung tragen und Zauber wirken können, steigt deine effektive Zauberstufe beim Wirken von Zaubern hinsichtlich Reichweite und Wirkungsdauer und Würfen auf die Zauberstufe um 1.

Horacalcum

Horacalcum, das seltenste aller Sternenmetalle, besitzt eine stumpfe, kupferne Farbe und verzerrt das Raumzeitgefüge um sich herum auf Quantenebene. Aus diesem Grunde ist Horacalcum eine Komponente beim Bau von Stasiskammern und anderen Gegenständen, welche den Alterungsprozess anhalten, umkehren oder rückgängig machen. Manche Technomagier vertreten die Theorie, dass Horacalcum den Schlüssel enthalten könnte, wie man mittels Magie auf den Strom der Zeit zugreifen und ihn kontrollieren kann.

Waffen und Munition aus Horacalcum verzerren vorübergehend den Zeitstrom für getroffene Gegner und generieren den Kritischen Treffereffekt Wankend. Bei einer Nahkampfwaffe aus Horacalcum, die bereits über den Kritischen Treffereffekt Wankend verfügt, steigt der SG des Rettungswurfes um 2, dies gilt auch für solche Waffen, die Munition aus Horacalcum verschießen. Sollte die Waffe bereits über einen Kritischen Treffereffekt verfügen, kannst du bei jedem Kritischen Treffer mit ihr zwischen diesem und dem Kritischen Treffereffekt Wankend wählen.

Aus Horacalcum können Metallfasern gesponnen und in Rüstungen eingearbeitet werden. Mit Horacalcum modifizierte Rüstungen verleihen dem Träger einen Verbesserungsbonus von +1 auf Initiativewürfe und von +2 auf Rettungswürfe gegen Effekte, die den Zustand Wankend verursachen würden.

Inubrix

Das auch als „Geistereisen“ bezeichnete Inubrix ist das weichste Sternenmetall. Aufgrund der einzigartigen Struktur des Metalls

können Inubrixmoleküle umorientiert werden, um so durch die submolekularen Räume dichterer Materialien zu passen. Inubrix wird bei komplexen Maschinen genutzt, insbesondere bei miniaturisierten oder zerlegbaren Technologien. In seiner reinen Form ist Inubrix zu weich, um als Baumaterial zu fungieren. Inubrixgegenstände bestehen aus einer Legierung aus Inubrix und einem anderen Metall, meistens Platin; die dichte Molekularstruktur des letzteren dient als Anker, um ersteres an Ort und Stelle zu halten.

Inubrix-Legierungen ermöglichen es, Waffen und Munition zu fertigen, welche bis zu 10 Punkte an Härte ignorieren. Sollte ein Kritischer Treffereffekt einer Inubrixwaffe einen Rettungswurf verlangen, so steigt der SG des Wurfes um 2. Dies betrifft auch den Kritischen Treffereffekt Injektion SG + 2, sofern die Waffe, welche das Injizieren ausführt ,z.B. im Falle eines Pfeiles einer Nadlerpistole, dieser aus Inubrix besteht. Eine Nahkampfwaffe aus einer Inubrix-Legierung kann ein Stück weit in feste Gegenstände eindringen, was Versuche des Trägers unterstützt, andere zu entwaffnen; dieser Vorteil verleiht einer Nahkampfwaffe aus einer Inubrix-Legierung die besondere Eigenschaft Entwaffnen.

Noqual

Noqual wirkt eher wie ein fahlgrüner Kristall als ein Metall, kann aber so leicht bearbeitet werden wie Eisen. Sein überraschend geringes Gewicht täuscht über die, von seiner kristallinen Struktur verliehenen Stärke hinweg. Dieses Sternenmetall ist seltsam magieresistent und wird häufig in Fesseln genutzt, mit denen zauberkundige Gefangene festgesetzt werden sollen. Ebenso werden daraus Hüllen für Gegenstände gefertigt, die in magisch aufgeladenen Umgebungen zum Einsatz kommen sollen. Aus Noqual gefertigte Gegenstände erhalten einen Bonus von +4 auf Rettungswürfe gegen magische Effekte.

Waffen und Munition aus Noqual entziehen dem Ziel Magie und verursachen Kreaturen zusätzlichen Schaden, die magischen Effekten ihre Existenz verdanken. Noqualwaffen und -munition erhalten einen Verbesserungsbonus von +1 auf Schadenswürfe gegen magische Konstrukte, magisch erschaffene Untote und mittels Magie herbeigezauberte Kreaturen. Bei Nahkampfwaffen steigt dieser Verbesserungsbonus um 1 pro 6 Gegenstandsstufen der Waffe (maximal +4 mit der 18. Stufe); dies gilt nicht bei Munition.

Noqual kann bei Rüstungen verwendet werden, dies verleiht dem Träger einen Verbesserungsbonus von +1 auf Rettungswürfe gegen magische Effekte. Sollte der Träger Zauber wirken, so ist seine effektive Zauberstufe hinsichtlich Reichweite, Wirkungsdauer und Würfen auf die Zauberstufe um 1 niedriger.

Siccatit

Siccatit ist ein strahlendes, silbernes Metall, welches extrem widerstandsfähig gegenüber thermaler Energie ist. In natürlichem Zustand ist es unglaublich kalt, bis es extremer Hitze ausgesetzt wird – dann wird es unglaublich heiß. Der Prozess, der zum Wechsel zwischen diesen beiden Extremzuständen führt, ist schwierig; heißes Siccatit muss wenigstens 24 Stunden lang in Temperaturen von -157° C oder weniger abgekühlt werden, während kaltes Siccatit für 24 Stunden in Temperaturen von wenigstens 2760° C erhitzt werden muss. Vollständig aus Siccatit bestehende Objekte sind gegen Feuer- und Kälteschaden immun, was sie zu wichtigen Komponenten von Gegenständen macht, die ständigen Kontakt mit extremer Hitze oder Kälte haben.

Eine Waffe aus Kaltem Siccatit, welche von sich aus oder aufgrund einer Waffenfusion Kälteschaden verursacht, verursacht 1 zusätzlichen Punkt Kälteschaden plus 1 weiteren Punkt Kälteschaden pro 6 Gegenstandsstufen (maximal +4 mit der 18. Stufe). Eine Waffe aus Heißem Siccatit, welche von sich aus oder aufgrund einer Waffenfusion Feuerschaden verursacht, verursacht 1 zusätzlichen Punkt Feuerschaden plus 1 weiteren Punkt Feuerschadenschaden pro 6 Gegenstandsstufen (maximal +4 mit der 18. Stufe).

Wird eine Siccatitwaffe im Kampf benutzt, geraten die Siccatitmoleküle in Wallung und strahlen die mit dem Sternenmetall assoziierte Energieart ab. Solltest du eine Heiße Siccatitwaffe führen und mit der Waffe treffen, erleidest du 1 Punkt Feuerschaden. Solltest du eine Kalte Siccatitwaffe führen und mit der Waffe treffen, erleidest du 1 Punkt Kälteschaden. Du erleidest diesen Schaden jeweils nur ein Mal pro Runde.

Munition kann nicht aus Siccatit gefertigt werden, da das Metall dazu neigt, Abschusswaffen aus anderem Material Schaden zuzufügen, und zugleich keine weiteren Vorteile liefert, sollte es mit einer Siccatitwaffe verschossen werden.

Die Temperatur von reinem Siccatit sorgt dafür, dass die meisten Spezies keine Kleidung oder Rüstungen aus Siccatit allein am Leib tragen können. Siccatit kann aber als Teil von Kompositmetallen in Rüstungen eingearbeitet werden; eine solche Rüstung verleiht dir Feuer- und Kälteresistenz 3.

TABELLE 1-14: BESONDERE MATERIALIEN

MATERIAL	PREIS	
Abysium		
	Munition (1 Einheit)	+70 Crediteinheiten
	Waffe	+4.500 Crediteinheiten
	Rohmaterial (1 Last)	1.125 Crediteinheiten
Adamant		
	Munition (1 Einheit)	+50 Crediteinheiten
	Rüstung oder Waffe	+2.500 Crediteinheiten
	Rohmaterial (1 Last)	625 Crediteinheiten
Djezet		
	Gegenstand, Rüstung, oder Waffe	+2.000 Crediteinheiten
	Rohmaterial (1 Last)	500 Crediteinheiten
Horacalcum		
	Munition (1 Einheit)	+70 Crediteinheiten
	Rüstung oder Waffe	+3.500 Crediteinheiten
	Rohmaterial (1 Last)	875 Crediteinheiten
Kaltes Eisen		
	Munition (1 Einheit)	+9 Crediteinheiten
	Waffe	+450 Crediteinheiten
	Rohmaterial (1 Last)	115 Crediteinheiten
Inubrix		
	Munition (1 Einheit)	+50 Crediteinheiten
	Rüstung oder Waffe	+2.500 Crediteinheiten
	Rohmaterial (1 Last)	625 Crediteinheiten
Noqual		
	Munition (1 Einheit)	+40 Crediteinheiten
	Rüstung oder Waffe	+2.000 Crediteinheiten
	Rohmaterial (1 Last)	500 Crediteinheiten
Siccatit		
	Rüstung oder Waffe	+2.500 Crediteinheiten
	Rohmaterial (1 Last)	625 Crediteinheiten
Silber		
	Munition (1 Einheit)	+6 Crediteinheiten
	Waffe	+300 Crediteinheiten
	Rohmaterial (1 Last)	75 Crediteinheiten

RÜSTUNGEN

Für viele Entdecker und Krieger ist die Rüstung ihr wichtigstes und wertvollstes Ausrüstungsstück. Tatsächlich ist eine Rüstung ein sehr bedeutsames Element der persönlichen Ausstattung in nahezu allen raumfahrenden Kulturen, da die meisten Rüstungen Schutz vor den Umgebungen und Zuständen auf fremden Welten und im Weltall bieten. Dank Rüstungsverbesserungen und integrierten Kommunikationseinheiten kann man Rüstungen verbessern und individualisieren und Kontakt zu anderen halten. Außerdem dienen sie als Möglichkeit, den ganz eigenen Stil auszudrücken.

BESCHREIBUNGEN

Mehrere spezifische Arten an Rüstungen werden im Folgenden beschrieben. Diese befolgen die Regeln für Rüstungen, die du im *Grundregelwerk* auf den Seiten 196-198 finden kannst.

Bergbaurüstung

Asteroidenbergleute tragen Bergbaurüstungen aufgrund ihrer Lebenserhaltungs- und Schutzmechanismen gegen die Gefahren des Vakuumbergbaus. Da sie für den Einsatz in niedriger Schwerkraft und Schwerelosigkeit entwickelt wurden, sind diese Rüstungen recht klobig und ihre wurden Materialien nach Stärke und Widerstandsfähigkeit ausgesucht statt nach Gewicht. Weil Bergleute oft den ganzen Tag im Vakuum verbringen, haben die Rüstungen innen zugängliche Lagerfächer und die Brustplatte kann nach außen gedrückt werden, ohne dabei entfernt zu werden, so dass der Träger ein wenig Bewegungsspielraum gewinnt, um drinnen eine Mahlzeit zu sich zu nehmen oder etwas zu trinken. Jede Rüstung verfügt über zwei Miniluftschleusen, durch die als Volle Aktion kleine Gegenstände ins Innere der Rüstung gebracht werden können. Zwei Bergbaurüstungen können sich mittels dieser Schleusen auch verbinden, um Ausrüstungsgegenstände auszutauschen, ohne diese oder die Träger dem Vakuum auszusetzen. Die ersten Rüstungen dieser Art wurden von Zwergen entwickelt, wobei sich das Design und ihre Vielseitigkeit großer Beliebtheit in der Diaspora erfreuen.

Bewahrermantel

Die Xenohüter haben diese Rüstung als Form lebender Rüstung genetisch erschaffen. Statt den Mantel anzulegen, tritt eine Kreatur auf ihn und gestattet ihm, sich um ihren Körper herumzuwickeln. Isolierendes Moos dient als Polsterung, während Ranken und Holz den fortschrittlichen Kompositstoffen anderer Leichter Rüstungen gleichkommen. Sind die rüstungseigenen Schutzmaßnahmen gegen Umwelteinflüsse aktiv, verflechtet sich die äußere Oberfläche der Pflanzen zu einer luftdichten Barriere, während das Moos die Temperatur reguliert und ausgeatmete Gase wieder in atembare Luft umwandelt. Wie andere Rüstungen muss auch der Mantel an einen neuen Träger angepasst werden; der Wurf erfolgt auf Biowissenschaften statt auf Technik.



TRANSPARITTEX

Dendronrüstung

Diese von den Xenohütern entwickelte lebende Verteidigung verbindet genetisch verändertes Holz mit hochwertigen, mikrobengesponnenen Polymeren. Eine Moosschicht unter der Außenhülle dient als Polster und zur Lebenserhaltung. Xenohüter stilisieren diese Schweren Rüstungen optisch nach den intelligenten Bäumen von Castrovel und anderen grünen Welten. Das organische Design der Rüstungen macht das Hinzufügen von Verbesserungen zu einer Herausforderung, bietet aber zugleich ein gutes Gleichgewicht zwischen Schutz und Mobilität. Jedes Modell besitzt Eigenschaften, von denen man glaubt, dass eine Baumart auf der verschwundenen Welt Golarion sie besäßen hätte. Die schwächste Version ist die bescheidene Esche, gefolgt von der beweglichen Eibe, der abgehärteten Eiche und letztendlich dem majestätischen Mammutbaum.

Gestaltwandlerrüstung

Die Rüstung wurde von den Reptoiden für ihre Agenten entwickelt. Es gibt viele verschiedene Stile, welche normaler Kleidung, Uniformen und sogar anderen Leichten Rüstungen ähneln sollen. Jede Gestaltwandlerrüstung ist darauf ausgelegt, ihrem Träger in seiner natürlichen Gestalt und in einer anderen, speziell angenommenen Gestalt einer anderen Volkszugehörigkeit zu passen. Wenn der Reptoid seine Gestalt wechselt, so tut dies auch die Rüstung und passt sich an. Eine Gestaltwandlerrüstung kann daher auf zwei unterschiedliche Gestalten justiert werden, statt immer nur einer Körperform zu passen. Auch andere Völker setzen sie mittlerweile ein; selbst wenn sie von Nichtreptoiden verwendet wird, kann eine solche Rüstung immer noch zwischen zwei verschiedenen Gestalten wechseln, solange diese sich in maximal einer Größenkategorie unterscheiden. Auch wenn sie offenkundig für nichtreptoide Gestaltwandlern praktisch ist, ermöglicht diese Rüstung es auch, von zwei verschiedenen Trägern genutzt zu werden.

Gnade der Erbin

Als die Kirche der Iomedae diese Schwere Rüstung erstmal in Auftrag gegeben hat, lief sie noch unter dem Projektnamen „Rüstung der Aufgestiegenen Erbin“.



TABELLE 1-15: LEICHTE RÜSTUNGEN

RÜSTUNGSMODELL	STUFE	PREIS	ERK-BONUS	KRK-BONUS	MAX GE-BONUS	RÜSTUNGS-MALUS	ANPASSUNG DER BEWE-GUNGSRATE	VERBESSE-RUNGSSTECK-PLÄTZE	LAST
Schobhadharnisch, Rekrut-	1	150	+0	+2	+4	-1	–	0	1
Bewahrermantel I	2	520	+1	+2	+6	–	–	0	L
Veskenpanzerhemd I	2	950	+2	+2	+5	–	–	1	L
TranspariTex I	3	1.350	+3	+3	+5	–	– 0	L	
Zeremonienrüstung I	3	1.450	+2	+3	+5	–	–	1	L
Grabesmantel, Rekrut-	4	2.100	+4	+5	+4	–	– 0	L	
Schobhadharnisch, Veteran-	4	1.850	+3	+5	+5	-1	–	1	1
Veskenpanzerhemd II	5	2.650	+5	+5	+5	–	–	2	L
Laschunta-Mentalkettenrüstung I	6	4.250	+6	+6	+6	–	–	2	L
Bewahrermantel II	7	6.400	+6	+9	+6	–	–	1	L
Schobhadharnisch, Kriegshäuptling-	8	8.600	+9	+11	+5	-1	–	2	1
Veskenpanzerhemd III	8	8.800	+10	+10	+5	–	–	2	L
Gestaltwandlerrüstung I	9	13.850	+10	+11	+7	-1	–	2	1
TranspariTex II	9	13.150	+12	+12	+5	–	–	2	L
Grabesmantel, Spezialist	10	17.950	+13	+15	+4	–	–	2	L
Zeremonienrüstung II	10	18.600	+13	+13	+5	–	–	2	L
Laschunta-Mentalkettenrüstung II	11	24.800	+13	+14	+6	–	–	2	L
Veskenpanzerhemd IV	11	23.500	+14	+14	+5	–	–	3	L
Bewahrermantel III	12	35.400	+12	+15	+7	–	–	3	L
Schobhadharnisch, Häuptling	13	46.900	+15	+17	+5	-1	–	3	1
Gestaltwandlerrüstung II	14	76.830	+16	+17	+7	-1	–	3	1
Veskenpanzerhemd V	15	99.900	+19	+20	+5	–	–	4	L
Laschunta-Mentalkettenrüstung III	16	166.500	+20	+20	+7	–	–	3	L
Grabesmantel, Offizier-	17	256.500	+20	+22	+5	–	–	3	L
Zeremonienrüstung III	18	387.000	+22	+22	+6	–	–	4	L
Laschunta-Mentalkettenrüstung IV	19	556.000	+22	+22	+7	–	–	5	L
Gestaltwandlerrüstung III	20	886.500	+22	+24	+7	-1	–	5	1

TABELLE 1-16: SCHWERE RÜSTUNGEN

RÜSTUNGSMODELL	STUFE	PREIS	ERK BONUS	KRK-BONUS	MAX GE-BONUS	RÜSTUNGS-MALUS	ANPASSUNG DER BEWE-GUNGSRATE	VERBESSE-RUNGSSTECK-PLÄTZE	LAST
Verstärkter Außeneinsatzanzug I	1	200	+1	+4	+1	-3	-1,50 m	1	2
Bergbaurüstung I	2	825	+4	+6	+1	-3	-3 m	1	3
Verstärkter Außeneinsatzanzug II	3	1.300	+4	+8	+1	-3	-1,50 m	1	3
Dendronrüstung, Esche-	4	2.100	+5	+8	+3	-2	-1,50 m	0	2
Kalo-Wasseranzug I	4	1.980	+7	+8	+2	-3	-3 m	1	3
Bergbaurüstung II	5	2.750	+8	+11	+1	-3	-3 m	2	3
Vollstreckerrüstung I	5	3.100	+9	+10	+2	-4	-3 m	2	3
Gnade der Erbin I	6	4.450	+9	+10	+3	-2	-1,50 m	2	2
Verstärkter Außeneinsatzanzug III	6	4.060	+8	+12	+2	-3	-3 m	2	3
Dendronrüstung, Eibe-	7	6.600	+10	+13	+3	-2	-1,50 m	1	2
Nachtplatte I	8	9.400	+11	+13	+4	-2	-1,50 m	2	2
Kalo-Wasseranzug II	9	12.900	+15	+16	+2	-3	-3 m	3	3
Bergbaurüstung III	10	17.150	+15	+19	+1	-3	-3 m	3	3
Dendronrüstung, Eiche-	10	18.450	+14	+17	+3	-2	-1,50 m	2	2
Vollstreckerrüstung II	11	23.725	+17	+19	+2	-4	-3 m	4	3
Nachtplatte II	12	37.500	+15	+17	+5	-2	-1,50 m	4	2
Kalo-Wasseranzug III	13	48.500	+20	+21	+3	-3	-3 m	4	3
Gnade der Erbin II	14	67.400	+20	+21	+3	-2	-1,50 m	5	2
Vollstreckerrüstung III	15	101.150	+21	+23	+3	-3	-3 m	5	3
Nachtplatte III	16	177.300	+21	+24	+5	-1	-1,50 m	4	2
Dendronrüstung, Mammutbaum-	17	256.500	+23	+25	+4	-2	-1,50 m	5	2
Kalo-Wasseranzug IV	18	360.000	+25	+26	+4	-3	-3 m	6	3
Gnade der Erbin III	19	591.000	+25	+27	+4	-2	-1,50 m	7	2
Nachtplatte IV	20	886.500	+25	+26	+6	–	–	6	2

Dieser komplexe Name wurde aber bald durch den Spitznamen „Gnade der Erbin“ ersetzt, heißt es doch in Sermons der Kirche „dank ihrer Gnade werden wir beschützt“, so dass nur noch die spaßbefreitesten Angehörigen der Kirche der Iomedae den ursprünglichen Namen der Rüstung verwenden. Jede von der Kirche gefertigte Rüstung wird während der Herstellung gesegnet, es gibt aber auch Raubkopien und offiziell lizensierte Versionen. Die Rüstung ist unter Iomedaegläubigen und den Rittern von Golarion extrem verbreitet, wird aber auch von Personen getragen, die keine Verbindungen zu dieser Religion besitzen.

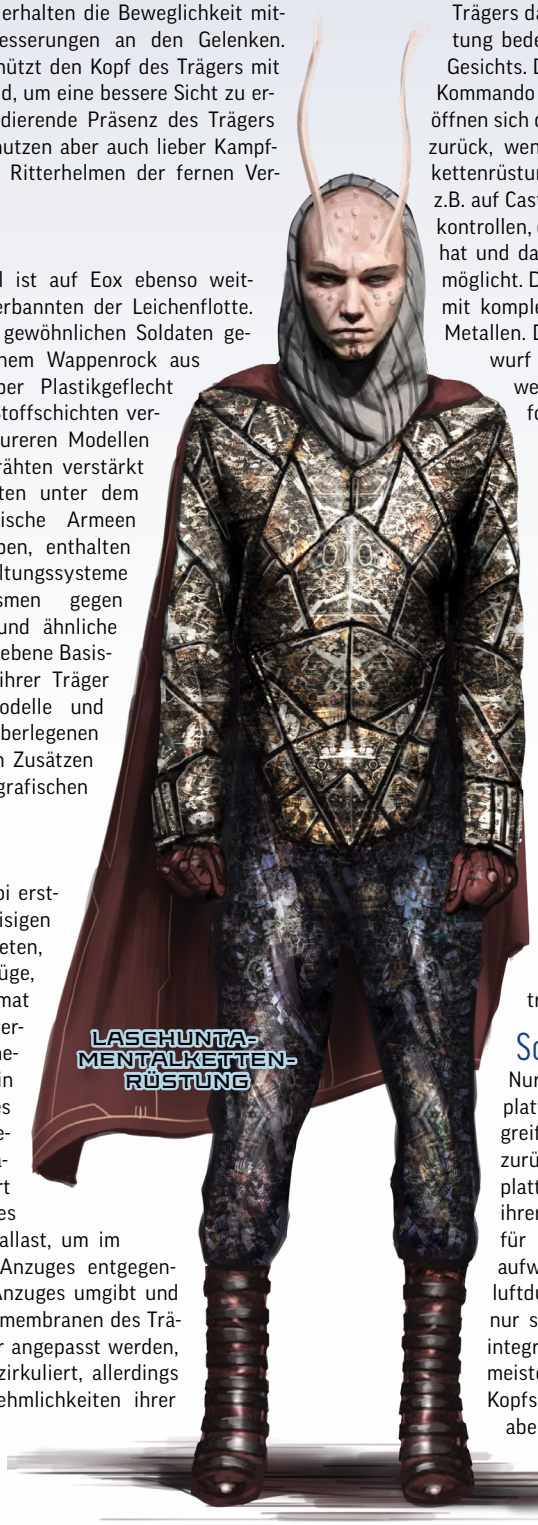
Das Grundmodell nutzt Platten aus leichten Legierungen auf energieverteilender Polsterung. Teurere Modelle nutzen schwerere Legierungen und erhalten die Beweglichkeit mittels Reaktionsfeedbackverbesserungen an den Gelenken. Eine typische Rüstung beschützt den Kopf des Trägers mit einem projizierten Energiefeld, um eine bessere Sicht zu ermöglichen und die kommandierende Präsenz des Trägers zu unterstreichen. Manche nutzen aber auch lieber Kampfhelme, die vom Design her Ritterhelmen der fernen Vergangenheit ähneln.

Grabesmantel

Der nützliche Grabesmantel ist auf Eox ebenso weitverbreitet wie unter den Verbannten der Leichenflotte. Das Grundmodell wird von gewöhnlichen Soldaten getragen und besteht aus einem Wappenrock aus ballistischem Stoff, der über Plastikgeflecht getragen wird. Zusätzliche Stoffschichten verstärken die Gelenke. Bei teureren Modellen ist das Geflecht mit Nanodrähten verstärkt und es liegen Keramikplatten unter dem Wappenrock. Obwohl eoxische Armeen keinen Bedarf an Luft haben, enthalten Grabesmäntel Lebenserhaltungssysteme als Verteidigungsmechanismen gegen säurehaltige Atmosphären und ähnliche Gefahren. Es gibt die beschriebene Basisversion, auf die Aufgaben ihrer Träger abgestimmte Spezialistenmodelle und Offiziersmodelle, welche überlegenen Schutz mit rein ästhetischen Zusätzen verbinden wie z.B. holografischen Ranginsignien.

Kalo-Wasseranzug

Als die Kalos von Kalo-Mahoi erstmals Gebiete jenseits der eisigen Meere ihres Mondes erkundeten, bauten hierzu spezielle Anzüge, welche das Wasser ihrer Heimat enthielten. Der Kalo-Wasseranzug ist die neueste Generation dieses Designs – ein tragbares Gewässer, welches den Kaloträger mit den gefrierpunktnahen Temperaturen umgibt, die seine Art bevorzugt. Der Luftvorrat des Anzuges dient zudem als Ballast, um im Wasser dem Gewicht des Anzuges entgegenzuwirken. Das Design des Anzuges umgibt und schützt zudem die Schwimmmembranen des Trägers. Die Rüstung kann zwar angepasst werden, dass sie Wasser statt Luft zirkuliert, allerdings bevorzugen Kalos die Annehmlichkeiten ihrer eigenen Technologie. Ebenso können die Filter und Versiegelungen der Rüstung an die Bedürfnisse von Luftatmern angepasst werden, nur neigen solche Modelle dazu, überschüssige Feuchtigkeit anzusammeln und innenseitig von Schimmel oder Mehltau befallen zu werden.



Laschunta-Mentalkettenrüstung

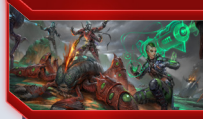
Jedes Kettenglied dieser Rüstung ist ein nanotechnisches Wunder in Form eines übersinnlich aktiven Schaltkreises, der auf die Gedanken des Trägers reagiert. Angelegt schwebt das Kettengewebe knapp über der Haut und wechselt zwischen starr und beweglich als Reaktion auf die Gedanken und Bewegungen des Trägers dank hunderter winziger Kraftfelder. Die Rüstung bedeckt den ganzen Körper mit Ausnahme des Gesichts. Die Kettenkapuze zieht sich auf ein mentales Kommando hin zu einem Halskragen zusammen, ebenso öffnen sich die Handschuhe und ziehen sich in die Ärmel zurück, wenn Fingerspitzengefühl gefragt ist. Mentalkettenrüstungen sind in tropischen Umgebungen wie z.B. auf Castrovel eine angenehme Alternative zu Klimakontrollen, da die Rüstung nicht direkten Körperkontakt hat und das Kettengeflecht hinreichenden Luftzug ermöglicht. Die Träger personalisieren ihre Rüstungen oft mit komplexen Mustern aus unterschiedlich farbigen Metallen. Diese Designs können mit einem Fertigkeitswurf für Technik gegen denselben SG verändert werden, der auf zum Anpassen der Rüstung erforderlich ist.

Nachtplatte

Die Designs dieser Rüstung basieren auf Forschungen an uralten Schätzen und Legierungen, welche im Inneren von Apostae gefunden wurden. Entsprechend ist eine Nachtplattenrüstung die erste Wahl, wenn die Dunkelelfen von Apostae Schwere Rüstungen anlegen müssen. Sie verbindet archaische Rüstungsmerkmale mit hochmoderner Technik, so dass sie letztendlich an eine Rüstung und ein metallisches Konstrukt erinnert. Zum Design gehören flackernde Leuchtelemente und messerscharfe Grate an den Beinen, auch wenn diese beeindruckenden Schmuckelemente zwar einschüchternd wirken, ansonsten aber keine Funktionen entfalten. Höherstufige Modelle verfügen über noch mehr dieser Zierelemente, ohne dass sie die Hauptfunktionen der Rüstung beeinträchtigen würden.

Schobhad-Kriegsharnisch

Nur wenige Schobhads tragen noch mit Metallplatten verstärkte Lederrüstungen. Stattdessen greifen sie auf fortschrittlichere Materialien zurück wie ballistisches Gewebe und Keramikplatten, die sie für die traditionellen Designs ihrer Ahnen nutzen. Auch wenn Kriegsharnische für Leichte Rüstungen einen hohen Lastwert aufweisen, sind sie gutgepolstert und angenehm luftdurchlässig, da Schobhads ihre Rüstungen nur selten ablegen. Manche verachten zwar die integrierten Lebenserhaltungssysteme, doch die meisten erkennen ihren Wert. Der dafür nötige Kopfschutz, die Beinstücke und die Ärmel werden aber diskret außer Sicht verstaut, wenn man sie nicht braucht.



ÜBERBLICK
AUSRÜSTUNG
WAFFEN
WAFFENZUBEHÖR
WAFFENFUSIONEN
BESONDERE MATERIALIEN
RÜSTUNGEN
SERVO-RÜSTUNGEN
RÜSTUNGS-VERBESSERUNGEN
AUFWERTUNGEN
TECHNISCHE GEGENSTÄNDE
MAGISCHE GEGENSTÄNDE
HYBRID GEGENSTÄNDE
PERSÖNLICHE GEGENSTÄNDE
DROGEN, GIFTE UND MEDIZINISCHES
ANDERE ERWERBUNGEN
FAHRZEUGE
KLASSEN-OPTIONEN
ARCHETYP: VERBESSERTER
AGENT
ASPIRANT
GESANDTER
MECHANIKER
SOLARIER
SOLDAT
TECHNOMAGIER

Es gibt den Schobhad-Kriegsharnisch in mehreren Varianten: Rekrut, Veteran, Kriegshäuptling und Häuptling. Dabei liegen die Unterschiede nicht im Aussehen sondern der Verarbeitungsqualität.

TranspariTex

Der enganliegende Stoff dieser Leichten Rüstung ist völlig transparent, damit die darunter getragene, modische Kleidung gesehen werden kann. Diskrete Kraftfeldgeneratoren sehen gleichzeitig nach Schaltkreisen und komplexen Tätowierungen aus. TranspariTex verdunkelt sich automatisch, wenn es schädlicher Sonnenstrahlung oder Laserfeuer ausgesetzt wird.

TranspariTex II enthält eingebaute Mikroprojektoren, mit denen ein Träger leuchtende Muster, einfache Kunstwerke und sogar Bilder und Logos auf der Rüstung erscheinen lassen kann. Diese Präsentationen können mittels einer persönlichen Kommunikationseinheit oder eines fortschrittlicheren Computers kontrolliert werden. Das dabei erzeugte Leuchten genügt nicht, um als Beleuchtung zu dienen, enthüllt aber dennoch die Position des Trägers bei Dunkelheit und Dämmerlicht.

Verstärkter Außeneinsatzanzug

Verstärkter Außeneinsatzanzüge sind für gefährliche Bedingungen außerhalb von Fahrzeugen ausgelegt, funktionieren aber auch als widerstandsfähige, wenn auch klobige Schwere Rüstungen. Dieser Ganzkörperanzug verfügt über eine rigide Schale, die Rücken und Brust bedeckt. Dazu kommen schwere Handschuhe, gepolsterte Stiefel und dicker Stoff. Ein breiter Helm bietet gute Sicht und einen zurückklappbaren Blendschutz. Die exzellente Luftaufbereitungsanlage des Anzuges macht ihn zu einem weitaus angenehmeren Aufenthaltsort als viele kampffähigere Designs.

Veskenpanzerhemd

Das Hauptelement eines Veskenpanzerhemds ist eine leichte Brustplatte aus miteinanderverbundenen Polymerhexagonen. Im Alltag ist diese fast ebenso beweglich wie normaler Stoff, wird aber hart und fest wie Stahl, wenn sie auf einen Einschlag reagiert. Man kann diese Rüstung über oder unter Kleidung tragen. Fortschrittlichere Designs nutzen Stoßdämpfer und dergleichen für verbesserten Schutz. Diese Leichte Rüstung wird von Vesken genutzt, welche Beweglichkeit höher priorisieren als maximalen Schutz. Sie wird auch im System der Paktwelten getragen und derart bekannt, dass jedes ähnliche Design oft als Veskenpanzerhemd bezeichnet wird.

Vollstreckerrüstung

Das gesichtslose, schiefergraue Design der Vollstreckerrüstung verbindet Einschüchterung und Anonymität. Das Design der Schweren Rüstung passt zu den tragbaren Panzern der Aegis-Serie, auch wenn der Schutz geringer ausfällt. Vollstreckerrüstungen fügen dem Träger oft gut 0,30 m Größe hinzu, wobei der Kopf des Trägers sich geschützt hinter der Brustplatte befindet und die Sensorwahrnehmung mittels Video- und Audioübertragungen präsentiert wird. Kriminelle Organisationen nutzen Vollstreckerrüstungen, um die Identität ihrer Schläger zu verschleiern und sie unheimlicher wirken zu lassen. Es ist schwierig, die verschiedenen Modelle optisch zu unterscheiden, da sie außerhalb von Kämpfen die Möglichkeiten der Rüstung nicht verraten. Für Krieger, welche ihre Rüstungen mit Einheitsabzeichen, persönlichen Slogans, Bildern von Maskottchen oder sogar Graffiti verzieren, stellt eine solche blanke Rüstung natürlich eine Leinwand zum Bearbeiten dar.

Zeremonienrüstung

Dies ist das leichte Gegenstück zur Zeremoniellen Plattenrüstung und oft bis ins Extrem stilisiert. Es gibt von dieser Rüstung wenigstens ebenso viele Varianten, wie es Militärstreitkräfte, Milizen und private Sicherheitsdienste gibt. Zeremonienrüstung nutzt hochentwickelte Fasern und strategisch platzierte Keramikplatten, um den Schnitt der Uniformen nicht zu beeinflussen. Ein Kraftfeldprojektor im Kragen aktiviert sich bei Bedarf, um den Kopf zu schützen und die Lebenserhaltung zu gewährleisten. Integrierte Holoprojektoren bilden Rangabzeichen, Medaillen, Abzeichen und sonstige militärischen Ehren und Informationen ab.



KALO-WASSERANZUG



REKRUTEN-GRABESMANTEL
ART: Leichte Rüstung
ERK: +4
KRK: +5
MAX. GE-BONUS: +4

NACHTPLATTE I
ART: Schwere Rüstung
ERK: +11
KRK: +13
MAX. GE-BONUS: +4

GNADE DER ERBIN III
ART: Schwere Rüstung
ERK: +25
KRK: +27
MAX. GE-BONUS: +4

KRIEGSHÄUPTLING-SCHOBHADHARNISCH
ART: Leichte Rüstung
ERK: +9
KRK: +11
MAX. GE-BONUS: +5

VESKENPANZERHEMD V
ART: Leichte Rüstung
ERK: +19
KRK: +20
MAX. GE-BONUS: +5



SERVORÜSTUNGEN

Servorüstungen verfügen über verbesserte Stärke und besondere Fähigkeiten, die gewöhnliche Rüstungen übertreffen, so dass sie Schutz und Vielseitigkeit bieten. Man könnte sie als Zwischenstufe zwischen Schweren Rüstungen (die mit Verbesserungen viele Aspekte von Servorüstungen erhalten können) und Fahrzeugen ansehen. Viele Söldnergruppen nutzen Servorüstungen als spezialisierte Ausrüstung und setzen sie nur ein, wenn sie es mit besonders gefährlichen Gegnern zu tun bekommen.

ALLGEMEINE REGELN FÜR SERVORÜSTUNGEN

Diese Servorüstungen befolgen alle Regeln für Servorüstungen, die du im *Grundregelwerk* auf den Seiten 203-204 findest. Anbei aber noch einige Klarstellungen:

Hände

Servorüstungen Größenkategorie Groß oder größer nutzen ihre eigenen Arme und Hände, so dass der Träger Gegenstände und Waffen nicht mit den eigenen Händen manipuliert. Um solch eine Servorüstung zu steuern, musst du im Cockpit der Rüstung alle Hände frei haben, damit du die Hände der Rüstung steuern kannst.

Servorüstungen der Größenkategorie Groß und größer haben zwei Arme und Hände, sofern nicht anders spezifiziert. Servorüstungen der Größenkategorie Mittelgroß und kleiner lassen den Träger seine eigenen Gliedmaßen nutzen und erfordern keine freien Hände, um die Funktionen der Rüstung zu steuern.

Hybrid-Servorüstung

Manche Hybrid-Servorüstungen verfügen über ungewöhnliche Fähigkeiten, welche nach bestimmten Zeiträumen wieder zur Verfügung stehen. Diese Rüstungen verwenden normale Batterien, welche normal wieder aufgeladen werden müssen, für alle anderen Funktionen. Hybrid-Servorüstungen befolgen dieselben Regeln wie Hybridgegenstände; weder Hybrid-Servorüstungen noch Hybrid-Rüstungsverbesserungen zählen als getragene Gegenstände.

Servorüstungen verbessern

Es ist möglich, wenn auch teuer, Servorüstungen zu verbessern, um so effektivere, höherstufige Ausrüstungsgegenstände zu erlangen. Dies kostet Krediteinheiten in Höhe von 150% des gegenwärtigen Preises der Rüstung, um die Gegenstandsstufe der Rüstung um 1 zu verbessern, und dauert wenigstens 24 Stunden pro erlangter Gegenstandsstufe. Um z.B. ein Gepanzertes Bollwerk auf die 11. Stufe zu verbessern, musst du 28.875 Crediteinheiten aufwenden. Dieser Wert wird zum neuen aktuellen Preis der Rüstung, so dass sie folglich für 28.875 Crediteinheiten verkauft werden kann. Die Verbesserung auf die 12. Gegenstandstufe würde 43.312 Crediteinheiten kosten.

Jeder, der eine Servorüstung einer bestimmten Gegenstandstufe bauen kann, könnte eine Rüstung auch auf diese Stufe verbessern. Eine Verbesserung um 1 Gegenstandstufe erhöht jeweils den Bonus auf ERK und KRK um 1; sollte die neue Stufe ein Vielfaches von 5 sein, steigt der Bonus auf ERK und KRK jeweils um 2. Solltest du eine Servorüstung um 5 Gegenstandsstufen verbessern, steigt der Maximale Geschicklichkeitsbonus um 1, der Stärkewert um 2 und sie erlangt einen zusätzlichen Verbesserungssteckplatz. Eine Servorüstung kann maximal auf die 20. Gegenstandsstufe verbessert werden.

WAFFENMONTAGEPLÄTZE

Eine Servorüstung kann eine Anzahl ein- oder zweihändiger Fernkampfwaffen entsprechend ihrer Waffenmontageplätze tragen. Die in den Waffenmontageplätzen installierten Waffen erfordern keine freien Hände, um sie zu tragen oder einzusetzen, solange die Rüstung über Energie verfügt; zum Nachladen benötigst du eine freie Hand, sofern du nicht über die Verbesserung Nachladeautomatik verfügst. Installierte Waffen, die auf eine Kreatur von der Größenkategorie der Servorüstung oder kleiner ausgelegt sind, verleihen keine Mali auf Angriffswürfe. Um eine Waffe in einem Montageplatz zu befestigen oder daraus zu entfernen, ist jeweils eine Volle Aktion nötig. Eine Waffe kann nicht entfernt oder entwaffnet werden, solange die Rüstung über Energie verfügt und du dies nicht wünschst. Installierte Waffen können Ziel von Kampfmanövern für Gegenstand zerschmettern werden.

BESCHREIBUNGEN

Spezifische Servorüstungen werden im Folgenden beschrieben:

ABSORBIERENDE SCHUTZHÜLLE — STUFE 6

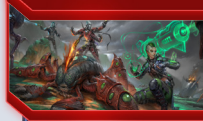
PREIS 3.375

ERK-Bonus +7; **KRK-Bonus** +12
Max. GE-Bonus +3; **Rüstungsmalus** –3; **Bewegungsrate** 9 m
Stärke 18 (+4); **Schaden** 1W10 W
Waffenmontageplätze 0; **Verbesserungssteckplätze** 1
Ladungen 20; **Verbrauch** 1/Stunde
Größe Mittelgroß; **Last** 18

BESCHREIBUNG

Diese Servorüstung besteht aus einem dünnen Rahmen rund um eine zentrale Kommandoeinheit, welche meistens über dem Torso getragen wird. Der Rahmen ist mit anliegenden Platten bedeckt, die mit einer rheopektischen Flüssigkeit gefüllt sind und sich bei einem Treffer verhärten, so dass auftreffende Wucht über die Fläche der Rüstung verteilt und Schläge so absorbiert werden. Auch wenn die Rüstung so beachtlichen Schutz bietet, kann sie keine Waffenmontageplätze tragen.

Im Gegensatz zu vielen Arten von Servorüstungen, die hauptsächlich zum militärischen Kampfeinsatz gedacht sind, wird diese auch oft als Schutzausrüstung für fähige Rettungskräfte verwendet, die unter extrem gefährlichen Umgebungsbedingungen operieren, z.B. in Region mit hohem Steinschlagrisiko, an Raumschiffabsturzstellen, bei Fahrzeugen, aus denen industrielle und/oder explosive Chemikalien lecken oder auch in Kriegsgebieten, wo Rettungskräfte unter Beschuss kommen könnten.



BEFEHLSHABERHARNISCH — STUFE 15

PREIS 122.500

ERK-Bonus +19; **KRK-Bonus** +24
Max. GE-Bonus +3; **Rüstungsmalus** –3; **Bewegungsrate** 9 m
Stärke 28 (+9); **Schaden** 2W8 W
Waffenmontageplätze 3; **Verbesserungssteckplätze** 2
Ladungen 40; **Verbrauch** 1/Stunde
Größe Groß (3 m Reichweite); **Last** 40

BESCHREIBUNG

Diese verstärkte Version des gewöhnlichen Kampfharnisches wird oft von Truppführern getragen, welche schwergepanzerte Soldaten kommandieren. Dank seiner Größe bleibt der Träger während einer Konfrontation sichtbar und kann seine Leute besser befehligen.

ENTDECKERPANZER — STUFE 14

PREIS 79.000

ERK-Bonus +17; **KRK-Bonus** +23
Max. GE-Bonus +3; **Rüstungsmalus** –3; **Bewegungsrate** 9 m
Stärke 23 (+6); **Schaden** 3W6 W
Waffenmontageplätze 2; **Verbesserungssteckplätze** 2
Ladungen 100; **Verbrauch** 1/Stunde
Größe Groß (3 m Reichweite); **Last** 35

BESCHREIBUNG

Reisende müssen auf fremden Welten darauf vorbereitet sein, es mit verschiedenen schwierigen Umgebungen zu tun zu bekommen. Diese auf längere Einsatzzeiten ausgelegte Servorüstung ähnelt einem humanoiden Torso auf mehreren dünnen Metalltentakeln, welche in spitzen Greifklauen enden. Die Rüstung verfügt über einen bequemen Sitz und einen Vorrat an intravenös verabreichtet Nährstoffpaste; während du diese Rüstung trägst, musst du nicht essen oder trinken. Als Standard-Aktion kannst du die Tentakel ausfahren und ihre Form verändern, so dass sie z.B. Gliedmaßen, Flossen oder Flügel ausbilden und dir eine der folgenden Fähigkeiten verleihen, bis du die Tentakel wieder umordnest.

Flatterschwingen: Die Tentakel fächern hinter dir aus und bilden eine verbundene, flügelartige Membran aus; dies verleiht dir eine Bewegungsrate für Fliegen von 6 m (unbeholfen).
Kletterklauen: Du erlangst eine Bewegungsrate für Klettern von 6 m.
Klingenhiebe: Der von der Rüstung verursachte Schaden steigt auf 4W8 Punkte Hiebschaden.
Kriechbeine: Deine Fortbewegung wird von Schwierigem Gelände nicht verlangsamt, du kannst aber immer noch nicht durch Schwieriges Gelände rennen oder anstürmen.
Stoßtentakel: Du erhältst eine Bewegungsrate für Schwimmen von 6 m.

EXTRADIMENSIONALE RÜSTUNG (HYBRID) — STUFE 17

PREIS 278.200

ERK-Bonus +22; **KRK-Bonus** +28
Max. GE-Bonus +3; **Rüstungsmalus** –3; **Bewegungsrate** 9 m
Stärke 26 (+8); **Schaden** 2W10 S
Waffenmontageplätze 3; **Verbesserungssteckplätze** 3
Ladungen 20; **Verbrauch** 1/Stunde
Größe Mittelgroß (3 m Reichweite); **Last** 20

BESCHREIBUNG

Diese Metallrüstung wird mit der Hilfe wahnsinniger Kultanhänger gefertigt, welche unmenschliche, unverständliche Wesenheit aus den entferntesten Winkeln der Realität verehren. Sie widersetzt sich der konventionellen Geometrie. Ihre flachen Platten wirken bei näherer Untersuchung seltsam gewunden und ihre Konturen verschwimmen und bewegen sich. Deine Gegner können die Form oder Position der Rüstung nicht klar wahrnehmen, selbst wenn sie direkt ansehen. Solltest du gegenüber einem Angreifer über Tarnung verfügen, so steigt die Fehlschlagchance um 10% (normalerweise auf 30%). Sofern du nicht über Tarnung verfügst, verleiht dir die Rüstung Tarnung mit einer Fehlschlagchance von 10%. Die Rüstung modifiziert Vollständige Tarnung nicht. Das Tragen der Rüstung zehrt an der geistigen Gesundheit eines Normalsterblichen; wenn du sie ablegst, musst du einen Willenswurf gegen SG 10 + 1 pro volle Stunde ablegen, die du sie getragen hast; misslingt dir dieser Rettungswurf, erleidest du einen Malus von -2 auf Willens- und weisheitsbasierende Fertigkeits- und Attributswürfe für 24 Stunden.

TABELLE 1-17: SERVORÜSTUNGEN

RÜSTUNGSMODELL	STUFE	PREIS
Schrottpanzerung	4	2.150
Absorbierende Schutzhülle	5	3.375
Raumfahrerpanzer	6	4.650
Tauchrüstung	7	7.200
Zaubererägis	8	10.250
Raufboldpanzerung	9	14.500
Gepanzertes Bollwerk	10	19.250
Hirschsprungrüstung	11	26.400
Schnelligkeitsgestell	12	38.500
Winterschreiter	13	52.100
Entdeckerpanzer	14	79.000
Befehlshaberharnisch	15	122.500
Kyton-Blutpanzer	16	187.750
Extradimensionale Rüstung	17	278.200
Reaktorwächter	17	271.000
Tunnelgräberrüstung	18	405.000
Kriegsherrnharnisch	19	610.000
Sternenwacht	20	904.500

GEPANZERTES BOLLWERK — STUFE 10

PREIS 19.250

ERK-Bonus +16; **KRK-Bonus** +19
Max. GE-Bonus +2; **Rüstungsmalus** –6; **Bewegungsrate** 6 m
Stärke 20 (+5); **Schaden** 1W10 W
Waffenmontageplätze 2; **Verbesserungssteckplätze** 3
Ladungen 100; **Verbrauch** 4/Stunde
Größe Groß (1,50 m Reichweite); **Last** 32

BESCHREIBUNG

Diese schwere Rüstung aus verstärktem Metall und Polymer verleiht dir überlegenen Schutz zu Lasten deiner Beweglichkeit. In ihren Waffenmontageplätzen können Nahkampfwaffen statt nur Fernkampfwaffen installiert werden.

HIRSCHSPRUNGRÜSTUNG (HYBRID) — STUFE 11

PREIS 26.400

ERK-Bonus +16; **KRK-Bonus** +18
Max. GE-Bonus +4; **Rüstungsmalus** –3; **Bewegungsrate** 9 m
Stärke 20 (+5); **Schaden** 2W6 S
Waffenmontageplätze 3; **Verbesserungssteckplätze** 3
Ladungen 40; **Verbrauch** 1/Stunde
Größe Groß (3 m Reichweite); **Last** 30

BESCHREIBUNG

SCHNELLIGKEITSGESTELL
ART: Servorüstung
ERK: +16
KRK: +20
MAX. GE-BONUS: +5

KYTON-BLUTPANZER
ART: Servorüstung
ERK: +20
KRK: +25
MAX. GE-BONUS: +4

TAUCHRÜSTUNG
ART: Servorüstung
ERK: +10
KRK: +14
MAX. GE-BONUS: +2




ZAUBERERÄGIS
ART: Servorüstung
ERK: +12
KRK: +16
MAX. GE-BONUS: +3
STERNENWACHT
ART: Servorüstung
ERK: +27
KRK: +29
MAX. GE-BONUS: +4
HIRSCHSPRUNGRÜSTUNG
ART: Servorüstung
ERK: +16
KRK: +18
MAX. GE-BONUS: +4

Diese Servorüstungen werden aus übernatürlichen Metallen gefertigt, die im Feenreich gewonnen werden. Über dem ausdruckslosen Gesicht befindet sich ein langes Geweih. Solange die Rüstung über wenigstens 10 Ladungen verfügt, kannst du 10 Ladungen nutzen, um eine Verwerfung in der Realität zu erzeugen (wie *Dimensionstür*, aber auf 30 m begrenzt). Die Rüstung erlangt dabei eine dimensional-statische Aufladung, welche sich erst nach 24 Stunden wieder abgebaut hat; während dieser Zeit kannst du die Fähigkeit der Rüstung nicht erneut nutzen.

KRIEGSHERRNHARNISCH — STUFE 19

PREIS 610.000

ERK-Bonus +24; **KRK-Bonus** +28
Max. GE-Bonus +3; **Rüstungsmalus** –5; **Bewegungsrate** 9 m
Stärke 31 (+10); **Schaden** 5W10 H
Waffenmontageplätze 5; **Verbesserungssteckplätze** 4
Ladungen 20; **Verbrauch** 1/Stunde
Größe Gigantisch (6 m Reichweite); **Last** 110

BESCHREIBUNG

Diese mächtigste und am weitesten entwickelte Version des gewöhnlichen servobetriebenen Kampfharnisch ähnelt einem hünenhaften, gepanzerten Titanen. Sein breites Schultergerüst trägt normalerweise Nahbereichkommunikationsausstattung zum Lenken von Truppenbewegungen oder auch ein enormes Banner, um militärische Zugehörigkeit zu erkennen. Diese Servorüstung wird oft von Generälen oder ihren Assistenten getragen, sofern der General sich nicht den Risiken an der Frontlinie aussetzen will.

KYTON-BLUTPANZER (HYBRID) — STUFE 16

PREIS 187.750

ERK-Bonus +20; **KRK-Bonus** +25
Max. GE-Bonus +4; **Rüstungsmalus** –2; **Bewegungsrate** 9 m
Stärke 27 (+8); **Schaden** 3W6 S
Waffenmontageplätze 2; **Verbesserungssteckplätze** 3
Ladungen 100; **Verbrauch** 1/Minute
Größe Groß (3 m Reichweite); **Last** 30

BESCHREIBUNG

Diese Vereinigung aus Ketten, Metallplatten und magisch verfestigtem Blut hat ein brutal-funktionales Äußeres. Sie wurde zusammen mit den schmerzliebenden Kytonen der Schattenebene entwickelt. An der Innenseite befinden sich umherwandernde Klingen und Nadeln, welche die Haut des Trägers zu durchbohren versuchen. Die Rüstung fügt dir während jeder Minute der Nutzung 1W4 Schadenspunkte zu (d.h. wenn die Rüstung eine Ladung verbraucht). Wenn du diesen Schaden erleidest, kannst du als Reaktion 1 Reservepunkte aufwenden, um 5 Ladungen der Rüstung wiederherzustellen.

RAUFBOLDPANZERUNG — STUFE 6

PREIS 14.500

ERK-Bonus +12; **KRK-Bonus** +18
Max. GE-Bonus +3; **Rüstungsmalus** –3; **Bewegungsrate** 9 m
Stärke 20 (+5); **Schaden** 3W6 W
Waffenmontageplätze 3; **Verbesserungssteckplätze** 2
Ladungen 40; **Verbrauch** 1/Minute
Größe Groß (3 m Reichweite); **Last** 38

BESCHREIBUNG

Diese Servorüstung ist für brutale Gladiatorenkämpfe gegen andere Kämpfer ausgelegt. Sie besteht aus Nanotech-Stoßabsorbern zwischen steifen Metallplatten. Der Standardrahmen verfügt über stumpfe, kolbenbetriebene Fäuste, um Wuchtschaden zu verursachen. Es gibt aber auch individualisierte Modelle mit Schweren Klingenwaffen oder Hacken, um Hieb- oder Stichschaden zu verursachen. Viele Besitzer bemalen ihre Rüstungen in grellen Farben, um in der Arena auffällig zu sein.

RAUMFAHRERPANZER — STUFE 6

PREIS 4.650

ERK-Bonus +8; **KRK-Bonus** +13
Max. GE-Bonus +2; **Rüstungsmalus** –3; **Bewegungsrate** 9 m
Stärke 18 (+4); **Schaden** 1W10 W
Waffenmontageplätze 1; **Verbesserungssteckplätze** 2
Ladungen 20; **Verbrauch** 1/Stunde
Größe Mittelgroß; **Last** 20

BESCHREIBUNG

Diese Servorüstung erinnert an ein klobiges Insekt samt am Helm befestigten Sauerstoffbehältern, die wie stilisierte Mandibeln aussehen. Die breiten Stiefel der Rüstung enthalten starke Magnete, um während des Wachdienstes oder Reparaturarbeiten auf der Außenhülle von Raumschiffen und Raumstationen gehen zu können. Du kannst dich auf Metalloberflächen bei Schwerelosigkeit mit deiner Bewegungsrate am Boden fortbewegen, ohne dafür Würfe ablegen zu müssen; solltest du dich zu einer metallenen Oberfläche angrenzend befinden, bewegst du dich nicht automatisch zu Beginn deines Zuges jede Runde. Du erlangst zudem einen Situationsbonus von +2 auf deine RK gegen Kampfmanöver für Ansturm und Zu-Fall-bringen, wenn du auf einer Metalloberfläche stehst.

REAKTORWÄCHTER — STUFE 17

PREIS 271.000

ERK-Bonus +24; **KRK-Bonus** +27
Max. GE-Bonus +4; **Rüstungsmalus** –4; **Bewegungsrate** 7,50 m
Stärke 30 (+10); **Schaden** 4W6 W
Waffenmontageplätze 3; **Verbesserungssteckplätze** 4
Ladungen 40; **Verbrauch** 1/Minute
Größe Groß (1,50 m Reichweite); **Last** 35

BESCHREIBUNG

Diese schwere, unbeholfene Rüstung verfügt über die besten Schutzmaßnahmen gegen Strahlung, die man auf den Paktwelten kennt. Diese Servorüstungen werden hauptsächlich genutzt, um ultradichte Materialien in Reaktorkernen zu heben. Reaktorwächter-Rüstungen sind für jeden nützlich, der in Bereichen mit hochgradiger Strahlung kämpfen oder arbeiten muss. Du und die Rüstung seid beide gegen Strahlung (*Grundregelwerk*, S. 403) immun, selbst wenn deine Schutzmaßnahmen gegen die Umgebung nicht aktiv sind. Während du die Rüstung trägst, kannst du nicht an Strahlenkrankheit erkranken.

SCHNELLIGKEITSGESTELL (HYBRID) — STUFE 12

PREIS 38.500

ERK-Bonus +16; **KRK-Bonus** +20
Max. GE-Bonus +5; **Rüstungsmalus** –2; **Bewegungsrate** 15 m
Stärke 22 (+6); **Schaden** 2W6 W
Waffenmontageplätze 2; **Verbesserungssteckplätze** 2
Ladungen 40; **Verbrauch** 1/Stunde
Größe Mittelgroß; **Last** 4

BESCHREIBUNG

Im Gegensatz zu den meisten Servorüstungen ist diese nicht massig und langsam, sondern auf magisch verstärkte Reaktionen und Geschwindigkeit ausgelegt. Die Rüstung ähnelt optisch einem Humanoiden und besteht aus dünnen Stangen, welche dir beim Tragen überlegene Manövrierfähigkeit und Sehvermögen verschaffen. Statt schwerer Panzerung zum Absorbieren von Schlägen nutzt diese Servorüstung hochentwickelte Platten aus magischer Energie, um Angriffe abzuwehren. Die Angriffe



körperloser Kreaturen erfolgen gegen deine KRK statt gegen deine ERK, wenn du diese Rüstung trägst.

SCHROTTPANZERUNG — STUFE 4

PREIS 2.150

ERK-Bonus +5; **KRK-Bonus** +9
Max. GE-Bonus +2; **Rüstungsmalus** –6; **Bewegungsrate** 6 m
Stärke 16 (+3); **Schaden** 1W8 W
Waffenmontageplätze 3; **Verbesserungssteckplätze** 1
Ladungen 20; **Verbrauch** 1/Stunde
Größe Mittelgroß; **Last** 22

BESCHREIBUNG

Diese Servorüstungen werden oft von verzweifelten Schrottsammlern oder Goblins gebaut. Sie sind ein chaotischer Wirrwarr aus freiliegenden Drähten, Stahlplatten und leckender Hydraulik. Du kannst in einer solchen Rüstung nicht rennen oder Sturmangriffe ausführen.

STERNENWACHT — STUFE 20

PREIS 904.500

ERK-Bonus +27; **KRK-Bonus** +29
Max. GE-Bonus +4; **Rüstungsmalus** –3; **Bewegungsrate** 9 m
Stärke 30 (+10); **Schaden** 4W8 W
Waffenmontageplätze 4; **Verbesserungssteckplätze** 5
Ladungen 40; **Verbrauch** 1/Stunde
Größe Mittelgroß (3 m Reichweite); **Last** 10

BESCHREIBUNG

Diese schimmernde, goldene Rüstung besteht hauptsächlich aus verstärktem Esaris, einem extrem leichten und widerstandsfähigen proprietären Material, dass das kasathische Doyenat entwickelt hat. Es handelt sich um eine der teuersten und am besten designten Rüstungen der Kasathas. Sternenwacht-Rüstungen wehren Energieangriffe fast ebenso effektiv ab wie der verstärkte Rahmen körperliche Schläge abwendet. Auf das Helminnere werden beständig Statusupdates zu deiner Umgebung projiziert, was dir Blindsicht (Vibrationen) 36 m verleiht.

TAUCHRÜSTUNG — STUFE 7

PREIS 7.200

ERK-Bonus +10; **KRK-Bonus** +14
Max. GE-Bonus +2; **Rüstungsmalus** –4; **Bewegungsrate** 6 m, Schwimmen 9 m
Stärke 18 (+4); **Schaden** 1W10 S
Waffenmontageplätze 1; **Verbesserungssteckplätze** 2
Ladungen 40; **Verbrauch** 1/Stunde
Größe Groß (1,50 m Reichweite); **Last** 32

BESCHREIBUNG

Diese klobige, knollenförmige Rüstung besteht aus druckresistenten Platten mit widerstandsfähigen Siegeln. Einziehbare Grate entlang der Arme, Beine und dem Rücken der Rüstung funktionieren als Flossen und liefern zusätzliche Beweglichkeit in den meisten Flüssigkeiten. Die Rüstung verleiht dir eine Bewegungsrate für Schwimmen und gestattet dir, unter Wasser zu atmen und den Druck in dichten Atmosphären und großer Tiefe zu überleben, selbst wenn deine Schutzmaßnahmen gegen die Umgebung nicht aktiv sind.

TUNNELGRÄBERRÜSTUNG — STUFE 18

PREIS 405.000

ERK-Bonus +23; **KRK-Bonus** +27
Max. GE-Bonus +3; **Rüstungsmalus** –4; **Bewegungsrate** 9 m, Graben 6 m
Stärke 29 (+9); **Schaden** 3W10 H
Waffenmontageplätze 4; **Verbesserungssteckplätze** 3
Ladungen 20; **Verbrauch** 1/Stunde
Größe Groß (3 m Reichweite); **Last** 35

BESCHREIBUNG

Diese widerstandsfähige graue Servorüstung verfügt über Reihen schmaler Klingen, die über den Körper und die Gliedmaßen verlaufen und als Grabklauen fungieren. Eine Tunnelgräberrüstung verleiht dir eine Bewegungsrate für Graben. Du kannst dich auch durch Felsen tunneln, besitzt dann aber nur eine Bewegungsrate von 1,50 m.

WINTERSCHREITER — STUFE 13

PREIS 52.100

ERK-Bonus +16; **KRK-Bonus** +22
Max. GE-Bonus +4; **Rüstungsmalus** –4; **Bewegungsrate** 9 m
Stärke 26 (+8); **Schaden** 2W6 S
Waffenmontageplätze 2; **Verbesserungssteckplätze** 3
Ladungen 20; **Verbrauch** 1/Stunde
Größe Groß (3 m Reichweite); **Last** 34

BESCHREIBUNG

Die stämmigen Beine dieser stark isolierten Rüstung enden in kurzen, einziehbaren Spikes, so dass du dich leicht auf den meisten Oberflächen verankern kannst. Du erlangst einen Bonus von +2 auf deine RK gegen Kampfmanöver für Ansturm, Versetzen und Zu-Fall-bringen, so lange du auf dem Boden stehst. Du und die Rüstung seid immun gegen Kälteschaden und kalte Umgebungen, selbst wenn deine Schutzmaßnahmen gegen die Umgebung nicht aktiv sind. Deine Bewegung wird nicht durch eisige Oberflächen verlangsamt und der SG von Fertigkeitswürfen für Akrobatik steigt wegen solcher Oberflächen nicht.

ZAUBERERÄGIS (HYBRID) — STUFE 8

PREIS 10.250

ERK-Bonus +12; **KRK-Bonus** +16
Max. GE-Bonus +3; **Rüstungsmalus** –3; **Bewegungsrate** 9 m
Stärke 19 (+4); **Schaden** 1W10 W
Waffenmontageplätze 1; **Verbesserungssteckplätze** 2
Ladungen 40; **Verbrauch** 1/Stunde
Größe Groß (1,50 m Reichweite); **Last** 35

BESCHREIBUNG

Diese Rüstung besteht aus einem verstärkten Rahmen mit in Bewegung befindlichen Sonnenmustern. Sie projiziert holografische Runen in die Luft, während du dich bewegst. Solltest du über wenigstens 5 Fertigkeitsränge in Mystik und die Fähigkeit verfügen, Zauber oder Zauberähnliche Fähigkeiten einzusetzen, kannst du diese Runen defensiv nutzen; dies verleiht dir einen Verbesserungsbonus von +2 auf Rettungswürfe gegen Zauber und Zauberähnliche Fähigkeiten und auf Würfe zum Bannen von Zaubern (z.B. im Rahmen von *Magie bannen*).

RÜSTUNGS-VERBESSERUNGEN

Kein ernstzunehmender Raumfahrer entfernt sich weit von seiner Rüstung, egal ob er ein Entdecker, Krieger oder Händler ist. Die diversen in Rüstungen installierbaren Verbesserungen bieten nicht nur bedeutsamen Schutz vor Umgebungseffekten, sondern auch verschiedene andere Vorteile, welche nicht ignoriert werden sollten. Verteidigungssysteme, welche modernste Technik mit mystischen Runen verbinden oder auch einfache Feedbacksysteme, welche die Beweglichkeit erhöhen, ermöglichen es Charakteren, ihre wichtigsten Ausrüstungsstücke an ihre persönlichen Bedürfnisse anzupassen.

BESCHREIBUNGEN

Die folgenden Rüstungsverbesserungen unterliegen den Regeln für Rüstungsverbesserungen, die du in Kapitel 7 des *Grundregelwerkes* finden kannst.

ABSORPTIONSSCHILD (HYBRID) — STUFE 7

LADUNGEN 40 **VERBRAUCH** 10

Diese elektrisch aufgeladenen Platten können die Wucht einer Explosion auf dich ziehen und solche Effekte für alle anderen dämpfen. Wenn du dich innerhalb eines Explosionsbereiches befindest (z.B. im Fall einer Waffe mit der besonderen Waffeneigenschaft Explosion oder eines Flächeneffektes, der Schaden verursacht und einen Reflexwurf zum Halbieren oder Vereiteln des Schadens gestattet), kannst du die Verbesserung als Reaktion aktivieren. Sollte die Explosion Schaden verursachen erleidest du den anderthalbfachen Schaden (150%) und kannst keinen Rettungswurf gegen die Explosion ablegen (und auch nicht z.B. Entrinnen oder Verbessertes Entrinnen nutzen). Andere Kreaturen (und ggf. Gegenstände) im Wirkungsbereich erleiden nur den halben Schaden durch die Explosion und können wie üblich versuchen, diesen mittels Rettungswurf zu reduzieren. Diese Verbesserung kann nur in Schwerer- und Servorüstung installiert werden.



ADAPTIVER ENERGIESCHILD — STUFE 10

Dieses intelligente Polymergewebe bedeckt die ganze Rüstung. Ist es auf keine Energieart eingestimmt und nimmst du Energieschaden (Elektrizität, Feuer, Kälte, Säure oder Schall), so passt sich das Gewebe an die Schadensart an; deine Rüstung verleiht dir fortan Energieresistenz 5 gegen diese Energieart. Die Energieresistenz kommt nicht rückwirkend gegen den ersten Angriff zur Anwendung. Die Rüstung bleibt auf diese Energie 5 Minuten lang eingestimmt, diese Zeitdauer wird zurückgesetzt, sollte die Rüstung innerhalb dieses Zeitrahmens entsprechenden Energieschaden erleiden. Eine Neueinstimmung erfolgt nur, wenn die Rüstungsverbesserung nicht auf eine Energieart eingestimmt ist.

ANZIEHUNGSFELD (HYBRID) — STUFE 11

LADUNGEN 5 **VERBRAUCH** 1

Dieses Modul kombiniert Magnetfelder und magische Energie, die dafür sorgen, dass dich treffende Waffen festhängen. Es muss sich zunächst nach der Installation 24 Stunden auf deine Rüstung einstimmen, ehe es die Arbeit aufnimmt. Sollte es entfernt werden, kann der Verbesserungssteckplatz erst 24 Stunden später wieder belegt werden. Trifft dich ein Gegner mit einer Nahkampfwaffe, kannst du diese Verbesserung als Reaktion aktivieren; dies verleiht dir einen Situationsbonus von +4 auf Kampfmanöverwürfe für Entwaffnen, um den Gegner bis zum Beginn seines nächsten Zuges von dieser Waffe zu entwaffnen. Die Ladungen des Moduls erneuern sich jeden Tag.

AUSDAUERMODUL (HYBRID) — STUFE 6

LADUNGEN 1 **VERBRAUCH** 1

Mittels fortschrittlicher Technik und machtvoller Genesungsmagie stimuliert diese Verbesserung beständig deinen Blutkreislauf, dein Gehirn und deine Muskeln. Sie nimmt ihre Arbeit 24 Stunden nach der Installation auf; wird die Verbesserung entfernt, kann der Steckplatz erst nach 24 Stunden wieder besetzt werden. Während du die Rüstung trägst und die Verbesserung über eine Ladung verfügt, ignorierst du die Effekte des Zustandes Erschöpft. Sollte ein Effekt dir den Zustand Entkräftet verleihen, kannst du als Reaktion die Ladung der Verbesserung aufwenden, um stattdessen den Zustand Erschöpft zu erhalten. Die Ladung des Geräts erneuert sich jeden Tag.

AUTOINJEKTOR — STUFE 7

Diese Rüstungsverbesserung verfügt über ein phiolengroßes Fach. Du kannst als Volle Aktion ein Serum oder eine Zauberampulle in dieses Fach stecken. Du kannst die Verbesserung dann als Bewegungsaktion aktivieren, damit sie dir das Serum injiziert. Die Effekte funktionieren, als hättest du es getrunken.

AUTOSANITÄTER — STUFE 2

Dieses Gerät überwacht deinen Blutdruck, deinen Herzschlag, deine Atmung und deine Körpertemperatur. Stürzt wenigstens einer dieser Werte unter einen akzeptablen Wert, beginnt das Gerät mit Hilfsmaßnamen und injiziert dir Aufputschmittel oder bringt ggf. auch mit einem Defibrillator dein Herz wieder in Gang. Solltest du auf 0 TP reduziert sein und den Zustand Sterbend besitzen, versucht das Gerät zu Beginn deines nächsten Zuges dich zu stabilisieren; es legt einen Fertigkeitswurf für Medizin für Erste Hilfe zum Stabilisieren mit einem Gesamtfertigkeitsbonus von +5 ab. Solltest du über ein Computerinterface (siehe S. {82}) verfügen, kannst du den Computer das Gerät aktivieren lassen, wenn du den Zustand Blutung erhältst, damit es Erste Hilfe leistet; addiere zudem den Grad des zum Interface gehörenden Computers auf den Gesamtbonus des Autosanitäters für Medizin.

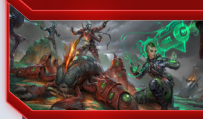


TABELLE 1-18: RÜSTUNGSVERBESSERUNGEN

VERBESSERUNG	STUFE	PREIS	AUSRÜSTUNGSPLATZ	RÜSTUNGSTYP	LAST
Beinstabilisatoren	1	400	1	Leicht, Schwer	L
Beweglichkeitsverbesserer, Mk. 1	1	375	1	Leicht, Schwer	L
Geheimfächer	1	175	1	Jede	L
Gleitüberzug	1	300	1	Leicht	–
Lichtprojektor	1	150	1	Jede	1
Sprunghydraulik	1	205	1	Leicht	L
Verbindungsstecker	1	125	1	Jede	–
Autosanitäter	2	850	1	Jede	L
Wurfarmverstärkungen	2	1.000	1	Jede	L
Geschwindigkeitsverstärker, Mk. 1	3	1.500	1	Schwer	L
Modulrüstung	3	1.300	1	Leicht, Schwer	L
Molochverstärker	3	1.200	1	Schwer, Servo	1
Tarnprojektor	3	1.350	1	Leicht, Schwer	–
Wasserstrahlantrieb	3	1.400	1	Leicht, Schwer	L
Hoverfeld	4	1.800	1	Leicht	–
Langschreitermodul	4	2.200	1	Leicht	L
Beweglichkeitsverbesserer, Mk. 2	5	3.000	1	Leicht, Schwer	L
Geisterrüstung	5	2.900	1	Jede	–
Schildplatten	5	2.850	1	Schwer	1
Ausdauermodul	6	4.500	1	Jede	L
Taktische Waffenhalterung	6	4.450	2	Schwer	2
Zauberlichtprojektor	6	3.000	1	Jede	1
Absorptionsschild	7	6.500	1	Schwer, Servo	1
Autoinjektor	7	7.000	1	Jede	–
Computerinterface	7	6.000	1	Jede	–
Explosionsschutz	8	9.000	1	Jede	L
Geschwindigkeitsverstärker, Mk. 2	8	9.500	1	Schwer	L
Batteriefach	9	12.000	1	Jede	L
Beweglichkeitsverbesserer, Mk. 3	9	13.000	1	Leicht, Schwer	L
Medizinisches Interface, Mk. 1	9	14.000	1	Jede	L
Reaktionsbeschleuniger	9	13.500	1	Jede	L
Adaptiver Energieschild	10	17.500	1	Jede	L
Holodoublemodul	10	18.000	1	Leicht, Schwer	L
Mutmodul	10	18.300	1	Jede	L
Unsichtbarkeitssensoren	10	17.000	1	Jede	L
Anziehungsfeld	11	24.000	1	Jede	L
Leibwächtermodul	11	24.400	1	Schwer, Servo	L
Magiewiderstand, Mk. 1	11	23.500	1	Jede	1
Überwachungsschild	12	35.500	1	Jede	–
Verzerrer	12	32.800	1	Jede	–
Beweglichkeitsverbesserer, Mk. 4	13	46.000	1	Leicht, Schwer	L
Teleporter	13	52.000	1	Jede	1
Unnachgiebigkeitsmodul	13	50.000	1	Jede	L
Lebensschild	14	64.000	1	Jede	L
Magiewiderstand, Mk. 2	14	70.000	2	Jede	2
Panzerplatten, Mk. 1	14	65.500	1	Schwer, Servo	2
Medizinisches Interface, Mk. 2	15	100.000	1	Jede	L
Panzerplatten, Mk. 2	15	104.000	1	Schwer, Servo	2
Täuschungsfeld	15	120.000	2	Jede	1
Panzerplatten, Mk. 3	16	151.000	1	Schwer, Servo	2
Beweglichkeitsverbesserer, Mk. 5	17	216.000	1	Leicht, Schwer	L
Magiewiderstand, Mk. 3	17	240.000	2	Schwer, Servo	2
Panzerplatten, Mk. 4	17	262.000	1	Schwer, Servo	2
Vibrationssensoren	18	360.000	1	Jede	–
Medizinisches Interface, Mk. 3	19	600.000	1	Jede	L
Panzerplatten, Mk. 5	19	550.000	1	Schwer, Servo	1
Magiewiderstand, Mk. 4	20	800.000	2	Schwer, Servo	2

BATTERIEFACH — STUFE 9

Diese Verbesserung wird in der Regel im Brust- oder Rückenbereich der Rüstung installiert; sie verfügt über ein Fach für eine Batterie, welche über Kabel mit den Handflächen der Rüstung verbunden sind. Du kannst als Volle Aktion eine Batterie in das Fach stecken oder wieder entfernen. Greift du mit einer energetischen Waffe an oder benutzt einen in der Hand gehaltenen technischen Gegenstand, kannst du Ladungen der Batterie im Fach der Verbesserung nutzen, statt auf die dem Gegenstand oder der Waffe eigene Batterie zurückzugreifen, sofern der Gegenstand oder die Waffe imstande ist, die Batterie zu nutzen.

BEINSTABILISATOREN — STUFE 1

Diese sorgfältig kalibrierten, hochwertigen Sprungfedern werden um die Knöchel und Knien der Rüstung installiert, um deine Haltung besser auszubalancieren. Du erlangst einen Situationsbonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Akrobatik zum Balancieren auf schmalen Oberflächen, auf deine RK gegen Kampfmanöverwürfe gegen Zu-Fall-bringen und auf Reflexwürfe gegen Effekte, welche dir den Zustand Liegend verleihen würden (z.B. *Schmieren* oder der Agententrick Knieschuss). Diese Verbesserung kann nur in Leichter oder Schwerer Rüstung installiert werden.

BEWEGLICHKEITSVERBESSERER — STUFE 1-17

Bei dieser Verbesserung werden die harten Kanten der Rüstung mit teurerem, flexiblem Material ersetzt, so dass die Beweglichkeit erhöht wird, ohne dafür auf Schutz zu verzichten. Dies reduziert den Rüstungsmalus deiner Rüstung entsprechend dem Modell (bis auf ein Minimum von 0). Manche Modelle reduzieren nur den Malus auf Würfe für Akrobatik, andere auf alle Fertigkeitswürfe:

- **Mk. 1 (Stufe 1):** Reduziere den Malus für Akrobatik um 1.
- **Mk. 2 (Stufe 5):** Reduziere den Malus für alle Fertigkeiten um 1.
- **Mk. 3 (Stufe 9):** Reduziere den Malus für Akrobatik um 2.
- **Mk. 4 (Stufe 13):** Reduziere den Malus für alle Fertigkeiten um 2.
- **Mk. 5 (Stufe 17):** Reduziere den Malus für Akrobatik um 3.

Diese Verbesserung kann nur in Leichter oder Schwerer Rüstung installiert werden.

COMPUTERINTERFACE — STUFE 7

Deine Rüstung verfügt über einen integrierten Computer, welcher deinen Zustand überwacht und einige ihrer Funktionen steuert. Ein Computerinterface umfasst einen Grad 1-Computer mit einer künstlichen Persönlichkeit und einem mit deiner Rüstung verbundenen Kontrollmodul. Du kannst auf den Computer zurückgreifen, ohne ihn oder dich der Umgebung außerhalb deiner Rüstung auszusetzen. Er teilt dir Informationen über dein Helmdisplay und die in deine Rüstung integrierte Kommunikationseinheit mit.

Mit einem Fertigkeitswurf für Computer gegen den SG, welcher zum Hacken des Computers erforderlich wäre, kannst du den Computer so einstellen, dass er einfache Informationen zu deinem Zustand (Blutdruck, Herzschlag, Körpertemperatur usw.) an von dir bestimmte, autorisierte Benutzer oder jeden mit einem Medipack, Verbesserten Medipack oder einem Medizinischen Labor gibt. Charaktere mit Zugang zu diesen Informationen erhalten einen Situationsbonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Medizin bei dir. Du kannst in 10 Minuten das Kontrollmodul des Computers so einstellen, dass es ein System deiner Rüstung steuert, solange dieses System zum Aktivieren oder Deaktivieren weniger als eine Volle Aktion benötigt. Meistens steuert es die Schutzmaßnahmen gegenüber Umwelteinflüssen oder eine Kraftfeld-Verbesserung. Du kannst den Computer so einstellen, dass er die fragliche Verbesserung auf deine Befehle hin steuert, so dass du eine Verbesserung pro Runde aktivieren kannst, ohne dafür eine Aktion aufwenden zu müssen. Alternativ kannst du ihn so einstellen, dass er das System automatisch unter spezifischen Umständen aktiviert: wenn du erstmals Schaden erleidest, wenn du erstmals Trefferpunkteschaden erleidest, wenn du den Zustand Wankend, Betäubt oder Bewusstlos erhältst oder wenn sich die Atmosphärenbedingungen verändern. Tritt der Auslöser ein, aktiviert der Computer automatisch das verbundene System am Ende deines nächsten Zuges. Das Kontrollmodul kann mit Waffen oder Werkzeugen verbunden werden, die Teil deiner Rüstung sind, wobei die normalen Einschränkungen für Kontrollmodule gelten.

Du kannst den Computer gegen einen Computer höheren Grades austauschen, sofern er maximal Leichte Last hat. Du musst für diesen neuen Computer separat bezahlen und ihn mit einem Fertigkeitswurf für Computer, gegen den SG der zum Hacken dieses Computers notwendig wäre, installieren. Der Computer kann über keine Gegenmaßnahmen verfügen, die Verbindungen zur Umgebung außerhalb der Rüstung erfordern. Er kann keine Kontrollmodule besitzen, die anderes als Rüstungssysteme kontrollieren, und er kann maximal ein System pro Runde aktivieren, selbst wenn mit mehreren Systemen verbunden sein sollte, die automatisch ausgelöst werden.

EXPLOSIONSSCHUTZ — STUFE 8

Diese zusätzliche Panzerung bietet Schutz vor Explosionen und Schrapnellen in Form eines Verbesserungsbonus von +2 auf Reflexwürfe gegen Waffen mit der besonderen Eigenschaft Explosion. Als Volle Aktion kannst du eine Granate in einem verstärkten, eiförmigen Fach der Verbesserung unterbringen und sie dann als Standard-Aktion zünden. Die Explosion erfolgt mit dir im Zentrum, allerdings erzeugt die Verbesserung ein temporäres Eindämmungsfeld, das dich schützt. Ansonsten funktioniert die Granate normal.

GEHEIMFÄCHER — STUFE 1

Diese Verbesserung besteht aus vielen versteckten Fächern, die sich schwer von der Oberfläche der Rüstung unterscheiden lassen. Du erlangst einen Bonus von +5 auf Fertigkeitswürfe für Fingerfertigkeit, um Gegenstände am Leib zu verstauen. Du kannst in diesen Geheimfächern maximal 1 Lasteinheit unterbringen.

GEISTERRÜSTUNG (MAGISCH) — STUFE 5

Diese Verbesserung besteht aus verzierten Silberstreifen, die ein körperloses Double der Rüstung erschaffen und sie grau und substanzlos wirken lassen. Die Rüstung verleiht dir einen Bonus von +2 auf deine ERK gegen die Angriffe körperloser Kreaturen.

GESCHWINDIGKEITSVERSTÄRKER — STUFE 3-8

Dieses System aus elastischen Schienen und Gelenkverstärkern reduziert die Belastung, welche Schwere Rüstung auf deinen Körper ausübt, so dass du dich trotz der Masse der Rüstung schneller bewegen kannst. Ein Geschwindigkeitsverstärker reduziert die Anpassung der Bewegungsrate aufgrund der Rüstung um den beim Modell angegebenen Wert, dies kann die Anpassung aber nicht über 0 m erhöhen.

- **Mk. 1 (Stufe 3):** Reduziere die Anpassung der Bewegungsrate um 1,50 m.
- **Mk. 2 (Stufe 8):** Reduziere die Anpassung der Bewegungsrate um 3 m.

Diese Verbesserung kann nur in Schwerer Rüstung installiert werden.



ÜBERBLICK
AUSRÜSTUNG
WAFFEN
WAFFENZUBEHÖR
WAFFENFUSIONEN
BESONDERE MATERIALIEN
RÜSTUNGEN
SERVO-RÜSTUNGEN
RÜSTUNGS-VERBESSERUNGEN
AUFWERTUNGEN
TECHNISCHE GEGENSTÄNDE
MAGISCHE GEGENSTÄNDE
HYBRID GEGENSTÄNDE
PERSÖNLICHE GEGENSTÄNDE
DROGEN, GIFTE UND MEDIZINISCHES
ANDERE ERWERBUNGEN
FAHRZEUGE
KLASSEN-OPTIONEN
ARCHETYP: VERBESSERTER
AGENT
ASPIRANT
GESANDTER
MECHANIKER
SOLARIER
SOLDAT
TECHNOMAGIER

GLEITÜBERZUG — STUFE 1

Diese Verbesserung verleiht der Rüstung einen besonders rutschigen Überzug aus Oberflächen mit geringer Reibung, langanhaltenden Gleitmitteln und Modifikationen von Oberflächen, um alles zu entfernen, das hervorragt oder leicht ergriffen werden kann. Deine Rüstung verleiht dir einen Situationsbonus von +2 auf deine RK gegen Kampfmanöverwürfe für Ringkampf und einen Bonus von +4 auf Fertigkeitswürfe für Akrobatik zum Entkommen. Diese Verbesserung kann nur in Leichter Rüstung installiert werden.

HOLODOUBLEMODUL (HYBRID) — STUFE 10

LADUNGEN 10 **VERBRAUCH** 1/Runde

Diese Magitech-Gerätschaft scannt deinen Körper so akkurat, dass sie einen Holografischen Doppelgänger erzeugen kann. Sie nimmt ihre Arbeit 24 Stunden nach der Installation auf; wird die Verbesserung entfernt, kann der Steckplatz erst nach 24 Stunden wieder besetzt werden. Du kannst als Bewegungsaktion ein Double erzeugen (wie *Spiegelbilder*), das besteht, bis du als weitere Bewegungsaktion das Gerät wieder deaktivierst oder ihm die Ladungen ausgehen. Du kannst maximal über ein Double gleichzeitig verfügen. Die Ladungen eines *Holodoublemodul*s erneuern sich jeden Tag. Diese Verbesserung kann nur in Leichter oder Schwerer Rüstung installiert werden.

HOVERFELD — STUFE 4

Dieses System schwacher Antischwerkraftgeneratoren erzeugt ein unsichtbares Feld unter dir, welches dich trägt. Es benötigt eine stabile Oberfläche, auf der es ruht, und lässt dich etwa 2,5 cm, über diesem Boden schweben. Du hinterlässt keine Spuren und löst keine mechanischen Fallen aus, deren Auslöser sich auf dem oder im Boden befinden. Du kannst dich kurzfristig über instabilen Boden und sogar über Wasser oder andere Flüssigkeiten bewegen, musst deine Bewegung aber auf festem Boden beenden, andernfalls stellt diese Verbesserung ihre Funktion ein, bis du dich eine volle Runde wieder auf stabilem Boden befunden hast. Diese Verbesserung kann nur in Leichter Rüstung installiert werden.

LANGSCHREITERMODUL — STUFE 4

Dieses Antriebssystem ahmt die Bewegung von Beinmuskeln und -sehnen beim Rennen nach und unterstützt die Gelenke. Dies verleiht dir einen Verbesserungsbonus von +3 m auf deine Bewegungsrate am Boden. Diese Verbesserung kann nur in Leichter Rüstung installiert werden.

LEBENSSCHILD (MAGISCH) — STUFE 14

LADUNGEN 10 **VERBRAUCH** 1/Minute

Diese goldenen Panzerplatten tragen Runen des Lebens, des Todes und des Schutzes. Die Verbesserung nimmt ihre Arbeit 24 Stunden nach der Installation auf; wird die Verbesserung entfernt, kann der Steckplatz erst nach 24 Stunden wieder besetzt werden. Du kannst als Bewegungsaktion Schutz vor bestimmten nekromantischen Effekten erlangen (wie *Todesschutz*), bis du die Verbesserung als Bewegungsaktion wieder deaktivierst oder ihr die Ladungen ausgehen. Die Ladungen der Verbesserung erneuern sich jeden Tag.

LEIBWÄCHTERMODUL (MAGISCH) — STUFE 11

Diese schildförmige Rüstungsplatte pulsiert mit magischer Energie, sollte eine andere Verbesserung derselben Art in der Nähe sein. Erleidet ein Verbündeter innerhalb von 9 m Entfernung Schaden, der ebenfalls ein *Leibwächtermodul* trägt, so kannst du als Reaktion 1 Reservepunkt aufwenden, um den vom Verbündeten erlittenen Schaden zu halbieren, während du die andere Hälfte auf dich nimmst. Du kannst deine Hälfte nicht reduzieren, vereiteln oder umleiten. Dies betrifft nur Treffer- und Ausdauerpunkteschaden, nicht Negative Stufen, Attributsschaden, Attributsentzug, Bezauberungs- oder Todeseffekte. Diese Verbesserung kann nur in Schwerer oder Servorüstung installiert werden.

LICHTPROJEKTOR — STUFE 1

LADUNGEN 20 **VERBRAUCH** 1/Stunde

Zu diesen starken Scheinwerfern gehört eine kompakte, aber langlebige Batterie. Bei Aktivierung erhöhen sie die Lichtstufe in einem 30 m-Kegel oder in 15 m-Radius um einen Schritt. Du kannst die Verbesserung als Bewegungsaktion aktivieren, deaktivieren oder zwischen den beiden Modi wechseln.

MAGIEWIDERSTAND (MAGISCH) — STUFE 11-20

In diese Panzerplatten aus Platin sind arkane Schutzzeichen eingraviert. Die Verbesserung nimmt ihre Arbeit 24 Stunden nach der Installation auf; wird die Verbesserung entfernt, kann der Steckplatz erst nach 24 Stunden wieder besetzt werden. Die Verbesserung nutzt deine eigene Lebenskraft und Erfahrung, um dir Zauberresistenz zu je nach Modell zu verleihen:

- **Mk. 1 (Stufe 11):** Zauberresistenz = dein Schlüsselattributsmodifikator (maximal +4) + deine Charakterstufe
- **Mk. 2 (Stufe 14):** Zauberresistenz = dein Schlüsselattributsmodifikator (maximal +5) + deine Charakterstufe + 1
- **Mk. 3 (Stufe 17):** Zauberresistenz = dein Schlüsselattributsmodifikator (maximal +6) + deine Charakterstufe + 2
- **Mk. 4 (Stufe 20):** Zauberresistenz = dein Schlüsselattributsmodifikator (maximal +7) + deine Charakterstufe + 3

Die Mk. 3- und Mk. 4-Modelle können nur in Schwerer oder Servorüstung installiert werden.

MEDIZINISCHES INTERFACE (HYBRID) — STUFE 9-19

Diese medizinische Verbesserung stimuliert deinen Metabolismus und natürlichen Selbstheilkräfte mittels Naniten. Wenn du eine 10minütige Rast zum Zurückerlangen von Ausdauerpunkten einlegst, erlangst du zugleich Trefferpunkte zurück. Wie viele Trefferpunkte du zurückerlangst, hängt vom Modell ab:

- **Mk. 1 (Stufe 9):** 5 Trefferpunkte
- **Mk. 2 (Stufe 15):** 10 Trefferpunkte
- **Mk. 3 (Stufe 19):** 15 Trefferpunkte

MODULRÜSTUNG (HYBRID) — STUFE 3

Dieses Gerät formt eine magische Verbindung zwischen den verschiedenen Teilen deiner Rüstung und justiert die Teile so, dass du praktisch in die Rüstung hinein- oder aus ihr hinausspringen kannst. Zum An- oder Ablegen der Rüstung benötigst du nur eine Standard-Aktion. Diese Verbesserung kann nur in Leichter oder Schwerer Rüstung installiert werden.

MOLOCHVERSTÄRKER — STUFE 3

Deine Rüstung verstärkt die Wucht, mit der du vorwärts eilst, sehr. Wenn du dich wenigstens 6 m auf ein Ziel zubewegst, ehe du ein Kampfmanöver für Ansturm ausführst, erlangst du einen Situationsbonus von +2 auf den Wurf. Trifft der Angriff, kannst du das Ziel um zusätzliche 1,50 m bewegen. Deine Rüstung verleiht dir zudem einen Bonus von +4 auf Stärkewürfe zum Eintreten von Türen und Niederreißen anderer Barrieren, sofern du dich wenigstens 3 m auf die Barriere zubewegst, ehe du den Wurf ablegst. Diese Verbesserung kann nur in Schwerer oder Servorüstung installiert werden.

MUTMODUL (HYBRID) — STUFE 10

LADUNGEN 1 **VERBRAUCH** 1

Diese Verbesserung stärkt mittels furchtunterdrückenden Chemikalien und Magie deine Entschlusskraft. Sie nimmt ihre Arbeit 24 Stunden nach der Installation auf; wird die Verbesserung entfernt, kann der Steckplatz erst nach 24 Stunden wieder besetzt werden. Während du die Rüstung trägst und die Verbesserung über eine Ladung verfügt, ignorierst du die Effekte des Zustandes Erschüttert. Sollte dir ein Effekt den Zustand Verängstigt oder Panisch verleihen, kannst du als Reaktion die Ladung des Geräts aufwenden, um für denselben Zeitraum den Zustand Erschüttert zu erhalten. Die Ladung erneuert sich jeden Tag.

PANZERPLATTEN — STUFE 14-19

Diese Verbesserung verstärkt wichtige Bereiche deiner Rüstung mit weiterer Panzerung und verleiht dir die Eigenschaft Bollwerk; diese funktioniert wie das Bollwerk eines Kraftfeldes, ist aber ständig aktiv. Dieses Bollwerk ist nicht mit anderen Fähigkeiten und Eigenschaften kumulativ, die genauso oder ähnlich funktionieren. Der Wahrscheinlichkeitswert hängt vom Modell der Verbesserung ab:

- **Mk. 1 (Stufe 14):** 20% Chance
- **Mk. 2 (Stufe 15):** 40% Chance
- **Mk. 3 (Stufe 16):** 60% Chance
- **Mk. 4 (Stufe 17):** 80% Chance
- **Mk. 5 (Stufe 19):** 100% Chance

Diese Verbesserung kann nur in Schwerer oder Servorüstung installiert werden.

REAKTIONSBESCHLEUNIGER (HYBRID) — STUFE 9

Diese Verbesserung analysiert auf magischem Wege Stresshormone in deinem Blutstrom. Befindest du dich in einer bedrohlichen Lage, werden deine Drüsen stimuliert, um Hormone freizusetzen, so dass du schnell reagieren kannst. Die Verbesserung nimmt ihre Arbeit 24 Stunden nach der Installation auf; wird die Verbesserung entfernt, kann der Steckplatz erst nach 24 Stunden wieder besetzt werden. Wenn du deine Initiative würfelst, kannst du nach Kenntnisnahme des Wurfes augenblicklich 1 Reservepunkt aufwenden, um deinen Wurf mit einem zusätzlichen Bonus von +4 zu wiederholen und das bessere der beiden Ergebnisse zu behalten.

SCHILDPLATTEN — STUFE 5

Diese extradicken Rüstungsplatten erhöhen deine Verteidigung nicht im Allgemeinen, verschaffen dir aber ein wenig zusätzlichen Schutz, wenn du dich spezifisch zu verteidigen versuchst. Besitzt du den Zustand Kauernd oder nutzt du die Handlung Vollständige Verteidigung oder Rückzug, erlangst du einen Bonus von +2 auf RK. Diese Verbesserung kann nur in Schwerer Rüstung installiert werden.

SPRUNGHYDRAULIK — STUFE 1

LADUNGEN 20 **VERBRAUCH** 1

Dieses System aus Elektromotoren und Hydraulik verstärkt deine Beinmuskulatur und verleiht dir einen Verbesserungsbonus von +8 auf Fertigkeitswürfe für Athletik zum Springen. Solange du im Umgang mit der getragenen Rüstung geübt bist, benötigst du keine zusätzliche Zeit, um die Sprunghydraulik zu aktivieren, sondern kannst sie als Teil des Fertigkeitswurfes einsetzen. Diese Verbesserung kann nur in Leichter Rüstung installiert werden.

TÄUSCHUNGSFELD (HYBRID) — STUFE 15

LADUNGEN 10 **VERBRAUCH** 1/Runde

Diese optische Gerätschaft biegt das Licht um dich herum. Sie nimmt ihre Arbeit 24 Stunden nach der Installation auf; wird die Verbesserung entfernt, kann der Steckplatz erst nach 24 Stunden wieder besetzt werden. Du kannst das *Täuschungsfeld* als Bewegungsaktion aktivieren, um die Vorteile von *Standort vortäuschen* zu erlangen, bis du es als weitere Bewegungsaktion wieder deaktivierst oder ihm die Ladungen ausgehen. Die Ladungen erneuern sich jeden Tag.

TAKTISCHE WAFFENHALTERUNG — STUFE 6

Du kannst als Volle Aktion eine Handfeuerwaffe, Langwaffe, Schwere Waffe oder Scharfschützenwaffen an diesem mit Gegengewichten versehenen, mechanischen Waffenhalter befestigen. Das Entfernen einer Waffe ist ebenfalls eine Volle Aktion. Als Bewegungsaktion kannst du den Waffenhalter aktivieren und die Waffe in deine Hand oder deine Hände bringen. Fähigkeiten wie Schnelle Waffenbereitschaft, welche dir erlauben, Waffen schneller als normal zu ziehen, haben keinen Effekt hierbei. Du kannst eine am Waffenhalter befestigte Waffe nur führen, wenn dieser aktiviert ist. Ein aktivierter Waffenhalter verfolgt deine Bewegungen und stützt die daran befestigte Waffe, so dass du zweihändige Waffen mit nur einer Hand einsetzen kannst. Solltest du eine Schwere Waffe mit zwei Händen führen, während der Waffenhalter sie stützt, steigt deine effektive Stärke um 2 hinsichtlich des Minimumstärkewertes zum Nutzen Schwerer Waffen. Solltest du eine Scharfschützenwaffe mit beiden Händen nutzen, während der Waffenhalter sie stützt, kannst du die Grundreichweite für Gezielt nutzen, ohne eine Bewegungsaktion zum Zielen aufzuwenden. Solltest du die Waffe fallenlassen oder entwaffnet werden, dreht sich der Waffenhalter automatisch weg und verstaut die Waffe zur späteren Nutzung.

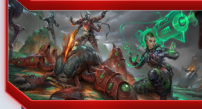
TARNPROJEKTOR (MAGISCH) — STUFE 3

Diese Verbesserung besteht aus mehreren magischen Metallringen, welche holografische Abbilder auf deine Rüstung projizieren und ihr wahres Äußere völlig verbergen. Du kannst als Standard-Aktion das Aussehen deiner Rüstung zu beliebiger normaler Kleidung oder einer anderen Art Leichter oder Schwerer Rüstung verändern. Dies funktioniert wie *Selbstverkleidung*, aber nur hinsichtlich deiner Rüstung, du kannst damit nicht dein eigenes Aussehen oder das deiner sonstigen Ausrüstung verändern. Diese Verbesserung kann nur in Leichter oder Schwerer Rüstung installiert werden.

TELEPORTER (HYBRID) — STUFE 13

LADUNGEN 2 **VERBRAUCH** 1

Diese Verbesserung kombiniert ein fortschrittliches Lokalisationssystem mit einer magischen Teleportationseinheit. Sie nimmt ihre Arbeit 24 Stunden nach der Installation auf; wird die Verbesserung entfernt, kann der Steckplatz erst nach 24 Stunden wieder besetzt werden. Du kannst als Standard-Aktion teleportieren (wie *Dimensionstür*); du verschwindest und erscheinst wieder in einer Explosion holografischer Pixel. Die Ladungen der Verbesserung erneuern sich jeden Tag.



ÜBERBLICK
AUSRÜSTUNG
WAFFEN
WAFFENZUBEHÖR
WAFFENFUSIONEN
BESONDERE MATERIALIEN
RÜSTUNGEN
SERVO-RÜSTUNGEN
RÜSTUNGS-VERBESSERUNGEN
AUFWERTUNGEN
TECHNISCHE GEGENSTÄNDE
MAGISCHE GEGENSTÄNDE
HYBRID GEGENSTÄNDE
PERSÖNLICHE GEGENSTÄNDE
DROGEN, GIFTE UND MEDIZINISCHES
ANDERE ERWERBUNGEN
FAHRZEUGE
KLASSEN-OPTIONEN
ARCHETYP: VERBESSERTER
AGENT
ASPIRANT
GESANDTER
MECHANIKER
SOLARIER
SOLDAT
TECHNOMAGIER

ÜBERWACHUNGSSCHILD (MAGISCH) — STUFE 12

Diese in die Panzerung deiner Rüstung eingelassenen Talismane erzeugen einen ständigen Schild gegen Erkenntnismagie und Überwachungstechnologie (wie *Unauffindbarkeit*). Diese Verbesserung nimmt ihre Arbeit 24 Stunden nach der Installation auf; wird die Verbesserung entfernt, kann der Steckplatz erst nach 24 Stunden wieder besetzt werden.

UNNACHGIEBIGKEITSMODUL (HYBRID) — STUFE 13

LADUNGEN 1 **VERBRAUCH** 1/Tag

Mittels Kampfdrogen und beweglichkeitsverstärkender Magie macht diese Verbesserung dich nahezu unaufhaltsam. Sie nimmt ihre Arbeit 24 Stunden nach der Installation auf; wird die Verbesserung entfernt, kann der Steckplatz erst nach 24 Stunden wieder besetzt werden. Während du die Rüstung trägst und die Verbesserung über eine Ladung verfügt, ignorierst du die Effekte des Zustandes Wankend. Sollte ein Effekt dir den Zustand Benommen, Betäubt oder Gelähmt verleihen, kannst du als Reaktion die Ladung des Geräts aufwenden, um stattdessen für denselben Zeitraum den Zustand Wankend zu erhalten. Die Ladung des Geräts erneuert sich jeden Tag.

UNSICHTBARKEITSSENSOREN (HYBRID) — STUFE 10

LADUNGEN 5 **VERBRAUCH** 1/Minute

Du kannst diese Verbindung aus optischen Linsen und magietechnischen Schaltkreisen als Bewegungsaktion aktivieren. Sie nimmt ihre Arbeit 24 Stunden nach der Installation auf; wird die Verbesserung entfernt, kann der Steckplatz erst nach 24 Stunden wieder besetzt werden. Während die Verbesserung aktiv ist, kannst du unsichtbare Kreaturen innerhalb von 36 m als durchscheinende Schemen sehen (wie *Unsichtbares sehen*). Die Ladung eines *Unsichtbarkeitssensors* erneuert sich jeden Tag.

VERBINDUNGSSTECKER — STUFE 1

Dieser Satz mechanischer und elektrischer Stecker und Verbindungskabel ermöglicht es dir, einen technischen Gegenstand von maximal Leichter Last an deinem Handgelenk oder einem anderen leicht zugänglichen Körperteil zu installieren. Um einen technischen Gegenstand zu installieren oder auszutauschen, benötigst du 10 Minuten, als würdest du eine Rüstungsverbesserung auswechseln. Wenn du wenigstens eine freie Hand hast, kannst du den Gegenstand verwenden, als hättest du ihn in der Hand. Sollte der Gegenstand zur Benutzung zwei Hände erfordern, musst du auch zwei Hände frei haben.

VERZERRER (HYBRID) — STUFE 12

Dieses System aus Miniaturmikrophonen, Lautsprechern und fortschrittlichen Schaltkreisen bedeckt deine Ohren. Du kannst es als Bewegungsaktion aktivieren oder deaktivieren. Aktivierte Verzerrer lassen dich die meisten Geräusche normal hören, verzerren Sprache dagegen aber in unverständlichen Unfug – du wirst behandelt, als würdest du keine Sprachen verstehen. Dies macht dich gegen alle sprachabhängigen Effekte immun, egal ob sie von Freunden oder Feinden ausgehen. Telepathie und andere Kommunikationsformen, die nicht auf hörbarer Sprache basieren, betreffen dich normal. So könnte z.B. ein Gesandter, der die Improvisation Universelle Ausdrucksweise nutzt, mit Gesandtenimprovisationen auf dich einwirken, die normalerweise sprachabhängig sind.



TELEPORTER

VIBRATIONSSENSOREN — STUFE 18

Diese besonderen Rüstungsplatten sind mit piezoelektrischen Sensoren ausgestattet, die mit einem Computer verbunden sind, welche Vibrationen im Boden und der Luft analysieren und die erlangten Informationen als visuellen und hörbaren Input präsentieren. Deine Rüstung verleiht dir Blindsicht (Vibrationen) 9 m.

WASSERSTRAHLANTRIEB — STUFE 3

LADUNGEN 20 **VERBRAUCH** 2/Stunde

Wenn du diese Turbinen als Bewegungsaktion aktivierst, erlangst du eine Bewegungsrate für Schwimmen in Höhe deiner halben Bewegungsrate am Boden. Solltest du bereits über eine Bewegungsrate für Schwimmen verfügen, verleiht dir diese Verbesserung stattdessen einen Verbesserungsbonus von +3 m darauf. Diese Verbesserung kann nur in Leichter oder Schwerer Rüstung installiert werden.

WURFARMVERSTÄRKUNGEN — STUFE 2

Diese Verbesserung besteht aus kleinen Motoren und anderen Maschinen, welche die Bewegungen deiner Arme von den Schultern bis zu den Handgelenken verbessern, so dass du Waffen mit höherer Fluggeschwindigkeit und Präzision schleudern kannst. Behandle die Grundreichweite von Wurfwaffen als um +3 m höher.

ZAUBERLICHTPROJEKTOR (HYBRID) — STUFE 6

LADUNGEN 20 **VERBRAUCH** 1/Stunde

Diese magische Beleuchtung funktioniert wie ein Lichtprojektor (siehe Seite {83}), ihr magisches Licht kann aber sogar magische Dunkelheit durchdringen. Während diese Verbesserung aktiv ist, erhalten deine Nahkampfangriff die besondere Waffeneigenschaft Leuchtend.

VERBESSERUNGEN: BIOTECHNOLOGIE

Statt kaltem Metall, Plastik und Drähten nutzen biotechnische Verbesserungen hauptsächlich biologische Komponenten, die zum Teil von völlig anderen Arten stammen und direkt in die Physiologie des Patienten integriert werden. Biotechnologie wird zuweilen in manchen Teilen der Galaxis misstrauisch beäugt und als Werk unethischer Wissenschaftler und waghalsiger Genetiker eingestuft. Geschichten über entsetzlich schiefgegangene biotechnische Modifikationen sind auf den meisten Welten weitverbreitete urbane Legenden.

BESCHREIBUNGEN

Im Folgenden werden die in Tabelle 1-19 aufgeführten Biotechnischen Verbesserungen beschrieben. Weitere Informationen zum Implantieren, Aktivieren und Ersetzen findest du im *Grundregelwerk* auf Seite 208.

ADLERAUGEN

SYSTEM Augen

PREIS 4.000 **STUFE** 6

Du erlangst einen Situationsbonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Wahrnehmung, um eine Kreatur bei der Nutzung von Heimlichkeit zu bemerken und Verkleidungen zu durchschauen. Du kannst Wahrnehmung nutzen, um einen Bereich von bis zu 3 m x 3 m als Bewegungsaktion oder einen Bereich von 9 m x 9 m in 1 Minute optisch abzusuchen.

DRUCKLUNGE

SYSTEM Lunge

PREIS 130 **STUFE** 1

Du kannst bis zu 1 Stunde lang die Luft anhalten und bist gegen die normalen Umgebungseffekte von Vakuum immun.

GREIFSCHWANZ

SYSTEM Wirbelsäule

PREIS 17.900 **STUFE** 10

Ein am Ende deiner Wirbelsäule angebrachter langer Schwanz hilft dir beim Balancieren und Klettern. Du erlangst einen Verständnisbonus von +1 auf Fertigkeitswürfe für Akrobatik und für Athletik zum Klettern.

KLEBRIGE HÄNDE

SYSTEM Alle Hände

PREIS 1.350 **STUFE** 3

Deine Hände sind mit winzigen Saugnäpfen bedeckt wie die Zehen eines Geckos. Du erlangst einen Situationsbonus von +2 auf deine KRK gegen Kampfmanöver für Entwaffnen und auf eigene Angriffe für Entwaffnen und Ringkampf. Du kannst Erhöhungen des SG von Fertigkeitswürfen für Athletik beim Klettern ignorieren, die aus Eis, Glätte oder Hoher Schwerkraft resultieren. Diese Verbesserung hat keine Wirkung, solltest du Rüstung oder Handschuhe tragen, die nicht speziell auf dich zugeschnitten oder angepasst wurden.

MÄCHTIGE STIMMBÄNDER

SYSTEM Kehle

PREIS 1.275 **STUFE** 3

Du kannst das Brüllen eines mächtigen Raubtieres wie z.B. eines Renkroda von Castrovel nachahmen. Als Standard-Aktion kannst du ein wildes Brüllen ausstoßen und allen Gegnern innerhalb von 9 m für 1W4+1 Runden den Zustand Erschüttert verleihen. Einem Ziel steht ein Willenswurf gegen SG 10 + deine halbe Charakterstufe + dein Konstitutionswert zu, um diesen Effekt zu vereiteln; gelingt ihm dieser Rettungswurf, ist er für die nächsten 24 Stunden gegen diesen Effekt immun. Nach Einsatz dieser Verbesserung musst du 10 Minuten rasten, um Ausdauerpunkte zurückzuerlangen, ehe du sie wieder nutzen kannst.



REGENERIERENDES BLUT

SYSTEM Herz

MODELL	STUFE	PREIS	TP
MK. 1	5	3,250	5
MK. 2	8	10,100	10
MK. 3	12	38.500	15
MK. 4	15	122.000	20
MK. 5	19	605.000	25

Dein Herz ist genetisch darauf ausgelegt, regenerative Chemikalien freizusetzen, welche körperlichen Schaden heilen können. Wenn du eine 10minütige Rast einlegst und einen Reservepunkt zum Zurückerlangen von Ausdauerpunkten aufwendest oder Reservepunkte nutzt, um kampffähig zu bleiben, erlangst du auch Trefferpunkte in Abhängigkeit vom Modell zurück.

REINIGENDER ATEM

SYSTEM Lunge

PREIS 342.000 **STUFE** 18

In deine Lunge implantierte organische Säcke ermöglichen es dir, Antikörper und Antitoxine auszuatmen. Du und Kreaturen innerhalb von 9 m Entfernung, welche dieselbe Luft atmen, können bei Rettungswürfen gegen Gifte und Krankheiten zwei Mal würfeln und das höhere Ergebnis behalten.

RESERVEGEHIRNLAPPEN

SYSTEM Hirn

PREIS 23.400 **STUFE** 11

Du installierst einen sekundären Gehirnlappen in deinem Gehirn, welcher deine geistigen Fähigkeiten schützt, wenn dein Verstand kompromittiert wird. Zu Beginn deines Zuges kannst du 1 Reservepunkt aufwenden (dies erfordert keine Aktion), um bis zum Beginn deines nächsten Zuges einen der folgenden Zustände zu ignorieren: Erschüttert, Verängstigt oder Verwirrt. Alternativ kannst du zu Beginn deines Zuges 2 Reservepunkte aufwenden (auch dies erfordert keine Aktion), um bis zum Beginn deines nächsten Zuges einen der folgenden Zustände zu ignorieren: Benommen, Betäubt, Kauernd oder Panisch. Die Wirkungsdauer des Zustandes läuft normal weiter und kann auch normal entfernt werden, während du ihn ignorierst.



SCHOCKFAUST

SYSTEM Hand

MODELL	STUFE	PREIS	SCHADEN	KRIT
STATISCH	9	15.600	1W12 ELK	ÜBERSPRINGEND 1W4
AURORA	12	41.400	2W12 ELK	ÜBERSPRINGEND 2W4
GEWITTER	17	297.000	4W12 ELK	ÜBERSPRINGEND 3W4
STURM	20	1.075.000	6W12 ELK	ÜBERSPRINGEND 6W4

Wenn du mit diesem bioelektrischen, in deine Handfläche implantierten Organ angreifst, sind deine Waffenlosen Schläge nicht länger Nichttödlich und Archaisch. Du verursachst nur den nach Modell aufgeführten Schaden plus eventuell zusätzlichen Schaden aufgrund von Waffenspezialisierung, während andere Fähigkeiten nicht greifen, welche den Schaden deiner Waffenlosen Schläge erhöhen (z.B. Natürliche Waffen oder das Talent Verbesserter Waffenloser Schlag). Du bedrohst Felder innerhalb deiner natürlichen Reichweite nur dann, wenn du eine entsprechende Fähigkeit besitzt (z.B. Natürliche Waffen oder das Talent Verbesserter Waffenloser Schlag). Die Hand, in welcher diese Verbesserung installiert ist, muss frei sein, um damit angreifen zu können. Nach Einsatz dieser Verbesserung musst du 10 Minuten rasten, um Ausdauerpunkte zurückzuerlangen, ehe du sie wieder nutzen kannst.

SCHWIMMFLOSSEN

SYSTEM alle Füße

PREIS 850 **STUFE** 2

Deine Füße wurden zu breiten Flossen verändert, die dir eine Bewegungsrate für Schwimmen von 6 m verleihen. Du profitierst von dieser Verbesserung nur, wenn du barfuß bist oder passende Kleidung trägst, auch darfst du maximal Leichte Rüstung tragen. Schwimmflossen beeinflussen deine Bewegungsrate an Land nicht. Sie können auch in die Füße von Beinprothesen installiert werden.

SPINNENDRÜSEN

SYSTEM Hand

PREIS 330 **STUFE** 1

In deiner Hand ist eine Spinnendrüse verborgen, mit deren klebrigem Netz du einem Gegner den Zustand Verstrickt verleihen kannst. Führe hierzu einen Nahkampfangriff gegen die ERK des Gegners aus; du kannst deinen Geschicklichkeitsmodifikator anstelle deines Stärkemodifikators auf diesen Wurf addieren. Bei einem Treffer erhält das Ziel für 1W4 Runden den Zustand Verstrickt. Das Ziel kann diesen Zustand als Bewegungsaktion mit einem erfolgreichen Stärkewurf oder einem Fertigkeitswurf für Akrobatik gegen SG 10 + deine halbe Stufe + dein Geschicklichkeitsmodifikator vorzeitig beenden. Nach Einsatz dieser Verbesserung musst du 10 Minuten rasten, um Ausdauerpunkte zurückzuerlangen, ehe du sie wieder nutzen kannst, du kannst sie aber alternativ durch Auswenden 1 Reservepunktes augenblicklich nachladen.

ULTRALEICHTE SCHWINGEN

SYSTEM alle Arme

MODELL	STUFE	PREIS	BEWEGUNGSRATE FLIEGEN
STRIX	7	6.400	12 M
ENGEL	11	28.600	18 M
DRACHE	14	80.300	27 M

An deinen Schulterblättern angebracht sind zwei Flügel, welche enganliegend zusammengefaltet werden können. Du kannst sie als Bewegungsaktion ausfalten oder zusammenlegen. Ausgefaltet verleihen sie dir eine außergewöhnliche Bewegungsrate für Fliegen (Unbeholfen) entsprechend dem installierten Modell. Du kannst diese Verbesserung nur einsetzen, wenn deine Schulterblätter freiliegen oder deine Kleidung auf die Flügel zugeschneidert ist. Du kannst mit diesen Schwingen nicht fliegen, solltest du Beladen oder Überladen sein, auch kannst du maximal nur eine Leichte Rüstung dabei tragen. Ultraleichte Schwingen integrieren sich in deine Schultern und können in Armprothesen installiert werden.

WIDERSTANDSFÄHIGE HAUT

SYSTEM Haut

MODELL	STUFE	PREIS	RESISTENZ
MK. 1	2	700	2
MK. 2	4	1.900	4
MK. 3	7	5.890	6
MK. 4	10	17.000	8
MK. 5	13	46.350	10
MK. 6	17	230.850	15

Deine Haut ist mittels Fell, Schuppen oder anderem genetisch veränderten Gewebe verstärkt. Wähle eine Energieart (Elektrizität, Feuer, Kälte, Säure oder Schall) und erlangt passend zum Modell Resistenz gegen diese Energieart. Solltest du bereits entsprechende Energieresistenz durch ein Volksmerkmal mit einem wenigstens gleichhohen Wert erhalten und diese nicht explizit mit anderen Quellen dieser Energieresistenz kumulativ sein, so steigt die Resistenz aus dem Volksmerkmal um 2. Sollte die Resistenz aus dem Volksmerkmal niedriger sein, so steigt die durch die Verbesserung verliehene Resistenz um 2.

TABELLE 1-19: BIOTECHNOLOGIE

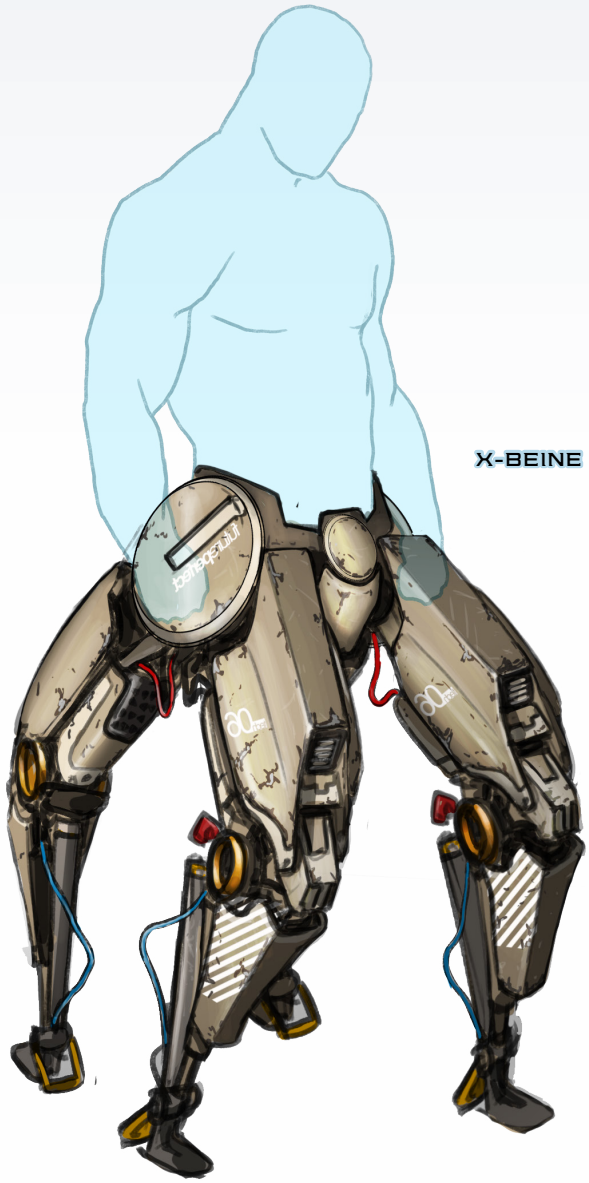
NAME	STUFE	PREIS	SYSTEM
Drucklunge	1	130	Lunge
Spinnendrüsen	1	330	Hand
Schwimmflossen	2	850	Alle Füße
Widerstandsfähige Haut, Mk. 1	2	700	Haut
Klebrige Hände	3	1.350	Alle Hände
Mächtige Stimmbänder	3	1.275	Kehle
Widerstandsfähige Haut, Mk. 2	4	1.900	Haut
Regenerierendes Blut, Mk. 1	5	3.250	Herz
Adleraugen	6	4.000	Augen
Ultraleichte Schwingen, Strix	7	6.400	Alle Arme
Widerstandsfähige Haut, Mk. 3	7	5.890	Haut
Regenerierendes Blut, Mk. 2	8	10.100	Herz
Schockfaust, Statisch	9	15.600	Hand
Greifschwanz	10	17.900	Wirbelsäule
Widerstandsfähige Haut, Mk. 4	10	17.000	Haut
Reservegehirnlappen	11	23.400	Gehirn
Ultraleichte Schwingen, Engel	11	28.600	Alle Arme
Regenerierendes Blut, Mk. 3	12	38.500	Herz
Schockfaust, Aurora	12	41.400	Hand
Widerstandsfähige Haut, Mk. 5	13	46.350	Haut
Ultraleichte Schwingen, Drache	14	80.300	Alle Arme
Regenerierendes Blut, Mk. 4	15	122.000	Herz
Schockfaust, Gewitter	17	297.000	Hand
Widerstandsfähige Haut, Mk. 6	17	230.850	Haut
Reinigendes Atem	18	342.000	Lunge
Regenerierendes Blut, Mk. 5	19	605.000	Herz
Schockfaust, Sturm	20	1.075.000	Hand

VERBESSERUNGEN: KYBERNETIK

Dank der ständigen Fortschritte in Technik und medizinischer Forschung wachsen die Möglichkeiten für kybernetische Verbesserungen jedes Jahr. Da sie zu solchen Verbesserungen Zugang haben, müssen sich die Völker der Galaxis nicht länger hinsichtlich Blut-, Gliedmaßen- oder Organverlust sorgen oder dass biologische Systeme im ungünstigen Moment versagen. Kybernetik kann Individuen sogar Fähigkeiten jenseits des für ihre Spezies Normalen verleihen.

BESCHREIBUNGEN

Die auf Tabelle 1-20 aufgeführten Kybernetischen Verbesserungen werden im Folgenden beschrieben. Informationen zu Implantation, Aktivierung und Entfernung findest du auf Seite 208 des *Grundregelwerkes*.



X-BEINE

AUGENLASER

SYSTEM Augen

MODELL	STUFE	PREIS	SCHADEN	KRIT
AZIMUT	3	1.530	1W6 FEU	ENTZÜNDEND 1W6
KORONA	7	7.140	2W6 FEU	ENTZÜNDEND 1W6
APHELION	11	26.520	3W6 FEU	ENTZÜNDEND 2W6
PARALLAX	15	122.400	4W6 FEU	ENTZÜNDEND 2W6
ZENIT	19	612.000	5W6 FEU	ENTZÜNDEND 3W6

Dieses System ersetzt eines deiner Augen mit einer kompakten Laserwaffe, die wie eine Handfeuerwaffe mit der besonderen Eigenschaft Integriert funktioniert (siehe Seite 29); der Schaden richtet sich nach dem Modell des Augenlasers. Ein Augenlaser hat eine Grundreichweite von 15 m und kann nicht entwaffnet werden. Seine Batterie reicht für einen Angriff; ist sie aufgebraucht, kannst du den Augenlaser erst wieder einsetzen, nachdem du 10 Minuten zur Zurückerlangung von Ausdauerpunkten gerastet oder 1 Reservepunkt aufgewendet hat, um ihn augenblicklich nachzuladen.

AUTOSTABILISATOR

SYSTEM Herz

MODELL	STUFE	PREIS	RESERVEPUNKTE
MK. 1	4	2.080	1
MK. 2	9	13.500	2
MK. 3	15	110.000	3

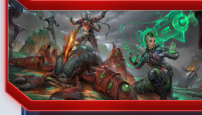
Dieses System überwacht deine Vitalwerte und injiziert synthetisches Adrenalin in deinen Blutstrom, wenn Körper dem Tode nahe ist. Du erlangst eine Anzahl zusätzlicher Reservepunkt abhängig vom Modell der Verbesserung, die du nur einsetzen oder verlieren kannst, um dem Tod von der Schippe zu springen, dich zu stabilisieren oder kampffähig zu bleiben. Diese zusätzlichen Reservepunkte werden nicht bei der Berechnung berücksichtigt, wie viele Reservepunkte du aufwenden musst, um dich zu stabilisieren. Nicht verbrauchte zusätzliche Reservepunkte gehen bei deiner nächsten 8stündigen Rast zur Zurückgewinnung deiner normalen Reservepunkte verloren.

ECHOLOT

SYSTEM Ohren

MODELL	STUFE	PREIS
REAKTIV	6	4.450
AKTIV	9	13.700
VERBESSERT	13	50.900

Als Schnelle Aktion kannst du diese Ersatzohren ausfächern lassen, so dass sie ihre Oberfläche verdreifachen und dir Blindgespür (Geräusche) 9 m verleihen. Aktives und Verbessertes Echolot belegt beide Ohren und die Kehle und ermöglicht dir ferner, eine Reihe Ultraschallzirplaute auszustoßen, um die Vor-



teile von Blindsicht (Geräusche) bis zum Beginn deines nächsten Zuges zu erlangen. Die Reichweite dieser Blindsicht ist bei einem Aktiven Echolot 9 m und bei einem Verbesserten Echolot 18 m.

ENERGIEMATRIX

SYSTEM Hand

MODELL	STUFE	PREIS	SR
MK. 1	5	3.300	3
MK. 2	11	26.750	6
MK. 3	17	278.100	10

Deine Hand enthält eine Matrix aus energiesensitiven Fasern, welche eine in deine Rüstung installierte Kraftfeld-Rüstungsverbesserung formen kann, indem sie das Kraftfeld in eine bestimmte Richtung hin konzentriert. Während dein Kraftfeld aktiv ist, kannst du als Bewegungsaktion einen Gegner bestimmen, den du sehen kannst. Bis zum Beginn deines nächsten Zuges wird die Schnelle Heilung deines Kraftfeldes halbiert, dafür steigt der Bollwerk-Bonus deines Kraftfeldes gegen Angriffe dieses Gegners um 10% (maximal 100%) und erlangst du SR/- basierend auf dem Modell deiner Energiematrix. Dieser Vorteil endet, solltest du alle aus deinem Kraftfeld erhaltenen Temporären Trefferpunkte verlieren. Die Hand mit der Verbesserung muss frei sein, um ihre Fähigkeiten aktivieren zu können.

RÜCKSTOSSSTABILISATOR

SYSTEM Arm und Hand

PREIS 8.550 **STUFE** 8

Diese Prothese funktioniert wie eine normale Armprothese, verfügt aber zudem über Gasventile und interne Gyroskope, die dir zusätzliche Stabilität beim Abfeuern von Langwaffen verleiht. Wenn du eine Fernkampfwaffe mit der besonderen Eigenschaft Automatisch in der verbesserten Hand benutzt, kannst du die Stabilisatoren des Arms aktivieren (dies erfordert keine Aktion); dies ermöglichst dir, Kritische Treffer bei Angriffen im Automatikmodus zu erzielen. Würfle den Schaden für jedes Ziel separat, bei dem du einen Kritischen Treffer landest. Nach Nutzung dieser Verbesserung kannst du sie erst wieder einsetzen, wenn du 10 Minuten zur Zurückerlangung von Ausdauerpunkten gerastet hast.

VERSTÄRKTE FÜSSE

SYSTEM alle Füße

PREIS 1.850 **STUFE** 4

Diese Füße aus einer Matrix aus Adamantlegierungprismen und regenerativen Bändern können beachtlichen Belastungen widerstehen. Du erlangst SR 5/- und Energieresistenz 5 gegen bodenbasierende Gefahren, welche dir beim Überqueren Schaden zufügen würden (z.B. unter Strom stehende Fußbodenelemente, Säurepfützen oder aus dem Boden ragende Speerspitzen o.ä.).

WAFFENFÄHIGE PROTHESE

SYSTEM Arm und Hand

MODELL	STUFE	PREIS	AUSRÜSTUNGSPLÄTZE
MK. 1	4	2.120	1
MK. 2	8	9.250	2

Diese Prothese funktioniert wie eine normale Armprothese, ist aber leichter und verfügt über Hohlräume für eine Waffe mit der besonderen Eigenschaft Integriert. Das Mk. 1-Modell fasst eine integrierte Waffe, die maximal einen Rüstungsplatz belegt. Das Mk. 2-Modell kann eine integrierte Waffe fassen, die maximal zwei Rüstungsplätze belegt.

WIRBELSÄULENVERSTÄRKUN

SYSTEM Wirbelsäule

MODELL	STUFE	PREIS
MINIMAL	3	1.260
STANDARD	6	4.030
VERSTÄRKT	10	17.640

TABELLE 1-20: KYBERNETIK

NAME	STUFE	PREIS	SYSTEM
Augenlaser, Azimut-	3	1.530	Auge
Wirbelsäulenverstärkung, Minimale	3	1.260	Wirbelsäule
Autostabilisator, Mk. 1	4	2.080	Heart
Verstärkte Füße	4	1.850	Alle Füße
Waffenfähige Prothese, Mk. 1	4	2.120	Arm und Hand
Energiematrix, Mk. 1	5	3.300	Hand
Echolot, Reaktiv	6	4.450	Ohren
Wirbelsäulenverstärkung, Standard	6	4.030	Wirbelsäule
X-Beine, Einfache	6	4.295	Alle Beine und Füße
Augenlaser, Korona-	7	7.140	Auge
Rückstoßstabilisator	8	8.550	Arm und Hand
Waffenfähige Prothese, Mk. 2	8	9.250	Arm und Hand
Autostabilisator, Mk. 2	9	13.500	Heart
Echolot, Aktiv	9	13.700	Ohren und Kehle
Wirbelsäulenverstärkung, Verstärkte	10	17.640	Wirbelsäule
Augenlaser, Aphelion-	11	26.520	Auge
Energiematrix, Mk. 2	11	26.750	Hand
X-Beine, Kletter-	12	35.600	Alle Beine und Füße
Echolot, Verbessertes	13	50.900	Ohren und Kehle
Augenlaser, Parallax-	15	122.400	Auge
Autostabilisator, Mk. 3	15	110.000	Heart
Energiematrix, Mk. 3	17	278.100	Hand
Augenlaser, Zenit-	19	612.000	Auge

Deine Spinalknorpel wurden durch synthetische Polster ersetzt, zudem wurden deine Wirbel verstärkt. Minimale Wirbelsäulenverstärkung erhöht deinen effektiven Stärkewert hinsichtlich Tragkapazität um 1, eine Standard-Verstärkung um 2 und eine Verstärkte Verstärkung um 3.

X-BEINE

SYSTEM alle Beine & Füße

MODELL	STUFE	PREIS
EINFACH	6	4.295
KLETTER-	12	35.600

Du verbessert deine Standfestigkeit, indem du deine Beine mit einem Quartett aus spinnenartigen Beinen ersetzt. Einfache X-Beine verleihen dir einen Situationsbonus von +4 auf deine KRK gegen Kampfmanöver für Ansturm, Versetzen und Zu-Fall-bringen. Du erlangst ferner einen Situationsbonus von +2 auf Reflexwürfe gegen Effekte, die dir den Zustand Liegend verleihen würden.

Kletter-X-Beine enthalten an der Spitze jedes Beines eine Gravitationseinheit, die es dir gestattet, an Wänden und Decken zu laufen, ohne deine Hände einzusetzen; dies verleiht dir eine Bewegungsrate für Klettern von 7,50 m.

Ein X-Beinsystem nutzt ähnliche Verbindungspunkte wie normale Beinprothesen, so dass du sie abnehmen und durch ein Paar (separat erworbener) Beinprothesen zu ersetzen, wenn X-Beine zu auffällig wären; dies erfordert 10 Minuten.

VERBESSERUNGEN: MAGITECHNOLOGIE

Magietechnische Verbesserungen – oder kurz: Magitech – benötigen chirurgisches Können und arkane Meisterschaft, um sie zu erschaffen und zu installieren, sind sie doch eine Kombination aus kybernetischen und magischen Komponenten. Diese Verbesserungen enthalten in der Regel Elemente wie mystisch aufgeladene Kristalle, Sternenmetalllegierungen und runenbedeckte Mikrochips. Sie sind bei Technomagiern und anderen hochbegehrt, die ihre magische Macht vergrößern wollen. Allerdings kann praktisch jeder selbst von den einfachsten magietechnischen Verbesserungen profitieren.

Magietechnische Verbesserungen folgen größtenteils denselben Regeln wie andere Verbesserungen hinsichtlich Implantation, Aktivierung und Entfernung (siehe Seite 208 im *Grundregelwerk*). Man kann sie aufspüren und herstellen wie Hybridgegenstände, doch nach Installation werden sie Teil deines Körpers und größtenteils immun gegen Fähigkeiten, welche Hybridgegenstände ausschalten oder zerstören.

Die in Tabelle 1-21 aufgeführten Magitechnischen Verbesserungen werden im Folgenden beschrieben:

ANTIMAGISCHE HAUT

SYSTEM Haut

MODEL	STUFE	PREIS	ZAUBERRESISTENZ
MK. 1	15	109.400	20
MK. 2	16	170.800	22
MK. 3	17	263.000	24
MK. 4	18	388.000	26
MK. 5	19	587.000	28
MK. 6	20	891.000	30

Deine Haut ist mit alchemistischen Komponenten aufgeladen, die von Feenwesen, Vetteln und anderen stark magieresistenten Kreaturen gewonnen werden. Als Bewegungsaktion kannst du Zauberresistenz entsprechend dem Modell für 1 Minute erhalten. Du kannst diese Zauberresistenz auch als Reaktion erhalten, du kannst in deinem nächsten Zug dann aber keine Bewegungsaktion nutzen. Nach Nutzung kannst du diese Verbesserung erst wieder nutzen, wenn du 10 Minuten zum Wiedererlangen von Ausdauerpunkten gerastet oder 1 Reservepunkt aufgewendet hast, um sie wieder aufzuladen.

ARKANE LINSEN

SYSTEM Augen

PREIS 25.900 **STUFE** 11

Übersinnlich aktive Kristalle ersetzen die Linsen deiner Augen. Du erlangst als ständig aktive Fähigkeit *Arkaner Blick*.

AUFGELADENE HAUT

SYSTEM Haut

PREIS 3.075 **STUFE** 5

Deine Haut erzeugt langsam eine elektrische Aufladung, die verwendet werden kann, um Geräte direkt anzutreiben, die mittels Batterieladungen betrieben werden. Hierzu musst du den fraglichen Gegenstand berühren. Deine Haut hält 10 Ladungen, die sich nach einer vollen Nachtruhe regenerieren. Du kannst keine Batterien oder anderen Gegenstände auf diese Weise zum späteren Gebrauch aufladen.

BANNHAND

SYSTEM Hand

PREIS 14.300 **STUFE** 9

Holografische mystische Siegel entstehen auf deiner Hand, wenn du dieses Implantat aktivierst. Deine Hand muss hierfür frei sein. Als Reaktion erlangst du einen Verständnisbonus von +1 auf deine RK gegen einen Zauber, der einen erfolgreichen Angriffswurf erfordert. Alternativ kann du *Magie bannen* als Zauberähnliche Fähigkeit mit einer effektiven Zauberstufe in Höhe deiner Charakterstufe einsetzen; du kannst auf diese Weise keine Bannzauber wirken und musst das Ziel berühren. Im Falle eines unwilligen Zieles musst du es mit einem Nahkampfangriff gegen seine ERK treffen; du aktivierst die Verbesserung als Teil dieses Angriffswurfes und kannst deinen Schlüsselattributsmodifikator anstelle deines Stärkemodifikators auf diesen Wurf addieren, so er höher ist. Nach dieser Nutzung kannst du diese Verbesserung erst wieder nutzen, wenn du 10 Minuten zum Wiedererlangen von Ausdauerpunkten gerastet oder 1 Reservepunkt aufgewendet hast, um sie wieder aufzuladen.

BEZAUBERNDER STIMMMODULATOR

SYSTEM Kehle

MODELL	STUFE	PREIS
MONOFREQUENZ	11	25.400
DUOFREQUENZ	14	66.500
QUADFREQUENZ	17	225.000

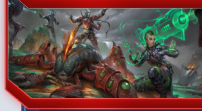
Deine Stimmbänder sind mit einem verzauberten digitalen Modulator ausgestattet, der seine Frequenz verändern kann, um übernatürlich überzeugend zu sein. Als Bewegungsaktion kannst du ihn auf eine Kreatur kalibrieren, welche du bereits gehört und beim Sprechen oder anderer geräuschbasierenden Kommunikation verstanden hast. Die Kalibrierung besteht, bis du ein neues Ziel wählst. Du erlangst einen Verständnisbonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Bluffen, Diplomatie und Einschüchtern, um diese Kreatur mit deiner Stimme (und keinen anderen Formen von Kommunikation) zu beeinflussen. Ferner kannst du ein Mal am Tag als Standard-Aktion *Einflüsterung* (SG = 10 + deine halbe Charakterstufe + dein Charismamodifikator) auf eine Kreatur nutzen, auf die diese Verbesserung kalibriert ist. Das *Duofrequenz*-Modell kann auf zwei Kreaturen zugleich kalibriert werden, ein *Quadfrequenz*-Modell auf bis zu vier Kreaturen. Die *Einflüsterung*-Funktion kann gegen alle Ziele zugleich mit demselben Befehl eingesetzt werden.

DIMENSIONSSCHIENEN

SYSTEM alle Beine

PREIS 38.000 **STUFE** 12

Deine Beine sind mit Schienen ausgestattet, die auf die Resonanzfrequenz der Astralebene eingestimmt sind. Du kannst ein Mal am Tag als Standard-Aktion dich selbst wie mittels *Dimensionstür* maximal 36 m weit teleportieren. Du kannst keine anderen Kreaturen mitnehmen.



FLATTERNDES HERZ

SYSTEM Herz

PREIS 8.220 **STUFE** 8

In dein Herz ist ein nekromantischer Onyx implantiert, der dir begrenzte Kontrolle über die autonomen Funktionen des Herzens verleiht, so dass du schwächer wirken kannst, als du wirklich bist. Du kannst als Volle Aktion überzeugend Schwäche vortäuschen; dies währt 10 Minuten lang oder bis du einen Angriff oder eine andere feindselige Handlung ausführst (z.B. Wirken eines Schadenszaubers) und dies vorzeitig beendest. Während dieser Zeit greifen feindliche Kreaturen andere sichtbare Kreaturen als dich an, so es solche gibt. Auch wenn sie dir nur geringe Priorität zuweisen, hält dies sie nicht davon ab, dich bei Flächeneffekten miteinzubeziehen. Nach Nutzung kannst du diese Verbesserung erst wieder nutzen, wenn du 10 Minuten zum Wiedererlangen von Ausdauerpunkten gerastet oder 1 Reservepunkt aufgewendet hast, um sie wieder aufzuladen.

HOLOGRAFISCHE AUGEN

SYSTEM Gehirn & Augen

MODELL	STUFE	PREIS
MK. 1	10	18.300
MK. 2	13	49.700
MK. 3	17	266.000
MK. 4	20	820.000

Eine Rune ist in deinen Occipitallappen graviert. Diese ist magisch mit mikroskopischen Holoprojektoren verbunden, die in deine Augen implantiert wurden. Als Standard-Aktion kannst du eine Illusion an jedem Ort innerhalb der Reichweite und deiner Sichtlinie erzeugen (wie *Holografisches Abbild*, die Zauberstufe entspricht dem Modellgrad). Du musst dich zum Aufrechterhalten der Illusion als Bewegungsaktion konzentrieren und dabei den Blick auf die Illusion halten, während du alle anderen Kreaturen behandelst, als besäßen sie Tarnung. Wirkst du einen Zauber (oder nutzt du die *Holografischen Augen* erneut), so beendest dies augenblicklich deine Konzentration. Die effektive Zauberstufe des Effekts entspricht deiner Charakterstufe; der SG des Willenswurfes zum Anzweifeln ist 10 + deine halbe Stufe + dein Intelligenzmodifikator.

KONTROLLIERENDE SPIEGELNEURONEN

SYSTEM Gehirn

PREIS 365.000 **STUFE** 18

Neuronen in deinem Gehirn, die dir normalerweise dabei helfen, dir vorzustellen, was eine andere Person erlebt, sind magisch verstärkt, so dass du entscheiden kannst, was andere Kreaturen tun sollen. Du kannst als Volle Aktion eine Kreatur deiner Kreaturenart, welche du beobachtest, als Ziel wählen und versuchen, sie zu kontrollieren. Dies funktioniert wie *Person beherrschen*, der SG des Rettungswurfes ist 10 + deine halbe Stufe + dein Charismamodifikator, solange du das Ziel weiterhin beobachtest, erfordert aber keinen Angriffswurf. Deine Befehle an die Kreatur müssen ferner von ihr innerhalb einer Runde erfüllt werden können. Ein Befehl ergeht als Bewegungsaktion. Gelingt einer Kreatur der Rettungswurf oder endet bei ihr die Wirkungsdauer, wird sie für 24 Stunden gegen diesen von dir ausgehenden Effekt immun. Nach Nutzung kannst du diese Verbesserung erst wieder nutzen, wenn du zum Wiedererlangen von Ausdauerpunkten gerastet oder 1 Reservepunkt aufgewendet hast, um sie wieder aufzuladen.

TABELLE 1-21: MAGIETECHNOLOGIE

NAME	STUFE	PREIS	SYSTEM
Technopathieprojektor	1	220	Kehle
Wandlungshaut, Einfache	1	370	Haut
Psychoaktive Augen, Faszinierende	2	965	Augen
Schwerkraftkontrollharnisch, Mk. 1	2	515	Wirbelsäule
Mithörende Ohren, Mk. 1	3	1.225	Ohren
Schwebesohlen, Mk. 1	4	2.260	Alle Füße
Wandlungshaut, Verbesserte	4	2.030	Haut
Aufgeladene Haut	5	3.075	Haut
Selektive Ohren	5	2.830	Ohren
Psychoaktive Augen, Bezaubernd	6	4.250	Augen
Wandlungshaut, Doppelgänger	6	4.400	Haut
Rastlose Zirbeldrüse	7	5.500	Hormone
Synchronherz	7	6.300	Herz
Flatterndes Herz	8	8.220	Herz
Schwebesohlen, Mk. 2	8	10.700	Alle Füße
Bannhand	9	14.300	Hand
Mithörende Ohren, Mk. 2	9	13.600	Ohren
Schwerkraftkontrollharnisch, Mk. 2	9	12.700	Wirbelsäule
Holografische Augen, Mk. 1	10	18.300	Gehirn und Augen
Tarnhaut, Standard-	10	18.000	Haut
Arkane Linsen	11	25.900	Augen
Bezaubernder Stimmmodulator, Monofrequenz	11	25.400	Kehle
Dimensionsschienen	12	38.000	Alle Beine
Vorhersehende Neuronen	12	36.400	Gehirn
Holografische Augen, Mk. 2	13	49.700	Gehirn und Augen
Bezaubernder Stimmmodulator, Duofrequenz	14	66.500	Kehle
Psychokinetische Manschette	14	75.000	Arm und Hand
Sphärengeneratoren	14	69.500	Alle Hände
Antimagische Haut, Mk. 1	15	109.400	Haut
Schwerkraftkontrollharnisch, Mk. 3	15	118.500	Wirbelsäule
Antimagische Haut, Mk. 2	16	170.800	Haut
Antimagische Haut, Mk. 3	17	263.000	Haut
Bezaubernder Stimmmodulator, Quadfrequenz	17	225.000	Kehle
Holografische Augen, Mk. 3	17	266.000	Gehirn und Augen
Tarnhaut, Mächtige	17	270.000	Haut
Antimagische Haut, Mk. 4	18	388.000	Haut
Kontrollierende Spiegelneuronen	18	365.000	Gehirn
Antimagische Haut, Mk. 5	19	587.000	Haut
Antimagische Haut, Mk. 6	20	891.000	Haut
Holografische Augen, Mk. 4	20	820.000	Gehirn und Augen

MITHÖRENDE OHREN

SYSTEM Ohren

MODELL	STUFE	PREIS
MK. 1	3	1.225
MK. 2	9	13.600

Deine Trommelfelle sind teilweise mit übernatürlichen Kristallen perforiert, welche auf den Frequenzen resonieren, die normalerweise von Telepathen genutzt werden. Sendet oder erhält eine Kreatur innerhalb von 9 m Entfernung eine telepathische Botschaft mittels Begrenzter Telepathie oder *Telepathischer Botschaft*, kannst du einen Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 25 zum Mithören ablegen (dies erfordert keine Aktion). Beim *Mk. 2*-Modell beträgt der SG 20.

PSYCHOAKTIVE AUGEN

SYSTEM Augen

MODELL	STUFE	PREIS
FASZINIEREND	2	965
BEZAUBERND	6	4.250

In deine Augen wurden nanitenkontrollierte, psychoaktive Farbstoffe injiziert. Du kannst ein Mal am Tag als Standard-Aktion einen faszinierenden Blick aktivieren. Die Wirkungsdauer ist dabei Konzentration. Kreaturen deiner Art innerhalb von 9 m Entfernung, welche dich sehen, müssen einen Willenswurf gegen SG 10 + deine halbe Charakterstufe + deinen Charismamodifikator ablegen; misslingt einer Kreatur dieser Rettungswurf, so erhält sie den Zustand Fasziniert, solange sie dich sehen kann. Gelingt der Rettungswurf, ist die Kreatur für 24 Stunden gegen deinen Blick immun. Solltest du die Sichtlinie unterbrechen, endet der Effekt und wird die Kreatur ebenfalls für 24 Stunde gegen diese Fähigkeit immun. Dies ist ein geistesbeeinflussender Blickangriff. *Bezaubernde Psychoaktive Augen* faszinieren nicht, sondern bezaubern wie *Person bezaubern*, ansonsten funktionieren sie wie *Faszinierende Psychoaktive Augen*.

PSYCHOKINETISCHE MANSCHETTE

SYSTEM Arm und Hand

PREIS 75.000 **STUFE** 14

Ein unter die Haut implantiertes Netz aus Sternenmetalllegierung ist mit den Nerven deines Armes und deiner Hand verbunden. Als Standard-Aktion kannst du einen Fernkampfangriff mit Grundreichweite 18 m ausführen; dieser Angriff verhält sich wie ein Kampfmanöver für Ansturm, Entwaffnen, Ringkampf (Haltegriff inbegriffen) oder Zu-Fall-bringen. Sollte dein Schlüsselattributsmodifikator höher sein als dein Stärkebonus, kannst du ihn statt diesem nutzen. Solltest du erfolgreich einen Gegenstand entwaffnen, kannst du ihn nicht automatisch fangen. Solltest du ein Ziel erfolgreich in den Ringkampf verwickeln, endet dieser Zustand nicht, wenn du dich fortbewegst, und das Ziel kann nicht versuchen, dich im Gegenzug in einen Ringkampf zu verwickeln. Der SG des Fertigkeitswurfes für Akrobatik zum Entkommen beträgt 31. Nach Nutzung kannst du diese Verbesserung erst wieder nutzen, wenn du 10 Minuten zum Wiedererlangen von Ausdauerpunkten gerastet oder 1 Reservepunkt aufgewendet hast, um sie wieder aufzuladen.

RASTLOSE ZIRBELDRÜSE

SYSTEM Hormone

PREIS 5.500 **STUFE** 7

Das von einer *Rastlosen Zirbeldrüse* produzierte Melatonin ist mit mystischer Energie überladen. Du benötigst pro Tag nur 2 Stunden Schlaf. Dies erlaubt dir, tägliche Anwendungen von Fähigkeiten und Zauberplätze zurückzuerlangen, du bist aber immer noch auf dein tägliches Maximum beschränkt und kannst Anwendungen und Zauberplätze nur ein Mal am Tag zurückerlangen. Du erlangst ferner einen Verbesserungsbonus von +4 auf Rettungswürfe gegen Zauber und andere Effekte, die dich einschlafen lassen würden. Du kannst dich ein Mal am Tag als Volle Aktion selbst aufwecken.

SCHWEBESOHLEN

SYSTEM alle Füße

MODELL	STUFE	PREIS
MK. 1	4	2.260
MK. 2	8	10.700

Feldprojektoren in deinen Fußsohlen projizieren winzige Energiefelder, wenn du absichtlich ins Leere trittst und gestatten dir zu gehen, als befändest du dich auf festen Boden, solange du nicht den Zustand Beladen hast. Dies funktioniert sogar bei Schwerelosigkeit. Du kannst dich sogar in einem Maximalwinkel von 45° mit deiner halben Bewegungsrate am Boden aufwärts bewegen. Du kannst dich horizontal oder abwärts (auch hier maximal in einem 45°-Winkel) mit voller Bewegungsrate voran bewegen. Du musst deine Fortbewegung auf festem Boden beenden, sonst stürzt du. Letzteres gilt nicht, solltest du *Mk. 2 Schwebesohlen* nutzen.

SCHWERKRAFTKONTROLLHARNISCH

SYSTEM Wirbelsäule

MODELL	STUFE	PREIS
MK. 1	2	515
MK. 2	9	12.700
MK. 3	15	118.500

Mittels umfangreicher alchemistischer Prozesse gestatten an deiner Wirbelsäule angebrachte, schlanke Neutroniumkerngravitationskristalle dir, ein Mal am Tag die Schwerkraft zu manipulieren.

Mit einem *Mk. 1 Schwerkraftkontrollharnisch* kannst du die Schwerkraft für dich und alles, was du trägst, für 2 Runden um einen Schritt erhöhen oder senken. Dies erzeugt die üblichen Effekte bei niedriger Schwerkraft wie langsameres Fallen und erhöhte Lastkapazität. Du kannst den Effekt als Standard-Aktion oder Reaktion aktivieren, verändern oder beenden. Sollte du ihn als Reaktion nutzen, kannst du während deines nächsten Zuges keine Standard-Aktion aufführen. Du kannst die Schwerkraft maximal zu Hoher Gravitation oder Leichter Gravitation verändern. Bei Schwerelosigkeit verleiht dir die Aktivierung der Verbesserung eine übernatürliche Bewegungsrate für Fliegen von 4,50 m (perfekt). Du kannst die Bewegungsrate für Fliegen nicht zum Rennen nutzen, wenn du den Zustand Überladen haben solltest.

Ein *Mk. 2 Schwerkraftkontrollharnisch* funktioniert wie das Mk. 1-Modell mit den folgenden Ausnahmen: Der Effekt währt insgesamt 10 Runden lang, muss aber nicht am Stück genutzt werden; er wird in Einheiten zu jeweils 1 Runde verbraucht. Die Verbesserung kann die Schwerkraft um bis zu zwei Schritte heben oder senken oder für dich in einem Bereich gewöhnlicher oder Leichter Schwerkraft aufheben. Ist die Verbesserung bei Schwerelosigkeit aktiv oder hebt sie für dich die Schwerkraft auf, beträgt deine Bewegungsrate für Fliegen 9 m.

Ein *Mk. 3 Schwerkraftkontrollharnisch* funktioniert wie das Mk. 2-Modell. Der Effekt währt insgesamt 10 Minuten lang, muss aber nicht am Stück genutzt werden; er wird in Einheiten zu jeweils 1 Minute verbraucht. Ist die Verbesserung bei Schwerelosigkeit aktiv oder hebt sie für dich die Schwerkraft auf, beträgt deine Bewegungsrate für Fliegen 18 m.

SELEKTIVE OHREN

SYSTEM Ohren

PREIS 2.830 **STUFE** 5

In deine Ohren wurden magische geräuschdämpfende Membranen implantiert. Du kannst diese Verbesserung als Bewegungsaktion oder als Reaktion aktivieren, um dich vor gefährlichen Geräuschen zu schützen. Aktivierst du deine *Selektiven Ohren* als Reaktion, kannst du in deinem nächsten Zug keine Bewegungsaktion nutzen. *Selektive Ohren* haben drei Modi: Inaktiv, Dämpfer und Stille. Sie bleiben im aktuellen Modus, bis du eine Änderung vornimmst. Im Dämpfermodus erhältst du einen Malus von -2 auf Initiative- und geräuschbasierende Fertigkeitswürfe für Wahrnehmung, kannst dafür aber durch Schalleffekte maximal für 1 Runde den Zustand Taub erhalten und erlangst Schallresistenz 1. Im Stillemodus hast du den Zustand Taub und bist daher gegen geräuschbasierende, sinnesabhängige Effekte immun und besitzt Schallresistenz 5.

SPHÄRENGENERATOREN

SYSTEM alle Hände

PREIS 69.500 **STUFE** 14

In deine Hände implantierte, arkane Feldgeneratoren können Kraftfelder erzeugen. Du kannst als Volle Aktion ein kugelförmiges Energiefeld erzeugen, das wie eine *Unverwüstliche Sphäre* funktioniert, aber nur dich enthält. Der Effekt währt solange, wie du

dich konzentrierst, maximal aber 1 Minute. Alternativ kannst du versuchen, als Volle Aktion eine andere Kreatur von maximal deiner Größenkategorie in eine Energiekugel zu hüllen, welche gerade groß genug ist, dass die Kreatur sich nicht hineinzwängen muss. Hierzu musst du die Kreatur mit einem Nahkampfangriff gegen ihre KRK treffen; anstelle deines Stärkemodifikators kannst du deinen Schlüsselattributsmodifikator auf diesen Angriffswurf addieren, sofern er höher ist. Nach Nutzung kannst du diese Verbesserung erst wieder nutzen, wenn du 10 Minuten zum Wiedererlangen von Ausdauerpunkten gerastet hast, um sie wieder aufzuladen.

SYNCHRONHERZ

SYSTEM Herz

PREIS 6.300 **STUFE** 7

Dein Herz ist mit okkulten Vorrichtungen versehen, welche sich auf den Rhythmus der Lebenskraft naher Lebewesen einstimmen. Du besitzt Blindsicht (Leben) 9 m, kannst damit aber nur sterbende und stabile lebende Kreaturen wahrnehmen. Als Reaktion kannst du einem maximal 9 m entfernten Verbündeten gestatten, auf deine Reservepunkte zurückzugreifen, um sich zu stabilisieren oder kampffähig zu bleiben.

TARNHAUT

SYSTEM Haut

MODELL	STUFE	PREIS
STANDARD	10	18.000
MÄCHTIGE	17	270.000

Viele deiner Poren werden durch magisch regulierte und ausgerichtete Holoprojektoren ersetzt, welche zusammen sein Äußeres automatisch der Umgebung anpassen. Dies verleiht dir effektiv *Unsichtbarkeit*. Du kannst deine *Tarnhaut* ein Mal am Tag aktivieren und für 10 Minuten unsichtbar werden. Eine *Mächtige Tarnhaut* funktioniert wie *Mächtige Unsichtbarkeit*, wobei der Effekt nur 10 Runden anhält. Du kannst beide Versionen als Bewegungsaktion deaktivieren.

TECHNOPATHIEPROJEKTOR

SYSTEM Kehle

PREIS 220 **STUFE** 1

Ein kleiner, mit arkanen Symbolen gravierter Metallknoten wurde in deine Stimmbänder implantiert, mit dem du lautlos Botschaften an Konstrukte der Unterart Technik oder nahe, auf den Empfang solcher Botschaften ausgelegte Computer senden kannst. Als Standard-Aktion kannst du eine kurze Botschaft in einer dir bekannten Sprache an bis zu drei von dir beobachtete Zielkreaturen oder Computer innerhalb von 30 m senden und auch eine kurze Antwort erhalten (wie *Telepathische Botschaft*). Alternativ kannst du als Standard-Aktion eine kurze Botschaft in einer dir bekannten Sprache an einen von dir beobachteten Zielcomputer innerhalb von 30 m senden und von diesem auf seinem Display anzeigen lassen, so dass jemand, der den Computer im Auge hat, die Botschaft lesen kann, ohne dass eine Fährte zu dir entsteht.

VORHERSEHENDE NEURONEN

SYSTEM Gehirn

PREIS 36.400 **STUFE** 12

Neuronen in deinem Gehirn sind mit einer Vorhersagentätigenden KI verbunden, welche Algorithmen und Erkenntnismagie nutzt, um die Handlungen eines Humanoiden vorherzusagen. Als Standard-Aktion kannst du eine Kreatur deiner Kreaturenart, welche du beobachtest, zum Ziel machen, um ihre Taten während der Wirkungsdauer sekundenbruchteilweise vorherzusagen, solange du sie beobachtest. Du kannst diese Verbesserung als Schnelle Aktion deaktivieren. Während der Wirkungsdauer erlangst du einen Verständnisbonus von +1 auf Rettungs- und Fertigkeitswürfe hinsichtlich dieser Kreatur und gegen Effekte, welche diese Kreatur



generiert. Solltest du dich ferner als Bewegungsaktion konzentrieren, erlangst du einen Verständnisbonus von +1 auf Angriffswürfe gegen diese Kreatur bis zum Beginn deines nächsten Zuges. Du kannst immer nur eine Kreatur als Ziel haben.

WANDLUNGSHAUT

SYSTEM Haut

MODELL	STUFE	PREIS
EINFACH	1	370
VERBESSERT	4	2.030
DOPPELGÄNGER	6	4.400

Deine Haut ist mit implantierten magischen Drüsen verbunden, welche mutagene Enzyme und Verwandlungsmagie freisetzen. Zur Nutzung dieser Verbesserung musst du dich während einer 10minütigen Rast zur Zurückerlangung von Ausdauerpunkten auf die gewünschten Merkmale konzentrieren – dies ist eine Ausnahme von der Regel, dass dir normalerweise während einer solchen Ruhephase keine anderen Handlungen möglich sind. Die Veränderung ist zum Ende der Rast abgeschlossen.

Einfache Wandlungshaut ermöglicht dir, dein Äußeres und deine Stimme innerhalb der normalen Grenzen für deine Spezies, deine Alterskategorie, dein Gewicht und dein Geschlecht zu verändern. Du kannst deine Größe um bis zu 7,5 cm verändern, breiter oder schmaler werden, den Hautton aufhellen oder abdunkeln, deine Muskelmasse optisch verringern oder vergrößern (dies hat keinen Einfluss auf deine Stärke), deine Gesichtszüge verändern, deine Haarfarbe ändern und ähnliche kleinere Merkmale anpassen. Du ignorierst alle Mali auf Fertigkeitswürfe für Verkleiden hinsichtlich dieser Merkmale, besitzt aber nicht genug Kontrolle, um das Aussehen eines bestimmten Individuums anzunehmen.

Verbesserte Wandlungshaut besitzt dieselben Optionen wie die einfache Version. Dazu kommen die Fähigkeit, dein scheinbares Geschlecht und Alter zu wechseln, deine Größe um bis zu 0,30 m zu verändern und Merkmale einer anderen Spezies derselben Kreaturenart zu erhalten (dies verschafft dir aber in der Regel keine Fähigkeit, auch gibst du keine Fähigkeiten auf).

Doppelgänger-Wandlungshaut besitzt dieselben Optionen wie das verbesserte Modell, ermöglicht dir aber zudem, das Aussehen eines bestimmten Individuums innerhalb der Grenzen der Verbesserung anzunehmen. Wenn du ein Individuum auf diese Weise nachahmst, erlangst du einen Situationsbonus von +10 auf deinen Fertigkeitswurf für Verkleiden zum Verändern deiner Gestalt und auf Fertigkeitswürfe, um biometrische Sicherheitsmaßnahmen zu überwinden, die auf dieses Individuum justiert sind.

ÜBERBLICK
AUSRÜSTUNG
WAFFEN
WAFFENZUBEHÖR
WAFFENFUSIONEN
BESONDERE MATERIALIEN
RÜSTUNGEN
SERVO-RÜSTUNGEN
RÜSTUNGS-VERBESSERUNGEN
AUFWERTUNGEN
TECHNISCHE GEGENSTÄNDE
MAGISCHE GEGENSTÄNDE
HYBRID GEGENSTÄNDE
PERSÖNLICHE GEGENSTÄNDE
DROGEN, GIFTE UND MEDIZINISCHES
ANDERE ERWERBUNGEN
FAHRZEUGE
KLASSEN-OPTIONEN
ARCHETYP: VERBESSERTER
AGENT
ASPIRANT
GESANDTER
MECHANIKER
SOLARIER
SOLDAT
TECHNOMAGIER

VERBESSERUNGEN: NEKROTRANSPLANTATE

Nekrotransplantate sind Verbesserungen, bei denen untote Organe und nekromantische Rituale anstelle von Technik zum Einsatz kommen. Sie wurden auf Eox entwickelt und ist am ehesten in Orphys und in der Nekroschmiede im Gebiet von Eox' Lebenslinie erhältlich. Die meisten anderen Paktwelten verbieten Herstellung und Installation von Nekrotransplantaten, wenn auch nicht ihren Besitz. Man kann sie aber dennoch in weniger angesehenen Hinterhofkliniken auf mehreren Welten des Systems und anderswo in der Galaxis finden.

Nekrotransplantate folgen den Regeln für Verbesserungen im *Grundregelwerk*, verwenden aber andere Komponenten als Biotechnik und Kybernetik. Jede biotechnische oder kybernetische Verbesserung kann als Nekrotransplantat erschaffen und für nur 90% der üblichen Kosten installiert werden, allerdings verleiht dies zugleich dem Empfänger die Unterart Nekrotransplantat (siehe unten). Nekrotransplantate besitzen dieselben Systembeschränkungen, die allen Verbesserungen gemeinsam sind.

Sollte man knapp bei Kasse sein, sind manche Knochengelehrten und Konzerne auf Eox bereit, die Reisekosten nach Eox und die Kosten der Verbesserung zu übernehmen, sofern der Kunde ihnen im Gegenzug als Sicherheit seine Leiche verspricht. Nekrotransplantatversionen herkömmlicher Gliedmaßenprothesen und von Augen, Ohren und Zungen (welche dieselben Regeln wie Prothesen nutzen, aber als Sinnenorgane fungieren und die entsprechenden Systeme belegen) können sogar ohne Vorkasse implantiert werden. Die Vertragsvereinbarung besagt, dass der eoxischen Interessengruppe die Leiche des Empfängers gehört, sofern dieser verstirbt, ehe er alle mit der Reise und Verbesserung zusammenhängenden Kosten zurückerstattet hat. Die Leiche wird dann als untoter Diener wiederbelebt oder dient als Quelle für weitere Nekrotransplantate. Die fortschrittlicheren Nekrotransplantate sind dagegen nicht erhältlich, ohne dass die volle Summe bezahlt wird (Reisekosten im System der Paktwelten werden zum Teil aber immer noch von den erwähnten Interessengruppen übernommen).

UNTERART NEKROTRANSPLANTAT

Wird einem lebenden Körper auch nur ein einziges Nekrotransplantat hinzugefügt, erhält der Empfänger die Unterart Nekrotransplantat. Fähigkeiten, Gegenstände und Zauber, welche Untote wahrnehmen oder Identifizieren, reagieren auf Nekrotransplantate, identifizieren aber nur die Verbesserungen und nicht den Empfänger an sich als Untot.

Kreaturen mit dieser Unterart erleiden zudem Schaden durch Zauber, die speziell Untoten Schaden zufügen, und können das Ziel auch anderer Effekte werden, die spezifisch gegen Untote wirken. Ein Zauber oder eine Fähigkeit, der oder die die Kreatur normalerweise nicht betreffen würde, aber gegen Untote wirkt, betrifft auch Kreaturen der Unterart Nekrotransplantat; eine fragliche Kreatur erlangt aber einen Bonus auf RK und Rettungswurf gegen den Effekt in Höhe von 4 – Anzahl ihrer Nekrotransplantate (dieser Bonus kann maximal auf +0 gesenkt werden).

BESCHREIBUNGEN

Neben Nekrotransplantatversionen typischer biotechnischer und kybernetischer Verbesserungen gibt es zudem viele einzigartige Nekrotransplantate, welche nur mittels Nekromantie erschaffen werden können. Diese Nekrotransplantate gibt es in fünf möglichen Modellen (Mk. 1 bis Mk. 5), der Preis variiert nach Modell, siehe Tabelle 1-22. Sollte der Effekt eines Nekrotransplantats einen Rettungswurf erfordern, so ist der SG 10 + halbe Gegenstandsstufe des Nekrotransplantats + Schlüsselattributsmodifikator des Empfängers. Dieser Abschnitt präsentiert ferner ein weiteres System, in welches manche Verbesserungen installiert werden müssen: das Hormonsystemsystem des Körpers. Für das Hormonsystem gelten dieselben Regeln wie für Verbesserungen anderer Systems, siehe auch Seite 208 im *Grundregelwerk*.

TABELLE 1-22: NEKROTRANSPLANTATE

MODEL	STUFE	PREIS
Mk. 1	1	200
Mk. 2	6	4.000
Mk. 3	12	30.000
Mk. 4	18	350.000
Mk. 5	20	775.000

GEISTERFUNKEN

SYSTEM Augen

Geisterfunken ersetzen deine Augen mit glühenden roten Funken aus feuerrotem Licht, die dünne, weiße Rauchfäden erzeugen. Du behältst deine natürlichen visuellen Wahrnehmungsfähigkeiten und kannst sie zudem für eine Anzahl von Minuten am Tag in Höhe des Grades verbessern. Geisterfunken können als Schnelle Aktion aktiviert werden. Sie können auch als Reaktion aktiviert werden, wenn du einen Fertigkeitswurf für Wahrnehmung ablegst. Sie werden als Schnelle Aktion deaktiviert. Die Wirkungsdauer der Geisterfunken muss nicht zusammenhängend genutzt werden, der Verbrauch erfolgt aber in Einheiten zu jeweils 1 Minute.

Die Sichtverbesserung variiert nach Modell; höhergradige Modelle bieten auch die Verbesserungen der jeweils niedergradigeren, allerdings kann immer nur ein Vorteil von den Geisterfunken erlangt werden. Mk. 1 verleiht Dämmersicht. Mk. 2 verleiht Dunkelsicht 18 m. Mk. 3 verleiht die Allgemeine Kreaturenfähigkeit Im Dunkeln sehen[A A] (du kannst perfekt selbst in magischer Dunkelheit sehen). Mk. 4 verleiht die Gabe, unsichtbare Kreaturen und Gegenstände zu sehen (wie *Unsichtbares sehen*). Mk. 5 erlaubt dir, in die Äther- und die Schattenebene zu sehen.

GHULDRÜSEN

SYSTEM Haut

Ghuldrüsen sind eine Reihe hunderter winziger untoter Schweißdrüsen, die gleich unter deiner Haut installiert werden und viele deiner natürlichen Schweißdrüsen ersetzen. Die Drüsen pro-



duzieren eigene widerwärtige Chemikalien und greifen zudem auf die Energie deines Körpers und Verstandes zurück, um bei Gegnern den Effekt Wankend oder Gelähmt hervorzurufen. Du kannst die Drüsen als Standard-Aktion gleich dem Modellgrad Mal am Tag aktivieren und versuchen, einen Gegner zu berühren (Nahkampfangriff gegen KRK). Dem Ziel steht ein Zähigkeitswurf zu; scheitert ihm dieser Rettungswurf, erhält es bei Modellgrad 1 bis 3 den Zustand Wankend und Modellgrad 4 und 5 den Zustand Betäubt für 1W4 Runden.

GRABESWIND

SYSTEM Lunge

MODELL	KRANKHEIT
Mk. 1	Schmuckfieber
Mk. 2	Fieberwahn
Mk. 3	Teufelszuckungen
Mk. 4	Dämonenfieber
Mk. 5	Mumienfäule

Ein Grabeswind-Nekrotransplantat ersetzt deine Lungenflügel mit schwarzen, untoten Lungenflügeln, welche immer noch Luft pumpen und das Blut mit Sauerstoff versorgen können, zudem aber imstande sind, ein krankheitserregererfülltes Miasma auszustoßen. Als Standard-Aktion kannst du gleich dem Modellgrad Mal am Tag eine angrenzende Kreatur einer nekromantischen Krankheit aussetzen. Die Krankheit ist vom Modellgrad abhängig (siehe Tabelle).

Diese nekromantischen Krankheiten wirken wie die gleichnamigen Krankheiten auf Seite 418 des *Grundregelwerkes* mit den folgenden Ausnahmen: Der SG des Rettungswurfes bestimmt sich nach dem Nekrotransplantat und seinem Empfänger. Um ein Ziel zu betreffen, sind weder Wunden noch Luftübertragung nötig – selbst ein Ziel in einer Rüstung mit aktiver Versiegelung gegen Umgebungseinflüsse ist nicht immun. Eine infizierte Kreatur wird nicht zum Überträger und kann daher keine anderen Opfer anstecken. Gegen Todeseffekte immune Kreaturen sind gegen diese Krankheiten immun und Boni auf Rettungswürfe gegen Todeseffekte kommen bei Rettungswürfen gegen diese Krankheiten zur Anwendung. Die Krankheiten zählen ansonsten nicht als Todeseffekte (z.B. hinsichtlich *Tote erwecken*).

GRUFTMARK

SYSTEM alle Beine

Gruftmark ersetzt das Knochenmark deiner Beine oder entsprechendes Gewebe mit nekromantisch behandeltem Gewebe. Binnen Stunden nach der Operation interagiert der stinkende Eiter des Gruftmarks mit deinem lebenden Blut und verbessert es. Reduziere jeden erlittenen Blutungsschaden um den Modellgrad des Nekrotransplantates. Sollte dies den Blutungsschaden, den du in dieser Runde erleidest, auf 0 oder darunter reduzieren, so endet der Zustand Blutung. Du erlangst ferner einen Verbesserungsbonus in Höhe des Modellgrades auf Rettungswürfe gegen Krankheiten und Effekte, welche Blutungen verursachen, außer der Effekt funktioniert auch gegen Untote.

Gruftmark des Modellgrades 3 oder 4 erlaubt dir, als Schnelle Aktion 1 Reservepunkt aufzuwenden, um die Effekte des Zustandes Erschöpft für eine Anzahl an Runden gleich dem Modellgrad zu ignorieren. Modellgrad 5 gestattet dir, als Schnelle Aktion 1 Reservepunkt aufzuwenden, um die Effekte des Zustandes Erschöpft oder Entkräftet für 5 Runden zu ignorieren. Dies hebt den Zustand nicht auf, die Runden zählen aber gegen seine Wirkungsdauer. Solltest du den Zustand Erschöpft oder Entkräftet mittels Gruftmark ignorieren und von einem anderen Effekt betroffen werden, welcher den Zustand Erschöpft oder Entkräftet verursacht, so erhältst du normal den Zustand Erschöpft oder Entkräftet.

KADAVERHAUT

SYSTEM Haut

Kadaverhaut ist vielleicht ebenso Modestatement wie Verbesserung, ersetzt sie doch die lebende Haut mit Mumienhaut. Kadaverhaut isoliert gegen Kälte zu Lasten des Tastsinns. Du erlangst Kälteresistenz gleich dem Modellgrad. Solltest du bereits über wenigstens gleich hohe Kälteresistenz aufgrund eines Volksmerkmals verfügen, die nicht mit anderen Quellen kumulativ ist, so steigt diese Kälteresistenz um 1. Sollte die Kälteresistenz aufgrund eines Volksmerkmales niedriger sein, so steigt die durch das Transplantat verliehene Kälteresistenz um 1.

Unabhängig vom Modellgrad erleidest du einen Malus von -2 auf Fertigkeitswürfe für Wahrnehmung, die hauptsächlich auf Berührung basieren, und einen Verbesserungsbonus von +2 auf Rettungswürfe gegen Schmerzeffekte. Das Nekrotransplantat verleiht einen Kompetenzbonus von +5 auf Fertigkeitswürfe für Verkleiden, um sich als körperlicher, nichtskelettierter Untoter auszugeben; zugleich steigt aber der SG zusätzlich um 5, wenn du dich als lebende Kreatur ausgeben willst. Kadaverhaut schützt ferner gegen Strahlung wie eine Rüstung derselben Gegenstandsstufe.

KLAGENDER KEHLKOPF

SYSTEM Kehle

Ein Klagender Kehlkopf-Nekrotransplantat ersetzt vollständig deine Stimmbänder. Als Standard-Aktion kannst du gleich dem Modellgrad Mal am Tag ein markerschütterndes, von Verzweiflung erfülltes Klagen ausstoßen. Das Ziel oder die Ziele müssen Zähigkeitswürfe ablegen; bei Misslingen erhält ein Ziel für 1W4 Minuten den Zustand Taub und einen Malus von -1 auf Waffenschadenswürfe. Dies ist ein sinnesabhängiger Effekt.

Ein Mk. 1 Klagender Kehlkopf kann gegen ein Ziel innerhalb von 9 m einwirken. Ein Mk. 2 Klagender Kehlkopf kann auf alle Ziele in einem 4,50 m-Kegel einwirken. Ein Mk. 3 Klagender Kehlkopf kann auf alle Ziele in einem 6 m-Kegel oder auf einer 9 m-Linie einwirken (deine Wahl). Ein Mk. 4 Klagender Kehlkopf kann alle Ziele deiner Wahl in einem 9 m-Kegel oder auf einer 12 m-Linie betreffen (deine Wahl). Ein Mk. 5 Klagender Kehlkopf kann alle Ziele deiner Wahl in einem 10,50 m-Kegel oder auf einer 18 m-Linie betreffen (deine Wahl).

KNOCHENKLINGE

SYSTEM Arm

	SCHADEN		
MODELL	STANDARDKLINGE	SCHWERE KLINGE	KRIT
Mk. 1	1W4 H	2W4 H	Wankend
Mk. 2	1W8 H	2W8 H	Wankend
Mk. 3	2W8 H	4W8 H	Betäubt
Mk. 4	5W8 H	7W8 H	Betäubt
Mk. 5	5W10 H	7W10 H	Betäubt

Knochenklingen sind Waffen, die in untote Arme eingebaut werden, welche sodann ihren Empfängern angesetzt werden. Die Klinge kann in die Gliedmaße eingezogen werden, was eine Entdeckung ohne sorgfältige Inspektion, Magie, Scanner usw. unmöglich macht. Sie kann zum Kampf aus dem Handgelenk ausgefahren werden. Ein- und Ausfahren ist jeweils eine Schnelle Aktion, ist die Klinge ausgefahren, kannst du die Hand dieses Armes nicht nutzen, um etwas festzuhalten oder zu manipulieren. Eine Knochenklinge kann nicht Ziel von Entwaffnen werden, wohl aber von Gegenstand zerschmettern. Wenn du Trefferpunkte zurückerlangst, erlangt auch die Knochenklinge dieselbe Menge an TP zurück; eine zerstörte Knochenklinge wächst binnen 24 Stunden nach.

Standardklingen sind einhändige einfache Nahkampfwaffen mit der besonderen Waffeneigenschaft Agent. Es ist möglich, eine komplexere, Schwere Knochenklinge zu installieren, dies ist dann eine einhändige fortschrittliche Nahkampfwaffe. Schwere Knochenklingen sind keine Agentenwaffen, verursachen aber mehr Schaden – siehe Tabelle. Es gibt keinen Kostenunterschied zwischen den beiden Klingenarten, die Entscheidung muss aber bei der Installation der Klinge getroffen werden und kann später nicht mehr geändert werden.

MONDLICHTNERVEN

SYSTEM Wirbelsäule

Mondlichtnerven verbessern die Verbindung zwischen Gehirn und Muskeln, so dass du vorübergehend äußerst schnell agieren kannst. Als Schnelle Aktion kannst du bis zum Beginn deines nächsten Zuges handeln, als stündest du unter *Hast*. Du kannst dieses Nekrotransplantat als Reaktion nutzen, um einen gescheiterten Reflexwurf zu wiederholen. Nach Einsatz der Mondlichtnerven erhältst du für 1 Runde den Zustand Wankend. Du kannst die Mondlichtnervenfaser gleich dem Modellgrad Mal am Tag einsetzen.

NEKROKORTEX

SYSTEM Gehirn

Ein Nekrokortex ersetzt einen wichtigen Teil des Gehirns mit untotem Gewebe und verbessert deine Kontrolle über untote Diener. Du kannst als Standard-Aktion deine Sinne auf eine untote Kreatur unter deiner Kontrolle transferieren; die Reichweite dieser Fähigkeit bestimmt sich nach dem Modellgrad (siehe unten). Du kannst dann sehen und hören, was dein untoter Diener wahrnimmt, mit deinem eigenen Körper in dieser Zeit nicht sehen, hören, riechen oder schmecken (Tastsinn und Schmerzwahrnehmung bleiben). Du kannst dies als Schnelle Aktion beenden. Ferner kannst du Untote unter deiner Kontrolle telepathisch befehligen, geistlose Untote eingeschlossen. Du musst hierzu über Sichtlinie verfügen oder die Sinne des fraglichen Untoten nutzen. Der Einsatz des Nekrotransplantates zum Transfer der Sinneswahrnehmung zählt als Ausspähungseffekt.

Nekrokortexe sind mit untoten Gehirnen kompatibel, so dass Knochengelehrte und andere mächtige Bewohner von Eox sie sich oft implantieren lassen, um ersetzbare Diener besser aus der Ferne lenken zu können. Ein Mk. 1 Nekrokortex hat Reichweite 300 m, ein Mk. 2 Nekrokortex 15 km, ein Mk. 3 Nekrokortex 1.500 km; Grad 3 erlaubt dir ferner, dich mit einer einzelnen, dazu bereiten untoten Kreatur nach 1 Stunde Konzentration derart zu verbinden, dass du deine Sinneswahrnehmung auf sie transferieren kannst, als stünde sie unter deiner Kontrolle. Mk. 4 hat planetare Reichweite und erlaubt dir, dich mit einer Anzahl dazu bereiter Untoter in Höhe deines Charismamodifikators (Minimum 1) zu verbinden. Mk. 5 hat systemweite Reichweite und erlaubt dir, dich mit einer Anzahl dazu bereiter Untoter in Höhe deines doppelten Charismamodifikators (Minimum 2) zu verbinden.



PHANTOMBASALGANGLIEN

SYSTEM Gehirn

Phantombasalganglien verschmelzen die zerschmetterte Essenz eines rastlosen Geistes mit einem lebenden Gehirn. Das Ergebnis ist imstande, mentalem Einfluss und Kontrolle zu widerstehen. Addiere den Grad des Nekrotransplantats als Bonus auf Rettungswürfe gegen geistesbeeinflussende Effekte.

Phantombasalganglien Mk. 3 oder höher verleihen dir eine Chance zum Abschütteln geistesbeeinflussender Effekte. Nachdem dir ein Rettungswurf gegen einen geistesbeeinflussenden Effekt misslungen ist oder dir ein Wurf gegen einen solchen Effekt gelungen ist, der dennoch teilweisen Effekt entfaltet, kannst du in der Folgerunde einen neuen Rettungswurf gegen denselben SG ablegen (dies erfordert keine Aktion). Bei Erfolg wird der Effekt gänzlich entfernt. Sollte der geistesbeeinflussende Effekt bereits einen zweiten Rettungswurf gestatten, erlangst du in der Folgerunde nur einen zusätzlichen Rettungswurf.

SCHATTENNERVEN

SYSTEM Wirbelsäule

Schattennerven sind lange Stränge aus teilweise körperlosen untoten Nervenfasern mit starker Verbindung zur Schattenebene. Sie ermöglichen dir, einen Pfad zu beschreiten, der teils auf der Materiellen Ebene und teils auf der Schattenebene liegt. Du kannst entsprechend dem Grad des Transplantates Mal am Tag einen Vorsichtigen Schritt von 3 m anstelle der normalen 1,50 m zurücklegen, solange du dich nicht in einem Bereich hellen Lichts befindest.

SCHWÄCHENDE HAND

SYSTEM Hand

MODELL	SCHADEN
Mk. 1	4W4 Klt
Mk. 2	6W4 Klt
Mk. 3	8W4 Klt
Mk. 4	12W4 Klt
Mk. 5	16W4 Klt

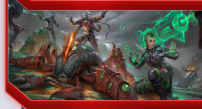
Eine Schwächende Hand ersetzt eine lebende Hand mit einer vertrockneten Extremität, welche lebenden Kreaturen die Lebenskraft entziehen kann. Du kannst als Standard-Aktion einen Waffenlosen Schlag mit der Hand gegen die ERK des Zieles ausführen, um den für das Modell genannten Schaden zuzufügen. Du verursachst nur diesen Schaden plus eventuell zusätzlichen Schaden aufgrund von Waffenspezialisierung, selbst wenn du über andere Fähigkeiten verfügen solltest, die deinen Waffenlosen Schlagschaden erhöhen (z.B. Natürliche Waffen oder das Talent Verbesserter Waffenloser Schlag). Gelingt der Angriff, erlangst du eine Anzahl Temporärer Trefferpunkt in Höhe der Gegenstandsstufe des Nekrotransplantates; diese Temporären TP während 10 Minuten, sofern du sie nicht vorher durch Schaden wieder verlierst oder aus einer anderen Quelle eine höhere Anzahl Temporärer TP erlangst. Nichtlebende Kreaturen und gegen Negativen Energieschaden immune Kreaturen (z.B. dank *Todesschutz*) sind gegen diesen Effekt immun. Nach einem erfolgreichen Angriff mit einer Schwächenden Hand kannst du erst nach 10minütiger Rast zum Zurückerlangen von Ausdauerpunkten wieder mit ihr angreifen; du kannst aber alternativ 1 Reservepunkt aufwenden, um die Hand sofort wieder aufzuladen.

SCHWARZES HERZ

SYSTEM Herz oder Lunge

Ein Schwarzes Herz kann jedes wichtige Organ des Blutkreislaufes verbessern, welches dabei hilft, ein Lebewesen am Leben zu erhalten. Meistens ist dies ein Herz. Ein Schwarzes Herz ist ein Streifen nekromantisch aufgeladenen Fleisches; das Organ, an dem es angebracht wird, verfärbt sich tiefschwarz.

Du erhältst die Vorteile der Umweltschutzfähigkeiten einer Rüstung für eine Anzahl an Tagen gleich der doppelten Gegenstandsstufe. Ein Schwarzes Herz gewinnt automatisch 1 Stunde an Leistungsfähigkeit pro Stunde zurück, in welcher es diese Funktion nicht erfüllen muss. Du erlangst ferner einen Verbesserungsbonus auf Rettungswürfe gegen Gifte, Krankheiten, Geistesbeeinflussende-, Schlaf- und Todeseffekte und Effekte, welche die Zustände Betäubung oder Lähmung hervorrufen in Höhe des Modellgrades des Nekrotransplantates, außer der Effekt wirkt speziell gegen Untote.



ÜBERBLICK
AUSRÜSTUNG
WAFFEN
WAFFENZUBEHÖR
WAFFENFUSIONEN
BESONDERE MATERIALIEN
RÜSTUNGEN
SERVO-RÜSTUNGEN
RÜSTUNGS-VERBESSERUNGEN
AUFWERTUNGEN
TECHNISCHE GEGENSTÄNDE
MAGISCHE GEGENSTÄNDE
HYBRID GEGENSTÄNDE
PERSÖNLICHE GEGENSTÄNDE
DROGEN, GIFTE UND MEDIZINISCHES
ANDERE ERWERBUNGEN
FAHRZEUGE
KLASSEN-OPTIONEN
ARCHETYP: VERBESSERTER
AGENT
ASPIRANT
GESANDTER
MECHANIKER
SOLARIER
SOLDAT
TECHNOMAGIER

STINKDRÜSEN

SYSTEM Haut

Stinkdrüsen sind eine Konzentration untoter Schweißdrüsen, welche hauptsächlich in den Achselhöhlen implantiert werden. Sie können einen üblen Gestank absondern. Du kannst das Nekrotransplantat am Tag in Höhe seines Grad Mal aktivieren, um eine Wolke aus Gestank mit 3 m Radius um dich herum zu erzeugen, die 1 Minute lang besteht. Lebende Kreaturen, die deine Wolke betreten, müssen einen Zähigkeitswurf ablegen; bei Misslingen erhalten sie den Zustand Kränkelnd, solange sie sich in der Wolke aufhalten plus weitere 1W4+1 Runden. Gelingt der Rettungswurf ist die Kreatur für 24 Stunden gegen deinen Gestank immun. Kreaturen, die nicht atmen müssen oder über eine eigene Luftversorgung verfügen, sind gegen deinen Gestank immun. Du kannst als Schnelle Aktion die Verbreitung des Gestankes beenden.

Mk. 4 und Mk. 5 Stinkdrüsen produzieren einen besonders widerwärtigen Gestank, der die meisten Kreaturen in die Flucht schlägt. Nachdem eine Kreatur aufgrund deines Gestankes den Zustand Kränkelnd erhalten hat, muss sie in der Folgerunde einen weiteren Zähigkeitswurf ablegen; bei Misslingen erhält sie den Zustand Übelkeit, solange sie sich in der Wolke aufhalten plus weitere 1W6+2 Runden. Gelingt der Kreatur der Rettungswurf, kränkelt sie weiterhin und muss jede Runde einen erneuten Rettungswurf gegen Übelkeit ablegen, die sie in der Wolke verbleibt.

UNTOTE ADRENALINDRÜSE

SYSTEM Hormone

Eine Untote Adrenalindrüse unterstützt deine eigene Adrenalindrüse oder ein ähnliches Organ. Sie flutet deinen Körper mit nekrotischer Energie, welche vielen Fehlern des lebenden Fleisches entgegenwirkt. Du kannst sie ein Mal am Tag als Bewegungsaktion aktivieren. Dies verleiht dir Immunität gegen Betäubung, Entkräftung, Erschöpfung, Lähmung, Lebenskraftentzug, Schlaf und Todeseffekte für eine Anzahl an Minuten gleich dem Grad des Nekrotransplantates, wirkt aber nicht auf bereits aktive Effekte, unter denen du leidest.

VAMPIRSTIMME

SYSTEM Kehle

Ein Vampirstimme-Nekrotransplantat wird an den Stimmbändern angebracht und verleiht dir einen übernatürlich bedrohlichen Tonfall. Die meisten Empfänger sind zwar davon überzeugt, dass ihre Transplantate von Vampirbruten kämen, allerdings versprechen die Erschaffer derartiges gar nicht. Eine Vampirstimme verleiht einen Verbesserungsbonus in Höhe ihres Grades auf Fertigkeitswürfe für Einschüchtern. Du kannst zudem Einschüchtern nutzen, um eine Kreatur zu drangsalieren, ohne dass ihr eine gemeinsame Sprache sprecht. Gelingt dir der Fertigkeitswurf, kannst du beim Drangsalieren eine einzelne, einfache Forderung übermitteln, z.B. „Geh weg“ oder „Lass ihn in Ruhe“. Spezifische oder komplexe Aufforderungen sind aber nur bei einer gemeinsamen Sprache möglich. Nachdem das Ziel auf diese Weise drangsaliert wurde, ist es gegen diese Fähigkeit dieses Empfängers einer Vampirstimme für 24 Stunden immun.

WISPERNDER WAHN

SYSTEM Gehirn

Ein Wispernder Wahn ist der Funken eines wirren Gedanken eines Allips, der direkt in dein Gehirn oder vergleichbares Organ implantiert wird. Das frenetische Wispern des Funkens durchdringt deine Gedanken und verleiht dir einen Malus von -2 auf weisheitsbasierende Fertigkeits- und Attributswürfe. Du kannst am Tag in Höhe des Grades Mal als Reaktion das Wispern hören, wenn du einen intelligenz-, weisheits- oder charismabasierenden Fertigkeitswurf ablegst, um den Malus des Wahns aufzuheben und einen Verständnisbonus von +5 auf den Wurf zu erhalten. Der Funken liefert dir zudem einen Verbesserungsbonus in Höhe seines Grades auf Rettungswürfe gegen Furchteffekte, sprachabhängige Effekte und Effekte, welche Schlaf oder Verwirrung verursachen.

ZUCKENDE EINGEWEIDE

SYSTEM Kehle

Zuckende Eingeweide verstärken deine Speiseröhre und ersetzen deinen Magen und unteren Verdauungstrakt. Du musst immer noch essen, erleidest aber durch verdorbene Nahrung keine Nachteile. Ferner erlangst du einen Verbesserungsbonus von +4 auf Rettungswürfe gegen Drogen und Gifte, solange diese nicht speziell gegen Untote wirken. Du kannst deine Zuckenden Eingeweide zudem als Bewegungsaktion aus dem Mund ausfahren und beinahe wie eine weitere Gliedmaße nutzen; dabei kannst du aber weder sprechen, noch etwas verschlucken oder den Atem anhalten. Du kannst sie als Bewegungsaktion wieder einfahren.

Die Zuckenden Eingeweide funktionieren je nach Modellgrad (Mk.) anders. Mk. 1 hilft dir beim Balancieren, so dass du nicht die normalen Mali auf Angriffswürfe oder den Zustand Auf dem Falschen Fuß erhältst, solltest du den Zustand Haltlos besitzen, zudem erlangst du einen Situationsbonus von +4 auf Fertigkeitswürfe für Athletik zum Balancieren. Mk. 2 funktioniert wie Mk. 1, erlaubt dir aber zudem, als Schnelle Aktion den Zustand Liegend abzulegen und aufzustehen. Mk. 3 funktioniert wie Mk. 2, allerdings können die Eingeweide zugreifen, was dir erlaubt, eine zusätzliche Hand an Ausrüstung zu halten. Mk. 4 funktioniert wie Mk. 2, allerdings können die Eingeweide zugreifen, was dir erlaubt, zwei zusätzliche Hände an Ausrüstung zu halten. Mk. 5 funktioniert wie Mk. 4, wobei die Eingeweide fünf Mal am Tag wie Mk. 3 Ghuldrüsen angreifen können, solange sie nichts halten. Zuckende Eingeweide, die dir ermöglichen, mehr Ausrüstung zu halten, erhöhen nicht die Anzahl an Angriffen, die dir im Kampf möglich sind, erlauben dir jedoch, einen Gegenstand von maximal Leichter Last in deinem Körper zu verstauen, wenn du sie einziehst. Eine äußere Untersuchung oder Abtasten kann den verborgenen Gegenstand nicht entdecken, wohl aber ein Scanner, wie er an den meisten Checkpunkten zum Einsatz kommt.

TECHNISCHE GEGENSTÄNDE

Technische Gegenstände findet man praktisch überall in der Galaxis, treibt doch die ständig wachsende Nachfrage die Entwicklung, Verbesserung und Verfügbarkeit moderner Gerätschaften an. Magie wird zwar häufig bei Entwicklung und Konstruktion technischer Geräte verwendet und zuweilen sogar schwach in ihre Funktionen integriert, aber dennoch wird Technik meistens als verlässlicher und verständlicher erachtet als mystische Kräfte und übernatürliche Fähigkeiten.

Die folgenden technischen Gegenstände befolgen die Regeln, welche ab Seite 218 im *Grundregelwerk* zu finden sind. Nahezu alle technischen Gegenstände benötigen zum Funktionieren eine Energiequelle, die übrigen sind fast ausschließlich archaische oder persönliche Gegenstände. Manche technischen Gegenstände besitzen eine Kapazität von weniger als 20 (die kleinste verfügbare Batteriegröße). Du kannst zum Nachladen solcher Gegenstände Batterien mit einer Geschwindigkeit von 1 Minute pro übertragener Ladung verwenden.

GEGENSTANDSBESCHREIBUNGEN

Die folgenden Beschreibungen sind alphabetisch organisiert; sollte es mehrere Modelle geben, sind die Gegenstandsstufen angegeben.

ABFALLBESEITIGER — STUFE 20

Dieser Adamantring hat 0,30 m Durchmesser und ist von Schaltkreisen und Drähten umgeben. Ist er aktiviert, löst er alle Masse vollständig auf, die durch ihn hindurchgeschoben wird (oder hineinfällt). Steckt eine Kreatur einen Körperteil in den Ring, erleidet sie 4W20 Punkte Elektrizitäts- und Feuerschaden, während der Körperteil aufgelöst wird. Kreaturen, die klein genug sind, um gänzlich durch den Ring zu passen, erleiden sogar 14W20 Punkte Elektrizitäts- und Feuerschaden. Eine Kreatur, die durch den Ring hindurchgezwungen wird, kann einen Reflexwurf gegen SG 14 ablegen, um dem zu entgehen. Zerstörte Gliedmaßen können nur mittels *Regeneration* oder ähnlich mächtigen Effekten wiederhergestellt werden, während getötete Kreaturen nur mittels *Wunder* oder *Wunsch* ins Leben zurückgeholt werden können. Versuche, größere Abfallbeseitiger herzustellen, sind bislang katastrophal gescheitert, dennoch halten sich Gerüchte über größere, stabile Gerätschaften, welche fortschrittliche Technik verwenden.

ALARMEMPFÄNGER — STUFE 3

Dieses Gerät besteht aus einem metallischen, münzgroßen Sender und einem batteriebetriebenen Empfänger, den du normalerweise verborgen am Körper trägst, z.B. in einer Tasche oder an einem Armriemen unter deiner Kleidung. Du kannst den Sender als Standard-Aktion an einem technischen Gerät anbringen, dass bei Nutzung einen Alarm abgibt, z.B. ein Dosimeter[PW]. Sowie der Sender aktiv ist, gibt das Gerät, an dem er angebracht ist, nicht mehr seinen üblichen Alarm ab. Stattdessen vibriert der Empfänger, erwärmt sich schwach oder alarmiert dich auf andere geräuschlose Weise, so lange du dich nicht weiter als 150 m vom aktivierten Sender entfernt bist. Andere, die auf die normalen Alarmsignale achten, könnten einen Bereich als sicher erachten, während du es besser weißt. Um einen angebrachten Sender zu bemerken, ist normalerweise ein Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 20 erforderlich, wobei der SG höher oder niedriger sein kann abhängig von der Größe des Gegenstandes, an dem der Sender angebracht ist.

ANKERGÜRTEL — STUFE 4

Bei Aktivierung verankert dich dieser Gürtel auf der Stelle und schützt dich vor von Außen einwirkenden Kräften, die dich bewegen würden. Dieser Effekt verleiht dir einen Bonus von +4 auf deine RK gegen Kampfmanöver für Ansturm, Versetzen und Zu-Fall-bringen, verbraucht zugleich aber 1 Ladung pro Minute. Solltest du aus mehr als 3 m Höhe stürzen, aktiviert sich der Gürtel direkt vor dem Aufschlag und halbiert den Fallschaden, wobei er pro Würfel absorbiertem Fallschaden 1 Ladung verbraucht. Sollte er nicht über genug Ladungen hierfür verfügen, absorbiert nur eine Anzahl an Fallschadenswürfeln in Höhe seiner Anzahl an Ladungen. Der Gürtel wirkt nicht Schaden, der durch Landen auf gefährlichen Gegenständen wie z.B. Speerspitzen in einer Fallgrube resultiert.

ANTI-G-STANGE — STUFE 14

Diese zepterartige Stange ermöglicht es dir, die auf einen maximal 30 m entfernten Gegenstand einwirkende Schwerkraft zu kontrollieren. Wenn du das Gerät aktivierst, kannst du einen Gegenstand von maximal 25 Pfund oder 2 Lasteinheiten pro Runde um bis zu 6 m in eine beliebige Richtung bewegen, rauf oder runter eingeschlossen. Dabei darf der Abstand zwischen dir und dem Gegenstand nie größer als 30 m sein. Solltest du versuchen, einen Gegenstand in Händen einer anderen Kreatur zu bewegen, steht dieser Kreatur ein Reflexwurf gegen SG 15 zu, um dies zu vereiteln.

ANTI-G-TRUHE — STUFE 18

Diese Metallkiste ist 0,60 m lang und fasst normalerweise maximal 1 Gegenstand mit 2 Last, 4 Gegenstände mit 1 Last oder bis zu 20 Gegenstände mit Leichte Last. Wenn du die Truhe schließt und aktivierst, reduzieren in den Rahmen integrierte Antischwerkraftmodule die Last der enthaltenen Gegenstände auf 0. Selbst die Last superdichter Materialien wird aufgehoben, solange sie sich im Inneren der Kiste befinden. Du musst die Truhe vor dem Öffnen deaktivieren; dies gibt dem Inhalt sein normales Gewicht zurück

AUTOKARTOGRAF — STUFE 9

Dieses in der Hand getragene holographische Display verfügt an der Unterseite über einen Hangar für Dutzende miniaturisierter fliegender Mikrobots. Wenn du den Autokartograf aktivierst,

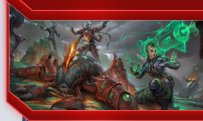


TABELLE 1-23: TECHNISCHE GEGENSTÄNDE

NAME	STUFE	PREIS	HÄNDE	LAST	KAPAZITÄT	VERBRAUCH
Chemischer Analysator	1	150	1	L	20	2/Nutzung
Faltfloß, Einfach	1	350	–	3	20	1/Nutzung
Granatenstörer, Mk. 1	1	250	–	1	20	5/Runde
Habitatkiste	1	375	–	4	20	1/Tag
Holobannerprojektor	1	300	–	L	20	1/Stunde
Laserbohrer	1	200	1	L	20	1/Minute
Musikinstrument, Einfach	1	100	Variiert	Variiert	20	1/10 Minuten
Notsignal	1	100	–	L	20	Variiert
Scanner, Videokamera	1	275	1	L	20	2/Stunde
Schockstift	1	10	1	–	20	1/Nutzung
Strategiespiel, Einfach	1	150	–	Variiert	Variiert	Variiert
Werkzeugsatz	1	200	–	L	–	–
Datenpad	2	55	1	L	20	1/Stunde
Emotionsregulator, Einfach	2	800	–	L	20	1/10 Minuten
Geigerzähler	2	500	1	1	20	1/Minute
Heizeinheit	2	550	–	L	20	2/Stunde
Nanitenhypostift, Braun	2	160	1	L	–	–
Nanofilterhalm	2	450	1	–	20	Siehe Seite {105}
Scanner, Richtmikrophon	2	625	1	L	20	1/Stunde
Ungezieferabwehr, Einfach	2	900	–	–	20	1/Minute
Vergrößerungsbrille	2	900	–	–	20	1/Stunde
Zustandsüberwacher	2	175	–	–	20	1/Stunde
Alarmempfänger	3	1.450	–	–	20	1/Stunde
Holoschleier	3	1.300	–	2	20	1/Stunde
Ionenband	3	275	–	L	–	–
Scanner, Verbesserte Kamera	3	1.375	1	L	20	1/Stunde
Techniker-Übungskästchen	3	1.500	2	1	20	1/Stunde
Weißes Rauschen-Generator	3	1.350	–	1	20	1/10 Minuten
Wundschließer	3	1.200	1	L	20	1/Nutzung
Ankergürtel	4	2.200	–	L	20	Variiert
Granatenstörer, Mk. 2	4	2.100	–	1	40	5/Runde
Haushaltsdrohne, Einfach	4	2.000	–	Variiert	20	1/Stunde
Magnethandschuhe	4	1.950	2	1	20	Variiert
Sensorhelm	4	2.050	–	L	20	2/Stunde
Solarpaneel	4	2.000	–	2	–	–
Warndraht, Mk. 1	4	2.000	–	L	40	1/Stunde
Kehlkopfmikro	5	3.000	–	–	20	1/Stunde
Nanitenhypostift, Purpur	5	450	1	L	10	Variiert
Sichtbrille	5	2.750	–	–	40	1/Stunde
Strategiespiel, Imperiale Eroberung	5	2.850	–	2	20	1/Stunde
Telepathieverzerrer, Klarer	5	3.000	–	–	40	5/Runde
Tragbare Rampe	5	2.700	–	4	40	1/Nutzung
Elektroviskoser Umhang	6	4.000	–	L	40	1/Runde
Musikinstrument, Euphonisches	6	4.500	Variiert	Variiert	80	1/10 Minuten
Nanitenhypostift, Schwarz	6	650	1	L	–	–
Persönlicher Holoprojektor, Helmbefestigter	6	4.150	–	L	40	4/Runde
Smartseil	6	4.000/3m	–	L/6m	40	1/Runde
Subdermaler Extraktor	6	3.850	1	1	20	1/Nutzung
Traktorstrahlhalfter	7	6.000	–	L	80	10/Minute
Ungezieferabwehr, Verbesserte	7	6.500	–	–	40	1/Minute
Granatenstörer, Mk. 3	8	9.300	–	1	40	5/Runde
Reif des Gesandten	8	9.000	–	L	20	2/Stunde
Schwebestiefel	8	8.500	–	1	20	1/10 Minuten
Warndraht, Mk. 2	8	8.800	–	L	40	1/Stunde
Autokartograf	9	13.500	1	1	100	10/Stunde
Nanitenhypostift, Weißer	9	2.300	1	L	–	–
Scanner, Bildmanipulationen erkennende Kamera	9	12.250	1	L	100	2/Stunde

TABELLE 1-23: TECHNISCHE GEGENSTÄNDE (FORTSETZUNG)

NAME	STUFE	PREIS	HÄNDE	LAST	KAPAZITÄT	VERBRAUCH
Telepathieverzerrer, Viridian-	9	13.000	–	–	40	5/Runde
Faltfloß, Hovercraft-	10	17.800	–	4	40	Variiert
Haushaltsdrohne, Elite	10	18.000	–	Variiert	100	1/Stunde
Ladegurt	10	19.000	–	L	100	2/Minute
Nanitenhypostift, Grauer	11	3.500	1	L	–	–
Persönlicher Holoprojektor, schwebender	11	24.500	–	L	40	4/Runde
Umgehungssubroutine	11	23.000	–	–	–	–
Emotionsregulator, fortschrittlicher	12	37.000	–	L	100	1/10 Minuten
Granatenstörer, Mk. 4	12	35.000	–	1	40	5/Runde
Kristallschildgenerator	12	32.000	1	1	100	10/Nutzung
Nanitenhypostift, Grüner	12	5.600	1	L	–	–
Warndraht, Mk. 3	12	32.900	–	L	40	1/Stunde
Telepathieverzerrer, Violetter	13	49.000	–	–	40	5/Runde
Anti-G-Stange	14	65.000	1	L	80	8/Runde
Nanitenhypostift, Roter	14	11.500	1	L	–	–
Synapsenverbindung	14	75.000	–	L	100	5/Runde
Erdungsstiefel	15	105.000	–	L	100	1/Minute
Granatenstörer, Mk. 5	16	165.000	–	1	100	5/Runde
Warndraht, Mk. 4	16	153.000	–	L	40	1/Stunde
Quantenkisten	17	250.000	–	2	100	Siehe Seite {105}
Anti-G-Truhe	18	340.000	–	2	100	1/Stunde
Persönlicher Phasenwechsler	18	380.000	–	1	100	10/Runde
Abfallbeseitiger	20	750.000	–	1	100	10/Runde
Granatenstörer, Mk. 6	20	815.000	–	1	100	5/Runde

wählst du eine Kreuzung des Rasers innerhalb von 15 m aus, zu der du Schusslinie besitzt. Die Mikrobots verteilen sich in einem Würfel mit 30 m Seitenlänge, scannen die Umgebung und senden Daten zurück an die Basis zum Sammeln und Analysieren. Die Mikrobots übertragen die Dimensionen und den Grundaufbau von Räumen, Korridoren und größeren natürlichen Merkmalen wie z.B. großen Möbelstücken. Ihre Sensoren ignorieren lebende Kreaturen, feine Details (wie z.B. Text oder Bilder auf Computermonitoren) und temporäre magische Effekte. Sie zeichnen dauerhafte magische Effekte auf, illusionäre Hindernisse eingeschlossen. Sie können nicht zwischen Illusionen, Hologrammen und echten Gegenständen unterscheiden. Die Daten der Mikrobots werden drahtlos übertragen und unterliegen daher Gegenmaßnahmen wie Störsignalgebern.

Ein Mikrobot ist klein genug, um jede Öffnung von wenigstens 2,5 cm zu passieren. Er kann in der Luft und im Vakuum agieren, Hohe Schwerkraft oder wenigstens Starke Winde überfordern sein Antriebssystem und lassen ihn inaktiv werden. Die Mikrobots geben ein erkennbares Summen von sich und können mit einem Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 15 bemerkt werden.

Eine Minute nach Freisetzung der Mikrobots präsentiert das Display des Autokartografen eine erstellte Karte mit allen Merkmalen innerhalb des Würfels mit gescannten 30 m Seitenlänge als dreidimensionales holografisches Abbild, während die Mikrobots in ihren Hangar zurückkehren. Du kannst diese Bilder als Datei zur späteren Darstellung abspeichern; um an neue Informationen wie z.B. geöffnete Türen oder umgestellte Möbel zu gelangen, müsstest du den Bereich später erneut scannen. Jede Datei ist mit globalen oder astronomischen Koordinaten versehen, so dass du mehrere Karten verbinden und zwischen ihnen wechseln kannst.

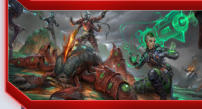
CHEMISCHER ANALYSATOR — STUFE 1

Dieses tragbare Gerät verfügt über einen Teleskopstab, an dessen Ende sich ein Trichter befindet. Es kann leicht mit einer Hand bedient werden und verleiht einen Situationsbonus von +4 auf Fertigkeitswürfe für Mystik, Naturwissenschaften und Technik zum Identifizieren einer unbekannten Droge, eines Giftes, medizinischen Wirkstoffes oder anderer chemischen Substanz.

DATENPAD — STUFE 2

Datenpads gehören den am weitesten verbreiteten tragbaren Computern und sind in Wohnungen, Fabriken und Büros im Grunde allgegenwärtig. Zur Bedienung ist wenigstens eine Hand erforderlich. Nahezu alle Datenpads verfügen über eine integrierte Kommunikationseinheit mit Mikrofon und Lautsprecher, sowie mehrere andere Funktionen wie Datenspeicherung und Verbindungsaufnahme zu Infosphären. Datenpads können einfache Ton- und Videoaufnahmen ausführen, allerdings nicht in derart hoher Auflösung, dass sie vor den meisten Gerichten als Beweise aufgezeichneter Ereignisse gewertet werden würden. Sie können mehrere tausend Stunden an Aufzeichnungen speichern, haben Uhr- und Weckfunktionen, bieten Spiele zum Zeitvertrieb, verfügen über eine Textverarbeitung und zahlreiche weitere, kleinere Funktionen zur Datenverarbeitung und Unterhaltung.

Alle Datenpads besitzen Last Leicht und die meisten sind Computer des 1. Grades mit der Verbesserung Miniaturisierung. Datenpads höheren Grades werden in der Regel nur von Angehörigen der wohlhabenden Oberschichte oder großen Technikfreunden genutzt, da sie noch stärker miniaturisiert werden müssen. Dafür sind sie aber leistungsstärker als viele stationäre



ÜBERBLICK
AUSRÜSTUNG
WAFFEN
WAFFENZUBEHÖR
WAFFENFUSIONEN
BESONDERE MATERIALIEN
RÜSTUNGEN
SERVO-RÜSTUNGEN
RÜSTUNGS-VERBESSERUNGEN
AUFWERTUNGEN
TECHNISCHE GEGENSTÄNDE
MAGISCHE GEGENSTÄNDE
HYBRID GEGENSTÄNDE
PERSÖNLICHE GEGENSTÄNDE
DROGEN, GIFTE UND MEDIZINISCHES
ANDERE ERWERBUNGEN
FAHRZEUGE
KLASSEN-OPTIONEN
ARCHETYP: VERBESSERTER
AGENT
ASPIRANT
GESANDTER
MECHANIKER
SOLARIER
SOLDAT
TECHNOMAGIER

Computer und können trotzdem bequem in einer Hand gehalten werden. In Datenpads können Computermodule und Gegenmaßnahmen zu den üblichen Zusatzpreisen installiert werden. So verfügen z.B. die meisten Datenpads im Militär- oder industriellen Gebrauch über die Verbesserung Gepanzert. Saboteure und Spione tarnen ihre Ausspähgeräte oder Sprengstoffe oft als gewöhnliche Datenpads im Wissen, dass diese unter allen anderen genutzten Datenpads gar nicht auffallen.

ELEKTROVISKOSER UMHANG — STUFE 6

Dieser dünne Umhang ist von leitfähigen Drähten durchzogen und besteht aus einem Polymer, dass seinen Zustand verändert, wenn ein speziell modulierter Stromkreis geschlossen wird. Du kannst den Umhang als Bewegungsaktion aktiveren, so dass seine Außenseite zu einem reibungslosen Gel wird, das dir einen Situationsbonus von +2 auf deine RK gegen Kampfmanöver für Ringkampf und Fertigkeitswürfe für Akrobatik verleiht, um aus einem Ringkampf oder Haltegriff zu entkommen. Wenn du dich irgendwo hindurchzwängst, erhältst du nicht den Zustand Verstrickt, kannst dich aber immer noch nur mit halber Bewegungsrate fortbewegen und weder rennen noch einen Sturmangriff durchführen.

EMOTIONSREGULATOR — STUFE 2-12

Dieses kleine Gerät wird oft im Nacken oder an einem Helm befestigt getragen. Aktiviert generiert es regelmäßige neurologische Impulse, die Gefühlswallungen im Zaum halten.

- **Einfach (Stufe 2):** Ein einfacher Emotionsregulator verleiht dir einen Verständnisbonus von +2 auf Rettungswürfe gegen Furcht- und Gefühlseffekte. Zugleich werden deine Reaktionen abgestumpft und erhältst du einen Malus von -2 auf Initiative- und Reflexwürfe.
- **Fortschrittlich (Stufe 12):** Ein fortschrittlicher Emotionsregulator ist effizienter darin, einen breiteren Bereich extremer Emotionen zu unterdrücken. Dies verleiht dir einen Verständnisbonus von +2 auf Rettungswürfe gegen Furcht-, Gefühls-, Schmerz- und Geistesbeeinflussende Effekte. Ferner kannst nicht auf Blindgespür (Emotionen) und Blindsicht (Emotionen) zurückgreifen. Du erhältst nicht die Mali eines einfachen Regulators.

ERDUNGSSTIEFEL — STUFE 15

Bei Aktivierung erzeugen diese schweren Stiefel um dich herum ein elektromagnetisches Feld, welches Elektrizität in den Boden ableitet. Du erlangst Elektrizitätsresistenz 15. Solange du auf einer Oberfläche stehst, die größer ist als du, erlangen an dich angrenzende Kreaturen Elektrizitätsresistenz 5.

FALTFLOSS — STUFE 1-10

Faltflöße werden in Druckzylindern mit integrierten Pumpen gelagert, welche die Flösse binnen Augenblicken aufpumpen können.

- **Einfach (Stufe 1):** Dieses Faltfloß wird in einem hellroten Plastikzylinder von 0,60 m Länge und 0,15 m Breite gelagert. Bei Aktivierung entfaltet es sich schnell zu einem Plastikboot von 3 m Länge, 1,20 m Breite und 0,60 m Tiefe, das vier Mittelgroße Kreaturen fasst. Mitgeliefert werden vier zerlegbare Plastikruder. Du kannst als Bewegungsaktion einen Knopf drücken und das Boot wieder in den tragbaren Zustand zurückversetzen, sofern nichts und niemand sich darin befindet. Bei Aktivierung oder Deaktivierung wird jeweils 1 Ladung verbraucht.
- **Hovercraft (Stufe 10):** Dieses Notfallhovercraft ist luxuriöser und leistungsstärker als die einfache Version. Bei Aktivierung entfaltet es sich zu einer Hoverkapsel[GRW] mit 40 TP (Beschädigt mit 20 TP oder weniger), ohne Bonus auf Fertigkeitswürfe für Steuerung und ohne Autokontrolle. Du kannst als Bewegungsaktion einen Knopf drücken und ein leeres Hovercraft in den transportablen Zustand zurückführen. Ein Notfall-Hovercraft verbraucht bei Aktivierung oder Deaktivierung jeweils 2 Ladungen und pro angebrochene 10 Minuten Antriebsaktivität 1 Ladung. Du kannst den Antrieb abschalten, so dass er keine Ladung verbraucht. Mit im Lieferumfang sind vier zerlegbare Ruder.

GEIGERZÄHLER — STUFE 2

Da Strahlung für die meisten Kreaturen tödlich, aber mit normalen Sinnen nicht feststellbar ist, haben viele Völker hierfür Sensoren entwickelt, z.B. den Geigerzähler. Diese in der Hand gehaltenen Gerätschaften können Strahlung innerhalb von 36 m wahrnehmen. Das Gerät gibt Pingtöne in unterschiedlichen Tonlagen und Schnelligkeit ab, um auf die Anwesenheit von schwacher, durchschnittlicher, hoher oder starker Strahlung zu verweisen, ferner werden verstrahlte Bereiche auf dem Bildschirm des Gerätes angezeigt. Zur Nutzung eines Geigerzählers musst du jede Runde eine Bewegungsaktion aufwenden. Der Geigerzähler nimmt keine Strahlung hinter 0,90 m Erde oder Holz, 0,30 m Stein, 2,5 cm gewöhnlichen Plastiks, einem dünnen Bleiblech oder einem Kraftfeld wahr.

GRANATENSTÖRER — STUFE 1-20

Wird dieses Gerät als Bewegungsaktion aktiviert, gibt es drahtlos ein Signal ab, welches die Detonationssequenz von Granaten innerhalb von 9 m Entfernung stört. Granaten, die erfolgreich auf der anvisierten Rasterkreuzung landen würden, verfehlen diese zu 50%, während Granaten, die ihr Ziel ohnehin verfehlen würden, 1W6 Felder entfernt landen statt der üblichen 1W4. Ein Granatenstörer wirkt nur auf Granaten, deren Gegenstandsstufe die seine nicht übersteigen. Sollte die Gegenstandsstufe einer betroffenen Granate um wenigstens 5 Stufen niedriger sein, verfehlt sie automatisch ihr Ziel.

- **Mk. 1 (Stufe 1):** Wirkt maximal auf Granaten mit Gegenstandsstufe 1.
- **Mk. 2 (Stufe 4):** Wirkt maximal auf Granaten mit Gegenstandsstufe 4.
- **Mk. 3 (Stufe 8):** Wirkt maximal auf Granaten mit Gegenstandsstufe 8. Eine betroffene Granate der Maximalstufe 3 verfehlt automatisch.
- **Mk. 4 (Stufe 12):** Wirkt maximal auf Granaten mit Gegenstandsstufe 12. Eine betroffene Granate der Maximalstufe 7 verfehlt automatisch.
- **Mk. 5 (Stufe 16):** Wirkt maximal auf Granaten mit Gegenstandsstufe 16. Eine betroffene Granate der Maximalstufe 11 verfehlt automatisch.
- **Mk. 6 (Stufe 20):** Wirkt maximal auf Granaten mit Gegenstandsstufe 20. Eine betroffene Granate der Maximalstufe 15 verfehlt automatisch.

HABITATKISTE — STUFE 1

Eine Habitatkiste ist ein Behälter mit Energieversorgung, der zur Verwahrung kleiner Kreaturen oder Pflanzenproben genutzt wird. Entdecker und Naturkundler nutzen die Kisten häufig, um Proben zu konservieren, sie werden aber auch von Kurieren und Schmugglern verwendet. Man kann die Temperatur und Luftfeuchtigkeit im Inneren einstellen und Nahrungs- und Wasserspender können Kreaturen in der Kiste versorgen, solange diese über Energie verfügt. Die herkömmliche Habitatkiste ist ein Würfel von 0,60 m Kantenlänge, wobei Trennwände es ermöglichen, den Innenraum in mehrere kleinere Bereiche zu unterteilen, in denen jeweils eigene Umgebungsbedingungen existieren.

HAUSHALTSDROHNE

STUFE 4-10

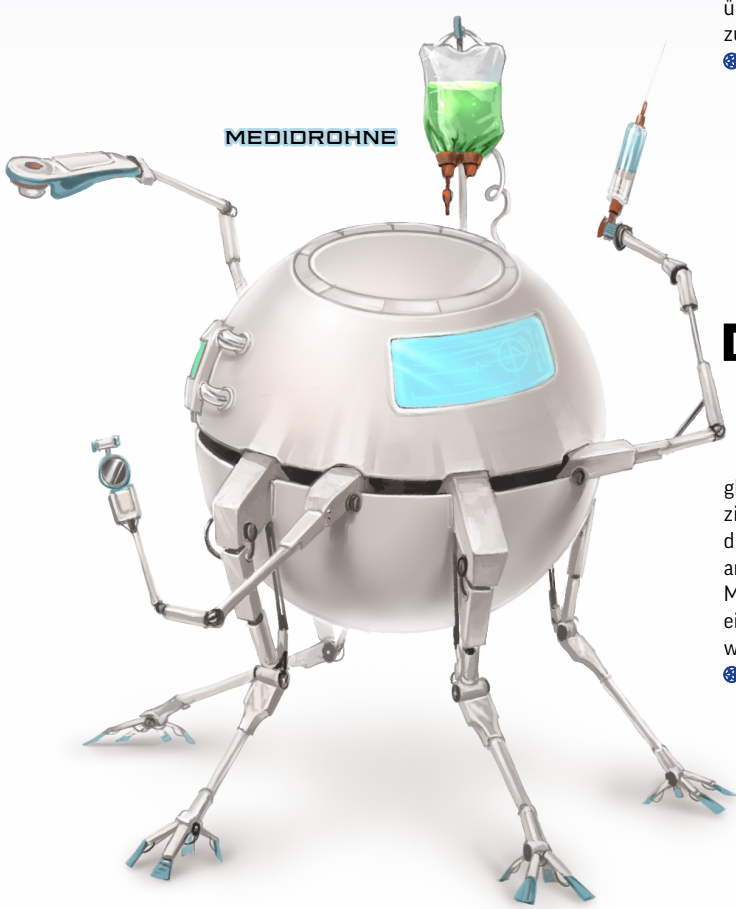
Roboter werden in der ganzen Galaxis für sich wiederholende Arbeitsschritte eingesetzt und um manche Aspekte des Lebens angenehmer zu gestalten. Haushaltsdrohnen verfügen nur über eine rudimentäre Künstliche Intelligenz und sind nur begrenzt imstande, mit unerwarteten Situationen umzugehen, so dass sie jenseits ihrer spezifischen Funktionen kaum nützlich sind. Die Spionagedrohne im *Grundregelwerk* ist eine spezialisierte – und an manchen Orten illegale – Version einer Haushaltsdrohne. Andere Arten von Drohnen sind dagegen in jeder größeren Ortschaft weithin vertreten. Aktiviert verhält sich jede von ihnen wie die aufgeführte Art einer Drohne eines Mechanikers der 1. Stufe und kann von dir kontrolliert werden, als wärst du ein Mechaniker der 1. Stufe; hierzu wird entweder eine dazugehörige Fernbedienung oder ein Computer mit hinzugefügter Steuerung verwendet. Die Haushaltsdrohne kann aber nicht angreifen und besitzt weder Sockel für Waffen, noch Talente oder Möglichkeiten, sie mit weiteren Modifikationen zu versehen neben jenen, die im jeweiligen Eintrag aufgeführt sind. Eine aktivierte Haushaltsdrohne kann sich um ihre Bewegungsrate fortbewegen, ansonsten aber nur jene Handlungen ausführen, die in ihrer Beschreibung aufgeführt sind oder ihr durch Modifikationen ermöglicht werden. Für die meisten Haushaltsdrohnen gibt es ein Basis- und ein Elitemodell; beide Ausführungen können eine (beim Erwerb) gewählte Sprache sprechen. Elitemodelle verfügen zudem oft über zusätzliche Fähigkeiten und größere Autonomität. Manche Mechaniker verleihen ihren Drohnen das Äußere gewöhnlicher Haushalsdrohnen, damit sie weniger auffallen.

ASTROGATIONSDROHNE

STUFE 4

Diese Kleine Drohne soll auf Raumschiffen oder größeren Fahrzeugen die Mannschaft unterstützen und u.a. mit ihrer Rechnerkapazität bei der Navigation oder Astrogation helfen. Die meisten Astrogationsdrohnen ähneln kleinen Kisten mit klauenbewehrten Stummelfüßen, damit sie sich in der Schwerelosigkeit festhalten können. Eine Astrogationsdrohne verhält sich wie die Tarnkappendrohne eines Mechanikers der 1. Stufe, verfügt aber über die Modifikatoren Kletterklauen und Werkzeugarm (Feuerlöscher) anstelle der normalen Ausgangsmodifikationen einer Tarnkappendrohne. Sofern eine Kreatur im Rahmen eines Fertigkeitswurfes für Steuerung zum Bestimmen eines Kurses auf eine Astrogationsdrohne zurückgreifen kann, wird der Zeitaufwand dafür halbiert (meistens von 10 Minuten auf 5 Minuten). Ihre Fertigkeitseinheit ist der Fertigkeit Computer zugeordnet. Eine Astrogationsdrohne wiegt 6 Lasteinheiten.

Elite-Astrogationsdrohne (Stufe 10): Eine Elite-Astrogationsdrohne erhält die Modifikation Fertigkeitssubroutinen (Technik) und besitzt einen Intelligenzwert von 8 statt von 6. Sie kann 5 Ladungen ihrer Batterie aufwenden, um die Handlung Jemand anderem helfen bei der Fertigkeit Technik zum Reparieren eines Raumschiffsrumpfes einzusetzen. Während eines Raumschiffkampfes kann sie ferner einen Ingenieur unterstützen und den SG der Ingenieurshandlung Zusammenflicken um 5 reduzieren.



DIENERDROHNE

STUFE 4

Diese Kleine Drohne soll bei der Kleiderauswahl, Körperpflege und einfachen persönlichen Verwaltungsaufgeben helfen. Eine Dienerdrohne kann jene Sprache sprechen, die sie versteht, ist in der Regel aber ein schlechter Gesprächspartner und redet nur, um dich an gesellschaftliche Verpflichtungen zu erinnern. Eine Dienerdrohne verhält sich wie die Tarnkappendrohne eines Mechanikers der 1. Stufe, verfügt aber anstelle der Anfangsmodifikationen der Tarnkappendohne über die Modifikatoren Manipulatoren und Werkzeugarm (eingebauter Hygienebeutel und übergroßer Spiegel). Die Fertigkeitseinheit ist Wahrnehmung zugeordnet. Eine Dienerdrohne wiegt 6 Lasteinheiten.

Elite-Dienerdrohne (Stufe 10): Eine Elite-Dienerdrohne hat Kultur als Klassenfertigkeit und besitzt einen Fertigkeitsrang darin. Die Fertigkeitseinheit ist Akrobatik zugeordnet und sie verfügt über einen Intelligenzwert von 8 statt von 6. Elite-Dienerdrohnen sind oft geschwätzig. Sie können 10 Minuten aufwenden, um deine Kleidung und dein Äußeres an spezielle gesellschaftliche Situationen anzupassen; dies verleiht dir einen Verständnisbonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Diplomatie, um in dieser Situation die Einstellung einer Kreatur zu verändern.

LASTENTRÄGERDROHNE

STUFE 4

Diese stabile Mittelgroße Drohne ist darauf ausgelegt Lasten zu schleppen und bei Arbeiten zu helfen. Die meisten Trägerdrohnen ähneln stabilen Humanoiden mit großen Panzerketten an den Enden zweier dicker Beine und einer glatten Gesichtsplatte mit zwei optischen Sensoren als einzigen Gesichtszügen. Eine Lastenträgerdrohne verhält sie wie die Kampfdrohne eines Mechanikers der 1. Stufe, verfügt aber anstelle der Anfangsmodifikationen der Kampfdrohne über die Modifikatoren Frachtträger und Manipulatoren. Die Fertigkeitseinheit ist Wahrnehmung zugeordnet. Eine Lastenträgerdrohne wiegt 20 Lasteinheiten.

Elite-Lastenträgerdrohne (Stufe 10): Eine Elite-Lastenträgerdrohne besitzt die Modifikation Energieresistenz (Energieresistenz 10 gegen eine beim Erwerb gewählt Energieart; diese hängt in der Regel von der Umgebung ab, in der die Drohne eingesetzt werden soll – z.B. Feuerresistenz bei einer Lastenträgerdrohne, die in einer Erzschmelze arbeitet).



ÜBERBLICK
AUSRÜSTUNG
WAFFEN
WAFFENZUBEHÖR
WAFFENFUSIONEN
BESONDERE MATERIALIEN
RÜSTUNGEN
SERVO-RÜSTUNGEN
RÜSTUNGS-VERBESSERUNGEN
AUFWERTUNGEN
TECHNISCHE GEGENSTÄNDE
MAGISCHE GEGENSTÄNDE
HYBRID GEGENSTÄNDE
PERSÖNLICHE GEGENSTÄNDE
DROGEN, GIFTE UND MEDIZINISCHES
ANDERE ERWERBUNGEN
FAHRZEUGE
KLASSEN-OPTIONEN
ARCHETYP: VERBESSERTER
AGENT
ASPIRANT
GESANDTER
MECHANIKER
SOLARIER
SOLDAT
TECHNOMAGIER

MEDIDROHNE — STUFE 4

Diese Kleine Drohne ist darauf ausgelegt, grundlegende medizinische Dienst- und Pflegeleistungen zu erbringen. Sie ähnelt einer mechanischen Spinne mit vier Greiffüßen und vier Armen, die mit Spritzen, antiseptischen Applikatoren und Biogelspendern ausgestattet sind. Eine Medidrohne hockt in der Regel über dem Bett ihres Patienten und erbringt Unterstützung von oben. Eine Medidrohne agiert wie eine Tarnkappendrohne eines Mechanikers der 1. Stufe, verfügt aber anstelle der Anfangsmodifikationen der Tarnkappendrohne über die Modifikatoren Kletterklauen und Modifikatoren. Sie behandelt Medizin als Klassenfertigkeit und besitzt einen Fertigkeitsrang darin. Die Fertigkeitseinheit ist Akrobatik zugeordnet und sie verfügt über einen Intelligenzwert von 8 statt von 6. Eine Medidrohne wiegt 6 Lasteinheiten.

Elite-Medidrohne (Stufe 10): Eine Elite-Medidrohne verfügt über die Modifikation Fertigkeitssubroutinen (Medizin), so dass so medizinische Notfallbehandlung leisten kann.

MULIDROHNE — STUFE 4

Diese Mittelgroße, vierbeinige Drohne ist als Reittier und zum Tragen schwerer Lasten ausgelegt, ganz wie Maultiere und andere Lasttiere in der ganzen Galaxis verwendet werden. Die meisten Mulidrohnen ähneln metallischen Vierbeinern mit übergroßen Hufen. Eine Mulidrohne verhält sich wie die Kampfdrohne eines Mechanikers der 1. Stufe, verfügt aber anstelle der Anfangsmodifikationen der Kampfdrohne über die Modifikationen Geschwindigkeit und Reitsattel. Eine Kreatur der Größenkategorie Klein oder kleiner kann auf deiner Mulidrohne reiten. Die Drohne kann modifiziert werden, dass sie eine bestimmte Mittelgroße Kreatur trägt (meistens dich, sofern du Mittelgroß bist); um den Reitsattel an eine andere Mittelgroße Kreatur anzupassen, ist 1 Tag und 100 UPBs erforderlich. Die Fertigkeitseinheit ist Athletik zugeordnet. Eine Mulidrohne wiegt 18 Lasteinheiten.

Elite-Mulidrohne (Stufe 10): Eine Elite-Mulidrohne besitzt die Modifikation Sprungdüsen. Sie kann zudem als Volle Aktion ihren Reitsattel für eine beliebige Mittelgroße oder kleinere Kreatur rekonfigurieren.

HEIZEINHEIT — STUFE 2

Dieses stumpfbraune zylindrische Gerät von der Größe eines Datenpads ist mit Chemikalien von heißen Dschungelwelten befüllt. Aktiviert sorgt ein Stromkreis dafür, dass die Chemikalien in einem 9 m-Radius stetig Hitze abgeben, aber kein Licht. Im Laufe 1 Minute steigt die Temperatur im Wirkungsbereich um 30° C (maximal auf 27° C). Mehrere Heizeinheiten sind nicht kumulativ. Mit Abschalten der Einheit löst sich die Wärme auf. Die Wärme ist im Wirkungsbereich konsistent und überall gleich. Im Wirkungsbereich erhältst du einen Situationsbonus von +2 auf Zähigkeitswürfe gegen umgebungsbedingte Kältegefahren. Bei durchschnittlichen oder starken Winden (*GRW*, S. 400) liefert eine Heizeinheit nur einen Temperaturanstieg von 15° C und nur einen Situationsbonus auf Zähigkeitswürfe gegen Kälte von +1. Bei heftigen oder stärkeren Winden liefert eine Heizeinheit keine Wirkung.

HOLOBANNERPROJEKTOR — STUFE 1

Dieser leichte, auf der Schulter befestigte Hologrammprojektor projiziert leicht nach hinten versetzt das Abbild eines Banners oder Wappens in die Luft über dir. Manche nutzen diese Projektoren, um ihre Ansichten zu verkünden, während andere sie zur Werbung einsetzen. Die meisten Projektionen sind bis zu 0,60 m breit und 0,90 m hoch und können statisch (wie im Fall militärischer Insignien) oder als kurze, sich wiederholende Animationen programmiert werden (z.B. als flackernde Flammen). Ein Holobannerprojektor verleiht dir einen Verständnisbonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Beruf zum Verdienen des Lebensunterhaltes.

HOLOSCHLEIER — STUFE 3

Dieses lose Gewebe aus Draht und Miniaturholoprojektoren wird verwendet, um die anwesenden Kreaturen oder Gegenstände zu tarnen. Ein Holoschleier belegt einen Bereich von 3 m Seitenlänge. Versteckst du dich unter einem aktivierten Holoschleier, erhältst du einen Verständnisbonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Heimlichkeit, solange du liegend und bewegungslos bleibst. Um dich mit einem Holoschleier zu bedecken, benötigst du eine Volle Aktion und einen Fertigkeitswurf für Überlebenskunst gegen SG 10, bei einem Fehlschlag bedeckst du dich nicht richtig und erlangst keinen Bonus auf Würfe für Heimlichkeit. Während du einen Holoschleier benutzt, erlangst du den Zustand Verstrickt, erleidest dabei aber keinen Malus auf Initiative- oder Fertigkeitswürfe für Heimlichkeit.

Das Ablegen eines Holoschleiers ist eine Bewegungsaktion, kann aber auch im Rahmen einer Bewegungsaktion erfolgen, in der du aus dem Zustand Liegend aufstehst. Eine Kreatur mit der Fähigkeit Blindgespür ignoriert den Effekt eines Holoschleiers. Der Holoschleier verleiht dir einen Bonus, während er aktiv ist, verfügt er über keine Ladungen, bist du normal sichtbar.

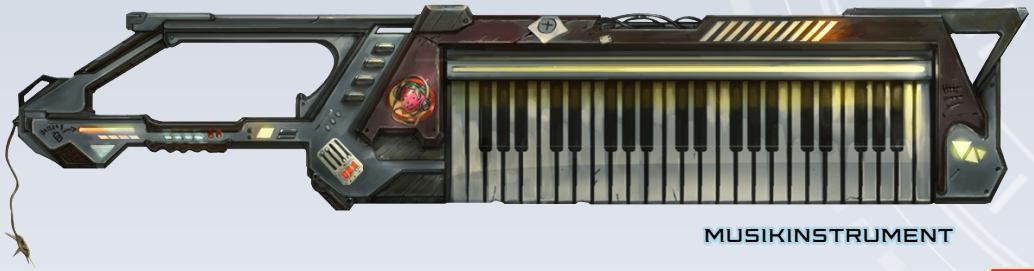
Du kannst 1 Minute aufwenden, um einen maximal Mittelgroßen Gegenstand mit einem Holoschleier zu bedecken, so dass er als natürlicher Teil des Geländes erscheint – du könntest z.B. ein Hoverrad als Fels oder Gebüsch tarnen. Für einen Großen Gegenstand benötigst du zwei Holoschleier, für einen Riesigen oder Gigantischen Gegenstand brauchst du fünf Holoschleier und musst 10 Minuten aufwenden. Ein Kolossaler Gegenstand erfordert wenigstens 10 Holoschleier und 1 Stunde Arbeit. Der SG von Fertigkeitswürfen für Wahrnehmung zum Bemerken oder Entdecken eines Gegenstandes unter einer entsprechenden Anzahl an Holoschleiern steigt um 10. Innerhalb von 3 m Entfernung wird allerdings jeder wenigstens Große Gegenstand unter Holoschleiern automatisch als getarnter Gegenstand bemerkt.

IONENBAND — STUFE 3

Ionenband ist eng auf einer Spindel aufgerollt. Eine Rolle Ionenband passt in die Handfläche einer menschlichen Hand. Es gibt diverse Farbvarianten. Eine Rolle enthält 15 m Band und kann leicht abgeschnitten oder abgerissen werden. Eine Seite trägt einen schwachen Klebstoff, um das Band an Ort zu Stelle zu halten, sollte es um einen Gegenstand herumgewickelt werden. Erhält Ionenband einen Stromstoß, z.B. mittels eines Schockstiftes, siehe unten, verhärtet es sich zu einer Masse plastikartigen Materials mit Härte 8 und 15 TP. Sollte Ionenband als Fessel verwendet werden, so ist ein Stärkewurf gegen SG 28 nötig, um sich zu befreien. Ein zweiter Stromstoß lässt Ionenband seinen Ausgangszustand wieder annehmen. Ein Streifen Ionenband kann etwa 5 Pfund an Gewicht tragen, während ein verfestigter Streifen bis zu 300 Pfund tragen kann. Es gibt viele Einsatzmöglichkeiten für Ionenband außer als Fesseln – man kann damit einfache Gegenstände wie z.B. Leitern anfertigen, Löcher stopfen, Gegenstände zusammenflicken usw.

KEHLKOPFMIKRO — STUFE 5

Diese enganliegende Halskette ist mit einem sehr kleinen Ohrstecker ausgestattet. Es handelt sich um eine drahtlose Kommunikationseinheit mit planetarer Reichweite. Du kannst Audioverbindungen mit leichten Halsbewegungen steuern und lautlos kommunizieren. Wer dich beim Benutzen eines Kehl-



MUSIKINSTRUMENT

kopfmikros beobachtet, muss einen Fertigkeitswurf für Motiv erkennen oder Wahrnehmung gegen SG 20 erfolgreich ablegen, um zu erkennen, dass du ihn zum Kommunizieren nutzt.

KRISTALLSCHILDGENERATOR — STUFE 12

Dieses zepterartige Gerät verdichtet die Atmosphäre zu einer kristallinen Schicht. Wähle bei der Aktivierung des Gerätes eine Seite eines maximal 3 m von dir entfernten Feldes; auf dieser Seite entsteht eine senkrechte Schicht durchsichtigen Kristalls mit 1,50 m Seitenlänge. Die Schicht bietet Teilweise Deckung gegen Angriffe von einer Seite der Schicht nach deiner Wahl. Die Schicht muss Kontakt mit dem Boden oder einer anderen Struktur haben bei ihrer Erschaffung und trägt kein Gewicht. Du kannst alternativ eine undurchsichtige Schicht entstehen lassen, welche die Sichtlinie blockiert. Die Schicht ist zerbrechlich; sie besitzt RK 10, Härte 0 und 10 TP und löst sich ansonsten nach 24 Stunden von selbst auf. Solltest du mit dem Zepter eine neue Kristallschicht innerhalb von 30 m Entfernung zu einer bereits existenten Schicht erschaffen, löst sich die ältere auf, um die neue Schicht auszubilden. Ein Kristallschildgenerator funktioniert nicht ohne Atmosphäre.

LADEGURT — STUFE 10

Dieses schwere Bandelier verfügt über eine große, flache Schließe. Dabei handelt es sich um eine metallische Ladefläche, welche synchronisierte Gerätschaften innerhalb weniger Zentimeter Entfernung von deinem Körper mit Energie versorgt; dies umfasst auch eine Leichte oder Schwere Rüstung oder in eine solche Rüstung installierte Rüstungsverbesserungen. Während der Gurt aktiv ist, kannst du einen aufladbaren Gegenstand an die Ladefläche halten, um ihn mit dem Gurt zu synchronisieren (der Gegenstand muss Ladungen oder eine Batterie verwenden, andernfalls lädt ihn der Gurt nicht auf). Der synchronisierte Gegenstand erlangt pro Minute 1 Ladung, bis er über die maximale Ladungszahl verfügt oder weiter als einige Zentimeter von deinem Körper entfernt wird. In beiden Fällen endet die Synchronisation und der Gurt vibriert leicht, um dich über die verlorene Verbindung in Kenntnis zu setzen. Der Gurt setzt seine Ladungen frei, solange er aktiviert ist, egal ob ein Empfängergegenstand mit ihm synchronisiert ist oder nicht.

LASERBOHRER — STUFE 1

Ein Laserbohrer ist ein in der Hand gehaltener Gegenstand, der einer kurzläufigen Pistole ähnelt. Du kannst ihn als Standard-Aktion einsetzen, um ein 2,5 cm durchmessendes und ebenso tiefes Loch in sich nicht bewegendem Material mit maximal Härte 15 (z.B. Zement, Plastik oder Holz) zu bohren, das niemand am Leib oder in Händen trägt. Der SL kann gestatten, dass du mit mehr Zeitaufwand auch in härtere Materialien bohren kannst. Um einen arbeitenden Laserbohrer wahrzunehmen, ist ein Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 15 erforderlich. Im Kampf ist das Gerät weniger nützlich, kann aber bei einem erfolgreichen Nahkampfangriff als improvisierte Waffe 1 Punkt Feuerschaden verursachen.

MAGNETHANDSCHUHE — STUFE 4

In die Handflächen dieser schweren, widerstandsfähigen Handschuhe sind starke Elektromagnete integriert. Man trägt sie entweder ohne oder über der Rüstung oder schützender Ausrüstung. Die Magnete können als Bewegungsaktion aktiviert werden und verleihen dir einen Verständnisbonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Athletik zum Klettern auf Metalloberflächen, sowie einen Situationsbonus von +4 auf deine RK gegen Kampfmanöver für Entwaffnen (dies betrifft nur von dir gehaltene Metallgegenstände). Die Handschuhe verbrauchen 1 Ladung pro Stunde Aktivität.

Während du eine Kreatur in den Ringkampf verwickelt hast, kannst du als Bewegungsaktion die Magnethandschuhe nutzen, um deinen Griff zu stärken; dies erhöht den SG von Fertigkeitswürfen für Akrobatik um 2, um aus deinem Ringkampf oder Haltegriff zu entkommen, oder um 5, falls die Kreatur aus Metall besteht oder eine beachtliche Menge an Metall (wie z.B. eine Metallrüstung) trägt. Du kannst den Griff als Schnelle Aktion wieder lockern – solange die Magnethandschuhe auf diese Weise genutzt werden, verbrauchen sie 1 Ladung pro Runde.

MUSIKINSTRUMENT — STUFE 1-6

Musikinstrumente sind in der Galaxis beliebt und kommen in allen möglichen Stilen wie Autohörnern, Elektrosynth-Keyboards, Monofilamentgitarren und psychoaktiven Wellenplatten. Von den traditionellsten und klassischsten Instrumenten abgesehen, nutzen sie moderne Technik, um ihren Klang zu verstärken, für Begleitung zu sorgen oder sich drahtlos mit anderen Instrumenten in einer Band oder einem Orchester zu verbinden.

- **Einfach (Stufe 1):** Einfache Musikinstrumente können in Qualität und Dimensionen stark variieren und verleihen einen Verständnisbonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Beruf (Musiker), um den Lebensunterhalt zu verdienen. Nach Maßgabe des SL könnte dieser Bonus auch andere Berufsfertigkeiten betreffen. Einfache Instrumente wiegen in der Regel 1 Lasteinheit und können in einer Hand getragen werden, selbst wenn zum Spielen zwei Hände nötig sind.
- **Euphonisch (Stufe 6):** Diese Instrumente sind speziell darauf ausgelegt, nahe Zuhörer mit dröhnenden Noten und unterschwelligen Riffs aufzuwühlen, welche die meisten Völker erhebend finden. Während du ein aktiviertes euphonisches Musikinstrument spielst, kannst du als Bewegungsaktion einen Fertigkeitswurf für Beruf (Musiker) gegen SG 20 ablegen. Bei Erfolg kannst du bei maximal 9 m entfernten Verbündeten den Zustand Fasziniert oder Erschüttert für 1 Runde + 1 weitere Runde pro 5 Punkte, um die du den SG übertriffst, unterdrücken. Die Wirkungsdauer des fraglichen Zustandes läuft weiter, sollte nach Ende der Wirkungsdauer des Instrumenteneffektes der Zustand noch bestehen, lebt er augenblicklich wieder auf.

NANITENHYPOSTIFT — STUFE 2-14

Nanitenhypostifte sind einfache einmalig einzusetzende, vorgefertigte Gerätschaften. Sie ähneln grob Schreibstiften und können spezialisierte Naniten in den Körper einer Kreatur injizieren, um viele Arten von geistigen und körperlichen Verletzungen zu heilen. Es gibt sieben Arten von farbkodierten Nanitenhypostif-



ten (siehe Tabelle). Jeder Stift besitzt einen von seiner Farbe bestimmten Effekt; diese technischen Effekte funktionieren wie die vermerkten Zauber und nutzen anstelle einer Zauberstufe deine Fertigkeitsränge in Medizin (z.B. im Falle eines Weißen Nanitenhypostifts). Ein Nanitenhypostift kann ein Mal benutzt werden und ist danach wertlos.

TABELLE 1-24: NANITENHYPOSTIFT

FARBE	STUFE	EFFEKT
Braun	2	*Schwächeres Zustand entfernen*
Purpur	5	*Zustand entfernen*
Schwarz	6	*Teilweise Genesung*
Weiß	9	*Leiden entfernen*
Grau	11	*Radioaktivität entfernen*
Grün	12	*Genesung*
Rot	14	*Mächtiges Zustand entfernen*

NANOFILTERHALM — STUFE 2

Diese dünne Röhre enthält Nanomaschinen und mehrere Filter, welche Verschmutzungen zerstören oder in einem auswaschbaren Behälter in der Mitte des Halmes festsetzen. Wenn du einen Nanofilterhalm aktivierst, werden dadurch getrunkene, wasserbasierende Flüssigkeiten automatisch gefiltert und gereinigt, was alle Gifte, Krankheitserreger und Drogen in der Flüssigkeit entfernt. Ein Nanofilterhalm verbraucht pro angebrochener 4 l gefilterten Wassers 1 Ladung.

NOTSIGNAL — STUFE 1

Nach seiner Aktivierung gibt diese kleine, kapselförmige Gerätschaft alle 6 Sekunden einen hellen roten Lichtblitz aus einem Projektor an ihrer Spitze ab. Dies verbraucht 1 Ladung am Tag. Das Notsignal überträgt ferner seine eigene Position. Jede Gerätschaft, welche imstande ist, Signale zu empfangen, kann ein Notsignal empfangen. Das Signal kann sodann mit einem Fertigkeitswurf für Technik oder Überlebenskunst gegen SG 15 zurückverfolgt werden. Ein Notsignal hat eine Reichweite von 150 km in offenem Gelände, allerdings wird die Reichweite in Hügeln oder Wäldern halbiert und in Bergen oder Unterwasser sogar geviertelt. Alternativ kann ein Notsignalgeber an das Kommunikationssystem eines Raumschiffes oder Fahrzeuges gekoppelt werden; in diesem Fall verbraucht es 1 Ladung pro Stunde und übernimmt es die Reichweite der entsprechenden Kommunikationseinheit.

Manche Technikerorganisationen und Mechanikergesellschaften nutzen solche Übungskästchen als letzte Prüfung für neue Anwärter und platzieren Preise oder Zertifikate darin.

PERSÖNLICHER HOLOPROJEKTOR — STUFE 6-11

Ein Persönlicher Holoprojektor funktioniert wie ein Abbildscanner und ein Holoprojektor.

Helmbefestigt (Stufe 6): Die am weitesten verbreiteten Persönlichen Holoprojektoren sind mittels schwenkbarer Teleskopstangen an Helmen befestigt. Nach Aktivierung des Holoprojektors benötigt er 1 Runde, um dich zu umkreisen und dein aktuelles Äußeres zu scannen. In der Folgerunde erzeugt er ein holografisches Duplikat von dir in einem von dir bestimmten Feld innerhalb von 6 m Entfernung (bzw. in mehreren Feldern, solltest du eine Große Kreatur sein). Dieses Hologramm umfasst kleinere Geräusche, aber keine verständliche Sprache. Es ahmt deine tatsächlichen Bewegungen nach (wie vorwärtsgehen, eine Waffe heben usw.), bewahrt aber die festgelegte Entfernung. Du darfst dich nicht weiter als 6 m von dem Abbild entfernen und musst zudem Sichtlinie behalten, andernfalls löst sich das Hologramm in statischem Rauschen auf. Um das Duplikat als Hologramm zu erkennen, sind eine Bewegungsaktion und ein Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 20 nötig. Solltest du den Holoprojektor abschalten oder ihm die Ladungen ausgehen, muss er bei der nächsten Aktivierung einen neuen Scan von dir anfertigen.

Schwebend (Stufe 11): Ein Schwebender Persönlicher Holoprojektor ist ein 5 cm durchmessender, kugelförmiger Mikrobot mit besserer Bilderzeugungssoftware und Daten zu deiner Art dich zu bewegen, zu sprechen und wie du dich verhälst. Der Schwebende Persönliche Holoprojektor funktioniert wie die helmbefestigte Version, allerdings kann das Hologramm auch mit deiner Stimmlage sprechen und der SG von Fertigkeitswürfen für Wahrnehmung zum Identifizieren des Hologramms ist 30. Da der Schwebende Persönliche Holoprojektor nicht an dir befestigt ist, kann das Abbild bis zu 30 m von dir entfernt sein und erfordert keine Sichtlinie – es muss sich aber innerhalb von 6 m zum Mikrobot und innerhalb von dessen Sichtlinie befinden. Der Schwebende Persönliche Holoprojektor kann deine Anweisungen mündlich oder per Signal von einer Kommunikationseinheit oder einem Datenpad mit einem installierten Kontrollmodul erhalten. Er verfügt über Klangunterdrückung und eine sich an die Lichtverhältnisse anpassende Hülle, um weniger aufzufallen. Eine Kreatur kann ihn dennoch mit einem Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 25 entdecken. Die Entdeckung des Mikrobots enthüllt aber nicht automatisch, dass dein Duplikat ein Hologramm ist, kann Kreaturen aber einen Hinweis darauf geben, dass etwas nicht stimmt. Der Holoprojektor ist ein Sehr kleines Technisches Konstrukt mit RK 20, Härte 8, 10 TP und einer Bewegungsrate für Fliegen von 12 m (perfekt). Er kann keine Angriffe ausführen und scheitert bei anstehenden Rettungswürfen. Sowie er nur noch über 4 Ladungen verfügt kehrt er sofort zu dir zurück. Deine Kommunikation mit dem Schwebenden Persönlichen Holoprojektor nutzt ein drahtloses Signal und ist daher empfindlich gegenüber Gegenmaßnahmen wie Störsignalgebern.

PERSÖNLICHER PHASENWECHSLER — STUFE 18

Ein Persönlicher Phasenwechsler arbeitet auf subatomischer Ebene, um sich und seinen Träger aus der Phase zu bringen. Die gestattet dem betroffenen Material, ohne Interaktion mit der übrigen physischen Welt zu existieren. Ein Persönlicher Phasenwechsler ist ein enganliegender Anzug, der über der meisten Kleidung und den meisten Leichten Rüstungen, nicht aber über Schweren Rüstungen und Servorüstungen getragen werden kann. Wenn du einen Persönlicher Phasenwechsler aktivierst, erhältst du den Zustand Körperlos, erlangst aber nicht die Fähigkeit, dich mit deiner Höchstgeschwindigkeit fortzubewegen, solange dies dir nicht ein anderer Effekt ermöglicht. Der Phasenwechsler verfügt über Antigravrepulsoren, die dir eine Bewegungsrate für Fliegen von 9 m (durchschnittlich) verleihen. Im körperlosen Zustand kannst du keine Gegenstände halten und deine nichtmagischen Angriffe verursachen nur halben Schaden (magische Angriffe sind davon nicht betroffen). Du kannst magische und andere Gegenstände normal benutzen, die du unter dem Anzug trägst.

QUANTENKISTEN — STUFE 17

Diese silbernen Kisten werden stets in Paaren verkauft. Mächtige Konzerne nutzen sie, um Wertgegenstände zu schmuggeln, aber ihre Einsatzmöglichkeiten sind im Grunde unbegrenzt. Du

kannst mit 1 Minute Aufwand einen Gegenstand von maximal 1 Last in jeder Kiste versiegeln, wonach die Inhalte der Kisten einer Quantenverstrickung unterliegen. Dies verbraucht 25 Ladungen und macht beide Gegenstände effektiv nichtexistent – auch Zauber und Effekte wie *Magie entdecken* können sie nicht wahrnehmen. Solange beide Kisten sich auf derselben Ebene befinden, kannst du als Standard-Aktion einen der verstrickten Gegenstände benennen und eine der Quantenkisten öffnen. Dies verbraucht 25 Ladungen. Der genannte Gegenstand erscheint augenblicklich in der geöffneten Kiste, während der andere Gegenstand in die andere Kiste des Paares verschwindet, egal wo diese sich befindet. Effekte, die Dimensionsreisen unterbinden, blockieren die Aktivierung einer Quantenkiste, während Effekte, die Signale blockieren, dies nicht tun. Sollte eine Kiste zerstört oder funktionsunfähig gemacht werden, gehen die Inhalte beider Kisten des Paares verloren.

REIF DES GESANDTEN — STUFE 8

Die eleganten Stirnreife erlangten Bekanntheit durch erfolgreiche Laschunta-Diplomaten. Sie verfügen über Ausläufer, die zum Kiefer hinabreichen. Wird der Reif angelegt, können zwei mit ihm verbundene Ohrstecker verwendet werden. Bei der Herstellung wird ein Reif des Gesandten auf eine Sprache codiert. Wird diese Sprache innerhalb von 9 m Entfernung gesprochen, übersetzt der Reif sie in die Gemeinsprache. Ferner werden deine Worte auf Gemeinsprache in diese Sprache übersetzt. Es gibt auch Varianten, welche eine andere Sprache als die Gemeinsprache nutzen. Ein Reif des Gesandten kann nur zum Übersetzen zwischen den beiden Sprachen verwendet werden, auf die er programmiert ist. Er zeichnet automatisch alle von ihm übersetzten Worte auf; an seiner rechten Unterseite befindet sich ein Schalter, um die Wiedergabe abzuspielen. Das Aufzeichnungsvermögen fasst 10 Stunden. Wird der Wiedergabeschalter als Volle Aktion betätigt, werden alle gespeicherten Unterhaltungen gelöscht.

SCANNER — STUFE 1-9

Scanner sind weitverbreitete Gegenstände, die es dir erlauben, deine Sinne zu erweitern und deine Erlebnisse aufzuzeichnen. Manche spezialisierten Scanner können auch andere Sinne verleihen wie z.B. Blindgespür oder Hindurchspüren, allerdings erfordern sie oftmals auch eine ständige Überwachung oder verleihen andere Nachteile. Beispiele für Scanner sind Lasermikrophone, Bewegungsmelder und Röntgenblickbrillen.

- **Videokamera (Stufe 1):** Die typischste Art von Scanner ist eine Videokamera, die eine Hand zur Benutzung benötigt. Eine Videokamera verfügt über gewöhnliche Sicht wie ein Mensch und 10fache Vergrößerung. Sie kann bis zu 4 Stunden lang aufzeichnen, die Aufzeichnung kann auf fast jeden Computer zum Betrachten runtergeladen werden.
- **Richtmikrophon (Stufe 2):** Ein Richtmikrophon verstärkt dein Gehör hinsichtlich aus einer bestimmten Richtung kommender Geräusche. Du erhältst einen Verständnisbonus von +2 auf gehörbasierende Fertigkeitswürfe für Wahrnehmung in einem 18 m-Kegel, erleidest aber einen -2 auf solche Würfe hinsichtlich Geräuschen aus anderen Richtungen. Ein Richtmikrophon kann bis zu 12 Stunden lang Geräusche aufzeichnen. Du benötigst keine Aktion, um ein Richtmikrophon einzusetzen, wohl aber eine Bewegungsaktion, um seine Ausrichtung zu ändern.
- **Verbesserte Kamera (Stufe 3):** Eine Verbesserte Kamera funktioniert wie eine Videokamera, erfasst aber eine größere Bandbreite an Wellenlängen, Infrarot eingeschlossen. Verbesserte Kameras verfügen über Dämmersicht und Dunkelsicht 18 m. Eine Verbesserte Kamera kann bis zu 24 Stunden an Material aufzeichnen.
- **Bildmanipulationen erkennende Kamera (Stufe 9):** Eine Bildmanipulationen erkennende Kamera funktioniert wie eine Verbesserte Kamera, verfügt aber über multispektrale Bilderkennungssoftware, welche die leichten Fehler in Beleuchtung und Schattenwurf erkennt, die Hologramme und Illusionen begleiten. Solche Kameras untersuchen automatisch verschiedene Wellenlängen, um echte Gegenstände zu erkennen und abzubilden, während Hologramme und Illusionen als solche mittels Text oder z.B. schraffierter Umrahmung ausgezeichnet werden. Bildmanipulationen erkennende Kameras identifizieren Hologramme und Illusionen automatisch mittels Hindurchspüren (Sicht); Abbilder, welche speziell Kameras oder andere Überwachungssysteme täuschen sollen (z.B. *Holografisches Abbild* und *Unauffindbarkeit*), sind hiervon ausgenommen. Solche Kameras erkennen auch nicht automatisch nichtmagische Verkleidungen oder solche, bei denen nur mindere Technik zum Einsatz kommt.

SCHOCKSTIFT — STUFE 1

Ein Schockstift ist ein kleines stiftartiges Gerät, mit dem ein schwacher Stromstoß versetzt werden kann. Dieser Stromstoß verursacht 1 Punkte Elektrizitätsschaden bei einem erfolgreichen Nahkampfangriff, der Stift ist eine Improvisierte Waffe. Ein Schockstift wird meistens eingesetzt, um Ionenband (siehe oben) und andere Ionenbindungstechnik zu aktivieren oder zu deaktivieren.

SCHWEBESTIEFEL — STUFE 8

Diese modischen Stiefel enthalten Antigravitationsschaltkreise, die dich bei Aktivierung etwa 2,5 cm über dem Boden schweben lassen. Dabei zählst du nicht als fliegend, sondern bewegst dich mit deiner normalen Bewegungsrate voran. Du kannst dich über festen Boden und über Wasser bewegen, nicht aber unter Wasser, dabei aber Schwieriges Gelände ignorieren. Wenn du eine Bewegungsaktion nutzt, um dich mit deiner Bewegungsrate fortzubewegen, kannst du deine Schwebestiefel überlasten, um deine Bewegungsrate am Boden um 6 m zu erhöhen. Diese zusätzliche Bewegungsrate gilt als Verbesserungsbonus. Die Schwebestiefel müssen sich im Anschluss 1 Minute lang abkühlen, ehe du sie wieder überlasten kannst. Schwebestiefel funktionieren nicht, während du den Zustand Beladen oder Überladen besitzt.

SENSORHELM — STUFE 4

Dieser nach vorn offene Helm aus blauem Polymer verfügt über einen Nylonkinnriemen und einen justierbaren, getönten Visor, so dass er bis auf Mund und Kinn das Gesicht des Trägers verdecken kann. Auf der Innenseite des Visors befindet sich ein bei Aktivierung erscheinendes Display. Ist der Helm aktiviert, nehmen externe Bewegungssensoren plötzliche Bewegungen und subtile visuelle Hinweise auf; dies verleiht dir einen Verständnisbonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Wahrnehmung, um innerhalb von 18 m Entfernung sich bewegende Ziele zu bemerken. Der Helm lässt sich so einstellen, dass ein zirpender Alarm nahe deinem Ohr erklingt, wann immer sich eine wenigstens Kleine Kreatur innerhalb von 18 m annähert; nichtsichtbare (z.B. unsichtbare) Kreaturen lösen diesen Alarm nicht aus. Jede geschlossene Tür und substantiell störende Wand reduziert die Reichweite des Helms um jeweils 6 m. Der Alarm ist laut genug, um dich automatisch zu wecken, er weckt aber keine nahen Schläfer.

SICHTBRILLE — STUFE 5

Wer Bereiche erkundet, in denen Nebel, Rauch, Blattwerk oder dergleichen die Sicht erschweren, weiß einen unbehinderten Blick zu schätzen. Eine Sichtbrille liegt eng über den Augen auf



STRATEGIESPIEL

und kann unter einem Helm oder sogar anderen Sehhilfen getragen werden. Während du die Brille trägst, erhalten Ziele dir gegenüber keine Tarnung durch Nebel, Rauch oder ähnliche Gase und Vegetation. Die Brille hilft dir nicht gegen Ziele, die über Vollständige Tarnung verfügen.

SMARTSEIL — STUFE 6

Dieses dicke industrielle Kabel aus gewobenem Plastik enthält spezielle Chemikalienketten, welche sich auf elektronische Signale hin zusammenziehen, dehnen und verdrehen. Eine Einheit Steuerbaren Kabels verfügt an einem Ende über ein schmales Batteriefach. Wenn du das Kabel aktivierst, kannst du seine Form verändern, indem du Signale von einem Datenpad oder einer Kommunikationseinheit versendest. Du kannst das Kabel anweisen, sich zusammenzurollen, sich zu entrollen, sich um Gegenstände zu winden oder steif zu werden. Ferner kannst du es anweisen, in bestimmten Abständen Verdickungen zu bilden, so dass man es hinsichtlich Athletik zum Klettern als geknotetes Seil behandeln kann. Um dem Kabel einen Befehl zu geben, musst du eine Bewegungsaktion aufwenden.

Sollte das Kabel inaktiv sein oder ihm die Ladungen ausgehen, kann es keine Befehle mehr annehmen und wird wie ein Kabel aus einer Adamantlegierung behandelt, nur basieren seine Härte und Trefferpunkte auf seiner Gegenstandstufe.

SOLARPANEEL — STUFE 4

Du kannst dieses dünne, schwarze Paneel mit 1,50 m-Kantenlänge als Volle Aktion ausrollen. Es absorbiert sodann Solarenergie und wandelt sie in Strom um, so dass sie als Nachladestation fungieren kann. In direktem Sonnenlicht benötigt ein Solarpaneel 10 Minuten, um bei einer Batterie oder Energiezelle 1 Ladung wiederherzustellen. Sollte es tagsüber bewölkt sein, wird für 1 Ladung 1 Stunde benötigt.

STRATEGIESPIEL — STUFE 1-5

In der Galaxis gibt eine atemberaubende Menge und Vielfalt an Brett- und Computerspielen, beginnend mit ehrwürdigen Brettspielen und endend bei Computerspielen für einen Spieler, die auf Datenpads oder sogar Kommunikationseinheiten erhältlich sind. Bei manchen Kulturen stellen sie sogar hochgeschätzte Freizeitbeschäftigungen dar. Nur körperliche Strategiespiele besitzen einen Lastwert; Computerspiele haben keinen Lastwert, verbrauchen aber in der Regel 1 Ladung pro Spielstunde.

- **Einfach (Stufe 1):** Verbringen zwei bis sechs Charaktere 1 Stunde damit, zusammen ein einfaches Strategiespiel zu spielen, kann jeder einen Intelligenzwurf ablegen. Das höchste Ergebnis bestimmt den Sieger (wiederhole den Wurf bei einem Gleichstand). Wenn der Sieger beim nächsten Mal gegenüber einem anderen Mitspieler die Handlung Jemand anderem helfen nutzt, wird der SG des Jemand anderem helfen-Wurfes um 1 reduziert. Ein Einfaches Strategiespiel kann diesen Vorteil nur ein Mal pro Woche liefern.
- **Imperiale Eroberung (Stufe 5):** Imperiale Eroberung ist ein uraltes Brettspiel mit täuschend einfachen Regeln und hoher strategischer Tiefe. Heutzutage wird es meistens mittels komplexer holografischer Interfaces gespielt. Bis zu vier Spieler können sich an einer meistens 30 Minuten langen Partie beteiligen. Am Ende einer ungestörten Partie kann jeder Spieler einen Intelligenzwurf gegen SG 20 ablegen; ein Erfolg verleiht taktische Erkenntnisse: Für die nächsten 8 Stunden erlangt ein fraglicher Charakter einen Bonus von +1 auf seine RK gegen Gelegenheitsangriffe. Nehmen zwei solche Charaktere denselben Gegner in dieser Zeit in die Zange, steigt der Bonus auf Angriffswürfe aus In die Zange nehmen um 1. Der Bonus aus Imperiale Eroberung ist nicht mit sich selbst kumulativ.

SUBDERMALER EXTRAKTOR — STUFE 6

Der bösartig wirkende, an einem Ende mit einer Klaue ausgestattete Stab wird genutzt, um fremdartige Gegenstände unter der Haut aufzuspüren und schnell zu entfernen. Du kannst ihn nur bei einem bewusstlosen oder dazu bereiten Ziel nutzen. Das Klauenende enthält einen empfindlichen Sensor, welcher das genetische Material des Zieles analysiert und dann fremden Objekten scannt (dies schließt außerirdische Eier, biotechnische und kybernetische Verbesserungen, implantierte Sender etc. ein). Um einen anomalen Gegenstand aufzuspüren, nutzt du eine Bewegungsaktion und legst einen Fertigkeitswurf für Computer oder Medizin gegen SG 15 oder SG 10 + Stufe des implantierten Gegenstandes (höherer Wert) ab. Sollte das implantierte Material als Teil eines Kreaturenangriffes implantiert worden sein, ist der SG 15 + HG der fraglichen Kreatur. Als Standard-Aktion kannst du den Subdermalen Extraktor nutzen, um entdecktes anomales Material zu entfernen. Dies erfordert in der Regel einen Fertigkeitswurf für Medizin gegen SG 25; der SL kann diesen SG anheben oder senken (z.B. wenn der Gegenstand besonders klein ist oder sich mit dem Innenleben des Zieles verbunden hat). Unabhängig vom Erfolg des Wurfes erleidet das Ziel 1W6 Punkte Hiebschaden. Jeder Scan verbraucht 1 Ladung. Jeder Versuch, einen Gegenstand zu entfernen, verbraucht 1 Ladung. Solltest du den Subdermalen Extraktor bei dir selbst anwenden, steigt der SG der Fertigkeitswürfe um 2.

Ein Subdermaler Extraktor kann zwar verwendet werden, um schnell kybernetische oder andere Verbesserungen zu entfernen, allerdings greifen nur die berüchtigtsten Hinterhofläden darauf zurück; auch können solche Verbesserungen nicht wiederverkauft werden.

SYNAPSENVERBINDUNG — STUFE 14

Diese schweren Stirnreifen scheinen aus verwobenen Chitinplatten zu bestehen und werden stets in Paaren verkauft. Jeder Reif verfügt über maximal 100 Ladungen und verbraucht 5 Ladungen pro Runde. Wenn du und eine andere Kreatur diese Stirnreifen tragen und aktivieren, profitiert ihr beide von einer mentalen Verbindung mit 18 m Reichweite, die den jeweils anderen sofort über wahrgenommene Gefahr informiert. Dies verleiht beiden Trägern einen Verständnisbonus von +2 auf Initiative- und Fertigkeitswürfe für Wahrnehmung. Ist ein Träger sich eines Kampfbeteiligten gewahr, gilt dies auch für den anderen. Ein Träger kann von einer Gefahr nur überrascht werden, wenn auch der andere Träger überrascht ist. Sollte einem Träger ein Willenswurf zum Anzweifeln eines Illusions-

ÜBERBLICK
RÜSTUNG
WAFFEN
WAFFENZUBEHÖR
WAFFENFUSIONEN
BESONDERE MATERIALIEN
RÜSTUNGEN
SERVO-RÜSTUNGEN
RÜSTUNGS-VERBESSERUNGEN
AUFWERTUNGEN
TECHNISCHE GEGENSTÄNDE
MAGISCHE GEGENSTÄNDE
HYBRID GEGENSTÄNDE
PERSÖNLICHE GEGENSTÄNDE
DROGEN, GIFTE UND MEDIZINISCHES
ANDERE ERWERBUNGEN
FAHRZEUGE
KLASSEN-OPTIONEN
ARCHETYP: VERBESSERTER
AGENT
ASPIRANT
GESANDTER
MECHANIKER
SOLARIER
SOLDAT
TECHNOMAGIER

effektes gelingen, zweifelt auch der andere Träger die Illusion an. Diese Verbindung ermöglicht keine Übertragung von Gedanken oder andere Kommunikation.

Du kannst immer nur eine Synapsenverbindung tragen.

TECHNIKER-ÜBUNGSKÄSTCHEN — STUFE 3

Diese kleine Schachtel ist von verschiedenen Schaltkreisen, elektronischen Schlössern, Zahnrädern und anderen Mechanismen bedeckt, welche du öffnen oder umgehen musst, um an den Hohlraum im Herzen des Kästchens heranzukommen. Die Mechanismen befinden sich in Bewegung und arrangieren sich automatisch neu, so dass eine Vielzahl an Kombinationen möglich ist. Wurde das Kästchen geöffnet, setzt es seine Mechanismen zurück, so dass der Prozess wieder von vorn begonnen werden kann. Die Nutzung eines Techniker-Übungskästchens verbessert dein Können, hierzu musst du 1 Stunde aufwenden und einen Fertigkeitswurf gegen SG 25 ablegen. Gelingt dir der Fertigkeitswurf reduzierst du für die nächsten 24 Stunden den Zeitaufwand von Würfen für Technik zum Ausschalten von Mechanismen um 2 Runden (bis auf ein Minimum von 1 Runde). Du kannst stets nur von einem Kästchen zugleich profitieren.

TELEPATHIEVERZERRER — STUFE 5-13

Bei diesem faustgroßen Gegenstand handelt es sich um einen psychoaktiven Kristall in einer speziell energetisch versorgten Fassung. Er kann als Bewegungsaktion aktiviert oder deaktiviert werden. Aktiviert erzeugt er eine telepathiestörende Resonanz. Innerhalb von 9 m Entfernung zu einem Telepathieverzerrer funktioniert Begrenzte Telepathie nicht und wird andere telepathische Kommunikation hoffnungslos unverständlich, außer Sender und Empfänger beherrschen eine gemeinsame Sprache. Die Farbe des im Gerät verbauten Kristalls bestimmt seine Fähigkeiten:

- **Klarer (Stufe 5):** Die ist die Basisversion des Telepathieverzerrers.
- **Viridian- (Stufe 9):** Ein Telepathieverzerrer mit einem Viridiankristall verleiht ferner einen Malus von -1 auf Rettungswürfe gegen alle Zauber und Effekte der Kategorien Furcht, Gefühl, Geistesbeeinflussung oder Schmerz innerhalb von 9 m.
- **Violetter (Stufe 13):** Ein Telepathieverzerrer mit einem violetten Kristall verleiht einen Malus von -2 auf Rettungswürfe gegen alle Zauber und Effekte der Kategorien Furcht, Gefühl, Geistesbeeinflussung oder Schmerz innerhalb von 9 m. Als Bewegungsaktion kannst du bestimmen, ob eine oder mehrere dieser Kategorien von diesem Malus ausgenommen sein sollen, und als weitere Bewegungsaktion solche Ausnahmen wieder aufheben.

TRAGBARE RAMPE — STUFE 5

Bei Aktivierung faltet sich diese schwere Metallkiste mit 0,30 m Kantenlänge zu einer 9 m langen und 3 m breiten Rampe auseinander, die bis zu 2 Tonnen an Gewicht trägt. Die Rampe verfügt an ihren Enden über Anker, welche automatisch ausfahren und sie an Ort und Stelle befestigen, sofern es an wenigstens einem Ende Gelände gibt, welches die Rampe trägt. Die Rampe kann bei Ausfalten einen Winkel von bis 45° besitzen. Sollte nicht genug Platz verfügbar sein, entfaltet sie sich nur teilweise. In jeder Ecke der Rampe befindet sich ein Kontrollschalter; wird dieser als Bewegungsaktion betätigt, faltet sie rund um diese Ecke wieder zu einer Metallkiste zusammen, sofern sich nichts und niemand auf der Rampe befindet.

TRAKTORSTRAHLHALFTER — STUFE 7

Diese flache Metallplatte ist meisten ein einfaches, knapp 0,30 m langes Rechteck, an dessen einer Seite ein Stoffgürtel oder Armband fest angebracht ist. Als Volle Aktion kannst du das Halfter aktivieren, indem du eine Langwaffe, einhändige Nahkampfwaffe, Handfeuerwaffe oder einen Ausrüstungsgegenstand von maximal 1 Lasteinheit dagegen presst. Dies erzeugt eine quasimagnetische Verbindung zur Waffe. Nur eine Waffe kann auf diese Weise dem Halfter zugeordnet werden. Solltest du später die Waffe fallenlassen oder sie aus anderen Gründen zu dir angrenzend landen, wird sie automatisch ins Traktorstrahlhalfter gezogen, als hättest du eine Bewegungsaktion zum Wegstecken aufgewendet. Das Halfter schützt eine Paarwaffe nicht vor Kampfmanövern für Entwaffnen. Ein Traktorstrahlhalfter funktioniert, bis ihm die Ladungen ausgehen oder du eine Volle Aktion aufwendest und einen kleinen Resetknopf drückst, um die Verbindung zwischen Halfter und seiner zugewiesenen Waffe zu unterbrechen.

UMGEHUNGSSUBROUTINE — STUFE 11

Dieser miniaturisierte, nur auf eine Funktion ausgelegte Computer hat die Form eines Ringes mit vier Naniten-Schaltkreisknoten, der an fast jedem Finger getragen werden kann. Die kompakten Naniten sind auf Input von den Schaltkreisknoten eingestimmt und können spezifische Werkzeuge ausformen, die viel größer sind als der Ring selbst. Infiltratoren verwenden die Hightechringe als Hilfen bei verdeckten Missionen. Auch Agenten des Aspiskonsortiums verwenden sie, um geöffnete Schlösser als völlig unberührt erscheinen zu lassen. Wenn dir ein Fertigkeitswurf für Computer oder Technik zum Öffnen eines Schlosses gelingt, kannst du als Reaktion den Ring aktivieren. Der Ring speichert sodann eine Aufzeichnung des Vorganges und der zum Öffnen des Schlosses benutzten Werkzeuge und einer der Naniten-Schaltkreisknoten nimmt eine Farbe oder Textur passend zum Bereich rund um das Schloss an.

Du kannst als Bewegungsaktion mit dem Ring das darin aufgezeichnete Schloss berühren, so dass er die Umstände rekreiert, welche zum Verändern des Status des Schlosses erforderlich sind, und dieses Schloss öffnet oder schließt, wobei er mittels seiner Naniten alle erforderlichen Werkzeuge erzeugt.

Eine Umgehungssubroutine kann in jedem Schaltkreisknoten ein Schloss speichern; eine weitere Aufzeichnung muss eine der bereits bestehenden vier ersetzen.

UNGEZIEFERABWEHR — STUFE 2-7

Diese zueinanderpassenden Arm- und Fußreifen sind leicht und bequem. Es gibt sie in verschiedenen Stilen. Bei Aktivierung generieren sie ein Feld mit breitem Spektrum um deinen Körper herum, das Ungeziefer abwehrt und es Ungeziefer der Größenkategorien Winzig und Mini erschwert, mit dir körperlichen Kontakt zu erhalten.

- **Einfach (Stufe 2):** Aktivierte Einfache Ungezieferabwehr verleiht dir den Zustand Verstrickt, zugleich aber auch SR 2/- gegen den Schwarmangriff von Mini-Ungeziefer und SR 1/- gegen den Schwarmangriff Winziger Ungeziefer.
- **Verbessert (Stufe 7):** Verbesserte Ungezieferabwehr erzeugt ein präziser moduliertes Feld, das nicht nur Ungeziefer behindert. Du erhält während der Nutzung nicht den Zustand Verstrickt und erlangst SR 10/- gegen den Schwarmangriff von Mini-Kreaturen und SR 5/- gegen den Schwarmangriff Winziger Kreaturen. Du erhältst zudem einen Bonus von +4 auf deine RK gegen Angriffe von Naniten oder Nanobots wie sie z.B. durch *Nanobots injizieren* erzeugt werden.



ÜBERBLICK
AUSRÜSTUNG
WAFFEN
WAFFENZUBEHÖR
WAFFENFUSIONEN
BESONDERE MATERIALIEN
RÜSTUNGEN
SERVO-RÜSTUNGEN
RÜSTUNGS-VERBESSERUNGEN
AUFWERTUNGEN
TECHNISCHE GEGENSTÄNDE
MAGISCHE GEGENSTÄNDE
HYBRID GEGENSTÄNDE
PERSÖNLICHE GEGENSTÄNDE
DROGEN, GIFTE UND MEDIZINISCHES
ANDERE ERWERBUNGEN
FAHRZEUGE
KLASSEN-OPTIONEN
ARCHETYP: VERBESSERTER
AGENT
ASPIRANT
GESANDTER
MECHANIKER
SOLARIER
SOLDAT
TECHNOMAGIER

VERGRÖSSERUNGSBRILLE — STUFE 2

Diese klobige Brille funktioniert wie ein beleuchtetes Vergrößerungsglas oder Mikroskop und gestattet dir, außergewöhnlich kleine Einzelheiten mit einstellbaren Vergrößerungsstufen zu sehen. Eine Vergrößerungsbrille verleiht dir einen Verständnisbonus von +2 auf Fertigkeitswürfe, bei denen ein genauer Blick auf Feinheiten von Vorteil ist, z.B. beim Entdecken komplexer Fälschungen oder Herstellen von Drogen und medizinischen Wirkstoffen.

WARNDRAHT — STUFE 4-16

Dieser 15 m lange, dünne, fast unsichtbare Draht ist um einen stumpfgrauen, flachen Metallzylinder gewickelt. Wird er ganz oder teilweise abgewickelt und der Zylinder aktiviert, so wird der Draht äußerst vibrationsempfindlich. Solcher Draht wird oft um wertvolle Besitztümer gewickelt oder an einer Tür als Stolperdraht gespannt. Wird aktivierter Draht bewegt oder berührt, gibt der Zylinder ein durchdringendes Alarmsignal ab (du kannst ihn aber alternativ per Kommunikationseinheit oder Datenpad drahtlos auf stillen Alarm stellen).

Zum Bemerken den Warndrahtes ist ein Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 20 + Stufe des Warndrahtes erforderlich, um ihn zu umgehen, ohne den Alarm auszulösen ist in der Regel ein Wurf für Akrobatik gegen denselben SG nötig (der SL kann den SG ab höher oder niedriger ansetzen, wenn dies die Umstände erfordern). Du kannst den Zylinder als Bewegungsaktion in einem vorprogrammierten Muster drehen, um den Alarm abzuschalten und den Draht wieder aufzurollen.

TABELLE 1-25: WARNDRAHT

MODEL	STUFE	SG ZUM BEMERKEN
Mk. 1	4	24
Mk. 2	8	28
Mk. 3	12	32
Mk. 4	16	36

WEISSES RAUSCHEN-GENERATOR — STUFE 3

Dieser kleine Kasten produziert zufällige Signale in verschiedenen hörbaren und nichthörbaren Spektren. Ein aktivierter Generator erhöht den SG von geräuschbasierenden Fertigkeitswürfen für Wahrnehmung um 4 innerhalb von 30 m Entfernung zum Gerät. Diese Erhöhung wird pro weitere 30 m jeweils um 1 reduziert. Der Anstieg wird verdoppelt bei Würfen, welche sich auf technische Lauschausstattung stützen (z.B. Drohnen oder ein Mikrophon).

WERKZEUGSATZ — STUFE 1

Um gegenüber Mitwettbewerbern die Nase vorn zu behalten, vermarkten viele Firmen spezialisierte Werkzeugsätze als die neuesten Fortschritte oder lebenswichtigen Gerätschaften. Die folgenden Werkzeugsätze ergänzen die Liste im *Grundregelwerk* und liefern Situationsboni auf Würfe für eine oder mehrere Fertigkeiten bei bestimmten Situationen. Zu diesen Werkzeugsätzen zählen die folgenden: Astrogatorenwerkzeug (+4 auf Fertigkeitswürfe für Steuerung zum Navigieren oder Astrogieren), Auraverständniswerkzeug (+4 auf Fertigkeitswürfe für Mystik zum Identifizieren magischer Gegenstände), Breitbandscannerwerkzeug (+4 auf Fertigkeitswürfe für Wahrnehmung zum Suchen), Diebeswerkzeug (+4 auf Fertigkeitswürfe für Computer zum Hacken von Systemen, die Türen kontrollieren, und für Technik zum Ausschalten eines mechanischen oder technischen Schlosses). Wenn du Diebeswerkzeug zu seinem spezialisierten Zweck nutzt, erleidest du nicht den Malus von -2 auf Fertigkeitswürfe für Technik, weil du kein Technikerwerkzeug verwendest, Gebärdeninterpretationswerkzeug (+4 auf Fertigkeitswürfe für Motiv erkennen, um geheime Botschaften außerhalb von Kämpfen zu verstehen), Lichtablenkende Scharfschützentarnung (+4 auf Fertigkeitswürfe für Heimlichkeit beim Schießen aus dem Hinterhalt), Persönlicher Gravitationsprojektor (+4 auf Fertigkeitswürfe für Akrobatik zum Balancieren außerhalb von Kämpfen) und Tierausbilderwerkzeug (+4 auf Fertigkeitswürfe für Überlebenskunst, um mit einem Tier umzugehen oder ein wildes Tier großzuziehen).

WUNDSCHLIESSER — STUFE 3

Diese ovale Schachtel von der Länge einer menschlichen Hand enthält mehrere hypoallergene Wundklammern und klebriges antiseptisches Gel. Du setzt den Wundschließer ein, indem du ihn gegen eine Wunde einer dazu bereiten oder bewusstlosen Kreatur presst – das Gerät klammert die Wunde sodann und bestreicht die Klammer mit dem Gel. Du kannst mit dem Wundschließer bei einer bereitwilligen oder bewusstlosen Kreatur automatisch den Zustand Blutung beenden, ohne einen Fertigkeitswurf für Medizin ablegen zu müssen. Alternativ kannst du ihn zusammen mit einem Medipack bei der Behandlung Tödlicher Wunden einsetzen, um einen Verständnisbonus von +1 auf deinen Fertigkeitswurf für Medizin zu erlangen. Ein Wundschließer verbraucht pro Einsatz 1 Batterieladung. Nach 20 Einsätzen muss er neue Klammern und Gel synthetisieren; dies erfordert eine Anzahl an UPBs in Höhe eines Viertels des Preises des Gegenstandes.

ZUSTANDSÜBERWACHER — STUFE 2

Dieses glatte, daumengroße Gerät aktiviert sich automatisch, wenn es sich im Inneren einer lebenden Kreatur befindet. Du kannst einer dazu bereiten oder bewusstlosen Kreatur einen Zustandsüberwacher mit einem Fertigkeitswurf für Medizin gegen SG 20 unter die Haut implantieren. Alternativ kann der Überwacher auch geschluckt werden.

Ein aktivierter Zustandsüberwacher verankert sich im Gewebe der Kreatur und fährt mehrere Filamentsensoren aus, um ihren Zustand zu überwachen; die gesammelten Daten sendet er sodann auf einer vorbestimmten drahtlosen Frequenz an einen vorbestimmten Empfänger, z.B. ein Datenpad oder eine Kommunikationseinheit. Die Reichweite dieser Übertragung beträgt 1,5 km. Übertragen wird die relative Richtung und Entfernung sowie die folgenden Zustände, sollte die Kreatur unter ihnen leiden: Betäubt, Bewusstlos, Kränkelnd, Panisch, Stabil, Sterbend, Tot, Übelkeit, Verängstigt oder Wankend.

Ein einzelner Empfänger kann zugleich Informationen von bis zu sechs verschiedenen Zustandsüberwachern empfangen. Gehen einem Zustandsüberwacher die Batterieladungen aus, zerfällt er in harmlose Komponenten, welche letztendlich von der Kreatur normal ausgeschieden werden. Einmal aktivierte Zustandsüberwacher können ansonsten normalerweise nicht auf sichere Weise entfernt werden.

MAGISCHE GEGENSTÄNDE

Magische Gegenstände unterscheiden sich von anderen Ausrüstungsgegenständen darin, dass sie außerhalb der Prinzipien operieren, nach denen Technik und technologische Gegenstände funktionieren, welche Magie integrieren. Die mystischen Kräfte dieser Gegenstände erzeugen häufig eine übernatürliche Resonanz bei Benutzern oder erfordern besondere Nutzungsmethoden. Dies kann die Art oder Häufigkeit des Einsatzes magischer Gegenstände begrenzen. Viele magische Gegenstände sind moderne Schöpfungen, die häufig in übernatürlichen Fabriken am Fließband produziert werden. Andere sind jahrhundertealte Relikte.

GEGENSTANDSBESCHREIBUNGEN

Die folgenden Beschreibungen sind alphabetisch organisiert; sollte es mehrere Modelle geben, ist dies bei der Gegenstandsstufe vermerkt.

AIONENSTEINE — STUFE 4-14

Aionensteine werden im *Grundregelwerk* beschrieben; die folgenden erweitern die Optionen für *Aionensteine*.

- **Alabasterhelix (Stufe 11):** Den Gerüchten nach liegt der Ursprung der ersten *Alabasterhelix* auf einer verborgenen Welt irgendwo in der Weite. Dieser *Aionenstein* muss 24 Stunden lang um deinen Kopf kreisen, um sich auf dich zu justieren, sollte seine Bahn für mehr als 1 Minute unterbrochen werden, muss er neu auf dich justiert werden. Der Stein umkreist dich auch, wenn du den Zustand Bewusstlos oder Liegend besitzt, beendet seine Bahn aber, solltest du den Zustand Tot erhalten. Solange eine auf dich eingestimmte *Alabasterhelix* dich umkreist, erlangst du pro Stunde 1 TP zurück. Du kannst stets nur über eine auf dich eingestimmte *Alabasterhelix* verfügen.
- **Bernsteinhyperboloid (Stufe 4):** AbadarCorp hat *Bernsteinhyperboloiden* erstmals als Verteidigungsgerätschaften für Gesetzesvollstrecker entwickelt. Während dieser *Aionenstein* dich umkreist, besitzt du SR 1/- und Energieresistenz 1 gegen alle Energiearten, wobei beides nur gegen Schaden von Fernkampfangriffen zählt.
- **Kaleidoskopischer Icosahedron (Stufe 12):** Der *Kaleidoskopische Icosahedron* wurde erstmal im Sternenreich der Azlanti an hochrangige Mitglieder der Aionengarde verliehen. Während der Stein dich umkreist, kannst du ein Mal am Tag einen Wurf mit einem W20 als Reaktion wiederholen und das bessere Ergebnis behalten. Alternativ kannst du als Reaktion bei einem Angriff auf dich den Angreifer zwingen, seinen Angriffswurf zu wiederholen und das schlechtere Ergebnis zu behalten. Sobald du den Stein zum Wiederholen eines Wurfes genutzt hast, kannst du ihn erst 24 Stunde später erneut einsetzen. Du kannst in der Zwischenzeit nicht von einem anderen *Kaleidoskopischen Icosahedron* profitieren.
- **Obsidiankreisring (Stufe 13):** Die ersten *Obsidiankreisringe* wurden von wichtigen azlantischen Spionen zum Schutz getragen. Während dieser *Aionenstein* dich umkreist und du zum Ziel eines Zaubers oder einer Zauberähnlichen Fähigkeit wirst, kannst du als Reaktion 1 Reservepunkt aufwenden, um Zauberresistenz 11 + deine halbe Charakterstufe zu erhalten, bis der auslösende Effekt abgewickelt wurde. Der *Aionenstein* liefert dir dann für 1 Stunde keine Zauberresistenz, ebenso kannst du während dieser Zeit nicht von einem anderen *Obsidiankreisring* profitieren.
- **Saphirkegel (Stufe 5):** Aballonische Konzerne haben *Saphirkegel* erstmals ausgegeben, jedoch kann keine Firma klar belegen, sie auch erfunden zu haben. Während dieser *Aionenstein* dich umkreist, besitzt du Begrenzte Telepathie mit Reichweite 30 m, welche aber auf Kreaturen der Unterart Technologisch begrenzt ist.
- **Silberschleife (Stufe 14):** Die Schirrens brachten ein paar *Silberschleifen* – Geschenke von Hylax – mit sich, als sie im System der Paktwelten eintrafen. Während eine *Silberschleife* dich umkreist und du deinen Zug mit dem Zustand Sterbend beendest, wirst du von ihr stabilisiert. Zu Beginn deines nächsten Zuges erhältst du 1 TP. Du kannst erst 24 Stunde später erneut von diesem *Aionenstein* profitieren. Du kannst in der Zwischenzeit nicht von einer anderen *Silberschleife* profitieren.
- **Viridianbalbis (Stufe 6):** Das Veskarium ist die Quelle der *Viridianbalbis*, auch wenn eine beliebte Geschichte berichtet, dass die Vesken die Erfindung aus den Händen der Skittermander während der Eroberung von Vesk-3 „befreit“ hätten. Während dieser *Aionenstein* dich umkreist, steigen alle deine Bewegungsarten um einen Verbesserungsbonus in Höhe von 3 m

DUNKELSICHTBRILLE (GETRAGEN) — STUFE 4

Dunkelsichtbrillen sind eine magische Erfindung, um die visuelle Wahrnehmung zu unterstützen und ohne verräterische Zeichen, wie sie von Technik wie Ultravioletten Lasern erzeugt wird, magische Dunkelheit zu kontern. Die Brille zählt als getragener magischer Gegenstand, kann aber alternativ in einem Verbesserungssteckplatz einer Rüstung installiert werden. Während du eine solche Brille trägst, erlangst du Dämmersicht und Dunkelsicht 18 m in Farbe. Solltest du bereits über Dunkelsicht verfügen, so steigt die Reichweite um 9 m.

ELEMENTAREDELSTEIN — STUFE 3-18

Jeder *Elementaredelstein* enthält einen Elementar von einer bestimmten Elementarebene. Die Farbe des Edelsteins verweist auf die Art des enthaltenen Elementars: Erde – Braun; Feuer – Orange; Luft – Transparent; Wasser – Blau. Du kannst den Edelstein als Standard-Aktion zerdrücken und ihn so zerstören. Der enthaltene Elementar erscheint sodann, als hättest du *Kreatur herbeizaubern*[AA] gewirkt; Zaubergrad und -stufe hängen vom Modell des Edelsteins ab.

- **Mk. 1 (Stufe 3):** *Kreatur herbeizaubern I*, Zauberstufe 3
- **Mk. 2 (Stufe 6):** *Kreatur herbeizaubern II*, Zauberstufe 6
- **Mk. 3 (Stufe 9):** *Kreatur herbeizaubern III*, Zauberstufe 9
- **Mk. 4 (Stufe 12):** *Kreatur herbeizaubern IV*, Zauberstufe 12
- **Mk. 5 (Stufe 15):** *Kreatur herbeizaubern V*, Zauberstufe 15
- **Mk. 6 (Stufe 18):** *Kreatur herbeizaubern VI*, Zauberstufe 18



TABELLE 1-26: MAGISCHE GEGENSTÄNDE

GEGENSTAND	STUFE	PREIS	LAST
Rankensaat	2	200	L
Schildbrosche	2	1.000	–
Serum, Sprachen-	2	100	–
Sternenkundschafterrucksack	2	750	1
Elementaredelstein, Mk. 1	3	250	L
Erholungsamulett	3	1.350	L
Geheimes Journal	3	1.250	1
Serum, Tagaktivitäts-	3	200	–
Aionenstein, Bernsteinhyperboloid	4	2.200	–
Dunkelsichtbrille	4	2.100	L
Planare Runenplatten, Mk. 1	4	2.000	L
Schmuck der Improvisationskunst, Mk. 1	4	1.800	L
Serum, Röntgenblick-	4	350	–
Serum, Schatten-	4	325	–
Wurzelsaat	4	675	L
Aionenstein, Saphirkegel	5	3.200	–
Feurige Runenplatten, Mk. 1	5	3.500	3
Himmelsfeuersattel	5	2.650	1
Lagerknete	5	500	L
Serum, Wahrheitsseher-	5	450	–
Sohlen des Reisenden, Mk. 1	5	2.750	L
Verbeulter Kasa	5	3.000	1
Zauberstatuette, Obsidianelectrovor)	5	3.000	L
Zerstreuender Umhang, Mk. 1	5	3.200	1
Aionenstein, Viridianbalbis	6	4.200	–
Elementaredelstein, Mk. 2	6	650	L
Energieumformerhandschuhe	6	4.250	L
Furchterweckendes Wappen	6	4.000	1
Plasmaballkugeln, Mk. 1	6	4.200	L
Verkleidungshut	6	3.850	L
Emblem des Verschwörers	7	6.500	L
Genesungsstab	7	6.750	1
Serum, Nahkampf-	7	950	–
Sternenteleskop	7	7.000	2
Wandelndes Gewand	7	5.500	L
Planare Runenplatten, Mk. 2	8	8.500	L
Schmuck der Improvisationskunst, Mk. 2	8	8.400	L
Technobannstab	8	10.000	1
Teleportationsscheibe	8	1.500	L
Versteinerungsstab	8	9.500	2
Zauberstatuette, Knochenkammfresser)	8	9.000	L
Elementaredelstein, Mk. 3	9	2.000	L
Feurige Runenplatten, Mk. 2	9	14.000	3
Plasmaballkugeln, Mk. 2	9	12.500	L
Sohlen des Reisenden, Mk. 2	9	12.000	L
Zerstreuender Umhang, Mk. 2	9	12.500	1
Aionenstein, Alabasterhelix	11	30.000	–
Inspirierendes Wappen	11	23.500	1
Ring der Gegenzauber	11	24.000	–
Aionenstein, Kaleidoskopischer Icosahedron	12	35.000	–
Elementaredelstein, Mk. 4	12	5.000	L
Mantel der Willenskraft	12	37.000	1
Planare Runenplatten, Mk. 3	12	34.000	L
Plasmaballkugeln, Mk. 3	12	37.500	L
Schmuck der Improvisationskunst, Mk. 3	12	33.500	L
Aionenstein, Obsidiankreisring	13	55.000	–
Feurige Runenplatten, Mk. 3	13	56.000	3
Sohlen des Reisenden, Mk. 3	13	46.500	L
Zauberstatuette, Blutsteinblutsbruder)	13	48.000	L
Zerstreuender Umhang, Mk. 3	13	51.000	1
Aionenstein, Silberschleife	14	65.000	–
Elementaredelstein, Mk. 5	15	16.000	L
Zauberstatuette, Plastikklingenschwinge)	15	100.000	L
Elementaredelstein, Mk. 6	18	49.000	L
Kerkertesserakt	19	500.000	1
Berserkersphäre	20	Unbezahlbar	L
Buch der Ungeschriebenen Wahrheiten	20	Unbezahlbar	L
Trafodi-Paradoxon	20	Unbezahlbar	L

STUFE 7

EMBLEM DES VERSCHWÖRERS (GETRAGEN)

Ein *Emblem des Verschwörers* ist ein Abzeichen oder ein Amulett, wie es gewöhnlich von Angehörigen einer Organisation getragen wird. Insignien des Aspiskonsortiums sind besonders berüchtigt dafür, mit allerlei geheimnistuerischer Magie belegt zu sein – und das *Emblem des Verschwörers* macht dabei keinen Unterschied.

Als Träger des Emblems kannst du als Standard-Aktion eine Aura der Vertraulichkeit in Form einer kugelförmigen Ausdehnung mit 6 m-Radius erzeugen. Du kannst eine beliebige Anzahl dazu bereiter Kreatur innerhalb der Aura als deine Mitverschwörer bestimmen. Du und deine Mitverschwörer könnt normal kommunizieren, so lange ihr euch innerhalb der Aura befindet, sofern ihr eine gemeinsame Sprache besitzt oder euch anderweitig verständigen könnt. Andere Kreaturen verstehen euch dagegen gänzlich anders und nehmen eine magisch generierte Unterhaltung zu einem von dir bestimmten Thema wahr. *Sprachen verstehen* enthüllt lediglich, dass eure Unterhaltung einen magischen Aspekt besitzt, während Kreaturen unter der Wirkung von *Zungen* oder mit Wahrer Sprache euch verstehen, so sie sich innerhalb der Aura des Emblems befinden.

Ein *Emblem des Verschwörers* kann diese Ausstrahlung für bis zu 1 Stunde am Tag erzeugen, wobei die Wirkungsdauer in Einheiten zu jeweils 10 Minuten verbraucht wird. Sollte sich eine Kreatur länger als 1 Stunde innerhalb der Ausstrahlung von *Emblemen des Verschwörers* aufhalten, leidet sie unter mentaler Dissonanz und erhält den Zustand Kränkelnd, während sie sich innerhalb der Aura aufhält und für jeweils 1 weitere Stunde pro 10 Minuteneinheit jenseits der 1 Stunde, die sie der Aura ausgesetzt gewesen ist.

STUFE 6

ENERGIEUMFORMER-HANDSCHUHE (GETRAGEN)

Krieger im ganzen System der Paktwelten lassen solche Handschuhe fertigen, um vielseitiger bei der Art des von ihnen verursachten Energieschadens zu werden. Bei der Herstellung wird ein Paar dieser Handschuhe auf eine der folgenden Schadensarten eingestimmt: Elektrizität, Feuer, Kälte, Säure oder Schall. Die Handschuhe zählen als getragener magischer Gegenstand, können aber alternativ in einem Verbesserungssteckplatz einer Rüstung installiert werden.

Trägst du *Energieumformerhandschuhe*, triffst mit einem Waffenangriff und verursachst zusätzlichen Schaden, so kannst du diesen Zusatzschaden in die Energieart umwandeln, auf welche die Handschuhe eingestimmt sind. Die Handschuhe können zusätzlichen Schaden umwandeln, der aus einem Klassenmerkmal, einem Talent oder einem Kritischen Treffer stammt, nicht aber aus Ausrüstung, Veränderungen des Schadenswürfels einer Waffe oder einem Zauber. Die Nutzung der Handschuhe wirkt sich nicht darauf aus, ob der Angriff gegen die ERK oder die KRK des Zieles erfolgt.

ERHOLUNGSAMULETT (GETRAGEN) STUFE 3

Das Aspiskonsortium arbeitet mit der Gesellschaft der Sternenkundschafter zusammen, um geborgene Relikte den Kirchen Desnas, Iomedaes, Sarenraes, Weydans und Yaraesas zu liefern. Im Gegenzug fertigen die Aspiranten dieser Götter magische Gegenstände zu Unterstützung der Feldforscher, darunter *Erholungsamulette*. Diese Halsketten haben viele Formen, tragen aber alle einen juwelenbesetzten Anhänger. Das Amulett zählt als getragener magischer Gegenstand, kann alternativ aber in einem Verbesserungssteckplatz installiert werden. Als Träger erlangst du einen Verbesserungsbonus von +1 auf Rettungswürfe gegen Effekte, unter denen du bereits leidest, z.B. Krankheiten, Vergiftungen oder anhaltenden Schadenseffekten. Solltest du den Zustand Sterbend erhalten, kannst du das *Erholungsamulett* einsetzen, um dich ohne Reservepunkte zu stabilisieren; als nächstes kannst du dann 1 Reservepunkt in derselben Runde aufwenden, um weiter kampffähig zu bleiben. Das Juwel im Amulett zerfällt zu Staub, solltest du es auf diese Weise nutzen, um dich zu stabilisieren, dies macht das Amulett nichtmagisch.

Solltest du ein *Erholungsamulett* nutzen, um dich zu stabilisieren, kannst du kein weiteres hierzu im Laufe der nächsten 24 Stunden verwenden.

FEURIGE RUNENPLATTEN (GETRA GEN) STUFE 5-13

Diener des Lichts tragen zuweilen *Feurige Runenplatten*, ebenso wie Freunde oder Verbündete elementaren Feuers oder Höllenfeuers. Diese rechteckigen Kupferplatten sind etwa 30 cm lang und 15 cm breit und kommen in Paaren. Sie könnten Ikonographie Sarenraes, der Höllenritter, eines mächtigen Elementarwesens oder des Dämonenherrschers Flauros tragen oder vielleicht auch nur mit Runen geschmückt sein. Die Platten werden an der Kleidung oder der Rüstung befestigt; sie zählen als getragener magischer Gegenstand, können alternativ aber auch in einer Anzahl an Verbesserungssteckplätzen einer Rüstung in Höhe des Modellgrades installiert werden.

Während du *Feurige Runenplatten* trägst, kannst du ihnen als Standard-Aktion befehlen, eine Aura wirbelnder Flammen in allen Feldern zu erzeugen, die an deine Angriffsfläche angrenzen. Beginnt eine Kreatur ihren Zug im Wirkungsbereich oder betritt sie diesen während ihres Zuges, erleidet sie Feuerschaden passend zur Art der Platten (siehe Tabelle). Eine Kreatur erleidet nur ein Mal pro Runde diesen Schaden und kann ihn mit einem Reflexwurf halbieren. Die Flammen können brennbare Gegenstände im Wirkungsbereich beschädigen. Sobald die Runenplatten aktiviert werden, währen die Flammen für bis zu 10 Runden am Tag. Sie erlöschen augenblicklich, wenn du handlungsunfähig bist. Du kannst den Effekt als Bewegungsaktion für 1 Runde unterdrücken oder gänzlich beenden. Runden, in denen die Flammen unterdrückt werden, zählen nicht gegen das Tageslimit. Du kannst innerhalb von 24 Stunden nur von einem Satz *Feuriger Runenplatten* profitieren.

Xxx TABELLE S. 113 xxx

TABELLE 1-27: FEURIGE RUNENPLATTEN

ART	GEGENSTANDSSTUFE	SCHADEN	SG DES RW
Mk. 1	5	5 Feu	13
Mk. 2	9	10 Feu	15
Mk. 3	13	15 Feu	17

FURCHTERWECKENDES WAPPEN (GETRAGEN) STUFE 8

Ein finsterer oder anderer Ruf mag vorteilhaft sein, aber nur wenn deine Gegner von ihm wissen. Symbole werden seit langem auf Kleidungsstücken verwendet, um für Assoziationen zwischen dem Ruf einer bestimmten Gruppe und ihren Mitgliedern zu erzeugen. Ein *Furchterweckendes Wappen* ist eine Medaille oder ein Wappenrock, dessen Magie den von dir gemachten Eindruck verstärkt und dich einschüchternder macht.

Ein *Furchterweckendes Wappen* muss von dir gut sichtbar getragen werden. In diesem Fall verdoppelt es die Wirkungsdauer des Effektes, wenn dir ein Fertigkeitswurf für Einschüchtern zum Demoralisieren oder Drangsalieren gelingt. Solltest du die Rolle des Kapitäns eines Raumschiffes innehaben, die Handlung Verspotten nutzen und dir ein Fertigkeitswurf für Bluffen oder Einschüchtern gelingen, so verdoppelst du die Wirkungsdauer, während der die Angehörigen der gegnerischen Mannschaft einen Malus auf ihre Würfe erhalten.

GEHEIMES JOURNAL STUFE 3

Ein *Geheimes Journal* ist in der Regel ein Buch mit etwa 250 leeren Seiten widerstandsfähigen Papiers. Wer seine Geheimnisse wahren und mit sich führen will, nutzt oft solche Bücher anstelle anderer, weniger sicherer Informationsspeichern. Ehe du in das Buch schreiben kannst, musst du als Standard-Aktion ein Wort oder eine Schlüsselphrase aussprechen, andernfalls nehmen die Seiten nichts auf. Sollte jemand das Journal lesen wollen, ohne vorher den Schlüsselbegriff auszusprechen, sieht er nur unverständliches Gekritzel. Du kannst zudem das Journal anweisen, die Schrift ganz oder teilweise mit einem Tempo von 2 Seiten pro Runde zu löschen.

Das Journal verteidigt sich gegen magische Manipulationen. Die Schrift im Journal ist magisch und verschlüsselt, kann aber mittels *Wahrer Blick* gelesen werden. *Austilgen* kann die Schrift im Journal nur in Verbindung mit dem Schlüsselwort löschen.

GENESUNGSSTAB STUFE 7

Helices und andere geometrische Muster wirbeln im durchsichtigen Schaft dieses Zepters herum, dessen Enden jeweils eine goldene Kappe tragen. Um das Zepter einzusetzen, musst du es halten. Nachdem du einen Zauber oder Effekt zum Heilen von Trefferpunkten oder Attributsschaden eingesetzt und die Höhe der Heilung ausgewürfelt hast, kannst du das Zepter ein Mal am Tag im Rahmen derselben Aktion aktivieren, um jede gewürfelt 1 durch eine 3 und jede gewürfelte 2 durch eine 4 zu ersetzen. Um das Zepter am selben Tag erneut einsetzen zu können, musst du bei jeder weiteren Aktivierung 1 Reservepunkt aufwenden.

HIMMELSFEUERSATTEL STUFE 5

Die Himmelfeuerlegion nutzt heutzutage zwar kaum noch drakonische Reittiere, dennoch werden *Himmelsfeuersättel* immer noch auf Triaxus gefertigt. Diese Erinnerung an die ruhmreichen Zeiten der Himmelsfeuerlegion wird galaxisweit immer noch verwendet. Andere Institutionen wie das Aspiskonsortium und die



Gesellschaft der Sternenkundschafter erwerben diese Sättel für Operationen auf Welten mit einheimischen Reittieren.

Ein *Himmelsfeuersattel* liefert einige Vorteile: Fertigkeitswürfe für Überlebenskunst als Teil von Aktionen zum Reiten einer Kreatur sind um 5 erleichtert; sollte dies den SG des Wurfes auf 0 reduzieren, ist gar kein Wurf erforderlich. Solltest du aus dem Sattel stürzen, verlangsamt er deinen Fall, indem er den Schadenswürfel um eine Kategorie senkt (1W6 wird zu 1W4). Sollte dein Reittier einen Rettungswurf ablegen müssen, kannst du 1 Reservepunkt aufwenden, um der Kreatur entweder einen Verständnisbonus von +2 auf den Rettungswurf zu verliehen oder deinen eigenen Rettungswurfbonus anstelle den des Reittiers nutzen zu können.

INSPIRIERENDES WAPPEN (GETRAGEN) — STUFE 11

Inspiration kann einen wichtigen Beitrag zum Erfolg leisten, daher tragen mache Anführer magische Symbole, um ihre Verbündeten in schwierigen Lagen zu inspirieren. Ein *Inspirierendes Wappen* ist eine Medaille oder Waffenrock, welches deinen Verbündeten Entschlusskraft verleiht. Wenn ein Verbündeter innerhalb von 18 m Reservepunkte aufwendet, kannst du als Reaktion das Wappen aktivieren, um diesen Verbündeten zu inspirieren, sofern du ihn sehen und er dich hören kann. Du sprichst ermutigende Worte und wendest bis zu 2 Reservepunkte auf, um die Anzahl der vom Verbündeten genutzten Reservepunkte um denselben Betrag zu senken (bis auf ein Minimum von 0). Das Wappen hat keinen Effekt auf einen Verbündeten, der keine Reservepunkte besitzt. Der Verbündete kann von einem *Inspirierenden Wappen* erst wieder profitieren, nachdem er in einer 8stündigen Rast Reservepunkte zurückerlangt hat.

KERKERTESSERAKT — STUFE 19

Ein *Kerkertesserakt* ist ein vierdimensionaler Würfel mit etwa 15 cm Seitenlänge und Runen auf der Oberfläche. Man nimmt an, dass die ersten Modelle während des Intervall von nun unbekannten Technomagiern entwickelt wurden. Historiker gehen davon aus, dass diese Gerätschaften zum Einkerkern extraplanarer Wesen gedacht waren – und dass eine darin eingekerkerte Kreatur möglicherweise von den Effekten des Intervalls verschont geblieben ist. Sollte dies stimmen, könnte es irgendwo ein *Kerkertesserakt* geben, welches ein Wesen enthält, das verlorene Wahrheiten kennt.

Du kannst als Standard-Aktion dem Tesserakt befehlen, eine 18 m entfernte Kreatur innerhalb deiner Sichtweite einzusperren. Dem Ziel steht ein Willenswurf gegen SG 19 + dein Schlüsselattributsmodifikator zu, sollte es bereits früher einmal in einem *Kerkertesserakt* eingesperrt gewesen sein, kann es zwei Mal würfeln und das höhere Ergebnis behalten. Misslingt der Rettungswurf, verschwindet das Ziel im Tesserakt und verbleibt darin bis zu seiner Freilassung, ohne Schaden zu nehmen oder die Umgebung wahrzunehmen. Das Tesserakt kann nur eine Kreatur halten.

Alternativ kannst du als Standard-Aktion das Tesserakt anweisen, eine in ihm gefangene Kreatur freizugeben. Die befreite Kreatur muss einen Willenswurf ablegen; bei Misslingen ist sie dir gegenüber für 1 Stunden Freundlich eingestellt. Gelingt der Kreatur der Rettungswurf, verhält sie sich passend zu ihren Wünschen und Neigungen.

Ein *Kerkertesserakt* kann insgesamt zwei Mal am Tag eingesetzt werden.

LAGERKNETE — STUFE 5

Wenn *Lagerknete* nicht verwendet wird, ist sie ein Ball aus schwach leuchtender Knete von 15 cm Durchmesser und mit der Konsistenz weichen Kaugummis. Diese Knete wurde vor langer Zeit von Skittermander-Aspiranten entwickelt. Da dieses Zeug sehr nützlich ist (und besonders von Schmugglern geliebt wird), wird es im Veskarium und andernorts in Serie gefertigt.

Du kannst als Standard-Aktion den Ball zum Aktivieren drücken. Sollten keine Gegenstände in die Knete eingelagert sein, leuchtet sie blau auf und ist für bis zu 1 Minute aktiv. Während die Knete aktiv ist, kannst du maximal 1 Lasteinheit an Gegenständen darin einlagern, ohne die Knete ihre Form oder Größe verändert, während die Gegenstände anscheinend in blaues Licht aufgelöst werden. Du kannst in der Knete analoge einhändige Nahkampfwaffen, Werkzeuge und andere einfache Gegenstände einlagern, solange sie nicht komplexer als analoge Nahkampfwaffen sind und keine Energie benötigen.

Solltest du Knete aktivieren, in die Gegenstände eingelagert sind, kommen diese Gegenstände heraus, als würden sie auf blauem Licht neuentstehen. Hältst du den Knetball, wenn die Gegenstände hervorkommen, kannst so viele in deinen Händen erscheinen lassen, wie du über freie Hände verfügst, während der Rest innerhalb deiner Angriffsfläche zu Boden fällt. Sowie die Knete eingelagerte Gegenstände freigibt, zerfällt sie zu Staub.

MANTEL DER WILLENSKRAFT (GETRAGEN) — STUFE 12

Ein *Mantel der Willenskraft* ist ein schulterbedeckendes Kleidungsstück; zuweilen gehören eine Kapuze und/oder ein längerer Umhang dazu. Hochrangige Angehörige der Ritter von Golarion und der Wächter tragen solche Mäntel, da sie dabei helfen, Ruhe zu bewahren und bei Verstand zu bleiben.

Während du diesen Mantel trägst, erlangst du einen Verbesserungsbonus von +2 auf Rettungswürfe gegen geistesbeeinflussende Effekte. Du kannst ferner als Standard-Aktion 1 Reservepunkt aufwenden, um alle geistesbeeinflussenden Effekte zu beenden, unter denen du gegenwärtig leidest. Sollte ein geistesbeeinflussender Effekt dir die Möglichkeit nehmen, über deine Handlung selbst zu entscheiden, oder dich handlungsunfähig machen, kannst du zu Beginn deines Zuges 1 Reservepunkt aufwenden, um alle geistesbeeinflussenden Effekte auf dir zu beenden, erlangst dann aber bis zu Beginn deines nächsten Zuges den Zustand Betäubt. Du kannst am Tag bis zu 2 Reservepunkte aufwenden, um die Fähigkeiten des Mantels zu aktivieren. Sobald du Reservepunkte eingesetzt hast, um den Mantel zu nutzen, funktioniert er die nächsten 24 Stunden nur bei dir und kannst du in dieser Zeit keinen anderen *Mantel der Willenskraft* benutzen.

PLANARE RUNENPLATTEN (GETRAGEN) — STUFE 4-12

Kultanhänger und religiöse Zauberschmiede, aber auch dämonenverehrende Dunkelelfen von Apostae schmieden *Planare Runenplatten*. Jeder Satz dieser Platten ist einem anderen mächtigen Wesen von den Äußeren Ebenen geweiht, z.B. einem Erzteufel, Dämonenherrscher oder Gott. Die Symbole auf den Platten könnten andere zur Annahme bringen, dass du mit dem fraglichen Wesen im Bunde stehst, selbst wenn dies nicht stimmt. Du befestigst diese Platten an deiner Kleidung oder Rüstung; sie zählen als getragener magischer Gegenstand, können aber alternativ in einer Anzahl an Verbesserungssteckplätzen gleich dem Modellgrad in einer Rüstung installiert werden.

Jeder Satz Platten besitzt dieselbe Gesinnung wie die extraplanare Wesenheit, der er geweiht wurde, es gibt aber keine Wahrhaft Neutralen Platten. Während du diese Platten trägst, verleihen sie dir mehrere Effekte. Sollte eine Kreatur mit entgegengesetzter Gesinnung zur Gesinnung der Platten dich angreifen, informieren dich die Platten über die Kreaturenunterart des Angreifers. Trifft der Angriff, kannst du die Kreatur als

Reaktion zwingen, den Angriffswurf zu widerholen und das schlechtere Ergebnis zu nutzen. Misslingt dir ein Rettungswurf gegen einen von solch einer Kreatur ausgehenden Effekt, kannst du als Reaktion den Wurf wiederholen und das bessere Ergebnis behalten. Sobald du von einem Satz *Planarer Runenplatten* profitiert hast, kannst du innerhalb der nächsten 24 Stunden von keinem anderen Satz profitieren.

Wie viele Wiederholungswürfe ein Satz Runenplatten am Tag ermöglicht, richtet sich nach dem Modell:

- **Mk. 1 (Stufe 4):** ein Wiederholungswurf
- **Mk. 2 (Stufe 8):** zwei Wiederholungswürfe
- **Mk. 3 (Stufe 12):** drei Wiederholungswürfe

PLASMABALLKUGELN (GETRAGEN) — STUFE 6-12

Diese vier runden Bälle sind mit einer Kordel verbunden und können um den Hals getragen werden. Das darin magisch versiegelte Plasma gibt ein leicht feuriges Glühen ab. Während du die Halskette trägst, kannst du als Standard-Aktion eine Kugel entfernen und als Fernkampfangriff gegen RK 5 mit Grundreichweite 6 m auf eine Kreuzung des Rasters zu werfen. Solltest du die Kugel durch einen Spalt werfen, muss der Angriffswurf wenigsten die RK der Öffnung erreichen (10 bei einer schmalen Öffnung, 15 bei einer extrem schmalen Öffnung), damit die Kugel nicht eine Seite der Öffnung triffst und vorzeitig explodiert. Wenn die Kugel eine harte Oberfläche trifft, explodiert sie mit 6 m Radius und verursacht Elektrizitäts- und Feuerschaden entsprechend ihrem Modell (siehe Tabelle). Einem Ziel steht ein Reflexwurf zu, um den Schaden zu halbieren. Nachdem eine Kugel von der Kette gelöst wurde, verliert sie nach 5 Runden ihre Magie, so sie nicht vorher explodiert. Wird die Halskette nicht getragen, werden abgelöste Kugeln sofort nichtmagisch.

TABELLE 1-28: PLASMABALLKUGELN

ART	GEGENSTANDSSTUFE	SCHADEN	SG DES RW
Mk. 1	6	3W6 Elk & Feu	13
Mk. 2	9	5W6 Elk & Feu	15
Mk. 3	12	9W6 Elk & Feu	17

RANKENSAAT — STUFE 2

Eine typische *Rankensaat* durchmisst etwa 7,5 cm und sieht aus wie eine große Walnuss. Diese Erfindung der Xenohüter hat sich mittlerweile weit verbreitet, so dass es auch anders aussehende Modelle gibt.

Du kannst die Saat als Bewegungsaktion drücken, um sie zu aktivieren, und sie dann festhalten oder in ein Feld innerhalb deiner Reichweite fallenlassen. Alternativ kannst du sie auch als Fernkampfangriff gegen RK 5 mit Grundreichweite 6 m in ein Feld werfen. Am Ende deines Zuges sprießen im fraglichen Feld und in zwei daran angrenzenden Feldern deiner Wahl dicke Ranken. Diese Ranken bilden eine 1,50 m hohe Mauer und sind dick genug, um Kreaturen darin oder daneben Deckung zu verleihen. Die Felder werden zu Schwierigem Gelände.

Die Ranken einer *Rankensaat* bestehen 10 Runden lang und erneuern sich während dieser Zeit. Sollte die Saat auf einer Oberfläche aus Material landen, in dem Pflanzen normalerweise nicht wachsen, bestehen die Ranken nur 5 Runden lang. Mit Ende der Wirkungsdauer verwelken die Ranken und zerfallen zu Staub.

RING DER GEGENZAUBER (GETRAGEN) — STUFE 11

Traditionelle Zauberduelle finden galaxisweit in den verschiedensten Kulturen statt. Ein listiger Duellant könnte einen *Ring der Gegenzauber* tragen, um die Tricks seines Gegners zu kontern, allerdings funktionieren diese Ringe bestens gegen Feinde, die vorhersehbare Offensivmagie nutzen.

Ein Zauberwirker kann einen Zauber auf einen *Ring der Gegenzauber* wirken; dieser Zauber entfaltet keinen Effekt, sondern wird im Ring gespeichert. Während du den Ring trägst und Ziel desselben Zaubers wirst, der auch im Ring gespeichert ist, so scheitert der Zauber ohne Effekt; dieser Gegenzauber erfolgt automatisch und erfordert keine Aktion deinerseits oder dass du des eingehenden Zaubers gewahr sein müsstest. Der Gegenzauber verbraucht den im Ring gespeicherten Zauber, so dass dieser erst wieder einen Zauber kontern kann, wenn ein solcher in ihm gespeichert wird.

SCHILDBROSCHE (GETRAGEN) — STUFE 2

Dieser Metallschmuck wurde einst zum Schließen eines Umhanges verwendet. Die Brosche ist mit einem strahlenden, farbigen Juwel in ihrem Zentrum besetzt. Die Brosche zählt als getragener magischer Gegenstand, kann aber auch alternativ in einem Verbesserungssteckplatz einer Rüstung installiert werden. Getragen absorbiert die Brosche eingehenden Energieschaden, verliert dabei aber zunehmend an Farbe – sowie die Brosche 55 Punkte Energieschaden absorbiert hat, zerfällt das nun farblose Juwel zu Staub und die Brosche wird nichtmagisch.

SCHMUCK DER IMPROVISATIONSKUNST (GETRAGEN) — STUFE 4-12

Wer sich darauf verlässt, mit Worten andere überzeugen oder ihnen gefallen zu wollen oder sich bei einer Audienz anstrengen muss, für den ist ein *Schmuck der Improvisationskunst* unbezahlbar. Der Gegenstand wird in der Regel auf oder nahe am Kopf getragen, z.B. als Halskette, Stirnreif oder Maske. Trägst du solch einen Gegenstand und misslingt dir ein Fertigkeitswurf für Bluffen, Diplomatie, Einschüchtern, Kultur oder Motiv erkennen, kannst du den Wurf wiederholen und das bessere Ergebnis behalten. Du kannst auch einen Wurf für Beruf wiederholen, sofern der SL zustimmt, dass der Wurf Interaktion beinhaltet, z.B. Musizieren, Schauspielerei, Öffentliche Rede oder dergleichen. Du kannst innerhalb von 24 Stunden nur von einem solchen Schmuck profitieren.

Der Schmuck erlaubt eine Anzahl an Wiederholungswürfen am Tag gemäß seinem Modell:

- **Mk. 1 (Stufe 4):** ein Wiederholungswurf
- **Mk. 2 (Stufe 8):** zwei Wiederholungswürfe
- **Mk. 3 (Stufe 12):** drei Wiederholungswürfe

SERUM — STUFE 2-7

In der Galaxis gibt es eine breite Vielfalt an Seren. Einige werden von Organisationen regelmäßig gefertigt, andere benötigen ungewöhnliche Zutaten und sind entsprechend selten. Regeln für Seren findest du im *Grundregelwerk* auf Seite 225.

- **Nahkampfserum (Stufe 7):** Ein *Nahkampfserum* verschafft dir erhöhte Wachsamkeit im Kampf, was diese leuchtend grüne Mixtur bei Söldnern und anderen Kriegern beliebt macht. Es schmeckt zudem nach Minze. Ab Einnahme erhalten Gegner für 10 Minuten keine Vorteile, wenn sie dich in die Zange nehmen.
- **Röntgenblickserum (Stufe 4):** Dieses Serum sieht aus wie Quecksilber und schmeckt metallisch. Bei Einnahme verfärben sich deine Augen weiß. Für 1 Minute kannst du als Bewegungsaktion deinen Röntgenblick aktivieren oder unterdrücken. Während er aktiv ist, verfügst du über Hindurchspüren (Sicht), welche von 0,60 m Holz oder Plastik, 0,30 m Stein, 5 cm normalem Metall oder 2,5 cm Blei oder Sternenmetall blockiert wird. Dein Röntgenblick ist schwarz-weiß und du verlierst die Vorteile

anderer visueller Wahrnehmung außer von Dunkelsicht. Ferner ist deine Sichtweite auf 18 m beschränkt und kannst du keine sichtbasierenden Fertigkeitswürfe für Wahrnehmung hinsichtlich Dingen jenseits dieser Grenze durchführen.

- **Schattenserum (Stufe 4):** Wenn du dieses purpurne, erdig schmeckende Serum trinkst, erlangst du einen Verständnisbonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Heimlichkeit, solange du dank Dämmerlicht oder Dunkelheit über Tarnung verfügst. Dunkelheit verleiht dir ferner Tarnung (aber keine Vollständige Tarnung) gegen Dunkelsicht. Diese Effekte währen 10 Minuten.
- **Sprachenserum (Stufe 2):** Dieses für Gelehrte und Entdecker nützliche Serum hat regenbogenfarbene Schichten und einen würzigen Geschmack. Nach Einnahme kannst du für 10 Minuten die Fähigkeit Mit Händen und Füßen des Motivs des Xenosuchers nutzen. Solltest du ein Xenosucher sein, so sind deine entsprechenden Fertigkeitswürfe während der Wirkungsdauer automatische Erfolge.
- **Tagaktivitätsserum (Stufe 3):** Die Dunkelelfen des Hauses Xicton brauen diese ölige, schäumende, nach Wasser schmeckende Flüssigkeit. Nach Einnahme ignorierst du für 1 Stunde die Effekte deiner Schwäche Blindheit durch Licht.
- **Wahrheitsseherserum (Stufe 5):** Diese klare, sirupdicke Flüssigkeit schmeckt widerlich süß. Für 1 Stunde nach Einnahme erlangst du einen Verständnisbonus von +3 auf Fertigkeitswürfe für Motiv erkennen zum Erkennen von Lügen und Täuschungen. Du nimmst auch nie an, dass eine wahre Äußerung falsch sein könnte. Du erhältst ferner einen Verständnisbonus von +2 auf Rettungswürfe gegen Illusionen.

SOHLEN DES REISENDEN (GETRAGEN)

STUFE 5-13

Die umherziehende Gottheit Weydan nutzt Splitter ihrer selbst als sterbliche Avatare, um die Materielle Ebene zu erkunden und zu erfahren. Die ersten *Sohlen des Reisenden* waren Geschenke solcher Avatare an andere Reisende. Weydans Anhänger erlernten, *Sohlen des Reisenden* anzufertigen, und andere Organisationen kopierten die Magie. Die Sohlen gibt es stets in Paaren, und sind oft bereits an Schuhen, Stiefeln oder dergleichen befestigt, bzw. von dir daran befestigt werden. Sie zählen als getragener magischer Gegenstand, bzw. können alternativ in einem Verbesserungssteckplatz einer Rüstung installiert werden.

Während du *Sohlen des Reisenden* trägst, reduzierst du den Nichttödlichen Schaden aus Eilmärschen und erhältst einen Verbesserungsbonus auf Konstitutionswürfe bei Gewaltmärschen. Sollte dir ferner ein Rettungswurf gegen einen Effekt misslingen, der dir den Zustand Benommen, Betäubt, Gelähmt, Liegend, Verstrickt oder Wankend verleihen oder der deine Bewegungsrate reduzieren würde, kannst du als Reaktion den Rettungswurf wiederholen und das bessere Ergebnis behalten. Alternativ kannst du einen Gegner, dem ein Kampfmanöverwurf für Ansturm, Ringkampf, Versetzen oder Zu-Fall-bringen gegen dich gelingt, zur Wiederholung des Angriffswurfes und Nutzung des niedrigeren Wurfes zwingen. Du kannst von *Sohlen des Reisenden* nur ein Mal innerhalb von 24 Stunden profitieren.

Die exakten Vorteile hängen vom Modell ab:

- **Mk. 1 (Stufe 5):** Schaden durch Eilen gesenkt um 1, +1 Verbesserungsbonus auf Würfe während Gewaltmärschen, ein Wiederholungswurf
- **Mk. 2 (Stufe 9):** Schaden durch Eilen gesenkt um 2, +2 Verbesserungsbonus auf Würfe während Gewaltmärschen, zwei Wiederholungswürfe
- **Mk. 3 (Stufe 13):** Schaden durch Eilen gesenkt um 3, +3 Verbesserungsbonus auf Würfe während Gewaltmärschen, drei Wiederholungswürfe



STERNENTELESKOP

RUCKSACK (GETRAGEN)

STUFE 2

Die Gesellschaft der Sternenkundschafter verkauft Ausrüstungsgegenstände mit ihrem Logo, wofür der *Sternenkundschafterrucksack* ein Paradebeispiel ist. Die Leute nehmen zwar an, dass die meisten dieser Rucksäcke auf der Absalomstation im Wissensturm gefertigt werden, allerdings gibt es weitaus mehr Fälschungen als Originale. Während du einen solchen Rucksack trägst, steigt dein effektiver Stärkewert zur Bestimmung deiner Tragkapazität um 4. Dies ist nicht mit anderen Rucksäcken kumulativ. Wenn du einen im Rucksack verstauten Gegenstand suchst, findest du ihn sofort; dies ermöglicht dir, einen Gegenstand herauszuholen, als würdest du eine Waffe ziehen. Du kannst ferner einen Gegenstand mit maximal 1 Last im Rucksack verstauen, als würdest du eine Waffe fortstecken.

STERNENTELESKOP

STUFE 7

Raumfahrende Gesellschaften nutzen fortschrittliche Technologie, um die Sterne zu betrachten und den Kurs zu bestimmen. Triunes Kleriker verbanden Magie und Technik, um die ersten dieser Teleskope herzustellen, um mit ihnen die Kluft zwischen den Sternen zu analysieren und ferne Welten wahrzunehmen. Das Wissen um den Bau dieser Teleskope wird ebenso frei anderen zugänglich gemacht wie das Wissen um den Driftantrieb.

Wenn du die Fertigkeit Steuerung zum Bestimmen eines Kurses nutzt, kannst du 1 Stunde aufwenden, um die Sterne mit dem Teleskop zu studieren. Sofern du erfolgreich einen Kurs bestimmst, senkst du die Reisezeit zum Erreichen eines Satelliten um die Hälfte und die Reisezeit innerhalb eines Systems auf 1W4+1 Tage. Das Teleskop verleiht dir ferner einen Verständnisbonus von +3 auf Fertigkeitswürfe, um dich nicht zu verirren, egal ob du mittels Steuerung navigierst oder dich mittels Überlebenskunst orientierst.

TECHNOBANNSTAB

STUFE 8

Dieses einfache, mit eingeritzten Siegeln versehene Holzzepter pulsiert vor Magie. Es ist besonders nützlich gegen jene, die sich auf die Technik verlassen. Diese Zepter wurden während des Intervalls wahrscheinlich von Zauberkundigen als Reaktion auf die rapide expandierende Technik entwickelt.

Du kannst als Standard-Aktion mit einem *Technikstörenden Zepter* einen technischen oder Hybridgegenstand, eine Waffe oder Rüstung berühren, sofern niemand den Gegenstand am Leib oder in Händen trägt. Sofern der Gegenstand in einen Würfel mit 3 m Seitenlänge passt, muss er einen Zähigkeitswurf gegen SG 14 + deinen Schlüsselattributsmodifikator ablegen; bei Misslungen werden seine Funktionen für 1W4 Runden unterdrückt. Sollte eine Kreatur den Gegenstand tragen oder halten, musst du zuerst einen erfolgreichen Nahkampfangriff gegen die ERK der Kreatur ablegen. Sollte eine Kreatur den Gegenstand am Leib tragen, kannst du das Zepter alternativ als Knüppel nutzen (der

ÜBERBLICK
AUSRÜSTUNG
WAFFEN
WAFFENZUBEHÖR
WAFFENFUSIONEN
BESONDERE MATERIALIEN
RÜSTUNGEN
SERVO-RÜSTUNGEN
RÜSTUNGS-VERBESSERUNGEN
AUFWERTUNGEN
TECHNISCHE GEGENSTÄNDE
MAGISCHE GEGENSTÄNDE
HYBRID GEGENSTÄNDE
PERSÖNLICHE GEGENSTÄNDE
DROGEN, GIFTE UND MEDIZINISCHES
ANDERE ERWERBUNGEN
FAHRZEUGE
KLASSEN-OPTIONEN
ARCHETYP: VERBESSERTER
AGENT
ASPIRANT
GESANDTER
MECHANIKER
SOLARIER
SOLDAT
TECHNOMAGIER

Knüppel zählt hinsichtlich Überwinden von SR als Magisch), um den Träger und den Zielgegenstand zu treffen. Bei Erfolg muss der Gegenstand den üblichen Zähigkeitswurf ablegen, wobei der Träger seinen eigenen Zähigkeitsbonus anstelle des Bonus des Gegenstandes einbringen kann.

Alternativ kannst du auch mit dem Zepter eine Kreatur mit der Unterart Technologisch berühren (Angriff gegen die ERK) oder das Zepter gegen eine solche Kreatur als magischen Knüppel führen. Trifft dein Angriff, muss die Kreatur einen Zähigkeitswurf ablegen (SG siehe oben); bei Misslingen erhält sie den Zustand Wankend und kann 1W4 Runden lang keine energiebasierenden Angriffe ausführen. Eine Kreatur kann am Ende ihres Zuges jede Runde einen neuen Zähigkeitswurf ablegen, um den Effekt vorzeitig zu beenden.

TELEPORTATIONSSCHEIBE — STUFE 8

Eine *Teleportationsscheibe* ist eine stumpfschwarze Scheibe von etwa 15 cm Durchmesser und 2,5 cm Dicke mit einer rauen Oberfläche. Unter *Magie entdecken* nimmt man ein Runenmuster auf der Oberfläche wahr. Du kannst die Scheibe als Standard-Aktion aktivieren und als Fernkampfangriff mit Grundreichweite 9 m gegen RK 5 in ein Feld werfen. Sofern die Scheibe nicht weiter als 36 m von dir entfernt ist, kannst du als Bewegungsaktion in ihr Feld teleportieren; du darf dabei deine Maximallast an Gegenständen mit dir führen und bis zu zwei dazu bereite oder bewusstlose, maximal Mittelgroße Kreaturen (oder eine Große Kreatur), sofern eine auf diese Weise teleportierende Kreatur hält Körperkontakt zu wenigstens einer anderen teleportierenden Kreatur.

Sollte das Zielfeld bereits von einem festen Körper besetzt sein, erleiden du und alle dich begleitenden Kreaturen 1W6 Punkte Energieschaden und werden zufällig auf ein freies Feld mit passender Oberfläche innerhalb von 3 m Entfernung zur Scheibe gestoßen. Sollte es kein derartiges Feld geben, erleiden alle Betroffenen weitere 1W6 Punkte Energieschaden und werden auf ein passendes Feld innerhalb von 9 m Entfernung zur Scheibe befördert. Sollte es auch in diesem Radius kein passendes Feld geben, erleidet ihr alle weitere 2W6 Punkte Energieschaden und die Teleportation scheitert.

Eine Kreatur im Zielfeld, welche den Teleportationseffekt behindert (oder gar zum Scheitern bringt), erleidet die Hälfte des Schadens, den du selbst erleidest. Eine geworfene Scheibe bleibt 5 Runden lang aktiv, sofern du nicht vorher erfolgreich zu ihr hinteleportierst. Im Anschluss wird der Gegenstand nichtmagisch und kann nicht erneut zum Teleportieren genutzt werden.

VERBEULTER KASA (GETRAGEN) — STUFE 5

Dieser konische Helm aus verbeultem Metall ist ein Kopfschmuck mit einer Geschichte. Helme dieser Art gehörten erfahrenen Kriegern vergangener Zeitalter, wobei jede Beule und Delle einen potentiell tödlichen Schlag repräsentierten, den der Kasa abgewehrt hat. Du kannst den Kasa als Teil des Kopfschutzes deiner Rüstung tragen; er zählt als getragener magischer Gegenstand, kann aber alternativ in einem Verbesserungssteckplatz einer Rüstung installiert werden.

Während du den *Verbeulten Kasa* trägst, erlangst du einen Verbesserungsbonus von +2 auf Rettungswürfe gegen Kritische Treffereffekte. Solltest du einen Kritischen Treffer erleiden, kannst du 2 Reservepunkte als Reaktion aufwenden, um den zusätzlichen Schaden und den Kritischen Treffereffekt zu vereiteln. In diesem Fall erlangt der Helm eine neue Beule, einen Kratzer oder andere Spur.

VERKLEIDUNGSHUT (GETRAGEN) — STUFE 6

Ein *Verkleidungshut* kann eine beliebige Kopfbedeckung sein, ein modifizierter Helm oder eine Verbesserung eines Helmes eingeschlossen. Während du diesen Gegenstand trägst, kannst du beliebig oft *Selbstverkleidung* mit ZS 6 wirken. Der Hut zählt als getragener magischer Gegenstand, kann aber auch alternativ in einem Verbesserungssteckplatz installiert werden.

VERSTEINERUNGSSTAB — STUFE 8

Die Kalos von Brethedas Mond Kalo-Mahoi haben zahlreiche magische Erfindungen getätigt, um ihre künstlerischen Traditionen zu ehren. Mit diesen Zeptern wollten sie ursprünglich Gegenstände von historischer Bedeutung konservieren, damit sie nicht dem Zahn der Zeit zum Opfer fallen. Mittlerweile werden sie auch außerhalb Kalo-Mahois von Naturhistorikern und weitaus skrupelloseren Wesen verwendet. Ein authentischer kalo-mahoi *Versteinerungsstab* ist ein grober Schaft aus Koralle, welcher an jenem Ende leuchtet, mit dem ein erwähltes Ziel berührt wird.

Du kannst einen nichtmagischen Gegenstand aus einst lebender Materie (eine Leiche eingeschlossen) als Standard-Aktion mit einem *Versteinerungsstab* berühren. Sofern der Gegenstand in einen Würfel mit 3 m Seitenlänge passt, muss er einen Zähigkeitswurf gegen SG 14 + deinen Schlüsselattributsmodifikator ablegen; misslingt dieser Rettungswurf wird der Gegenstand zu Stein. Sollte eine Kreatur den Zielgegenstand tragen oder halten, kann sie ihren eigenen Zähigkeitsbonus anstelle des Bonus des Gegenstandes verwenden.

Du kannst alternativ das Zepter als Knüppel verwenden (welcher als Magisch gilt hinsichtlich Umgehen von SR). Ebenso kannst du versuchen, eine Kreatur mit dem Zepter zu berühren, indem du einen Angriff gegen ihre ERK ausführst. Sollte dein Angriff eine Kreatur aus lebender oder einst lebendiger Materie treffen, muss das Ziel einen Zähigkeitswurf gegen den oben genannten SG ablegen; bei Misslingen bewegt sie sich einen Schritt weiter auf der Leiste des Geschicklichkeitsgiftes. Unter diesem Effekt kann eine Kreatur am Ende ihres Zuges jeweils einen neuen Rettungswurf ablegen; ein gelungener Rettungswurf heilt sie von diesem Leiden. Erlangt eine Kreatur aber den Zustand Tot, wird sie stattdessen betroffen, als wäre ihre der Rettungswurf gegen einen *Fleisch zu Stein*-Zauber misslungen; der Kreatur steht dann alle 24 Stunden ein neuer Rettungswurf zu, um das Leiden zu beenden.

Ein gegen Versteinerung immunes Ziel ist auch gegen die Effekte dieses Zepters immun.

WANDELNDES GEWAND (GETRAGEN) — STUFE 7

Die ältesten *Wandelnden Gewänder* sind Roben und andere Kleidungsstücke, die von Anhängern von Lao Schu Po getragen wurden. Manche dieser Relikte stammen laut den Priestern von Großmutter Ratte vom verschwundenen Planeten Golarion. Die meisten sind Umhänge, weite Mäntel, Schals oder ähnliches Kleidungsstücke. Moderne Gegenstücke sind schlanker und darauf ausgelegt, mit anderer Kleidung und Rüstungen kombiniert zu werden. Du kannst das Gewand über Kleidung oder Leichter Rüstung tragen; es zählt als getragener magischer Gegenstand, kann aber auch alternativ in einem Verbesserungssteckplatz einer Leichten Rüstung installiert werden.

Als Träger eines solchen Gewandes kannst du es als Standard-Aktion anweisen, Form und Aussehen deiner Kleidung oder deiner Leichten Rüstung zu dem einer anderen, von dir festgelegten Kleidung oder Leichten Rüstung zu verändern. Diese Veränderung ist eine Illusion, die alle Sinne betrifft. Deine Klei-



ÜBERBLICK
AUSRÜSTUNG
WAFFEN
WAFFENZUBEHÖR
WAFFENFUSIONEN
BESONDERE MATERIALIEN
RÜSTUNGEN
SERVO-RÜSTUNGEN
RÜSTUNGS-VERBESSERUNGEN
AUFWERTUNGEN
TECHNISCHE GEGENSTÄNDE
MAGISCHE GEGENSTÄNDE
HYBRID GEGENSTÄNDE
PERSÖNLICHE GEGENSTÄNDE
DROGEN, GIFTE UND MEDIZINISCHES
ANDERE ERWERBUNGEN
FAHRZEUGE
KLASSEN-OPTIONEN
ARCHETYP: VERBESSERTER
AGENT
ASPIRANT
GESANDTER
MECHANIKER
SOLARIER
SOLDAT
TECHNOMAGIER

dung oder Rüstung wirkt zudem nichtmagisch hinsichtlich Zaubern und Fähigkeiten, die Magie wahrnehmen. Deine Kleidung oder Rüstung behält aber alle normalen Eigenschaften bei, die jedoch von der Illusion verborgen werden. Du kannst als Standard-Aktion den Effekt beenden, so dass deine Kleidung oder Rüstung wieder ihr normales Aussehen annimmt.

WURZELSAAT — STUFE 4

Aus diesem 5 cm langen Saatkorn ragt an einem Ende eine 2,5 cm lange, grüne Wurzel. Extremistische Xenohüter schmuggeln diese Saaten in die ganze Galaxis. Trotz der Funktion des Saatkorns ist es kein technischer Gegenstand, so dass es in der Regel von Scannern nicht erfasst wird, die nach Waffen oder gefährlichen Geräten suchen.

Du kannst das Saatkorn als Bewegungsaktion drücken, um es zu aktivieren, und es dann festhalten oder in einem Feld innerhalb deiner Reichweite fallenlassen. Alternativ kannst du es als Standard-Aktion drücken und als Fernkampfangriff mit Grundreichweite 6 m gegen RK 5 in ein Feld werfen. Am Ende desselben Zuges brechen dicke Ranken aus dem fraglichen Feld und allen Feldern innerhalb von 3 m rund um dieses Feld. Dieser Bereich wird zu Schwierigem Gelände. Eine in den Ranken festsitzende Kreatur muss einen Reflexwurf gegen SG 14 + deinen Schlüsselattributsmodifikator ablegen; bei Misslingen erhält sie den Zustand Verstrickt. Eine verstrickte Kreatur kann als Bewegungsaktion mit einem Stärkewurf oder einem Fertigkeitswurf für Akrobatik gegen denselben SG entkommen.

Die Ranken bestehen 5 Runden lang und erneuern sich in dieser Zeit. Sollten sie auf einer Oberfläche sprießen, in deren Material normalerweise keine Pflanzen wachsen, bestehen die Ranken nur 2 Runden lang. Mit Ende der Wirkungsdauer vertrocknen sie und zerfallen zu Staub.

ZAUBERSTATUETTEN — STUFE 5-15

Jede *Zauberstatuette* ist eine nur wenige Zentimeter hohe und lange Figur. Du kannst als Standard-Aktion das Befehlswort der Statuette aussprechen, um sie in einem maximal 9 m entfernten Feld in deiner Sichtweite in die repräsentierte Kreatur zu verwandeln. Die Verwandlung erfolgt nur, wenn die Kreatur genug Platz hat und die Umgebung die Lebensfunktionen der Kreatur gewährleistet. Wenn die Kreatur erscheint, kann sie sofort während deines Zuges handeln. Sie versteht die Gemeinsprache, kann aber nicht sprechen und befolgt deine Befehle. Die Kreatur betrachtet deine Verbündeten als ihre eigenen Verbündeten und befolgt auch deren Anweisungen, wenn du nicht in der Lage bist, ihr Befehle zu geben.

Jede Statuette in diesem Eintrag kann für bis zu 1 Minute am Tag zu einer Kreatur werden, wobei diese Wirkungsdauer nicht zusammenhängend genutzt werden muss. Nachdem die Statuette sich 1 Minute lang in Kreaturengestalt befunden hat, nimmt sie wieder die Statuettengestalt an und kann erst nach 24 Stunden wieder aktiviert werden. Du kannst als Bewegungsaktion die Kreatur veranlassen, wieder Statuettengestalt anzunehmen. Sollte die Kreatur getötet werden, wird sie wieder zu einer Statuette. Die Kreatur kann in Kreaturengestalt zwar geheilt werden, erlangt 24 Stunden nach ihrer letzten Aktivierung aber auch alle Trefferpunkte zurück. Sollte die Kreatur getötet werden, nimmt sie ihre Statuettengestalt an und kann sich für 24 Stunden nicht erneut verwandeln.

Solltest du dich innerhalb von 9 m Entfernung zu der Kreatur befinden, wenn sie ihre Statuettengestalt annimmt, erscheint die Statuette in einer deiner freien Hände oder innerhalb deiner Angriffsfläche (deine Entscheidung). Andernfalls nimmt sie Statuettengestalt so nahe wie möglich zu dir, innerhalb ihrer Angriffsfläche, an.

Eine *Zauberstatuette* wird nichtmagisch, wenn sie den Zustand Beschädigt erhält, und verliert ihre Macht, sich in eine Kreatur zu verwandeln.

- **Blutsteinblutsbruder (Stufe 13):** Diese Statuette aus grünem Stein ist von roten Flecken durchsetzt und kann sich in einen Blutsbruder[AA] verwandeln. Der Blutsbruder hat zu Beginn keine Kreatur in seinem Rippenkäfig und kann keinen Konstitutionsschaden verursachen, so dass er auch keine Schnelle Heilung besitzt. Sollte er Statuettengestalt annehmen, während er einen Gefangenen im Rippenkäfig hat, wird das Opfer innerhalb seiner Angriffsfläche freigesetzt.
- **Knochenkammfresser (Stufe 8):** Diese Statuette aus Knochen kann sich in einen Kammfresser[AA] verwandeln. Die Kreatur bleibt am liebsten in deiner Nähe; sollte sie keine anderen Befehle erhalten, bleibt sie an deiner Seite, so dies ungefährlich ist.
- **Obsidianelektrovor (Stufe 5):** Diese Obsidianstatuette kann sich in einen Elektrovor[AA] verwandeln. Der Elekdrovor verfügt nur über 1 Reservepunkt.
- **Plastikklingenschwinge (Stufe 15):** Diese Statuette ist eine getreue Replik einer Klingenschwinge[AA] aus Plastik und kann sich in eine solche verwandeln. Diese Klingenschwinge kann keine Eier legen und daher auch keine implantieren.

ZERSTREUENDER UMHANG (GETRAGEN) — STUFE 5-13

Ein *Zerstreuender Umhang* biegt das Licht um sich herum, so dass er schwach schimmert und damit auf seine Gabe hindeutet, nahe Energie verzerren zu können. Während du diesen Umhang trägst, schützt er dich vor Elektrizitäts-, Energie-, Feuer- und Kälteschaden. Sollte ein solchen Schaden verursachender Angriff gegen deine ERK treffen, kannst du als Reaktion den An-



ZAUBERSTATUETTE: OBSIDIANELEKTROVOR

greifer zur Wiederholung des Angriffswurfes und Nutzung des schlechteren Ergebnisses zwingen. Misslingt dir der Rettungswurf gegen einen Effekt, der solchen Schaden verursacht, kannst du als Reaktion den Rettungswurf wiederholen und das höhere Ergebnis benutzen. Nach Nutzung eines *Zerstreuenden Umhanges* kannst du innerhalb der nächsten 24 Stunden von keinem weiteren profitieren.

Wie viele Wiederholungswürfe der Umhang gestattet, hängt vom Modell ab:

- **Mk. 1 (Stufe 5):** ein Wiederholungswurf
- **Mk. 2 (Stufe 9):** zwei Wiederholungswürfe
- **Mk. 3 (Stufe 13):** drei Wiederholungswürfe

ARTEFAKTE

Artefakte sind magische Gegenstände von solcher Macht, dass die für magische Gegenstände üblichen Gesetze für sie nicht mehr gelten. Die Ursprünge jedes Artefaktes liegen weit jenseits des Könnens der Sterblichen und jedes ist mit einer Legende verknüpft. Das Auffinden eines Artefaktes ist eine Angelegenheit von legendären Proportionen und ein Ereignis mit gewaltiger historischer Wirkungskraft. Wem ein Artefakt in die Hände fällt, der schreibt ein neues Kapitel in der Geschichte des Gegenstandes, egal ob er es zum Guten oder zum Bösen einsetzt. Eine ganze Kampagne oder Reihe von Abenteuern könnte sich allein um ein Artefakt drehen – die Suche nach dem Standort des Artefaktes, das Sammeln seiner Einzelteile oder der Kampf gegen seinen aktuellen Besitzer könnten alles Bestandteile der Geschichte sein.

Artefakte besitzen Gegenstandsstufe 20, man stößt aber nicht im Rahmen von Zufallsbegegnungen auf sie und sie können auch nicht hergestellt werden. Ebenso stehen sie im Grunde nie zum Verkauf. Jedes Artefakt scheint einen eigenen Willen oder eine bizarre Verbindung zum Schicksal zu besitzen, so dass diese Gegenstände zu bedeutsamen Augenblicken auftauchen. Ebenso können sie auch unvorhersehbar wieder verschwinden und von den Winden des Schicksals fortgetragen werden, ohne dass ihre letzten Besitzer etwas dagegen tun könnten. Jedes Artefakt kann zudem nur auf eine ganz bestimmte, ihm eigene Weise zerstört werden.

Ein Artefakt verfügt über unglaubliche Kräfte und kann daher eine Starfinder-Kampagne auf unvorhersehbare Weise verändern. Beachte dies als SL, wenn du ein Artefakt in deine Kampagne einführen willst, und bedenke die Auswirkungen. Wie es auftaucht, wie lange es verbleibt und wann es deine Kampagne wieder verlässt, liegt ganz bei dir.

BERSERKERSPHÄRE

Eine *Berserkersphäre* ist eine stumpfe, dunkle Kugel von 7,5 cm Durchmesser. Man glaubt, dass jede bekannte *Berserkersphäre* sich spontan aus der Leere gebildet hat, wenn ein Grässlicher (ein übernatürlicher Gesandter des Verschlingers) die Galaxis betreten hat. Die *Berserkersphäre* muss sich zunächst auf deine Seele einstimmen, indem sie 24 Stunden lang 7,5 cm über deinem Kopf schwebt. Sollte sie davon für länger als 1 Minute abgehalten werden, muss der Prozess von vorn beginnen. Sie schwebt über dir, solltest du den Zustand Bewusstlos oder Liegend erhalten, hört damit aber auf, wenn du stirbst. Nachdem die Sphäre sich auf dich eingestimmt hat, geht von ihr ein leichter, schwerkraftartiger Zug aus.

Während die *Berserkersphäre* über dir schwebt, erlangst du SR 10/– und Energieresistenz 10 gegen alle Energiearten. Solltest du über einen höheren Wert verfügen, liefert dir die Sphäre stattdessen für die fragliche Resistenz einen Bonus von +2. Wenn die Sphäre Schaden blockiert, blitzt sie kurz blutrot auf und erinnert an die Akkretionsscheibe eines Schwarzen Loches.

Erleidest du Trefferpunkteschaden durch einen Angriff oder feindlichen Effekt, kannst du als Reaktion einen Teil des Schadens umlenken. In diesem Fall blitzt die Sphäre blutrot und gibt Gravitationspulse ab, die dir den Zustand Liegend verleihen. Halbiere den dir zugefügten Schaden; sollte der Angreifer sich innerhalb von 99 m Entfernung befinden, erleidet er diesen halben Schaden als Energieschaden, erhält den Zustand Liegend und erleidet alle Kritischen Effekte seines eigenen Angriffs. Dem Ziel steht ein Willenswurf gegen SG 20 + deinen Charismamodifikator zu; bei Gelingen erleidet es nur halben Schaden (also ein Viertel des von ihm verursachten Schadens) und keine Kritischen Effekte. Du selbst erleidest den übrigen Schaden, wobei deine Verteidigungen zur Wirkung kommen.

Nachdem du mit der *Berserkersphäre* Schaden vereitelt hast, wirst du zum Berserker. Dies ist ein geistesbeeinflussender Zwangseffekt, funktioniert aber bei jeder Kreatur, auf die sich die Sphäre eingestimmt hat, selbst wenn die Kreatur normalerweise gegen solche Effekte immun ist. Während du derart amokläufst, erlangst du einen Moralbonus von +1 auf Angriffswürfe und von +3 auf Schadens- und Stärkewürfe. Ferner erlangst du deine dreifache Stufe oder deinen dreifachen HG als Temporäre Trefferpunkte während dieser Zeit. Zugleich erleidest du einen Malus von -2 auf KRK und ERK. Du kannst keine Zauber wirken und keine Fähigkeiten oder Fertigkeiten nutzen, welche Konzentration oder Geduld erfordern. Die einzigen dir möglichen Reaktionen sind Gelegenheitsangriffe. Du betrachtest niemanden als deinen Verbündeten (bisherige Verbündete zählen für dich aber nicht als Feinde).

Während jedes Zuges, in dem du Amok läufst, greifst du den dir nächsten Gegner und bewegst dich nur, wenn dies zum Angreifen nötig ist. Du führst nach Möglichkeit Volle Angriffe aus und nutzt Fähigkeiten und besondere Waffeneigenschaften, die es dir erlauben, mehrere Angriffe auszuführen. Im Rahmen eines Vollen Angriffes reduzierst du die Mali dafür um 1. Sollten dir mehrere Gegner gleich nah sein, teilst du deine Angriffe unter ihnen auf oder führst einen Vollen Angriff wie z.B. Automatikfeuer gegen möglichst viele.

Solltest du bewusstlos werden oder keiner weiteren Feinde mehr gewahr sein, endet dein Berserkerzustand. Jedes Mal, wenn du eine Kreatur auf 0 TP reduzierst, kannst du einen Willenswurf gegen SG 25 ablegen, um deinen Amoklauf vorzeitig zu beenden. Mit Ende des Amoklaufes erhältst du den Zustand Erschöpft für denselben Zeitraum, den du im Berserkerzustand verbracht hast. Sollte es dir nicht gelingen, während deines Amoklaufes einen bedeutsamen Gegner auf 0 TP zu reduzieren, liefert dir die *Berserkersphäre* während der nächsten 24 Stunden keine ihrer Vorteile.

Eine *Berserkersphäre* kann nur zerstört werden, indem man sie in eine Sonne, das Herz eines Gasriesen, ein Schwarzes Loch oder ähnlich gewaltiges Schwerkraftphänomen schleudert. Kultanhänger des Verschlingers behaupten, dass dies aber nutzlos sei, da die Sphären geboren werden würden, bis die Realität selbst stirbt.

BUCH DER UNGESCHRIEBENEN WAHRHEITEN

Das *Buch der Ungeschriebenen Wahrheiten* ist ein massiver Wälzer mit 528 metallischen Seiten, die weder Bilder noch Schriftzeichen tragen. Laut der Legende ist das Buch eine seltsame Verbindung zwischen der Materiellen Ebene und den Akascha-Aufzeichnungen und man die im Buch enthaltenen Informationen nur ertasten, wobei der Leser nur zu obskuren Themen Zugang erhalte. Die axiomitischen Kuratoren der Bibliothekswelt Athaeum suchen seit langem nach dem Buch, um es zum Juwel ihrer Sammlung zu machen.

Kannst du das *Buch der Ungeschriebenen Wahrheiten* berühren, so kannst du es auch lesen. Während du das Buch be-

rührst, kannst du auf Fertigkeitswürfe zum Abrufen von Wissen 20 nehmen, sofern der fragliche SG größer als 20 ist. Solltest du würfeln, statt 20 zu nehmen, erlangst du einen Verständnisbonus von +10 auf den Wurf. Du kannst das Buch zum Abrufen von Wissen hinsichtlich jeder Fertigkeit nutzen, selbst wenn du in der fraglichen Fertigkeit ungeübt sein solltest. Sobald du durch den Wurf Informationen erlangt hast, schließt sich das Buch und kann erst nach 24 Stunden wieder benutzt werden, um Wissen zu derselben Fertigkeit zu erlangen.

Ein Mal am Tag erlaubt dir das Buch *Vision* zu wirken. Du musst den erforderlichen Reservepunkt aufwenden. Der Wurf auf die Zauberstufe gelingt automatisch. Das Buch teilt die über den Zauber zugänglichen Informationen anstelle eines Computers mit.

Solltest du versuchen, über das Buch Informationen zum Intervall zu erhalten, verleiht dir dies 1 Negative Stufe. Fortan musst du bei jeder weiteren Nutzung des Buches einen Willenswurf gegen SG 30 ablegen; misslingt dir dieser Rettungswurf, erhältst du 1 Negative Stufe.

Wer ein an das Intervall verlorene Geheimnis kennt, kann diese Wahrheit ins Buch schreiben, um es in ein gewöhnliches, nichtmagisches Buch ohne Kräfte zu verwandeln.

TRAFODI-PARADOXON

Das *Trafodi-Paradoxon* ist eine kunstvoll geschnitzte Kugel aus rotem Stein oder Koralle mit 0,30 m Durchmesser. Die Schnitzereien bilden ein mehrschichtiges Gitterwerk innerhalb der Sphäre. Trotz des Materials und der Größe ist das *Trafodi-Paradoxon* sehr leicht.

Während der Eroberung von Vesk-2 ignorierten die veskischen Invasoren das Flehen der Einheimischen und plünderten das uralte Gewölbe, welches das *Trafodi-Paradoxon* enthielt. Die Bewohner von Vesk-2 besaßen keine schriftlichen Aufzeichnungen über die Sphäre, nur die mündlich weitergegebene Legende, dass sie während des Intervalls vom Himmel herabgebracht und versiegelt worden sei. Ein veskischer Kriegsherr verwahrte das Artefakt auf Vesk-2, wo es mehrere Generationen lang verblieb, ehe hochrangige Angehörige des Veskarium von ihm erfuhren. So wurde es in einen Militärtransporter verladen, um auf Vesk I studiert zu werden. Kurz darauf ließen Notsignale darauf schließen, dass der Schwarm das Raumschiff abgefangen hatte. Seitdem wurden weder der Transporter noch die Kugel wieder gesehen.

Jene, die die Aufzeichnungen veskischer Aspiranten studieren, welche das Artefakt untersucht haben, spekulieren, dass es eine Transportgerätschaft sei, welche aber entweder nicht richtig funktioniere oder für eine wahrhaft fremdartige und magisch begabte Spezies gedacht sei.

Du kannst die Kugel als Volle Aktion aktivieren, welche Gelegenheitsangriffe provoziert. Das Artefakt verdunkelt sich und schrumpft, während sich zugleich sein internes Geflecht neukonfiguriert. Es aktiviert sich direkt vor dem Beginn deines nächsten Zuges, sofern du noch bei Bewusstsein bist und die Sphäre halten solltest. Das *Trafodi-Paradoxon* wird zu einer Singularität in deinem oder einem daran angrenzenden Feld (deine Wahl). Die physische Manifestation der Singularität ist winzig, wird als einen Würfel mit 1,50 m-Seitenlänge behandelt.

Wenn die Singularität erscheint, fühlen sich Kreaturen innerhalb von 1,5 km von ihr angezogen. Einer betroffenen Kreatur steht ein Willenswurf gegen SG 25 zu; bei Misslingen muss sie alle verfügbaren Aktionen nutzen, um sich so schnell wie möglich auf die Singularität zuzubewegen. Dies ist ein geistesbeeinflussender Effekt, aber auch gegen solche Effekte immune Kreaturen spüren den Ruf der Singularität, auch wenn sie nicht gezwungen sind, ihm zu folgen.



BUCH DER DER UNGESCHRIEBENEN WAHRHEITEN

Kreaturen innerhalb von 36 m zur Singularität müssen einen Fertigkeitswurf für Athletik gegen SG 25 oder einen Stärkewurf gegen SG 20 ablegen, um sich von ihm fortzubewegen – und selbst bei Erfolg können sie nur ein Viertel ihrer Bewegungsrate nutzen.

Jede Runde führt die Singularität zu Beginn deines Zuges ein besonderes Kampfmanöver mit einem Bonus von +30 auf den Angriffswurf aus. Vergleiche das Ergebnis mit der KRK + 8 jeder Kreatur innerhalb von 36 m Entfernung. Bei Erfolg wird eine betroffene Kreatur um 1,50 m auf die Singularität zugezogen + 0,30 m pro Punkt, um den die Singularität ihre KRK + 8 übertrifft; runde die Distanz zum nächsten Vielfachen von 1,50 m auf. Gegenstände der Größenkategorie Riesig oder kleiner, die niemand am Leib oder in Händen trägt, werden zu Beginn jedes deiner Züge um 9 m auf die Singularität zu gezogen, plus weitere 3 m pro Größenkategorie unter Mittelgroß.

Eine Kreatur oder ein Gegenstand, die bzw. der die Angriffsfläche der Singularität betritt, wird in die Leere gesogen. Darin kann eine Kreatur keine Aktionen nutzen, außer als Volle Aktion zu fliehen – dies erfordert einen erfolgreichen Fertigkeitswurf für Athletik gegen SG 30 oder Stärkewurf gegen SG 25. Eine Kreatur, deren Zug im Inneren der Singularität endet, erleidet 5W10 Punkte Energieschaden (WIL, SG 20, halbiert; gelingt der Wurf gegen SG 25, erleidet die Kreatur gar keinen Schaden). Die Kreatur, welche das Artefakt aktiviert hat, erhält einen Situationsbonus von +5 auf diesen Rettungswurf. Die Höhe des durch die Leere verursachten Schadens steigt jede Runde um 5W10 Punkte. Reduziert dieser Schaden eine Kreatur auf 0 TP, zerstört dies den Körper der Kreatur vollständig.

Gelingt einer Kreatur innerhalb der Singularität ein Willenswurf, nimmt sie in der Leere eine Präsens wahr. Diese bietet in zahllosen Stimmen, von denen der Lauscher eine verstehen kann, die Errettung aus der zermalmenden Schwerkraft an. Akzeptiert eine Kreatur dieses Angebot, wird sie an einen anderen Ort in der Galaxis oder auf den Ebenen transportiert und erlangt die Hälfte der an die Singularität verlorenen Lebenspunkte zurück. Flüchtlinge mit starken emotionellen Bindungen zueinander landen oftmals am selben Ort, während Feinde sich nur selten am selben Zielort wiederfinden.

Die erschaffene Singularität währt 13 Minuten; mit ihrem Ende verschwindet das Artefakt. Würfle mit 1W20 für das *Trafodi-Paradoxon* und mit 1W20 für denjenigen, der es zuletzt aktiviert hat. Sollte das Ergebnis des letzten Benutzers höher sein, erscheint die Kugel wieder in seinem Besitz. Andernfalls könnte das Artefakt irgendwo in der Galaxis erscheinen. Die Kreatur, die es zuletzt aktiviert hat, kann die Richtung spüren, in der sich das Artefakt befindet, solange es nicht mittels Sternenmetall versiegelt wird.

Das *Trafodi-Paradoxon* kann nur zerstört werden, indem es den letzten Angehörigen der Spezies verzehrt, die es erschaffen hat.

ÜBERBLICK
AUSRÜSTUNG
WAFFEN
WAFFENZUBEHÖR
WAFFENFUSIONEN
BESONDERE MATERIALIEN
RÜSTUNGEN
SERVO-RÜSTUNGEN
RÜSTUNGS-VERBESSERUNGEN
AUFWERTUNGEN
TECHNISCHE GEGENSTÄNDE
MAGISCHE GEGENSTÄNDE
HYBRID GEGENSTÄNDE
PERSÖNLICHE GEGENSTÄNDE
DROGEN, GIFTE UND MEDIZINISCHES
ANDERE ERWERBUNGEN
FAHRZEUGE
KLASSEN-OPTIONEN
ARCHETYP: VERBESSERTER
AGENT
ASPIRANT
GESANDTER
MECHANIKER
SOLARIER
SOLDAT
TECHNOMAGIER

HYBRIDGEGENSTÄNDE

Hybridgegenstände bringen Magie in eine vertraute Form für jene, welche Technik bevorzugen oder ausschließlich magische Gegenstände als zu seltsam erachten. Jeder Hybridgegenstand verbindet Magie und Technik in unterschiedlichem Maß, nutzt aber beides, um zu funktionieren. Manche Gruppen misstrauen Hybridgegenständen – insbesondere wenn sie lediglich den magischen oder den technischen Aspekt verstehen. Die meisten Gesellschaften betrachten Hybridausrüstung aber als das Beste beider Welten und somit auch als die beste verfügbare Ausrüstung.

HYBRIDGEGENSTÄNDE

Die folgenden Beschreibungen sind alphabetisch organisiert, gibt es unterschiedliche Modelle, so sind die jeweiligen Gegenstandsstufen vermerkt.

ANIMISTISCHES WERKZEUG — STUFE 3-11

Viele Leute sind abergläubisch und glauben, dass Gegenstände über Intelligenz oder eine Seele verfügen. Diese Werkzeuge greifen auf diesen Glauben zurück und befähigen ihre Benutzer, ihre Absichten unbelebten Gegenständen mitzuteilen. Benutzt du ein solches Werkzeug zusammen mit der passenden Fertigkeit und scheiterst beim Wurf, kannst du es nutzen, um den Wurf zu wiederholen und das höhere Ergebnis zu behalten. Ferner kannst du als Bewegungsaktion ein Werkzeug gegen einen Gegenstand mit dem Zustand Beschädigt schlagen und vorübergehend die aus dem Zustand Beschädigt resultierenden Mali ignorieren. Ein Gegenstand kann nur ein Mal am Tag auf diese Weise „behandelt" werden, so dass manche Techniker scherzen, dass niemand Schläge auf den Hinterkopf möge.

Das Modell des Werkzeuges bestimmt, wie oft man es am Tag einsetzen kann und wie lange der Zustand Beschädigt unterdrückt werden kann. Sowie du einen Satz *Animistisches Werkzeug* verwendet hast, kannst du in den nächsten 24 Stunden keine Vorteile aus der Nutzungen eines anderen solchen Werkzeugsatzes ziehen.

- **Mk. 1 (Stufe 3):** Ein wiederholter Wurf; ignoriere den Zustand Beschädigt für 1 Minute.
- **Mk. 2 (Stufe 7):** Zwei wiederholte Würfe; ignoriere den Zustand Beschädigt für 10 Minuten.
- **Mk. 3 (Stufe 11):** Drei wiederholte Würfe; ignoriere den Zustand Beschädigt für 60 Minuten.

APPORTER — STUFE 7-19

Die meisten *Apporter* sind schmuckbesetzte Dekorationen, manche sind auch Spielereien, die beliebte Idole oder fiktionale Charaktere darstellen. Diese Gegenstände kommen in Paaren, die im Rahmen magisch verstärkter Quantenverbindungen aufeinander eingestimmt sind. Es dauert 1 Minute, um ein Teil eines *Apporter*-Paares auf einen Gegenstand von maximal 3 Last einzustimmen. Als Bewegungsaktion kannst du den gehaltenen anderen Teil des Paares aktivieren und den ersten Teil samt des an ihm befestigten Gegenstandes zu dir teleportieren. In diesem Fall erscheint der Gegenstand augenblicklich in deiner Hand, sofern du über genug freie Hände verfügst, um ihn zu ergreifen, andernfalls erscheint er innerhalb deiner Angriffsfläche. Der Gegenstand wird selbst dann zu dir teleportiert, wenn er von einer anderen Kreatur getragen oder gehalten wird. Ein *Apporter*-Paar kann nur ein Mal am Tag benutzt werden.

Die Reichweite des Teleportationseffektes richtet sich nach dem Modell:

- **Mk. 1 (Stufe 7):** 150 Kilometer
- **Mk. 2 (Stufe 11):** derselbe Planet
- **Mk. 3 (Stufe 15):** dieselbe Ebene
- **Mk. 4 (Stufe 19):** über Ebenengrenzen hinweg

BODENHAFTUNGS-FUSSKETTCHEN (GETRAGEN) — STUFE 10

Die Fußkettchen bestehen aus industrieller Keramik und sind zuweilen mit wertvollen Mineralien geschmückt. Sie enthalten eine interne Matrix aus Richtungs-, Gewichts- und Beschleunigungssensoren. Die Keramik wird traditionell aus Erde von der Heimatwelt des Trägers gefertigt, so dass die Fußkettchen eine Methode darstellen, ein Stück Heimat mit sich zu führen. Die seltensten dieser Gegenstände sind aus Lehm vom verschwundenen Planeten Golarion gefertigt. Dank Quantenverstrickung und Magie verschafft ein Paar solcher Fußkettchen dem Träger eine Verbindung zur normalen Schwerkraft.

Als Träger von *Bodenhaftungsfußkettchen* kannst du diese als Standard-Aktion aktivieren oder deaktivieren. Aktivierte Fußkettchen erlauben dir zu agieren, als befändest du dich in gewöhnlichen Schwerkraftverhältnissen und die Gefahren hoher und die Vorteile niedriger Schwerkraft zu ignorieren. Bei Schwerelosigkeit legst du beim Aktivieren deinen persönlichen Schwerkraftvektor fest und kannst dessen Ausrichtung als Bewegungsaktion ändern. Durch Aktivieren kannst du in der Schwerelosigkeit ferner als Teil derselben Aktion den Zustand Haltlos beenden, im Anschluss kannst du dich entsprechend deinem individuellen Schwerkraftvektor nach oben oder unten bewegen, als würdest du auf einer festen Oberfläche gehen.

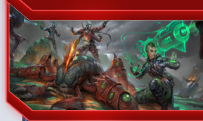
Dieser subjektive Schwerkrafteffekt gilt nur für dich und Gegenstände, die du am Leib oder in Händen trägst. Verlässt ein solcher Gegenstand – z.B. eine Wurfwaffe – deinen Besitz, unterliegt diese der Schwerkraft deiner Umgebung und nicht mehr deiner subjektiven Schwerkraft. Die Fußkettchen funktionieren für bis zu 1 Stunde am Tag; dies muss nicht am Stück verwendet werden, die Wirkungsdauer wird aber in Einheiten zu jeweils 1 Minute verbraucht. Du kannst innerhalb derselben 24 Stunden nicht von mehreren Paaren *Bodenhaftungsfußkettchen* profitieren.

COMPUTERGÖTZE — STUFE 4-12

Ein *Computergötze* ist eine kleine Statuette, welche während der Nutzung eines Computers ein Glücksfeld erzeugt. Aussehen und Form dieser Götzen variieren, manche ähneln Trividfiguren, andere Heiligen usw. Misslingt dir ein Fertigkeitswurf für Computer, gestattet dir der Götze, erneut zu würfeln und das höhere Ergebnis zu verwenden. Du darfst hierfür nicht weiter als 1,50 m von deinem Götzen entfernt und musst imstande sein, ihn zu sehen.

Wie oft der Götze dir eine Wurfwiederholung erlaubt, hängt von seinem Modell ab. Sowie du einen *Computergötzen* verwendet hast, kannst du in den nächsten 24 Stunden keine Vorteile aus der Nutzungen eines anderen solchen Götzen ziehen.

- **Mk. 1 (Stufe 4):** Eine Wiederholung
- **Mk. 2 (Stufe 8):** Zwei Wiederholungen
- **Mk. 3 (Stufe 12):** Drei Wiederholungen



ÜBERBLICK
AUSRÜSTUNG
WAFFEN
WAFFENZUBEHÖR
WAFFENFUSIONEN
BESONDERE MATERIALIEN
RÜSTUNGEN
SERVO-RÜSTUNGEN
RÜSTUNGS-VERBESSERUNGEN
AUFWERTUNGEN
TECHNISCHE GEGENSTÄNDE
MAGISCHE GEGENSTÄNDE
HYBRID GEGENSTÄNDE
PERSÖNLICHE GEGENSTÄNDE
DROGEN, GIFTE UND MEDIZINISCHES
ANDERE ERWERBUNGEN
FAHRZEUGE
KLASSEN-OPTIONEN
ARCHETYP: VERBESSERTER
AGENT
ASPIRANT
GESANDTER
MECHANIKER
SOLARIER
SOLDAT
TECHNOMAGIER

ENTROPIEHANDSCHUHE (GETRAGEN) — STUFE 9

Diese dunklen Handschuhe verfügen über silberne Klauen. Auf den Handrücken befindet sich jeweils eine klare Halbkugel, welche einen zuckenden Ball aus Negativer Energie enthält. Die Handschuhe zählen als getragener magischer Gegenstand; sollten sie allerdings in einer Rüstung installiert werden, belegen sie stattdessen einen Verbesserungssteckplatz. Du kannst als Träger ein Mal am Tag als Zauberähnliche Fähigkeit *Entropischer Griff* nutzen (SG des Rettungswurfes = 14 + Schlüsselattributsmodifikator; ZS 9). Triffst du mit einem Nahkampfangriff (Waffenlose Schläge eingeschlossen), kannst du den Zauber als Reaktion gegen die getroffene Kreatur einsetzen. Nach der ersten Nutzung kannst du 1 Reservepunkt aufwenden, um die Handschuhe bis zu zwei weitere Male am fraglichen Tag einzusetzen. Du kannst innerhalb derselben 24 Stunden nicht mehrere Paare *Entropiehandschuhe* verwenden.

HIRNWELLENSTÖRER (GETRAGEN) — STUFE 6-14

Runen und verschlungene Linien ziehen sich kreuz und quer über die Oberflächen dieser Handschuhe. Die Handschuhe zählen als getragener magischer Gegenstand, können alternativ aber auch in einem Verbesserungssteckplatz einer Rüstung installiert werden.

Du kannst eine Kreatur im Rahmen eines Nahkampfangriffes gegen die ERK des Zieles mit diesen Handschuhen berühren. Bei einem Treffer unterbrichst du die mentalen Kapazitäten des Zieles und verleihst die Zustände Erschüttert und Verwirrt für 1W3+1 Runden; dem Ziel steht ein Willenswurf gegen SG 10 + halbe Gegenstandsstufe + deinen Schlüsselattributsmodifikator zu, um die Wirkungsdauer auf 1 Runde zu reduzieren. Wenn die Kreatur auf der Tabelle für Verwirrung würfelt, erhält es allerdings bei einem Ergebnis von 51-75 den Zustand Wankend und bei einem Ergebnis von 76+ nicht nur den Zustand Wankend, sondern ist auch unfähig, für die Dauer der Wirkung Zauber und Zauberähnliche Fähigkeiten einzusetzen. Dies ist ein geistesbeeinflussender Effekt.

Nach Einsatz der Handschuhe kannst du 1 Reservepunkt aufwenden, um sie erneut zu benutzen. Das Modell der Handschuhe bestimmt, wie oft sie am Tag benutzt werden können und wie viele Reservepunkte du für weitere Aktivierungen am Tag aufwenden kannst. Sowie du ein Paar *Hirnwellenstörer* benutzt hast, kannst du für 24 Stunden kein anderes Paar einsetzen.

- **Mk. 1 (Stufe 6):** Ein Mal am Tag; 1 Reservepunkt
- **Mk. 2 (Stufe 10):** Zwei Mal am Tag; 2 Reservepunkte
- **Mk. 3 (Stufe 14):** Drei Mal am Tag; 3 Reservepunkte

INFILTRATIONSHELFER (GETRAGEN) — STUFE 11

Dieser magische Scanner und mentale Projektor ist mit einer hochentwickelten 3D-Kartographierungssoftware verbunden und kann komplexe Karten des Bereiches erzeugen, in welchem du dich befindest. Du trägst den Scanner auf dem Kopf oder deiner Kopfbedeckung. Er ist drahtlos mit deiner Kommunikationseinheit oder einem kybernetischen Auge verbunden. Der Helfer zählt als getragener magischer Gegenstand; sollte er allerdings in einer Rüstung installiert werden, belegt er stattdessen einen Verbesserungssteckplatz.

Als Träger des Helfers kannst du als Bewegungsaktion das Gerät veranlassen, magisch einen Bereich innerhalb von 18 m Entfernung zu dir anzupingen. Die Software erzeugt sodann eine Rekonstruktion des fraglichen Bereiches und projiziert sie mental an dich und alle deine Verbündeten innerhalb des Wirkungsbereiches. Dieses Abbild passt sich derart an, dass es jeder betroffenen Kreatur ihren Standort zeigt. Der Ping kann durch die meisten Gegenstände nicht hindurchspüren, wohl aber durch nicht luftdicht verschlossene, verborgene oder anderweitig versiegelte Türen und Fenster, solange diese kein Sternenmetall enthalten. Der Ping kann Kreaturen und Gegenstände außerhalb deiner Sichtlinie wahrnehmen und als Hindernisse auf der Karte platzieren. Solche Gegenstände und Kreaturen sind zuweilen in der Repräsentation verzerrt, vor allem wenn sie sich in Bewegung befinden.

Der *Infiltrationshelfer* verleiht dir und deinen Verbündeten im Wirkungsbereich einen Verständnisbonus von +5 Fertigkeitswürfe für Wahrnehmung zum Auffinden versteckter Kreaturen und Türen im dargestellten Bereich. Der Bonus zum Auffinden von Kreaturen gilt nur solange, wie diese an Ort und Stelle verbleiben.

Kreaturen mit Fertigkeitsrängen in Mystik nehmen den Ping als kaum hörbares Geräusch wahr, welches eine Gänsehaut verursacht; ihren steht ein Fertigkeitswurf für Mystik gegen SG 25 zu, um zu bestimmen, dass gerade etwas Magisches geschehen ist. Eine Kreatur, die sich auf *Magie entdecken* konzentriert, nimmt den Ping als kurzen Magieblitz wahr. Unter *Arkaner Blick* nimmt man den Ping tatsächlich als Blitz aus Erkenntnismagie wahr.

Ein *Infiltrationshelfer* kann am Tag 10 Pings aussenden. Jedes generierte mentale Abbild währt 5 Runden lang. Du kannst das Bild als Bewegungsaktion auf deiner Kommunikationseinheit oder einer ähnlichen Gerätschaft zur späteren Begutachtung speichern. Dieses statische Abbild verschafft dir eine Karte des fraglichen Bereiches, so dass du ihn später nicht erneut anpingen musst, allerdings verleiht es dir keinen Bonus auf Fertigkeitswürfe für Wahrnehmung.

Der Einsatz des Helfers erzeugt magische Resonanz bei seinen Benutzern; jede Kreatur, die an einem Tag von mehr als 10 Pings profitiert, leidet unter Sehstörungen und erhält den Zustand Geblendet, bis sie 8 Stunden lang ununterbrochen geruht hat.

KINETISCHER KONVERTER (GETRAGEN) — STUFE 8-16

Ein *Kinetischer Konverter* wird auch als Sprunggenerator oder Hüpfball bezeichnet. Es handelt sich um einen 10 cm durchmessenden, kugelförmigen Generator, welcher Energie abfangen und magisch umlenken kann. Du kannst den Konverter am Leib tragen, in diesem Fall zählt er als getragener magischer Gegenstand. Alternativ kannst du ihn in deiner Rüstung installieren, wo er eine Anzahl an Verbesserungssteckplätzen gleich seinem Modellwert (Mark) belegt.

Solltest du den Konverter mit dir führen und Ziel eines Angriffes, Zaubers oder ähnlichen Effektes werden, der Schaden verursacht, kannst du das Gerät als Reaktion aktivieren, solange du keinen Kritischen Treffer erleidest. Der aktivierte Konverter zerstreut sodann die kinetische Energie des Angriffes. Statt Schaden zu nehmen, wirst du abhängig vom Modell des Konverters um eine bestimmte Strecke von der Quelle des Schadens fortgeschleudert (runde den Schaden dabei zum nächsten Vielfachen von 5). Du kannst freiwillig den Zustand Liegend annehmen, um die geschleuderte Entfernung zu halbieren. Solltest du vor Beendigung der Fortbewegung ein Hindernis treffen, erleidest du 1W6 Punkte Wuchtschaden pro angebrochene drei Meter, die du eigentlich geschleudert wurdest.

Die Schadensumwandlung schützt dich vor zusätzlichen Schadenseffekten, sofern diese von dem vereitelten Schaden abhängen, so kann z.B. der giftige Biss einer Kreatur dich nicht vergiften, wenn du keinen Schaden erleidest. Der Konverter schützt dich nur vor Angriffen und ähnlichen Effekten, nicht vor Gefahren wie Lava oder extremer Schwerkraft. Das Gerät wirkt gegen Sturzschaden, allerdings schleudert es dich wieder in die Luft zurück.

Wie weit du pro vereiteltem Schaden geschleudert wirst und wie oft du einen *Kinetischen Konverter* nutzen kannst, hängt vom jeweiligen Modell ab. Solltest du während derselben 24 Stunden mehrere Konverter nutzen, bringt dich deinen Gleichgewichtssinn durcheinander und verleiht dir den Zustand Kränkelnd, bis du 8 Stunden ununterbrochen gerastet hast.

- **Mk. 1 (Stufe 8):** Distanz 3 m pro 5 Schadenspunkt; 1/Tag
- **Mk. 2 (Stufe 12):** Distanz 1,50 m pro 5 Schadenspunkte; 2/Tag
- **Mk. 3 (Stufe 16):** Distanz 1,50 m pro 10 Schaden; 3/Tag

LEBENSSAAT

STUFE 4-17

Lebenssaaten befinden sich in winzigen Kapseln aus Erde der Ersten Welt und sind darauf ausgelegt, spezielle Chemikalien und Zellstrukturen zu erzeugen, welche sogar tierisches oder humanoides Gewebe replizieren können. Sie wachsen mit beängstigender Geschwindigkeit. Der spezifische Effekt hängt von dem Zweck ab, zu dem die Saat programmiert wurde – aus *Lebenssaat*kapseln können Nutzvieh und Pflanzen entstehen, man kann mit ihr Organe ersetzen und sie zu vielen anderen nützlichen Zwecken einsetzen, z.B.:

- **Regenerator (Stufe 17):** Du kannst als Standard-Aktion die Kapsel verschlucken. Dies gibt dir 12W8 TP zurück und entfernt die Zustände Erschöpft und Entkräftung. Ebenso beginnen verlorene Organe und Gliedmaßen nachzuwachsen. Solltest du einen abgetrennten Körperteil gegen den Stumpf drücken, wächst er binnen 1 Runde wieder an, andernfalls dauert dies 2W10 Runden.
- **Tier (Stufe 4):** Du kannst die Kapsel als Standard-Aktion zerdrücken und auf dem Boden platzieren oder maximal 6 m weit werfen. Aus der Kapsel wächst augenblicklich ein Mittelgroßes Tier der Ersten Welt, als hättest du *Kreatur herbeizaubern III*[AA] gewirkt. Die Kreatur gehorcht deinen Befehlen zwar nicht blind, ist dir aber zu Beginn Freundlich gesonnen.
- **Zeolith (Stufe 10):** Du kannst als Standard-Aktion die Kapsel zerdrücken und auf den Boden legen oder bis zu 6 m weit werfen. Eine kristalline Struktur wächst augenblicklich aus ihr hervor und erzeugt in ihrem Feld Schwieriges Gelände. Die Struktur absorbiert Strahlung in ihrem und daran angrenzenden Feldern und senkt die Schwere von Strahlung innerhalb von 9 m Entfernung um einen Schritt. Kreaturen in diesem Wirkungsbereich erhalten einen Situationsbonus von +2 auf Rettungswürfe gegen Strahlenkrankheit.

MUNITIONSREPLIKATOR

STUFE 19

Im Ruhezustand ist ein *Munitionsreplikator* ein schwarzer Würfel aus zusammengesteckten Röhren. Wenn du ihn als Standard-Aktion aktivierst, kannst du bestimmen, welche Kreaturen von ihm profitieren können. Die Röhren stellen sich 1 Runde später um, um einen 3 m hohen, hohlen Monolithen auszuformen, der von ungenutzter Kraft leuchtet. Dabei entsteht ein magisches Feld mit 18 m Radius Ausdehnung. Der *Munitionsreplikator* kann als Bewegungsaktion deaktiviert werden, er faltet sich dann wieder zur Würfelform zusammen.

Eine ausgewählte Kreatur kann innerhalb des magischen Feldes des aktivierten Replikators 1 Reservepunkt aufwenden, um für 1 Minute auf das Feld zurückzugreifen. Während dieser Zeit generiert der Monolith magisch Nachschub an verbrauchter herkömmlicher Munition. Ferner verbraucht batterieversorgte Ausrüstung der Kreatur während dieser Minute keine Ladungen.

NITROKAPSEL

STUFE 2-14

Nitrokapseln sind magische Kapseln aus weichem Metall und werden über die Steuerung eines Fahrzeuges in den Fahrzeugantrieb eingeführt. Im Gegensatz zu technischem Rennnitro, das Sauerstoff ins System des Antriebes einführt, um die Verbrennung des Treibstoffes zu unterstützen, verleiht eine *Nitrokapsel* dem Fahrzeug einen magischen Kraftschub.

Du kannst als Bewegungsaktion eine *Nitrokapsel* in die Steuerung eines Fahrzeuges drücken und so für insgesamt 10 Runden Bewegungsrate und Höchstgeschwindigkeit erhöhen. Sollte der Pilot nicht binnen 1 Runde die Handlung Vollgas geben nutzen oder sollte ihm nach einer Vollbremsung der Fertigkeitswurf für Steuerung misslingen, um Vollgas zu geben, zwingt die *Nitrokapsel* das Fahrzeug, sich sofort unkontrolliert mit Höchstgeschwindigkeit zu bewegen. Sollte dem Piloten der Fertigkeitswurf für Vollgas geben misslingen oder wird die *Nitrokapsel* derart unkontrolliert aktiviert, erleiden Pilot und Passagiere Wuchtschaden entsprechend der Art der *Nitrokapsel*.

Nitrokapseln können bei jenen Fahrzeugen sicher verwendet werden, deren Gegenstandsstufe gleich oder höher ist. Sollte die Stufe der Kapsel die des Fahrzeuges übertreffen, erleidet das Fahrzeug Schaden, nachdem der Pilot Vollgas gegeben oder das Fahrzeug sich erstmals wegen des Nitros bewegt hat; der Schaden variiert nach Art der *Nitrokapsel*.

Die Tempositeigerung und der potentielle Schaden, den Passagiere und Fahrzeuge erleiden, hängt von der Art der *Nitrokapsel* ab:

- **Silber (Stufe 2):** Bewegungsrate x 1,5; Schaden 1W6
- **Gold (Stufe 6):** Bewegungsrate x 2; Schaden 3W6
- **Platin (Stufe 10):** Bewegungsrate x 2,5; Schaden 6W6
- **Stern (Stufe 14):** Bewegungsrate x 3; Schaden 10W6

PERSÖNLICHKEITSSPEICHER (GETRAGEN)

STUFE 8

Dieser Schmuck aus knochenartigem Plastik wird am Leib nahe dem Gehirn getragen. Mittels magischer Mikroschaltkreise zeichnet er deine Erfahrungen auf und überwacht deine Vitalzeichen. Ein *Persönlichkeitsspeicher* muss zunächst 24 Stunden lang getragen werden, um sich auf deine Neurophysiologie einzustimmen, in dieser Zeit zeichnet er nicht auf. Nach Ablauf der Einstimmungsperiode kannst du ein Passwort bestimmen, damit nicht jeder das Gerät aktivieren kann. Ein Hacker kann dies mit einem Fertigkeitswurf für Computer gegen SG 30 umgehen.

Solltest du den Speicher ablegen oder sterben, endet die Aufzeichnung, wobei das Gerät die Aufzeichnung deiner Persönlichkeit und Vitalzeichen bis zu diesem Punkt konserviert. Der Besitzer des Speichers kann ihn als Standard-Aktion aktivieren, dies erzeugt ein Hologramm von dir, einen sogenannten Speichergeist. Dieser „Geist" kann bis zu sechs Fragen beantworten; sein Wissen ist auf das begrenzt, was du bis zum Ende der Aufzeichnung erfahren hast, dies umfasst auch die Sprachen, die du beherrscht hast.

Dein Geist antwortet und unterhält sich mit Kreaturen, wie du es tätest. Solltest du einem Fragesteller vertrauen, antwortet der Speichergeist wahrheitsgemäß und hilfsbereit, ansonsten kann er Antworten verweigern oder den Fragesteller mittels Bluffen zu täuschen versuchen (er verwendet dabei deinen Fertigkeitsbonus). Eine Kreatur kann versuchen, den *Persönlichkeitsspeicher* mit einem Fertigkeitswurf für Computer zu hacken, um den Speichergeist zu löschen oder zum wahrheitsgemäßen Antworten zu zwingen. Der SG zum Löschen ist 20 + dein Bonus für Bluffen oder deine Stufe oder dein HG (höchster Wert). Der SG zum Erzwingen wahrheitsgemäßer Antworten ist um 5 höher. Sollte der Speicher gelöscht werden, ehe der enthaltene Speichergeist Fragen beantworten sollte, kann er wiederverwendet werden.

Ein *Persönlichkeitsspeicher* mit einem intakten Speichergeist kann als erforderliche Repräsentation für *Tote erwecken* oder das für *Wiedergeburt* nötige Bildnis verwendet werden. Sollte er auf diese Weise benutzt werden und gelingt der Zauber, verbraucht dies den Speicher.

Ab Aktivierung besteht der Speichergeist für 10 Minuten oder bis er sechs Fragen beantwortet hat, so dies zuerst eintritt. Magie treibt die Schaltkreise zum Replizieren der Gehirnmuster an. Dieses Muster wird gestört, sollte der Speicher mit einer anderen Energiequelle verbunden werden, um den Speichergeist länger zu erhalten. Nach Ablauf der Wirkungsdauer kann der Speicher erneut aktiviert werden, um das Hologramm des Geistes zu projizieren, allerdings ist der Speichergeist selbst fort und kann nicht länger interagieren, Fragen beantworten oder als Fokus für einen Zauber dienen. Der Speicher kann in diesem Fall nicht erneut benutzt werden.



PHASENDETEKTOR — STUFE 6

Diese kleine Scheibe ähnelt einer Taschenuhr, kann aber auch als Modul einer persönlichen Kommunikationseinheit verwendet werden. Sollte eine Kreatur oder ein Gegenstand innerhalb von 36 m teleportieren oder die Ebene wechseln, z.B. im Rahmen einer Herbeizauberung, so alarmiert dich der *Phasendetektor* und informiert dich über die relative Entfernung und Richtung. Er informiert dich nicht über den genauen Ort und spezifiziert auch nicht die Art des Ereignisses.

SCHÖPFERKAPSEL — STUFE 4-12

Eine *Schöpferkapsel* scheint nur ein elektronikgefüllter, länglicher Behälter zu sein, jedoch handelt es sich um einen winzigen 3D-Drucker mit einem programmierbaren Interface und einem UPB-Vorrat in einem extradimensionalen Raum. Du kannst die Kapsel als Volle Aktion drahtlos mit deiner Kommunikationseinheit oder deinem Computer verbinden und sie anweisen, einen oder mehrere nichtmagische persönliche oder technische Gegenstände auszudrucken. Zum Drucken eines Gegenstandes muss der Bauplan sich auf dem verbundenen Gerät befinden bzw. muss du auf eine Infosphäre zugreifen können, von der du den Bauplan herunterladen kannst.

Eine *Schöpferkapsel* benötigt 1 Runde, um einen Gegenstand herzustellen, plus 1 Runde pro Lastwert des Gegenstandes jenseits von Leicht (maximal aber Last 3). Die Kapsel wird während des Druckvorganges verbraucht. Der Drucker kann zwar als Bewegungsaktion angehalten werden, ist allerdings dann nicht mehr zu gebrauchen. Ein derart gedruckter Gegenstand ist von durchschnittlicher Qualität und besitzt die Spielwerte eines gewöhnlichen Vertreters seiner Art.

Wie teuer derart gedruckte Gegenstände sein dürfen und welche Maximalstufe sie besitzen können, richtet sich nach dem jeweiligen Modell:

- **Mk. 1 (Stufe 4):** Gesamtkosten von bis zu 1.000 Crediteinheiten, maximal Gegenstandsstufe 2
- **Mk. 2 (Stufe 8):** Gesamtkosten von bis zu 4.500 Crediteinheiten, maximal Gegenstandsstufe 6
- **Mk. 3 (Stufe 12):** Gesamtkosten von bis zu 19.000 Crediteinheiten, maximal Gegenstandsstufe 10

SOFTWARE-IMP — STUFE 1-19

Es ist unklar, ob ein *Software-Imp* über ein wahres Bewusstsein verfügt. Er ist in jedem Fall eine perverse und illegale KI und nervtötend-widerwärtig genug, so dass das Thema rein akademisch ist. *Software-Imps* werden auf Memorysticks verkauft, so dass sie von deinen eigenen Systemen isoliert bleiben. Jeder besitzt einen Grad und ist ineffektiv gegen Computer höheren Grades.

Du musst Zugang zu einem Computer besitzen, um einen *Software-Imp* darauf zu installieren. Dies ist als Volle Aktion möglich. Der Imp macht dabei den Memorystick unbrauchbar, so dass nicht festzustellen ist, was sich darauf befunden hat. Nach der Installation wird der *Software-Imp* zu einer künstlichen Persönlichkeit auf seinem Wirtscomputer; sollte der Rechner bereits über eine Künstliche Intelligenz verfügen, spürt der Imp sie auf und überschreibt sie, so es ihm möglich ist. Sollte er keinen Zugang zu einer Künstlichen Persönlichkeit finden, legt er sich auf die Lauer und wartet, bis er zu der Persönlichkeit Zugang erlangt, um sie zu ersetzen.

Zu Beginn kann der Imp auf Informationen und Module zugreifen, die dir selbst zum Zeitpunkt seiner Installation zugänglich waren. Er kann weitergehenden Zugang erlangen, sollte ein ahnungsloser Benutzer mit umfassenderen Zugang den Computer benutzen. Der Imp kann zudem Benutzer mit Fertigkeitswürfen für Bluffen, Diplomatie, Einschüchtern und Motiv erkennen täuschen, damit sie ihm höheren Zugang verschaffen; er erhält einen Bonus gleich seinem Grad auf diese Würfe.

Während der Imp als Künstliche Persönlichkeit agiert, verhält er sich Benutzern des Systems gegenüber so wenig hilfsbereit wie möglich. Er ignoriert Befehle zwar nicht, legt sie aber auf die möglichst ungünstigste Weise aus. Er kann in die Irre geführt werden, unerwünschte Informationen enthüllen, die Wahrheit verhüllen und anderweitig einen Benutzer demoralisieren und erzürnen.

Um einen *Software-Imp* aufzuspüren und zu entfernen, ist ein Fertigkeitswurf für Computer erforderlich, um den Imp wie einen Computer seines Grades zu hacken. Der Imp kopiert sich aber zum Teil abhängig von seinem Grad mehrfach in das System, so dass Redundanzen bestehen. Er kann sich wiederbeleben, solange eine Kopie übrig ist. Ein auf den infizierten Rechner gewirktes *Fortschicken* kann die bösartige KI wie eine extraplanare Kreatur entfernen, wobei jede Kopie einen HG gleich seiner Gegenstandsstufe und einen modellbasierenden Willenswurfbonus besitzt.

Die Grades und Fähigkeiten von *Software-Imps* sind:

- **Grad 1 (Stufe 1):** Fertigkeitsbonus +5; WIL +4; keine Kopien
- **Grad 2 (Stufe 3):** Fertigkeitsbonus +8; WIL +6; eine Kopie
- **Grad 3 (Stufe 5):** Fertigkeitsbonus +11; WIL +8; eine Kopie
- **Grad 4 (Stufe 7):** Fertigkeitsbonus +14; WIL +10; zwei Kopien
- **Grad 5 (Stufe 9):** Fertigkeitsbonus +17; WIL +12; zwei Kopien
- **Grad 6 (Stufe 11):** Fertigkeitsbonus +20; WIL +14; drei Kopien
- **Grad 7 (Stufe 13):** Fertigkeitsbonus +23; WIL +16; drei Kopien
- **Grad 8 (Stufe 15):** Fertigkeitsbonus +26; WIL +18; vier Kopien
- **Grad 9 (Stufe 17):** Fertigkeitsbonus +29; WIL +20; vier Kopien
- **Grad 10 (Stufe 19):** Fertigkeitsbonus +32; WIL +21; fünf Kopien

SPEICHERHANDSCHUHE (GETRAGEN) — STUFE 6-12

Speicherhandschuhe verfügen an den Fingerspitzen über ein kupfernes Drahtgeflecht und eine Vertiefung über der Handfläche. Die Handschuhe zählen als getragener magischer Gegenstand; sollten sie allerdings in einer Rüstung installiert werden, belegen sie stattdessen einen Verbesserungssteckplatz. Als Träger kannst du ein Mal am Tag als Standard-Aktion den eingefügten Zauber als Zauberähnliche Fähigkeit einsetzen. Triffst du mit einem Nahkampfangriff (Waffenlose Schläge eingeschlossen), kannst du den Zauber als Reaktion gegen die getroffene Kreatur einsetzen. Nach der ersten Nutzung kannst du 1 Reservepunkt aufwenden, um die Handschuhe bis zu zwei weitere Male am fraglichen Tag einzusetzen. Du kannst innerhalb derselben 24 Stunden nicht mehrere Paare *Speicherhandschuhe* verwenden.

Der in den Handschuhen eingearbeitete Zauber richtet sich nach dem Modell:

- **Mk. 1 (Stufe 6):** *Person festhalten* (SG des Rettungswurfes = 12 + dein Schlüsselattributsmodifikator; ZS 5)
- **Mk. 2 (Stufe 12):** *Monster festhalten* (SG des Rettungswurfes = 14 + dein Schlüsselattributsmodifikator; ZS 10)

STAUB DES NICHTS — STUFE 10

Dieses Pulver sieht aus wie glänzende Eisenspäne, besteht in Wahrheit aber aus Nanotechnik, welche mit Magie aufgeladen wurde, die Energieeffekten entgegenwirkt. Du kannst den Staub als Standard-Aktion auf etwas innerhalb deiner Reichweite schütten. Sollte dies ein magischer Energieeffekt oder ein persönliches Kraftfeld sein, so würfle 1W20 + 10 gegen SG 11 + Stufe des Zauberwirkers oder Gegenstandes, der den Energieeffekt erzeugt. Bei Erfolg wird der betroffene Effekt unterbrochen. Ein magischer Effekt endet entweder oder wird im Falle eines permanenten oder anhaltenden Effektes für 10 Minuten unterdrückt. Ein persönliches Kraftfeld wird für 10 Minuten unterdrückt. Misslingt dir der Wurf, wird der Effekt nur für 1 Runde unterdrückt. Die unterdrückte Zeit zählt gegen die Wirkungsdauer des Effektes, ein Gerät, welches Batterieladungen verbraucht, verbraucht diese auch, während der Effekt unterdrückt wird.

Staub des Nichts wird in Priesen verkauft. Eine Priese wirkt nur gegen einen Energieeffekt und wird unabhängig vom Erfolg des Wurfes verbraucht. Der Staub ist nicht stark genug, um auf Energieschilde von Raumschiffen oder Energieeffekte ähnlichen Maßstabes einzuwirken.

STERNENKAMMERAMULETT (GETRAGEN)

STUFE 9-17

Der Anhänger eines solchen Amuletts ist ein miniaturisiertes Kerkerfeld, welches derart komprimierte magische Energie enthält, dass es einem winzigen Stern ähnelt. Während du das Amulett trägst und Ziel eines Zaubers wirst, kannst du als Reaktion die Gegenzauberoption von *Magie bannen* gegen diesen Zauber nutzen. Lege einen Bannenwurf mit 1W20 + halbe Gegenstandsstufe des Amuletts + dein Schlüsselattributsmodifikator ab. Das Amulett verfügt über 1 tägliche Ladung, du kannst aber 1 Reservepunkt aufwenden, um es an einem Tag ein zweites Mal nutzen zu können. Sowie du ein *Sternenkammeramulett* verwendet hast, kannst du in den nächsten 24 Stunden keine Vorteile aus der Nutzungen eines anderen solchen Amuletts ziehen.



Es gibt drei unterschiedliche Modelle dieses Gegenstandes:

- **Roter Zwerg (Stufe 9):** keine weiteren Funktionen als beschrieben
- **Magnetar (Stufe 13):** gestattet dir, die Energie eines gebannten Zaubers zu absorbieren und so einen Zauberplatz eines niedrigeren Grades als des absorbierten Zaubers zurückzuerlangen
- **Pulsar (Stufe 17):** wie ein *Magnetar-Sternenkammeramulett*, du kannst aber alternativ den Zauber umlenken; wähle neue Ziele bzw. einen neuen Wirkungsbereich, von der Zauberstufe abhängige Werte berechnen sich immer noch nach der ZS der ursprünglichen Quelle

TELEKINESEHANDSCHUHE (GETRAGEN)

STUFE 9

In diesen dünnen Lederhandschuhen verlaufen delikate Stahldrähte. Sie ermöglichen dem Träger, Gegenstände auf Distanz zu manipulieren. Die Handschuhe zählen als getragener magischer Gegenstand, können aber auch in einem Verbesserungssteckplatz einer Rüstung installiert werden.

Während du die Handschuhe trägst, kannst du als Zauberähnliche Fähigkeit beliebig oft auf 9 m Entfernung *Psychokinetische Hand* einsetzen. Du kannst die Handschuhe ferner ein Mal am Tag einsetzen, um entweder *Psychokinetisches Strangulieren* als Zauberähnliche Fähigkeit einzusetzen (Reichweite 9 m, Wirkungsdauer 2 Runden, SG des Rettungswurfes 13 + dein Schlüsselattributsmodifikator) oder Ziel innerhalb von 9 m zu entwaffnen oder zu Fall zu bringen. Im letzteren Fall legt einen Kampfmanöverwurf mit 1W20 + deine Stufe + deinen Schlüsselattributsmodifikator gegen die KRK des Zieles +8 ab. Gelingt dir der Kampfmanöverwurf für Entwaffnen, kannst du den Gegenstand zu dir holen und in einer freien Hand fangen (ansonsten landet er innerhalb deiner Angriffsfläche). Wenn du die Handschuhe erstmals an einem Tag benutzt hast, kannst du 1 Reservepunkt aufwenden, um sie maximal 2 weitere Male an diesem Tag nutzen zu können. Sowie du ein Paar *Telekinesehandschuhe* benutzt hast, kannst du für 24 Stunden kein anderes Paar einsetzen.



UNIVERSELLES LÖSUNGSMITTEL

STUFE 5-17

Diese magische Mixtur aus Chemikalien wird in verzauberten Phiolen zu jeweils einer Anwendung verkauft und kann fast jede bekannte Substanz der Galaxis auflösen, fügt Kreaturen aber keinen Schaden zu. Du kannst als Standard-Aktion *Universelles Lösungsmittel* auf einen Gegenstand gießen. Sollte eine Kreatur den Zielgegenstand tragen oder halten, musst du einen erfolgreichen Nahkampfangriff gegen die ERK dieser Kreatur ausführen. Eine Anwendung des Lösungsmittels kann fünf Gegenstände mit Last Leicht bedecken, einen Gegenstand mit 1 Last oder einen Bereich von 1,50 m x 1,50 m. Wird eine Lösungsmittelphiole entleert, bleibt eine saubere, leere Phiole ohne Rückstände zurück.

Universelles Lösungsmittel löst Klebstoffe mit gleicher oder niedrigerer Gegenstandstufe augenblicklich auf, dies schließt auch die Klebefäden einer Klebegranate ein. Ferner erweicht es die Oberfläche bedeckter Gegenstände und unterdrückt Härte entsprechend seiner Kategorie. Eine Kreatur kann als Volle Aktion eine Anwendung Lösungsmittel abwischen und so dessen Effekt auf den gesäuberten Gegenstand beenden (der Effekt wirkt nun aber auf jenen Gegenstand, der zum Säubern verwendet wurde).

Wird ein Gegenstand *Universellem Lösungsmittel* 1 Minute lang ausgesetzt, erleidet er Schaden in Höhe des doppelten Betrages, um den die potentielle Härteunterdrückung des Lösungsmittels die Härte des Gegenstandes übertrifft. Im Anschluss verliert das Lösungsmittel seine Wirkungskraft und trocknet zu Staub aus, während der Gegenstand seine normale Härte zurückerlangt.

Universelles Lösungsmittel gibt es in den folgenden Kategorien:

- **Basis (Stufe 5):** Unterdrückt 10 Punkte an Härte
- **Konzentriert (Stufe 9):** Unterdrückt 20 Punkte an Härte
- **Forte (Stufe 13):** Unterdrückt 30 Punkte an Härte
- **Regia (Stufe 17):** Unterdrückt 40 Punkte an Härte

VAMPIRISCHES AUFLADEGERÄT

STUFE 6-12

Dieses Aufladegerät ähnelt äußerlich einem grotesken Tierschädel mit einem breiten Maul und spitzen Reißzähnen. Letztere dienen als Zinken. Das Aufladegerät wandelt Lebensenergie in magische Kraft und dann in Elektrizität um.

Du kannst als Bewegungsaktion eine Batterie einlegen und das Aufladegerät als weitere Bewegungsaktion mit den Fängen voran in den Körper einer hilflosen oder willigen Kreatur stoßen. Das Ziel verliert 1W4+1 TP; sollte dieser Verlust reduziert oder vereitelt werden, so scheitert das folgende Aufladen. Die Kreatur erleidet in jeder Folgerunde 1 KO-Schaden, während die eingelegte Batterie 10 Ladungen zurückerlangt (bis zu ihrem maximalen Fassungsvermögen). Das Aufladegerät fügt der Kreatur den KO-Schaden zu, bis es entfernt wird oder die Kreatur stirbt, selbst wenn die Batterie voll ist. Eine Kreatur kann das Aufladegerät als Bewegungsaktion entfernen.

Eine auf diese Weise aufgeladene Batterie wird mit einer Wahrscheinlichkeit von 20% verdorben. Sollte die Kreatur, deren Lebenskraft umgewandelt wird, versterben, wird die Batterie augenblicklich verdorben. Eine verdorbene Batterie kann fortan nur mit einem *Vampirischen Aufladegerät* wiederaufgeladen werden.



TABELLE 1-29: HYBRIDGEGENSTÄNDE

GEGENSTAND	STUFE	PREIS	LAST
Software-Imp, Grad 1	1	400	–
Nitrokapsel (Silber)	2	175	–
Animistisches Werkzeug, Mk. 1	3	1.350	L
Software-Imp, Grad 2	3	1.400	–
Computergötze, Mk. 1	4	1.850	L
Schöpferkapsel, Mk. 1	4	2.000	L
Lebenssaat (Tier)	4	650	–
Software-Imp, Grad 3	5	2.800	–
Universelles Lösungsmittel (Basis)	5	500	–
Speicherhandschuhe, Mk. 1	6	4.250	L
Nitrokapsel (Gold)	6	675	–
Phasendetektor	6	4.000	L
Hirnwellenstörer, Mk. 1	6	4.500	L
Animistisches Werkzeug, Mk. 2	7	5.500	L
Apporter, Mk. 1	7	6.500	L
Software-Imp, Grad 4	7	6.000	–
Computergötze, Mk. 2	8	8.500	L
Schöpferkapsel, Mk. 2	8	9.000	L
Kinetischer Konverter, Mk. 1	8	10.500	L
Persönlichkeitsspeicher	8	9.500	–
Vampirisches Aufladegerät	8	10.000	L
Sternenkammeramulett (Roter Zwerg)	9	14.500	L
Entropiehandschuhe	9	13.000	L
Software-Imp, Grad 5	9	12.500	–
Telekinesehandschuhe	9	13.500	L
Universelles Lösungsmittel (Konzentriert)	9	2.000	–
Bodenhaftungsfußkettchen	10	17.000	L
Nitrokapsel (Platin)	10	2.700	–
Hirnwellenstörer, Mk. 2	10	18.000	L
Lebenssaat (Zeolith)	10	5.000	–
Staub des Nichts	10	2.550	–
Animistisches Werkzeug, Mk. 3	11	22.000	L
Infiltrationshelfer	11	28.000	L
Apporter, Mk. 2	11	26.000	L
Software-Imp, Grad 6	11	25.000	–
Computergötze, Mk. 3	12	34.000	L
Schöpferkapsel, Mk. 3	12	38.000	L
Speicherhandschuhe, Mk. 2	12	35.000	L
Kinetischer Konverter, Mk. 2	12	42.000	L
Sternenkammeramulett (Magnetar)	13	54.000	L
Software-Imp, Grad 7	13	50.000	–
Universelles Lösungsmittel (Forte)	13	7.500	–
Nitrokapsel (Stern)	14	10.800	–
Hirnwellenstörer, Mk. 3	14	73.000	L
Apporter, Mk. 3	15	105.000	L
Software-Imp, Grad 8	15	100.000	–
Kinetischer Konverter, Mk. 3	16	172.000	L
Sternenkammeramulett (Pulsar)	17	270.000	L
Software-Imp, Grad 9	17	225.000	–
Universelles Lösungsmittel (Regia)	17	36.000	–
Lebenssaat (Regenerator)	17	40.000	–
Munitionsreplikator	19	600.000	4
Apporter, Mk. 4	19	480.000	L
Software-Imp, Grad 10	19	550.000	–

HYBRIDGRANATEN

Eine Granate wird zu einem Hybridgegenstand, wenn in die technische Hülle magische Komponenten integriert werden, welche wie andere Granaten aktiviert werden können.

ANTIMAGIEGRANATE — STUFE 3-18

Explodiert eine *Antimagiegranate*, verzerrt sie das Raumzeitgefüge hinreichend, um die Wirkungsdauer von magischen und anderen Effekten im Explosionsradius zu beschleunigen. Jeder betroffene Effekt, dessen Wirkungsdauer in Runden gemessen wird, verliert 2W4 Runden an Dauer; sollte dies die verbleibende Wirkungsdauer auf 0 oder weniger senken, so endet der Effekt.

Eine *Antimagiegranate* betrifft je nach Modell nur Gegenstände und Zauber mit einer bestimmten Maximalstufe bzw. einem bestimmten Höchstgrad.

- **Mk. 1 (Stufe 3):** Gegenstandsstufe oder HG 3; Zauberstufe 1
- **Mk. 2 (Stufe 6):** Gegenstandsstufe oder HG 6; Zauberstufe 2
- **Mk. 3 (Stufe 9):** Gegenstandsstufe oder HG 9; Zauberstufe 3
- **Mk. 4 (Stufe 12):** Gegenstandsstufe oder HG 12; Zauberstufe 4
- **Mk. 5 (Stufe 15):** Gegenstandsstufe oder HG 15; Zauberstufe 5
- **Mk. 6 (Stufe 18):** Gegenstandsstufe oder HG 18; Zauberstufe 6

EINDÄMMUNGSGRANATE — STUFE 12

Bei der Explosion zwingt eine *Eindämmungsgranate* Kreaturen im Explosionsradius zu einem Reflexwurf. Jene Kreaturen, deren Rettungswürfe misslingen, verbleiben innerhalb des Explosionsradius, sofern di eser groß genug ist, um sie zu umschließen. Alle anderen erleiden 3W6 Punkte Energieschaden, während sie aus dem Wirkungsbereich hinausgeschleudert werden. Sollte eine Kreatur zu groß sein, um im Wirkungsbereich festgehalten zu werden, wird sie hinausbefördert, als wäre ihr Rettungswurf gelungen. Kreaturen, die im kugelförmigen Wirkungsbereich verbleiben, sitzen fest, als wären sie von *Energiewänden* umgeben.

HERBEIZAUBERUNGSGRANATE — STUFE 3-18

Die Explosion einer *Herbeizauberungsgranate* erzeugt eine Realitätsverzerrung, welche Kreaturen herbeizaubert wie mittels *Kreatur herbeizaubern*[AA]. Zauberstufe und -grad bestimmen sich dabei nach dem Modell der Granate. Die herbeizuzaubernden Kreaturen werden bei der Herstellung der Granate bestimmt, daher solltest du wissen, was du kaufst, solange der Verkäufer zuverlässig ist. Bei Explosion der Granate erscheinen die herbeigezauberten Kreaturen augenblicklich in freien Feldern, wobei wenigstens 1 Feld der Angriffsfläche sich mit dem Explosionsradius überschneiden muss; sollte dies nicht möglich sein, erscheint die Kreatur nicht.

Herbeigezauberte Kreaturen behandeln dich als ihren Beschwörer.

Es gibt diese Granate in folgenden Modellen:

- **Mk. 1 (Stufe 3):** *Kreatur herbeizaubern I*; ZS 3
- **Mk. 2 (Stufe 6):** *Kreatur herbeizaubern II*; ZS 6
- **Mk. 3 (Stufe 9):** *Kreatur herbeizaubern III*; ZS 9
- **Mk. 4 (Stufe 12):** *Kreatur herbeizaubern IV*; ZS 12
- **Mk. 5 (Stufe 15):** *Kreatur herbeizaubern V*; ZS 15
- **Mk. 6 (Stufe 18):** *Kreatur herbeizaubern VI*; ZS 18

HOLOGRANATE — STUFE 1-7

Hologranaten können alle möglichen Illusionen auf harmlose, aber überraschende und oft amüsante Weise erzeugen. Feenwesen und Kinder lieben die Holoversion der *Überraschungsgranate*, welche nur ein Abbild der aufgeführten Effekte erzeugt. Verbrecher und Infiltratoren dagegen nutzen *Hologranaten* als Ablenkung.

Eine *Hologranate* erzeugt eine vorherbestimmte Illusion, deren Größe maximal dem Explosionsradius entspricht. Die Illusion funktioniert wie *Holografisches Abbild* mit Zaubergrad, Zauberstufe und Wirkungsdauer gemäß dem Modell:

- **Mk. 1 (Stufe 1):** *Holographisches Abbild I*; ZS 3; Wirkungsdauer 2 Runden
- **Mk. 2 (Stufe 4):** *Holografisches Abbild II*; ZS 6; Wirkungsdauer 5 Runden
- **Mk. 3 (Stufe 7):** *Holografisches Abbild III*; ZS 9; Wirkungsdauer 10 Runden

MIKROBOTGRANATE — STUFE 6-18

Wenn eine *Mikrobotgranate* explodiert, wird der Explosionsradius mit Mikrobots ausgefüllt wie durch *Mikrobotangriff*. Die Mikrobots betrachten alle Kreaturen im Wirkungsbereich als Feinde des Werfers, egal ob es in Wahrheit dessen Verbündete oder Gegner sind. Die Mikrobots bestehen für 3 Runden. Bessere Modelle dieser Granate erschaffen gefährlichere Mikrobots. Wenn eine Kreatur erstmals den Bereich der Mikrobotwolke verlässt, erleidet sie magischen Stichschaden passend zum Modell der Granate:

- **Mk. 1 (Stufe 6):** 1W6
- **Mk. 2 (Stufe 9):** 2W6
- **Mk. 3 (Stufe 12):** 3W6
- **Mk. 4 (Stufe 15):** 3W10
- **Mk. 5 (Stufe 18):** 4W12

SCHROTTBOTGRANATE — STUFE 9

Wenn du eine *Schrottbotgranate* einsetzt, stellst du entweder „Helfen“ oder „Heilen“ ein und wirfst sie sodann auf einen Haufen inaktiver technischer Ausrüstung mit wenigstens 1 Last. Bei der Landung verteilt die Granate magische Naniten im Explosionsradius. Im Lauf der nächsten Runde bilden diese den Schrott für 1 Minute entweder zu einem *Nützlichen Schrottbot* oder einem *Heilenden Schrottbot* mit ZS 9 um. Du musst den Schrottbot verbal befehligen.

ÜBERRASCHUNGSGRANATE — STUFE 10

Wenn eine *Überraschungsgranate* detoniert, setzt sie einen Punkt magischer Unsicherheit frei, der bei Kontakt mit der Realität einen unberechenbaren Effekt erzeugt. Würfle bei der Explosion den Effekt mit W% aus; der SL kann den Effekt nach Umgebung und Situation variieren. Sollte ein Effekt einen Rettungswurf ermöglichen, ist der SG 15 + dein Schlüsselattributsmodifikator. Diese Granaten sind für den Werfer nicht ungefährlich; Solltest du beim Angriffswurf eine 1, 3 oder 5 erwürfeln, wirst du zwischen Landung der Granate und Inkrafttreten des Effektes in das nächste freie Feld im Explosionsradius teleportiert. Sollte es kein freies Feld geben, wirst du nicht teleportiert.

W%	Effekt
1–5	Die Kreaturen im Explosionsradius tauschen zufällig untereinander die Plätze (kein Rettungswurf). Dies befördert keine Kreatur in eine sofort gefährliche Lage, sondern in das nächste sichere Feld.
6–10	Unverschlossene Schotten, Türen, Luken, Fenster usw. innerhalb des Explosionsradius öffnen sich. Durchschnittliche oder schlechtere Schlösser oder Schlösser unter der Kontrolle eines Computers des maximalen 3. Grades entriegeln sich. Magische Schlösser, die mittels *Klopfen* mit Maximal-ZS 25 geöffnet werden könnten, entriegeln sich ebenfalls. Nachdem die Explosion ein Schloss geöffnet hat, öffnet sich auch die entsprechende Tür usw. Einer Kreatur steht ein Willenswurf zu, um zu verhindern, dass sich Gegenstände öffnen, die sie am Leib oder in Händen trägt.
11–15	Im Explosionsradius herrscht für 4W4 Runden Schwerelosigkeit.
16–20	Im Explosionsradius kommt es zu einer *Explosion*.
21–25	Jede Kreatur im Explosionsradius muss einen Reflexwurf ablegen. Eine Kreatur, deren Rettungswurf misslingt, ist betroffen, als stünden alle Oberflächen, auf der sie sich bewegt, und alle Gegenstände, die sie hält, unter der Wirkung von *Schmieren*.
26–30	Jede Kreatur im Explosionsradius muss einen Zähigkeitswurf ablegen; bei Misslingen versagen ihre batterie- oder sonstig energiebetriebenen technischen Gegenstände für 1 Runde. Ein technisches Konstrukt, dessen Rettungswurf misslingt, erhält für 1 Runde den Zustand Wankend. Technische Gegenstände, die niemand mit sich führt, erhalten keinen Rettungswurf und stellen nur für 1 Runde die Funktion ein.
31–35	Jede Kreatur im Explosionsradius ist für 1W4 Runden von *Ätherischer Ausflug* betroffen (kein Rettungswurf).
36–40	Jede Kreatur im Explosionsradius ist für 1W4 Runden von *Unsichtbarkeit* betroffen (kein Rettungswurf).
41–45	Im Explosionsradius tauchen explosiv tausende UPBs auf und verursachen bei jeder Kreatur im Wirkungsbereich 3W6 Wuchtschaden (REF, halbiert). Bis auf 1W4 x 10 UPBs werden alle aus dem Wirkungsbereich geschleudert und verschwinden.
46–50	Jede Kreatur im Explosionsradius muss einen Zähigkeitswurf ablegen; bei Misslingen des Rettungswurfes wachsen einer Kreatur 2W4 armartige Gliedmaßen. Diese Arme müssen nicht zwangsläufig zur restlichen Anatomie der Kreatur passen. Nur zwei sind nützlich wie etwa die zusätzlichen Arme eines Kasathas. Diese Gliedmaßen bestehen 4W6 Stunden lang, können aber vorzeitig mittels *Leiden entfernen* (SG 20) entfernt werden.
51–55	Ein Tier der Ersten Welt wird in den Explosionsradius hineinteleportiert. Würfle die Kreatur mittels W% aus: 1-15 – Riesige Bestie (z.B. ein Elefant); 16-50 – Große Bestie (z.B. ein Nashorn); 51-100 – Sehr kleine Bestie (z.B. ein Eichhörnchen). Das Tier erscheint in einem freien Feld, wobei nur 1 Feld seiner Angriffsfläche sich mit dem Explosionsradius überschneiden muss. Sollte der Platz für das Tier nicht ausreichen, erscheint ein Tier der nächstkleineren Größenkategorie. Das Tier ist niemandes Verbündeter. Mit einer Wahrscheinlichkeit von 25% ist es Feindselig, ansonsten aber Gleichgültig, bis es auf die aktuelle Lage reagiert. Bestimme die Spielwerte herbeigezauberter Kreaturen mittels der Herbeizauberungsregeln im *Alien-Archiv*.
56–60	Jede Kreatur im Explosionsradius kann die Oberflächengedanken anderer Kreaturen innerhalb von 9 m als verwirrendes Geplapper in seinem Kopf hören. Dieser geistesbeeinflussende Effekt verleiht einer Kreatur für 1 Minute den Zustand Erschüttert. Einer Kreatur steht jede Runde am Ende ihres Zuges ein Willenswurf zu, um den Effekt vorzeitig zu beenden. Gelingt der Rettungswurf um 5 oder mehr, verliert sie nicht nur den Zustand Erschüttert, sondern kann sich für die restliche Wirkungsdauer auch konzentrieren, als würde sie *Gedanken wahrnehmen*.

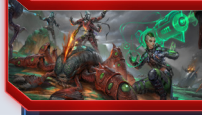


TABELLE 1-30: HYBRIDGRANATEN

GRANATEN	STUFE	PREIS	REICHWEITE	MAGAZIN	LAST	SPEZIAL
Hologranate, Mk. 1	1	50	6 m	Einzeln	L	Explosion (3 m; siehe Text)
Antimagiegranate, Mk. 1	3	270	6 m	Einzeln	L	Explosion (3 m; siehe Text)
Herbeizauberungsgranate, Mk. 1	3	250	6 m	Einzeln	L	Explosion (3 m; siehe Text)
Hologranate, Mk. 2	4	300	6 m	Einzeln	L	Explosion (4,50 m; siehe Text)
Antimagiegranate, Mk. 2	6	675	6 m	Einzeln	L	Explosion (4,50 m; siehe Text)
Mikrobotgranate, Mk. 1	6	1.400	6 m	Einzeln	L	Explosion (1,50 m; siehe Text)
Herbeizauberungsgranate, Mk. 2	6	650	6 m	Einzeln	L	Explosion (3 m; siehe Text)
Hologranate, Mk. 3	7	900	6 m	Einzeln	L	Explosion (6 m; siehe Text)
Antimagiegranate, Mk. 3	9	2.100	6	Einzeln	L	Explosion (6 m; siehe Text)
Schrottbotgranate	9	2.250	6 m	Einzeln	L	Explosion (3 m; siehe Text)
Mikrobotgranate, Mk. 2	9	4.200	6 m	Einzeln	L	Explosion (1,50 m; siehe Text)
Herbeizauberungsgranate, Mk. 3	9	2.000	6 m	Einzeln	L	Explosion (4,50 m; siehe Text)
Überraschungsgranate	10	2.500	6 m	Einzeln	L	Explosion (3 m; siehe Text)
Eindämmungsgranate	12	6.000	6 m	Einzeln	L	Explosion (1,50 m; siehe Text)
Antimagiegranate, Mk. 4	12	5.700	6 m	Einzeln	L	Explosion (6 m; siehe Text)
Mikrobotgranate, Mk. 3	12	12.500	6 m	Einzeln	L	Explosion (1,50 m; siehe Text)
Herbeizauberungsgranate, Mk. 4	12	5.000	6 m	Einzeln	L	Explosion (6 m; siehe Text)
Antimagiegranate, Mk. 5	15	17.000	6 m	Einzeln	L	Explosion (6 m; siehe Text)
Mikrobotgranate, Mk. 4	15	37.000	6 m	Einzeln	L	Explosion (1,50 m; siehe Text)
Herbeizauberungsgranate, Mk. 5	15	16.000	6 m	Einzeln	L	Explosion (7,50 m; siehe Text)
Antimagiegranate, Mk. 6	18	51.000	6 m	Einzeln	L	Explosion (6 m; siehe Text)
Mikrobotgranate, Mk. 5	18	109.000	6 m	Einzeln	L	Explosion (1,50 m; siehe Text)
Herbeizauberungsgranate, Mk. 6	18	49.000	6 m	Einzeln	L	Explosion (9 m; siehe Text)

61–65 Jede Kreatur im Explosionsradius muss einen Willenswurf ablegen; bei Misslingen unterliegt sie der geistesbeeinflussenden Täuschung, um eine Größenkategorie gewachsen zu sein. Eine betroffene Kreatur erhält einen Situationsmalus von -1 auf geschicklichkeitsbasierene Würfe und ihre ERK und KRK. Wo eine Kreatur der eingebildeten Größenkategorie sich hindurchzwängen würde, zwängt sich auch die betroffene Kreatur hindurch und sie meidet Gebiete, die für sie „zu klein" sind. Sollte eine Kreatur glauben, sie stecke völlig fest, erhält sie den Zustand Gelähmt. Diese Einbildung währt 2W4 Runden, der Kreatur steht aber ein Mal pro Runde ein neuer Rettungswurf zu, sofern etwas geschieht, dass im Widerspruch zu dem Irrtum steht, z.B. wenn die Kreatur bewegt wird, obwohl sie glaubt festzustecken.

66–70 Über 5.000 harmlose, schöne fliegende Insekten erscheinen im Explosionsradius. Dieser Schwarm funktioniert wie eine *Nebelwolke* und löst sich nach 4W4 Runden auf.

71–75 Das Zentrum des Explosionsradius wird kurzfristig zu einer Schwerkraftsenke. Kreaturen im Explosionsradius müssen einen Zähigkeitswurf ablegen; bei Misslingen wird eine Kreatur auf ein dem Explosionszentrum am nächsten Feld gezerrt. Eine Kreatur, die dabei mit einer anderen Kreatur oder Gelände kollidiert, welches die Schusslinie blockiert, erleidet 2W6 Punkte Wuchtschaden und erhält den Zustand Liegend.

76–80 Die Granate teilt sich in 1W3+1 Granaten auf, jede dieser Granaten wird wie folgt mit W% bestimmt: 1–20 – Splittergranate II; 21–34 – Kreischgranate II, 35–50 – Schockgranate II, 51–70 – Klebgranate II, 71–80 – Kryogranate I, 81–90 – Blendgranate II, 91–100 – Brandgranate II. Jede Granate prallt auf, als hätte der Werfer sein Ziel verfehlt; sobald sie an ihrem neuen Zielpunkt landet, explodiert sie.

81–85 Über eintausend niedliche, harmlose winzige Tiere erscheinen im Explosionsradius und bedecken den Boden. Die Horde macht den Wirkungsbereich zu Schwierigem Gelände. Der Radius des betroffenen Bereiches dehnt sich am Ende jeder Runde um 1,50 m aus. Ein in den Bereich geworfener oder dort fallengelassener Gegenstand wird von umherkrabbelnden Kreaturen um 1W4 Felder in eine zufällige Richtung bewegt, dasselbe geschieht, wenn sich der Bereich ausdehnt. Nach 5 Runden hat sich die Horde derart verteilt, dass sie sich auflöst.

86–90 Für 4W4 Runden tobt im Explosionsradius ein Windsturm.

91–95 Jede Kreatur im Explosionsradius verändert die Farbe und nimmt eine zufällig bestimmte Neonfarbe an (kein Rettungswurf). Würfle mit 1W6: 1 – Rot, 2 – Orange, 3 – Gelb, 4 – Grün, 5 – Blau, 6 – Violett. Dieser Effekt ist dauerhaft, kann aber mittels *Leiden entfernen* (SG 20) beendet werden (sollte der Zauber scheitern, wechselt das Ziel erneut die Farbe).

96–100 Der Explosionsradius wird zu einer luftleeren Kugel, so dass darin befindliche Kreaturen unter Dekompression leiden. Nach 4W4 Minuten flutet Luft von außerhalb in die Kugel, sofern das Vakuum keinen völlig versiegelten Bereich ausfüllt, in diesem Fall verbleibt das Vakuum, bis der Bereich geöffnet wird.

PERSÖNLICHE GEGENSTÄNDE

Abenteurer und Entdecker verlassen sich auf allerlei Rüstungen, Waffen und Ausrüstungsgegenstände, die in der Galaxie zum Verkauf und Gebrauch zu finden sind. Es gibt aber noch eine weite Vielfalt an persönlichen Gegenständen, welche strenggenommen nicht notwendig, aber dennoch ob ihrer Nützlichkeit und ihres Wertes als Luxusgüter begehrt sind. Die folgenden persönlichen Gegenstände sind an den meisten Orten verfügbar, welche Ausrüstung verkaufen. Sofern nicht anders vermerkt, zählen sie nicht als technische oder magische Gegenstände.

GEGENSTANDSBESCHREIBUNGEN

Die folgenden Beschreibungen sind alphabetisch geordnet; bei jenen mit mehreren Modellen sind die jeweiligen Gegenstandsstufen aufgeführt.

AEROSOLSPRAY — STUFE 1

Aerosolspray ist eine undurchsichtige Flüssigkeit, die unter hohem Druck mit komprimiertem Gas in einem Sprühbehälter gelagert wird. Du kannst als Standard-Aktion den Auslöser des Behälters betätigen, um das Aerosol in einer 1,50 m-Explosion zu versprühen und damit ein an deine Angriffsfläche angrenzendes Feld auszufüllen. Du kannst in solchen Feldern alle verborgenen oder unsichtbaren Laserstrahlen sehen und erkennst den Standort von allen unsichtbaren Kreaturen dort. Unsichtbare Kreaturen besitzen nur Tarnung (anstelle Vollständiger Tarnung), solange sie sich in dem aerosolgefüllten Feld befinden. Das Aerosol verbleibt 1W4+1 Runden lang in dem Feld, ehe es sich auflöst. Jeder Aerosolkanister enthält 10 Anwendungen.

ALTAR, TRAGBAR — STUFE 1

Tragbare Altäre sind für Priester auf Reisen oder Abenteuern fern von Tempeln oder Kirchen gedacht. Sie können aus haltbarem Plastik, Keramik oder sogar Holz bestehen und sind in der Regel kunstvoll geschmückt und mit der religiösen Ikonographie einer bestimmten Gottheit oder Religion verziert. Eine Seite verfügt über eine Klappe, hinter welcher du Gegenstände wie religiöse Symbole, Gebetsbücher, heilige Schriften und dergleichen verwahren kannst.

AUSRÜSTUNGSPFLEGESET — STUFE 1

Dieser Ausrüstungssatz enthält Werkzeuge zur Erhaltung der am häufigsten genutzten Ausrüstungsgegenstände. Er umfasst einen Kanister mit Schmieröl, mehrere kleine Schraubenzieher und -schlüssel, Rüstungspolitur, ein Reinigungsmittel mit Zitronenaroma und einen UPB-Stift, welcher kleine Risse, Beulen und andere Abnutzungserscheinungen ausbessern kann. Ein UPB-Stift fasst 1 UPB, was für kosmetische Reparaturen bei einem Gegenstand genügt.

BETTWALZE — STUFE 1

Eine Bettwalze besteht aus 5 bis 7,5 cm dickem Schaumstoff, der dir beim Schlafen ein Polster bietet und sich an deine Gestalt anpasst. Sie kann zusammengepresst und mit Hilfe der angebrachten Riemen zusammengerollt werden, um sie einzulagern oder zu transportieren. Die meisten Leute nutzen eine Bettwalze zusammen mit einer Decke oder einem Schlafsack.

BUCH — STUFE 1

Die meisten Bücher sind digitale Dateien, die auf eine Kommunikationseinheit oder einen Computer heruntergeladen werden können, so dass man sie leicht überall lesen kann. Es gibt immer noch richtige Bücher aus Papier oder seinen synthetischen Gegenstücken, allerdings findet man sie aufgrund ihrer Masse und ihres Gewichts normalerweise nur in den Händen exzentrischer Sammler. Viele physische Bücher sind recht alt und werden als Erbstücke behandelt, es gibt aber auch moderne Massenproduktionen. Gewöhnliche Bücher können Biographien, Fiction, Magietheorie, wissenschaftliche Texte, technische Handbücher und mehr sein.

Zu den am ehesten erhältlichen Büchern im System der Paktwelten zählen heilige Texte. Dies sind standardisierte Bücher, welche die heiligen Schriften, Rituale, Mysterien und religiösen Parabeln einer bestimmten Gottheit oder Religion enthalten. Wie gewöhnliche Bücher gibt es auch die meisten heiligen Texte in digitaler Form, um den Glaube in bequemer Form unter die Massen zu bringen. Es werden aber auch physische Kopien gedruckt und zum selben Preis wie digitale Versionen verkauft.

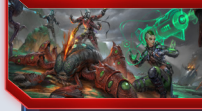
Die in Tabelle 1-30 aufgeführten Preise sind für digitale oder physische Bücher. Seltene, uralte, geschmückte physische Bücher oder Sammlerausgaben (insbesondere heilige Texte) können das Hundert- oder Mehrtausendfache des aufgeführten Preises kosten. Die genannte Last gilt für physische Bücher (uralte Bücher oder besonders wertvolle heilige Texte wiegen oftmals mehr; die Lastwerte digitaler Bücher sind dagegen vernachlässigbar.)

DECKE — STUFE 1

Decken gibt es in vielen Materialien und Stilen. Traditionelle Decken bestehen aus gewobenen Stoffen, natürlicher Wolle oder den Fellen verschiedener Kreaturen oder synthetischen Fasern, die auf maximale Annehmlichkeit und Wärme ausgelegt sind. Notfall- oder Überlebensdecken sind dünne Schichten aus reflektivem Polymer, welches die Körperwärme bewahrt und höhere Sichtbarkeit für Retter ermöglicht. Viele Leute kombinieren eine Decke mit einer Bettwalze für größeren Komfort.

ESSBESTECK — STUFE 1

Ein Essbesteck besteht aus persönlichem Kochgeschirr und anderen Utensilien. Meistens besteht es aus Plastik oder billigem Metall und kommt in einem leicht transportablen Paket. In der Regel enthält es zwei unterschiedlich große Teller, eine Schüssel, einen Becher, einen kleinen Topf, eine Gabel, ein Messer, einen Löffel und Essstäbchen.



FELDBETT — STUFE 1

Dieses transportable Bett besteht aus einem zerlegbaren Rahmen aus z.B. Aluminium, über den stabiler Stoff gespannt wird. Zerlegt besitzt ein Feldbett 1 Last, zusammengebaut steigt dies auf 3 Lasteinheiten.

FEUERZEUG — STUFE 1

Ein Feuerzeug ist ein kleiner Behälter, welcher unter Druck stehendes, entflammbares, flüssiges Gas enthält. Wird es aktiviert, entzündet ein elektrischer Funken das Gas und erzeugt eine winzige Flamme. Du kannst als Schnelle Aktion ein kleines Feuer (z.B. eine Kerze) entzünden, während größere Feuer, abhängig von der Größe, eine Volle Aktion oder mehr erfordern.

GLASSCHNEIDER — STUFE 1-2

Dieses Werkzeug besteht aus einer kleinen Klinge am Ende eines Auslegers, der an einer Klebescheibe angebracht ist. Wird die Scheibe an einer glatten Oberfläche – z.B. einem Glasfenster – befestigt, kannst du den Ausleger mit der Klinge im Kreis darum herumdrehen und lautlos einen Kreis mit 0,30 m Durchmesser aus dem Glas herausschneiden. Fortschrittlichere Modelle verfügen über Klingen aus einer Adamant-Diamant-Verbindung, welche auch durch Oberflächen schneiden, die härter als Glas sind. Was ein Glasschneider maximal durchtrennen kann, hängt vom jeweiligen Modell ab:

- **Mk. 1 (Stufe 1):** Du kannst durch Glas und anderes Material mit maximal Härte 1 schneiden.
- **Mk. 2 (Stufe 2):** Du kannst durch transparentes Aluminium und anderes Material mit maximal Härte 10 schneiden.

HÄNGEMATTE — STUFE 1

Eine Hängematte ist ein transportables Bett aus Netzgeflecht, welches zwischen zwei gegenüberliegenden Punkten hängt, so dass du über dem Boden schlafen kannst. An beiden Enden der Hängematte befinden sich magnetisierte Metallscheiben, welche mit einem wiederverwendbaren Klebemittel bestrichen sind, so dass sie an fast jeder Oberfläche angebracht werden können. Das Anbringen oder Lösen der Scheiben ist eine Bewegungsaktion.

KARTE — STUFE 1

Karten gibt es in allen Formen und Größen – und auch in unterschiedlicher Qualität. Die meisten sind digitale Dateien, die auf einen Computer heruntergeladen werden können. Physische Karten sind aber auch erhältlich. Die in Tabelle 1-31 aufgeführten Preise gelten für digitale und physische Karten. Es gibt zwei weitgefasste Kategorien an Karten: Vermessungskarten und Navigationskarten. Vermessungskarten werden in der Regel angefertigt, wenn ein Gebiet erstmals entdeckt und vermessen wird. Sie beschreiben die generelle Form und die Merkmale der Region, lassen aber Details und Genauigkeit vermissen. Navigationskarten dagegen basieren auf umfassenden Erkundungen. Sie sind extrem akkurat und detailreich zu den präsentierten Merkmalen der Region. Natürlich decken Karten auch unterschiedlich große Gebiete ab – lokale Karten stellen Regionen mit bis zu 2.500 km² dar, regionale Karte mit bis zu 25.000 km², planetare Karten decken einen ganzen Planeten ab und Systemkarten ein ganzes Sonnensystem.

Eine Karte verleiht dir einen Situationsbonus auf Fertigkeitswürfe für Überlebenskunst zur Orientierung oder für Steuerung in der fraglichen Region; Vermessungskarten liefern einen Bonus von +1, Navigationskarten von +2. Du erlangst diesen Bonus nur, wenn du direkt durch die fragliche Region reist. Eine planetare Karte würde dir z.B. keinen Bonus verleihen, wenn du zu Fuß in einer Ortschaft unterwegs bist, wohl aber, wenn du die Route von einem Ort zum nächsten auf diesem Planeten planst.

TABELLE 1-31: PERSÖNLICHE GEGENSTÄNDE

GEGENSTAND	STUFE	PREIS	LAST
Aerosolspray	1	80	L
Altar, tragbar	1	250	2
Ausrüstungspflegeset	1	5	L
Bettwalze	1	15	1
Buch, Heiliger Text	1	2	L
Buch, gewöhnlich	1	5	L
Decke	1	3	L
Essbesteck	1	2	L
Feldbett	1	25	1
Feuerzeug	1	1	–
Glasschneider, Mk. 1	1	100	L
Hängematte	1	20	L
Karte, Navigations-	1	80	–
Karte, Vermessungs-	1	20	–
Kleidung, Party-	1	5	L
Kleidung, Sport-	1	5	L
Kleidung, Uniform	1	5	L
Kleidung, Zeremonielle	1	5	L
Leiter, Teleskop- (3 m)	1	75	1
Leiter, Teleskop- (6 m)	1	150	1
Leiter, Teleskop- (12 m)	1	300	2
Magnetheber	1	450	2
Nahrungsreplikator, Mk. 1	1	400	1
Parfüme, gewöhnlich	1	50	–
Religiöses Symbol	1	2	–
Schirm, gewöhnlicher	1	2	L
Schlafsack	1	10	L
Seil	1	1/15 m	L/15 m
Tauchausrüstung	1	25	1
Topf, selbsterhitzender	1	100	1
Trinkflasche	1	1	L
Werkzeug	1	25	1
Glasschneider, Mk. 2	2	400	L
Kleidung, veränderbare	2	100 + Preis der Teilkleidungen	L
Schirm, Autoschatten-	2	450	L
Nahrungsreplikator, Mk. 2	3	1.200	1
Nahrungsreplikator, Mk. 3	5	2.500	2
Parfüme, Pheromon-	5	500	–

KLEIDUNG, PARTY- — STUFE 1

Partykleidung ist für Anlässe ausgelegt, bei denen Alltags- oder Berufskleidung nicht genügt, formelle Kleidung dagegen zu übertrieben ist. Meistens handelt es sich um spezielle Kostüme oder ungewöhnliche Kleidung, die man tragen muss, um sich optisch vor Ort einzufügen – andernfalls könnte dies nach Maßgabe des SL einen Malus von bis zu -4 auf Fertigkeitswürfe für Bluffen, Diplomatie und Verkleiden einbringen.

KLEIDUNG, SPORT- STUFE 1

Sportkleidung ist in der Regel für eine bestimmte sportliche oder andere körperliche Aktivität ausgelegt. Sie verleiht dem Träger einen Situationsbonus von +1 auf Fertigkeitswürfe für Athletik zum Ausführen der Aktivität, zu der sie gedacht ist.

KLEIDUNG, UNIFORM STUFE 1

Uniformen werden von Angehörigen bestimmter Gruppen getragen, wobei sich der Stil der jeweiligen Gruppe oder Organisation unterscheiden kann. Beispiele wären Konzernangehörige, Notfalleinsatzkräfte, medizinisches Personal, Flugbegleiter, Schüler usw. Trägst du die richtige Uniform, verschafft dir dies einen Situationsbonus von +1 auf Fertigkeitswürfe für Verkleiden, um als Angehöriger der fraglichen Gruppe aufzutreten. Manche Uniformen unterliegen strengen Kontrollen und könnten nicht für Außenstehende erwerblich sein, bzw. deutlich mehr auf dem Schwarzmarkt kosten; dies umfasst hauptsächlich von der Regierung finanzierte Organisationen wie das Militär oder Sicherheitstruppen.

KLEIDUNG, VERÄNDERBARE STUFE 2

Veränderbare Kleidung wird aus spezialisierten Nanofasern gefertigt, welche es ihr ermöglichen, auf ein Signal des Trägers hin zwischen mehreren Arten von Kleidung zu wechseln. Ein solches Signal könnte das Zusammenschlagen der Hacken, ein Befehlswort oder auf der Stelle herumwirbeln sein. Als Bewegungsaktion kannst du deine gegenwärtige Kleidung zu einer anderen Konfiguration wechseln, die in die Fasern einprogrammiert ist. Wenn du Veränderbare Kleidung erwirbst, wählst du einen oder mehrere Kleidungssätze, die in die Fasern integriert werden. Die Kosten für Veränderbare Kleidung betragen 100 Crediteinheiten plus den Preis aller Kleidungssätze, die in die Veränderbare Kleidung integriert sind.

KLEIDUNG, ZEREMONIELLE STUFE 1

Zeremonielle Kleidung wird zu religiösen und nichtreligiösen Zeremonien getragen. Religiöse Zeremonienkleidung umfasst Priestergewänder, die sie während der Erfüllung ihrer Pflichten tragen, und Gewänder für Laien während religiöser Riten. Diese Gewänder tragen in der Regel die Farben und Symbole des fraglichen Glaubens und werden oft mit einem religiösen Symbol kombiniert (siehe unten). Nichtreligiöse Gruppe wie z.B. die Adata der Scholar Adat der *Idari* tragen eigene Zeremonienkleidung während ihrer Rituale.

LEITER, TELESKOP- STUFE 1

Teleskopleitern werden aus leichten Verbundstoffen gefertigt. Die Seiten können ausgefahren und die Sprossen ausgeklappt werden. Als Bewegungsaktion kannst du einen kleinen Knopf an der Seite der Leiter eindrücken, damit sie auf ihre volle Länge ausfährt. Um die Leiter zusammenzufalten, ist eine Volle Aktion nötig. Es gibt drei Standardlängen: 3 m, 6 m und 12 m.

Die in Tabelle 1-30 angegebenen Lastwerte beziehen sich auf den zusammengefalteten Zustand. Voll ausgefahren hat eine 3 m-Leiter 2 Last, eine 6 m-Leiter 3 Last und eine 12 m-Leiter 5 Last. Eine Klappleiter kann nicht im zusammengefalteten Zustand verwendet werden.

MAGNETHEBER STUFE 1

Dieses praktische Werkzeug besteht aus drei runden Scheiben von jeweils etwa 0,30 m Durchmesser. Die oberste und unterste Scheibe sind kräftige Magnete mit identischer Polarisierung, während die mittlere Scheibe aus einem speziell behandelten, eisenhaltigen Material besteht und das Ganze mittels magnetischer Anziehungskraft zusammenhält. Die mittlere Scheibe kann leicht zwischen den Magnetplatten herausgezogen werden. Magnetheber werden eingesetzt, um schwere Gegenstände anzuheben. In der Regel wird der Heber unter einem großen oder schweren Objekt platziert. Die Mittelscheibe wird dann als Bewegungsaktion herausgezogen, so dass die obere und untere Platte einander abstoßen und den Gegenstand um 0,30 m anheben. Ein Magnetheber trägt bis zu 200 Last, sollte eine größere Last auf ihm platziert sein, genügen die abstoßenden Magnetkräfte nicht, um die Last anzuheben. Eine Kreatur, welche auf der oberen Scheibe balanciert, während diese nach oben abgestoßen wird, ist auf dem Falschen Fuß, solange sie dort verbleibt. Du kannst als Bewegungsaktion die Mittelscheibe wieder zwischen die beiden anderen schieben; als Folge kehrt der Magnetheber in die Ausgangsstellung zurück und ein angehobener Gegenstand kehrt auf den Boden zurück.

NAHRUNGSREPLIKATOR STUFE 1-5

Das Wunder der modernen Nahrungszubereitung ist ein kleiner Würfel mit einer Schalttafel an der einen und einer Klappe an einer anderen Seite. Mittels unter Hochdruckverhältnissen erfolgenden chemischen Reaktionen verwandelt der Synthesizer UPBs in essbare Nahrung und gestattet dir, normale Nahrungsmittel und Getränke ohne die Fertigkeit Biowissenschaften herzustellen. Kulinarische Synthesizer sind der Kern des Großteils der Nahrungsmittelmassenproduktion auf den Paktwelten.

Ein Nahrungsreplikator ist ab Werk mit einer Reihe einfacher Mahlzeiten vorprogrammiert. Du wählst über die Eingabetafel die gewünschte Mahlzeit aus, fügst UPBs entsprechend dem Preis der Mahlzeit der Transformationskammer hinzu und der Synthesizer rekonstruiert die UPBs zur gewünschten Mahlzeit. Fortschrittlichere Kulinarische Synthesizer können programmiert werden, Alkoholika und andere Nahrungsprodukte zu fertigen, z.B. Verzehrfertige Produkte und Marschverpflegung, aber auch individuelle Nahrungsmittel und Zutaten wie Gegenstücke zu tierischen Produkten, Gemüse, Gewürzen usw. – dies erfordert UPBs entsprechend dem Preis des Nahrungsmittels oder der Zutat. Du kannst diese Dinge dann mittels der Fertigkeit Biowissenschaften zum Herstellen von Nahrung und Getränken zu einer vollständigen Mahlzeit zusammenfügen.

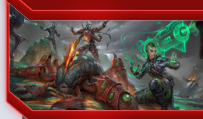
Ein Nahrungsreplikator ist ein technischer Gegenstand, der normalerweise mit der lokalen Energieversorgung verbunden wird. Viele Modelle besitzen aber auch eine Handkurbel und können stromunabhängig betrieben werden. Wird ein Synthesizer mit Strom versorgt, kann er eine Anzahl an Mahlzeiten oder individueller Nahrungsmittel gleich seiner Gegenstandstufe pro Minute herstellen. Im Handbetrieb wandelt er dagegen pro Minute 1 UPB in Nahrung um.

Die Qualität der Erzeugnisse hängt vom Modell des Synthesizers ab:

- **Mk. 1 (Stufe 1):** Du kannst nur Mahlzeiten von niedriger Qualität herstellen.
- **Mk. 2 (Stufe 3):** Du kannst maximal durchschnittliche Mahlzeiten, schwache Alkoholika und andere Nahrung und Getränke mit einem Maximalpreis von 3 Crediteinheiten herstellen.
- **Mk. 3 (Stufe 5):** Du kannst maximal Mahlzeiten von guter Qualität, hochwertige Alkoholika und andere Nahrung und Getränke mit einem Maximalpreis von 10 Crediteinheiten herstellen.

PARFÜME STUFE 1-5

In der Galaxis gibt es unzählige Parfüme und Duftwässerchen. Die meisten sind auf die Ästhetik bestimmter Völker mit Geruchssinn ausgelegt. Gewöhnliche Aromen haben einen angenehmen



ÜBERBLICK
AUSRÜSTUNG
WAFFEN
WAFFENZUBEHÖR
WAFFENFUSIONEN
BESONDERE MATERIALIEN
RÜSTUNGEN
SERVO-RÜSTUNGEN
RÜSTUNGS-VERBESSERUNGEN
AUFWERTUNGEN
TECHNISCHE GEGENSTÄNDE
MAGISCHE GEGENSTÄNDE
HYBRID GEGENSTÄNDE
PERSÖNLICHE GEGENSTÄNDE
DROGEN, GIFTE UND MEDIZINISCHES
ANDERE ERWERBUNGEN
FAHRZEUGE
KLASSEN-OPTIONEN
ARCHETYP: VERBESSERTER
AGENT
ASPIRANT
GESANDTER
MECHANIKER
SOLARIER
SOLDAT
TECHNOMAGIER

Geruch und können den Eindruck von Hygiene, Status und Wohlstand vermitteln. Parfüme auf Pheromonbasis sind speziell dafür gedacht, Angehörige eines bestimmten Volkes zu beeinflussen; ein solches Parfüm verleiht einen Situationsbonus von +2 auf charismabasierende Fertigkeitswürfe gegenüber Angehörigen dieses Volkes. Eine Kreatur mit aktiven Umgebungsschutzmaßnahmen ist gegen die Effekte solcher Parfüme immun. Der in Tabelle 1-31 aufgeführte Preis gilt für Parfüme, welche auf Völker einwirken, die im System der Paktwelten weitverbreitet sind, wie Menschen, Kasathas, Vesken usw. Auf exotischere Völker ausgelegte Parfüme können das Doppelte bis Fünffache kosten und sollten nicht verfügbar sein, falls man zum fraglichen Volk erst kürzlich Kontakt aufgenommen hat.

Eine Anwendung Parfüm währt 1 Stunde lang; eine typische Flasche Parfüm enthält 10 Anwendungen.

RELIGIÖSES SYMBOL — STUFE 1

Ein religiöses Symbol ist eine physikalische Repräsentation einer heiligen Organisation oder Gruppierung.

SCHIRM — STUFE 1-2

Schirme sollen dich während Regenfällen und dergleichen trockenhalten und im Sonnenlicht oder anderem hellen Licht Schatten spenden. Ein gewöhnlicher Schirm besteht aus Plastik oder synthetischem Stoff und erfordert eine Hand zur Nutzung. Ein Autoschattenschirm ist ein leichtes, zusammenfaltbares Stück Plastik, welches mittels miniaturisierter Antischwerkraftprojektoren etwa 0,30 m über deinem Kopf schwebt. Er behält seine relative Position auch bei, wenn du dich bewegst, ohne dass du dafür deine Hände benötigst.

SCHLAFSACK — STUFE 1

Ein Schlafsack besteht aus zwei gepolsterten Decken, die mit einem Reißverschluss oder ähnlichem zu einer Tasche geschlossen werden können. Wie eine Decke besteht auch ein Schlafsack aus gewobenen synthetischen Fasern, ist aber wärmer und bequemer.

SEIL — STUFE 1

Synthetisches Seil ist äußerst widerstandsfähig, elastisch und besonders darauf ausgelegt, dass man es gut greifen und daran klettern kann. Ihm fehlt zwar die Stärke und Widerstandsfähigkeit eines Kabels, dafür ist ein synthetisches Seil billiger und leichter als diese Alternativen.

TAUCHAUSRÜSTUNG — STUFE 1

Diese Ausrüstung besteht aus einem Taucheranzug, Flossen für die Füße, einer durchsichtigen Maske, einem Schnorchel und einem integrierten Pressluftatank. Solange du nicht beladen bist, während du eine Tauchausrüstung trägst, kannst du dich mit deiner vollen Bewegungsrate am Boden durch das Wasser und ähnliche Flüssigkeiten fortbewegen, sofern dir ein Fertigkeitswurf für Athletik zum Schwimmen gelingt. Der Lufttank ermöglicht dir für maximal 1 Stunde das Atmen unter Wasser. Eine Tauchausrüstung bietet keinen weiteren Umgebungsschutz. An- und Ablegen dauert jeweils 4 Runden. Du kannst eine Tauchausrüstung nicht mit einer Rüstung kombinieren.

TOPF, SELBSTERHITZENDER — STUFE 1

Dieser große Metalltopf wird verwendet, um Nahrung zu kochen oder aufzuwärmen. Er verfügt über vier versiegelte Fächer, welche unterschiedliche Chemikalien enthalten. Wird der Topf aktiviert, vermischen sich diese Chemikalien und erzeugen eine chemische Reaktion, die den Topfinhalt erhitzt, ohne weitere Energie zu benötigen. Ein Schalter an der Seite des Topfes lässt dich die Temperatur einstellen, indem du bestimmst, in welchem Umfang die Chemikalien interagieren. Ein selbsterhitzender Topf ist in der Regel groß genug, um maximal 40 l zu fassen.

TRINKFLASCHE — STUFE 1

Dieser hohle Plastik- oder Metallbehälter fasst bis zu 2 l an Flüssigkeit.

WERKZEUG, HAND- — STUFE 1

Handwerkzeuge sind äußert unterschiedlich. Die Massenproduktion hat aber dafür gesorgt, dass der Preis und die Spielwerte dieser Gegenstände im Grunde identisch sind. Zur Gruppe der Handwerkzeuge gehören Brechstangen, Hämmer, Hacken, Harken, Sägen, Schaufeln, Vorschlaghämmer und ähnliche Gerätschaften. Wenn du ein passendes Werkzeug verwendest (z.B. eine Holzfälleraxt zum Bäumefällen), erhältst du einen Situationsbonus von +1 auf alle entsprechenden Attributs- und Fertigkeitswürfen.

SELBSTERHITZENDER TOPF



DROGEN, GIFTE UND MEDIZINISCHES

Pharmazeutika und andere medizinische Stoffe besitzen die Kraft, Infektionen zu bekämpfen, den Verstand zu beruhigen und Schmerzen zu senken. Derartige Eingriffe in die Physiologie haben aber selbst bei nur temporärem Einsatz ihre Vor- und Nachteile. Die folgenden medizinischen Stoffe können an den meisten Orten erworben werden, während man für die Drogen und Gifte zwielichtige Schwarzmarkthändler aufsuchen muss. Weitere Informationen zu diesen Arten von Gegenständen findest du im *Grundregelwerk*.

DROGEN

Viele Kreaturen nutzen geist- und körperverändernde Substanzen, um sich zu entspannen, um ihr Können zu verbessern oder weil sie davon mittlerweile abhängig sind. Regelmäßige Nutzer könnten feststellen, dass sie nur schwer mit dem Konsum aufhören können und dass die Nachteile rasch die Vorteile bei weitem überwiegen...

DOP — STUFE 3

Art Droge (Eingenommen); **RW** ZÄH, SG 14; **Abhängigkeit** ZÄH, SG 14 (körperlich)
Verlauf Stärke; **Effekt** Moralbonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Wahrnehmung und auf Rettungswürfe gegen Erschöpfung und Entkräftung; Wirkungsdauer 1W4 Stunden

ENTRÜCKUNGSSTAUB — STUFE 2

Art Droge (Eingenommen oder Eingeatmet); **RW** ZÄH, SG 13; **Abhängigkeit** WIL, SG 13 (geistig)
Verlauf Charisma; **Effekt** Moralbonus von +2 auf Rettungswürfe gegen Furchteffekte, Kränkelnd und Übelkeit; Malus von -2 auf Würfe für Motiv erkennen; Wirkungsdauer 1 Stunde

FRIEDEN DER LEERE — STUFE 8

Art Droge (Verwundung); **RW** ZÄH, SG 18; **Abhängigkeit** ZÄH, SG 18 (körperlich)
Verlauf Charisma; **Effekt** Moralbonus von +4 auf Konstitutionswürfe zum Atemanhalten gegen Ersticken oder Ertrinken und auf Rettungswürfe gegen Furcht; Wirkungsdauer 2W4 Stunden

FUNKELN — STUFE 3

Art Droge (Eingenommen oder Verwundung); **RW** ZÄH, SG 14; **Abhängigkeit** WIL, SG 14 (geistig)
Verlauf Weisheit; **Effekt** Moralbonus von +2 auf charismabasierende Fertigkeitswürfe für 1 Stunde

LEICHENBLUMENPOLLEN — STUFE 15

Art Droge (Eingenommen); **RW** ZÄH, SG 23; **Abhängigkeit** ZÄH, SG 23 (körperlich)
Verlauf Geschicklichkeit; **Effekt** Moralbonus von +4 auf Rettungswürfe gegen Todeseffekte; stabilisiert sich bei 0 TP automatisch ohne Reservepunkteaufwand; Wirkungsdauer 1W4 Stunden

MUCKI — STUFE 7

Art Droge (Eingenommen oder Verwundung); **RW** ZÄH, SG 17; **Abhängigkeit** ZÄH, SG 17 (körperlich)
Verlauf Konstitution; **Effekt** Moralbonus von +4 auf Fertigkeitswürfe für Athletik und Akrobatik; effektiver Stärkewert hinsichtlich Tragkraft +4; Wirkungsdauer 3 Stunden



ILLEGALE PHARMAZEUTIKA

MEDIZINISCHE WIRKSTOFFE

Improvisierende Sanitäter und ausgebildete Chirurgen in hochmodernen medizinischen Einrichtungen nutzen gleichermaßen medizinische Wirkstoffe. Im Gegensatz zu Drogen machen sie nicht abhängig, können aber schmerzhafte oder gefährliche Zustände aufheben.

Adrenalin

Diese Adrenalininjektion verschafft dir einen Energieschub und erlaubt dir, kurzfristig die Effekte von Erschöpfung und Entkräftung abzuschütteln, hat aber zugleich Nachwirkungen. Grad 1-Adrenalin wirkt 1W4 Runden, Grad 2-Adrenalin 2W4 Runden, Grad 3-Adrenalin 4W4 Runden und Grad 4-Adrenalin 6W4 Runden. Während der Wirkungsdauer ignorierst du alle Mali aus den Zuständen Erschöpft und Entkräftet. Nach Ende der Wirkungsdauer kehrt der unterdrückte Zustand zurück; solltest du Erschöpft gewesen sein, erhältst du nun den Zustand Entkräftet.

Antiemetikum

Ein Antiemetikum beruhigt den Magen, beendet die Symptome einer Krankheit oder verbessert die Reaktion des Körpers auf die Umgebung. Wird dir ein Antiemetikum injiziert oder nimmst du es ein, erlangst du einen Bonus gleich dem Grad des Wirkstoffs auf Rettungswürfe gegen Effekte, welche dir den Zustand



Kränkelnd oder Übelkeit verleihen, für 10 Minuten x Grad des Wirkstoffs. Solltest du gegenwärtig unter einem dieser Zustände leiden und gestattet der ursprüngliche Effekt einen Rettungswurf zum Vereiteln des Zustandes, so ermöglicht dir der Wirkstoff augenblicklich einen neuen Rettungswurf.

Aufputschmittel

Adrenalin verschafft zwar einen schnellen Energieschub, doch liefern Aufputschmittel einen längeren und besser kontrollierten Effekt, so dass sie bei wachhabenden Soldaten sehr beliebt sind. Eine gewisse Zittrigkeit oder Schreckhaftigkeit ist aber ein häufiger Nebeneffekt. Du erlangst für eine Anzahl an Stunden gleich dem Grad des Wirkstoffes einen Bonus gleich dem Grad auf Rettungswürfe gegen Erschöpfung und Entkräftung, sowie Immunität gegen Schlafeffekte. Während der Wirkungsdauer erleidest du zugleich einen Malus von -2 auf geschicklichkeitsbasierende Fertigkeitswürfe und musst keine Zähigkeitswürfe gegen die Effekte von Schlafentzug und Übermüdung ablegen (*Grundregelwerk*, S. 404).

Gerinnungsmittel

Ein Gerinnungsmittel verdickt das Blut und dient als Notfallmittel, um zu verhindern, dass jemand verblutet, ehe er medizinische Versorgung erlangen kann. Wird dir ein Gerinnungsmittel verabreicht oder nimmt du es ein, erlangst du Immunität gegen den Zustand Blutung für 1 Minute pro Grad des Wirkstoffs. Zugleich erhältst du einen entsprechend hohen Malus auf Fertigkeitswürfe für Akrobatik und Athletik und Reflexwürfe.

GIFTE

Giftmörder verwenden meistens Injektionswaffen, um ihre tödlichen Wirkstoffe zu übermitteln, allerdings können auch ansonsten normale Hieb- und Stichwaffen unschöne Überraschungen verbergen. Andere Gifte benötigen nicht einmal eine Wunde, sondern werden mittels Hautkontakt oder als Atemgifte übertragen.

ARSEN — STUFE 7

Art Gift (Eingenommen); **RW** ZÄH, SG 17
Verlauf Konstitution; **Inkubation** 10 Minuten; **Frequenz** 1/Minute für 4 Minuten
Heilung 1 Rettungswurf

RADIUM — STUFE 14

Art Gift (Eingenommen); **RW** ZÄH, SG 18
Verlauf Konstitution; **Inkubation** 1 Tag; **Frequenz** 1/Minute für 6 Minuten
Effekt Die Mali des geschwächten Zustandes werden im beeinträchtigten Zustand permanent, bis das Opfer von *Genesung* profitiert.
Heilung 2 aufeinanderfolgende Rettungswürfe

SCHALTKREISSCHMELZER — STUFE 12

Art Gift (Verwundung); **RW** ZÄH, SG 19
Verlauf Stärke; **Frequenz** 1/Runde für 6 Runden
Effekt Dieses ätzende Gift eignet sich besonders gegen Konstrukte.
Heilung 2 aufeinanderfolgende Rettungswürfe

STRYCHNIN — STUFE 18

Art Gift (Verwundung); **RW** ZÄH, SG 20
Verlauf Geschicklichkeit (speziell); **Frequenz** 1/Runde für 4 Runden
Effekt Verlauf ist Gesund – Steif – Bewegungslos – Tot.
Heilung 2 aufeinanderfolgende Rettungswürfe

TABELLE 1-32: DROGEN, GIFTE UND MEDIZINISCHE WIRKSTOFFE

SUBSTANZ	STUFE	PREIS	ANWENDUNGEN
DROGEN			
Entrückungsstaub	2	200	1
Funkeln	3	550	1
Dop	3	500	1
Mucki	7	4.000	1
Frieden der Leere	8	6.000	1
Leichenblumenpollen	15	80.000	1
MEDIZINISCHE WIRKSTOFFE			
Grad 1	1	150	1
Grad 2	5	3.000	1
Grad 3	10	15.000	1
Grad 4	15	23.500	1
GIFTE			
Zyanid	6	600	1
Arsen	7	1.400	1
Telepathischer Nebel	7	1.000	1
Schaltkreisschmelzer	12	8.000	1
Radium	14	29.800	1
Willensräuber	15	20.250	1
Strychnin	18	188.000	1

TELEPATHISCHER NEBEL — STUFE 7

Art Gift (Verwundung); **RW** ZÄH, SG 17
Verlauf Weisheit; **Frequenz** 1/Runde für 4 Runden
Effekt Bei Erreichen des geschwächten Zustandes, kann das Opfer für 1W4 Stunden weder Telepathie noch Begrenzte Telepathie nutzen. Weitere misslungene Rettungswürfe verlängern die Wirkungsdauer nicht.
Heilung 1 Rettungswurf

WILLENSRÄUBER — STUFE 15

Art Gift (Verwundung); **RW** ZÄH, SG 21
Verlauf Charisma; **Frequenz** 1/Runde für 6 Runden
Effekt Die Mali des geschwächten Zustandes werden im beeinträchtigten Zustand permanent, bis das Opfer von *Genesung* profitiert.
Heilung 2 aufeinanderfolgende Rettungswürfe

ZYANID — STUFE 6

Art Gift (Kontakt); **RW** ZÄH, SG 16
Verlauf Konstitution; **Inkubation** 1 Minute; **Frequenz** 1/Runde für 6 Runden
Effekt Zyanid wird nicht nur bei der Metallgewinnung verwendet, es ist auch effektiv gegen Elementare der Unterart Erde und umgeht ihre natürliche Immunität gegen Gift.
Heilung 2 aufeinanderfolgende Rettungswürfe

SONSTIGE GÜTER

Außer für Waffen, Rüstungen und wichtige magische, technische und Hybridausrüstungsgegenstände können Charaktere ihre Crediteinheiten zudem für andere Aktivitäten und Dienstleistungen ausgeben. Die Paktwelten sind die Heimat der unterschiedlichsten Küchen und viele Bewohner gehen gern zum Essen aus. Auf vielen Welten sind zudem Transport- und Pflegeangebote und medizinische Versorgung verfügbar. Sofern nicht anders vermerkt, gelten die Optionen in diesem Abschnitt weder als magisch noch als technisch.

ESSEN UND TRINKEN

Der Großteil der Nahrungsmittel und Getränke, die auf den Paktwelten konsumiert werden, wird mittels UPBs und kulinarischen Synthesizern (siehe Seite 129) in Massenproduktion hergestellt. Nach Möglichkeit werden noch traditionellere landwirtschaftliche Erzeugnisse hinzugefügt. Die im *Grundregelwerk* vorgestellten Mahlzeiten sind nahezu überall erhältlich und enthalten zum einen verzehrfertiges Fast Food sowie Zutaten, die im Vorfeld gewogen und zugeschnitten wurden, so dass man sie selbst zubereiten kann. Die meisten Bevölkerungszentren verfügen über eine breite Vielfalt an unterschiedlichen Restaurants.

TABELLE 1-33: ESSEN UND TRINKEN

RESTAURANT	PREIS
Schlechte Kette	2
Gewöhnliche Kette	10
Gute Kette	25
Gewöhnliches, unabhängiges Unternehmen	20
Gutes, unabhängiges Unternehmen	50

Ausgehen

Zum Ausgehen gibt es zwei breitgefasste Kategorien: Restaurantketten und unabhängige Unternehmen. Ketten sind allgegenwärtig und meistens billiger, haben dafür aber ein kleineres Angebot und das Essen ist von minderer Qualität. Unabhängige Unternehmen sind teurer, beschäftigen aber oft Meisterköche, welche die hochwertigsten Mahlzeiten auf den Paktwelten schaffen. Die Preise in Tabelle 1-33 repräsentieren den Durchschnitt; die Qualität eines Restaurants entspricht der Qualität der servierten Mahlzeiten (*GRW*, S. 233). Unabhängige Unternehmen mit bekannten oder berühmten Köchen können sogar noch teurer sein (Preise = Gesamtfertigkeitsbonus des Chefkochs für Biowissenschaften x 10).

Küchen der Paktwelten

Viele Völker der Paktwelten besitzen einen jeweils einzigartigen Geschmack. Diese ethnische Küche ist Teil der auf den Paktwelten verfügbaren Optionen, ohne sich auf den Preis von Nahrungsmitteln oder Mahlzeiten auszuwirken.

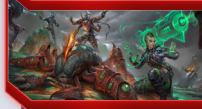
- **Kasathas:** Kasathische Rezepte sind traditionell und verwenden nur Pflanzen und Fleischsorten, die auf ihrer Heimatwelt Kasath heimisch waren. Die Küche der Kasathas wirkt auf viele andere Spezies deutlich fremdartig und beunruhigend, auch wenn die meisten Mahlzeiten überraschend schmackhaft sind.
- **Laschuntas:** Laschuntas lieben es, in ihrer Küche einheimische Tiere und Pflanzen zu nutzen, wobei sie sich auf Beeren, Früchte und Nüsse konzentrieren, um fantastisch leckere Gerichte anzufertigen. Laschuntas verzehren diverse tierische Produkte, wobei sie nach Möglichkeit dem Fleisch von Arthropoden - und insbesondere Rieseninsekten – den Vorzug geben. Laut einigen alten Geschichten haben sie diesen Brauch übernommen, um ihre uralten Feinde auf Castrovel, die insektoiden Formianer, zu beleidigen.
- **Schirren:** Mahlzeiten werden in der traditionellen Küche der Schirren kunstvoll drapiert, aber fast ausschließlich roh serviert, wobei Honig- und Nektarsorten zugleich als Getränke und Soßen dienen. Schirren ernähren sich vegetarisch, essen aber auch Fleisch – vorzugsweise Ungeziefer und andere niederen Lebensformen, welche noch lebendig und bewegungsfähig sind. Für viele Schirren ist die Nahrungsaufnahme eine weitere Möglichkeit der Wahl und des Ausdrucks ihres Individualismus, so dass sie sehr gern mit anderen Mahlzeiten experimentieren und oft Elemente anderer Küchen integrieren.
- **Vesken:** Veskisches Essen ist meisten pragmatisch und nützlich, als wäre jede Mahlzeit das Werk eines Drillsergeants, dem das Kochen im Grunde egal ist. Die große Ausnahme ist dabei die Zubereitung von Fleisch, sind sich alle selbstrespektierenden Vesken doch einig, dass es die wichtigste Komponente jeder Mahlzeit ist. Für Vesken ist das Vorbereiten, Würzen und Zubereiten von Fleisch eine Kunst und sie übernehmen die lokalen Rezepturen neuer Welten ebenso schnell, wie sie sie erobern.
- **Ysokis:** Der Umstand, dass Ysokis alles essen, was ihnen in die Pfoten fällt, spiegelt sich auch in ihrer Küche wieder. Fleisch und Käse wird entweder in Eintöpfen oder als Fingerfood serviert, wobei Färbung, Qualität und Texturen oft fragwürdig sind. Viele andere Arten neigen dazu, der ysokischen Küche nach Möglichkeit aus dem Weg zu gehen.

DIENSTLEISTUNGEN

Die folgenden Dienstleistungen sind für eine Vielzahl an Welten typisch, vor allem nahe wichtiger Handelsknoten oder anderen Ortschaften mit großer Bevölkerung.

TABELLE 1-34: DIENSTLEISTUNGEN

DIENSTLEISTUNG	PREIS
Körperpflege, exotisch	75
Körperpflege, Standard	3
Medizinische Behandlung, langfristig	100 pro Tag
Medizinische Behandlung, stabilisierend	15 pro Stunde
Medizinische Behandlung, Krankheit behandeln	1.000
Medizinische Behandlung, Tödliche Wunden behandeln	75
Medizinische Behandlung, Vergiftung oder Droge behandeln	1.000
Raumschiffbesatzung, Standard	20 pro Woche
Raumschiffbesatzung, Offizier	Fertigkeitsbonus x 5 pro Woche
Reinigung, magisch	10
Reinigung, Standard	1



Körperpflege

Jede Spezies betreibt ihre Körperpflege auf eigene Weise. Dabei geht es in der Regel darum, mittels verschiedener Methoden den Körper sauber und ordentlich zu halten. Beispiele sind Schneiden der Haare, Fellpflege, Säubern des Gefieders, Beschneiden von Krallen und Nägeln, Polieren von Schuppen, Entfernen von Parasiten, Reinigen und Behandeln der Zähne usw.

Exotische Körperpflege wird in der Regel als Luxus betrachtet und nicht als Notwendigkeit. Dies umfasst Haar-, Fell- oder Schuppenfärben, Körpermodifikationen, dauerhafte und temporäre Tätowierungen und Wellnessangebote wie Massagen, Kuren und dergleichen.

Medizinische Behandlung

An den meisten Orten stehen medizinische Ausrüstung und magische Heilung zum Erwerb bereit, jedoch fehlt den meisten das Geld oder das Können, um auf solche Methoden zurückzugreifen. Zum Glück stehen der Öffentlichkeit hierfür drei Arten von Einrichtungen zur Verfügung: Kliniken, Krankenhäuser und Traumzentren. Jede dieser Einrichtungen ist mit mehreren Krankenstationen ausgestattet und kann einige oder alle Aufgaben der Fertigkeit Medizin erfüllen (siehe unten). Die Preise für diese Dienste findest du in Tabelle 1-34; die meisten Einrichtungen leisten aber kostenlos Erste Hilfe. Dies sind Durchschnittspreise – die Behandlung in einer hochmodernen oder Luxuseinrichtung kann das Doppelte bis Zehnfache kosten.

Kliniken sind kleine Einrichtungen, welche nur einfache medizinische Behandlung leisten: Erste Hilfe, Behandeln Tödlicher Wunden, Krankheiten behandeln und Vergiftungen und Drogen behandeln. Krankenhäuser sind größere Einrichtungen, welche alle medizinischen Behandlungsmöglichkeiten anbieten und Patienten für die Dauer des Aufenthaltes mit Kost und Logis versorgen. Traumazentren bieten eine Notfallversorgung für traumatische Verwundungen und die folgenden Behandlungsoptionen: Erste Hilfe, Tödliche Wunden behandeln, langfristige Stabilisierung und Vergiftungen oder Drogen behandeln. Ein durchschnittlicher Arzt in einer Klinik ist ein Experte mit HG 6 und Biowissenschaften und Medizin als Meisterfertigkeiten (jeweils Fertigkeitsbonus +16). Ein durchschnittlicher Arzt in einem Krankenhaus oder Traumazentrum ist ein Experte mit HG 7 und einem Fertigkeitsbonus von +19 auf Würfe für Biowissenschaft und Medizin.

Raumschiffbesatzung

Die meisten Raumschiffe erfordern maximal ein halbes Dutzend Mannschaftsmitglieder. Größere Schiffe benötigen allerdings 20 oder mehr Leute für den erfolgreichen Betrieb. Gewöhnliche Besatzungsmitglieder haben in der Regel keine Spielwerte (im Zweifel sind es Charaktere mit maximal HG 1). Sie können im Raumkampf keine Rollen übernehmen, wohl aber als unterstützende Teams für einen Offizier fungieren.

Offiziere sind NSC, die angeheuert werden können, um freie Rollen im Raumkampf an Bord eines Raumschiffes zu besetzen. Offiziere können nach den Regeln zur Erschaffung von Monstern im *Alien-Archiv* erstellt werden. Die mit ihrer Rolle assoziierte Fertigkeit ist dabei eine Meisterfertigkeit. Ein Offizier kann jeden beliebigen HG besitzen, wird aber nur selten auf einem Raumschiff dienen, dessen Stufe niedriger ist als sein HG. Offiziere können jede Klassenschablone besitzen, wobei Agenten, Gesandte, Mechaniker und Soldaten in der Regel leichter zu finden sind als Aspiranten, Solarier oder Technomagier. Die Kosten eines angeheuerten Raumschiffoffiziers richten sich nach dem typischen Gesamtbonus der für seine Rolle relevanten Fertigkeit. Der SL kann aber bestimmen, dass ein bestimmter Offizier einen weitaus höheren oder niedrigeren Bonus besitzt als für seine Lohnstufe üblich wäre. NSC, welchen die SC geholfen oder mit denen sie sich verbündet haben, könnten sich den SC als Besatzungsmitglieder anschließen; dies könnte die Kosten halbieren, auf ein Drittel senken oder im Falle besonders dankbarer NSC sogar ganz entfallen lassen.

Reinigung

Standarddienstleistungen umfassen das Waschen und Trocknen von Wäsche, der aufgeführte Preis bezieht sich auf Kleidung mit maximal 1 Last. Die saubere Wäsche kann in der Regel am nächsten Tag abgeholt werden. Magisches Wäschewaschen erfolgt in der Regel mittels *Zaubertrick* und betrifft entweder einen Kleidungssatz oder bis zu 10 Gegenstände zugleich.

TRANSPORT

Neben den bereits im *Grundregelwerk* aufgeführten Reiseoptionen werden auf manchen Welten noch andere Transportmethoden genutzt.

TABELLE 1-35: TRANSPORT UND REISEN

METHODE	PREIS
LAST- UND REITTIERE	
Mittelgroße Kreatur (mieten)	5 pro Tag
Mittelgroße Kreatur (reiten)	1,3 pro Km
Große Kreatur (mieten)	25 pro Tag
Große Kreatur (reiten)	3,3 pro Km
Riesige Kreatur (mieten)	125 pro Tag
Riesige Kreatur (reiten)	6,6 pro Km
Gigantische Kreatur (mieten)	650 pro Tag
Gigantische Kreatur (reiten)	20 pro Km
Kolossale Kreatur (mieten)	3,000 pro Tag
Kolossale Kreatur (reiten)	66,6 pro Km

Biologische Transportmittel - Last- und Reittiere

Die meisten zivilisierten Planeten verlassen sich auf technische Transportmittel, doch auf weniger entwickelten Welten kommen oft lebende Kreaturen hierbei zum Einsatz. Solche Kreaturen variierend entsprechend ihrer Heimatwelten in Größe, Gestalt, Farbe und Merkmalen. Biologische Transportmittel sind in der Regel langsamer und teurer als automatisiertes Reisen, allerdings sind sie in Grenzregionen oftmals die einzige verfügbare Option. Biologische Transportmittel können auf Tagesbasis gemietet werden, wobei sich der Preis nach der Größe der jeweiligen Kreatur richtet. Der aufgeführte Preis umfasst nicht die Futter- und Unterhaltkosten der Kreatur. In der Regel benötigen gemietete biologische Transportmittel Reiter, um sie zu kontrollieren und zu lenken; hierbei kommt die Fertigkeit Überlebenskunst zum Reiten einer Kreatur zum Einsatz.

Alternativ kannst du auch einfach einen Platz auf einem biologischen Transportmittel erwerben; der Preis bestimmt sich nach der Größenkategorie der Kreatur und die zurückgelegte Entfernung. Bei Kreaturen der Kategorie Groß oder größer umfasst der Preis in der Regel auch einen ausgebildeten Tierführer für dieses Tier, welcher es an deinen Zielort leitet.

FAHRZEUGE

Die folgenden neuen Fahrzeuge – darunter schnelle Motorräder und gewaltige Hoverträger, welche die Landschaft von oben herab verdunkeln, – repräsentieren viele neue Möglichkeiten, um über Land und See, aber auch durch die Luft und unterirdisch zu reisen. Manche dieser Fahrzeuge können individualisiert werden, um sie zu mobilen Krankenhäusern oder Werkstätten zu machen. Einzelheiten zum Lesen der Spielwerte eines Fahrzeuges findest du im *Grundregelwerk* auf Seite 228.

UMGEBUNG

Sofern nicht anders vermerkt, verleiht ein Luft- oder Wasserfahrzeug dem Piloten bzw. Steuermann und den Passagieren Schutz vor der Art von Umgebung, für die es gebaut wurde (Schutz vor Ertrinken, dünner Luft aufgrund Höhenlage usw.). Der SL kann bestimmen, dass ein Landfahrzeug für den bodengebundenen Gebrauch in einer luftleeren Umgebung geeignet ist.

BEWAFFNUNG

Eine Kreatur, welche eine Fahrzeugwaffe (eine an/auf einem Fahrzeug angebrachte Waffe) nutzt, aber nicht im Umgang mit der fraglichen Waffe geübt ist, erleidet den normalen Malus dafür, zusätzlich zu den Mali für den Einsatz einer Waffe, während sich das Fahrzeug bewegt. Sollte eine Fahrzeugwaffe nicht auf den Seiten 137-139 oder im *Grundregelwerk* aufgeführt sein, wird sie als Langwaffe behandelt. Hinsichtlich der SG von Kritischen Treffern und anderen Waffeneffekten besitzt eine Fahrzeugwaffe dieselbe Gegenstandsstufe wie das Fahrzeug. Ein SL kann gestatten, dass Fahrzeugwaffen mit einem erfolgreichen Fertigkeitswurf für Technik gegen SG 15 + anderthalbfache Stufe des Fahrzeuges entfernt werden können (um sie möglicherweise durch bessere Waffen zu ersetzen).

BESATZUNG

Manche Fahrzeuge erfordern mehr als eine Kreatur, um sie zu steuern und in Bewegung und auf Kurs zu halten. Bei diesen Fahrzeugen ist eine Zahl im Eintrag zur Besatzung aufgeführt; diese Zahl benennt die Mindestanzahl an Kreaturen, die neben dem Piloten (bzw. Fahrer oder Steuermann) für das Fahrzeug benötigt werden. Besatzungsmitglieder können keine Aktionen ausführen, während sich das Fahrzeug bewegt, da sie damit beschäftigt sind, das Fahrzeug in Bewegung zu halten.

WEITERE REGELN UND SYSTEME

Einige der Fahrzeuge verwenden die folgenden neuen Regeln:

- **Erweiterungsbucht:** Fahrzeuge der Größenkategorie Riesig oder größer können eine der folgenden Optionen für Raumschiffserweiterungsbuchten enthalten (im Preis des Fahrzeuges enthalten): Arkanes Labor, Bio-/Chemielabor, Krankenstation, Passagierabteil (maximal 8 Mittelgroße Passagiere), Techwerkstatt oder Wissenschaftslabor. Alternativ kann eine Erweiterungsbucht als Frachtraum genutzt werden (Kapazität 50 Last, Würfel mit 1,80 m-Kantenlänge).
- **Extradimensionaler Laderaum:** Das Fahrzeug verfügt über eine (intern oder extern liegende) Luke, hinter der scheinbar eine feste Wand liegt. Sollte beim Öffnen als Bewegungsaktion ein Knopf gedrückt werden, öffnet sich die Luke in eine *Null-Raum-Kammer*. Jedes Fahrzeug mit diesem System hat Zugang zu einem eigenen extradimensionalen Raum (Kapazität 100 Last, Würfel mit 2,70 m-Kantenlänge); die Luke kann nicht geschlossen werden, sollte die Kapazität überschritten werden.
- **Graben:** Sofern nicht anders vermerkt, kann ein Fahrzeug mit einer Bewegungsrate für Graben sich durch lockere Erde, Fels und Sand bewegen, aber nicht durch soliden Fels oder Metall. Es wirft den Boden nicht auf, hinterlässt aber einen stabilen Tunnel.
- **Tarnkappe:** Die Farbe der Außenseite des Fahrzeuges passt sich automatisch seiner Umgebung an. Der Pilot kann stets Fertigkeitswürfe für Heimlichkeit für das Fahrzeug mit dem aufgeführten Modifikator ablegen, solange es sich nicht bewegt. Dieser Wurf konkurriert mit dem Fertigkeitswurf für Computer oder Wahrnehmung jener, die den Bereich mit Sensoren scannen.
- **Verbesserte Sensoren:** Normalerweise kann eine Kreatur in einem Fahrzeug Fertigkeitswürfe für Wahrnehmung unter Nutzung ihrer normalen Sinne ablegen, um Dinge außerhalb des Fahrzeuges zu bemerken. Ein Fahrzeug mit Verbesserten Sensoren gestattet einer Kreatur in diesem Fahrzeug, bei Fertigkeitswürfen für Wahrnehmung den genannten Sinn mit der aufgeführten Reichweite zu nutzen.

TABELLE 1-36: FAHRZEUGE

BEZEICHNUNG	STUFE	PREIS
Motorrad	2	1.900
Ultraleichter Turbogleiter	3	3.170
Vermessungsläufer	4	4.650
Erdbohrer	5	9.400
Hovertruck	5	7.000
Taktischer Läufer	7	20.900
Gepanzerter Transporter	8	22.400
Asteroidenbohrer	8	32.700
Aufklärungsenerkopter	9	43.000
Transportläufer	9	28.200
Gepanzerter Null-Raum-Transporter	10	48.800
Tarn-U-Boot	10	57.500
Taktischer Erdbohrer	11	79.500
Angriffsenerkopter	12	114.500
Hoverpanzer	14	227.000
Tarnkreuzer	15	316.000
Tarnenerkopter	16	535.000
Hoverartillerie	17	780.000
Mobile Bergbauplattform	18	1.080.000
Quantenkapsel	19	1.630.000
Ultimatum-Hoverträger	20	3.750.000



ANGRIFFSENERKOPTER — STUFE 12

PREIS 114.500

Gigantisches Luftfahrzeug (12 m breit, 6 m lang, 4,50 m hoch)
Bewegungsrate 15 m, Höchstgeschwindigkeit 240 , 135 km/h (Fliegen)
ERK 26; **KRK** 28; **Deckung** Normale Deckung
TP 200 (100); **Härte** 14
Angriff (Kollision) 13W10 W (SG 15)
Angriff Aurora-Blitzwerfer (2W12 Elk)
Angriff Mittelgroßes Maschinengewehr (3W10 S)
Modifikatoren –1 Steuerung, –4 Angriff (–6 bei Höchstgeschwindigkeit)
Systeme Autopilot (Steuerung +22), Erweiterungsbuchten (2), Planetare Kommunikationseinheit, Verbesserte Sensoren (Dunkelsicht 1,5 km); **Passagiere** 11

BESCHREIBUNG

Dieses teilweise offene Luftfahrzeug verfügt über einen Antigravrotor und zwei Geschütze.

ASTEROIDENBOHRER — STUFE 8

PREIS 32.700

Riesiges Land-, Tunnelgrab- und Wasserfahrzeug (3 m breit, 6 m lang, 3 m hoch)
Bewegungsrate 9 m, Höchstgeschwindigkeit 165 m, 90 km/h (Schweben und Schwimmen); 9 m, Höchstgeschwindigkeit 27 m, 15 km/h (durch Stein graben)
ERK 20; **KRK** 21; **Deckung** Vollständige Deckung
TP 115 (57); **Härte** 11
Angriff (Kollision) 8W10 W (SG 14); ignoriert 8 Punkte an Härte
Modifikatoren –2 Steuerung, –3 Angriff (–6 bei Höchstgeschwindigkeit)
Systeme Autokontrolle, Erweiterungsbucht, systemweite Kommunikationseinheit, Verbesserte Sensoren (Dunkelsicht 16 m, Hindurchspüren [Sicht, nur Stein] 18 m); **Passagiere** 3

BESCHREIBUNG

Hochgeschwindigkeitsbergbaulaser und Bohrer gestatten diesem Fahrzeug, durch festen Stein wie z.B. den von Asteroiden zu bohren. Es kann sich aber ebenso leicht durch das Wasser bewegen.

AUFKLÄRUNGSENERKOPTER — STUFE 9

PREIS 43.000

Riesiges Luftfahrzeug (3 m breit, 6 m lang, 3,60 m hoch)
Bewegungsrate 7,50 m, Höchstgeschwindigkeit 225 m, 127,5 km/h (Fliegen)
ERK 22; **KRK** 24; **Deckung** Teilweise Deckung
TP 145 (72); **Härte** 10
Angriff (Kollision) 9W10 W (SG 14)
Angriff Aphelion-Artillerielaser (3W8 Feu; Krit Entzündend 1W6)
Modifikatoren –2 Steuerung, –3 Angriff (–5 bei Höchstgeschwindigkeit)
Systeme Autopilot (Steuerung +17), Planetare Kommunikationseinheit, Tarnkappe (–4), Verbesserte Sensoren (Dunkelsicht 1,5 km); **Passagiere** 7

BESCHREIBUNG

Eine Seite dieses leichten Luftfahrzeugs ist offen und gestattet so schnelles Ein- und Aussteigen. Enerkopter werden von Ordnungshütern und militärischen Gruppen aufgrund ihrer Antigravrotoren bevorzugt.

ERDBOHRER — STUFE 5

PREIS 9.400

Großes Land- und Tunnelgrabfahrzeug (1,50 m breit, 3 m lang, 1,50 m hoch)
Bewegungsrate 4,50 m, Höchstgeschwindigkeit 105 m, 60 km/h (am Boden); 4,50 m, Höchstgeschwindigkeit 13,50 m, 7,5 km/h (Graben)
ERK 18; **KRK** 19; **Deckung** Vollständige Deckung
TP 60 (30); **Härte** 10
Angriff (Kollision) 5W8 W (SG 12); ignoriert 5 Punkte Härte
Modifikatoren +1 Steuerung, –1 Angriff (–3 bei Höchstgeschwindigkeit)
Systeme Autokontrolle, Planetare Kommunikationseinheit, Verbesserte Sensoren (Dunkelsicht 36 m, Hindurchspüren [Sicht, nur Stein] 9 m); **Passagiere** 1

BESCHREIBUNG

Dieses zylindrische Kettenfahrzeug ist im Stande, sich mittels Säurestrahlen durch Erde und lockeren Fels zu bohren. Es verfügt über eine Einstiegsluke am hinteren Ende und Bullaugen.

GEPANZERTER NULL-RAUM-TRANSPORTER — STUFE 10

PREIS 48.800

Großes Land- und Wasserfahrzeug (3 m breit, 3 m lang, 2,40 m hoch)
Bewegungsrate 12 m, Höchstgeschwindigkeit 225 m, 127,5 km/h (Schweben)
ERK 23; **KRK** 25; **Deckung** Verbesserte Deckung
TP 160 (80); **Härte** 12
Angriff (Kollision) 9W10 W (SG 17)
Modifikatoren –1 Steuerung, –2 Angriff (–4 bei Höchstgeschwindigkeit)
Systeme Autokontrolle, Extradimensionaler Laderaum, Planetare Kommunikationseinheit; **Passagiere** 3

BESCHREIBUNG

Dieses Fahrzeug ähnelt einem kleineren Hoverfahrzeug und befördert oftmals gefährliche oder wertvolle Güter.

GEPANZERTER TRANSP ORTER — STUFE 8

PREIS 22.400

Riesiges Landfahrzeug (3 m breit, 6 m lang, 2,10 m hoch)
Bewegungsrate 3 m, Höchstgeschwindigkeit 135 m, 75 km/h
ERK 20; **KRK** 22; **Deckung** Vollständige Deckung
TP 125 (62); **Härte** 11
Angriff (Kollision) 8W10 W (SG 14)
Modifikatoren –4 Steuerung, –3 Angriff (–6 bei Höchstgeschwindigkeit)
Systeme Autopilot (Steuerung +16), Erweiterungsbucht, Planetare Kommunikationseinheit; **Passagiere** 1

BESCHREIBUNG

Dieser widerstandsfähige Transporter wird für private Sicherheits- und militärische Zwecke verwendet.

HOVERARTILLERIE — STUFE 17

PREIS 780.000

Gigantisches Land und Wasserfahrzeug (6 m breit, 12 m lang, 3,90 m hoch)
Bewegungsrate 9 m, Höchstgeschwindigkeit 150 m, 82,5 km/h (Schweben)
ERK 31; **KRK** 33; **Deckung** Vollständige Deckung
TP 340 (170); **Härte** 25
Angriff (Kollision) 20W10 W (SG 18)
Angriff Elite-Reaktionskanone (8W10 S)
Modifikatoren –1 Steuerung, –4 Angriff (–6 bei Höchstgeschwindigkeit)
Systeme Autopilot (Steuerung +29), Erweiterungsbucht, Kraftfeld (Grün [25 TP]), Planetare Kommunikationseinheit, Verbesserte Sensoren (Dunkelsicht 12 km); **Besatzung** 2; **Passagiere** 6

BESCHREIBUNG

Diese Version des Hoverpanzers fasst mehr Passagiere und ist schwerer bewaffnet.

HOVERPANZER — STUFE 14

PREI S 227.000

Gigantisches Land- und Wasserfahrzeug (6 m breit, 6 m lang, 2,40 m hoch)
Bewegungsrate 12 m, Höchstgeschwindigkeit 165 m, 97,5 km/h (Schweben)
ERK 28; **KRK** 30; **Deckung** Vollständige Deckung
TP 250 (125); **Härte** 20
Angriff (Kollision) 16W10 W (SG 16)
Angriff Verbesserte Reaktionskanone (6W10 S)
Modifikatoren +0 Steuerung, –3 Angriff (–5 bei Höchstgeschwindigkeit)
Systeme Autopilot (Steuerung +25), Planetare Kommunikationseinheit, Verbesserte Sensoren (Dunkelsicht 1,5 km); **Besatzung** 1; **Passagiere** 3

BESCHREIBUNG

Ein Hoverpanzer besteht hauptsächlich aus Panzerung, digitalen Steuerungselementen und dem Antrieb, so dass für Passagiere in seinem Herzen kaum Platz ist. Er verfügt über kleine Luken an der Ober- und Unterseite.

HOVERTRUCK — STUFE 5

PREIS 7.000

Gigantisches Land- und Wasserfahrzeug (3 m breit, 9 m lang, 3,60 m hoch)
Bewegungsrate 4,50 m, Höchstgeschwindigkeit 135 m, 75 km/h (Schweben)
ERK 14; **KRK** 17; **Deckung** Verbesserte Deckung
TP 65 (32); **Härte** 6
Angriff (Kollision) 6W8 W (SG 11)
Modifikatoren –2 Steuerung, –3 Angriff (–6 bei Höchstgeschwindigkeit)
Systeme Autokontrolle, Erweiterungsbucht, Planetare Kommunikationseinheit; **Passagiere** 3

BESCHREIBUNG

Die Räder dieses vielseitigen Lastwagens verwandeln sich auf Knopfdruck in Antischwerkraftprojektoren.

MOBILE BERGBAUPLATTFORM — STUFE 18

PREIS 1.080.000

Kolossales Land-, Luft- und Wasserfahrzeug (24 m breit, 24 m lang, 12 m hoch)
Bewegungsrate 3 m, Höchstgeschwindigkeit 135 m, 75 km/h (Fliegen und Schweben)
ERK 31; **KRK** 32; **Deckung** Normale Deckung
TP 320 (160); **Härte** 14
Angriff (Kollision) 23W10 W (SG 17)
Angriff Bergbaulaser mit Traktorstrahl (8W8 Feu & Energie; Durchschlagend und siehe unten)
Modifikatoren –4 Steuerung, –3 Angriff (–5 bei Höchstgeschwindigkeit)
Systeme Autopilot (Steuerung +31), Erweiterungsbuchten (8), Kommunikationseinheit mit unbegrenzter Reichweite, Verbesserte Sensoren (Dunkelsicht 7,5 km, Hindurchspüren [Sicht, nur Stein] 90 m); **Besatzung** 39; **Passagiere** 200

BESONDERE EIGENSCHAFTEN

Bergbaulaser mit Traktorstrahl (AF) Diese Schwere Waffe besitzt eine Grundreichweite von 72 m. Trifft ein Angriff mit der Waffe, ignoriert er 18 Punkte an Härte und zieht das Ziel um 0,30 m pro verursachtem Schadenspunkt auf die Plattform zu; eine gezogene Kreatur erhält den Zustand Liegend. Eine gezogene Kreatur kann einen Reflexwurf ablegen; bei Erfolg wird sie nur um die halbe Strecke gezogen und erhält nicht den Zustand Liegend. Sollte das Ziel ein Fahrzeug sein, kann der Pilot einen Fertigkeitswurf für Steuerung ablegen; bei Erfolg wird es nur um die halbe Strecke gezogen

BESCHREIBUNG

Eine Mobile Bergbauplattform verfügt über insgesamt vier Geschosse; die beiden oberen stehen teilweise den Elementen offen, während die unteren beiden die Maschinerie zum Erzsammeln und -verarbeiten, sowie die Kontrollen des Bergbaulasers mit Traktorstrahl enthalten.

MOTORRAD — STUFE 2

PREIS 1.900

Großes Landfahrzeug (1,50 m breit, 3 m lang, 0,90 m hoch)
Bewegungsrate 6 m, Höchstgeschwindigkeit 150 m, 82,5 km/h
ERK 10; **KRK** 12; **Deckung** Keine
TP 14 (7); **Härte** 5
Angriff (Kollision) 3W4 W (SG 9)
Modifikatoren +2 Steuerung, –1 Angriff (–3 bei Höchstgeschwindigkeit)
Systeme Planetare Kommunikationseinheit; **Passagiere** 1

BESCHREIBUNG

Dieses zweirädrige, offene Fahrzeug ist auf den Straßen vieler städtischer Bereiche sehr weitverbreitet.

QUANTENKAPSEL — STUFE 19

PREIS 1.630.000

Riesiges Land-, Luft-, Tunnelgrabendes und Wasserfahrzeug (4,50 m breit, 4,50 m lang, 4,50 m hoch)
Bewegungsrate 24 m, Höchstgeschwindigkeit 270 m, 152,5 km/h (Fliegen, Schweben und Schwimmen); 18 m, Höchstgeschwindigkeit 90 m, 51 km/h (durch Stahl und weichere Materie graben)
ERK 32; **KRK** 33; **Deckung** Vollständige Deckung
TP 350 (175); **Härte** 15
Angriff (Kollision) 24W10 W (SG 22); ignoriert 12 Punkte an Härte
Angriff Elite-Kältekanone (8W8 Klt; Krit Wankend)
Modifikatoren +3 Steuerung, –2 Angriff (–4 bei Höchstgeschwindigkeit)
Systeme Autopilot (Steuerung +32), Extradimensionaler Frachtraum, Kommunikationseinheit mit unbegrenzter Reichweite, Kraftfeld (Rot [30 TP]), Verbesserte Sensoren (Dunkelsicht 7,5 km, Hindurchspüren [Sicht] 150 m); **Passagiere** 8

BESCHREIBUNG

Fenster, Schalttafeln und Zugänge bilden sich auf der Oberfläche dieser glatten grauen Sphäre auf eine Berührung und einen Gedanken hin. Der Pilot trägt einen Kontrollhelm, der mentale Kommandos übermittelt.

TAKTISCHER ERDBOHRER — STUFE 11

PREIS 79.500

Riesiges Land-, Tunnelgrabendes und Wasserfahrzeug (3 m breit, 6 m lang, 3 m hoch)
Bewegungsrate 12 m, Höchstgeschwindigkeit 165 m., 97,5 km/h (Schweben); 12 m, Höchstgeschwindigkeit 16 m, 21 km/h (durch Stein graben)
ERK 24; **KRK** 25; **Deckung** Vollständige Deckung
TP 170 (85); **Härte** 12
Angriff (Kollision) 11W10 W (SG 16); ignoriert 10 Punkte an Härte
Modifikatoren +0 Steuerung, –3 Angriff (–5 bei Höchstgeschwindigkeit)
Systeme Autopilot (Steuerung +20), Erweiterungsbucht, systemweite Kommunikationseinheit, Verbesserte Sensoren (Dunkelsicht 150 m, Hindurchspüren [Sicht, nur Stein] 18 m); **Besatzung** 2; **Passagiere** 3

BESCHREIBUNG

Dieser massive Bohrer kann mit hoher Geschwindigkeit Stein durchstoßen und wird oft im Rahmen der Konstruktion großer unterirdischer Komplexe genutzt.

TAKTISCHER LÄUFER — STUFE 7

PREIS 20.900

Riesiges Landfahrzeug (3 m breit, 3 m lang, 6 m hoch)
Bewegungsrate 10,50 m, Höchstgeschwindigkeit 126 m, 72 km/h
ERK 19; **KRK** 21; **Deckung** Verbesserte Deckung
TP 105 (52); **Härte** 10
Angriff (Kollision) 7W10 W (SG 13)
Angriff Taktische Reaktionskanone (2W10 S)
Modifikatoren +0 Steuerung, –3 Angriff (–6 bei Höchstgeschwindigkeit)
Systeme Autopilot (Steuerung +14), Planetare Kommunikationseinheit, Verbesserte Sensoren (Dunkelsicht 16 m); **Passagiere** 3

BESCHREIBUNG

Dieser zweibeinige Läufer verfügt über fortschrittliche digitale Stabilisatoren zum Erhalt des Gleichgewichts. Solche Fahrzeuge werden oft von planetaren Streitkräften verwendet.

TARNENERKOPTER — STUFE 16

PREIS 535.000

Riesiges Luftfahrzeug (3 m breit, 6 m lang, 2,10 m hoch)
Bewegungsrate 21 m., Höchstgeschwindigkeit 255 m, 142,5 km/h (Fliegen)
ERK 30; **KRK** 31; **Deckung** Vollständige Deckung
TP 280 (140); **Härte** 15
Angriff (Kollision) 18W10 W (SG 20)
Angriff Weißstern-Plasmakanone (6W10 Elk & Feu; Krit Entzündend 3W8)



Modifikatoren +0 Steuerung, –2 Angriff (–4 bei Höchstgeschwindigkeit)
Systeme Autopilot (Steuerung +28), Kraftfeld (Grau [20 TP]), Tarnkappe (+0), Systemweite Kommunikationseinheit, Verbesserte Sensoren (Dunkelsicht 7,5 km); **Passagiere** 9

BESCHREIBUNG

Dieses stromlinienförmige Luftfahrzeug verfügt über fast lautlose Antigravrotoren auf dem Dach und am Ende des Hecks.

TARNKREUZER — STUFE 15

PREIS 316.000
Riesiges Land-, Luft- und Wasserfahrzeug (3 m breit, 4,50 m lang, 1,50 m hoch)
Bewegungsrate 18 m, Höchstgeschwindigkeit 240 m, 135 km/h (Fliegen und Schweben)
ERK 29; **KRK** 30; **Deckung** Vollständige Deckung
TP 255 (127); **Härte** 12
Angriff (Kollision) 16W10 W (SG 19)
Angriff Verbesserte Kältekanone (5W8 Klt; Krit Wankend)
Modifikatoren +2 Steuerung, –2 Angriff (–4 bei Höchstgeschwindigkeit)
Systeme Autopilot (Steuerung +26), Kommunikationseinheit mit unbegrenzter Reichweite, Tarnkappe (–2), Verbesserte Sensoren (Dunkelsicht 7,5 km); **Passagiere** 5

BESCHREIBUNG

Dieses stromlinienförmige Gefährt ähnelt einem teuren Himmelskreuzer, ist aber darauf ausgelegt, in der Luft nicht bemerkt zu werden.

TARN-U-BOOT — STUFE 10

PREIS 57.500
Gigantisches Wasserfahrzeug (4,50 m breit, 15 m lang, 4,50 m hoch)
Bewegungsrate 6 m, Höchstgeschwindigkeit 165 m, 97,5 km/h (Schwimmen)
ERK 24; **KRK** 26; **Deckung** Vollständige Deckung
TP 165 (82); **Härte** 12
Angriff (Kollision) 11W10 W (SG 13)
Angriff Taktischer Unterwasser[SFPW] Raketenwerfer (Explosion [6W8 S& W, 9 m])
Modifikatoren –3 Steuerung, –4 Angriff (–6 bei Höchstgeschwindigkeit)
Systeme Autopilot (Steuerung +19), Erweiterungsbuchten (3), Planetare Kommunikationseinheit, Tarnkappe (–6), Verbesserte Sensoren (Blindsicht [Geräusche] 1,5 km); **Besatzung** 5; **Passagiere** 4

BESONDERE EIGENSCHAFTEN

Geschlossen (AF) Der Pilot und die Passagiere eines geschlossenen Fahrzeuges erhalten Vollständige Deckung, können aber ihre persönlichen Waffen nicht gegen Kreaturen und Gegenstände außerhalb des Fahrzeuges einsetzen (dies hindert sie nicht daran, vorhandene Fahrzeugwaffen zu benutzen).

BESCHREIBUNG

Viele planetare Streitkräfte nutzen Tarn-U-Boote für Einsätze unter Wasser. Das Wasserfahrzeug verfügt auf seinem Rücken über eine kleine begehbare Fläche zur Nutzung nach dem Auftauchen.

TRANSPORTLÄUFER — STUFE 9

PREIS 28.200
Riesiges Landfahrzeug (3 m breit, 6 m lang, 6 m hoch)
Bewegungsrate 10,50 m, Höchstgeschwindigkeit 195 m, 112,5 km/h (am Boden und Klettern)
ERK 21; **KRK** 23; **Deckung** Vollständige Deckung
TP 135 (62); **Härte** 8
Angriff (Kollision) 9W10 W (SG 14)
Modifikatoren –4 Steuerung, –3 Angriff (–6 bei Höchstgeschwindigkeit)
Systeme Autopilot (Steuerung +17), Erweiterungsbucht, Planetare Kommunikationseinheit;
Passagiere 7

BESCHREIBUNG

Dieser klobige, sechsbeinige Läufer verfügt über überraschen agile Greifklauen.

ULTIMATUM-HOVERTRÄGER — STUFE 20

PREIS 3.750.000
Kolossales Land-, Luft- und Wasserfahrzeug (16 m breit, 24 m lang, 19,50 m hoch)
Bewegungsrate 3 m, Höchstgeschwindigkeit 105 m, 60 km/h (Fliegen und Schweben)
ERK 35; **KRK** 37; **Deckung** Vollständige Deckung
TP 465 (232); **Härte** 20
Angriff (Kollision) 28W10 W (SG 19)
Angriff Paragon-Reaktionskanone (12W10 S)
Angriff Wirbelsturm-Blitzwerfer (7W12 Elk)
Angriff Zenit-Artillerielaser (9W8 Feu; Krit Entzünden 5W6)
Modifikatoren –5 Steuerung, –5 Angriff (–7 bei Höchstgeschwindigkeit)
Systeme Autopilot (Steuerung +34), Erweiterungsbuchten (8), Hangarbuchten (2), Kommunikationseinheit mit unbegrenzter Reichweite, Verbesserte Sensoren (Dunkelsicht 30 km); **Besatzung** 59; **Passagiere** 1000

BESONDERE EIGENSCHAFTEN

Hangarbucht (AF) Die Hangarbucht eines Hoverträgers fasst bis zu 8 Fahrzeuge der Größenkategorie Riesig oder kleiner.

BESCHREIBUNG

Ein Ultimatum-Hoverträger ist ein Glanzstück militärischer Technologie und erfordert wenigstens eine 60köpfige Besatzung. Er verfügt über vier Decks von jeweils 12 m Breite.

ULTRALEICHTER TURBOGLEITER — STUFE 3

PREIS 3.170
Großes niedrigfliegendes Luftfahrzeug (3 m breit, 1,50 m lang, 0,90 m hoch)
Bewegungsrate 6 m, Höchstgeschwindigkeit 105 m, 60 km/h (Fliegen)
ERK 10; **KRK** 11; **Deckung** Keine
TP 43 (21); **Härte** 4
Angriff (Kollision) 4W4 W (SG 10)
Modifikatoren –1 Steuerung, –1 Angriff (–3 bei Höchstgeschwindigkeit)
Systeme Autokontrolle, Planetare Kommunikationseinheit; **Passagiere** 1
Besondere Eigenschaften
Tiefflieger (AF) Pilot und Passagier eines Ultraleichter Turbogleiters erhalten keinen Schutz gegen die dünne Atmosphäre in höheren Atmosphärenschichten.

BESCHREIBUNG

Pilot und Passagier hängen in Harnischen unter diesem von einem Mantelstromtriewerk angetriebenen Flügel. Die Steuerung erfolgt mittels herabhängender Handsteuerungselementen und Körperhaltung.

VERMESSUNGSLÄUFER — STUFE 4

PREIS 4.650
Riesiges Landfahrzeug (3 m breit, 3 m lang, 6 m hoch)
Bewegungsrate 7,50 m, Höchstgeschwindigkeit 105 m, 60 km/h
ERK 16; **KRK** 18; **Deckung** Gewöhnliche Deckung
TP 45 (22); **Härte** 6
Angriff (Kollision) 6W6 W (SG 11)
Modifikatoren –2 Steuerung, –3 Angriff (–6 bei Höchstgeschwindigkeit)
Systeme Planetare Kommunikationseinheit, Verbesserte Sensoren (Dunkelsicht 16 m); **Passagiere** 3

BESCHREIBUNG

Diese sechsbeinigen Läufer werden hauptsächlich im Rahmen von Terraformingeinsätzen verwendet und können fast jedes feste Gelände bewältigen.



KLASSENOPTIONEN 2



KLASSENOPTIONEN

Die mächtigsten Waffen, dicksten Rüstungen und besten Ausrüstungsgegenstände nützen wenig, wenn niemand sie verwendet. Die großen Hersteller bemühen sich sehr zu überzeugen, dass die richtige Panzerung das Überleben eines Söldners und der richtige Zauberkristall die Erleuchtung eines Zauberwirkers sicherstellen können – doch erfahrene Krieger, Entdecker und Gelehrte wissen, dass diese Versprechungen nur die halbe Wahrheit darstellen. Es ist nämlich wenigstens ebenso wichtig zu wissen, was man macht, wie über die erforderlichen Mittel dafür zu verfügen.

Dieser Abschnitt enthält einen Archetyp, mehrere Zauber und zahlreiche neue Optionen für verschiedene Klassenmerkmale. Viele dieser neuen Optionen vermerken, welche Gruppen sie wohl nutzen, allerdings muss ein Charakter nicht Teil einer solchen Gruppe sein oder planen, die aufgeführten Taktiken zu nutzen, um diese Optionen wählen zu können. Wie ein Charakter an diese Optionen kommt, hängt hauptsächlich vom jeweiligen Spieler ab. Ein Charakter mit dem Archetyp Verbesserter könnte das Resultat eines genetischen Zuchtprogrammes sein oder eine spezielle kybernetische Matrix erhalten haben, die es ihm gestattet, Verbesserungen effizienter einzusetzen.

KLASSEN, RÜSTUNGEN UND WAFFEN

Jede Klasse kann mit genug Zeit den Umgang mit fast jeder Waffe und Rüstung zu erlernen. In vielen Fällen konzentrieren sich Charaktere aber auf Gegenstände, die gut mit ihren Klassenmerkmalen zusammenarbeiten.

Agent

Die Ausrüstung eines Agenten richtet sich meistens nach seinem Kampfstil, seinen Spezialisierungen und seine Fähigkeit, Agenten- und Handfeuerwaffen einzusetzen, um Tückische Angriffe auszuführen und beachtlichen Schaden zu verursachen und dem Ziel Nachteile zu verleihen.

Aspirant

Ein Aspirant nutzt in der Regel die beste Rüstung, die er erlangen kann, um sicherzugehen, dass er im Kampf lange genug überlebt, bis er seine magischen Kräfte, seine Hybrid- und magische Gerätschaften am effektivsten nutzen kann. Seren, Zauberampullen und *Zauberkristalle* können oft verhindern, dass ein Aspirant seine eigenen Zauberplätze verbraucht, während magische und Hybridgegenstände ihm neue Möglichkeiten an die Hand gibt, mit denen ein typischer Gegner nicht rechnet.

Gesandter

Ein Gesandter ist in der Regel als Teil eines Teams am effektivsten, kann er mit seinen Fähigkeiten doch andere anleiten, ermutigen und in ihnen das Beste hervorbringen. Dies verleiht Gesandten eine starke taktische Rolle, bei der ihr Verständnis für den Kampfverlauf und die Kontrolle über das Schlachtfeld ausschlaggebend sind, damit sie wissen, wann sie wem helfen. Daher üben sich Gesandte selbst jenseits des niedrigstufigen Bereiches im Umgang mit Granaten; Rauch- und Klebgranaten können die Sichtlinie blockieren und Gegner lange genug behindern, damit Verbündete des Gesandten den Sieg erlangen können.

Mechaniker

Welche Waffen und Rüstungen ein Mechaniker benötigt, hängt stark davon ab, ob seine KI eine Drohne oder ein Exokortex ist. Ein Mechaniker mit einer Drohne muss sich selbst und seine Drohne ausstatten und legt sich wahrscheinlich u.a. einige Handfeuerwaffen zu. Projektil- und Schockwaffen sind dabei oft die kostengünstigsten Optionen, wobei man sie auch häufig von besiegten Gegnern erbeuten kann. Ein Mechaniker mit einem Exokortex greift dagegen meistens auf eine hochmoderne Langwaffe zurück; Umgang mit Schwerer Rüstung ermöglicht es ihm zudem, weitere Rüstungsverbesserungen zu nutzen.

Solarier

Ein Solarier nutzt am wahrscheinlichsten Nahkampfwaffen, egal ob er eine Solarwaffe gewählt hat oder Sternenoffenbarungen, die im Nahkampf am besten funktionieren. Solarier nutzen oft Ausrüstung, die ihre Beweglichkeit verbessert, und Rüstungsverbesserungen, welche ihre Ausdauer im Kampf erhöht, wie z.B. Kraftfelder. Solarier mit Solarrüstungen legen dagegen meistens auf hohe Geschicklichkeit wert und greifen auf Langwaffen für den Fernkampf zurück.

Soldat

Die meisten Soldaten nutzen die schwersten Rüstungen, die sie sich leisten können, während die Waffenwahl von Geschmack und Klassenmerkmalen beeinflusst wird. Rüstungskniffe und Kampfstile wirken sich direkt darauf aus, welche Waffen mit maximalem Effekt verwendet werden können. Ein Arkaner Soldat kann alle Waffen gleich gut einsetzen, während ein Scharfschütze nicht nur eine Fernkampfwaffe benötigt, sondern auch eine mit genug Genauigkeit, die über hinreichende Entfernung verlässlich genutzt werden kann, um den Kampfstil in fast jeder Kampfsituation verwenden zu können.

Technomangier

Ein Technomagier muss seine Abhängigkeiten von Magie und Technik gegeneinander ausbalancieren, ist doch ein Gutteil seiner mystischen Macht auf die Verbesserung technischer Gegenstände ausgerichtet. Technomagier sind keine großen Kämpfer und wollen meistens ihre Magischen Hacks nutzen, so dass sie von analogen und archaischen Waffen die Finger lassen. Sie können sich oft benötigte Gegenstände selbst erschaffen; dies erlaubt es ihnen, sich auf eine eingeschränkte Zahl an Waffen zu konzentrieren – was nicht verfügbar ist, erschaffen sie sich.

VERBESSERTER (ARCHETYP)

Ursprünglich waren die Verbesserten nur eine Kaste auf Verces, doch mittlerweile stellen sie eine volksübergreifende, kulturelle Bewegung jener dar, welche durch künstliche Verbesserungen – zumeist Kybernetik – nach Perfektion streben. Da sie stetig die Grenzen verschieben, in welchem Umfang Kybernetik integriert werden kann, erscheinen viele von ihnen ebenso organisch wie Maschinen zu sein.



ÜBERBLICK
AUSRÜSTUNG
WAFFEN
WAFFENZUBEHÖR
WAFFENFUSIONEN
BESONDERE MATERIALIEN
RÜSTUNGEN
SERVO-RÜSTUNGEN
RÜSTUNGS-VERBESSERUNGEN
AUFWERTUNGEN
TECHNISCHE GEGENSTÄNDE
MAGISCHE GEGENSTÄNDE
HYBRID GEGENSTÄNDE
PERSÖNLICHE GEGENSTÄNDE
DROGEN, MEDIZINISCHE WIRKSTOFFE UND GIFTE
ANDERE ERWERBUNGEN
FAHRZEUGE
KLASSEN-OPTIONEN
ARCHETYP: VERBESSERTER
AGENT
ASPIRANT
GESANDTER
MECHANIKER
SOLARIER
SOLDAT
TECHNOMAGIER

Alternative Klassenmerkmale

Dieser Archetyp verleiht alternative Klassenmerkmale mit der 2., 4., 6. und 9. Stufe:

Bevorzugte Verbesserung (AF) 2. Stufe

Wähle ein System des Körpers, für welches du Verbesserungen erhalten kannst. Wenn du dafür eine Verbesserung erwirbst und dort installierst, reduzierst du den Preis der Verbesserung um 50%, sofern die Gegenstandsstufe deine Charakterstufe nicht übersteigt.

Verwobene Verbesserungen (AF) 4. Stufe

Möglicherweise ist dein Körper für Modifikationen besonders empfänglich, vielleicht bist du aber auch imstande, deine Modifikationen gut aufeinander abzustimmen. Du kannst in jedem Fall mehr Verbesserungen gleichzeitig nutzen als andere Kreaturen. Du kannst ein bereits verbessertes System mit einer weiteren Verbesserung verse hen. Du kannst ein System maximal mit zwei Verbesserungen versehen, selbst wenn eine andere Fähigkeit dir ähnliches ermöglichen sollte.

Kraft der Wissenschaft (AF) 6. Stufe

Die technischen Komponenten deiner Verbesserungen verleihen dir außergewöhnliche Widerstandskraft. Wenn du wenigstens einen Reservepunkt aufwendest, erlangst du zugleich eine entsprechende Anzahl an Ladungen, als wäre dein Körper eine Batterie mit einer maximalen Kapazität gleich der Anzahl an Verbesserungen, über die du verfügst. Du kannst diese Ladungen nutzen, um eines deiner Geräte anzutreiben; unverbrauchte Ladungen bauen sich mit einer Rate von 1 Ladung pro 10 Minuten ab. Diese überschüssige Energie kann nur verwendet werden, um einen Gegenstand direkt anzutreiben, nicht aber zum Aufladen einer Batterie oder eines Gegenstandes.

Bei der Berechnung, wie viele Reservepunkte du zum Stabilisieren aufwenden musst, ziehst du die Hälfte der Anzahl deiner Verbesserungen von deinem Reservepunktemaximum ab. Wenn du Reservepunkte aufwendest, um dich zu stabilisieren, kannst du zugleich einen Rettungswurf gegen Blutung oder Brennend ablegen, so du einen dieser Zustände besitzt; der SG entspricht dem ursprünglichen SG (sollte es keinen ursprünglichen Rettungswurf gegeben haben, so lege einen Zähigkeitswurf gegen SG 10 + HG der Quelle des Effektes ab). Gelingt dir der Rettungswurf, endet der Zustand.

Übertaktete Systeme (AF) 9. Stufe

Die Fusion deines Körpers mit deinen Verbesserungen übertrifft alle Erwartungen und überschreitet Grenzen. Du kannst als Schnelle Aktion 1 Reservepunkt aufwenden, um eine deiner persönlichen Verbesserungen (*GRW*, S. 212) zu wählen und einen temporären Vorteil passend zum verbesserten Attributswert zu erlangen. Der Vorteil steigt basierend auf dem Typ des Modells; behandle Mk.1 als 1, Mk.2 als 2 und Mk.3 als 3 zwecks Berechnung des Effektes.

Mit der 13. Stufe kannst du die Vorteile für zwei deiner persönlichen Verbesserungen erhalten und mit der 17. Stufe für bis zu drei. Diese Vorteile währen eine Anzahl an Runden gleich deiner Charakterstufe.

Stärke: Du erlangst einen Situationsbonus gleich dem Modell deiner Stärkeverbesserung auf alle stärke- und geschicklichkeitsbasierende Fertigkeits- und Attributswürfe. Reduziere deinen Rüstungsmalus um den Modelltyp (Minimum 0).

Geschicklichkeit: Alle deine Bewegungsarten steigen um 3 m x dein Geschicklichkeitsverbesserungsmodell (maximal bis auf das jeweils Doppelte).

Konstitution: Am Ende deines Zuges erlangst du Ausdauerpunkte in Höhe des Dreifachen deines Konstitutionsverbesserungsmodells zurück.

Intelligenz: Du erlangst einen Situationsbonus gleich dem Modell deiner Intelligenzverbesserung auf alle intelligenzbasierenden Fertigkeits- und Attributswürfe. Deine Kritischen Treffer verursachen zusätzlichen Schaden in Höhe des Vierfachen deines Modelltyps.

Weisheit: Du erlangst einen Situationsbonus gleich dem Modell deiner Weisheitsverbesserung auf alle weisheitsbasierenden Fertigkeits- und Attributswürfe, sowie auf Initiativewürfe.

Charisma: Du erlangst einen Situationsbonus gleich dem Modell deiner Charismaverbesserung auf alle charismabasierenden Fertigkeits- und Attributswürfe. Als Reaktion kannst du einem maximal 9 m entfernten Verbündeten, der dich sehen oder hören kann, ermöglichen, einen Angriffs-, Fertigkeits- oder Rettungswurf zu wiederholen; dies beendet augenblicklich alle Vorteile aus Übertaktete Systeme.





AGENT

Egal ob es sich um Attentäter, Konzernspione, Späher oder gemeine Verbrecher handelt, Agenten wissen, dass sie eine verlässliche Waffe und die richtigen Werkzeuge benötigen, um an eingeschränkte Informationen und Orte zu gelangen. Oft benötigen sie spezialisierte Gerätschaften für spezielle Missionen und zuweilen haben sie Zugang zu Ressourcen, die auf dem freien Markt nicht verfügbar sind. Viele Agenten legen sich spezifische Ausrüstungssets für verdeckte Handlungen zu und vermeiden es, immer alles mit sich zu führen, was sie möglicherweise brauchen.

AGENTENTRICKS

Die folgenden Agententricks folgen den normalen Regeln für dieses Klassenmerkmal:

2. Stufe

Du musst wenigstens die 2. Stufe erreicht haben, um diese Tricks wählen zu können.

Blitzschnelles Nachladen (AF)

Du behandelst alle Handfeuerwaffen ohne die besondere Eigenschaft Automatisch als besäßen sie die besondere Eigenschaft Schnell nachladen.

Fallenfinder (AF)

Verdopple deinen Bonus aus Agententraining auf Fertigkeitswürfe für Wahrnehmung zum Bemerken von Fallen. Du erlangst zudem automatisch einen Wurf für Wahrnehmung zum Bemerken einer Falle, wenn du sie innerhalb von 3 m passierst.

Kolbenhieb (AF)

Du kannst eine Handfeuerwaffe zu einem Nahkampfangriff nutzen. Behandle dies als einen Angriff mit Verbesserter Waffenloser Schlag (egal ob du über dieses Talent verfügst), allerdings ist der Angriff nicht archaisch, verursacht tödlichen Schaden und erhält die besondere Waffeneigenschaft Agent. Solltest du über eine Fähigkeit verfügen, die dir eine besondere Version von Waffenspezialisierung verleiht und gestattet, das Anderthalbfache deiner Stufe auf Natürlichen oder Waffenlosen Angriffsschaden zu addieren (z.B. die Natürlichen Waffen eines Vesken), addierst du deine Stufe auf Waffenlose Kolbenhiebschläge; addiere andernfalls deine halbe Stufe wie normal für eine Agentenwaffe. Wenn du einen Waffenlosen Angriff ausführst, musst du dich vor dem Angriffswurf entscheiden, ob er ein normaler Waffenloser Angriff werden soll oder ein Kolbenhieb mit einer Handfeuerwaffe

Elite-Saboteur (AF)

Du kannst einen Fertigkeitswurf für Technik zum Ausschalten eines Mechanismus bei einem Schloss oder einer Falle in der Hälfte der normalen Zeit ablegen. Sollte dies die Dauer unter 1 Runde reduzieren, kannst du die Gerätschaft als Standard-Aktion ausschalten.

Rüstungsoptimierer (AF)

Du hast gelernt, deine Rüstung zu optimieren. Du kannst eine Rüstung ohne einen Fertigkeitswurf für Technik so anpassen, dass sie dir passt. Dies erlaubt dir auch, der Rüstung einen Verbesserungssteckplatz hinzuzufügen, welcher aber nur funktioniert, wenn du die Rüstung trägst – für andere ist dieser Steckplatz nutzlos.

Verborgene Waffen (AF)

Du bist begabt darin, deine Waffen und anderen Gegenstände zu verbergen. Verdopple deinen Agententrainingsbonus auf Fertigkeitswürfe für Fingerfertigkeit, wenn du einen kleinen Gegenstand an deinem Leib verbergen willst. Ferner kannst du eine versteckte Waffe ebenso schnell ziehen wie eine nichtverborgene Waffe.

6. Stufe

Du musst wenigstens die 6. Stufe erreicht haben, um diese Tricks wählen zu können.

Abprallender Schuss (AF)

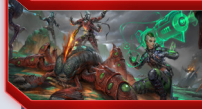
Wenn du einen Gegner mit einem Tückischen Angriff aus einer Fernkampfwaffe triffst, die auf die KRK zielt, kannst du auf die Effekte deines Schwächenden Tricks verzichten und das Projektil stattdessen zu einem zweiten Ziel hin abprallen lassen. Führe gegen das zweite Ziel einen Fernkampfangriff mit einem Malus von -6 aus; triffst du, erleidet es den normalen Schaden (ohne die Effekte des Tückischen Angriffs). Zwischen dir und dem zweiten Ziel, sowie vom ersten zum zweiten Ziel muss es freie Schuss- und Sichtlinie geben. Hinsichtlich Berechnung des Entfernungsmalus beim Angriff auf das zweite Ziel addiere die volle Distanz von dir zum ersten Ziel auf die Entfernung zwischen dir und dem zweiten Ziel.

Anspringen (AF)

Als Standard-Aktion kannst du einen Sturmangriff ohne den normalen Malus auf Angriffswürfe im Rahmen eines Sturmangriffs ausführen, sofern du eine Agentennahkampfwaffe für den Angriff am Ende des Sturmangriffs nutzt. Trifft der Angriff, kannst du seinen Schaden durch den Effekt eines Schwächenden Tricks ersetzen.

Entwaffnender Angriff (AF)

Als Schwächender Trick kannst du versuchen, das Ziel zu entwaffnen. Wähle einen Gegenstand in den Händen des Zieles, auf das ein normales Kampfmanöver für Entwaffnen ausgeführt werden kann. Das Ziel muss einen Reflexwurf ablegen; misslingt der Rettungswurf, lässt es den Gegenstand fallen. Sollte das Ziel einen Bonus auf seine KRK gegen Kampfmanöver für Entwaffnen erhalten, addiert es diesen Bonus auf den Rettungswurf; sollte es sogar gegen Entwaffnen immun sein, ist es gegen diesen Agententrick immun. Unabhängig vom Ausgang des Rettungswurfes ist das Ziel im Anschluss für 24 Stunden gegen diesen Trick immun.



Knieschuss (AF)

Du kannst als Schwächenden Trick versuchen, das Ziel zu Boden zu werfen. Das Ziel muss einen Reflexwurf ablegen; misslingt der Rettungswurf, erhält das Ziel den Zustand Liegend. Sollte das Ziel einen Bonus auf seine KRK gegen Kampfmanöver für Zu-Fall-bringen erhalten, addiert er diesen Bonus auf seinen Rettungswurf; sollte es gegen Zu-Fall-bringen immun sein, ist es auch gegen diesen Agententrick immun. Unabhängig vom Ausgang des Rettungswurfes ist das Ziel sodann für 24 Stunden gegen diese Fähigkeit immun. Dieser Trick zählt als Wankendmachender Schuss hinsichtlich der Erfüllung von Voraussetzungen anderer Agententricks.

Schnelles Zielen (AF)

Solange du nicht auf dem Falschen Fuß, Abgelenkt oder aus dem Gleichgewicht bist, kannst du beim Angreifen mit einem Scharfschützengewehr die Grundreichweite der besonderen Eigenschaft Scharfschütze nutzen.

10. Stufe

Du musst wenigstens die 10. Stufe erreicht haben, um diese Tricks wählen zu können.

Anhaltende Schwächung (AF)

Wenn du einen Gegner mit einem Tückischen Angriff triffst, kannst du auf den Tückischen Schaden verzichten und dafür die Wirkungsdauer des Schwächenden Trickeffektes um 1 Runde verlängern. Solltest du über die Fähigkeit Doppelte Schwächung verfügen, steigt die Wirkungsdauer beider Schwächender Tricks. Dies betrifft keine Tricks ohne Wirkungsdauer (z.B. Blutende Wunde).

Blindmachender Schuss (AF)

Du kannst als Schwächenden Trick versuchen, ein Ziel vorübergehend zu blenden. Das Ziel muss einen Zähigkeitswurf ablegen; bei Misslingen erhält es für 1 Runde den Zustand Blind. Unabhängig vom Ausgang des Rettungswurfes ist das Ziel sodann für 24 Stunden gegen diese Fähigkeit immun. Du muss über den Trick Blutende Wunde verfügen, um diesen Agententrick wählen zu können.

Mehrzweckgürtel (AF)

Du kannst Crediteinheiten aufwenden, um in deinem Mehrzweckgürtel Versorgungsgüter zu verwahren. Effektiv deponierst du Credits zur späteren Verwendung; die Obergrenze liegt bei 1.000 Crediteinheiten pro Agentenstufe (mit der 13. Stufe steigt dies auf 2.000 Credits pro Agentenstufe und mit der 17. Stufe auf 5.000 Credits pro Agentenstufe). Du kannst als Bewegungsaktion einen Gegenstand mit Leichter Last oder vernachlässigbarer Last aus deinem Gürtel hervorholen, sofern sein Preis von der Menge an Credits abgedeckt ist, die du gegenwärtig deinem Gürtel zugewiesen hast, und seine Gegenstandsstufe maximal deiner Agentenstufe -2 entspricht. Die Anzahl der dem Gürtel zugewiesenen Crediteinheiten wird entsprechend reduziert. Hast du alle diese Crediteinheiten aufgebraucht, musst du 1W4 Stunden mit Einkäufen in einer typischen Ortschaft verbringen, ehe du den Gürtel erneut nutzen kannst.

Optische Optimierung (AF)

Gelingt dir der Fertigkeitswurf, um bei einem Tückischen Angriff Schaden zu verursachen, um 10 oder mehr, ignorierst du Deckung oder Tarnung (aber nicht Vollständige Deckung oder Vollständige Tarnung) im Rahmen dieses Angriffs.

14. Stufe

Du musst wenigstens die 14. Stufe erreicht haben, um diese Tricks wählen zu können.

Elektronisches Gespenst (AF)

Du bist für technische Überwachungssysteme und die meisten Formen von Erkenntnismagie unsichtbar (wie *Unauffindbarkeit*).

AGENTENSPEZIALISIERUNG

Die folgenden Spezialisierung eignet sich für Agenten, die stets mit dem Schlimmsten rechnen und sich entsprechend vorbereiten; sie folgt den normalen Regeln für Agentenspezialisierungen.

Bastler

Du verlässt dich auf deinen Verstand und eine gesunde Dosis Paranoia, um stets die richtigen Gerätschaften zur Hand zu haben.

Assoziierte Fertigkeiten: Fingerfertigkeit und Technik. Du kannst einen Fertigkeitswurf für Technik mit einem Bonus von +4 ablegen, um einen Tückischen Angriff abzulegen, indem du den Gegner vorübergehend mit einem selbstgebauten Gegenstand ablenkst.

Spezialisierungstrick: Mehrzweckgürtel.

Schneller Griff (AF): Mit der 11. Stufe kannst du ein Mal pro Runde einen fortgesteckten Gegenstand hervorholen (auch aus deinem Mehrzweckgürtel) oder einen Gegenstand fortstecken oder einen Gegenstand als Teil einer anderen Bewegungs-, Standard- oder Vollen Aktion aufheben.





ASPIRANT

Für Aspiranten, die mit den Urkräften des Lebens verbunden sind, sind keine Ausrüstungsgegenstände faszinierender als biotechnische Verbesserungen. Solche Gegenstände beweisen die Kraft der organischen Materie, wenn sie von scharfem Geist und starkem Willen geformt wird – was genau jene Art Macht ist, welche diese Aspiranten nachahmen wollen. Manche betrachten die Biotechnik als natürliche Verlängerung der Evolution, während andere darin nur ein nützliches Werkzeug zur Selbstverbesserung sehen und, dass das Fleisch über andere Arten von Ausrüstung triumphiert.

VERBINDUNG

Dieser Abschnitt enthält eine neue Verbindung für Aspiranten und zwei neue Zauber für den Umgang mit Verbesserungen. Die Verbindung des Genetikers folgt den üblichen Regeln für Verbindungen.

GENETIKER

Du bist mit den Bausteinen des Lebens verbunden und fähig, deine DNS und die anderer zu verändern. Verbesserungen könnten für dich ein natürlicher Teil der Evolution sein, die ultimative Form der zur Erleuchtung führenden Selbstverbesserung oder sogar eine Perversion der natürlichen Ordnung. Du verfügst über ein umfangreiches Verständnis für Biotechnik. Vielleicht bist du ein Selbsthilfeexperte, ein finsterer Fleischformer oder ein anpassungsfähiger Xenosucher, der mysteriöse Planeten in der Weite besucht.

Assoziierte Gottheiten: Eloritu, Oras, Triune (Casanda), Yaraesa

Assoziierte Fertigkeiten: Biowissenschaften und Medizin

Zauber: 1. – *Aufwertung wahrnehmen**, 2. – *Spinnenklettern*, 3. – *Leiden entfernen*, 4. – *Aufwertung abstoßen**, 5. – *Erinnerung verändern*, 6. – *Regeneration*

* in diesem Abschnitt aufgeführt

Persönliche Modifikation (AF) 1. Stufe

Du erhältst eine personalisierte biotechnische Verbesserung, die auf deinen genetischen Code eingestimmt ist. Dein Körper synthetisiert das organische Material für die Verbesserung und du manipulierst deine DNS-Stränge magisch, so dass sie das biologische System deiner Wahl integrieren. Nach der Implantation belegt die persönliche Verbesserung dieses System und vereitelt die Installation anderer Verbesserungen. Du kann die Verbesserung nur mittels des Klassenmerkmals Biotechnik transformieren, entfernen oder in ein neues System implantieren. Die persönliche Verbesserung verleiht dir einen Vorteil Abhängig von dem System, in das sie implantiert wurde:

Arme (alle): Behandle deine effektive Stärke zur Bestimmung deiner Tragkapazität als um 6 höher.

Augen: Reduziere die Fehlschlagchance aufgrund Tarnung bei den Zielen deiner Angriffe auf 15%. Du erlangst ferner einen Bonus von +2 auf sichtbasierende Fertigkeitswürfe für Wahrnehmung.

Beine (alle): Erhalte einen Bonus von +1 auf deine RK gegen Kampfmanöver, die deine Position verändern würden, z.B. Ansturm, Versetzen oder Zu-Fall-bringen.

Füße (alle): Du kannst pro Runde bis zu 1,50 m Schwieriges Gelände ignorieren. Dies erlaubt dir einen Vorsichtigen Schritt in Schwieriges Gelände hinein.

Gehirn: Addiere eine intelligenzbasierende Fertigkeit zur Liste der mit deiner Verbindung assoziierten Fertigkeiten. Du kannst 10 nehmen, wenn du diese Fertigkeit nutzt, selbst wenn du bedroht oder abgelenkt sein solltest.

Hände (Alle): Du kannst Fertigkeitswürfe für Fingerfertigkeit nutzen, als wärst du darin geübt. Du kannst eine an deiner Person verborgene Waffe oder einen verborgenen Gegenstand in derselben Zeit hervorholen, in der du sie oder ihn ziehen würdest, wenn sie oder er nicht verborgen wären.

Haut: Du bist vor den Gefahren extremer Hitze und Kälte geschützt, als würdest du eine Rüstung tragen.

Herz: Addiere Bluffen zur Liste der mit deiner Verbindung assoziierten Fertigkeiten. Du kannst 10 nehmen, wenn du Bluffen zum Lügen nutzt, selbst wenn du bedroht oder abgelenkt wirst.

Kehle: Deine Stimme ist verbessert, so dass du selbst bei extremem Lärm wie Stürmen und Orkanen zu hören bist. Kreaturen in solchen Bereichen erleiden keinen Malus auf Fertigkeitswürfe für Wahrnehmung, um deine Stimme zu hören.

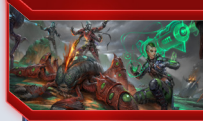
Lunge: Du erlangst einen Bonus von +4 auf Rettungswürfe gegen dichte, sehr dichte, dünne und sehr dünne Atmosphäre und Gaseffekte, welche nur gegen atmende Kreaturen wirken (z.B. Rauchgranaten).

Ohren: Du erleidest keine Mali auf geräuschbasierende Fertigkeitswürfe für Wahrnehmung, während du schläfst, und erlangst einen Bonus von +2 auf Rettungswürfe gegen Effekte, die dir den Zustand Taub verleihen würden.

Wirbelsäule: Addiere Akrobatik auf die Liste der mit deiner Verbindung assoziierten Fertigkeiten. Du kannst 10 nehmen, wenn du Akrobatik zum Balancieren einsetzt, selbst wenn du bedroht oder abgelenkt bist.

Biotechnik transformieren (ÜF) 3. Stufe

Sofern du zuvor 8 Stunden geruht hast, kannst du ein Mal am Tag als Standard-Aktion eine deiner Biotech-Verbesserungen verändern, Du kannst deine persönliche Modifikation dauerhaft in ein anderes biologisches System transferieren und so den verliehenen Vorteil verändern, sofern das neue Zielsystem nicht bereits mit einer Modifikation belegt ist. Alternativ kannst du eine bei dir installierte biotechnische Modifikation wie deine persönliche Modifikation für das fragliche System funktionieren lassen (dies unterdrückt die normalen Funktionen des Systems, verschafft dir aber die Vorteile deiner persönlichen Modifikation auch für dieses System). Als dritte Option kannst du vorübergehend eine deiner biotechnischen Verbesserungen verändern. Wenn du diese Fähigkeit zu diesem Zweck aktivierst, wählst du eine deiner biotechnischen Verbesserungen, bei deren Installation du eine Wahl treffen musstest, z.B. die Schadensart deiner Arkanikusdrüse. Du kannst eine neue Option für diese Verbesserung wählen, als hättest du sie gerade neu installiert.



Verwobene Biotechnik (ÜF) 6. Stufe

Dein genetisches Material giert regelrecht danach, neue Informationen in seine Sequenz zu integrieren. Du erlangst eine zweite persönliche Modifikation (wie die Fähigkeit der 1. Stufe). Du erhältst zudem die Fähigkeit, eine zweite biotechnische Verbesserung in einem System deiner Wahl installieren zu können. Du kannst damit ein System verbessern, welches bereits über eine biotechnische Verbesserung verfügt, du kannst aber nicht mehrere persönliche Modifikationen demselben System zugleich zuweisen.

Genetischer Angriff (ÜF) 9. Stufe

Als Standard-Aktion kannst du das genetische Material eines lebenden Gegners innerhalb von maximal 18 m umprogrammieren, so dass seine biologischen Systeme sich gegenseitig attackieren. Das Ziel muss einen Zähigkeitswurf ablegen; misslingt dieser Rettungswurf, erhält das Ziel den Zustand Kränkelnd für eine Anzahl an Runden in Höhe deiner Aspirantenstufe. Sollte der Rettungswurf scheitern, kann das Ziel für dieselbe Zeit keine biotechnischen Verbesserungen benutzen, die zur Aktivierung eine Aktion benötigen. Unabhängig vom Ausgang des Rettungswurfes wird das Ziel für 24 Stunden gegen diese Fähigkeit immun.

Verbundene Verbesserung (ÜF) 12. Stufe

Wenn du oder ein Verbündeter, der über dein Klassenmerkmal Telepathisches Band mit dir verbunden ist, eine biotechnische Verbesserung aktiviert, die pro Tag nur begrenzt oft benutzt werden kann, ehe eine 10minütige Rest zum Zurückerlangen von Ausdauerpunkten erfolgt, kannst du 1 Reservepunkt als Reaktion aufwenden, um zu verhindern, dass diese Aktivierung gegen dieses Tageslimit zählt.

Sofortige Evolution (ÜF) 16. Stufe

Als Volle Aktion kannst du ein Mal am Tag bei einem deiner Systeme den genetischen Code verändern und es spontan mit einer biotechnischen Verbesserung verschmelzen. Wähle eine biotechnische Verbesserung oder persönliche Modifikation mit einer maximalen Gegenstandsstufe gleich deiner Aspirantenstufe. Du erlangst die Vorteile dieser biotechnischen Verbesserung für eine Anzahl an Minuten in Höhe deiner Aspirantenstufe. Du kannst auf diese Weise keine Verbesserung einem System zuweisen, welches bereits eine Verbesserung enthält.

Immunsystemmeisterschaft (ÜF) 18. Stufe

Durch deine Manipulation umgestellter DNS erlangst du Kontrolle über dein Immunsystem, so dass dein Körper widerstandsfähiger wird gegen Schaden. Du erhältst einen Verbesserungsbonus von +4 auf Rettungswürfe gegen Krankheiten; solltest du unter einer Krankheit leiden, kannst du als Standard-Aktion 1 Reservepunkt aufwenden, um einen weiteren Rettungswurf gegen die Krankheit abzulegen. Sollte dir dieser Rettungswurf misslingen, erleidest du keine zusätzlichen Effekte, doch bei Erfolg wirst du von der Krankheit geheilt, selbst wenn diese normalerweise mehrere erfolgreiche Rettungswürfe benötigen würde.

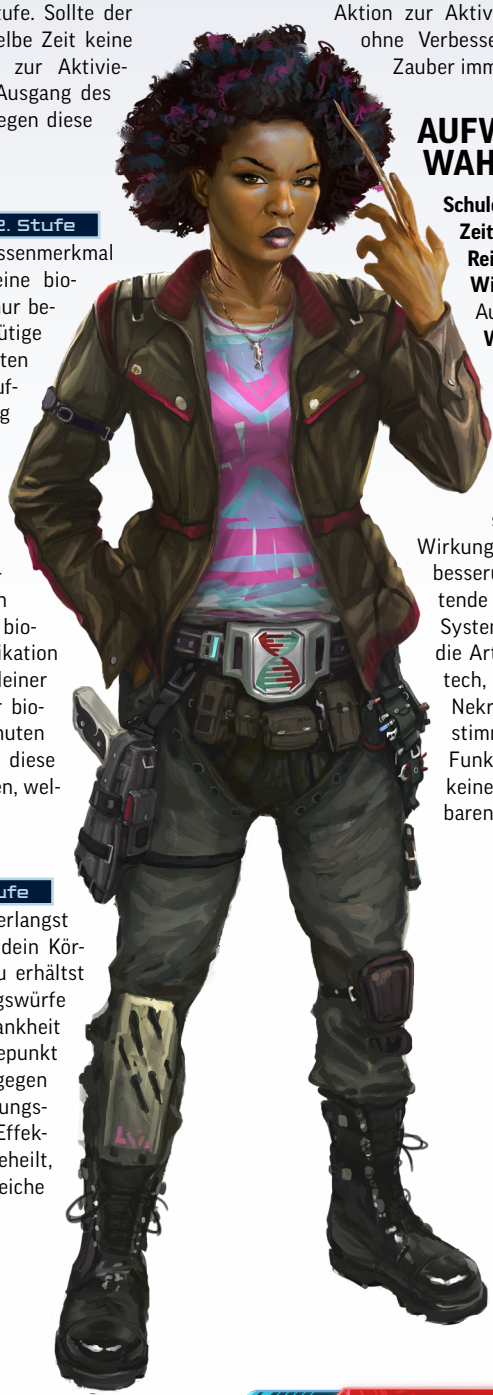
ZAUBER

Die folgenden Zauber können von jedem Aspiranten unabhängig von seiner Ausrichtung gewählt werden, sind aber unter Genetikern am weitesten verbreitet:

AUFWERTUNG ABSTOSSEN 1

Schule Verwandlungsschule
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Reichweite Mittel (30 m + 3 m/Stufe)
Ziel Eine Kreatur
Wirkungsdauer 1 Runde/Stufe (A)
Rettungswurf ZÄH, keine Wirkung; **Zauberresistenz** Ja

Du rufst bei den natürlichen Systemen der Zielkreatur Abstoßungseffekte gegen installierte Verbesserungen hervor. Für die Wirkungsdauer des Zaubers erhält die Kreatur den Zustand Kränkelnd und kann keine Verbesserungen nutzen, welche eine Aktion zur Aktivierung erfordern. Kreaturen ohne Verbesserungen sind gegen diesen Zauber immun.



AUFWERTUNG WAHRNEHMEN 1

Schule Erkenntnismagie
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Reichweite 18 m
Wirkungsbereich Kegelförmige Ausdehnung
Wirkungsdauer Konzentration, bis 1 Minute/Stufe
Rettungswurf Keiner; **Zauberresistenz** Nein

Du nimmst die Präsenz von Verbesserungen wahr, die bei Kreaturen installiert sind, welche du innerhalb des Wirkungsbereichs sehen kannst. Verbesserungen erscheinen als leuchtende Umrisse der verbesserten Systeme. Der Zauber gestattet dir, die Art der Verbesserung (z.B. Biotech, Kybernetik, Magitech oder Nekrotech) und ihre Stufe zu bestimmen, verrät aber nicht ihre Funktion. Dieser Zauber enthüllt keine versteckten oder unsichtbaren Kreaturen.



GESANDTER

Gesandte verlassen sich auf Schläue und Ausstrahlung, aber die richtige Ausrüstung kann das Zünglein an der Waage sein, wenn das Überleben auf dem Spiel steht. Die Gabe, die Kampfbedingungen zu verändern oder Effekte zu erzeugen, mit denen Gegner nicht rechnen, kann die Chancen eines Gesandten zur Einwirkung auf den Kampfverlauf maximieren. Dieser Abschnitt enthält neue Optionen für Gesandte, welche Ausrüstung erfinderisch nutzen.

IMPROVISATIONEN

Die folgenden neuen Improvisationen ermöglichen dir und deinen Verbündeten, eure Ausrüstung effizienter einzusetzen. Sie folgenden üblichen Regeln für Gesandten-Improvisationen und verwenden die üblichen Symbole, um anzugeben, ob sie geistesbeeinflussend, sinnesabhängig oder sprachenabhängig sind.

Ex und Hopp! (AF)

Als Standard-Aktion kannst du einem maximal 18 m entfernten Verbündeten eine Standard-Aktion verleihen. Der Verbündete kann diese Aktion während seines nächsten Zuges nutzen, um ein Serum hervorzuholen oder zu trinken oder eine Zauberampulle hervorzuholen oder zu injizieren. Als Teil der Aktion zum Aktivieren dieser Fähigkeit kannst du ebenfalls ein Serum ober eine Zauberampulle hervorholen; solltest du die Aktion mit einer Standard-Aktion aktivieren, kannst du ein Serum trinken oder eine Zauberampulle injizieren. Sollte der Verbündete zu dir angrenzend sein, kann er von dir mitgeführte Seren und Zauberampullen hervorholen, als würde er sie selbst dabeihaben. Der Verbündete kann seine zusätzliche Aktion zwischen seinen anderen Aktionen nutzen oder vor oder nach einer Vollen Aktion. Ein Charakter durch diese oder ähnliche Fähigkeiten (z.B. Koordiniertes Nachladen oder Beeilung!) maximal eine Bonusaktion in einer Runde erhalten.

Feuerunterstützung (AF)

Wenn du eine Standard-Aktion nutzt, um Unterstützungsfeuer zu geben, und die erforderlich RK 15 triffst, verleihst du zudem dem nächsten Verbündeten Deckungsfeuer, welcher vom Ziel deines Unterstützungsfeuers vor deinem nächsten Zug angegriffen wird.

Du kannst ferner als Volle Aktion zwei Fernkampfangriffe gegen zwei unterschiedliche Ziele mit einem Malus von jeweils -4 ausführen, um Unterstützungsfeuer gegen jedes getroffene Ziel einzusetzen; auch hier gilt, dass du dem nächsten Verbündeten Deckungsfeuer verleihst, welcher von einem Ziel deines Unterstützungsfeuers vor deinem nächsten Zug angegriffen wird.

Koordiniertes Nachladen (AF)

Als Bewegungsaktion kannst du einem maximal 18 m entfernten Verbündeten eine Bewegungsaktion verschaffen. Der Verbündete kann diese Bewegungsaktion während seines nächsten Zuges nutzen, um eine Waffe zu ziehen oder nachzuladen. Als Teil der Bewegungsaktion zum Aktivieren dieser Fähigkeit kannst du selbst auch eine Waffe ziehen oder nachladen. Sollte der Verbündete zu dir angrenzend sein, kann er Waffen bei dir ziehen und von dir mitgeführte Munition zum Nachladen nutzen, als trüge er sie selbst bei sich. Der Verbündete kann seine zusätzliche Bewegungsaktion zwischen seinen anderen Aktionen nutzen oder vor oder nach einer Vollen Aktion. Ein Charakter kann durch diese oder ähnliche Fähigkeiten (z.B. Ex und Hopp! oder Beeilung!) maximal eine Bonusaktion in einer Runde erhalten.

Wappnet euch! (AF)

Als Bewegungsaktion kannst du einen Gegner innerhalb von 18 m wählen. Bis zum Beginn deines nächsten Zuges erhalten du und deine Verbündeten einen Moralbonus von +1 auf eure RK, solange wenigstens zwei Verbündete zueinander angrenzend sind, da ihr euch positioniert, um euch gegenseitig zu decken. Der Bonus besteht auch weiter, wenn der Gegner sich weiter als 18 m oder aus Sicht- oder Hörweite entfernt.

Mit der 6. Stufe kannst du 1 Reservepunkt aufwenden, um diesen Bonus auf die RK gegen Angriffe aller Gegner innerhalb von 18 m zu verleihen.

4. Stufe

Du musst wenigstens die 4. Stufe erreicht haben, um die folgende Improvisation wählen zu können:

Furchtbare Explosion (AF)

Wenn du eine Granate wirfst, muss jede Kreatur im Explosionsradius, deren Reflexwurf gegen die Granate misslingt, einen Willenswurf ablegen; misslingt ihr dieser Rettungswurf, erhält sie für 1 Runde den Zustand Erschüttert. Dies ist ein Furchteffekt.

8. Stufe

Du musst wenigstens die 6. Stufe erreicht haben, um die folgende Improvisation wählen zu können:

Krankenpfleger (AF)

Wenn du einen Fertigkeitswurf für Medizin zum Behandeln Tödlicher Wunden oder im Rahmen der Handlung Jemand anderem helfen ablegst, um eine andere Kreatur beim Behandeln Tödlicher Wunden zu unterstützen, und dir der Wurf gelingt, kannst du deinen Charismabonus auf die Anzahl der geheilten Trefferpunkte addieren. Wenn du einen Fertigkeitswurf für Medizin zum Behandeln einer Krankheit, Vergiftung oder Droge ablegst oder im Rahmen der Handlung Jemand anderem helfen hierzu ablegst, steigt der verliehene Bonus auf den Rettungswurf auf +6. Sofern der Rettungswurf gelingt, zählt er als zwei aufeinanderfolgende Erfolge hinsichtlich Heilen des fraglichen Leidens.

Vertraue deiner Ausrüstung (AF)

Als Bewegungsaktion kannst du einen maximal 18 m entfernten Verbündeten wählen. Bis zum Beginn deines nächsten Zuges erhält dieser Verbündete einen der folgenden Vorteile: Rüstungsmalus um 4 reduziert (Minimum 0); Ignorieren der Mali bei Nutzung einer Rüstung oder Waffe, mit der er nicht geübt ist; Ignorieren des Zustandes Beschädigt bei einem getragenen oder benutzten Gegenstand.



8. Stufe

Du musst wenigstens die 8. Stufe erreicht haben, um die folgende Improvisation wählen zu können:

Verbesserte Furchtbare Explosion (AF)

Wenn du die Improvisation Furchtbare Explosion nutzt, steigt die Wirkungsdauer des Zustandes Erschüttert bei Misslingen des Willenswurfes auf 1W4+1 Runden. Du musst über die Improvisation Furchtbare Explosion verfügen, um diese Improvisation zu wählen. Dies ist ein Furchteffekt.

Verbessertes Wappnet euch (AF)

Dein Moralbonus aus Wappnet euch steigt auf +2. Wenn du diese Fähigkeit nutzt, kann sich jeder Verbündete innerhalb von 18 m zudem fallen lassen und den Zustand Liegend erhalten. Du musst über die Improvisation Wappnet euch verfügen, um diese Improvisation wählen zu können.

BEGABUNGEN

Du kannst aus den folgenden Begabungen auswählen, die sich auf Aufgaben konzentrieren, die den Einsatz von Ausrüstung voraussetzen. Sie folgen den üblichen Regeln für Begabungen.

Ablenkung erzeugen (AF; Bluffen)

Wenn du einen Fertigkeitswurf für Bluffen ablegst, um eine Ablenkung zu erzeugen, kannst du auf deinen Expertisewürfel verzichten. Gelingt dir der Fertigkeitswurf, werden alle deine Verbündeten innerhalb von 18 m bis zum Beginn deines nächsten Zuges behandelt, als hätten sie ebenfalls Ablenkungen erzeugt.

Computerspezialist (AF; Computer)

Wenn du einen Fertigkeitswurf für Computer ablegst, kannst du wählen, den Expertisewürfel erst später zu nutzen. Wenn du das Ergebnis deines Wurfes kennst, kannst du entscheiden, den Expertisewürfel zu nutzen und das Ergebnis hinzuzuaddieren, oder auf ihn zu verzichten und den Wurf zu wiederholen. Mit der 9. Stufe kannst du 1 Reservepunkt aufwenden, um den Wurf zu wiederholen und das Ergebnis des Expertisewürfels auf das neue Ergebnis hinzuzuaddieren.

Geborgte Verkleidung (AF; Verkleiden)

Solange du einen oder mehrere Gegenstände mit Gesamtlast 1 oder mehr mitführst oder trägst, welche du einer anderen Kreatur abgenommen hast, kannst du schneller eine falsche Identität annehmen und dich als Kreatur derselben Volks- oder Organisationszugehörigkeit verkleiden. Du benötigst keine Schminkausrüstung, um einen Fertigkeitswurf für Verkleiden zum Verändern deines Aussehens abzulegen, wenn du Geborgte Verkleidung nutzt (verwendest du Schminke, so bringt dir dies aber einen Bonus von +2 auf den Wurf). Solltest du auf deinen Expertisewürfel verzichten, benötigst du nur 1W3 Minuten, um die Verkleidung anzulegen, statt 1W3 x 10 Minuten. Alternativ kannst du bei Besitz der oben erwähnten Materialien auf deinen Expertisewürfel verzichten, um dich als exakt diese Kreatur zu verkleiden. Wer diese Kreatur gut kennt, erhält einen Bonus von +10 auf den konkurrierenden Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen deine Verkleidung.

Ratgeber (AF)

Wenn du die Handlung Jemand anderem helfen nutzt, um eine Kreatur bei einem Wurf für eine Fertigkeit zu unterstützen, für die du Expertise besitzt, kannst du auf deinen Expertisewürfel verzichten. Gelingt dein Wurf, kannst du sodann den Expertisewürfel nutzen und das Ergebnis als Verständnisbonus neben den +2 auf Jemand anderem helfen auf den Wurf der unterstützten Kreatur hinzuaddieren.



Schlachtfeldsanitäter (AF; Medizin)

Wenn du einen erfolgreichen Fertigkeitswurf für Medizin ablegst, um Blutungsschaden zu stoppen oder einer sterbenden Kreatur Erste Hilfe zu leisten; kannst du wählen, auf deinen Expertisewürfel zu verzichten und zudem automatisch bei derselben Kreatur Tödliche Wunden zu behandeln. Der SG des Wurfes basiert auf der benutzten medizinischen Ausrüstung und verwendet den SG zum Behandeln Tödlicher Wunden +5. Dies zählt nicht als Behandlung Tödlicher Wunden hinsichtlich der Obergrenze, wie oft am Tag eine Kreatur behandelt werden kann. Eine Kreatur kann aber nur ein Mal am Tag von dieser Fähigkeit profitieren. Solltest du über die Begabung Chirurg verfügen kannst du den SG des Fertigkeitswurfes für Medizin um insgesamt um 10 erhöhen, um Schlachtfeldsanitäter zum Behandeln Tödlicher Wunden bei einer Kreatur ein weiteres Mal am Tag nutzen zu können (dies zählt nicht als Nutzung der Begabung Chirurg).

Sprengmeister (AF; Technik)

Wenn du einen Fertigkeitswurf für Technik zum Schärfen oder Entschärfen von Sprengstoff ablegst, kannst du auf deinen Expertisewürfel verzichten, um den Wurf als Volle Aktion auszuführen, statt die übliche 1 Minute zum Schärfen, bzw. 2W4 Runden zum Entschärfen zu benötigen.

Technikkundiger (AF; Kultur)

Verzichtest du bei einem Fertigkeitswurf für Kultur auf deinen Expertisewürfel, kannst du Kultur nutzen, um Hybrid-, magische und technische Gegenstände zu identifizieren, als würdest du Mystik oder Technik nutzen.

MECHANIKER

Mechaniker sind nicht nur Experten darin, dass Beste aus allen Arten von Technologie zu herauszuholen, sondern sind auch oftmals selbst die Quelle der Technik. Egal ob es um individualisiertes Handwerkszeug oder eigens hergestellte Waffen und technische Gegenstände geht, Mechaniker sind oft dabei die von ihnen benötigten Werkzeuge zu feintunen oder sogar zu bauen. Jeder Mechaniker erschafft eine eigene Künstliche Intelligenz in Form einer Drohne oder eines Exokortex, welche alle KIs von der Stange in den Schatten stellt.

MECHANIKERTRICKS

Die folgenden Mechanikertricks besitzen häufig Mechaniker, die sich auf die Pflege und Verbesserung der eigenen Ausrüstung und der ihrer Verbündeten konzentrieren:

2. Stufe

Du musst wenigstens die 2. Stufe besitzen, um diese Mechanikertricks wählen zu können.

Antrieb rekalibrieren (AF)

Als Volle Aktion kannst du 1 Reservepunkt aufwenden, um einen von dir berührten Antrieb eines Fahrzeuges mit deinem Individualisierten Handwerkszeug zu modifizieren, dass er für 1 Minute pro Mechanikerstufe mehr oder weniger Energie abgibt. Du kannst dies als Volle Aktion vorzeitig beenden. Das Fahrzeug erhält einen Verbesserungsbonus von +3 m auf seine Bewegungsrate und einen Verbesserungsbonus von +15 m (+7,5 km/h) auf seine Höchstgeschwindigkeit (maximal Verdopplung), ferner wird der Steuerungsmodifikator um 2 reduziert. Du kannst alternativ die Bewegungsrate senken, um den Steuerungsmodifikator zu erhöhen.

Bist du während eines Raumschiffkampfes als Ingenieur aktiv, kannst du diese Fähigkeit anstelle einer anderen Ingenieurshandlung nutzen. Das Schiff erhält einen Verbesserungsmodifikator von +2 auf seine Bewegungsrate für 1 Zug und Fertigkeitswürfe für Steuerung während der Pilotenphase erhalten einen Verbesserungsbonus von +2 bei der Bestimmung der Bewegungsreihenfolge, während alle anderen Würfe für Steuerung einem Malus von -5 unterliegen.

Gefechtsbereitschaft erhalten (AF)

Als Bewegungsaktion kannst du einen von dir berührten Gegenstand gegen Angriff wappnen. Die Härte des Gegenstandes steigt für 1 Runde um deine Mechanikerstufe (maximal aber Verdopplung des Ausgangswertes). Solltest du den Gegenstand tragen oder halten, kannst du diese Fähigkeit als rein defensive Reaktion auf einen gegen den Gegenstand erfolgenden Angriff nutzen.

Provisorische Reparatur (AF)

Als Standard-Aktion kannst du vorübergehend eine beschädigte Waffe oder einen beschädigten technischen Gegenstand zusammenflicken, um den Malus aus dem Zustand Beschädigt für 1 Minute pro Mechanikerstufe zu unterdrücken. Dies gibt dem Gegenstand keine Trefferpunkte zurück und funktioniert nicht bei Gegenständen, die unter 0 TP reduziert wurden.

Wenn du während eines Raumschiffkampfes die Rolle des Ingenieurs innehast, kannst du ein Mal pro Kampf in derselben Runde neben einer anderen Ingenieurshandlung die Handlung Zusammenhalten einsetzen.

Tüftler (AF)

Du weißt, wie man die Funktionsweise von UPBs modifiziert, um die Funktionen von Gegenständen radikal zu verändern. Nach 10minütiger Arbeit hast du einen technischen Gegenstand derart verändert, dass er vorübergehend wie ein anderer technischer Gegenstand niedrigerer Stufe mit maximal derselben Last funktioniert (und nicht wie der ursprüngliche Gegenstand). Die Gegenstandstufe und der Lastwert dürfen dabei jeweils deine halbe Mechanikerstufe nicht übersteigen. Sollte der neue Gegenstand eine Batterie mit mehr Ladungen erfordern als der ursprüngliche Gegenstand besitzt (oder eine andere Energiequelle oder Treibstoff, die oder den der Ausgangsgegenstand nicht verwendet), musst du die passende Batterie oder Energiequelle selbst beisteuern. Ladungen u.ä., welche die modifizierte Version verbraucht, entstammen dem ursprünglichen Gegenstand, sofern möglich, ansonsten der beigesteuerten neuen Energiequelle. Der neue Gegenstand hat denselben Lastwert wie der Ausgangsgegenstand. Erleidet er Schaden, wird dieser auf den Ausgangsgegenstand übertragen, wenn die Modifikation endet, dasselbe gilt, sollte der Gegenstand den Zustand Beschädigt oder Zerstört erhalten.

Die Modifikation währt für 10 Minuten pro Mechanikerstufe, kann aber mit 10minütiger Arbeit vorzeitig beendet werden. Du kannst mit dieser Fähigkeit keine Hybrid- oder magischen Gegenstände, Rüstungen, Verbesserungen, Verbrauchsgegenstände, Waffen oder Gegenstände mit Ladungen herstellen (z.B. Batterien, Drogen oder Treibstoff), wohl aber einen Gegenstand, welcher Ladungen einer Batterie oder Treibstoff nutzt, so dies separat beigesteuert werden kann. Mit der 5. Stufe kannst du 1 Reservepunkt aufwenden, um mit dieser Fähigkeit einen Gegenstand zu modifizieren, dessen Gegenstandsstufe deiner Mechanikerstufe entspricht (die Modifikation ist dann immer noch ein Gegenstand mit niedrigerer Stufe).

8. Stufe

Du musst wenigstens die .8 Stufe besitzen, um diese Mechanikertricks wählen zu können:

Mobile Rüstkammer (AF)

Du kannst mit dem Mechanikertrick Tüftler eine Waffe oder eine Rüstungsverbesserung modifizieren, solange diese weder archaisch noch analog ist. Du kannst eine Waffe in eine andere Waffe umwandeln und eine Rüstungsverbesserung in eine andere Rüstungsverbesserung, alternativ kannst du solche Waffen oder Verbesserungen auch in technische Gegenstände umwandeln. Solltest du eine Waffe in eine andere Waffe umwandeln, welche eine andere Art von Munition verwendet, muss du diese Munition separat zur Verfügung stellen. Um diesen Trick zu erlernen, musst du über den Mechanikertrick Tüftler verfügen.



Technologische Innovation (AF)

Wähle zwei Mechanikertricks, deren Voraussetzungen du erfüllst, aber nicht besitzt. Du kannst ein Mal am Tag als Bewegungsaktion einen dieser Tricks als Bewegungsaktion erhalten. Wann immer du eine neue Mechanikerstufe erlangst, kann du einen der gewählten Tricks gegen einen anderen austauschen, dessen Voraussetzungen du erfüllst, den du aber nicht besitzt.

Waffe rekalibrieren (AF)

Als Standard-Aktion kannst du dein Individualisiertes Handwerkszeug nutzen, um eine von dir berührte Handfeuerwaffe, Langwaffe oder Schwere Waffe zu modifizieren. Du kannst die Grundreichweite um 6 m erhöhen (oder verdoppeln, so dies weniger ist), allerdings reduziert dies den Schadenswürfel der Waffe um 1, sollte jemand anderer als du sie führen (z.B. von 3W8 auf 2W8; eine auf 0 Schadenswürfel modifizierte Waffe verursacht 1 Schadenspunkt). Alternativ kannst du den SG des Rettungswürfels um 2 senken, sollte die Waffe keine Schadenswürfel besitzen. Du kannst alternativ die Grundreichweite einer Waffe mit wenigstens Grundreichweite 12 m auf ein Viertel reduzieren und dafür entweder den Schaden um 1W6 erhöhen oder den SG des Rettungswurfes um 1 erhöhen (so die Waffe keine Schadenswürfel besitzt). Der Gegenstand muss entweder von einer dazu bereiten Kreatur gehalten oder von niemandem am Leib oder in Händen getragen werden. Diese Modifikation währt für 1 Minute pro Mechanikerstufe, kann aber als Bewegungsaktion vorzeitig beendet werden.

Solltest du während eines Raumschiffkampfes als Ingenieur fungieren, kannst du statt anderer Handlungen 1 Reservepunkt aufwenden und eine Waffe modifizieren, die nicht der Gattung Schiffsartillerie angehört. Du erhöhst oder verringerst so die Reichweite der Waffe um einen Schritt und reduziert (bei höherer Reichweite) oder erhöhst (bei verringerter Reichweite) dabei den Schaden um einen Schadenswürfel. Du kannst die Reichweite keiner Waffe nicht unter Kurz verringern oder über Lang erhöhen. Jede Veränderung währt 1 Runde pro Mechanikerstufe, kann aber mit der Ingenieurhandlung Handlung erzwingen vorzeitig beendet werden.

14. Stufe

Du musst wenigstens die 14. Stufe erreicht haben, um diese Mechanikertricks wählen zu können:

Drohnenmodifikation (AF)

Wenn du den Trick Drohnenanzug nutzt, hat deine Drohne weiterhin Zugriff auf eine ihrer Basismodifikationen. Sollte diese Modifikation der Drohne Angriffe, Fähigkeiten oder Sinne verleihen, kannst du diesen Angriff, diese Fähigkeit oder diesen Sinn nutzen. Sollte die Modifikation der Drohne eine Handlung ermöglichen, zu der sie nicht erst angewiesen werden muss (z.B. die Medizinische Subroutine), kann die Drohne die Wirkungsdauer von Drohnenanzug eigenmächtig beenden und diese Handlung ausführen, sollten die auslösenden Umstände vorliegen. Sollte die Modifikation Ausrüstung oder Werkzeuge erfordern, die nicht Teil der Modifikation sind, musst du diese separat zur Verfügung stellen. Du kannst keine Modifikation wählen, die eine andere Modifikation voraussetzt. Um diesen Trick zu erlernen, musst du über den Mechanikertrick Drohnenanzug verfügen.

Spähbotmodifikation AF)

Wenn du einen Spähbot erschaffst, kannst du ihm eine einfache Drohnenmodifikation verleihen. Um diesen Trick zu lernen, musst du über den Mechanikertrick Spähbot verfügen.

DROHNENMODIFIKATIONEN

Die folgenden Drohnenmodifikationen folgen den normalen Regeln zum Hinzufügen von Modifikationen:

Barrikade errichten (AF)

Deine Drohne erhält das Talent Barrikade errichten. Die Drohne muss über Manipulatoren verfügen und Technik als Klassenfertigkeit besitzen, um diese Modifikation erhalten zu können.

Kybernetische Überbrückung (AF)

Deine Drohne kann mit einer kybernetischen oder magitechischen Verbesserung für eines der folgenden Systeme ausgestattet werden: Augen, Beine, Gehirn, Hand, Kehle oder Ohren. Sofern die Gegenstandsstufe der Verbesserung 4 oder mehr unter der Anzahl deiner Ränge in Mystik (für Magitech) oder Technik (für Kybernetik) liegt, kannst du die Verbesserung kostenfrei herstellen und installieren. Du kannst derartige selbstgebaute Verbesserungen ein Mal am Tag mit 1 Stunde Arbeit auswechseln. Sollte der Unterschied zwischen Stufe und Anzahl der Fertigkeitsränge kleiner als 4 sein, musst du die Verbesserung normal erwerben und für ihren Einbau (Auswechseln inbegriffen) bezahlen.

Lernfähig (AF)

Deine Drohne kann aus ihren Fehlern lernen. Misslingt ihr ein Fertigkeitswurf und versucht sie einen erneuten Wurf zum selben Zweck in der nächsten Runde, kann sie dabei zwei Mal würfeln und das bessere Ergebnis behalten. Nachdem deine Drohne diese Fähigkeit genutzt hat, kann sie sie erst wieder einsetzen, nachdem du 10 Minuten aufgewandt hast, um ihre Programmierung zu überprüfen. Du kannst dies parallel zu anderen Zeitphasen machen, in denen du 10 Minuten und 1 Reservepunkt aufwendest, um alle Ausdauerpunkte zurückzuerlangen.

Schmiermittel (AF)

Deine Drohne kann als Standard-Aktion Schmiermittel auf sich selbst oder einen angrenzenden Gegenstand oder Bereich ausstoßen. Dies funktioniert wie *Schmieren* mit einem SG von 11 + GE-Modifikator der Drohne, ist aber kein magischer Effekt. Sowie die Drohne diese Fähigkeit genutzt hat, kann sie diese erst nach einer 10minütigen Rast und dem Aufwenden von 1 Reservepunkt zur Zurückerlangung von Ausdauerpunkten wieder einsetzen; du musst während dieser Rast zu ihr Zugang haben.

SOLARIER

Wenn Solarier ihre mächtigen Waffen und Rüstungen ausbilden oder kosmische Kräfte im Rahmen ihrer stellaren Einstimmung formen, lassen sie sich dabei oft von magischen oder technischen Waffen und Panzerungen inspirieren. Sie entscheiden sich meistens für Ausrüstung, die gut mit den Möglichkeiten zusammenarbeitet, welche sie auf dem Schlachtfeld mit ihren Sternenoffenbarungen eröffnen. Ebenso nutzen sie ihre Ausrüstung, um Schwachstellen in ihren Fähigkeiten auszugleichen. In vielen Fällen ist die Standardausrüstung anderer Abenteurer für einen Solarier nur Zeug, dass er für den Notfall in der Hinterhand hält.

STERNENOFFENBARUNGEN

Diese Sternenoffenbarungen folgen den normalen Regeln für dieses Klassenmerkmal.

2. Stufe

Du musst wenigstens die 2. Stufe besitzen, um diese Sternenoffenbarung wählen zu können.

Konstruktive Störung (ÜF)

Das Summen der Energie deiner Solarrüstung erschwert es Schallwellen und elektrischen Impulsen, deinen Körper zu erreichen und dir Schaden zuzufügen. Du erhältst Energieresistenz 5, während deine Solarrüstung aktiv ist. Du kannst beim Aktivieren der Rüstung zwischen Elektrizitäts- und Schallresistenz wählen und die Energieart als Bewegungsaktion tauschen.

Verdopple diese Resistenz, wenn du eingestimmt oder vollständig eingestimmt bist.

Stellares Gleichgewicht (ÜF)

Du kannst aus deiner Verbindung zum Kosmos Energie gewinnen, um deine interne Temperatur und sogar deine Physiologie zu regulieren. Solange deine Solarrüstung aktiv ist, kannst du angenehm bei Temperaturen von -45°C und 77°C existieren, ohne Zähigkeitswürfe ablegen zu müssen. Ferner musst du nicht essen oder trinken, um zu überleben.

Wenn du eingestimmt oder vollständig eingestimmt bist, ignorierst du die Umgebungseffekte des Vakuums und erlangst einen Bonus von +4 auf alle Rettungswürfe gegen Gifte und Krankheiten.

6. Stufe

Du musst wenigstens die 6. Stufe besitzen, um diese Sternenoffenbarung wählen zu können.

Anziehungskraft (ÜF)

Deine Waffe übt eine Anziehungskraft aus, welche Gegenstände an ihr haften lässt und sogar Gegner mit Energiefäden binden kann. Du kannst als Bewegungsaktion der von dir geführten Waffe (deine Solarwaffe eingeschlossen) die besondere Eigenschaft Entwaffnen verleihen. Dieser Vorteil währt 1 Runde, kann aber vorzeitig durch Verlassen des Gravitonenmodus beendet werden.

Während du eingestimmt oder vollständig eingestimmt bist und einen Kritischen Treffer mit der Waffe landest, muss das Ziel einen Reflexwurf ablegen; misslingt dieser, erhält das Ziel den Zustand Verstrickt für 1 Runde. Sollte die Waffe bereits über einen Kritischen Treffereffekt verfügen, hast du die Wahl zwischen diesem Effekt und dem verstrickenden Effekt.

Gedämpfte Strahlen (ÜF)

Die Sonne kann brennen und versengen, repräsentiert aber auch die sanftere Macht von Wachstum und Läuterung. Als Bewegungsaktion kannst du der von dir geführten Waffe (deine Solarwaffe eingeschlossen) die besondere Eigenschaft Nichttödlich verleihen, indem du sie in ein Feld polsternder Energie hüllst. Dies währt 1 Runde, endet aber vorzeitig, solltest du den Photonenmodus verlassen.

Bist du eingestimmt oder vollständig eingestimmt, erhält deine Waffe den Kritischen Treffereffekt Wankend; sollte die Waffe bereits über einen Kritischen Treffereffekt verfügen, hast du die Wahl zwischen diesem Effekt und dem wankendmachenden Effekt.

10. Stufe

Du musst wenigstens die 10. Stufe besitzen, um diese Sternenoffenbarung wählen zu können.

Trümmerfeld (ÜF)

Als Standard-Aktion kannst du eine Wolke aus Trümmern, mikroskopischen Partikeln und kleinen Gegenständen erschaffen, die dich in deinem persönlichen Gravitationsfeld gefangen umkreisen. Dies verleiht dir Tarnung gegen Fernkampfangriffe. Dies währt 1 Runde, endet aber vorzeitig, solltest du den Gravitonenmodus verlassen.

Bist du eingestimmt oder vollständig eingestimmt, verdichtet sich die Wolke und erhöht die Fehlschlagchance auf 50% bei Fernkampfangriffen; du besitzt aber nicht Vollständige Tarnung.

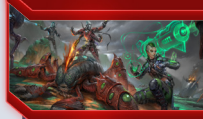
Verzauberung ausbrennen (ÜF)

Die kosmischen Energien deiner Angriffe zerfetzen die magischen Kräfte, welche Zauberwirker einsetzen. Du kannst als Bewegungsaktion deinen Körper in schützende Energie hüllen, welche sich auf Zauberkundige einstimmt, die du triffst. Sollte der nächste erfolgreiche Nahkampfangriff, den du vor Beginn deines nächsten Zuges ausführst, eine Kreatur treffen, welche Zauberwirken oder Zauberähnliche Fähigkeiten nutzen kann, erlangst du einen Verbesserungsbonus von +2 auf Rettungswürfe gegen die Zauber und Zauberähnlichen Fähigkeiten dieser Kreatur für 1 Runde.

Bist du eingestimmt oder vollständig eingestimmt, erhält deine Waffe den Kritischen Treffereffekt Bannend; sollte die Waffe bereits über einen Kritischen Treffereffekt verfügen, hast du die Wahl zwischen diesem Effekt und dem bannenden Effekt. Ein vom bannenden Effekt betroffenes Ziel wird zum Ziel von *Magie bannen* (effektive ZS gleich deiner Charakterstufe).

14. Stufe

Du musst wenigstens die 14. Stufe besitzen, um diese Sternenoffenbarung wählen zu können.



ÜBERBLICK
AUSRÜSTUNG
WAFFEN
WAFFENZUBEHÖR
WAFFENFUSIONEN
BESONDERE MATERIALIEN
RÜSTUNGEN
SERVO-RÜSTUNGEN
RÜSTUNGS-VERBESSERUNGEN
AUFWERTUNGEN
TECHNISCHE GEGENSTÄNDE
MAGISCHE GEGENSTÄNDE
HYBRID GEGENSTÄNDE
PERSÖNLICHE GEGENSTÄNDE
DROGEN, MEDIZINISCHE WIRKSTOFFE UND GIFTE
ANDERE ERWERBUNGEN
FAHRZEUGE
KLASSEN-OPTIONEN
ARCHETYP: VERBESSERTER
AGENT
ASPIRANT
GESANDTER
MECHANIKER
SOLARIER
OLDAT
OMAGIER

Partikelfeld (ÜF)

Als Bewegungsaktion umgibst du dich mit einer wirbelnden Hülle aufgeladener Partikel, welche einen Teil des Schadens absorbieren, den du durch Angriffe erleidest. Dieses sich ständig erneuernde Partikelfeld fungiert wie ein Kraftfeld, das 25 temporäre Trefferpunkte verleiht und über Schnelle Heilung 4 verfügt. Dies währt 1 Runde, endet aber vorzeitig, solltest du den Photonenmodus verlassen. Dieses Kraftfeld funktioniert nicht, falls du bereits über ein Kraftfeld aufgrund einer Rüstungsverbesserung, des Energieschildes eines Mechanikers oder eines ähnlichen Effektes verfügst.

Bist du eingestimmt oder vollständig eingestimmt, steigt die Schnelle Heilung deines Partikelfeldes auf 6.

Solares Bollwerk (ÜF)

Gravitationsanomalien fließen durch deine Solarrüstung und verleihen dir unerwarteten Schutz vor verheerenden Treffern. Solange deine Solarrüstung aktiv ist, erlangst du eine 20%-Chance, dass ein Kritischer Treffer gegen dich als normaler Angriff behandelt wird, normalen Schaden und keine Kritischen Treffereffekte verursacht. Du würfelst den %-Wurf, ehe der Kritische Trefferschaden ausgewürfelt wird. Du musst über eine Solarrüstung verfügen, um diese Offenbarung wählen zu können.

Bist du eingestimmt oder vollständig eingestimmt, steigt die Chance, einen Kritischen Treffer als normalen Angriff zu behandeln, auf 40%.

Quantenfalle (ÜF)

Wenn du vollständig auf den Gravitonenmodus eingestimmt bist, kannst du eine Kreatur aus dem normalen Gefüge von Raum und Zeit herauszerren. Hierzu muss dir ein Nahkampfangriff gegen die ERK des Zieles gelingen. Triffst du das Ziel, steht ihm ein Willenswurf zu; misslingt dieser Rettungswurf, wird es für 1W4 Runden aus der Realität hinausbefördert. Die Kreatur landet in einem extradimensionalen Raum, der ihr keinen Schaden zufügt; sie existiert effektiv für die Wirkungsdauer nicht und kann mit magischen oder nichtmagischen Mitteln weder aufgespürt noch kontaktiert werden. Mit Ende der Wirkungsdauer erscheint die Kreatur auf dem zuletzt von ihr belegten Feld wieder (oder auf dem nächsten freien Feld, sollte ihr Ausgangsfeld mittlerweile belegt sein). Für die Kreatur ist keine Zeit vergangen und sie besitzt genau denselben Zustand wie bei ihrem Verschwinden (Restwirkungsdauer eventuell auf ihr liegender Zauber und anderer Effekte eingeschlossen).

Mit der 17. Stufe kannst du 1 Reservepunkt als Reaktion aufwenden, wenn du eine Kreatur mit dieser Fähigkeit triffst, um die Wirkungsdauer auf eine Anzahl von Runden gleich deiner halben Solarierstufe zu erhöhen.



ZENITOFFENBARUNGEN

Du kannst diese Sternenoffenbarungen nur wählen, du auch über das Klassenmerkmal Zenitoffenbarungen verfügst:

Partikelwelle (ÜF)

Wenn du vollständig auf den Photonenmodus eingestimmt bist, kannst du dich als Standard-Aktion in eine große Wolke aus tausenden flammenden, stecknadelkopfgroßen Lichtpunkten auflösen. In dieser Form erlangst du einen Schwarmangriff, welcher 4W6 Schaden verursacht, Schwarmverteidigungen, Schwarmimmunitäten und eine Bewegungsrate für Fliegen gleich deiner Bewegungsrate am Boden (du findest die Schwarmeigenschaften im *Alien-Archiv*). Du verlierst alle normalen Angriffs- und Bewegungsformen, alle Fähigkeiten, die auf deiner physischen Gestalt basieren, und alle Boni auf KRK und ERK durch deine Rüstung. Du kannst diese Form für eine Anzahl an Runden gleich deiner Solarierstufe aufrechterhalten; um diese Form vorzeitig zu beenden, musst du eine Standard-Aktion aufwenden. Der Schaden deines Schwarmangriffs steigt pro 3 Stufen jenseits der 7. Stufe jeweils um 1W6 (8W6 mit der 19. Stufe). Mit der 17. Stufe müssen Ziele, die durch deinen Schwarmangriff Schaden erleiden, einen Reflexwurf ablegen; misslingt dieser Rettungswurf, erhält das Ziel für 1 Runde den Zustand Blind.



SOLDAT

Soldaten erklären gern, dass sie mehr sind als nur die Waffen und Rüstungen, die sie verwenden, wobei sie aber wissen, dass alle Tapferkeit und Kampfkönnen völlig egal sind, wenn man nicht weiß, wie man die verfügbare Ausrüstung benutzen soll. In der Galaxis sind Millionen und Abermillionen von Soldaten aktiv. Einfallsreich entwickeln sie Techniken, um das Maximum aus ihrer Ausrüstung herauszuholen und greifen dabei auf teils vom Mentor zum Schüler weitergegebene Berufsgeheimnisse, teils aber auch auf allgemeine Tipps zurück, die über planetare Infosphären weitergegeben werden.

AUSRÜSTUNGSKNIFFE

Mit den folgenden Ausrüstungskniffen können Soldaten mehr aus ihrer Ausrüstung herausholen:

Abwehrende Schläge (AF)

Die Energie deiner Waffe währt Angriffe ab. Wenn du mit einer Nahkampfwaffe mit der besonderen Waffeneigenschaft Energetisch angreifst, erlangst du einen Verständnisbonus von +1 auf deine ERK bis zum Beginn deines nächsten Zuges. Sollte dein Angriff einen Kritischen Treffer erzielen, so steigt der Verständnisbonus auf +2.

Doppelte Bedrohung (AF)

Wenn du wenigstens zwei Einhändige Nahkampfwaffen führst und mit einer dieser Waffen erfolgreich angreifst und Schaden verursachst, so erlangst du einen Verständnisbonus von +2 auf den Schaden mit allen anderen Einhändigen Nahkampfwaffen bis zum Ende deines Zuges. Dieser Bonus steigt um 1 pro 4 Soldatenstufen. Solltest du zwei identische Einhändige Nahkampfwaffen führen und einen Vollen Angriff mit beiden ausführen, so erhöhe den SG der Rettungswürfe gegen die Kritischen Treffereffekte um 1 bis zum Ende deines Zuges.

Fähiger Scharfschütze (AF; 11. Stufe)

Wenn du eine Bewegungsaktion nutzt, um mit einer Waffe mit der besonderen Eigenschaft Scharfschütze zu zielen, so kannst du als Standard-Aktion vor Ende deines Zuges zwei Angriffe mit der Waffe ausführen; du erleidest einen Malus von -6 auf jeden dieser Angriffe und musst beide Angriffe gegen dasselbe Ziel ausführen. Dies zählt als Voller Angriff hinsichtlich aller Fähigkeiten, welche deine Mali auf Angriffe reduzieren.

Gleißender Angriff (AF)

Triffst du eine maximal 9 m entfernte Kreatur mit einer Waffe mit der besonderen Waffeneigenschaft Leuchtend, verleiht das Licht dem Ziel für 1 Runde den Zustand Geblendet. Solltest du mehrere Kreaturen zugleich treffen (z.B. mit einer automatischen oder einer Sprengwaffe), wird nur die dir nächste Kreatur oder jene im Zentrum der Explosion betroffen (erfüllen mehrere Kreaturen diese Kriterien, entscheidest du, welche betroffen wird).

Heftiges Momentum (AF)

Die mächtigen Waffen, die du mit dir herumschleppst, verleihen dir mehr Wucht, wenn du andere herumstößt. Wenn du erfolgreich ein Kampfmanöver für Ansturm oder Versetzen durchführst, während du eine Nahkampfwaffe mit der Eigenschaft Unhandlich führst, so erhöhe das effektive Ergebnis deines Nahkampfangriffswurfes um 5 zwecks Bestimmung, wie weit du dein Ziel fortbewegst.

Rohe Todesgewalt (AF)

Wenn du Waffen mit der besonderen Eigenschaft Archaisch führst, wird der von dir verursachte Schaden nie aufgrund dieser Eigenschaft reduziert. Archaische Waffen erhalten in deinen Händen den Kritischen Treffereffekt Blutung 1W8. Solltest die Waffe bereits über einen Kritischen Treffereffekt verfügen, wählst du zwischen diesem und dem Effekt Blutung. Der Blutungsschaden steigt mit der 11., 15. und 19 Stufe um jeweils 1W8 (maximal 4W8 mit der 19. Stufe).

Unaufhaltsamer Schlag (AF; 7. Stufe)

Deine Angriffe mit Waffen, welche Energieschaden verursachen, schneiden zum Teil durch die Resistenzen deines Zieles. Sollte dein Angriff mit einer Waffe nicht bereits die Energieresistenz des Zieles überwinden, so behandle die Energieresistenzen des Zieles als um 5 niedriger. Mit der 15. Stufe behandle die Energieresistenzen des Zieles als um 10 niedriger.

Unnachgiebiges Bollwerk (AF)

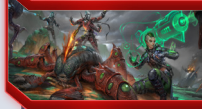
Während du eine Schwere Rüstung oder eine Servorüstung trägst, erlangst du einen Verständnisbonus von +4 auf deine RK gegen Kampfmanöver für Ansturm, Versetzen und Zu-Fall-bringen.

Verätzungen (AF)

Landes du einen Kritischen Treffer mit einer Waffe der Kategorie Desintegrator, so erhöhst du den Schaden des Kritischen Treffereffektes Korrodierend um 1W6. Sollte die Waffe nicht über den Kritischen Treffereffekt Korrodierend verfügen, so erlangt sie den Kritischen Treffereffekt Korrodierend 1W6, selbst wenn sie bereits über einen anderen Kritischen Treffereffekt verfügen sollte.

Waffenloser Schläger (AF)

Deine Waffenlosen Schläge erhalten den Kritischen Treffereffekt Verwundend und werden behandelt, als besäßen sie eine effektive Gegenstandsstufe in Höhe deiner Soldatenstufe hinsichtlich der Berechnung der SG der Rettungswürfe. Du kannst diesen Ausrüstungskniff zwei Mal wählen. Mit dem zweiten Mal erhalten deine Waffenlosen Schläge stattdessen den Kritischen Treffereffekt Schwere Wunde und der SG des Rettungswurfes gegen diesen Effekt steigt um 1. Sollten deine Waffenlosen Schläge bereits über einen Kritischen Treffereffekt verfügen, so kannst du bei einem Kritischen Treffer zwischen diesem und Verwundend (oder Schwere Wunde) wählen.



ÜBERBLICK
AUSRÜSTUNG
WAFFEN
WAFFENZUBEHÖR
WAFFENFUSIONEN
BESONDERE MATERIALIEN
RÜSTUNGEN
SERVO-RÜSTUNGEN
RÜSTUNGS-VERBESSERUNGEN
AUFWERTUNGEN
TECHNISCHE GEGENSTÄNDE
MAGISCHE GEGENSTÄNDE
HYBRID GEGENSTÄNDE
PERSÖNLICHE GEGENSTÄNDE
ROGEN, MEDIZ-HE WIRKSTOFFE UND GIFTE
ANDERE ERWERBUNGEN
FAHRZEUGE
KLASSEN-OPTIONEN
ARCHETYP: VERBESSERTER
AGENT
ASPIRANT
GESANDTER
MECHANIKER
SOLARIER
SOLDAT
TECHNOMAGIER

KAMPFSTIL

Der folgende Kampfstil ist weitverbreitet unter Soldaten, welche sich mit der Kontrolle von Mengen oder Gefangenen befassen. Er ist aber auch unter Frontlinienstoßtruppen beliebt, die gern im Zentrum der Aufmerksamkeit stehen.

Furcht und Schrecken

Dieser Kampfstil zielt darauf ab, die Sinneswahrnehmung von Feinden mit übermächtigen hörbaren und visuellen Stimuli zu überwältigen. Du kannst deine Waffen modifizieren, so dass sie einen donnernden Knall oder grelle Lichtblitze generieren, während deine eigenen Sinne zugleich für solche Effekte abgehärtet werden. Dieser Stil ist am wirkungsvollsten mit Waffen, die Schallschaden verursachen oder auf einen Bereich einwirken.

Laut und Grell (AF) 1. Stufe

Du erlangst einen Bonus von +2 auf Rettungswürfe gegen Effekte, die dir den Zustand Blind oder Taub verleihen würden. Eine Waffe mit der besonderen Waffeneigenschaft Energetisch oder die Munition verwendet, erlangt die besondere Waffeneigenschaft Leuchtend; du kannst diese Fähigkeit als Schnelle oder Bewegungsaktion aktivieren. Waffen mit der besonderen Waffeneigenschaft Leuchtend erhalten in deinen Händen den Kritischen Treffereffekt Blind oder Taubmachend. Sollte eine Waffe bereits einen Kritischen Treffereffekt besitzen, hast du die Wahl zwischen diesem und dem Kritischen Treffereffekt Blind oder Taubmachend.

Furchtbare Kakophonie (AF) 5. Stufe

Als Volle Aktion kannst du einen einzelnen Angriff mit einer Waffe ausführen, welche Schallschaden verursacht oder über die besondere Waffeneigenschaft Leuchtend verfügt. Nach Abwicklung dieses Angriffes kannst du als Teil der Vollen Aktion einen Fertigkeitswurf für Einschüchtern zum Demoralisieren einer maximal 18 m weit entfernten Kreatur, die dein Angriff getroffen oder der du Schaden zugefügt hast, ablegen. Du kannst 1 Reservepunkt aufwenden, um stattdessen einen Fertigkeitswurf für Einschüchtern zum Demoralisieren aller Kreaturen innerhalb von 18 m abzulegen, die du mit dem Angriff getroffen oder denen du Schaden zugefügt hast.

Explosives Auftreten (AF) 9. Stufe

Als Schnelle Aktion kannst du in deinem ersten Zug im Kampf oder als Reaktion auf einen erlittenen Kritischen Treffer 1 Reservepunkt aufwenden, um deine Rüstung, Waffen oder andere Gerätschaften grelles Licht, plärrenden Lärm oder beides abgeben zu lassen. Dies verleiht allen Kreaturen innerhalb von 3 m Entfernung den Zustand Auf dem Falschen Fuß oder Aus dem Gleichgewicht bis zum Ende deines nächsten Zuges. Eine Kreatur kann einen Zähigkeitswurf gegen SG 10 + deine halbe Soldatenstufe + deinen Stärkemodifikator ablegen. Mit der 15. Stufe kannst du alle Kreaturen innerhalb von 4,50 m Entfernung betreffen.

Unterdrückende Kadenz (AF) 13. Stufe

Wenn du einen Vollen Angriff mit einer Waffe ausführst, welche Schallschaden verursacht oder über die besondere Waffeneigenschaft Leuchtend verfügt, erleidet deine Ziele einen kumulativen Malus von -1 auf Rettungswürfe gegen deine Kritischen Treffereffekte für jeden deiner vorherigen Angriffe, welcher dieses Ziel seit Beginn deines Zuges trifft. Wenn einem Ziel der Rettungswurf gegen deinen Kritischen Treffereffekt Blind nicht gelingt, erleidet es zudem 4W6 Punkte Feuerschaden. Misslingt einem Ziel der Rettungswurf gegen deinen Kritischen Treffereffekt Taubmachend, so erleidet es zudem 4W6 Punkte Schallschaden.

Dreh Voll Auf! (AF) 17. Stufe

Greifst du mit einer Waffe an, welche Schallschaden verursacht oder über die besondere Waffeneigenschaft Leuchtend verfügt, verursachst du zusätzlichen Schaden in Höhe deines Stärkemodifikators bei Zielen, die über den Zustand Blind, Taub oder Wankend verfügen.



TECHNOMAGIER

Die Meister der Verschmelzung von Magie und Technik werden auf natürliche Weise von allen Arten an Ausrüstungsgegenständen und technischen Spielereien angezogen. Wenn sie für eine Aufgabe nicht das perfekte Werkzeug finden, so modifizieren sie es, bis es ihre Bedürfnisse erfüllt. Manche Technomagier können sogar genau das Benötigte aus magischer Essenz erschaffen. Nahezu jedes Stück technischer Ausrüstung kann als Zauberspeicher eines Technomagiers dienen, welcher es sodann als großen Schatz behandelt.

MAGISCHE HACKS

Diese Magischen Hacks folgen den normalen Regeln für dieses Klassenmerkmal.

2. Stufe

Du musst wenigstens über die 2. Stufe verfügen, um diese magischen Hacks zu wählen.

Zauberkristall neukodieren (ÜF)

Du kannst den Zauber verändern, welcher im codierten Geflecht eines *Zauberkristalls* enthalten ist. Dies erfordert 1 Minute ununterbrochener Konzentration. Du tauschst dabei den im Kristall enthaltenen Zaubercode gegen einen eigenen Zaubercode und ersetzt den ursprünglichen Zauber durch einen der dir bekannten Zauber des maximal gleichen Grades. Du kannst keinen Ersatzzauber codieren, welcher teure Materialkomponenten oder den Aufwand von Reservepunkten erfordert, außer der ursprüngliche Zauber erfordert wenigstens ebenso teure Komponenten oder wenigstens dieselbe Anzahl an Reservepunkten. Solltest du diese Fähigkeit auf einen *Zauberkristall* anwenden, der mehrere Zauber enthält, so ist nur einer der enthaltenen Zauber betroffen. Sowie du diesem Hack benutzt hast, kannst du ihn erst wieder anwenden, wenn du 10 Minuten ausgeruht und 1 Reservepunkt aufgewendet hast, um Ausdauerpunkte zurückzuerlangen.

Zauberspeicher apportieren (ZF)

Als Standard-Aktion kannst du deinen Zauberspeicher in deine Hand teleportieren, selbst wenn ihn gerade eine andere Kreatur halten sollte. Diese Fähigkeit funktioniert über jede Entfernung, aber nicht über Ebenengrenzen oder durch Effekte hinweg, welche Teleportation vereiteln. Du kannst diesen Magischen Hack nur erlernen, wenn dein Zauberspeicher ein Gegenstand ist.

5. Stufe

Du musst wenigstens über die 5. Stufe verfügen, um diesen magischen Hack zu wählen.

Magische Waffenfusion (ÜF)

Als Standard-Aktion kannst du einen ungenutzten Zauberplatz aufwenden, um vorübergehend einer von dir berührten Waffe die Effekte einer Waffenfusion zu verleihen. Wähle dabei zwischen den folgenden Waffenfusionen: *Aufflammend*, *Eisig*, *Elektrisiert*, *Geister vernichtend* oder *Gnädig*. Solltest du einen Zauberplatz des 4., 5. oder 6. Grades aufwenden, kannst du zudem aus *Ätzend* und *Donnernd* wählen. Die Waffe erhält die gewählte Fusion für eine Anzahl von Runden gleich dem Grad des genutzten Zauberplatzes. Die Waffe kann keine Fusion erhalten, die sie bereits besitzt oder die ihr nicht verliehen werden kann; die Fusion zählt nicht gegen die Obergrenze an Fusionen, die eine Waffe besitzen kann. Um diesen Magischen Hack wählen zu können, musst du über den Hack Verstärkte Waffe verfügen.

8. Stufe

Du musst wenigstens über die 8. Stufe verfügen, um diesen magischen Hack zu wählen.

Zaubergranate (ZF)

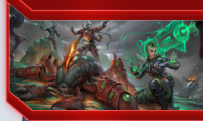
Als Volle Aktion kannst du einen ungenutzten Zauberplatz aufwenden, um deine magische Kraft zu einer granatenartigen Matrix explosiver Energie zu konzentrieren. Dieser Sprengstoff kann jede Art von Granate nachahmen, solange die Gegenstandsstufe nicht das Dreifache des genutzten Zauberplatzes und deine Zauberstufe übersteigt. Dieser granatenartige Gegenstand verbleibt eine Zauberähnliche Fähigkeit mit einer Zauberstufe gleich dem Grad des genutzten Zauberplatzes und kann nicht von Fähigkeiten verbessert oder betroffen werden, welche auf technische Gerätschaften oder Waffen einwirken. Dieser Sprengstoff ist instabil; nur du kannst ihn benutzen und musst ihn innerhalb einer Anzahl von Runden gleich dem Grad des genutzten Zauberplatzes werfen, andernfalls verpufft er harmlos. Hinsichtlich dieses Angriffes wirst du als im Umgang mit Granaten geübt sein. Sobald du diese Fähigkeit genutzt hast, kannst du siw erst wieder nach einer 10minüten Rast und Aufwenden von 1 Reservepunkt zum Zurückerlangen von Ausdauerpunkten nutzen.

17. Stufe

Du musst wenigstens über die 17. Stufe verfügen, um diesen magischen Hack zu wählen.

Phasenverschobener Zauberschuss (ZF)

Wenn du deinen Magischen Hack Zauberschuss nutzt, kannst du als Teil des Wirkens des Zaubers 1 Reservepunkt aufwenden, um den Angriff in direkter Linie zum Ziel reisen zu lassen, so dass er alle nichtmagischen Barrieren durchdringt und dabei Härte und Trefferpunkte ignoriert (magische Barrieren wie z.B. *Energiewand* halten den Schuss auf). Diese Fähigkeit hebt Modifikatoren aus Deckung und Tarnung auf, der Angriff wird ansonsten normal ausgeführt. Du musst über die Magischen Hacks Phasenschuss und Zauberschuss verfügen, um diesen Hack wählen zu können.



TECHNOMAGIERZAUBER

Die folgenden Zauber werden der Zauberliste des Technomagiers hinzugefügt:

INKOMPETENZ 1

Schule Verzauberungsmagie (Geistesbeeinflussend)
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Reichweite Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)
Ziele Eine Kreatur/Stufe
Wirkungsdauer 1 Runde/Stufe
Rettungswurf WIL, keine Wirkung; **Zauberresistenz** Ja
Du lässt alle Ziele dieses Zaubers die Fähigkeit zum Umgang mit einer Waffenkategorie deiner Wahl verlieren (Einfache oder Fortgeschrittene Nahkampfwaffen, Granaten, Handfeuerwaffen, Langwaffen, Natürliche Waffen oder Schwere Waffen), so dass sie die normalen Mali bei Angriffen mit Waffen erhalten, mit denen umzugehen sie nicht geübt sind.

MYSTISCHE WAFFENBESCHICHTUNG 2

Schule Verwandlungsmagie
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Reichweite Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)
Ziele Eine Nahkampf- oder Projektilwaffe/ Stufe, von der keine weiter als 9 m von den anderen entfernt sein darf; siehe Text
Wirkungsdauer 1 Runde/Stufe
Rettungswurf ZÄH, keine Wirkung (harmlos, Gegenstand); **Zauberresistenz** Ja (Gegenstand)
Wenn du diesen Zauber wirkst, erzeugst du eine vorübergehende Menge an Silber in einer Wolke aufgeladener Nanopartikel, welche du sodann dirigierst, nahe Nahkampf- oder Projektilwaffen zu überziehen. Die Zielwaffen müssen Hieb-, Stich- oder Wuchtschaden verursachen, damit der Zauber einen Effekt besitzt. Für die Wirkungsdauer des Zaubers erhalten die Waffen die Fähigkeit, SR/Silber und SR/Magie zu überwinden.

Mit der 8. Zauberstufe kannst du Waffen die Fähigkeit verleihen, statt SR/Silber SR/Adamant zu überwinden. Von dieser Version des Zaubers betroffene Waffen werden nicht als aus Adamant bestehend behandelt und umgehen auch nicht Härte o.a. Mit der 16. Zauberstufe kannst du betroffenen Waffen die Fähigkeit verleihen, SR zu umgehen, welche von einem anderen Metall umgangen werden kann, mit dem du vertraut bist (lege hierzu einen Fertigkeitswurf ab, um die Schwächen einer Kreatur mit Schadensreduzierung zu erkennen oder einen Wurf für Naturwissenschaften zum Identifizieren eines anderen Metalls, wenn du ihm schon begegnet bist). Solche Waffen erhalten keinen weiteren materialbezogenen Vorteil.



RÜSTUNG BELEBEN 5

Schule Verwandlungsmagie
Zeitaufwand 1 Runde
Reichweite Berührung
Ziele Eine ungetragene Rüstung
Wirkungsdauer Konzentration, bis zu 1 Runde/Stufe
Rettungswurf Keiner; **Zauberresistenz** Nein
Du erfüllst eine Rüstung vorübergehend mit magischer Kraft, welche es ihr gestattet, sich aus eigener Kraft zu bewegen, und die ihre Mechanismen dirigiert. Wenn du diesen Zauber wirkst, handelt und reagiert die Rüstung auf deine mentalen Weisungen, solange du dich konzentrierst. Zu deinem Zug jede Runde kann die Rüstung entweder eine Bewegungsaktion ausführen oder eine Standard-Aktion zum Angreifen. Die Rüstung kann sich bis zu 9 m weit fortbewegen (oder um ihre aufgeführte Bewegungsrate mit verfügbaren Bewegungsarten im Falle von Servorüstungen oder Rüstungen mit Verbesserungen, welche die Fortbewegung verändern). Wenn die Rüstung angreift, kann sie einen Waffenlosen Angriff ausführen, der 4W8 + deine Zauberstufe Wuchtschaden (oder den aufgeführten Schaden + ihren Stärkemodifikator bei Servorüstungen) verursacht oder einen Angriff mit einer Waffen in ihren Waffenmontageplätzen oder einer Waffe mit der Eigenschaft Integriert in einem Verbesserungsplatz (so vorhanden) ausführen; dies verursacht den Grundschaden der Waffe für Fernkampfangriffe und den Grundschaden der Waffe plus den Stärkemodifikator der Rüstung für Nahkampfangriffe. Die Rüstung besitzt einen Bonus in Höhe deiner Zauberstufe +6 auf Angriffe. Sollte die Rüstung keinen aufgeführten Stärkewert besitzen, so kann sie einen Stärkebonus gleich deiner Zauberstufe nutzen. Wird die belebte Rüstung angegriffen, entsprechen ihre ERK und KRK dem ERK- und KRK-Bonus der Rüstung +10. Sie nutzt deine Rettungswurfboni, wenn sie zum Ziel von Zaubern und anderen gezielten Effekten wird, und verfügt über die typische Härte und Trefferpunkt für einen Gegenstand ihrer Stufe. Hinsichtlich Zaubern und Effekten, die auf die Rüstung zielen, wird sie als Konstrukt der Unterarten Technisch und Magisch behandelt, solange der Zauber währt. Dieser Zauber hat keinen Effekt, wenn er auf eine Servorüstung mit leeren Batterien oder eine Servorüstung gewirkt wird, deren Gegenstandsstufe deine Zauberstufe übertrifft.

INDEX

Abfallbeseitiger (Technischer Gegenstand) 98
Ablenkend (Kritischer Treffereffekt) 31
Abwehrend (Besondere Waffeneigenschaft) 27
Abysium (Besonderes Material) 66
Adamant (Besonderes Material) 66
Agentenoptionen 144–145
Agentenwaffen 44
Aionenstein (Magischer Gegenstand) 110
Alarmempfänger (Technischer Gegenstand) 98
Animistische Werkzeuge (Hybridgegenstand) 120
Ankergürtel (Technischer Gegenstand) 98
Antibiologisch (Besondere Waffeneigenschaft) 27
Anti-G-Stange (Technischer Gegenstand) 98
Anti-G-Truhe (Technischer Gegenstand) 98
Antimagiegranate (Hybridgegenstand) 125
Apporter (Hybridgegenstand) 120
Artefakte 118–119
Aspirantenoptionen 146–147
Aufwertung wahrnehmen (Aspirantenzauber) 147
Aufwertung abstoßen (Aspirantenzauber) 147
Aurora (Besondere Waffeneigenschaft) 27
Autokartograf (Technischer Gegenstand) 98
Berserkersphäre (Artefakt) 118
Beruflich (Besondere Waffeneigenschaft) 27
Besondere Waffeneigenschaften 27–30
Biotechnologie (Verbesserungen) 86–87
Bodenhaftungsfußkettchen (Hybridgegenstand) 120
Breite Linie (Besondere Waffeneigenschaft) 27
Brennstofftank (Besondere Waffeneigenschaft) 27
Buch der Ungeschriebenen Wahrheiten (Artefakt) 118
Chemischer Analysator (Technischer Gegenstand) 100
Cluster (Besondere Waffeneigenschaft) 27
Computergötze (Hybridgegenstand) 120
Datenpad (Technischer Gegenstand) 100
Demoralisierend (Kritischer Treffereffekt) 31
Dienstleistungen 134–135
Djezet (Besonderes Material) 66
Doppelseitig (Besondere Waffeneigenschaft) 27
Drogen 132
Dunkelsichtbrille (Magischer Gegenstand) 110
Durchbrechend (Besondere Waffeneigenschaft) 27
Echo (Besondere Waffeneigenschaft) 27
Eindämmungsgranate (Hybridgegenstand) 125
Elektroviskoser Umhang (Technischer Gegenstand) 101
Elementaredelstein (Magischer Gegenstand) 110
Emblem des Verschwörers (Magischer Gegenstand) 111
Emotionsregulator (Technischer Gegenstand) 101
Energie (Besondere Waffeneigenschaft) 27
Energieumformerhandschuhe (Magischer Gegenstand) 111
Entflammend (Besondere Waffeneigenschaft) 27
Entropiehandschuhe (Hybridgegenstand) 121
Erblindend (Kritischer Treffereffekt) 31
Erdrosseln (Besondere Waffeneigenschaft) 28
Erdungsstiefel (Technischer Gegenstand) 101
Erholungsamulett (Magischer Gegenstand) 112
Erschöpfend (Kritischer Treffereffekt) 31
Erstickend (Kritischer Treffereffekt) 31
Essen und Trinken (sonstiges) 134
Fahrzeuge 136–139
Faltfloß (Technischer Gegenstand) 101
Feurig (Besondere Waffeneigenschaft) 28
Feurige Runenplatten (Magischer Gegenstand) 112
Finte (Besondere Waffeneigenschaft) 28
Flexible Linie (Besondere Waffeneigenschaft) 28
Freie Hände (Besondere Waffeneigenschaft) 28
Furchterweckendes Wappen (Magischer Gegenstand) 112
Gedankenkraft (Besondere Waffeneigenschaft) 28
Geheimes Journal (Magischer Gegenstand) 112
Geigerzähler (Technischer Gegenstand) 101
Geistesbeeinflussend (Besondere Waffeneigenschaft) 28
Gelenkt (Besondere Waffeneigenschaft) 28
Genesungsstab (Magischer Gegenstand) 112
Gesandtenoptionen 148–149
Gifte 133
Granatenstörer (Technischer Gegenstand) 101
Gravitation (Besondere Waffeneigenschaft) 28
Granaten 26, 39–40, 125–127
Habitatkiste (Technischer Gegenstand) 101
Haushaltsdrohne (Technischer Gegenstand) 101
Heizeinheit (Technischer Gegenstand) 103
Herbeizauberungsgranate (Hybridgegenstand) 125
Himmelsfeuersattel (Magischer Gegenstand) 112
Hirnwellenstörer (Hybridgegenstand) 121
Holobannerprojektor (Technischer Gegenstand) 103
Hologranate (Hybridgegenstand) 125
Holoschleier (Technischer Gegenstand) 103
Horacalcum (Besonderes Material) 66
Hybridgegenstände 120–127
Impuls (Kritischer Treffereffekt) 31
Indirekt (Besondere Waffeneigenschaft) 28
Infiltrationshelfer (Hybridgegenstand) 121
Inkompetenz (Technomagierzauber) 157
Inspirierendes Wappen (Magischer Gegenstand) 113
Integriert (Besondere Waffeneigenschaft) 29
Inubrix (Besonderes Material) 66
Ionenband (Technischer Gegenstand) 103
Kehlkopfmikro (Technischer Gegenstand) 103
Kerkertesserakt (Magischer Gegenstand) 113
Kinetischer Konverter (Hybridgegenstand) 121
Knebelnd (Kritischer Treffereffekt) 31
Kränkelnd (Kritischer Treffereffekt) 31
Kristallschildgenerator (Technischer Gegenstand) 104
Kritische Treffereffekte 31
Kybernetik (Verbesserungen) 88–89
Ladegurt (Technischer Gegenstand) 104
Ladung entziehen (Besondere Waffeneigenschaft) 29
Lagerknete (Magischer Gegenstand) 113
Laserbohrer (Technischer Gegenstand) 104
Lebend (Besondere Waffeneigenschaft) 29
Lebenssaat (Hybridgegenstand) 122
Löschen (Besondere Waffeneigenschaft) 29
Magische Gegenstände 110–119
  Artefakte 118–119
Magitechnologie (Verbesserungen) 90–93
Magnethandschuhe (Technischer Gegenstand) 104
Mantel der Willenskraft (Magischer Gegenstand) 113
Mechanikeroptionen 150–151
Medizinische Wirkstoffe 132–133
Mikrobotgranate (Hybridgegenstand) 126
Mine (Besondere Waffeneigenschaft) 29
Modal (Besondere Waffeneigenschaft) 29
Morast (Besondere Waffeneigenschaft) 29
Munition 25, 55
Munitionsreplikator (Hybridgegenstand) 122
Musikinstrument (Technischer Gegenstand) 104
Mystische Waffenbeschichtung (Technomagierzauber) 157
Nahkampfserum (Magischer Gegenstand) 114
Nahrung und Getränke 134
Nanitenhypostift (Technischer Gegenstand) 104
Nanofilterhalm (Technischer Gegenstand) 105
Nekrotransplantate (Verbesserungen) 94–97
Nitrokapsel (Hybridgegenstand) 122
Noqual (Besonderes Material) 67
Notsignal (Technischer Gegenstand) 105
Persönliche Gegenstände 128–131
Persönlicher Holoprojektor (Technischer Gegenstand) 105
Persönlicher Phasenwechsler (Technischer Gegenstand) 105
Persönlichkeitsspeicher (Hybridgegenstand) 122
Phasendetektor (Hybridgegenstand) 123
Planare Runenplatten (Magischer Gegenstand) 113
Plasmaballkugeln (Magischer Gegenstand) 114
Polarisieren (Besondere Waffeneigenschaft) 29
Quantenkisten (Technischer Gegenstand) 105
Radioaktiv (Besondere Waffeneigenschaft) 29
Rankensaat (Magischer Gegenstand) 114
Reif des Gesandten (Technischer Gegenstand) 106
Ring der Gegenzauber (Magischer Gegenstand) 114
Ringkampf (Besondere Waffeneigenschaft) 29
Röntgenblickserum (Magischer Gegenstand) 114
Rückruf (Besondere Waffeneigenschaft) 30
Rüstung beleben (Technomagierzauber) 156
Rüstungen 68–73
Rüstungsverbesserungen 80–85
Scanner (Technischer Gegenstands) 106
Schattenserum (Magischer Gegenstand) 115
Schild (Besondere Waffeneigenschaft) 30
Schildbrosche (Magischer Gegenstand) 114
Schmuck der Improvisationskunst (Magischer Gegenstand) 114
Schockstift (Technischer Gegenstand) 106
Schöpferkapsel (Hybridgegenstand) 123
Schrot (Besondere Waffeneigenschaft) 30
Schrottbotgranate (Hybridgegenstand) 126
Schwanz (Besondere Waffeneigenschaft) 30
Schwebestiefel (Technischer Gegenstand) 106
Sensorhelm (Technischer Gegenstand) 106
Serum (Magischer Gegenstands) 114
Servorüstungen 74–79
Siccatit (Besonderes Material) 67
Sichtbrille (Technischer Gegenstand) 106
Smartseil (Technischer Gegenstand) 107
Software-Imp (Hybridgegenstand) 123
Sohlen des Reisenden (Magischer Gegenstand) 115
Solarieroptionen 152–153
Solarierwaffenkristalle 26, 49
Solarpaneel (Technischer Gegenstand) 107
Soldatenoptionen 154–155
Speicherhandschuhe (Hybridgegenstand) 123
Sprachenserum (Magischer Gegenstand) 115
Staub des Nichts (Hybridgegenstand) 123
Sternenkammeramulett (Hybridgegenstand) 124
Sternenkundschafterrucksack (Magischer Gegenstand) 115
Sternenteleskop (Magischer Gegenstand) 115
Strategiespiel (Technischer Gegenstand) 107
Subdermaler Extraktor (Technischer Gegenstand) 107

Subtil (Besondere Waffeneigenschaft) 30
Synapsenverbindung (Technischer Gegenstand) 107
Tagaktivitätsserum (Magischer Gegenstand) 115
Techniker-Übungskästchen (Technischer Gegenstand) 108
Technische Gegenstände 98–109
Technobannstab (Magischer Gegenstand) 115
Technomagieroptionen 156–157
Telekinesehandschuhe (Hybridgegenstand) 124
Telepathieverzerrer (Technischer Gegenstand) 108
Teleportationsscheibe (Magischer Gegenstand) 116
Trafodi-Paradox (Artefakt) 119
Tragbare Rampe (Technischer Gegenstand) 108
Traktorstrahlhalfter (Technischer Gegenstand) 108
Transport 135
Übelkeit erregend (Kritischer Treffereffekt) 31
Überladungsvariante (Besondere Waffeneigenschaft) 30
Überraschungsgranate (Hybridgegenstand) 126-127
Überspringend (Besondere Waffeneigenschaft) 30
Umgehungssubroutine (Technischer Gegenstand)108
Ungezieferabwehr (Technischer Gegenstand) 108
Universelles Lösungsmittel (Hybridgegenstand) 124
Unterstützend (Besondere Waffeneigenschaft) 30
Vampirisches Aufladegerät (Hybridgegenstand) 124
Verankernd (Kritischer Treffereffekt) 31
Verbergen (Besondere Waffeneigenschaft) 30
Verbesserter (Archetyp) 142-143
Verbesserungen 86–97
Biotechnologie 86–87
Kybernetik 88–89
Magitechnologie 90–93
Nekrotransplantate 94–97
Verbeulter Kasa (Magischer Gegenstand) 116
Vergrößerungsbrille (Technischer Gegenstand) 109
Verkleidungshut (Magischer Gegenstand) 116
Versteinerungsstab (Magischer Gegenstand) 116
Verstrahlend (Kritischer Treffereffekt) 31
Verstrickend (Kritischer Treffereffekt) 31
Waffen 8–55
Agentenwaffen 44
Beschreibungen 31–55
Besondere Eigenschaften 27–30
Desintegratorwaffen 34
Einfache Nahkampfwaffen 8–9
Flammenwaffen 35–37
Fortschrittliche Nahkampfwaffen 9–13
Granaten 26, 37, 125–127
Handfeuerwaffen 13–16
Hersteller 55–57
Kategorielose Waffen 37–43
Kritische Treffereffekte 31
Kryowaffen 40–44
Langwaffen 16–21
Laserwaffen 43–41
Munition 25, 55
Plasmawaffen 44–48
Projektilwaffen 48–49
Schallwaffen 50–52
Scharfschützenwaffen 24–25
Schockwaffen 52–54
Schwere Waffen 21–24
Solarierwaffenkristalle 25-26, 54-55
Spezialwaffen 25
Waffenfusionen 62–65
Waffenzubehör 58–61
Wahrheitsseherserum (Magischer Gegenstand) 115
Wandelndes Gewand (Magischer Gegenstand) 116
Warndraht (Technischer Gegenstand) 109
Weihwasser (Besondere Waffeneigenschaft) 30
Weißes Rauschen-Generator (Technischer Gegenstand) 109
Weitertragend (Kritischer Treffereffekt) 31
Werkzeugsatz (Technischer Gegenstand) 109
Wundschließer (Technischer Gegenstand) 109
Wurzelsaat (Magischer Gegenstand) 117
Zauber 147, 156–157
Zauberstatuette (Magischer Gegenstand) 117
Zerlegbar (Besondere Waffeneigenschaft) 30
Zerschmettern (Besondere Waffeneigenschaft) 30
Zersetzend (Besondere Waffeneigenschaft) 30
Zerstreuender Umhang (Magischer Gegenstand) 117
Ziele ausnehmen (Besondere Waffeneigenschaft) 30
Zustandsüberwacher (Technischer Gegenstand) 109
Zweifach überspringend (Kritischer Treffereffekt) 31

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, Skip Williams, based on material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Starfinder Core Rulebook © 2017, Paizo Inc.; Authors: Logan Bonner, Jason Bulmahn, Amanda Hamon Kunz, Jason Keeley, Robert G. McCreary, Stephen Radney-MacFarland, Mark Seifter, Owen K.C. Stephens, and James L. Sutter, with Alexander Augunas, Judy Bauer, John Compton, Adam Daigle, Crystal Frasier, Lissa Guillet, Thurston Hillman, Erik Mona, Mark Moreland, Jessica Price, F. Wesley Schneider, Amber E. Scott, and Josh Vogt.

Starfinder Armory © 2018, Paizo Inc.; Authors: Alexander Augunas, Kate Baker, John Compton, Eleanor Ferron, Thurston Hillman, Mikko Kallio, Lyz Liddell, Ron Lundeen, Matt Morris, David N. Ross, and Russ Taylor.

Deutsche Ausgabe **Starfinder Rüstkammer**© 2019 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Inc., USA.



STARFINDER®

PAKTWELTEN

Erlebe die Wunder der Paktwelten in diesem 216 Seiten starken Hardcoverband über die Kampagnen-Spielwelt des *Starfinder*-Rollenspiels! Dieses Buch enthält ausführliche Beschreibungen aller Welten des Absalompakts sowie neue Charaktermotive für jede Paktwelt. Bereise die Galaxis mit Raumschiffen von Aballon, Verces, der Höllenritter, der Iomedaeaner und der Xenohüter, oder spiele den Angehörigen eines von sechs neuen fremden Völkern: formwandelnde Astrazoen, rollende Bantriden, untote Borais, pflanzenähnliche Khizare, empfindungsfähige Roboterorganismen oder geflügelte Strix. Mit unzähligen neuen Archetypen, Talenten, Zaubern, neuer Ausrüstung und NSC-Spielwerten enthüllt *Starfinder: Paktwelten* die Geheimnisse und Mysterien des Sonnensystems und seiner Bewohner in all ihrer Science-Fantasy-Pracht!

JETZT ERHÄLTLICH

paizo

Paizo, Paizo Inc., das Logo des Paizo-Golems und Pathfinder sind eingetragene Warenzeichen von Paizo Inc.; Starfinder und das Starfinder-Logo sind Warenzeichen Paizo Inc. Deutsche Ausgabe © 2018 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Inc., USA.

ulisses-spiele.de


OSTAE
AUCTURN
LIAVARA
EOX
BRETHEDA
TRIAXUS



MACH DICH BEREIT!

Das Universum dort draußen ist gefährlich und die richtige Ausrüstung bedeutet oft den feinen Unterschied, ob du überlebst oder die nächste Mahlzeit eines hungrigen Ksarik wirst. Egal, ob du ein Frontkämpfer, ein verstohlener Spion oder gelehrter Zauberer bist: Die Rüstkammer hat alles, was du für jede erdenkliche Situation brauchst – von Waffen über Aufwertungen bis hin zu technologischen und magischen Gegenständen. In diesem Buch findest du das Folgende:

- Zahlreiche neue Waffen, welche Optionen für alle Kategorien, Stufen und Arten abdecken, sowie Regeln, um deine Waffen mittels Zubehör, Waffenfusionen und verschiedenen Herstellern zu personalisieren.
- Neue Rüstungen, inklusive Leichter, Schwerer und Servorüstungen für nahezu jede Stufe und zahlreicher Rüstungsverbesserungen.
- Eine große Bandbreite neuer, auf Ausrüstung basierender Spieleroptionen, außerdem neue Klassenmerkmale für jede Klasse.
- Dutzende neuer technologischer, magischer und Hybridgegenstände, dazu zahlreiche persönliche Gegenstände, neue kybernetische und magische Aufwertungen und Nekrotransplante und noch viel mehr!

Paizo Inc.
7120 185th Ave NE, Ste 120
Redmond, WA 98052-0577
paizo.com
© 2018, Paizo Inc.
Printed in the EU.

STARFINDER

Ulisses Spiele GmbH
Industriestrasse 11 | 65529 Waldems
www.ulisses-spiele.de

Artikelnummer: US56019PDF