

VÖLKER VON KAMIGWA

SORATAMI (MONDVOLK)

Kreaturentyp. Humanoid.

Größe. Mittelgroß.

Bewegungsrate. 9 m.

Verbesserte Dunkelsicht. Behandle im Umkreis von 36 m dämmriges Licht wie helles Licht und Dunkelheit wie dämmriges Licht. Allerdings kannst du im Dunkeln keine Farben erkennen, nur Graustufen.

Monschleier. Du hast Resistenz gegen gleißenden Schaden.

Bewahrung der Schriften. Du kennst den Zaubertrick Ausbessern (Mending).

Wandel begreifen. Du nutzt deine angeborenen magischen Fähigkeiten, um uralte Artefakte und moderne Technologie zu verstehen.

Du kannst den Zauber Identifizieren als Ritual wirken. Wenn du einen magischen Gegenstand mit dieser Fähigkeit identifizierst und die Voraussetzungen zum Tragen erfüllst, kannst du dich mit Abschluss des Rituals auf den Gegenstand einstimmen und ihn sofort nutzen.

KITSUNE (FUCHSVOLK)

Kreaturentyp. Humanoid.

Größe. Mittelgroß.

Bewegungsrate. 9 m.

Dunkelsicht. Behandle im Umkreis von 18 m dämmriges Licht wie helles Licht und Dunkelheit wie dämmriges Licht. Allerdings kannst du im Dunkeln keine Farben erkennen, nur Graustufen.

Greifbare Erfahrungen. Die Anzahl der Schweife zeigt, wie weise und erfahren ein*e Kitsune ist. Deine Spielleitung bestimmt, mit wie vielen Schweifen du das Spiel startest. Du kannst weitere Schweife bis zu einem Maximum von 9 erhalten, wenn du wichtige Lektionen lernst oder besonders weise handelst. Deine Spielleitung entscheidet, wann dies der Fall ist. Du kannst dieses Merkmal nutzen, um deine Intuition zu schärfen oder andere mit deiner Erfahrung zu beeindrucken. Mit einer Bonusaktion erhältst du einen Bonus auf deinen nächsten Charisma- oder Weisheitswurf. Der

Bonus entspricht der Anzahl deiner Schweife und du kannst dieses Merkmal pro langer Rast entsprechend deines Übungsbonus einsetzen.

Trickreich. Du spielst gerne wohlgemeinte Streiche und hast dir das dafür notwendige Handwerk angeeignet. Wähle bei der Charaktererstellung zwei Fertigkeiten in denen du geübt bist: Heimlichkeit, Täuschung und Fingerfertigkeit. Zusätzlich beherrscht du den Zaubertrick Taschenspielererei.

Spirituelle Speisen. Ab Stufe 3 kannst du den Zauber Wasser und Nahrung erschaffen einmal pro langer Rast wirken, ohne einen Zauberplatz dafür aufzuwenden. Das Essen, dass du mit diesem Zauber erschaffst, schmeckt nicht fad sondern perfekt gewürzt.

NEZUMI (RATTENVOLK)

Kreaturentyp. Humanoid.

Größe. Mittelgroß.

Bewegungsrate. 9 m.

Dunkelsicht. Behandle im Umkreis von 18 m dämmriges Licht wie helles Licht und Dunkelheit wie dämmriges Licht. Allerdings kannst du im Dunkeln keine Farben erkennen, nur Graustufen.

Zäher als sie aussehen. Du hast Resistenz gegen Giftschaden. Wenn du einen Konstitutionsrettungswurf nicht bestehst, kannst du dieses Merkmal nutzen, um einen W4 zu werfen und auf das Ergebnis zu addieren und so doch noch einen Erfolg zu erzielen. Du kannst dieses Merkmal erst nach einer kurzen Rast wieder nutzen.

Geschärfte Sinne. Du bist bei Würfeln auf Wahrnehmung (Weisheit) im Vorteil, sofern sie das Gehör oder den Geruchssinn betreffen.

Schmale Statur. Du bist in der Lage dich durch Öffnungen zu zwängen, durch die eigentlich nur eine kleine Kreatur passen würde.

Versteckspiel. Du bist geübt in Heimlichkeit. Du kannst versuchen dich im dämmrigen Licht zu verstecken. Zusätzlich bist du im Vorteil auf Heimlichkeitswürfe, wenn du in einer Menge verschwinden möchtest.

HINTERGRÜNDE

GANGMITGLIED

Du kennst die Unterstadt wie deine Westentasche und gehörst seit einiger Zeit zu einer der vielen Gangs auf Kamigawa. Ob du dich den hinterlistigen Mukotai oder den aufbrausenden Okiba angeschlossen hast: In deinem Turf bist du nie allein.

Geübt in folgenden Fertigkeiten: Einschüchtern und Überlebenskunst

Geübt mit folgenden Fahrzeugen: Hoverbikes, Mechs und alles, was schnell fährt und dabei cool aussieht.

Ausrüstung: Ein Kleidungs- oder Schmuckstück nach Wahl, das dich als Mitglied der Gang auszeichnet (Lederjacke, Tattoo, Halskette, etc.). Ein sehr altes, aber heißgeliebtes Hoverbike.

MERKMAL: DAS IST UNSER GEBIET

In deinem Turf sind Verbündete nie weit entfernt. Solange du dich im Territorium deiner Gang befindest, wird sich kaum wer trauen, einen Kampf mit dir zu beginnen. Du findest hier auch jederzeit einen Ort zum Ausruhen und eine Person, die deine Wunden versorgt oder einfache Ausrüstung ersetzt.

AUFSTÄNDISCHE:R

Der technologische Fortschritt sollte allen zugänglich sein. Weil der kaiserliche Hof die einfachen Leute ignoriert, hast du dich den Asari angeschlossen, um das bestehende System zu stürzen.

Geübt in folgenden Fertigkeiten: Überzeugen und Wahrnehmung

Geübt mit folgenden Werkzeugen:

Tüftlerwerkzeug und ein weiteres nach Wahl

Ausrüstung: Eine Körpermodifikation deiner Wahl, die dir auf eine der folgenden Fertigkeiten einen permanenten Bonus von +1 gewährt. Oder du wählst eines der folgenden Beispiele:

Synthetische Linse: +1 auf Wahrnehmung

Mechanischer Arm: +1 auf Athletik

Kybernetisches Bein: +1 auf Akrobatik

MERKMAL: SCHROTTSAMMELN

Du weißt, wie du aus den Überresten zerstörter oder weggeworfener Technologie, etwas Hilfreiches basteln kannst. Wenn deiner Gruppe ein bestimmtes Werkzeug oder ein einfacher Ausrüstungsgegenstand fehlt, bist du in der Lage dazu, Ersatz zu improvisieren. Deine SL entscheidet, wie lange du benötigst oder ob du Hilfe von anderen Asari benötigst.

FUTURIST:IN

Du hast früh erkannt, dass Technologie der Schlüssel zu allem ist. Macht, Anerkennung, Erfolg: Als Teil der Saiba-Futuristen strebst du danach die Grenzen des Möglichen nicht nur auszuloten, sondern hinter dir zu lassen.

Geübt in folgenden Fertigkeiten: Arkane Kunde, Nachforschungen anstellen und Hacken (INTELLIGENZ)

Geübt mit folgenden Werkzeugen:

Diebeswerkzeug und Terminals

Ausrüstung: Ein portables Terminal, mit dem du dich an alle Zugänge anschließen kannst, um einen Hack zu versuchen. Eine simple Erfindung, die dir im Alltag hilft, aber noch nicht ganz serienreif ist.

MERKMAL: OPERATOR

Dein Kontakt bei den Futuristen ist dir nur unter einem Codenamen bekannt. Du kannst über Terminals einen gesicherten Kanal nutzen, um kurze Anfragen an deinen Kontakt zu senden. Je nach Situation unterstützt dich dein Kontakt mit Informationen oder kleinen Gadgets wie einem Virus-Käfer.



MAGISCHE GEGENSTÄNDE

ENORME ENERGIEKLINGE

Wundersamer Gegenstand, selten

Dieses Großschwert ist groß. Verdammt groß. Nicht zu groß, um damit zu kämpfen aber auf jeden Fall zu groß, um damit danebenzuschlagen.

Das Großschwert fügt 1W12 Hieb und 1W6 Energieschaden zu. Wenn ein Angriff mit der Enormen Energieklinge fehlschlägt, endet dein Zug und du kannst bis zum Beginn deines nächsten Zuges keine Reaktion nutzen.

KANINCHEN-BATTERIE

Magischer Gegenstand, selten, Einstimmung möglich

Dieses mechanische Kaninchen scheint über unbegrenzte Energie zu verfügen. Es läuft und läuft und läuft und läuft und läuft...

Solange du auf die Kaninchen-Batterie eingestimmt bist, erhältst du einen Bonus von +3 auf Initiativwürfe. In der ersten Runde eines Kampfes, ist deine Bewegungsrate um 9m erhöht.

Solange du nicht auf sie eingestimmt bist, ist die Kaninchen-Batterie ein mechanisches Kaninchen. Du bist in der Lage, telepathisch mit dem Kaninchen zu kommunizieren. Es befolgt deine Befehle, wird sich bei Gefahr jedoch stets verstecken und im Notfall in eine reglose Batterie verwandeln, um Feinden zu entgehen. Nutze für das Kaninchen die Werte einer gewöhnlichen Ratte, mit dem einzigen Unterschied, dass die Kaninchen-Batterie immun gegen Giftschaden und den Zustand vergiftet ist.

VIRUS-KÄFER

Wundersamer Gegenstand, selten

Der bronzefarbene Käfer wurde von den Futuristen entwickelt, um die sichersten Systeme zu hacken. Im Zweifel beißt er sich durch die Schaltkreise, um den Code zu umgehen. Du kannst eine Aktion nutzen, um den Virus-Käfer ein Terminal, eine Maschine oder eine gesicherte Tür hacken zu lassen. Wirf 3W6 und entnimm das Ergebnis der Tabelle. Ein Drilling oder eine beliebige StraÙe (z.B. 3, 4 und 5) trumpfen alle anderen Ergebnisse.

3W6 ERGEBNIS

STRASSE WOAHA. Das gehackte Gerät erlangt ein Bewusstsein. Die Spielleitung entscheidet, ob es auf deiner Seite steht, den Systemadmins gehorcht oder ganz eigene Pläne hat.

4 BIS 7 RAUS HIER. Dein Hack war ein Reifall – aber gib bloß dem Virus-Käfer nicht die Schuld! Der Virus-Käfer kann erst nach einer erfolgreichen Reparatur (GES-Wurf gegen 15) wiederverwendet werden und der Zugriff wurde entdeckt.

8 BIS 11 BZZZT. Der Hack war ein bisschen ZU erfolgreich! Das ganze System wurde lahmgelegt – und der Virus-Käfer auch. Er ist erst nach einer erfolgreichen Reparatur (INT-Wurf gegen 15) einsatzfähig. Zum Glück konnte er vorher noch einen Teil der gesuchten Daten herunterladen.

12 BIS 15 SLICED. Du hast Zugang zum gehackten Gerät, aber irgendwer hat dein Eindringen in das System bemerkt. Der Download gesuchter Daten wird bis zum Anfang deiner nächsten Runde dauern.

16 BIS 17 HACKED. Der Hack war erfolgreich und du wurdest nicht entdeckt. Alle gesuchten Daten sind auf dem Virus-Käfer gespeichert. Zusätzlich hat er eine hilfreiche Extrainformation für dich gefunden! Da hat sich wer einen Malware-Snack verdient!

DRILLING VOLLE KONTROLLE. Das gesamte System untersteht deinem Befehl. Du hast Zugriff auf alle Daten und kannst sie auf dem Virus-Käfer speichern. Du erfährst, welche Sicherheitskräfte sich wo befinden und kannst verbundene Türen öffnen und verriegeln.

FAHRZEUGE

HOCHGESCHWINDIGKEITS-HOVERBIKE

Großes Fahrzeug (160 kg)

Kreaturenkapazität 2 Mittelgroße Kreaturen

Frachtkapazität 30 kg

Rüstungsklasse 18 (17 wenn stehend)

Trefferpunkte 25 (Schadensschwellenwert 5, Fehlfunktionswert 10)

Bewegungsrate 36 m

STR 12 (+1) DEX 16 (+3) CON 12 (+1)

INT 0 WIS 0 CHA 0

Schadensimmunitäten Gift, Psychisch

Zustandsimmunitäten betäubt, bewusstlos, bezaubert, blind, erschöpft, gelähmt, kampfunfähig, liegend, taub, verängstigt, vergiftet, versteinert

BONUSAKTIONEN

Übertaktung. Wenn du am Steuer die Spurt-Aktion nutzt, kannst du zusätzlich deine Bonusaktion nutzen, um den Neonitro zu zünden. Deine Bewegungsrate erhöht sich für diesen Zug um weitere 36 m. Bis zum Ende deiner nächsten Runde ist der Fehlfunktionswert 1. Der Nitro ist dann aufgebraucht und muss eine Stunde laden.

AKTIONS-STATIONEN

Erfordern eine Aktion zur Nutzung.
Steuer (Erfordert 1 Crew und bietet halbe Deckung). Fahre und lenke das Hochgeschwindigkeits-Hoverbike.

Rücksitz (Erfordert 1 Crew und hat hoffentlich einen Gurt). Du kannst Zauber und Fernkampfwaffen nutzen, ohne dabei vom Hoverbike zu fallen.

REAKTIONEN

Finte. Solange das Hoverbike bewegungsfähig ist, kann die fahrende Kreatur ihre Reaktion nutzen, um Vorteil auf einen Geschicklichkeitsrettungswurf zu erhalten.

REGEL: FEHLFUNKTIONEN

Wenn ein Fahrzeug Schaden erleidet, der über dem Fehlfunktionswert liegt oder einen Rettungswurf um 5 oder mehr verfehlt, wirf einen W20, um die Fehlfunktion zu ermitteln. Der SG rechts gibt an, wie die Fehlfunktion repariert werden kann.

| W20 | FEHLFUNKTION | SG |
|---------|--|----------|
| 1 | TOTALSCHADEN. Das Fahrzeug bleibt abrupt stehen, da die Energieversorgung zerstört wurde. | KEINE |
| 2 - 5 | LENKUNG BLOCKIERT. Das Fahrzeug kann nur noch geradeaus fahren. Bis die Fehlfunktion behoben wurde, schlagen alle Geschicklichkeitswürfe- und Rettungswürfe automatisch fehl. | 15 (STR) |
| 6 - 9 | SOFTWAREFEHLER. Die Bordsoftware macht was sie will. Bis die Fehlfunktion repariert wurde, gilt für das Fahrzeug der Effekt des Zaubers Verwirrung. | 15 (INT) |
| 10 - 14 | NEONBLITZE. Das Fahrzeug sprüht neonfarbene Funken, sodass alle steuernden Kreaturen geblendet sind, bis die Fehlfunktion behoben wurde. | 15 (GES) |
| 15 - 19 | SCHILDE UNTEN. Die Abwehrsysteme des Fahrzeugs wurden beschädigt. Bis die Fehlfunktion behoben ist, sinkt der Fehlfunktionswert um 10. | 15 (INT) |
| 20 | GEIST IN DER MASCHINE. Ein Geist hat irgendwann beschlossen in den Schaltkreisen des Fahrzeugs zu leben und wurde durch die Fehlfunktion geweckt. Eine steuernde Kreatur macht einen Überzeugenwurf (CHA) gegen 12. Bei einem Erfolg behebt der Vektorgleiter alle Fehlfunktionen und repariert das Fahrzeug um 1W6 Trefferpunkte. Bei einem Fehlschlag, würfelst die Kreatur ein weiteres Mal auf dieser Tabelle und erleidet 1W6 Blitzschaden. | KEINE |



MECH-PANZER

Riesiges Fahrzeug (2.700 kg)

Kreaturenkapazität 4 Mittelgroße Kreaturen

Frachtkapazität 500 kg

Rüstungsklasse 20 (18 wenn stehend)

Trefferpunkte 60 (Schadensschwellewert 10, Fehlfunktionswert Fehlfunktionswert 20)

Bewegungsrate 27 m

STR 18 (+4) DEX 14 (+2) CON 14 (+2)

INT 0 WIS 0 CHA 0

Schadensimmunitäten Gift, Psychisch

Zustandsimmunitäten betäubt, bewusstlos, bezaubert, blind, erschöpft, gelähmt, kampfunfähig, liegend, taub, verängstigt, vergiftet, versteinert

Mechanische Stampfer. Der Mech-Panzer kann sich durch ein Feld bewegen, auf dem sich bereits eine mittelgroße oder kleinere Kreatur befindet. Wenn er das tut, muss die Kreatur einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen 12 bestehen oder 11 (2W10) Wuchtschaden erleiden und den Zustand liegen erhalten.

BONUSAKTIONEN

Raketensprung. Einmal pro Runde kann der Mech vom Steuer aus eine Bonusaktion nutzen und den Raketenantrieb zünden. Der Mechpanzer springt bis zu 9 m auf ein Feld deiner Wahl. Bis zum Ende deiner nächsten Runde ist der Fehlfunktionswert 5.

AKTIONS-STATIONEN

Steuer (Erfordert 2 Crew und bietet halbe Deckung). Zwei Personen sind nötig, um den Mech-Panzer zu steuern. Sollte nur eine Kreatur diese Stationen nutzen, wähle eines:

Der Mech-Panzer bewegt sich mit maximaler Bewegungsrate in einer geraden Linie.

Der Mech-Panzer bleibt für diese Runde an Ort und Stelle aber dreht sich in eine Richtung deiner Wahl.

Greifarm links (Erfordert 1 Crew und gewährt halbe Deckung).

Nahkampfwaffenangriff: Angriffsbonus +7, Reichweite 3m, Treffer: 11 (2W6 +4) Wuchtschaden.

Nach einem Treffer muss das Ziel einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen 12 ablegen. Bei einem Fehlschlag ist das Ziel gepackt und wird von dem Mech-Panzer getragen, bis es sich durch einen SG 12 Wurf auf Athletik (Stärke) befreit hat.

Greifarm rechts (Erfordert 1 Crew und gewährt halbe Deckung).

Siehe Greifarm links. Eine Kreatur kann immer nur einen Arm gleichzeitig steuern.

BONUS-AKTIONEN

Zerquetschen. Alle vom Mech-Panzer gepackten Kreaturen erleiden 11 (2W6 + 4) Wuchtschaden.

CREDITS

Dies ist ein inoffizieller Fan-Inhalt im Rahmen der Richtlinie für Fan-Inhalte. Nicht von Wizards gefördert/gesponsert. Bestandteile des enthaltenen Materials sind Eigentum von Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Inhalte: @pete_lectro mit freundlicher Unterstützung von @nacchiraltwenty und @skulska
Grafiken: @aggiroll