

# Regeladdons

## Master-Spreadsheet mit Überarbeitungen/Ergänzungen

Google-Spreadsheet mit einer überarbeiteten und ergänzten [Liste an Waffen, Fahrzeugen, Items, usw.](#)

### Programme

Name	AMS	Preis
Spartacus 1	1	10.000
Spartacus 2	2	20.000
Spartacus 3	3	30.000
Spartacus 4	4	40.000
Grüne Welle	1	200/Monat
Virtual-VCI	x	x * 5.000

### Spartacus

Dieses Stück Software erschwert die Identifikation einer Person anhand ihres TAP-Handle. Eine *Nachforschung(DataNet)* um den Besitzer eines TAP zu identifizieren ist um die Stufe des Spartan erschwert<sup>1)</sup>.

- Erfolg: Name und die Aufenthaltsorte in den letzten W4 Tagen.
- Steigerung: erhöht den Zeitraum um eine Stufe.
- Patzer: Eine zufällige andere Person wird als Besitzer identifiziert.

Ein hacker kann den Schwellwert für die Identifikation durch *Hacking(trace)* ersetzen. Ein misslugener Wurf behält die Modifikationen durch Spartanf, ein Patzer gibt +1 bei der Identifikation der TAP.

### Grüne Welle

Grüne welle lässt dich auf der Grünen Welle reiten! Nie wieder rote Ampeln\* nie wieder Stau\*\* nie wieder auf irgend wen warten! ( \* sofern kein Premium oder Platin Kunde eine höhere Servicepriorität in Anspruch nimmt, \*\* sofern der Stau durch ein Verkehrsleitsystem führt und kein Premium oder Platin kunde den Service in Anspruch nimmt)

### Virtual-VCI

Den Namen hat es eigentlich nicht verdient, denn das V-VCI ersetzt kein echtes VCI, viel mehr erlaubt es Leuten die angst vor dem massiven Eingriff den ein echtes VCI erfordert, trotzdem mit Drohnen umzugehen. Das V-VCI muss mindestens eine Stufe gleich der Zahl der für die Drohne benötigten Controlslots haben. Das V-VCI erlaubt ausschließlich, die Drohne im *Command-Mode* zu steuern. Ist der Character *Angeschlagen* bekommen alle seine Drohnen -2 auf ihre Handlungen (wie beim echten VCI).

## Waffen-Addons

Name	Gewicht	Preis	Beschreibung
Schalldämpfer	1	800	Erschwert das Wahrnehmen von Schüssen – <b>Nur für Pistolen und Maschinenpistolen</b>

### Schalldämpfer

Schalldämpfer machen aus einem BANG! ein bang! Auf lange Distanz ist der Schuss schwerer zu hören und auf kürzere Distanz immerhin schwerer als ein Schuss zu identifizieren. Außerdem klingeln die Ohren weniger. Beispielswerte für Wahrnehmung:

Im Nebenraum: +2; Ein paar Räume weiter: +0; Ein Stockwerk entfernt und einige Räume versetzt: -2

## Drogen

Name	Effekt	Nebenwirkung	Wirkdauer	Abhängigkeit	Preis
Zupper	Ignoriert 1 Müdigkeit / Dosis	-1 auf Würfe mit Smarts / assoziiertem Skill	1d4	-1 auf Spirit	150

## Fahrzeuge

### Fahrrad

Bicycles work a little differently than other vehicles. Treat a bicycling character as if he were walking but double his Pace. You can “run” while riding a bike. Just roll 1d12 instead of 1d6. If the character has to fight, make a tight turn, or perform another difficult maneuver, he has to make an Agility roll. Failure means he falls and suffers normal collision damage (1d6 for every 5” current speed). If he’s wearing a bicycle helmet, ignore head injury results on the Injury Table. If two characters are riding double and have to perform a tricky maneuver, they both make Agility rolls at -2. Failure on either roll means they both fall.

**Acc/Top Speed:** 2 x standard Pace / “Run” +1d12; **Toughness:** 2; **Crew:** 1 (+1)

**Notes:** Off-road (a bike can be ridden almost anywhere a character can walk; each inch of rough terrain equals two inches as usual.)

## Vorteile und Nachteile

### PTSD

Wenn immer der Charakter einem Trigger begegnet, muss er einen Spirit Test machen. Schafft er den Test, dann wird er nicht getriggert. Schafft er es nicht, muss er auf die folgende Tabelle würfeln (Abwandlung der Furchttabelle, Gentleman's Edition S.181).

W20	Effekt
1-5	<b>Adrenalinschub:</b> Der Kampfflex des Charakters übernimmt die Kontrolle. Er erhält einen Bonus von +2 auf alle Eigenschaftsprüfungen und Schadenswürfe während der nächsten 3 Aktion.

W20	Effekt
6-10	<b>Außer Kontrolle</b> (Eigenkreation): Der Kampfflex des Charakters übernimmt die Kontrolle. Er beginnt sofort mit tödlicher Gewalt auf den Verursacher des Triggers zu reagieren.
11-15	<b>Shellshock</b> (IZ 2.0, S.39): Der Charakter erstarrt im Kampf. Die nächste Kampfrunde ist er <b>angeschlagen</b> .
16-20+	<b>Shakes</b> (IZ 2.0, S.39): Der Charackter erleidet einen Krampfanfall (seizure). Er ist extrem sturzgefährdet und bekommt eine -2 Erschwernis auf alle Aktionen und seine Geschwindigkeit ist auf 3 reduziert. Die Dauer des Anfalls is (15 - Spirit Würfel) Runden. Es gibt ein Medikament gegen Krampfanfälle zum Preis von 500 credits pro Dosis (Game Session).

1)

<http://gunmetalgames.net/forum/viewtopic.php?f=4&t=817&p=2043&sid=2455f4c0c68aff026991990d1c215f9a#p2043>

From:

<https://greifenfeuer.de/> - **Greifenfeuer.Brett**

Permanent link:

[https://greifenfeuer.de/doku.php?id=sys:sw:iz\\_addons&rev=1562187296](https://greifenfeuer.de/doku.php?id=sys:sw:iz_addons&rev=1562187296)

Last update: **10.06.2020 09:24**