

freie Handlungen (FH)

- Cyberaugen aktivieren
- Ziel ansagen
- Feuermodus ändern (Smart)
- Handlung hinauszögern
- sich flach hinwerfen
- Gegenstand fallen lassen
- Ladenstreifen auswerfen (Smart)
- gestikulieren
- beobachten (einfach / S.185)
- ein Wort aussprechen
- aufrecht erhaltenen Zauber fallen lassen

einfache Handlungen (EH)

- Schnellziehen
- Feuermodus ändern
- Position ändern
- Waffe abfeuern (nicht AM!)
- Ladestreifen einschieben
- beobachten (genau / S.185)
- Gegenstand aufnehmen/absetzen
- Waffe bereit machen
- Ladestreifen herausnehmen
- zielen
- Waffe werfen
- einfaches Objekt benutzen
- einem Geist befehlen
- Wahrnehmung verlagern

komplexe Handlungen (KH)

- Nahkampf- und Waffenloser Angriff
- Automatische Waffe abschießen
- montierte oder Fahrzeugwaffe abschießen
- Fertigkeit einsetzen
- kompliziertes Objekt benutzen
- Astrale Projektion / Rückkehr aus dem Astralraum
- Zauberspruch anwenden
- Naturgeist beschwören

Rückkehr aus dem Astralraum dauert 20 Phasen !!! (Gre S. 118)

Schadens Modifikatoren

EM	(nur 1 Schuss/Phase)
HM	(nur 1 Schuss/EH)
SM	+3 Power +1 Code
AM	+Geschosse Power +1 Code

Explosiv-Munition	+1 Power (S.93)
Flechette-Munition	besonders (S.93)
APDS-Munition	Panzerung / 2

(Nachladen/Schrot S.95 – Granaten S.96)

Rückstoss Modifikatoren

HA	+1 pro zusätzliche Schuss
SM	+2 pro Salve je Phase
AM	+Geschoss pro Phase

(Können durch Dämpfer u.ä. gesenkt werden: Stufe = pro Phase)

natürlicher Rückstoß Modifikator (optional)	
0-5	0
6-11	1
12-18	2
19+	3

Aktions- Modifikatoren

blindes Feuern	+8
Deckung (teilweise)+4	
mehrere Ziele	+2 / zusätzliches Ziel
2 Waffen benutzen	+2
gezielter Schuss	-1 / EH zielen

Bewegungs- Modifikatoren

stillstehendes Ziel	-1	laufender Angreifer	+4
laufendes Ziel	+2	-“- (Gelände)	+6
		gehender Angreifer	+1
		-“- (Gelände)	+2

Waffen Modifikatoren

Smartgun	-2
Smartbrille	-1
Lasermarkierer	-1

Sichtverhältnisse (S.89)

Bedingung	Normal	LVerst.	Infrarot
vollständige Finsternis	+8	+8/+8	+4/+2
schwache Beleuchtung	+6	+4/+2	+4/+2
Teilbeleuchtung	+2	+1/0	+2/+1
grelles Licht	+2	+4/+2	+4/+2
Dunst	+2	+2/0	0
leichter Rauch/Neben/Regen	+4	+4/+2	0
dichter Rauch/Neben/Regen	+6	+6/+4	+1/0
			(kybernetisch/natürlich)

Thermorauch (wirkt sich wie Rauch aus, nur das Infrarotaugen dieselben Modifikatoren haben wie normale)

Barrieren (S. 98) (Sicherheitstüren = Material x 2)

Material	Stufe
Standardglas	2
Billigmaterial / normale Reifen	3
durchschnittliches Material / ballistisches Glas	4
schweres Material	6
verstärktes Glas / Panzerglas	8
tragendes Material	12
schweres tragendes Material	16
gepanzertes / verstärktes Material	24
gehärtetes Material	32

Power des Angriffs

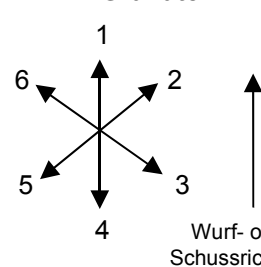
Effekt

Weniger als halb so hoch wie modifiz. Barrierenstufe ¹	kein Effekt; Barriere hält; Kratzer im Lack
Gleich der ½ modifizierten Barrierenstufe	Barriere beschädigt; Barrierenstufe sinkt um 1
Größer der modifizierten Barrierenstufe	Für jeden Betrag gleich der ½ Barrierenstufe, um den die Power letzteres übersteigt, wird ein Loch von ½ m Durchmesser geöffnet; die Barrierenstufe sinkt um 1

Granatenschaden (S. 97)

Typ	Schadenscode	Powersenkung
Offensiv 10S		-1 pro Meter
Defensiv 10S		-1 pro ½ Meter
Erschütterung	12M(Betäubung)	-1 pro Meter

Streudiagramm Granaten:



Abweichung Granaten

Standart: 1w6 Meter
Aerodynamische: 2w6 Meter
Granatwerfer: 3w6 Meter

_____ w6 Meter
_____ w6 Meter

pro Erfolg wird um 2m reduziert bzw. bei aero... + Werfer um 4 m

Überraschung (SRII. S.86)

- Vergleichen Reaktion(4) Probe
- reagieren kann man nur auf Personen, die weniger oder gleichviel Erfolge haben

Modifikator

-2	zurückgestellte Handlung
+ -	Situation, Gelände und Tarnung

¹ Barrierenstufe*2 außer bei Manipulationszaubern und Sprengstoffen

Sprengstoffe (S. 97)

- jeder Erfolg aus einer Sprengstoffprobe addiert +1 auf das Powerniveau gegen Barrieren

weitere Tabellen und Regeln

Nahkampf Modifikatoren S. 101

Knockdown	
Probe(STR) gegen ½ Power des Angriffs bzw. Power des Angriffs bei Gel u.ä. Munition. Die benötigten Erfolge hängen ab von dem Gesamtschaden des Ziels	
leicht	2
mittel	3
schwer	4
tödlich/bewusstlos	Immer

natürlicher Rückstoß Modifikator (optional)	
0-5	0
6-11	1
12-18	2
19+	3

Abnutzung von Panzerung	
Bei einem Schaden von mehr als leicht wird die Panzerung beschädigt. Der Verlust bestimmt sich aus dem Vielfachen des Powerniveaus der Panzerung	
(10S Schaden bei 5er Panzerung = 2 Punkte Verlust)	

Nahkampf

Waffe	Reichweite	Schaden
Katana	1	(Str+3)M
Messer	0	(Str)L
Schwert	1	(Str+2)M
Stangenwaffe	2	(Str+3)S
Nagelmesser	0	(Str)L
Sporn	9	(Str)M
Waffenlos / Faust	0	Str)M Betäubung
Stab	2	(Str+2)M Betäubung
Knüppel	1	(Str+1)M Betäubung
Prügel	0	(Str+2)M Betäubung
Betäubungsschlagstock	1	6S Betäubung

- Jedesmal eine vergleichende Probe(4)
- derjenige mit mehr Erfolgen macht Schaden; bei Gleichheit der Angreifer
- Modifikatoren SR11, S. 101
- Niederschlag-Probe:** Kon(Stärke des Gegners): nötige Erfolge = aktuellen Schadensmodifikator

Feuerwaffen im Nahkampf:

- Feuerwaffen-Probe mit +1 pro Gegner (+2 bei Waffen grösser MP)
- vergleichende Probe Nahkampf(4) des Opfers
- bei mehr Erfolgen des Schützen, hat er mit den überzähligen Erfolgen getroffen
- bei weniger oder gleich vielen geht der Schuss daneben. Einen Gegenangriff gibt es hierbei nicht
- (bei keinem Erfolg des Angreifers verliert er die Waffe)

Entwaffnung:

- ...

volle Abwehr:

- der Verteidiger darf **KEINE** Kampfpoolwürfel zum Angriff nutzen
- wenn beim Schadenswiderstand schon **MEHR** Erfolge im **Pool** sind, als der Angreifer Erfolge hat, dann schlägt der Angriff fehl.

Fahrzeuge**Fahrzeugbedienung**

- Probe gegen Handling

Scheibenbruch

- Zivildfahrzeug: bei mittlerem Schaden gehen 1-2 Scheiben zu Bruch
- Militär- und Sicherheitsfahrzeug: bei schwerem Schaden

Positionsprobe

- Die Probe wird mit Fahrzeugfähigkeit + Steuerpool vs. Handling ± Gelände (s. Crash) gewürfelt
- Eine komplexe Handlung muss für die Beherrschung des Fahrzeuges angewendet werden, sonst wird eine Crashprobe fällig

Crashprobe

- Wird benötigt bei schweren Schäden oder wenn keine Handlung für die Beherrschung angewendet wird
- Test = Fahrzeugfertigkeit [Pool] vs. Handling ± Gelände
- Bei Misserfolg passiert ein Crash
- Schaden:
 - Powerniveau = Geschwindigkeit / 10
 - Schadensniveau = s. Tabelle
- Widerstandprobe = Rumpf + (Panzerung/2) vs. Crashpower – Panzerung [Steuerpool ist nicht zulässig]
- Beim Crash wird die Fortbewegung des Fahrzeuges für den Rest der Kampfunde gestoppt (Positionsgewinne der Runde gehen verloren).
- ein zerstörtes Fahrzeug erleidet automatisch einen Crash
- Schaden bei den Personen im Fahrzeug:
 - Powerniveau = effektives Niveau des Crashes
 - normale Widerstandsprobe (ohne Kampfpool und NUR Stosspanzerung)

Gelände	Modifikator
Offen	-1
Normal	0
Schwierig	+2
Unwegsam	+4
FSE	- (2x Stufe)
Schaden des Fahrzeug bzw. Charakters sind zu beachten	
Geschwindigkeit	S-Niveau
1-20	Leicht
21-60	Mittel
61-200	Schwer
201+	Tödlich

Rammen

- nur bei einer Distanz von weniger als einen Meter
- beide Fahrzeuge würfeln die Rammprobe
- Das Fahrzeug mit den geringeren Erfolgen muss eine Crashprobe würfeln, bei einem Gleichstand kommt es zu keinem Crash

Gelände	Modifikator
Offen	0
Normal	-2
Schwierig	-3
Unwegsam	-4

Die Fluchtprobe

- ...

Auf Wände prallen

- ... (SR2, S. 109)

Fahrzeugschaden bei Waffen

- Rumpf entspricht Panzerung (Stoß- und Ballistikstufe)
- Panzerung entspricht einer Barriere
- wenn das Grundpowerniveau nicht größer als die Panzerung ist, kann die Waffe keinen Schaden anrichten
- Das Schadensniveau wird um eine Stufe gesenkt, außer bei Fahrzeugwaffen
- Widerstandswurf = Rumpf + (Panzerung/2) + Steuerpool [max. Handling]

Magie

- nur physikalische Zauber können Fahrzeuge angreifen
- Mindestwurf des Zaubers gegen Fahrzeuge ist 8
- Widerstandprobe = Rumpf + (Panzerung/2) [kein Steuerpool, Spruchabwehrwürfel]
- das Fahrzeug kann NUR als ganzes angegriffen werden
- Manipulationszauber ??????? (SR2, S. 109)*

Magische Proben und Formeln

- Astrale Suche des eigenen Körpers: Will(4), Grundzeit = 6 Std.
- Astrale Bewegung (Norm. = Int x 4m, Schnell = Magie x 1.000km)
- Essenzverlust = 1 / Std. im Astralraum (Regeneration = 1 / Min.)
- nach der Rückkehr aus dem Astralraum braucht der Magier 20 Phasen um wieder Handlungsfähig zu sein

Geisterbeschwörung

- Bei der Beschwörung kann NICHT der Magiepool benutzt werden aber Geisterfoki
- der Entzug wird mit Charisma gewürfelt
- Naturgeister können nur in ihrer Domäne gerufen werden
- ein Schamane kann nur einen Geist pro Domäne haben
- ein Hermetiker kann so viele Elementare gleichzeitig binden wie seine Stufe in Charisma angibt
- ein hermetischer Kreis ist wieder verwendbar, aber an die Art des Elementares gebunden

Geist	Beschwörung	Material	Grem.
Watcher (alle Magier)	1. Dauer der Beschwörung = KH 2. B-Probe gegen Lebensdauer in Stunden 3. Kraftstufe = Erfolge/2 (darf reduziert werden) 4. Entzug = (Kraft x Stunden)L Betäubung (immer)	Keine (s. S.97)	S.97ff
Naturgeist (nur Schamane)	1. Dauer der Beschwörung = KH 2. B-Probe gegen Kraft des Geistes 3. Dienste = Erfolge 4. Entzug = Kraft (s. Tabelle unten)	Keine	S.44f
Elementar (nur Hermetiker)	1. Dauer der Beschwörung = Kraftstufe x Stunden 2. B-Probe gegen Kraft des Geistes 3. Dienste = Erfolge 4. Entzug = Kraft (s. Tabelle unten)	1.000 ¥ pro Kraftstufe für den Kreis (3m + Stufe)	S. 46f

Beschwörungs- Entzug

Kraftstufe des Geistes	Entzug
Unter dem ½ Charisma	L - Betäubung
Unter oder gleich dem Charisma	M - Betäubung
Über dem Charisma	S - körperlich
Über dem doppelten Charisma	T - körperlich

Dienste

Watcher (Gre S.98)	Naturgeister (SR11 S.229ff)	Elementare (Gre S.48)
Alarm	Je nach Art:	Hilfshexerei
Ärgernis	Stadt, Wüste, Feld,	Lernhilfe
Astralüberwachung	Wald, Herd, See,	Zauber aufrecht erhalten
Kurier	Nebel, Berg, Prärie,	Physische Dienste
Wachhund	Fluss, Meer, Sturm,	Ferndienste
Wanze	Sumpf	

Astrale Angriffe

Angriffsart	Schadenscode
Unbewaffneter Zauberer	(astrale Stärke) L
Bewaffneter Zauber (Waffenfokus)	(astrale Stärke + ½ Fokusstufe) M
Duales Wesen	siehe Gre. S. 148
Zauberspruch	(Kraft) Entzug
Geist	(Kraft) M
Barriere	(Stufe) L

(ausweichen auf Hexerei ist möglich)

Astrale Attribute

Astral	Normal
Stärke	Charisma
Schnellig...	Intelligenz
Konstitut...	Willenskraft
Reaktion	Intelligenz + 20

Lesen von Auren (Gre. S.115ff)

- Wahrnehmungsprobe gegen 4 (Modifik... s. astrale Wahrnehmung)
- Wdh. bis der Zielwert das Magieattribut übersteigt (jedes Mal +2)
- grundl. Infos (0 Erfolge) sind nicht zugänglich, wenn andere Personen, Tieren oder Critter näher als 1m sind

Erfolge	Ergebnis
0	- Niveau der Essenz (niedrig, durchschnittlich oder hoch) - ob das Objekt magisch aktiv ist - wahre Gestalt des Subjekts
1	- Klassifizierung der Magie (Zauberer, Schamane, Adept)
2-3	- grundlegende Emotionen oder Einstellungen - vorhanden sein von Krankheit (nicht Art) bzw. Abhängigkeit
4+	- spezifische Emotionen und deren Grund - welche Attribute durch Cyber - Identifizierung des Grundes der Hintergrundstrahlung (Gewalt, Magie, Gift, Leidenschaft)

Astrales Spuren lesen (Gre. S.116)

- Wahrnehmungsprobe gegen 4 (Modifikatoren s. astrale Wahrnehmung)
- Grundzeitraum beträgt 12 Stunden
- gegebenenfalls kann die Spurensuche fortgesetzt werden, wenn man min. einen Erfolg bei der neuen Probe hat

Modifikator	Situation
-2	Kraft/Stufe des rituellen Zaubers/Fokus kleiner gleich der halben Hexerei-Fertigkeit des Verfolgers
+2	Kraft/Stufe des rituellen Zaubers/Fokus über der Hexerei-Fertigkeit des Verfolgers
+1	Pro Stunde, die die Spurensuche unterbrochen wurde (nur zur Wiederaufnahme)

Astrale Wahrnehmung (Gre. S.112ff)

- Hexerei/Beschwörung vs. Hexerei, Kraft des Geistes, Magieattribut, bei Personen 10-Essenz oder 5
- Wiederholung bis zum Maximum der F-Stufe (jedes Mal Min-Wurf +2)

Erfolge	Ergebnis
0	Nichts erfahren
1-2	Eine allg. Klassifizierung (Feuerelementar, Manipulationszauber, Kampfzauberfokus usw.)
3	Der genaue Spruch ermittelt oder ob Kraftstufe des Geistes oder Fokusstufe über oder unter dem Magieattribut des Zaubers liegt.
4+	Der genaue Spruch oder die Kraftstufe des Geistes/Fokus erkannt

Modifikatoren	
+1	Flaches Wasser (-50 Meter Wassertiefe)
+2	Tiefes Wasser (51-200 Meter)
+3	Wasser über 200 Meter
+2	Offenes Feuer
+3	Intensives Feuer (z.B. innerhalb eines Hochofens)

Hintergrundstrahlung (Gre. S. 116f)

Stufe	Beschreibung
1	mehr als 3 Zauberer oder weniger die Simultan zaubern
2	anhaltendes Leids (Gefängnis, Krebsstation, Brandrodung)
3	grösseres Schlachtfeld < 100 Jahre
4	vergiftetes Gebiet, ausgebranntes Gebäude, aktive Schlacht, Kathedralen, Klöster, ...
5	Hoch toxisches Gebiet,

rituelle Hexerei (Gre. S. 41f, MSR3 37ff)

- Ritualkreis = min Stufe des Spruches, bei ritueller Suche ???
- Ritualpool = Summe der Hexerei aller Beteiligten (zusätzlich kann nur der Ritualleiter seinen Magiepool einsetzen).

Materialien	Kosten
rituelle Wahrnehmungshexerei	Kraft * 100 ¥
Heilung	Kraft * 500 ¥
Illusion	Kraft * 100 ¥
Manipulation	Kraft * 100 ¥
Kampf	NICHT möglich
rituelle Suche	INT-Späher * 50 ¥

stoffliche Verbindung (G-Zeit: Kraft des Spruchs in h / INT Späher h)	
Stadt oder Bezirk bekannt	5
Staat, Provinz oder Land bekannt	7
Kontinent bekannt	9
unbekannt	11
Ziel ist astral aktiv	-2
Ziel ist innerhalb einer astralen Barriere	+Barrierenstufe
Ziel ist durch Verschleierungskraft verborgen	+Essenz des Critters
DNA (Ritualprobe oder jünger als 1h)	+0
DNA (je nach Alter, max 24h)	+1...+3
Liebungsgegenstand	+4
oft benutzter Gegenstand	+6
kürzlich benutzter Gegenstand	+8
symbolische Wiedergabe (weitere Mod Gre S.43)	+12

Sendung (G-Zeit: Kraft des Spruchs in h)	
bestimmter Ort*	6
Mensch oder Metamensch	12-Essenz
bestimmtes Objekt*	8
Geist (Abhängigkeit von Macht ???)	8
* = Ort + Objekt erleiden Modifikatoren durch Tec / astrale Aktivität	
Entzug	
bei Spruchzauberei jeder Teilnehmer den vollen Entzug	
Rituelle Suche	(Sendung) M
Sendung erkennen	
Wahrneh...probe (10 / 8 bei magischem Ziel) zu Beginn der Sendung	

erste Hilfe und Heilung

erste Hilfe (S. 115)		
- nur bis max. 1 Std. nach dem Treffer		
- bei Unterbrechung geht der Erfolg verloren		
- tödliche Wunden werden nur stabilisiert		
- bei Erfolg sinkt der Schaden um ein Niveau		
Schadensniveau	Mindestwurf	Behandlungszeit
Tödlich	10	Speziell
Schwer	8	30 Minuten
Mittel	6	20 Minuten
Leicht	4	10 Minuten
Modifikatoren sind zu berücksichtigen (s. rechts)		

Mindestwurf-Modifikatoren			
wenn kein Arzt beteiligt ist			
Situation	Modifikator	natürliche Konst....	
Patient ist Zauberer	+2	1-3	0
schlechte Umstände	+1	4-6	-1
furchtbare Umstände	+3	7-9	-2
kein Medkit verfügbar	+4	10+	-3

Heilungszeitraum (S. 110)

Berechnung des effektiven Heilungszeitraumes: Konstitutionsprobe gegen entsprechenden Mindestwurf (s. u.). **Die Basiszeit wird durch die Erfolge der Konstitutionsprobe geteilt**, um den effektiven Heilungszeitraum zu bestimmen. Der effektive Zeitraum kann nie unter den unten genannten Mindestbetrag sinken. Die Lebensstilkosten können auch täglich aufgewandt werden. Dafür teilt man die monatlichen Kosten einfach durch 30 (Ober=340, Mittel=170, Unter=40 pro Tag).

S-Niveau	Basiszeit	Mindestzeit	Mindestwurf	min. Lebensstil
Tödlich	30 Tage	3 Tage	10	Krankenhaus
Schwer	20 Tage	2 Tage	8	Oberschicht
Mittel	10 Tage	1 Tag	6	Mittelschicht
Leicht	24 Std.	2 Std.	4	Unterschicht

Biotech(Nachsorge) / 2 Würfel können zu der Probe hinzugenommen werden

Arzttabelle

Situation	Modifikator
Pflegesituation (jeweils nur einer anwendbar):	
Intensive Pflege (nur im Krankenhaus)	-4
Intensive Pflege (nur in einer Schattenklinik)	-3
Langfristige medizinische Betreuung	-2
Umstände (jeweils nur einer anwendbar):	
Nicht im Krankenhaus oder Klinik	+2
Schlechte Umstände	+3
Furchtbare Umstände	+4
Patient ist Zauberer	+2
natürliche Konstitution des Patienten *:	
1-3	+/- 0
4-6	-1
7-9	-2
10+	-3
natürliche Willenskraft des Patienten *:	
1-3	+/- 0
4-6	-1
7-9	-2
10+	-3
Kein Medkit verfügbar	+4

*) Hier gilt nur der natürliche Wert, kein magisch oder kybernetisch verbesserter.

Wundtabelle

Nach einem Run oder bei einer längeren Pause kann ein SC versuchen, seine Verletzungen ohne medizinische Behandlung heilen zu lassen. Dazu wirft er eine Konstitutionsprobe gegen den unten angegebenen Mindestwurf. (Es zählt nur die natürliche Konstitution!!) Wird wenigstens ein Erfolg erzielt, heilt die Wunde auch ohne medizinische Behandlung. Bei keinem Erfolg wird eine benötigt. Tödliche Wunden erfordern immer eine solche. Erste Hilfe und Magische Heilung sollten bei dieser Probe berücksichtigt werden (s. dort).

Schadensniveau	Mindestwurf
Schwer	6
Mittel	4
Leicht	2

Medizinische Kosten

Dienstleistung	Preis
Erste Hilfe:	
Tödlich	400
Schwer	200
Mittel	100
Leicht	50
Ärztliche Hilfe:	
Tödlich	400 pro Tag
Schwer	200 pro Tag
Mittel	100 pro Tag
Leicht	50 pro Tag
In Schattenklinik:	
(schließt Ärztliche Hilfe ein)	300 pro Tag
Intensivstation (nur tödlicher Schaden*)	600 pro Tag
Im Krankenhaus**:	
(schließt Ärztliche Hilfe ein)	500 pro Tag (** 450 / 250)
Intensivstation (nur Tödlicher Schaden)	1k pro Tag (** 900 / 500)
* wenn überhaupt vorhanden	
** Bei DocWagon gilt der entsprechende Rabatt auf die Nachsorge (Gold = 10%, Platin = 50%)	

DocWagon (Real Life S. 86)

Typ der Einheit (1w6)			
Situation	Bodeneinheit	Lufteneinheit	Osprey II
SRT / CRT	1-4	5-6	---
HTR	1-3	4-5	5-6

DOCWAGON REAKTIONSZEIT (3w6)

Situation	Modifikator
Auburn	+1
Bellevue	-
Council Island	-1
Everett	+2
Fort Lewis	+2
Puyallup	+2
Redmond	+1
Renton	-
Downtown	-1
Snohomish	+1
Tacoma	+1
Salish – östlich/westlich von Seattle	+3
Salish – nördlich/südlich von Seattle	+5
mehr als 10 Meilen in Salish	+2
mehr als 25 Meilen in Salish	kein Service
Sicherheitsstufe: AAA-AA	-2
Sicherheitsstufe: A-B	-1
C	-
D	+1
E	+2
Z (keine 10 min Klausel)	+3
Standard-Einsatzteam (SRT/SET)	-
Krisen-Einsatzteam (CRT/KET)	+1
High Thread Response Team (HTR) – Boden	-
High Thread Response Team (HTR) – Lufteneinheit	-2

Weitere Proben und Tabellen

Bewegung		
Rasse	Laufen	Gehen
Mensch		
Elf	gehen * 3	
Ork		Schnelligkeit = Meter
Zwerg	gehen * 2	
Troll		

Erfolgsproben			
Schwierigkeit	Mindestwurf	Modifikatoren	
einfach	2		
Routine	3		
Durchschnittlich	4		
Fordernd	5	In der Matrix	+8
Schwierig	6	verriggt	+4
Anstrengend	8	astral wahrnehmend	+2
Extrem	9		
Fast unmöglich	10+		
Erfolge	Ergebnis		
1	Allgemeine Informationen OHNE Details		
2	Detailinformationen mit größeren Fehlern		
3	Detailinformationen mit kleineren Lücken		
4+	Korrekte Informationen mit Details		

Modifikatoren für soziale Proben			
Situation	Modifik.	Rassismus	
Freundlich gesinnt	-2		
Neutral	0		
Unfreundlich/ verdächtig	+2		
Feindlich	+4		
„richtiger“ Feind	+8		
Ziel des Spielers ist dem NPC bekannt und ist für ihn:		2w6	Zielgruppe
Vorteilhaft	-2	1	alle anderen
Uninteressant / Wertlos	0	2	Menschen
Störend	+2	3	Zwerge
Schädlich	+4	4	Trolle
Katastrophal	+8	5	Elfen
		6	Orks
		7+	kein Rassist

Pool – Berechnung (immer abgerundet)	
Kampfpool	(Schnelligkeit + Intelligenz + Willenskraft) / 2
Steuerpool	Reaktion (+ Fahrzeug-Steuer Einrichtung)
Magiepool	Hexerei + anwendbare Foki
Astralpool	Stufe der Initiation
Astraler	
Kampfpool	(Charisma + Intelligenz + Willenskraft) / 2
Hackingpool	Decking + Reaktion + Reaktionsverstärker
Reaktion	(Schnelligkeit + Intelligenz) / 2

Gutes Karma für Fertigkeiten	
Allgemeine Fertigkeiten:	2 x neue Stufe
Konzentration:	1,5 x neue Stufe
Spezialisierung:	1 x neue Stufe
Sprachen:	1 x neue Stufe
Attribute (bis zum Rassenhöchstwert):	1 x neue Stufe
über Rassenhöchstwert:	2 x neue Stufe

Wahrnehmung (SR2 S.185f)	
Der Basiswert ist: 4	
Situation	Modifikator
Der Wahrnehmende ist abgelenkt	+2
Gehör	
Granaten	-8
Einzelgeschoss	-2
Salvenfeuer	-4
Automatikfeuer	-6
Waffe ist schallgedämpft	+2
Ursprung mehrere Zimmer	+2
Ursprung selbe Etage	+4
mehrere Stockwerke entfernt	+6
aktive Gehörverstärkung	-(Stufe) o. -2
Erfolgstabelle	
Daß etwas da ist, kaum mehr	1
Etwas ist eindeutig da und einen Verdacht um was es sich handelt	2
Es wird erkannt, von welcher Art der Gegenstand ist und es gibt eine Vermutung worum es sich handelt	3
Es wird erkannt, womit man es zu tun hat, kennt aber ohne weitergehende Untersuchung keine Einzelheiten	4+
<u>Anmerkung:</u> bei 4+ könnte man einen Wurf auf Feuerwaffen machen, damit erkannt wird worum es geht. jeder Erfolg über 4 würde dann den Zielwert für die 2te Probe um eins senken.	

Standard-Kurse

Decker		
ID überprüfen - normal	12h	800 ¥
- mit Hintergrund	48h+	8.000 ¥
Datenbeschaffung		
Adresse		
Gebäudeplan (AAA)		
Gebäudeplan (AA)		
Gebäudeplan (A)		
Gebäudeplan (B)		
Gebäudeplan (C-D)		
Gebäudeplan (Z)		

Schieber

- Ankauf: 10% - 50%
- Wohnungen
- SINs (s Asphaltjungle)
- Waffenscheine
- Gangs
- Wohnungen
- Schutz

Waffe	Typ	Tarn	Munition	Modus	Schaden
Cougar Q-Messer	Klinge	8	-	-	(Str)M
Bogen MinSTR 5	Projektil	2	-	-	7M
Ares Predator I/II/III	SP	5/4	15S	HM/-/-/-	9M
Beretta Model 70	MP	3	35S	----/SM/AM	6M
Ingram Smartgun	MP	5	32S	----/SM/AM	7M
Ingram Warrior-10	MP	4	30S	HM/SM/----	7M
Defiance T-250	Schrot	4	5M	HM/-/-/-	11S
Enfield AS7	Schrot	3	10S	HM/SM/----	8S
AK 97	Sturm	3	38S	HM/SM/AM	8M
AK 98	Sturm	2	38S	HM/SM/AM	8M
SMG (typisch)	SMG	?	40S	----/----/AM	10S
Granatwerfer (Unterl.)	Granat	(-3)	6M	EM	*

Credsticks & ID's

gefälschte ID			
Rating	Cost	Availability	SI
1-4	2,000¥ × Rating	Rating/12 Std.	1
5-8	10,000¥ × Rating	Rating/72 Std.	2
9-12	50,000¥ × Rating	Rating/14 Tage	2
13+	250,000¥ × Rating	Rating/30 Tage	3

- Verfügbarkeit gilt für Connections, die sich darauf spezialisiert haben, normale Schieber haben eine Faktor 3 auf beide Werte und nehmen auch 1w6*10% Aufschlag auf den Preis. Für Schieber mit Mafia bzw. Yakuza Verbindungen gelten +50% auf die Zeit und 1w6 * 5% Preisaufschlag.

Verifikationssysteme		
Stufe	Abfrage	Auffindbar in/bei
1	Code	Normale Geschäfte, Restaurants, ...
2-3	+Finger	Polizeifahrzeuge, Mittelschicht Geschäfte (<20k)
4-5	+Stimme	Polizeiwachen, konzerneigene und Private Sicherheitsunternehmen, Geschäfte (20k bis 200k)
6-7	+Retina +DNA	Erstklassige Sicherheitsfirmen, regierungseigene Polizei+ und Nachrichtendienste, Transaktionen (200k bis 1M)
8-9	+BG-Check	Transaktionen (>1M), höchste Ebenen von Kons und Regierungen)
10+	???	Existieren nur gerüchtweise

Modifikatoren	
Situation	Wert
Person ist aufgefallen	+1
Person befindet sich an einem Tatort; stiller Alarm	+2
Person wird als Täter verdächtigt; aktiver Alarm	+3

Background Checks		
Rating	Cost	Notes
1	1¥	Furniture and electronics stores, restaurant reservations, car rental agencies, or renting a standard Middle lifestyle apartment.
2	5¥	Low-grade security spot check, checking in to a resort hotel or casino, hiring a limousine, getting a standard High lifestyle apartment.
3	10¥	Standard Lone Star/Knight Errant ID spot check. Buying a cheap automobile.
4	20¥	Typical low-grade security firm arrest and booking. Buying a middle-class automobile. Getting a driver's license. Takes 1d6 minutes.
5	50¥	Typical Lone Star/Knight Errant arrest and booking; getting a Luxury lifestyle apartment. Takes 1d6 minutes.
6	100¥	Getting a passport. Buying a luxury automobile. Takes 2d6 minutes.
7	200¥	Often used in arrest and booking for flashy or unusual crimes — like people trying to knock over a corporate facility or being picked up dressed in military armor and carrying heavy weapons. Takes 2d6 minutes.
8	500¥	Takes 3d6 minutes.
9	1000¥	Takes 3d6 minutes.
10+	10,000¥+	This level of electronic credit checking is basically mythical; this kind of nuyen expenditure starts to get into matters of real detective work instead of electronic cross-checking.