

# JUST NEWS

AUSGABE 10  
DEZEMBER 2011

## ZWEI NEUE BETAS!

Elefant und  
Schnappschildkröte

## AUSRÜSTUNG

Hardware, Software,  
Waffen

Markus Heitz'  
JUSTIFIERS



## GESCHÄTZTE JUSTIFIERS UND JUSTIFIERS-SYPATHISANTEN!

Das Jahr neigt sich dem Ende entgegen, die Antriebe der Raumschiffe werden ausgeschaltet, die Munitionsvorräte durchgezählt, die Laderäume gefegt und eine kleine besinnliche Pause eingelegt.

Zumindest im JUSTIFIERS-Universum.

Nach über einem Jahr unterwegs im All, zusammen mit possierlichen Tierchen und fiesen Gegnern, wird es Zeit, an einer Sache zu arbeiten, die ULISSES und ich von Anfang an betonten und nach der viele versierte Spieler fragten:



Photo: Bernd Schulmacher - www.ava-hur.de

### Impressum

**Herausgeber:** Ulisses Spiele GmbH,  
Industriestrasse 11, 65529 Waldems

**Redaktion:** André Wiesler

**Cover:** Che Rossié

**Zeichnungen:** Che Rossié, Karsten Schreurs

**Grafiken:** Christian Lonsing

**Mitarbeiter dieser Ausgabe:** Markus Heitz,  
Markus Plötz, André Wiesler

**Satz & Layout:** Christian Lonsing

**Lektorat:** Christian Lonsing

Die JUST-News kann unter [www.justifiers-spiele.de](http://www.justifiers-spiele.de) abonniert oder einzeln heruntergeladen werden.

© 2011 by Markus Heitz vertreten durch AVA international GmbH

[www.ava-international.de](http://www.ava-international.de)

Justifiers® ist ein eingetragenes Warenzeichen von Markus Heitz. Verwendung durch Ulisses Spiele GmbH erfolgt mit freundlicher Genehmigung.

Das Markus Heitz' Justifiers Abenteuerspiel © 2011 by Ulisses Spiele GmbH unter Lizenz von Markus Heitz.

Die Ulisses Universalregeln und die nicht auf Justifiers basierenden Konzepte und Texte sowie Illustrationen und Layout © 2011 by Ulisses Spiele GmbH.

Alle Rechte vorbehalten. Jede Wiedergabe des Materials, vollständig oder in Auszügen, ohne schriftliche Genehmigung des Verlages ist strikt untersagt. Alle Charaktere und Fakten in diesem Spiel sind rein fiktiv. Jeder Bezug zu lebenden oder toten Personen oder zu realen Ereignissen ist rein zufällig.

Kommt denn auch ein echtes Rollenspiel?

Dazu kann ich sagen: Weihnachtsmann und Christkind haben die Wünsche vernommen!

ULISSES wird sein Möglichstes tun, in den kommenden Monaten ein gutes, stabiles Rollenspielregelwerk zu erarbeiten, damit die „Würfler“ ihr Recht bekommen. Das kann ein bestehendes System oder gar ein ganz neues sein, das auf die Bedürfnisse des Spiels zugeschnitten sein wird.

Damit kehrt JUSTIFIERS wieder zu seinen Wurzeln aus dem klassischen RPG zurück. Da es volle Aufmerksamkeit der Crew verlangt, werden die Just-News vorerst auf Eis gelegt, bis die Entwicklung abgeschlossen ist.

Nichtsdestotrotz geht es mit dem Universum weiter.

Der zweite Teil des Comics wird voraussichtlich Frühjahr 2012 kommen, die Taschenbuchserie zu JUSTIFIERS läuft mit vier neuen Romanen weiter, und im Sommer 2012 werde ich mich an die Fortsetzung des JUSTIFIERS-Auftraktromans Collector setzen, die wiederum 2013 erscheinen wird.

Bis dahin: Spielt und bleibt JUSTIFIERS! :o)

Es grüßt

Markus Heitz

## X – DIE LETZTE

Zehn Ausgaben lang habe ich die JUST News begleitet und mit Freude gesehen, wie begeistert die Fans auf die umfangreichen kostenlosen Erweiterungen in diesem e-Magazin reagiert haben. Namhafte Autoren haben uns Kurzgeschichten zur Verfügung gestellt, nicht zuletzt Grandmaster Heitz himself. Markus Plötz hat sich Nächte um die Ohren gehauen, um das Balancing der Zusatzregeln und der Ausrüstung zu polieren. Andere Spiele füllen mit dem, was wir hier verschenkt haben, mehrere eigene Quellenbücher. Aber ob sie dabei so viel Spaß haben, wie wir mit dem pelzigen Helden hatten, ist zu bezweifeln.



Mit dieser, der Ausgabe X, stellt die JUST News jedoch leider vorerst ihren Dienst ein. Wir bedanken uns für den Zuspruch und das Feedback.

Natürlich aber gehen wir nicht, ohne noch einmal einen Meteoritenregen an zusätzlichem Material loszulassen. Gleich drei neue spielbare Betas finden sich in dieser Ausgabe, dazu einen ganzen Korb voll schicker kleiner Gadgets und Geräte, die jeder Justifier gut gebrauchen kann.

In diesem Sinne: Der Letzte macht die Druckluftschleuse zu. Man sieht sich mit Sicherheit auf irgendeinem Raumhafen mal wieder.

Ihr  
André Wiesler

## SABOTAGE – BORIS KOCH

Ganz frisch (12.12.) ist der fünfte Justifiers-Roman erschienen:

Industriespionage in galaktischen Ausmaßen

Der Forschungsbeauftragte eines Großkonzerns verschwindet scheinbar spurlos und mit ihm ein mysteriöser schwarzer Koffer. Es beginnt ein Wettrennen zwischen den Mächtigen, jeder will der Erste sein, der den Verschwundenen aufspürt. Schließlich werden die Justifiers eingeschaltet, um das Problem zu lösen, doch die finden sich plötzlich auf einem abgelegenen Planeten wieder, wo sie es mit äußerst aggressivem Grünzeug, Mafiakillern und einem Verräter in den eigenen Reihen zu tun bekommen



# ELEFANTENBETA

Bison- und Nashornbetas sind schon große und beeindruckende Exemplare der Betafamilie, aber neben dem Elefantenbeta müssen auch sie sich „Kleiner“ nennen lassen. Wenn er kommt, bebt der Boden und Sitzplätze werden knapp. Das ist auch der Hauptgrund, warum die Konzerne trotz ihrer zahlreichen Vorzüge nur selten Elefantenbetas züchten. Sie sind einfach zu groß, passen nur unter großen Mühen in Standard-

sitze, brauchen doppelte Nahrungsrationen, können

bestimmte Standardausrüstungsgegenstände

kaum benutzen (zu dicke Finger) und

während die Kleidung für alle ande-

ren Betas in den Größen Klein,

Mittel und Groß gefertigt werden

kann, brauchen die Elefanten-

betas XXL-Kleidung. Viele ver-

zichten darum gleich ganz auf

Anzihsachen, was wiederum

befremdlich auf viele ver-

nunftbegabte Spezies wirkt.

Wegen dieser Schwierig-

keiten werden vorrangig

asiatische Elefanten als

Basis für Betas genutzt, da

diese nicht ganz so gewal-

tig sind. Elefantenbetas mit

afrikanischen Ahnen sind

wegen ihres aufbrausenden

Gemüts eigentlich immer

Kämpfer.

Elefantenbetas besitzen ein her-

vorragendes Gedächtnis, das sie ne-

ben ihrem geschickten Rüssel zu her-

vorragenden Wissenschaftlern macht.

Allerdings haben sie so ihre Schwierigkei-

ten in den engen Shuttlelaboren – es heißt

nicht umsonst: „Wie ein Elefant im Porzel-

lanladen“.



Und wenn man sagt: „Ein Elefant vergisst niemals“, dann bezieht sich das leider auch auf die negativen Sachen. Dieser Betatyp ist unglaublich nachtragend, hält seinen Kollegen auch kleine Verfehlungen noch lange nach und kann nur schwer etwas verzeihen. Im besten Fall zieht er die alten Klamotten für einen Scherz heran, aber man hat auch schon von Elefantenbetas gehört, die sich in eine lebenslange Vendetta hineingesteigert haben.

Die Stoßzähne sind bei weiblichen Betas weniger stark ausgeprägt, eignen sich aber immer noch hervorragend für einen Rammangriff. Sie werden bei Wissenschaftlern oft mit Schnitz- oder Einlegearbeiten geschmückt, die Kämpfer hingegen bevorzugen sie eher als Werkzeuge und lassen die Spitzen nicht selten mit Stahl überziehen.

Allen Mitgliedern dieses Betatyps ist das Prahlen gemeinsam. Man hat das Gefühl, als würden sie am Liebsten den ganzen Tag trompetend durch die Gegend laufen, um auf ihre Genialität und Größe (in jeder Beziehung) hinzuweisen. Als Herdentier sehnen sie sich aber dennoch auch nach der Nähe und Wärme der Kameraden, was zu einem ständigen Hin und Her zwischen lauter Prahlerie und Freundschaftsbekundungen führt.

**BEVORZUGTE SPEZIALISIERUNGEN:** Waffenexperte, Wissenschaftsexperte  
Ihr hervorragendes Gedächtnis macht sie zu grandiosen Wissenschaftlern und der geschickte Rüssel ist auch für die im Labor notwendigen „Handgriffe“ hervorragend einsetzbar. Allerdings verzeihen sie auch in der Wissenschaft wenig und nehmen es persönlich, wenn man ihre Ergebnisse widerlegt.

Als Waffenexperte setzen sie ihre Größe und Kraft ein, um die wirklich dicken Wummen zu führen oder gleich darauf zu verzichten und den Gegner auf die Stoßzähne zu nehmen.

**ATTRIBUTSBONUS:** Körper +1

**ABENTEUERPUNKTE:** 93 AP

**BESONDERE RASSENEIGENSCHAFTEN:** Dicke Haut, Stoßzähne, Geschickter Rüssel, Gutes Gedächtnis, Schwerfällig, Riesig

**BUYBACK:** 2570

## Dicke Haut

25 AP

Manch einer hat ein dickes Fell, dein Justifier hat eine dicke Haut und die kann einiges ab. Schläge, Tritte, Schüsse, alles gar kein Problem.

**Auswirkung:** Kauft sich der Justifier bei der Verteidigung mit **Körper + Widerstand** oder **Geist + Reflexe** gegen einen Angriff für 1 SP zusätzliche Würfel, erhält er statt 2 jetzt **3 Bonuswürfel**.

## Stoßzähne

10 AP

Dein Beta besitzt prächtige, lange und äußerst stabile Stoßzähne, die nicht nur ein beeindruckender Schmuck sind, sie eignen sich auch hervorragend, um sie dem Gegner um die Ohren zu hauen. Stoßen, Schieben, Rammen ... Vielseitigkeit ist die Stärke dieser überdimensionierten Zähne.

**Auswirkungen:** Wenn der Justifier einen Gegner erfolgreich im NAHbereich angegriffen hat, kann er sich entscheiden, einen SP auszugeben, um sofort zwei Würfel zu würfeln. Für jeden Würfel, der eine 6 zeigt, verliert der getroffene Gegner einen weiteren Ausdauerpunkt.

## Geschickter Rüssel

5 AP

Dein Beta besitzt einen langen, biegsamen und sehr vielseitigen Rüssel, der prima als dritte Hand genutzt werden kann. Er ist geschickt genug, um auch feinmechanische Arbeiten damit zu erledigen und sieht außerdem noch sehr elegant aus. Und wer anderer Meinung ist, bekommt eins mit dem Rüssel auf den Rüssel.

**Auswirkungen:** Der Justifier kann seinen Rüssel wie eine Hand einsetzen, um damit Gegenstände zu benutzen, Türen zu öffnen etc. Allerdings kann er diese besondere Eigenschaft nicht nutzen, um im Kampf zusätzliche Waffen zum Einsatz zu bringen!

Zusätzlich erlaubt diese besondere Eigenschaft dem Justifier einmal pro Abenteuer und im Explorationsmodus einmal pro Zone bei einer beliebigen Herausforderung einen Würfel neu zu würfeln.

## Gutes Gedächtnis

10 AP

Dein Beta kann sich Sachen einfach gut merken. Er hat kein fotografisches Gedächtnis, aber er kommt nah ran. Zahlen, Fakten, Namen ... wenn dein Beta sich die Sachen einmal bewusst eingeprägt hat, vergisst er kaum etwas.

**Auswirkungen:** Wenn der Justifier sich einer Herausforderung auf Geist + Wissen stellt, darf er einen 3er Pasch als Erfolg zählen.

## Schwerfällig

Nachteil, -2 AP

Vielleicht liegt es am ungünstigen Körperschwerpunkt, vielleicht einfach an mangelndem Training – aber so oder so würde niemand deinen Justifier mit einem Froschbeta verwechseln.

**Auswirkung:** Jedes Mal, wenn der Justifier sich einer Herausforderung auf **Körper + Athletik [Springen]** stellt, muss er einen seiner Erfolge neu würfeln.

Dein Beta ist gewaltig, ein echter Riese. So beeindruckend seine körperliche Gestalt ist, so hinderlich ist sie dummerweise in engen Räumen. Porzellanläden sind nicht das einzige, wo er sich nur ganz, ganz vorsichtig umdrehen darf und es ist praktisch unmöglich, dich zu übersehen.

**Auswirkung:** Der Erzähler erhält die an diesen Beta gebundene Erzählerkarte „Riesig“:

**Riesig****Gebundene Erzählerkarte**

*Jeder deiner Schritte donnert und wenn du auftauchst, verdunkelst du mir deiner gewaltigen Körpermasse die Sonne. Man kann dich nicht übersehen ... aber das ist nicht immer wünschenswert.*

Der Justifier muss eine bestandene Herausforderung auf **Körper + Heimlichkeit** sofort wiederholen. Für die Herausforderung eingesetzte SP oder Anwendungen zählen auch für den Wiederholungswurf.

Diese Karte kann einmal pro Zone eingesetzt werden.

**TIPPS ZUR ERSCHAFUNG**

Auf Grund seiner vielfältigen besonderen Rasseigenschaften und den ansehnlichen AP ist es sehr verführerisch mit einem Elefanten-Beta alles können zu wollen. Das wird aber nicht klappen, von daher muss man sich auf seine Stärken konzentrieren.

In jedem Fall lohnt sich aber ein Punkt auf Wissen und 1-2 Fachgebiete, damit man Gutes Gedächtnis möglichst gewinnbringend einsetzen kann.

# SCHNAPPSCHILD- KRÖTEN-BETA

Schnappschildkröten-Betas haben immer Recht. Spätestens nachdem etwas offensichtlich ist, kommt von hinten ein vergnatztes: „Hab ich ja gleich gesagt“. Das Problem dabei ist: Sehr häufig haben sie es wirklich gesagt, denn hinter dem kantigen Gesicht mit den scharfen Hornkanten arbeitet oft ein wacher Geist, der sich vor allem auf Analysen und Prognosen versteht. Mit dem Körper ist es hingegen meist nicht allzu weit her. Ein Schnappschildkröten-Beta, von seinen Freunden (hinter dem gepanzerten Rücken) gerne auch Schnappi genannt, verlässt sich in Gefahrensituationen weitgehend auf seinen Panzer. Der einzige wirklich durchtrainierte Muskel an seinem Körper ist oft der Kiefermuskel.

Das ist jedoch nicht allein der Tatsache geschuldet, dass er ständig vor sich hin grummelt wie ein aus dem Winterschlaf gerissener Eisbärbeta und ständig auf harten Dingen herumkauert, um seine Beißschienen zu schärfen. Die Schnappschildkröte ist ein Lauerjäger und schlägt blitzschnell zu, wenn lohnende Beute auftaucht. Hat sie sich einmal verbissen, lässt sie nicht wieder los. Diese Eigenschaften hat der Betatyp der Schnappschildkröte von seinem tierischen Ahnen geerbt und manch ein Gegner musste erkennen, dass es dieser Betatyp an Beißkraft locker mit einem Wolfsbeta aufnehmen kann. Nur dass der Wolf irgendwann wieder loslässt, dieser Beta aber nicht.

Da man sich bei der Erschaffung entschieden hat, den Rückenpanzer flacher und kleiner zu züchten, den Schwanz zu verlängern und dafür die Haut insgesamt mit krokodilartigen Schuppen zu verstärken, ist die Schnappschildkröte beweglicher als ihr tierisches Pendant und hat auch keine Schwierigkeiten mit der Standardausrüstung, wenn sie eine Nummer größer zu haben ist.





Durch ihre kompromisslose Art wirken diese Betas oft ruppig und eigenbrötlerisch, sind dabei aber weitgehend gegen Neid und Eifersucht gefeit – was sie nicht davon abhält, beständig darauf hinzuweisen, was sie alles anders und damit auf jeden Fall besser machen würden.

Wenn eine Schnappschildkröte Beute wittert, dann wird sie diese gnadenlos und unablässig verfolgen. Was lohnende Beute ist, hängt dabei stark vom aktuellen Einsatzfeld des Betas ab. Ein fliehender Feind oder ein Dieb kann ebenso in diese Kategorie fallen, wie die Lösung für ein Problem oder die Geheimnisse eines Fundstücks.

**BEVORZUGTE SPEZIALISIERUNGEN:** Feldtechniker, Wissenschaftsexperte

Der scharfe Blick für Muster und die analytische Begabung, gepaart mit einem wachen Geist, machen die Schnappschildkröte sowohl zu einem potenziell sehr guten Wissenschaftler, als auch zu einem herausragenden Feldtechniker. Schließlich widmet er sich mit Freude derart komplexen Problemen, dass deren Beschreibung alleine ausreicht, einen durchschnittlichen Nashornbeta davon zu überzeugen, dass sein Gegenüber gerade eine außerirdische Sprache benutzt haben muss, hat er doch nicht ein Wort verstanden.

Im Kampf braucht dieser Betatyp hingegen meist einen fähigen Beschützer, da er dazu neigt, sich in den größten und stärksten Gegner zu verbeißen. Mutig, und sicherlich auch meist eine ordentliche Überraschung für das Opfer, aber selten wirklich eine kluge Idee. Zum Glück kommt den Schnappschildkröten hier der von Natur aus eingebaute Körperschutz sehr gelegen und kann die schlimmsten Schäden verhindern.

**ATTRIBUTSBONUS:** Geist +1

**ABENTEUERPUNKTE:** 86 AP

**BESONDERE RASSENEIGENSCHAFTEN:** Verbeißen, Guter Schwimmer +1, Körperpanzer, Rechthaberisch, Analytisch

**BUYBACK:** 2720

**Verbeißen**

**Angriff, Nahkampf, 10 AP**

Dein Beta hat starke Kiefer und einen noch stärkeren Willen, diesen Gegner auf jeden Fall zu erledigen. Wenn er einmal seine Zähne ins Fleisch des Feindes geschlagen hat, lässt er nicht mehr los, bis sein Opfer sich nicht mehr regt.

**Auswirkung:** Wenn der Justifier einen erfolgreichen Angriff im NAH-Bereich durchführt und dabei sein Ziel nicht ausschaltet, kann er sich entschließen, sich in seinen Gegner zu verbeißen. Hierdurch erhält der Justifier auf alle weiteren Angriffswürfe gegen diesen Gegner einen Bonus von +1, erleidet aber im Gegenzug einen Malus von -1 auf alle seine Verteidigungswürfe, bis der Gegner, in den er sich verbissen hat, ausgeschaltet wurde. Der Justifier kann sich nicht freiwillig dazu entscheiden, das Verbeißen vorzeitig zu beenden.

Andere Justifiers können den Gegner, in den sich dieser Justifier verbissen hat, nur angreifen, wenn er der letzte noch nicht ausgeschaltete Gegner ist.

## TIPPS ZUR ERSCHAFFUNG

Um den vollen Nutzen aus der besonderen Rasseeigenschaft „Körperpanzer“ schlagen zu können, sollte ein Schnappschildkröten-Beta die Fertigkeit „Widerstand“ und einen Körperschutz erwerben.

Damit der Nachteil „Rechthaberisch“ nicht zu oft zum Zuge kommt, sollte dieser Betatyp eine deutliche Spezialisierung in einem Attributsbereich besitzen, damit er sich stets sinnvoll der Hauptherausforderung stellen kann.

## Guter Schwimmer +1

2 AP

Wasser ist sein Element. Dein Justifier ist ein ausgezeichneter Schwimmer: Schnell, wendig und ausdauernd. Kein noch so hoher Wellengang bringt ihn in Bedrängnis. Neben ihm sieht der Rest des Teams im Wasser aus wie Gummienten.

**Auswirkung:** Wenn der Justifier sich einer Herausforderung auf **Körper + Athletik [Schwimmen]** stellt, erhält er hierfür einen Bonus von +1.

## Körperpanzer

35 AP

Ein natürlicher Körperschutz ist eine feine Sache. Problemlos fängt er Schläge, Tritte, sogar Schüsse ab und mehr als einmal hat er deinem Justifier schon das Leben gerettet.

**Auswirkung:** Bei der Verteidigung mit **Körper + Widerstand** oder **Geist + Reflexe** gegen einen kinetischen Angriff darf der Justifier **einen 3er Pasch als Erfolg** zählen.

## Rechthaberisch

Nachteil, Teamwork, -10 AP

“Mehr Rechts, mehr Links!“ Dein Beta verhält sich bei Teamwork-Aufgaben, bei denen er nicht die Führungsposition innehat, wie eine Schwiegermutter auf dem Beifahrersitz. Er weiß alles besser, hat für jeden einen guten Tipp, kurz gesagt: Er geht allen mächtig auf den Zeiger.

**Auswirkungen:** Wenn der Justifier sich während einer Teamwork-Herausforderung der Nebenherausforderung stellt, erleiden alle anderen Justifiers, die sich der Teamwork-Herausforderung stellen, einen Malus von -1.

## Analytisch

Sammelherausforderung Geist, 12 AP

Für deinen Beta besteht die Welt aus Mustern. Alles ist eine logische Folge des Vorhergegangenen und sogenannte Geheimnisse oder Probleme sind eigentlich nur ein Mangel an Informationen oder mangelnden Einblicks in die Materie. Er hat einen scharfen Blick für alles Logische.

**Auswirkungen:** Wenn der Justifier sich einer Sammelherausforderung auf Geist (und egal welche Fertigkeit) stellt, darf er einen Würfel neu würfeln.

# AUSRÜSTUNG

## TAKTIK APP

Diese interaktive Datenbank analysiert den Gegner und gibt hilfreiche Hinweise dazu, wie er am besten zu besiegen ist.

**AUSWIRKUNG:** Der Justifier erhält bei Herausforderungen auf Seele + Intuition zur Einschätzung der Gegner (Gefahr-Wert) einen Bonus von +1 (siehe Grundbuch Seite 78).

## ANTIGRAV-GESCHIRR

Das Antigrav-Geschirr kann wie ein Klettergeschirr angelegt werden, eignet sich jedoch auch dafür, mit wenigen Handgriffen in eine bestehende Rüstung integriert zu werden. Handflächengroße Pulsatoren werden automatisch aktiviert, wenn die fortschrittlichen Beschleunigungssensoren einen Sturz wahrnehmen und vermeiden oder mildern so den schmerzhaften Aufprall.

**AUSWIRKUNG:** Bei jeder misslungenen Herausforderung auf Körper + Athletik [Springen], [Klettern] oder [Balancieren], bei der der Justifier mindestens einen Punkt Ausdauer verlieren würde, darf er einen Würfel würfeln. Zeigt dieser eine 5 oder 6, verliert der Justifier einen Punkt Ausdauer weniger.

## LOVE-ME-100

Dieses in unscheinbare Sprühfläschchen abgefüllte Pheromon-Extrakt hilft dabei, das Gegenüber gefügiger und generell offener für Vorschläge aller Art zu machen. Es wirkt zuverlässig bei den meisten Menschen und Betas, aber bei Ahumanen kann es auch schon mal den gegenteiligen Effekt haben. Die Exophysis ist eben gerne mal anders aufgebaut.

**AUSWIRKUNG:** Wenn der Justifier diese Ausrüstung bei einer Herausforderung auf Seele + Charisma einsetzen möchte, muss er sich hierfür vor dem Würfelwurf entscheiden. Anschließend würfelt er einen Würfel. Bei einer 2-6 erhält er einen Bonus von +1 auf die anstehende Herausforderung. Bei einer 1 erleidet er hingegen einen Malus von -1. Hat 3 Anwendungen-

## LISTENEST

Der Listenest ist ein hochmodernes Audiofiltersystem, das nach frei programmierbaren Vorgaben Geräusche verstärken, ausblenden und analysieren kann. Die Kopfhörer sind so klein, dass sie in verschiedenster Form angeboten werden können, vom eleganten Ohrschmuck bis zum praktisch unsichtbaren Innenohrknopf. Natürlich kann auch jede Art von Funkempfänger mit dem Listenest verbunden werden.

**AUSWIRKUNG:** Wenn der Justifier sich einer Herausforderung auf Seele + Wahrnehmung [Hören] stellt, erhält er einen Bonus von +1.

## STIMMUSTERANALYSEGERÄT

Auch beim Umgang mit Ahumanen gilt: Der Ton macht die Musik. Oft ist es wichtiger, *wie* etwas gesagt wird, als *was* gesagt wird. Dieses Gerät hilft bei der Analyse der Stimmung des Gegenübers und erlaubt so, die eigene Gesprächsstrategie anzupassen.

**AUSWIRKUNG:** Legt der Justifier eine Herausforderung auf Seele + Charisma ab, darf er eine 1 neu würfeln.

## COOLNESSPATCH

Ruhe und ein klarer Kopf sind für einen Justifiers unabdingbar. Wenn die antrainierte Coolness-under-Fire einmal nicht ausreicht und sich eine Panikattacke ankündigt, Patch raus und es passt wieder.

**AUSWIRKUNG:** Einmal pro Zone kann der Justifier das Coolnesspatch einsetzen. Für den Rest der Erkundung bzw. der laufenden Szene erhält der Justifier bei Herausforderungen auf Seele + Willenskraft einen Bonus von +1. Setzt er das Patch während eines laufenden Kampfes ein, zählt dies für ihn als Handlung.

Bezeichnung	AP	Schlagwort	Auswirkung
Taktik APP	8	Software	+1 bei Einschätzung von Gegnern
Antigrav-Geschirr	8	Gürtel	Bei Ausdauerverlust durch Athletik [Springen, Klettern oder Balancieren] würfeln, bei 5 oder 6 = kein Schaden
Love-Me-100	5	Pheromon	Bei Charisma-Herausforderung würfeln, bei 2-6 Bonus von +1, bei 1 Malus von -1 Anwendungen (3)
Listenest	5	Hörverbesserung	+1 auf Seele + Wahrnehmung [Hören]
Stimmusteranalysegerät	4	Hörverbesserung	Bei Seele + Charisma eine 1 neu würfeln
Coolnesspatch	5	Medizinische Ausrüstung	+1 auf Seele + Willenskraft für eine Szene bzw. eine Erkundung, Anwendungen (1)
Coolness-Autopatch	10	Medizinische Ausrüstung	Automatische Auslösung bei misslungener Herausforderung auf Seele + Willenskraft für sofortigen Wiederholungswurf Außerdem +1 auf Seele + Willenskraft für eine Szene bzw. eine Erkundung Anwendungen (1)
Notfallcocktail-Autopatch	2	Medizinische Ausrüstung	Automatische Auslösung bei Verlust von 2 oder mehr Ausdauer auf einen Schlag. Würfel, bei 5 oder 6 Reduzierung des Schadens um 1

# AUTOPATCHES

Das Autopatch ist eine Weiterentwicklung des guten alten Patch, dem so viele Justifiers ihr Leben verdanken. Dieses unscheinbare Band, das unter der Kleidung am Oberschenkel oder Oberarm getragen werden kann, misst beständig Blutwerte, Puls und Blutdruck des Justifiers und gibt bei vorher festgelegten Grenzwerten automatisch ein Medikament in die Blutbahn ab. Man trägt sein Patch also praktisch dauerhaft und es wird automatisch aktiviert, wenn man es braucht.

**Auswirkung:** Allen Autopatch haben das folgende gemeinsam: Sie können nicht auf andere Justifiers angewendet werden. Jeder Justifier kann nur ein Autopatch pro Sorte gleichzeitig besitzen. Das Autopatch kann nicht vorzeitig ausgelöst werden, wenn die beim jeweiligen Autopatch beschriebenen Bedingungen noch nicht erfüllt sind. Wenn diese Bedingungen jedoch erfüllt sind, wird das Autopatch automatisch angewendet. Dies kann nicht verhindert werden.

## COOLNESS-AUTOPATCH

Ruhe und ein klarer Kopf sind für einen Justifier unabdingbar. Wenn die antrainierte Coolness-under-Fire einmal nicht ausreicht und sich eine Panikattacke ankündigt, wird diese einzigartige Mischung aus Medikamenten freigegeben und sorgt für die nötige Gelassenheit.

**AUSWIRKUNG:** Sobald dem Justifier eine Herausforderung auf Seele + Willenskraft misslingt, wird dieser Patch automatisch ausgelöst. Der Justifier darf den Würfelwurf sofort wiederholen, aber komplett: alle Erfolge des vorherigen Wurfs sind vergessen, nicht aber die Zahl der Würfel – wurden durch SP Zusatzwürfel erkaufte, dürfen sie jetzt ebenfalls neu gewürfelt werden. Für den Rest der Erkundung bzw. der laufenden Szene erhält der Justifier bei Herausforderungen auf Seele + Willenskraft einen Bonus von +1.

## NOTFALLCOCKTAIL-AUTOPATCH

Diese Mischung verschiedenster notfallmedizinischer Medikamente wird injiziert, wenn der Körper des Justifiers großen Stress aufweist, wie er bei schweren Verletzungen auftritt.

**AUSWIRKUNG:** Sobald der Justifier auf einmal 2 oder mehr Ausdauer verlieren würde, wird dieser Patch automatisch ausgelöst. Der Justifier würfelt mit einem Würfel. Bei einer 5 oder 6 verliert er einen Punkt Ausdauer weniger.

# WAFFEN

## HARDGRIP V2 MIT FLAMMIFER XXS

**Typ:** Servohandschuh mit Flammenwerfer

**Hersteller:** Megalith Enterprises & Cross Corporation

Nach langer Entwicklungszeit ist es Cross Corp nun endlich gelungen, eine Unterarmvariante ihres Flammenwerfers fertigzustellen. Die Unterarmschiene mit der Kleinstkartusche ist in vielen modischen Varianten erhältlich. Die geringe Reichweite macht den Flammifer XXS effektiv zu einer Nahkampfwaffe. Damit der XXS auch eingesetzt werden kann, ohne dass der Beta sich danach eine neue Hand kaufen muss, hat man mit Megalith Enterprises zusammengearbeitet und diese originelle Waffe mit dem HardGrip V2 kombiniert. Der feuerfeste Handschuh ist mit einem Aufschlagsauslöser ausgerüstet, so dass der Gegner beim nächsten Kinnhaken eine böse Überraschung erlebt. Allerdings ist die Bezeichnung Flammenwerfer vielleicht etwas zu hoch gegriffen, denn die Kartusche hustet eher einen kurzen Flammenstrahl aus, der nicht am Gegner haftet.

**AUSWIRKUNGEN:** Beim Aufbrechen oder Aufhebeln erhält der Justifier einen Bonus von +1 auf Körper. Nach einem erfolgreichen Angriff darf der Justifier sich entscheiden, den Flammifer XXS auszulösen. Dies verbraucht eine Anwendung und er darf sofort einen weiteren Angriff mit 5 Würfeln (Chemisch) gegen dasselbe Ziel durchführen.

Anwendungen (3)

## SPLASH

**Typ:** Paintball

**Hersteller:** FullControl Corp.

Diese unscheinbare, fast wie ein Spielzeug wirkende Waffe verschießt mit Flüssigkeit gefüllte Plastikkugeln, die beim Auftreffen zerplatzen. Ursprünglich waren sie dazu gedacht, Farbmarkierungen anzubringen, aber die genialen Waffentechniker von FCC haben mitgedacht und einen bösartigen Chemikaliencocktail entwickelt, mit dem sie die Kugeln füllen. Das größte Problem ist beim aktuellen Modell jedoch die Reichweite.

**AUSWIRKUNGEN:** Durch die geringe Menge an chemischer Flüssigkeit darf der Justifier den Angriffswurf für Anhaltend mit maximal 6 Würfeln durchführen.

Chemisch, Anhaltend (1)

Bezeichnung	AP	Schlagwort	Fertigkeit	NAH	RW1	RW2	Besonderheiten
HardGripV2 mit FlammiferXXS	20	Waffe	Körper + Nahkampf	+1	–	–	+ 1 Körper(Kraft) Anwendungen(3), siehe Auswirkung
Splash	15	Waffe	Körper+ Fernkampf	+1	+2	–	Chemisch, Anhaltend(1)