

Nr.	Typ	Fähigkeit	Punktewert	Auswirkung / Anmerkung
1	Strassenkämpfer	Reflexbooster	1	Darf den ersten Treffer im Kampf ignorieren
2	Strassenkämpfer	Smartgunverbindung	2	Bekommt ein 6er Magazin Munition je Auftrag mehr, muss dargestellt werden
3	Strassenkämpfer	Funkgerät	1	Funkgerät ist einsetzbar, abhörsicher
4	Strassenkämpfer	Dermalpanzerung	2	Darf den ersten Treffer im Kampf ignorieren, inkl. Knock out Geschosse und Demolisher-Granaten
5	Strassenkämpfer	Langwaffe automatische	2	kein elektrischer Blaster
6	Strassenkämpfer	Langwaffe	3	
7	Strassenkämpfer	Seitenwaffe automatische	1	kein elektrischer Blaster
8	Strassenkämpfer	Seitenwaffe	3	
9	Strassenkämpfer	Nahkampfwaffe (kurz)	1	
10	Strassenkämpfer	Nahkampfwaffe (lang)	2	
11	Strassenkämpfer	extra Munition	1	doppelter Munitionsvorrat, muss je Munitionstyp erneut gekauft werden
12	Strassenkämpfer	Spezialmunition 1	2	Megadarts (Rot, setzt alles für 20 Minuten ausser Gefecht gesetzt, ausser Trolle, wenn ein ungepanzertes Körperteil getroffen wird)
13	Strassenkämpfer	Spezialmunition 2	2	EMP-Geschosse (Setzt Drohnen ausser Gefecht, Treffer an der Richtigen Stelle vorausgesetzt)
14	Strassenkämpfer	Spezialmunition 3	2	Knock Out Geschosse (Megadarts, andere Farbe, setzt auch Trolle für 20 Minuten ausser Gefecht wenn ein ungepanzertes Körperteil getroffen wird)
15	Strassenkämpfer	Spezialmunition 4	2	Demolisher-Granaten, je 3 Stück muss erneut gekauft werden
16	Strassenkämpfer	Schwere Waffe	3	Vulcan, Rhinofire, Punisher, etc. darf benutzt werden
17	Strassenkämpfer	Connection	1	Bekommt einen guten Tip
18	Strassenkämpfer	Schieber	1	Besorgt euch Aufträge
19	Strassenkämpfer	SIN	-1	SystemIdentifikationsNummer ;) kurz SIN
20	Strassenkämpfer	SIN-los	1	Nicht im System
21	Strassenkämpfer	leichte Schutzweste	1	Darf den ersten Treffer im Kampf ignorieren, ausgenommen Knock out Geschosse und Demolisher-Granaten
22	Strassenkämpfer	schwere Schutzweste	2	Darf den ersten Treffer im Kampf ignorieren, inkl. Knock out Geschosse und Demolisher-Granaten
23	Strassenkämpfer	Smartgunbrille	1	bekommt 3 Schuss mehr je Auftrag, nicht kombinierbar mit Smartgunverbindung
1	Hacker	Deck / Datenbuchse	1	Laptop wird gestellt
2	Hacker	Hackprogramm	1	wird gestellt
3	Hacker	Kampfprogramm	1	wird gestellt
4	Hacker	Seitenwaffe automatische	2	kein elektrischer Blaster
5	Hacker	Seitenwaffe	3	
6	Hacker	Nahkampfwaffe (kurz)	1	
7	Hacker	Funkgerät	1	Funkgerät ist einsetzbar, abhörsicher

8	Hacker	Codeknacker gepanzertes Mantel/Jacke	1 wird gestellt
9	Hacker	Mantel/Jacke	1 Darf je Kampf einen Treffer ignorieren Beim Matrixkampf wird der Auswurfschock verringert wenn man den
10	Hacker	Schockdämpfer	1 Kampf verliert Darf die ersten 3 Schaden im Matrix-Kampf ignorieren (IT Schaden =
11	Hacker	Schildprogramm	2 OT Schaden)
12	Hacker	Aufspürprogramm	2 Bekommt einen Hinweis zu den Passwörtern vorab
13	Hacker	Connection	1 Bekommt einen guten Tip
14	Hacker	Schieber	1 Besorgt euch Aufträge
15	Hacker	SIN	-1 SystemIdentifikationsNummer ;) kurz SIN
16	Hacker	SIN-los	1 Nicht im System
17	Hacker	MediCare Vertrag	1 wird von einem Team notversorgt
18	Hacker	MediCare Vertrag	2 wird von einem Team ärztlich versorgt
19	Hacker	MediCare Vertrag	4 wird von einem Team herausgeholt und ärztlich versorgt Darf den ersten Treffer im Kampf ignorieren, ausgenommen Knock out
20	Hacker	leichte Schutzweste	2 Geschosse und Demolisher-Granaten Darf den ersten Treffer im Kampf ignorieren, inkl. Knock out Geschosse
21	Hacker	schwere Schutzweste	3 und Demolisher-Granaten bekommt 3 Schuss mehr je Auftrag, nicht kombinierbar mit
22	Hacker	Smartgunbrille	1 Smartgunverbindung
1	Drohnenjockey	Seitenwaffe automatische	1 kein elektrischer Blaster
2	Drohnenjockey	Seitenwaffe Ablenkungsdrohne 1	3
3	Drohnenjockey	Boden Ablenkungsdrohne 2	1
4	Drohnenjockey	Luft	2
5	Drohnenjockey	Kampfdrohne (Boden)	2 sollte Darts/Discs oder Bälle verschiessen
6	Drohnenjockey	Kampfdrohne (Luft)	2 sollte Darts/Discs oder Bälle verschiessen
7	Drohnenjockey	Überwachungsdrohne	3 (z.B. Kameradrohne)
8	Drohnenjockey	Sprengstoffdrohne	4 (um etwas in die Luft zu jagen, Drohne ist danach zerstört)
9	Drohnenjockey	Fahrzeug	1 ein richtiges Fahrzeug ermöglicht die Flucht...
10	Drohnenjockey	gepanzertes Mantel	1 Darf je Kampf einen Treffer ignorieren
11	Drohnenjockey	Funkgerät	1 Funkgerät ist einsetzbar, abhörsicher
12	Drohnenjockey	Drohnencontroller	1 Voraussetzung um Dronen zu kontrollieren
13	Drohnenjockey	Exotische Drohne	1 Kann fremde Drohnen übernehmen und bedienen
14	Drohnenjockey	Connection	1 Bekommt einen guten Tip
15	Drohnenjockey	Schieber	1 Besorgt euch Aufträge
16	Drohnenjockey	SIN	-1 SystemIdentifikationsNummer ;) kurz SIN
17	Drohnenjockey	SIN-los	1 Nicht im System
18	Drohnenjockey	MediCare Vertrag	1 wird von einem Team notversorgt

19	Drohnenjockey	MediCare Vertrag	2	wird von einem Team ärztlich versorgt Darf den ersten Treffer im Kampf ignorieren, ausgenommen Knock out
20	Drohnenjockey	leichte Schutzweste	1	Geschosse und Demolisher-Granaten Darf den ersten Treffer im Kampf ignorieren, inkl. Knock out Geschosse
21	Drohnenjockey	schwere Schutzweste	2	und Demolisher-Granaten bekommt 3 Schuss mehr je Auftrag, nicht kombinierbar mit
22	Drohnenjockey	Smartgunbrille	1	Smartgunverbindung
1	Magier	Seitenwaffe	1	kein elektrischer Blaster
2	Magier	Nahkampfwaffe (kurz)	1	
3	Magier	Zauber Heilung	1	Heilt eine Verwundung, danach 1 Stunde Ruhepause
4	Magier	Zauber Schild	2	Hält für ca. 5 Minuten Beschuss stand, danach 1 Stunde Ruhepause
5	Magier	Zauber Betäubung	1	Berührung, setzt das Opfer für 10 Minuten ausser Gefecht Verdrängt Luft, Opfer wird umgeworfen, muss durch geworfenen Ball dargestellt werden, je 3 Bälle kostet das ganze erneut Punkte, 1 Minute
6	Magier	Zauber Angriff Luftstoß	1	Ruhezeit
7	Magier	Zauber Angriff Feuerball	2	Feuerball, der klassische Feuerball, muss durch Ball dargestellt werden, je 3 Bälle kostet das ganze erneut Punkte, 1 Minute Ruhezeit
8	Magier	Zauber Schloss öffnen	1	öffnet ein einfaches Schloss, 10 Minuten Ruhezeit
9	Magier	Zauber Schloss öffnen 2	2	öffnet ein Codeschloss, 30 Minuten Ruhezeit
10	Magier	gepanzelter Mantel	2	Darf je Kampf einen Treffer ignorieren
11	Magier	Funkgerät	1	Funkgerät ist einsetzbar, abhörsicher
12	Magier	Zauber Bannen Elementargeist	2	Bannt einen anderen Zauber, 5 Minuten Ruhezeit
13	Magier	Bannen	3	Bannt einen Elementargeist, danach 4 Stunden Ruhezeit Setzt einen Gegner bei Berührung für 1 Minute ausser Gefecht,
14	Magier	Zauber Schockhand	1	Ruhezeit 5 Minuten
15	Magier	Fokus 1	1	Halbiert die Ruhezeit eines Zaubers
16	Magier	Fokus 2	2	Halbiert die Ruhezeit eines Zaubers (kann aufaddiert werden)
17	Magier	Connection	1	Bekommt einen guten Tip
18	Magier	Schieber	1	Besorgt euch Aufträge
19	Magier	SIN	-1	SystemIdentifikationsNummer ;) kurz SIN
20	Magier	SIN-los	1	Nicht im System
21	Magier	MediCare Vertrag	1	wird von einem Team notversorgt
22	Magier	MediCare Vertrag	2	wird von einem Team ärztlich versorgt Darf den ersten Treffer im Kampf ignorieren, ausgenommen Knock out
23	Magier	leichte Schutzweste	1	Geschosse und Demolisher-Granaten bekommt 3 Schuss mehr je Auftrag, nicht kombinierbar mit
24	Magier	Smartgunbrille	1	Smartgunverbindung
1	Schamane	Seitenwaffe	1	kein elektrischer Blaster
2	Schamane	Nahkampfwaffe (kurz)	1	

3	Schamane	Nahkampfwaffe (lang)	2
4	Schamane	Zauber Heilung	1 Heilt zwei Verwundungen, danach 1 Stunde Ruhepause
5	Schamane	Zauber Schild	1 Hält für ca. 10 Minuten Beschuss stand, danach 2 Stunden Ruhepause
6	Schamane	Zauber Betäubung	1 Berührung, setzt das Opfer für 10 Minuten ausser Gefecht
7	Schamane	Zauber Wahrheit 1	Das Opfer verrät 10 Minuten lang alle einfachen Geheimnisse, 30 Minuten Ruhezeit
8	Schamane	Zauber Wahrheit 2	Das Opfer verrät 10 Minuten lang alle Geheimnisse, auch Codewörter, etc., 1 Stunde Ruhezeit
9	Schamane	Zauber Angriff	Windstoss, Opfer wird umgeworfen, muss durch Ball dargestellt werden, je 5 Bälle kostet es erneut Punkte. 5 Minuten Ruhezeit
10	Schamane	gepanzelter Mantel	2 Darf je Kampf einen Treffer ignorieren
11	Schamane	Funkgerät	1 Funkgerät ist einsetzbar, abhörsicher
12	Schamane	Totentier	1 Bonus auf 1 Fähigkeit passend zum Tier
13	Schamane	Beschwörer	Beschwörung Elementargeist (Spieler) mit 3 Diensten, wenn das ganze ein zweites mal gewählt wird verdoppeln sich die Dienste
14	Schamane	Fetisch	1 Bonus auf Erholung/Ruhepause (halbe Zeit), maximal 3 Fetische, aufaddierend
15	Schamane	Connection	1 Bekommt einen guten Tip
16	Schamane	Schieber	1 Besorgt euch Aufträge (+20% "Neuro" mehr je Auftrag)
17	Schamane	SIN	-1 SystemIdentifikationsNummer ;) kurz SIN
18	Schamane	SIN-los	1 Nicht im System
19	Schamane	Anti-Toxin	1 Kennt sich mit Giften und Ihrer Wirkung aus (3 Antitoxine dabei, kann bis zu 3 mal gewählt werden)
20	Schamane	Drogen	1 Kennt sich mit Drogen und Ihrer Wirkung aus (3 Drogen dabei, kann bis zu 3 mal gewählt werden)
21	Schamane	MediCare Vertrag	1 wird von einem Team notversorgt
22	Schamane	MediCare Vertrag	2 wird von einem Team ärztlich versorgt
23	Schamane	leichte Schutzweste	Darf den ersten Treffer im Kampf ignorieren, ausgenommen Knock out
24	Schamane	Smartgunbrille	1 Geschosse und Demolisher-Granaten bekommt 3 Schuss mehr je Auftrag, nicht kombinierbar mit Smartgunverbindung
1	Elementargeist	Feuer	1 Schmelzen von Metall
2	Elementargeist	Feuer	2 Feuerkreis (Durchmesser 4 Meter)
3	Elementargeist	Feuer	2 Feuerwand (Breite 4 Meter)
1	Elementargeist	Wasser	1 Wasserwand (Breite 4 Meter)
2	Elementargeist	Wasser	2 Wasserkreis (Durchmesser 2 Meter)
3	Elementargeist	Wasser	2 Wasserstoss (Rückstoß des Gegners)
1	Elementargeist	Luft	1 Luftwirbel
2	Elementargeist	Luft	2 Luftwand (Breite 3 Meter)
3	Elementargeist	Luft	2 Luftstoss (Rückstoß des Gegners)

- |   |                |      |  |   |                                |
|---|----------------|------|--|---|--------------------------------|
| 1 | Elementargeist | Erde |  | 1 | Schlag (Knock out des Gegners) |
| 2 | Elementargeist | Erde |  | 2 | Steinwand                      |
| 3 | Elementargeist | Erde |  | 2 | Steinwurf                      |

#### Konzertruppenliste

- |    |               |                            |         |   |   |
|----|---------------|----------------------------|---------|---|---|
| 1  | Soldat        | Langwaffe                  | umsonst |   | kein elektrischer Blaster   |
| 2  | Soldat        | Nahkampfwaffe (kurz)       | umsonst |   |   |
| 3  | Soldat        | leichte Schutzweste        | umsonst |   | Darf den ersten Treffer im Kampf ignorieren, ausgenommen Knock out Geschosse und Demolisher-Granaten  |
| 4  | Soldat        | Smartgunverbindung         | umsonst |   |   |
| 5  | Soldat        | Funkgerät                  | umsonst |   |   |
| 6  | Soldat        | Reflexbooster              |         | 1 | Darf den ersten Treffer im Kampf ignorieren   |
| 7  | Soldat        | Dermalpanzerung            |         | 2 | Darf den ersten Treffer im Kampf ignorieren, inkl. Knock out Geschosse und Demolisher-Granaten  |
| 8  | Soldat        | Spezialmunition 1          |         | 2 | Megadarts (Rot, setzt alles für 20 Minuten ausser Gefecht gesetzt, ausser Trolle, wenn ein ungepanzertes Körperteil getroffen wird)             |
| 9  | Soldat        | Spezialmunition 2          |         | 2 | EMP-Geschosse (Setzt Drohnen ausser Gefecht, Treffer an der Richtigen Stelle vorausgesetzt)   |
| 10 | Soldat        | Spezialmunition 3          |         | 2 | Knock Out Geschosse (Megadarts, andere Farbe, setzt auch Trolle für 20 Minuten ausser Gefecht wenn ein ungepanzertes Körperteil getroffen wird) |
| 1  | Hacker        | Seitenwaffe                | umsonst |   | kein elektrischer Blaster   |
| 2  | Hacker        | Nahkampfwaffe (kurz)       | umsonst |   |   |
| 3  | Hacker        | leichte Schutzweste        | umsonst |   | Darf den ersten Treffer im Kampf ignorieren, ausgenommen Knock out Geschosse und Demolisher-Granaten  |
| 4  | Hacker        | Funkgerät                  | umsonst |   |   |
| 5  | Hacker        | Deck / Datenbuchse         | umsonst |   | wird gestellt   |
| 6  | Hacker        | Hackprogramm               | umsonst |   | wird gestellt   |
| 7  | Hacker        | Kampfprogramm automatische | umsonst |   | wird gestellt   |
| 8  | Hacker        | Seitenwaffe                |         | 3 |   |
| 9  | Hacker        | Langwaffe                  |         | 3 | kein elektrischer Blaster bekommt 3 Schuss mehr je Auftrag, nicht kombinierbar mit  |
| 10 | Hacker        | Smartgunbrille             |         | 2 | Smartgunverbindung  |
| 1  | Drohnenjockey | Seitenwaffe                | umsonst |   | kein elektrischer Blaster   |
| 2  | Drohnenjockey | Nahkampfwaffe (kurz)       | umsonst |   |   |
| 3  | Drohnenjockey | leichte Schutzweste        | umsonst |   | Darf den ersten Treffer im Kampf ignorieren, ausgenommen Knock out Geschosse und Demolisher-Granaten  |
| 4  | Drohnenjockey | Funkgerät                  | umsonst |   |   |

5	Drohnenjockey	Kampfdrohne (Luft)	umsonst	
6	Drohnenjockey	Kampfdrohne (Boden)	umsonst	
7	Drohnenjockey	Kampfdrohne (Boden)	umsonst	
8	Drohnenjockey	Kampfdrohne (Boden)	umsonst	
9	Drohnenjockey	Überwachungsdrohne	umsonst	
10	Drohnenjockey	Ablenkungsdrohne	umsonst	
1	Magier	Seitenwaffe	umsonst	
2	Magier	Nahkampfwanne (kurz)	umsonst	
3	Magier	leichte Schutzweste	umsonst	
4	Magier	Funkgerät	umsonst	
5	Magier	Zauber Heilung		1 Heilt eine Verwundung, danach 1 Stunde Ruhepause
6	Magier	Zauber Schild		2 Hält für ca. 5 Minuten Beschuss stand, danach 1 Stunde Ruhepause
7	Magier	Zauber Betäubung		1 Berührung, setzt das Opfer für 10 Minuten ausser Gefecht
		Zauber Angriff		Feuerball, der klassische Feuerball, muss durch Ball dargestellt werden,
8	Magier	Feuerball		2 je 3 Bälle kostet das ganze erneut Punkte, 1 Minute Ruhezeit
		Elementargeist		
9	Magier	Bannen		3 Bannt einen Elementargeist, danach 4 Stunden Ruhezeit
10	Magier	Fokus 1		1 Halbiert die Ruhezeit eines Zaubers
1	Schamane	Seitenwaffe	umsonst	
2	Schamane	Nahkampfwanne (kurz)	umsonst	
3	Schamane	leichte Schutzweste	umsonst	
4	Schamane	Funkgerät	umsonst	
5	Schamane	Zauber Heilung		1 Heilt zwei Verwundungen, danach 1 Stunde Ruhepause
6	Schamane	Zauber Schild		2 Hält für ca. 10 Minuten Beschuss stand, danach 2 Stunden Ruhepause
7	Schamane	Zauber Betäubung		1 Berührung, setzt das Opfer für 10 Minuten ausser Gefecht
		Zauber Wahrheit		Das Opfer verrät 10 Minuten lang alle Geheimnisse, auch Codewörter,
8	Schamane	Zauber Wahrheit		2 etc., 1 Stunde Ruhezeit
		Zauber Angriff		Windstoss, Opfer wird umgeworfen, muss durch Ball dargestellt werden,
9	Schamane	Zauber Angriff		2 je 5 Bälle kostet es erneut Punkte. 5 Minuten Ruhezeit
		Fetisch		Bonus auf Erholung/Ruhepause (halbe Zeit), maximal 3 Fetische,
10	Schamane	Fetisch		2 aufaddierend