

Eigenschaftsliste

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

Fortsetzung Eigenschaftsliste

Cyberanzüge	
-20	Cyberanzug ohne Hilfsmittel anziehen
-10	Cyberanzug-Affin (Jeden Anzug & keine Abzüge)
-5	Cyberanzug-Spezialist (mehr Effektivität)
+4	Cyberanzuggröße begrenzt (halber CYB-Wert)
+5	Cyberanzugfehler (Kann ausfallen)
+10	Cyberanzug-Verbindung (permanent verbunden)
+10	Cyberanzug-Wahnsinn (Geistige Energie sinkt)
+20	Cyberanzug-Bioenergie (Lebensenergie speist Anzug)
Körperliche Eigenschaften	
-10	Gute Reflexe III (Reaktion +3, bis 3 weiterwürfeln)
-8	Beidhändigkeit (Abzüge halbiert)
-5	Gute Reflexe II (Reaktion +2, bis 2 weiterwürfeln)
-4	Schmerzunempfindlich (Auswirkungen +1w)
-4	Wurtschläger (Über Ecken treffen)
-3	Wurfaffen-Experte (+2 auf Wurfaffen)
-2	Gute Reflexe I (Reaktion +1, bis 1 weiterwürfeln)
-2	Unwiderstehlich (auf das andere Geschlecht)
-2	Keine Blutung (Niemand von Blutungen betroffen)
+2	Asexuell (Keine Geschlechtsmerkmale)
+4	Kurzatmig (mehr Schockpunktschaden)
+5	Zwei linke Hände (Abzug für zweihändige Aktionen)
+8	Schlechte Wund-Regeneration (halbe Heilungsrate)
+10	Schlechte Reflexe (10 nicht weiterwürfeln)
+15	Epileptiker (Doppel-Null führt zu Unfall)
+15	Schmerzanfälligkeit (Auswirkungen -1w)
+20	Tolpatsch (3er sind auch Patzer)
Persönlichkeitsveränderung	
-5	Werdender Superheld (Charakter noch ausbaubar)
+4	Gedächtnisverlust (Vergangenheit unsicher)
+6	Keine Erinnerung an Superheld als Mensch
+9	+ Keine Erinnerung an Mensch als Superheld
+10	Mangelnder Lebenswille
Sozialstatus	
-15	Multi-Millionär (Geld ×15)
-10	Rechtliche Immunität
-10	Reich (Geld ×5)
-7	Alliiert
-5	Wohlhabend (Geld ×2)
+2	Erpressbar (nahestehende Person)
+3	Erpressbar (wenn Identität öffentlich bekannt)
+4	Identität öffentlich bekannt
+10	Kulturelle Schwäche
+10	Arm (Geld / 4)
Superkraftmodifikationen	
-16	Permanent vorhandene Superkraft Subpriorität 4
-12	Permanent vorhandene Superkraft Subpriorität 3
-8	Permanent vorhandene Superkraft Subpriorität 2
-4	Permanent vorhandene Superkraft Subpriorität 1
-15	Verbesserte Superkraft-Auswirkungen (3w statt 2w)
-6	Schnelle XP-Regeneration (doppelt so schnell)
+5	Kontakt-Superkraft (nur bei Berührung)
+6	Permanent vorhandene Kraft dauerhaft
+6	Superkraft-Behinderung (deutliche Einschränkung)
+6	Verwandlung nötig (z.B. Metamorphose)
+3	Gleiche Verwandlung für jede weitere Superkraft
+6	Hilfsmittel nötig für Superkraft
+3	Gleiches Hilfsmittel für jede weitere Superkraft
+6	Erschöpfung bei Superkrafteinsatz (SP Schaden)
+12	Superkraft-Regeneration erschwert (Bedingungen)
+12	Kontrolle der Kraft nötig (sonst Ausbruch)
+15	Schlechte Superkraft-Auswirkungen (1w statt 2w)
+20	Superkräfte können sporadisch ausfallen (bei Pasch)
Umgebungsinteraktion	
-15	Glückspilz (1-1 kein Patzer, knapp daneben geht)
-6	Gefahrensinn (kann nicht überrascht werden)
-2	Orientierungssinn
+4	Tierfeind (Tiere können Held nicht „riechen“)

Fertigkeiten

Alle normalen Fertigkeiten können spezialisiert werden. Der Charakter hat dann ohne weitere Nachteile +2 auf diese Spezialisierung.

Bonusangabe: Sobald der angegebene Wert erreicht wird, erhält der Charakter einen Bonus von +1. Wird sogar der Wert+10 erreicht, gibt es +2. Wird der Wert-10 unterschritten gibt es -1.

Geistige Fertigkeiten

Gesellschaftswiss. (Bil 12, Cha 17)

Geschichtswissenschaft, Kunstwissenschaft, Pädagogik, Philosophie, Politologie, Rechtswissenschaft, Soziologie, Theologie, Wirtschaftswissenschaft

Informatik (Bil 11, Cyb 18)

Hacken, Hardware, Mathematik, Software

Kommunikation (Cha 13, Bil 16)

Führung, Psychologie, Rhetorik, Schauspielerei, Verwaltung

Kontrollzentrum (Bil 12, Ges 16)

Anlagen, Großschiffe, Kräne, Raumfahrzeuge, Schienenfahrzeuge

Medizin (Bil 14, Ges 18)

Allgemeinmedizin, Biotech, Chirurgie, Erste Hilfe, Xenomedizin

Milieu (Cha 12, Bil 18)

Medien, Militär, Politik, Polizei, Unternehmen, Unterwelt

Naturwissenschaften (Bil 13, Cha 18)

Biologie, Chemie, Geologie, Ingenieurwissenschaft, Linguistik, Physik

Körperliche Fertigkeiten

Athletik (Bew 11, Str 17)

Balancieren, Heben, Klettern, Null-g-Bewegung, Laufen, Reiten, Schwimmen, Springen, Werfen, Winden

Ausdauer (Kon 12, Str 18)

Erschöpfung, Hohe-g-Belastung, Schmerzen

Fernkampf (Ges 13, Str 18)

Projektilwaffen, Wurfaffen, Schleuderwaffen

Fingerfertigkeit (Ges 12, Bew 17)

Fangen, Feinarbeit, Stehlen, Tricks, Waffe ziehen

Heimlichkeit (Bew 14, Ges 19)

Beschatten, Schleichen, Verbergen

Nahkampf (Str 13, Bew 18)

Abwehrwaffen, Ausweichen, Kettenwaffen, Klingenwaffen, Schlagwaffen, Stangenwaffen, Waffenloser Kampf

Technische Fertigkeiten

Anzüge (Cyb 11, Ges 17)

Kampfanzer, Nanoanzug, Raumanzug, Rüstungen, Schutzanzug, Taucheranzug

Bodenfahrzeuge (Ges 12, Bew 16)

Auto, Kettenfahrzeug, Lastkraftwagen, Motorrad, Boot

Elektronik (Bil 13, Cyb 17)

Feinelektronik, Geräte, Netzwerke, Zünder

Feuerwaffen (Ges 11, Bew 18)

Einhandwaffen, Schwere Waffen, Werfer, Zweihandwaffen

Geschütze (Ges 12, Bil 16)

Abwehrsysteme, Fahrzeuggeschütze, Lafetten

Ingenieur (Bil 14, Ges 18)

Anlagenbau, Fahrzeugkategorie, Gerätegruppe, Sprengstoff

Luftfahrzeuge (Ges 13, Bil 17)

Flugzeuge, Gleiter, Rotormaschinen

Superkräfte

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

Superkräfte

Elektronik-Verschmelzung (Cyb 12, Bil 16)

EMP
Reparatur/Veränderung
Steuerung/Kommunikation
Elemente (Ges 14, X-F 17)

Elektrizität

Erde/Sand

Feuer

Licht

Luft/Gas

Radioaktivität

Schall

Wasser/Eis

Energiefokus (Kon 13, Ges 18)

Absorbition von Materialien

Energie-Abgabe/Aufladung

Energie-Absorbition

Fertigkeiten-Absorbition

Fliegen (Bew 12, X-F 17)

Geschwindigkeit (Bew 14, Ges 19)

Magie (Bil 11, Cha 17)

Beschwören/Dimension

Schock

Wahrnehmung/Verständnis

Metamorphose (Kon 14, X-F 18)

auf die Veränderung/Gestalt/Wesen

Molekülkontrolle (Bil 12, X-F 17)

Lebende Materie

Tote Materie

Verdichtung/Masseverringung

Vergrößerung/Verkleinerung

Natur (Bil 13, Cha 16)

Gravitation

Magnetismus

Pflanzenkontrolle

Tierkontrolle

Wetterkontrolle

Psi-Telepathie (Cha 14, Bil 19)

Empathie

Gedankenkontrolle

Telepathie

Psi-Felder (Ges 12, Kon 17)

Kraftfelder

Psi-Waffen

Telekinese

Quantenmechanik (Bil 14, X-F 19)

Realitätsveränderung

Wahrscheinlichkeitsveränderung

Zeitmanipulation

Regeneration (Kon 12, Str 18)

Gifte

Lebenskraft

Wunden

Stärke (Str 14, Kon 19)

Teleportation (Bew 13, X-F 18)

Dunkle Materie

Elektrischer Transport

Teleportation

1 Basisattribute

Es gibt acht Basisattribute: *Stärke* (STR), *Geschicklichkeit* (GES), *Beweglichkeit* (BEW) und *Konstitution* (KON) sind die körperlichen Attribute. *Bildung* (BIL), *Charisma* (CHA), *Cyberverträglichkeit* (CYB) und *X-Faktor* (X-F) sind die geistigen Attribute.

2 Sinne

Es gibt sechs Sinneswerte: *Sehkraft* (SEH), *Hörvermögen* (HRV), *Geruchssinn* (GER), *Geschmackssinn* (GSM) und *Tastsinn* (TST) beschreiben die normalen fünf Sinne, *Intuition* (INT) ist der sogenannte „sechste Sinn“.

3 Abgeleitete Werte

Die *Tragkraft* (TRK) und der *Schadensbonus* (SBO) leiten sich direkt von der Stärke ab. Der Schadensbonus gibt die Fähigkeit an, aufgrund der eigenen Stärke mehr oder weniger Schaden in einer Nahkampfsituation anzurichten. Die Tragkraft wiederum rechnet die Stärke eines Charakters in einen anderen Maßstab um, der angibt, wieviel der Charakter tragen, ziehen oder heben kann. Die Werte werden der Tabelle „Schadensbonus und Tragkraft“ entnommen.

Geistige Stabilität (GST) ist der Mittelwert aus BIL, CHA, CYB und definiert, wie gut der Charakter gegen geistige Manipulationen widersteht.

Treffer- (TP) und *Schockpunkte* (SP) sind gleich der Konstitution plus die **Stufe** in Ausdauer, die *X-Faktor-Punkte* (XP) sind gleich dem X-Faktor. Die *Geistigen Punkte* (GP) sind gleich der GST.

Die Beweglichkeits- und Tragkrafttabelle wird wie auf dem Charakterbogen angegeben ausgefüllt.

4 Basisvermögen

Das Basisvermögen ist [(Subpriorität Kommunikation)×10+CHA] in tausend Dollar. Dieses Geld kann dazu eingesetzt werden, um Cyberware, Fahrzeuge und Ausrüstung zu kaufen. Je nach Hintergrund des Charakters kann auch Ausrüstung gestellt (z.B. Militärorganisation) oder selbst entwickelt werden (kleinere Waffen).

Das Monatseinkommen beträgt 1/10 des Basisvermögens. Das Monatseinkommen steht den Charakteren am Ende jeder neuen Spielrunde zur Verfügung (wenn der Beruf noch ausgeübt wird und abzüglich der monatlichen Ausgaben wie Lebenshaltungskosten/Wohnung). In einer Kampagne steht das Geld natürlich auch monatlich zur Verfügung. Der Spielleiter kann auch eine Änderung des Monatseinkommens erlauben oder vergeben, falls der Held eine neue Arbeit findet oder den Job verliert.

5 Beschreibung

Jeder Superheld sollte eine kurze Beschreibung seiner Person (echter Name, Aussehen, Geschlecht, Rechts- oder Linkshänder) und natürlich eine kurze Geschichte haben: Wo kommt der Superheld her? Warum tut er gutes? Tut er überhaupt gutes? Woher kommt seine Kraft: Ist es eine Mutation, hat er diese durch Magie oder ausserirdische Artefakte erhalten? Oder ist er vielleicht sogar selbst ein Außerirdischer? Falls nötig, sollte ein vorhandenes Kostüm und ein Superheldenname festgelegt und beschrieben werden. Falls der Held eine Geheimidentität besitzt, sollte dies ebenfalls festgelegt sein. Auch Staatszugehörigkeit, Geburtsort, Geburtsdatum und Wohnort sind in einer modernen Welt nötig. Oder ist der Charakter obdachlos? Es sollte ein Beruf gewählt werden, der zum Charakter passt. In den

meisten Fällen wird der Charakter einen Beruf wie Reporter, Fotograf oder Comic-Zeichner wählen, damit ein häufiges Fehlen nicht bemerkt wird. Allerdings sollten seine sonstigen Fertigkeiten zum Beruf passen.

6 Charakterpunkte

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

7 Lernpunkte

Der Spieler hat zu Beginn **50 LP** zur Verfügung, welche für das Erlernen von Fertigkeiten und Superkräften genutzt werden können.

8 Prioritäten

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

9 Subprioritäten

Hat ein Bereich Priorität 1, haben alle Fertigkeiten des Bereichs automatisch Subpriorität 1. Mit jedem weiteren Prioritätspunkt, der in einen Bereich vergeben wird, bekommt der Charakter Subprioritätspunkte in Höhe der Anzahl der Fertigkeiten des Bereichs hinzu und kann diese beliebig auf die einzelnen Fertigkeiten verteilen. Subprioritäten können als Maximalwert 4 haben.

10 Subprioritäten bei Superkräften

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

Priorität	Subprioritätspunkte
0	0
1	6
2	13
3	21

11 Sprachen & Hobbies

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

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

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

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