

Gestaltwandler

Jeder Gestaltwandler besitzt die Fähigkeit der Regeneration in beiden Gestalten, in der Menschengestalt jedoch stark eingeschränkt. Weiterhin sind sie keine Dualwesen wie in den SR Originalregeln gesagt. Sämtliche Gestaltwandler(GW) haben zusätzliche Fähigkeiten in ihrer Tiergestalt, nämlich:

Bär	BerserkerRausch ¹
Adler	Gesteigerte Sinne: sehen EX (wie optische Vergrößerung Stufe Drei ²);
Fuchs	Orientierungssinn(G) + Verstecken [Heimlichkeit(Verstecken) +4 Würfel];
Leopard	schleichen EX [Heimlichkeit(Schleichen) +6 Würfel];
Seehund	Magiewahrnehmung ³ ;
Tiger	Gesteigerte Sinne: LV-Augen + riechen (wie Geruchsbooster Stufe 3);
Wolf	Gesteigerte Sinne: riechen (wie Geruchsbooster Stufe 3) + hören (Audioverst. +Hochfrequenz)

Als Nachteile haben alle GW die Handicaps: Ungebildet und Dunkles Geheimnis (GW: bei Aufdeckung evtl. schlechter Ruf 2 Punkte) ohne das dies Punkte einbringt. GW und Magie vertragen sich nicht so besonders gut deshalb kann kein GW Vollmagier werden, höchstens Adept bzw. Aspektmagier usw. Das „Verwandeln“ ist eine komplexe Handlung. GW haben schwere Silberallergie und Verwundbarkeit (Silber).

Regeneration(Zusatz): Diese Kraft ermöglicht auch Betäubungsschaden zu regenerieren, allerdings kein Entzug beim Zaubern. Wenn er durch Einwirkung von Toxine o.ä. entstanden ist, wird er nur mit einer Rate von 1 Kästchen Schaden pro Kampfrunde regeneriert. Betäubungsschaden der durch Körperliche Angriffe erfolgte, wie also mit einem Baseballschläger, einer Schockgranate, Gel-geschossen oder auch durch Betäubungszauber werden normal, also vollständig bis zur nächsten Kampfrunde regeneriert. Hat ein GW mehrere Handlungen in einer Kampfrunde, kann man auch davon ausgehen, dass in jeder Kampfphase eine Anzahl Schadenkästchen regeneriert werden, die der doppelten Essenzstufe geteilt durch die Anzahl von Kampfphasen des GW entsprechen⁴. Schaden der aufgrund einer allergischen Reaktion hervorgerufen wird regeneriert sich nach den Standard Regeln (das heißt die Kraft Regeneration wirkt hierbei nicht!).

In Menschengestalt regeneriert ein GW nur mit einer Rate von (Hälfte der Essenzstufe[abgerundet] Schadenkästchen) pro Kampfrunde.

Erschaffung GW:

Priorität A: Rasse (ja das heißt man kann keinen Vollmagier/Gestaltwandler spielen)

Priorität C: Ressourcen, man bekommt aber nur 5.000 ¥ dafür.

- Zusätzliche Punkte von Gaben und Handicaps können jedoch ganz normal benutzt werden, GW und Nichtmagier können Astrales Chamäleon besitzen aber es kostet sie 4 Punkte.
- Bei einer Askennen Probe wird mindestens ein Erfolg gebraucht um die Aura eines GW zu entdecken/identifizieren.
- GW müssen wenn Sie eine Schwere oder sogar Tödliche Wunde bekommen einen Willenskraft Check (6+) schaffen um sich nicht automatisch in ihre Tiergestalt zu verwandeln.

Aufbau-Punkte-System⁵:

Gestaltwandler =	25 Punkte	Die physischen Attribute müssen GW bei der Charaktererschaffung und auch bei späteren Karma Steigerungen, bei ihrer Menschen gestalt und ihrer Tiergestalt getrennt gesteigert (bei den mentalen aber nicht) werden.
1 Attributspunkt =	2 Punkte	
1 Aktionsfertigkeit =	1 Punkte	

¹ Siehe SR_Allergie+Berserker Hausregel oder so ähnlich wie bei BärTotem im Schattenzauber

² SR3, Seite 299

³ Critter, Seite 10 man ist nicht Astral aktiv!

⁴ Ein GW mit drei Handlungen und Essenz 8 (normal) würde also 5,3 Kästchen pro Kampfphase regenerieren, wobei nicht abgerundet sondern verteilt wird auf 5, 5 und dann 6 Kästchen Regeneration. Bei vier Handlungen 4 Kästchen und bei nur zwei Handlungen 8, usw.

⁵ Shadowrun Companion, Seite 14f. Man beginnt mit 123 Punkten!

Vampire

Vampire⁶ habe einige Kräfte und Schwächen die angepasst werden müssen. Zuallererst gibt es Unterscheidungen der Vampirartigen. Wird ein Mensch von einem Vampir(artigen) mit dem MMVV angesteckt wird er zum „normalen“ Vampir, ein Ork zu einem Wendigo⁷, ein Zwerg zum Goblin⁸, ein Troll zu einem Dzoo-Noo-Qua⁹ und ein Elf zum Banshee¹⁰. Dabei spielt es keine Rolle ob der „Erschaffer-Vampir“ nicht der richtigen Variante angehört, d.h. ein Wendigo der einen Elfen infiziert erschafft damit einen Banshee und nicht etwa einen Dzoo-Noo-Qua o.ä. Bei einem Nosferatu stellt sich der Fall etwas anders dar. Einzig Menschen die von einem Nosferatu gebissen wurden verwandeln sich, alle anderen sterben einfach.

Der „normale“ Vampir, der Wendigo, der Banshee und der Nosferatu haben alle die Schwäche: **Allergie (sonnenlicht, extrem)**. Dzoo-Noo-Qua und Goblins „nur“ **Allergie (sonnenlicht, mittel)**. Schaden der hierdurch verursacht wurde kann nicht mit der Kraft Regeneration regeneriert werden¹¹.

Regeneration(Zusatz): Diese Kraft ermöglicht auch Betäubungsschaden zu regenerieren, allerdings kein Entzug beim Zaubern. Wenn er durch Einwirkung von Toxine o.ä. entstanden ist, wird er nur mit einer Rate von 1 Kästchen Schaden pro Kampfrunde regeneriert, Ausnahme sind hierbei Toxine die durch ein vergiftetes Opfer (bei Vampirartigen) eingenommen wurden, diese werden nicht mit der Kraft Regeneration geheilt und können nur mit den Standard Regeln regeneriert werden. Betäubungsschaden der durch Körperliche Angriffe erfolgte, wie also mit einem Baseballschläger, einer Schockgranate, Gel-geschossen oder auch durch Betäubungszauber werden normal, also vollständig bis zur nächsten Kampfrunde regeneriert. Hat ein Vampir mehrere Handlungen in einer Kampfrunde, kann man auch davon ausgehen, dass in jeder Kampfphase eine Anzahl Schadenskästchen regeneriert werden, die der doppelten Essenzstufe geteilt durch die Anzahl von Kampfphasen des Vampir entsprechen¹² bzw. in einer KR so viel Schadenskästchen regeneriert werden wie die doppelte Essenzstufe beträgt. Schaden der aufgrund einer allergischen Reaktion hervorgerufen wird regeneriert sich bei Vampiren nach den Standard Regeln (das heißt die Kraft Regeneration wirkt hierbei nicht!) oder kann mit einem Essenzpunkt für zwei Schadenskästchen „gekauft“ und so innerhalb einer Minute regeneriert werden.

Modifikationen beim infizieren mit MMVV.

Vampirartige erhalten alle aufgelisteten Kräfte und Schwächen. Sämtliche Cyber- oder Bioware wird unter heftigen Schmerzen aus dem Körper herausgeiebert. Jeder Vampir erhält „kostenlos“ das Handicap Dunkles Geheimnis, dass bei einer Entdeckung zu einem Handicap „Auf der Flucht (6)“ wird.

Vampirartige haben erhöhte Kosten bei der Steigerung ihrer Attribute, bedingt durch eine Eigenschaft der Infektion durch MMVV, die bestrebt ist immer wieder den „original“ Zustand des Körpers herzustellen.. dafür brauchen sie sich aber auch weniger sorgen um´s Altern machen! Außerdem erhalten Vampire und Banshees noch eine 70% Chance zum Magiebegabten zu werden, bei Goblins und Dzoo-Noo-Quas ist diese Chance nur 40%, bei Wendigos und Nosferatu jedoch 100%.

Magische Fertigkeit (Zusatz)¹³:

Diese Kraft ermöglicht es sich magische Fertigkeiten anzueignen, man muss jedoch ganz normal die Fertigkeiten Hexerei bzw. Beschwören erlernen um diese Kräfte auch nutzen zu können¹⁴. Aber nur zu einem Adepten oder zu einem Aspektmagier bzw. Schamanisten (Raubtiertotems sind o.k.). War der Metamensch vor der Verwandlung schon Magiebegabt wird mit der gleichen Prozent Chance seine Begabung von einem Aspektmagier bzw. Schamanist zu einem Vollzauberer. Vollzauberer oder Adepten bringt die Verwandlung „nur“ 1 weiteren Kraftpunkt für den Adepten bzw. 6 Kraftpunkte um einen Zauberspruch ohne Karmakosten zu lernen.

⁶ Critter 3.01, Seite 45

⁷ Critter 3.01, Seite 47

⁸ Critter 3.01, Seite 31

⁹ Critter 3.01, Seite 26

¹⁰ Critter 3.01, Seite 22f

¹¹ vlg. Allergie-Hausregel: extrem: alle Konsti KR ein Kästchen Schaden ohne Schadenswiderstandswurf

¹² Mit drei Handlungen und Essenz 8 würde also 5,3 Kästchen pro Kampfphase regenerieren, wobei nicht abgerundet sondern verteilt wird auf 5, 5 und dann 6 Kästchen Regeneration. Bei vier Handlungen 4 Kästchen und bei nur zwei Handlungen 8, usw.

¹³ Critter 3.01, Seite 11

¹⁴ von Null auf, wenn man nicht schon vorher diese Talente besessen hat!

Essenzzug (Zusatz):

Ein Vampirartiger kann auch beschließen das er sich nicht von intelligenten Wesen ernähren möchte z.B. aus moralischen Gründen. Von einem „normalen“ Tier bekommt er nur eine verminderte Nahrungsqualität und Menge. Standardcritter geben „nur“ Essenznahrung in Höhe ihrer Konstitution bis zu einem Maximum von 6¹⁵.

Steigerung Körperlicher Attribute (Zusatz):

Manche Vampirartige können entweder eines ihrer drei körperlichen Attribute um die volle Essenzstufe steigern, oder die Essenzstufe auf alle drei körperlichen Attribute aufteilen. Das umverteilen erfordert eine exklusive komplexe Handlung.

Vampir-Charaktererschaffung nach Aufbau-Punkte-System¹⁶:

Vampirartiger =	25 Punkte	Alle Attribute müssen bei Vampirartigen bei der
1 Attributspunkt =	3 Punkte	Charaktererschaffung und auch bei späteren Karma Steigerungen,
1 Aktionsfertigkeit =	1 Punkte	mit 50% Mehrkosten gekauft werden. D.h. bei späteren Karma
Vollzauberer =	25 Punkte	masteigerungen kosten es die 3-fache Menge Karma um ein
Adept bzw. Halbzaub. =	20 Punkte	Attribut zu steigern. Bei Überschreitung der normalen
		Attributsgrenzen würde es das 4,5-fache Karma des neuen

Attributs kosten um dies zu erhöhen. Die Modifikationen die Aufgrund des MMVV an Charisma und Intelligenz auftreten reduzieren auch die Attributsgrenzen nach Rassen und werden auch bei der Charaktererschaffung angewandt (s.u.). Zuerst kommen evtl. noch die normalen Kosten für Metamenschen und deren Modifikatoren dazu. Hat die Vampirart eine 100% Chance bei der "Verwandlung" zu einem Magiebegabten zu werden, muss der Charakter bei der Erschaffung diesen ebenfalls zu einem Magiebegabten machen. Die Erschaffungskosten für einen Magiebegabten sind jedoch bei allen Vampirartigen reduziert (s.o.).

Neben den Charisma und evtl. Intelligenzabzügen haben alle Vampirartigen das Handicap „dunkles Geheimnis“ ohne das ihnen dafür Punkte gutgeschrieben werden.

Attributmodifikationen:

- Nosferatu, Goblin, Dzoo-Noo-Qua erleiden einen Charisma Abzug von -3, der jedoch nur die äußere Attraktivität widerspiegelt. Zur Steigerung von Charisma bedingten Talenten oder zur Berechnung von astralen Werten bleibt der alte Wert erhalten!
- Bei einem Dzoo-Noo-Qua bzw. Wendigo werden die Hände usw. durch die Verwandlung zu gefährliche Nahkampfwaffen, so das sich das Grundsadensniveau bei waffenlosen Angriffen bei ihnen auf Schwer (körperlich) bzw. Mittel (körperlich) erhöht.
- Dzoo-Noo-Qua erhalten 3 Punkte zusätzliche Dermalpanzerung und einen weiteren Punkt auf Stärke dazu.

Bei einer Askennen Probe werden mindestens drei Erfolge gebraucht um die Aura eines Vampirartigen zu entdecken/identifizieren. Hat man ein spezielle Wissensfertigkeit die sich ausschließlich mit MMVV beschäftigt, kann man diese ergänzend zur Identifikation heranziehen.

Degeneration:

Durch eine Infektion mit MMVV kann es zu degenerativen Intelligenzeinbußen kommen. Um das zu überprüfen wird bei der Verwandlung ein Willenskraft-Wurf fällig, allerdings nur bei einer späteren Verwandlung, nicht wenn man von vornherein einen Vampir erstellt. Die Mindestwürfe sind je nach Variante verschieden. Bei drei Erfolgen degeneriert man gar nicht, bei zwei Erfolgen 1 Intelligenzpunkt bis zu keinem Erfolg mit 3 Punkten. Normaler Vampir (2); Wendigo, Nosferatu, Banshee (3); Dzoo-noo-Qua, Goblin (5);

Sobald man degeneriert ist wird das Intelligenzattribut in zwei Werte geteilt wie bei Crittern z.B. 2/4 der erste Wert gibt die tatsächliche Intelligenz an¹⁷, der zweite den Wert den man noch für Wahrnehmungsproben und zur Berechnung der Initiative benutzen kann. Fällt das Intelligenzattribut hierbei unter 1 wird diese Wesen nur noch zu Instinkt bedingten Handlungen in der Lage sein!

¹⁵ vgl. Critter, Seite 19; Erwachte Critter können je nach Meisterentscheid die volle Essenz als Nahrung „hergeben“.

¹⁶ Shadowrun Companion, Seite 14f. Man beginnt mit 123 Punkten!

¹⁷ dieser bestimmt Karmakosten für Intelligenz-Fertigkeiten und Kosten zur Attributssteigerung

Fluch (optional)¹⁸:

Vampire können keine von Metamenschen bewohnten Wohnungen betreten, bis sie nicht von einem Bewohner zum „hereinkommen“ aufgefordert werden¹⁹. Versuchen sie es trotzdem werden sie von einer unsichtbaren Barriere (vergleichbar mit einer astralen, jedoch kann man diese im Astralraum nicht entdecken und überhaupt nicht bekämpfen bzw. überwinden) zurückgeschleudert was sehr schmerzhaft für den Vampir sein kann (8M-Betäubungsschaden, keine Panzerung schützt und kein Pool außer Karma hilft, der nur „normal“ geheilt werden kann, die Kraft Regeneration wirkt hier nicht). Ist der Vampir aber einmal von einem Bewohner hereingelassen worden oder alle Bewohner sind tot oder keine Metamenschen, kann er ungehindert kommen und gehen wann und wie es ihm gefällt. In solch einem Fall kann man noch versuchen seine Wohnung mit einer Astralen Barriere zu schützen da Vampirartige Dualwesen sind. Diese Barriere kann jedoch ganz normal beseitigt werden.

Nebelgestalt (Zusatz)²⁰:

In Nebelgestalt hat man eine maximale (Lauf)Bewegungsrate von Essenz x2 Metern pro KR. In stark windigen Gebieten verändert sich das natürlich jedoch nicht unbedingt zum Vorteil des Vampirartigen.

Das Zurückverwandeln aus einer Nebelgestalt erfordert eine Art Zauber-Entzugsprobe gegen 6L +1 pro voller Stunde in Nebelgestalt, der Schaden ist jedoch nicht körperlich oder geistiger Natur sondern wird direkt von der Essenz des Vampirs abgezogen falls dieser nicht mindestens zwei Erfolge beim Entzug würfelt. In Nebelgestalt kann man nicht Zaubern astral Wahrnehmen usw. da dies eine exklusive aufrechterhaltende Handlung ist.

¹⁸ Wem die „normalen“ Vampire zu krass sind kann noch diesen Gimmick einfügen.. *g*

¹⁹ allerdings nur Vampire nicht z.B. Wendigos; Inspiriert durch die Fernsehserie „Angel – Jäger der Finsternis“

²⁰ Critter, Seite 12