

DAEMONE, MAGIE UND TECHNOLOGIE (DMT)

Einleitung:

Das ursprüngliche „Dämonen, Magie und Technologie“ wurde für eine Endzeitscampaign entworfen und hatte uns dabei gute Dienste geleistet. Doch die Campaign ist nun schon lange vorbei und es wäre schade mein erstes (und gut funktionierendes) System so einfach still zu legen und so habe ich es nun nach Jahren wieder „ausgegraben“, von dem spezifischen Setting gelöst und eine Runderneuerung vollzogen.

Das optimale Genre für dieses System ist Cyberpunk, gemischt mit einer Handvoll mit Magie und Monstern. Es ist wohl schwer zu verbergen das DMT hat seine Wurzeln bei Shadowrun hat. ;)

Da ich sehr viele Systeme besitze, habe ich mir nicht die Mühe gemacht das Rad neu zu erfinden, sondern nahm Elemente aus Shadowrun, Wushu, Arrowflight, Earthdawn, Donjon und einigen anderen Rollenspielen um DMT zusammenzustellen.

Ziele:

- Einfach und schnell
- Interessante und taktische Kämpfe.
- Tödlich (auch kleine Waffen sollten gefährlich sein)
- Cinematisch (Cooler Kampf, Stunts sollten belohnt werden)
- Einfach für den GM aber viele Optionen für die Spieler
- Einfache aber mächtige Magie
- Es soll viel Spaß machen! :)

SYSTEM

Basisproben:

Wann immer ein Held etwas probieren möchte dessen Ausgang ungewiß ist, dann erfordert dies eine Probe. Dazu werden (Attribut/Pool)d6 gewürfelt. Jeder Würfel mit einem Minimum von 5 zählt als Erfolg

Ein Erfolg reicht bei normalen Proben, ist es aber eine vergleichende Probe (Heimlichkeit gg. Wahrnehmung, Angriff gg. Verteidigung,...) dann müssen mehr Erfolge erzielt werden als beim Gegner. Bei einem Gleichstand wird im Zweifelsfall noch einmal gewürfelt.

Erschwernisse / Erleichterungen:

Schwierige Aktionen senken den Wurf um eins bis drei, erleichterte Aktionen wiederum erhöhen den Wurf um eins bis drei. Zwei gewürfelte Sechser zählen immer als mindestens ein Erfolg, egal wie hoch die Schwierigkeit ist.

Beispiel: Der Held hat 6 Kampfpool und versucht einen extrem schweren Schuss (-3). Normalerweise könnte er ohne weitere Erleichterungen keinen Wert von 5 erreichen, zum Glück würfelt er jedoch eine sagenhafte (1,6,6,5,6,6) und hat somit zwei Erfolge erzielt.

Unterstützung und Folgeaktionen:

Will man sich auf etwas vorbereiten oder jemand anderen unterstützen (Zielen, Taktikwissen befragen, Gegner ablenken. etc.) so wird dies mittels Folgeaktionen abgehandelt. Dies geschieht indem man eine normale Probe würfelt (normalerweise nicht vergleichend) und die Erfolge zählen als Erleichterung für die nachfolgende Aktion.

Beispiel: Ein Cyborg beobachtet einen Gegner aus einem Versteck und anstatt sofort zu schießen will er eine Runde lang zielen. Dafür muß er eine einfache Probe auf Fernkampf (mit Geist statt Kampfpool da es um die Einschätzung der Lage geht) schaffen und jeder Erfolg erleichtert den nachfolgenden Angriff um eins.

Stunts:

Um schöne und cinematische Beschreibungen zu belohnen, sollte man für schön umschriebene Aktionen einen, und für außerordentlich stimmungsvolle oder coole Aktionen, zwei Bonuswürfel vergeben.

Simultane Aktionen:

Will ein Charakter mehrere Aktionen gleichzeitig machen (zwei Angriffe, etc.) so muß er den Würfelpool zwischen den Aktionen aufteilen. Werden verschiedenartige Aktionen gemacht so wird der kleinere Pool verwendet.

ATTRIBUTE UND POOLE

Attribute:

Jeder Charakter besitzt drei Attribute die jeweils einen großen Einfluss auf seinen Werdegang haben. Würfelproben werden, abgesehen von Kampfsituationen, immer auf die Attribute abgelegt. Fertigkeiten unterstützen zwar, aber nur das Attribut bestimmt wie viele Erfolge überhaupt möglich sind.

Körper

Dieses Attribut bestimmt was für Equipment geführt werden darf und ist ausschlaggebend für alle Proben die sich auf Stärke, Ausdauer und Widerstandskraft beziehen.

Agilität:

Die Agilität ist entscheidend für alle Aktionen die mit Geschicklichkeit, Fingerfertigkeit, Geschwindigkeit und Reaktion zu tun haben.

Geist:

Geist steht sowohl für Wissen, Willenskraft als auch schnelles Denken. Es ist deshalb sehr wichtig wenn es darum geht die Schwachstellen der Gegner zu kennen, ein paar schnelle Sprüche auf Lager zu haben um den jemanden in die Irre zu leiten und wenn es darum geht Beeinflussungen zu widerstehen.

Poole:

Poole haben ihren Namen weil sie im Gegensatz zu Attributen meist aufgeteilt (Angriff und Verteidigung) oder temporär ausgegeben (Karmapool), also einen Würfelpool ergeben aus den der Charakter Kraft schöpft.

Kampfpool:

Der Kampfpool ist ein genereller Maßstab für die Kampfkraft des Charakters. Der Pool gibt die Anzahl der Würfel vor, die pro Kampfrunde auf die Angriffe und Verteidigungen verteilt werden dürfen, näheres wird in der Kampf-Sektion beschrieben.

Karmapool:

Jeder Held gerät, öfters als im Lieb ist, in gefährliche Situationen, aber meist schafft er es mehr durch Glück als Verstand die Situation zu meistern. Genau für solche Situation ist der Karmapool gedacht. Wenn ein Spieler eine Aktion für besonders wichtig hält so kann er einen Karmapunkt einsetzen und erhält dadurch zwei Bonuswürfel für die Aktion. Pro Runde/Aktion kann jedoch nicht mehr als ein Karmapunkt genutzt werden, es sei denn sie werden für die Fähigkeiten der Martial Artists gebraucht.

Die Regeneration des Karmapools vollzieht sich nur langsam und so benötigt der Charakter eine längere Atempause von mindestens einer Stunde Entspannung (Schlafen, Fernsehen, Meditation, etc.) um die ausgegebenen Punkte zurückzuerhalten.

Karmapool kann wie ein Attribut auch für einen Glückswurf herangezogen werden (welchen Charakter greift der Assassine zuerst an). Für diesen Zweck wird der Pool nicht verbraucht und der Maximalwert wird für die Anzahl der Würfel herangezogen, egal wie viele er davor schon ausgegeben hat.

Magiepool:

Der Magiepool ein Maßstab für die Macht des Magiers. Er benutzt diesen Pool um Geister zu Beschwören, Worte der Macht zu nutzen und sich gegen andere Zauber und im Astralraum zur Wehr zu setzen.

FERTIGKEITEN

Im Gegensatz zu Attributen und Poole stehen Fertigkeiten für erlerntes Wissen und Können. Sie ermöglichen die angeborene Talente (Attribute) optimal zu nutzen. Jeder Punkt in einer Fertigkeit gibt einen Bonus von +1 auf entsprechende Proben.

Welches Attribut für welche Fertigkeit eingesetzt wird ist nicht fixiert, so kann eine Fahrprobe (Fertigkeit: Wissen) sowohl auf Geist bei komplexen Maschinen, Agilität bei schnellen Fahrten oder Körper bei muskelbetriebenen Fahrzeugen (Ruderboote) basieren.

- **Nahkampf:** unbewaffneter oder bewaffneter Kampf
- **Fernkampf:** alle Waffen die weiter reichen als ein paar Meter
- **Athletik:** Ausweichen, Laufen, Klettern, Schwimmen, etc.
- **Diebisches:** Heimlichkeit, Aufmerksamkeit, Diebstahl, Schlösser knacken, ...
- **Soziales:** Einschüchtern, Gebräuche, Lügen, Anführen, ...
- **Wissen:** Elektronik, Computer, Fahren/Fliegen, erste Hilfe, ...
- **Zauberei:** Zaubern (nur Magiekundige), Beschwören (nur Magiekundige), Magietheorie, Verteidigung gegen Magie, Rituale, ...

CHARAKTERERSCHAFFUNG

Die Charaktererschaffung unter DMT ist schnell und einfach:

1) Wahl des Pfades:

Cyborg: Cyberware und modernste Ausrüstung machen ihn zur ultimativen Tötungsmaschine..

Martial Artist: Mit Heimlichkeit, List und mystischen Kampfkünsten ist er der ultimative Assassine.

Magiekundige: Gewappnet mit den Worten der Macht kann er die Realität nach eigenen Wünschen Formen.

Die erste und wichtigste Entscheidung für den Charakter ist welchen der drei Pfade er bestreitet. In dem Kapitel „Pfade“ werden einige Beispiele erwähnt und die Fähigkeiten erklärt.

2) Verteilung der Attributpunkte:

Cyborg: K 4, A 3, G 2

Martial Artist: K 2, A 4, G 2

Magiekundiger: K 2, A 2, G 4

Zu den oben genannten Startwerten stehen dem Charakter noch zwei weitere Punkte zur Verfügung die er sich beliebig auf die Attribute aufteilen kann.

3) Kampfpool, Magiepool und Karmapool

Cyborg: Kampfpool 4, Karmapool 2

Martial Artist: Kampfpool 4, Karmapool 4

Magiekundiger: Kampfpool 4, Karmapool 2, Magiepool 4

Der Magiepool ist nur bei dem Magiekundigen angeführt, weil nur er ihn nutzen kann. Zusätzlich zu den Startwerten erhält der Charakter entweder +1 Kampfpool, +1 Magiepool oder +2 Karmapool.

4) Fertigkeiten:

Der Charakter erhält am Anfang 6 Punkte die er auf die Fertigkeiten aufteilen kann. Der erste Fertigkeitenspunkt kostet 1, der zweite 2 und der dritte 3 (eine +3 Fertigkeit würde also alle 6 Punkte verschlingen).

5) Fähigkeiten der Pfade:

Jeder der drei Pfade erlaubt einem Charakter Dinge zu erlernen von denen ein normaler Mensch nur träumen kann, diese Fähigkeiten sind diejenigen die den Charakter wohl am meisten prägen. Genauer im Kapitel „Pfade“ nachzulesen.

6) Ausrüstung:

Am Start erhält jeder Charakter die Ausrüstung die zu seinem Background passt (in Absprache mit dem Spielleiter) und zusätzlich 10.000 Nuyen.

Design Anmerkungen:

Cyborgs einen Attributpunkt mehr als die an anderen Pfade, dies ist ein Ausgleich zu den geringeren Pools.

Das Magiekundige denselben Kampfpool besitzen wie die die anderen Klassen mag zwar seltsam erscheinen, aber es geht darum das alle eine gute Chance die Archetypischen Bleispritzen zu verwenden. Die Charaktere unterscheiden primär durch ihre Klassenfähigkeiten im Kampf und natürlich durch ihre Spezialisierungen bei den Fertigkeiten und Pools (Cyborgs werden den Kampfpool viel eher steigern als ein Magiekundiger).

Beispiel - Ein Dämonenjäger (Martial Artist):

Attributpunkte: Er soll recht Zäh sein und vergibt +2 Kraft. Die Endwerte: K 4, A 4, G 2

Poole: Er setzt viel auf Mystik und erhöht deswegen Karma um 2. Endwerte: Kampf 4, Karma 6

Fertigkeiten: Nahkampf +2 (3 Punkte), Fernkampf +1, Athletik +1, Diebisches +1

Fähigkeiten: Todeskrallen, Shadoweyes, First Strike, Spiderclimb, Leicht wie eine Feder

Equipment: ein paar Wurfaffen, schwarze Kleidung und 10.000 Nuyen

PFADE

Es gibt viele Wege wie man dem Bösen entgegen treten kann, aber nur drei die man auch überlebt ;) ...

Cyborg:

Vollgestopft mit der neuesten (und teuersten) Technologie und Ausrüstung, sind sie am besten ausgestattet um die Dämonischen Horden in Massen zu vernichten. Ihr großer Vorteil liegt in ihrer großen Stärke, den durchschlagkräftigsten Waffen, der stärksten Rüstung und dem besten taktischen Gerät mit dem selbst die Magie im Kampf nicht mithalten kann.

Cyberware kostet menschliche Essenz. Cyborg starten mit 10 Essenz und können bis zu diesem Maximum Cyberware einbauen.

Beispiele: Sniper (Smartlink, Cyberaugen, Infiltratorkit,..), Terminator (Titanknochen, Reflexbooster, Kunstmuskeln,..), Guerilla Kämpfer (Cyberklauen, Reflexbooster, Filtersysteme, Rangerkit,..)

| | | |
|----|-----------------------|---|
| 4E | Reflexbooster | Kampfpool + 1 |
| 3E | Kunstmuskeln | Agilität oder Körper + 1 (max. 6) |
| 3E | Titanknochen | Verleiht dem Cyborg einen Punkt an Rüstungsschutz |
| 2E | Cyberklauen | Eingebaute Klingen aus Orchalikum (Reichweite 0) |
| 2E | Dermalpanzerung | Verleiht dem Cyborg einen Rüstungspunkt, welcher sich zu Titanknochen, aber nicht zu leichter oder schwerer Rüstung addiert. |
| 2E | Selbstreparatursystem | Der Cyborg kann sich eine volle Runde konzentrieren um sich zu regenerieren (Körperwurf, bei Erfolg ein Schaden weniger). |
| 2E | Skillbooster | Kann einen Fertigkeitsschip laden der eine Fertigkeit um 1 erhöht (3 Chips am Start, kann aber immer nur einen geladen haben) |
| 1E | Cyberaugen | Infravision, Low-Light Vision, Blendschutz, Vergrößerung, Entfernungsmesser |
| 1E | Eingebauter Computer | Computerfertigkeitwürfe sind um 1 erleichtert, inkludiert Speicher, Datenbuchse und ein Retinadisplay |
| 1E | Eingebaute Waffe | Fernwaffe die kaum zu sehen ist (normalerweise Shotgun oder Maschinenpistole) |
| 1E | Filtersysteme | Immunität zu Gift und Krankheiten |
| 1E | Infiltratorkit | Kamera, Stimmenwandler, Commlink, Cyberohren (inkl. Dämpfer) |
| 1E | Rangerkit | Eingebautes GPS, doppelt so starke Lungen, Anpassungsfähige Haut (+1 Verstecken erleichtert) |
| 1E | Smartlink | Angepasste Schußwaffen erhalten einen Bonus von +1 zum treffen |
| 1E | Vehicle Control Rig | Modifizierte Fahrzeuge sind um +2 einfacher zu steuern |

Martial Artist:

Was dem Cyborg seine Technologie ist, ist dem Martial Artist seine überlieferten Kampfkunst und seine Heimlichkeit. Martial Artists sind ungeschlagen wenn es darum geht einzelne Ziele zu töten. Sie schleichen sich leiser als eine Katze an, rennen Wände hinauf und töten mit einer einzigen Handbewegung. Martial Artists missen zwar die Durchschlagskraft und das Durchhaltevermögen ihrer Cyberisierten Kollegen aber sie besitzen subtilere Fähigkeiten die selbst die mächtigsten Dämonen zu fürchten haben.

Martial Artists dürfen sich bei Spielbeginn 5 Traditionsfähigkeiten aussuchen. Fähigkeiten mit der Anmerkung (K) benötigen einen Karmapunkt.

Beispiele: Dämonenjäger (Todeskrallen, Shadoweyes, First Strike,..), Infiltrator (Gestaltwandel, Formwandel, Shadoweyes, Shadowwalk, Spiderclimb), Schwertmeister (Weg des Schwertes, Roll with the Blow, First Strike, Chi Attack, Tigerjump)

| | |
|---------------------------|--|
| Akkupressur (K) | Der Martial Artist kann sich selbst oder ein angrenzender Allierter einen Schadenspunkt heilen. |
| Assasination Attack | Ist das Ziel überrascht so erhält der Martial Artist zwei zusätzliche Angriffswürfel. Diese Fähigkeit wirkt nur im Nahkampf oder kurze Entfernungen (20m) |
| Breaking Blow | Konzentriert sich der Martial Artist für eine Runde so verursacht seine Faust doppelten Schaden gegen Objekte (vor Abzug durch die Barrierenstufe), er selbst trägt keinen Schaden von dem Angriff davon. |
| Chi Attack (K) | Für einen Kampf ignorieren alle Nahkampfattacken sämtlichen Rüstungsschutz. |
| Dim Mak (K) | Diese Fähigkeit ermöglicht einen unauffälligen unbewaffneten Angriff, dessen Schaden erst nach einiger Zeit (4h – 2 Tagen) aktiv wird. |
| Erhöhte Sinne (K) | Der Charakter erhält für kurze Zeit einen übernatürlichen Sinn (Geruchssinn von Hunden, Radarsicht,...) |
| First Strike (K) | Der MA schlägt blitzschnell zu, er erhält zwei Bonuswürfel und ist automatisch schneller als der Gegner. Mit etwas Glück kann er seinen Gegner dadurch so schnell ausschalten das ihn die Gegenattacke nicht trifft. |
| Gefahrensinn | Der Charakter hat so übernatürliche Sinne das er bei drohender Gefahr in unmittelbarer Nähe (40m) nie Überrascht wird. Selbst im Schlaf merkt er drohende Gefahr, erwacht sehr leicht (Geist Wurf erlaubt) und kann sofort agieren kann |
| Gepardenlauf | Der Martial Artist kann für kurze Zeit (Körper Minuten) doppelt so schnell laufen wie ein normaler Mensch, danach muss er aber für 6-Körper Minuten rasten. Pro Kampf funktioniert dies nur einmal, muss dafür aber nicht rasten (Speed = 6 bzw 20m). |
| Gestaltwandel (K) | Der Martial Artist kann seinen Körper in den eines anderen Menschen oder Menschenähnlichen verwandeln. Diese Veränderung ist Physisch, und wirkt solange er die Gestalt beibehalten will, die Verwandlung betrifft jedoch nicht seine Kleidung. Man erhält mittels dieser Tradition keine Übernatürlichen Fähigkeiten oder Gliedmaßen (Flügel, Klauenkampf,...). |
| Formwandel (K*2) | Benötigt die Fähigkeit Gestaltwandel. Die Wirkung entspricht Gestaltwandel, jedoch kostet der Einsatz zwei Karma, verwandelt dafür aber auch Kleidung und Equipment mit. Ebenso sind spezielle natürliche Fähigkeiten möglich (Flügel, Kiemen,...). |
| Hardened Body | Macht der Charakter nichts als sich zu Verteidigen (maximal 3m Bewegung) so erhält er +2 Rüstungsschutz |
| Körperkontrolle (K) | Mittels dieser Fähigkeit erhält der Martial Artist eine erhöhte Kontrolle über seinen Körper und kann doppelt so lange die Luft anhalten, sich für kurze Zeit Tod stellen, die Körpertemperatur ändern (Infrarot!), etc. |
| Leicht wie eine Feder (K) | Der Charakter ist für eine Szene/Kampf so leicht, dass er keinen Fallschaden nimmt keine Spuren hinterläßt und/oder auf einsturzgefährdeten Boden gehen kann (selbst auf ganz dünnen Ästen) |
| Meisterathlet | Die Fertigkeit Athletik ist mittlerweile so perfektioniert das man darin einen Bonuswürfel erhält. |
| Meisterdieb | Die Fertigkeit Diebisches ist mittlerweile so perfektioniert das man darin einen Bonuswürfel erhält. |
| Roll with the Blow (K) | Der Martial Artist kann einen Schaden halbieren (aufrunden). |
| Shadoweyes | Der Martial Artist erhält die Fähigkeit der Astralen Wahrnehmung |
| Shadowwalk (K) | Benötigt Shadoweyes. Der Martial Artist wird unsichtbar und ist selbst im Astralraum kaum zu sehen (Suchenum zwei Erschwert). Um Attackieren zu können muß er jedoch erst wieder sichtbar werden, was eine Kampfrunde benötigt. |
| Spiderclimb | Der Charakter kann wie eine Spinne Wände hochklettern |
| Tigerjump | Sprünge bis zu 20m Länge und 10m Höhe sind möglich (erlaubt Sturmangriff) |
| Todeskralle | Unbewaffneten Attacke geben von nun an einen zusätzlichen Angriffswürfel und zählen als wären sie aus Orchalikum. |
| Weg des Schwertes | Eine vordefinierte Waffe wird ab sofort um eins erleichtert geführt und entspricht einer Orchalikumwaffe. |
| Zen Archery/Shooting | Eine spezielle Projekttilwaffe zählt ab sofort für den Charakter wie Orchalikum und seine Angriffe ignorieren Deckungsmodifikatoren (inkl. liegendem Ziel.) |

Magiekundiger:

Was dem Magiekundigen an Körperkraft und Ausrüstung fehlt macht er mit seiner Magie mehr als wett. Er kann nicht nur die Realität mit Gesten und Formel verändern, er versteht sich auch wunderbar darin Geister und Elementare zu beschwören und in die Astrale Ebene zu blicken.

Am Anfang seiner Karriere muß er sich für zwei Dinge entscheiden. Erstens welcher Gegenstand das Zentrum seiner Macht darstellt (Zauberstab, Kreuz, Schriftrollen,...) und für seine Machtworte welcher er an Anzahl seines Geist-Attributes erhält.

Die Regeln zur Magie und der Astralen Sicht, findet man im Kapitel „Magie“.

Beispiele: alter Priester (Kreuz, Worte: Licht, Heilung, Gott), freies Elementar (Flasche reinsten Wassers, Worte: Wasser, Erde, Bewegung) , übergelaufener Dämon (Ritualdolch, Worte: Feuer, Schmerz, Tod)

KAMPF

Basissystem:

Übersicht:

Jede Runde läuft nach folgendem Schema ab:

- 1) Bekanntgabe der Aktionen und Aufteilung des Kampfpools auf Angriff(e) und Verteidigung.
- 2) Vergleich Angriff mit der Verteidigung des Gegners, Erfolge zählen als Schaden.
- 3) Jeder Spieler/NPC mit soviel Schaden wie Lebenspunkte gilt als Kampfunfähig oder Tod.

Zeiteinheit und Bewegung:

Eine Kampfunde entspricht im Normalfall drei Sekunden, der Spielleiter kann diese Zeiteinheit je nach Situation anpassen (herumtänzeln, viel Deckungssuche, etc.) und so den Kampf realistischer gestalten.

Pro Kampfunde kann ein Charakter sich zusätzlich zu seiner Aktion drei Meter bewegen, macht der Charakter nichts anderes als sich zu bewegen (und verteidigen) so kann er dies bis zu 10m pro Runde. Bei einem Sturmangriff ist ebenso die volle Bewegung möglich. Eine Waffe ziehen kann nebenbei erfolgen solange sie halbwegs einfach zu ziehen ist (Halfter, Schultergurt,...)

Angriff und Verteidigung:

Am Anfang einer Runde entscheidet sich jeder Spieler und NPC für seine Aktionen und teilt seinen Kampfpool auf ein oder mehrere Offensiven und der Defensive auf.

Alle Aktionen werden am Anfang der Runde bekanntgegeben und die Angriffe/Verteidigung gleichzeitig gewürfelt, es kann dadurch leicht passieren das zwei Gegner sich gleichzeitig verletzen oder gar töten wenn sie nicht defensiv genug kämpfen. Sollte die Reihenfolge jedoch eine Rolle spielen (Niederhalten mittels Dauerfeuer, Zaubersprüche, etc.) so entscheidet die Reihenfolge ein Agilität-Vergleichswurf. Sollte dadurch die Aktion als letztes Gereiht werden so gilt sie einfach für die nächste Runde.

Die Verteidigung muss nicht explizit aufgeteilt werden, sondern zieht verteilt die Erfolge nach Belieben auf die Angriffe. Bei der Verteidigung können die Fertigkeiten Athletik (Ausweichen) oder Nahkampf verwendet werden, letzteres geht jedoch nur gegen Nahkampfattacken. Alle nicht blockierten Angriffserfolge gelten als ein Schadenspunkt.

Beispiel: Der Held wird zweimal attackiert wobei die Gegner jeweils zwei Erfolge haben. Die Verteidigung gelingt mit drei Erfolgen und so erhält er einen Schadenspunkt.

Schaden:

Jeder Charakter besitzt drei Lebenspunkte, wobei man bei drei Schaden (oder darüber) nicht stirbt sondern nur kampfunfähig wird (ein grober Vergleich: 1 Schaden = Kratzer, 2 Schaden = Fleischwunde, 3 Schaden = Kritisch/Kampfunfähig). Sollte er in diesem Zustand jedoch noch einmal Schaden erleiden, so ist seine Karriere hinüber. Der Schaden regeneriert sich wie der Karmapool (mindestens eine Stunde Ruhe). Erste Hilfe kann den Schaden um eins pro Erfolg senken wenn sie gleich nach dem Kampf bzw. Verwundung erfolgreich Angewandt wird.

Beispiel: Ein Cyborg (Kampfpool 5, Fernkampf +2, Athletik +1) bekämpft zwei Handlanger eines Dämons (Kampfpool 3, Fernkampf und Athletik +1). Der Cyborg gibt einen Karmapunkt aus (2 Bonuswürfel) und plant zwei Angriffe mit je zwei Würfeln und legt die restlichen drei Würfel auf die Verteidigung. Die Handlanger legen jeweils zwei Würfel auf Angriff und einen auf Verteidigung.

Die Angriffe passieren gleichzeitig, der Cyborg würfel: Angriff 1: 1, 3 (1 Erfolg), Angriff 2: 4,4 (2 Erfolge) und Defensive 1,6,4 (2 Erfolge). Handlanger 1 hat einen Erfolg im Angriff und einen Erfolg in der Verteidigung. Handlanger 2 wiederum hat zwei Erfolge im Angriff und keine Erfolg in der Verteidigung.

Der Cyborg blockiert zwei der drei Schäden und verbleibt somit bei einem Schadenspunkt. Der Handlanger 1 duckt sich gerade noch in Deckung während der zweite jedoch zwei Treffer einstecken muss.

Spezielle Modifikatoren/Manöver:

Überraschung:

Wird eine Seite überrascht kann diese für eine Runde nicht agieren (inkl. Verteidigung!). Ob eine Gruppe überrascht ist wird vom Spielleiter oder von einem vergleichenden Wurf (Heimlichkeit <-> Aufmerksamkeit) entschieden.

Rüstungsschutz:

Rüstungsschutz kann man durch Rüstung, Titanknochen oder durch mystische Mittel erlangen. Jeder Punkt an Rüstungsschutz erschwert Angriffe die Schaden verursachen um eins (Ringeln und ähnliches funktioniert ohne Abzüge). Dies gilt auch wenn das Ziel nichts von dem Angriff weiß.

Verteidigung mittels Magie:

Normalerweise müssten ein Magier wenn er sich Verteidigen und gleichzeitig Zaubern will den kleineren der beiden Pools verwenden (siehe Simultane Aktionen). Hat der Magier jedoch einen Verteidigungszauber verankert so kann er seinen Magiepool dafür verwenden (Magiepool ist bei Magiekundigen ja meistens größer als der Kampfpool).

Verteidigung mittels Attribute:

Werden im Kampf die Attribute zur Verteidigung herangezogen (primär wegen Zaubersprüchen) dann kann man nur den halben Attributswert (aufgerundet) dafür verwenden. Dies muss im Gegensatz zum Kampfpool nicht im Vorhinein deklariert werden und die Erfolge müssen auch nicht aufgeteilt werden, es wird statt für jede Verteidigung neu gewürfelt (drei Manablitz in der Runde erlauben drei Geist/2 Verteidigungen). Außerhalb des Kampfes gelten die vollen Attribute.

Zwei Waffen:

Attackiert man mit zwei Waffen (Pistolen, Schwerter, etc.) zwei verschiedene Ziele, so erhält man einen Bonus-Kampfpoolwürfel.

Gezielte Angriffe:

Anstatt direkten Schaden zu verursachen kann man versuchen auch Gliedmassen anzugreifen, jemand zu Pinnen oder anderweitig zu behindern. Es wird ein normaler Angriff durchgeführt, jedoch anstatt Schaden werden alle Aktionen um die Anzahl der Erfolge erschwert. Andere Auswirkungen und ihre Dauer sind vom Spielleiter zu entscheiden.

Entwaffnen:

Im Nahkampf ist es möglich den Gegner zu entwaffnen, dazu muß ein um eins erschwerter Angriffswurf gelingen (vs. Verteidigung) und man benötigt einen Erfolg für Einhandwaffen und zwei Erfolge für Zweihändige Waffen.

Deckung:

Deckung ist sehr hilfreich bei Schußgefechten. Ist ein Charakter ca. zur Hälfte in Deckung so ist der Angriff um eins erschwert, ist der Charakter fast komplett in Deckung so ist der Angriff sogar um zwei erschwert.

Größe des Zieles:

Ist das Ziel nur halb so groß wie ein Mensch (große Zielscheibe, geduckter Mensch,...) so ist der Angriff um eins erschwert. Ist das Ziel hingegen doppelt so groß wie ein Mensch oder noch größer so ist der Angriff um eins erleichtert. Diese Modifikationen zählen primär für den Fernkampf.

Barrieren:

Objekte besitzen eine Barrierenstufe, die angibt wie schwer das Objekt zu zerstören ist. Die Barrierenstufe zählen als automatische Erfolge gegen Schaden, jeder Schaden der die Barrierenstufe übersteigt senkt diese um eins. Sobald die Barrierenstufe null beträgt ist der Gegenstand zerstört.

Beispiele: Vase: 0, leichte Holztür: 1, schwere Holztür: 2, Metalltür (Scharniere): 3

DIE WAFFENKAMMER

Waffen und Rüstungen sind nur in grobe Kategorien geteilt, jeder Spieler darf und sollte seine Waffen genauer Beschreiben, Auswirkungen auf das Spiel hat dies jedoch nicht.

Besondere Eigenschaften:

Salvenfeuer:

Salvenfeuer verbraucht drei Schuss, erhöht dafür jedoch die Durchschlagskraft, ebenso wie die Wahrscheinlichkeit, dass zumindest eine Kugel trifft, wodurch der Angriff um eins erleichtert wird. Wird die Waffe in der darauf folgenden Runde jedoch wieder geschossen, so negiert der Rückstoß den Bonus und in jeder weiteren Runde wird der Angriff um eins erschwert (nach drei Runden -2, etc.).

Dauerfeuer:

Dauerfeuer kann verwendet werden um entweder eine Fläche abzudecken oder den Gegner nieder zu halten, benötigt aber soviel Munition das die Waffe nach zwei Anwendungen neu geladen werden muss (eine Aktion). Wird ersteres getan so werden alle getroffen die sich in seinem Schußfeld befinden (Kegel 45 Grad nach vorne oder Radius 20m von erhöhter Position), der Angriff ist jedoch um eins erschwert und das Ausweichen um eins erleichtert. Beim Niederhalten wird kein direkter Schaden verursacht zwingt den Gegner aber bei einer misslungenen Geist vs. Angriff Probe in Deckung zu gehen.

Flächenangriffe:

Flächenangriffe wird wie alle anderen Angriffe gehandhabt (Angriff vs. Verteidigung) jedoch wirkt der Angriffswurf auf alle Kreaturen und Objekte einen gewissen Bereich. Der Angriff wird nur einmal gewürfelt, die Anzahl der Erfolge aber für jeden Gegner neu berechnet (Cover, Rüstungsschutz,...).

Orchalikum:

Orchalikum ist ein magisches Metall, welches aus verschiedenen Legierungen und Zusätzen besteht, das mittels Magie zusammengehalten wird. Dieses Metall ist eine der wenigen Möglichkeiten die Resistenz von Dämonen zu negieren.

Nahkampfwaffen:

Unbewaffnet:

Unbewaffnet hat man zwar das Problem der geringen Reichweite, aber dafür kann man einem diese „Waffe“ kaum wegnehmen :) Man kann zwar keine Waffen parieren, aber man ist extrem schnell und kann deshalb gegen bewaffnete Gegner um eins leichter Ausweichen.

Einhandwaffen:

Einhandwaffen ermöglichen aufgrund der freien zweiten Hand verschiedenste Kampfstile. Entweder nutzt man sie zusammen mit einem Schild (Paraden um eins erleichtert, bei voller Verteidigung als Cover gegen Fernkampf nutzbar), zusammen mit einer zweiten Waffe (+1 Kampfpool wenn man zwei verschiedene Ziele attackiert) oder lässt die zweite Hand für andere Dinge frei (Pistolen, Tränke oder Aktionen bei denen man eine Hand braucht).

Zweihandwaffen (KÖRPER min 4):

Aufgrund der Wucht und Reichweite dieser Waffen sind Angriffe um eins erleichtert. Desweiteren kann man zu einem besonders harten Schlag ausholen: Versucht der Träger einer Zweihandwaffe diesen Vorteil auszunutzen so benötigt er eine Runde um einen KÖRPER(Athletik)-Folgewurf zu machen, dieser ist jedoch um zwei erleichtert.

Stangenwaffen:

Der Hauptvorteil dieser Waffen ist ihre überlegene Reichweite (Angriffe sind eins erleichtert). Ebenso kann man lange Waffen oft für andere Zwecke nutzen (aus zweiter Reihe attackieren, Stabhochsprünge,...).

Fernwaffen:

Pistolen:

Pistolen sind aufgrund ihrer Geschwindigkeit neue Ziele anzuvisieren oder sie zu ziehen die optimale Duellwaffe. Mit Pistolen ist man eine Spur schneller als Gegner mit anderen Schusswaffen und kann deshalb den Angriff des Gegners ignorieren wenn man es schafft ihn zu killen.

SMG's und Maschinenpistolen:

Diese Waffen sind grundsätzlich dafür gedacht viel Blei in möglichst kurzer Zeit zu Verschleudern. SMG's und Maschinenpistolen haben die Optionen von Salvenfeuer als auch Dauerfeuer.

Schrotgewehre und Elefantentöter:

Schrotgewehre sind recht mächtige Waffen, sind aber eher nur für Naheinsätze gedacht. Eines der Interessantesten Aspekte ist, das sie zwei Munitionsarten verwenden. Slug-Geschosse sind sehr durchschlagskräftig geben einen zusätzlichen Angriffswürfel auf nahe Distanz (20m). Schrot-Munition hingegen macht es durch den Streuradius leichter den Gegner zu treffen und erleichtert den Angriff um eins. Schrot-Munition ist allerdings nur bis eine Reichweite von 20m effektiv.

Sturmgewehre:

Diese Waffe ist selbst auf große Distanzen effektiv der große Vorteil ist jedoch ihre Erweiterbarkeit. Alle Sturmgewehre besitzen die Möglichkeit Salven abzugeben. Ebenso besitzen viele Entweder einen Granatwerfer, eine Zielloptik (Zielen-Folgeaktion ist um eins erleichtert) oder eine Autofeueroption.

Scharfschützengewehre:

Diese Waffen sind dazu gedacht das man sich genug Zeit zum zielen nimmt und den Gegner über große Distanzen tötet. Zielt man mit dem Scharfschützengewehr für mindestens eine Runde um einen Bonus für die Folgeaktion zu erhalten, so ist die Wahrnehmungs-/Zielen Probe um zwei erleichtert. Desweiteren haben sie entweder einen Schalldämpfer oder können wie Maschinengewehre, Rüstungen ignorieren.

Maschinengewehre (KÖRPER min 4):

Maschinengewehre sind groß und böse! Sie benötigen eine Mindeststärke (KÖRPER) von vier um sie führen zu können, als Ausgleich geben sie einem die Möglichkeit zur Dauerfeuer, ignorieren Rüstungen und Dermalpanzerung und halbieren Barrierenstufen.

Geschütze:

Geschütze funktionieren ähnlich wie Maschinengewehre, sind aber stationär, benötigen dafür jedoch keine besondere Stärke.

Granaten:

Granaten haben zwar nur geringe Reichweite (40m) aber haben dafür einen Sprengradius von 10m. Granatwerfer haben zwar die geringe Reichweite nicht, aber dafür eine Mindestreichweite von 20m.

Wurfaffen, Bögen und Armbrüste:

Diese Waffen sind optimal für leise Einsätze und Überlebenskämpfer (leicht herzustellen). Aufgrund ihrer Fähigkeit indirekt zu schießen, sind Abzüge durch Deckung um eins geringer. Wurfaffen haben nur eine Geringe Reichweite (40m), können aber während des Laufens geworfen werden.

Rüstungen:

Leichte Rüstungen:

Kevelarpanzerungen und ähnliche leichte Rüstungen geben dem Träger einen Rüstungsschutz von eins, allerdings sind alle Athletikproben um Auszuweichen um eins erschwert.

Schwere Rüstungen (KÖRPER min 4):

Schwere Rüstungen sind recht selten. Sie geben dem Träger einen Rüstungsschutz von zwei, erschweren alle Ausweichproben allerdings um zwei, ebenso erschwert es alle Agilität Aktionen die ganzen Körpereinsatz erfordern um eins.

DIE ASTRALSICHT

Die erste Lektion die ein Magier zu lernen hat ist wie er sein inneres Auge verwendet kann um den Astralraum zu sehen. Der Astralraum spiegelt im groben unsere Dimension wieder und so sind alle Lebewesen und Objekte auch dort vertreten jedoch mit kleinen aber wesentlichen Unterschieden. Die Welt würde in Grautönen zu sehen sein, wären da nicht die farbigen Lichter der Lebensessenz. Jeder Mensch, jedes Tier sogar jede Pflanze strahlt Licht aus, dessen Farbe von der Persönlichkeit und den momentanen Emotionen abhängt. Auch Stimmen und Geräusche ertönen, wenn auch gedämmt, von der realen Welt in den Astralraum.

Es ist zwar fast alles von unserer Dimension im Astralraum wahrnehmbar, jedoch umgekehrt ist dies nicht der Fall. Wesen, wie Geister, die nur im Astralraum erscheinen sind bei uns nicht sichtbar, ebenso kann man sich im Astralraum unterhalten ohne das es bei uns wahrgenommen wird. Da der Astralraum auf Emotionen anstatt auf harte Gesetze basiert, ist es unmöglich Geschriebenes wahrzunehmen, stattdessen nimmt man dessen Emotionellen Inhalt auf.

Ein ausgebildeter Magier kann innerhalb von ein paar Sekunden (eine Kampfrunde) seine Wahrnehmung zwischen den Dimensionen zu wechseln. Während er den Astralen Raum wahrnimmt sind jedoch Aktionen um eins erschwert. Mit Hilfe dieser Sicht ist es dem Magier möglich Astrale Wesen wahrzunehmen und mittels einer erfolgreichen Geist Probe kann er einiges über seinen Gegenüber herausfinden (Macht in der Magie, starke Gefühle, Gesundheitszustand,...). Da diese Fähigkeit nichts mit seiner realen Sicht zu tun hat kann der Magier so Dunkelheit und Blindheit ausgleichen. Während der Magier seine Astralsicht anwendet zählt er als Astral Aktiv und kann somit Wesen im Astralraum angreifen, ist aber im Gegenzug ebenfalls angreifbar.

MAGIE

Um Zaubersprüche zu wirken muß ein Magiekundiger zuerst die Worte der Macht erlernen. Am Anfang beginnt ein Charakter eine Anzahl an Machtworten wie er Punkte im Attribut Geist besitzt. Diese Worte können jedes beliebige Wort sein (Heilung, Stein, Vernichtung, Lust,...) und gelten als Basis für die Zaubersprüche, einzig Teleportation und Zeitreise ist aus bislang unbekanntten Gründen noch niemanden möglich. Ist es dem Magiekundigen nicht möglich ein Wort der Macht zu sprechen (Knebel,..) so ist er auch nicht in der Lage seine Macht herbeizurufen.

Zusätzlich zu den Worten muß er sich für einen Gegenstand entscheiden, durch das er seine Macht wirkt, dieser ist selbst für Außenstehende aufgrund der Arkanen Symbole leicht zu erkennen. Wird dem Magier der Gegenstand genommen so kann er keine Zauber mehr wirken bis er entweder den Gegenstand wieder bei sich trägt oder einen neuen Fokus erstellt, was jedoch einige Stunden bis hin zu einigen Wochen dauern kann und nur mit passenden Gegenständen geschehen kann (Arkane Buch, Stein aus einem Vulkan,...).

Wie formt man einen Spruch:

Einen Zauber zu wirken ist eine recht langwierig, zum Glück haben Magier einen Weg gefunden um dieses Problem zu umgehen, aber zuerst mal zur Basiszauberei...

Der erste Schritt ist sich einen Zauber auszudenken der zur Situation und zu den Worten der Macht passt (z.B.: Wort: Licht, Effekt: es sollen alle in der Nähe geblendet werden). Nun muss das Machtlevel des Spruches ermittelt werden, wobei das Maximum dem Magiepool*2 entspricht. Der Startwert des Machtlevels ist eins, was ebenso das Minimum darstellt. Hier eine Tabelle mit den Modifikatoren und ein paar Beispiele:

| Wirkung | Machtlevel |
|-----------------------------|--|
| Touch or Self | -1 |
| Flächen-Effekte | +1 pro 2m Radius (max +10) |
| Machtgrad einer Beschwörung | +1 pro Kämpferlevel (max +6) |
| Dauer | Instant/Konzentration: 0; 10min: +2; 1h +4 |
| sehr mächtiger Zauber | +1 (hauptsächlich bei Bonuswürfel) |
| Kegel | Mischung aus Fläche und Touch |
| Nebeneffekte (brennen,...) | +1 pro Effekt |
| mehrere Ziele/Zauber | Aufteilung der Würfel |

Beispiele:

- Feuerball (4): 6m Radius, Erfolge = Schaden, Resistenz mittels Athletik
- Manablitz (1): Erfolge = Schaden, Resistenz mittels Zauberei
- Rüstungsschutz (3): 10 min, Erfolge = Rüstungsschutz
- Erdwall (2): 4m Wall, pro Erfolg eine Barrierenstufe
- Feurelementar (5): Geist-Kämpferlevel 4, nur ein Erfolg notwendig
- Rattenbeine (3): 10min, Erfolge: +10m Speed pro Erfolg
- Adrenlinschub (1): Konzentration, Erfolge: +1 Erleichterung auf Athletik-Würfe
- Magische Reflexe (4): mächtiger Zauber, 10min, Erfolge: +1 Würfel auf Kampfpool
- Herkules Kraft (2): Konzentration, mächtiger Zauber, Erfolge: +1 Würfel auf Körper
- Kältekegel (3): 12m Kegel (Touch-Range, 6m Radius); Resistenz mit Körper
- Schild (1): Self, Erfolge zählen als Verteidigung

Der Magier muss nun den Zauber wirken, was 10 min pro Machtlevel dauert und dann eine Geist-Zauberei Probe bestehen (eventuelle Vergleichend gegen die Verteidigung des Gegners), wenn sie erfolgreich ist wirkt sie sich wie gewünscht aus.

Da dies in vielen Situationen zu lange dauert, haben Magier einen Weg gefunden die Zauber zu verankern um sie anschließend mit schnellen Formeln wieder hervorzurufen. Der Zauber wird gewirkt wie oben beschrieben, jedoch kurz vor Vollendung im Astralraum abgelegt. Es können insgesamt eine Anzahl von Magiepool*2 Machtlevel so abgelegt werden, wobei alte Zauber dabei vernichtet werden können um Platz zu schaffen. Die verankerten Zauber können nun beliebig oft als normale Aktion gezaubert werden.

Reichweite:

Alle Zauber kann man grundsätzlich so weit wirken wie man (ohne elektronische Hilfe) sehen kann, durchsichtige Wände stellen hierfür kein Hindernis dar.

Spontane Zaubersprüche:

Benötigt der Magier einen Zauber sofort den er jedoch nicht verankert hat so hat er die Möglichkeit das Wort der Macht ohne weitere Vorkehrungen zu wirken. Er verliert nach Beendigung des Zaubers soviel Magiepool wie der Spruch an Komplexität hatte. Der geringere Magiepool hat nicht nur zur Folge das weitere Sprüche schwieriger auszuführen sind, sondern auch das man weniger Zaubersprüche verankern kann. Die verlorenen Magiepool-Würfel regenerieren sich wie Karma.

Unwillige Ziele:

Wird der Spruch gegen ein Unwilliges Ziel eingesetzt (Angriffsspruch, Beeinflussung, etc.) so kann dieses, mittels eines vom Spielleiter abhängiges Attribut, dagegen Würfeln (Beispiele: Defensive(Ausweichen) bei Elementaren Zaubern, „Körper“gegen direkte Körperschädigung, „Geist“ für Energieangriffe oder Beeinflussung,...).

Konzentration:

Solange sich ein Magier auf einen Spruch konzentriert sind alle Aktionen für ihn um 1 pro Zauber erschwert. Sollte er während dieser Zeit aus seiner Konzentration gerissen werden (z.B. Schaden) so muß er einen Wurf auf „Geist“ schaffen um die Zauber nicht zu verlieren.

Beschwörung von Elementaren und Geistern:

Die Beschwörung von Geistern und Elementaren kann mittels eines verankerten Zaubers geschehen und damit ein Geist innerhalb von einigen Sekunden gerufen werden. Viele Magier benötigen ihre Dienste jedoch selten und aufgrund der üblicherweise recht hohen Spruchkomplexität, werden diese Zauber von ihnen nicht verankert.

Geister und Elementare gehorchen einem Befehl und verschwinden danach, allerdings muss dieser Befehl nicht sofort erfolgen. Wird der Geist nicht sofort befehligt so verschwindet er im Astralraum und kann von dort jederzeit gerufen werden (kein Wurf notwendig, benötigt aber eine Runde). Bei Sonnenuntergang bzw. Sonnenaufgang verschwinden ein Geist/Elementar jedoch endgültig, egal ob sie nun einen Befehl erhalten haben oder nicht. Es kann immer nur ein Elementar/Geist gleichzeitig beschworen sein.

Es gibt viele Kultisten die Möglichkeiten gefunden haben sogar Dämonen zu rufen, diese unterliegen aber komplett eigenen Regeln und sind Spielern nicht zugänglich.

GM SEKTION

Minions:

Minions sind primär für den Kampf verwendete NPCs und benötigen deshalb keine komplexe Erstellung oder Handhabung. Man vergibt ihnen ein Level (2=Kanonenfutter, 3=schwach, 4=durchschnitt, 5=gut, 6=höllisch,...) diese entspricht sowohl den Kampfpool und den Attributen (für Resistenzen). Minions sterben bei einem Treffen.

Sie besitzen keine Fertigkeiten und Waffeneffekte werden im Normalfall ignoriert. Attributswerte werden nur bei Bedarf entschieden, sollten aber selten über 4 dem Minionlevel liegen. Man sollte hierbei jedoch von Fall zu Fall entscheiden, so hat ein Dämon meistens ein sehr hohes Körperattribut (Kriegerlevel) aber nur einen geringen Geist (~2).

Falls man in der Hitze des Gefechtes sich nicht entscheiden möchte wie viel er auf Angriff und Verteidigung legt, dann empfehle ich einfach den gesamten Pool zu würfeln und jeden zweiten Erfolg als Verteidigung zu zählen.

Beispiele: Kanonenfutter: Level 2, Schlägertyp: Level 3, Drogenboss: Level 4, Schwertdämon: Level 5, Balrog: Level 6

Krieger:

Krieger sind stärkere Minions. Sie werden ebenso simpel gehandhabt, haben jedoch eine Anzahl von Lebenspunkten die ihrem Level entspricht (sie sind oft in der Minderheit halten dafür aber mehr aus) und alle Würfe ab 4 zählen als Erfolg (alternativ kann man stattdessen Fertigkeiten vergeben).

Gefechte (Ein-Würfel Regel):

Typischerweise kommt es immer wieder zu kleinen Gefechten mit einer großen Anzahl an NPC's. Dies kann schnell zu einer unüberschaubaren Anzahl an Würfeln führen, deswegen empfiehlt es sich für solche Zwecke die folgende Ein-Würfel Regel zu verwenden:

Für jeden Minion wird nur mehr ein Würfel geworfen und addiert das Level-2 (Level 4 Minions würden d6+2 würfeln) und mit der folgenden Tabelle verglichen. NPC's können so nach gleichem Level gruppiert und gleichzeitig gewürfelt werden, man sollte sich nur vorher schon entscheiden wie die Erfolge aufgeteilt werden.

| | | | | | |
|--------------------|-----|-----|-----|-----|-------|
| Erfolge: | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 |
| Würfelwurf: | 1-3 | 4-5 | 6-7 | 8-9 | 10-11 |

Diese Regel ist primär für Level 2-4 Minions gedacht. Zwar kann man sie durchaus auch für Level 5-6 Minions und Krieger benutzen, wird aber nicht empfohlen weil die Wahrscheinlichkeiten dann zu stark abweichen und Krieger einen besonderen Status haben sollten.

Erfahrungspunkte (EXP):

Pro Session wird normalerweise ein Erfahrungspunkt vergeben, bei besonders schlechter oder guter Performance kann dies aber durchaus Variieren. Die folgende Tabelle zeigt die Kosten für die Charaktersteigerungen. Für Fertigkeiten und Attribute wird immer der neue (unmodifizierte) Wert verwendet.....

| Kosten | Steigerung |
|--------|---|
| 1/2/3 | Fertigkeit +1/2/3 (kumulativ) |
| 2 | Karmapool bis 6 |
| 3 | Attribut bis 6 |
| 4 | Kampfpool/Magiepool bis 6 |
| x3 | Multiplikator Attributsteigerungen über 6 |
| 1 | 1 Essenz für Cyborgimplantate |
| 2 | Eine Traditionsfähigkeit |
| 3 | Neues Wort der Macht |

Beispiel: Will ein Charakter Schusswaffen von 0 auf +1 verbessern so muss er einen Punkt zahlen, von +2 auf +3 jedoch drei!

Dämonen, Geister und Elementare:

Diese Wesen sind besonders Resistent gegen normale Angriffe. Sie erhalten deshalb einen Rüstungsschutz von zwei, Magie und Orchalikumwaffen ignorieren diese jedoch. Desweiteren besitzen sie meist spezielle Fähigkeiten (Flug, Unsichtbarkeit, etc.).

Normale Menschen:

Sollten die Spieler einmal normale Menschen erschaffen wollen oder ist ein detaillierter, aber realistischer, NPC gefragt dann gilt nachfolgende Regel. Normale Menschen starten mit jedem Attribut auf zwei und erhalten einen zusätzlichen Punkt zur freien Verteilung. Besondere Fähigkeiten wie Traditionen, Cyberware oder Magie besitzen normale Menschen natürlich nicht. Sie besitzen eine Fertigkeit auf +2 oder drei auf +1.

Optionale Klasse: Abenteurer:

Abenteurer haben weder besondere Kräfte noch Cyberware, aber mit ihrem Mut, Können und Glück sind sie mehr als formidable Gesellen.

Startwerte:

Attribute: alle auf 3

Poole: Kampfpool 4, Karmapool 4

Fertigkeitspunkte: 9

Spezialfähigkeit: Karma gibt drei Bonuswürfel (statt der normalen zwei)

History und To-Do Liste:

Version 3:

Komplette Überarbeitung: Background generalisiert, Attribute umbenannt und „Seele“ gestrichen, Astrale Projektion gestrichen, Glossar gelöscht, Drastische Vereinfachung der Skills, Heilung beschleunigt, viele MA Fähigkeiten sind nicht mehr Abhängig voneinander, Waffen umgeändert (vor allem Nahkampf und Pistolen), Cyborgs verwenden Essenz statt Geld für ihre Cyberware, Abenteurer hinzugefügt. Die Ein-Würfelregel komplett überarbeitet

To do:

Stil und Aussehen überarbeiten

Optional: Shadowrunrassen ... als eigener Pfad wenn die Rasse im Vordergrund stehen soll, ansonsten einfach Flair und eine der Standardpfade wählen

Rituale (auch für nicht-magier)

Notizen:

Normale Fertigkeitwürfe sind sehr (zu?) einfach.

XP zu langsam?