

## Charaktererschaffung - Hauptlinie

### 3.1.1 Konzept

Arbeiter, Außenseiter, B-Promi, Ermittler, Intellektueller, Jugendlicher, Krimineller, Nachtschwärmer, Profi, Rentner, Reporter, Rumtreiber, Söldner, Staatsdiener, Unterhalter

### 3.1.2 Wesen und Gehabe

Abweichler, Adrenalin-Junkie, Architekt, Autokrat, Büßer, Dirigent, Egoist, Einzelgänger, Enthusiast, Fanatiker, Fürsorger, Griesgram, Hochstapler, Intrigant, Kavalier, Klatschmaul, Konformist, Lebemann, Märtyrer, Masochist, Nesthäkchen, Oberlehrer, Opportunist, Perfektionist, Rebell, Richter, Schelm, Stehaufmännchen, Traditionalist, Visionär, Wetteiferer

### 3.2 Charakterpunkte

15 Punkte zusätzlich auf Basisattribute, Sinneswerte (1/3) und Vorteile verteilen (Nachteile geben max. 30 Bonuspunkte). Werte über 20 kosten doppelt, Max 25.

### 3.3 Vor- und Nachteile

Max 4 Nachteile (max. +30)  
 +21 Fragiler Körper  
 +20 Querschnittsgelähmt  
 +19 Wunder Punkt  
 +19 Pazifist  
 +18 Tolpatsch  
 +18 Schlafwandler  
 +17 Schmerz anfällig  
 +16 Stumm  
 +15 Epileptiker  
 +15 Verfolgt  
 +14 Alt (min. 60)  
 +14 Auf Bewährung  
 +13 Begriffsstutzig  
 +13 Schlechte Reflexe  
 +12 Psi-Anfällig  
 +12 Permanente Wunde  
 +11 Verlorener Sinn  
 +11 Allergie  
 +10 Lahm (SCH / 4)  
 +10 Ehrenkodex  
 +9 Deformiert  
 +9 Analphabet  
 +8 schlechte Regeneration  
 +8 Ungeduldig  
 +7 Entstellt  
 +7 Aufbrausend  
 +7 Rachsüchtig  
 +7 Kann nicht lügen  
 +6 Gezeichnet  
 +6 Letzte Worte  
 +6 Triebgesteuert  
 +6 Bedingte Magie  
 +6 Amnesie  
 +5 Zwei linke Hände  
 +5 Drogenabhängig  
 +5 Dunkles Geheimnis  
 +5 Zwangsstörung  
 +5 Sprachstörung

+5 Phobie  
 +4 Untalentierte  
 +4 Kurzatmig  
 +4 Schüchtern  
 +4 Weichherzig  
 +4 Tierfeind  
 +4 Narrenzunge  
 +3 Einäugig/Einohrig  
 +3 Klein  
 +3 Doppelgänger  
 +3 Alpträume  
 +3 Langschläfer  
 +3 Echo  
 -2 Taktgefühl  
 -2 Grüner Daumen  
 -2 Saloon Trick  
 -2 Orientierungssinn  
 -3 Gute Reflexe I  
 -3 Persönliche Waffe  
 -3 Rechenkünstler  
 -3 Zeitgefühl  
 -3 Katzenhafte Balance  
 -3 Schlangemensch  
 -4 Unwiderstehlich  
 -4 Keine Blutung  
 -4 Kurzschläfer  
 -4 Konzentriert  
 -5 Schmerz unempfindlich  
 -5 Gefahrensinn  
 -5 Photogr. Gedächtnis  
 -6 Gute Reflexe II  
 -6 Langlebig  
 -6 Resistent  
 -7 Talent  
 -7 Berserker  
 -7 Mentale Stabilität  
 -7 Kanal  
 -8 Beidhändigkeit  
 -8 Gut ausgerüstet  
 -8 Eiserner Wille  
 -9 Riese

-9 Lernfähig  
 -9 Avatar  
 -10 Wahre Liebe  
 -10 Alterslos  
 -10 Kein Schlaf nötig  
 -11 Zusätzlicher Sinn  
 -11 Orakel  
 -12 Gute Reflexe III  
 -12 Arkan  
 -13 Zielgenau  
 -14 Formwandler  
 -15 Drittes Auge  
 -16 Glückspilz

### 3.4 Basisattribute

Die Werte 3, 6, 9, 12, 15, 18 und 21 auf die Attribute verteilen.

### 3.5 Sinneswerte

Die Werte 2, 8, 14 und 20 auf die Sinne verteilen.

### 3.6 Grundfertigkeiten

Die Attribute aufteilen:  
 STR → Skr, Hkr, Ksp  
 GES → Ggw, Koo, Gen  
 KON → Knd, Zäh, Vit  
 REX → Rea, Spt, Tim  
 CHA → Seb, Prz, Efv  
 IKT → Apf, Ged, Amk  
 PSI → Dim, Wkr, Fok, Gsp  
 Mindestens Dim 2.  
 15 Punkte zum Verschieben, min 0, max 2/3 eines Attributs auf eine Grundfertigkeit.

### 3.7 Vernetzungen

24 Punkte  
 Max. 8 pro Vernetzung

### 3.8 Prioritäten setzen

WKS GP Klasse  
 0 0 1 2 2 Cybermagier  
 0 1 0 2 2 Dimensions-Ing.  
 0 0 2 1 2 Evangelist  
 0 1 1 1 2 Schamane  
 0 2 0 1 2 Adept  
 1 1 0 1 2 Schatten  
 1 1 0 2 1 Thaumaturg  
 0 1 2 2 1 Freimaurer  
 0 2 1 2 1 Druide  
 0 2 2 1 1 Schausteller  
 0 2 2 2 0 Experte  
 1 1 2 1 1 Suchender  
 1 2 1 2 0 Globetrotter  
 1 2 2 1 0 Seefahrer  
 1 1 2 2 0 Handl.-Reisend.  
 1 2 0 1 1 Hexenjäger  
 2 1 0 1 1 Lohn-Magier  
 2 1 0 2 0 Agent  
 2 1 1 1 0 Sicherheitsberater  
 2 1 2 0 0 Ordnungshüter  
 2 2 0 1 0 Legionär  
 2 2 1 0 0 Soldat

### 3.9 Fertigkeiten lernen

20 GLP, 20 ALP

GLP	Prio 0	Prio 1	Prio 2
1	3+2	5-1	7
2	5-2	7	10
3	6	9-2	12+1
4	7	10	14+1
5	8-2	11+2	16-1

### 3.10 Anfangsausrüstung

Normale Kleidung, Campingkit, gelernte Waffen, Basisausrüstung für jede gelernte Fertigkeit (bei

großen Maschinen: Lizenz). Implantate gibt es auf Hauptlinie noch nicht. Für weitere Ausrüstung 2000€ + 5\*Finanzmittel.

### 3.11 abgeleitete Werte

CYB = Vit + 15 - Efv - Gsp  
 GST = Seb + Apf + Wkr - 2\*(Unv - CYB)  
 SBO = Ksp/2 - 2  
 TRK = Hkr<sup>2</sup>/16 + 4  
 GTK = Wkr<sup>2</sup>/16 + 4  
 BEW = Skr + Ggw + Rea  
 INI = (BEW + Rea)/3  
 SCH = Skr + 25

Pro BK zu berechnen:  
 BEW und INI -BK\*20%  
 SCH -BK\*3, ab BK3 -Skr/2

TP = KON + Knd  
 SP = KON + Knd  
 PP = PSI  
 GP = GST

### 3.12.1 Aussehen festlegen

Haupthand wählen, Spezies, Geschlecht, Alter, Größe, Gewicht, Haar-, Haut- und Augenfarbe, Besonderheiten, Kleidung, Frisur, Schmuck ...

### 3.12.2 Hintergrund

Werdegang  
 Vernetzungen  
 Vor- und Nachteile  
 Fertigkeiten

### 3.12.3 Name festlegen

## Fertigkeiten und Spezialisierungen

<b>Waffen</b>	<b>Fingerfertigkeit</b>	<b>Reiten</b>	<b>Kultur (S)</b>	<b>Spiele</b>	<b>Elektronik</b>	Bodenfzg. Raumfzg. Wasserfzg.	<b>Sozialwiss.</b>	<b>Materie</b>
<b>Geschütze</b>	Fangen	Tierart	Verbreitungsraum	Pokerface	Feinelektronik		Jura	Formen
Abwehrsysteme	Feinarbeit	<b>Sportfluggeräte</b>	<b>Meditation</b>	Rätsel	Geräte		Medien	Transferieren
Energiegeschütze	Stehlen	Ballon fahren	Entspannung	Schummeln	Netzwerke	<b>Materialwiss.</b>	Ökonomie	Umwandeln
Fahrzeuggeschütze	Tricks	Drachen fliegen	Psi-Regeneration	Stochastik	Sensoren	Analyse	Pädagogik	<b>Muster</b>
Lenkwaffen	Waffe ziehen	Fallschirm springen	Seelenreise	Strategie	Zünder	Extraktion	Politik	Fluchen & Segnen
Projektilgeschütze	<b>Heimlichkeit</b>	Kitesurfen	Selbstfindung	Taktik	<b>Forensik</b>	Mikrobiologie	Soziologie	Subroutinen
Andere Waffen	Ablenkung	Paragliding	Team-Magie	<b>Sprachen (S)</b>	Laboranalyse	Pharmazie	-----	Verständnis
werden spezia-	Beschatten	Raketentrucksack	<b>Milieu (S)</b>	Sprache	Obduktion	Synthese	<b>Psi</b>	<b>Natur</b>
lisiert (incl. TL)	Schleichen	<b>Waffenloser Kampf</b>	Gemeinschaft	...	Spuren verwischen	Toxikologie	<b>Bewegung</b>	Leben
auf den Typ der	Verbergen	Ausweichen	<b>Ökologie</b>	Gebärdensprache	Tatort Analyse		Korrespondenz	Verwandlung
Waffe aus der	<b>Kraftsport</b>	Grifftechnik	Fauna	Linguistik	Tier Spuren	<b>Medizin</b>	Kraftfelder	Umwelt
Anfangsausrüstung	Heben	Schlagtechnik	Flora	Lippenlesen		Biotechnologie	Teilchenbewegung	<b>Regeneration</b>
-----	Klettern	Wurftechnik	Klima	Zeichensprache	<b>Geisteswiss.</b>	Erste Hilfe	Telekinese	Einklang
<b>Körperlich</b>	Kugelstoßen	<b>Wintersport</b>	Nahrung	<b>Theater</b>	Archäologie	Facharzt	Notfallmedizin	Fremdkörper
<b>Akrobatik</b>	Rudern	Schlitten	Umwelttechnik	Musizieren	Ethik	Pflege	Xenomedizin	Verletzungen
Balancieren	Schmieden	Schlittschuh	<b>Psi-Widerstand</b>	Schauspiel	Historik			
Null-g-Bewegung	<b>Leichtathletik</b>	Ski	Artefakte	Show	Kunst	<b>Planetenwiss.</b>	Erregung	<b>Selbst</b>
Tauchen	Ballsport	Snowboard	Außerweltliches	Singen	Philosophie	Evolutionsbiologie	Impuls	Anpassung
Turnen	Laufen	-----	Entladungen	Stimme nachahmen	Theologie	Geologie	Zerfall	Bewegung
Winden	Schwimmen	<b>Sozial</b>	Manipulationen	Tanzen	<b>Informatik</b>	Hydrologie	<b>Elemente</b>	Geist
<b>Anzüge</b>	Springen	<b>Handwerk (S)</b>	<b>Psychologie</b>	<b>Verwaltung</b>	Anwendungen	Meteorologie	Dirigieren	Regeneration
Kampfpanzer	Werfen	Feinmechanik	Einschätzen	Archiv	Algorithmen	Vulkanologie	Hitze	<b>Telepathie</b>
Nanoanzug	<b>Pilot</b>	Holz/Papier	Manipulieren	Erfassung	Entwicklung		Kälte	Empathie
Raumanzug	Bodenfzg.	Leder/Stoff	Massenphänomene	Planung	Hacken	<b>Psionik</b>	Übergänge	Halluzination
Rüstung	Flugzeuge	Metall	Therapie	Recht	Hardware	New Age		Kommunikation
Schutzanzug	Hohe-g-Belastung	Seilkunst	Verhören	-----	<b>Ingenieur</b>	Okkultismus	<b>Essenz</b>	<b>Wahrnehmung</b>
Taucheranzug	Raumfzg.	Stein/Ton/Glas	Xenopsychologie	<b>Geistig</b>	Anlagen	Psi-Technik	Bindungen	Makrokosmos
<b>Fahrzeuge (S)</b>	Wasserfzg.	<b>Hauswirtschaft</b>	<b>Rhetorik</b>	<b>Astrowiss.</b>	Autonome Systeme	Spruchentwicklung	Geister	Mesokosmos
Boote	<b>Straßensport</b>	Eventmanagement	Argumentieren	Astrologie	Bauwerke	<b>Schriften (S)</b>	Zeit	Mikrokosmos
Fuhrwerke	Fahrrad	Kochen	Befehlen	Astronomie	Fahrzeuge	Schrift	<b>Kontrolle</b>	
Kettenfahrzeuge	Hoverboard	Logistik	Marketing	Dimensionskunde	Sprengtechnik	...	Beherrschen	
Kraftfahrzeuge	Rollschuhe	Packen	Überreden	Mathematik	Waffensysteme	Fälschen	Hypnose	
Schiffe	Skateboard	Ressourcenplanung	Verhandeln	Navigation	<b>Kontrollzentrum</b>	Graphologie	Tauschen	
Schwebe-Fahrzeuge			Verführen	Physik	Anlagen	Kalligraphie		
					Autonome Systeme	Stenographie		



## Tabellenteil

Schwierigkeitsstufen		
Kategorie	MW	Chance
Trivial	13..16	90%
Einfach	17..19	75%
Leicht	20..23	50%
Mittel	24..27	30%
Schwer	28..33	15%
Fordernd	34..40	5%
Extrem	41..52	1%
Unmöglich	53+	0,2%

Gesundheitszustand					Wahnsinn				
Stand	SP+Zä	TP	PP	GP	Depression	Paranoia	Realitätsverlust	Klarheit	
0+	keine Auswirkungen				keine psychische Störung				
-10..-1	Aktion -1	1: AU	Sek. aufrecht erhalten	1: AU	Lustlosigkeit	Stimmungsschwankung	Halluzinationen	Fixe Idee	
-20..-11	Aktion -2	1..2: AU	Doppelte PP-Kosten	1..2: AU	mangelnder Lebenswille	Nervös und Schreckhaft	Fiktion & Realität verwischt	Zwangsstörung	
-30..-21	Aktion -3	1..4: AU	Keine Meditation	1: Anfall 2..4: AU	Todessehnsucht	Verfolgungswahn	Sensorische Überlastung	auffälliges Verhalten	
-40..-31	Aktion -4	1..6: AU	Kein aufrecht erhalten	1..2: Anfall 3..6: AU	amoralisches Verhalten	präventive Aggression	Manifestationen	totale Obsession	
< -40	AU	Stirbt	Tot	Wahnsinn	Soziopath	Panik	Katatonie	Drohne	

Ergebnis	Psi-Auswirkungen
10+	keine Auswirkungen
5..9	1h Aktion -1
0..4	1h Aktion -2
-5..-1	1h Aktion -3, danach 1h Aktion -1
-10..-6	1h Aktion -4, danach 1h Aktion -2
-15..-11	1h bewusstlos, danach 4h Aktion -4, danach 12h Aktion -2
-20..-16	4h bewusstlos, danach 12h Aktion -4, danach 1 Tag Aktion -2
-25..-21	12h bewusstlos, ½ PW:Psi+Wkr sonst Hirnschaden, danach 1 Tag Aktion -4, danach 2 Tage Aktion -2
-30..-26	1 Tag bewusstlos, PW:Psi+Wkr sonst Hirnschaden, danach 3 Tage Aktion -4, danach 3 Tage Aktion -2
< -30	7 Tage bewusstlos, jeden Tag PW:Psi+Wkr sonst Hirnschaden, danach 7 Tage Aktion -4, danach 7 Tage Aktion -2

Schwere Auswirkungen	
Bruch oder TP im Gesicht (2)	1..3: linkes Auge, 4..6: rechtes Auge, 7..12: Nase
Bruch oder TP im Gesicht (3)	1..5: Oberkiefer, 6..12: Unterkiefer
TP am Hals	1: Stimmbänder, 2..3: Luftröhre, 4..5: Speiseröhre, 6..9: Halsschlagader
TP an Kopf Seite	1..3: linkes Ohr, 4..6: rechtes Ohr, 7..8: Schläfe
TP an der Brust	1..3: Lunge, 4: Leber, 5..6: Magen
TP am Bauch	1..2: Niere, 3..6: Darm
Bruch an Hals, Herz oder Bauch	Wirbelsäule
Ab an Kopf oder Herz	sofortiger Tod
Ab an Brust oder Bauch	langsamer Tod

Schockpunkte	Wie Zonen Auswirkungen, aber 1 Kategorie besser
Zonen Auswirkungen	<b>Zäh + 2w – Schaden</b>
Wundart Auswirkungen	<b>RS + Vit + 2w – Schaden</b> An Armen und kritischen Zonen (1..5) 1 Kategorie schlechter
Psi Auswirkungen	<b>Fok + 2w + PP</b>

Schaden ± Ksp	Effekt
bis BF - RS	-
bis 1.5*BF - RS	Waffe bleibt stecken
darüber, außer bei Bruch	Waffe bricht ab

Ergebnis	Zonen Auswirkungen				Wundart Auswirkungen		
	Rumpf	Arme	Beine	Kopf	Quetschung	Stich / Schnitt	Verbrennung
10+	keine Auswirkungen				keine Auswirkungen		
5..9	1h 1..3: Aktion -2	1h 1..3: Arm -2	1min BK +1	1h Aktion -2, 1..3: AU	1: Bruch	1: 2 TP	25cm² Grad 3
0..4	1h 1..6: Aktion -2	1h 1..6: Arm -2	1h BK +1	1h Aktion -2, 1..6: AU	1: Bruch, 1 TP	1: 3 TP, 2: 2 TP	5cm³ Grad 4
-5..-1	1h Aktion -4, 1..3: AU	1h Arm -4, 1..3: Arm AU	1h BK +1, 1..3: AU	3 Runden AU, danach 2h Aktion -4, 1..6: AU	1: Bruch, 1 TP, 2: 2 TP	1: Bruch, 2 TP, 2: 3 TP	100cm² Grad 3, 10cm³ Grad 4
-10..-6	2h Aktion -4, 1..6: AU	2h Arm -4, 1..6: Arm AU	2h BK +2, 1..3 AU, 4..6: BU	1min AU, 1..6:HU, danach 4h Aktion -4, 1..6: AU	1..2: Bruch, 2 TP, 3: Bruch	1..2: Bruch, 2 TP, 3: 3 TP	200cm² Grad 3, 20cm³ Grad 4
-15..-11	4h Aktion -4, 1: HU, 2..6: AU	4h Arm AU, 1..3: AU	4h BK+2, 1: HU, 2..4: AU, 5..6 BU	1h bewusstlos, danach 2 Tage Aktion -4, 1: HU, 2..6: AU	2 TP, 1..4: Bruch	2 TP, 1: Ab, 2 TP, 2..4: Bruch	30cm³ Grad 4, 1: Ab
-20..-16	1h AU, 1..6: HU, danach 4h Aktion -4, 1..3: HU, 4..6: AU	1min AU, danach 1 Tag Arm AU, 1..3: AU	1h BU, 1..6: AU, danach 1 Tag BK +2, 1..6 AU	1 Tag bewusstlos, danach 7 Tage AU, 1..2: HU	3 TP, 1: Ab, 2..6: Bruch	3 TP, 1..2: Ab, 2 TP, 3..6: Bruch	750cm² Grad 3, 50cm³ Grad 4, 1..3: Ab
-30..-21	2h bewusstlos, danach 2 Tage Aktion -4, 1..6: AU	5min bewusstlos, danach 2 Tage Arm AU, 1..3: AU	2h BU, 1..6: HU, danach 2 Tage BK +2, 1..3: HU, 4..6: AU	PW:KON+Wk sonst tot, dann 2 Tage Koma, danach 7 Tage AU, 1..4: HU	Bruch, 3 TP, 1..2: Ab	Bruch, 5 TP, 1..4: Ab	15dm² Grad 3, 80cm³ Grad 4, 1..6: Ab
< -30	4h bewusstlos, danach 7 Tage AU, 1..6: HU	1h bewusstlos, danach 7 Tage Arm AU, 1..6: AU	4h HU, danach 2 Tage BU, 1..3: HU, 4..6: AU, danach 7 Tage BK +2	7 Tage Koma, jeden Tag PW:KON+Wk sonst tot, danach 7 Tage AU, 1..6: HU	Ab	Ab	Ab

Wund-Behandlung			
Art	erste Hilfe	Notarzt	Magie
S	12		10 + TP/2
Q	17		12 + TP
V	14		15 + 2*TP
A	14+TP		17
A innere	-	18+TP	22
I	18 (nur Diagose)		15+n <sup>2</sup> +t <sup>2</sup>
A / I heilen	nur Transfusion		15 + TP
Bruch	16 (nur Schienen)		20 komplett
Organe	-	30	32
Ab	-	-	25+n <sup>2</sup>
Tot	-	12 + 3*TP bis -40	18+t <sup>2</sup>

Natürliche Regeneration			
Art	ungepflegt	gepflegt	stationär
S / Q	1 TP	Risiko / 2 2 TP	kein Risiko 3 TP
V	1 TP 10% bleibt	Risiko / 2 1 TP	kein Risiko 2 TP
A / I	1 TP	1 TP	2 TP
I aktiv	PW:KON+Vit -n <sup>2</sup> sonst -n TP	Vit+7	Vit+20
B	28 Tage	14 Tage	14 Tage
O	-	OP: 30	OP: 25

Runden Auswirkungen auf Minuten umgerechnet					
pro Runde bei	Diese Minute				
	nicht	einmal	zweimal	öfter	
1	2..10	11..20	21..26	27+	1mal
1..2	2..6	7..10	11..15	16+	2mal
1..3	2..4	5..7	8..11	12+	3mal
1..4	2	3..5	6..8	9+	4mal
1..6	-	2	3	4+	6mal

Wkr	..2	3	4	5	6..10	11	12	13	14	15	16
GTK	4	4,5	5	5,5	6..10	11,5	13	14,5	16	18	20

Angriffs- und Abwehraktionen	Blockieren	Pariieren	Ausweichen
	wichtig	-	
gezielt			-
abgepasst		-	
Rundumschlag			+
Doppelangriff		+	
Schlachtreihe	+		-
Fernkampf		×	×

Angriffsaktionen	gut mit
wichtig (+Ksp)	Schilde, Klengen, Schlagw. Stangenw., Langbogen, Geschütze
gezielt (+Gen)	Stichw., Fesselungsw., Parierdolch, Gewehre, Projektilw.
abgepasst (+Tim)	Einhandw., Kampfstab, Fernkampfw.
Rundumschlag	Zweihandw., schwere W.
Doppelangriff	Einhandklengen, Pistolen, Wurfw.
Schlachtr.	Stangenw.

Vernetzungen			
Punkte	Reichweite	Macht	Faktor
0	kein Zugang		0
1	lokal	minimal	1
2	regional	gering	4
3	Landesweit	nützlich	20
4	Weltweit	stark	160
5	interdimensional	mächtig	2000

Trefferzonen							
Haupt- / Nebenzone	1	2	3	4, 5	6, 7	8, 9, 0	
1 Kopf	Stirn	Augen Nase	Mund Kinn	Hals	Seite	Seite	
2 Arm rechts	Hand	Ellenbogen		Schulter	Unterarm	Oberarm	
3 Arm links							
4 Bein links	Fuß	Knie		Hüfte	Unterschenkel	Oberschenkel	
5 Bein rechts							
6..0 Rumpf	Herz	Brust		Bauch	Seite	Seite	

Teamaktionen	
Team	MW
1	100%
2	75%
3	60%
4	50%
5	~43%
6	~38%
7	1/3
8	30%
9	~27%
10	25%
11	~23%
12	~21%
13	20%
14	~19%
15	~18%
16	1/6

Zeiträume			
GO	Dauer	Kategorie	ZD
0	0,6 s	Initiative	IP
0,5	1,9s	2 Sekunden	8IP
1	6 s	Runden	R
1,5	19 s	20 Sekunden	4R
2	60 s	Minuten	m
2,5	190s	3 Minuten	3m
3	600 s	10 Minuten	10m
3,5	1900s	30 Minuten	½h
4	6.000 s	100 Minuten	1½h
4,5	19.000 s	5 Stunden	5h
5	60.000 s	17 Stunden	T
5,5	190.000 s	54 Stunden	2½T
6	600.000 s	Wochen	W
6,5	1,9 Mio. s	3 Wochen	3W
7	6 Mio. s	10 Wochen	10W
7,5	19 Mio. s	7 Monate	7M
8	60 Mio. s	2 Jahre	2J
8,5	190 Mio. s	6 Jahre	6J
9	1,5 Mrd. s	50 Jahre	-
9,5	30 Mrd. s	1000 Jahre	-
10	∞	permanent	-

↗	IP	8IP	R	4R	m	3m	10m	½h	1½h
IP	100	90	80	70	60	50	-	-	-
m	200	175	150	125	100	90	80	70	60
1½h	300	275	250	225	200	175	150	125	100

Quadrate	
n	n <sup>2</sup>
0	0
0,5	0
1	1
1,5	2
2	4
2,5	6
3	9
3,5	12
4	16
4,5	20
5	25
5,5	30
6	36
6,5	42
7	49
7,5	56
8	64
8,5	72
9	81
9,5	90
10	100
10,5	110
11	121
11,5	132
12	144

RW \ ZD	IP	R	m	10m
1	0	0	0	0
2	+5	+3	+2	+1
4	+10	+6	+4	+3
8	+15	+9	+6	+4
16	+20	+12	+8	+5
32	+25	+15	+10	+7
63	+30	+18	+12	+8
125	+35	+21	+14	+9
250	+40	+24	+16	+10
500	+45	+27	+18	+12
km	+50	+30	+20	+13

RW \ ZD	10m	1½h	T	W
km	+13	+8	+5	+3
1000 km	+26	+16	+10	+6
Mio. km	+39	+24	+15	+9
6,5 AE	+52	+32	+20	+12
0,1 LJ	+65	+40	+25	+15
100 LJ	+78	+48	+30	+18
100.000 LJ	+91	+56	+35	+21
100 Mio. LJ	+104	+64	+40	+24

Preismodifikation		
WTL - OTL	Beschreibung	Faktor
-0,5	experimentell	500
-0,4	Prototyp	100
-0,3	Vorserie	30
-0,2	Serienreife	12
-0,1	Luxus Preview	5
0	Top Aktuell	2,5
0,1		1,5
0,2	Standard	1
≥ 0,3		0,9
≥ 0,5	Generika	0,8



## Almanach gängiger Zaubersprüche

<i>Ablenkung</i> → s. <i>Konzentration stören</i>	Bereich erkennen	Mik	Elektronik zerstören	Ang	Fremder Arm	Tau	Grundumsatz ändern	Sel, Flu
<i>Ahnen rufen</i> → s. <i>Willen rufen</i>	18 + Δ, IP, p, -, Wkr		10 + w <sup>2</sup> + r, IP, p, -, Fok		18 + Δ, IP, a, +, Gsp		8 + n <sup>2</sup> , IP, f, +, Fok	
Alle Zeit der Welt	Emp	<i>Beruhigen</i> → s. <i>Gedanken/Gefühl eingeben</i>	Elektronische Kommunikation	Feld	Frostball	Käl	<i>Haarfarbe ändern</i> → s. <i>Aussehen verändern</i>	
10 + n <sup>2</sup> + 2*r + Δ, IP, a, +, Gsp		Beschleunigen	20 + 2*n, IP, a, -, Gsp		17 + w <sup>2</sup> + r <sup>2</sup> , IP, p, +, Gsp		Haarwuchs	Sel, Flu
Altern lassen	Zer, Zeit, Flu, Leb	10 + 2*n, IP, a, +, Gsp	Element sammeln	Dir	<i>Fruchtbarkeit</i> → s. <i>Unfruchtbarkeit</i>	Hyp	12 + n + 10*m <sup>2</sup> , IP, f, +, Fok	
18 + t <sup>2</sup> + e, m, p, +, Dim		Beschwören	13 + r + Δ, m, p, -, Gsp		Gedächtnis ändern		Handlungen beherrschen	Beh
Amnesie heilen	Hyp	20 + n (°), ½h, f, +°, Dim	<i>Elementar bannen</i> → s. <i>Austreibung</i>		24 + t <sup>2</sup> , 10m, p, +, Wkr		24 + Δ, IP, a, +, Gsp	
10 + n, m, p, +, Gsp		<i>Bild-Illusion</i> → s. <i>Illusion</i>	<i>Elementar beschwören</i> → s. <i>Beschwören</i>		Gedanken abschirmen	Sel, Kom	<i>Handlungen bestimmen</i> → s. <i>Hypnotisieren</i>	
<i>Angst</i> → s. <i>Gedanken oder Gefühl eingeben</i>		Bleiche	<i>Elementar rufen</i> → s. <i>Willen rufen</i>		14 + n + u <sup>2</sup> , m, a, +, Gsp		<i>Hautfarbe ändern</i> → s. <i>Aussehen verändern</i>	
Anomalie richten	Reg, Wund	12 + n <sup>2</sup> , R, p, -, Gsp	<i>Elementar unterwerfen</i> → s. <i>Willen unterwerfen</i>		Gedanken oder Gefühl eingeben	Emp	Hellsicht / Hellhören	Kom, Mak
20 + 2*n <sup>2</sup> , 1½h, p, +, Gsp		<i>Blei zu Gold</i> → s. <i>Atomkerne umwandeln</i>	Elemente mischen	Dir	13 + n + Δ, IP, p, +, Fok		14 + Δ, IP, a, -°, Gsp°	
Antihypnose	Hyp	Blenden	14 + m <sup>3</sup> , R, a, -, Gsp		Gedanken lesen	Kom	Herzflimmern	Err
16 + 3*n, m, p, +, Wkr		12 + w <sup>2</sup> , IP, p, +, Fok	<i>Elementerüstung</i> → s. <i>Hitze- / Kälteschild</i>		14 + n <sup>2</sup> , IP, a, +, Gsp		10 + n <sup>2</sup> , IP, a, +, Gsp	
Antimagiesphäre	Vers	<i>Blindheit</i> → s. <i>Blenden</i>	Energie absaugen	Käl	Gedanken senden	Kom	<i>Hilferuf</i> → s. <i>Gefühle senden</i>	
12 + r <sup>2</sup> + w <sup>2</sup> , IP, a, -, Dim		Blitz	14 + e, R, p, -, Gsp		10 + Δ, IP, a, +, Gsp°		Hitzeschild	Käl
Artefakt aufladen	Sub	12 + 3*n <sup>2</sup> , IP, p, -, Fok	Energie aufladen	Hit	Gedankenverbindung	Kom	10 + n <sup>2</sup> /2, IP, a, +, Gsp	
5 + n/3, R, f, -, Wkr		<i>Blitzdingen</i> → s. <i>Erinnerung löschen</i>	14 + e, R, p, -, Gsp		15 + n <sup>2</sup> , IP, a, +, Gsp		<i>Hunger heilen</i> → s. <i>Auszehrung heilen</i>	
Artefakt verstehen	Vers	Blutung stillen	Entgraten	Ang	<i>Gefühl eingeben</i> → s. <i>Gedanken eingeben</i>		<i>Hohen Dämon beschwören</i> → s. <i>Beschwören</i>	
25, R, p, -, Wkr		17 + Δ, R, p, +, Gsp	Erdbeben	Welt	Gefühle senden	Emp	<i>Hohen Elementar beschwören</i> → s. <i>Beschwören</i>	
Artefakt vorbereiten	Sub	<i>Blutverlust heilen</i> → s. <i>Auszehrung heilen</i>	12 + 3*n <sup>2</sup> , R, p, -, Fok		6, IP, a, +, Fok		Hypnose erkennen	Hyp
25 - t <sup>2</sup> + n/10 + 3*u, R, f, -, Wkr		Buchlesezauber	Erinnerung kopieren	Tau	Gefühle spüren	Emp	15 + 2*n, m, p, #, Wkr	
<i>Artefakt zerstören</i> → s. <i>Subroutine löschen</i>		16 + n <sup>2</sup> + Δ, R, p, -, Gsp	22 + t <sup>2</sup> + Δ, R, p, +, Wkr		8 + n + Δ, IP, a, +, Gsp		Hypnotisieren	Hyp
Atomkerne umwandeln	Umw	<i>Charisma erhöhen</i> → s. <i>Attribut erhöhen</i>	Erinnerung löschen	Tau	Gefühle unterdrücken	Emp	24 + n <sup>2</sup> , 10m, p, +, Wkr	
18 + p + n <sup>2</sup> , 10m, p, -, Gsp		<i>Dämon beschwören</i> □ s. <i>Beschwören</i>	19 + t <sup>2</sup> , IP, p, #, Fok		13 + n, IP, a, +, Gsp		Illusion	Hal, Teil
Attribut erhöhen	Anp, Verw, Gei	<i>Dämon rufen</i> → s. <i>Willen rufen</i>	<i>Erschöpfung heilen</i> → s. <i>Auszehrung heilen</i>		<i>Gegend finden</i> → s. <i>Lokalisieren</i>		5 + 2*n + Δ, IP, a°, +°, Gsp	
12 + 3*n, R, a, +, Gsp		<i>Dämon unterwerfen</i> → s. <i>Willen unterwerfen</i>	Erschöpfung lindern	Reg, Ein	<i>Gegenhypnose</i> → s. <i>Bann brechen</i>		Impression	Mes
Auflösung	Zer	<i>Dämonen austreiben</i> → s. <i>Austreibung</i>	5 + n + 2*r, m, p, +, Gsp		<i>Geist unterwerfen</i> → s. <i>Willen unterwerfen</i>		12 + Δ, IP, p, -, Fok	
30 + r <sup>2</sup> + w <sup>2</sup> , R, a, +, Gsp		<i>Dämonen bannen</i> □ s. <i>Austreibung</i>	Erstarren	Käl, Über	<i>Geister austreiben</i> → s. <i>Austreibung</i>		<i>In die Vergangenheit reisen</i> → s. <i>Zeitreise</i>	
Aura verbergen	Gei	Dämonen erkennen	16 + 3*e + 20*m <sup>3</sup> , IP, a, -, Gsp		<i>Geister bannen</i> → s. <i>Austreibung</i>		<i>In die Zukunft reisen</i> → s. <i>Zeitreise</i>	
12 + Δ, m, a, -, Gsp		18 + r <sup>2</sup> , IP, p, +, Dim	Fäulnis	Zer	Geister beschwören	Welt, Gei	<i>Infektion aufhalten</i> → s. <i>Körper stabilisieren</i>	
Aushorchen	Hyp	Dämpfungsfeld	18 + w <sup>2</sup> , IP, a, +, Gsp		10 + n, 10m, f, +, Wkr		<i>Infektion heilen</i> → s. <i>Gift neutralisieren</i>	
18 + t <sup>2</sup> , m, a, +, Gsp		24 + n <sup>2</sup> , IP, a, -, Gsp	<i>Farbe verblassen lassen</i> → s. <i>Bleiche</i>		<i>Geister rufen</i> → s. <i>Willen rufen</i>		<i>Infrarotsicht</i> → s. <i>Zusätzlicher Sinn</i>	
Aussehen ändern	Anp, Verw	Diagnose	Fenster	Kor	Geister sehen	Mes	Inkarnation senden	Kom
15 + n, m, a, +, Gsp		15 + n + 2*r, IP, a, -, Gsp	23 + m <sup>2</sup> + Δ, IP, a, -, Gsp°		16, IP, a, -, Dim		11 + n <sup>2</sup> , m, p, +, Gsp	
Austreibung	Kor, Dir, Gei, Bin	Dichte verändern	Fertigkeit kopieren	Tau	<i>Geräusch-Illusion</i> → s. <i>Illusion</i>		<i>Intellekt erhöhen</i> → s. <i>Attribut erhöhen</i>	
n, ½h, p, +, Dim		12 + 2*e + n <sup>2</sup> , R, a, -, Gsp	15 + n <sup>2</sup> /2, IP, a, +, Gsp		<i>Geruch erzeugen</i> → s. <i>Illusion</i>		<i>Ionisationspunkt verringern</i> → s. <i>Licht</i>	
Auswirkungen heilen	Reg, Ein	Dimensionen falten	Fertigkeit löschen	Tau	Geschlecht wechseln	Anp, Verw	Kälteschild	Hit
14 + t <sup>2</sup> + 2*r + Δ, m, p, +, Gsp		40, W, p, -, Dim	12 + 2*n + t <sup>2</sup> + Δ, R, f, #, Wkr		17, m, a, #, Gsp		10 + n <sup>2</sup> /2, IP, a, +, Gsp	
Auszehrung heilen	Reg, Ein	<i>Donner</i> → s. <i>Knall</i>	Feuerball	Hit	<i>Geschicklichkeit erhöhen</i> → s. <i>Attribut erhöhen</i>		Klauenhände	Anp, Verw
15 + n + 2*r, m, p, +, Gsp		<i>Duftwolke</i> → s. <i>Olfaktorische Illusion</i>	17 + w <sup>2</sup> + r <sup>2</sup> , IP, p, +, Gsp		<i>Geschmack erzeugen</i> → s. <i>Illusion</i>		16 + Δ, IP, a, +, Gsp	
Bann brechen	Hyp, Flu, Verw, Ein, Bin	Dunkelheit	<i>Feuerfläche</i> → s. <i>Oberfläche ändern</i>		<i>Gesicht verändern</i> → s. <i>Aussehen verändern</i>		Klebehände	Anp, Verw
5 + n, m, p, -, Wkr		10 + 5*n, IP, a, -, Gsp	Fieber	Err	<i>Gestaltwandel</i> → s. <i>Verwandeln</i>		17, IP, a, +, Gsp	
Bannkreis	Bin	<i>Durst heilen</i> → s. <i>Auszehrung heilen</i>	12 + n <sup>2</sup> , IP, p, +, Fok		Gift erkennen	Reg, Mik, Gift	Kletterhilfe	For
25 - n, m, p, +, Dim		Ebene wechseln	Flammenstrahl	Hit	<i>Gift heilen</i> → s. <i>Auszehrung heilen</i>		15 + n <sup>2</sup> , R, p, -, Gsp	
Beeinflussen	Hyp	25 + n <sup>2</sup> , m, p, +, Dim	15 + w <sup>2</sup> , IP, p, +, Fok		<i>Gift hemmen</i> → s. <i>Körper stabilisieren</i>		Knall	Welt, Hal, Imp
24, R, a, +, Gsp		<i>Eisfläche</i> → s. <i>Oberfläche ändern</i>	Fliegen	Bew, Kin	Gift neutralisieren	Reg, Gift	12 + w <sup>2</sup> , IP, p, +, Fok	
Befehle erteilen	Beh	Eisstrahl	17 + p/5, IP, a, +, Wkr		15 + n <sup>2</sup> + t <sup>2</sup> + 2*r, R, p, +, Gsp		Körper stabilisieren	Reg, Gift
15 + 3*n + Δ, IP, p, +, Fok		15 + w <sup>2</sup> , IP, p, +, Fok	Flimmern	Tra, Bew, Kor	Glück	Sel, Flu	17 + n + 2*r, R, a, +, Gsp	
Beobachter	Sub, Mik	Elektromagnetischer Puls	15 + n <sup>2</sup> , m, a, +, Dim		12 + 3*n <sup>2</sup> , IP, f, +, Fok		Körper tauschen	Tau
6 + r <sup>2</sup> + Δ, IP, a, -, Wkr		16 + r <sup>2</sup> + w <sup>2</sup> , IP, p, -, Fok	<i>Fluch aufheben</i> → s. <i>Bann brechen</i>		<i>Golem bannen</i> → s. <i>Subroutine löschen</i>		20, ½h, f, #, Wkr	
		Elektronik reparieren / verändern	Formen erkennen	Mak	<i>Golem schaffen</i> → s. <i>Objekt beleben</i>		Kondensieren	Über
		18 + n <sup>2</sup> , R, a, -, Gsp	13 + n + Δ, IP, a, -, Gsp		Gravitationsfeld	Feld	16 + 3*e + 2*m <sup>3</sup> , IP, a, -, Gsp	
		Elektronik steuern			18 + n <sup>2</sup> + r, IP, a, -, Gsp		<i>Konstitution erhöhen</i> → s. <i>Attribut erhöhen</i>	
		14, IP, a, -, Gsp					<i>Kontrolle brechen</i> → s. <i>Bann brechen</i>	

## Almanach gängiger Zaubersprüche

Konzentration stören	Kin, Imp, Emp, Beh	Monsterwelle	Welt	Realitätsverlust	Hal	Teleportation	Bew, Kor	Warzen	Flu
12 + n <sup>2</sup> + Δ, IP, p, +, Fok		12 + 3*e <sup>2</sup> , m, p, -, Fok		30, IP, a, +, Gsp		14 + r <sup>2</sup> + Δ, IP, p, +, Fok <sup>o</sup>		10, IP, f, +, Fok	
Kraft übertragen	Bin	<i>Morsche Knochen, schlaffes Fleisch</i> → s. Fäulnis		<i>Reflexe erhöhen</i> → s. Attribut erhöhen		Temperatur erhöhen	Hit	Wasseratem	Anp, Verw
10 + n <sup>2</sup> /2, IP, f, +, Wkr		<i>Naturgeist beschwören</i> → s. Geister beschwören		<i>Ruck</i> → s. Konzentration stören		10 + r + n, R, a, -, Gsp		16, R, a, +, Gsp	
Krampf	Err	<i>Naturgeist rufen</i> → s. Willen rufen		<i>Rückverwandlung</i> → s. Bann brechen		Temperatur senken	Käl	<i>Wasserfläche</i> → s. Oberfläche ändern	
12 + n <sup>2</sup> , IP, p, +, Fok		Oberfläche ändern	Hit, Käl, Über, Bew, Teil	Rüstungsschutz	Umw, Anp, Verw	10 + r + n, R, a, -, Gsp		<i>Wasser zu Wein</i> → s. Atomkerne umwandeln	
Krankheit heilen	Reg, Gift	10 + 2*m <sup>2</sup> , IP, a, -, Gsp		Schaum erzeugen	10 + n <sup>2</sup> /2, IP, a, +, Gsp	<i>Textur ändern</i> → s. Oberfläche ändern		Watte	Hal, Ang
30 + 2*n <sup>2</sup> , 17h, p, +, Gsp		Objekt beleben	Gei, Sub	<i>Schlamm erzeugen</i> → s. Elemente mischen		Tiere rufen	Leb	10 + w <sup>2</sup> , IP, a, +, Gsp	
<i>Krankheit hemmen</i> → s. Körper stabilisieren		15 + n, m, f, - <sup>o</sup> , Wkr		<i>Schmelzpunkt erhöhen</i> → s. Elemente mischen		12, IP, p, +, Fok		Weg verkürzen	Bew, Kor
Lähmen	Kin, Ang, Beh	Objekt entzünden	Hit	<i>Schmelzpunkt verringern</i> → s. Verflüssigen		Tierfreundschaft	Leb	15 + n <sup>2</sup> + r <sup>2</sup> , IP, a, -, Dim	
27 + Δ, IP, a,		15 + n <sup>2</sup> , IP, p, -, Fok		Schmerzen	Zer	22 + Δ, 10m, p <sup>o</sup> , +, Gsp		Wetterkontrolle	Welt
Leben spüren	Mes	<i>Objekt finden</i> → s. Lokalisieren		Schnittwunden heilen	Reg, Wund	<i>Tiergestalt</i> → s. Verwandeln		14 + 2*n <sup>2</sup> , m, a, -, Gsp	
14, IP, a, -, Gsp		Objekt herbei zaubern	Tra	15 + n <sup>2</sup> , IP, a, +, Gsp		Tierkontrolle	Beh, Leb	Willen rufen	Gei, Kom
<i>Lebewesen durchleuchten</i> → s. Diagnose		10 + 2*e + n <sup>2</sup> , IP, a, -, Dim		Schockstrahl	Imp	Tiersprache	Vers, Sel, Leb	14 + n + 2*t, IP, f, +, Dim	
Levitation	Kin	Objekt kopieren	Tra	13 + w <sup>2</sup> , IP, p, +, Fok		19 + 2*e + Δ, IP, a, +, Gsp		Willen spüren	Mes, Emp
12 + p/10 + Δ, IP, a, +, Gsp		15 + 2*e + n <sup>2</sup> , m, p <sup>o</sup> , -, Gsp <sup>o</sup>		Schockwelle	Imp	14 + 3*n, IP, a, -, Gsp		16, IP, a, -, Wkr	
Licht	Feld, Leb, Welt, Umw, Hit, Über	<i>Objekt löschen</i> → s. Erstarren		Schrift verstehen	Vers	<i>Tote beschwören</i> → s. Geister beschwören		Willen unterwerfen	Beh
6 + 2*u + 5*n, IP <sup>o</sup> , a, -, Gsp		Objekt reparieren	Zeit, Tra	12 + 2*n <sup>2</sup> , IP, a, -, Gsp		18 + t <sup>2</sup> , m, p, #, Dim		<i>Wind erzeugen</i> → s. Strömung erzeugen	
Liebeszauber	Hyp, Emp	15 + t <sup>2</sup> + 5*r <sup>2</sup> , IP, p, -, Dim		<i>Schutzschild</i> → s. Objekt ablenken		<i>Überlagerung</i> → s. Teleportation		Wind rufen	Welt
28 + Δ, 1/2h, p, +, Wkr <sup>o</sup>		<i>Objekt vergrößern</i> → s. Masse verändern		<i>Schweben</i> → s. Levitation		Übernehmen	Tau	10 + n <sup>2</sup> , R, a, -, Gsp	
Lokalisieren	Mak	<i>Objekt verkleinern</i> → s. Masse verändern		<i>Schutzsphäre</i> → s. Dämpfungsfeld		30, IP, a, #, Gsp		<i>Wolke erzeugen</i> → s. Elemente mischen	
10, IP, p, -, Fok		Objekt verschwinden lassen	Tra	<i>Seele binden</i> → s. Objekt beleben		Unfruchtbarkeit	Anp, Flu	Zauberabwehr	Sub
Lupe	Mik	Objekt verstärken	Umw	Seelenreise	Sel, Mak, Gei	18 + n <sup>2</sup> , m, f, +, Fok		10 + n/2, IP, p, -, Fok	
10 + 2*e, IP, a, -, Gsp		16 + n, IP, p, -, Gsp		20, 10m, a, -, Dim		Unsichtbarkeit	Teil	<i>Zauber bannen</i> → s. Subroutine löschen	
Magie erkennen	Mes	Objekt zerbrechen	For	Seil lösen	Zer	18 + r <sup>2</sup> + Δ, R, a, -, Gsp		Zauberreflexion	Sub
18, IP, a, -, Gsp		10 + w <sup>2</sup> , IP, p, -, Fok		<i>Siedepunkt erhöhen</i> → s. Kondensieren		<i>Verankerung lösen</i> → s. Subroutine löschen		10 + n, IP, p, +, Fok	
Magische Hand	Kin	Objekte ablenken	Dir, Imp, Kin	<i>Siedepunkt verringern</i> → s. Verdampfen		Verbrennungen heilen	Reg, Wund	Zauber verankern	Sub
14 + n + Δ, IP, a, -, Gsp		16 + r <sup>2</sup> + n <sup>2</sup> + 2*e + Δ <sup>o</sup> , IP, a, -, Gsp		Sinn erhöhen	Sel, Mes	15 + 2*n + 2*r, m, p, +, Gsp		5 + n/3, R, f, -, Wkr	
Magnetfeld	Feld	Objekte schleudern	Dir, Imp, Kin	Sprache verstehen	Vers	Verdampfen	Über	Zeitgefühl	Zeit, Mes
15 + e + Δ, IP, a, -, Gsp		15 + n <sup>2</sup> + p, IP, a, -, Fok		12 + 2*n <sup>2</sup> , a, -, Gsp		16 + 2*e + 20*m <sup>3</sup> , IP, a, -, Gsp		14, IP, a, -, Gsp	
Manifestieren	Ang	<i>Olfaktorische Illusion</i> → s. Illusion		<i>Spruch verstehen</i> → s. Artefakt verstehen		Verflüssigen	Über	Zeitlupe	Mik
5 + n/3, IP, p, +, Dim		<i>Ort finden</i> → s. Lokalisieren		<i>Staubwolke erzeugen</i> → s. Elemente mischen		16 + 2*e + 20*m <sup>3</sup> , IP, a, -, Gsp		10 + 3*e, IP, a, -, Gsp	
<i>Marionette schaffen</i> → s. Objekt beleben		Panik	Err, Emp	Stille	Bew, Feld	<i>Vergangenheit sehen</i> → s. Zukunft sehen		Zeitreise	Sel, Zeit
Markieren	Sub	18 + n <sup>2</sup> , IP, a, +, Gsp		Strömung erzeugen	Dir	<i>Vergrößerung</i> → s. Zoom oder Lupe		25 + t <sup>2</sup> + n <sup>2</sup> , 1/2h, p, +, Dim	
8, IP, f, -, Wkr		<i>Pech</i> → s. Glück		15 + w <sup>2</sup> , IP, a, -, Gsp		Verjüngen	Zeit, Flu, Leb, Ein	Zeit verlangsamen	Zeit
Maschine überhitzen	Err	<i>Person beschwören</i> → s. Beschwören		<i>Strömung steuern</i>	Welt	25 + t <sup>2</sup> , 1/2h, p, +, Dim		17 + n <sup>2</sup> + r <sup>2</sup> , IP, a, +, Gsp	
10 + n <sup>2</sup> + 2*e, IP, p, -, Fok		<i>Person finden</i> → s. Lokalisieren		18 - e + n, m, a, -, Gsp		Verlangsamen	Kin	<i>Zombie bannen</i> → s. Subroutine löschen	
Masse verändern	Tra	Pflanzenkontrolle	Leb	<i>Stupsen</i> → s. Konzentration stören		12 + n/2, IP, a, +, Gsp		<i>Zombie schaffen</i> → s. Objekt beleben	
17 + 2*e + n <sup>2</sup> , R, a, -, Dim		12 + r/3 + n, IP, a, -, Gsp		Subroutine löschen	Sub, Bin	Verletzen	Zer	Zoom	Mak
Maßgefühl	Mik	Pflanzenwachstum	Leb	5 + n, m <sup>o</sup> , p, -, Wkr		16 + w <sup>2</sup> , IP, p, +, Fok		15 + n, IP, a, -, Gsp	
14, IP, a, -, Gsp		10 + r + n <sup>2</sup> + e, R, a, -, Gsp		<i>Sucherauge</i> → s. Hellsicht		Verstand stabilisieren	Ein, Bin	Zukunft sehen	Zeit
Materialermüdung	Zer	<i>Physischen Widerstand erzeugen</i> → s. Wand		Supraleiter zerstören	Über	15 + n <sup>2</sup> , m, p, #, Wkr		26 + t <sup>2</sup> + Δ, m, a, -, Dim	
14 + w <sup>2</sup> , IP, p, -, Fok		Portal	Kor	Supraleitung	Über	Verwandeln	Anp, Verw	Zusätzlicher Sinn	Sel, Mes
Materievolumen erzeugen	Tra	30 + m <sup>2</sup> + Δ, 10m, f, -, Gsp		16 + 3*e + 20*m <sup>3</sup> , IP, a, -, Gsp		18 + 2*e + 2*r + Δ, m, a, +, Gsp		15 + 2*n, IP, a, -, Gsp	
15 + e + d/2 + 20*m <sup>3</sup> , IP, a, -, Dim		Quetschungen heilen	Reg, Wund	<i>Tast-Illusion</i> → s. Wand oder Illusion		<i>Vision</i> → s. Zukunft sehen			
Materiewalze	For	12 + n + 2*r, m, p, +, Gsp		<i>Taubheit</i> → s. Knall oder Watte		Waffe schärfen	For		
13 + w <sup>2</sup> + 4*m + n/3 + Δ, IP, p, -, Fok		Ramme	Feld			12 + n <sup>2</sup> , IP, p, -, Fok			
Materiewerfer	Tra	18 + w <sup>2</sup> , IP, p, +, Fok				<i>Waffe stumpf machen</i> → s. Entgraten			
25 + w <sup>2</sup> , IP, f, +, Fok		Raumgefühl	Mak			Wahrscheinlichkeit verändern	Flu, Zeit		
Mikrofinger	Kin	14, IP, a, -, Gsp				18 + e, IP, p, -, Fok			
15 + 2*e, IP, a, -, Gsp		Realitätsveränderung	Zeit			<i>Wahrsagen</i> → s. Zukunft sehen			
Mit Bäumen reden	Leb	18 + t <sup>2</sup> , IP, p, -, Dim				Wand	Feld		
11, m, a, -, Gsp						9 + e + m <sup>2</sup> , IP, a, -, Gsp			



## Übliche Cyberware

System	a/p	Unv	Anp	Max	Zeit	TL	Eh	Preis
<b>Augenersatz</b>								
Augen können durch „Cyberaugen“ ersetzt werden. Augen können einzeln ersetzt werden, in dem Fall ist die tatsächliche Sehkraft der Mittelwert des Cyberauges und des natürlichen Wertes. Die Werte Unv und der Preis werden dann auf 60% gesetzt. Einige der unten aufgeführten Zusatzfunktionen können auch bei natürlichen Augen implantiert werden (mit „Linse“ gekennzeichnet), manche sind nur in Cyberaugen einbaubar. Alle eingebauten Zusatzfunktionen eines Cyberauges (mit „Einbau“ gekennzeichnet) haben einen Unverträglichkeitswert von null.								
Augenersatz	p	3	100%	100%	-	s.u.	4	s.u.
• Sehkraft 10 (+1k CR pro Punkt bis 15)	-	-	-	-	-	8	-	20k €
• Sehkraft 15 (+2k CR pro Punkt bis 20)	-	-	-	-	-	8,5	-	25k €
• Sehkraft 20 (+5k CR pro Punkt bis 25)	-	-	-	-	-	9	-	35k €
Augendisplay (Einbau) (beide Augen)	p	0	100%	100%	-	9	4	15k €
Augendisplay (Linse) (beide Augen)	p	1	100%	100%	-	9	4	15k €
<i>Beschreibung:</i> Das Augendisplay wird auf jeden Fall für Zielvorrichtungen benötigt. Sollte ein interner Speicher vorhanden sein, können Einblendungen vorgenommen werden.								
Augenkamera (Einbau) (beide Augen)	a	0	60%	100%	1 KR	9	6	30k €
Augenkamera (Linse) (beide Augen)	a	0	50%	100%	1 KR	9	6	25k €
<i>Beschreibung:</i> Die Augenkamera kann von jedem Bild, welches der Charakter sieht, eine digitale Kopie machen. Diese Kopie wird im internen Speicher abgelegt. Es existieren Versionen, die bis zu 10 Bilder in einem kontaktlin-senähnlichen Speicherbaustein abspeichern, der entnommen werden kann. Ein derartiger Speicherbaustein kostet 1000 €.								
Blitzkompensator (Einbau) (beide Augen)	a	0	100-SEH %	-	-	9	8	10k €
<i>Beschreibung:</i> Der Blitzkompensator kann nur als Einbau in ein Cyberauge realisiert werden. Scheitert der Anpassungswurf, ist der Benutzer geblendet und es kann passieren, dass das Cyberauge durchbrennt. Dies ist abhängig von der eingebauten Sehkraft und ob eine Lichtverstärkung arbeitet. Es wird ein w% (SEH) durchgeführt, der Wert SEH wird verdoppelt, wenn eine Lichtverstärkung aktiviert war. Gelingt der Wurf, sind die Cyberaugen bis zu einer Reparatur unbrauchbar.								
Infrarotsicht (Einbau) (beide Augen)	a	0	50%	100%	2 KR	9	4	10k €
Infrarotsicht (Linse) (beide Augen)	a	1	95%	95%	2 KR	8,5	6	20k €
Lichtverstärker (Einbau) (beide Augen)	a	0	60%	100%	2 KR	9	4	5k €
Lichtverstärker (Linse) (beide Augen)	a	0,5	95%	95%	2 KR	8,5	6	10k €
Vergrößerung x2 (Einbau) (beide Augen)	a	0	50%	100%	2 KR	9,5	10	34k €
• Upgrade: pro Zusatz-Zoomfaktor (max. 10)	-	-	-	-	-	-	-	2k €

### Ohrersatz

Ohren dürfen einzeln ersetzt werden. Das HRV des Charakters entspricht bei einem Cyberohr dem Mittelwert aus normalem HRV und der Stufe des Ohrs. Der Einbau von Erweiterungen setzt ein Cyberohr voraus.

Ohrersatz	p	2	100%	100%	-	s.u.	6	s.u.
• HRV 10 (+2k CR pro Punkt bis 15)	-	-	-	-	-	7,5	-	30k €
• HRV 15 (+5k CR pro Punkt bis 20)	-	-	-	-	-	9	-	40k €
Dämpfer (Einbau) (ein Ohr)	a	0	100-HRV %	-	-	10	8	20k €
<i>Beschreibung:</i> Schaltet extrem laute oder schrille Geräusche, die eine Gefahr für die Gesundheit darstellen könnten, ab oder dämpft sie.								
Frequenzbereich (Einbau) (ein Ohr)	p	0	100%	100%	-	9,5	6	15k €
<i>Beschreibung:</i> Erweitert das Hörspektrum erheblich nach oben und unten. Eine sinnvolle Zusatzeinrichtung ist ein Dämpfer.								
Recorder (internes Netz) (ein Ohr)	a	1	50%	100%	1 KR	9,5	6	30k €
Recorder (Speicherchip) (ein Ohr)	a	0	50%	100%	1 KR	9,5	6	20k €
<i>Beschreibung:</i> Die Recorderfunktion benötigt entweder eine Schaltung zum internen Speicher oder einen Speicherchip, der 1000 € kostet und 10 Minuten Aufnahmekapazität besitzt (auch ohne Datenbuchse nutzbar).								
Richtmikrofon (Einbau) (ein Ohr)	a	0	40%	95%	4 KR	10	12	40k €



System	a/p	Unv	Anp	Max	Zeit	TL	eh	Preis
<b>Funk</b>								
Interner Funk (nicht oder sehr schwer von außen hörbar) benötigt ein Kehlkopfmikrofon und einen Knopf im Ohr oder ein Cyberohr.								
Funkanlage	p	1	100%	100%	-	9	10	50k €
Kehlkopfmikrofon	a	2	50%	100%	2 KR	9	8	20k €

### Datenbuchsen

Die Verbindung zur Außenwelt. Eine Datenbuchse ist notwendig für Computerhacker und Charaktere mit Fahrzeugsteuerung. Über sie können Standardanschlüsse aller Art benutzt oder genormte Chips (Datenträger) genutzt werden. Es gibt Einfach- und Mehrfachdatenbuchsen. Ein Charakter, der mehrere Systeme gleichzeitig über Datenbuchsen ansprechen will, benötigt entweder unabhängige Einzelbuchsen oder eine Mehrfachbuchse mit angeschlossenem Datenverarbeiter. Bei Drei- oder Fünffachdatenbuchsen kann ohne den Anschluss eines Datenverarbeiters immer nur ein Port genutzt werden. Zum Wechseln auf einen neuen Port muss die Datenbuchse umgeschaltet werden. Beim Umschalten wird der w% (ANP) durchgeführt. Mit einem Datenverarbeiter liegt der Anpassungswert automatisch auf 100%. Ein Datenverarbeiter kann Signale, die von einer oder Mehrfachdatenbuchsen ankommen, „richtig“ verteilen. Die Stufe des Datenverarbeiters gibt erstens an, wie viele gleichzeitig ankommende Signale verarbeitet werden können und zweitens die Maximalstufe für Fertigkeitenchips (FC).

Datenbuchse 1	p	0,5	100%	100%	-	8	0	5k €
Datenbuchse 3	a	1	60%	100%	4 KR	9	0	20k €
Datenbuchse 5	a	1,5	50%	100%	5 KR	9,5	4	40k €
Datenverarbeiter (Stufe 1)	p	1	100%	100%	-	9,5	14	40k €
• Upgrade: pro Stufenerhöhung (Max. TL/2)	-	-	-	-	-	-	-	20k €

### Interner Speicher

Dieser Speicher wird in den Kopf eingebaut. Der Charakter hat darauf Zugriff wie auf sein Gedächtnis. Sinnvoll ist ein eingebauter Speicher aber nur in Verbindung mit einer Datenbuchse, einem Datenverarbeiter und einem Augendisplay. Beispielsweise können Daten, die von einer Augenkamera gespeichert wurden, auf einen normalen Computer übertragen werden. Außerdem sind Daten des internen Speichers auf einem Augendisplay einblendbar. Interner Speicher kann nur in 100 SE (Speichereinheiten) Blöcken eingebaut werden. Je mehr Blöcke eingebaut werden, desto größer wird der Preis und der Unverträglichkeitswert, da die Adressierung der Blöcke aufwendigere Schaltungen notwendig macht.

Interner Speicher (10 TB)	p	2	100%	100%	-	8	6	20k €
• Upgrade: Je weitere 10 TB (max. 50 TB)	-	0,5	-	-	-	-	-	5k €

### Zielvorrichtungen

Eine Möglichkeit, die Zielerfassung zu verbessern. Es handelt sich um komplexe Systeme, die das Auge und die Hand, welche die Waffe führt, miteinander koppeln. Es ist nicht möglich, sich mehrere Zielvorrichtungen einbauen zu lassen. Alle Zielvorrichtungen benötigen zur korrekten Funktion ein Augendisplay und sind anmeldungspflichtig. Die Zielanzeige zeigt auf der Netzhaut an, wohin die Waffe gerade gerichtet ist. Bringt auf jeden Fernwaffenangriffswurf +1. Der Zielerfasser richtet die Waffe automatisch auf das gewünschte Ziel ein. Bringt auf jeden Angriffswurf +2. Bei der Verwendung von automatischen Waffen verfällt der Vorteil nach dem ersten Schuss. Der Zielkoordinator arbeitet genau wie der Zielerfasser. Nach einer KR hat er ein gewünschtes Ziel „gespeichert“. Der Charakter erhält +3 auf alle Angriffswürfe und sämtliche Modifikationen aufgrund der Bewegungen des Ziels werden halbiert. Dieser Vorteil hält so lange an, bis sich das Ziel aus dem Blickfeld des Schützen entfernt, auch bei automatischem Feuer.

Zielanzeige	a	1	50%	100%	1 KR	9,5	14	15k €
Zielerfasser	a	3	50%	100%	2 KR	10	15	35k €
Zielkoordinator	a	3	50%	100%	2 KR	10	18	70k €
Schussblockade	a	0	40%	95%	-	9,5	14	15k €

*Beschreibung:* Die Schussblockade arbeitet nur in Verbindung mit einer der obigen Zielvorrichtungen. Eine Software überprüft, ob ein Ziel anvisiert ist. Ist dies nicht der Fall, löst sich auch kein Schuss. Wichtig bei automatischen Waffen, um befreundete Kampfteilnehmer „auszublenken“. Manchmal auch nützlich, wenn die Munition knapp ist.

## Übliche Cyberware

System	a/p	Unv	Anp	Max	Zeit	TL	Eh	Preis
<b>Armcomputer</b>								
Der neueste Schrei ist der portable Computer im Arm. Armcomputer haben einen niedrigeren Unverträglichkeitswert, wenn sie nicht mit dem internen Speicher gekoppelt werden. Display und Bedienelemente des Computers sind normalerweise nicht verdeckt. Ein Standard-Armcomputer verfügt über 10 Terabyte Speicher (TB) und einen Prozessor der Stufe 2.								
Armcomputer	p	0,5	100%	100%	-	9	12	50k €
Armcomputer (internes Netz)	p	2	100%	100%	-	9	12	120k €
• Upgrade: Displayabdeckung (fleischfarben)	-	-	-	-	-	-	-	5k €
• Upgrade: pro 10 TB (Max: 100 TB)	-	-	-	-	-	-	-	2k €
• Upgrade: pro extra Prozessorstufe (Max. TL/2)	-	-	-	-	-	-	-	20k €
• Upgrade: Sonderanschlüsse für Cyberdeck	-	-	-	-	-	-	-	20k €

### Künstliche Gliedmaße

Alle Gliedmaßen können bei Verlust durch Cyberware ersetzt werden. Der Anpassungswurf wird nur bei extremen Bedingungen verlangt (ein Charakter, der sich beispielsweise mit einer Hand festhält) und führt bei Misslingen zum Versagen der Cyberware. In die meisten Cybergliedmaßen können Zusatzfunktionen eingebaut werden, deren Unverträglichkeitswert dadurch sinkt. Alle Cybergliedmaße haben einen Rüstungsschutz von 5.

Cyberarm	a	3	40%	90%	-	9,5	10	140k €
<i>Beschreibung:</i> Andere Systeme, die in einen Cyberarm eingebaut werden (wie eine Cyberhand, Nahkampfwaffen, Armcomputer, Zielerfasser und Zielkoordinator) kosten jeweils einen Punkt weniger Unv.								
Cyberhand	a	3	40%	90%	-	9	8	60k €
Cyberbein	a	4	50%	90%	-	8	4	80k €
Cyberorgan (Herz, Leber, Niere, ...)	a	2	60%	100%	-	7,5	6	50k €

### Nahkampfwaffen

Schnell, tödlich, effektiv und leicht zu verbergen sind eingebaute Waffen. Sie werden normalerweise in die Hände bzw. den Unterarm eingebaut und bei Bedarf ausgefahren. Diese Waffen sind illegal. Nagelmesser werden aus den Fingerkuppen ausgefahren. Sie machen 2w-2 (2 cm) bzw. 2w+1 (5 cm) Schaden. Eine Unterarmklinge (10 cm) kann wahlweise über oder unter der Hand ausgefahren werden. Sie macht 3w-3 Schaden.

Nagelmesser 2 cm	a	1	80%	100%	2 KR	9	18	15k €
Nagelmesser 5 cm	a	2	60%	95%	3 KR	9,5	20	25k €
Unterarmklinge	a	3	50%	90%	4 KR	10	22	50k €

### Muskellersatz

Künstliche Muskeln, verstärkt durch synthetische Muskelstränge und biochemisch aufgebessert, sind das Beste, was sich ein professioneller Cyberpunk oder Killer einbauen lassen kann. Muskellersatz gibt es von Stufe 2 bis Stufe 5 (Stufe 1 ist Kinderkram). Die Stufe wird auf die Stärke selbst und zusätzlich auf Skr, Hkr und Ksp addiert, wodurch auch die Beweglichkeit, Initiative und Schnelligkeit steigen. Alle künstlichen Muskeln sind permanent wirksam.

Muskellersatz 2	p	2	100%	100%	-	9	8	50k €
Muskellersatz 3	p	4	100%	100%	-	9,5	9	70k €
Muskellersatz 4	p	6	100%	100%	-	10	10	100k €
Muskellersatz 5	p	8	100%	100%	-	10	12	150k €

### Reflexverstärker

Durch Nervenbehandlung und biochemische Aufbereitung kann die Reaktion eines Lebewesens verbessert werden. Reflexverstärker existieren in drei Stufen und wirken genau wie natürliche gute Reflexe. Hat ein Charakter beides, gilt Folgendes: bis 3 addieren sich einfach die Stufen. Darüber werden wieder 3 abgezogen, dafür darf der Charakter die Initiative mit 2w durchführen, von denen immer der höhere zählt. Reflexverstärker existieren in zwei Varianten: die teuren Permanenten und die etwas billigeren Aktivierbaren. Letztere sind eine Minute (12 KR) lang aktiv.

Reflexverstärker 1 (aktivierbar)	a	2	60%	95%	2 KR	9	8	10k €
Reflexverstärker 2 (aktivierbar)	a	4	50%	95%	2 KR	9,5	9	20k €
Reflexverstärker 1 (permanent)	p	3	100%	100%	-	9	10	30k €
Reflexverstärker 2 (permanent)	p	5	100%	100%	-	9,5	12	60k €
Reflexverstärker 3 (permanent)	p	8	100%	100%	-	10	14	100k €

System	a/p	Unv	Anp	Max	Zeit	TL	Eh	Preis
<b>Blutfilter</b>								
Es existieren zahlreiche Filtersysteme, die Gift- oder Fremdstoffe aus lebenswichtigen Organen oder Kreisläufen herausfiltern. Filtersysteme sind zwar prinzipiell permanent vorhanden, gelten aber als aktivierbar, da sie nur bei Gefahr in Aktion treten.								
Blutfilter	a	3	50%	95%	-	9,5	8	50k €

### Bioware

Reflexverstärker 3	p	5	100%	100%	-	10	28	400k €
Muskellersatz 2	p	1	100%	100%	-	10	15	200k €
Muskellersatz 5	p	5	100%	100%	-	10	30	600k €
Armersatz	p	1	100%	100%	-	10	25	200k €
Handersatz	p	1	100%	100%	-	10	25	150k €
Beinersatz	p	2	100%	100%	-	10	22	200k €
Organersatz (Herz, Leber, Niere, ...)	p	0,5	100%	100%	-	10	18	120k €
Augenersatz (SEH 20)	p	1	100%	100%	-	10	22	150k €
Ohrenersatz (HRV 20)	p	1	100%	100%	-	10	25	200k €
Panzerung, Rumpf (RS 5)	p	6	100%	100%	-	10,5	99	500k €
Panzerung, Gliedmaße (RS 5)	p	3	100%	100%	-	10,5	99	400k €

*Beschreibung:* Panzerung ist eines der schwierigsten Biosysteme. Der Körper stößt derartiges Hautgewebe ab oder die Rüstung ist so schwer, dass sie die Beweglichkeit drastisch senkt. Auch die Hautatmung wird behindert. Die obige Rüstung ist eine eher theoretische Panzerung ohne ausreichende Erprobung (man beachte die Erhältlichkeit). Der Rüstungsschutz beträgt 5.

### Fahrzeugsteuerung

Ein Implantat, das es ermöglicht, durch direkten neuronalen Kontakt Fahrzeuge aller Art zu steuern. Über eine Datenbuchse stößt sich der „Reiter“ in das Fahrzeug ein, welches hierfür über besondere Steuereinrichtungen verfügen muss. Alle Fahrzeugsteuerungen sind aktivierbar. Eine Fahrzeugsteuerung arbeitet bei einem eingestöpselten Reiter wie ein Reflexverstärker gleicher Stufe. Zur Bestimmung der Initiative wird die bessere CW (sofern mehrere vorhanden) benutzt. Außerdem erhält der Reiter die doppelte Stufe seiner Fahrzeugsteuerung auf jeden seiner Fahrzeugwürfe, vorausgesetzt, er beherrscht die Fahrzeugfertigkeit mindestens auf gleicher Höhe.

Fahrzeugsteuerung 1	a	3	50%	100%	12 KR	9	6	30k €
Fahrzeugsteuerung 2	a	5	50%	100%	12 KR	10	10	60k €
Fahrzeugsteuerung 3	a	8	50%	100%	12 KR	10,5	14	100k €

### Fertigkeitenleitungen

Mit Hilfe von sogenannten Fertigkeitenchips (FC) sind Fertigkeiten (nur Spezialisierungen) beherrschbar, ohne sie erlernt zu haben. Um FC einsetzen zu können, werden eine Datenbuchse und ein Datenverarbeiter benötigt.

FC Sprache, Schrift, Kultur	a	0	100%	100%	2 KR	8	8	2k €
FC soziale Fertigkeit (*)	a	0	50%	100%	2 KR	10	15	8k €
FC geistige Fertigkeit (**)	a	0	60%	100%	2 KR	9,5	12	15k €

*Beschreibung:* Für die folgenden FC sind zusätzlich Fertigkeitenleitungen nötig, welche die ankommenden Signale in Reflexe und Bewegungen umsetzen. Der Aktivierungswurf wird beim Neueinsatz eines FC durchgeführt.

Fertigkeitenleitungen	a	6	30%	100%	12 KR	8,5	16	200k €
FC Waffenfertigkeit	a	0	80%	100%	2 KR	9	20	25k €
FC Fahrzeug, Handwerk, Medizin	a	0	90%	100%	2 KR	8,5	10	12k €
FC Heimlichkeit, waffenloser Kampf	a	0	70%	100%	2 KR	10	18	15k €
FC körperliche Fertigkeit (***)	a	0	70%	100%	2 KR	9,5	6	10k €

*Beschreibung:* Stufe n kostet n-mal den angegebenen Preis. Die maximale Stufe ist der Welt-TL. Die Erhältlichkeit steigt pro Stufe um zwei. Die Fertigkeiten Pilot, Milieu, Psi-Widerstand, Psionik sowie alle Psi-Fertigkeiten sind nicht in FC abbildbar.

\* außer Sprache, Kultur, Handwerk, Milieu oder Psi-Widerstand

\*\* außer Schrift, Medizin oder Psionik

\*\*\* außer Fahrzeug, Heimlichkeit, waffenloser Kampf oder Pilot

