

Shadowrun Anarchy

Inoffizielles Hausregel Errata

Autor: Benny (_headcrash)

Version: 1.8 / 14.04.2018

Inhalt

Allgemeines Vorwort	3
Aufbau	3
Errata	4
KARMA	4
ZITATE	4
WAFFEN	4
FERTIGKEITEN	4
Wissensfertigkeiten	4
ATTRIBUTSPROBEN	4
DER SCHICKSALSWÜRFEL	5
MAXIMALE ANGRIFFE	5
WAFFEN	5
Schaden im Waffenlosen Kampf:	5
Schadensbonus im Nahkampf:	6
Arsenalbeschränkung:	6
Reparatur und Heilung:	6
Matrixkampf:	6
OPTIONALE MATRIXREGELN	6
Zauber:	6
Geister:	7
Astralkampf:	7
Schaden an Fahrzeuge und Drohnen:	7
UMWELTBEDINGUNGEN	8
INITATIVEPROBEN	8
WÄHLEN SIE DEN METATYP AUS	9
AUSGEBEN VON ATTRIBUTSPUNKTEN	9
MAXIMALWERTE FÜR ATTRIBUTE	9
ERWACHT ODER DIGITAL ERWACHT	10
Wissensfertigkeiten:	10
HINZUFÜGEN VON SCHATTENBOOSTERN	10
KOSTEN FÜR SCHATTENBOOSTER	10
ANARCHY-KATALOG	10

Regelergänzungen	11
Weitere Möglichkeiten für den Schicksalswürfel	11
Aufrechterhaltende Effekte / Beschreibungen (Narration)	12
Kampfzauber als Waffen	13
Grundwerte von Kampfzaubern	13
Zauberabwehr	13
Alles hat seinen Preis	14
Charakter-Limits	16
Booster-Kategorien	16
Boosterboni / -limits	18
Drohnen	20
Geänderte Waffenwerte	21
Nahkampf	21
Projektilwaffen	22
Feuerwaffen	22
Schwere Waffen	23
Fahrzeug-/Drohnenwaffen	23
Matrix Advanced: Geräte, Master & Slaves, GOD und Co.	24
Geräte	24
Master/Slave Verbindung	24
Hosts	25
Rauschen (Noise)	25
GOD	25
Maschinen Sprites und KIs	26
Schleichfahrt:	26
WiFi Off Nachteile:	27
Metavarianten	27
Typische Angriffs- und Verteidigungspools	29

[Pegasus Spiele](#) unter Lizenz von [Catalyst Game Labs](#) und WizKids. Shadowrun ist eine eingetragene Marke von WizKids, Inc. © 2016 WizKids, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Dieses Dokument enthält nicht-offizielle Informationen zum Rollenspiel Shadowrun. Diese Informationen können im Widerspruch zu offiziell publizierten Texten stehen. Es handelt sich um nicht kommerzielles Fan-Work welches frei kopiert und weitergegeben werden darf, solange der Hinweis auf den Autor nicht entfernt wird.

Allgemeines Vorwort

Dieses Dokument enthält eine Sammlung von Hausregel Ergänzungen zu Shadowrun Anarchy. Diese ergänzen bzw. ändern die bereits bestehenden Anarchy-Basisregeln aus dem Regelwerk und vermeiden so weit wie möglich ganz neue Mechanismen. Statt dessen werden bevorzugt bereits vorhandene Mechanismen genutzt. Die Anpassungen am Anarchy-Regelsystem sind aus der Spielpraxis einer erfahrenen SR5-Gruppe entstanden, welche sich von Anarchy deutlich beschleunigte und vereinfachte sowie mehr auf Erzählung und cineastische Darstellung konzentrierte Regeln zum Spielen von Shadowrun erhofften, aber die Erfahrung gemacht haben, dass Anarchy in seiner RAW-Form für sie eine zu starke Abstraktion und Reduktion von Regeln war, die vielfach statt Abläufe zu vereinfachen, diese einfach weggelassen bzw. ignoriert hat. Der Wechsel zu einem anderen narrativen Rollenspielsystem kam dennoch nicht in Frage, da dabei Herz und Seele des über Jahre lieb gewonnen Shadowrun Würfelsystem-Grundgerüsts verloren gegangen wären.

Die alternative Lösung war daher, die folgend detailliert beschriebenen Ergänzungen und Veränderungen am original Anarchy Regelsystem vorzunehmen. Jede einzelne Änderung ist als optional anzusehen. Es können beliebig viele oder wenig der aufgeführten Regeln bzw. Änderungen verwendet werden. Es müssen nicht zwingend alle übernommen werden um im Gesamten spielbar zu bleiben.

Aufbau

Prinzipiell wird versucht die Regeln in Form eines Errata-Stils zum Anarchy Regelwerk aufzubauen. Einige Regeln erfordern jedoch weitergehende Beschreibungen und werden dafür mehr Platz einnehmen und daher gesondert im Anschluss im Kapitel **„Regelergänzungen“** erklärt. Bei jeder Anpassung bzw. Regel ist beschrieben wie stark der Eingriff in die original Anarchy Regeln durch die beschriebene Abweichung zu verstehen ist. Einige beschriebene Mechanismen sind schlicht nur Festlegungen auf Basis der vorhandenen Anarchy Regeln, um hier ein vom System grundsätzlich erwartetes Improvisieren des Spielleiters zu vermeiden und durch eine feste transparente Definition zu ersetzen.

- **ERWEITERUNG:** Verdeutlicht, dass keine neuen Regelmechanismen hinzugefügt wurden, sondern nur die Regeln um bereits im Regelwerk grundsätzlich bestehende Mechanismen erweitert werden.
- **DEFINITION:** Grundsätzlich keine Hausregel, sondern nur eine Definition bzw. Festlegung einer im Anarchy Regelwerk nicht näher festgelegten Vorgehensweise aber innerhalb der regulären Regeln ohne Erweiterung oder neuer Mechanismen.
- **NEU:** Eine neue Spielmechanik die in den Anarchy Regeln so nicht beschrieben ist.
- **ANPASSUNG:** Eine bestehende Spielmechanik wird nur leicht abgeändert aber nicht erweitert.
- **LIMITIERUNG:** Eine bestehende Spielmechanik wird unverändert ergänzend limitiert.

Errata

Seite	Alt	Neu
40	KARMA	(Bei Verwendung der Regelergänzung "Alles hat seinen Preis" entfällt der Abschnitt KARMA komplett) <i>NEU</i>
41	ZITATE	(an Abschnitt anhängen:)... Außerdem werden für den Charakter TAGs vergeben, welche ihn in Stichworten zusammenfassend beschreiben sollen. Z. B. #Straßensamurai, #Ex-Ganger, #Troll, #Straßenkrieg Fan, ... Diese TAGs sind grundsätzlich nicht limitiert und ergeben sich aus dem Charakterhintergrund. Sie stellen gleichzeitig seine Wissensfertigkeiten dar, die jedoch selbst keine Werte haben. (siehe S. 50 WISSENSFERTIGKEITS PROBE) <i>NEU ERWEITERUNG</i>
41	WAFFEN	WAFFEN und KAMPFZAUBER (an Abschnitt anhängen:)... Kampfzauber gelten regeltechnisch ebenfalls als Waffen und werden ähnlich behandelt. <i>ANPASSUNG</i>
42	FERTIGKEITEN	(an Abschnitt anhängen:)... Die maximale Stufe einer Fertigkeit ist limitiert auf [Stufe des zugehörigen Attributs] x 2 <i>LIMITIERUNG</i>
43	Wissensfertigkeiten	entfällt <i>ANPASSUNG</i>
50	ATTRIBUTSPROBEN	(an Abschnitt anhängen:)... WISSENSFERTIGKEITS PROBE Möchte ein Charakter überprüfen, ob er auf Grund seines Hintergrunds nützliches Wissen für die aktuelle Situation beitragen kann, so kann er auf Basis eines oder mehrerer passender TAGs eine Wissensfertigungsprobe ablegen. Hierzu wirft er bei eher akademischen bzw. professionell erlernten Wissensgebieten (z.B. Medizin, Thraumaturgie, Naturwissenschaften, Militärische Ausbildung...) LOG+LOG. Geht es um intuitiv erlerntes Wissen oder Lebenserfahrung, so wird mit LOG+WIL darauf geprüft. Die Schwierigkeit legt der Spielleiter fest. (vgl. Würfelpool der Gegenseite S.49) <i>ANPASSUNG ERWEITERUNG</i>

Seite	Alt	Neu
51	DER SCHICKSALSWÜRFEL	(an Abschnitt anhängen:)... EFFEKTE AUFRECHTERHALTEN Beim Aufrechterhalten von Sprites, komplexen Formen, Geistern, Zaubern, Critterkräften usw. übernimmt der Schicksalswürfel eine besondere Funktion. Je nach Mächtigkeit des Geschöpfes oder des aufrechterhaltenen Effekts muss zu Beginn jeder Erzählung/Beschreibung eines Spielers, bei Fortsetzung der Aufrechterhaltung ein einzelner Schicksalswürfel (SW) geworfen werden. Wird der Schicksalswürfel so eingesetzt, kostet dies natürlich keinen Plotpunkt. • Schwacher Effekt (Booster Stufe 1-2)/ schwaches Geschöpf: <i>Der SW muss nicht geworfen werden</i> • normaler Effekt (Booster Stufe 3-4) / normal starkes Geschöpf: <i>Ein <u>Patzer</u> verursacht 1G Entzug/Schwund.</i> • Starker Effekt (Booster Stufe 5) / mächtiges Geschöpf: <i>Wird <u>kein Glücksfall</u> gewürfelt erleidet der Charakter 1G Entzug/Schwund.</i> ERWEITERUNG
52	MAXIMALE ANGRIFFE	(an Abschnitt anhängen:)... Maximale Angriffe mit Reaktionsverbesserungen: Unabhängig davon wieviel zusätzliche Angriffshandlungen ein Charakter durch Booster durchführen könnte, ist das absolute Limit 3 Angriffshandlungen pro Runde. Jedwede weiteren sich ergebenden Angriffshandlungen gehen verloren. LIMITIERUNG
52	WAFFEN <i>Bei jeder der drei Reichweitenkategorien sind drei unterschiedliche Einträge möglich...</i>	(an Aufzählung anhängen:)... • +X: Die Waffe kann in dieser Reichweite eingesetzt werden, dabei profitiert sie von einem Bonus in Höhe von X. ERWEITERUNG
53	Schaden im Waffenlosen Kampf: <i>Dieser Schaden ist Geistiger Schaden in Höhe der (aufgerundeten) Hälfte der Stärke, was als (STR/2)G notiert wird...</i>	(Ersetzen durch:)... Dieser Schaden ist Geistiger Schaden in Höhe der um zwei reduzierten Stärke, was als (STR-2)G notiert wird. Es wird immer mindestens 1G Schaden verursacht. ANPASSUNG

Seite	Alt	Neu
53	Schadensbonus im Nahkampf: Nahkampfwaffen richten ebenfalls (STR/2) Grundscha- den an, der üblicherweise durch die Waffe selbst erhöht wird...	(Ersetzen durch:)... Nahkampfwaffen richten ebenfalls (STR-2) Grundscha-
53	Arsenalbeschränkung:	(entfällt vollständig) ANPASSUNG
55f	Reparatur und Heilung: von: Diese Person müssen sie irgendwie bezahlen. Da es in Shadowrun: Anarchy kein Geld gibt, fällt eine simple Überweisung von Nuyen aus. ... bis: Manchmal muss man sich das Überleben teuer erkaufen. (S.56)	(Ersetzen durch:)... Um die Kosten für eine Reparatur oder Heilung möglichst einfach zu halten, gilt ein genereller Preis von 100 Nuyen pro geheilten Punkt Rüstung bzw. pro geheilten Punkt körperlichen Schaden. Alternativ können Charaktere natürlich auch einen geschuldeten Gefallen versprechen um zu bezahlen. (Erfordert Regelergänzung "Alles hat seinen Preis") NEU ANPASSUNG ERWEITERUNG
57	Matrixkampf: Dieser Zustandsmonitor beträgt (Gerätestufe/2)+8.	(Ersetzen durch:)... Die Höhe des Zustandsmonitor ergibt sich über die Boosterstufe des Cyberdecks. (vgl. Regelergänzung "Charakter-Limits"). NEU ANPASSUNG
57f	OPTIONALE MATRIXREGELN	(an Kapitel anhängen:)... Regelergänzung "Matrix Advanced: Geräte, Master, Slaves und GOD" hinzufügen. NEU ERWEITERUNG
59	Zauber: von: Sehen wir uns zum Beispiel Coydogs Zauber Blitzstrahl an. ... bis: Je nach Komplexität des Zaubers und der bereits abgelaufenen Dauer des Aufrechterhaltens kann der Speileiter einen negativen Modifikator für Proben des Spielers festlegen, wenn er den Zauber weiter aufrecht erhält.	(Ersetzen durch:)... Regelergänzung "Kampfzauber als Waffen"). NEU ANPASSUNG

Seite	Alt	Neu
59f	Geister:	(an Abschnitt anhängen:)... Große Geister / Kleine Geister: Nach den oben beschriebenen Regeln wird ein normaler Geist beschworen. Die Werte entsprechen normalen Geistern (vgl. Nichtspieler Charaktere ab Seite 157). Jeder Patzer, der mit dem Schicksalswürfel durch das Aufrechterhalten des Geistes geworfen wird, fügt einen Punkt geistigen Entzugsschaden zu. Will man statt einem normalen Geist einen großen Geist beschwören so ist erfolgt die Beschwören Probe gegen eine größere Schwierigkeit, dafür sind aber alle Werte des Geistes um 2 erhöht und er verfügt über eine zusätzliche Kraft nach Wahl des Beschwörers. Wird mit dem Schicksalswürfel zum Aufrechterhalten des Geistes kein Glücksfall gewürfelt, erleidet der Beschwörer einen Punkt geistigen Entzugsschaden. Soll stattdessen ein kleiner schwächerer Geist beschworen werden, so werden alle Werte des um 2 gesenkt. Dafür ist die Beschwörung entsprechend einfacher und egal wie lange die Beschwörung aufrecht erhalten wird, es wird kein Entzug erlitten. <u>Geist beschwören:</u> • Geist Schwierigkeit <i>Durchschnittlich</i> • Großer Geist Schwierigkeit <i>Schwierig</i> • Kleiner Geist Schwierigkeit <i>Einfach</i> ERWEITERUNG
60	Astralkampf:	(an Abschnitt anhängen:)... Schaden im Astralkampf hat einen Grundschaten in Höhe der Willenskraft des Angreifers. Er kann durch einen Waffenfokus Booster nach den regulären Booster Regeln erhöht werden. DEFINITION
61	Schaden an Fahrzeuge und Drohnen:	(Anhängen bei Verwendung von Regelergänzung "Alles hat seinen Preis") <u>Reparaturkosten bei Fahrzeugen und Drohnen:</u> • Drohnen: 100 Nuyen / Kreis • Fahrzeuge: 500 Nuyen / Kreis • Militärfahrzeuge: 1000 Nuyen / Kreis ERWEITERUNG

Seite	Alt	Neu
61	UMWELTBEDINGUNGEN	(an Kapitel anhängen:)... Feuer: Hat die Rüstung oder Kleidung des Charakters Feuer gefangen oder befindet er sich innerhalb von Feuer erleidet er pro Runde 1 Kästchen Rüstungsschaden und 1 Kästchen körperlichen Schaden jede Runde. Wird ein Angriff mit Feuer kombiniert, wird immer ein Schicksalswürfel (ohne Plotpunktkosten) mit geworfen. Bei einem Glücksfall für den Angreifer ist das Ziel in Brand gesetzt. Feuerangriffe verursachen außerdem einen zusätzlichen Schadenspunkt an Rüstungen. Elektrizität: Starke Elektrizität verursacht einen 1G und 1K pro Runde. Angriffe mit elementaren Elektrizitätsschaden verursachen +1G und +1K Schaden, außerdem erleiden Lebewesen die nächsten beiden Runden einen Malus von -2 auf alle Handlungen. Drohnen und andere auf Elektrizität empfindlich reagierende Ziele sind nach einem erfolgreichen Angriff für eine Runde Handlungsunfähig (Cooldown). ERWEITERUNG
67	INITATIVEPROBEN <i>von: Jeder Spieler beginnt den Aufbau seines Würfel pools für die Initiative.</i> ... <i>bis: Schließlich darf jeder Spieler zu Beginn der Szene beliebig viele seiner Plotpunkte ausgeben, um pro Plotpunkt jeweils einen Würfel zusätzlich zu erhalten.</i>	(Ersetzen durch:)... Bestimmung des Initiativewerts: • Physisch: $LOG + GES + 1W6$ ◦ Verfügt der Charakter über mindestens einen Booster mit einer Reaktionsverbesserung, wird der Wert mit $LOG + GES + 2W6$ ermittelt • VR / Astral: $LOG + WIL + 2W6$ • Keine Kumulation von Boni. Die maximale Initiative durch Boosterboni ist immer $ATR1 + ATR2 + 2W6$ Ein Plotpunkt kann den Pool um maximal einen weiteren Würfel erhöhen. Absolutes Maximum ist somit +3 W6. • Kurzfassung: INI = $ATR1 + ATR2 + 1W6$ bei „irgendeinem“ erzählerisch

		passenden Booster / Effekt gilt INI = ATR1 + ATR2 + 2W6 Ein Plotpunkt erhöht den Wert um einen weiteren W6. Absolutes Maximum ist daher: INI = ATR1 + ATR2 + 3W6 <i>NEU ANPASSUNG</i>
--	--	---

Seite	Alt	Neu																																										
76	WÄHLEN SIE DEN METATYP AUS Mensch: +1 Edge, +1 Fertigungspunkt	(Ersetzen durch:)... Mensch: +1 Edge, +2 Fertigungspunkte (an Abschnitt anhängen:)... Regelergänzung "Metavarianten" <i>ANPASSUNG</i>																																										
76	AUSGEBEN VON ATTRIBUTSPUNKTEN Sie können diese nicht in Punkte für Fertigkeiten oder Schattenbooster umwandeln und auch keine davon nach der Charaktererschaffung ins Spiel mitnehmen, um Ihren Charakter nachträglich zu verändern.	(Ersetzen durch:)... Punkte die nicht auf Attribute verteilt werden, werden 1:1 in Fertigungspunkte umgewandelt. <i>ANPASSUNG</i>																																										
76	MAXIMALWERTE FÜR ATTRIBUTE Tabelle	(Ganze Tabelle ersetzen durch:)... <table><tr><th>Meta</th><th>STR</th><th>BEW</th><th>WIL</th><th>LOG</th><th>CHA</th><th>EDG</th></tr><tr><td>Mensch</td><td>6</td><td>6</td><td>6</td><td>6</td><td>6</td><td>7</td></tr><tr><td>Elf</td><td>5</td><td>7</td><td>6</td><td>6</td><td>8</td><td>5</td></tr><tr><td>Zwerg</td><td>7</td><td>6</td><td>7</td><td>6</td><td>6</td><td>5</td></tr><tr><td>Ork</td><td>8</td><td>6</td><td>6</td><td>6</td><td>5</td><td>6</td></tr><tr><td>Troll</td><td>10</td><td>6</td><td>6</td><td>5</td><td>4</td><td>6</td></tr></table> <i>ANPASSUNG</i>	Meta	STR	BEW	WIL	LOG	CHA	EDG	Mensch	6	6	6	6	6	7	Elf	5	7	6	6	8	5	Zwerg	7	6	7	6	6	5	Ork	8	6	6	6	5	6	Troll	10	6	6	5	4	6
Meta	STR	BEW	WIL	LOG	CHA	EDG																																						
Mensch	6	6	6	6	6	7																																						
Elf	5	7	6	6	8	5																																						
Zwerg	7	6	7	6	6	5																																						
Ork	8	6	6	6	5	6																																						
Troll	10	6	6	5	4	6																																						

Seite	Alt	Neu
76	ERWACHT ODER DIGITAL ERWACHT	(an Abschnitt anhängen:)... Erwachte Charaktere müssen sich für einen erwachten Pfad entscheiden: • Adept: Hat Zugriff auf Adepten Booster. Kann nicht astral wahrnehmen (außer er kauft einen Adepten Booster mit dem Effekt Astrale Wahrnehmung für 1 Booster Punkt). Kann nicht astral projizieren. Kann keine magischen Fertigkeiten benutzen. • Magier: Erhält astrale Wahrnehmung, astrale Projektion, kann auf magische Schattenbooster zugreifen und alle magischen Fertigkeiten verwenden. Kein Zugriff auf Adepten Booster • Magieradept/Mystischer Adept: Hat Zugriff auf Adepten und magische Schattenbooster. Kann nicht astral wahrnehmen (außer er kauft einen Booster mit dem Effekt Astrale Wahrnehmung für 1 Booster Punkt). Kann nicht astral Projizieren. Kann alle magischen Fertigkeiten benutzen. <i>NEU ANPASSUNG</i>
77f	Wissensfertigkeiten:	(entfällt vollständig) <i>ANPASSUNG</i>
78	HINZUFÜGEN VON SCHATTENBOOSTERN Die Maximalzahl an Schattenboostern für einen Charakter beträgt 6.	(entfällt) <i>ANPASSUNG</i>
78f	KOSTEN FÜR SCHATTENBOOSTER	(Komplettes Kapitel incl. Tabellen ersetzen durch:)... Regelergänzung "Charakter-Limits" <i>NEU ANPASSUNG LIMITIERUNG</i>
87ff	ANARCHY-KATALOG	(Komplettes Kapitel incl. Tabellen ersetzen durch:)... Regelergänzung "Charakter-Limits" Regelergänzung "Geänderte Waffenwerte" Regelergänzung "Drohnen" <i>NEU ANPASSUNG LIMITIERUNG</i>

Regelergänzungen

Weitere Möglichkeiten für den Schicksalswürfel

DEFINITION | ANPASSUNG

Eine der kleinsten und zugleich hilfreichsten Regelmechanismen in Anarchy kann der Schicksalswürfel sein. Am häufigsten für die Plotpunktoption "Lebe gefährlich".

Mit einem Plotpunkt kann man seinem Pool einen Schicksalswürfel hinzufügen. Somit wird die Probe entweder zu einem Patzer oder zu einem Glücksfall. Die Wahrscheinlichkeit für einen Glücksfall ist höher. Wie genau dies nun in seine Erzählung (Narration) integriert ist dem Spielleiter oder Spieler überlassen, incl. der konkreten Auswirkungen. Relevant ist nur es gibt drei Ergebnisse: 1. Patzer, 2. Glücksfall, 3. nichts besonderes

Die folgenden Beispiele sind freiwillige Plotpunkt Optionen, die ein Spieler oder der SL für einen NSC für einen Plotpunkt für seine Erzählung / Runde kaufen kann:

Angriff mit einer automatischen Feuerwaffe als Unterdrückungsfeuer

Es wird ein kegelförmiger Flächenangriff mit der Waffe ausgeführt. Alle Gegner bis maximal mittlerer Entfernung in Angriffsbereich müssen nach der Beschreibung des Angriffs und vor der Probe entscheiden ob sie stehen bleiben oder in Deckung springen bzw. den Kopf einziehen. Diese Beschreibung der direkten Reaktion verbraucht keine Handlung / Angriff und kostet keinen Plotpunkt.

- **Patzer:** Kurz nach Beginn des Angriffs kommt es zu einer Ladehemmung oder die Munition ist plötzlich leer - Die Waffe erhält für die folgende Runde eine Abklingzeit (vgl. Anarchy S. 70). Kein Gegner wird getroffen, egal wie gut der Angriffswurf war und unabhängig davon ob ein Gegner in Deckung springt oder nicht.
- **Glücksfall:** Gegner im Zielgebiet die in Deckung hechten sind erst wieder nach allen anderen dran. Wer nicht in Deckung springt, ist davon zwar nicht betroffen, erleidet aber automatisch den Grundschaten des Angriffwurfs **ohne die Chance** auf einen Verteidigungs Wurf.
- **Nichts besonders:** Alle Gegner im Zielgebiet, die nicht in Deckung springen legen eine Ausweichenprobe gegen die Angriffsprobe ab. Hat der Angreifer mehr Erfolge erleidet der jeweilige Gegner den Grundschaten der Waffe. Nettoerfolge erhöhen den Schaden nicht.

Angriff mit einer Waffe als Angesagtes Ziel

Der Angreifer nimmt sich die Zeit und beschreibt wie er gründlich zielt bevor er abdrückt/zu sticht/zu schlägt.

- **Patzer:** Streifschuss, Abpraller, verrutscht, gestreift... verursacht nur halben Schaden / Bei Effekt Angriffen z.B. Fehlzündung oder Blindgänger
- **Glücksfall:** Der Schaden wird um 2 erhöht oder dem Ziel wird ein passender Effekt hinzugefügt, welcher bis zur nächsten Erzählung des Angreifers bestehen bleibt.

Verteidigung in Form von "in Deckung hechten/rollen" (aka volle Verteidigung)

Der Verteidiger investiert einen Plotpunkt vor seinem Verteidigungswurf und beschreibt wie er in einer schnellen und kurzen Bewegung in Deckung hechtet oder rollt.

- **Patzer:** Sturz, der Verteidiger verliert seine Bewegung für deine nächste Beschreibung (Narration)
- **Glücksfall:** Falls er getroffen wird, erleidet er nur einen Streifschuss und der Schaden wird halbiert.

Hexerei/Tasken als Überzaubern bzw. Übertasken

Der Zauberer/Technomancer beschreibt, wie er eine besonders mächtige Version seines Zaubers/seiner komplexen Form wirkt.

- **Patzer:** Entzug/Schwund - Er erleidet 2 geistigen Schaden Entzug/Schwund
- **Glücksfall:** Er Erhöht seinen Schaden um 2 oder verstärkt einen Effekt auf dem Ziel

Tech. Fert. zum kurzfristigen herauskitzeln besonderer Leistung einer Drohne/Ausrüstung/Fahrzeug

Der Spieler des aktiven Charakters beschreibt wie er kurzfristig besonders viel Leistung aus seinem Ausrüstungsgegenstand heraus kitzelt bevor er die Probe wirft.

- **Patzer:** Ausrüstung/Drohne/Fahrzeug erhält eine Abklingzeit für zwei Runden.
- **Glücksfall:** Ausrüstung/Drohne/Fahrzeug ist um 2 verbessert für zwei Runden.

Bodenfahrzeuge oder Steuern bei einer Verfolgungsjagd

- **Patzer:** Außer Kontrolle, das Fahrzeug/die Drohne crasht
- **Glücksfall:** Der Fahrer entkommt seinen Verfolgern für diese Szene, indem er einen irren Stunt beschreiben darf.

Aufrechterhaltende Effekte / Beschreibungen (Narration)

Auch bei aufrechterhaltenden Beschreibungen und Effekten kann man die Schicksalswürfel Mechanik gut einsetzen. In dem Fall aber ohne Plotpunkt Kosten. Dazu muss zu Beginn jeder Erzählung eines Spielers, dieser zunächst entscheiden, ob er den Effekt weiter aufrecht erhält oder den Effekt oder die Situation beendet. Erhält er die Situation oder den Effekt aufrecht, muss er einen einzelnen Schicksalswürfel werfen und das Ergebnis wie folgt interpretieren. (Das kostet keinen Plotpunkt und keine Angriffshandlung oder Bewegung).

Beispiel:

Aufrechterhalten eines Illegalen Hostzugriffs (Decker bleibt weiter im Host eingeloggt)

- **Schwache Hostsicherheit:** Keine IC die getriggert werden können.
- **Durchschnittliche Hostsicherheit:** Bei einem Patzer wird ein IC aktiviert.
- **Hohe Hostsicherheit:** Wenn kein Glücksfall geworfen wird, wird ein IC aktiviert.

Kampfzauber als Waffen

NEU | ANPASSUNG

Physische Kampfzauber gelten regeltechnisch wie (Fernkampf-)Waffen. Sie werden als Waffen auf dem Charakterblatt notiert und haben die gleichen Werte. Benutzt werden sie mit der Fertigkeit Hexerei und für sie gelten die gleichen Sichtmodifikatoren wie für Schusswaffen. Einzig der "Kauf" und die Verbesserung von Kampfzaubern unterscheidet sich leicht von Waffen (vgl. **Regelergänzung: Alles hat seinen Preis**). Astrale Kampfzauber sind auch weiterhin normale Booster und werden nicht als Waffen benutzt.

Es wird grundsätzlich zwischen physischen Angriffszaubern und astralen Angriffszaubern unterschieden. Während physische Angriffszauber für jeden auch nicht erwachten Beobachter deutlich sichtbare magische Manifestationen hervorrufen und als solchen zu erkennen sind, kann man astrale Angriffszauber nur im Astralraum sehen. Astrale Angriffszauber können nur lebende Wesen und astral aktive Wesen und Objekte beeinflussen. Physischen Angriffszaubern kann einfach ausgewichen werden. Astrale Angriffszauber sind für nicht erwachte Beobachter nicht erkennbar und ihnen kann daher auch nicht ausgewichen sondern nur mit Willenskraft widerstanden werden. Astrale Kampfzauber müssen daher auch als eigene Booster erworben werden, während physische Kampfzauber ähnlich wie Waffen erworben und verbessert werden.

Eine Übersicht über die Kosten von neuen Angriffszaubern und deren Verbesserungen sind in der **Regelergänzung: Alles hat seinen Preis** aufgeführt. Jeder Angriffszauber verursacht entweder geistigen Schaden oder körperlichen Schaden. Dies ist vor dem Lernen (=Kauf) des Zaubers festzulegen und kann nachträglich nicht mehr geändert werden. Physische Angriffszauber verursachen unabhängig von ihrem Typ und ihrem Schaden grundsätzlich zunächst Rüstungschaden. Wie üblich verursachen sie erst wenn die Rüstung vollständig ausgefüllt ist Schaden am körperlichen oder geistigen Zustandsmonitor. Astrale Zauber ignorieren die Rüstung und verursachen sofort geistigen oder körperlichen Schaden. Daher haben Astrale Angriffszauber aber auch grundsätzlich keinen Grundschaten sondern verursachen nur Schaden in Höhe ihrer Nettoerfolge.

Grundwerte von Kampfzaubern

Typ	Verteidigungs Pool	Schaden	Nah	Mittel	Weit
Physischer Angriffszauber (deutlich sichtbarer Effekt)	GES + LOG (Ausweichen)	6K / 6G	OK	OK	OK
Astraler Angriffszauber (Nur astral erkennbarer Effekt)	WIL (Widerstehen)	(Nettoerf.)K/G ignoriert Rüstung	OK	OK	OK

Zauberabwehr

Ein erwachter Charakter, welcher die Fertigkeit Hexerei (opt. mit Spezialisierung auf Antimagie) nutzen kann, kann alternativ allen Zaubern (auch Effektzaubern) statt mit dem angegebenen Verteidigungspool auch mit WIL + Hexerei widerstehen.

Alles hat seinen Preis

NEU | ANPASSUNG

Karma ist in eigentlich die einzige Ressource zur Charakterverbesserung in Anarchy und Geld wird zur Vereinfachung als Ressource aufgegeben. Da in einer hochtechnologisierten dystrophischen Konsumwelt aber ein Spiel ohne Geld mit ungewöhnlichen Einschränkungen verbunden ist, die vielen Spielern auf Dauer ein wenig der Spielfreude und den Reiz einer solchen Spielwelt nehmen können, kann genauso gut einfach Karma als Ressource weg fallen und wieder Geld an dessen Stelle rücken. Dies hat aber große Auswirkungen auf das Charakterentwicklungssystem. Die Steigerungskosten für die Charakterentwicklung mit Karma entfällt vollständig.

Fortan wird jedweder Charakterfortschritt mit Nuyen (oder passender anderer SR Währung) bezahlt und Ausrüstung, die kein Booster ist, kann wieder wie Ausrüstung gekauft oder verkauft werden. Die Entwicklung von Boostern lässt sich vielfach auch mit Geld gut erklären. Bei Fertigkeiten und Attributen wird das schwerer. Aber getreu dem Motto: Zeit ist Geld, geht das auch - zugegeben mit viel Fantasie. Wer genug Geld hat, und es sich leisten kann mal ein bisschen zu trainieren oder sich seinen Interessen zu widmen, der wird in diesen eben auch besser... Das kostet aber eben Geld, wie jede Auszeit, die man sich so nimmt. Aber das soll nur ein Erklärungsansatz sein, im wesentlichen handelt es sich einfach um eine Spielmechanik, so wie in den offiziellen Anarchy Regeln eben Ausrüstung mit Karma erworben wird, was man auch nicht wirklich gut erklären kann.

Verbesserung	Preis
Attribut steigern	Neue Attributsstufe x 3000 Nuyen
Fertigkeit steigern	Neue Fertigkeitsstufe x 1000 Nuyen
Neue Fertigkeit	2000 Nuyen
Spezialisierung	4000 Nuyen
Schattenbooster	Neue Boosterstufe x 2000 Nuyen
Ausrüstung kaufen / modifizieren	Listenpreise gemäß SR5 GRW und Quellenbüchern. Erwerb ingame über Nuyen und ggf. Schieber.
Neuer Schattenbooster	Gleiche Kosten wie bei Steigerung. Es muss jede Steigerung einzeln gekauft werden. Je nach Booster sind ein oder zwei Boosterpunkte als Basiskosten notwendig bevor erste Boni gekauft werden können. (Beispiel Drohnen oder Bioware)
Nachteil entfernen	30.000 Nuyen
Rüstung verbessern	1 Rüstungspunkt für 1000 Nuyen (Weiterhin maximal 12 Rüstung!)
Waffen verbessern	Jede der folgenden Verbesserungen kostet 20% des Waffenlistenpreises (abgerundet) und kann grundsätzlich nur einmal gewählt werden. Alle Änderungen sind optional und es kann vor dem Angriff entschieden werden, ob die jeweiligen Verbesserungen zum Einsatz kommen oder nicht
• Präzision:	Einen Würfel bei der Angriffsprobe neu werfen.
• Schaden:	Erhöht den Schaden um 1. (Explosiv-Munition, Geschärfte Klinge etc.)

• Reichweite:	Ein Reichweiten Modifikator der Waffe um 1 erhöhen.
• Panzerungs- vermeidung:	Fügt die Eigenschaft "Panzerungsvermeidung" der Waffe hinzu. (=Der Zusatzschaden in Höhe der Nettoerfolge der Angriffsprobe ignoriert die Rüstung und verursacht sofort auf dem körperlichen oder geistigen Schadensmonitor Schaden)
• Schockermunition:	Nur für Feuerwaffen. Fügt dem Angriff den Bonus für Elektrizitätsschaden hinzu. Außerdem verursacht die Waffe nun geistigen statt körperlichen Grundschaden (in gleicher Höhe).
• Gelmunition:	Nur für Feuerwaffen. Gegen Rüstung wird der Schaden der Waffe halbiert (je 2 volle Schaden verursachen 1 Kreis Rüstungsschaden) und statt körperlichen Schaden verursacht die Waffe geistigen Schaden. Wird bei einem Angriff mehr Schaden (egal ob auf Rüstungs- oder Schadensmonitor) erzielt als die STR des Ziels beträgt, wird das Ziel durch den Angriff niedergeworfen.
• Brandmunition:	Nur für Feuerwaffen. Fügt dem Angriff den Bonus für Feuerschaden hinzu.
Neue Waffe kaufen	Waffenlistenpreis gemäß SR5 GRW und Quellenbüchern. Erwerb ingame über Nuyen und Schieber.
Neuer physischer Angriffszauber	5000 Nuyen , 6P oder 6G Grundschaden. Reichweiten: OK / OK /OK
Physischen Angriffszauber verbessern	Jede der folgenden Verbesserungen kostet 1000 Nuyen .
• Zielsuchend	Einen Würfel bei der Angriffsprobe neu werfen. (nur 1x wählbar)
• Erhöhter Schaden	Grundschaden um 1 erhöht. (max. 3x wählbar)
• Panzerungs- vermeidung	Fügt dem Zauber die Eigenschaft "Panzerungsvermeidung" hinzu. (=Der Zusatzschaden in Höhe der Nettoerfolge der Angriffsprobe ignoriert die Rüstung und verursacht sofort auf dem körperlichen oder geistigen Schadensmonitor Schaden)
• Elementareffekt	Fügt dem Zauber einen Elementareffekt hinzu. (nur 1x wählbar)
• Flächeneffekt	Der Zauber kann nun auch (optional) als Flächenzauber gewirkt werden.

Charakter-Limits

NEU | ANPASSUNG | LIMITIERUNG

Alle im Anarchy Regelwerk (im Speziellen bei der Charaktererschaffung) genannten Limits für Charaktere (incl. nutzbare Slots auf dem Charakterblatt) werden durch die folgenden Limits bzw. Regelungen für Limits ersetzt.

Charakter-Limits	Beschreibung
Booster-Kategorien	Grundsätzlich ist die Anzahl Booster unlimitiert . Ausrüstung welche Boni bringen soll, muss als Booster aktiviert werden (siehe unten). Bestimmte Boostertypen sind limitiert (siehe folgend)
Adepten-Booster	Maximal Willenskraft+Initiatengrad Booster. Nur für erwachte Charaktere. Adeptenbooster haben Booster Grundkosten von 1. Erst mit dem 2. Boosterpunkt kann der erste Bonus gekauft werden.
Zauber-Booster	Maximal Willenskraft+Initiatengrad Booster. Nur für erwachte Charaktere. Zauber haben Booster Grundkosten von 1. Erst mit dem 2. Boosterpunkt kann der erste Bonus gekauft werden. Jeder Zauber kann nur einen magischen Effekt als Bonus erzeugen. Flächenwirksamkeit kostet einen Boosterpunkt zusätzlich. Kampfzauber (auf Waffenslots) zählen nicht zum Zauber-Booster Limit dazu.
Technomancer/KI-Booster	Maximal Logik+Wandlungsgrad Booster. Nur für digital erwachte Charaktere. Technomancer/KI-Booster haben Grundkosten von 1. Erst mit dem zweiten Boosterpunkt kann der erste Bonus gekauft werden. Jeder Sonderfähigkeit benötigt einen eigenen Boosterslot.
Cyberware Booster	Je Booster-Slot -1 Essenz. Essenz darf maximal auf 0,5 sinken. Cyberware hat keine Booster Grundkosten. Der erste Boosterpunkt kann direkt für einen Bonus genutzt werden. Cyberware-Booster können nachträglich für 2 Boosterpunkte in Bioware Booster geupgradet werden.
Bioware Booster	Je Booster-Slot -0,5 Essenz. Essenz darf maximal auf 0,5 sinken. Bioware hat Boostergrundkosten von 2. Erst mit dem 3. Boosterpunkt kann der erste Bonus gekauft werden.
Ausrüstungs Booster	Unlimitiert . Mit dem ersten Boosterpunkt kann bereits der erste Bonus gekauft werden. Ausrüstungsbooster mit einem Preis ab 10.000 Nuyen sind zunächst als normale Ausrüstung (als hätte sie keinen Bonus) zu kaufen. Die Ausrüstung startet nach Zahlung des regulären Listenpreises auf Boosterstufe 3 (=3 freie Boosterpunkte). Jeder weitere Boosterpunkt muss normal erworben werden. Ausrüstung die explizit als Boosterkategorie definiert ist (z.B. Cyberware, Bioware, Drohnen, Cyberdeck etc.) muss unabhängig vom Listenpreis niemals als Ausrüstung gekauft werden, sondern wird immer nur als Booster gekauft.

Drohnen Booster	Maximal 1 + Riggerkonsolenstufe Booster. Grundkosten von 1. Erst mit dem zweiten Boosterpunkt kann der erste Bonus gekauft werden. Jede Drohne benötigt einen eigenen Drohnenbooster Slot. Drohnen erhalten eine Pilotstufe in Höhe ihrer Boosterstufe. Drohnen können auch autonom agieren. In dem Fall stellt ihre Pilotstufe(+passender Autosoft-Bonus) ihr Würfelpool für alle Wahrnehmungs-, Bewegungs- und Angriffshandlungen sowie Verteidigungswürfe dar. Einen Befehl an eine Drohne zu geben bzw. den gleichen Befehl an mehrere Drohnen zu geben erfordert eine Bewegungshandlung oder eine Angriffshandlung.
Riggerkonsolen Booster	Maximal 1 Booster. Grundkosten von 2. Startet mit - Konsolenstufe 1 (max 6, je 2 Boosterstufen steigt die Stufe um 1) - Firewall 1 (max 4, +1 pro Boosterstufe als eigener Bonus), gilt auch für alle verbundenen Drohnen - 1 Reroll für Fahrzeughandlungen (max 3, +1 pro Boosterstufe als eigener Bonus) - Je 2 Boosterstufen kann 1 Autosoft-Booster gekauft werden. - Matrixzustandsmonitor 6 (max 12, +1 je Boosterstufe über Stufe 2) - Boni aus einem der geladenen Autosoft-Boostern gelten als kumulative Boni der Konsole.
Foki Booster	Maximal Willenskraft+Initiatengrad Booster. Nur für erwachte Charaktere. Grundkosten von 1. Erst mit dem zweiten Boosterpunkt kann der erste Bonus gekauft werden. Zauberspeicher können als eigener Fokus-Booster erworben werden. Sie funktionieren dann wie Cyberware/Bioware Booster (=permanenter fester Bonu mit regulären Boosterboni). Alternativ können sie einen gewirkten Zauber(boosters) aufrecht erhalten, der maximal der Boosterstufe des Zauberspeichers entspricht.
Initiations Booster	Maximal 1 Booster. Keine Grundkosten. Nur für erwachte Charaktere. Je 2 Boosterpunkte erhöhen den Initationsgrad um 1. Je Initationsgrad kann eine Metamagiefähigkeit als eigener Booster erworben werden. Nicht mit Booster-Boni kombinierbar.
Metamagie Booster	Maximal Initationsgrad Booster. Keine Grundkosten. Maximalstufe 2. Boosterboni wirken bei jedem Einsatz einer magischen Fertigkeit oder Booster kumulativ. Identische Boni von verschiedenen Metamagie Boostern sind nicht kumulativ.
Wandlungs-Booster bzw. Mächtigkeits Booster	Maximal 1 Booster. Keine Grundkosten. Nur für digital erwachte Charaktere. Je 2 Boosterpunkte erhöhen den Wandlungs-/Mächtigkeitsgrad um 1. Je Grad kann ein Echo (für TM) bzw. ein Modul (für KIs) als eigener Booster erworben werden. Wandlungsbooster für TMs, Mächtigkeit für KIs. Nicht mit Booster-Boni kombinierbar.
Echo - Booster bzw. Modul - Booster	Maximal Wandlungs-/Mächtigkeitsgrad Booster. Keine Grundkosten. Maximalstufe 2. Boosterboni wirken bei jedem Einsatz einer Matrixhandlung oder eines Technomancer / digital erwachten Boosters kumulativ. Identische Boni von verschiedenen Echo-/Modul-Boostern sind nicht kumulativ. Echos für Technomancer, Module für KIs.
Cyberdeck Booster	Maximal 1 Booster. Grundkosten von 2. Startet mit - Firewall 1 (max 4, +1 für eine Boosterstufe als eigener Bonus) - 1 Reroll für Matrixhandlungen (max 3, +1 pro Boosterstufe als eigener Bonus) - Je 2 Boosterstufen kann 1 Programm-Booster gekauft werden. - Matrixzustandsmonitor 6 (max 12, +1 je Boosterstufe über Stufe 2) - Verleiht VR-Bonus von +1 auf alle Proben solange in VR. - Boni aus einem der geladenen Programm-Boostern gelten als kumulative Boni des Cyberdeck Boosters.

Charakter-Limits	Beschreibung
Programm Booster	Max. (Cyberdeck Boosterstufe / 2). Grundkosten von 1. Bonus gilt kumulativ zu Cyberdeck. Es kann immer nur ein Programm gleichzeitig eingesetzt werden.
Autosoft Booster	Max. (Riggerkonsolen Boosterstufe / 2). Grundkosten von 1. Bonus gilt kumulativ zur Riggerkonsole bzw. zur Pilotstufe einer Drohne. Es kann immer nur ein Autosoft gleichzeitig eingesetzt werden.
Komplexe Form Booster	Unlimitiert, aber nur maximal (Logik + Wandlungsgrad) / 2 gleichzeitig aktiv. Grundkosten von 1.
Boosterboni / -limits	Grundsätzlich kann immer nur ein Booster gleichzeitig einen Würfelpool beeinflussen. Ausnahmen sind bei Boostern explizit erwähnt. Außerdem kann maximal 1 Booster den Schaden eines Angriffs gleichzeitig erhöhen, maximal 1 Booster kann gleichzeitig den Schaden eines erlittenen Treffers reduzieren und nur 1 Booster gleichzeitig kann die Anzahl der Bewegungshandlungen pro Runde / Erzählung erhöhen. Generell kann jede Booster-Kategorie jede der folgenden Boni erhalten. Ausnahmen sind jeweils erwähnt. Initiations-, Wandlungs-, Mächtigkeits-Booster können keine Boni durch Steigern der Boosterstufe erhalten.
Attributsbonus	Maximal 1 Attributsbonus pro Booster. Maximal +3 Würfel für den Pool bei Einsatz des Boosters für eine Probe mit dem entsprechenden Attribut. Jeder Bonuswürfel kostet 1 Boosterstufe.
Fertigkeitsbonus	Maximal 1 Fertigkeitsbonus pro Booster. Maximal +3 Rerolls für den Pool bei Einsatz des Boosters für eine Probe mit der entsprechenden Fertigkeit oder vergleichbar eingeschränkte Attributprobe (Bsp. Wahrnehmung). Jeder Bonus-Reroll kostet 1 Boosterstufe.
Schadensbonus	Maximal 1 Schadensbonus pro Booster. Maximal +3 Schaden für den mit dem Booster unterstützten Angriff. Jeder Bonusschaden kostet 1 Boosterstufe.
Reaktionsbonus	Maximal 1 Reaktionsbonus pro Booster. Maximal Stufe 3. Jede Stufe kostet 1 Boosterpunkt. Die Boni der Stufen sind kumulativ. Pro Boosterkategorie ist nur auf einem Booster ein Reaktionsbonus erlaubt. Sollen Reaktionsboni kumuliert werden, so wird für jeden Reaktionsbonus eine andere Boosterkategorie erforderlich. <i>Nicht möglich für Drohnen-Booster.</i> Stufe 1: + 1 +1 Angriffshandlung (und +1W auf Initiative Probe) Stufe 2: + 1 Plotpunkt pro Kampfszene Stufe 3: + 1 Plotpunkt pro Kampfszene
Drohnen-Reaktionsbonus	Maximal 1x pro Booster. Maximalbonus ist 3. Jeder Bonus bringt entweder +1 Angriffshandlung oder +1 Bewegungshandlung mit der Drohne. <i>Nur für Drohnen-Booster.</i>
Fahrzeug-Panzerung	Maximal 1x pro Booster. Maximalstufe ist 3. Jede Stufe kostet einen Boosterpunkt und erhöht die Panzerung je nach Typ:: Kleine Drohnen: 1 Panzerung pro Stufe Mittlere Drohnen: 2 Panzerung pro Stufe. Große Drohnen: 3 Panzerung pro Stufe. Fahrzeuge: 5 Panzerung pro Stufe. Militär/Große-Fahrzeuge: 10 Panzerung pro Stufe. <i>Nur für Drohnen-Booster und Ausrüstungs-Booster (Fahrzeuge).</i>

Schadensreduktion	Maximal 1x pro Booster. Maximalbonus ist +3 Schadensreduktion für einen erlittenen Treffer. Jeder Punkt Schadensreduktion kostet 1 Boosterstufe.
Zaubereffekt	Maximal 1 Zaubereffekt pro Booster. Zaubereffekte basieren auf den Zaubern aus den SR5 Regelwerken. <i>Nur für Zauber-Booster.</i>
Sonstiger Effekt	Maximal 1x pro Booster. Beispiel: Technomancer Echo Effekt, Metamagieeffekt, Metatyp Bonus, etc. Ein Sonstiger Effekt kostet 1 Boosterstufe. Kann maximal 3 Bonusstufen erhalten.
Firewall	Maximal 1x pro Booster. Maximalbonus ist +3. Jeder Punkt Firewall kostet 1 Boosterstufe. Firewall gilt als Bonus für alle Matrixverteidigungswürfe. <i>Nur für "technologische Booster".</i>
Rüstungsboni	Maximal 1x pro Booster. Maximal +3 Bonusrüstung (über 12 hinaus, aber nicht kumulativ zu anderen Boostern mit Rüstungsboni) Jeder Punkt Bonusrüstung kostet 1 Boosterstufe.
Bewegungsbonus	Maximal 1x pro Booster. Maximalbonus ist +3. Jeder Bonus bringt +1 Bewegungshandlung pro Runde / Erzählung.
Waffen	Anzahl Slots ist unlimitiert. Waffenboni sind explizit beschrieben.
Fertigkeiten	Anzahl Slots sind unlimitiert. Maximale Fertigungsstufe = zugehöriges Attribut x 2
Ausrüstung	Anzahl ist unlimitiert.
Attribute	Maximum = Maximalwert nach Metatyp + ggf. Vorteil.
Bonus-Plotpunkte	Maximal können Charaktere über Booster und andere Quellen 3 Bonus-Plotpunkte pro Szene als erhalten. Jeder darüber hinausgehende Bonus-Plotpunkt entfällt.
Rüstung	Maximum 12 + ggf. Metatyp Vorteil oder Boosterbonus mit maximal kumulativen +3 = insg. 15 als absolutes Maximum.
Rüstungswert bis max. 6	+1 Würfel auf Proben mit Beweglichkeit. (Fertigkeitsbonus entfällt)
Rüstungswert ab 12	-1 Würfel auf Proben mit Beweglichkeit. (Fertigkeitsmalus entfällt)
Vorteile	Maximal 2 Vorteile und 1 Nachteil. Können nur bei der Charaktererschaffung erworben werden.
Attribut	+2 Rerolls bei Proben auf ein bestimmtes Attribut
Fertigkeit	+2 Würfel bei Proben mit einer bestimmten Fertigkeit oder ähnlich eingeschränkter Attributprobe (z.B. Wahrnehmung)
Schadensbonus	+1 Schadenspunkte bei bestimmten Angriffen. (Beschränkt auf konkrete Waffe oder Angriffszauber etc.)
Schadensreduktion	-1 Schaden pro erlittenen Angriff
Attributs-Maximum	+1 auf den Maximalwerts eines Attributs (keine automatische Attributssteigerung)
Edge-Bonus	+1 Edge permanent. Ignoriert Maximalwert.

Drohnen

NEU | ANPASSUNG

Es gelten die Regeln von S. 60f zum Fahrzeug- und Drohnenkampf. Dies bedeutet Drohnen als Booster sind grundsätzlich mobile Waffenhalterungen, die vom Rigger ferngesteuert zum Einsatz kommen. Jeder Drohnen-Booster kann einen eigene Reaktions-Bonus erhalten. Allerdings gilt auch bei Angriffen mit Drohnen das generelle Angriffslimit von maximal 3 Angriffen pro Runde / Erzählung.

Drohnenwaffen verfügen bereits über einen Adapter für den Einsatz an Waffenhalterungen. Normale Waffen müssen dafür zusätzlich eine Waffenverbesserung zum üblichen Preis erhalten (20% v. Waffenlistenpreis). Alle Drohnenwaffen sind auf den Waffenslots des Charakters mit einzutragen.

Wird eine Drohne im Kampf zerstört, gilt sie als defekt und erhält eine Abklingzeit für den Rest der (Kampf-)Szene. Danach kann sie repariert werden. Wird sie nicht repariert, gilt die Abklingzeit für den Rest der Spielsitzung.

Drohnen werden unterschieden in kleine Drohnen, mittlere Drohnen und große Drohnen.

- **Kleine Drohnen**

Von der Größe einer Fliege oder Spinne bis zum kleinen Quadcopter kennzeichnet alle kleinen Drohnen, dass sie **keine Feuerwaffenaufhängung** tragen können. Sie sind aber praktisch zur (Luft-)Aufklärung. Kleine Drohnen können auch gruppiert als Booster gekauft werden. So kann **ein Drohnen-Booster** mit kleinen Drohnen auch als eine kleine Gruppe von **bis zu 3 kleinen Drohnen** beschrieben werden. Für die Booster-Regeln und die sich ergebenden Limits je Booster ändert sich dadurch allerdings nichts. Außer wenn diese angegriffen werden.

Kleine Drohnen haben eine Panzerung von 3 und können keine Schadensreduktion als Booster-Bonus erhalten. Stellt ein Booster eine Gruppe kleiner Drohnen dar, so muss jede Drohne der Gruppe zerstört werden bevor der ganze Booster eine Abklingzeit erhält. Für jede kleine Drohne der Gruppe die zerstört wird, sinkt die Boosterstufe temporär bis zur Reparatur um 1. Dies hat zur Folge, dass ein Bonus nach Wahl des Spielers um 1 reduziert wird.

Kleine Drohnen sind besonders schwer zu entdecken und schwerer zu treffen. Für Verteidigungsproben gegen Wahrnehmung und Angriffe erhalten kleine Drohnen +3 Würfel in den Pool. Ein Gruppe von kleinen Drohnen erhält lediglich einen Bonus von +1 Würfel auf Verteidigungsproben gegen Wahrnehmung.

Zusammenfassung:

- Panzerung: 3 / Rumpf: 3
- Keine Schadensreduktion als Booster-Bonus erlaubt.
- Gruppierung bis 3 Drohnen / Booster möglich. -1 BP je defekter Drohne
- Verteidigung gegen Entdecken und Angriffe +3/+1 Würfel

- **Mittlere Drohnen**

So groß wie Zwerge, meist als mobile Waffenplattform im Einsatz sind mittlere Drohnen. Ob auf Ketten oder als Rotordrohnen. Grundsätzlich verfügen sie über eine Waffenhalterung auf die alle (Drohnen-)Waffen, außer schwere Waffen bzw.

Drohnenwaffen die explizit für große Drohnen ausgelegt sind, montiert werden können.

Zusammenfassung:

- Panzerung: 6 / Rumpf: 6
- 1 Waffenhalterung für normale Waffen.

• Große Drohnen

Jede Drohne die größer als ein Zwerg ist, gilt als große Drohne. Drohnen welche die Größe von Fahrzeugen erreichen, gelten ab dann als Fahrzeuge und erhalten entsprechend mehr Rumpf und Basispanzerung. Große Drohnen verfügen entweder über zwei normale Waffenhalterungen oder eine große Waffenhalterung. Im Nahkampf erhalten große Drohnen einen Schadensbonus von +2 K.

Zusammenfassung:

- Panzerung: 9 / Rumpf: 9
- 2 Waffenhalterungen für normale Waffen **oder** 1 Waffenhalterung für große Waffen
- Nahkampfschaden +2K.

Geänderte Waffenwerte

ANPASSUNG

Die folgenden Tabellen ersetzen die im Anarchy Regelwerk definierten Waffenwerte. Modifikationen in Abhängigkeit der Reichweite in Form von +X oder -X modifizieren den Würfelpool bei Angriffen wie angegeben. Modifikationen in Form von +1G oder -2K modifizieren den Schaden der Waffe bei Angriffen in der jeweiligen Reichweite.

Nahkampf

Typ	Schaden	Nah	Mittel	Weit
Unbewaffneter Nahkampf	(STR -2)G	OK	-	-
Messer/Schlagringe/Sporne	(STR -1)K	OK	-	-
Schockhand	7G (PV)	OK	-	-
Kampfstäbe/Schlagstöcke/Knüppel	(STR)K	OK	-	-
Betäubungswaffen (Schocker)	7G (PV)	OK	-	-
Schwerter/Äxte	(STR +1)K	OK	-	-
Monofilamentpeitsche	9K	-2	-	-

Projektilwaffen

Typ	Schaden	Nah	Mittel	Weit
Wurfaffen	(STR-1)K	OK	-2	-
Bogen	(STR)K	-4	OK	-2
Armbrust	5K	-2	OK	-
Granaten	12K	OK*	OK*	-
Betäubungsgranaten	8G	OK*	OK*	-

*Ggf. kann der werfende Charakter von der Sprengwirkung selbst betroffen sein.

Feuerwaffen

Typ	Schaden	Nah	Mittel	Weit
Taser/Pfeilpistolen	6G (PV)	+1G/OK	-4	-
Leichte Pistolen	5K	OK	-2/-1K	-
Schwere Pistolen	6K	OK	OK	-
Automatikpistolen	5K	+2/+1K	-2	-
MPs	6K	+1	OK	-
Sturmgewehre	8K	-1	OK	-2
Sport Gewehre	7K	-4	OK	OK/-2K
Scharfschützengewehre	10K	-4	-2	OK
Schrotflinten	9K/5K*	+2	+4/-2K ^{*2}	-
Schrotflinten abgesägt	9K/5K*	OK	-2/-2K	-

* Schrotflinten verursachen gegen Panzerung nur halben Schaden (aufgerundet). Ist die Rüstung des Ziels noch nicht vollständig zerschossen gilt der geringere Grundschaden von 5K. (Auf Reichweite „in der Nähe“ ist der Grundschadenscode 7K/4K)

^{*2} Mit Schrotflinten können zwei nebeneinander stehende Ziele in der Nähe mit einem Angriff gemeinsam angegriffen werden. Dabei entfällt der Angriffsbonus und statt dessen gilt ein Malus von -2 für den Angriff. Der Grundschaden wird halbiert (aufgerundet). Die beiden Ziele verteidigen unabhängig voneinander, der Angriff wird nur einmal gewürfelt. (Grundschaden Doppelangriff: 5K gegen ungepanzerte Ziele, 3K gegen gepanzerte Ziele).

Schwere Waffen

Typ	Schaden	Nah	Mittel	Weit
Leichte Maschinengewehre	8K	-2/+2K	OK	-2
Schwere Maschinengewehre	10K	-	OK	-2
Kanonen / Granatwerfer	12K	-	OK*	OK
Raketenwerfer	16K	-	-	OK
Flammenwerfer	10K (Feuer)	OK*	-2	-

*Ggf. kann der werfende Charakter von der Sprengwirkung selbst betroffen sein.

Fahrzeug-/Drohnenwaffen

Typ	Schaden	Nah	Mittel	Weit
Drohnen Nahkampfangriff	6K	OK	-	-
Sturmgewehr	8K	-2	OK	-2
Maschinengewehr (kleine Variante)	8K	OK	-2	-2
Kanone (nur große Drohnen)	12K	-	OK*	OK
Raketenwerfer (nur große Drohnen)	16K (Feuer)	-	-	OK

*Ggf. kann der werfende Charakter von der Sprengwirkung selbst betroffen sein.

Matrix Advanced: Geräte, Master & Slaves, GOD und Co.

NEU

- Wird die Matrix per AR genutzt, gilt die physische Initiative. In VR gilt die VR Initiative.

Geräte

Jede Technologie oder Ausrüstung (incl. Cyberware) mit einem WiFi Interface gilt als Gerät

- Um ein Gerät zu hacken benötigt man generell nur eine Marke auf dem Gerät. Wird das Gerät von einem Host geschützt (Slave) benötigt man eine Anzahl Marken in Abhängigkeit der Mächtigkeit des Hosts (= genauso viele Marken als würde man den Host hacken). Hackt man das Gerät über eine Direktverbindung, wird wieder nur eine Marke benötigt. Normalerweise haben Geräte einen **Verteidigungspool** gegen Hacking in Höhe von **Logik des Besitzers + Firewall des Geräts** (+Hacking falls das Gerät gerade die Persona des Besitzers geladen hat). Regeltechnisch wirft der Besitzer des Geräts den Verteidigungswurf und kann dementsprechend auch von seinen Schattenboostern, die sich auf Logik auswirken bei der Verteidigung profitieren. Schattenbooster können Geräten außerdem eine Firewall hinzufügen um den Pool zu erhöhen. (maximal +3, Cyberdecks und Riggerkontrollen können maximal eine Firewallstufe von 4 erreichen). Es gilt immer die Firewall des Geräts bei einem Verteidigungswurf, und nie die Firewall der Persona des Besitzers.
- Geräte haben in der Regel einen Matrix Zustandsmonitor von 6 + Firewall (falls Gerät ein Booster ist). Sind sie geslaved (siehe unten) erhalten sie eine Matrix-„Rüstung“ in Höhe der doppelten Firewallstufe bzw. Hoststufe des Masters.
- Cyberdecks und Riggerkonsolen (als Booster) berechnen ihren Zustandsmonitor anders. Sie haben einen Zustandsmonitor von 8 + (Firewall x 2).
- Ist der Schadensmonitor eines Geräts durch Matrixschaden voll ausgefüllt, stürzt das Gerät ab und ist bis zum Ende der Szene nicht mehr verwendbar. Drohnen landen im Notfallmodus unkontrolliert auf der nächsten Fläche unter sich oder bleiben stehen. Handelt es sich um Cyberware ist der Booster nur für die nächste Runde statt dem Rest der Szene nicht mehr verwendbar. Nach der Abklingzeit sind aber nur noch Basisfunktionen verfügbar, alle Booster Boni sind bis zum Ende der Szene nicht mehr verfügbar. (Beispiel Cyberauge: Blind für die nächste Runde/Aktion, danach Sehfähigkeit wieder vorhanden, aber keine Booster-Boni mehr).
- Geräte verteidigen sich gegen Matrixangriffe genauso wie gegen Hacking Angriffe. (Logik des Besitzers + Firewall des Geräts + ggf. Hacking, falls Persona des Besitzers auf dem Gerät geladen ist)

Master/Slave Verbindung

An ein Kommlink, Cyberdeck, Riggerkonsole oder Host können beliebig viele Geräte in Reichweite geslaved werden. (bei Hosts, Reichweite unbegrenzt, sonst maximal Reichweite "weit"). Ist ein Gerät Slave eines Kommlinks, Cyberdecks oder einer Riggerkonsole wirft der Besitzer des Masters die Verteidigungswürfe als würde er und das Gerät, dass seine Persona geladen hat angegriffen und nicht mehr der Besitzers des (Slave-)Geräts. Ist der Master ein Host wird der Verteidigungswurf gegen Hacking mit dem Verteidigungs-Pool des Hosts gewürfelt. Da es sich aber um einen Angriff auf den Slave handelt, zählt nicht die Firewall des Cyberdecks/Kommlinks/Riggerkonsole, sondern nur eine evtl. vorhandene Firewall auf dem Slave Gerät selbst als Bonus.

- **Beispiel:** Der Decker des Teams hat ein Cyberdeck mit Firewall Stufe 3 und Logik 7 und verfügt über Hacking 6. Zur Sicherheit slaved der StreetSam des Teams sein gesamte Cyberware über den Decker. Dabei bleibt der Streetsam zwar weiterhin Besitzer der Cyberware, aber die Verteidigung gegen Matrixangriffe und Hackingversuche hat er an den Decker „ausgelagert“. Die Überwachungsspinne hat den StreetSam identifiziert und versucht seine Cyberaugen zu hacken. Für diesen Angriff übernimmt der Besitzer des Masters, also der Team-Decker den Verteidigungswurf. Dieser wirft seine Logik 7 + Hacking 6 = insg. 16 Würfel als Verteidigung gegen den Hackingversuch. Hätte der Streetsam auch noch eine Firewall auf seinem Cyberaugen-Booster, würde diese den Pool des Verteidigers weiter erhöhen. Die Firewall auf dem Cyberdeck des Team-Deckers ist für diesen Verteidigungswurf irrelevant (allerdings erhöht diese die Anzahl Matrixschadenskreise, jedes Slaves zusätzlich, was auch ein nicht zu verachtender Vorteil ist!).

Hosts

Hosts haben 5 Stufen. Der Basispool zur Verteidigung eines Hosts ergibt sich aus der entsprechenden Basis Schwierigkeit eines SL-Wurfs (Basisregeln)

- (1) Einfache Hosts: Basis Würfelpool für Verteidigungsproben gegen Hacking = 6. 1 Marke zum Zugriff auf den Host erforderlich, kein IC
- (2) Normale Hosts: Basis Würfelpool für Vert. geg. Hacking = 8. 2 Marken für Zugriff erforderlich, kein patrolierendes IC
- (3) Sichere Hosts: Basis Würfelpool für Vert. geg. Hacking = 12. 3 Marken für Zugriff erforderlich, Schicksalswürfel für jede Runde/Erzählung im Host. Patzer = pat. IC hat Hacker entdeckt.
- (4) Normale Konzern Hosts: Basis Würfelpool für Vert. gegen Hacking = 14. 4 Marken für Zugriff erforderlich, Schicksalswürfel-Wurf für jede Runde/Erzählung im Host. Nur bei Glücksfall, keine Entdeckung durch pat. IC.
- (5) Sichere Konzern Hosts: Basis Würfelpool für Vert. gegen Hacking = 16. 4 Marken für Zugriff erforderlich, Schicksalswürfel-Wurf für jede Runde/Erzählung im Host. Nur bei Glücksfall, keine Entdeckung durch pat. IC. Zusätzlich führt jede nicht erfolgreiche Hacking Probe im Host sofort zur Entdeckung und Alarmierung von GOD.

Rauschen (Noise)

In Gegenden mit viel Matrix-Verkehr besteht ein Grundrauschen. Rauschen sorgt für Schwierigkeiten beim Hacking analog zu Waffenreichweiten. Folgende Modifikatoren gelten:

- Leichtes Rauschen (auf der Straße): Nah: OK / Mittel: -1 / Weit: -2
- Starkes Rauschen (Downtown Shopping Mall): Nah: OK / Mittel: -2 / Weit: -4

GOD

- Jede Runde/Erzählung, in der der Hacker etwas für den Plot relevantes hackt, bekommt er - unabhängig vom Erfolg der Aktion) einen Token. Hat er drei Token angesammelt, muss er ab diesem Zeitpunkt für jede Hacking Probe den Schicksalswürfel mit in den Pool nehmen. Sobald er damit einen Patzer wirft hat er GOD alarmiert.
- Die passende Komplexe Form eines Technomancers kann die Token wieder zurücksetzen. Die Komplexe Form erhält jedoch nach Einsatz für den Rest der Szene

eine Abklingzeit und ist nicht nochmal nutzbar. Durch Steigerung des Boosters der komplexen Form kann sie mehrfach pro Szene eingesetzt werden. Für jede Steigerung um einen Punkt einmal mehr. (maximal 3x pro Szene)

- Decker müssen ihr Deck neu starten um die Token zurückzusetzen. Dabei verlieren sie alle Marken und ihr Deck erhält für eine Runde/Erzählung eine Abklingzeit.
- Wird GOD alarmiert teleportiert sich ein oder mehrere demiGODs in die Nähe des Hackers in die Matrix. Dies ist auffällig und wird normalerweise von dem betroffenen Hacker erkannt. Der oder die demiGODs beginnen sofort mit der Suche nach dem Hacker. Der Teleport funktioniert auch in einen Host. Der Host wird dadurch automatisch in Alarmzustand versetzt. demiGODs erhalten im Einsatz denselben Status wie eine Sicherheitsspinne und dürfen alle Operationen auf dem Host als legale Operationen durchführen.
 - Die Suche ist eine vergleichende Probe: (Matrix-) Wahrnehmung von GOD (bei mehreren Sysops als Teamprobe) gegen Logik + Hacking des Hackers. Der (Team-)Würfelpool von GOD steigt mit jeder Runde/Erzählung nach der Alarmierung um +1 bis der Hacker entdeckt wird oder er seine Tokens entfernt hat. In dem Fall verliert GOD die Spur.
- Findet GOD den Hacker kann *Fokussierung* als Matrix-Angriff verwendet werden. Dieser Matrix-Angriff hat einen Grundschaten von 12 und bei maximal ausgefüllten Matrixschadensmonitor stürzt das Cyberdeck nicht ab sondern bleibt mit der Matrix verbunden und überträgt seinen physischen Standort an GOD. Jeder zusätzliche Angriff mit Fokussierung verursacht nach voll ausgefülltem Matrixschadensmonitor geistigen Schaden beim Hacker durch Biofeedback. Dies geschieht solange bis der Hacker bewusstlos wird. Danach versucht der zuständige Vertragspartner für Sicherheit vor Ort den Hacker festzunehmen. Überzähliger geistiger Schaden wird zu körperlichem Biofeedback Schaden.

Maschinen Sprites und KIs

Maschinen Sprites und KIs können jedes Gerät mit Wifi Interface als „Persona-Träger“ verwenden. Das jeweilige Gerät mit dem sich ein Maschinen Sprite oder eine KI verbindet, hat dann ähnliche Funktionalitäten und Auswirkungen wie ein Kommlink/Cyberdeck, kann aber nur vom Sprite oder einer KI so verwendet werden. Die Firewall des Sprites/der KI steigt um die Firewallstufe /-Bonus des Geräts. Es können nur solche Geräte von dem Sprite/KI verwendet werden, die nicht geslaved sind bzw. nicht schon eine andere Persona geladen haben. Entweder der Besitzer des Geräts erlaubt dem Sprite oder der KI den Zugriff auf das Gerät oder der Sprite bzw. die KI muss sich den Zugang über eine eigene Hacking Probe verschaffen. Solange ein Maschinen Sprite bzw. eine KI ein Gerät „bewohnen“ gelten Sie regeltechnisch als Besitzer. Der eigentliche Besitzer gilt bis zum Freigeben des Geräts durch das Sprite oder die KI nur noch als normaler Nutzer des Geräts.

Schleichfahrt:

Geräte können auf Schleichfahrt gehen. In dem Fall müssen sie zuerst in der Matrix entdeckt werden bevor sie angegriffen oder gehackt werden können. Dies erfolgt mit einer (Matrix-) Wahrnehmungsprobe gegen Logik + Hacking des Besitzers. Firewall hilft bei dieser Verteidigung Probe nicht. Die Matrixwahrnehmungsprobe gilt im Kampf in VR als eine Bewegungshandlung und in AR als Angriffshandlung. Ist das Gerät ein ein Slave, Wird die Verteidigungsprobe durch den Besitzer des Masters durchgeführt. Ein einmal auf diese Weise entdecktes Gerät bleibt bis zur Deaktivierung/Neustart/WiFi off für den Entdecker in der Matrix sichtbar.

WiFi Off Nachteile:

Werden Geräte Wifi Off gestellt hat dies zunächst nur Auswirkung auf die Beschreibung im Umgang mit dem Gerät. Einige Funktionen des Gerätes funktionieren ggf. ohne Wifi Funktionalität nicht mehr (SL entscheidet im Zweifel). Handelt es sich bei dem Gerät um einen Schattenbooster, wird zusätzlich die Boosterstufe um eins gesenkt und ein mit diesem Punkt erworbener Bonus geht vorübergehend (bis zur Reaktivierung der WiFi Funktionalität) verloren. Mit einer Bewegungshandlung können beliebige Geräte mit Wifi On funktion wifi off geschaltet werden. Das Einschalten erfordert eine Angriffshandlung. Geräte die ihr WiFi deaktiviert haben, können nicht mehr über die Matrix gehackt werden, allerdings ist auch ihr Nutzen reduziert.

Metavarianten

NEU

Folgende Metavarianten können alternativ zu den im Anarchy Regelwerk aufgeführten Metatypen gewählt werden. Sie basieren jeweils auf dem angegebenen Metatyp. Allerdings gelten die unter dem Metatyp aufgeführten Boni und Maximalwerte und nicht die des Metatyps.

- **Gnome (Zwerg, Europa)**
 - +1 Willenskraft
 - *Automatischer Vorteil: **Arkaner Blitzableiter**: 1x pro Szene wird der Schaden eines magischen Schattenbooster Angriffs um die Hälfte reduziert.*
 - *Voraussetzung: Nachteil **Kindlicher Körperbau** (-3 Kreise auf dem körperlichen Zustandsmonitor) muss gewählt werden.*
 - Maxwerte: S5/B6/W7/L6/C6/E6
- **Koborokuru (Zwerg, Japan)**
 - +1 Willenskraft
 - +1 Beweglichkeit
 - Maxwerte: S6/B7/W7/L6/C6/E5
- **Menehune (Zwerg, Hawaii)**
 - +2 Stärke
 - Maxwerte: wie Zwerg
- **Dryade (Elf, weiblich, Waldbewohner)**
 - Dryaden sind automatisch erwacht (ohne Boosterkosten) und folgen einer schamanischen Tradition.
 - Maxwerte: wie Elf
- **Wakyambi (Elf, Afrika)**
 - +1 Stärke
 - +1 Charisma
 - Maxwerte: S7/B6/W6/L6/C8/E5
- **Xapiri Thëpë (Elf, Amazonien, Ureinwohner)**

- +1 Beweglichkeit
- +1 Charisma
- -1 Fertigkeitspunkt
- *Voraussetzung:* Nachteil **Allergie gegen Toxine** (-2 Würfel bei Widerstandsproben gegen Toxine) muss gewählt werden.
- *Automatischer Vorteil* **Photosynthese:** Heilt bei direktem Aufenthalt in der Sonne ein Kreis Schaden auf dem geistigen oder dem körperlichen Zustandsmonitor.
- Maxwerte: wie Elf

- **Hobgoblin (Ork, Arabien oder Asien)**
 - +1 Beweglichkeit
 - +1 Stärke
 - Maxwerte: S7/B7/W6/L5/C5/E6

- **Satyr (Ork)**
 - sind automatisch erwacht (ohne Boosterkosten) und folgen einer schamanischen Tradition.
 - Maxwerte: wie Ork
 - *Empfohlener Vorteil:* Totem Bacchus (+2 bei Wahrnehmungsproben)

- **Zyklop (Troll, Griechenland)**
 - +3 Stärke
 - -1 Fertigkeitspunkt
 - Maxwerte: wie Troll

- **Fomori (Troll, Irland)**
 - +2 Stärke
 - Maxwerte: S8/B6/W6/L5/C5/E6

- **Minotaurus (Troll)**
 - +1 Stärke
 - +3 Rüstung
 - Maxwerte: S8/B6/W6/L6/C4/E6

Typische Angriffs- und Verteidigungspools

DEFINITION

Angriffsart	Angriffs Pool	Verteidigungs Pool(s)
Nahkampf	Nahkampf + GES	GES + LOG bei Ausweichen oder Nahkampf + GES (Parade mit Waffe)
Fernkampf	Fernkampffertigkeit + GES	GES + LOG oder Fahrzeugfertigkeit + GES
Drohnenangriff	Geschütze + LOG oder Pilotstufe	GES + LOG oder Fahrzeugfertigkeit + GES
Kampfzauber	Hexerei + WIL	GES + LOG (physischer Angriffszauber) WIL (astrale Angriffszauber) oder Hexerei (Antimagie) + WIL
Effekt-Zauber	Hexerei + WIL	STR + WIL (körperlicher Widerstand) LOG + WIL (geistiger Widerstand) oder Hexerei (Antimagie) + WIL
Hacking	Hacking + LOG	LOG + FW oder Hacking + LOG + FW