Super Heroes
IN TIGHTS

SUPER HEROES IN TIGHTS

Danke an:
BarbQ-Devil (Häng Dich nicht am Cape auf!) / Roggy

Blizzard / Frank
Nowhere Boy / Florian
Iron Mac / Ben
The Paper / Kerstin

Gork (lass die Zunge drin!) / Flo

Maggie / Dom
Lightspeed, den furchtlosen Reporter / Michael
Matthew Barandon, Multi-Millionär (aus gutem Grund) / Nick

Virtual Man / Ernst
Tiger Lilly / Vanessa
Black Mamba / Jenny

Dieses Werk basiert auf ERPS (www.erps.de) von Ernst-Joachim Preussler.

This work is licensed under the Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike3.0 Germany License. To view a copy of this license, visit

http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/de/

Super Heroes in tights, Version 1.30 (Mai 2012)

GRUNDREGELN

Die ERPS Grundregeln gelten für jedes ERPS-System und beschreiben alle benötigten Materialien und möglichen Aktionen mit diesen Materialien.

1 Was ist Rollenspiel?

Das Prinzip eines Rollenspiels ist denkbar einfach: Eine Spielgruppe, bestehend aus einem Spielleiter und mehreren Spielern, trifft sich mehr oder weniger regelmäßig und erlebt mit Hilfe einer vorbereiteten Spielhandlung spannende Abenteuer. Die Aufgabe des Spielleiters ist es dabei, den Handlungsrahmen, die Hintergründe und die Spielwelt zu beschreiben bzw. festzulegen. Er ist daher vergleichbar mit einem Autor oder auch Regisseur, der mit den Spielern einen Film dreht, dessen Ablauf und Ende jedoch nicht festgelegt sind. Er übernimmt außerdem die Rollen aller nicht von Spielern besetzten Charaktere der Handlung, den sogenannten Nichtspielercharakteren. Der Spielleiter oder Meister wird dadurch aber nicht notwendigerweise zum Gegner der restlichen Spieler. Vielmehr muss er im Rahmen der gegebenen Regeln logisch auf die Aktionen der Spieler reagieren, da in einem Rollenspiel Situationen eintreten werden, die nicht eindeutig lösbar oder entscheidbar sind.
Die Spieler wiederum sind die Schauspieler und Hauptdarsteller der Geschichte. Sie verkörpern Figuren der jeweiligen Welt, die Charaktere, Abenteurer oder Helden genannt werden, und versuchen die Handlung zu einem möglichst guten Ende zu bringen. Dazu verfügen die Spieler nicht nur über ihren gesunden Menschenverstand, sondern besitzen durch ihre Charaktere abstrakte Werte wie Stärke oder Bildung, die ihre Eigenschaften in ein messbares System überführen. Zu Beginn der Spielhandlung werden die Charaktere mit Hilfe von Regelsystemen entworfen, um dann im Spiel ihre Fertigkeiten anzuwenden, zu verbessern und von ihrem Spieler mit Leben ausgefüllt zu werden. In der eigentlichen Spielhandlung können mit Hilfe der sogenannten Charakter- und Fertigkeitswerte und mit Würfeln der Erfolg einer Aktion bestimmt werden. Die Würfel simulieren dabei den Glücks- oder auch Zufallsfaktor, der wie im realen Leben nicht auszuschalten ist. Die Möglichkeiten des Rollenspiels sind unbegrenzt, da die Grenzen nur durch die Phantasie der Mitwirkenden definiert werden. Regelsysteme stellen dabei nur Hilfsmittel dar. Sie sollen das Spiel fördern und erleichtern, und sind nicht dazu da, wortgetreu und sklavisch eingehalten zu werden. Sie liefern meistens Material zu gewissen Szenarien und Spielwelten, von denen es ebenfalls unbegrenzt viele gibt.
Eine Spielwelt ist normalerweise eine phantastische, bizarre, zukünftige oder aus sonstigen Gründen interessante Welt. Meistens orientieren sich Spielwelten an literarischen oder filmischen Vorbildern, die Spaß und Abenteuer versprechen. Der häufigste Vertreter dürfte dabei die sogenannte Fantasy-Welt sein, die von Kämpfern, Zauberern, Drachen und anderen Kreaturen bevölkert wird. Doch auch Science Fiction, Horror, der wilde Westen oder Endzeitszenarios sind sehr beliebt. Unabhängig vom Hintergrund sollte jedoch immer der Spaß am Spielen und am Erleben von interessanten Abenteuern im Vordergrund stehen.

2 Material

Die Spieler benötigen Schreibutensilien (üblicherweise Bleistifte), einen Charakterbogen (zwei bis vier Seiten, Vorlagen zum ausdrucken oder kopieren sind vorhanden) und Würfel. Es ist sinnvoll, den Spielern Kopien der wichtigsten Tabellen und Grundregeln zur Verfügung zu stellen. Der Spielleiter sollte über Aufzeichnungen zum Abenteuer, das Regelwerk, die Tabellen und Würfel verfügen. Ein Taschenrechner kann in einigen Fällen hilfreich sein. Der Einsatz von Zinnfiguren zur Darstellung der verkörperten Figuren kann reizvoll sein. Darüber hinaus sollten alle Beteiligten genügend Zeit mitbringen und Speisen und Getränke, um diese Zeit so angenehm wie möglich zu gestalten.

Für ERPS werden mindestens zwei zehnseitige Würfel benötigt. Die internationale Bezeichnung ist d10 (d = dice), in Deutschland wird allerdings w10 (w = Würfel) benutzt. Da in ERPS normalerweise nur zehnseitige Würfel zum Einsatz kommen, wird im weiteren Regelwerk nur die Abkürzung w verwendet, abweichende Würfeltypen werden konkret angegeben (w4, w6, usw.). Die meisten zehnseitigen Würfel sind mit den Ziffern 0 bis 9 bedruckt. Üblicherweise und auch in ERPS wird die Null dabei als Zehn gelesen.
Es empfiehlt sich, zwei unterschiedlich farbige Würfel zu nutzen, damit zwischen den beiden Würfeln unterschieden werden kann (z.B. um die (Haupt-)Trefferzone zu kennzeichnen, in den meisten Fällen ein roter/der dunklere Würfel). Als Alternative kann der Spieler auch einen zehnseitigen und einen zehnseitigen w100 verwenden (Zahlen von 10 - 00).

3 Würfel-Techniken

3.1 Offener Wurf

Der häufigste Wurf in ERPS ist der offene Wurf (w), der für alle Würfe mit Bezug zu Fertigkeiten und die meisten Würfe im Zusammenhang mit Attributen und Sinnen benutzt wird. Bei einem offenen Wurf werden eine vorher definierte Anzahl an w geworfen und die Wurfergebnisse addiert. Zehnen (bzw. Nullen) werden als Zehn addiert und erneut gewürfelt („weiterwürfeln“). Auch das neue

Ergebnis wird addiert und eine Zehn bei Bedarf weitergewürfelt usw. Auf diese Art und Weise sind theoretisch unbegrenzt hohe Gesamtergebnisse möglich.

- Durchschnitt 1w: 6,111…

Manchmal werden zum Gesamtergebnis positive oder negative Konstanten addiert.

- *Beispiel:* 1w, 2w+2, 3w-4 oder 4w.

Das Ergebnis eines offenes Wurfes wird normalerweise mit einem Zielergebnis (**Mindestwurf**) verglichen. Bei Erreichen des Mindestwurfes liegt ein Erfolg vor, ansonsten ein Misserfolg. Besonders hohe oder niedrige Ergebnisse im Vergleich zum Mindestwurf können kritische Auswirkungen nach sich ziehen (siehe Kapitel *Fertigkeiten*).

3.2 Geschlossener Wurf

Beim geschlossenen Wurf ([w]) werden im Gegensatz zum offenen Wurf Zehner nicht weitergewürfelt, es sind also nicht unbegrenzt hohe Ergebnisse möglich.

- Durchschnitt [1w]: 5,5

Auch hier können Konstanten addiert werden.

- *Beispiel*: [1w], [2w+3], [3w-3] oder [4w].

3.3 Prüfwurf

Ein Prüfwurf (PW) ist ein offener Wurf der gegen einen bestimmten Wert (oft einen Basis- oder Sinneswert) durchgeführt wird, d.h. das Ergebnis darf den entsprechenden Eigenschaftswert nicht übertreffen. Wird der Wert übertroffen, handelt es sich um einen Misserfolg, ansonsten um einen Erfolg.
Wird beim Prüfwurf die Hälfte des Wertes oder weniger erreicht, handelt es sich um einen kritischen Erfolg, bei einem Viertel oder weniger um einen zweifach kritischen Erfolg usw. Die Zwei bei einem Prüfwurf ist stets ein Erfolg bzw. verbessert jeden Erfolg um einen Erfolg.
Sollte der Prüfwurf allerdings sogar mehr als doppelt so hoch ausfallen wie der Eigenschaftswert, liegt ein kritischer Misserfolg vor. Ein zweifacher kritischer Misserfolg würde bei einem mehr als dreimal so hohen Prüfwurf vorliegen usw.

- *Beispiel*: PW:CHA (Prüfwurf gegen Charisma).

3.4 Prozentwurf

Der Prozentwurf (w%) wird gelegentlich auch w100 genannt. Vor dem Wurf definiert der Spieler einen der Würfel als Zehnerstelle, den anderen als Einerstelle des Ergebnisses. Die Null zählt in diesem Fall als Null, nur bei einer Doppel-Null wird das Ergebnis als 100 gelesen. Im Spiel kann es vorkommen, dass ein bestimmtes Ereignis mit einer Wahrscheinlichkeit von p% eintrifft. Mit einem Prozentwurf wird dann bestimmt, ob das Ereignis wirklich eintritt oder nicht. Ist der Wurf höher als die angegebene Wahrscheinlichkeit p, tritt das Ereignis nicht ein.

- *Beispiel*: w%(50), Ereignis … tritt mit 63% Wahrscheinlichkeit ein.

4 Ergebnisrundung

Sofern in den Regeln keine anderslautenden Vereinbarungen getroffen werden, sind Brüche mathematisch zu runden, also ab 0,5 aufzurunden.

5 Prioritäten

Eine der Besonderheiten des ERPS-Regelsystems sind die Prioritäten. In jedem ERPS-System kann der Spieler seinem Charakter eine grobe Richtung oder ähnlich anderen Systemen eine „Klasse“ vorgeben. Zu diesem Zweck sind alle Fertigkeiten in passende Bereiche eingeteilt (Fertigkeitsbereiche). Im Laufe seines bisherigen Lebens hat jeder Charakter schon Erfahrungen sammeln können. Er musste allerdings „Prioritäten“ setzen, welche Lebensbereiche er mehr oder weniger intensiv kennengelernt hat oder auch wo seine Talente liegen. Dies wird durch die sogenannten Prioritätspunkte (auch Prioritäten genannt) bestimmt, welche auf die existierenden Fertigkeitsbereiche verteilt werden müssen.
In jedem ERPS-System gibt es andere Fertigkeitsbereiche und eventuell auch eine unterschiedliche Anzahl an Bereichen.
Das Setzen einer Priorität erlaubt später das Nutzen sogenannter Lernpunkte (LP) um die einzelnen Fertigkeiten zu steigern (siehe *Lernsystem*)

5.1 Erklärung der Prioritäten

Oft starten Fertigkeitsbereiche mit der Priorität 0. Durch die Zuteilung von Prioritätspunkten bei der Charaktererschaffung kann der Spieler die Priorität in einem Fertigkeitsbereich steigern, üblicherweise auf maximal 3 (Fantasy ERPS: maximal 2).

Priorität 0: Dieser Fertigkeitsbereich stellt für den Charakter eine absolute Tabuzone dar. Er ist nicht in der Lage, Fertigkeiten dieses Bereiches zu erlernen. Normalerweise existiert eine Priorität von 0 nur in einem Bereich (meist Psi- oder Spezialkräfte).
Fantasy ERPS startet in allen Fertigkeitsbereichen mit Priorität 0. Hier handelt es sich um ein vom Charakter vernachlässigtes Gebiet. Er hat Schwierigkeiten, Fertigkeiten dieses Bereiches zu erlernen, es ist ihm aber nicht unmöglich! In Fantasy ERPS werden spieltechnisch alle

Lernpunkte, die der Charakter in diesem Bereich erhält, halbiert.

Priorität 1: Der Charakter hat grundlegende Erfahrung in diesem Fertigkeitsbereich. Spieltechnisch bleibt jeder diesem Bereich zugeteilte Lernpunkte normal erhalten.

Priorität 2: Der Charakter hat große Erfahrung in diesem Bereich. Jeder zugeteilte Lernpunkt wird verdoppelt.

Priorität 3: Ein absoluter Spezialbereich des Charakters. Ein zugeteilter Lernpunkt wird verdreifacht.

5.2 Subprioritäten

Ein Fertigkeitsbereich kann Subprioritäten beinhalten. In diesem Fall gilt: Hat ein Bereich Priorität 1, haben alle Fertigkeiten des Bereichs automatisch Subpriorität 1. Mit jedem weiteren Prioritätspunkt, der in einen Bereich vergeben wird, bekommt der Charakter Subprioritätspunkte in Höhe der Anzahl der Fertigkeiten des Bereichs hinzu und kann diese beliebig auf die einzelnen Fertigkeiten verteilen. Subprioritäten können als Maximalwert 4 haben (jeder LP wird dann vervierfacht). Minimum für Subprioritäten ist 0, solange maximal eine Fertigkeit pro Bereich auf diesen Wert gesetzt wird.
Sollte es Subprioritäten geben, werden Lernpunkte nicht mehr nach der Hauptpriorität verteilt, sondern nach der Subpriorität die vor der entsprechenden Fertigkeit steht.
Die Subpriorität einer Fertigkeit darf niemals höher sein als die Höhe des Attributs einer der beiden Bonus-Angaben (siehe *Fertigkeiten*).

- *Beispiel*: Ein Charakter mit Stärke 0 wird niemals eine Fertigkeit anwenden können, in der ein Stärke-Bonus angewendet wird.

(Sub-)Priorität	Lernpunkte	Fantasy ERPS
0	-	1 LP = LP/2
1	1 LP = 1 LP	1 LP = 1 LP
2	1 LP = 2 LP	1 LP = 2 LP
3	1 LP = 3 LP	-
4	1 LP = 4 LP	-

6 Das Lernsystem

Durch die Prioritätspunkte wird die persönliche Ausrichtung eines Charakters endgültig festgelegt. Durch die Lernpunkte und deren Vergabe kann der Spieler die Fertigkeiten seiner Spielfigur und die Höhe ihrer Stufen definieren. Lernpunkte werden ausgegeben, um Fertigkeiten zu erlernen bzw. ihre Stufe zu steigern. Lernpunkte erhält ein Spieler bei der Charaktererschaffung, durch praktische Anwendung von Fertigkeiten und durch allgemeine Belohnung am Ende eines (erfolgreichen) Abenteuers.
Das Lernprinzip bei Fertigkeiten ist in ERPS sowohl bei der Charaktererschaffung als auch im späteren Spiel identisch. Um eine Fertigkeitsstufe zu erlernen, muss der Spieler Lernpunkte in Höhe der neuen Fertigkeitsstufe „bezahlen“. Er muss stufenweise steigern, also stets jede Fertigkeitsstufe einzeln erwerben. Die Fertigkeitsstufe 1 kostet einen Lernpunkt, die Fertigkeitsstufe 2 kostet zwei LP, Stufe 3 kostet drei LP usw. Um sofort Stufe 2 zu erhalten, muss der Spieler also drei (Stufe 1 + Stufe 2) Lernpunkte vergeben. Es existiert keine Beschränkung, wie viele Lernpunkte ein Spieler auf eine Fertigkeit verteilen darf.

- *Beispiel*: Um die Fertigkeit Athletik auf Stufe 4 zu erlernen, müssen insgesamt zehn Lernpunkte (1+2+3+4) ausgegeben werden. Die Steigerung einer Fertigkeit von Stufe 2 auf Stufe 4 kostet sieben Lernpunkte (3+4).

Die ausgegebenen Lernpunkte werden gestrichen. Die auf dem Charakterbogen vorgesehene Spalte *LP* ist für Lernpunkte gedacht, die der Charakter während des Spiels erhält. Gerade bei höheren Fertigkeitsstufen kann es länger dauern, die notwendigen LP zu sammeln. Auf dem Charakterbogen kann ein LP als Längsstrich („|“) notiert werden.
Fantasy ERPS: Ein halber LP sollte als Querstrich notiert werden („-“).
Erreicht ein Charakter eine Fertigkeitsstufe von 10, wird das weitere Erlernen dieser Fertigkeit schwieriger. Ab Stufe 11 verdoppeln sich die Lernpunktkosten, d.h. Stufe 11 kostet 22 LP, Stufe 12 kostet 24 LP usw. Eine erneute Verdoppelung der LP-Kosten (also vierfache Stufe in LP) wird mit Fertigkeitsstufe 21 (=84 LP!) erreicht und wird dann in Zehnerschritten weitergeführt. Realistisch betrachtet scheint eine Stufe von zwanzig das maximal Erreichbare für einen Charakter darzustellen (eine Priorität von mindestens zwei angenommen).

7 Stufenpunkte

In ERPS existieren keine Grade oder Stufen. Gelegentlich kann es aber sinnvoll sein, Charaktere miteinander zu vergleichen. Für diesen Zweck gibt es die Stufenpunkte, die die Erfahrung eines Charakters messen. Bei den Stufenpunkten handelt es sich um die Addition aller aufaddierten Stufen aller Fertigkeiten. Prinzipiell also um die LP, die der Charakter bisher erhalten hat. Für die Berechnung der Stufenpunkte wird allerdings die Modifizierung der Lernpunkte durch die Prioritäten nicht beachtet.

- *Beispiel*: Eine Fertigkeit auf Stufe 4 ergibt 1+2+3+4 = 10 Stufenpunkte. Eine Fertigkeit auf Stufe 3 ergibt 1+2+3 = 6 Stufenpunkte.

Stufenkosten/-punkte bis Stufe 20 (Priorität 1)			
Stufe	**Kosten/Punkte**	**Stufe**	**Kosten/Punkte**
1	1	11	77
2	3	12	101
3	6	13	127
4	10	14	155
5	15	15	185
6	21	16	217
7	28	17	251
8	36	18	287
9	45	19	325
10	55	20	365

8 Basisattribute

Mit Basisattributen (Synonyme: Attribute, Basiswerte, Charakterwerte) werden die körperlichen und geistigen Grundeigenschaften eines Charakters definiert. Es handelt sich dabei um Zahlenwerte, die einen Vergleich mit anderen Charakteren zulassen. Je höher ein Wert ist, desto besser ist die Eigenschaft der Figur entwickelt. Wie im realen Leben spielt der Zufall und die Entwicklung eines Lebewesens in jungen Jahren eine wichtige Rolle, ob sich Eigenschaften ausprägen oder verkümmern. Kein Charakter wird letztendlich in allen Attributen hervorragend sein, da die wenigsten Menschen stark, geschickt, gebildet und charismatisch in einer Person sind. Im Gegensatz zum realen Leben haben die Spieler für ihre Charaktere jedoch die Möglichkeit, ihre Basisattribute innerhalb gewisser Grenzen festzulegen.
Ein Charakter wird durch acht Basisattribute definiert (in **Fantasy ERPS** sind es nur sechs), welche die grundsätzlichen Kampf- und Belastungswerte und die geistige Bildung, Belastbarkeit und Ausstrahlung festlegen. Zusätzlich zum realen Leben gibt es auch noch das Attribut Psi, welches dem Charakter erlaubt, übernatürliche Kräfte einzusetzen. Die Basiswerte haben durch Boni ebenfalls direkte Auswirkungen auf die Fertigkeiten der Charaktere.
Die Basisattribute bleiben, anfangs erwürfelt oder festgelegt, konstant und können im Normalfall nicht mehr gesteigert werden (Ausnahme: Manche Basisattribute können durch Implantate oder Psi-Kräfte erhöht werden).

9 Sinne

Menschen (und auch alle anderen Wesen) müssen ihre Umgebung wahrnehmen, um auf sie reagieren zu können. Dazu stehen die fünf Sinne Sehen, Hören, Riechen, Schmecken und Tasten zur Verfügung. Auch die Figuren in einer abstrakten Welt erhalten ihre Informationen durch äußere Signale, die sie wahrnehmen müssen. Normalerweise genügt es, wenn ein Sinn vorhanden ist. In außergewöhnlichen Situationen können hervorragende Sinne aber den Unterschied zwischen Erfolg und Misserfolg einer Wahrnehmung ausmachen. Deswegen werden auch die Sinne in ein Zahlensystem überführt. Je höher ein Sinneswert ist, desto besser ist der Sinn des Charakters ausgebildet. Zusätzlich gibt es die Intuition als den sogenannten „sechsten“ Sinn. Intuition deckt die unbewusste Wahrnehmung der Charaktere ab. Manche Sinne können durch Implantate ersetzt oder Psi-Kräfte zeitweise verbessert werden.
Ein durchschnittlicher oder niedriger Sinneswert, beispielsweise bei der Sehkraft, bedeutet nicht notwendigerweise, dass der Charakter deutlich schlechter sieht als ein Mensch mit einem hervorragenden Wert (in den meisten Szenarien können beispielsweise die Augen durch eine Brille „geheilt“ werden). Die Sinneswerte definieren daher auch, wie schnell und gut eintreffende Informationen verarbeitet werden. Oft haben Figuren mit guten Sinneswerten nur einen zeitlichen Vorteil oder den im wahrsten Sinne des Wortes „geschulten“ Blick, welcher sie sofort das Wesentliche erkennen lässt. Ein Charakter mit Brille wird sich im Normalfall weniger auf seine Augen verlassen als andere Charaktere, dafür aber vielleicht ein besseres Hörvermögen haben.

10 Last

In ERPS wird meist nicht das echte Gewicht eines Gegenstandes verwendet, sondern die sogenannte *Last*. Dieser Lastwert ist eine Kombination aus dem Gewicht und der Sperrigkeit des Gegenstandes.

Faustregel: Die Last eines Gegenstandes ist sein halbes Gewicht in kg.

- *Beispiel*: Eine Waffe mit 2 kg Gewicht hat eine Last von 1. Eine 10 kg schwere Truhe wird aufgrund ihrer Größe etwas mehr als Last 5 haben.

11 Schadensbonus und Tragkraft

Von der Stärke eines Charakters sind gewisse Zusatzwerte abhängig. Der *Schadensbonus* (SBO) gibt die Fähigkeit an, aufgrund der eigenen Stärke mehr oder weniger Schaden in einer Nahkampfsituation anzurichten. Der Schadensbonus wird daher auf den Schaden vieler Waffen addiert. Die *Tragkraft* (TRK) wiederum rechnet die Stärke eines Charakters in einen anderen Maßstab um, der angibt, wie viel der Charakter tragen, ziehen oder heben kann. Beide Werte leiten sich aus der Tabelle *Schadensbonus und Tragkraft* ab.

Schadensbonus und Tragkraft		
STR	**TRK**	**SBO**
0	1	-10
1	2	-5
2	3	-3
3..4	3,5	-2
5..7	4	-1
8..14	5	0
15..17	6	1
18..19	6,5	2
20	7	3
21	7,5	4
22	8	4
23	8,5	5
24	9	5
25	9,5	6
26	**10**	**7**
27	**11**	**8**
28	**12**	**9**
29	**13**	**10**
30	**14**	**11**

12 Belastung eines Charakters

Um festzustellen, wie belastet ein Charakter ist, werden sämtliche Lastwerte der Gegenstände, die er bei sich trägt, aufaddiert. Anschließend wird dieser Wert mit der Tragkraft des Charakters verglichen. Für alle hier angegebenen Werte existiert eine spezielle Tabelle auf dem Charakterbogen (*Beweglichkeit, Initiative und Schnelligkeit*, kurz auch *Beweglichkeitstabelle* genannt).

12.1 Beweglichkeit

Die *Beweglichkeit* (BEW) eines Charakters sinkt automatisch, je mehr er mit sich herumträgt. Immer wenn ein Schwellenwert der Tragkraft auf dem Charakterbogen übertroffen wird, sinkt die *Beweglichkeit* (BEW) um eine Belastungskategorie.

Belastung und Beweglichkeit		
Kategorie	**Belastung**	**Beweglichkeit**
0	Last ≤ TRK / 2	100 % BEW
1	Last ≤ TRK × 1	BEW - 1
2	Last ≤ TRK × 2	75 % BEW
3	Last ≤ TRK × 3	50 % BEW
4	Last ≤ TRK × 4	0
5	Last ≤ TRK × 5	-2
6	Last ≤ TRK × 6	-4
[+1]	Last ≤ TRK × [+1]	[-2]

Eine Gesamtbelastung bis zur halben Tragkraft (Kategorie 0) hat vorerst keine Auswirkungen auf den Beweglichkeitswert. Steigt die Belastung jedoch über die halbe, bleibt aber unter der einfachen Tragkraft, sinkt die Beweglichkeit um eins (Kategorie 1). Bei einer Belastung bis zur doppelten Tragkraft sinkt die BEW auf 75% des Maximalwertes. Bis zur dreifachen Tragkraft belastete Charaktere verfügen nur noch über 50% ihrer maximalen Beweglichkeit. Bei einer Belastung bis zur vierfachen TRK ist die Beweglichkeit unabhängig vom Maximalwert stets Null. Bei Berechnungen zur Beweglichkeit wird das Ergebnis immer auf die nächstniedrigere ganze Zahl abgeschnitten.
Danach sinkt die Beweglichkeit mit jeder weiteren Lastkategorie um zwei. Charaktere mit negativer Beweglichkeit sind extrem langsam, schwer belastet und in einem Kampf sehr leicht zu treffen.
Da die Beweglichkeit derart variabel ist, existiert auf dem Charakterbogen eine vorbereitete Tabelle, in welcher die endgültigen Werte eingetragen werden können. Die Spieler müssen dann nur noch notieren, in welcher Lastkategorie sie sich jeweils mit ihrer momentanen Last befinden.

- *Beispiel*: Ein Charakter hat Beweglichkeit 15, Stärke 13 und damit Tragkraft 5. Bei einer Gesamtbelastung von 8,5 Last (weniger als TRKx2) hätte der Charakter eine Beweglichkeit von 11 (in TRK-Kategorie 2 wird die BEW auf 75% reduziert; 11,25 wird auf 11 abgeschnitten).

12.2 Initiative

Die *Initiative* (INI) beschreibt, wie schnell ein Charakter auf unvorhergesehene Ereignisse oder in Kampfsituationen reagieren kann. Der Wert der Initiative ergibt sich aus der jeweiligen Beweglichkeit in der gleichen Lastkategorie und eventuell vorhandener Eigenschaften oder Zusatzeinbauten wie Cyberware. Die Initiative beträgt immer die Hälfte der Beweglichkeit (BEW/2) plus Zusatzmodifikationen in der jeweiligen Lastkategorie. Auch hier wird das Ergebnis immer auf die nächstniedrigere ganze Zahl abgeschnitten. Ab Lastkategorie 4 ist die Initiative 0, danach verringert sich diese pro Lastkategorie um weitere 2 Punkte.

Belastung und Reaktion		
Kategorie	**Belastung**	**Reaktion**
0	Last ≤ TRK / 2	BEW/2
1	Last ≤ TRK × 1	BEW/2
2	Last ≤ TRK × 2	BEW/2
3	Last ≤ TRK × 3	BEW/2
4	Last ≤ TRK × 4	0
5	Last ≤ TRK × 5	-2
6	Last ≤ TRK × 6	-4
[+1]	Last ≤ TRK × [+1]	[-2]

12.3 Schnelligkeit

Auf dem Charakterbogen wird außerdem die aktuelle Schnelligkeit (SCH) notiert. Diese gibt die Meter pro Kampfrunde (5 Sekunden) an, welche zurückgelegt werden können. Der Wert der Schnelligkeit ist die Hälfte der Beweglichkeit (BEW/2) plus ein Festwert pro Lastkategorie, der

ebenfalls auf dem Charakterbogen notiert ist. Auch hier wird das Ergebnis immer auf die nächstniedrigere ganze Zahl abgeschnitten. Weitere Boni auf die Schnelligkeit können sich aus Cyberware oder sonstigen Eigenschaften ergeben.

Belastung und Schnelligkeit		
Kategorie	**Belastung**	**SCH**
0	Last ≤ TRK / 2	BEW/2 + 35
1	Last ≤ TRK × 1	BEW/2 + 33
2	Last ≤ TRK × 2	BEW/2 + 30
3	Last ≤ TRK × 3	BEW/2 + 25
4	Last ≤ TRK × 4	20
5	Last ≤ TRK × 5	18
6	Last ≤ TRK × 6	16
[+1]	Last ≤ TRK × [+1]	[-2]

SPIELWELT

Bei Super Heroes in tights (kurz SHit-ERPS) handelt sich um eine ERPS-Variante, welche für Abenteuer mit Superhelden (und solchen die es werden wollen) entworfen wurde. Mit dieser Variante soll es möglich sein, all die geliebten Comic-Helden aus der Kindheit zu spielen, aber vor allem auch eigene Superhelden mit eigenem Charakter zu entwerfen.
Dabei soll natürlich vor allem der Spaß im Vordergrund stehen, es kommt also nicht auf eine Super-realistische Darstellung der Helden oder der Kampfsituationen an.

1 Handlungsort

SHit-ERPS spielt auf der heutigen Erde in der sehr nahen Zukunft. Die technischen Errungenschaften sind praktisch die gleichen, allerdings gibt es drei grobe Ausnahmen zur bekannten Geschichte.
Die Spielwelt selbst steht den Spielern und dem Spielleitern komplett offen, allerdings eignen sich vor allem grosse Städte (wie New York/Manhattan) am besten als Setting. Da SHit-ERPS zur heutigen Zeit spielt, können Spielleiter ohne weiteres aktuelle Themen und Kartenmaterialien verwenden, was es sehr vereinfacht ein Abenteuer zu starten.

2 Superkräfte und Mutationen

Seit ungefähr 1960 gibt es immer häufiger Menschen mit übernatürlichen Kräften (vereinzelt auch schon früher). Soweit dies erforscht ist, stammen die Kräfte aus den unterschiedlichsten Quellen: Radioaktivität, verunglückte (oder geklückte) Experimente meist militärischer Natur oder Unfälle aus der Gen- oder Chemieforschung. Seltener scheinen Superkräfte durch bestimmte magische oder ausserirdische Artefakte aufzutreten.
Seit 1980 treten gehäuft auch eine neue Art der Superkräfte auf: Mutationen. Mutanten werden mit ihrer Superkraft geboren, die Kraft entwickelt sich meist in der Pubertät. Mutanten werden von normalen Menschen oft gehasst, sei es aus Fanatismus oder aus Angst, dass sie die Menschheit unterwerfen könnten. Allerdings gibt es auch gefeierte Superhelden und Personen mit Superkräften, die im Dienst der Regierung stehen. Dennoch sind Superkräfte schon längst keine absolute Seltenheit mehr und gehören zum normalen Bild einer grossen Stadt, auch wenn es immer noch vergleichsweise sehr wenige Menschen mit besondern Kräften gibt. Allerdings wird den meisten Superhelden mit Misstrauen begegnet. Oder warum sollte man sich hinter einer Maske verstecken, wenn man nichts zu verbergen hat?

3 Raumfahrt

Die Raumfahrt ist etwas weiter fortgeschritten, so dass zivile Flüge zu Raumstationen möglich sind. Kurzstrecken-Raumjets sind verfügbar und werden von reichen Personen auch oft genutzt. Viele Millionäre haben sogar inzwischen ihre eigene Raumstation. Weite Reisen ausserhalb des Mondes sind allerdings noch immer langwierig. Prototypen-Raumjets für Reisen zum Mars in deutlich kürzerer Zeit sind aber im Test, jede grössere Firma mit eigenem Raumfahrtprogramm arbeitet an neuen Lösungen. Offizieller Kontakt zu Ausserirdischen ist noch nicht erfolgt, obwohl manche Superhelden ausserirdischen Ursprungs zu sein scheinen oder Ihre Kraft durch ungewöhnliche Artefakte erhalten haben.

4 Technik

Einzelne Entwickler haben es um 2000 herum geschafft, sogenannte Cyberanzüge zu entwickeln. Diese Anzüge werden per Gedankenkraft gesteuert, allerdings ist der Herstellungsprozess noch sehr teuer und aufwendig. In den meisten Fällen tragen die Entwickler daher ihre eigenen Cyberanzüge. Ausserdem hat sich herausgestellt, dass es nicht jedem Menschen möglich ist, sich dem Abstimmungsprozess zu unterziehen.
Zusätzlich ist die Entwicklung der künstlichen Intelligenz weiter fortgeschritten. Mündliche Befehle an grössere Computersysteme sind immer öfter möglich. Ausserdem gibt es immer häufiger Gerüchte, dass diverse Firmen und freischaffende Ingenieure an künstlichen Menschen, sogenannten Androiden, arbeiten.
Die Technik ist allgemein weiter fortgeschritten, mit viel Geld können bereits faltbare Bildschirme, künstliche persönliche Assistenten und automatisch fahrende Autos hergestellt werden. Auch verbesserte Energiequellen und Batterien sind bereits möglich, doch die meisten Geheimnisse zur Herstellung werden von den Entwicklern eisern gehütet.

CHARAKTER-ERSCHAFFUNG

Der Spieler hat verschiedene Möglichkeiten seinen Charakter zu gestalten. Ob dieser nun Superkräfte hat oder nur auf teure Gadgets baut, dem Spieler steht alles offen (auch eine Mixtur aus beidem). Selbst wenn der Spieler einen normalen Menschen spielen möchte, ist dies ohne Probleme möglich (aber wer will das schon…).

1 Basisattribute

Es gibt acht Basisattribute: *Stärke* (STR), *Geschicklichkeit* (GES), *Beweglichkeit* (BEW) und *Konstitution* (KON) sind die körperlichen Attribute. *Bildung* (BIL), *Charisma* (CHA), *Cyberverträglichkeit* (CYB) und *X-Faktor* (X-F) sind die geistigen Attribute.
Minimalwert für alle Basisattribute ist 0 (Subprioritäten-Regel beachten), negative Werte sind nicht erlaubt.

Stärke (STR): Stärke gewährt im Nahkampf einen Schadensbonus und bestimmt über die Tragkraft, wieviel ein Charakter tragen kann. Darüber hinaus kann hohe Stärke Boni für zahlreiche körperliche Fertigkeiten gewähren. Die Stärke kann durch Cybersysteme gesteigert werden, ausserdem gibt es eine entsprechende Superkraft *Stärke* die auf der menschlichen Stärke basiert.

Geschicklichkeit (GES): Die manuelle Geschicklichkeit eines Charakters, seine Fingerfertigkeit und Auge-Hand-Koordination werden mit diesem Basisattribut bestimmt. Hohe Geschicklichkeit gewährt Boni auf die meisten Waffen- und Fahrzeugfertigkeiten. Die Geschicklichkeit ist prinzipiell nicht steigerbar.

Beweglichkeit (BEW): Beweglichkeit umfaßt die Körperbeherrschung und die Fähigkeit eines Charakters, komplizierte Bewegungsabläufe zu beherrschen. Dieses Attribut gewährt Boni auf zahlreiche körperliche Fertigkeiten und ist durch Cybersysteme steigerbar, ausserdem gibt es eine entsprechende Superkraft *Geschwindigkeit* die auf der menschlichen Beweglichkeit basiert.

Konstitution (KON). Die Konstitution eines Charakters beschreibt seine Lebensenergie, seine Fähigkeit, Schaden zu kompensieren und seine Ausdauer und Zähigkeit. Dieser Basiswert gewährt Boni auf einige körperliche Fertigkeiten und hat Auswirkungen auf die Superkraft *Regeneration*.

Bildung (BIL): Bei der Bildung handelt es sich nicht um die Intelligenz eines Charakters, sondern um sein Wissen und seine Ausbildung. Bildung gewährt Boni auf nahezu alle geistigen Fertigkeiten und kann nicht gesteigert werden, außer ein Charakter beginnt eine längere Schulung oder Studium.

Charisma (CHA). Das Charisma ist die Ausstrahlung, die Persönlichkeit eines Charakters, nicht sein Aussehen. Hohes Charisma gewährt Boni auf viele soziale Fertigkeiten und einige Superkräfte und kann nicht gesteigert werden. Ein hohes Charisma wird auch für *Heldenpunkte* benötigt.

Cyberverträglichkeit (CYB): Dieses Attribut bestimmt, wie gut ein Charakter auf eingebaute oder neuronal angeschlossene künstliche Systeme, sogenannte Implantate , Cyber- oder Neurosysteme, reagiert und mit wievielen Systemen er gleichzeitig zurecht kommt. Außerdem gewährt ein hohes CYB-Attribut Vorteile, wenn sich der Charakter selbst Waffen oder Erweiterungen bauen möchte. Dieses Basisattribut kann nicht gesteigert werden.

X-Faktor (X-F): Jeder Charakter verfügt über dieses Basisattribut, doch nicht alle werden es aktiv einsetzen können. Es handelt sich um die eigentliche Superkraft oder die Mutation des Charakters. Dieses Attribut wirkt sich auf die meisten Superkräfte aus und ist deshalb eines der wichtigsten Attribute für einen Superhelden mit echten Superkräften. Superhelden, die mehr auf mechanische Hilfsmittel setzen, benötigen dieses Attribut eher nicht. Der X-Faktor kann nicht gesteigert werden.

2 Sinne

Es gibt sechs Sinneswerte: *Sehkraft* (SEH), *Hörvermögen* (HRV), *Geruchssinn* (GER), *Geschmackssinn* (GSM) und *Tastsinn* (TST) beschreiben die normalen fünf Sinne, *Intuition* (INT) ist der sogenannte „sechste Sinn“.
Sinne können auf 0 gesetzt werden, dieser Sinn ist dann nicht einsetzbar (siehe Kapitel Eigenschaften).

Sehkraft (SEH). Einer der wichtigsten Sinne überhaupt. Gerade in einer hochtechnisierten Welt ist die Sehkraft wichtiger denn je. Allerdings ist die Sehkraft durch künstliche Systeme zu verbessern (Wärmescanner, Fernglas). Mit der Sehkraft kann ein Charakter Hinterhalte erkennen oder sich an bestimmte Bilder erinnern (fotografisches Gedächtnis).

Hörvermögen (HRV): Das Hörvermögen ist ebenfalls sehr wichtig. Mit dem Hörvermögen kann ein Charakter anschleichende Feinde bemerken oder leise geführte Gespräche belauschen. Das Hörvermögen kann durch Cybersysteme (z.B. Richtmikrofon) verbessert werden.

Geruchssinn (GER): Mit dem Geruchssinn können die verschiedensten Düfte und Gerüche erkannt und

auseinandergehalten werden. Ein Charakter kann beispielsweise Feuer auf große Entfernung wahrnehmen oder einen Raubtiergeruch rechtzeitig bemerken. Es ist nicht möglich, den Geruchssinn zu ersetzen oder zu verbessern.

Geschmackssinn (GSM): Ein gut ausgebildeter Geschmackssinn kann hilfreich sein, vergiftete Speisen zu erkennen oder bestimmte Substanzen zu analysieren. Künstliche Systeme sind dazu nicht (bzw. anders) in der Lage.

Tastsinn (TST): Wahrscheinlich nach der Sehkraft und dem Hörvermögen der wichtigste Sinn. Der Tastsinn erkennt alle sensorischen Informationen. Mit dem Tastsinn kann ein Charakter Strukturen erfühlen oder beispielsweise einen sanften Luftzug wahrnehmen. Der Tastsinn ist durch künstliche Systeme nicht zu ersetzen.

Intuition (INT): Der sechste Sinn. Er spielt immer dann eine Rolle, wenn die Informationen der übrigen Sinne keine Entscheidungsrelevanz haben. Die Intuition darf nicht für jede Kleinigkeit benutzt werden, sondern sollte nur in besonderen Situationen eine Rolle spielen. Die Intuition ist nicht durch Cybersysteme veränderbar.

3 Abgeleitete Werte

Die *Tragkraft* (TRK) und der *Schadensbonus* (SBO) leiten sich direkt von der Stärke ab. Die Werte werden der Tabelle *Schadensbonus und Tragkraft* entnommen.
GST (*Geistige Stabilität*) ist der Mittelwert aus BIL, CHA, CYB (gerundet) und definiert, wie gut der Charakter mit ungewöhnlichen Situationen zurechtkommt und gegen geistige bzw. Superkraft-Manipulationen widersteht.
Treffer- (TP) und *Schockpunkte* (SP) sind gleich der Konstitution plus die *Stufe* in Ausdauer, die *X-Faktor-Punkte* (XP) sind gleich dem X-Faktor. Die *Geistigen Punkte* (GP) sind gleich der GST.
Die *Beweglichkeits- und Tragkrafttabelle* wird wie auf dem Charakterbogen angegeben ausgefüllt.

4 Basisvermögen

Basisvermögen ist **[(Subpriorität Kommunikation)×10+CHA] in tausend Dollar**. Dieses Geld kann dazu eingesetzt werden, um Cyberware, Fahrzeuge und Ausrüstung zu kaufen. Je nach Hintergrund des Charakters kann auch Ausrüstung gestellt (z.B. Militärorganisation) oder selbst entwickelt werden (kleinere Waffen).
Das Monatseinkommen beträgt 1/10 des Basisvermögens. Das Monatseinkommen steht den Charakteren am Ende jeder neuen Spielrunde zur Verfügung (wenn der Beruf noch ausgeübt wird und abzüglich der monatlichen Ausgaben wie Lebenshaltungskosten/Wohnung). In einer Kampagne steht das Geld natürlich auch monatlich zur Verfügung. Der Spielleiter kann auch eine Änderung des Monatseinkommens erlauben oder vergeben, falls der Held eine neue Arbeit findet oder den Job verliert.

5 Beschreibung

Jeder Superheld sollte eine kurze Beschreibung seiner Person (echter Name, Aussehen, Grösse, Gewicht, Geschlecht, Rechts- oder Linkshänder) und natürlich eine kurze Geschichte definieren:
Wo kommt der Superheld her? Warum tut er gutes? Tut er überhaupt gutes?
Woher kommt seine Kraft: Ist es eine Mutation, hat er diese durch Magie oder ausserirdische Artefakte erhalten? Oder ist er vielleicht sogar selbst ein Ausserirdischer?
Falls nötig, sollte ein vorhandenes Kostüm und ein Superheldenname festgelegt und beschrieben werden. Auch Staatszugehörigkeit, Geburtsort, Geburtsdatum und Wohnort sind in einer modernen Welt nötig. Oder ist der Charakter obdachlos?
Es sollte ein Beruf gewählt werden, der zum Charakter passt. In den meisten Fällen wird der Charakter einen Beruf wie Reporter, Fotograf oder Comic-Zeichner wählen, damit ein häufiges Fehlen nicht bemerkt wird. Allerdings sollten seine sonstigen Fertigkeiten zum Beruf passen.

6 Charakterpunkte

Der Spieler kann **160 Charakterpunkte** auf die Basisattribute und Sinne (**1 CP = 3 Sinnespunkte**) verteilen. Diese Punkte erhöhen oder verringern sich durch das erwerben von Vor- oder Nachteilen.

7 Prioritäten

Es gibt 4 Prioritätsbereiche: *Körperlich*, *Technisch*, *Geistig* und *Superkräfte*. Alle Bereiche ausser den Superkräften starten automatisch auf Priorität 1, Superkräfte starten bei 0 (nicht einsetzbar).
Der Spieler hat zusätzlich **5 Prioritätspunkte**, um diese auf die 4 Bereiche zu verteilen. Maximalwert für jeden Bereich ist 3.

7.1 Subprioritäten bei Superkräften

Alle Superkaft-Fertigkeiten fangen bei einer Priorität von 0 an und gelten damit als nicht aktiviert und können nicht eingesetzt werden. Die maximale Subpriorität für Superkräfte ist wie bei normalen Fertigkeiten 4. Je nach Superkraft-Priorität hat man unterschiedlich viele Subprioritätspunkte zur Verteilung:

Priorität	Subprioritätspunkte
0	0
1	6
2	13
3	21

- *Beispiel:* BarbQ-Devil wählt als Superkraft-Priorität 2 aus und hat somit 13 Subprioritätspunkte zur Verteilung. Damit wählt er als Superkräfte *Elemente (Feuer)* und *Fliegen* jeweils auf Subpriorität 4, und *Geschwindigkeit* auf Subpriorität 3 und *Energie-Absorbtion* auf 2.

7.2 Mehrere Superkräfte lernen

Alle Superkräfte sind unterteilt in Themenbereiche. Allerdings muss jeder Charakter jede Superkraft in den Themenbereichen einzeln lernen, man kann benachbarte Superkräfte nicht automatisch einsetzen. Dabei sind auch unterschiedliche Prioritäten innerhalb von Themenbereichen erlaubt.

- *Beispiel:* Blizzard soll widerstandsfähig gegen Gifte sein und ausserdem Wunden regenerieren können. Die Fertigkeit *Regeneration (Wunden)* setzt er auf Subpriorität 3, die Fertigkeit *Regeneration (Gifte)* setzt er auf 1. Damit gibt der Spieler insgesamt 4 Subprioritätspunkte aus.

8 Lernpunkte

Der Spieler hat zu Beginn **50 LP** zur Verfügung, welche für das Erlernen von Fertigkeits- und Superkraft-Stufen genutzt werden können. Diese werden anhand der Subprioritäten entsprechend vervielfacht.

9 Sprachen und Hobbies

Ein Charakter beherrscht - abhängig von seiner Bildung – eine bestimmte Anzahl von Sprachen & Hobbies bereits zu Beginn seiner Abenteurerlaufbahn. Dazu verteilt der Spieler **(BIL+2)×2** Punkte frei auf beliebig viele Sprachen und Hobbies (Stufe = Anzahl der Punkte). Es wird empfohlen, die erste Fremdsprache auf die Weltstandardsprache (Englisch) zu legen, falls diese Sprache nicht die Muttersprache ist. Hobbies können frei gewählt werden, sollten aber Wissen beinhalten, das nicht mit den normalen Fertigkeiten abgedeckt ist (z.B. Kunst-Theorie oder Angeln).

- *Beispiel*: Ein Held mit BIL 8 hat (8+2)×2=20 Punkte zur Verteilung auf Sprachen und Hobbies. Er wählt Englisch als seine Muttersprache (Stufe 10), Italienisch als Zweitsprache (Stufe 5, nur seine Oma konnte ihm ein paar Sätze beibringen) und das Hobby *Schach* auf Stufe 5.

EIGENSCHAFTEN

Charaktere dürfen sich mit Charakterpunkten Vorteile und Nachteile kaufen.

1 Eigenschaftsliste

Ausrüstung	
-6	Gut ausgerüstet (immer das passende dabei)
-3	Persönliche Waffe (+1 auf die Waffe, kein Verlust)
-3	Angepaßtes Kostüm (macht alles mit)
0	Cape: CHA+2, BEW-2 („No capes“)
Basisattribute, Sinne & Charakterwerte	
-10	Zufälliger Vorteil (pro Sitzung)
-7	Besonderes Talent (+ eine Subpriorität)
-5	Unbekannter Vorteil (einmalig, Spielleiter)
-4	Pro Basisattributswert von 26 bis 30
-2	Pro Basisattributswert von 21 bis 25
-2	Pro Sinneswert von 26 bis 30
-1	Pro Sinneswert von 21 bis 25
+1	Pro Sinn unter 10
+3	Pro Sinn unter 5
+3	Streichen eines Subprioritätspunktes (maximal 3)
+4	Pro Basisattributswert unter 5
+4	Untalentiert (Subpriorität 0 in einer Fertigkeit)
+5	Unbekannter Nachteil (einmalig, Spielleiter)
+5	Verlorener Sinn (GER, GSM, TST, INT)
+10	Zufälliger Nachteil (pro Sitzung)
+12	Verlorener Hauptsinn (SEH, HRV)
Bedürfnisse	
-10	Kein Schlaf nötig
-10	Keine Luft nötig
-5	Keine Flüssigkeit nötig
-4	Kurzschläfer (4 Stunden Ruhephase)
-3	Keine Nahrung nötig
-3	Keine Ausscheidung
+2	Langschläfer (10 Stunden Ruhephase)
Besonderer Körper	
-30	Unverwundbar (nur gegen äußeren Schaden)
-20	Unsterbliche Seele oder Körper
-15	Weltraumtauglich (Vakuum, Druck, Temperatur)
-8	Extraleben (einmalig „wiederauferstehen“)
-8	Tiefseetauglich (Druck)
-7	Alterslosigkeit (keine Alterung, +10 ALP)
-6	Temperaturunempfindlich
0	Temperaturunempfindlich in eine Richtung
-6	Unzerbrechliche Knochen
-3	Langlebigkeit (dreimal längere Lebenszeit, +5 ALP)
+5-8	Unnatürliches Aussehen
+10	Super-Allergie (Neutralisiert Superfähigkeiten)
+20	Fragiler Körper (1w Schaden mehr)
+25	Achillesferse (Neutralisiert Superfähigkeiten)
+25	Wunder Punkt (Treffer dort schaltet ab)
Geistige Eigenschaften	
-15	Zielgenauigkeit (Trefferzone nach würfeln, +2 zielen)
-10	Lernfähigkeit (Lernwürfe erleichtert)
-9	Rampenlicht (mehr Heldenpunkte)
-8	Aus Fehlern lernen (Patzer ergibt Lernpunkt)
-7	Besonders Heldenhaft (Heldenpunkte zurück)
-7	Mentale Stabilität (Widerstandswurf verbessert)
-5	Photographisches Gedächtnis
-4	Loyal (Heldenpunkte an andere vergeben)
-3	Sprachgenie
+6	Final last words (Rede vor dem finalen Erfolg)
+6	Triebgesteuert (jede Person wirkt unwiderstehlich)
+7	Kann nicht lügen (Muss die Wahrheit aussprechen)
+8	Ungeduldig (Handelt immer bei Initiative)
+10	Pazifist (Keine aggressiven Kräfte)
+10	Psi-Anfälligkeit (Widerstandswurf erschwert)
+10	Ehrenkodex (Handelt immer nach Gegner)
+12	Begriffsstutzig (Lernwürfe erschwert)

Legende	
-X	Vorteil, kostet X Charakterpunkte
+Y	Nachteil, bringt Y Charakterpunkte
-1×s	Vorteil wird mit der Superkraft-Subpriorität berechnet
+1×S	Nachteil wird mit der Superkraft-Priorität berechnet

Cyberanzüge	
-20	Cyberanzug ohne Hilfsmittel anziehen
-10	Cyberanzug-Affin (Keine geistigen Abzüge)
-5	Cyberanzug-Spezialist (mehr Effektivität)
+4	Cyberanzuggröße begrenzt (halber CYB-Wert)
+5	Cyberanzugfehler (Kann ausfallen)
+10	Cyberanzug-Verbindung (permanent verbunden)
+10	Cyberanzug-Wahnsinn (Geistige Energie sinkt)
+20	Cyberanzug-Bioenergie (Lebensenergie speist Anzug)
Körperliche Eigenschaften	
-10	Gute Reflexe III (Reaktion +3, bis 3 weiterwürfeln)
-8	Beidhändigkeit (Abzüge halbiert)
-5	Gute Reflexe II (Reaktion +2, bis 2 weiterwürfeln)
-4	Schmerzunempfindlich (Auswirkungen +1w)
-4	Querschläger (Über Ecken treffen)
-3	Wurfwaffen-Experte (+2 auf Wurfwaffen)
-2	Gute Reflexe I (Reaktion +1, bis 1 weiterwürfeln)
-2	Unwiderstehlich (auf das andere Geschlecht)
-2	Keine Blutung (Niemals von Blutungen betroffen)
+2	Asexuell (Keine Geschlechtsmerkmale)
+4	Kurzatmig (mehr Schockpunktschaden)
+5	Zwei linke Hände (Abzug für zweihändige Aktionen)
+8	Schlechte Wund-Regeneration (halbe Heilungsrate)
+10	Schlechte Reflexe (10 nicht weiterwürfeln)
+15	Epileptiker (Doppel-Null führt zu Anfall)
+15	Schmerzanfälligkeit (Auswirkungen -1w)
+20	Tolpatsch (3er sind auch Patzer)
Persönlichkeitsveränderung	
-5	Werdender Superheld (Charakter noch ausbaubar)
+4	Gedächtnisverlust (Vergangenheit unsicher)
+6	Keine Erinnerung an Superheld als Mensch
+9	+ Keine Erinnerung an Mensch als Superheld
+10	Mangelnder Lebenswille
Sozialstatus	
-15	Multi-Millionär (Geld ×15)
-10	Rechtliche Immunität
-10	Reich (Geld ×5)
-7	Alliierter
-5	Wohlhabend (Geld ×2)
+2	Erpressbar (nahestehende Person)
+5	Erpressbar (wenn Identität öffentlich bekannt)
+4	Identität öffentlich bekannt
+10	Kulturelle Schwäche
+10	Arm (Geld / 4)
Superkraftmodifikationen	
-4×s	Permanent vorhandene Superkraft Subpriorität 1-4
-15	Verbesserte Superkraft-Auswirkungen (3w statt 2w)
-6	Schnelle XP-Regeneration (doppelt so schnell)
+5	Kontakt-Superkraft (nur bei Berührung)
+6	Permanent vorhandene Kraft daueraktiv
+6	Superkraft-Behinderung (deutliche Einschränkung)
+6	Verwandlung nötig (z.B. Metamorphose)
+3	Gleiche Verwandlung für jede weitere Superkraft
+6	Hilfsmittel nötig für Superkraft
+3	Gleiches Hilfsmittel für jede weitere Superkraft
+2×S	Erschöpfung bei Superkrafteinsatz (SP Schaden)
+4×S	Superkraft-Regeneration erschwert (Bedingungen)
+12	Kontrolle der Kraft nötig (sonst Ausbruch)
+5×S	Schlechte Superkraft-Auswirkungen (1w statt 2w)
+7×S	Superkräfte können sporadisch ausfallen (bei Pasch)
Umgebungsinteraktion	
-15	Glückspilz (1-1 kein Patzer, knapp daneben geht)
-6	Gefahrensinn (kann nicht überrascht werden)
-2	Orientierungssinn
+4	Tierfeind (Tiere können Held nicht „riechen“)

2 Beschreibung der Eigenschaften

2.1 Ausrüstung

2.1.1 Angepaßtes Kostüm

[Punkte -3] Der Held hat ein angepaßtes Kostüm, das durch seine Superkräfte nicht beeinflußt wird. Das Kostüm verwandelt sich also z.B. ebenfalls in Feuer, dehnt sich mit dem Träger aus oder übernimmt dessen physischen Eigenschaften.

2.1.2 Cape

[Punkte 0] Capes sind cool, sehen toll aus und machen den Helden einfach charismatischer. Doch Vorsicht! Capes machen auch unbeweglicher und man kann sich verheddern und verletzen, ein Patzer bedeutet auch immer, daß das Cape daran schuld ist.
Der Held bekommt einen CHA-Bonus von +2, dafür aber einen BEW-Malus von -2, solange er das Cape trägt. Das Basisattribut wird nicht verändert, es gilt der Fertigkeitenbonus auf die Originalwerte.

2.1.3 Gut ausgerüstet

[Punkte -6] Der Charakter hat einen Einsatzgürtel oder sonstiges Kleidungsstück mit vielen Taschen (Last 0,5), in dem er alle möglichen passenden Ausrüstungsgegenstände mit sich führt. Falls der Held irgend etwas benötigt, kann es sein, daß er dies in seiner Ausrüstung mit sich führt (beschränkt auf kleine Gegenstände wie Handschellen, kleine Rauchbomben, eine Feile, Batterien, ein Kabel, ein Taschenmesser, ein Seil etc.). Jedesmal, wenn er etwas sucht, darf er 1w würfeln. Bei einer 1-2 hat er den gewünschten Gegenstand nicht dabei, bei einer 3-0 hat er den Gegenstand. Einmal „gefundene“ Gegenstände kann sich der Spieler auf eine Liste der mitgeführten Gegenstände schreiben.

2.1.4 Persönliche Waffe

[Punkte -3] Der Superheld kann sich eine bestimmte Waffe auswählen, auf die er einen permanenten Bonus von +1 bekommt. Er ist außerdem in der Lage, diese Waffe bei Zerstörung durch eine übernatürliche Kraft wieder zusammenzusetzen (Dauer: 2 Runden) oder bei Verlust komplett neu zu bauen (entsprechende Materialien vorausgesetzt).

2.2 Basisattribute, Sinne & Charakterwerte

2.2.1 Basisattribute

[Punkte -4/-2/+4] Über- oder unterschreitet ein Basisattribut bestimmte Schwellenwerte, kann dies zusätzliche Charakterpunkte kosten oder bringen. Hat ein Basisattribut einen Wert unter 5 (0 bis 4), ergibt dies eine Gutschrift von 4 Charakterpunkten. Bei einem Basisattributswert von 21 bis 25 kostet dies einmalig 2 CP, bei einem Wert von 26 bis 30 einmalig 4 CP (Ein Basisattribut von 30 kostet somit 34 Charakterpunkte!).

2.2.2 Besonderes Talent

[Punkte -7] Der Charakter definiert eine Fertigkeit, die er besser beherrscht. Er darf die Subpriorität in dieser Fertigkeit um eins erhöhen, sofern dies nicht die Hauptpriorität um 2 Punkte übersteigt. Eine Subpriorität von 5 ist erlaubt. Auch wäre es möglich, eine Superkraft auf Subpriorität 1 trotz dortiger Priorität 0 zu erhalten. Darf nur einmal verwendet werden.

2.2.3 Sinne

[Punkte -2/-1/+1/+3] Wie bei den Attributen geben niedrige Sinneswerte CP und kosten hohe Sinneswerte CP. Bei einem Sinn unter 5 (1 bis 4) werden 3 CP gutgeschrieben, bei einem Sinn unter 10 (5 bis 9) immer noch ein CP. Ein Sinneswert zwischen 21 und 25 kostet einmalig einen CP, ein Wert zwischen 26 und 30 kostet einmalig zwei CP. Für Sinneswert auf 0 siehe *Verlorenen (Haupt)-Sinn*.

2.2.4 Streichen eines Subprioritätspunktes

[Punkte +3] Falls ein Spieler nicht alle Subprioritätspunkt vergeben will, können **bis zu drei** dieser Punkte in Charakterpunkte konvertiert werden. Es können nur zusätzlich zu vergebene Subprioritätspunkte umgewandelt werden, in einem normalen Priorität-1-Bereich kann nur der Nachteil Untalentiert eingesetzt werden.

2.2.5 Unbekannter Vor-/Nachteil

[Punkte -5/+5] Der Spielleiter wählt einmalig (zufällig oder passend zu den Eigenschaften des Spielers) einen Vor- bzw. Nachteil aus. Dieser ist dem Spieler unbekannt, allerdings sollte er diese Eigenschaft im Laufe einiger Abenteuer mitbekommen. Der Punktwert des tatsächlichen Vor-/Nachteils ist nicht durch den Wert 5 begrenzt, der Spielleiter kann jede beliebige Eigenschaft (auch eigens definierte) aussuchen.

2.2.6 Untalentiert

[Punkte +4] Der Charakter ist in einer Fertigkeit besonders untalentiert und kann sie nicht erlernen. Eine Fertigkeit aus einem Prioritiät-1- oder Priorität-2-Bereich mit Subpriorität 1 wird auf Subpriorität 0 reduziert (ohne Subprioritätsausgleich). Es ist in dieser Fertigkeit niemals möglich, Stufen zu lernen und Fertigkeitswürfe werden mit einem geschlossenen [2w]-Wurf durchgeführt. Dieser Nachteil kann nur einmal gewählt werden. Es kann auch eine

Superkraft gewählt werden, die vorher jedoch auf Subpriorität 1 gesetzt werden muß.

2.2.7 Verlorener Hauptsinn

[Punkte +12] Der Superheld kann sich mit Hilfe seiner anderen Sinne einigermaßen normal orientieren, darf aber keine Proben auf den verkümmerten Sinn durchführen. Bei Verlust des Augenlichtes orientiert sich der Held mit Hilfe seines Gehörs, kann aber z.B. niemals Farben oder ähnliches erkennen. Bei Verlust des Hörvermögens muß der Held alles sehen, um es zu bemerken und ohne *Lippenlesen* (die **Gebärdensprache** muß dazu als Sprache gelernt oder anfangs ausgewählt werden) kann er Befehle und Warnungen nicht hören.
In beiden Fällen kann gelegentlich auch der Tastsinn eingesetzt werden, um Vibrationen zu spüren. Ist es völlig still bzw. dunkel, kann der Held sich nur noch durch Tasten vorwärts bewegen.

2.2.8 Verlorener Sinn

[Punkte +5] Der Superheld hat einen seiner sonstigen Sinne (TST, GER, GSM, INT) verloren (auf 0 setzen). Ein Einsatz dieses Sinnes ist nicht mehr möglich, sobald eine entsprechende Probe nötig ist, darf der Charakter keine durchführen.

2.2.9 Zufälliger Vor-/Nachteil

[Punkte -10/+10] Vor jeder Spielsitzung wird ein zufälliger Vor- bzw. Nachteil (z. B. per Würfelwurf) bestimmt. Dies kann jeder beliebige Vor- oder Nachteil aus der Liste sein. Ob der Spieler diese Eigenschaft sofort oder erst im Laufe der Sitzung erfährt, liegt im Ermessen des Spielleiters.

2.3 Bedürfnisse

2.3.1 Keine Ausscheidung

[Punkte -3] Die Nahrung, die dieser Held zu sich nimmt, wird komplett verwertet und er hat somit keine Ausscheidungen.

2.3.2 Keine Luft nötig

[Punkte -10] Der Held muß nicht atmen und kann daher beliebig lange ohne Sauerstoff auskommen. Gase und ähnliches machen diesem Charakter nichts aus, da er keine Lunge hat oder diese nicht verwendet.

2.3.3 Keine Nahrung/Flüssigkeit nötig

[Punkte -3/-5] Der Held muß nicht essen (-3) oder trinken (-5). Der Körper ernährt sich möglicherweise auf einem anderen Weg oder benötigt keine Energiezufuhr.

2.3.4 Kein Schlaf nötig

[Punkte -10] Der Charakter benötigt überhaupt keinen Schlaf. Allerdings werden XP nach der Ruhephasenregel nur dann voll regeneriert, wenn der Held trotzdem 4 Stunden schläft oder ruht, ansonsten gilt die normale Regenerationsrate.

2.3.5 Kurzschläfer

[Punkte -4] Der Charakter fühlt sich nach vier Stunden Schlaf am Tag völlig erfrischt (= Ruhephase). Im Notfall (für ein paar Tage) genügen ihm sogar zwei Stunden Schlaf pro Tag.

2.3.6 Langschläfer

[Punkte +2] Der Charakter hat einen sehr unruhigen und leichten Schlaf und schreckt deshalb leicht aus seinem Schlaf. Er benötigt deshalb pro Tag mindestens 2 Stunden Schlaf mehr (= 10 Stunden, Ruhephase), regeneriert in dieser Zeit aber das gleiche.

2.4 Besonderer Körper

2.4.1 Achillesferse

[Punkte +25] Der Superheld ist extrem anfällig gegen ein bestimmtes Element oder etwas anderes entsprechend häufig auftretendes Ereignis (z.B. Feuer, Wasser, Schallanfälligeit, rote Farbe, etc.). Sobald er mit der entsprechenden Substanz in Berührung kommt, verliert er alle Superkräfte und übernatürliche Vorteile (z.B. *Unverwundbar*, *Weltraumfähig* oder *keine Luft nötig*) und erleidet Schaden (Spielleiterentscheid), bis er sich von der Gefahrenquelle entfernen kann.

2.4.2 Alterslosigkeit

[Punkte -7] Der Charakter altert nicht und kann theoretisch ewig leben, falls er keines unnatürlichen Todes stirbt. Da der Held schon länger auf dieser Erde lebt, startet er mit 10 ALP mehr als andere Helden.

2.4.3 Extraleben

[Punkte -8] Der Held hat ein Extraleben, das automatisch eingesetzt wird, wenn der Held -40 (oder weniger) TP erreicht. Der Held macht eine wundersame Wiederauferstehung (eventuell passend zu den Kräften) durch und hat danach alle TP und XP wieder. Danach wird dieser Vorteil vom Charakterbogen gestrichen. Werden mehrere Extraleben gewünscht, muß dieser Vorteil mehrmals gekauft werden (-6 für das 3. und 4. Extraleben, danach -4 für jedes weitere Leben).

2.4.4 Fragiler Körper

[Punkte +20] Wenn der Charakter eine Wunde erhält, wird diese sofort um [1w] TP vergrößert. Charaktere mit diesem Nachteil dürfen die Vorteile

Unsterblicher Körper/Seele und *Unverwundbar* sowie die Superkraft *Regeneration* nicht wählen.

2.4.5 Langlebigkeit

[Punkte -3] Der Charakter hat eine dreimal so hohe Lebenserwartung wie ein normaler Mensch und zeigt dementsprechend auch Alterungserscheinungen erst deutlich später. Da der Held schon Erfahrungen sammeln konnte, startet er mit 5 ALP mehr.

2.4.6 Super-Allergie

[Punkte +10] Der Superheld reagiert allergisch auf ein weniger häufig auftretende Substanz (z.B. Meteoritensplitter, eine bestimmte Chemikalie, Alkohol, Nüsse, etc.). Sobald er mit der entsprechenden Substanz in Berührung kommt, verliert er alle Superkräfte und übernatürliche Vorteile (z.B. *Unverwundbar*, *Weltraumfähig* oder *keine Luft nötig*) und hat geschwollene Augen und Schnupfen, bis er sich von der Gefahrenquelle entfernen kann oder die Symptome wieder abklingen.

2.4.7 Temperaturunempfindlich

[Punkte -6 / 0] Der Held erträgt sehr niedrige oder hohe Temperaturen, wenn die Ursache dieser Temperaturen nicht direkt auf ihn wirkt. Feuer oder Strahlung z.B. können ihn also immer noch verletzen. Allerdings sind Angriffe oder Schaden aufgrund eines Hitze- oder Kälteelements auf geschlossene Würfe begrenzt und werden zusätzlich halbiert.
Alternativ kann der Spieler diesen Vorteil kostenlos erwerben, wenn er nur in eine Richtung der Temperaturskala unempfindlich ist und dafür in die andere Richtung umso empfindlicher (z.B. resistent gegen Feuer, aber Kälte verursacht doppelten Schaden).

2.4.8 Tiefseetauglich

[Punkte -8] Der Körper hält auch größerem Wasserdruck und sehr niedrigen (aber nicht höheren) Temperaturen stand, so daß der Charakter sehr tief tauchen kann. Der Charakter kann sich automatisch im Wasser frei bewegen (nicht notwendigerweise schwimmen). Athletikwürfe sind höchstens zum Ausweichen nötig.

2.4.9 Unnatürliches Aussehen

[Punkte +5 - +8] Der Superheld hat ein für normale Menschen unnatürliches Aussehen wie ein Fell oder grüne Haut oder eine ungewöhnliche Statur und kann daher nur schwer eine Geheimidentität annehmen. Auch kann er nicht unerkannt auf die Strasse gehen, ohne sich extrem zu verkleiden. Die Superkraft *Metamorphose* kann nicht angewandt werden, um das Aussehen zu verändern. Einen normalen Beruf findet dieser Charakter üblicherweise ebenfalls nicht. Permanent aktivierte Metamorphosen sind oft der Grund für ein unnatürliches Aussehen. Je nach Ausehen kann der Wert dieser Eigenschaft +5 (z.B. eine ungewöhnliche Hautfarbe) oder eher +8 Punkte geben (z.B. durch eine kleinwüchsige Form mit entsprechenden Nachteilen wie 2/3 der SCH).

2.4.10 Unsterbliche Seele/Körper

[Punkte -20] Der Spieler kann sich für eine unsterbliche Seele **oder** einen unsterblichen Körper entscheiden. Je nach Ausrichtung **muß** der Charakter entweder *Psi-Telepathie* oder *Regeneration* als Superkraft aktivieren. Unter Umständen weiß der Charakter bis zu seinem ersten „Tod“ noch gar nichts von dieser Fertigkeit. Sollte ein Charakter diese Erfahrung machen, können Mutationen auftreten (s. Kapitel **Mutationen**).
Unsterbliche Seele: Der Charakter verfügt über einen unsterblichen Geist. Er kann nach seinem körperlichen Tod innerhalb von X-F Stunden einen neuen (Klon) oder seinen alten (wiederhergestellten) Körper zurückerhalten. Nach dieser Frist ist er allerdings unwiderruflich tot. Es ist nicht möglich, gewaltsam in einen fremden Körper einzudringen, es sei denn, der Körper ist schon seelenlos (Koma oder gerade verstorben). Mit dem Einverständnis einer Person kann der Charakter aber auch in deren Körper übergehen und teilt sich den Körper dann. Ist der Körper kein Klon, ändern sich die Basisattribute und Prioritäten eventuell. Alle geistigen Superkräfte bleiben bestehen, alle anderen Fertigkeiten können sich ändern.
Unsterblicher Körper: Der Charakter stirbt bei -40 Trefferpunkten nicht, sondern verfällt in eine Starre, die solange anhält, bis die Todesursache beseitigt ist. Danach gilt die normale Regenerationsrate (bzw. die Superkraft *Regeneration* kann eingesetzt werden). Achtung: Auch die Trefferpunkte unter -40 müssen geheilt werden!

2.4.11 Unverwundbar

[Punkte -30] Unverwundbar erlaubt dem Charakter, jeglichen körperlichen Schaden zu übergehen. Allerdings wird der Charakter immer noch von der kinetischen Energie eines Schlages zurückgeworfen, er bekommt nur keine Wunden davon (Spieltechnisch erhält der Held den Schaden in Form von Schockpunkten, die sich sofort nach dem Auswirkungswurf wieder regenerieren). Die Unverwundbarkeit beschränkt sich nur auf die Haut des Charakters, die Schleimhäute und Organe des Charakters sind verwundbar. Gase, eingenommene Gifte oder zum Beispiel die Haut durchdringende Strahlung wirken sich immer noch normal aus (Spielleiterentscheid, wieviel Schaden entsteht). Allerdings wirkt die Haut wie eine Rüstung, so daß es auch mit sehr viel Kraft nicht möglich ist, dem Helden innere Verletzungen oder Knochenbrüche

zuzufügen. Es sei denn, man findet einen Weg, um die Haut zu durchdringen oder zu umgehen...

2.4.12 Unzerbrechliche Knochen

[Punkte -6] Der Charakter hat nahezu unzerstörbare Knochen, da diese entweder von einer Metall-Legierung oder einem Energiefeld umgeben sind. Der Charakter erleidet niemals Knochenbrüche. Schlagschaden gegen den Charakter wird halbiert und kann niemals zu inneren Verletzungen führen.

2.4.13 Weltraumtauglich

[Punkte -15] Der Held ist immun gegen die schädliche Wirkung des Vakuums und Dekompression. Der Körper hält auch sonstigem großem Druck und extremen Temperaturen stand (Vorteil enthält *Tiefseetauglich* und *Temperaturunempfindlich*). Auch hält der Körper die meiste Weltraumstrahlung aus, allerdings sollte der Charakter sehr starke Strahlungsquellen trotzdem meiden (oder die *Energiefokus*-Fähigkeit *Energieabsorbtion* aktivieren).
Dieser Vorteil gibt dem Helden allerdings keinen Luftvorrat (falls er einen benötigt), dafür ist ein entsprechender Vorteil oder eine *Metamorphose* nötig (z.B. erhöhte Lungenkompression oder verbesserter Blutkreislauf).

2.4.14 Wunder Punkt

[Punkte +25] Es wird eine exakte Trefferzone (Also Haupt- und Subtrefferzone) bestimmt, bei der Treffer den Charakter sofort ausschalten. Der Charakter kann ohne Hilfe (medizinische oder sonstige passende) nicht wieder reaktiviert werden.

2.5 Cyberanzüge

2.5.1 Cyberanzug ohne Hilfsmittel anziehen

[Punkte -20] Der Cyberanzug kann ohne jegliche Hilfsmittel in kürzester Zeit angezogen werden, da er sich von selbst zusammensetzt. Bei Kampfpanzern beträgt die Dauer eine Kampfrunde (5 Sekunden), bei Nanoanzügen streift sich der Anzug innerhalb von 10 Initiativpunkten über, sofern der Charakter ihn bei sich trägt. Ist der Anzug nicht in der Nähe, wird er innerhalb der dreifachen Zeit zum Träger „beschworen“.

2.5.2 Cyberanzug-Affin

[Punkte -10] Der Held kann jeden fremden Cyberanzug ohne Abzüge verwenden, selbst wenn der Cyberanzug gegen Fremdnutzer abgesichert sein sollte. Ausserdem hat der Nutzer keine Abzüge bei geistigen Widerstandswürfen, der Täger wird behandelt als würde er keinen Anzug tragen.

2.5.3 Cyberanzug-Bioenergie

[Punkte +20] Der Cyberanzug ist mit dem Bioenergiesystem des Trägers verbunden. Sollten die EE des Anzugs auf Null sinken, hat der Held KON Sekunden Zeit, eine Ersatzenergiequelle zu finden / zu aktivieren. Falls keine der beiden Optionen greift, stirbt der Charakter.

2.5.4 Cyberanzugfehler

[Punkte +5] Der Cyberanzug des Helden hat sich nicht richtig mit dem Nervensystem des Helden verbunden. Beim Fertigkeitswurf einer 0-0 innerhalb des Anzugs kommt es zu einer schwerwiegenden Störung, die sämtliche Funktionen des Anzugs und sämtliche nicht geistigen Fertigkeiten des Trägers außer Gefecht setzt. Dieser Zustand dauert 1 + [1w]/2 Runden an. Sollte der Charakter zusätzlich Epileptiker sein, steht es dem Spielleiter frei, den Anzug nicht lahmzulegen, sondern ihn die Aktionen des Epileptikers unterstützen zu lassen.

2.5.5 Cyberanzuggröße begrenzt

[Punkte +4] Der Charakter kann keine Cyberanzüge *benutzen*, die die Hälfte seines CYB-Wertes an UNV übersteigen. Die Konstruktion größerer Anzüge ist jedoch erlaubt. Ein Mindestwert von 16 in CYB ist Voraussetzung.

2.5.6 Cyberanzug-Spezialist

[Punkte -5] Der Cyberanzug-Spezialist kennt sich sehr gut mit verschiedenen Cyberanzügen aus und kann diese ohne Probleme reparieren. Selbst fremde Anzüge kann er verbessern oder Teile zwischen Anzügen austauschen.
Bei eigenen Anzügen werden die Stufen in *Ingenieur* und *Elektronik* verdoppelt, um die Prozentverbesserungen bei Platzeinheiten/Last und Kosten zu bestimmen.

2.5.7 Cyberanzug-Verbindung

[Punkte +10] Der Cyberanzug hat sich permanent mit dem Charakter verbunden. Der Anzug kann nicht abgelegt werden, da das Cybersteuersystem bei einem Testlauf mit dem Nervensystem verschmolzen ist. Da es sich um ein Testsystem handelt, kann der Charakter auch nur 90% seines CYB-Wertes benutzen.
Die Eigenschaften *Cyberanzug-Spezialist* und *Cyberanzug-Affin* und die Superkraft *Metamorphose* können nicht angewandt werden, da der Cyberanzug jegliche Verwandlung verhindert. Einen normalen Beruf findet dieser Charakter üblicherweise ebenfalls nicht, da er immer als Cyberanzugträger erkennbar ist.

2.5.8 Cyberanzug-Wahnsinn

[Punkte +10] Der Cyberanzug hat ein direktes Feedback mit dem Gehirn des Nutzers. Der

Verbrauch an EE/2 (aufgerundet) wird zusätzlich von der geistigen Stabilität des Helden (den GP) abgezogen. Sollten die GP dadurch auf Null sinken, wird der Held kurzfristig geistig höchst instabil (dem Spieler steht es frei, dies rollengerecht auszuspielen, andernfalls übernimmt der Spielleiter) oder bewusstlos.

2.6 Geistige Eigenschaften

2.6.1 Aus Fehlern lernen

[Punkte -8] Jeder Patzer oder kritische Misserfolg bringt dem Charakter einen Lernpunkt. Prozente können nicht erreicht werden.

2.6.2 Begriffsstutzig

[Punkte +12] Der Charakter erhält auf jeden Lernpunktwurf +1 addiert und lernt somit deutlich schlechter als andere. Der Vorteil *Sprachgenie* ist nicht wählbar.

2.6.3 Besonders Heldenhaft

[Punkte -7] Der Held darf eingesetzte Heldenpunkte behalten, falls er beim Heldenwurf (PW:CHA) unter der Hälfte (abgerundet) seines CHA-Wertes würfelt.

2.6.4 Ehrenkodex

[Punkte +10] Der Charakter handelt immer nach dem Gegner, wenn es zu Kampfsituationen kommt. Der Held darf aber bei seiner Initiative handeln, wenn er z. B. andere Personen retten möchte, sich der Gegner dauerhaft als unehrenhaft gezeigt hat oder mehrere Gegner angreifen.

2.6.5 Final last words

[Punkte +6] Der Charakter muß vor jeder finalen Aktion eine Rede halten. Bei einer Verhaftung muß er z.B: dem Superschurken erklären, warum sich Verbrechen nicht lohnen. Dies kann eventuell dem Gegner zur Flucht verhelfen. Vor allem Evil Masterminds werden diesen Nachteil immer wieder ausspielen (müssen).

2.6.6 Kann nicht lügen

[Punkte +7] Der Held kann niemals lügen oder die Wahrheit verdrehen. Er muss immer die Wahrheit laut aussprechen, wenn er irgendwie danach gefragt wird. Besonderheit: Wahrheitsserum wirkt bei diesem Charakter genau andersherum, er kann die Wahrheit dann nicht mehr sagen (die Antworten bestimmt der Spieler frei, hauptsache es ist nicht die Wahrheit)!

2.6.7 Lernfähigkeit

[Punkte -10] Der Charakter erhält den Lernpunkt bereits dann, wenn er beim Lernwurf genau den MW erreicht hat.

2.6.8 Loyal

[Punkte -4] Dieser Held steht loyal zu seinen Mitstreitern und kann daher Heldenpunkte für andere Helden in der Gruppe ausgeben. Da dies eine selbstlose Tat ist, muß kein Heldenwurf dafür durchgeführt werden, wenn die andere Person keine Heldenpunkte mehr hat. Besitzt der andere Held noch Heldenpunkte, dann muss von einem der beiden Helden einen Heldenwurf durchführen.

2.6.9 Mentale Stabilität

[Punkte -7] Der Charakter darf seine Widerstandswürfe gegen Psi-Telepathie-Kräfte und andere Kräfte, die den Helden direkt beeinflussen (Masse- und Dichteveränderung, Molekülkontrolle) stets mit einem Zusatzwürfel durchführen (also mit 3w). Sollten allerdings die zwei Hauptwürfel eine 1 zeigen, gilt dies immer noch als Patzer.

2.6.10 Pazifist

[Punkte +10] Der Charakter wird alle seine Kräfte (insbesondere Superkräfte) dazu einsetzen, jeden (auch Feinde) zumindest vor dem Tod zu schützen. Es ist ihm nicht erlaubt, aggressive Superkräfte zu erlernen (z. B. Schock) oder andere Superkräfte aggressiv einzusetzen. Bei Kampffertigkeiten (Nahkampf, Fernkampf, Feuerwaffen) ist es nicht erlaubt, die Subpriorität über die Priorität des Bereichs zu erhöhen. Allerdings ist es dem Charakter nicht verboten, derartige Fertigkeiten zu erlernen oder anzuwenden, sofern dies passiv geschieht (Ausweichen bei Nahkampf, Nicht-lethale Fernkampfwaffen wie Netze).

2.6.11 Photographisches Gedächtnis

[Punkte -5] Der Charakter kann sich alle Erlebnisse bildhaft merken und sich jederzeit wieder ins Gedächtnis rufen. Sonst übliche Erinnerungswürfe sind dazu niemals notwendig.

2.6.12 Psi-Anfälligkeit

[Punkte +10] Der Charakter hat nur einen W bei seinen Psi-Widerstandswürfen (ebenso der Lernwurf). **Eine Eins ist ein Patzer**. Der Vorteil *Mentale Stabilität* und die Superkräfte *Psi-Felder* und *Psi-Telepathie* sind nicht wählbar.

2.6.13 Rampenlicht

[Punkte -9] Der Held steht immer im Rampenlicht, selbst wenn eigentlich andere Helden die Arbeit geleistet haben. Wenn es eine Belohnung gibt, dann bekommt dieser Held sie auch! Er schmälert zwar nicht den Erfolg anderer Helden, aber er ist auf jeden Fall immer beteiligt und wird ebenfalls immer genannt. Jedesmal, wenn ein anderer Held einen Heldenpunkt bekommt, darf sich der Held im Rampenlicht auch einen Punkt gutschreiben. Zu Beginn eines Abenteuers bekommt dieser Held

einen Heldenpunkt mehr und darf am Ende der Sitzung bis zu 8 Heldenpunkte behalten.

2.6.14 Sprachgenie

[Punkte -3] Der Charakter erhält zu Beginn seiner Karriere vorerst genauso viele Bildungspunkte wie jeder andere Charakter. Allerdings wird jeder Punkt der für eine Sprache verwendet wird automatisch verdoppelt. Punkte, die für Hobbies verwendet werden, können nicht verdoppelt werden. Neue Sprachen erlernt der Held nach 24 Stunden auf einer Stufe in Höhe seiner geistigen Priorität.

2.6.15 Triebgesteuert

[Punkte +6] Jede Person wirkt auf diese Person wie Unwiderstehlich, eindeutige Angebote können nicht abgelehnt werden. Trifft diese Person auf eine Unwiderstehliche Person (des anderen Geschlechts / der gewählten Sexualität), wird einfach **alles** für diese Person getan (auch wenn es sich um einen Gegner handelt)!

2.6.16 Ungeduldig

[Punkte +8] Der Held ist extrem ungeduldig und möchte am liebsten alles sofort erledigen. In Ruhephasen wird er andere auch immer zum Handeln antreiben, Heimlichkeit wird diesem Charakter sehr schwer fallen. Der Charakter *muß* immer bei seiner Initiative handeln, Abwartehandlungen sind nicht möglich.

2.6.17 Zielgenauigkeit

[Punkte -15] Der Haupt-Trefferzonenwürfel kann nach dem Angriffswurf definiert werden. Der zweite Würfel bestimmt dann automatisch die Sub-Trefferzone. Abzüge aufgrund gezielter Treffer werden stets um zwei verbessert.

2.7 Körperliche Eigenschaften

2.7.1 Asexuell

[Punkte +2] Der Held hat kein eindeutig bestimmtes Geschlecht (oder überhaupt keine Geschlechtsmerkmale) und hat dementsprechend auch keinen sexuellen Trieb. Führt immer wieder zu Problemen im sozialen Umfeld, ist dafür aber automatisch immun gegen *Unwiderstehlich*.

2.7.2 Beidhändigkeit

[Punkte -8] Der Charakter erhält Vorteile beim Kampf mit zwei Waffen, er erhält keine Abzüge mehr. Ausserdem ist der gleichzeitige Einsatz beider Hände bei unterschiedlichen Tätigkeiten möglich.

2.7.3 Epileptiker

[Punkte +15] Ein Epileptiker steht ständig vor der Gefahr, einen Anfall zu bekommen. Immer wenn ein epileptischer Charakter eine Doppel-Null (also Zwanzig) bei einem FW würfelt, betrifft ihn ein Anfall, welcher [4w] Runden andauert. Der betroffene FW wird noch komplett durchgeführt und hat normale Auswirkungen, sofern es sich um sofortige Handlungen handelt (Angriff, Superkraft-Einsatz usw.). Aufrechterhaltene Psi-Felder oder Magie-Sprüche brechen sofort danach zusammen, der Charakter verliert die Kontrolle über ein Fahrzeug oder wird aus einem Computersystem hinausgeworfen. Würfelt der Epileptiker beim FW die Doppel-Null zweimal hintereinander, ist der Anfall so schlimm, daß eine Beruhigung nur unter ärztlicher Kontrolle in einem Krankenhaus (oder ruhiger Umgebung) möglich ist. Eine dreimalige Doppel-Null führt zum sofortigen Tod des Charakters.

2.7.4 Gute Reflexe I, II, III

[Punkte -2/-5/-10] Die Reaktion des Helden ist schon von Natur aus besonders gut. Die Stufe in *Gute Reflexe* wird stest zu jeder Reaktion addiert. Außerdem darf der Charakter bei der Initiative auch Wurfergebnisse bis zur Stufe in dieser Eigenschaft weiterwürfeln (neben der 0). Mit Guten Reflexen der Stufe III erhält der Charakter also +3 auf Reaktion und darf Einser, Zweier, Dreier und Zehner bei einem Initiativwurf weiterwürfeln.

2.7.5 Keine Blutung

[Punkte -2] Der Held ist niemals von Blutungen betroffen, seine Wunden verschliessen sich sehr schnell bzw. der Held blutet generell nicht. Auch hinterlässt er dadurch keine Spuren, wenn er verletzt wird.

2.7.6 Kurzatmig

[Punkte +4] Der Held kann nicht lange rennen oder sich schnell bewegen. Auch Treppensteigen oder ähnliches bringt ihn schnell aus der Puste und er muß sich dann erst einmal erholen. Der Charakter erhält -2 auf die Fertigkeit *Ausdauer*. Schockpunktverluste aufgrund von Anstrengungen werden verdoppelt. Die positive Eigenschaft *Schmerzunempfindlich* und die Superkraft *Geschwindigkeit* sind nicht wählbar.

2.7.7 Querschläger

[Punkte -4] Der Held kann Attacken mit Wurfgeschossen oder Strahlen auch über zwei oder drei Ecken noch zielgenau anbringen (ein normal gelungener Angriffswurf ist natürlich noch immer erforderlich!).

2.7.8 Schlechte Reflexe

[Punkte +10] Der Charakter darf bei Reaktionswürfen/Initiativen die Null (also die Zehn) **nicht** weiter würfeln. Der Vorteil *Gute Reflexe* und die Superkraft *Geschwindigkeit* dürfen nicht gewählt werden.

2.7.9 Schlechte Wund-Regeneration

[Punkte +8] Jede Wunde des Charakters heilt nur in der doppelten Zeit, also 1 Punkt pro 2 Tage im Normalfall. Charaktere mit diesem Nachteil dürfen die Vorteile *Unverwundbar*, *Unsterblicher Körper/Seele* oder *Schmerzunempfindlich* und die Superkraft *Regeneration* nicht wählen.

2.7.10 Schmerzanfälligkeit

[Punkte +15] Sämtliche Verletzungs-auswirkungswürfe des Charakters werden mit einem Würfel weniger durchgeführt (am Kopf also gar nicht!). Der Vorteil *Schmerzunempfindlich* sowie die Superkraft *Regeneration* sind nicht wählbar.

2.7.11 Schmerzunempfindlich

[Punkte -4] Der Charakter erhält eine **Stufenerhöhung** von +2 auf die Fertigkeit *Ausdauer* und damit auch auf die TP/SP. Der Charakter darf nach Erhalt einer Wunde den Auswirkungswurf mit einem w mehr durchführen.

2.7.12 Tolpatsch

[Punkte +20] Der Unglücksrabe unter den Charakteren. Für ihn bedeutet nicht nur die Doppel-Eins einen Patzer, sondern auch jede Drei (Eins-Zwei) bei einem Fertigkeitswurf. Vorteil: Die gleiche Regel gilt auch für Lernwürfe. Der Vorteil *Beidhändigkeit* ist nicht wählbar.

2.7.13 Unwiderstehlich

[Punkte -2] Der Charakter wirkt unwiderstehlich auf das andere Geschlecht und wird entsprechende Personen ohne Probleme um Gefallen bitten können. Zusätzlich wird ein Bonus von +3 auf *Kommunikation (Rhetorik in Verführungs-situationen)* gewährt.

2.7.14 Wurfwaffen-Experte

[Punkte -3] Der Held kann mit allen Wurfwaffen umgehen und kann so ziemlich alles als Wurfwaffe zweckentfremden (keine Abzüge beim Angriffswurf). Er erhält auf *Wurfwaffen* zusätzlich +2, wenn er sich darauf spezialisiert.

2.7.15 Zwei linke Hände

[Punkte +5] Der Charakter kann keine zweihändigen oder zwei einhändige Waffen benutzen. Er erleidet bei der Ausübung von Aufgaben, für die er unbedingt beide Hände benötigt, Abzüge (üblicherweise -2). *Beidhändigkeit* und alle Cyberanzugsvorteile sind nicht wählbar.

2.8 Persönlichkeitsveränderung

2.8.1 Gedächtnisverlust

[Punkte +4] Der Charakter hat sein Gedächtnis verloren und kann sich nicht bzw. nur bruchstückhaft an seine Vergangenheit erinnern. Auch sein echter Name und das genaue Alter sind unbekannt, womit entsprechende Probleme bezüglich der Ausweispflicht einhergehen können.

2.8.2 Keine Erinnerung

[Punkte +6/+9] Der Charakter kann sich nicht an sein Heldendasein erinnern. Sobald er eine Superkraft einsetzt (oder sich z. B. verwandelt), sind alle folgenden Erinnerungen nur der Superheldenpersönlichkeit bekannt, der „normale“ Mensch hat in dieser Zeit Blackouts. Die Superheldenpersönlichkeit hat allerdings alle Erinnerungen (6 Punkte).
Zusätzlich ist es möglich, auch keine Erinnerung an die Zeit als normaler Mensch zu haben, beide Persönlichkeiten wissen dann nichts voneinander und haben entsprechende Blackouts (9 Punkte).

2.8.3 Mangelnder Lebenswille

[Punkte +10] Der Charakter stirbt bei -40 TP sofort. Sollte der Charakter bei Auswirkungen durch negativen TP noch bei Bewußtsein sein, wird er „andere nur behindern“ und deshalb besser zurückbleiben oder alleine weitergehen und sich opfern. Nur die Mission zählt! Die Vorteile *Unsterblicher Körper/Seele*, *Unverwundbar*, *Extraleben* und die Superkraft *Regeneration* sind nicht wählbar.

2.8.4 Werdender Superheld

[Punkte -5] Ein werdender Superheld kann einen Prioritätspunkt, pro Bereich (falls anwendbar) bis zu 2 Subprioritätspunkte, 20 Charakterpunkte und 10 ALP zurückhalten und diese jederzeit spontan (auch mitten in Aktionen) verteilen, bis sie verbraucht sind.

2.9 Sozialstatus

2.9.1 Alliierter

[Punkte -7] Der Held hat einen Verbündeten, der ihn aus schwierigen Situationen befreien oder ihm rechtliche Unterstützung geben kann. Dies mag einfach ein guter Freund oder z. B. ein Bekannter bei der Polizei sein. Es dürfen 2 normale Fertigkeiten für diesen Alliierten gewählt werden, die dieser besonders gut beherrscht.

2.9.2 Arm

[Punkte +10] Der Charakter ist arm. Er kann sich kaum etwas leisten, eine Arbeit behält er meistens nicht lange (ein Abenteuer ist normal) oder hat sowieso nur Aushilfsjobs. Basisvermögen und

Monatsgehalt dieses Superhelden betragen nur ¼ des Normalniveaus. Was auch immer der Held versucht, um diesen Zustand zu ändern, wird scheitern!

2.9.3 Erpressbar

[Punkte +2/+5] Es gibt eine oder mehrere Personen im Leben des Superhelden, um die er sich besonders sorgt. Aus diesem Grund bemüht sich der Held, unter keinen Umständen seine Identität preiszugeben. Ist die Identität bereits öffentlich bekannt, ist dieser Nachteil 5 Punkte wert, ansonsten 2 Punkte.

2.9.4 Identität öffentlich bekannt

[Punkte +4] Die Identität des Superhelden ist öffentlich bekannt bzw. kann durch geringfügige Nachforschungen herausgefunden werden. Eventuell ist der Held zusätzlich bekannt, weil er Schauspieler, Politiker oder Multi-Millionär ist. Eine Verkleidung benötigt der Charakter somit nicht. Vielleicht wird er sogar offiziell von der Regierung oder der Polizei eingesetzt.

2.9.5 Kulturelle Schwäche

[Punkte +10] Der Charakter kann eine bestimmte kulturelle Fertigkeit überhaupt nicht ausüben bzw. erlernen. In den meisten Fällen wird dies eine Lese-/Schreibschwäche sein (Analphabet). Es kann aber auch eine bestimmte Fertigkeit betroffen sein (z.B. Computer bedienen oder ein Fahrzeug führen) oder eine nicht angepaßte soziale Verhaltensweise auftreten. Im Gegensatz zu *Untalentiert* ist nicht mal ein Wurf erlaubt (und die Subpriorität einer Fertigkeit wird auf -1 gesetzt).

2.9.6 Rechtliche Immunität

[Punkte -10] Der Charakter besitzt aufgrund bestimmter Umstände (z. B. Verwandter eines Diplomaten, Mitglied einer Spezialeinheit) rechtliche Immunität und kann von der Polizei nicht festgehalten werden. Allerdings muß der Held dazu seine Identität preisgeben (eventuell Nachteil *Identität öffentlich bekannt* bereits vorhanden).

2.9.7 Wohlhabend, Reich, Multi-Millionär

[Punkte -5/-10/-15] Je nach gewähltem Status hat der Charakter ein anderes Basisvermögen und Monatsgehalt:
Wohlhabend (-5): Basisvermögen ×2
Der Charakter ist selbständig oder hat eine leitende Position. Eine teure Wohnung oder ein kleines Haus ist üblich.
Reich (-10): Basisvermögen ×5
Der Charakter hat ein eigenes Geschäft oder ist Geschäftsführer einer größeren Firma. Ein großes Haus gehört ebenso dazu wie ein passendes Auto.
Multi-Millionär (-15): Basisvermögen ×15
Der Charakter verfügt über ein großes Anwesen (Landsitz, Penthouse in der Innenstadt, Geheimversteck möglich) und besitzt mehrere Firmen oder Anteile an diesen. Er kann im Notfall auch wesentlich mehr Geld auftreiben, muß dann aber an die Substanz seiner Firma gehen.

2.10 Superkraftmodifikation

2.10.1 Erschöpfung bei Superkraft-Einsatz

[Punkte +6] Bei Einsatz seiner Superkräfte erschöpft sich der Held sehr stark. Es werden immer die Hälfte der nötigen XP als SP abgezogen. Dies resultiert in den normalen Auswirkungen.

2.10.2 Hilfsmittel nötig

[Punkte +6/+3] Eine Superkraft des Charakters (entsprechend zu markieren) kann nur mit Hilfsmitteln eingesetzt werden (z.B. einem technischen Verstärker). Bei Verlust oder Zerstörung des Hilfsmittels ist ein weiterer Einsatz der Superkraft nicht möglich (+6 Punkte). Das Hilfsmittel muß einer Trefferzone zugeordnet werden (z.B. Flügel an den Armen oder Elektrizitätsverstärker an den Händen). Sobald der Charakter an der entsprechenden Stelle getroffen wird, besteht die Chance, dass das Hilfsmittel zerstört wird oder verloren geht (BF entsprechend zu definieren). Sollten mehrere Superkräfte betroffen sein (z.B. durch einen Anzug, der verwendet werden muß, um irgendeine Superkraft einzusetzen), halbiert sich der Wert des Nachteils für jede weitere Superkraft mit dem gleichen Hilfsmittel (+3). Dann muss jeder weiteren Superkraft eine Trefferzone zugeordnet werden.

2.10.3 Kontakt-Superkraft

[Punkte +5] Der Spieler muß eine vorhandene Superkraft bestimmen, die der Charakter nur durch Kontakt verwenden kann. Ein Einsatz ohne Berührung ist mit dieser Superkraft dann nicht möglich.

2.10.4 Kontrolle der Kraft nötig

[Punkte +12] Eine Superkraft des Helden muß unter Kontrolle gehalten werden (z.B. durch technische Hilfsmittel wie einen Dämpfer oder eine Brille etc.). Bei Verlust oder Zerstörung des Hilfsmittels (Trefferzone und BF definieren!) bricht die entsprechende Superkraft mit voller Stärke aus (z.B. ein Energiestrahl mit allen zur Verfügung stehenden Punkten bis 0 XP oder 15 XP bei bereits negativen XP). Es werden jede Runde weitere XP abgezogen, bis der Held die Kraft wieder unter Kontrolle bringen kann (ein Wurf auf GST, Spielleiter definiert den MW anhand der Situation).
Dieser Nachteil kann nur einmal und nicht für die Superkräfte *Stärke*, *Geschwindigkeit*, *Fliegen*, *Teleportation*, *Regeneration*, *Metamorphose* oder *Magie* gewählt werden.

2.10.5 Kraft daueraktiv

[Punkte +6] Eine permanent vorhandene Superkraft des Helden (s.u.) ist ständig aktiviert und behindert ihn daher im normalen Leben (der Charakter hat z.B. eine dauerhafte *Metamorphose* durchgemacht). Nicht für alle Superkräfte anwendbar. Bei daueraktiven *Metamorphosen* muß je nach Veränderung eventuell auch der Nachteil *Unnatürliches Aussehen* gewählt werden.

2.10.6 Permanent vorhandene Superkraft

[Punkte -4/-8/-12/-16] Dieser Vorteil erlaubt es dem Helden, eine Superkraft dauerhaft ohne Würfe und XP-Kosten mit einem vorher festgelegten Effekt einzusetzen. Die Kosten für diesen Vorteil ergeben sich aus den dafür verbrauchten Superkraft-Subprioritätspunkten (Kosten sind Subpriorität ×4 in Charakterpunkten).
Lernpunkte müssen für diese Superkraft nicht ausgegeben werden. Der Effekt wird einmalig bei der Charaktererschaffung definiert, je höher die Subpriorität, umso besser der Effekt. Dieser Vorteil kann theoretisch auf alle Superkräfte angewandt werden, allerdings sind *Metamorphosen*, *Fliegen*, *Stärke* und *Geschwindigkeit* die üblichsten (siehe *Permanente Superkräfte*)

2.10.7 Schlechte Superkraft-Auswirkungen

[Punkte +15] Der Superheld hat es schwerer, seine Superkräfte zu kontrollieren, wenn er negative XP hat. Jeder negative XP addiert sich auf seine Mindestwürfe.
Der Held kann dieses Problem umgehen, indem er eine seiner Superkräfte „deaktiviert“. Der nächste MW ist dann nicht erschwert, allerdings ist die entsprechende Superkraft nicht mehr einsetzbar bis der Held wieder positive XP hat.

2.10.8 Schnelle XP Regeneration

[Punkte -6] Die Regeneration von XP ist doppelt so schnell. Die Ruhephase für die Komplettregeneration beträgt nur die Hälfte der normalen Ruhephase.

2.10.9 Superkraft-Behinderung

[Punkte +6] Der Held kann eine seiner Superkräfte nicht komplett einsetzen. Dieser Nachteil kann theoretisch auf alle Superkraftarten gelegt werden und gilt immer dann, wenn die Superkraft eine deutliche Einschränkung haben soll. Beispiele für Superkraft-Behinderungen im Kapitel *Superkräfte*.

2.10.10 Superkräfte können sporadisch ausfallen

[Punkte +20] Würfelt der Charakter beim Einsatz einer Superkraft einen 2er- bis 9er-Pasch (1-1 ist wie immer ein Patzer und 0-0 ist nicht betroffen), wirkt die Kraft in diesem Moment und bis zum Ende der Runde nicht. Es fallen jedoch keine XF-Kosten an und der Charakter kann nach 10 Initiativpunkten eine andere Aktion vornehmen.

2.10.11 Superkraft-Regeneration erschwert

[Punkte +12] Eine Regeneration von XP ist nur unter bestimmten Bedingungen möglich (z.B. im Meerwasser oder einer speziellen Ausruh-Konstruktion). Befindet sich der Held in dieser Umgebung, regenieren sich die XP wie unter normalen Umständen.
Außerhalb dieser Umgebung wird nur 1 XP in 3 Stunden regeneriert falls der Charakter schläft, andernfalls gar keiner.

2.10.12 Verbesserte Superkraft-Auswirkungen

[Punkte -15] Der Charakter darf mit 3w statt 2w auf der Tabelle für Superkraft-Auswirkungen würfeln.

2.10.13 Verwandlung nötig

[Punkte +6/+3] Der Superheld kann eine andere Super-Fertigkeit nur einsetzen, wenn er vorher eine Metamorphose durchführt (eine entsprechende permanente oder aktivierbare Metamorphose muß gewählt werden). Alternativ zu einer Metamorphose kann eine andere Verwandlung wie z.B. eine Verkleinerung oder eine Material-Absorbtion definiert werden (+6). Kann die Metamorphose nicht durchgeführt werden, steht die entsprechende Superkraft auch nicht zur Verfügung. Sollten mehrere Superkräfte betroffen sein, halbiert sich der Wert des Nachteils für jede weitere Superkraft mit der gleichen Verwandlung (+3).

2.11 Umgebungsinteraktion

2.11.1 Gefahrensinn

[Punkte -6] Der Charakter hat einen Gefahrensinn, der ihn automatisch vor allen Gefahren und Beobachtungen warnt. Es ist nicht möglich, den Held zu beschatten oder von hinten unbemerkt anzugreifen. Allerdings muss er immer noch schnell genug sein, um beispielsweise ausweichen zu können.

2.11.2 Glückspilz

[Punkte -15] Würfelt der Charakter einen Patzer, wird das Ergebnis nicht um eine Mißerfolgskategorie verschlechtert. Allerdings kann auch für diesen Charakter ein Patzerwurf niemals einen Erfolg bedeuten. Sollte der Charakter einen MW um nur einen Punkt verfehlen, kann der Spielleiter diesen durch einen besonderen Umstand als geglückt deuten (Beispiel: Der Charakter greift einen Feind an, erreicht statt der geforderten 15 allerdings nur eine 14. Der Glückspilz verfehlt sein

Ziel zwar, trifft aber ein Regal im Hintergrund, das den Feind dann trifft).

2.11.3 Orientierungssinn

[Punkte -2] Der Held findet sich auch ohne Straßenkarte zurecht und findet einen einmal auf einer Karte eingeprägten Weg auch ohne weitere Hilfe. Auch die Himmelsrichtungen kann er immer genau bestimmen, selbst in Gebäuden oder Untergrund-Festungen.

2.11.4 Tierfeind

[Punkte +4] Tiere können diesen Helden einfach nicht leiden. Egal was er auch tut, Tiere werden ihm immer feindselig gegenüberstehen und ihn auch eher als andere Charaktere angreifen.

FERTIGKEITEN

Fertigkeiten stellen die im Laufe des bisherigen Abenteuerlebens gesammelte Erfahrung eines Charakters dar. Eine hohe Fertigkeitsstufe spiegelt eine große Erfahrung wieder, eine niedrige Stufe bedeutet nur das Vorhandensein von Grundkenntnissen. Der Charakter muß in seinen Abenteuern immer wieder diese Fertigkeiten (erfolgreich) anwenden, um an das Ziel seiner Wünsche zu gelangen. Dabei hat er oft die Chance, seine erworbenen Kenntnisse zu vertiefen und auszubauen, d.h. er lernt durch Praxis neue Tricks und Kniffe.

- *Beispiel:* Nach einem harten Kampf mit einem Gegner, der eine unbekannte Technik angewendet hat, sind dem Nahkämpfer neue Schläge und Paraden gelungen, die ihm auch in zukünftigen Kämpfen helfen können.

1 Anwenden von Fertigkeiten

1.1 Mindestwurf

Die Schwierigkeit einer Aufgabe wird vom Spielleiter durch den sogenannten Mindestwurf (MW) definiert. Der MW ist das Ergebnis, welches der Spieler mit seinem Fertigkeitswurf (FW) erreichen muß, um erfolgreich zu sein. In einigen Situationen sind die Mindestwürfe durch Regeln vorgegeben. Ein Rollenspiel, welches eine komplette Welt simuliert, ist jedoch viel zu komplex, um alle möglichen oder sogar unmöglichen Situationen durch Regeln zu erfassen. In diesen Fällen springt der gesunde Menschenverstand des Spielleiters ein, der sich selbst einen Schwierigkeitsgrad (also einen MW) einfallen lassen muß. Die Regeln von ERPS sind auch in erster Linie darauf ausgerichtet, dem Spielleiter die letzte Entscheidung über den MW zu überlassen. Die folgende Tabelle kann deshalb nur als Anregung gesehen werden.

Schwierigkeitsgrad und Mindestwurf	
Simpel	MW 4-8
Einfach	MW 9-12
Mittel	MW 13-16
Herausfordernd	MW 17-20
Schwer	MW 20-24
Extrem	MW 25-29
Unmöglich	MW 30+

Normalerweise muß der Spielleiter den MW dem Spieler mitteilen, bevor sich dieser (in Gestalt seines Charakters) an die Aufgabe macht. Der Spieler darf dann entscheiden, ob er die geplante Aktion so vornimmt, versucht, den Schwierigkeitsgrad zu senken oder nach Alternativen sucht.

Bei einigen Fertigkeitswürfen kann es aber vorkommen, daß die Spieler nicht (sofort) erfahren dürfen, ob sie Erfolg haben oder nicht. Diese sogenannten verdeckten Würfe müssen vom Spielleiter durchgeführt werden. Das Ergebnis und der Schwierigkeitsgrad bleiben so den Charakteren verborgen. Selten sind Fertigkeitswürfe auch geheime Würfe. In diesem Fall erfahren die Spieler nicht einmal, daß der Spielleiter einen Fertigkeitswurf durchgeführt hat. Geheime Würfe sind normalerweise nur bei Wissensfertigkeiten durchführbar.

1.2 Fertigkeitswurf

Der Fertigkeitswurf (FW) ist ein offener 2w-Wurf. Zu diesem Wurf wird die Fertigkeitsstufe (sofern vorhanden) und Boni (Mali) aufgrund von Basisattributen addiert. Weitere Boni oder Mali werden durch Regeln bzw. den Spielleiter definiert. Ziel des FW ist es, über Erfolg oder Mißerfolg einer Aktion zu entscheiden. Bei Ausübung der Fertigkeit muß der Spieler mit seinem Fertigkeitswurf (alle Modifikationen eingeschlossen) mindestens den MW erreichen, um erfolgreich zu sein. Andernfalls handelt es sich um einen Mißerfolg.

- *Beispiel*: Das erklimmen einer 5 Meter hohen Steilwand wird vom Spielleiter mit einem MW von 16 angegeben. Der Held hat eine Fertigkeitsstufe von 2 in *Athletik*/*Klettern*. Er erhält keine Boni oder Abzüge. Der Spieler des Helden würfelt nun den FW:Klettern mit 2w und addiert seine Stufe. Würfelt er eine 14 oder mehr, war das klettern erfolgreich, darunter nicht.

1.3 Kritische Ergebnisse

Die Einteilung in reinen Erfolg oder Mißerfolg ist vorerst etwas realitätsfremd. Es gibt sicher Situationen, die bei Erreichen eines bestimmten Erfolgsniveaus lösbar sind, doch ansonsten sind im wahren Leben die Abstufungen, ob und wie eine Aktion gelingt, wesentlich differenzierter. Das bedeutet, daß bei einem Erfolg der Charakter nicht notwendigerweise wie ein Held dasteht oder gerade eine neue bahnbrechende Entdeckung gemacht hat. Umgekehrt fliegt ihm bei einem Mißerfolg nicht sofort die Maschine um die Ohren und der Charakter kann sich der Aufgabe möglicherweise erneut stellen. In ERPS ist es möglich, eine Aufgabe besonders gut oder auch ungewöhnlich schlecht zu beenden. Dies nennt sich kritische Erfolge oder kritische Mißerfolge (kritische Fehler).

Ein *kritischer Erfolg* liegt vor, wenn der Spieler den Mindestwurf um jeweils 10 Punkte übertrifft. Dadurch lassen sich rein theoretisch beliebig viele kritische Erfolge erreichen, die aufaddiert werden. Je mehr kritische Erfolge ein Charakter erreicht, umso besser ist die Aktion gelungen.

- *Beispiel:* Wenn unser Held die Steilwand erklettert, bedeutet bei dem MW von 16 das erreichen einer 26 einen kritischen Erfolg, eine 36 einen doppelt kritischen Erfolg, usw. Der Held erreicht damit das obere Ende der Steilwand deutlich schneller als üblich.

Dagegen bedeutet das unterbieten des MW um jeweils 10 Punkte einen *kritischen Mißerfolg.* Das bedeutet, dass bei sehr einfache Mindestwürfe oder erfahrenen Helden (mit einer hohen Stufe) sehr selten ein kritischer Mißerfolg hingenommen werden muss. Auch hier gilt das aufaddieren der kritischen Mißerfolge, falls der Spieler sich an besonders hohen Mindestwürfen versucht.

- *Beispiel:* Der Held erklettert die Steilwand (MW 16) erreicht diesmal aber nur eine 5. Dies ist ein kritischer Mißerfolg und der Held stürzt von der Steilwand ab. Eineinfacher Mißerfolg (ab einer erreichten 6), bedeutet, dass der Held sich gerade noch halten kann und es gegen einen höheren Mindestwurf erneut versuchen kann.

1.4 Patzer

Der absolut kritischste Fehler ist der sogenannte Patzer. Dieses Unglück passiert einem Charakter nur bei einer Zwei (Doppel-Eins) des Fertigkeitswurfes. Eine Zwei kann nie ein Erfolg sein, selbst wenn das Gesamtergebnis sogar für einen kritischen Erfolg ausreichen würde.

- *Beispiel*: Bei einem MW von 5 und einer Fertigkeitsstufe von 13 würde die Zwei ein Gesamtergebnis von 15 bedeuten (ein kritischer Erfolg). In diesem speziellen Fall handelt es sich aber trotzdem um einen (glücklicherweise) normalen Mißerfolg.

Ein Patzer muß dem Charakter nicht unbedingt extrem schaden, wenn die Aufgabe sehr leicht oder unbedeutend war. Bei einer schwierigen Aufgabe kann ein Patzer jedoch tödlich sein, da er bei einem Mißerfolg das Abrutschen um eine Mißerfolgskategorie nach unten bedeutet. Ein von Natur aus mißlungener FW wird durch eine Zwei also zu einem einfach kritischen Mißerfolg, ein einfach kritischer Fehler wird zu einem zweifach kritischen Mißerfolg usw.

- *Beispiel:* Unser Held würfelt beim erklettern der Steilwand die Zwei. Mit seiner Fertigkeitsstufe von 2 erreicht er damit also eine 4, was bereits ein kritischer Mißerfolg ist. Durch die zwei wird dies aber ein doppelt kritischer Mißerfolg, wodurch sich der Held ziemlich sicher etwas bricht.

1.5 Wiederholung von Fertigkeitswürfen

Einige Fertigkeitswürfe können bei Mißlingen wiederholt werden. Ihre Ausführung wird allerdings schwieriger, das heisst für den zweiten Versuch wird der vorherige Mindestwurf um zwei erhöht (Spielleiterentscheidung). Dieser zweite Versuch ist nur erlaubt, wenn der erste FW normal mißlungen ist. Bei einigen Fertigkeiten (Wissensfertigkeiten) ist eine Wiederholung normalerweise ausgeschlossen. Bei Fertigkeitswürfen, deren Auswirkungen sofort eintreten (Kampf, Psi-, Magie- oder Spezialkräfte-Einsatz) gibt es keine „Wiederholungen“. Ein neuer Fertigkeitswurf ist eben ein völlig neuer Versuch.
Sollte auch der zweite Wurf mißlingen, sind weitere Versuche erst nach Verstreichen einer angemessenen Zeit erlaubt oder wenn der Charakter seine Fertigkeitsstufe zwischendurch steigern konnte.
Ein Lernwurf ist bei Wiederholung eines Fertigkeitswurfs erlaubt. Der Lernwurf muß allerdings gegen den ursprünglichen, also nicht um zwei erhöhten, Mindestwurf durchgeführt werden.

1.6 Nicht erlernte Fertigkeiten

Keine Stufe in einer Fertigkeit zu besitzen (also nicht einmal Stufe 0) bedeutet, dass ein Charakter diese Fertigkeit nur einsetzen darf wenn er vorher einen *Heldenwurf* schafft. Der Bonus (oder Malus) der Fertigkeit wird dann ganz normal angerechnet. Lernpunktwürfe sind wie bei allen Heldenwürfen nicht erlaubt, allerdings kann der Spielleiter je nach Situation erlauben, diese Fertigkeit nach dem Abenteuer bzw. in der nächsten Ruhephase über ALPs günstiger zu erlernen.

1.7 Subpriorität 0

Hat der Charakter eine Fertigkeit auf Subpriorität 0, dann ist kein Wurf auf diese Fertigkeit erlaubt und er kann diese auch niemals erlernen. Handelt es sich um eine lebensbedrohliche Situation, kann der Spielleiter gegen das einsetzen eines *Heldenpunktes* einen Wurf erlauben.

1.8 Fertigkeiten-Bonus

Für alle Fertigkeiten werden Boni bzw. Mali aufgrund passender Basis-Attribute vergeben. Jede Fertigkeit hat dazu zwei Bonusangaben. Sobald der Wert eines Basis-Attributs die entsprechende Bonusangabe erreicht, erhält der Charakter einen Bonus von +1. Sollte der Bonus-Wert sogar um 10 überschritten werden, dann erhält der Charakter einen Bonus von +2.
Das unterschreiten des Bonus-Wertes um 10 ergibt einen Malus von -1 (genau 10 Punkte weniger is also noch kein Malus).
Der Bonus wird immer mit dem Orignial-Wert des Basisattributes berechnet (Ausnahme: Rassen-Boni), Durch Spezialkräfte, Cyberware oder auf

anderem Wege verbesserte Basisattribute werden nicht mit einbezogen.

- *Beispiel:* Ein Charakter mit GES 16 erhält +1 auf die Fertigkeit *Kontrollzentrum*. Hätte der Charakter GES 26, würde er sogar +2 erhalten, mit GES 5 einen Malus von -1.

1.9 Spezialisierungen

Oft sind viele „kleine“ Fertigkeiten in einer Gesamtfertigkeit zusammengefaßt, da eine Aufteilung in zahlreiche einzelne Fertigkeiten vom Lernsystem her wenig sinnvoll ist. Wenn ein Charakter es wünscht, kann er jedoch innerhalb einer Fertigkeit eine Spezialisierung vornehmen. Spezialisierungen innerhalb von Fertigkeiten sind ab einer gelernten Stufe von 1 erlaubt. Diese Spezialisierungen erlauben es dem Charakter, die Fertigkeit bei deren Anwendung ganz ohne Nachteil mit einem zusätzlichen Bonus von +2 einzusetzen. Spezialisierungsmöglichkeiten sind auf der Fertigkeitenübersicht unter der Fertigkeit angegeben. Alle Spezialisierungen sind dabei nur als Vorschlag anzusehen, der Spieler kann zusammen mit dem Spielleiter auch weitere Spezialiserungen zulassen.

1.9.1 Ändern der Spezialisierung

Ein Spieler darf die Spezialisierung seines Charakters in einer bestimmten Fertigkeit ändern, wenn er seine Fertigkeitsstufe erhöht. Bei jeder erneuten Steigerung kann sich der Charakter neu spezialisieren.

2 Erlernen und verbessern von Fertigkeiten

2.1 Lernpunkt durch Praxis

Nach jeder erfolgreichen Anwendung einer Fertigkeit hat der Charakter eine Lernpunktchance (einen Lernwurf). Er führt einen zweiten Fertigkeitswurf unter genau gleichen Bedingungen wie beim ersten Wurf durch. Dieser „Lernwurf“ muß mißlingen, den MW also nicht erreichen. Dieser zweite Wurf hat selbstverständlich keinerlei Auswirkungen auf das Spielgeschehen. War der Lernwurf „erfolgreich“, ist also mißlungen, erhält der Charakter einen LP auf die angewandte Fertigkeit (ein Fertigkeitsbezogener LP). Dieser LP wird natürlich je nach Priorität des Bereiches (bzw. Anhand der Subpriorität der Fertigkeit) modifiziert. In der Spalte LP auf dem Charakterbogen werden diese LP notiert.

Dies bedeutet, je schwieriger eine Situation ist, desto größer ist die Chance, bei erfolgreicher Anwendung einen LP zu erhalten. Umgekehrt kann aus einfacheren Aufgaben weniger gelernt werden

Normalerweise hat ein Charakter keinen Lernwurf in einer Fertigkeit, die er nicht erlernt hat. Versucht sich ein Spieler an derartigen Aufgaben, ist die erfolgreiche Absolvierung eigentlich schon Belohnung genug. In relativ wichtigen oder gefährlichen Situationen kann der Spielleiter aber einen Lernwurf erlauben.

Darüber hinaus kann der Spielleiter auch definieren, daß für einen bestimmten Fertigkeitswurf kein Lernwurf erlaubt ist. Dies sollte bei unsinnigen, unnötig brutalen (einer fliehenden Person in den Rücken schießen) oder bei trivialen Situationen angewandt werden.

Umgekehrt kann der Spielleiter für besonders gelungene oder rollentypische Aktionen auch Lernpunkte ohne oder zusätzlich zum Lernwurf vergeben.

2.2 Allgemeine Lernpunkte

Neben den oben beschriebenen praxis- und fertigkeitsgebundenen Lernpunkten existieren die sogenannten allgemeinen Lernpunkte (ALP). Diese Lernpunkte werden bei der Charaktererschaffung und nach einem Abenteuer bzw. einer Spielsitzung vergeben. Allgemeine Lernpunkte haben einen kleinen entscheidenden Vorteil: Sie sind nicht fertigkeitsgebunden, der Spieler kann mit ihnen jede Fertigkeit steigern oder (sehr wichtig) neu lernen. Natürlich werden auch ALP je nach Priorität des Bereiches (bzw. Der Subpriorität), in den sie vergeben werden, modifiziert.

2.2.1 Vergabe von ALP

Der Spielleiter sollte am Ende eines Abenteuers oder am Ende einer Spielsitzung (normalerweise 4…6 Stunden) ALP vergeben. Jeder überlebende Charakter sollte die gleiche Anzahl an Lernpunkten erhalten. Mitgeführte (Spieler ist nicht anwesend) oder später neu eingestiegene Charaktere erhalten nur einen Anteil an ALP oder gar keine. Pro Spielabend sollten 3-5 ALP vergeben werden, je nach Schwierigkeit des Abenteuers und Verhalten der Spieler.

Allgemeine Lernpunkte können nur in Ruhephasen eines Abenteuers verwendet werden. Sollte die Spielsitzung in einer wichtigen Phase (Kampf) sein, sollte das einsetzen von ALPs verboten sein.

Spieler, die gute Ideen einbringen, ihre Charaktere rollentypisch spielen oder einfach nur das Abenteuer aktiv vorantreiben, können zusätzliche ALP (oder auch fertigkeitsgebundene LP) als Belohnung erhalten. Diese Lernpunkte sollte der Spielleiter sofort während des Spielens an den betreffenden Spieler vergeben, d.h. sofort nach der Situation, in der sich der Charakter den ALP verdient hat. Mehr als ein ALP sollte in solchen Situationen allerdings nicht auf einmal vergeben werden.

Anmerkung: Natürlich kann der Spielleiter besondere Aktionen oder Ideen eines Spielers vormerken und ihm bei der Schlußvergabe mehr ALP zusprechen. Dieses Verfahren hat einen kleinen Nachteil: Bekommt am Ende einer Spielsitzung ein Spieler mehr Belohnung zugesprochen als die Anderen, kann es vorkommen,

daß sich einige Spieler ungerecht behandelt fühlen. Auch Rollenspieler sind nur Menschen. Die Vergabe des ALP im Abenteuer und als sofortige Belohnung hingegen ist unauffälliger und wird selten als ungerecht empfunden.

2.3 Erreichen der Stufe 0

Wie bereits erwähnt, können ungelernte Fertigkeiten (in denen nicht einmal Stufe 0 erlernt ist) nur begrenzt eingesetzt werden. Es ist auch kein Lernpunktwurf erlaubt.
Um dem Spieler trotzdem das erlernen neuer Fertigkeiten zu erlauben, kann dieser Fertigkeiten für 2 ALP (prioritätsunabhängig) lernen.
Sobald die Stufe 0 besteht, wird die Fertigkeit nach den üblichen Lernregeln gesteigert. Diese Regel gilt nicht bei der Charaktererschaffung, hier wird der Lernvorgang bei Stufe 1 begonnen.
Dies zwingt die Spieler dazu, sich besser und gründlicher zu überlegen, welche Fertigkeiten sie von Beginn an erlernen möchten und wie oft sie neue Fertigkeiten erlenen möchten.
Dies bietet dem Spielleiter eine weitere Möglichkeit der Belohnung und eine gewisse Steuerung der Charakterentwicklung. Nach einem Abenteuer kann man Charakteren Stufe 0 in einer häufig benutzten Fertigkeit „schenken“ oder erlauben, sie für nur einen ALP zu erwerben. Außerdem ist es Charakteren so nicht einfach möglich, mitten im Spiel eine dringend benötigte Fertigkeit zu erlernen.

3 Sprachen und Hobbies

Einige Sprachen oder spezielle Hobbies werden inklusive Stufe bereits bei der Charaktererschaffung gelernt. Die Subprioritäten dieser Startsprachen können zu Beginn wie bei den anderen normalen Fertigkeitsbereichen verteilt werden (Anzahl der Sprachen mal geistige Priorität).

3.1 Steigern von Sprachen

Sprachen können mit normalen Lernpunktregeln verbessert werden, allerdings erhält der Charakter üblicherweise automatisch LP durch das Anwenden der Sprache. Das heisst, ein Charakter benötigt vor allem Zeit um eine Sprache zu lernen (oder eine gründliche Ausbildung). In dieser Zeit bildet er sich theoretisch weiter oder indem er sich in einem Umfeld bewegt, in dem die Sprache gesprochen wird.
In jedem Abenteuer, in dem die Charaktere mit einer anderen Sprache in Berührung kommen, sollte der Spielleiter spezielle *Sprach-Lernpunkte* automatisch vergeben. Vor allem Helden, die viel geredet haben, sollten mehr Lernpunkte bekommen.
Natürlich können die Spieler auch ALP einsetzen um Sprachen zu lernen. Jeder ALP reduziert die Zeit, in der ein Charakter eine Sprache lernt, was Spieltechnisch eine Verdoppelung der vom Spielleiter vergebenen Sprach-Lernpunkte bedeutet.

3.2 Erlernen neuer Sprachen

Später erlernte Sprachen erhalten stets die geistige Priorität als Sub-Priorität. Um eine Sprache auf Stufe 0 zu lernen, muss der Charakter sich eine gewisse Zeit (üblicherweise 1-2 Wochen) mit der Sprache beschäftigen und diese aktiv hören und auch versuchen zu sprechen. Danach hat der Charakter Stufe 0 erreicht und kann nach den Sprach-Regeln diese auch steigern.
Das lernen einer Sprache auf Stufe 0 durch ALP ist ausgeschlossen. Dies gilt nicht für Hobbies, diese können auch durch ALP gelernt werden.

4 Beschreibung der Fertigkeiten

4.1 Geistige Fertigkeiten

4.1.1 Gesellschaftswissenschaften

Bonus: Bil 12, Cha 17
Alle Wissenschaften, die sich in irgendeiner Art mit Gesellschaft, Kultur, Sozialstrukturen und intelligenten Lebewesen befassen.
Geschichtswissenschaft: Umfassende Kenntnisse über die Vergangenheit der Menschheit bzw. anderer Rassen. Charaktere mit dieser Fertigkeit haben möglicherweise Vorteile, wenn sie auf „rückständigen“ Planeten oder in der Vergangenheit landen.
Jura: Das Rechtssystem ist nahezu undurchschaubar und grundlegende Kenntnisse können auch einem „unbedeutenden“ Abenteurer durchaus kleine Vorteile bringen. Enthält alle Bereiche wie öffentliches Recht, Privatrecht, Strafrecht.
Kunstwissenschaften: Der Charakter kann Kunst historisch einordnen, kennt grundlegende Techniken und ist selbst künstlerisch begabt. Zu dieser Fertigkeit gehört auch Musikwissenschaft.
Pädagogik: Erziehungswissenschaften aller Art wie Erwachsenenpädagogik, Heilpädagogik usw.
Philosophie: Die Wissenschaft über das wissenschaftliche Arbeiten.
Politologie: Auswirkungen von Politik (oder politischen Systemen) auf die Gesellschaft und umgekehrt.
Soziologie: Sozialverhalten, soziale Strukturen, Gesellschaftssysteme.
Theologie: Wissenschaft und Religionen, ethische und moralische Fragestellungen.
Wirtschaftswissenschaften: Betriebswirtschaft und Volkswirtschaft, Zusammenhänge von Wirtschaftssystemen und Märkten.

4.1.2 Informatik

Bonus: Bil 11, Cyb 18
Diese Fertigkeit umfaßt automatisch den allgemeinen Umgang mit Rechnern und das nutzen allgemeingültiger Software.
Anwendungen: Der Charakter hat Erfahrung mit den meisten Programmen und deren Anwendung.

Unbekannte Programme werden in kurzer Zeit analysiert und die Funktionen verstanden.
Entwicklung: Erfahrungen im Bereich der Software-Programmierung und Kenntnisse verschiedener Computersprachen; neue Programme können leicht erstellt werden.
Hacken: Der Charakter hat Erfahrungen im Aufspüren von Sicherheitslücken und weiss, diese auszunutzen.
Hardware: Der Charakter kennt sich mit den Geräten, deren Vernetzung und der dazugehörigen Software (Firmware) aus.
Mathematik: Dies beinhaltet die theoretische Seite der Informatik, die Arbeit mit Algorithmen, Korrektheitsbeweisen und sonstigen theoretischen Grundlagen.

4.1.3 Kommunikation

Bonus: Cha 13, Bil 16
Dies beinhaltet alle Kommunikationsbereiche, also die Fähigkeit mit anderen Menschen zu kommunizieren und sich richtig auszudrücken je nach Situation.
Führung: Der Charakter hat Erfahrung mit der Leitung eines Unternehmens oder einer Organisation, an dem mehrere Personen teilnehmen. In einigen Fällen kann Führung auch angewandt werden, um Spielercharaktere anzuleiten.
Psychologie: Die Fähigkeit, menschliches (und anderes intelligentes) Verhalten zu analysieren, einzuordnen oder vorauszusagen. Das Erkennen von Störungen oder speziellen Verhaltensmustern ist ebenso enthalten.
Rhetorik: Der Charakter kann andere Personen von seinem Standpunkt überzeugen (durch Verführung genauso wie durch Argumente) oder einfach nur viel reden ohne etwas zu sagen.
Schauspielerei: Die Darstellung einer Rolle, entweder zum Zwecke der Unterhaltung oder der Täuschung. Dies beinhaltet auch die Fähigkeit sich zu maskieren und verkleiden.
Verwaltung: Der Charakter hat Erfahrung im Behörden- und Beamtentum. Ablage von Dokumenten, Administration, Logistik und zugehöriges Recht.

4.1.4 Kontrollzentrum

Bonus: Bil 12, Ges 16
Die Steuerung und Bedienung von grossen Anlagen und Fahrzeugen. Jedes Gerät, das eine „Brücke“ besitzt und meistens nicht alleine bedient werden kann.
Anlagen: Jegliche ortsgebundene und fest installierte Anlage, wie Klimaanlagen in Gebäuden, Kraftwerke oder Chemieanlagen.
Autonome Systeme: Die Steuerung von Robotersystemen und ferngesteuerten Objekten, auch Ansammlung meherer Systeme (Schwarm).
Bodenfahrzeuge: Grosskräne an Häfen und Verladeplätzen, Schienen- und Bahnfahrzeuge und Tagebaubagger.
Raumfahrzeuge: Alle grösseren Fahrzeuge die zur Fortbewegung im Weltraum geschaffen wurden.
Wasserfahrzeuge: Tanker, Flugzeugträger, U-Boote und ähnliches.

4.1.5 Medizin

Bonus: Bil 14, Ges 18
Die Lehre von der Vorbeugung, Erkennung und Behandlung von Krankheiten und Verletzungen bei Menschen und Tieren.
Allgemeinmedizin: Vor allem die Behandlung von Krankheiten, deren Diagnostizierung und das erkennen von Mängelerkrankungen.
Biotech: Herstellung und Einbau von Cyberware, Prothesen und Implantaten.
Chirurgie: Operationen an Organen und Verletzungen, Amputationen und Schönheitschirurgie.
Erste Hilfe: Lebensrettende Maßnahmen, Erstbehandlung von Verletzungen, Vergiftungen oder Anfällen.
Xenomedizin: Behandlung von Fremdrassen

4.1.6 Milieu

Bonus: Cha 12, Bil 18
Der Charakter kennt sich in bestimmten Kreisen aus oder schafft es leichter, Kontakte zu knüpfen.
Medien: Der Charakter hat Kontakt zu Medienvertretern, ist möglicherweise selbst freier Mitarbeiter oder sogar Redakteur.
Militär: Der Charakter ist (ehemaliges) Mitglied einer Militäreinheit oder hat sonstigen Kontakt zu Militärs (Söldner, Waffenlieferant etc.).
Politik: Der Charakter hat Einfluß auf politische Vertreter, ist eventuell Mitglied einer Partei.
Polizei: Der Charakter erhält früher als andere (möglicherweise auch als einziger) Informationen aus polizeilichen Ermittlungen.
Unternehmen: Der Charakter hat gute geschäftliche Kontakte.
Unterwelt: Der Charakter ist mit Personen der Unterwelt bekannt und nutzt deren Möglichkeiten (z.B. Hehler, Informanten).

4.1.7 Naturwissenschaften

Bonus: Bil 13, Cha 18
Die Naturwissenschaften werden aufgeteilt in diverse Spezialgebiete:
Biologie: Umfaßt Kenntnisse von Tieren, Pflanzen und deren Einordnung in das ökologische Gleichgewicht.
Chemie: Die Kenntnis chemischer Ablaufprozesse und von Analyseverfahren.
Geologie: Die Kenntnis geologischer Vorgänge, deren Erklärung und Voraussage.
Linguistik: Analyse von Sprachen, Texten und Schriften.

Meteorologie: Die Kenntnis der klimatischen Einflußgrößen.
Physik: Die Erklärung physikalischer Prozesse.
Psionik: Die Analyse übernatürlicher Kräfte, deren wissenschaftliche Untersuchung und Entwicklung von technischen Gegenmaßnahmen.

4.2 Körperliche Fertigkeiten

4.2.1 Akrobatik

Bonus: Bew 11, Ges 18
Unter Akrobatik werden alle Fertigkeiten zusammengefaßt, welche in hohem Maße perfekte Körperbeherrschung und Beweglichkeit benötigen.
Balancieren: Die Fähigkeit, auf schmalsten Flächen das Gleichgewicht zu bewahren.
Reiten: Fortbewegung auf dem Rücken eines Tieres, aber auch Kunststücke auf Motorrädern oder ähnlichem.
Null-g-Bewegung: Der Charakter hat Erfahrung bei der Bewegung in Schwerelosigkeit oder bei geringen Gravitationskräften. Wird auch verwendet, wenn der Charakter aus eigener Kraft oder mit technischen Hilfsmitteln unmittelbar fliegen kann.
Turnen: Gerät- und Bodenturnen und jegliche Bewegungen, die damit zusammenhängen (z.B. Überschläge, Salti, etc.)
Winden: Die Fähigkeit, enge Passagen zu durchqueren oder sich aus Fesseln zu winden.

4.2.2 Athletik

Bonus: Str 11, Bew 17
Im Bereich Athletik sind alle Fertigkeiten zusammengefaßt, die hauptsächlich die Koordination von Stärke und Beweglichkeit gemeinsam haben.
Heben: Das Tragen, Ziehen oder Heben von Gegenständen.
Klettern: Die Fähigkeit, steile oder schwierige Passagen (wie Wände) zu überwinden
Laufen: Kürze Kraftanstrengungen wie Hindernislauf und Sprint. Dauerlauf wird über Ausdauer geregelt.
Schwimmen: Beinhaltet sowohl kurzfristiges schnelles Schwimmen und „sich an der Oberfläche halten“ als auch Tauchen ohne komplette Taucherausrüstung.
Springen: Die Fähigkeit, weit oder hoch zu springen.
Werfen: Die Fähigkeit, Objekte (etwa ab kleinem Ball) weit oder gezielt zu werfen. Für Angriffe wird eine entsprechende Kampffertigkeit verwendet.

4.2.3 Ausdauer

Bonus: Kon 12, Str 18
Die Stufe der Fertigkeit Ausdauer wird auf die Treffer- und Schockpunkte addiert. Fertigkeitswürfe werden für die folgenden Spezialgebiete notwendig.
Erschöpfung: Langstreckenschwimmen und Dauerlauf, aber auch Treppensteigen und ähnliches.
Hohe-g-Belastung: Das Ertragen hoher g-Kräfte, vor allem beim Beschleunigen von Raumfahrzeugen.
Schmerzen: Das Aushalten von Schmerzen wie Folter oder Verletzungen ohne das Bewußtsein zu verlieren.

4.2.4 Fernkampf

Bonus: Ges 13, Str 18
Jeglicher Einsatz von Fernkampf-Waffen, die ein höheres Maß an Körpereinsatz benötigen.
Projektilwaffen: Armbrust, Bogen
Wurfwaffen: Jegliche Wurfwaffen wie Äxte, Klingen, Speere oder Granaten.
Schleuderwaffen: Speer- oder Steinschleuder

4.2.5 Fingerfertigkeit

Bonus: Ges 12, Bew 17
Jede Fertigkeit, die auf manueller Geschicklichkeit basiert und schnell oder elegant eingesetzt werden muß.
Fangen: Diese Fähigkeit wird benötigt, um Objekte sicher zu fangen.
Feinarbeit: Jede filigrane Arbeitsleistung, die eine ruhige Hand verlangt (z.B. Arbeit mit einer Pinzette).
Stehlen: Das schnelle und unauffällige Einsetzen der Hände, um an Gegenstände zu gelangen (z.B. Taschendiebstahl).
Tricks: Jede Beschäftigung, bei der Finger und Hände eingesetzt werden, um Zuschauer zu beeindrucken, zu täuschen oder abzulenken (z.B. Zaubern und Jonglieren).
Waffe ziehen: Ermöglicht sehr schnell eine (Feuer)-Waffe ziehen und einsatzbereit zu machen.

4.2.6 Heimlichkeit

Bonus: Bew 14, Ges 19
Beinhaltet alle Fertigkeiten, die auf der Geheimhaltung des Standortes eines Charakters basieren.
Beschatten: Die unauffällige Beobachtung oder Verfolgung eines „Opfers“.
Schleichen: Die leise, fast unhörbare, Fortbewegung eines Charakters.
Verbergen: Die Fähigkeit, sich der Umgebung perfekt anzupassen, um nicht gesehen zu werden.

4.2.7 Nahkampf

Bonus: Str 13, Bew 18
Erlaubt das angreifen von Gegnern im Nahkampf auf eine beliebige Art (mit oder ohne Waffen) oder das parieren von Angriffen.
Abwehrwaffen: Abwehrwaffen können nur schlecht offensiv eingesetzt werden. Mit ihnen wird die Trefferchance des Gegners gesenkt (z.B. Parierdolch, Schild, Zweihandstab).
Ausweichen: Bei dieser Kampfart wird mehr Wert darauf gelegt, den Gegner zu parieren als selbst anzugreifen.

Kettenwaffen: Es handelt sich um „bewegliche“ Nahkampfwaffen, die über einen Griff verfügen und deren Ende biegsam ist (z.B. Chako, Morgenstern, Kette).
Klingenwaffen: Es handelt sich um alle Nahkampfwaffen, die über eine Klinge verfügen. Der Kämpfer kann mit ihnen stechen oder schneiden (z.B. Dolch, Messer, Schwert).
Schlagwaffen: Es handelt sich um alle Nahkampfwaffen, die über eine stumpfe oder scharfe Schlagfläche verfügen (z.B. Äxte, Knüppel, Hammer).
Stangenwaffen: Jede Waffe, die relativ lang ist und stechend oder schlagend eingesetzt wird (unter anderem Hellebarde, Lanze, Speer).
Waffenloser Kampf: Anwendung von waffenlosen Kampfstilen. Darunter fällt jegliche Schlag-/Tritt-, Wurf, oder Haltetechnik.

4.3 Technische Fertigkeiten

4.3.1 Anzüge

Bonus: Cyb 11, Ges 17
Erlaubt das bedienen und konfigurieren von Anzügen jeglicher Art. Auch Spezialmanöver in diesen Anzügen werden mit dieser Fertigkeit abgedeckt.
Kampfpanzer: Sehr schwere, starke Panzer inklusive Bewaffnung, haben aber noch grob menschliche Ausmaße und Beweglichkeit. Mechs zählen nicht hierunter, sonder werden über die Fertigkeit *Bodenfahrzeuge* gesteuert.
Nanoanzug: Sehr schmale Spezialanzüge inklusive kleiner Waffen und Technik. Können gerade noch unter der Kleidung getragen werden.
Raumanzug: Bedienung und Bewegung in einem Raumanzug. Beinhaltet auch das schnelle anlegen.
Rüstungen: Bedienung von modernen Rüstungen inklusive Technik. Beinhaltet auch das schnelle anlegen.
Schutzanzug: Bedienung eines Schutzanzuges und der zugehörigen Technik. Beinhaltet auch das schnelle anlegen.
Taucheranzug: Die Fähigkeit, geräteunterstützt zu tauchen. Enthält das bedienen der zugehörigen Technik und das schnelle Anlegen.

4.3.2 Bodenfahrzeuge

Bonus: Ges 12, Bew 16
Auto: Die allgemeine Fertigkeit, um ein handelsübliches Personenkraftfahrzeug zu steuern.
Kettenfahrzeug: Schwere geländegängige Fahrzeuge, die meistens militärisch eingesetzt werden (Panzer, Schneeraupen, schwere Geländerfahrzeuge).
Lastkraftwagen: Schwere und grosse Bodenfahrzeuge für den Transport.
Motorrad: Zweirädrige (manchmal auch dreirädrige) Fahrzeuge, schnell und wendig, wenig Platz für Passagiere und Ladung.
Boote: Umfasst alle gängigen kleinen Wasserfahrzeuge wie Segelboot, Motorboot und Hovercraft.

4.3.3 Elektronik

Bonus: Bil 13, Cyb 17
Die Konstruktion und Wartung elektronischer Geräte. Spezialgebiete sind:
Feinelektronik: Enthält jegliche Kleinst- und Mikroelektronik wie Mikroprozessoren, Computertechnologie und Halbleitertechnik.
Geräte: Konstruktion elektronischer Geräte aus vorgegebenen Bausteinen (z.B. Verstärker oder Funkempfänger).
Netzwerke: Jegliche Verdrahtung oder Vernetzung elektronischer Geräte (hauptsächlich Computer und Sicherheitssysteme).
Zünder: Das herstellen oder entschärfen von Sprengstoffzündern.

4.3.4 Feuerwaffen

Bonus: Ges 11, Bew 18
Jegliche modernen Waffen, die relativ einfach über einen Abzug zu bedienen sind.
Einhandwaffen: Es handelt sich um leichte (einhändige) Schußwaffen, welche Projektile oder Energiestöße abfeuern, wie Pistolen, Revolver oder Hand-Laser. Enthält auch kleine Maschinen-Pistolen.
Schwere Waffen: Dabei handelt es sich um grosse oder schwere Waffen, die oft normalerweise fest installiert sind. Darunter fallen Flammenwerfer, Minigun und schwere Laserwaffen wie Plasmastrahler.
Werfer: Waffen, die größere Sprengkapseln auf weite Entfernung verschießen, z.B. Raketen- oder Granatwerfer.
Zweihandwaffen: Unter diese Kategorie fallen Gewehre jeglicher Art, die mit zwei Händen verwendet werden müssen. Unter anderem: Jagd- und Scharfschützengewehr, Maschinengewehre, Schrotgewehre und zweihändge Laser-Gewehre.

4.3.5 Geschütze

Bonus: Ges 12, Bil 16
Es handelt sich um weitreichende Waffensysteme, welche fest installiert werden. Derartige Waffen werden oft computerunterstützt abgefeuert, da ihr Einsatz schwierige Trefferberechnungen voraussetzt.
Abwehrsysteme: Geschütze, welche anfliegende Geschosse oder Energiestöße abwehren können. Darunter fallen Anti-Raketen-Systeme oder Nebelwerfer.
Fahrzeuggeschütze: Jegliche auf kleineren Fahrzeugen installierten Geschütze, die aber noch von Hand bedient werden.
Lafetten: Geschütze, die größere Projektile abfeuern, z.B. sehr grosse Kaliber, Raketen oder Granaten.

4.3.6 Ingenieur

Bonus: Bil 14, Ges 18

Die Fertigkeit, um komplexe Geräte an und in Fahrzeugen oder Gebäuden zu warten, zu reparieren und zu konstruieren.

Anlagen: Jegliche ortsgebundene und fest installierte Anlage, wie Klimaanlagen in Gebäuden, Kraftwerke oder Chemieanlagen.

Autonome Systeme: Die Steuerung von Robotersystemen und ferngesteuerten Objekten, auch Ansammlung meherer Systeme (Schwarm).

Bauwerke: Hoch- und Tiefbau inklusive Brücken, Gebäuden und Statikberechnungen.

Bodenfahrzeuge: Grosskräne an Häfen und Verladeplätzen, Schienen- und Bahnfahrzeuge und Tagebaubagger.

Raumfahrzeuge: Alle grösseren Fahrzeuge die zur Fortbewegung im Weltraum geschaffen wurden.

Sprengtechnik: Das Wissen um das richtige anbringen von Sprengladungen um ein Gebäude oder Fahrzeug „sauber“ dem Erdboden gleichzumachen.

Wasserfahrzeuge: Tanker, Flugzeugträger, U-Boote und ähnliches.

4.3.7 Luftfahrzeuge

Bonus: Ges 13, Bil 17

Das steuern jeglicher Fahrzeuge, die sich durch die Luft bewegen, unabhängig vom Antrieb.

Flugzeuge: Jegliche Propeller- oder Jetbetriebenen Flugzeuge, aber auch Segelflugzeuge.

Antigrav-Fahrzeuge: Fortbewegungsmittel, die durch Antigraveinheiten keinen Bodenkontakt mehr benötigen. Auch Schweber oder Gleiter genannt. Die Flughöhe kann von Bodennähe bis zu Berggipfeln variieren.

Rotormaschinen: Die Fertigkeit, Helikopter aller Art zu fliegen, egal ob mit einfachem oder mehrfachem Rotor, Fest- oder Schwenkrotor.

5 Besonderheiten

5.1 Last

Zum Heben von schweren Objekten ist immer ein *Athletik (Heben)*-Wurf nötig. Der Mindestwurf ergibt sich aus kg (oder Last*2) / TRK.

Faustregel Heben:
[TRK×10 kg] ist ein Heben-MW von 10

5.2 Springen

Grundsätzlich gilt: Ein Held kann TRK in m weit springen und TRK/2 hoch springen (mit Anlauf und einer entsprechenden *Athletik (Springen)*-Probe). Aus dem Stand kann der Held TRK/10 m hoch springen. Die Sprungweiten können durch Geschwindigkeitserhöhung und entsprechenden Anlauf erhöht werden.

SUPERKRÄFTE

Die meisten Helden haben Superkräfte, die sie zu dem machen, was sie sind: Superhelden. Da jeder Superheld mit bestimmten Kräften geboren oder erschaffen wird, ändern sich diese Kräfte im Normalfall später nicht mehr. Der Spieler sollte sich daher bei der Charaktererschaffung genau überlegen, welche Superkräfte sein Held in Zukunft einsetzen soll und diese möglichst konsistent gestalten. Ein Psi-Telepath wird selten auch erhöhte Stärke oder Gravitationskräfte besitzen, dafür wird der Psi-Telepath sowohl *Telepathie* als auch *Gedankenkontrolle* und andere Psi-Kräfte beherrschen. Auch ist es eher selten, sehr viele Superkräfte mit niedriger Priorität zu aktivieren. Superhelden haben stattdessen oft ein Spezialgebiet, auf das eine hohe Priorität gelegt wird und in dem dann auch mehrere Bereiche aktiviert werden, z.B. sowohl *Regeneration (Wunden)* als auch *Regeneration (Gifte)*.

1 Generelle Superkräfte-Regeln

1.1 Vorraussetzungen für Superkräfte

Erste Bedingung für einen Einsatz von Superkräften ist das Vorhandensein einer Mindestpriorität von 1 im Superkraft-Bereich. Sollte ein Charakter nach der Charaktererschaffung immer noch die Anfangspriorität von 0 haben, kann er niemals in seiner weiteren Laufbahn Superkräfte aktiv einsetzen bzw. erlernen.
Um Superkräfte effektiv einsetzen zu können, benötigt ein Charakter allerdings eine höhere Priorität (2 oder 3) und einen hohen *X-Faktor* (XF). Der X-Fraktor begrenzt einen Superhelden sowohl in seiner Reichweite als auch Effektivität, da seine maximalen *X-Faktor-Punkte* (XP) auf diesem Basisattribut basieren. Je mehr XP ein Held besitzt, desto mehr Superkräfte kann er nacheinander einsetzen.

1.2 Der Grundmindestwurf

Ein Charakter, der Psi-Kräfte einsetzen möchte, teilt dies dem Spielleiter mit. Er beschreibt, welchen Effekt er erzielen möchte und welche Psi-Fertigkeit er dazu benutzen will.

- *Beispiel*: Mitten im Feuergefecht möchte Mr. Barandon aus seiner Deckung seine eigene Waffe, die im Halfter an einem Stuhl hängt, per Superkraft in seine Richtung bewegen. Der Spieler setzt dafür die Kraft *Psi-Telekinese* voraus.

Der Spielleiter entscheidet, ob die gewählte Superkraft paßt und gibt den Mindestwurf und die normale Einsatzdauer bekannt. Dazu kann er sich an den Angaben in Kapitel *Mindestwürfe* orientieren oder selbst einen Mindestwurf anhand der Situation definieren (Jede Situation ist anders, und selbst gleiche Superkraft-Einsätze können so unterschiedlich hoch ausfallen). Man sollte als Spielleiter immer darauf achten, Mindestwürfe nicht zu niedrig anzusetzen, da es für den Spieler zahlreiche Möglichkeiten gibt, diesen Mindestwurf zu senken.
Nach Bekanntgabe des Mindestwurf entscheidet der Spieler, ob er seine Superkraft so einsetzen möchte oder ob er die Schwierigkeit oder sogar den ganzen Effekt verändern will (vielleicht möchte er aber auch lieber eine ganz andere Aktion probieren).

- *Beispiel*: Der Spielleiter teilt dem Spieler mit, daß die Kraft *Psi-Telekinese* akzeptabel sei. Der Mindestwurf wird mit 18 angegeben, es handelt sich um einen *sofortigen* Einsatz. Der Spieler akzeptiert den Mindestwurf.

Anmerkung: Als Spielleiter sollten Sie hart aber fair sein und vor allem konsequent. Denken Sie daran, sich Mindestwürfe von Kräften zu notieren oder zu merken. Es ist besser, wenn Sie Ihren Spielern in ähnlichen Situationen immer den gleichen Mindestwurf nennen können. Haben Sie größere Schwierigkeiten bei der Festlegung eines MW, orientieren Sie sich an Effekten aus diesem Regelwerk oder diskutieren Sie kurz (!) mit den Spielern.

1.3 Modifikationen des Mindestwurfs

Nach der Definition des Grund-Mindestwurfs muß der Spieler überprüfen, ob dieser noch Veränderungen unterworfen ist. Es gibt prinzipiell drei Möglichkeiten:

- Superkraft-Prozente
  Der Spieler überprüft auf seinem Datenblatt unter *Entwicklete Superkräfte*), ob er bereits Erfahrung mit einem ähnlichen oder dem selben Effekt hat. Ist dies der Fall, wird der Mindestwurf prozentual verkleinert. Im Abschnitt *Lernpunkte und Prozente* wird beschrieben, wie es zu Prozentabzügen auf Superkräfte kommt.
- Senken des Mindestwurfs
  Siehe Abschnitt *Senken des Mindestwurfs*
- Veränderung der Spruch-Dauer
  Siehe Abschnitt *Dauer eines Superkraft-Einsatzes*.

- *Beispiel*: Mr. Barandon hatte irgendwann vorher tatsächlich die Superkraft *Telekinese 90%* erlernt. Der Spielleiter entscheidet, daß dies der passende Effekt ist. Der neue Mindestwurf beträgt dementsprechend 90% von 18, was 16 ergibt (bitte mathematische Rundung beachten, 90% von z.B. 25 ist 23).
  Der Spieler entscheidet sich dagegen, den Mindestwurf weiter zu senken oder die Effekt-Dauer zu ändern.

1.4 Senken des Mindestwurfs

In SHit ERPS ist das senken des Grundmindestwurfs im Normalfall nicht erlaubt, der Fertigkeitswurf wird normal durchgeführt.
Allerdings steht es dem Charakter zu, einen *Heldenwurf* (siehe Kapitel *Regeln*) durchzuführen und damit die Möglichkeit zum senken zu aktivieren.
Hat er dies erfolgreich aktiviert, darf ein Charakter vor seinem Fertigkeitswurf den Grundmindestwurf senken. Für jeden ausgegebenen PP wird der Mindestwurf um eins erniedrigt. Auf diese Art darf der Grund-Mindestwurf maximal auf 50% gesenkt werden.

- *Beispiel*: Ein Grundmindestwurf von 21 darf maximal auf einen MW von 11 (= 50% von 21) gesenkt werden, was 10 PP zusätzlich kosten würde.

1.5 Kosten eines Superkraft-Einsatzes

Die XP-Kosten einer Superkraft-Aktivierung ergeben sich durch Teilen des Mindestwurfes durch 5. Das Ergebnis wird immer abgerundet. Die Grundkosten betragen allerdings mindestens einen PP, selbst wenn der Mindestwurf unter 5 liegen sollte.

XP-Kosten = MW / 5 (abgerundet)

- *Beispiel*: Der Mindestwurf von 16 kostet Mr. Barandon nun 3 PP (16 / 5 = 3,2 – wird abgerundet). Selbst ohne Prozente hätte Waldner die gleichen Kosten gehabt (18 / 5 = 3,6 – ebenfalls abgerundet auf 3).

Kritische Ergebnisse sind auch bei Superkraft-Würfen möglich. Jeder kritische Erfolg bedeutet, dass der Charakter die Hälfte der XP-Kosten zahlt (immer abgerundet), was dazu führen kann, dass der Einsatz keine Kosten verursacht. Kritische Misserfolge dagegen bedeuten, dass die Superkraft-Kosten verdoppelt werden pro kritischem Misserfolg. Der gewünschte Effekt tritt bei Misserfolgen ebenfalls nicht ein.
Alternativ dazu können Patzer / kritische Misserfolge auch als spezielle Auswirkungen betrachtet werden, z.B. wird der Superheld von seinem Effekt selbst getroffen, kann einige Zeit keine Superkräfte mehr einsetzen oder ein Teleport ging komplett in die falsche Richtung. Der Spielleiter sollte hier kreativ und der Situation entsprechend improvisieren. Im Zweifel kann aber immer auf die Kostenerhöhung zurückgegangen werden. Es sollten aber niemals beide Effekte (Kostenerhöhung und Spezialauswirkungen) gleichzeitig eintreten.

- *Beispiel*: Der Spieler erreicht bei seinem Fertigkeitswurf (2w+Stufe in *Psi-Telekinese*) eine 26, was ein kritischer Erfolg ist. Also kostet der Einsatz nur 2 XP.

1.6 Wirkungsdauer von Superkräften

Superkräfte können über unterschiedliche Zeiträume angewendet werden (*Wirkungsdauer*), welche direkt in den Mindestwurf (also die Schwierigkeit) des Superkraft-Effektes einfliessen.

Wirkungsdauer T für Superkraft-Einsätze	
T	**Zeitdauer**
0	X-F in IP / sofortige Anwendung
1	X-F in Sekunden
4	X-F in Runden
9	X-F in Minuten
16	X-F in Stunden
25	X-F in Tagen
36	X-F in Monaten
49	X-F in Jahren bzw. permanent

Die meisten Superkräfte während eines Kampfes werden *sofortige* Effekte sein (beispielsweise ein Feuerball). Viele andere Superkräfte sollen aber eine Wirkungsdauer verfügen, damit der Superheld die Kraft auch ohne ständigen Einsatz verwenden kann.

- *Beispiel*: Ein Superheld möchte auch für einige Zeit fliegen oder die Schnelligkeitserhöhung einen gesamten Kampf lang verwenden.

Jeder Held kann auch mehrere Superkräfte gleichzeitig einsetzen. Allerdings wird die Anzahl aufrechterhaltener Kräfte durch seine Superkraft-Priorität + 1 beschränkt. Sofortige Effekte sind unabhängig davon einsetzbar.

- *Beispiel*: Ein Superheld mit Superkraft-Priorität 1 kann gleichzeitig 2 verschiedene Effekte aufrechterhalten. Sofortige Effekte können jederzeit gewirkt werden.

Sollte die Wirkungsdauer einer Superkraft ablaufen, muss diese verlängert oder abgebrochen werden. Dazu gibt es zwei Möglichkeiten: Entweder bezahlt der Held erneut die XP-Kosten des Effekts oder er würfelt noch einmal gegen den Mindestwurf des Effekts. In letzterem Fall muß er keine XP ausgeben, benötigt allerdings einen Erfolg. Für Verlängerungswürfe gibt es keinen Lernwurf. Es empfiehlt sich, den Mindestwurf von aufrechterhaltenen Effekten und deren Wirkungsdauer temporär zu notieren. Bei einer Verlängerung wird der gleiche Effekt wiederholt. Ein neuer oder anderer Effekt muss jedoch mit einem neuen Mindestwurf komplett ausgeführt werden. Für sofortige Effekte gibt es keine Verlängerungsmöglichkeit.
Ein kritischer Erfolg beim Verlängern erspart den nächsten Verlängerungswurf (Erfolge können sozusagen gespeichert werden).

Bei Effekten mit Widerstandswurf des Opfers hat das Opfer bei jeder Verlängerung auch erneut die Möglichkeit, einen Widerstandswurf durchzuführen (Mehr zu Widerstandswürfen im Kapitel *Kampf*).

1.6.1 Verstärkung von Superkräften

Sollte der Effekt aufgrund äußerer Umstände vorzeitig nachlassen (z. B. bei Kraftfeldern durch absorbierten Schaden) kann die Superkraft durch Ausgabe der gleichen Anzahl an XP (mindestens ein XP) erneuert werden. In diesem Fall ist würfeln ausgeschlossen.

- *Beispiel*: Ein Superheld erschafft ein Kraftfeld, das 20 Trefferpunkte aushält und 4 Runden anhält. Nach den 4 Runden hat das Kraftfeld noch 18 TP (es gab nur minimalen Schaden) und der Spieler würfelt erneut und schafft den MW ein zweites mal – das Kraftfeld bleibt für weitere 4 Runden bestehen. Diesmal bekommt das Kraftfeld allerdings mit 21 TP deutlich mehr Schaden. Der Held kann nun die XP erneut ausgeben, um das Kraftfeld um weitere 20 TP zu stärken, was in insgesamt 17 übrigen TP resultiert. Alternativ kann er das alte Kraftfeld fallen lassen und ein neues erzeugen, allerdings hat der Gegner das alte Kraftfeld bereits durchbrochen und ist eventuell näher an sein Ziel gelangt (überschüssige TP kamen also an).

1.7 Auswirkungen von negativen XP

Sobald ein Superheld negative XP erreicht, muss er nach dem Spruch auf *Superkraft-Auswirkungen* würfeln. Dazu würfelt er mit 2w und addiert seine negativen XP (diese werden also vom Würfelwurf abgezogen). Die Auswirkungen kann der Spieler in der Tabelle *Superkraft-Auswirkungen bei negativen XP* im entsprechenden Abschnitt ablesen.
Aufrechterhaltene Superkräfte und Kosten werden im negativen Psi-Punkte-Bereich im Normalfall nicht beeinflusst, die Wirkungsdauer bleibt ganz normal bestehen. Dies kann sich allerdings durch *Superkraft-Auswirkungen* verändern.

- *Beispiel*: Mr. Barandon hatte exakt 0 XP, als er den Effekt gestartet hat. Da der Effekt 2 XP gekostet hat, führt dies dazu, dass er nun bei -2 XP ist. Der Spieler würfelt als nächstes auf Superkraft-Auswirkungen mit 2w eine 12, was insgesamt eine 10 (Wurf von 12 - 2 PP) ergibt. Dies bedeutet, Mr. B. hat glücklicherweise keinerlei Auswirkungen.

1.8 Lernpunkte und Prozente

Nachdem eine Psi-Fertigkeit erfolgreich eingesetzt wurde, darf der Spieler einen Lernpunktwurf durchführen (wie bei anderen Fertigkeiten auch). Sollte der Lernwurf gelingen, kann der Spieler sich entscheiden, ob er sich einen Lernpunkt für die entsprechende Superkraft gutschreibt (natürlich modifiziert durch die entsprechende Subpriorität) oder ob er sich erlernte Effekt-Prozente notiert (und somit einen permanenten Effekt erlernt). Prozente werden in 10% Schritten verbessert (z.B. *Gedanken lesen 90%*). Ab 60% kommt eine Spezialisierung dazu (z.B. *Gedanken lesen/Langzeitgedächtnis 60%*). Der minimale Prozentsatz ist 50%, darunter kann der Spieler nur noch Lernpunkte für den Bereich sammeln (oder sich an anderen Sprüchen versuchen).
Ein Patzer beim Lernpunktwurf bedeutet, dass der Charakter sowohl die Prozente als auch den Lernpunkt bekommt. Zu hohe Ergebnisse beim Lernpunktwurf haben keine Auswirkungen.

- *Beispiel*: Mr. Barandon darf einen Lernpunktwurf durchführen. Er würfelt mit 2w + Stufe in *Psi-Telekinese* ein Gesamtergebnis von 14. Der Grundmindestwurf war eine 16, er hat also Erfolg gehabt. Er beherrscht in Zukunft statt *Telekinese 90%* sogar *Telekinese 80%*. Diesen Prozentsatz kann er mit der nächsten Möglichkeit auf 70% verbessern. Bis zu diesem Prozentwert profitieren alle Telekinese-Effekte davon. Hätte unser Charakter bereits 70% gehabt, würde der erfolgreiche Lernpunktwurf eine Spezialisierung bedeuten. Er hätte damit *Telekinese bis 3 kg* (ungefähres Waffengewicht + Kraftaufwand) *60%* erworben, aber immer noch 70% auf alle schwereren Telekinese-Effekte.

1.8.1 Einfachere Prozente durch Heldenpunkte

Der Lernpunktwurf kann vor dem würfeln um 5 Punkte durch den Einsatz von *Heldenpunkten* gesenkt werden. Verpasst der Psioniker den Lernpunktwurf um einen Punkt, darf er auch nachträglich einen Heldenpunkt einsetzen um den Lernpunktwurf dennoch zu schaffen. Dazu ist allerdings vorher ein Heldenwurf (siehe *Regeln*) nötig.

1.9 Regeneration von XP

Verbrauchte XP müssen sich regenerieren, damit ein Superheld wieder einsatzfähig ist. Solange ein Charakter bewußtlos ist oder anstrengenden Tätigkeiten nachgeht, regeneriert er auf keinen Fall XP. Bei leichten Anstrengungen regeneriert jeder Held pro Stunde entsprechend seiner Psi-Hauptpriorität XP, also bei Priorität 1 = 1 XP pro Stunde und bei Priorität 3 = 3 XP pro Stunde (in letzterem Fall gleichbedeutend mit 1 XP pro 20 Minuten).
Durch Schlafen erhält jeder Charakter seine vollen XP zurück, wenn die Schlafphase komplett abgeschlossen wurde. (*Kurz-* und *Langschläfer* beachten!). Bei vorzeitigem erwachen wird nur ein Teil der XP gutgeschrieben (Spielleiterentscheid).
Auswirkungen aufgrund negativer XP behindern die Regeneration an XP (siehe *Auswirkungstabelle*).

Körperliche Verletzungsauswirkungen behindern die Regeneration jedoch nicht.

1.10 Teameinsatz

Superkräfte können gebündelt werden, sofern sich die Superkräfte nicht ausschliessen (wie *Feuer* und *Wasser*). Manche Superkräfte können natürlich nicht im Team eingesetzt werden (wie *Regeneration* oder *Metamorphose*).
Um die Superkräfte zu bündeln, sollten alle Helden diese gleichzeitig einsetzen. Dies muss durch einen Charakter mit Führungsqualitäten koordiniert werden, entsprechende Würfe auf *Kommunikation (Führung)* werden empfohlen. Gebündelte Superkräfte geben einen Bonus auf den Schaden oder verbesserte Auswirkungen auf das Opfer (Spielleiterentscheid).

1.11 Permanente Superkräfte

Permanent aktivierte Superkräfte sind generell nicht so leistungsfähig wie normale Superkräfte, dafür aber dauerhaft ohne XP-Kosten einsetzbar. Je höher die gelernte Subpriorität ist, um so höher fällt auch der permanente Effekt aus. Um Permanente Kräfte zu aktivieren oder deaktivieren, muss immer eine Aktion oder Reaktion ausgegeben werden.
Permanente Kräfte werden wie normale Kräfte auf dem Charakterbogen notiert, als Stufe trägt der Spieler 2×(Subpriorität+1) ein. Ausserdem werden die Boni der Superkraft ganz normal aufgeschrieben und der resultierende Wert eingetragen. In die Spalte LP wird „P“ eingetragen um zu markieren, dass es sich um eine permanente Kraft handelt und es niemals Lernpunkte geben kann.
Falls eine permanente Kraft auf einen anderen Charakter wirkt, wird die Kraft des Effektes ganz normal mit 2w+Stufe+Boni ausgewürfelt. Der Wert der Superkraft wird ebenfalls bei einem Einsatz für einen Psi-Widerstand verwendet.

- *Beispiel*: Blizzard hat die permanente Kraft *Elemente (Eis)* auf Subpriorität 3. Daher trägt der Spieler als Stufe 8 ein und addiert seine Boni (+2 und +1), um den Wert 11 einzutragen. Wann immer er in einen Kampf verwickelt ist, würfelt er mit 2w und addiert seinen Wert, um die Trefferzone und einen Angriffswurf zu definieren.

1.12 Mutationen

In besonderen Fällen kann es in einem Abenteuer vorkommen, dass ein Charakter mutiert. Dies ist immer dann der Fall, wenn ein Superheld mit gefährlichen Substanzen oder Strahlungen in Berührung kommt. Dies kann sowohl schlecht als auch gut sein, weshalb die Berührung solcher Substanzen im Normalfall vermieden werden sollte.
Mutationen können ebenfalls aufreten, wenn ein Charakter eine todesnahe Erfahrung macht (z.B. für kurze Zeit -40 Trefferpunkte hatte) oder sogar stirbt und wiederaufersteht (passiert in Superhelden-Comics ständig, der Superheld ist dann aber z.B. ein Energiewesen). Hier ist Meisterentscheidung gefragt.
Kommt ein Charakter mit einer entsprechenden Substanz (Radioaktives Material, massive Weltraumstrahlung, starke Chemikalien) in Berührung, dann würfelt der Spieler mit w%:

- Bei einer 01-10 wird per Zufall bestimmt, von welcher Superkraft der Held einen Sub-Prioritätspunkt verliert. Dieser ist verloren und kann nicht wiedergewonnen werden. Alternativ (Spielerentscheid, oder falls der Held keine Superkräfte besitzt) bekommt der Held einen zusätzlichen zufälligen Nachteil.
- Bei 11-50 bekommt der Spieler die Auswirkungen der entsprechenden Substanz voll ab und muss den Schaden notieren (unter Umständen tödlich!).
- Bei einer 51-80 verliert der Held eine zufällige Superkraft völlig, kann die verlorenen Punkte aber vollständig auf andere Superkräfte (auch neue) umschichten. Alternativ dazu (oder ohne Superkräfte) erhält er einen zufälligen Nachteil, bekommt für diesen aber den entsprechenden Punktwert gutgeschrieben und darf dieses in beliebige Vorteile (auch Basisattribute) investieren.
- Bei einer 81-100 bekommt der Charakter einen weiteren Sub-Prioritätspunkt in einer zufälligen (oder passenden) Superkraft - selbst wenn der Charakter vorher keine Superkräfte hatte.

Sollte ein zufällig erhaltener Nachteil einen bereits vorhandenen Vorteil neutralisieren (z.B. *Fragiler Körper* bei *Unverwundbarkeit*) werden die Punkte für den alten Vorteil ebenfalls gutgeschrieben und der Vorteil wird gestrichen. Diese erhaltenen Punkte dürfen natürlich für beliebige andere Vorteile ausgegeben werden.

2 Beschreibung der Superkräfte

2.1 Elektronik-Verschmelzung

Helden mit dieser Kraft haben die Möglichkeit, elektronische Gegenstände zu steuern bzw. zu manipulieren. Dabei kann es sich um jegliches technische Gerät handeln, das nicht mechanisch funktioniert (also Mikroelektronikchips verwendet, wie Mikrowellen, Computer, Mobiltelefone, etc.).
Mögliche Subbereiche sind *Reparatur/ Veränderung*, *Steuerung/Kommunikation* und *EMP*.
Reparatur lässt den Charakter zerstörte oder defekte Geräte (z.B. ein Telefon) dennoch benutzen und temporär reparieren. Sobald der Held sich entfernt, ist dieses Gerät aber noch immer defekt. Alternativ kann ein Gerät über *Veränderung* auch anderen Bedürfnissen angepasst werden., also auch ein Scanner und Drucker zusammen als Kopierer verwendet werden, obwohl diese normalerweise nicht kompatibel sind.
Mit Hilfe von *Steuerung* kann ein Held elektronische Geräte durch Gedankenkraft steuern und Befehle geben. Diese Befehle werden ausgeführt, solange der Charakter sich in Reichweite befindet und seine Kraft aufrecht erhält.
Mit Hilfe von *Kommunikation* kann der Held auch auf elektronischem Wege kommunizieren, selbst wenn er keine entsprechenden Geräte bei sich hat. Damit ist das abhören von Mobiltelefonen möglich, das einhacken in drahtlose Netzwerke und z.B. das kommunizieren per Email.
EMP gestattet dem Helden, einen Puls abzufeuern, der Elektronik für eine gewisse Zeit ausfallen lässt oder ganz zerstört. Je weiter fortgeschritten ein elektrisches Gerät ist, umso mehr dauerhafter Schaden wird angerichtet. Einzige Ausnahme bilden hier Cyberanzüge, die speziell abgesichert sind, bei diesen wird ein ganz normaler Trefferwurf durchgeführt und das nächste System in der Zone erhält entsprechenden Schaden.

2.2 Elemente

Jeder Superheld mit diesem Bereich kann sich auf ein bestimmtes Element spezialisieren, welches dieser dann einsetzen kann. Damit sind Charaktere möglich, die Elemente-Strahlen verschiessen oder ihre Umwelt damit beeinflussen (Sandstürme, Feuerbälle, Eiswände, etc.). Ein Held der ein Element gewählt hat, kann dieses auch aus sich heraus erzeugen, allerdings wird dies schwieriger, wenn dieses Element in der Umgebung nicht vorhanden ist.
Mögliche Sub-Bereiche für Elemente sind: *Luft/Gas*, *Erde/Sand*, *Feuer*, *Wasser*/*Eis* und die verschiedenen Energien *Elektrizität*, *Licht*, *Schall* und *Radioaktivität*.

2.3 Energiefokus

Die Energiefokus-Kraft beinhaltet das regulieren und kontrollieren von Energieflüssen. Der Spieler kann sich für verschiedene Sub-Bereiche entscheiden: *Absorbtion von Materialien*, *Energie-Abgabe/Aufladung*, *Energie-Absorbtion* und *Fertigkeiten-Absorbtion*.
Durch *Energie-Abgabe/Aufladung* ist der Held in der Lage, verschiedene Materialien mit Energie aufzuladen und diese Materialien dann als Wurfgeschosse bzw. Sprengladungen zu verwenden. Der Held kann sich auch selbst aufladen und so als Sprengkörper dienen, dabei wird er nicht verletzt.
Mit *Energie-Absorbtion* kann der Charakter Energien bis zu einem gewissen Grad aufnehmen oder umleiten, ohne dass er Schaden erhält. Dabei kann es sich sowohl um Angiffe als auch Umgebungsenergien handeln, die gefährlich werden könnten (z.B. Hitze in einem brennenden Haus). Die Höhe des Mindestwurfes bestimmt, wieviel Energie gefahrlos aufgenommen werden kann. Überflüssige Punkte werden zu gleichen Teilen von den TP abgezogen und wieder nach aussen abgegeben.
Fertigkeiten-Absorbtion ermöglicht den Helden, Superkräfte oder Fertigkeiten anderer Personen „abzusaugen“ und kurzzeitig selbst einzusetzen. Je nach Einsatz stehen diese Fertigkeitspunkte der anderen Person nicht mehr zur Verfügung. Sollte dies ungerichtet geschehen, oder nicht genügend Fertigkeitspunkte zur Verfügung stehen wird statt der Fertigkeit die Lebenskraft (SP) abgesaugt.
Durch *Material-Absorbtion* kann der Charakter jegliches Material aus seiner Umgebung annehmen (sich in dieses Verwandeln). Je nach Material sind die Eigenschaften des Charakters nach der Absorbtion anders (z.B. Sand, Gummi, Eis, Holz...)

2.4 Fliegen

Der Held ist in der Lage, zu gleiten bzw. zu fliegen. Sobald Fliegen aktiviert wurde, ist es für die entsprechende Dauer vorhanden. Fertigkeitswürfe auf z.B. *Akrobatik (Null-g-Bewegung)* werden immer noch nötig sein, wenn der Held sich in schwierigen Situationen befindet (z.B. im Flug ausweichen muss, Sturzflug, etc.).
Fliegen erlaubt es dem Anwender zusätzlich zur Geschwindigkeit auch die Tragkraft zu definieren, um schwerere Objekte zu heben, wenn der Held fliegt.

2.5 Geschwindigkeit

Diese Superkraft macht den Helden beweglicher und schneller. Somit ist er in der Lage Kugeln auszuweichen oder diese mit entsprechendem Equipment abzuwehren (Stahlarmbänder etc.), schneller zu rennen oder sogar starke Vibrationen durch schnelles Bewegen zu erzeugen.

Geschwindigkeit wirkt sich auf die Beweglichkeit und die Initiative aus.

2.6 Magie

Auch in einer Superheldenwelt gibt es Magie. Zauber können allerdings nicht ohne weiteres gewirkt werden sondern benötigen meistens eine gewisse Vorbereitungszeit. Folgende Bereiche kann ein Magier einsetzen: *Beschwören/Dimension*, *Wahrnehmung*/*Verständis* und *Schock*.
Die Lehre des *Beschwörens* bzw. der *Dimensionen* erlaubt einem Magier, Gehilfen und Dinge aus anderen Dimensionen zur Hilfe zu holen oder Tore zu anderen Welten zu öffnen. Auch das öffnen von Dimensionsportalen zum abkürzen von Wegen ist möglich.
Wahrnehmung und *Verständis* helfen einem Magier, natürliche und übernatürliche Dinge besser zu verstehen oder in die Vergangenheit und Zukunft zu sehen. Auch das Verstehen von Sprachen, Büchern und Vorgängen ist über *Verständnis* möglich. Ausserdem können Wahrnehmungs-Magier ihren Astralkörper aussenden, um sehr schnell zu reisen und Dinge an anderen Orten wahrzunehmen.
Schock ist eine aggressive geistige Kraft, um Gegner zu blenden oder ausser Gefecht zu setzen.

2.7 Metamorphose

Mit Metamorphose sind alle Verwandlungen oder Verbesserungen des eigenen Körpers möglich, allerdings muss sich der Spieler auf eine bestimmte Fertigkeitsrichtung spezialisieren (siehe Kapitel **Metamorphosen**).
Der Charakter hat bei Einsatz der Metamorphose-Fertigkeit bzw. nach der Verwandlung die Eigenschaften seines gewählten Verwandlungsziels (z.B. bei Verwandlung des Körpers in Stahl einen höheren Rüstungsschutz, dafür schwerer und anfällig gegen Rost etc.). Diese Eigenschaften sollten vorher mit dem Spielleiter definiert werden und in einem gewissen Rahmen liegen. Dieser Rahmen wird zu einem Großteil durch die Priorität der gewählten Metamorphose festgelegt:

Priorität	Stärke der Metamorphose
1	Kleinere Veränderungen (*Haftkraft*, Supersinne wie *Röntgenblick*, *Teleskopblick*, *Mikroskopblick*, *Ultraschallgehör*, *Super-Geruchssinn*, *Sicht im Dunkeln*, *Gleichgewichtssinn/Immer auf den Füssen landen*, *Lungenkompression*)
2	Sichtbare Veränderungen (*Natürliche Waffen*, *Kiemen*)
3	Den kompletten Körper betreffende Veränderungen ohne massive Grössen- oder Masseänderung (*Elastizität*, *Chamäleon*, *Verwandlung in ein Tier*)
4	Grössen-/Masseverändernde Metamorphose, Auswirkungen auf Kraft, BEW, RS etc. (*Verwandlung in Materialien* wie Stahl, Carbon, Stein, *Duplikation)*
Es können problemlos weitere Spezialisierungen definiert werden, die sich im selben Rahmen bewegen. Eine genauere Beschreibung der Spezialisierungen ist im Kapitel **Metamorphosen** *zu finden.*	

2.8 Molekülkontrolle

Mit Molekülkontrolle ist es einem Helden möglich, die umgebenden oder seine eigenen Moleküle zu verändern. Dabei gibt es verschiedene Bereiche, auf die sich der Charakter spezialisieren kann: *Tote* oder *Lebende Materie*, *Vergrösserung*/*Verkleinerung*, *Verdichtung/Masseverringerung*.
Mit Hilfe von *Tote Materie* kann jegliche abgestorbene Materie in Ihrer Molekülstruktur verändert werden (z.B. Luft in Wasser verwandeln) oder sogar auf atomarer Ebene verändert werden (z.B. Blei in Gold). Allerdings gelten diese Veränderungen immer nur für eine gewisse Zeit.
Die Kraft *Lebende Materie* wirkt auf alle lebenden Materialien, somit kann sie heilend oder verletzend wirken, im schlimmsten Fall bis zur kompletten Zersetzung eines Körpers.
Über *Grössenänderung* kann ein Held sich selbst oder andere Personen und Dinge schrumpfen oder vergrössern.
Über die Änderung der *Dichte* kann ein Held entweder durchlässig werden und durch Wände gehen oder so Dicht werden, dass sein Körper einem Betonklotz entspricht. Auch eine Erhöhung oder Verringerung der Masse bei gleichbleibender Dichte lässt sich hierüber erreichen.

2.9 Natur

Natur muss auf einen der folgenden Bereiche spezialisiert werden: *Magnetismus*, *Gravitation*, *Pflanzenkontrolle*, *Tierkontrolle*, *Wetterkontrolle*.
Magnetismus erlaubt dem Helden, alle magnetischen Metalle zu manipulieren. Dabei genügen schon kleine Mengen eines magnetischen Metalls. Auch kann der Held auf Magnetlinien und entlang von Metallen gleiten.
Gravitation erlaubt es, die Gravitation in der Umgebung zu erhöhen oder zu verringern oder ganz aufzuheben. Dadurch kann der Held auch schweben bzw. beschleunigen, allerdings sind keine Flugmanöver wie unter *Fliegen* möglich.
Mit *Pflanzenkontrolle* können alle Arten von Pflanzen verändert und kontrolliert werden. Schneller Wachstum von fleischfressenden Pflanzen ist genauso möglich wie das festhalten einer Person mit Ranken.
Hat der Held die Superkraft *Tierkontrolle*, kann er jedes Tier kontrollieren. In den meisten Fällen wird dies auf eine bestimmte Tiergruppe weiter

spezialisiert sein (z.B. Land-, Wasser- oder Luft-Tiere, katzenähnliche, Schlangen, ...).
Über *Wetterkontrolle* kann der Held das Wetter verändern und auch Effekte wie Blitze, Hagel oder Stürme hervorrufen.

2.10 Psi-Felder

Psi-Felder sind durch den Geist erzeugte Energiefelder, welche die Wahrnehmung und Umgebung beeinflussen können. Dies beinhaltet *Telekinese, Kraftfelder und Psi-Waffen.*
Telekinese ist das anheben bzw. werfen von Personen und Dingen. Das angehobene Objekt muss keinerlei Verbindung zu etwas anderem haben, allerdings muss der Anwendende das Objekt direkt sehen können. Hierüber kann der Held auch schweben, allerdings muss er etwas haben von dem er sich abstossen kann.
Kraftfelder sind Schutzfelder oder Felder welche die Sinne beeinflussen können (z.B. ein schallisolierendes Feld). Kraftfelder haben immer eine transparente Grundfarbe (beim lernen der Superkraft sollte die Farbe definiert werden), können aber auch komplett durchsichtig erschaffen werden (z.B. ein Lichtbrechungsfeld, das Unsichtbar macht). Kraftfelder können ohne oder mit Widerstand erschaffen werden, um Schutz gegen Angriffe zu bieten. Kraftfelder benötigen immer eine direkte Verbindung zum Helden, weshalb sie z.B. durch Fenster hindurch nicht funktionieren.
Psi-Waffen sind aus psionischer Energie geformte Waffen, die sowohl das Nervensystem kurzschliessen (SP-Schaden) als auch in normaler Weise angreifen können (TP-Schaden). Psi-Waffen sind besonders effektiv gegen Kraftfelder (automatisch +1w Schaden).

2.11 Psi-Telepathie

Psi-Telepathie enthält alle Psi-Fertigkeiten, die auf den menschlichen Geist wirken: *Empathie, Gedankenkontrolle* und *Telepathie*.
Mit Hilfe von *Empathie* können Gefühle gelesen oder manipuliert werden, um Personen zu beruhigen oder anzustacheln.
Gedankenkontrolle erlaubt dem Helden, andere Personen zu kontrollieren oder Ihnen Dinge einzugeben (Illusionen erzeugen, langfristige Hypnosen).
Telepathie beinhaltet jegliches Gedankenlesen, ausserdem kann der Held mit anderen Personen kommunizieren und Stimmen im Kopf erzeugen.
Ausserdem kann jeder Psi-Telepathie-Bereich Schutzfelder gegen die entsprechenden telepathischen Angriffe aufbauen.

2.12 Quantenmechanik

Helden, die Quantenmechanik beherrschen, können das Gefüge der Realität selbst verändern. Laut einigen Wissenschaftlern gibt es unzählige Dimensionen, die ähnlich der uns bekannten sind, aber sich in einigen Punkten unterscheiden.
Mit *Realitätsveränderung* kann ein Held diese Dimensionen überlagern und Gegenstände erscheinen lassen und Dinge verändern. Er muss z.B. nur die richtige Dimension finden, in der an dieser Stelle ein Auto steht und diese Dimension mit unserer überlagern.
Über *Wahrscheinlichkeitsveränderung* kann man auch Wahrscheinlichkeiten verschieben. Sei es eine Waffe, die plötzlich eine Ladehemmung hat oder die Kugel am Roulette-Tisch, es gibt unzählige Möglichkeiten, Wahrscheinlichkeiten zu ändern.
Über *Zeitmanipulation* kann ein Held sogar in die Vergangenheit oder Zukunft reisen und die Zeitlinie verändern. Auch eine lokal begrenzte Zeitänderung ist mit diesen Kräften möglich, wobei die Zeit schneller oder langsamer läuft oder komplett gestoppt ist. Empfehlung: Zeitkräfte sollten nur unter besonderen Umständen erlaubt werden, da zu grosse Änderungen der Spielwelt möglich sind (Spielleiterentscheid, ob ein solcher Charakter zugelassen wird).

2.13 Regeneration

Der Charakter hat die Fähigkeit, Wunden schneller als normale Menschen zu regenerieren, eventuell sogar in Sekundenschnelle. Regeneration kann nur auf den Charakter selbst, niemals auf andere Personen angewandt werden. Regeneration kann auf drei Bereiche spezialisiert werden: *Wunden, Gifte* oder *Lebenskraft*.
Wunden bezieht sich auf alle Stich- oder Schnittwunden, Quetschungen oder Verbrennungen.
Gifte dagegen regeneriert jeden Schaden, den der Held durch Gifte, Gase oder Drogen bekommt. Gifte ausgelöst durch Krankheiten können auch geheilt werden, die Krankheit selbst jedoch nicht.
Lebenskraft kann jeglichen Erschöpfungsschaden und Krankheiten heilen. Jeglicher Schaden, den eine Krankheit aber schon angerichtet hat, muss über *Wunden* oder *Gifte* geheilt werden oder normal abheilen.

2.14 Stärke

Der Held ist stärker als normale Menschen und kann diese Stärke für alle Fertigkeiten einsetzen, in denen Stärke benötigt wird: Er kann höher und weiter springen, schwere Dinge heben oder werfen oder einfach mehr Kraft im Nahkampf einsetzen.
Die Superkraft Stärke wirkt sich direkt auf die Tragkraft und den Schadensbonus aus.

2.15 Teleportation

Helden mit dem Bereich Teleportation können sich über eine gewisse Distanz fortbewegen. Der Held kann dabei auch Personen mitnehmen, allerdings muss der Held immer selbst auch involviert sein, da

es sonst sehr schwierig wird, andere Dinge zu teleportieren.
Es gibt drei Bereiche, auf die man sich spezialisieren kann: *Teleportation*, *Dunkle Materie* und *Elektrischer Transport*.
Mit *Teleportation* kann sich der Charakter einfach teleportieren, macht dabei aber ein leises Geräusch und hinterlässt kurz sichtbare Spuren (z.B. nach Schwefel riechende Nebelwolken, langsam verglimmende Lichtstrahlen, etc.). Generell gilt die Regel, dass nur auf Sichtweite bzw. an bekannte bekannte Orte teleportiert werden kann. Unbekannte Orte erhöhen die Gefährlichkeit des teleportierens.
Elektrischer Transport befähigt den Charakter, alle Strom-, Telefon- und ähnliche Leitungen zum Teleportieren zu verwenden. Es können nur vorhandene Ein- und Austrittspunkte (wie Telefonhörer und Kabelenden) genutzt werden (also nicht mitten im Kabel). Der Held kann selbst an unbekannte Orte ohne grosse Gefahr teleportieren, es muss nur eine Verbindung hergestellt sein.
Auf *Dunkle Materie* spezialisierte Charaktere können mit den Schatten verschmelzen und an einem anderen Schatten wieder auftauchen, ohne Spuren zu hinterlassen. Ausserdem kann der Charakter auch in den Schatten bleiben, um nicht aufzufallen. Dies funktioniert allerdings nur, wenn auch genügend Schatten vorhanden sind, also z.B. nicht in voller Sonne zur Mittagszeit oder in einem mit Lampen ausgeleuchteten Raum. Der Held muss seinen Zielort nicht kennen, aber es müssen Schatten vorhanden sein (Spielleiterentscheid). Dabei weiss der Held automatisch, wo sich ungefähr mögliche Austrittspunkte befinden könnten, er kann also innerhalb dieser Schatten umherwandern.

3 Metamorphosen

Beschreibung verschiedener Metamorphosen als Vorschläge, weitere können natürlich nach belieben definiert werden.

3.1 Zielgerichtete Metamorphosen

Diese Metamorphosen sind durch eine Superkraftbehinderung (Nachteil) eingeschränkt, können also nur diesen einen Effekt darstellen.

3.1.1 Erhöhter Gleichgewichtssinn

Der Held kann immer auf den Füssen landen, balancieren und ähnliches ist deutlich einfacher für ihn (Bonus auf *Athletik (Balancieren)* je nach Mindestwurf)

3.1.2 Flügel

Der Held kann Flügel ausbilden, die ihm einen Bonus auf die Superkraft *Fliegen* und die Fertigkeit Athletik (Null-g-Bewegung) geben.

3.1.3 Haftkraft

Der Held kann an Wänden entlang laufen und an diesen „kleben“.

3.1.4 Kiemen

Der Held kann Kiemen ausbilden um unter Wasser zu atmen.

3.1.5 Natürliche Waffen

Der Held kann eine Waffe ausbilden, z.B. Krallen an den Händen oder Hörner.

3.1.6 Röntgenblick

Der Held kann durch unverbleite Wände sehen.

3.1.7 Teleskop-/Mikroskopblick

Der Held kann seine Augen dazu einsetzen, sehr weit entfernte Dinge oder mikroskopisch kleine Dinge zu sehen.

3.1.8 Verwandlung in ein bestimmtes Tier

Der Held kann sich in ein bestimmtes Tier verwandeln.

3.1.9 zusätzliches Greifwerkzeug

Der Held kann ein zusätzliches Greifwerkzeug ausbilden, z.B. einen Schwanz, handähnliche Fusszehen oder eine lange Zunge.

3.2 Offene Metamorphosen

Diese Metamorphosen sind nur in einem groben Rahmen festgelegt, die Mindestwürfe sind allerdings nach oben offen und können den Effekt verstärken oder einen leicht anderen Effekt erreichen.

3.2.1 Chamäleon

Der Held kann sich in jede beliebige Person verwandeln. Je besser die Kopie sein soll, umso schwieriger wird der MW.

3.2.2 Duplikation

Der Held kann sich selbst duplizieren, allerdings wird der MW mit jedem „Klon“ schwieriger. Jeder Klon wird vom Original gesteuert, fällt also das Original in Ohnmacht oder stirbt, verschwinden auch alle Klone. Unter umständen kostet es den Helden auch SP, Klone zu erzeugen (Nachteil bzw. Superkraft-Behinderung).

3.2.3 Elastizität

Der Held kann seinen Körper wie Gummi verformen und dabei alle möglichen Formen annehmen. Je schwieriger die Umwandlung, umso höher der MW.

3.2.4 Lungenkompression

Erhöhte Lungenkompression inkl. Superpuste (Kälteangriff). Je nach MW kann die Luft länger angehalten werden und die Superpuste als Angriff verwendet werden.

3.2.5 Pflanzenkörper

Der Held kann sich in eine Pflanze verwandeln und entsprechende Gliedmaßen ausbilden (z.B. Ranken oder Dornen).

3.2.6 Rüstung

Der Held kann seinen Körper in ein dichteres Material verwandeln. In den meisten Fällen hat der Held dann eine Stein-, Stahl- oder Elefantenhaut oder ähnliches. Der MW orientiert sich am RS.

3.2.7 Supersinne

Der Held kann seine gesamten Sinne übernatürlich schärfen. Er hat ein Ultraschallgehör, Augen wie ein Adler und einen superscharfen Geruchsinn.

3.2.8 Verwandlung in Tiere

Der Held kann sich in beliebige Tiere verwandeln

4 Behinderungen

Beschreibung verschiedener Superkraft-Behinderungen als Vorschläge, weitere können natürlich nach belieben definiert werden.

4.1 Elektronik-Verschmelzung

Veränderung/Reparatur bzw.
Steuerung/Kommunikation: Spezialisierung auf bestimmte Geräte (z.B. „Fahrzeuge“ oder „Personal Computer“)

4.2 Elemente

Alle: Der Held kann das Element nur mit einem bestimmten Körperteil beeinflussen (z.B. Licht-Strahlen aus den Augen oder Feuerstrahlen aus der Hand).
Wasser/Eis: Der Held kann entweder nur Wasser **oder** Eis einsetzen.

4.3 Energiefokus

Energieabsorbtion: Der Held kann nur eine bestimmte Energieart absorbieren (z.B. nur „Feuer/Wärme“oder „Elektrizität“).
Fertigkeiten-Absorbtion: Der Held kann nur Fertigkeiten **oder** Superkräfte absorbieren.
Fertigkeiten-Absorbtion: Der Held kann Fertigkeiten nicht speichern, sondern muss diese immer wieder von neuem Absaugen.

4.4 Geschwindigkeit

Der Held kann nur seine Arme **oder** Beine schnell bewegen, die restlichen Körperteile können nicht so schnell reagieren.

4.5 Magie

Beschwören/Dimension: Es kann entweder nur Beschwören **oder** Dimension eingesetzt werden.
Wahrnehmung/Verständnis: Es kann entweder nur Wahrnehmung **oder** Verständnis eingesetzt werden.

4.6 Metamorphosen

Zielgerichtete Metamorphosen, die nur eine bestimmte Veränderung erlauben (z.B. Krallen, die ein- und ausfahrbar sind).

4.7 Molekülkontrolle

Tote Materie: Nur Flüssigkeiten können verändert werden.
Verdichtung/Masseverringerung: Der Held kann nur verdichten **oder** die Masse verringern.
Vergrößerung/Verkleinerung: Der Held kann nur vergrössern **oder** verkleinern.

4.8 Natur

Pflanzenkontrolle: Nur eine bestimmte Pflanzenart kann kontrolliert werden (z.B. „Bäume“ oder „Gräser“)
Tierkontrolle: Nur eine bestimmte Tierart kann kontrolliert werden (z.B. „Insekten“ oder „katzenartige“).

4.9 Quantenmechanik

Zeitmanipulation: Es sind keine Zeitreisen möglich, der Held kann nur die Zeit in einem begrenzten Raum anhalten.

4.10 Stärke

Die Superstärke des Helden ist auf die Beine beschränkt (also sind nur Sprünge und Tritte mit entsprechender Kraft möglich).

4.11 Teleportation

Elektrischer Transport: Der Held kann nur durch feste Leitungen springen, nicht durch kabellose Verbindungen.
Teleportation: Der Held kann nur an bestimmte Orte springen (z.B. wo er schon einmal war) oder sich nur selbst teleportieren.

5 Superkraft-Auswirkungen bei negativen XP

Superkraft-Auswirkungen (2w + negative XP)	
Ergebnis	**Psi-Auswirkung**
10	**Keine Auswirkungen**
5...9	**-2 nächster Superkraft-Einsatz**
0...4	**-4 nächster Superkraft-Einsatz**
-5...-1	**-4 nächster Superkraft-Einsatz** **-1 Superkraft-Einsätze für eine Minute**
-10...-6	**-4 nächster Superkraft-Einsatz** **-2 Superkraft-Einsätze für eine Minute** Die Dauer des Aufrechterhaltens von Superkräften sinkt um eine Zeit-Kategorie solange die XP unter Null sind.
-15...-11	**-4 Superkraft-Einsätze für eine Minute** Die Dauer des Aufrechterhaltens von Superkräften sinkt um eine Zeit-Kategorie solange die XP unter Null sind.
-20...-16	**-4 Superkraft-Einsätze / -1 andere Aktionen für eine Stunde** Die Dauer des Aufrechterhaltens von Superkräften sinkt um zwei Zeit-Kategorien solange die XP unter Null sind. Mit 1w würfeln. Bei einer 1 wird der Charakter bewußtlos (solange bis ein PP regeneriert wurde). Keine XP-Regeneration in dieser Stunde.
-25...-21	**-4 Superkraft-Einsätze / -2 andere Aktionen für vier Stunden** Die Dauer des Aufrechterhaltens von Superkräften sinkt um zwei Zeit-Kategorien solange die XP unter Null sind. Mit 1w würfeln. Bei einer 1 verliert der Charakter 1 Punkt seines X-Faktor-Attributs (kein neuer Auswirkungswurf). Bei einer 2-3 wird der Charakter bewußtlos (solange bis ein XP regeneriert wurde). Keine XP-Regneration in diesen vier Stunden.
-30...-26	**-4 Superkraft-Einsätze / -3 andere Aktionen für acht Stunden** Aufrechterhalten von Superkräften ist nicht mehr möglich solange die XP unter Null sind. Mit 1w würfeln. Bei einer 1 verliert der Charakter 2 Punkte seines X-Faktor-Attributs (kein neuer Auswirkungswurf). Bei einer 2-4 wird der Charakter bewußtlos (solange bis ein XP regeneriert wurde). Keine XP-Regneration in diesen acht Stunden.
-39...-31	**-4 Superkraft-Einsätze / -4 andere Aktionen für einen Tag** Aufrechterhalten von Superkräften ist nicht mehr möglich solange die XP unter Null sind. Mit 1w würfeln. Bei einer 1-2 verliert der Charakter 2 Punkte seines X-Faktor-Attributs (kein neuer Auswirkungswurf). Bei einer 3-6 wird der Charakter bewußtlos (solange bis ein XP regeneriert wurde). Keine XP-Regeneration in dieser Zeit.
XP -40 oder darunter	**Todeseintritt** Der Tod bei Superkraft-Verausgabung tritt sofort und unwiderruflich ein.

PERMANENTE SUPERKRÄFTE

In den nachfolgenden Tabellen findet man einige Beispiele für permanente Effekte, andere Effekte können durch den Spielleiter definiert werden. Jede permanente Kraft kann natürlich auch immer durch Eigenschaften eingeschränkt oder spezialisiert werden, die hier angegebenen Effekte sind relativ allgemein gehalten.

1 Elektronik-Verschmelzung

1.1 EMP

Sub	Permanente Kräfte
1	Der Held kann pro Stunde eine EMP-Welle von der Grösse seines ¼ X-F mit 1W Schaden erzeugen
2	Der Held kann pro Minute eine EMP-Welle von der Grösse seines ½ X-F mit 2W Schaden erzeugen
3	Der Held kann alle 5 Runden eine EMP-Welle von der Grösse seines X-F mit 4W Schaden erzeugen
4	Der Held kann jede Runde eine EMP-Welle von der Grösse seines 2-fachen X-F mit 6W Schaden erzeugen

1.2 Reparatur/Veränderung

Sub	Permanente Kräfte
1	Es können leichte Defekte repariert und minimale Anpassungen vorgenommen werden (Zeitdauer je nach Veränderung)
2	Es können normale Defekte repariert und naheliegende Anpassungen vorgenommen werden (Zeitdauer je nach Veränderung)
3	Es können alle Defekte repariert werden (mit Ersatzteilen oder fremden Bauteilen) und Geräte zweckentfremdet werden (Zeitdauer je nach Veränderung)
4	Es können auch Geräte verwendet werden, die komplett zerstört oder normalerweise völlig anders verwendet werden. (Zeitdauer je nach Veränderung)

1.3 Kommunikation

Es ist nicht möglich, in militärische Netze einzudringen oder gesamte Anlagen bzw. Kraftwerke zu steuern.

Sub	Permanente Kräfte
1	Kann jederzeit über einfache Funknetze kommunizieren (CB-Funk, WEP, DECT) und simple Mechanik mit Elektronikchips steuern
2	Kann jederzeit über digitale Netze ohne Verschlüsselung kommunizieren (nur Text) und einfache Elektronik steuern (Haushaltsgeräte, Spielzeug)
3	Kann jederzeit über digitale Netze mit Verschlüsselung kommunizeren (inkl. Bildern) und Komplexe Systeme steuern (einzelne PCs und ähnliches)
4	Kann sich jederzeit in gesicherte Verbindungen einhacken und komplette Netzwerke steuern (z.B. Ampelnetzwerke)

2 Elemente

Die Elemente-Bälle haben alle einen Radius von 0,5m. Elementeschilder können nicht weiter verstärkt werden, sondern sind zerstört, wenn der BF erreicht ist. Danach (oder wenn das alte fallengelassen wird = 1 Aktion) kann wieder ein neues Schild erzeugt werden.

Sub	Permanente Kräfte
1	Der Held kann alle 5 Runden Elemente-Strahlen mit 1W abfeuern, kleine Umweltveränderungen (bis 0,5 m³)
2	Der Held kann alle 3 Runden Elemente-Strahlen mit 2W oder einen Elemente-Ball mit 1W abfeuern, es kann ein Elementeschild mit BF 35 aufgebaut werden, kleine Umweltveränderungen bis 1 m³
3	Der Held kann alle 2 Runden Elemente-Strahlen mit 2W oder einen Elemente-Ball mit 1W abfeuern, es kann ein Elementeschild mit BF 50 aufgebaut werden, Umweltveränderungen bis 5 m³
4	Der Held kann jede Runde Elemente-Strahlen und -Bälle mit 3W abfeuern, es kann ein Elementeschild mit BF 100 aufgebaut werden, Umweltveränderungen bis 10 m³

3 Energiefokus

3.1 Energie-Absorbtion

Beispiele für Energiepunkte (EP): Feuerzeugflamme: 1 EP, Handyakku: 5 EP, entflammtes Auto: 100 EP, Lagerhallenbrand: 500 EP, Elektrizitäts-Kraftwerk: 4000 EP.

Sub	Permanente Kräfte
1	Der Held kann pro Stunde bis zu 50 EP aufnehmen
2	Der Held kann pro Stunde bis zu 200 EP aufnehmen
3	Der Held kann pro Stunde bis zu 500 EP aufnehmen
4	Der Held kann pro Stunde bis zu 2000 EP aufnehmen

3.2 Energie-Aufladung

Energiepunkte (EP) gelten zur Hälfte als TP, wenn das Objekt als Waffe eingesetzt wird. Beispiele zum Aufladen: Handyakku: 5 EP, Notebook 20-50 EP, Elektro-Auto 200-500 EP

Sub	Permanente Kräfte
1	Der Held kann alle 5 Runden eine beliebige Anzahl Objekte mit 10 EP aufladen
2	Der Held kann alle 5 Runden eine beliebige Anzahl Objekte mit 20 EP aufladen
3	Der Held kann alle 5 Runden eine beliebige Anzahl Objekte mit 30 EP aufladen
4	Der Held kann jede Runde eine beliebige Anzahl Objekte mit 40 EP aufladen

3.3 Fertigkeiten-Absorbtion

Die abgesaugten Fertigkeiten werden nach den normalen Regeln aktiviert und kosten XP. Das „absaugen“ bzw. „löschen“ von Fertigkeiten ist mit der permanenten Kraft nicht möglich.

Sub	Permanente Kräfte
1	Der Held kann pro Stunde 4 Fertigkeitspunkte kopieren oder maximal 1 bereits abgesaugte Fertigkeit aktivieren.
2	Der Held kann pro Minute 6 Fertigkeitspunkte kopieren oder maximal 2 bereits abgesaugte Fertigkeiten aktivieren.
3	Der Held kann pro Minute 8 Fertigkeitspunkte kopieren oder maximal 3 bereits abgesaugte Fertigkeiten aktivieren.
4	Der Held kann alle 2 Runden 10 Fertigkeitspunkte kopieren oder maximal 4 bereits abgesaugte Fertigkeiten aktivieren.

3.4 Material-Absorbtion

Sub	Permanente Kräfte
1	Der Held kann pro Stunde seine Extremitäten (Arme, Beine, Kopf) **oder** den Rumpf verwandeln
2	Der Held kann alle 30 Minuten seinen gesamten Körper verwandeln
3	Der Held kann jede Minute seinen gesamten Körper verwandeln
4	Der Held kann jede Runde seinen gesamten Körper verwandeln

4 Fliegen

Um schneller fliegen zu können, muß der Charakter dies mit der Superkraft Geschwindigkeit kombinieren.

Sub	Permanente Kräfte
1	Der Charakter kann mit seiner eigenen SCH und TRK fliegen
2	Der Charakter kann mit seiner doppelten SCH und seiner TRK fliegen
3	Der Charakter kann mit seiner fünffachen SCH fliegen und im Flug Lasten mit seiner doppelten TRK heben.
4	Der Charakter kann mit zehnfacher SCH auch ohne Luft fliegen (Weltraumflug) und im Flug Lasten mit seiner 5 fachen TRK heben.

5 Geschwindigkeit

Die Zusatzkategorien für Geschwindigkeit dürfen auf die Beweglichkeit (+2) oder die Schnelligkeit (siehe Tabelle, 10 Kategorien sind *10) beliebig verteilt werden. Hat ein Charakter noch keine Beweglichkeit 30, wird zuerst die Beweglichkeit auf Kosten von Kategorien auf 30 erhöht. Dabei kostet das Erhöhen der Beweglichkeit jeweils eine Kategorie pro 2 BEW-Punkte unter 30 (Kategorien aufgerundet). Anfangswerte unter Beweglichkeit 10 sind nicht erlaubt. Falls komplett nur die Geschwindigkeit **oder** die Beweglichkeit erhöht werden soll, kostet das Erhöhen auf BEW 30 nur eine Kategorie pro 4 BEW-Punkte.
Die Original-Beweglichkeit bleibt bestehen, es wird nur die Beweglichkeit in der BEW-Tabelle geändert.

Sub	Permanente Kräfte
1	10 Kategorien
2	15 Kategorien
3	20 Kategorien
4	25 Kategorien

6 Magie

6.1 Beschwören/Dimension

Sub	Permanente Kräfte
1	Der Held kann einmal pro Stunde einen Träger beschwören (maximal 2 Dämonen für jeweils X-F/5 Stunden). Alternativ dazu kann ein Dimensionstor mit Radius 1m und Reichweite 1km geöffnet werden.
2	Der Held kann einmal pro Stunde einen Kundschafter oder Träger beschwören (maximal 4 Dämonen für jeweils X-F/5 Stunden). Alternativ dazu kann ein Dimensionstor mit Radius 2m und Reichweite 4km geöffnet werden.
3	Der Held kann alle 15 Minuten einen Wächter, Kundschafter oder Träger beschwören (maximal 6 Dämonen für jeweils X-F/5 Stunden). Alternativ dazu kann ein Dimensionstor mit Radius 3m und Reichweite 16km geöffnet werden.
4	Der Held kann alle 15 Minuten einen Kämpfer, Wächter, Kundschafter oder Träger beschwören (maximal 8 Dämonen für jeweils X-F/5 Stunden). Alternativ dazu kann ein Dimensionstor mit Radius 4m und Reichweite 64km geöffnet werden.

6.2 Schock

Sub	Permanente Kräfte
1	Der Held kann alle 5 Runden Schock-Strahlen mit 1W abfeuern **oder** Personen für 1 Runde blenden.
2	Der Held kann alle 3 Runden Schock-Strahlen mit 2W oder eine Schock-Welle mit 1W abfeuern. Alternativ dazu kann er Personen für 1 Runde blenden oder lähmen (zufällig schlaff oder starr).
3	Der Held kann alle 2 Runden Schock-Strahlen mit 2W oder eine Schock-Welle mit 1W abfeuern. Alternativ dazu kann er Personen für 1 Runde blenden oder lähmen (schlaff oder starr frei wählbar).
4	Der Held kann jede Runde Schock-Strahlen und –Wellen mit 3W abfeuern. Alternativ dazu kann er Personen für 2 Runden blenden oder lähmen (schlaff oder starr frei wählbar).

6.3 Wahrnehmung/Verständnis

Sub	Permanente Kräfte
1	Der Magier kann Dinge/Personen bis zu einer Reichweite von 100m finden und bis zur Hälfte dieser Reichweite entweder Hellsehen oder Hellhören. Ausserdem kann er die wichtigsten Informationen berührter Gegenstände (z.B. Bücher) verstehen und beliebige Sprachen bis Stufe 3 lesen/verstehen.
2	Der Magier kann Dinge/Personen bis zu einer Reichweite von 1km finden und bis zur Hälfte dieser Reichweite entweder Hellsehen oder Hellhören. Ausserdem kann er Informationen berührter Gegenstände (z.B. Bücher) verstehen/wiedergeben und beliebige Sprachen bis Stufe 6 lesen/verstehen.
3	Der Magier kann Dinge/Personen bis zu einer Reichweite von 2km finden und bis zur Hälfte dieser Reichweite entweder Hellsehen oder Hellhören. Ausserdem kann er alle Informationen berührter Gegenstände (z.B. Bücher) grob wiedergeben und beliebige Sprachen bis Stufe 9 lesen/verstehen.
4	Der Magier kann Dinge/Personen bis zu einer Reichweite von 10km finden und bis zur Hälfte dieser Reichweite entweder Hellsehen oder Hellhören. Er kann alle Informationen berührter Gegenstände (z.B. Bücher) auswendig wiedergeben und beliebige Sprachen bis Stufe 12 lesen/verstehen.

7 Metamorphose

7.1 Auf die Veränderung/Gestalt/Wesen

Der genaue Effekt wird zusammen mit dem Spielleiter ausgearbeitet.

Sub	Permanente Kräfte
1	Kleine Metamorphosen ohne grosse Auswirkungen (z.B. Röntgenaugen, Verbessertes Hörvermögen, wenig Luft nötig)
2	Mittlere Metamorphosen, die relevante Vorteile bringen (z.B. zusätzliches Greifwerkzeug wie Schwanz/Fußzehen, Ausfahrbare Krallen, Wasseratmer)
3	Körperliche Veränderungen, welche die Masse grob unverändert lassen (z.B. Flügel, Elastizität)
4	Körperliche Veränderungen mit Masseveränderung und deulichen Vorteilen (z.B. Stein- oder Eisenhaut als Rüstung, stärker werden)

8 Molekülkontrolle

8.1 Lebende Materie

Bei einer Heilung ist ein Wurf auf *Medizin* (Spezialisierung nach Problem) nötig.

Sub	Permanente Kräfte
1	Der Held kann alle 5 Runden mit 1W heilen oder zersetzen
2	Der Held kann alle 3 Runden mit 2W heilen oder zersetzen
3	Der Held kann alle 2 Runden mit 2W heilen oder zersetzen
4	Der Held kann jede Runde mit 3W heilen oder zersetzen

8.2 Tote Materie

Wird die Veränderung auf am Körper getragene Kleidung oder ähnliches gewirkt, ist ein Widerstandswurf des Opfers erlaubt.

Sub	Permanente Kräfte
1	Kann Elemente im Ordnungszahlabstand von 3 und Molekülveränderungen bis 0,5 m³ für X-F IP umwandeln
2	Kann Elemente im Ordnungszahlabstand von 6 und Molekülveränderungen bis 1 m³ für X-F Sekunden umwandeln
3	Kann Elemente im Ordnungszahlabstand von 9 und Molekülveränderungen bis 2 m³ für X-F Minuten umwandeln
4	Kann Elemente im Ordnungszahlabstand von 12 und Molekülveränderungen bis 3 m³ für X-F Stunden umwandeln

8.3 Verdichtung/Masseverringerung

Sub	Permanente Kräfte
1	Der Körper kann um den Faktor Wasserähnliche Konsistenz, kann durch undichtes Material sickern / Masse = ½
2	Gasähnlich, kann einfaches Material durchdringen / Masse = 1/3
3	Gasähnlich, kann jedes Material langsam durchdringen / Masse = ¼
4	Hologrammähnlich, kann jedes Material schnell durchdringen / Masse = 0

8.4 Vergrößerung/Verkleinerung

Permanente Vergrösserung oder Verkleinerung ist festgelegt auf den Faktor, zwischenstufen sind nicht möglich. Mit einer Superkraft-Behinderung kann zusätzlich gewählt werden, ob man nur Vergrösserung oder Verkleinerung ausüben kann.

Sub	Permanente Kräfte
1	Held kann um Stufe 2 grösser oder kleiner werden
2	Held kann um Stufe 4 grösser oder kleiner werden
3	Held kann um Stufe 6 grösser oder kleiner werden
4	Held kann um Stufe 8 grösser oder kleiner werden

9 Natur

9.1 Gravitation

Sub	Permanente Kräfte
1	Änderung der Gravitation um max. 1 g in einfacher RW
2	Änderung der Gravitation um max. 2 g in einfacher RW
3	Änderung der Gravitation um max. 4 g in zweifacher RW
4	Änderung der Gravitation um max. 6 g in dreifacher RW

9.2 Magnetismus

Sub	Permanente Kräfte
1	Der Held kann alle Objekte bis 10 kg in seiner einfachen RW bewegen/abstossen
2	Der Held kann alle Objekte bis 100 kg in seiner einfachen RW bewegen/abstossen
3	Der Held kann alle Objekte bis 1 t in seiner zweifachen RW bewegen/abstossen
4	Der Held kann alle Objekte bis 10 t in seiner dreifachen RW bewegen/abstossen

9.3 Pflanzenkontrolle

Der Held kann alle Pflanzen bis zur entsprechenden Grösse kontrollieren (bewegen, umschlingen, entwurzeln etc.) und immer auf maximal die doppelte Größe wachsen lassen.

Sub	Permanente Kräfte
1	Der Held kann alle Pflanzen in Bodennähe (Gräser, Schilf, Blumen) in seiner einfachen RW kontrollieren
2	Der Held kann alle Pflanzen bis Menschengrösse (Efeu, Ranken, kleine Sträucher) in seiner einfachen RW kontrollieren
3	Der Held kann alle Pflanzen bis Elefantengrösse (Sträucher, kleine Bäume) in seiner zweifachen RW kontrollieren
4	Der Held kann alle Pflanzen bis zur normalen Baumgrösse (keine Mammutbäume) in seiner dreifachen RW kontrollieren

9.4 Tierkontrolle

Der Held kann alle Tiere bis zur entsprechenden Grösse kontrollieren. Über eine Superkraft-Behinderung kann zusätzlich gewählt werden, ob nur bestimmte Tierarten kontrolliert werden können. Ist ein Tier wütend oder wird zu Aktionen gezwungen die es normalerweise nicht von alleine starten würde, ist ein Widerstandswurf erlaubt.

Sub	Permanente Kräfte
1	Der Held kann alle Schwarmtiere und Insekten in einfacher RW kontrollieren (Bienen, Ameisen, Spinnen)
2	Der Held kann alle Kleintiere in einfacher RW kontrollieren (Ratten, Hasen, Vögel)
3	Der Held kann alle Tiere bis Menschengrösse in zweifacher RW kontrollieren (Katzen, Hunde, Schlangen, Krokodile)
4	Der Held kann alle Tiere bis Elefantengrösse in dreifacher RW kontrollieren (Bären, Tiger, Elefant)

9.5 Wetterkontrolle

Besondere Effekte (Blitze, genau platzierte Windböen) können nur sehr begrenzt erreicht werden.

Sub	Permanente Kräfte
1	Minimale Änderung des Wetters (sonnig zu bewölkt oder trüb zu neblig) für X-F Minuten
2	Sichtbare, aber mögliche Änderung des Wetters (warm zu Platzregen) für X-F Minuten
3	Wetterumschwung (Dauerregen zu warm und sonnig) für X-F Minuten
4	Kompletter, unnatürlicher Wetterumschwung (Blizzard zu sengender Hitze) für X-F Minuten

10 Psi-Felder

10.1 Kraftfelder

Permanente Kraftfelder können nicht weiter verstärkt werden, sondern sind zerstört, wenn der BF erreicht ist. Danach (oder wenn das alte fallengelassen wird / 1 Re-/Aktion) kann wieder ein neues Kraftfeld erzeugt werden.

Sub	Permanente Kräfte
1	Kann pro Runde ein Kraftfeld bis Radius 1m und BF 10 in einfacher RW erzeugen
2	Kann pro Runde ein Kraftfeld bis Radius 2m und BF 30 in einfacher RW erzeugen
3	Kann pro Runde ein Kraftfeld bis Radius 4m und BF 50 in zweifacher RW erzeugen
4	Kann pro Runde ein Kraftfeld bis Radius 8m und BF 100 in dreifacher RW erzeugen

10.2 Psi-Waffen

Über eine Superkraft-Behinderung kann zusätzlich gewählt werden, ob nur eine bestimmte Waffe/Waffenart erzeugt werden kann.

Sub	Permanente Kräfte
1	Kann pro Stunde eine Waffe bis 2W und BF 10 in einfacher RW erzeugen
2	Kann pro Minute eine Waffe bis 3W und BF 30 in einfacher RW erzeugen
3	Kann pro Minute eine Waffe bis 4W und BF 50 in zweifacher RW erzeugen
4	Kann pro Runde eine Waffe bis 5W und BF 100 in fünffacher RW erzeugen

10.3 Telekinese

Alle permanenten Telekinese-Kräfte beinhalten nur 2 geistige Hände. Weitere Hände bzw. grössere Flächen sind nicht möglich.

Sub	Permanente Kräfte
1	Der Held kann alle Objekte bis 10 kg in seiner einfachen RW bewegen
2	Der Held kann alle Objekte bis 100 kg in seiner einfachen RW bewegen
3	Der Held kann alle Objekte bis 1 t in seiner zweifachen RW bewegen
4	Der Held kann alle Objekte bis 10 t in seiner dreifachen RW bewegen

11 Psi-Telepathie

11.1 Empathie

Sub	Permanente Kräfte
1	Kann die Gefühle einzelner Personen (max. 1 gleichzeitig) lesen und leicht verändern
2	Kann die Gefühle kleiner Gruppen (max. 5 Personen gleichzeitig) lesen und leicht verändern
3	Kann die Gefühle grosser Gruppen (max. 20 Personen gleichzeitig) lesen und verändern
4	Kann die Gefühle von Menschenmengen (max. 100 Personen gleichzeitig) lesen und stark verändern

11.2 Gedankenkontrolle

Gedankenkontrolle wirkt immer nur auf einzelne Personen. Der Widerstandswurf gilt für jede neue Aktion.

Sub	Permanente Kräfte
1	Kann einmal pro Minute einfache Befehle (z.B. Waffe fallen lassen) an das Opfer richten
2	Kann einmal pro Minute eine normale Aktion (z.B. einen Computer entsperren oder einen Befehl weitergeben) vom Opfer verlangen
3	Kann einmal alle 5 Runden eine komplexe Aktion (z.B. eine Unterhaltung) vom Opfer verlangen
4	Kann einmal pro Runde eine Aktion, die Freunde des Opfers gefährdet (z.B. ein Angriff) vom Opfer verlangen

11.3 Telepathie

Sub	Permanente Kräfte
1	Kann einmal pro Minute das aktuelle Gefühl des Opfers (Haß, Angst, Zuneigung) für eine Runde lesen, Kommunikation mit 1 beliebigen Person
2	Kann einmal pro Minute lesen, was das Opfer für 2 Runden denkt, Kommunikation mit 2 beliebigen Personen
3	Kann einmal alle 5 Runden, das Kurzzeitgedächtnis des Opfers für 2 Runden lesen, Kommunikation mit 4 beliebigen Personen
4	Kann einmal alle 5 Runden das Langzeitgedächtnis des Opfers für 2 Runden lesen, Kommunikation mit 8 beliebigen Personen

12 Quantenmechanik

12.1 Realiätsveränderung

Sub	Permanente Kräfte
1	Kleine Veränderungen, wie z.B. ein Stein können für X-F Sekunden geändert werden
2	Änderungen bis Menschengrösse können für X-F Sekunden geändert werden
3	Mittelgrosse Änderungen (z.B. ein Auto) können für X-F Minuten geändert werden
4	Grosse Änderungen (Laster, kleine Häuser) können für X-F Minuten geändert werden

12.2 Wahrscheinlichkeitsveränderung

Sub	Permanente Kräfte
1	Kann einmal pro Stunde +1 auf jeden Würfelwurf für X-F Sekunden aktivieren (nur auf sich selbst)
2	Kann einmal pro Stunde +2 auf jeden Würfelwurf für X-F Sekunden aktivieren (Radius 2m)
3	Kann einmal pro Minute +3 auf jeden Würfelwurf für X-F Sekunden aktivieren (Radius 4m)
4	Kann einmal pro Minute +4 auf jeden Würfelwurf für X-F Sekunden aktivieren (Radius 10m)

12.3 Zeitmanipulation

Sub	Permanente Kräfte
1	
2	
3	
4	

13 Regeneration

13.1 Gifte

Sub	Permanente Kräfte
1	Der Held ist immun gegen alle Gifte bis Stufe 1, andere Gifte regeneriert er in Stunden
2	Der Held ist immun gegen alle Gifte bis Stufe 3, andere Gifte regeneriert er in Minuten
3	Der Held ist immun gegen alle Gifte bis Stufe 5, andere Gifte regeneriert er in Sekunden
4	Der Held ist immun gegen alle Gifte bis Stufe 7, andere Gifte regeneriert er in Initiativpunkten

13.2 Lebenskraft

Betrifft alle Schockpunkte oder ähnliche Werte, die abgesaugt werden können.

Sub	Permanente Kräfte
1	Alle SP, GP, Basisattributspunkte und Sinnespunkte heilen in Minuten
2	Alle SP, GP, Basisattributspunkte und Sinnespunkte heilen in Sekunden
3	Alle SP, GP, Basisattributspunkte und Sinnespunkte heilen in Initiativpunkten
4	Alle SP, GP, Basisattributspunkte und Sinnespunkte heilen sofort nach dem Abzug

13.3 Wunden

Auch wenn sich die erhaltenen Wunden sofort wieder schließen oder sich heilen, muß der Charakter einen Auswirkungswurf machen, falls er unter 0 TP kommt. Bei -40 TP kann der Charakter auch sterben, wenn sich die Wunder nicht wieder schnell genug schliesst (Ausnahme Eigenschaft *Unsterblicher Körper*).

Sub	Permanente Kräfte
1	Jede Wunde heilt in TP Stunden
2	Jede Wunde heilt in TP Minuten
3	Jede Wunde heilt in TP Sekunden
4	Jede Wunde heilt in TP Initiativpunkten

14 Stärke

Die Zusatzkategorien für Stärke dürfen auf die Tragkraft (siehe Tabelle, 10 Kategorien sind *10) oder den Schadensbonus (+1) beliebig verteilt werden. Die Stärke-Kategorien bzw. der Schadensbonus werden direkt mit der normalen Tragkraft bzw. dem Schadensbonus des Charakter verrechnet. Anfangswerte unter Stärke 10 sind nicht erlaubt. Falls komplett nur die Tragkraft **oder** der Schadensbonus erhöht werden soll, erhält der Charakter zusätzlich 5 Bonus-Kategorien.
Die Original-Stärke bleibt bestehen (für Boni), es wird nur die Tragkraft und der SBO geändert.

Sub	Permanente Kräfte
1	15 Kategorien
2	20 Kategorien
3	25 Kategorien
4	30 Kategorien

15 Teleportation

15.1 Dunkle Materie

Sub	Permanente Kräfte
1	Kann sich (und X-F*2 kg) einmal pro Minute über max. 500m teleportieren
2	Kann sich (und X-F*4 kg) einmal pro Minute über max. 5 km teleportieren
3	Kann sich (und X-F*6 kg) einmal alle 5 Runden über max. 20km teleportieren
4	Kann sich (und X-F*8 kg) einmal pro Runde in jeden ihm bekannten Schatten teleportieren

15.2 Elektrischer Transport

Sub	Permanente Kräfte
1	Kann sich (und X-F*2 kg) einmal pro Minute über max. 3 Knoten teleportieren
2	Kann sich (und X-F*4 kg) einmal pro Minute über max. 5 Knoten teleportieren
3	Kann sich (und X-F*6 kg) einmal alle 5 Runden über max. 10 Knoten teleportieren
4	Kann sich (und X-F*8 kg) einmal pro Runde über beliebig viele Knoten teleportieren

15.3 Teleportation

Sub	Permanente Kräfte
1	Kann sich (und X-F kg) einmal pro Minute in direkte Sichtweite teleportieren (max. 100 Meter)
2	Kann sich (und X-F*2 kg) einmal pro Minute in Sichtweite teleportieren (max. ca. 2 Kilometer, Sehkraftwurf optional)
3	Kann sich (und X-F*3 kg) einmal alle 5 Runden an jeden ihm direkt bekannten Ort innerhalb eines ruhenden Bezugssystems oder in Sichtweite teleportieren
4	Kann sich (und X-F*4 kg) einmal pro Runde an jeden ihm direkt bekannten Ort innerhalb eines ruhenden Bezugssystems oder in Sichtweite teleportieren

MINDESTWÜRFE

Das folgende Kapitel enthält einige typische Mindestwürfe für Superkraft-Einsätze. Weitere Mindestwürfe können nach den folgenden Schwierigkeiten definiert werden:

Kategorie	Mindeswurfbereich
Blutiger Anfänger	9...14
Sidekick	15...19
One-Hit-Wonder	20...25
gefeierter Held	26...35
Superheld	36...59
Gottgleich	60...

Es wird empfohlen, Mindestwürfe unter 9 (also solche ohne spielrelevanten Einfluss) nicht würfeln zu lassen und keine XP-Kosten abzuziehen.
RW gibt, wenn nicht anders angegeben, die vielfache *Reichweite* in X-F Metern an (RW 2 ist bei einem X-F von 15 also 30m). RW 0 bedeutet, dass der Gegenstand/die Person berührt werden muss, um die Kraft zu wirken.
T beschreibt immer die Wirkungsdauer einer Superkraft:

Wirkungsdauer T für Superkraft-Einsätze	
T	**Zeitdauer**
0	X-F in IP / sofortige Anwendung
1	X-F in Sekunden
4	X-F in Runden
9	X-F in Minuten
16	X-F in Stunden
25	X-F in Tagen
36	X-F in Monaten
49	X-F in Jahren bzw. permanent

1 Elektronik-Verschmelzung

1.1 EMP

9+[RW in m]+[Radius in m]+$W^2/2$

Es wird ein *Elektro-Magnetischer Puls* (EMP) abgefeuert, der elektronische Geräte lahmlegt. Das EMP wird um einen bestimmten Punkt herum erzeugt und breitet sich von dort in Kugelform aus. Der Schaden (Anzahl Würfel W) wird bei Cyberanzügen direkt von der Elektronik abgezogen. Einfachere Geräte (Autos, Haushaltsgeräte, etc.) haben eigene Schadenwerte, die der Spielleiter festlegen kann (Beispiele: Mikrowelle: 10 TP, Gross-Anlage 500 TP).
Bei einem EMP gilt der MW auch gleichzeitig als Trefferzonenwurf um zu ermitteln, wo das Opfer getroffen wurde, falls das EMP direkt auf einen Cyberanzugträger gerichtet wurde.
Sollten ein oder mehrere Cyberanzugträger Opfer einer EMP-Welle sein, wird die Trefferzone zufällig für jede Person ermittelt.

1.2 Reparatur/Veränderung

12+T+$K^2/2$[+RW]

Defekte elektronische Geräte können repariert werden und Anpassungen vorgenommen werden. Beides lässt sich auch kombinieren, der Spielleiter sollte dann einen entsprechenden Aufschlag je nach Komplexität definieren.

K	Komplexität
1	Leichter defekt / einfache Anpassung
2-4	Defekt reparabel / naheliegende Änderung
5-7	Defekt nur mit Ersatzteilen reparabel / Zweckentfremdung
8-9	Hoffnungslos zerstört / völlig unmöglicher Verwendungszweck

1.3 Steuerung

9+T+$K^2/2$[+RW]

Elektronische Geräte können mental gesteuert und eingeschaltet werden.

K	Komplexität
1	Simple Mechanik mit Elektronikchip
2-3	Einfache Elektronik (Wecker, Mikrowelle)
4-5	Komplexe Systeme (PC, Steuerchips)
6-7	Netzwerke (Ampelsysteme etc.)
8-9	Anlagen (Kraftwerke, Fabriken)

1.4 Kommunikation

9+T+$K^2/2$[+RW]

Ein analoges oder Digitales Netz kann zur Kommunikation verwendet werden. Dies reicht von normaler Text-Kommunikation bis zum senden von Binärdaten wie Bildern.

K	Komplexität
1	CB Funk
2-3	Einfache Verschlüsselungen (DECT Telefone, Funkgeräte, WEP, SAT)
4-5	Komplexe Verschlüsselungen (Handynetze, WPA)
6-7	Sichere Verbindungen (SSL, SSH, WPA2)
8-9	Hochsicherheitsnetze (Militärisch)

2 Elemente

2.1 Elementeball

9+$W^2/2$+Radius in m+RW

Ein Ball bestehend aus dem entsprechenden Element wird geformt und auf einen bestimmten Punkt geworfen oder geht vom Erzeuger selbst aus

(RW 0). Dieser Ball macht innerhalb des entsprechenden Radius den vollen Schaden (Anzahl Würfel W, nicht beim Erzeuger) und in 1m Abstand den halben Schaden (der Schaden wird einmal ermittelt und dann halbiert).
Beim Elementeball wird die Trefferzone zufällig für jede getroffene Person ermittelt, alternativ wird automatisch der Rumpf getroffen.

2.2 Elementerüstung /-schild

$10+T[+W^2/2]+[\sqrt{BF}]$

Der Körper wird in das Element gehüllt oder eine entsprechende Barriere (in Form eines Schildes) aufgebaut, die gegen das entsprechende Element komplett und tweilweise gegen andere Elemente und Angriffe hilft (je nach Element). Manche Elemente sind empfindlicher gegen andere Elemente, so dass gegen die Elementerüstung doppelter Schaden erzeugt wird (Eine Feuer-Elementerüstung hält Wasser- oder Eisangriffe nur begrenzt aus).
W bestimmt zusätzlich, ob ein Angreifer Schaden erlangen soll, wenn er den eingehüllten Körper angreift (je nach Element unter umständen andere Auswirkungen, z.B. Feuer macht Hitzeschaden, Licht führt zu Laserverbrennung).
Alternativ zu einem Schaden können manche Elemente stattdessen auch einen Panzer bilden, welcher dann als RS am ganzen Körper gilt (z.B. ein Eispanzer oder eine Sandkruste). Ist der BF durchbrochen, steht der Schutz an dieser Körperzone nicht mehr zur Verfügung und muss erneuert werden.
Die Rüstung kann in der angewendeten Zeit beliebig an- und ausgeschaltet werden, dies bedeutet aber immer eine Aktion.

2.3 Elementestrahl

$9+RW+W^2/2$

RW bestimmt die Reichweite in X-F Meter, W ist der Würfelschaden.
Bei einem Elementestrahl gilt der MW auch gleichzeitig als Trefferzonenwurf um zu ermitteln, wo das Opfer getroffen wurde.

2.4 Umgebung verändern

$9+T+m^3+[RW \text{ in } m]$

Das Element kann für die angewendete Zeit entweder an einer Stelle bestehen bleiben (Wand, Schutz, etc.) oder durch den Helden „mitgenommen“ werden (Eisrutsche, Sanduntergrund, etc.). Der Bruch- bzw Schutzfaktor wird durch den Spielleiter automatisch nach Element und Elementstärke bestimmt.

- *Beispiel*: Ein Held lässt eine Eiswand in einem Gang der Grösse 2mx3mx0,2m[=1,2m³] für Runden direkt vor sich entstehen: 9+4+1+0 = MW 14

3 Energiefokus

3.1 Fertigkeiten absaugen

$9+N^2/2+T$ (+5 für „absaugen“ / -5 für „löschen“)

N ist die Anzahl der Fertigkeitspunkte, die abgesaugt werden sollen. T gibt an, wie lange diese Kraft dann eingesetzt werden kann.
Modifikationen: Eine Fertigkeit „absaugen“ bedeutet, dass die Fertigkeit dem Opfer dann nicht mehr zur Verfügung steht.
Eine Fertigkeit löschen bedeutet, dass der Anwender diese Fertigkeit nicht erhält, sondern diese beim Opfer nur für eine gewisse Zeit löscht bzw. ausser Kraft setzt. (Achtung: Auf das absaugen/löschen der Fertigkeit hat das Opfer einen Widerstandswurf! Dies gilt nicht für eine Kopie der Fertigkeit.)
Sobald ein Held eine Fertigkeit einmal abgesaugt hat, kann er diese immer wieder aktivieren (über den gleichen MW, das heisst maximal bis zu den einmal abgesaugten Fertigkeitspunkten) und diese dann entsprechend der normalen Regeln wie seine eigene Superkraft/Fertigkeit einsetzen. Sollte der Held die entsprechende Fertigkeit schon besitzen, dann werden die zusätzlichen Stufen einfach auf die vorhandene Stufe addiert. Es ist somit auch möglich, höhere Stufen über eine Mehrfachaktivierung zu erreichen.

3.2 Material-Absorbtion

9+T+K

K gibt die umzuwandelnden Körperzonen an. Soll der gesamte Körper umgewandelt werden, addieren sich alle Körperzonen auf (2x Arm, 2x Bein, Rumpf = 11)

K	Körperzone
1	Je Arm bzw. Kopf
2	Je Bein
4	Rumpf

3.3 Energie-Aufladung

9+N Kategorien+T

N sind die Schadens/-Energiepunkte die der Held abgeben kann für die angegebene Zeit. Damit lassen sich beliebige Objekte (oder der Held selbst) mit Energie aufladen (z.B. Batterien oder auch Wurfgeschosse, welche diese Energie dann beim auftreffen freisetzen). Der Held kann diese Energiepunkte einzeln abgeben (z.B. für kleine Wurfgeschosse) oder diese in einer grossen Explosion freisetzen.

3.4 Energie-Absorbtion

12+√N+RW[+2 pro Energieart]

N sind die Energiepunkte (EP), die der Held aufnehmen kann. Sollte es sich um mehrere Energiearten handeln (z.B. Flammen und Elektrizität) wird pro Energieart +2 auf den MW addiert.

- *Beispiele*: Feuerzeugflamme: 1 EP, Handyakku: 5 EP, entflammtes Auto: 100 EP, Lagerhallenbrand: 500 EP, Elektrizitäts-Kraftwerk: 4000 EP.

4 Fliegen

4.1 Fliegen

9+T[+SCH-Kategorien][+TRK-Kategorien]

Der Charakter kann immer für die Zeit T mit seiner momentanen SCH (falls er *Geschwindigkeit* einsetzt, gilt diese) fliegen und seine momentane TRK einsetzen, wenn er Fliegen ohne besondere Modifikationen aktiviert.
Falls der Charakter schneller fliegen möchte, dann wird die Stufe der SCH-Kategorie zum MW addiert und seine momentane SCH mit dem Muliplikator verrechnet.
Das gleiche gilt für die TRK-Erhöhung.

5 Geschwindigkeit

5.1 Schnelligkeit erhöhen

9+T+SCH-Kategorien

Der Held kann seine Geschwindigkeit für die Zeit T um den SCH-Kategorie Multiplikator erhöhen.

- *Beispiel*: SCH 47 auf 470 erhöhen (Kategorie 10) für Rudnen (T=4) = 9+4+10 = MW 23

5.2 Beweglichkeit erhöhen

9+T+(BEW-Erhöhung/2)

Die Beweglichkeit wird in der Zeit T pro eingesetzten Punkt um +2 erhöht. REA und SCH steigen mit der BEW.

- *Beispiel*: BEW 20 um +10 (=5) für Runden (T=4) erhöhen = 9+4+5 = MW 18

6 Magie

Siehe ERPS-Grundregelwerk für Beschwören / Dimension, Wahrnehmung / Verständis, MWs etwas absenken, da kein senken des MWs möglich ist.

6.1 Beschwören

12+N²/2+T

Der Magier kann einen Dämon oder einen Gegenstand der Stufe/Schwierigkeit N beschwören (die genauen Vor- und Nachteile sowie Charakterwerte sollten vorher mit dem Spielleiter abgesprochen werden). Der Dämon oder Gegenstand bleibt für die Zeit T in der jetzigen Dimension.

N	Stufe/Schwierigkeit
1-2	Träger
2-3	Kundschafter
4-5	Wächter
5-6	Kämpfer
7-9	Hoher Dämon

6.2 Dimension

6.2.1 Portal

9+(Log2 m/2)+T+[radius in m]

Der zaubernde kann ein Portal öffnen mit der Reichweite Stufe Log2/2 in m, durch das beliebig viele Menschen gehen können und das für die Zeit T bestehen bleibt. Der Radius des Portals wird in Metern angegeben. Dieses Portal kann auch in andere Dimensionen führen, die Stufe der Reichweite sollte dann vom Spielleiter definiert werden (je unwahrscheinlicher die Dimension ist, umso höher die Schwierigkeit).

6.3 Schock

6.3.1 Schockstrahl

9+RW+W²/2

Ein Schockstrahl verursacht SP-Schaden und umgeht Rüstungen, da dieser Mental wirkt. Allerdings hat das Opfer einen Widerstandswurf auf GST.
Da es sich um SP-Schaden handelt, ist die Trefferzone bei einem Schockstrahl nicht relevant.

6.3.2 Schockwelle

9+RW+[Radius m]+W²/2

Eine Schockwelle verursacht SP-Schaden und umgeht Rüstungen, da diese Mental wirkt. Alle getroffenen Personen im Radius werden umgeworfen. Allerdings hat das Opfer einen Widerstandswurf auf GST.
Da es sich um SP-Schaden handelt, ist die Trefferzone bei einer Schockwelle nicht relevant.

6.3.3 Blenden

14+RW in m+T

T gibt an, wie lange das Opfer geblendet wird. Allerdings hat das Opfer einen Widerstandswurf auf GST.

6.3.4 Lähmen/Erschlaffen

15+RW in m+T[+5 „steif/schlaff“]

Der Körper des Opfers wird für die Zeit T gelähmt, so dass dieser steif oder schlaff zu Boden fällt (zufällig). Wenn ein bestimmter Effekt eintreten soll, wird +5 auf den MW addiert. Allerdings hat das Opfer einen Widerstandswurf auf GST.

6.4 Verständnis

6.4.1 Buchlesezauber

$14+I^2$

Der Anwender blättert ein Buch schnell durch und kennt anschließend (je nach Informationsgehalt) den Inhalt. Es ist immer noch notwendig, lesen zu können und die verwendete Sprache zu verstehen.

I	Informationsgehalt
1	Autor, Thema, wichtigste Thesen
2	Überflogen
3	Einmal durchgelesen
4	Verinnerlicht
5	Auswendig gelernt

6.4.2 Sprache verstehen

9+T+Sprachstufe*2

Der Zaubernde kann für die Zeit T auf wundersame Weise fremdländische Texte lesen und gesprochene Sprachen verstehen.

6.5 Wahrnehmung

6.5.1 Ding/Person/Gegend finden

15+Log2 in m

Der Zaubernde benötigt einen persönlichen Gegenstand der Person oder einen Teil des Gegenstandes, die/der gefunden werden soll. Handelt es sich um einen Ort, ist zumindest ein Foto oder ähnliches notwendig. Die Reichweite der Stufe Log2 in m gibt an, in welchem Umkreis der Zaubernde sucht.

6.5.2 Hellsicht/Hellhören

12+RW Log2+Modifikationen

Der Zaubernde kann innerhalb der Stufe der RW (angegeben in Log2 Metern) an einem beliebigen Punkt sehen **oder** hören, als ob er direkt an diesem Punkt steht. Möchte er zusätzlich auch den anderen Sinn einsetzen, wird +5 auf den MW addiert. Handelt es sich um einen unbekannten Ort, den der Held nicht sehen kann, wird ebenfalls +5 auf den MW addiert.

6.5.3 Vergangenheit / Zukunft sehen

12+2*T

T gibt die grobe Zeit vor, in welcher der Zaubernde die Vergangenheit oder Zukunft sehen kann. Zwischenabstufungen der Zeit sind möglich. Die Vergangenheit ist klar und deutlich, doch „in ständiger Bewegung die Zukunft ist!“.

7 Metamorphose

7.1 Metamorphose-Fähigkeiten

9+T[+$N^2/2$ / +RS][+$W^2/2$]

N = Schwierigkeit der Metamorphose bzw. nötige Mindestprio (siehe Superkraft)
RS=Falls ein RS mit der Metamorphose verbunden ist, wird dieser statt $N^2/2$ verwendet.
W=Falls der verwandelte Körper Angreifern Schaden zufügen soll, muss dies zusätzlich spezifiert werden (W=Anzahl Würfel Schaden).

8 Molekülkontrolle

8.1 Tote Materie

8.1.1 Umwandlung von Elementen

12+T+2*Ordnungszahlabstand+10*Grösse in m^3

Umwandlung von Materie von einem Element in ein anderes (z.B. Blei in Gold).
T gibt die Dauer der Umwandlung an, danach wird das Element wieder zurückverwandelt. T-Stufe 6 ist permanent. Der Ordnungszahlabstand kann im Periodensystem nachgeschlagen werden, Platin zu Gold umwandeln wäre also Abstand 1.

8.1.2 Umformung von Molekülen

12+[rad in m]+[RW in m]

Veränderung von Materie (Umformung bzw. Veränderung der Molekülstruktur). Es können nur die Vorhandenen Elemente in ihrer Struktur verändert werden.

- *Beispiel:* Einen Ball mit 1m Radius Luft in Wasser umwandeln (Entfernung ca. 5 m) wäre ein MW von 18. Dies ergibt ungefähr die hälfte Menge an Wasser, da sich noch andere Moleküle und Elemente in der Luft befinden.

8.2 Lebende Materie

8.2.1 Heilung von Krankheiten

Siehe Regeneration. Ein erfolgreicher Medizinwurf und genauere Kenntnisse der Krankheit werden vorausgesetzt.

8.2.2 Heilung von Wunden

9+[RW in m]+TP[+5 für Energiewunden]

Die entsprechende Menge an TP wird beim Opfer geheilt. Dies dauert üblicherweise Minuten und benötigt ebenfalls einen erfolgreichen Medizinwurf (Spezialisierung je nach Verletzung). Andernfalls sollte der Spielleiter entsprechende Aufschläge auf den MW definieren.

8.2.3 Verletzen / Zersetzung

$9+RW+W^2/2$

Es werden die gleichen Mindestwürfe wie für einen Elementestrahl verwendet. Wenn alle TP eines Opfers aufgebraucht sind, ist der Körper vollständig zersetzt. Das Opfer hat bei jedem Angriff erneut einen Widerstandswurf auf GST.

8.3 Dichteänderung

8.3.1 Dichte verringern

$9+T+F^2/2+[10*\text{Grösse in } m^3]$

Die Grösse in m^3 gibt an, wieviel Materie umgewandelt werden kann. Ein Mensch zählt ungefähr als Grösse 1 m^3.

Faktor	Dichteänderung
1	Wasserähnlich, durchdringen von undichten Materialien, Schaden halbiert
2	Gasähnlich, Schaden ¼, langsames durchdringen von einfachem Material (Eis/Glas etc.)
3	Gasähnlich, Schaden ¼, schnelles durchdringen von einfachem Material (Eis/Glas etc.), langsames durchdringen von unverdichteten Stoffen (Beton, Mauerwerk etc.)
4	Hologrammähnlich, kein Schaden, schnelles durchdringen von allen unverdichteten Stoffen (Beton, Mauerwerk etc.), langsames durchdringen von sehr dichten Stoffen (Blei, Gold, etc.)
5	Hologrammähnlich, kein Schaden, schnelles durchdringen jedes Stoffes

8.3.2 Dichte erhöhen

9+T+N

Mit einer erhöhten Dichte (von Materialien oder der Haut eines Menschen) wird effektiv der Rüstungsschutz bei gleich bleibender Masse erhöht. Der RS ergibt sich aus $RS = N^2$. Dies kann für die Dauer T aufrecht erhalten werden.

8.3.3 Masse ändern

9+T+Gewichts-Kategorien

Der Held kann seine Masse oder die von anderen Personen oder Gegenständen um den Kategorie-Multiplikator erhöhen (Originalmasse * Multiplikator) oder verringern (Originalmasse / Multiplikator). T gibt an, wie lange dieser Zustand aufrecht erhalten werden kann. Der Körper einer veränderten Person kann mit der neuen Masse umgehen, die Umgebung kann allerdings eventuell bei zu hoher Masse ein Problem bekommen. Andere Personen haben einen Widerstandswurf auf GST.

- *Beispiel*: Ein 80 kg schwerer Held will seine Masse um die Stufe 12 (=Faktor 16) für Runden (T=4) erhöhen. Damit ergibt sich ein MW von 9+4+12 = 25 und die Masse erhöht sich auf 80 kg * 16 = 1280 kg.

8.4 Kleiner werden

12+Log2+T

Änderung der Werte *Grösse (/Log2), Gewicht (/Log2³), STR (/Log2).*
Je kleiner der Charakter, umso schwerer ist dieser zu treffen (Stufe Log2 wird vom Angriff abgezogen), allerdings bekommt er auch mehr Schaden (Stufe Log2*3).

- *Beispiel*: Ein 1,8m grosser Held will sich verkleinern und wählt die Stufe 5 (log2: 32) und möchte für einige Runden klein bleiben (T=4). Der MW ist also 12+5+4=21. Dadurch wird der Charakter ca. 5,6 cm klein, seine STR (vorher 15) verringert sich auf 0,5 und das Gewicht (80 kg) wird auf ca. 2 gramm reduziert. Eventueller Schaden bekommt einen SBO von 15.

8.5 Grösser werden

$12+N^2/2+T$

Die Person wird um den Faktor N grösser. Die folgenden Werte werden angepasst: *Grösse (*N), Gewicht (*N³), TRK/SBO (+N*5 Kategorien), RS (+N²).*

- *Beispiel*: Änderung eines Menschen (1,90m / 100 kg / STR 20) um Faktor 4 für Runden. MW = 12+8+4 = 24. Dadurch ergeben sich folgende Werte: 7,6 m, 6400 kg, TRK 700, SBO +23, RS 16

9 Natur

9.1 Magnetismus

12+T+RW+Log2 kg

Der Held erzeugt ein Magnetfeld, dass alle magnetischen Metalle direkt beeinflusst und diamagnetische Materialien abstösst.
T gibt die Zeit an, in der dieses Feld aktiv ist und RW die Reichweite des Magnetfeldes vom Anwender aus. Log2 kg gibt die Kraft des Magnetfeldes an. Mit Stufe 10 (= 1024) kann also ungefähr eine Tonne Metall bzw. fest mit dem Metall verbundenes Material angehoben werden.

9.2 Gravitation

14+RW+T+N^2+Radius in m

N = Änderung der Gravitation um N g.
2-4 g: Personen werden nach unten gedrückt und müssen mehr Kraft aufbringen zum laufen, springen kaum möglich.
5-7 g: Personen können ohnmächtig werden, springen nicht mehr möglich.
Ab 8 g: Die meisten Personen werden ohnmächtig.
Negative g erlauben flugähnliche Manöver und Beschleunigungen.

- *Beispiel*: Erd-Anziehungskraft um sich selbst aufheben bzw. umkehren, um nach oben fliegen zu können (Radius 1m, RW 0m, N=2): 14+4+1+T

9.3 Pflanzenkontrolle

10+RW+G^2/2[+5 für „wachsen lassen“]

Pflanzen kontrollieren und bewegen lassen. Soll die Pflanze zustäzlich noch wachsen (also ihre Masse und Grösse verändern), dann wird der MW um +5 erhöht.

G	Pflanzengrösse
1	Kräuter, Gräser
2	Schilf, Setzlinge
3	Efeu, Ranken
4	Sträucher, junge Bäume
5	Bäume

9.4 Tierkontrolle

9+T+RW+G^2/2

Der Held kann Tieren beliebige Befehle erteilen. Sollte das Tier bereits unter fremder Kontrolle stehen, muss dieser MW „gebrochen“ werden. Ist das Tier wütend, hat es einen gewissen Bonus auf den Widerstandswurf.

G	Gefährlichkeit des Tieres
1	Ratte, Kleinvögel, Schwarmtiere
2	Hund, Adler
3	Wolf, Krokodil, Würgeschlange,
4	Tiger, Bär, Giftschlange
5	Wütender Elefant

9.5 Wetterkontrolle

10+[log2 m radius]+Stufe S

S	Stufe der Wetteränderung
0	Beschleunigung eines aufkommenden Wetters
5	Minimale Änderung des Wetters (sonnig zu bewölkt oder trüb zu neblig)
10	Sichtbare, aber mögliche Änderung des Wetters (warm zu Platzregen)
15	Wetterumschwung (Dauerregen zu warm und sonnig)
20	Kompletter, unnatürlicher Wetterumschwung (Blizzard zu sengender Hitze)

Besondere Effekte (Windböen, Blitz, etc.) sollten je nach Effekt und Schadenswirkung ähnlich Elementestrahl oder -ball behandelt werden.

10 Psi-Felder

10.1 Kraftfeld

9+T+m Radius+RW+√BF[+2 pro Frequenz]

Der Held erzeugt ein Kraftfeld in einer ihm eigenen Farbe, das allerdings immer noch eine physische Verbindung zum Helden benötigt. Eine Glasscheibe oder Tür kann also z.B. nicht durchdrungen werden. Sollte der BF des Kraftfeldes überschritten werden, verschwindet dieses. Der BF gilt allerdings nur, wenn auf das Feld eingeschlagen wird oder schwere Lasten getragen werden.
Soll das Feld zusätzlich die darin enthaltenen Personen unsichtbar machen oder andere Merkmale ausschalten (z.B. die Farbe des Feldes ändern, Wärmekameras abschirmen, Geräusche dämpfen, etc.), dann wird für jede weitere Frequenz der Mindestwurf um +2 erhöht.

10.2 Psi-Waffen

10+RW+T+N^2/2 +√BF

Erzeugt eine Waffe mit N W Schaden (+SBO bei Nahkampfwaffen). Der Schaden kann bei erschaffen der Waffe als SP oder TP Schaden definiert werden (auch halb SP/halb TP). Bei erreichen des Bruchfaktors (durch Schläge auf die Waffe) löst sich die Waffe auf (spätestens nach der Zeit T). Sollte diw Waffe über die RW hinaus verwendet werden (Wurf oder Schusswaffe), löst sich diese auf.
Psi-Waffen machen doppelten Schaden gegen Kraftfelder. Es können auch Haltenetze, Seile oder

ähnliches ohne Schaden erzeugt werden, dann zählt nur der BF.

10.3 Telekinese

12+T+RW+Log2 kg[+3 pro weitere Hand]

Der Held hat zwei unsichtbare Hände zur Verfügung und kann damit Dinge hochheben, Schalter umlegen etc. Es ist keine Verbindung zum Helden notwendig, die Telekinese wirkt also auch durch geschlossene Fenster. Eine Sichtverbindung ist allerdings immer noch nötig, ansonsten muss sich der Held wie im dunkeln verhalten und kann sich nur vorantasten.
Log2 kg gibt die Kraft der Telekinesehände an. Mit Stufe 10 (= 1024) kann also ungefähr eine Tonne Material angehoben werden. Es können auch weitere „geistige Hände“ definiert werden, mit denen auch die Fläche von angehobenem Material vergrössert werden kann.

11 Psi-Telepathie

11.1 Telepathie

11.1.1 Gedanken lesen

12+T+RW+Tiefe²/2

Der Telepath kann die Gedanken des Opfers lesen mit der entsprechenden Tiefe lesen. Das Opfer hat einen Widerstandswurf auf GST.

Tiefe	Gedanken
1	Das aktuelle Gefühl des Opfers (Haß, Angst, Zuneigung)
2	Was das Opfer im Moment denkt
3	Das Kurzzeitgedächtnis des Opfers wird gelesen
4	Das Langzeitgedächtnis wird gelesen
5	Das Unterbewußtsein wird gelesen, also Dinge, die das Opfer selbst nicht (mehr) weiß

11.1.2 Gedankenschild

12+T+RW+N[+2 pro Person]

Der Telepath kann seine Gedanken oder die anderer Personen gegen Gedankenmanipulation und Kontrolle abschirmen. N ist dabei die Mindestwurferhöhung des Angreifers.

11.1.3 Kommunikation

9+Log2 RW+T[+2 pro Person][+5 andere Stimme]

Der Telepath kann über Kommunikation mit dem Ziel reden (das Ziel hört die Stimme direkt im Kopf), und dessen gedachte und gesprochene Antworten hören. Tiefergehende Gedanken können damit nicht erreicht werden. Der Telepath kann seine Stimme frei wählen, allerdings wird der MW dann um +5 erhöht. Jede weitere Person, die in das Gespräch mit eingebunden werden soll erhöht den MW um +2. Das Opfer hat einen Widerstandswurf auf GST. Eine einmal etablierte Kommunikation kann mit dem gleichen MW immer wieder aufgenommen werden, ohne dass ein Widerstandswurf erfolgt, es sei denn die Zielperson widerspricht diesem nachträglich.

11.2 Gedankenkontrolle

11.2.1 Illusionen

9+RW+T+5 pro Sinn[+Log2 Anz. Personen]

Es wird eine Illusion für die dauer T im Geist der Opfer erzeugt. Jeder Sinn, der in der Illusion enthalten sein soll erhöht den MW um +5 (für alle 5 Sinne also +25, INT kann nicht getäuscht werden). Die Anzahl der Opfer wird über die Stufe Log2 festgelegt. Jedes Opfer hat einen eigenen Widerstandswurf auf GST gegen die Illusion, allerdings erst, wenn diese etwas vermuten. Sobald die Illusion das Leben eines Opfers bedrohen sollte, hat dieses automatisch einen vereinfachten Widerstandswurf.

11.2.2 Handlungen kontrollieren

14+RW+T+Tiefe²

Das Opfer wird gezwungen, Handlungen auszuführen. Je nach Art bzw. Tiefe der Handlung ist dies erschwert (siehe Tabelle). Die Zeitdauer T gibt an, wie lange das Opfer entsprechende Befehle für den Telepathen ausführt. Das Opfer hat immer einen Widerstandswurf auf GST. Sollte das Opfer bereits unter Kontrolle sein, hat es erneut einen Widerstandswurf, falls eine höhere Stufe der Kontrollart auf das Opfer ausgeübt wird.

Tiefe	Kontrollart
1	Einfacher Befehl (z.B. Waffe fallen lassen)
2	Normale Aktion (z.B. einen Computer entsperren oder einen Befehl weitergeben)
3	Komplexe Aktion (z.B. eine Unterhaltung)
4	Eine Aktion, die Freunde des Opfers gefährdet (z.B. ein Angriff)
5	Aktionen, die das Opfer selbst gefährden (z.B. über eine Klippe laufen)

11.2.3 Hypnose

12+RW+T+Tiefe²/2+Log2 Anz. Personen
[+5 ohne Kommunikation]

Eine Hypnose setzt immer auch eine Kommunikation mit dem Opfer voraus, ansonsten wird der MW um +5 erschwert (mentale Hypnose).

Für die Tiefe der Hypnose siehe Tabellen unter Handlungen Kontrollieren bzw. Gedanken lesen. Mit einer Hypnose kann das Gedächtnis eines Opfers manipuliert werden, bestimmte Handlungen auf Ereignisse eingegeben werden oder man kann dem Opfer Fertigkeiten eingeben oder diese vergessen lassen. Über die Anzahl der Personen (Stufe Log2) wird angegeben wie viele Menschen gleichzeitig von dieser Hypnose betroffen sind. Jedes Opfer hat einen Widerstandswurf gegen GST.

11.3 Empathie

11.3.1 Gefühle lesen

9+RW+T+Log2 Anzahl Personen

Der Empath kann die Gefühle einzelner Menschen oder einer Menschenmenge für die Zeit T lesen. Die Anzahl der Personen wird durch die Stufe Log2 angegeben. Die Reichweite erhöht sich natürlich je nach Ausdehnung einer Menschenmenge oder der Entfernung des Opfers.

11.3.2 Gefühle ändern

12+RW+T+Log2 Anzahl Personen

Der Empath kann die Gefühle einzelner Menschen oder einer Menschenmenge für die Zeit T verändern. Die Anzahl der Personen wird durch die Stufe Log2 angegeben. Die Reichweite erhöht sich natürlich je nach Ausdehnung einer Menschenmenge oder der Entfernung des Opfers.
Der Spielleiter sollte den MW erhöhen, wenn der Umschwung der Gefühle sehr stark ist, z.B. von starker Freude zu Aggression.

12 Quantenmechanik

12.1 Realitätsveränderung

14+T+G^2

Über Realitätsveränderung kann der Held Dinge erscheinen lassen, das aussehen von Personen und Dingen ändern und ganze Teile einer Stadt in einen Dschungel verwandeln, indem er diese Dimension mit einer ähnlichen überlagert. Dabei ist die Grösse der Überlagerung (siehe Tabelle) und die Dauer T entscheidend. Danach ist die Realität wieder normal.

G	Grösse der Veränderung
1	Kleine Veränderungen, wie z.B. ein Stein
2	Änderungen bis Menschengrösse
3	Mittelgrosse Änderungen (z.B. ein Auto)
4	Grosse Änderungen (Laster, kleine Häuser)
5	Sehr grosse Änderungen wie Hochhäuser, Strassenzüge
6	Ganze Stadtteile können verändert werden
7	Ganze Städte oder Landschaftsbilder wie Berge können verändert werden

12.2 Wahrscheinlichkeitsveränderung

12.2.1 Wahrscheinlichkeit anpassen

12+RW+Wahrscheinlichkeits-Kategorie

Der Held kann direkt die Wahrscheinlichkeit eines Ereignisses beeinflussen. Die Wahrscheinlichkeits-Kategorie des Ereignisses wird vom Spielleiter bestimmt.

- *Beispiel*: Ein Ereignis wie das fallen einer Roulette-Kugel auf eine bestimtes Feld (1:36) würde in die Kategorie-Stufe 16 fallen und somit den MW = 12+1+16 = 29 bedeuten, wenn der Held in der Nähe des Roulette-Tisches steht.

12.2.2 Würfelwurf anpassen

14+T+Radius in m+N^2

Der Held kann die Wahrscheinlichkeit von Aktionen in seinem Umfeld direkt beeinflussen und Aktionen für sich und andere erleichtern oder erschweren. N gibt dabei den Bonus oder Malus auf jeden Würfelwurfs um N Punkte an. Der Radius in m gibt an, wie weit das Feld um den Helden herum wirkt und für die Zeit T in der dies aufrecht erhalten wird. Der Held kann unterbewusst bestimmen, auf wen das Feld wirkt und auf wen nicht.

12.3 Zeitmanipulation

12.3.1 Zeitgeschwindigkeit ändern

12+T+Radius in m+Zeit-Kategorie

Der Held kann die Zeit verlangsamen oder schneller vergehen lassen (Entscheidung vor dem Mindestwurf). Die Zeit-Kategorie gibt den Faktor an (z.B. Stufe 13: Alles vergeht 20 mal langsamer oder schneller). Dies ist natürlich lokal begrenzt (Radius in m) und nur für eine gewisse Zeit möglich (T in „Normalzeit“ für alle anderen). Jede Person die den Helden während des wirkens der Kraft berührt, ist ebenfalls ausgenommen. Alle danach berührten Personen bleiben in Ihrem Zeitfluss.

12.3.2 Zeitsprung

18+T[+2 pro Person]

Der Held kann einen Dimensionssprung durch die Zeit durchführen (Vergangenheit oder Zukunft).

Dies ist kombinierbar mit einem normalen Teleport um einen gleichzeitigen Zeit- und Ortswechsel zu erreichen. T gibt dabei die grobe Zeitspanne an, um die der Held in der Zeit versetzt werden möchte. Bei einem gleichzeitigen Teleport wird einfach noch die Reichweite mit eingerechnet.

13 Regeneration

13.1 Gift/Krankheit heilen

9+[T invers]+Giftstufe²/2

Stufe	Gift
1	Schlafmittel, Schmerzmittel, Alkohol
2-3	Tränengas, Langzeit-Gifte (Arsen)
4	Lähmgift (z.B. Curare, Fingerhut)
5	Tödlich (Fischgift, Froschgift)
6-8	Absolut tödlich in hoher Konzentration (tötet in Sekunden)

13.2 Lebenskraft heilen

SP[+N²]
Schockpunkte und andere Werte (GP, Basisattribute, Sinne) heilen üblicherweise in Schadenspunkten in Stunden. Jede Stufe der Verbesserung (Stunden – Minuten – Sekunden – IP – Sofort) erhöht den MW um N².

- *Beispiel:* Der Charakter versucht 13 SP in Sekunden statt Stunden zu heilen. Dies ist ein MW von 17 (13+Stufe 2²).

13.3 Wunde heilen

TP+[T invers][+5 für Energiewunden]

TP = Höhe der Wundgrösse.
Wird T, nicht angegeben, gilt jeder zusätzliche Erfolg als Verbesserung der Wundregeneration um eine Kategorie (Tage (Standard) – Stunden – Minuten – Sekunden – IP).

- *Beispiel:* Der Charakter erhält eine 15er Wunde am Rumpf. Nun würfelt er mit Regeneration (Gelernt auf 6) gegen einen MW von 15. Der Spieler würfelt eine 13 (Ergebnis 19) und regeneriert dementsprechend die 15 Wund-Punkte in 15 Stunden statt in 15 Tagen. Hätte der Spieler T angegeben und die Stufe Runden (+4) gewählt, wäre die Wunde in 15 Runden geheilt gewesen.

14 Stärke

14.1.1 TRK & SBO erhöhen

9+T+Kategorie-Stufe

Die TRK des Anwenders wird für die Zeit T um den Kategorie-Multiplikator erhöht. Gleichzeitig erhöht sich der SBO um die Kategorie-Stufe.

- *Beispiel*: TRK 5 auf TRK 50/SBO+10, für Runden = MW 23

15 Teleportation

15.1 Teleport (normal)

9+Log2 m[+2 pro Person][+RW in m]

Über normalen Teleport können Dinge oder Personen beliebig teleportiert werden solange Sichtkontakt besteht. Sollte dies nicht gegeben sein, kann der Spielleiter einen MW-Aufschlag definieren (je nach Ort und Bekanntheitsgrad). Ausserdem sollte der MW um die RW in m erhöht werden, wenn man nur andere Dinge/Personen von A nach B teleportiert und selbst am gleichen Platz bleibt.
Die Stufe Log2 in m gibt an, wie weit der Teleport maximal sein darf. Für jede weitere Person von ca. menschlicher Grösse wird ein MW-Aufschlag von +2 empfohlen. Dinge oder Personen, die schwerer als ein normaler Mensch sind, sollten den MW entsprechend erhöhen.

15.2 Teleport (Leitung)

9+Leitungsknoten[+2 pro weitere Person]

Je mehr Leitungen der Held zu durchqueren hat, um so schwieriger wird der Teleport. Dies kann bedeuten, dass der Teleport von einer Telefonzelle in ein benachbartes Haus relativ einfach ist, in einen Bürokomplex dagegen schwierig (zu viele Verzweigungen). Achtung: Mobiltelefone zählen als 2 Zusatzknoten zum Zentralnetz und werden von dort weitervermittelt!

- *Beispiele*: Stadtgespräch: ca. 3 Knoten, Mobilverbindung in andere Stadt: ca. 6 Knoten, Netzwerk im Bürogebäude: ca. 10 Knoten, Telefonverbindung über die halbe Welt: ca. 20 Knoten.

15.3 Teleport (Schatten)

9+(Log2 m/2)[+2 pro Person]

Es kann nur über Schatten ähnlich eines Dimensionstors teleportiert werden. Dies ist einfacher als ein normaler Teleport, allerdings kann nur von einem Schatten in einen Schatten teleportiert werden. Der Anwender hat aber die Möglichkeit, den Schatten als Tor zu nutzen und nur teilweise durchzugehen.

REGELN

1 Heldenpunkte

Jeder Held hat mal einen schlechten Tag. Falls im Spiel mal etwas nicht so läuft wie gewünscht, kann der betroffene Charakter *Heldenpunkte* einsetzen, um seine Aktionen zu unterstützen oder feindliche Aktionen zu behindern.
Zunächst muß der Charakter einen Heldenwurf gegen Charisma bestehen und mit 2w nicht mehr als CHA würfeln (PW:CHA). Dabei dürfen im Mißerfolgsfall und bei ausreichender Heldenpunkteanzahl beliebig viele Versuche unternommen werden. Ist ein Heldenwurf gegen Charisma gelungen, kann eine der folgenden Aktionen eingesetzt werden. Der Spielleiter kann auch andere passende Aktionen jederzeit zulassen. Ein weiterer Heldenwurf für eine Aktion ist nach einem erfolgreichen Einsatz ausgeschlossen.

Heldenpunkte Heldenwurf gegen CHA nötig	
Kosten	**Wirkung**
1	**Beliebigen Wurf wiederholen** Die Wiederholung eines Patzerwurfes kostet zwei Heldenpunkte.
	+1 auf den Würfelwurf Falls genau 1 Punkt zum Erfolg fehlt
	Hilfe durch Passanten Der Spielleiter bestimmt die Reaktion aufgrund der Vorschläge des Spielers.
	Ladehemmung des Gegners Alternativ funktioniert irgendein technisches Gadget kurzfristig nicht.
	Redeschwall des Gegners Keine Kosten, falls der Gegner *Final Last Words* als Nachteil hat.
	Eine Kugel übrig Oder es findet sich eine herumliegende Waffe oder ähnliches Objekt.
	Kurzzeitige Erholung Aufschieben von Auswirkungen für eine Kampfrunde, danach ist die doppelte Zeit zur Erholung nötig.
	Erste Aktion Bei einer Initiative als erster an der Reihe sein. Bei mehreren Helden zählt die alte Initiative.
	Senken des Mindeswurfs Vor einem Superkraftwurf MW bis 10 XP, nach einem Wurf bis 5 XP pro Heldenpunkt senken.
	Senken des Lernpunktwurfs Nach einer erfolgreichen Aktion darf der Spieler den Lernpunktwurf um 5 Punkte (vor dem Wurf) oder 1 Punkt (nach dem Wurf) senken.
2	**Einen Patzerwurf wiederholen**

1.1 Kein Lernpunktwurf

Beim Einsatz von Heldenpunkten ist kein Lernpunktwurf auf die entsprechende Fertigkeit mehr erlaubt. Heldenpunkte unterstützen den Helden zwar, aber er lernt aus der Aktion nichts mehr.

1.2 Erhalt von Heldenpunkten

Vor jeder Sitzung erhalten alle Teilnehmer zwei Heldenpunkte (Spielleiterentscheid). Bestimmte Eigenschaften können diese Zahl verändern.
Ausserdem sollte der Spielleiter besonders heldenhafte Aktionen (z.B. Retten von Menschen unter Einsatz des eigenen Lebens) mit Extra-Heldenpunkten belohnen.

1.3 Begrenzung von Heldenpunkten

Nach jeder Sitzung wird die Anzahl der Heldenpunkte auf 6 reduziert, falls der Wert höher sein sollte. Überzählige Heldenpunkte dürfen 2 zu 1 in ALPs umgewandelt werden.

2 Ruhephasen und Erholung

Eine **Ruhephase** ist jede Sequenz eines Abenteuers, in der die Charaktere verschnaufen können und keine besonders anstrengenden Tätigkeiten ausüben (im Internet recherchieren gilt als wenig anstrengend, sich einhacken nicht). Eine Ruhephase muß mindestens 20 Minuten betragen. In einer Ruhephase regenerieren sich die GP und SP komplett.
Eine **Erholungsphase** ist die Zeitdauer, die ein Charakter braucht, um die vollen XP-Punkte auf einen Schlag zu regenerieren. In dieser Zeit muß sich der Charakter ausruhen, aber nicht zwingend schlafen. Die Erholungsphase beträgt 8 Stunden.
Eine **Schlafphase** ist die Zeitdauer, die ein Charakter täglich braucht, um keine dauerhaften Erschöpfungserscheinungen zu bekommen. Schlafphasen können einmalig verschoben oder verkürzt werden, ohne Nachteile zu verspüren (Ausnahme: Langschläfer). Danach kommt es jedoch zu Erschöpfungszuständen, die im Ermessen des Spielleiters liegen. Die normale Schlafphase beträgt 8 Stunden am Tag. Sie wird natürlich auch als Erholungsphase gewertet.

KAMPF

Dieses Kapitel beschreibt die Nah- und Fernkampfregeln. Diese Regeln unterscheiden sich teilweise stark von den Fantasy-ERPS Regeln. Trotzdem sollte der Einstieg für erfahrene ERPS-Spieler leichter sein, da Grundregeln wie Trefferzonen und Angriffswürfe nahezu identisch geblieben sind.

1 Kampfüberblick

Kämpfe werden in sogenannte *Kampfrunden* unterteilt, wobei eine Runde *fünf Sekunden* Realzeit auf der Spielwelt entspricht. Die Abwicklung einer Kampfrunde innerhalb der Spielsitzung wird hingegen mehrere Minuten in Anspruch nehmen, ein Zeitaufwand, welcher mit der Anzahl der beteiligten Charaktere (Spieler oder NSC) gravierend ansteigt. Für ein einigermaßen flüssiges Spiel sollte diese Zahl ein Dutzend nicht übersteigen.

Die Kampfrunden selbst werden wiederum in *Initiativpunkte* (IP) unterteilt. Eine Runde hat üblicherweise 20 IP, allerdings kann es sein, dass ein Charakter mehr als 20 IP zur Verfügung hat. IP über 20 werden einfach ausserhalb der normalen Zeit gerechnet, gelten also spieltechnisch vor den 5 Sekunden der Kampfrunde. Dementsprechend läuft pro 4 IP unter 20 eine Sekunde Spielzeit ab.

Eine Kampfrunde beginnt mit einer Bestimmung der Handlungsreihenfolge (*Initiative*). Jede Aktion (*Handlung*) von Seiten eines Kampfteilnehmers kostet ihn eine gewisse Zeit (IP), nach deren Ablauf er eine neue Handlung beginnen kann. Es ist möglich, Aktionen abzubrechen, um auf gegnerische Handlungen reagieren zu können. Ein *Angriffswurf* bestimmt, ob und wo ein *Treffer* erzielt wurde, gegebenenfalls kann der Verteidiger einen *Paradewurf* durchführen. Wurde ein Treffer erzielt, wird ermittelt, ob die *Rüstung* des Verteidigers durchdrungen wurde. Der so ermittelte *Schaden* ist maßgebend für *kritische Treffer*, *Blutungen* und *Verletzungsauswirkungen* und ergibt eine *Wunde*. Viele und große Wunden behindern einen Charakter, so daß er Nachteile (*Auswirkungen*) in weiteren Kämpfen haben wird, bis seine Verletzungen behandelt werden oder sich regenerieren.

2 Initiative

Zu Beginn jeder Runde bestimmen die Kampfteilnehmer durch einen Initiativwurf, ob und wann sie handeln dürfen. Größere Gruppen von NSC sollten dabei vom Spielleiter einen Festwert erhalten, nur einzelne und wichtige NSC werden genau wie Charaktere behandelt. Der Initiativwurf wird mit **1w** durchgeführt, und der aktuelle Wert der Initiative (*INI*) addiert (*Charakterbogen*: Spalte INI innerhalb der *Beweglichkeitstabelle*). Der aktuelle Wert INI ergibt sich dabei immer automatisch daraus, wie viel der Charakter mit sich herumträgt (*Last*) und was seine Tragkraft (*TRK*) ist. Der Initiativ-Wurf ist ein offener Wurf, also werden Zehner („0“) addiert und erneut gewürfelt, außer der Charakter besitzt die negative Eigenschaft *Schlechte Reflexe*. Weiterhin können Charaktere mit guten Reflexen, Cyberanzügen oder Implantaten (Reflexverstärker) auch Wurfergebnisse bis zu ihrer Stufe weiterwürfeln.

2.1 Anzahl der Re-/Aktionen

Die Höhe der Initiative gibt bei jedem Charakter an, wie viele Aktionen dieser nun zur Verfügung hat. Für jede Hauptaktion (Angriff, bedeutende Aktion, Superkrafteinsatz) werden 20 IP verbraucht. Kleinere Aktionen (z.B. sich bewegen, Waffe ziehen) kosten den Charakter weniger IP (Spielleiterentscheid, einige Beispiele unter „Aktionen und Bewegung“). Dies bedeutet, dass ein Charakter mit einer Initiative über 20 zwei Handlungen besitzt, bei einer Initiative über 40 sogar 3 Handlungen. Mehr als 3 Aktionen sind in einer Kampfrunde nicht möglich, höhere Initiativen bedeuten dann nur, dass der Held früher als andere handelt.

Jeder Spieler hat die Möglichkeit, einen Heldenpunkt einzusetzen, um automatisch als erster an der Reihe zu sein. Der Held ist dann einen IP vor dem Charakter mit der höchsten IP an der Reihe.

Jedem Helden steht pro Runde automatisch eine Reaktion zur Verfügung. Diese kann nur verwendet werden, um sich oder andere direkt gegen einen Angriff zu schützen/verteidigen. Andere Aktionen sind in einer Reaktion **nicht** möglich (z.B. einen Knopf drücken oder den Superschurken von diesem Knopf abhalten), allerdings kann ein *Heldenpunkt* eingesetzt werden, um eine solche Aktion als Reaktion durchzuführen.

Unverbrauchte Aktionen können allerdings jederzeit zu Reaktionen umgewandelt werden und werden dadurch vorgezogen. Dadurch geht die entsprechende Aktion verloren. Sollte der Charakter alle Aktionen und Reaktionen verbraucht haben, kann er diese Runde nicht mehr handeln oder reagieren.

Einem Helden stehen somit pro Runde maximal 3 Aktionen und 1 Reaktion zu, alternativ bis zu 4 Reaktionen.

2.2 Reihenfolge der Handlungen

Ermitteln Sie zuerst den Kampfteilnehmer mit der höchsten Initiative (Handlungsfähigkeit vorausgesetzt). Dieser Charakter (Spieler oder NSC) entscheidet zuerst, welche Handlung er beginnen möchte. Er kann auch entscheiden, abzuwarten, um auf Handlungen anderer Charaktere reagieren zu können (*Abwartehandlung*, Ausnahme: Eigenschaft *Ungeduldig*). Bei länger andauernden Aktionen kann er seine begonnene Aktion jederzeit abbrechen.

Wichtig: Ein Kampfteilnehmer mit einer Abwartehandlung darf reagieren, wann er will und somit auch, wenn ein anderer Charakter eine neue Handlung beginnt. Bei einem Abbruch einer laufenden Aktion darf erst einen Initiativpunkt später auf die neue Aktion reagiert werden.

Hat der erste Charakter so seine Handlung abgeschlossen, wird die Initiative, beginnend mit dem höchsten Wert, abwärts angesagt (22, 21, 20, 19, … usw.). Jeder Kampfteilnehmer gibt nun bei seiner Initiative, oder wenn er eine Aktion abgeschlossen hat, an, welche Handlung er ausführen möchte. Es ist also möglich, innerhalb einer Runde mehrere Aktionen auszuführen (bei einer hohen Initiative oder wenn die Handlungen kurze Zeitdauer haben). Die letzte Möglichkeit, eine neue Handlung anzusagen, liegt bei einer Initiative von *Null*, im negativen Bereich werden Aktionen zwar zu Ende geführt, aber es können keine neuen Handlungen begonnen werden.
Ausnahme: Charaktere die eine Initiative unter Null als Startwert erreichen, dürfen bei dieser Initiative eine Handlung ausführen, sofern diese negative Initiative nicht durch Kampf-Auswirkungen erreicht wurde.

2.3 Gleichzeitige Handlungen

Kampfteilnehmer, welche gleichzeitig eine Handlung beginnen, handeln auch absolut synchron. Es ist also möglich, daß sich zwei Charaktere gleichzeitig treffen, verletzen oder sogar töten.
Optionale Regel: Da Synchronität von Ereignissen gelegentlich Unübersichtlichkeit nach sich zieht, kann der Spielleiter festlegen, daß bei gleichzeitiger Handlung stets der Charakter mit dem höchsten Wert REA zuerst handelt (bei ebenfalls gleichem Wert wird ein Entscheidungswurf mit 1w durchgeführt).

3 Aktionen und Bewegung

Ausser einem Angriff oder einer Parade (siehe spätere Abschnitte) stehen dem Spieler auch weitere Aktionen offen. Der Spielleiter sollte bei jeder Aktion frei bewerten, wie viele IP der Charakter für die gewählte Aktion benötigt. Jede Aktion findet sofort statt, danach muß die angegebene IP-Zeit verstreichen. Nachfolgend finden sich einige der gebräuchlichsten Aktionen im Kampf, andere Aktionen sind natürlich ebenfalls möglich. Der Spielleiter sollte allerdings darauf achten, dass Aktionen innerhalb einer Runde fünf Sekunden nicht überschreiten, ansonsten dauert die Aktion mehrere Runden.

3.1 Bewegen

Jeder Charakter hat eine feste Schnelligkeit (SCH) entsprechend seiner *Beweglichkeits- und Tragkrafttabelle* (siehe Charakterbogen). Diese Schnelligkeit gibt an, wie viele Meter der Charakter in 5 Sekunden, also einer Kampfrunde maximal zurücklegen kann. Will der Charakter sich mehr als 1/5 dieser Strecke innerhalb einer Kampfrunde bewegen, ist ein Fertigkeitswurf auf *Athletik* (Spezialisierung je nach Umgebung) nötig. Der Mindestwurf richtet sich nach der Strecke. Gelingt der Mindestwurf kritisch, spart der Charakter IP ein, misslingt der Mindestwurf (vielleicht sogar kritisch), erreicht der Charakter sein Ziel nicht bzw. entsprechend später.

- *Beispiel:* Der Held BarbQ-Devil (SCH 37, Initiative 18) steht in einem Kampf 10 Meter vom nächsten Gegner entfernt. Da er den Gegner diese Runde noch im Nahkampf angreifen möchte, rennt er auf diesen zu. Die Strecke die er ohne einen Wurf auf *Athletik* (*Laufen*) zurücklegen könnte, sind 7,4 Meter. Für die restlichen 2,6 Meter legt der Spielleiter einen MW von 12 fest. BarbQ-Devil erreicht eine 18 und benötigt somit ca. 5 IP, um seinen Gegner zu erreichen. Hätte er eine 22 erreicht, hätte er nur 3 IP benötigt, bei einem Misserfolg 8 IP. Ein Patzer hätte zur Folge gehabt, dass BarbQ-Devil beim losrennen auf sein eigenes Cape getreten und für diese Runde auf halber Strecke liegengeblieben wäre.

3.2 Waffe ziehen

Je nach Größe, Art und Unterbringung der Waffe dauert es eine bestimmte Zeit an IP, um eine Waffe zu ziehen und somit schuß- bzw. einsatzbereit zu haben. Sollte die Waffe einsatzbereit am Körper getragen werden (Halfter oder ähnliches), so gilt als Faustregel der Schadenswürfel in IP. Sollte die Waffe nicht direkt einsatzbereit am Körper getragen werden (z.B. unter der Jacke oder im Stiefel), sollte ein Fertigkeitswurf auf Fingerfertigkeit (Spezialisierung *Waffe ziehen*) durchgeführt werden. Je nach Erfolg oder Misserfolg erhöht sich die Zeit entsprechend.

3.3 Zielen

Diese Handlung erhöht die Trefferchancen eines Angriffes (üblicherweise eines Fernkampfangriffes, ein „sammeln“ oder konzentrieren bei einem Nahkampfangriff wäre ebenfalls denkbar) auf Kosten von Zeit. Für jede 10 IP, die der Schütze zum zielen verwendet bekommt er +1 auf seinen Würfelwurf addiert. Die Boni aus der Aktion Zielen können niemals den Wert der Fernkampfwaffe selbst übersteigen. Sollte der Schütze beim zielen gestört werden (dazu zählt eine Parade oder erhaltener Treffer-Schaden in beliebiger Höhe), verfällt der Bonus.

4 Angriff

Möchte der handelnde Charakter einen Angriff durchführen wird ein Mindestwurf mit **2w** auf die

entsprechende Waffe/Fertigkeit durchgeführt. Der Mindestwurf richtet sich nach der Waffenart (*Nahkampf*, *Fernkampf* oder *Superkraft*). Egal welche Angriffsart verwendet wird, einer der Würfel zählt dabei immer als Haupt-Trefferzone und der andere Würfel als Sub-Trefferzone (vorher vom Spieler zu definieren; am besten sollten deutlich sich unterscheidende Farben verwendet werden). Ist der Angriff gelungen (Mindestwurf erreicht oder darüber), ist ein Lernwurf für den Angreifer erlaubt, solange der Verteidiger nicht parieren oder ausweichen konnte (siehe Abschnitt *Parade und Reaktion*).

4.1 Superkräfte

Der Mindestwurf für Superkräfte im Angriff richtet sich immer nach dem entsprechenden Effekt (Siehe Kapitel *Mindestwürfe*).

4.2 Nahkampf

Der Mindestwurf im Nahkampf liegt normalerweise bei 15. Bei überraschten Gegnern kann der Mindestwurf auf 10 abgesenkt werden, bei wehrlosen Opfern (z.B. schlafend oder bewusstlos) gilt ein Mindestwurf von 5.

4.2.1 Schadensbonus

Bei Nahkampfwaffen wird grundsätzlich der Schadensbonus (SBO) des Charakters addiert (Ausnahmen siehe Waffentabelle), allerdings kann der Angreifer entscheiden, den SBO nicht einzusetzen. Wird der SBO eingesetzt und sollte der Angriffs-MW nicht erreicht werden, muss bei Superkraft-Einsatz (also allen Werten über STR 30) eventuell Schaden gegen den Bruchfaktor der Waffe gewürfelt werden (weil z.B. der Boden oder eine Wand getroffen wurde).

4.2.2 Rundumschlag

Der Rundumschlag dient dazu, mehrere Gegner mit der gleichen „Waffe“ (üblicherweise eine *Nahkampfwaffe* oder ein *Waffenloser Angriff*) zu treffen. Der Rundumschlag ist natürlich nur möglich, wenn die Gegner entsprechend günstig stehen. Dazu wird für den ersten Gegner ein normaler Angriff gewürfelt. Ist dieser Angriff nicht pariert worden, kann der Rundumschlag beim nächsten Gegner mit -4 fortgesetzt werden. Der Rundumschlag stoppt erst, wenn einer der Gegner diesen pariert. Wird der Angriffs-MW bei der Parade nicht erreicht, wird einfach der nächste Gegner angegriffen, bis eine komplette Drehung vollführt wurde.

4.2.3 Begrenzung der möglichen Treffer

Die Reichweite der Nahkampfwaffen gibt gleichzeitig den möglichen Maximalwert für Treffer in einem Rundumschlag an. Dies bedeutet, dass mit einem Dolch nur eine Person pro Aktion getroffen werden kann, mit einem Zweihandschwert vier.

4.3 Fernkampf / Feuerwaffen

Der Mindestwurf für Fernkampf- und Feuerwaffen beträgt in einer Kampfsituation (der Schütze und das Ziel bewegen sich) ebenfalls 15.

- *Beispiel*: Ein Held schiesst in einer Kampfsituation mit einer Pistole auf einen Superschurken. Beide bewegen sich umeinander und versuchen den anderen zu treffen. Der Mindestwurf ist daher 15.

4.3.1 Reichweite

Jede Fernkampf- und Feuerwaffe hat eine einfache Reichweite (RW, angegeben in Metern) und eine maximale RW (angegeben als Multiplikator der einfachen RW). Sollte der Schütze vom Ziel weiter entfernt stehen, wird pro Reichweitenerhöhung der Waffe der Mindestwurf um +1 erhöht.

- *Beispiel*: Ein Scharfschütze soll eine Person treffen, die ca. 250 Meter entfernt steht. Sein Scharfschützengewehr hat eine Reichweite von 80m/x20, kann also bis zu 1,6 km weit schiessen. Die Reichweiten-Erhöhung beträgt +3, da das Ziel mehr als 240m (=3x80) entfernt steht.

4.3.2 Halten der Waffe

Sollte der Schütze sich nicht mehr bewegen (also stehen oder sitzen/hocken oder liegen) wird der MW um jeweils einen Punkt verringert (-1 / -2 / -3). Liegt die Waffe zusätzlich fest auf (Auflage, Zweibein, Lafette), verringert sich der MW nochmals um -2.

- *Beispiel*: Diesmal soll unser Scharfschütze einen Gegenstand treffen, der ca. 1200 Meter entfernt steht. Die Reichweiten-Erhöhung würde diesmal +14 betragen, daher legt sich der Schütze hin und benutzt eine Auflage für die Waffe (insgeamt -5), was den Mindestwurf auf 24 setzt (15-5+14).

4.3.3 Bewegung des Schützen

Ist der Schütze selbst stark in Bewegung (rennend) verringert sich der Würfelwurf um -5. Ist die Umgebung des Schützen selbst in Bewegung (z.B. schiesst aus einem fahrenden Zug, Auto oder Boot), verringert sich der Würfelwurf um -2 bis -10 (je nach Gelände / Fahrzeug, Spielleiterentscheid).

4.3.4 Bewegung des Ziels

Bewegt sich das Ziel schneller als in einem Nahkampf seitlich zum Schützen (Bewegungen vom Schützen weg oder zum Schützen hin werden nur über die RW eingerechnet), dann verringert sich der Würfelwurf ebenfalls um folgende Werte:

Fernkampfmodifikation bei Zielbewegung	
Ziel	**Modifikator**
geht bzw. läuft (SCH bis 20)	-1
rennt (bis SCH 30)	-2
sprintet (bis SCH 50)	-4
Ziel fliegt (3D-Bewegung)	-5
Bewegt sich mit Super-SCH	-(5+Kategorie)

4.3.5 Schnellfeuern

Feuerwaffen (und einige Fernkampwaffen) können bei jeder Aktion auch mehrfach Schüsse abfeuern, was zu erhöhtem Schaden führt. Dies wird durch die *Schussfrequenz* (SF) in der Waffentabelle angegeben. Dabei gibt die SF auch die maximale Anzahl an Schüssen pro Aktion an. Möchte ein Schütze mehrere Schüsse in einer Aktion abfeuern, so wird für jeden Schuss einzeln gewürfelt. Allerdings wird der Würfelwurf für jeden weiteren Schuss um -4 verringert, Hilfsmittel (wie z.B. HUD) oder Spezialisierungen gelten pro ausgeführtem Angriffs-Wurf.
Manche Fernkampfwaffen können nicht mehrfach pro Aktion eingesetzt werden. Ausnahmen (z.B. zwei Pfeile gleichzeitig mit einem Bogen abfeuern) sollte der Spielleiter je nach Situation mit einem deutlich höheren Mindestwurf belegen.

- *Beispiel:* Iron Mac feuert 3 Kugeln mit seinem Maschinengewehr (SF 3, Ziel in einfacher Reichweite) auf einen Gegner ab. Pro Geschoss würfelt er gegen den MW 15, der zweite und dritte Angriffswurf ist allerdings um -4 erschwert.

Das Opfer hat nur einen Abwehrwurf, alle Geschosse die den Abwehrwurf übertroffen haben gehen ins Ziel und verursachen Schaden.

4.3.6 Feuern auf mehrere Ziele

Sollten mehrere Schüsse innerhalb einer Aktion auf verschiedene Personen abgefeuert werden, dann gilt die gleiche Regel wie unter Schnellfeuern: Jeder weitere Schuss erfordert einen eigenen Würfelwurf mit einem jeweiligen Würfelabzug von -4). Jedes Opfer weicht dabei gegen den auf sich gerichteten Angriffswurf aus.

- *Beispiel:* Dieses mal steht Iron Mac drei Bankräubern gegenüber, die alle eine Geisel haben. Er will jeden Bankräuber einmal treffen und würfelt für jeden Gegner einmal: Das erste Geschoss ist ein normaler Angriffswurf (MW 15), jeder weitere Angriff ist um -4 erschwert. Jeder Gegner weicht dabei gegen den auf sich gerichteten Angriffswurf aus.

4.3.7 Streufeuer

Streufeuer soll vor allem die Trefferwahrscheinlichkeit erhöhen, das Ausweichen für den Gegner soll schwieriger werden. Pro abgefeuertem Geschoss wird der Abwehrwurf des Ziels um -2 modifiziert (Kein Bonus für den Angreifer, Vergleich *Zielen*). Bei einem Treffer wird nur einfacher Schaden berechnet, kritische Treffer sind ausgeschlossen. Die Schussfrequenz ist zu beachten.

4.3.8 Mehrfachtreffer

Bestimmte Wurf- oder Schusswaffen (vor allem stumpfe wie ein Bumerang) können auch dazu eingesetzt werden, um mehrere Gegner nacheinander „über Bande“ zu treffen. Diese Technik erhöht den Mindestwurf (und damit auch das Ausweichen), da der Gegner unvorbereitet ist. Der Pfad des Wurfgeschosses wird vorher angesagt, nur realistische Winkel sind erlaubt. Jeder Gegner und jede Bande erhöht den Mindestwurf um +2, soll das Wurfgeschoss am Ende zurückkehren wird nochmals um +2 erhöht.

- *Beispiele für Fernkampf*:
  - Angriff auf eine Person (Mehrfachtreffer): Pro Geschoss ein Angriffswurf (1. Geschoss MW 15, jedes weitere MW15 und -4 auf den Wurf). Opfer hat einen Abwehrwurf. Alle Geschosse über Abwehrwurf haben getroffen.
  - Angriff auf viele Personen (z.B. jedes Opfer einmal treffen): Pro Geschoss ein Angriffswurf (1. Geschoss MW 15, jedes weitere MW15 und -4 auf den Wurf), jedes Opfer weicht aus.
  - Angriff auf viele Personen (beliebige Opfer): Die Opfer werden zufällig bestimmt. Pro Geschoss ein Angriffswurf (1. Geschoss MW 15, jedes weitere MW15 und -4 auf den Wurf)., jedes Opfer weicht gegen seinen Angriff aus.

4.4 Einhändiger Waffeneinsatz

Sollte eine Zweihandwaffe nur mit einer Hand geführt werden, dann wird der Würfelwurf um -4 verringert. Allerdings muss das führen der Waffe mit einer Hand im Rahmen der Möglichkeiten des Charakters sein (entsprechende TRK und Grösse wird vorausgesetzt). Dies gilt natürlich nicht für Waffen wie einen Bogen, der immer zweihändig geführt werden muss.

4.5 Beidhändiger Waffeneinsatz

Sowohl bei Nah- als auch Fernkampf- und Feuerwaffen kann der Angreifer beide Hände nutzen, wenn die Waffe nicht schon beide Hände voraussetzt. Hat der Angreifer mehr als zwei Hände, können diese zwar auch eingesetzt werden, allerdings nie mehr als zwei Hände pro Aktion auf einmal.
Sobald ein Angreifer zwei Angriffe gleichzeitig durchführen möchte, gilt ein Würfelwurfabzug von insgesamt -8 (Ausnahme *Beidhänd*er: Abzug

halbiert). Es wird nun für beide Waffen ein getrennter Angriffswurf durchgeführt (weitere eventuelle Modifikationen wie zum Beispiel „Schnellfeuern“ sind zu beachten). Der Abzug für den beidhändigen Angriff kann nach belieben auf die beiden Angriffe aufgeteilt werden (z.B. -4/-4 oder -6/-2).
Zusätzlich gilt ein weiterer Würfelwurfabzug von -4 (für jeden, also auch für *Beidhänder* **nicht** halbiert), falls der Angreifer zwei verschiedene Angriffsfertigkeiten einsetzt (z.B. *Nahkampf* und *Feuerwaffen*).

4.6 Kampf mit der falschen Hand

Die linke Hand gilt immer als automatisch erlent, die normalen Abzüge für Beidhändigen Einsatz gelten. Bei einfachem Waffeneinsatz mit der falschen Hand haben normale Charaktere -2 auf jeden Wurf, *Beidhänder* haben keine Abzüge.

4.7 Gezielte Treffer

Möchte der Angreifer eine bestimmte Trefferzone (z.B. den Kopf) seines Opfers treffen, erhält er Abzüge auf seinen Würfelwurf, der Mindestwurf bleibt dabei unverändert. Dies gilt für alle Angriffsarten (Nahkampf, Fernkampf, Superkräfte), es wird die folgende Tabelle verwendet. Gilt der gezielte Treffer nur einer groben Trefferzone (z.B. *Arm rechts*), gilt die vordere Modifikation (z.B. -4). Wird die Trefferzone exakt spezifiziert (z.B. *Hand* des rechten Arms), gilt der jeweilige Wert neben der Trefferzone (z.B. -10).

Trefferzonen und gezielte Treffer						
Zonen		**1**	**2,3**	**4,5**	**6,8**	**7,9**
1	-6	-12	-10	-8	-8	-8
2	-4	-10	-10	-8	-6	-6
3	-4	-10	-10	-8	-6	-6
4	-4	-10	-10	-8	-6	-6
5	-4	-10	-10	-8	-6	-6
6-9	-4	-10	-8	-8	-6	-6

4.8 Grössenmodifikator

Ziele in Menschengröße (bzw. in der gleichen Grösse des Angreifers) geben keine Modifikation. Kleinere Ziele geben Abzüge, größere Ziele Boni auf den Würfelwurf. Dies gilt für alle Angriffsarten (Nahkampf, Fernkampf, Superkräfte). Der Spielleiter sollte dies je nach Situation entscheiden. Als Faustregel gilt: Pro Größenhalbierung -2, pro Verdoppelung +2 auf den Angriffswurf. Bei Grössenveränderungen durch Superkräfte kann auch die Grössenkategorie des Mindestwurfs als Bonus / Abzug verwendet werden.

5 Parade und Reaktion

Bei einer Parade/Reaktion würfelt der Verteidiger einen Fertigkeitswurf mit seiner Parade-Fertigkeit (also Fertigkeitsstufe + Spezialisierung + 2w). Der Mindestwurf für die Parade/Reaktion ist immer das Angriffsergebnis +1. Erreicht der Verteidiger dieses Ergebnis, wurde der Schlag pariert. Wenn der Schlag pariert wurde, ist ein Lernwurf für den Verteidiger erlaubt.

5.1 Reaktion

Reaktionen können jederzeit eingesetzt werden. Die Wahl der Reaktions-Fertigkeit steht dem Spieler frei oder wird vom Spielleiter nach beschreiben der Reaktion festgelegt.
Wird eine Aktion in eine Reaktion umgewandelt, so verfällt die Aktion und die Reaktion wird vorgezogen.

5.2 Vollparade

Mit einer Reaktion kann immer nur ein Gegner bzw. Angriff pariert werden. Will der Held sich gegen mehrere Gegner verteidigen, dann ist dies eine sogenannte *Vollparade*, die eine normale Aktion kostet. Der MW der Vollparade wird vom Spielleiter festgelegt (je nach Situation und Art des Ausweichens schwieriger, der MW muss erreicht werden damit diese Aktion überhaupt funktioniert). Das erreichte Ergebnis gilt dann als automatischer Abwehrwurf für alle Angriffe bis zum erreichen der nächsten Aktion (wenn nötig auch bis in die nächste Runde).
Soll in der gleichen Runde noch eine Aktion ausgeführt werden (nach 20 IP), kann der Held die Abwehrhandlung entweder fallenlassen (Aktion ganz normal durchführen) oder fortführen (Aktion erhält einen MW-Aufschlag in Höhe von 1/5 des *Vollparade*-MW). Wird die Abwehraktion bis in die nächste Runde fortgeführt, muss mit der nächsten Aktion in der neuen Runde die Abwehraktion neu gestartet werden oder verfällt ab diesem Zeitpunkt.
Achtung: Falls ein Gegner die Vollparade durchdringt, kann der Held immer noch eine normale Reaktion nutzen um sich zu verteidigen.

5.3 Superkrafteinsatz

Wird als Reaktion eine Superkraft eingesetzt, ist der Effekt extrem kurzfristig und auf genau diesen Angriff ausgelegt, danach verschwindet dieser sofort wieder (z.B. *Abwehr-Kraftfeld*).
Die XP-Kosten einer Superkraft-Reaktion richten sich nach dem ungesenkten MW des Angreifers (Im Fall eines Nahkampf-Angriffs ist der MW also 15). Passende eigene Prozente auf die Superkraft können verwendet werden (z.B. *Teleport Personen 80%*), erst ab einer Spezialisierung von 60% werden die Prozente zu einer *Reaktions-Superkraft* (z.B. *Not-Teleport 60%*).
Möchte der Verteidiger beispielsweise ein Kraftfeld aufbauen, das länger halten soll, so ist dies immer eine volle Aktion.

5.4 Parade mit Waffeneinsatz

Sollte der Verteidiger in seiner letzten Aktion einen **einfachen** (also nicht beidhändigen) Angriff durchgeführt (über eine beliebige Waffenfertigkeit), kann er die gleiche Fertigkeit ebenfalls verwenden, um damit zu parieren. Alternativ dazu ist es auch erlaubt, in einer Aktion zwei Angriffe zu parieren (wenn dafür die Angriffs-Aktion voll aufgegeben wird).
Dadurch erhält der Verteidiger einen Würfelwurfabzug von -4 (*Beidhänder*: Abzug halbiert), den er frei auf Angriff und Parade bzw. die beiden Paraden verteilen darf. Hat der Verteidiger in dieser Aktion bereits ohne Abzug angegriffen, dann gilt der volle Abzug bei der Parade.
Sollte der Verteidiger mit zwei verschiedenen Fertigkeiten parieren bzw. angreifen und parieren (z.B. Fernkampf und Nahkampf), gilt ein weiterer Würfelwurfabzug von -4 (auch für *Beidhänder*!).

6 Psi-Widerstand

Für umgebungsverändernde Psi-Kräfte gilt ebenfalls, dass der Verteidiger einen normalen Reaktionswurf beliebiger Art einsetzen darf (z.B. gegen einen *Telekinese*-Angriff oder gegen einen Erdrutsch der durch *Materie* verursacht wurde).
Sollte das Opfer allerdings durch Körper- oder Geistverändernde Kräfte angegriffen werden (z.B. ein *Teleport* oder ein *Schock*-Angriff) hat das Opfer keinen Reaktionswurf, sondern einen geistigen *Widerstandswurf*. Da ein geistiger Widerstand unterbewusst abläuft, sind grundsätzlich beliebig viele Widerstandswürfe erlaubt. Seine *Reaktion* darf der Verteidiger dann immer noch wie gewohnt und jederzeit gegen normale Angriffe einsetzen. Objekte haben niemals einen Widerstandswurf.
Um einer Psi-Kraft zu widerstehen, muß das Opfer einen Mindestwurf mit 2w gegen den Angriffs-Wurf der Psi-Kraft durchführen. Verfügt das Opfer über die gleiche Psi-Fertigkeit, wird deren Wert auf den Widerstandswurf addiert. Ein Spieler kann sich auch jederzeit entscheiden, keinen Widerstandswurf durchzuführen.
Zusätzlich kann der Verteidiger nach dem Würfelwurf seine *Geistigen Punkte* (GP) bis maximal 10 GP pro Psi-Widerstand einsetzen, jeder GP gibt +1 auf den Widerstandswurf. Negative Werte für GP sind nicht erlaubt, da es sich hierbei um einen unterbewussten Vorgang handelt. Die GP regenerieren sich automatisch komplett in jeder *Ruhephase*.
Ausserdem ist es erlaubt, bewusst bis zu 10 *X-Faktor-Punkte* (XP) vor dem Wurf oder bis zu 5 PP nach dem Wurf einzusetzen, wenn der Spieler auf eine unverbrauchte Aktion oder Reaktion verzichtet. Alternativ dazu kann der Spieler auch einen *Heldenwurf* durchführen, wenn keine Re-/Aktion mehr zur Verfügung steht.
Es gelten die normalen Psi-Punkte-Regeln (doppelte Kosten und Auswirkungen durch Psi-Punkte im negativen Bereich, normale Regeneration dieser PP).

6.1 Cyberanzüge und Implantate

Sollte ein Held einen *Cyberanzug* (*Nanoanzug* oder *Kampfpanzer*) tragen, dann erhält der Charakter einen Malus in Höhe UNV/5 auf den Widerstandswurf, da das führen eines Cyberanzugs bereits geistig ablenkt. Charaktere mit Implantaten sind nicht betroffen.

- *Beispiel*: Iron Mac besitzt einen Kampfpanzer mit UNV 28. Sollte Iron Mac geistig beeinflusst werden, würfelt er seinen Psi-Widerstand mit -6 (28/5=5,6, mathematisch gerundet).

6.2 Kritische Erfolge oder Misserfolge

Ein Patzer bei einem Widerstandswurf ist immer ein kritischer Misserfolg und kann nicht verbessert werden (ausser durch *Heldenpunkte*).
Bei einem Patzer merkt das Opfer nicht einmal, dass es psionisch angegriffen wird. Offensichtliche Effekte werden ignoriert oder falsch gedeutet, das Opfer erinnert sich auf keinen Fall an die Ereignisse.

Das gleiche gilt für kritische Misserfolge, allerdings können GP oder XP eingesetzt werden, um einen kritischen Misserfolg in einen normalen Misserfolg oder sogar Erfolg zu ändern.

- *Beispiel*: Ein Superheld wird per Kontrolle zu Handlungen gezwungen. Der Angreifer erreicht mit seinem Psi-Angriff über die Superkraft *Psi-Kontrolle* eine Kraft von 26. Das Opfer (keine Superkräfte, 11 GP, X-F 1) würfelt mit 2w und erreicht eine 13. Die erreichte 13 ist ein kritischer Misserfolg, welcher durch den Einsatz von GP/XP maximal auf einen normalen Misserfolg geändert werden kann. Das Opfer nimmt die erzwungenen Handlungen nicht wahr und erinnert sich später auch nicht daran.

Ein normaler Misserfolg bedeutet, daß ein Opfer den Angriff über Superkräfte bei unnatürlichen Effekten unter Umständen bemerkt, sich aber im Normalfall ebenfalls nicht an den Angriff erinnert. Der ausführende Psioniker wird nicht erkannt. Es können GP oder XP ausgegeben werden, um einen Misserfolg in einen Erfolg umzuwandeln.

- *Beispiel*: Ein erfolgreich per *Lebender Materie* ausgelöster Schmerz wird zwar bemerkt, jedoch als die üblichen Rückenschmerzen gedeutet (wenn es sich nicht gerade um eine Kampfsituation handelt).

Bei einem Erfolg weiß der Verteidiger, dass er übernatürlich angegriffen wird, allerdings nicht von

wem. Keiner der Effekte tritt ein, GP/XP müssen nicht eingesetzt werden.

Bei einem kritischem Erfolg des Widerstandswurfs erkennt der Verteidiger den Angreifer, sofern sich dieser in Sichtweite befindet.

6.3 Lernwurf

Nachdem ein Charakter einer Psi-Kraft widerstanden hat, darf er einen Lernwurf unter gleichen Bedingungen (also auch inklusive der ausgegebenen GP/PP oder sonstiger Boni und Abzüge) durchführen. Gelingt dieser Lernwurf, erhält der Charakter Prozente auf *Widerstand gegen* die entsprechende Superkraft (wie üblich in 10%-Schritten). Sollte der Charakter Prozente unter 70% erreichen, dann werden diese wie bei Superkräften ebenfalls spezialisiert (z.B. *Widerstand gegen Manipulation der Erinnerung, 60%*).
Diese Prozente werden beim nächsten Widerstandswurf der gleichen Art direkt mit dem Mindestwurf verrechnet.

- *Beispiel*: Ein Held widersteht einem *Psi-Telepathie*-Versuch (Kraft 18) mit einem Wurf von 14 und dem Einsatz von 4 GP. Der Spieler würfelt erneut und erreicht diesmal eine 12, was mit den 4 GP unter 18 liegt. Er erhält nun *Psi-Widerstand gegen Telepathie 90%*, was bedeutet, dass der gleiche Angriff beim nächsten mal einfacher abzuwehren ist (der Widerstandswurf gegen 18 verringert sich auf eine 16).

7 Kritische Miss-/Erfolge

Ein kritischer Misserfolg bzw. Patzer beim Angriff bedeutet je nach Situation, dass Gegner einen freien Angriff oder eine einfache Flucht haben oder die Psi-Kraft eventuell nicht wie gewünscht funktioniert (Spielleiterentscheid nach Situation).
Kritische Treffer beim Nah- und Fernkampf bedeuten eine Erhöhung des Schadens um 2w. Dies gilt pro kritischem Erfolg, ein doppelt kritischer Erfolg macht also 4w mehr Schaden als üblich.
Achtung: Durch den Paradewurf kann es vorkommen, dass der Angriffs-MW sich erhöht und ein eigentlich kritischer Erfolg auf einen normalen Treffer reduziert wird. Umgekehrt gilt ein Patzer beim Paradewurf ebenfalls als kritischer Treffer, da sich der Verteidiger in eine sehr ungünstige Position begeben hat.

8 Waffenarten

Jede Waffe wird in eine der beiden folgenden Schadensarten eingeteilt:
- **E**nergieschaden
- **P**hysikalischer Schaden

Explosive Geschosse werden als physikalischer Schaden betrachtet, alle Waffen die Laser, Flammen oder ähnliches verwenden, werden als Energiewaffen betrachtet.
Waffen wie der Plasmawerfer erzeugen zusätzlichen Langzeitschaden durch eine Verstrahlung, dies wird extra unter Auswirkungen notiert und vom Spielleiter je nach Waffe festgelegt.

9 Wunden

Sollte ein Charakter einen Treffer erhalten, wird zuerst der *Schaden* über den Schadenswurf der Waffe bestimmt. Danach wird der an der betroffenen Zone (Haupt- und Sub-Trefferzone des Angriffswurfs) vorhandene *Rüstungsschutz* vom Schaden abgezogen. Die überzähligen Punkte werden von den *Trefferpunkten* (TP) des getroffenen Charakters abgezogen und zusätzlich eine *Wunde* in der Tabelle „*Wunden*“ eingetragen.

9.1 Notation auf dem Charakterbogen

Zone/Art: Notation der Haupt- und Sub-Trefferzone und Art der Wunde (z.B. „6-4 / E“)
TP: Die Wundgröße in TP (z.B. „14“). Jedesmal wenn die Wunde heilt, kann die Wunde verkleinert werden.
Auswirkungen: Eintragen jeglicher Auswirkungen aus der Auswirkungstabelle (z.B. *-4 auf alle Würfe für 1 Stunde*) oder spezieller Auswirkungen durch die Waffe (z.B. *Verstrahlung, Wunde heilt nicht von alleine*).

9.2 Regeneration von Wunden

Jede normale Wunde (durch Waffen mit dem Typ **P**hysisch) regeneriert automatisch 1 Punkt pro Tag während der *Schlafphase* (egal wann der Charakter schläft, solange die Schlafphase mindestens zur Hälfte vollendet wurde).
Wunden wie Verbrennungen (durch Waffen mit dem Typ **E**nergie) benötigen zuerst eine Behandlung (*Medizin: Erste Hilfe* oder eine Behandlung durch einen Arzt), bevor diese Anfangen zu heilen, danach heilen diese ebenfalls mit 1 Punkt pro Tag.
Wunden, die durch Radioaktivität verursacht werden gelten ebenfalls als Energiewunden, können aber ohne spezielle Ausrüstung nicht geheilt werden und vergrössern sich sogar unter Umständen tägliche durch die Strahlung.

9.3 Erste Hilfe und Behandlung

Das säubern und verbinden von Wunden nach einem Kampf muss innerhalb der ersten Stunde nach erhalt der Wunde passieren, ansonsten hilft dies nicht mehr.
Bei normalen Wunden muss dem behandelnden Arzt ein Mindestwurf auf *Medizin (Erste Hilfe)* gegen eine 12 gelingen. Im Erfolgsfall verkleinert sich die Wunde um 2 Punkte, für jeden kritischen Erfolg jeweils um 1 weiteren Punkt.

Patzer oder kritische Misserfolge führen dazu, dass die Wunde sich vergrössert, entzündet oder andere Komplikationen eintreten (Spielleiterentscheid).
Eine dauerhafte Behandlung im Krankenhaus oder in ähnlicher Umgebung erlaubt Heilungsraten zwischen 2-4 TP pro Schlafphase.

9.4 Schockpunkte

Erhaltene *Schockpunkte* (SP), also Schaden aus waffenlosem Kampf oder Erschöpfung, regenerieren automatisch 1 SP pro Stunde. In einer *Erholungsphase* regenerieren sich automatisch alle SP. Durch medizinische Behandlung kann die SP-Regeneration auf 2-3 SP pro Stunde erhöht werden.

- *Beispiel:* Ein Superheld erhält in einem Kampf sowohl 13 TP durch eine Explosion als auch 6 SP durch eine Prügelei mit einem Superschurken. Die 6 SP sind spätestens nach 6 Stunden wieder geheilt. Die 13 TP brauchen allerdings 13 Tage, bis diese wieder komplett geheilt sind. Begibt sich der Held in medizinische Behandlung werden die TP schneller geheilt.

10 Unverwundbare Charaktere

Unverwundbare Charaktere verlieren weiterhin Schockpunkte, regenerieren diese aber direkt nach dem Auswirkungswurf automatisch wieder. Dadurch werden auch diese Charaktere von der Wucht eines Schlages kurzzeitig ausser Gefecht gesetzt, können aber sehr schnell wieder in das Kampfgeschehen eingreifen. Charaktere, die Ihre Unverwundbarkeit aus einer Metamorphose beziehen (z.B. durch einen Sandkörper oder durch Materialabsorbtion) verlieren die Schockpunkte dauerhaft, können diese aber durch zuführen ihres Elements wieder erneuern (Aktion mit entsprechender Superkraft nötig). Verwandeln sich diese Charaktere zurück, falls Ihnen noch Körperteile fehlen, dann wandeln sich die verlorenen Schockpunkte in Trefferpunkte um.

11 Auswirkungen

Sobald ein Charakter nach einem Schaden weniger als 0 Trefferpunkte oder Schockpunkte hat, erfolgt ein Wurf mit 2w + den aktuellen TP/SP auf der *Körperlichen Auswirkungstabelle* (die negativen TP/SP werden also vom Wurf abgezogen). Durch bestimmte Eigenschaften oder Umstände kann dieser Wurf oder das Ergebnis modifiziert werden. Bei einem Kopftreffer wird beispielsweise ein Würfel weniger verwendet.
Hat der Charakter unterschiedliche SP und TP, erfolgt nur ein Wurf und die schlechteren Auswirkungen zählen.

11.1 Todeseintritt

Sollte der Charakter -40 TP erreichen, ist dieser nach KON Runden unwiderbringlich tot. Der Tod kann abgewendet werden, wenn die TP in diesem Zeitraum wieder über -40 gebracht werden (Ausnahme *Mangelnder Lebenswille*).
Sollten die Schockpunkte den Wert -40 erreichen, werden überzählige Punkte von den TP abgezogen.

11.2 Definitionen

Aktionsunfähig: Der Charakter verliert sämtliche Aktionshandlungen, kann also nur noch abwehren. Abwehrhandlungen werden mit einem Malus durchgeführt. Eine Initiative wird trotzdem durchgeführt, um die Anzahl der Abwehrhandlungen zu bestimmen. Eigenschaften und Superkräfte, die keinen Wurf erfordern oder automatisch wirken, können eingesetzt werden. Anstatt einen Malus für die nächste Aktion zu akzeptieren, kann der Spieler auch einfach die Zeit verstreichen und die Aktion verfallen lassen, bis der negative Effekt abgeklungen ist.
Handlungsunfähig: Der Charakter kann weder agieren noch reagieren. Es wird keine Initiative mehr durchgeführt. Bewegungen sind weiterhin möglich, Eigenschaften und Superkräfte, die keinen Wurf erfordern oder automatisch wirken, können eingesetzt werden.
Bewußtlos: Nur noch automatisch wirkende Eigenschaften und Superkräfte können benutzt werden.
Blutungen reduzieren sich am Ende der Runde um einen Punkt, wenn mit 1w die Blutungsgröße oder niedriger gewürfelt wird. Sie vergrößern die betroffene Wunde, es wird aber kein neuer Auswirkungswurf durchgeführt.
Ein **Bruch** der Stufe 1 heilt bei Ruhigstellung selbständig. Ein Bruch der Stufe 2 erfordert eine Operation. Ein Bruch der Stufe 3 erfordert einen Ersatz des Knochenmaterials.
Verbrennungen heilen erst nach Behandlung. Grad 1 heilt ohne Spätfolgen. Grad 2 führt zu Fieber und Schwäche, heilt ab Techlevel 8 ohne Spätfolgen, Grad 3 führt zum Tod, heilt ab Techlevel 10 ohne Spätfolgen.

12 Kampfauswirkungen

Körperliche Auswirkungstabelle					
2w + [TP] + Mod	**Kopf**	**Rumpf**	**Arm**	**Bein**	**Spezialauswirkungen**
Auswirkungen auf	Alle Fertigkeiten betroffen	Nur körperliche Fertigkeiten betroffen	Wirkt sich nur auf entsprechendes Körperteil aus		An jeweiliger Trefferzone, höchster Würfel des Auswirkungswurfes
10+	Keine Auswirkungen	Keine Auswirkungen	Keine Auswirkungen	Keine Auswirkungen	Keine Auswirkungen
5...9	-2 nächste Re-/Aktion	-1 nächste Re-/Aktion	-2 nächste Re-/Aktion	-2 nächste Re-/Aktion	Keine Auswirkungen
0...4	-4 nächste Re-/Aktion	-3 nächste Re-/Aktion	-4 nächste Re-/Aktion	-4 nächste Re-/Aktion	Keine Auswirkungen
-5...-1	Aktionsunfähig für nächste Aktion, -4 auf Reaktionen	Aktionsunfähig für nächste Aktion, -3 auf Reaktionen	Aktionsunfähig für nächste Aktion, -4 auf Reaktionen	Bewegungsunfähig für nächste Aktion, -4 auf Reaktionen	1: Stufe H1+S1 2: Stufe S1
-10...-6	Aktionsunfähig für diese und nächste Kampfrunde, -4 auf Reaktionen	Aktionsunfähig für diese und nächste Kampfrunde, -3 auf Reaktionen	Aktionsunfähig für diese und nächste Kampfrunde, -4 auf Reaktionen	Bewegungsunfähig für diese und nächste Kampfrunde, -4 auf Reaktionen	1: Stufe H1+S1 2-3: Stufe S1
-15...-11	Handlungsunfähig für diese und nächste Kampfrunde, Aktionsunfähig für 3 Kampfrunden, -4 auf Reaktionen	Handlungsunfähig für diese und nächste Kampfrunde, Aktionsunfähig für eine Kampfrunde, -3 auf Reaktionen	Handlungsunfähig für diese und nächste Kampfrunde, Aktionsunfähig für 3 Kampfrunden, -4 auf Reaktionen	Handlungsunfähig für diese und nächste Kampfrunde, Bewegungsunfähig für 3 Kampfrunden, -4 auf Reaktionen	1: Stufe H2+S2 2: Stufe H1+S2 3: Stufe S2 4: Stufe S1
-20...-16	Handlungsunfähig für diese und zwei Kampfrunden, Aktionsunfähig für 6 Kampfrunden, -4 auf Reaktionen	Handlungsunfähig für diese und zwei Kampfrunden, Aktionsunfähig für 3 Kampfrunden, -4 auf Reaktionen	Handlungsunfähig für diese und zwei Kampfrunden, Aktionsunfähig für 6 Kampfrunden, -4 auf Reaktionen	Handlungsunfähig für diese und zwei Kampfrunden, Bewegungsunfähig für 6 Kampfrunden, -4 auf Reaktionen	1: Stufe H2+S2 2: Stufe H1+S2 3: Stufe S2 4-5: Stufe S1
-25...-21	Handlungsunfähig für diese Kampf-runde und 1 Minute, Aktionsunfähig für 2 Minuten, -4 auf Reaktionen	Handlungsunfähig für diese Kampf-runde und 1 Minute, Aktionsunfähig für 1 Minute, -4 auf Reaktionen	Handlungsunfähig für diese Kampf-runde und 1 Minute, Aktionsunfähig für 2 Minuten, -4 auf Reaktionen	Handlungsunfähig für diese Kampfrunde und 1 Minute, Bewegungsunfähig für 2 Minuten, -4 auf Reaktionen	1: Stufe H3+S3 2: Stufe H2+S3 3: Stufe H1+S3 4: Stufe S3 5: Stufe S2 6: Stufe S1
-26 oder niedriger	Handlungsunfähig für diese Kampfrunde und 10 Minuten, Aktionsunfähig für 1 Stunde, -4 auf Reaktionen	Handlungsunfähig für diese Kampfrunde und 10 Minuten, Aktionsunfähig für 1 Stunde, -4 auf Reaktionen	Handlungsunfähig für diese Kampfrunde und 10 Minuten, Aktionsunfähig für 1 Stunde, -4 auf Reaktionen	Handlungsunfähig für diese Kampfrunde und 10 Minuten, Bewegungsunfähig für 1 Stunde, -4 auf Reaktionen	1: Stufe H3+S3 2: Stufe H2+S3 3: Stufe H1+S3 4: Stufe S3 5: Stufe S2 6-7: Stufe S1
-40 TP oder weniger	Todeseintritt nach KON Runden (Stabilisierung möglich). Charakter muss auf -39 TP oder mehr gebracht werden.				
-40 SP oder weniger	Der Charakter wird automatisch bewusstlos für [40 - KON] Runden. Überzähliger bzw. weiterer SP-Schaden wird von den TP abgezogen.				

Spezialauswirkungen			
Stufe	**Physikalisch**	**Energie**	**Schock**
S1	Blutung 1 TP / Runde	Bewusstlos 1 min	Bewusstlos 1 KR
H1	Bruch Stufe 1	Verbrennung Grad 1	Blutung 1 TP / Runde
S2	Blutung 2 TP / Runde	Bewusstlos 10 min	Bewusstlos 5 KR
H2	Bruch Stufe 2	Verbrennung Grad 2	Blutung 2 TP / Runde
S3	Blutung 3 TP / Runde	Bewusstlos 1 Stunde	Bewusstlos 10 min
H3	Bruch Stufe 3	Verbrennung Grad 3	Bruch Stufe 1

Modifikation des Auswirkungswurfes	
Schadenseigenschaft	**Modifikation**
Schadensgröße 1-10	+2w
Schadensgröße 11-20	+1w
Schadensgröße 21+	+0w
Schock-Schaden (additiv zur Schadensgröße)	+1w

CYBERANZÜGE

Als Cyberanzüge bezeichnet man Exo-Skelette oder Anzugsysteme, die es dem Träger erlauben, schneller zu rennen oder zu fliegen und Zusatzsysteme wie Waffen oder Scanner zu verwenden. Anzugsysteme sind über eine Neuronal-Steuerung speziell auf einzelne Personen eingestimmt und können deshalb von anderen Personen nur schwierig verwendet werden.

1 Unverträglichkeit

Die Unverträglichkeit (UNV) eines Anzugs darf niemals den CYB-Wert des ihn tragenden Charakters übersteigen. Sollte der Charakter zusätzlich Implantate in sich tragen, werden die Unverträglichkeitswerte dieser Systeme vorher vom CYB-Wert des Charakters abgezogen.

- Der CYB-Wert wird nur virtuell geändert und bleibt als Originalwert auf dem Charakterbogen. GST und GP bleiben unverändert.
- Die UNV eines Anzugs darf niemals CYB übersteigen.

1.1 Einschränkungen

Ein Charakter mit einem CYB-Wert unter 5 ist nicht in der Lage, Cyberanzüge zu konstruieren oder zu benutzen.

2 Berechnung des Grundgerüsts

2.1 Anzugtyp

Der Charakter muß sich zunächst für einen Anzugstyp entscheiden. Prinzipiell gibt es die folgenden Arten:

- Vollkörper-Kampfpanzer
- Teilkörper-Kampfpanzer
- Vollkörper-Nanoanzug
- Teilkörper-Nanoanzug

Kampfpanzer sind schwer, bieten aber den meisten Platz und können größere Energiezellen aufnehmen. Sie haben keine Beschränkungen was Einbauten angeht. Bei Kampfpanzern kann der Benutzer die Last komplett ignorieren, sofern er sich innerhalb des Anzugs aufhält. **Nanoanzüge** sind leicht, haben keine nennenswerte Panzerung und bieten nur Platz für kleine Systeme und Energiezellen. Waffensysteme sind hier prinzipiell kaum verwendbar. Die Last der Anzüge verringert unter Umständen die Beweglichkeit des Trägers.
Teilkörperanzüge sind im Gegensatz zu **Vollkörperanzügen** nicht für den ganzen Körper. Sie müssen nicht einmal Anzügen gleichen, sondern können auch aus speziellen Funktionsmodulen bestehen (z. B. Greifarmen oder Spinnenbeinen).

2.2 Maximale Platzeinheiten

Der Spieler legt die UNV des Anzugs fest. Aus diesem Wert ergeben sich die maximalen Platzeinheiten (MPE), die definieren, wieviele Schnittstellen vorhanden sind und wieviele verschiedene Systeme eingebaut werden können. Außerdem bestimmen die MPE die Größe und Unförmigkeit des Chassis.

Grundgerüst Cyberanzüge		
Kampfpanzer	MPE	UNV × 500
	Last	UNV × 2
	Kosten	UNV × 1000 $
Nanoanzug	MPE	UNV × 100
	Last	UNV / 10
	Kosten	UNV × 2000 $

2.2.1 Modifikationen

Der Wert (Fertigkeit plus Bonus, ohne Spezialisierung) in der Fertigkeit *Ingenieur* in Prozent kann entweder die MPE eines Cyberanzugs erhöhen (Das Ergebnis wird anschließend auf 100er aufgerundet) **oder** die Gesamtlast um den Wert in Prozent verringern (auf eine Stelle hinter dem Komma gerundet).

- *Beispiel*: Ein Kampfpanzer mit UNV 25 hat 12500 MPE. Durch einen Fertigkeitswert von 10 in Ingenieur hat der Kampfpanzer automatisch 13800 MPE.
- *Beispiel*: Ein Nanoanzug mit UNV 6 (MPE 600) hat eine Gesamtlast von 3,5 inklusive aller Einbauten. Durch einen Fertigkeitswert von 8 in Ingenieur sinkt die Gesamtlast auf 3,2.

Der Wert (Fertigkeit plus Bonus, ohne Spezialisierung) in der Fertigkeit *Elektronik* in Prozent verringert sämtliche Kosten des Cyberanzugs.
Beide Fertigkeits-Modifikationen gelten nur, wenn der Held den Anzug selbst gebaut hat.

2.2.2 Verteilung der MPE

Die MPE werden automatisch nach der folgenden Tabelle auf die verschiedenen Zonen des Cyberanzugs verteilt.

Verteilung MPE	
Zone	**Gesamt**
Kopf	10%
Bein links	15%
Bein rechts	15%
Arm links	10%
Arm rechts	10%
Rumpf	40%

Bei Teilkörperanzügen können bei ausgewählten Zonen die Prozente verdoppelt werden. Insgesamt dürfen nicht mehr als 100% verbaut werden, so daß Zonen, die nicht mehr verdoppelt werden können, komplett für Einbauten wegfallen.

2.3 Rüstungsschutz

2.3.1 Grundwerte

Sowohl Nanoanzüge als auch Kampfpanzer haben einen Grundrüstungsschutz von UNV / 5 an allen vorhandenen Zonen.

2.3.2 Zusätzlicher Rüstungsschutz

Zusätzlicher RS verbraucht Platz, der von den MPE abgezogen wird. Die Last des RS wird auf die Gesamtlast des Cyberanzugs addiert.
Rüstungspunkte werden pro Hauptzone eingebaut.

Rüstungsschutz Cyberanzüge		
Kampfpanzer	PE	30
	Last	0,5
	Kosten	250 $
Nanoanzug	PE	15
	Last	0,1
	Kosten	1000 $

2.4 Materialien

Sowohl für die Grundwerte als auch die Einbauten kann das verwendete Material variiert werden. Bei Nanoanzügen ist das Material des Grundgerüstes und der Rüstungspunkte bereits unmagnetisch.

Materialveränderung Cyberanzüge	
Unmagnetische Legierung	Kosten ×2
Last um 10% verringern	Kosten ×1,5
Last um 20% verringern	Kosten ×2
Last um 30% verringern	Kosten ×5

3 Energie

Alle Cyberanzüge werden mit Akkus betrieben, die entweder extern aufgeladen werden müssen oder durch weitere interne Systeme Energie zugeführt bekommen.
Jeder Cyberanzug verfügt über eine Standard-Schnittstelle zum aufladen, welche 1 Energie-Einheit (EE) pro Stunde wiederherstellt (muss trotzdem an einer Zone eingebaut werden).

Akku-Energie Cyberanzüge			
EE	**PE**	**Last**	**Preis**
1	80	0,3	500 $
2	150	0,6	1.100 $
3	220	0,9	1.800 $
5	350	1,5	3.000 $
10	650	3	7.000 $
20	1250	6	15.000 $
50	3000	15	40.000 $

4 Bootzeit

Neben der Zeit zum Anziehen des Cyberanzugs (Kampfpanzer ohne Hilfe: 1 Minute, mit Hilfe 2-3 Runden, Nanoanzüge 1-2 Runden), braucht jeder Cyberanzug einen Augenblick um alle Systeme zu überprüfen und hochzufahren. Dabei zählt jedes zusätzlich eingebaute System (siehe Zubehör) als 1 IP. Diese Zeit wird benötigt, um den Cyberanzug zu booten und einsatzfähig zu haben, falls dieser lahmgelegt wurde oder auf Notenergie umsteigen musste.

- *Beispiel*: Neben Energie und Rüstungsschutz hat ein Kampfpanzer noch 18 weitere Systeme verbaut. Dieser Kampfpanzer benötigt also 18 IP um Einsatzbereit zu sein.

5 Cyberanzug-Zubehör

Der Cyberanzug benötigt verschiedene Systeme, um mit seiner Umwelt zu interagieren. Alle diese Systeme verbrauchen Platz im Cyberanzug, der durch die Platzeinheiten (PE) angegeben ist. Jedes System belegt ein Trefferzonenfeld auf dem Cyberanzug-Charakterbogen. Sind alle Trefferzonen aufgebraucht, muss entweder auf eine andere Zone ausgewichen werden oder das System kann nicht mehr verbaut werden.
Viele der angegebenen Systeme benötigen Energie, welche in Energieeinheiten (EE) angegeben ist. *Aktivierbare Systeme* (/a) verbrauchen nur Energie im Bedarfsfall (siehe „Aktivierung von Systemen“). *Permanente Systeme* (ohne /a) werden direkt von der Grundenergie bzw. einer erneuerbaren Energiequelle abgezogen (z.B. Reaktor), stehen dafür aber jederzeit zur Verfügung, bis alle EE auf 0 sind. Nach Abzug aller permanenten Systeme werden die verbleibenden EE auf dem Charakterbogen als EE eingetragen.
Allgemeine Systeme werden direkt von den MPE abgezogen, bevor andere Systeme verbaut werden. Somit beeinflussen Sie den Platz für die restlichen Systeme.
Die angegebene Liste ist bei weitem nicht vollständig und soll nur als Richtlinie dienen. Falls der Spieler ein nicht angegebenes System einbauen möchte (z.B. eine Abschußvorrichtung für ein Ladekabel im Handgelenk), sollte der Spielleiter äquivalente PE an der entsprechenden Stelle abziehen und falls nötig den Verbrauch an EE (aktivierbar oder permanent) festlegen.

6 Super-Technik

Neben normaler Technik (siehe Zubehör), die man überall bekommen kann, hat der Spieler auch die Möglichkeit, *Super-Technik* in all seinen Anzügen zu verbauen, die nur diese Person einsetzen kann und die theoretisch einzigartig ist (praktisch wird es Spieler geben, die ähnliche Technik einsetzen). Diese Super-Gadgets können eine Technik sein, die es noch nicht gibt oder eine Kopie bestehender Superkräfte. Als grobe Orientierung kann man die permanenten Superkräfte verwenden, allerdings sollten Spieler ermutigt werden, neuartige und einzigartige Gadgets zu erfinden. Vor allem sollten die Gadgets einen technischen Hintergrund haben (z.B. eine rotierende Hypnose-Scheibe für

Hypnosekräfte) und keine simple Kopie von Superkräften sein. Als maximale Anzahl an Super-Gadgets gilt die Stufe in *Anzüge* (ohne Bonus bzw. Spezialisierung) nach folgender Tabelle:

Super-Technik Cyberanzüge			
Prio / Stufe	**PE**	**EE (a oder p)**	**Last**
1	200	2 / 1	1
2	500	5 / 3	3
3	900	9 / 6	6
4	1400	14 / 10	10
5	2000	20 / 15	15

Die Tabelle sollte als grobe Vorgabe gelten, je nach Art und Funktionsweise der Technik können bestimmte Punkte (PE, EE, Last) günstiger oder teurer sein. Allgemeine Einbauten, die den gesamten Anzug betreffen, sollten etwas günstiger als hier angegeben sein.
Eine Super-Technik muss nur einmal mit den Punkten der *Anzüge*-Stufe bezahlt werden und kann dann beliebig oft innerhalb eines Anzugs oder verschiedenen Anzügen verbaut werden. Die Technik ist dann bereits von diesem Charakter entwickelt und kann dupliziert werden, allerdings nur für seine eigenen Anzüge. Kosten entstehen für Super-Technik nicht, es handelt sich immer um Eigenentwicklungen.

- *Beispiel*: Ein Charakter mit der Fertigkeitsstufe 5 in Anzüge könnte also ein Stufe 4 und ein Stufe 1 Gadget verbauen **oder** 5 Stufe 1 Gadgets (oder beliebige andere mögliche Kombinationen).

7 Superkräfte in Cyberanzügen

Immer wenn Superkräfte auf einen Cyberanzug oder seinen Träger wirken oder den Anzug durchdringen sollen, wird dies durch den Cyberanzug erschwert. Dies bedeutet, dass der Träger des Anzugs einen Würfelwurf-Abzug von UNV/5 auf jeden Psi-Widerstand und jeden Einsatz von Superkräften in einem Anzug hat. Superkräfte, die den Anzug nicht passieren (z.B. *Regeneration*) sind davon ausgenommen.
Um diesen Nachteil beim Einsatz von Superkräften auszugleichen, kann der Spieler die Super-Technik *Psi-Durchlässig* (*Allgemeines System*, die PE werden direkt von den MPE abgezogen, keine Last) einbauen. Die Psi-Durchlässigkeit gilt in beide Richtungen, das heisst, ein eventueller Psi-Widerstand hat dann die gleichen Abzüge (bzw. keine mehr) wie ein Superkräfte-Einsatz.
Für den Fall, dass nicht genug Superkräfte für die Anzahl Punkte zur Verfügung stehen, können die überschüssigen Punkte vom allgemeinen Psi-Widerstand-Malus abgezogen werden (Verringerung maximal auf die Hälfte aufgerundet, überschüssige Punkte verfallen).

Stufe	Abzug-Ausgleich	PE	EE (p)
1	4 Punkte	2% der MPE	1
2	10 Punkte	5% der MPE	3
3	18 Punkte	9% der MPE	6
4	28 Punkte	14% der MPE	10

- *Beispiel*: Mit Stufe 2 Psi-Durchlässigkeit kann der Spieler 10 Punkte auf die Abzüge seiner Superkräfte ausgleichen und frei verteilen und trägt diese auf dem Cyberanzug-Bogen ein:

Superkraft-Abzüge (siehe Cyberanzugbogen)	
Psi-Widerstand (UNV 15)	-3
Regeneration Wunden	-
Psi-Kraftfelder	0
Psi-Telekinese	0
Molekülkontrolle lebende Materie	-1
Elemente Feuer	-1

8 Aktivierung von Systemen

Immer wenn ein aktivierbares System verwendet wird, legt der Spieler fest, wie lange das System aktiviert bleiben soll. Der Mindestwurf auf die entsprechende Fertigkeit ist 9+T+EE (T ist die Zeitdauer in CYB wie im Kapitel *Mindestwürfe* angegeben).
Wurde der Mindestwurf erreicht, verringern sich die Energiekosten um 1 und um weitere 1 EE pro kritischem Erfolg. Sollte der Mindestwurf nicht erreicht werden, konnte das System nicht aktiviert werden, die EE werden aber trotzdem im vollem Umfang abgezogen. Kritische Misserfolge verdoppeln den Energieverlust.
In Ruhephasen können Systeme automatisch mit 1 EE weniger für CYB Rundendauer gestartet werden, in Kampfphasen muss allerdings immer gewürfelt und eine Zeit angegeben werden.
Grundsätzlich gilt: Automatische Waffen werden über die Fertigkeit *Geschütze*, Handfeuerwaffen und auf dem Arm montierte Waffen über die Fertigkeit *Feuerwaffen* bzw. *Nahkampf* gesteuert und verwendet. Alle anderen Systeme werden über die Fertigkeit *Cyberanzüge* aktiviert und gesteuert.

9 Schaden im Cyberanzug

Sollte ein Cyberanzug Schaden nehmen, wird natürlich immer erst der Rüstungsschutz abgezogen. Sollte der Schaden den Rüstungsschutz überschreiten, dann wird der überzählige Schaden komplett an den Träger an dieser Treffer-Zone weitergegeben. Sollte an der gleichen Zone ein Cyberanzug-System verbaut sein, gilt werden für jedes System PE/10 Trefferpunkte angenommen. Sollte das System diesen Schaden oder mehr erhalten, dann ist es unwiderruflich zerstört und muss komplett ausgetauscht werden (Neukauf). Weniger Schaden bedeutet, dass das System eventuell noch repariert oder noch teilweise eingesetzt werden kann. Sollte ein Akku getroffen werden, sind prozentual zum Schaden auch unverbrauchte Energie-Einheiten zu streichen.

10 Standard-Zubehör

Waffen & Verstärker				
Name	**PE**	**EE**	**Last**	**Kosten**
Raketenwerfer (6W+6, SF 1)	400	2/a	5	4.000 $
je Rakete (Raketenwerfer nötig)	50	-	1	200 $
Flares (Raketenabwehr / Leuchtkugeln), pro 30 Schuss	40	1/a	0,5	500 $
Feuerwaffen				
Minigun (3W+6, SF 4)	500	2/a	6	15.000 $
Maschinengewehr (3W+5, SF 3)	150	1/a	4	2.500 $
Pistole (3W+2, SF 2)	50	1/a	0,5	400 $
Waffen-Magazin (Patronen oder Gummigeschosse, je 30 Schuß)	25	-	0,5	20 $
Flammenwerfer (6W, SF 1)	300	2/a	5	4.000 $
Gas- oder Flüssigkeitspatrone (Flammenwerfer/Freon-Beam, je 3 Schuß)	80	-	1	20 $
Nahkampf- und Fernkampfwaffen				
Unterarmklinge (3W, Klingenwaffen, RW 2)	60	-	0,5	200 $
Vibro-Klinge (Vibrations-Klinge, 4W+4, Klingenwaffen, RW 2)	80	1/a	1	500 $
Bola	20	1/a	0,5	100 $
Netz	30	1/a	0,2	200 $
Kraftverstärker Jeweils 1 EE gibt eine weitere Kategorie. *Allgemeines System*, die PE werden direkt von den MPE abgezogen. Kategorien werden direkt mit der aktuellen TRK des Charakters verrechnet, der SBO erhöht sich pro Kategorie um +1.				
Stufe I (permanent 5 Kategorien, maximum 1 Tonne)	200	1	1	2.000 $
Stufe II (permanent 10 Kategorien, maximum 15 Tonnen)	600	2	3	5.000 $
Stufe III (permanent 15 Kategorien, maximum unbegrenzt)	1000	4	8	8.000 $
Reflexbooster Gute Reflexe I/II/III. *Allgemeines System*, die PE werden direkt von den MPE abgezogen.				
Reflexbooster Stufe I	150	1	1	1.000 $
Reflexbooster Stufe II	400	2	3	3.000 $
Reflexbooster Stufe III	800	3	8	5.000 $
Spezialgeräte				
Greifhaken / Enterhaken mit Seil und Seilwinde 20m	80	2/a	1	200 $
Greifarme (pro Arm)	500	2	2	1.500 $
Erweiterung: Platzeinheiten können auf Greifarm umgelagert werden	PE	-	-	-
Stauraum je Last 0,5 Platz	50	-	-	50 $
Magnet- oder Saughände/-füße (je Hand/Fuß, nur dort erlaubt)	100	1/a	1	500 $

Defensivsysteme				
Name	**PE**	**EE**	**Last**	**Kosten**
Druck-Kompensator, permanent 1 g Entlastung, max. 5 g möglich (+2 EE je g). *Allgemeines System*, die PE werden direkt von den MPE abgezogen.	300	1	3	6.000 $
ECM (Störfunk)	50	2/a	1	1.000 $
Luftfilter (ABC-Gasmaske)	30	-	-	300 $
Luftvorrat pro 10 min	100	1/a	1	300 $
Interne medizinische Versorgung I (Chemikalische Unterdrückung)	80	2/a	0,5	2.000 $
Interne medizinische Versorgung II (Stufe I plus Verband-Spray um Blutungen zu stoppen, PEs/EEs pro Hauptzone nötig)	100	2/a	1	8.000 $
Externe medizinische Versorgung (Chemikalische Unterdrückung, Verband-Spray um Blutungen zu stoppen, Infusionen etc. für andere Personen)	250	5/a	3	4.000 $
Interner Reparatur Service (PEs/EEs pro Hauptzone nötig)	150	2/a	1	5.000 $
Klimaanlage/Temperaturregler, Änderung der Aussen- oder Innentemperatur um jeweils 25°C pro Energieschritt (+1 EE je 25°C). *Allgemeines System*, die PE werden direkt von den MPE abgezogen.	300	1/a	1,5	3.000 $

Fortbewegung				
Flugfähigkeit (Eine Vervielfachung der TRK bedeutet Halbierung der SCH. Alle Flugbooster machen SCH/100 W SP Schaden)				
Jets, 100 SCH/TRK 50 (Bei Einbau in die Beine je 250 PE pro Bein)	500	1/a	3	10.000 $
Ausklappbare Jet-Flügel, 150 SCH/TRK 75 (außen sichtbar)	300	1/a	4	8.000 $
Starre Jet-Flügel, 200 SCH/TRK 100 (außen angebracht und sperriger)	200	2/a	5	5.000 $
Wingsuit (SCH 200/TRK 75) + Mini-Fallschirm (**Nur Nanoanzüge**)	100	1/a	1	500 $
Fallschirm (TRK 400, inkl. Notaktivierung bei Stromausfall)	80	1/a/ -	0,5	200 $
Unterwasserantrieb				
Wasserstrahldüse 100 SCH	200	2/a	4	800 $
Geschwindigkeitsbooster (sinnvolle Verwendung nur möglich bei Einbau von richtigem Antrieb, ansonsten nur Sprünge möglich)				
Geschwindigkeitsbooster pro 200 SCH/TRK 25 (Flug)	100	1/a	1	1.000 $
Geschwindigkeitsbooster pro 50 SCH (Unterwasser)	100	1/a	1	500 $
Geschwindigkeitsbooster pro 20 SCH (Laufen, Einbau in Beine nötig)	80	1/a	0,5	800 $
Booster/Afterburner (SCH+50% für 10 Sekunden, danach Aufladung/1 h)	300	2/a	2	1.500 $

Ladegeräte und Reaktoren				
Ladegerät Standard (1 EE pro Stunde, externe Quelle notwendig)	0	+1/h	0	0 $
Ladegerät Verbessert (3 EE pro Stunde, externe Quelle notwendig)	50	+3/h	0,2	300 $
Ladegerät Schnell (10 EE pro Stunde, externe Quelle Starkstrom notwendig)	120	+10/h	0,5	1.000 $
Ladegerät Bewegung (1 EE pro Stunde, Aktivität nötig)	80	+1/h	1	2.500 $
Ladegerät Solar (2 EE pro Stunde, nicht bei Dunkelheit)	400	+2/h	2	5.000 $

Sicht-/Analysesysteme				
Name	**PE**	**EE**	**Last**	**Kosten**
Chromatograph (mind. HUD I nötig)	130	2/a	1,5	10.000 $
HUD (Zielhilfe, Stufe wird auf Fertigkeitswurf addiert)				
Stufe I	20	1	-	1.000 $
Stufe II	40	1	0,1	2.000 $
Stufe III	80	2	0,5	4.000 $
Radar (mind. HUD I nötig)	80	3	2	800 $
Sichtverstärker (Evtl. mind. HUD I nötig, je Frequenz[1])	10	1/a	0,1	600 $
Hörverstärker (je HRV +5 bzw. weiterer Frequenz, EE/Last einmalig)	10	1/a	0,2	400 $
Kameras (z.B. statt Sichtfenster, mind. HUD I nötig)	30	1	0,1	100 $
360°-Sicht (mind. HUD I nötig)	100	1/a	0,5	1.500 $
Vergrösserung (je 5x Vergrösserung, EE/Last einmalig, mind. HUD I nötig)	20	1/a	0,3	600 $
LED-Licht (sehr schwache Leuchtwirkung)	10	-	-	10 $
Lampe (starke Leuchtwirkung)	30	1/a	0,1	50 $
Scanner/Bildwandler/Texterkennung (mind. HUD I nötig)	10	1/a	-	500 $
[1] *Frequenzen wie z.B. Infrarot, UV, Restlichtverstärker, Wärmescanner, Röntgensicht, ...*				

Kommunikations-Systeme				
Name	**PE**	**EE**	**Last**	**Kosten**
Überwachungsdrohne (flugfähig, Audio/Video, je weiterer Frequenz[1] +10, RW 1km, mind. HUD I nötig)	60/10+	3/a	1	1.000 $
Überwachungssensor/Wanze (statisch, Audio, je weiterer Frequenz[1] +10, RW 5 km, mind. HUD I nötig)	20/10+	1/a	0,1	500 $
Cyberanzugsteuerung (Cyberanzug kann ferngesteuert werden über Fernsteuerung/Fahrzeugsteuerung)				
Stufe I (Navigationssystem, kann eigenständig laufen/fliegen)	50	1/a	0,5	1.000 $
Stufe II (Simple Instruktionen, kann Bereich bewachen)	100	2/a	1	3.000 $
Stufe III (Leistungsfähige KI, zu komplexen Aktionen fähig)	150	3/a	2	5.000 $
Funkgerät (Polizeifunktauglich, RW 5 km)	10	1/a	0,1	100 $
Aufnahmegeräte (je Frequenz[1] +30, z.B. Audio, Video, Inrarot, …)	30+	2/a	-	500 $
SSD-Speicher je 100 GB	10	-	0,1	100 $
Magnetischer Speicher je TB	30	1	0,5	150 $
Datenbuchsen (je ein Standardset, z.B. USB, FireWire, Seriell)	20	-	-	100 $
Wireless connections (WLAN, Bluetooth, GPRS/UMTS, RW 500 m Luft)	10	1	-	500 $
Translator (je Sprache und Sprachstufe pro 5 Fertigkeitspunkte)	20	1/a	-	1.000 $
Stimmenmodulator (verzerren oder imitieren)	10	1	-	200 $
[1] *Frequenzen wie z.B. Infrarot, UV, Restlichtverstärker,...*				

11 Super-Technik

Die folgenden Super-Gadgets sind Beispiele, die leicht angepasst wurden und daher unterschiedliche Werte zeigen als die oben aufgeführte Super-Technik-Tabelle. Grundsätzlich sollte darauf geachtet werden, dass eine Änderung der Standard-Werte immer zu Lasten der anderen Werte geht (z.B. weniger PE-Verbrauch, dafür mehr Last und Energieverbrauch oder höhere Stufe). Allgemeine Systeme sollten grundsätzlich etwas günstiger sein.

Waffen				
Name	**Stufe**	**PE**	**EE**	**Last**
Energiestrahler (Voreingestellte Energieart auswählen: Laser, Elektrizität, Schall,..., bei Änderung Wurf auf Cyberanzüge nötig, Schaden = W)	1	200	$W^2/2/a$	4
EMP-Generator (Legt andere Elektronik lahm, siehe perm. Kräfte)	2	500	5/a	3
Magnetfeld-Manipulator (siehe perm. Kräfte)	2	500	5/a	3
Freon-Beam (3W, Friert Objekte und Personen ein)	1	200	2/a	1
Plasma-Schwert (5W, Klingenwaffen, RW 3, schneidet nahezu alles wenn langsam geführt)	1	150	2/a	1,5

Energie				
Name	**Stufe**	**PE**	**EE**	**Last**
Spaltungs-Reaktor Klein (15 EE pro Stunde, Radioaktiv, Explosionsgefahr)	3	1000	+15/h	15
Spaltungs-Reaktor Groß (30 EE pro Stunde, Radioaktiv, Explosionsgefahr)	4	1600	+30/h	25
Fusions-Reaktor (20 EE pro Stunde, leichte Explosionsgefahr)	5	2000	+20/h	15

Defensivsysteme				
Name	**Stufe**	**PE**	**EE**	**Last**
Tarnvorrichtungen Jede Stufe zieht 2w von gegnerischen Sensorergebnissen ab. *Allgemeines System*, die PE werden direkt von den MPE abgezogen. PE und Last werden mit Hilfe der Prozentwerte über die Grund-MPE und die Grund-Last des Cyberanzug-Grundgerüsts berechnet, die EE bleiben immer gleich. Bei einem Kampfpanzer mit UNV 30 (MPE 15.000, Last 60) hat die Tarnung III also die Werte PE 1200 und Last 12.				
Tarnung Stufe I (Farbänderung und verminderte Lautstärke)	2	2%	4/a	5%
Tarnung Stufe II (zusätzlich Lichtbrechung und leise Servos)	3	5%	8/a	10%
Tarnung Stufe III (zus. Wärmeabsorbtion/Radarstreuer und aktive Silencer)	4	8%	12/a	20%
Energieschild (Ausdehnung max. 5m, Trefferpunkte werden beim erzeugen des Schilds definiert mit √TP = EE, z.B. 25 TP = 5 EE)	3	1000	√Schaden	5
Holografischer Projektor				
Stufe I (projeziert kleine 3D-Objekte und Karten)	1	200	2/a	1
Stufe II (projeziert Objekte in Menschengrösse)	2	500	5/a	3
Stufe III (kann zur Tarnung eingesetzt werden/bewegliche Bilder bis $5m^3$)	3	900	9/a	6
Stufe IV (kann zusätzlich auch berührbare Objekte erschaffen)	4	1400	14/a	10

FAHRZEUGE, AUSRÜSTUNG UND LEBENSSTANDARD

1 Fahrzeug-Grundgerüst

Motorräder haben keinen Rüstungsschutz an der Fahrgastzelle (2,3) und an der Oberseite (5), der RS an diesen Trefferzonen wird gestrichen. Für Motorboote gilt grundsätzlich das gleiche, Yachten (und Cabrios oder ähnlichen Fahrzeugen) fehlt nur der RS an der Oberseite. Der Grund-RS gilt an allen Zonen und kann pro Zone erweitert werden (Siehe Fahrzeug-Erweiterungen).

Fahrzeuge							
Fahrzeugart	**SCH**	**MPE**	**RS**	**Gewicht**	**Tank**	**Verbrauch**	**Kosten**
Fahrzeug sehr klein	100 km/h	8.000	8	0,8 t	30	2 (h)	10.000 $
Fahrzeug klein	130 km/h	12.000	10	1,0 t	40	2 (h)	15.000 $
Fahrzeug normal	150 km/h	30.000	15	1,5 t	50	6 (h)	20.000 $
Fahrzeug mittel	200 km/h	40.000	15	2,5 t	70	8 (h)	30.000 $
Fahrzeug schnell	300 km/h	16.000	15	1,5 t	60	9 (h)	60.000 $
Fahrzeug Transporter	200 km/h	70.000	15	3,5 t	90	8 (h)	40.000 $
Fahrzeug Lastwagen	100 km/h	120.000	15	7,5 t	150	10 (h)	60.000 $
Fahrzeug gepanzert	150 km/h	40.000	40	4,0 t	120	10 (h)	80.000 $
Motorrad	250 km/h	3.000	3	0,2 t	20	1 (h)	10.000 $
Motorrad gross	200 km/h	10.000	8	0,5 t	30	2 (h)	20.000 $
Motorboot	100 km/h	6.000	5	0,3 t	20	1 (h)	10.000 $
Yacht	150 km/h	20.000	15	25,0 t	70	6 (h)	80.000 $
Hubschrauber	250 km/h	20.000	15	1,5 t	100	10 (h)	250.000 $
Kampfhubschrauber	300 km/h	30.000	30	4,5 t	120	15 (h)	800.000 $
Privat-Flugzeug	500 km/h	30.000	20	2,0 t	150	12 (h)	300.000 $
Privat-Jet (Mach 1)	1250 km/h	50.000	25	10,0 t	250	30 (h)	500.000 $
Kampfjet (Mach 2)	2500 km/h	20.000	30	20,0 t	100	40 (h)	1.500.000 $

2 Fahrzeug-Erweiterungen

Alle verbauten Systeme verbrauchen Energie und werden auf den stündlichen Grundverbrauch des Fahrzeugs addiert, sobald sie aktiviert werden. Cyberanzugsysteme können ebenfalls verbaut werden (solange nachfolgende nicht anders angegeben) und verbrauchen in Fahrzeugen 1 EE weniger als üblich. Aktivierung gilt immer für eine Stunde. Sobald der Tank leer ist, muss zu den üblichen Preisen aufgetankt werden. Aussen am Fahrzeug angebrachte Systeme (z.B. Waffen) verbrauchen nur die halben PE, sind dann allerdings dauerhaft sichtbar.

Fahrzeug-Erweiterungen				
Name	**EE**	**PE**	**Last**	**Kosten**
Sitz inkl. Anschnallgurt	-	2.000	6	500 $
Sitz, offen (Motorrad, Boot)	-	1.000	4	300 $
Notsitz (zum runterklappen, mit Beckengurt)	-	500	2	100 $
Stauraum je 1 Last	-	100	-	-
RS 1 pro Trefferzone	-	50	1	100 $
Verwandelbar (z.B. Auto zu Sportwagen, Motorrad zu Mech, etc.)	5	2000	100	8.000 $
SCH Erhöhung (je 50 km/h)	1	1.000	30	3.000 $
Erhöhte Tankkapazität (je 10 EE)	-	1.000	10	4.000 $
Fahrzeugsteuerung (zur manuellen oder automatischen Steuerung)	2	500	8	2.000 $
Navigationsgerät inkl. GPS und automatischer Navigation	1	100	1	1.000 $
Elektronik-Werkstatt (klein, zur Reparatur von Cyberanzügen etc.)	1	10.000	50	5.000 $
Cyberanzug Anzieh- und Ladestation (max. 3 EE/h, 1 Anschluss)	1	4.000	20	5.000 $
Werkstatt (gross, zur Reparatur von Fahrzeugen und Cyberanzügen)	5	40.000	300	30.000 $
Medizinisches Labor/Erste-Hilfe-Einrichtung	7	40.000	250	25.000 $
Afterburner/Booster (kurze Geschwindigkeitserhöhung, je nach Fahrzeug)	2	2.000	40	5.000 $
Senkrechtstarter (nur Flugzeuge/Jets oder verwandelte Fahrzeuge)	5	5.000	100	8.000 $
Tarnung Stufe I: Farbänderung und verminderte Lautstärke	10	5 % Fahrzeug MPE/Last/$		
Tarnung Stufe II: Lichtbrechnung und leise Motoren	20	10 % Fahrzeug MPE/Last/$		
Tarnung Stufe III: Wärmeabsorbtion/Radarstreuer und aktive Silencer	30	15 % Fahrzeug MPE/Last/$		

Waffensysteme	EE	PE	Last	Preis
Grosskaliber inkl. 50 Schuss (5W+10, Einbau)	1	4000	30	6.000 $
Flammen- oder Freonwerfer inkl. 5 Schuss (6W, Einbau)	1	3000	20	8.000 $
Raketen (Sprengkopf, 8W)	1	1500	40	3.000 $

3 Ausrüstung

Ausrüstung, Zubehör und Sonstiges			
Name	**Last**	**Laufzeit**	**Kosten**
Heim PC inkl. Monitor	6	-	1.500 $
Laptop	2,5	3h	2.000 $
Netbook	1	6h	600 $
PDA (inkl. GPS/Navigation, Internet-Browser)	0,3	10h	500 $
Navigationssystem	0,4	10h	200 $
Translator (2-Sprachig, zum tippen mit Aussprache, je 5 Sprachstufen)	0,2	20h	200 $
Funkgeräte-Set (2 Sprechgeräte, Reichweite 2 km)	0,4	8h	200 $
Handy (inkl. PrePaid-Card 20$)	0,2	10h	50 $
Headset	0,1	10h	100 $
MP3-Player	-	20h	50 $
Taschenlampe (LED)	0,2	25h	10 $
Laterne (Batteriebetrieben)	1	10h	30 $
Fotokamera (Digital, 12 MegaPixel, 2000 Bilder)	0,3	-	150 $
Camcorder (FullHD Auflösung)	2	14h	1.000 $
Speichermedium (Magnetisch, 2 TB, USB-Anschluss)	0,5	-	150 $
Speichermedium (Flash-Speicher, 50 GB, USB-Anschluss)	-	-	50 $
Fernglas	0,6	-	100 $
+Infrarot oder Restlicht	+0,4	10h	400 $
Werkzeugset, klein	0,8	-	20 $
Werkzeugset, gross	3	-	100 $
Elektronik-Werkzeug	1	-	100 $
Erste Hilfe Set	1	-	20 $
Geigerzähler	1	20h	150 $
Taucherausrüstung (Trockenanzug, 1 Stunde Atemluft)	8	1h	600 $

4 Lebensstandard

Verträge / Monatliche Ausgaben	
Vertrag	**Kosten/Monat**
Telefon-Flatrate (US-Telefon & Mobil-Netz)	30 $ / Monat
Daten-Flatrate (HighSpeed Netz)	30 $ / Monat
Krankenversicherung Minimal (Medikamente und Erste Hilfe)	200 $ / Monat
Krankenversicherung Normal (Mehrbettzimmer etc.)	500 $ / Monat
Krankenversicherung Gehoben (Einzelbettzimmer etc.)	1.000 $ / Monat
Lebensstandard Minimal (wenig Kleidung, Dosenfutter)	200 $ / Monat
Lebensstandard Normal (Normale Kleidung und Essen)	500 $ / Monat
Lebensstandard Gehoben (Gute Kleidung, Luxusessen)	1.000 $ / Monat

Wohnung		
Objekt (fertig eingerichtet)	**Lokation**	**Kosten/Monat**
1 Zimmer, Kochnische, Bad auf dem Flur	ausserhalb	250 $ / Monat
1 Zimmer, Kochnische, Bad auf dem Flur	Manhattan	400 $ / Monat
1 Zimmer, Kochnische, Bad	Harlem	700 $ / Monat
2 Zimmer, Küche Bad	Forest Hills	1.000 $ / Monat
2 Zimmer, Wohnküche, Bad	Manhattan	2.000 $ / Monat
3 Zimmer, Küche, Bad	Manhattan	4.000 $ / Monat
4 Zimmer, Küche, Bad, Hauswächter/Empfang, Tiefgarage	West/East Side	6.000 $ / Monat
4 Zimmer Penthouse, Küche, Bad, Hauswächter/Empfang, Tiefgarage	Midtown	10.000 $ / Monat
Eigenes Anwesen, viele Zimmer, mehrere Bäder, 2 Küchen, Butler	ausserhalb	40.000 $ / Monat

FERNKAMPFWAFFEN

Waffe	Typ	SF[7]	RW		Schaden		BF		Mun /Last	Last	Kosten
			1	max	Wurf	Wunde	H	Z			
Laser[1]	Feuerwaffen / Einhandwaffen	2	15	x8	2w+6	E	20	36	30/0,2	1,2	1.000 $
Maschinen-Pistole	Feuerwaffen / Einhandwaffen	3	12	x8	3w-1	P	24	36	25/0,3	1,6	2.000 $
Pistole (Automatik)	Feuerwaffen / Einhandwaffen	2	10	x6	3w+2	P	21	38	15/0,1	0,5	400 $
Revolver	Feuerwaffen / Einhandwaffen	1	16	x10	4w	P	18	36	8/0,1	1,0	500 $
Taser[4]	Feuerwaffen / Einhandwaffen	1	4	x4	4w (SP)	E	16	26	2/0,2	0,8	300 $
Maschinengewehr	Feuerwaffen / Zweihandwaffen[2]	3	30	x15	3w+5	P	38	54	40/0,4	4,5	2.500 $
Scharfschützengew.	Feuerwaffen / Zweihandwaffen[2]	1	80	x20	6w	P	32	40	10/0,2	4,0	5.000 $
Schrotgewehr	Feuerwaffen / Zweihandwaffen[2]	2	6	x5	4w-2	P	34	48	8/0,3	2,2	500 $
Minigun	Feuerwaffen / Schwere Waffen[2]	4	50	x15	3w+6	P	40	58	80/2,0	8,0	12.000 $
Plasmawerfer[1]	Feuerwaffen / Schwere Waffen[2]	2	25	x10	4w+6	E	40	60	8/0,5	5,5	10.000 $
Railgun	Feuerwaffen / Schwere Waffen[2]	1	100	x20	5w+8	P	35	52	4/0,5	7,0	15.000 $
Flammenwerfer	Feuerwaffen / Werfer[2]	1	8	x5	6w	E	40	65	15/1,0	7,0	4.000 $
Granatwerfer	Feuerwaffen / Werfer[2]	1	8	x6	*nach Typ*[3]	-	34	48	6/1,0	5,0	2.000 $
Raketenwerfer	Feuerwaffen / Werfer[2]	1	40	x15	6w+6	E	40	65	1/0,8	6,0	3.000 $
Armbrust	Fernkampf / Projektilwaffen[2]	1	10	x10	4w+1	P	26	34	1/0,01	2,0	300 $
Bogen	Fernkampf / Projektilwaffen[2]	1	12	x10	4w-1	P	24	28	1/0,01	1,0	250 $
Bola[5]	Fernkampf / Wurfwaffen	1	TRKx2	x2	3w (SP)	P	26	30	1/-	0,5	50 $
Granaten	Fernkampf / Wurfwaffen	1	TRK	x8	*nach Typ*[3]	-	20	35	1/-	0,2	50-200$
Wurfaxt	Fernkampf / Wurfwaffen	1	TRK	x5	3w[6]	P	28	44	1/-	0,8	100 $
Wurfklinge	Fernkampf / Wurfwaffen	2	TRK	x4	2w+1	P	26	50	1/-	0,1	20 $
Wurfspeer	Fernkampf / Wurfwaffen	1	TRKx2	x4	3w[6]	P	28	36	1/-	0,6	100 $
Wurfstern/-pfeil	Fernkampf / Wurfwaffen	2	TRK	x3	2w-1	P	24	36	1/-	0,01	10 $
Schleuder	Fernkampf / Schleuderwaffen	1	TRKx2	x8	3w-1	P	24	30	1/0,01	0,4	30 $

[1] Laser und Plasmawerfer können zwischen Strahl- und Impuls-Modus umgeschaltet werden. Bei Strahlmodus werden pro Runde 3 Munitionseinheiten verbraucht.
[2] Waffe benötigt beide Hände für den Einsatz
[3] Granatentypen: Explosiv (4W, E), Blend- und Knallgranate, Rauchgranate, Gas (z.B. Tränengas, Giftstufe 2 oder Schlafgas, Giftstufe 3), EMP
[4] Muskellähmung, automatisch Aktionsunfähig für mindestens 1 Runde. Der Taser lässt sich nach aufbrauchen der Munition auch als Stunner benutzen (Kontakt, 15 „Schuss“)
[5] Fesselt den Gegner zusätzlich
[6] SBO wird addiert
[7] SF: Maximale Schussfrequenz pro Aktion.

NAHKAMPFWAFFEN

Waffe	Typ	RW	Schaden		BF		Last	Kosten
			Wurf (+SBO)	Wunde	H	Z		
Chako	Nahkampf / Kettenwaffen	2	3w-1	P	27	51	0,2	60 $
Lasso[1]	Nahkampf / Kettenwaffen	10	1w (SP)[3]	-	28	34	0,6	20 $
Morgenstern	Nahkampf / Kettenwaffen	3	4w-1	P	34	60	1,2	250 $
Peitsche / Kette[1]	Nahkampf / Kettenwaffen	5	3w[4]	P	30	70	0,8	60 $
Dolch / Messer / Handklinge	Nahkampf / Klingen	1	2w+3	P	30	56	0,1	50 $
Einhandschwert	Nahkampf / Klingen	2	3w+3	P	32	62	1,2	300 $
Fechtwaffe	Nahkampf / Klingen	2	3w	P	26	52	0,5	200 $
Zweihandschwert[2]	Nahkampf / Klingen	4	4w+4	P	40	66	2,0	400 $
Handaxt / Beil	Nahkampf / Schlagwaffen	1	3w-1	P	30	45	0,5	50 $
Knüppel	Nahkampf / Schlagwaffen	1	2w+3	P	28	55	0,4	20 $
Zweihandaxt[2]	Nahkampf / Schlagwaffen	3	5w-1	P	42	68	3,0	500 $
Hellebarde / Lanze[2]	Nahkampf / Stangenwaffen	5	5w-2	P	37	55	2,7	300 $
Speer	Nahkampf / Stangenwaffen	4	3w+2	P	30	38	0,4	200 $
Parierdolch	Nahkampf / Abwehrwaffen	1	2w+2	P	36	64	0,2	150 $
Schild	Nahkampf / Abwehrwaffen	0	2w	P	-	80	2,0	200 $
Zweihandstab[2]	Nahkampf / Abwehrwaffen	3	3w+1	P	32	68	1,0	30 $
Ausweichen	Nahkampf / Ausweichen	0	2w-2 (SP)[3]	-	-	-	-	-
Schlagtechnik	Nahkampf / Waffenlos	0	2w+1 (SP)	-	-	-	-	-
Wurftechnik[2]	Nahkampf / Waffenlos	0	2w (SP)[4]	-	-	-	-	-

[1] Fesseln möglich
[2] Waffe benötigt beide Hände für den Einsatz
[3] SBO wird nicht addiert
[4] SBO wird nur zur Hälfte addiert

STANDARDRÜSTUNGEN

		Weste SK 1	Weste SK 2	Jacke SK 2	Jacke SK 3	Sicherheitshelm
	Zone	RS	RS	RS	RS	RS
6..9	**Rumpf**	5	10	10	15	
4..5	**Arm**			10	15	
4,5	Schulter			10	15	
2,3	Hand					
1	Ellbogen			10	15	
2..3	**Bein**					
4,5	Hüfte				15	
2,3	Fuß					
1	Knie					
1	**Kopf**					6
2,3	Hals					
1	Mitte					4
	Last	**2,5**	**5**	**6,5**	**10**	**0,4**
	Preis	**300 $**	**800 $**	**1500 $**	**4000 $**	**200 $**

		Sicherheitsanzug	Schutzanzug	Teilrüstung SK 3	Vollrüstung SK 4	Militär
	Zone	RS	RS	RS	RS	RS
6..9	**Rumpf**	6	10	15	20	10
4..5	**Arm**	4	8	15	20	
4,5	Schulter	6	8	15	20	
2,3	Hand		6	10	10	
1	Ellbogen	4	10	15	20	
2..3	**Bein**	4	8		20	
4,5	Hüfte	4	8	15	20	10
2,3	Fuß	4	8		15	
1	Knie	4	10		15	
1	**Kopf**		8	15	20	10
2,3	Hals		8	15	15	
1	Mitte		6	10	10	
	Last	**4,5**	**10**	**12**	**18,5**	**6**
	Preis	**1000 $**	**6000 $** [2]	**10.000 $**	**20.000 $**	**1500 $**

		Panzer-Kostüm			Bomb-Squad	Raumanzug
	Zone	RS	RS	RS	RS	RS
6..9	**Rumpf**	8			35	10
4..5	**Arm**	4			20	10
4,5	Schulter	5			20	10
2,3	Hand	3			10	8
1	Ellbogen	5			20	10
2..3	**Bein**	4			20	10
4,5	Hüfte	5			20	10
2,3	Fuß	4			20	10
1	Knie	5			20	10
1	**Kopf**	3			30	10
2,3	Hals	3			30	10
1	Mitte	3			10	8
	Last	**6**			**27,5**	**20**
	Preis	**2000 $**			**30.000 $**	**50.000 $** [1]

[1] Der Preis ergibt sich nicht nur aus den Rüstungswerten, da zahlreiche Zusatzfunktionen eingebaut sind.

[2] Der Schutzanzug ist versiegelt und besitzt eine Gasmaske

Last um 10% verringern	Kosten ×1,5
Last um 20% verringern	Kosten ×2
Last um 30% verringern	Kosten ×5

ANHANG

1 Fertigkeiten und Superkräfte

Alle normalen Fertigkeiten können spezialisiert werden. Der Charakter hat dann ohne weitere Nachteile +2 auf diese Spezialisierung.
Bonusangabe: Sobald der angegebene Wert erreicht wird, erhält der Charakter einen Bonus von +1. Wird sogar der Wert+10 erreicht, gibt es +2. Wird der Wert-10 unterschritten gibt es -1.

Geistige Fertigkeiten

Gesellschaftswiss. (Bil 12, Cha 17)
Geschichtswissenschaft, Jura, Kunstwissenschaft, Pädagogik, Philosophie, Politologie, Soziologie, Theologie, Wirtschaftswissenschaft
Informatik (Bil 11, Cyb 18)
Anwendungen, Entwicklung, Hacken, Hardware, Mathematik
Kommunikation (Cha 13, Bil 16)
Führung, Psychologie, Rhetorik, Schauspielerei, Verwaltung
Kontrollzentrum (Bil 12, Ges 16)
Anlagen, Autonome Systeme, Bodenfahrzeuge, Raumfahrzeuge, Wasserfahrzeuge
Medizin (Bil 14, Ges 18)
Allgemeinmedizin, Biotech, Chirurgie, Erste Hilfe, Xenomedizin
Milieu (Cha 12, Bil 18)
Medien, Militär, Politik, Polizei, Unternehmen, Unterwelt
Naturwissenschaften (Bil 13, Cha 18)
Biologie, Chemie, Geologie, Ingenieurwissenschaft, Linguistik, Physik

Körperliche Fertigkeiten

Akrobatik (Bew 11, Ges 18)
Balancieren, Reiten, Null-g-Bewegung, Turnen, Winden
Athletik (Bew 11, Str 17)
Heben, Klettern, Laufen, Schwimmen, Springen, Werfen
Ausdauer (Kon 12, Str 18)
Erschöpfung, Hohe-g-Belastung, Schmerzen
Fernkampf (Ges 13, Str 18)
Projektilwaffen, Wurfwaffen, Schleuderwaffen
Fingerfertigkeit (Ges 12, Bew 17)
Fangen, Feinarbeit, Stehlen, Tricks, Waffe ziehen
Heimlichkeit (Bew 14, Ges 19)
Beschatten, Schleichen, Verbergen
Nahkampf (Str 13, Bew 18)
Abwehrwaffen, Ausweichen, Kettenwaffen, Klingenwaffen, Schlagwaffen, Stangenwaffen, Waffenloser Kampf

Technische Fertigkeiten

Anzüge (Cyb 11, Ges 17)
Kampfpanzer, Nanoanzug, Raumanzug, Rüstungen, Schutzanzug, Taucheranzug
Bodenfahrzeuge (Ges 12, Bew 16)
Auto, Kettenfahrzeug, Lastkraftwagen, Motorrad, Boote
Elektronik (Bil 13, Cyb 17)
Feinelektronik, Geräte, Netzwerke, Zünder
Feuerwaffen (Ges 11, Bew 18)
Einhandwaffen, Schwere Waffen, Werfer, Zweihandwaffen
Geschütze (Ges 12, Bil 16)
Abwehrsysteme, Fahrzeuggeschütze, Lafetten
Ingenieur (Bil 14, Ges 18)
Anlagen, Autonome Systeme, Bauwerke, Bodenfahrzeuge, Raumfahrzeuge, Sprengtechnik, Wasserfahrzeuge
Luftfahrzeuge (Ges 13, Bil 17)
Flugzeuge, Gleiter, Rotormaschinen

Alle Superkräfte müssen einzeln gelernt werden, die Kategorien sind nur für die Bonusangaben und die allgemeine Klassifizierung nötig.

Superkräfte

Elektronik-Verschmelzung (Cyb 12, Bil 16)
EMP
Reparatur/Veränderung
Steuerung/Kommunikation
Elemente (Ges 14, X-F 17)
Elektrizität
Erde/Sand
Feuer
Licht
Luft/Gas
Radioaktivität
Schall
Wasser/Eis
Energiefokus (Kon 13, Ges 18)
Absorbtion von Materialien
Energie-Abgabe/Aufladung
Energie-Absorbtion
Fertigkeiten-Absorbtion
Fliegen (Bew 12, X-F 17)
Geschwindigkeit (Bew 14, Ges 19)
Magie (Bil 11, Cha 17)
Beschwören/Dimension
Schock
Wahrnehmung/Verständnis
Metamorphose (Kon 14, X-F 18)
auf die Veränderung/Gestalt/Wesen
Molekülkontrolle (Bil 12, X-F 17)
Lebende Materie
Tote Materie
Verdichtung/Masseverringerung
Vergrößerung/Verkleinerung
Natur (Bil 13, Cha 16)
Gravitation
Magnetismus
Pflanzenkontrolle
Tierkontrolle
Wetterkontrolle
Psi-Telepathie (Cha 14, Bil 19)
Empathie
Gedankenkontrolle
Telepathie
Psi-Felder (Ges 12, Kon 17)
Kraftfelder
Psi-Waffen
Telekinese
Quantenmechanik (Bil 14, X-F 19)
Realitätsveränderung
Wahrscheinlichkeitsveränderung
Zeitmanipulation
Regeneration (Kon 12, Str 18)
Gifte
Lebenskraft
Wunden
Stärke (Str 14, Kon 19)
Teleportation (Bew 13, X-F 18)
Dunkle Materie
Elektrischer Transport
Teleportation

2 Sprachen

Beispiele für Sprachfamilien und Spezialisierungen (Zur besseren Übersicht nach Kontinenten geordnet). Wenn mehrere untergeordnete Sprachen vorhanden sind, dann kann der Held die anderen Sprachen aus der gleichen Sprachfamilie mit der halben Sprachstufe sprechen.

2.1 Europäisch

Baltisch (Estnisch, Lettisch, Litauisch),
Baskisch,
Eskimo,
Finnisch (Finnisch, Lappisch),
Germanisch (Afrikaans, Dänisch, Deutsch, Isländisch, Jiddisch, Niederländisch, Norwegisch, Schwedisch),
Englisch,
Griechisch (Neu, Alt),
Keltisch (Bretonisch, Irisch-Gälisch, Schottisch-Gälisch, Walisisch),
Romanisch (Französisch, Italienisch, Katalanisch, Latein, Portugiesisch, Rumänisch, Spanisch),
Slavisch (Bulgarisch, Georgisch, Kroatisch, Mazedonisch, Polnisch, Russisch, Serbisch, Slowakisch, Slowenisch, Tschechisch, Weißrussisch),
Ugrisch (Magyar (=Ungarisch), Ostyak, Vogul)

2.2 Asiatisch

Armenisch,
Hamitisch (Beja, Berberisch, Galla, Hausa (=Chadikisch), Somali, Tuareg),
Indisch (Assamenisch, Bengali, Bhili, Gujarati, Hindu, Konkani, Marathi, Oriya, Panjab, Rajasthani, Sindhi, Singalesisch, Urdu),
Indo-Iranisch (Baluchi, Kurdisch, Persisch (=Farsi), Pushtu),
Mon-Khmer (=Annamitisch) (Kambotschanisch (=Khmer), Mon, Vietnamesisch (=Annamesisch)),
Mongolisch (=Khalkha),
Semitisch (Amharisch, Arabisch, Harari, Hebräisch, Neu-Aramäisch, Tigre, Tigrinya),
Sino-Tibetanisch (Burmesisch, Kantonesisch, Hakoka, Kaschmiri, Lao, Mandarin, Min, Nepali, Shan, Thai, Tibetanisch, Wu, Yueh),
Südostasiatisch (Japanisch, Koreanisch),
Tsimshian,
Tungusisch,
Turksprachen (Aserbaidianisch, Chuvash, Jakutisch, Kasachisch, Kirgisisch, Tartarisch, Turki, Türkisch, Usbekisch)

2.3 Afrikanisch

Khoisanisch (Buschmännisch, Hadza, Hottentotisch, Nama, Sandawe),
Nigerisch-Kordufanisch (=Bantu) (Anyi, Aschanti, Azande, Bassa, Baule, Bemba, Birom, Bulu, Efik, Ewe, Fang, Fante, Fula, Ganda, Ibo, Igbo, Kikuyu, Kituba, Kongolesisch, Kpele, Kru, Luba, Lunda, Makua, Mande, Mbundu, Mende, More, Mossi, Ngala, Ngbaudi, Nyamwezi-Sukuma, Nyanja, Rundi, Ruanda, Shona, Sotho, Sukuma, Suaheli, Temne, Tiv, Tsuana, Twi, Wolof, Xhosa, Yao, Yoruba, Zande, Zulu),
Nilotisch (Bagirmi, Dinka, Fur, Kanembu, Kanuri, Koman, Luo, Maban, Masai, Nuer, Sango, Shilluk, Songhai, Wadai),
Tlinglit,
Zuni

2.4 Australisch

Malaiisch-Polynesisch (Bahasa, Cebuano, Ilocano, Javanisch, Kiriwina, Madurisch, Malaiisch, Maori, Melanesisch, Mikronesisch, Misima, Panay-Hiligaynon, Polynesisch, Samar-Leyte, Samoanisch, Sundanesisch, Tagalog, Taluga),
Papuanisch (Dayak, Negrito, Papu)

2.5 Nord-Amerikanisch

Algonkisch (Algonkin, Arapaho, Blackfoot, Cheyenne, Cree, Micmac, Mohikanisch, Ojibwa, Shawnee, Wiyot, Yurok),
Athabaskisch (Apache, Chipewwa, Navaho),
Caddoanisch (Caddo, Pawnee, Wichita),
Chukchi,
Drawidisch (Gondi, Kannada, Kurukh, Malayadem, Tamilisch, Telugu, Tulu)
Irokesisch (Cayuga, Cherokee, Erie, Huroinisch, Irokesisch, Mohawk, Onandago, Oneida, Seneca, Tuscarora),
Maskoki (Chikasaw, Choctaw, Creek, Seminolisch),
Salish (Chehalis, Okanagon, Salish),
Sioux (Catawba, Crow, Dakota, Hidatsa, Omaha, Osage)

2.6 Süd-Amerikanisch

Mayanisch (Guatemaltekisch, Kekchi, Mam, Quiche-Tzutujil-Cakchique, Yucatan),
Oto-Manguanisch (Mixtekisch, Otomi, Zapotekisch),
Südamerika-Indianisch (Araukanisch, Karibisch, Qechua, Tupi-Guarani),
Uto-Atztekisch (Atztekisch, Comanche, Hopi, Paiute, Papago, Pima, Schoschonisch, Ute)

2.7 Kunstsprachen

Esperanto,
Interlingua,
Zeichensprachen (z.B. internationale Gebärdensprachen oder Flaggenzeichen)

3 Zufällige Vor- und Nachteile

3.1 Vorteile

Ausrüstung	
1-2	Gut ausgerüstet (immer das passende dabei)
Basisattribute, Sinne & Charakterwerte	
3-4	Besonderes Talent (+ eine Subpriorität)
Bedürfnisse	
5-6	Kein Schlaf nötig
7-8	Keine Luft nötig
9-10	Keine Flüssigkeit nötig
11-12	Kurzschläfer (4 Stunden Ruhephase)
13-14	Keine Nahrung nötig
15	Keine Ausscheidung
Besonderer Körper	
16-17	Unverwundbar (nur gegen äußeren Schaden)
18-19	Unsterbliche Seele oder Körper
20-21	Weltraumtauglich (Vakuum, Druck, Temperatur)
22-23	Extraleben (einmalig „wiederauferstehen“)
24-25	Tiefseetauglich (Druck)
26-27	Temperaturunempfindlich
28-29	Unzerbrechliche Knochen
Geistige Eigenschaften	
30-31	Zielgenauigkeit (Trefferzone nach würfeln, +2 zielen)
32-33	Lernfähigkeit (Lernwürfe erleichtert)
34-35	Rampenlicht (mehr Heldenpunkte)
36-37	Aus Fehlern lernen (Patzer ergibt Lernpunkt)
38-39	Besonders Heldenhaft (Heldenpunkte zurück)
40-41	Mentale Stabilität (Widerstandswurf verbessert)
42-43	Photographisches Gedächtnis
44-45	Loyal (Heldenpunkte an andere vergeben)
46-47	Sprachgenie
Cyberanzüge oder Kostüm	
48-49	Cyberanzug ohne Hilfsmittel anziehen
50-51	Cyberanzug-Affin (Jeden Anzug & keine Abzüge)
52-53	Cyberanzug-Spezialist (mehr Effektivität)
Körperliche Eigenschaften	
54-55	Gute Reflexe III (Reaktion +3, bis 3 weiterwürfeln)
56-57	Beidhändigkeit (Abzüge halbiert)
58-59	Gute Reflexe II (Reaktion +2, bis 2 weiterwürfeln)
60-61	Schmerzunempfindlich (Auswirkungen +1w)
62-63	Querschläger (Über Ecken treffen)
64-65	Wurfwaffen-Experte (+2 auf Wurfwaffen)
66-67	Gute Reflexe I (Reaktion +1, bis 1 weiterwürfeln)
68-69	Unwiderstehlich (auf das andere Geschlecht)
70-71	Keine Blutung (Niemals von Blutungen betroffen)
Sozialstatus	
72-73	Multi-Millionär (Geld ×15)
74-75	Rechtliche Immunität
76-77	Reich (Geld ×5)
78-79	Wohlhabend (Geld ×2)
Superkraftmodifikationen	
80-81	Permanent vorhandene Superkraft Subpriorität 4
82-83	Permanent vorhandene Superkraft Subpriorität 3
84-85	Permanent vorhandene Superkraft Subpriorität 2
86-87	Permanent vorhandene Superkraft Subpriorität 1
88-89	Verbesserte Superkraft-Auswirkungen (3w statt 2w)
90-91	Schnelle XP-Regeneration (doppelt so schnell)
Umgebungsinteraktion	
92-93	Glückspilz (1-1 kein Patzer, knapp daneben geht)
94-95	Gefahrensinn (kann nicht überrascht werden)
96-97	Orientierungssinn
Sonstiges	
98-00	Freie Wahl des Vorteils

3.2 Nachteile

Basisattribute, Sinne & Charakterwerte	
1-2	Untalentiert (Subpriorität 0 in einer Fertigkeit)
3-4	Verlorener Sinn (GER, GSM, TST, INT)
5-6	Verlorener Hauptsinn (SEH, HRV)
Bedürfnisse	
7-8	Langschläfer (10 Stunden Ruhephase)
Besonderer Körper	
9-10	Unnatürliches Aussehen
11-12	Super-Allergie (Neutralisiert Superfähigkeiten)
13-14	Fragiler Körper (1w Schaden mehr)
15-16	Achillesferse (Neutralisiert Superfähigkeiten)
17-18	Wunder Punkt (Treffer dort schaltet ab)
Geistige Eigenschaften	
19-20	Final last words (Rede vor dem finalen Erfolg)
21-22	Kann nicht lügen (Muss die Wahrheit aussprechen)
23-24	Ungeduldig (Handelt immer bei Initiative)
25-26	Pazifist (Keine aggressiven Kräfte)
27-28	Psi-Anfälligkeit (Widerstandswurf erschwert)
29-30	Ehrenkodex (Handelt immer nach Gegner)
31-32	Begriffsstutzig (Lernwürfe erschwert)
Cyberanzüge oder Kostüm	
33-34	Cyberanzuggröße begrenzt (halber CYB-Wert)
35-36	Cyberanzugfehler (Kann ausfallen)
37-38	Cyberanzug-Verbindung (permanent verbunden)
39-40	Cyberanzug-Wahnsinn (Geistige Energie sinkt)
41-42	Cyberanzug-Bioenergie (Lebensener. speist Anzug)
Körperliche Eigenschaften	
43-44	Kurzatmig (mehr Schockpunktschaden)
45-46	Zwei linke Hände (Abzug für zweihändige Aktionen)
47-48	Schlechte Wund-Regeneration (halbe Heilungsrate)
49-50	Schlechte Reflexe (10 nicht weiterwürfeln)
51-52	Epileptiker (Doppel-Null führt zu Anfall)
53-54	Schmerzanfälligkeit (Auswirkungen -1w)
55-56	Tolpatsch (3er sind auch Patzer)
Persönlichkeitsveränderung	
57-58	Gedächtnisverlust (Vergangenheit unsicher)
59-60	Keine Erinnerung an Superheld als Mensch
61-62	+ Keine Erinnerung an Mensch als Superheld
63-64	Mangelnder Lebenswille
Sozialstatus	
65-66	Kulturelle Schwäche
67-68	Arm (Geld / 4)
Superkraftmodifikationen	
69-70	Temporärer Verlust von 1 Subprioritätspunkt
71-72	Temporärer Verlust von 2 Subprioritätspunkten
73-74	Temporärer Verlust von 3 Subprioritätspunkten
75-76	Temporärer Verlust von 4 Subprioritätspunkten
77-78	Kontakt-Superkraft (nur bei Berührung)
79-80	Permanent vorhandene Kraft daueraktiv
81-82	Superkraft-Behinderung (deutliche Einschränkung)
83-84	Verwandlung nötig
85-86	Hilfsmittel nötig
87-88	Erschöpfung bei Superkrafteinsatz (SP Schaden)
89-90	Superkraft-Regeneration erschwert (Bedingungen)
91-92	Kontrolle der Kraft nötig (sonst Ausbruch)
93-94	Schlechte Superkraft-Auswirkungen (1w statt 2w)
95-96	Superkräfte können sporadisch ausfallen (bei Pasch)
Umgebungsinteraktion	
97-98	Tierfeind (Tiere können Held nicht „riechen“)
Sonstiges	
99-00	Freie Wahl des Nachteils

TABELLENTEIL

Superkräfte Subprioritätspunke	
Priorität	**Subprioritätspunkte**
0	0
1	6
2	13
3	21

Stufenkosten bei Priorität				
Stufe	**P 1**	**P 2**	**P 3**	**P 4**
1	**1**	1 R1	1R2	1 R3
2	**3**	2 R1	**1**	1 R1
3	**6**	**3**	**2**	2 R2
4	**10**	**5**	4 R2	3 R2
5	**15**	8 R1	**5**	4 R1
6	**21**	12 R1	**7**	6 R3
7	**28**	**14**	10 R2	**7**
8	**36**	**18**	**12**	**9**
9	**45**	23 R1	**15**	12 R3
10	**55**	28 R1	19 R2	14 R1

Schadensbonus und Tragkraft		
STR	**TRK**	**SBO**
0	1	-10
1	2	-5
2	3	-3
3..4	3,5	-2
5..7	4	-1
8..14	5	0
15..17	6	1
18..19	6,5	2
20	7	3
21	7,5	4
22	8	4
23	8,5	5
24	9	5
25	9,5	6
26	**10**	**7**
27	**11**	**8**
28	**12**	**9**
29	**13**	**10**
30	**14**	**11**
+Kategorie	***1,259**	**+1**
+10 Kategorien	***10**	**+10**

Ungefähre Grössen			
Vergleich	**Grösse**	**Vergleich**	**Grösse**
Empire State	400 m	Ameise	0,005m
Hochhaus	100m	Floh	0,001m
Haus	10m	Hausmilbe	0,0005m
Mensch	2m	µ-elektr.	10^{-4}m
Hund	0,7m	W. Blutk.	10^{-5}m
Hase	0,4m	Bazillus	$2x10^{-6}$m
Maus	0,1m	Virus	10^{-6}m
Wespe	0,02m	Atom	10^{-10}m
Biene	0,01m	Atomkern	10^{-15}m

Ungefähre Gewichte	
Beispiel	**Gewicht (t)**
Motorrad	0,5
Kleines Auto	1
Grosses Auto	2
Schiffs-Anker	5
Schulbus	10
Privatjet	10
Kampfjet	25
Panzer	50
Space Shuttle	100
Grosses Linienflugzeug	500
Kleines Frachtschiff	1000
Fregatte	5000
Leichtes Kampfschiff	10000
Flugzeugträger	50000

Ungefähre Geschwindigkeiten	
Beispiel	**SCH / km/h**
100m Läufer	SCH≈50, 10 m/s, 36 km/h
Güterzug	SCH 65, 13 m/s, 45 km/h
Fahrrad	SCH 100, 20 m/s, 75 km/h
Motorboot	SCH 115, 23 m/s, 85 km/h
Rennpferd	SCH 125, 25 m/s, 90 km/h
Gepard	SCH 165, 33 m/s, 120 km/h
Über Wasser rennen	SCH 225, 45 m/s, 160 km/h
Auto Mauersegler	SCH 250, 50 m/s, 180 km/h
Hubschrauber, Cessna Pfeile (Langbogen)	SCH 350, 70 m/s, 250 km/h
Rennwagen Motorrad	SCH 415, 83 m/s, 300 km/h
Wanderfalke	SCH 500, 100 m/s, 360 km/h
Schnellzug	SCH ≈ 550-700, 110-140 m/s, 400 – 500 km/h
Privatflugzeug	SCH 690, 138 m/s, 500 km/h
Pistolenkugel Privatjet	SCH 1385, 277 m/s, 1000 km/h
Kampfjet (Mach 1)	SCH ≈ 1715, 343 m/s, 1235 km/h
Gewehrkugel Infanteriegeschoss	SCH 4000, 800 m/s, 2880 km/h
Interkontinental-Rakete (Start)	SCH 34750, 6950 m/s, 25000 km/h
Fluchtgeschwindigkeit Erdäquator	SCH 56000, 11200 m/s, 40320 km/h
...	…
Lichtgeschwindigkeit	SCH ≈ 1.500.000.000, 300.000.000 m/s, ca. 1.080.000.000 km/h

Tragkraft und Schnelligkeit	
+Kategorien	**Multiplikator**
1	1,25
2	1,6
3	2
4	2,5
5	3
6	4
7	5
8	6
9	8
10	10
11	13
12	16
13	20
14	25
15	32
16	40
17	50
18	63
19	80
20	100
21	126
22	158
23	200
24	250
25	316
26	400
27	500
28	632
29	800
30	1.000
35	3.170
40	10.000
45	31.700
50	100.000
55	317.000
60	1.000.000
65	3.170.000
70	10.000.000

log_2			
Stufe	**Modifikator**	**Stufe**	**Modifikator**
0	1	10	1024 / 1000
1	2	11	2000
2	4	12	4000
3	8	13	8000
4	16	14	16000
5	32	15	32000
6	64	16	64000
7	128	17	128000
8	256	18	256000
9	512	19	512000

Heldenpunkte Heldenwurf gegen CHA nötig	
Kosten	**Wirkung**
1	**Beliebigen Wurf wiederholen** Die Wiederholung eines Patzerwurfes kostet zwei Heldenpunkte (siehe unten).
	+1 auf den Würfelwurf Falls genau 1 Punkt zum Erfolg fehlt
	Hilfe durch Passanten Der Spielleiter bestimmt die Reaktion aufgrund der Vorschläge des Spielers.
	Ladehemmung des Gegners Alternativ funktioniert irgendein technisches Gadget kurzfristig nicht.
	Redeschwall des Gegners Keine Kosten, falls der Gegner *Final Last Words* als Nachteil hat.
	Eine Kugel übrig Oder es findet sich eine herumliegende Waffe oder ähnliches Objekt.
	Kurzzeitige Erholung Aufschieben von Auswirkungen für eine Kampfrunde, danach ist die doppelte Zeit zur Erholung nötig.
	Erste Aktion Bei einer Initiative als erster an der Reihe sein. Bei mehreren Helden zählt die alte Initiative.
	Senken des Mindeswurfs Vor einem Superkraftwurf MW bis zu 10 XP, nach einem Wurf bis zu 5 XP pro Heldenpunkt senken
	Senken des Lernpunktwurfs Nach einer erfolgreichen Aktion darf der Spieler den Lernpunktwurf um 5 Punkte (vor dem Wurf) oder 1 Punkt (nach dem Wurf) senken.
2	**Einen Patzerwurf wiederholen**

Körperliche Auswirkungstabelle					
2w + [TP] + Mod	**Kopf**	**Rumpf**	**Arm**	**Bein**	**Spezialauswirkungen**
Auswirkungen auf	Alle Fertigkeiten betroffen	Nur körperliche Fertigkeiten betroffen	Wirkt sich nur auf entsprechendes Körperteil aus		An jeweiliger Trefferzone, höchster Würfel des Auswirkungswurfes
10+	Keine Auswirkungen	Keine Auswirkungen	Keine Auswirkungen	Keine Auswirkungen	Keine Auswirkungen
5...9	-2 nächste Re-/Aktion	-1 nächste Re-/Aktion	-2 nächste Re-/Aktion	-2 nächste Re-/Aktion	Keine Auswirkungen
0...4	-4 nächste Re-/Aktion	-3 nächste Re-/Aktion	-4 nächste Re-/Aktion	-4 nächste Re-/Aktion	Keine Auswirkungen
-5...-1	Aktionsunfähig für nächste Aktion, -4 auf Reaktionen	Aktionsunfähig für nächste Aktion, -3 auf Reaktionen	Aktionsunfähig für nächste Aktion, -4 auf Reaktionen	Bewegungsunfähig für nächste Aktion, -4 auf Reaktionen	1: Stufe H1+S1 2: Stufe S1
-10...-6	Aktionsunfähig für diese und nächste Kampfrunde, -4 auf Reaktionen	Aktionsunfähig für diese und nächste Kampfrunde, -3 auf Reaktionen	Aktionsunfähig für diese und nächste Kampfrunde, -4 auf Reaktionen	Bewegungsunfähig für diese und nächste Kampfrunde, -4 auf Reaktionen	1: Stufe H1+S1 2-3: Stufe S1
-15...-11	Handlungsunfähig für diese und nächste Kampfrunde, Aktionsunfähig für 3 Kampfrunden, -4 auf Reaktionen	Handlungsunfähig für diese und nächste Kampfrunde, Aktionsunfähig für eine Kampfrunde, -3 auf Reaktionen	Handlungsunfähig für diese und nächste Kampfrunde, Aktionsunfähig für 3 Kampfrunden, -4 auf Reaktionen	Handlungsunfähig für diese und nächste Kampfrunde, Bewegungsunfähig für 3 Kampfrunden, -4 auf Reaktionen	1: Stufe H2+S2 2: Stufe H1+S2 3: Stufe S2 4: Stufe S1
-20...-16	Handlungsunfähig für diese und zwei Kampfrunden, Aktionsunfähig für 6 Kampfrunden, -4 auf Reaktionen	Handlungsunfähig für diese und zwei Kampfrunden, Aktionsunfähig für 3 Kampfrunden, -4 auf Reaktionen	Handlungsunfähig für diese und zwei Kampfrunden, Aktionsunfähig für 6 Kampfrunden, -4 auf Reaktionen	Handlungsunfähig für diese und zwei Kampfrunden, Bewegungsunfähig für 6 Kampfrunden, -4 auf Reaktionen	1: Stufe H2+S2 2: Stufe H1+S2 3: Stufe S2 4-5: Stufe S1
-25...-21	Handlungsunfähig für diese Kampf-runde und 1 Minute, Aktionsunfähig für 2 Minuten, -4 auf Reaktionen	Handlungsunfähig für diese Kampf-runde und 1 Minute, Aktionsunfähig für 1 Minute, -4 auf Reaktionen	Handlungsunfähig für diese Kampf-runde und 1 Minute, Aktionsunfähig für 2 Minuten, -4 auf Reaktionen	Handlungsunfähig für diese Kampfrunde und 1 Minute, Bewegungsunfähig für 2 Minuten, -4 auf Reaktionen	1: Stufe H3+S3 2: Stufe H2+S3 3: Stufe H1+S3 4: Stufe S3 5: Stufe S2 6: Stufe S1
-26 oder niedriger	Handlungsunfähig für diese Kampfrunde und 10 Minuten, Aktionsunfähig für 1 Stunde, -4 auf Reaktionen	Handlungsunfähig für diese Kampfrunde und 10 Minuten, Aktionsunfähig für 1 Stunde, -4 auf Reaktionen	Handlungsunfähig für diese Kampfrunde und 10 Minuten, Aktionsunfähig für 1 Stunde, -4 auf Reaktionen	Handlungsunfähig für diese Kampfrunde und 10 Minuten, Bewegungsunfähig für 1 Stunde, -4 auf Reaktionen	1: Stufe H3+S3 2: Stufe H2+S3 3: Stufe H1+S3 4: Stufe S3 5: Stufe S2 6-7: Stufe S1
-40 TP oder weniger	Todeseintritt nach KON Runden (Stabilisierung möglich). Charakter muss auf -39 TP oder mehr gebracht werden.				
-40 SP oder weniger	Der Charakter wird automatisch bewusstlos für [40 - KON] Runden. Überzähliger bzw. weiterer SP-Schaden wird von den TP abgezogen.				

Spezialauswirkungen			
Stufe	**Physikalisch**	**Energie**	**Schock**
S1	Blutung 1 TP / Runde	Bewusstlos 1 min	Bewusstlos 1 KR
H1	Bruch Stufe 1	Verbrennung Grad 1	Blutung 1 TP / Runde
S2	Blutung 2 TP / Runde	Bewusstlos 10 min	Bewusstlos 5 KR
H2	Bruch Stufe 2	Verbrennung Grad 2	Blutung 2 TP / Runde
S3	Blutung 3 TP / Runde	Bewusstlos 1 Stunde	Bewusstlos 10 min
H3	Bruch Stufe 3	Verbrennung Grad 3	Bruch Stufe 1

Modifikation des Auswirkungswurfes	
Schadenseigenschaft	**Modifikation**
Schadensgröße 1-10	+2w
Schadensgröße 11-20	+1w
Schadensgröße 21+	+0w
Schock-Schaden (additiv zur Schadensgröße)	+1w

Superkraft-Auswirkungen (2w + negative XP)	
Ergebnis	**Psi-Auswirkung**
10	**Keine Auswirkungen**
5...9	**-2 nächster Superkraft-Einsatz**
0...4	**-4 nächster Superkraft-Einsatz**
-5...-1	**-4 nächster Superkraft-Einsatz** **-1 Superkraft-Einsätze für eine Minute**
-10...-6	**-4 nächster Superkraft-Einsatz** **-2 Superkraft-Einsätze für eine Minute** Die Dauer des Aufrechterhaltens von Superkräften sinkt um eine Zeit-Kategorie solange die XP unter Null sind.
-15...-11	**-4 Superkraft-Einsätze für eine Minute** Die Dauer des Aufrechterhaltens von Superkräften sinkt um eine Zeit-Kategorie solange die XP unter Null sind.
-20...-16	**-4 Superkraft-Einsätze / -1 andere Aktionen für eine Stunde** Die Dauer des Aufrechterhaltens von Superkräften sinkt um zwei Zeit-Kategorien solange die XP unter Null sind. Mit 1w würfeln. Bei einer 1 wird der Charakter bewußtlos (solange bis ein PP regeneriert wurde). Keine XP-Regeneration in dieser Stunde.
-25...-21	**-4 Superkraft-Einsätze / -2 andere Aktionen für vier Stunden** Die Dauer des Aufrechterhaltens von Superkräften sinkt um zwei Zeit-Kategorien solange die XP unter Null sind. Mit 1w würfeln. Bei einer 1 verliert der Charakter 1 Punkt seines X-Faktor-Attributs (kein neuer Auswirkungswurf). Bei einer 2-3 wird der Charakter bewußtlos (solange bis ein XP regeneriert wurde). Keine XP-Regneration in diesen vier Stunden.
-30...-26	**-4 Superkraft-Einsätze / -3 andere Aktionen für acht Stunden** Aufrechterhalten von Superkräften ist nicht mehr möglich solange die XP unter Null sind. Mit 1w würfeln. Bei einer 1 verliert der Charakter 2 Punkte seines X-Faktor-Attributs (kein neuer Auswirkungswurf). Bei einer 2-4 wird der Charakter bewußtlos (solange bis ein XP regeneriert wurde). Keine XP-Regneration in diesen acht Stunden.
-39...-31	**-4 Superkraft-Einsätze / -4 andere Aktionen für einen Tag** Aufrechterhalten von Superkräften ist nicht mehr möglich solange die XP unter Null sind. Mit 1w würfeln. Bei einer 1-2 verliert der Charakter 2 Punkte seines X-Faktor-Attributs (kein neuer Auswirkungswurf). Bei einer 3-6 wird der Charakter bewußtlos (solange bis ein XP regeneriert wurde). Keine XP-Regeneration in dieser Zeit.
XP -40 oder darunter	**Todeseintritt** Der Tod bei Superkraft-Verausgabung tritt sofort und unwiderruflich ein.