

Allergien für Metamenschen

Der Charakter erhält im Gegenzug zusätzliche Punkte für die Charaktererschaffung, entweder in Form von Attributen oder einer anderen hier angegebenen Form (jeweils immer nur eine)¹.

		Attrib.	Fertigk.	Kraftp.	Nuyen	
2 W6	Substanz					Auswirkungen: Ein <u>lästiger</u> Effekt bedeutet, daß eine Berührung mit der Substanz dem Charakter unangenehm ist. Dies hat jedoch keine spieltechnische Bedeutung. Eine <u>leichte</u> Reaktion führt zu einer fortwährenden Ablenkung, solange der Charakter mit der Substanz in Berührung ist (+1 auf alle Mindestwürfe).
2	Silber	+1	+2	+1	+4000	
3-5	Plastik	+2	+4	+2	+8000	
6-8	Sonnenlicht	+2	+4	+2	+8000	
9-11	Schadstoffe	+2	+4	+2	+8000	
12	Eisen	+1	+2	+1	+4000	
2 W6	Schwere	Attrib.	Fertigk.	Kraftp.	Nuyen	Eine <u>mittlere</u> Reaktion bedeutet, daß der Charakter unter einer leichten Reaktion leidet und gelegentlich überprüfen muß ² , ob er nicht Opfer einer extremen Reaktion wird. Führen Sie dazu eine Widerstandsprobe auf Konstitution oder
2-6	lästig	-	-			
7-8	leicht	+1	+2	+1	+2000	
9-10	mittel	+2	+4	+2	+4000	
11-12	schwer	+3	+6	+3	+6000	

Willenskraft durch, je nachdem, welche Attributstufe niedriger ist. Die Häufigkeit solcher Checks bemißt sich nach der Stufe des Attributs Konstitution in Stunden. Außerdem haben Waffen, die aus der entsprechenden Substanz bestehen, ein um 2 erhöhtes Powerniveau. Eine schwere Reaktion bedeutet, daß der Charakter +1 auf alle Mindestwürfe addieren muß, wann immer er in Berührung mit der Substanz ist. Obendrein führt die Berührung sofort zu einer leichten Wunde. Dieser Schaden kann nicht mit einem Würfelwurf vermieden werden. Längerer Kontakt verursacht periodisch eine weitere leichte Wunde. Die Zeitperiode bis zur nächsten Wunde beträgt dabei die Stufe des Attributs Konstitution in Minuten. Waffen die aus der entsprechenden Substanz bestehen, haben ein um 2 erhöhtes Powerniveau und verursachen eine zusätzliche leichte Wunde. Eine extreme Reaktion kann bei gewissen Allergien z.B. von Vampiren auftreten. Hierbei wird die Zeitperiode bis zur nächsten leichten Wunde nicht in Minuten sondern in Kampfrunden gezählt. Sonst verhält sich diese wie eine schwere Allergie.

Berserker-Rausch:

Der Berserker-Rausch³ bringt nicht nur Nachteile mit sich, er hat auch einen Vorteil. Der Berserker ignoriert einen Teil seiner Verletzungen und bekommt in seinem Rausch einen Punkt weniger Mali als normalerweise. Zur Anwendung kommt dies jedoch erst ab einem mittleren Schadensniveau, Leichtes Schadensniveau hat auch weiterhin -1 Mali, Mittleres dann ebenfalls nur -1 und schweres Schadensniveau nur -2 Mali.

Wann immer man im Kampf zu physischen Schaden kommt, muß man eine Willenskraftprobe gegen Mindestwurf 4 ablegen (man kann es auch lassen!)⁴. Danach läuft man Amok. Ein Amokläufer greift das nächste für ihn sichtbare Lebewesen mit seiner stärksten Waffe an (auch magische). Während dieses Rausches nimmt man Verletzungen weniger stark wahr (d.h. auch weniger Mali während des Kampfes). Der Berserker macht seine Opfer kampfunfähig oder tötet sie gleich. Findet er noch Überlebende des Kampfes z.B. mit tödlichem geistigem Schaden greift er sie solange an bis sie mindestens tödlichen Körperlichen Schaden bekommen. Nach mindestens drei Kampfrunden kann man eine weitere Willenskraft-Probe gegen 4 ablegen, um seinen Rausch zu stoppen. Bei 3 Erfolgen beendet man den Rausch augenblicklich, bei 2 bzw. 1 Erfolg kämpft man 1 bzw. 2 KR weiter bis man sich unter Kontrolle bekommt. Der Berserker-Rausch endet automatisch nachdem man alle sichtbaren Lebewesen getötet hat, kampfunfähig reicht nicht. Nach dem ersten 3 KR kann man jederzeit, 1mal pro KR, eine Willenskraft-Probe ablegen um diesen Rausch zu stoppen. Nach einem Berserker-Rausch bekommt man abhängig von der Anzahl der KR die man im Rausch war geistigen Schaden. Diesem kann ganz normal mit Willenskraft Widerstand geleistet werden. Das Powerniveau ist die abgerundete Hälfte der KR im Rausch. Hat man mehr KR im Rausch verbracht als man Willenskraft hat ist das Schadensniveau tödlich sonst nur schwer.

¹ vgl. SR I, Seite 52; SR II Seite 46, 220; die Substanz kann man sich auch auswählen aber die Schwere der Allergie muß immer ausgewürfelt werden; Trolen bekommen +2 auf diesen zweiten Wurf.

² Das erste Mal spätestens nach Konsti. x5 min.

³ SR3, Seite 164

⁴ Mit drei Erfolgen kommt man erst gar nicht in den Rausch.