

# SPIELHILFE

---

## ALLGEMEINES

---

### WÜRFEL

Wie in der Einleitung erwähnt, werden bei Shadowrun: Anarchy sechsseitige Würfel eingesetzt. Wenn ein „W“ in Abkürzungen wie „WG“ vorkommt, steht es für „Würfel“. „4WG“ bezeichnet also vier sechsseitige Würfel. Die Ergebnisse der Würfel werden üblicherweise einzeln gewertet und nicht zusammengezählt. Shadowrun: Anarchy benutzt, wie das normale Shadowrun, mehr oder weniger ausschließlich sechsseitige Würfel.

### EDGE

Edge ist für jeden Charakter ein ganz besonderer Wert. Im Gegensatz zu den anderen Attributen gibt Edge keine Würfelanzahl an, sondern kann ausgegeben werden, um eine besonders schwierige Probe zu erleichtern. Edge erreicht erst zu Beginn der nächsten Spielsitzung wieder seinen Ursprungswert, sollte also klug ausgegeben werden.

**Vor der Probe:** Sie bekommen einen Würfel zusätzlich für den Würfelpool und dürfen Vieren, Fünfen und Sechsen als Erfolge zählen.

**Nach der Probe:** Alle Würfel, die keine Fünfen oder Sechsen ergeben haben, neu werfen. Wenn Sie auf diese Weise Edge ausgeben, zählen wie immer nur Fünfen und Sechsen als Erfolge!

Sie können so viele Punkte Edge pro Spielsitzung ausgeben, wie Ihr Wert in Edge beträgt. Wenn alle ausgegeben sind, müssen Sie bis zum Ende der Spielsitzung ohne Edge auskommen. Zu Beginn jeder Spielsitzung steht wieder die volle Zahl an Edgepunkten zur Verfügung.

### KARMA

In der Sechsten Welt hat alles Konsequenzen. Karma ist ein Maß für die Erfahrung und die Mittel, die ein Charakter angesammelt hat. Es wird dazu benutzt, den Charakter zu verbessern.

## SCHATTENBOOSTER

---

Schattenbooster (meist nur kurz als „Booster“ bezeichnet) stehen für übermenschlichen Vorteile und Verbesserungen (wie Zauber, Geister, Cyberware und Bioware).

## ESSENZ

---

Essenz ist ein Maß dafür, wie viel Metamenschlichkeit sich ein Charakter noch bewahrt hat.

## AUSRÜSTUNG

---

**„Immer das Passende dabei!": [Hausregel]** Durch Ausgabe eines Plotpunktes kann – in Absprache mit dem Spielleiter – der Charakter einen brauchbaren handelsüblichen Gegenstand dabei haben oder einen vorhanden leicht modifizieren. (So könnte ein gewöhnliches Stim-Patch statt ein gewöhnliches Schmerzmittel, aus einer schlechten Charge stammen und mit einer speziellen Straßendroge verschnitten sein.)

## SPEZIALISIERUNGEN

---

Spezialisierungen gestatten dem Spieler im Allgemeinen, zusätzliche Würfel beim Einsatz dieser Fertigkeit für die Probe zu erhalten. Beispiel: „Pistolen +2“

## RUNDEN UND ERZÄHLUNGEN

---

Die Spielzeit von Shadowrun: Anarchy wird in Runden unterteilt. Während einer Runde hat jeder Spieler die Gelegenheit, die Handlungen seines eigenen Charakters und andere Plotelemente, die in der Umgebung stattfinden, zu beschreiben. Diese Erzählungen bauen aufeinander auf und bilden damit die Geschichte des Spiels.

Eine Erzählung gibt dem Spieler die Gelegenheit, zu erzählen, was sein Charakter tut, und neue Plotelemente einzuführen oder vorhandene zu beschreiben. Andere Spieler können während dieser Erzählung auch etwas zu sagen haben: Ihre Charaktere könnten reagieren, oder die Spieler könnten Kommentare abgeben und Ideen oder Beobachtungen einbringen. Der Hauptanteil an der Erzählung sollte aber dem Spieler überlassen werden, der an der Reihe ist. Die Erzählung dauert normalerweise nur ein paar Minuten Realzeit (und beschreibt wahrscheinlich noch weniger von der Spielzeit), bevor der nächste Spieler an der Reihe ist.

## **SPIELLEITER**

Jede Runde beginnt mit dem Spielleiter und wird im Uhrzeigersinn fortgesetzt, bis jeder Spieler mit einer Erzählung an der Reihe war.

Der Spielleiter beginnt die Runde mit einer Beschreibung der gegenwärtigen Situation und dem Vorantreiben des Plots. Außerdem führt er die Handlungen etwaiger Gegner mit den dazugehörigen Proben durch.

Wenn alle Spieler Gelegenheit zu einer Erzählung hatten, endet die Runde, und die nächste beginnt.

## **SZENE**

Eine Szene bildet einen Abschnitt innerhalb eines Auftragsdossiers. Innerhalb von Szenen finden – je nach ihrem Inhalt – unterschiedlich viele Runden statt.

## **PLOTPUNKTE VERDIENEN: SPIELER**

Spieler beginnen das Spiel mit drei Plotpunkten pro Person und können vom Spielleiter für gute Erzählungen weitere bekommen.

Hausregel: „Einstellung oder Zitat anwenden!": Handelt der Spieler nach der Einstellung des Charakters oder kann (sinnvoll) ein Zitat anbringen, erhält der Spieler einen Plotpunkt.

Spieler können maximal fünf Plotpunkte in ihrem Vorrat haben und höchstens einen Plotpunkt auf einmal bekommen. Sollte ein Spieler bereits fünf Plotpunkte haben und einen weiteren erhalten, verfällt dieser.

Gewisse Schattenbooster verleihen Spielern einen Bonus-Plotpunkt zu Beginn des Kampfes. Dieser Plotpunkt ist nur für diesen Kampf einsetzbar, zählt nicht zum üblichen Maximum von fünf Plotpunkten und verfällt am Ende des Kampfes.

## **PLOTPUNKTE VERDIENEN: SPIELLEITER**

Er beginnt das Spiel mit einem Plotpunkt und erhält im Spielverlauf jeden Plotpunkt, den ein Spieler ausgibt, in seinen Vorrat.

Anders als für die Spieler gibt es für den Spielleiter kein Maximum an Plotpunkten, die er ansparen kann.

## **PLOTPUNKTE AUSGEBEN: SPIELER**

Jeder Effekt, der durch Plotpunkte ausgelöst werden soll, kostet einen Plotpunkt. Spieler können nicht mehrere Plotpunkte für denselben Effekt ausgeben, um ihn zu verstärken. Sie können aber während der Erzählung eines beliebigen Spielers (auch ihrer eigenen) mehrere Plotpunkte für unterschiedliche Effekte ausgeben.

Beispiele für mögliche Effekte durch Plotpunkte:

**Lebe gefährlich:** Fügen Sie einen Schicksalswürfel zu der Probe eines Spielers (auch ihrer eigenen) hinzu.

**Außerhalb der Reihe:** Verändern Sie die Spielreihenfolge, indem Sie eine Erzählung abgeben und Handlungen durchführen, obwohl Sie noch nicht an der Reihe sind. Wenn dadurch die Erzählung eines anderen Spielers unterbrochen wird, setzt dieser sie nach Ihnen fort.

Anmerkung des Spielleiters: Sie haben damit ihre Erzählung in dieser Runde verbraucht!

**Doppelzug:** Führen Sie zwei Bewegungshandlungen durch, um sich einem Gegner zu nähern oder sich von ihm zu entfernen.

**Überraschende Gegenwehr:** Bisher unentdeckte Gegner oder andere Bedrohungen tauchen auf!

**Erste Hilfe:** Heilen Sie ohne Probe einen Punkt Körperlichen oder Geistigen Schaden bei Ihrem Charakter oder dem eines anderen Spielers.

**Fehlfunktion:** Die Geister, Geräte oder Waffen eines Charakters versagen plötzlich für kurze Zeit.

**Kugelfang:** Wenn ein schwächerer oder verletzter Charakter erfolgreich von einem Angriff getroffen wird (also weniger Erfolge als der Angreifer erzielt hat), kann ein Spieler sich durch das Ausgeben eines Plotpunktes dazwischenwerfen. Die ursprüngliche Verteidigungsprobe des Ziels wird dann ignoriert und der Charakter, der sich dazwischenwirft, verteidigt sich mit einer eigenen Probe gegen die Erfolge des Angreifers.

**Schnelle Rache:** Führen Sie sofort einen Gegenangriff gegen einen NSC durch, der Sie gerade angegriffen hat. Dieser Angriff zählt nicht als Erzählung und verändert daher nicht die Spielreihenfolge.

Wenn Ihnen weitere kreative Einsatzmöglichkeiten einfallen, nur zu! Plotpunkte sollen das Spiel auf unterhaltsame und interessante Weise beeinflussen, also lassen Sie ruhig Ihre Fantasie spielen.

Bedenken Sie aber, dass Plotpunkte sich nicht immer positiv auswirken müssen.

### **PLOTPUNKTE AUSGEBEN: SPIELLEITER**

Es gibt einige Einschränkungen zu beachten:

Mit der Ausnahme des Hinzufügen eines Schicksalswürfels können Plotpunkte nur ausgegeben werden, um NSC zu helfen oder Wendungen im Plot zu erzeugen. Sie als Spielleiter können damit Spieler nicht direkt unterstützen oder behindern.

Der Spielleiter darf nur einen Plotpunkt pro Runde ausgeben, wohingegen Spieler mehrere davon ausgeben können.

Der Spielleiter kann einen Plotpunkt ausgeben, um die Reihenfolge in der Runde zu verändern. Sie könnten die Reihenfolge gegen den Uhrzeigersinn laufen lassen oder zufällig bestimmen (etwa durch einen Würfelwurf), welcher Spieler als erster erzählen darf. Das kann die Spieler von ausgetretenen Pfaden abbringen oder ihre Taktik durch die veränderte Reihenfolge durcheinanderwirbeln.

### **ERFOLGE**

Alle Würfel, die eine Fünf oder Sechs zeigen, gelten als Erfolge. Wenn man [vor dem Wurf] einen Punkt Edge ausgibt, können zusätzlich auch die Vieren als Erfolge zählen.

**Fertigkeitswürfel + Attributswürfel**  
**+ etwaige Modifikatoren + etwaige Wirkungen durch**  
**Schattenbooster**  
gegen  
**Würfelpool der Gegenseite**

Zusätzlich kann der Spielleiter in bestimmten Situationen zusätzliche Modifikatoren anwenden. Diese zusätzlichen Modifikatoren sollten insgesamt (nicht gerechnet Modifikatoren aus der vorigen Liste) +5 oder -5 nicht überschreiten. So groß sollten die Modifikatoren aber nur in Ausnahmefällen sein.

**Umgebung:** Lichtverhältnisse und Wetter.

**Einstellung:** Gesellschaftliche Situation

**Ablenkung:** Gleichzeitige Handlungen (z.B. Fahren und Schießen). Der Aufwand, mehrere Dinge gleichzeitig zu tun, macht zumindest eines dieser Vorhaben weniger effektiv.

### **WÜRFELPOOL DER GEGENSEITE**

- |                     |           |
|---------------------|-----------|
| ▪ Sehr einfach:     | 4 Würfel  |
| ▪ Einfach:          | 6 Würfel  |
| ▪ Durchschnittlich: | 8 Würfel  |
| ▪ Schwierig:        | 10 Würfel |
| ▪ Sehr schwierig:   | 12 Würfel |

Wenn die Anzahl Ihrer Erfolge gleich oder höher jener der gegnerischen Erfolge ist, ist Ihre Handlung gelungen. Wenn Sie keinen Erfolg erzielen, schlägt die Handlung automatisch fehl.

### **ATTRIBUTSPROBEN**

**Ungeübt:** Wenn Sie eine bestimmte Handlung durchführen wollen, darin aber ungeübt sind (also die passende Fertigkeit nicht besitzen), [...] dann benutzen Sie nur die Attributswürfel für die Probe.

**Reine Attributspuben:** Zwei Attribute addieren oder ein Attribut verdoppeln.

- |                      |                          |
|----------------------|--------------------------|
| ▪ Wahrnehmung        | Logik + Willenskraft     |
| ▪ Verteidigung       | Geschicklichkeit + Logik |
| ▪ Erinnerung         | Logik x 2                |
| ▪ Widerstand         | Willenskraft + Stärke    |
| ▪ „Menschenkenntnis“ | Charisma x 2             |

### **TEAMWORK-PROBEN**

Ein Spieler kann während seiner Erzählung eine Teamwork-Prob e vorschlagen, oder andere Spieler können anmerken, dass sie gerne helfen würden. Das Unterstützen eines anderen Spielers ändert nichts an der Spielreihenfolge. Man kann auch teilnehmen, wenn man mit der eigenen Erzählung nicht an der Reihe ist. Der Anführer muss die Probe aber in seiner eigenen Erzählung durchführen.

Zuerst bestimmen alle beteiligten Spieler einen von ihnen als Anführer, der die Hauptarbeit in der Probe leistet. Die anderen Spieler legen wie üblich Proben auf die passende Fertigkeit bzw. die passenden Attribute ab. Alle Erfolge, die sie erzielen, ergeben zusätzliche Würfel für den Anführer.

Die maximale Anzahl an Zusatzwürfeln, die er erhalten kann, entspricht dem Wert des Anführers in der Fertigkeit, oder in dem höheren der beiden Attribute, falls es sich um eine reine Attributprobe handelt.

## DER SCHICKSALSWÜRFEL: PATZER UND GLÜCKSFÄLLE

Um einen Schicksalswürfel einzusetzen, muss ein Spielleiter oder Spieler einen Plotpunkt ausgeben, bevor die betreffende Probe abgelegt wird. Der Spieler, der den Plotpunkt ausgibt, gibt dem würfelnden Spieler (da darf auch er selbst sein), einen Würfel, der sich von den anderen Würfeln der Probe deutlich unterscheidet.

### PATZER

Wenn der Schicksalswürfel eine Eins zeigt, bedeutet das einen Patzer.

Wenn ein Patzer auftritt, muss der betroffene Spieler die Auswirkung seines Pechs in der Beschreibung seiner versuchten Handlung genau ausführen.

Ein Patzer tritt auch auf, wenn die Probe selbst erfolgreich war, und der Schicksalswürfel eine Eins zeigt.

In jedem Fall sollte aber ein Patzer nicht lebensbedrohlich sein, es sei denn, dass der betroffene Spieler eine so dramatische Wendung möchte. Stattdessen sollte er unvorhergesehene Komplikationen darstellen, die wirklich lästig sind.

### GLÜCKSFÄLLE

Wenn der Schicksalswürfel eine Fünf oder Sechs zeigt, ergibt das einen Glücksfall.

Auch Glücksfälle sollten von den betroffenen Spielern in ihrer Erzählung ausgeführt werden. Diese glücklichen Wendungen können jede Auswirkung haben, die der Spielleiter als passend zulässt.

Ein Glücksfall kann auch passieren, wenn die Probe selbst gescheitert ist.

## KAMPF

**Fertigkeitswürfel + Attributwürfel**  
**+ etwaige Modifikatoren + etwaige Wirkungen durch Schattenbooster**

gegen

**Würfel für Geschicklichkeit + Würfel für Logik**  
**+ etwaige Modifikatoren + etwaige Wirkungen durch Schattenbooster**

Wie bei anderen Proben werden die Erfolge der Beteiligten (in diesem Fall des Angreifers und des Verteidigers) verglichen. Wenn der Angreifer gleich viele oder mehr Erfolge erzielt als der Verteidiger, erleidet dieser Schaden.

Die Differenz zwischen den Erfolgen des Angreifers und denen des Verteidigers wird als Nettoerfolge bezeichnet. Diese werden zum Schaden des Angriffs addiert.

Wenn der Angreifer weniger Erfolge als der Verteidiger erzielt, schlägt der Angriff fehl und verursacht einen Schaden.

### MAXIMALE ANGRIFFE

Ein Charakter kann während seiner Erzählung nur eine einzige Angriffshandlung durchführen.

**Reaktionsverbesserungen:** Die wichtige Ausnahme von dieser Regel bilden verschiedene Arten von Reaktionsverbesserungen.

### CHARAKTERBEWEGUNG

Pro Runde ist für einen Charakter nur eine Bewegungshandlung innerhalb der Erzählung seines Spielers möglich. Durch Ausgeben eines Plotpunktes kann er eine zweite Bewegungshandlung erhalten.

Die Bewegungen von Nah zu Mittel oder von Mittel zu Nah benötigt zu Fuß eine Bewegungshandlung. Die Bewegung von Mittel zu Weit oder Weit zu Mittel benötigt zu Fuß drei Bewegungshandlungen. Diese Gesamtzahl an Bewegungshandlungen zur Annäherung kann sich auch auf mehrere sich bewegende Personen verteilen.

**Ausnahme:** Wenn Sie sich von Weit nach Mittel oder von Mittel nach Weit bewegt haben, können Sie in der nächsten Runde beschließen, mit einer einzigen Bewegungshandlung wieder in die gerade verlassene Reichweite zurück zu kehren. Wenn Sie diese Bewegungshandlung nicht in der nächsten Runde durchführen, ist die Gelegenheit vertan.

Bewegung von... nach...	Nah	Mittel	Weit
<b>Nah</b>	-	1	-
<b>Mittel</b>	1	-	3*
<b>Weit</b>	-	3*	-

\* Ausnahme beachten

## PANZERUNG

**Schaden:** Immer, wenn ein Ziel Schaden erleidet, trifft dieser Schaden zuerst seine *Panzerung*. Wenn bei der Panzerung alle Kreise durchgestrichen sind, wird weiterer Schaden auf den Zustandsmonitoren vermerkt.

## ZUSTANDSMONITORE

**Außer Gefecht:** Sobald alle Kreise eines Zustandsmonitors voll sind, kann der Charakter einfach nicht mehr. Er kann keine Handlungen durchführen. Der Spieler kann keine Erzählungen mehr machen und keine Plotpunkte ausgeben, bis der Charakter geheilt ist. Es gibt aber die Möglichkeit, dass ein Zauber oder eine Fertigkeit noch weiterwirken kann, wenn der Charakter Außer Gefecht ist. Ob das der Fall ist, entscheidet der Spielleiter.

**Bewusstlos (nur Geistiger Zustandsmonitor):** Wenn der Charakter, nachdem er durch einen gefüllten Geistigen Zustandsmonitor Außer Gefecht ist, weiteren Geistigen Schaden erleidet, wird er bewusstlos. Er ist bis zur Heilung handlungsunfähig.

**Tot (nur Körperlicher Zustandsmonitor):** Wenn der Charakter, nachdem er durch einen gefüllten Körperlichen Zustandsmonitor Außer Gefecht ist, weiteren Körperlichen Schaden erhält, läuft er Gefahr, zu sterben. Er muss eine Probe mit Edge x 2 ablegen (Modifikatoren durch erlittenen Schaden gelten für diese Probe nicht). Diese Probe hat die Schwierigkeit Sehr Einfach. Wenn er weiteren Schaden erleidet, muss er eine weitere solche Probe ablegen, diesmal allerdings bereits mit der Schwierigkeit Leicht. Bei jedem weiteren Erleiden von Schaden ist diese Probe nötig, und die Schwierigkeit steigt jedes Mal um eine Kategorie. Falls eine solche Probe scheitert, ist der Charakter tot.

**Kumulative Verletzungsmodifikatoren:** Wenn bei einem Charakter sowohl aus dem Körperlichen als auch aus dem Geistigen Zustandsmonitor Modifikatoren resultieren, werden diese addiert.

**Reparatur und Heilung:** Ein Spieler kann einen Plotpunkt ausgeben, um einen Kreis Panzerung oder einen Kreis auf einem Zustandsmonitor zurückzuerhalten.

- **Erste-Hilfe-Kasten**  
Körperlichen oder Geistigen Schaden heilen
- **Biotech**  
Schaden an Personen heilen
- **Elektronik**  
Schaden an Cyberdecks reparieren
- **Mechanik**  
Schaden an Panzerung reparieren

Jeder Erfolg bei der entsprechenden Probe ergibt dabei einen zurückgewonnenen Kreis. Jede Person, jedes Gerät oder Fahrzeug, jede Panzerung oder Waffe und jeder Ausrüstungsgegenstand kann nach einer Verwundung oder Beschädigung im Kampf nur einmal mit einer Probe zur Heilung oder Reparatur behandelt werden.

Ansonsten gelten Panzerungen, Cyberdecks und Zustandsmonitore als vollständig wiederhergestellt, sobald der Charakter das Äquivalent einer Nacht Ruhe gehabt hat.

## KEIN GELD

Für jeweils einen Karmapunkt wird ein Zustandsmonitor (Geistig, Körperlich, Panzerung, Cyberdeck) vollständig wiederhergestellt. Voraussetzung: Der Spieler muss eine Connection haben, die die Heilung oder Reparatur durchführen kann!

Einen Gefallen versprechen. Das bedeutet, dass der Spielleiter das nächste Auftragsdossier aussucht, und der Spieler diesen Job ohne Verhandlungen über die Bezahlung annehmen muss.

**Hausregel:** Reguläre Gegenstände können in der Planungsphase besorgt werden. Reguläre Gegenstände während des Runs können gegen Ausgabe von einem Plotpunkt „generiert“ werden. Spezielle Gegenstände können nur in der Planungsphase gegen Bezahlung eines Karmapunkts erworben werden. In allen Fällen liegt die Entscheidung beim Spielleiter, ob der Handel stattfindet.

**Tod eines Charakters:** siehe Regelwerk, Seite 56.

## DIE INITIATIVE ERGREIFEN

Damit solche Taten (Kugelfang oder Schnelle Rache) möglich werden, erhalten viele Charaktere, die mit Schattenboostern zur Reaktionsverbesserung ausgerüstet sind, zu Beginn jeder Szene einige Plotpunkte.

## HACKING UND MATRIXKAMPF

Der Matrixzugang über die AR ergibt keine Boni, über die VR erhält man aber einen Bonus von +1 auf alle Hacking-Proben.

**Hacking:** Probe auf Hacking. Wenn die Probe erfolgreich ist, haben Sie eine Marke – die digitale Unterschrift einer Persona – auf das Matrixobjekt platziert und haben nun Zugriff darauf.

### Matrixkampf:

**Fertigkeitswürfel für Hacking + Attributswürfel für Logik  
+ etwaige Modifikatoren + etwaige Wirkungen durch  
Schattenbooster**  
gegen

**Logik + Firewall + etwaige Modifikatoren + etwaige  
Wirkungen durch Schattenbooster**

*Beachte: +1 Würfel, wenn in der VR!*

Der Grundscha-den im Matrixkampf entspricht dem Logik-Wert des Angreifers. Matrixkampf verursacht Geistigen Schaden.

Geistiger Schaden an einem Decker, der ein Cyberdeck benutzt, wird auf dem Zustandsmonitor des Cyberdecks notiert, unabhängig davon, ob der Decker AR oder VR benutzt. Körperlicher Schaden wird bei der Benutzung von VR direkt auf dem Zustandsmonitor des Charakters verzeichnet, wobei jegliche Panzerung umgangen wird. Bei der Benutzung von AR wird Körperlicher Schaden hingegen auf dem Zustandsmonitor des Cyberdecks vermerkt.

Wenn der Zustandsmonitor eines Cyberdecks vollständig gefüllt ist wird der User aus der Matrix ausgeworfen. Das Cyberdeck ist schwer beschädigt, und wenn man es wieder einsetzen will, muss man einen Punkt Karma ausgeben, um die Reparatur zu bezahlen. Dadurch ist es nicht nur wieder funktionsfähig, sondern auch der Zustandsmonitor ist vollständig wiederhergestellt.

Alternativ dazu kann man das Cyberdeck auch mit der Fertigkeit Elektronik reparieren oder eine Auszeit nehmen.

Cyberdeck	Geistiger Schaden	Körperlicher Schaden
AR	Cyberdeck	Cyberdeck
VR	Cyberdeck	Charakter*

\*Panzerung wird umgangen

### Marken:

Beispiele:

- **Verkaufsautomat in einem Sarghotel**  
Sehr Einfach      Erfordert 1 Marke
- **Sicherheitskamera austricksen im örtlichen McHugh's**  
Einfach      Erfordert 2 Marken
- **In den Datenspeicher einer hoch gesicherten Datenfarm von Renraku schleichen**  
Schwierig      Erfordert 3 oder 4 Marken

**Hausregel:** Die Markenanzahl ist auf 3 begrenzt. 1 Marke = Informationen ablesen und sehr simple Handlungen, 2 Marken = Normaler Zugriff (Benutzung), 3 Marken = Absolute Kontrolle

**Rauschen:** Um das Rauschen zu bestimmen, behandeln Sie Matrixhandlungen so, als würden Sie eine Waffe mit den folgenden Reichweitenkategorien benutzen:

Nah	OK	Mittel	-2	Weit	-4
-----	----	--------	----	------	----

**Technomancer-Regeln:** siehe Regelwerk, Seite 58

## ZAUBER, GEISTER UND ASTRALKAMPF

**Zauber:** Das Wirken eines Zaubers kann Ihr Charakter in Ihrer Erzählung als Angriffshandlung (oder bei Wirkungszaubern statt einer Angriffshandlung) durchführen. Um einen Zauber zu wirken, legen Sie eine Hexerei-Probe ab und wenden etwaige Booster-Effekte des Zaubers an. Wirkungszauber haben eine Durchschnittliche Schwierigkeit; Kampfzaubern widersteht das Ziel mit den in der Zauberbeschreibung angegebenen Würfeln. Nettoerfolge des Angreifers erhöhen entweder den Schaden oder haben andere Wirkungen, je nach Zauber.

PV steht für „Panzerungsvermeidung“. Das bedeutet, dass die Nettoerfolge bei der Angriffsprobe nicht den Schaden erhöhen, sondern dazu führen, dass ein Teil des Schadens die Panzerung vermeidet und direkt auf dem Zustandsmonitor verzeichnet wird.

Ein Charakter kann nur einen Zauber zugleich aufrechterhalten. Je nach Komplexität des Zaubers und der bereits abgelaufenen Dauer des Aufrechterhaltens kann der Spielleiter einen negativen Modifikator für Proben des Spielers festlegen, wenn er den Zauber weiter aufrechterhält.

**Geister:** Eine erfolgreiche Durchschnittliche Beschwören-Probe ruft einen Geist der gewünschten Art herbei. Zum Beschwören eines Geistes in Großer Form ist eine Schwierige Probe nötig. Das Herbeirufen eines Geistes benötigt eine ganze Erzählung. Unter normalen Umständen kann ein Spieler nur einen Geist zugleich kontrollieren. Um einen weiteren zu beschwören, muss der Spieler den vorhandenen entweder mit einer erfolgreichen Durchschnittlichen Beschwören-Probe entlassen, warten bis dessen Zustandsmonitor durch feindliche Angriffe ausgefüllt ist, oder darauf warten, dass er beim nächsten Sonnenauf- oder -untergang von selbst verschwindet.

Geister sind widerstandsfähig und können nur von Zaubern, Waffenfoki, der Fertigkeit Beschwören oder im Astralkampf einfach geschädigt werden. Es ist aber möglich, seine Willenskraft in einen körperlichen Schlag zu legen, um einen Geist zu verletzen.

Um einen Geist auf diese Art anzugreifen, verwenden Sie Nahkampf + Willenskraft (statt Geschicklichkeit) mit einem Modifikator von -2 auf die Probe. Wenn der Angreifer erfolgreich ist, verursacht er an dem Geist den Schaden, der auf dem Charakterbogen unter Waffenlos angegeben ist.

Das Bannen eines Geists zerschneidet die mystische Verbindung zwischen ihm und seinem Beschwörer. Benutzen Sie die Fertigkeit Beschwören in einem Angriff gegen Geschicklichkeit + Logik des Geists. Wenn die Probe erfolgreich ist, erleidet der Geist Geistigen Schaden in der Höhe der Willenskraft des Magiers (zuzüglich etwaiger Nettoerfolge).

**Astrale Projektion:** Man braucht keine Probe, um seinen Körper zu verlassen oder später in ihn zurückzukehren.

**Astralkampf:** Auf der Astralebene ist nur Astralkampf möglich. Benutzen Sie die Fähigkeit Astralkampf (oder im ungeübten Fall nur Willenskraft) [...] Schaden, den Charaktere und NSC im Astralkampf erleiden, wird auf dem Geistigen Zustandsmonitor festgehalten.

## FAHRZEUG- UND DROHNEKAMPF

**AR oder VR:** Fahrzeuge und Drohnen mit Riggerinterface können entweder über die AR (Erweiterte Realität) oder über die VR (Virtuelle Realität) gesteuert werden. Wenn Sie über die VR hineingesprungen sind, erhalten Sie einen Bonus von +1 auf die Fertigkeiten Bodenfahrzeuge, Steuern oder Fahrzeugwaffen.

**Fahrzeugbewegung:** Ein Charakter, der ein Fahrzeug steuert, kann die Reichweite in Bezug auf eine Person zu Fuß mit einer Bewegungshandlung von Weit zu Nah, Weit zu Mittel oder Mittel zu Nah verändern. Für die Veränderungen in die Gegenrichtung gilt dasselbe.

Bewegung von... nach...	Nah	Mittel	Weit
Nah	-		
Mittel		-	
Weit			-

Fahrzeug und Fußgänger

*Fahrzeug und Fahrzeug: Normale Regeln*

**Manöver und Stunts:** Bodenfahrzeuge- oder Steuern-Probe (oder im ungeübten Fall nur mit Geschicklichkeit) ablegen. Wenn die Probe erfolgreich ist, funktioniert das Manöver wie gedacht.

Angriffe aus einem Fahrzeuge oder einer Drohne:

- **Passagier schießt mit der eigenen Waffe aus einem bewegten Fahrzeug:**  
je nach Geschwindigkeit -1 oder -2
- **Schießen auf ein stehendes Fahrzeug:** +3
- **Schießen auf ein Fahrzeug, das mit Höchstgeschwindigkeit fährt:** -3

Diese Modifikatoren gelten nicht für Rigger!

**Angriff auf ein Fahrzeug oder eine Drohne:** Normale Angriffsprobe. Die verteidigende Seite benutzt Geschicklichkeit + Logik dessen, der das Ziel steuert.

**Schaden an Fahrzeugen und Drohnen:** Erfolgreiche Angriffe gegen ein Fahrzeug beschädigen zuerst dessen Panzerung und nicht die Insassen. Wenn die Panzerung eines Fahrzeugs verbraucht ist, ist es außer Gefecht und vielleicht entsteht, je nach Situation, ein Totalschaden. Fahrzeugpanzerung kann wie die Panzerung eines Charakters repariert werden. Wenn eine Drohne, die ein Schattenbooster ist, ihre gesamte Panzerung verliert, erleidet sie zwar keinen Totalschaden, der Schattenbooster kann aber nicht mehr benutzt werden, bis zumindest ein Kreis Panzerung repariert wurde.

**Unfälle:** Wenn ein Fahrzeug wegen einer gescheiterten Probe oder durch Beschädigung verunfallt, erleiden Fahrzeug und Insassen Schaden in Höhe des Rammwertes des Fahrzeugs. Falls das Fahrzeug keinen Rammwert hat, entsteht Körperlicher Schaden in Höhe der (aufgerundeten) Hälfte der Robustheit des Fahrzeugs.

## ZUSATZREGELN

---

**Atemnot:** siehe Grundregelwert, S. 61

**Umweltbedingungen, wie Dunkelheit, Säure und Giftmüll, Flüssiges Metall oder Lava, Heißes oder giftiges Gas, Unter Wasser oder Vakuum:** siehe Regelwerk, S. 62

## GEDANKENKONTROLLE

---

Die minimale Dauer der Gedankenkontrolle beträgt eine Erzählung des betroffenen Charakters. In jeder folgenden Erzählung muss der betroffene Charakter eine Probe mit Willenskraft + Logik ablegen, deren Schwierigkeit der Spielleiter festlegt. Wenn er damit erfolgreich ist, endet die Gedankenkontrolle.

## INITIATIVEPROBEN

---

**Hausregel:** Entfallen. Die Spieler handeln im Uhrzeigersinn, außer ein Spieler mag Plotpunkte ausgeben, um früher an der Reihe zu sein.