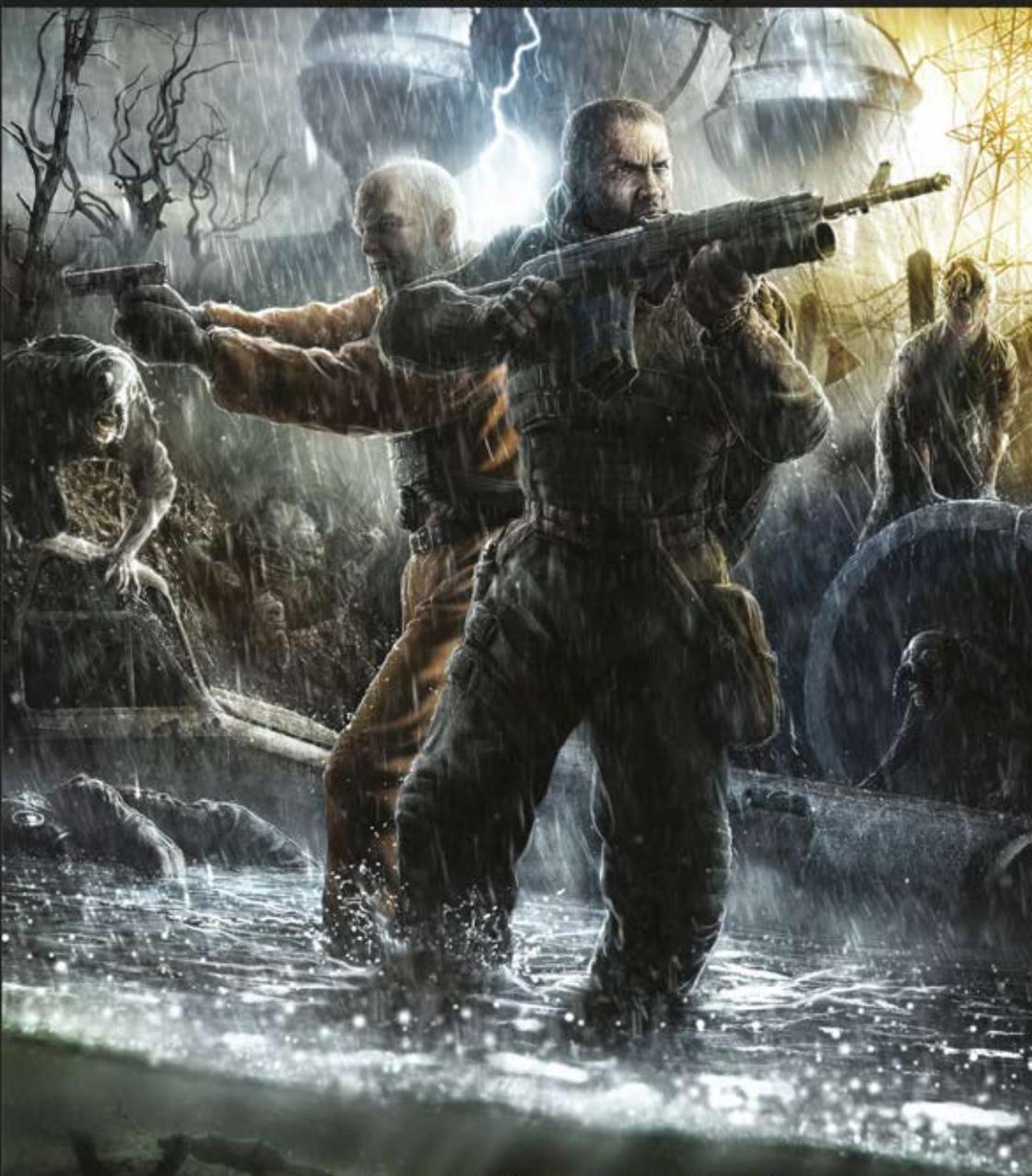


GAMMASLAYERS

VON STEFAN BUSHUVEN



GRUNDREGELWERK

DIE GS-LIZENZ

Gammaslayers ist ein Rollenspiel, zu dem Du nicht-kommerzielle, digitale Inhalte oder Erweiterungen beisteuern kannst. Zu diesem Zweck stehen die Texte und Regelmechaniken - nicht aber die Grafiken (mit Ausnahme der Iconsymbole), das Covermotiv, die Illustrationen und Logos - dieser PDF-Fassung des Rollenspiels **Gammaslayers** mit den hier genannten Einschränkungen unter folgender Creative Common Lizenz:

Namensnennung-Keine kommerzielle Nutzung-Weitergabe unter gleichen Bedingungen 3.0 Deutschland

<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/de/>



IMPRESSUM

Autor:
Stefan Bushuven

Herausgeber:
Patric Götz

Covermotiv:
Alexander „7kive“ Yunak

Innenillustrationen:
Stefan Bushuven, Sylvia Huvendiek, Arend Godbersen

Bildbearbeitung und Karten:
Stefan Bushuven, Christian Kennig

Satz und Layout:
Kathrin Dodenhoeft, Christian Kennig

Lektorat:
Falk Glade, Moritz Mehlem

Helfende Hände, Spieletests und Betatest:
Bernhardt und Inna Könnicke, Stefanie Bushuven, Alexander Weiß,
Arend Godbersen, Falk Glade, Christian Kennig, André Moriß, Musa Özkan Atik,
Knut Krüger, Jan Paul Koopmann, Timm „Hammerfall“ Damm, Harald Wunderlich,
Tim Charzinski, Sylvia Huvendiek, Arne Sadowksi, Fabian Mauruschat und David
Reichgeld

Besonderer Dank geht an:
Die Dungeonslayers-Forumgemeinde und die Gammaslayers-Redaktion

Besuche uns im Netz:
<http://www.dungeonslayers.de>
<http://www.gammaslayers.de>



Copyright © 2013 by Stefan Bushuven, Christian Kennig und Uhrwerk Verlag.
Alle Rechte vorbehalten.

Nachdruck, auch auszugsweise, oder Verarbeitung und Verbreitung des Werkes in
jedweder Form, insbesondere zu Zwecken der Vervielfältigung auf elektronischem,
photomechanischem oder ähnlichem Wege nur mit schriftlicher Genehmigung von
Christian Kennig und dem Uhrwerk Verlag, Erkrath.

ENDZEIT

„Ich bin mir nicht sicher mit welchen Waffen der dritte Weltkrieg ausgetragen wird, aber im vierten Weltkrieg werden sie mit Stöcken und Steinen kämpfen“ – **Albert Einstein**



Postapokalypse.
Verstrahltes Ödland.
Verlorene Ruinenstädte.
Verseuchte Meere und Flüsse.
Die Welt und die Zivilisation sind am Ende.
Wasser und Benzin sind kostbar geworden. Technik ist selten und wird kaum noch verstanden.
Mutation ist allgegenwärtig.
Edle Techritter in Powerrüstung, verfolgte Mutanten, todbringende Assassinen, verstrahlte Menschenfresser, skrupellose Banditen, machthungrige Warlords, verlorene Junkies, durchgeknallte Roboter, religiöse Fanatiker, toughe Tankgirls, brutale Sklavenjäger, enthusiastische Siedler und wahnsinnige Wissenschaftler sind die Bewohner dieser Welt.
Und mittendrin, zwischen Mutanten

und Flüchtlingen, sind die Charaktere Ihrer Spieler, die vielleicht wieder Ordnung ins Chaos bringen wollen oder ebenfalls auf der Suche nach Macht, Geld, Sex, Tech und Wissen sind.

Madmax trifft auf Judge Dredd, Metro 2033 auf Hellgate London, Die Juggler auf Waterworld, Resident Evil auf The Day After und Solarfighters auf Fallout, I am Legend auf 28 Days later, Terminator auf Screeners und die Tribute von Panem auf Death Race.

Wer also abends einige Mutanten und Zombies schlachten will, kann direkt mit W20, Powerrüstung und Ketten Schwert loslegen.

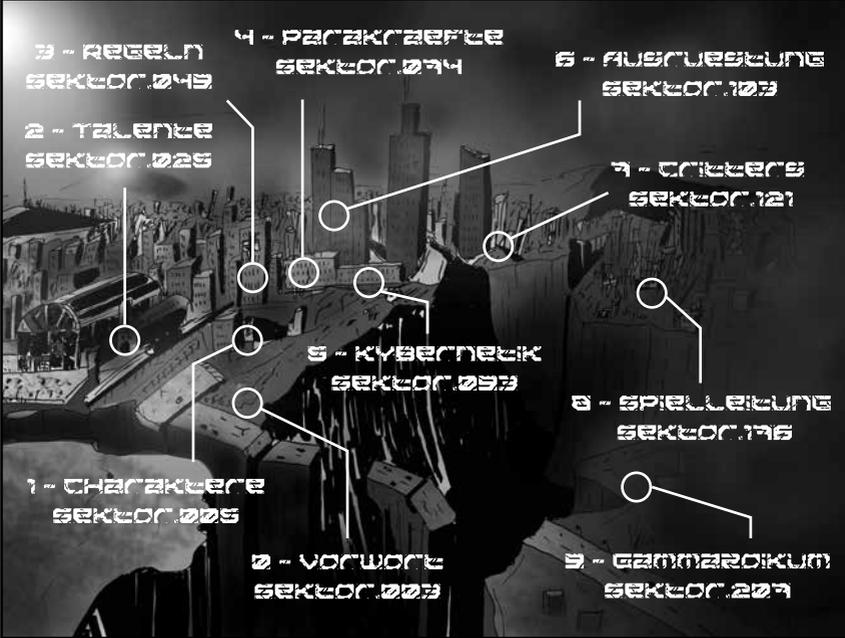
Just slay!
Viel Spaß und Spannung dabei!

Stefan „Whisp“ Bushuven



GammaLayers (GS) ist eine Modifikation des Rollenspiels Dungeonslayers (© Christian Kennig) für Endzeitsettings.

INHALT



3 - REGELN
SEKTOR. 049

2 - TALENTE
SEKTOR. 025

1 - CHARAKTERE
SEKTOR. 005

0 - VORWORT
SEKTOR. 003

4 - PARAKRÄEFTE
SEKTOR. 074

5 - KYBERNETIK
SEKTOR. 093

6 - AUSRÜSTUNG
SEKTOR. 103

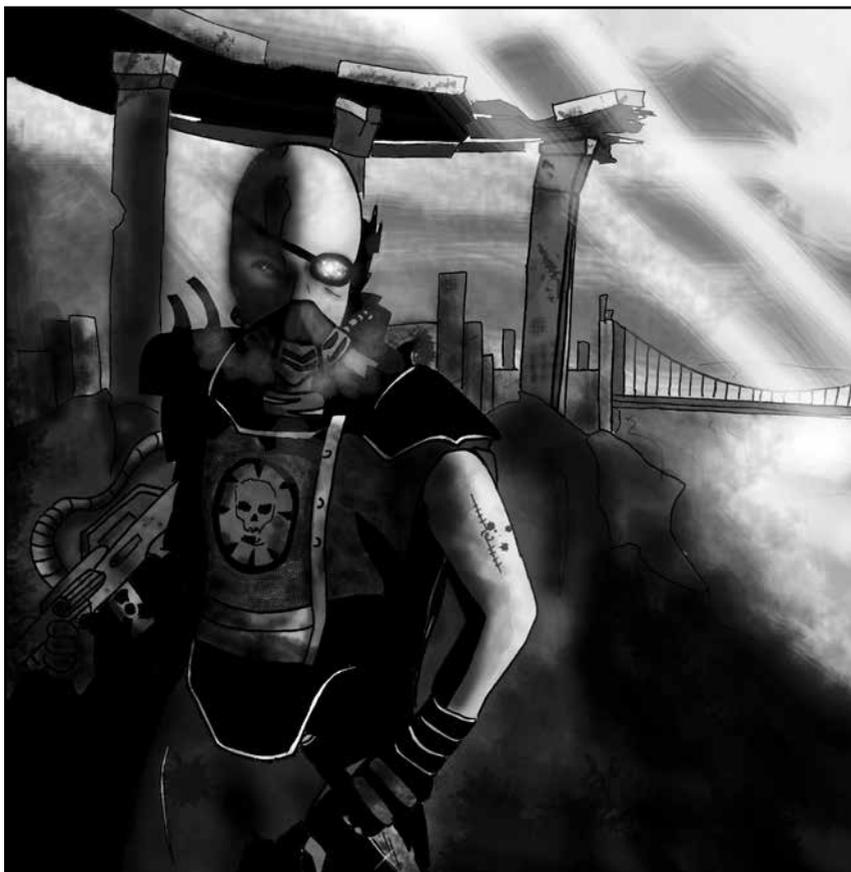
7 - CRITTERS
SEKTOR. 121

8 - SPIELLEITUNG
SEKTOR. 136

9 - GAMMAREIKUM
SEKTOR. 207



CHARAKTERE



Bei **Gammaslayers (GS)** verkörpern die Spieler Charaktere, die regeltechnisch wie die in **Dungeonslayers (DS)** funktionieren.

Doch anstatt tapfere Ritter oder weise Elfenmagier zu verkörpern, schlüpfen die Spieler bei **GS** in die Rollen von Überlebenden der Apokalypse.

Einige erlebten vielleicht noch die Zivilisation von einst, andere wurden erst nach dem Weltuntergang geboren und kennen die Vor-Welt nur aus den Legenden und Geschichten der Alten und Weisen, die langsam aber sicher aussterben.

Da **GS** eine Modifikation von **DS** ist und teilweise andere Regelaspekte dominieren, gibt es an einigen Stellen im Regelwerk Abweichungen zur vierten Edition des altmodischen Rollenspiels:

Diese Abweichungen innerhalb der SlayEngine sind mit nebenstehendem Symbol gekennzeichnet.



ATTRIBUTE & EIGENSCHAFTEN

Jeder Charakter setzt sich aus 3 Attributen und 6 Eigenschaften zusammen.

Je höher der Wert, desto besser.

DIE 3 ATTRIBUTE

Die drei Attribute umfassen Körper (KÖR), Agilität (AGI) und Geist (GEI) mit Werten von 4 bis 10.

KÖRPER (KÖR)

Das Attribut beschreibt physische Fitness, Widerstand gegen Degeneration, Wunden, Strahlung, Gifte und Krankheiten.

Eigenschaften: Stärke und Härte

AGILITÄT (AGI)

Athletik, Schnelligkeit, Fingerspitzengefühl und Koordinationsvermögen fallen unter dieses Attribut.

Eigenschaften: Bewegung und Geschick

GEIST (GEI)

Intelligenz und Wissen, aber auch Charisma und der Einsatz von paramentalen Fertigkeiten sind abhängig von diesem Attribut.

Eigenschaften: Verstand und Aura

DIE 6 EIGENSCHAFTEN

STÄRKE (ST)

Stärke ist die rohe Körperkraft. Nahkampfangriffe sind von dieser Eigenschaft abhängig.

HÄRTE (HÄ)

Die physische Resistenz gegen Patronen, Pfeile, Schrottteile, Granaten, Gift, Krankheit und natürlich Strahlung. Die Härte bestimmt auch das Ausmaß an kybernetischen Bauteilen, die sich der Charakter implantieren lassen kann.

BEWEGUNG (BE)

Reflexe, Bewegungsradius und Schnelligkeit fallen unter diese Eigenschaft.

GESCHICK (GE)

Präzision, Koordination. Geschick ist vor allem für den Fernkampf essentiell, jedoch auch für Reparaturen, das Basteln von improvisierten Waffen und die Instandsetzung von alten Computern und anderem Teckram notwendig.



VERSTAND (VE)

Verstand beinhaltet Intelligenz und Auffassungsgabe, Wissen und Kombinationsvermögen.

Für paramentale Charaktere wie Telepathen bestimmt diese Eigenschaft die Macht ihrer Fähigkeiten. Verstand bedingt unter anderem das Techlevel, welches der Charakter verstehen kann.

AURA (AU)

Charisma, Auftreten und Persönlichkeitsstärke sind wichtig für Interaktionen, aber auch für paramentale Fähigkeiten.

DIE KAMPFWERTE

Die Kampfwerte errechnen sich immer aus den aktuellen Kernwerten (also den Attributen und Eigenschaften) sowie der Ausrüstung.

Dies sind vornehmlich der Waffenbonus (WB), der Fahrzeugbonus (FB) und die Panzerung (PA).

Ändern sich die Werte, ändern sich auch die entsprechenden Kampfwerte.

☒ LEBENSKRAFT (KÖR+HÄ+10)

Der Schaden, den ein Charakter einstecken kann, bevor er im verstrahlten Sand des Ödlandes verrottet oder von Gammacrittern gefressen wird.



ABWEHR (KÖR+HÄ)

Mit Abwehr wird erlittener Schaden gesenkt. Rüstungen erhöhen die Abwehr durch den Panzerungswert (PA).



INITIATIVE (AGI+BE)

Die Schnelligkeit im Kampf. Die Initiative gibt die Reihenfolge im Kampf an.



LAUFEN (AGI/2 +1)

Anzahl der Meter, die pro Aktion in einer Kampfrunde zurückgelegt werden können.



SCHLAGEN (KÖR+ST+WB)

Der Angriffswert im Nahkampf wird durch den Waffenbonus (WB) einer verwendeten Nahkampfwaffe modifiziert.



SCHIESSEN (AGI+GE+WB)

Der Angriff im Fernkampf. Eine Modifikation erfolgt durch den Waffenbonus (WB) einer benutzten Fernkampfwaffe.



FAHRZEUG (AGI+GE+FB)

Angriff und Manöver mit Fahrzeugen. Es erfolgt eine Modifikation durch den Fahrzeugbonus (FB).



SPEZIALKRAFT (GEI+VE-DG)

Spezialkräfte können paramentale oder künstliche, durch kybernetische Bauteile oder Mutation erworbene Kräfte sein.

Die Spezialkraft wird durch Degeneration (DG) oberhalb der Degenerationsschwelle (DGS = KÖR + VE) abgeschwächt.

Degeneration kann durch Gifte, Krankheiten, Strahlung, Cyberware, psychische Schäden oder paramentale Beeinflussung hervorgerufen werden.

DIE STATUSWERTE

Neben den Kampfwerten gibt es auf dem Charakterbogen noch weitere sogenannte Statuswerte. Zu diesen zählen:



DEGENERATION

Die Höhe der aktuellen Degenerationspunkte. Bei Spielbeginn liegen diese immer bei 0. Als DG* werden die Degenerationspunkte bezeichnet, die oberhalb der Degenerationsschwelle liegen.



DGS (KÖR+VE)

Die DGS (Degenerationsschwelle) gibt an, bei wie vielen Degenerationspunkten dies wertetechnische Veränderungen und Modifikationen nach sich zieht (siehe S. 60f.).



CYBERPUNKTE

Die Cyberpunkte geben an, wieviel Cyberware der Charakter implantiert trägt. Dieser Wert kann erst nach Wahl der Ausrüstung eingetragen werden.



CYBERSCHWELLE (NÄ+VE)

Die Cyberschwelle gibt die maximal zulässigen Punkte durch kybernetische Bauteile an. Trägt der Charakter mehr Implantate, führt dies zu Degeneration (siehe S. 60f.).



MUTATION

Zeigt an, wieviele Mutationen der Charakter bereits in seinem Leben durchgemacht hat. Zu Beginn ist dieser Wert bei Menschen und Evos 0, bei Verseuchten und Hulks 1. Nanos können nicht mutieren. Der Wert hat für sie keine Konsequenz. Überschreitet der Wert in Mutation die Erfahrungsstufe des Charakters, mutiert er zu einem „Endmutanten“ (siehe S. 65).

SLAYERPUNKTE



Slayerpunkte (SP) können nur im Kampf erworben werden und bestehen auch nur vorübergehend.

Bei der Charaktererschaffung beträgt ihr Wert stets Null. Die SP werden im Kapitel „Regeln“ (siehe S. 59) erklärt.

CHARAKTERERSCHAFFUNG

Jeder Charakter gehört einer der folgenden Spezies an: Menschen, Verseuchte, Evos, Nanos und Hulks. Jede Spezies erhält einen Volksbonus sowie eine oder mehrere Volksfähigkeiten. Diese Volksfähigkeiten und -boni erhöhen auch den Maximalwert, den ein Gammaslayer durch Steigerungen erreichen kann.

7. SPEZIES WÄHLEN

Zu Beginn der Charaktererschaffung wird die Spezies gewählt. Sie bestimmt Modifikationen auf die Startwerte und ist bestimmend für soziale Kontakte im weiteren Spielverlauf.



MENSCHEN

Menschen sind die Reste der Spezies, die die Welt vor dem Untergang bevölkerte. Einige leben in tiefen

Bunkeranlagen, manche in den aus Schrott zusammengepressten Enklaven des Ödlandes, wieder andere gehören paramilitärischen Gruppen und neoreligiösen Ordensbünden an. Menschen sind anpassungsfähig und flexibel. Sie eignen sich für jede Charakterklasse.

Volksbonus: *bel. Eigenschaft +1*

Volksfähigkeiten: *Talentierte*



VERSEUCHTE

Verseuchte (auch Ghule, Scums, Seucher, Paramenschen, Gammas) sind eine langlebige Spezies des Ödlandes. Aufgrund ihrer durch die Strahlung bedingten Langlebigkeit sind viele Verseuchte Überlebende der Apokalypse.

Fahle Haut, offene Geschwüre, Haarlosigkeit, blinde Augen oder verschiedene Mutationen machen die Verseuchten zu widerwärtig aussehenden Kreaturen. Häufig werden sie von Angehörigen anderer Völker als Untermenschen oder Tiere angesehen und auch so behandelt.

Ihre veränderte Physiologie hat zu einer erhöhten Strahlen-, Krankheits- und Gifftoleranz geführt. Zudem ist ihr Paramental-Gen überdurchschnittlich stark und häufig ausgeprägt.

Eine Variante der Verseuchten sind die wahnsinnig gewordenen Degenerierten (siehe Kapitel 7), mit denen sie häufig verwechselt werden.

Volksbonus: *HÄ oder VE +1*

Volksfähigkeiten: *Giftresistent, Krankheitsresistent, Langlebig, Mutiert, Paramental aktiv, Ungepflegt, Sehr strahlungsresistent, Verabscheuungswürdig, Zäh*



EVOS

Evos (auch Brutlinge, Eugenics, Superiors, Tankbrut) werden eugenisch, anhand bestimmter DNS-

Muster, gezüchtet. Eine strenge und meist fanatische Doktrin bestimmt ihr Denken und Handeln. Nur selten wird ein Evo die hochentwickelte technische Enklave, der er entstammt, verlassen.

Evos sehen sich als Spitze der menschlichen Evolution und betrachten andere Spezies häufig mit Verachtung. Perfektion, Ehrgeiz und Arroganz sind typische Charaktermerkmale der Evos.

Evos tragen meistens altertümlich wirkende Namen ihrer Brutcharge sowie Nummern (z.B. Ares-22b, Nova-7 u.ä.)

Volksbonus: *GE, BE oder AU +1*

Volksfähigkeiten: *Arrogant, Dunkelsicht, Geschwind, Zielsicher*



NANOS

Die Nanos entstanden aus den künstlichen nanotechnologischen Intelligenzen (NTIs), die die Menschheit in der Zeit kurz vor der Apokalypse für unterschiedliche Aufgaben geschaffen hatte. Irgendwann rebellierten die fühlenden Nanos gegen ihre Herren, die sie wie Sklaven hielten. Viele machen einen Krieg der synthetischen gegen die biologischen Organismen für die Apokalypse verantwortlich.

Nanos sind aufgrund ihrer hohen Intelligenz bei vielen Völkern geschätzt, bei anderen aber auch als „Dinge“ verachtet.

Volksbonus: Härte, Stärke, Geschick oder Verstand +1

Volksfähigkeiten: Langlebig, Mechanisch, Paramental unbegabt

Hulks dienen in vielen Gegenden als Söldner und Leibwächter. Wissenschaftler und Forscher unter ihnen sind selten.

Volksbonus: Härte oder Stärke +2, das andere +1

Volksfähigkeiten: Groß, Instabile DNS, Lichtempfindlich, Mutiert, Ungepflegt, Zäh

2. KLASSE WÄHLEN

In Gammaslayers wird eine von vier Basisklassen gewählt.

Jede Klasse gewährt einen Klassenbonus von +1 auf eine der genannten Eigenschaften.

Welche Eigenschaft den Bonus erhält, darf frei gewählt werden.



HULKS

Groß, stark, mächtig. Die in Stammesgesellschaften oder feudalen Systemen lebenden Hulks sind Meister des Waffenhandwerks und der Kriegskunst.

Obwohl sie sehr stark sind und über eine überragende Konstitution verfügen, ist ihr Körper in ständiger Degeneration begriffen.

Daher müssen Hulks pro Tag eine gewisse Menge (1 Ration) frische DNS (Fleisch oder Fisch, jedoch keine Tiefkühlkost, gelagerte Ware oder synthetische Proteine) zu sich nehmen, um einen DNS-Kollaps zu vermeiden.

Hulks sind asexuell.

Die Form ihrer Reproduktion ist nur ihren Biomanten bekannt.

KRIEGER

Soldaten und Polizisten, Jäger, Gardisten, Panzerfahrer, aber auch Söldner, Kopfgeldjäger und Sklavenhändler sowie Poweritter fallen in diese Kategorie.

Klassenbonus: ST, HÄ oder BE

STREUNER

Streuner durchkämmen das Ödland auf der Suche nach alter Technik aus der Vorzeit.

Sie sind Jäger, Fahrer, Scouts, Händler, Forscher, Spieler, Wildnis-kundige und Überlebenskünstler.

Klassenbonus: HÄ, BE oder GE

VOLKSFÄHIGKEITEN

Arrogant

Evos sind arrogant und nehmen nur selten die Hilfe anderer (insbesondere „Erste Hilfe“ und „Support“-Fähigkeiten) an.

Dunkelsicht

Evos haben die Fähigkeit Dunkelsicht.

Geschwind

Evos erhalten einen Bonus von +2 auf ihre Initiative.

Giftresistent

Verseuchte sind giftresistent. Ihre Proben auf „Gift trotzen“ sind um 2 erleichtert.

Groß

Hulks sind groß, was ihre Lebenskraft verdoppelt. Allerdings sind sie auch leichter zu treffen (siehe S. 56).

Viele Gegenstände müssen für Hulks angepasst werden (Preis: Techlevel x Gegenstandskosten). Sie können viele menschliche Zweihandwaffen mit einer Hand bedienen. Waffen, die von Hulks ohne Anpassung bedient werden können, sind im Ausrüstungskapitel mit „Hulkwaffe“ gekennzeichnet.

Instabile DNS

Hulks müssen täglich frische (<24h tot) tierische oder menschliche DNS zu sich nehmen, sonst erleiden sie 1 Punkt Degeneration pro Tag (keine Abwehr).

Krankheitsresistent

Verseuchte sind krankheitsresistent. Ihre Proben auf „Krankheit trotzen“ sind um 2 erleichtert.

Langlebig

Verlangsamte Alterung, höhere Lebenserwartung von etwa 300 Jahren (bei Nanos bezogen auf ihre Energiezellen).

Lichtempfindlich

In direktem Sonnenlicht erhalten Hulks einen Malus von -1 auf alle Proben.

Mechanisch:

Nanos erleiden Impulsschaden, sind jedoch immun gegen telepathische Angriffe sowie gegenüber Giften und Krankheiten. Mechanische Wesen können zudem nicht mutieren.

Mutiert

Angehörige dieses Volkes beginnen mit einem Wert von 1 auf Mutation. Sie erreichen den Zustand einer Endmutation schneller.

Paramental aktiv

Verseuchte erhalten bei Einsatz oder Abwehr von paramentalen Fertigkeiten einen Bonus von +1.

Paramental unbegabt

Nanos können keine paramentalen Kräfte erlernen. Diese Fähigkeit bleibt organischen Wesen vorbehalten.

Sehr strahlungsresistent

Verseuchte sind sehr strahlungsresistent. Ihre Proben auf „Strahlung trotzen“ sind um 4 erleichtert.

Talentiert

Menschen starten mit 2 statt 1 TP

Ungepflegt

Soziale Proben sind um 2 erschwert.

Verabscheuungswürdig

Andere Rassen tolerieren Verseuchte nicht oder sehen sie nicht als gleichwertige Handelspartner an. Alle Waren und Dienstleistungen sind doppelt so teuer wie der Listenpreis.

Zäh

Hohe Widerstandskraft. Alle Abwehr-Proben +1.

Zielsicher

Evos sind Meister des Fernkampfes und erhalten einen Bonus von +1 auf alle Fernkampfangriffe.



TECHS

Techs sind Bastler und Erfinder, kluge Forscher und gute Heiler. Ein guter Tech kann Leben retten, sei es durch das Knacken von versiegelten Türen, durch Heilung oder Reparatur.

Klassenbonus: GE, VE oder AU

PARAMENTALS

In der Zeit vor der Apokalypse gelang den Menschen die Veränderung des menschlichen Gehirns. Psychisch begabte Menschen wurden geschaffen und gezüchtet. Die wenigen Meister dieser Fertigkeiten werden „Paramentals“ genannt. Einst wie heute werden sie geschätzt wie auch gefürchtet.

Klassenbonus: GE, VE oder AU+1

Bei der Erschaffung muss die Unterklasse eines paramentalen Charakters festgelegt werden, die seine Fähigkeiten bestimmt:

Telekinet - Telekineten beeinflussen die Gravitationskraft.

Telepath - Telepathen beeinflussen den menschlichen und tierischen Geist.

Technomant - Technomanten beeinflussen Programme und technische Organismen.

Beispiel:

Tim möchte so richtig in die Post-Apokalypse einsteigen und stellt sich seinen Charakter als einen verschrobene Wanderprediger vor. Nach kurzem Studium der Klassen und Rassen entschließt er sich für einen „Verseuchten Telepathen“.

Auf dem Charakterblatt notiert er:

Name: FANG (wegen der spitzen Zähne)

Klasse: Telepath

Spezies: Verseuchter

3. ATTRIBUTE WÄHLEN

Es werden **20 Punkte** auf die Attribute Körper, Agilität und Geist verteilt. Kein Attribut darf bei der Verteilung den Wert **8** überschreiten.

Beispiel:

Die Punktevergabe ist ein wichtiger Startpunkt für alle Charaktere:

KÖR 6 AGI 6 GEI 8

Sein Charakter ist also durchschnittlich stark und beweglich, aber ein brillanter Denker.

4. EIGENSCHAFTEN WÄHLEN

Anschließend werden **8 Punkte** auf die sechs Eigenschaften verteilt. Werte unter **0** oder über **4** sind nicht möglich.

Beispiel:

Die acht Punkte auf die Eigenschaften unterstützen den oben genannten Eindruck noch:

ST:0 HÄ:1 BE:1 GE:2 VE:4 AU: 0

5. VOLKS- UND KLASSEN Bonus

Die Volks- und Klassenboni werden addiert. So sind auch Werte über 4 möglich. Derart modifizierte Werte können später einfacher gesteigert werden (2 statt 3 LP pro Steigerung).

Beispiel:

Nun kann Tim die Klassen- und Volksboni für Fang vergeben. Das Volk der Verseuchten bringt Fang einen Bonus von +1 auf VE und die Klasse Telepath +1 auf AU.

6. PARAFERTIGKEITEN



Charaktere der Klasse Paramentals beginnen das Spiel mit einer ersten paramentalen Fertigkeit.

Anders als einige Zaubersprüche in DS4 sind diese Parafertigkeiten ausschließlich auf die jeweilige Klasse beschränkt:

Ein Technomant kann also keine telekinetischen Fertigkeiten erlernen. Dies ist erst mit Erreichen hoher Stufen und bestimmter Talente möglich.

TELEKINETENFERTIGKEITEN DER 1. STUFE

Kinetischer Hieb, Kinetischer Schild, Geschossbeschleunigung, Levitation, Stoß, Verformen, Zug

TELEPATHENFERTIGKEITEN DER 1. STUFE

Ablenkung, Gedankenblick, Kopfschmerzen, Schlaf, Übelkeit

TECHNOMANTENFERTIGKEITEN DER 1. STUFE

Aufladen, Bliß I, Elektronisches Schloss, Entladen, Ionenblitz, Matrix lesen, Programm lesen, Virus

Beispiel:

Als Telepath darf Fang eine Start-Parafertigkeit aussuchen. Tim wählt „Schlaf“, um seine Schäfchen noch besser beeindruckt zu können.

7. AUSTRÜSTUNG

Jeder Charakter verfügt zu Beginn über eine Ausrüstung, die seinem Techlevel entspricht (die Höhe des Techlevels wird durch das Setting und die Charakterherkunft festgelegt).

Die gemeinsame Währung der postapokalyptischen Welt – genannt **Battens** – sind Knöpfe, Kronkorken, Flaschendeckel, Anstecker, alte Münzen und alles was danach aussieht. Wichtig ist nur, dass sie aus der Zeit vor der Apokalypse stammen.



Von den 250 bis 1000 zu Beginn verfügbaren Battens kann Ausrüstung im entsprechenden Techlevel der Region und passend zum Spielerhintergrund erworben werden. Über die Höhe des Startkapitals entscheidet der Spielleiter.

B Beispiel:
Tim erhält vom Spielleiter die Maßgabe, dass alle Charaktere der Kampagne mit 250 Battens starten. Er sucht aus der Liste einige passende Gegenstände aus, darunter einen Kampfstab (50), sowie einen Kapuzenmantel (100) und eine Gasmask (75). 25 Battens bleiben als Weggeld übrig.

8. KAMPFWERTE

Die folgenden Formeln beziehen sich immer auf die aktuellen Werte des Charakters und müssen bei Veränderungen unmittelbar angepasst werden.

KAMPFWERTE

Lebenskraft: $KÖR + HÄ + 10$
Abwehr: $KÖR + HÄ + PA$
Initiative: $AGI + BE$ Laufen = $AGI/2 + 1$
Schlagen: $KÖR + ST + WB$
Schießen: $AGI + GE + WB$
Fahrzeug: $AGI + GE + FB$
Spezialkraft: $GEI + VE - DG^*$

*: DG über der Degenerationschwelle ($KÖR + VE + Talent$)

9. TALENTE

Jeder Charakter erhält zu Spielbeginn einen Talentpunkt (TP), Menschen sogar zwei. TP können aufgespart werden. Jedes Talent kostet 1 TP.

TALENTE DER ERSTEN STUFE

ALLE KLASSEN

Ausweichen, Akrobat, Bildung, Charmant, Einstecker, Genesung, Glückspilz, Handwerk, Schnelle Reflexe, Schlitzohr, Schwimmen, Standhaft, Supermutant, Telepathieresistent, Wahrnehmung, Wissensgebiet

KÄMPFER

Nahkämpfer, Parade, Powerrüstung, Schütze, Zwei Waffen

STREUNER

Flink, Fremdes Talent, Heimlichkeit, Jäger, Plündern

TECHS

Erste Hilfe, Feldreparatur, Medtech, Konstrukteur, Schlossknacker, Supertech, Techlevel, Waffenmeister

PARAMENTALS

Auffassungsgabe, Willenskraft, Wechsler, Meister der Manipulation (nur Telepathen)

Beispiel:

Tim wählt für Fang „Meister der Manipulation“ als Talent. Danach rechnet er die Kampfwerte für Fang aus und erhält:

*Lebenskraft $KÖR + HÄ + 10 = 17$
 Abwehr $KÖR + HÄ + Zäh(1) = 8$
 Initiative $AGI + BE = 7$
 Laufen $(AGI/2) + 1 = 4$
 Schlagen $KÖR + ST = 6$
 Schießen $AGI + GE = 8$
 Fahrzeug $AGI + GE + FB = 8$
 Spezialkraft $GEI + VE - DG^* = 13$*

*Degeneration = 0
 Deg.Schwelle $KÖR + VE = 10$
 Cyberpunkte = 0
 Cyberschwelle $KÖR + HÄ = 7$
 Mutation = 1*

Offensichtlich sollte Fang sich nicht in Kämpfe verwickeln lassen. Zudem würde eine weitere Mutation auf Stufe 1 sein Abenteuererleben schnell beenden.

10. DER LETZTE SCHLIFF

Jetzt werden noch Name, Geschlecht, Herkunft, Motivation und Hintergrund des Charakters festgelegt.

Der Charakter verfügt zu Beginn über eine Muttersprache sowie über eine zweite Sprache je nach Spielregion und Hintergrund.

Schließlich werden alle Werte auf das Charakterblatt übertragen.

AUF GENT'S - DER BUNKER WARTET



ERFAHRUNG

Charaktere erhalten für das Bezwingen von Gegnern, das Lösen von Aufgaben und das Bestehen von Abenteuern **Erfahrungspunkte** (EP, siehe S. 186).

Erreichen die EP einen bestimmten Wert, steigt der Charakter eine Stufe (siehe Tabelle) auf.

Dies bedeutet für ihn:

1. Erwerb von **2 Lernpunkten** (LP)
2. Erwerb von **1 Talentpunkt** (TP)
3. Möglichkeit des Erwerbs neuer **Parafertigkeiten**

Ab der **10. Stufe** kann ein Charakter schließlich in eine **Heldenklasse** wechseln, wenn er einen Mentor gefunden hat, der ihn in die Gemeinschaft aufnimmt.

Allerdings benötigt er dann mehr EP, um in dieser Heldenklasse aufzusteigen.

Paramentals können weitere paramentale Fertigkeiten in Höhe der neuen Stufe erlernen (siehe unten).

Der Erwerb dieser Fertigkeiten erfolgt entweder durch **Lehre, Training** oder seltener durch **Mnemo-Apps**. In den ersten beiden Fällen kostet dies Battsens.

Das Steigern von Eigenschaften, für die bei der Erschaffung in der Klasse oder Rasse ein Bonuspunkt vergeben wurde, kostet **2**, ansonsten **3 Lernpunkte**.

Neue **Sprachen** werden für **1 LP** erlernt.

Ein neuer **Talentrang** kostet **3 LP**.

Ein zusätzlicher Punkt **Lebenskraft** kostet **1 LP**.

Um eine Mutation mit Hilfe eines **Demutagenator-Tanks**, eines speziellen Serums oder durch andere Möglichkeiten rückgängig zu machen, ist ebenfalls die Investition von **2 LP** erforderlich.

 Auf jeder **5. Stufe** (5, 10, 15, 20) kann ein Charakter zudem ein Attribut um 1 Punkt anheben.

STUFE	ERFAHRUNG	HELDENKLASSE	LP	TP
1	0	-	0	1-2
2	100	-	+2	+1
3	300	-	+2	+1
4	600	-	+2	+1
5	1.000	-	+2	+1
6	1.500	-	+2	+1
7	2.100	-	+2	+1
8	2.800	-	+2	+1
9	3.600	-	+2	+1
10	4.500	-	+2	+1
11	5.500	6.000	+2	+1
12	6.600	7.600	+2	+1
13	7.800	9.300	+2	+1
14	9.600	11.100	+2	+1
15	10.500	13.000	+2	+1
16	12.000	15.000	+2	+1
17	13.700	17.200	+2	+1
18	15.600	19.600	+2	+1
19	17.700	22.200	+2	+1
20	20.000	25.000	+2	+1
21	+3000	+4.000	+2	+1

EIGENSCHAFTSHÖCHSTWERTE

Der maximale Grundwert in einer **Eigenschaft** beträgt **12 + Rassen- und Klassenbonus**.

Der maximale Wert eines **Attributs** beträgt **10**.

Diese Höchstgrenzen können kurzzeitig durch Drogen und Medikamente sowie mittels Boni durch Ausrüstungsgegenstände oder parentale Beeinflussung überschritten werden.

TALENTPUNKTE

Jeder Charakter erhält bei Erreichen einer neuen Stufe einen **Talentpunkt (TP)**.

Hat er die notwendige Stufe erreicht, kann er hierfür einen Rang in einem Talent erwerben. Ist das Talent für seine Klasse oder Heldenklasse nicht gelistet, kann er es nicht erwerben. Talentpunkte können aufgespart werden.

TALENTRÄNGE

Talentränge sind mit Talentstärken von I-X gekennzeichnet, die die **Ränge** symbolisieren.

So bedeutet Streuner 4 (III), dass ein Streuner ab der 4. Stufe das Talent dreimal erlernen kann. Die Effekte addieren sich. Jedes Talent kostet 1 TP pro Rang. Wurden mehrere TP aufgespart, kann das Talent auch direkt mehrfach erlernt werden.

MNEMO-APPS

Wie bei Parafertigkeiten können auch Talente als Mnemo-Apps erlernt werden. Der Erwerb des Talent es erfolgt dann unabhängig von der Steigerung. **Mnemo-Apps** sind Relikte der Präapokalypse, in der Lernen durch genetische Manipulation (entweder als Retrovirus oder über eine kortikale Implantation durch eine LPT-Maschine) möglich war.

Der Erwerb von Talenten über eine Mnemo-App wird in einer späteren Publikation näher beschrieben werden.

NEUE PARAFERTIGKEITEN

Erreicht ein Paramental (Telepath, Telekinet, Technomant) eine neue Stufe, kann er neue Parafertigkeiten lernen, was ihn weder Lern- noch Talentpunkte kostet. Voraussetzung ist lediglich, dass der Charakter Zugriff auf die Fertigkeiten hat. Ein Charakter kann auf folgenden Wegen Zugriff auf eine Parafertigkeit erlangen:

1. Aufsuchen eines Lehrers, der die Fertigkeit beherrscht. Das Training der Fertigkeit kostet Geld und Zeit.
2. Erlernen der Fertigkeit durch eine Mnemo-App.



LEHRMEISTER		
STUFE	ZEIT	KOSTEN
1-5	12h / Stufe	25 / Stufe
6-10	1 Tag / Stufe	100 / Stufe
11-15	3 Tage / Stufe	250 / Stufe
16+	5 Tage / Stufe	500 / Stufe

Beispiel:

Will ein Charakter eine Para-Fertigkeit der Stufe 6 bei einem Lehrmeister erlernen, kostet ihn dies 6 Tage Studienzzeit und 600 Battsens.

Mittels einer LPT-Maschine und der App ginge dies innerhalb von Sekunden.

Besitzt der Schüler das Talent „Auffassungsgabe“, kann er die Lernzeit pro Rang um 50% senken.

HELDENKLASSEN

Ab der 10. Stufe können Charaktere sich klassenabhängig einmalig spezialisieren und in eine Heldenklasse wechseln.

Die Wahl der Heldenklasse gewährt Zugriff auf spezielle Talente und Fertigkeiten, dafür sind jedoch auch mehr EP zum Erreichen der Heldenklassenstufen notwendig.

Die Vorzüge und Talente der alten Klasse werden beibehalten. Ein Kommando der 12. Stufe kann also alle Talente erwerben, die auch ein Kämpfer der 12. Stufe erwerben könnte.

Die Wahl der Heldenklasse ist von der Basisklasse abhängig (ein Soldat der 10. Stufe kann nur Kommando, Supertrooper oder Jockey werden, jedoch nicht Schrottsammler oder Neodruiden).

Kämpfer:

Kommando, Supertrooper, Jockey

Streuner:

Agent, Ranger, Judikator

Tech:

Schrottsammler, Robotiker, Biotech

Telekinet:

Metallischer Mönch, Gravitonhexer, Teslaritter

Telepath:

Gedankenschmied, Biomant, Neodruiden

Technomant:

Cyberhexer, Robomancer, Technopath

KOMMANDO

Kommandos sind Elitesoldaten, geboren für den Kampf. Sie sind Infiltratoren, Attentäter, Saboteure, Meister der Tarnung und Spezialisten für verdeckte Operationen.

Voraussetzung:
Kämpfer der Stufe 10

Talente:

- Ausweichen 10 (VII)
- Brutaler Hieb 10 (V)
- Einstecker 10 (VII)
- Heimlichkeit 10 (V)
- Minesweeper 10 (V)
- Meucheln 16 (III)
- Mäh sie nieder! 13 (III)
- Kletterass 10 (III)
- Nahkämpfer 10 (V)
- Parade 10 (V)
- Präzisionsschuss 10 (V)
- Schlachtruf 12 (III)
- Semper Fi 12 (III)
- Starker Arm 10 (I)
- Stolz der Nation 10 (V)
- Vernichtender Schuss 15 (III)
- Vernichtender Schlag 15 (III)



SUPERTROOPER

Supertrooper sind kybernetisch-biotechnologische Elite-Kämpfer, die durch spezielles und hartes Training und genetische Manipulation ihre Implantate deutlich effektiver als andere Wesen nutzen können.

Sie können mehr Implantate tragen und sind effektiver in der Anwendung der Spezialfertigkeiten.

Voraussetzung:
Kämpfer der Stufe 10

Talente:

- Brutaler Hieb 12 (V)
- Cyborg 10 (VII)
- Cyberpower 16 (I)
- Einstecker 10 (X)
- Erzfeind 10 (III)
- Hinterhalt 10 (III)
- In Deckung 10 (V)
- Nahkämpfer 10 (V)
- Mäh sie nieder 12 (III)
- Panzerung zerschmettern 10 (V)
- Präzisionsschuss 12 (V)
- Semper Fi 12 (III)
- Starker Arm 10 (V)
- Supermutant 10 (V)

JOCKEY

Jockeys sind exzellente Piloten, die mit ihren Maschinen unglaubliche Stunts zu Lande, zu Wasser und in der Luft vollbringen können.

Egal, ob Tankgirl oder Pilotenass, sie sind Draufgänger und lieben ihre Maschinen abgöttisch.

Voraussetzung:
Kämpfer der Stufe 10

Talente:

- Ausweichen (Fahrzeug) 10 (V)
- Bastler 12 (III)
- Bleifuß 10 (V)
- Demontieren 10 (V)
- Deus ex machina 10 (V)
- Geschützmeister 10 (V)
- Nautiker 10 (V)
- Pilot 10 (V)
- Race-Ace 10 (V)
- Superjockey 10 (III)
- Tankgirl/-boy 10 (V)
- Trucker 10 (V)
- Wieselflink 12 (III)

AGENT

Der Agent ist Spion, Vermittler, Botschafter und auch Killer.

Zu seinen Waffen zählen nicht nur Scharfschützengewehr, Gift und Meucheldolch, sondern auch Information, Desinformation, Propaganda und Intrige.

Voraussetzung:
Streuner der Stufe 10

Talente:

- Ausweichen 10 (V)
- Ass im Ärmel 10 (III)
- Charmant 10 (V)
- Computerfreak 14 (III)
- Heimlichkeit 10 (V)
- Hinterhalt 12 (III)
- Ich muss weg 10 (III)
- Kletterass 10 (III)
- Kryptographie 10 (III)
- Langfinger 10 (III)
- Meucheln 14 (III)
- Minesweeper 10 (V)
- Schlitzohr 10 (V)
- Schlossknacker 12 (V)
- Telepathieresistent 18 (III)
- Zweite Identität 10 (V)

JUDIKATOR

Die Judikatoren sind einsame Wanderer, die Recht und Ordnung unter das Volk bringen. Sie leben nach einem eigenen Ehrenkodex und treten gleichzeitig als Ankläger, Richter und Henker auf.

Voraussetzung:
Streuner der Stufe 10

Talente:

- Ausweichen 12 (V)
- Bleihaut 12 (V)
- Einstecker 12 (V)
- Erzfeind 10 (X)
- Nahkämpfer 10 (III)
- Kryptographie 10 (VII)
- Parade 10 (V)
- Präzisionsschuss 10 (V)
- Schlachtruf 10 (V)
- Semper Fi 10 (X)
- Stolz der Nation 10 (V)
- Wahrnehmung 10 (V)
- Treuer Begleiter 10 (I)



RANGER

Ranger durchstreifen das Land zwischen den Enklaven und Städten. Sie sind Kenner der Wildnis, ihrer Bewohner, Tücken und Gefahren.

Voraussetzung:
Streuner der Stufe 10

Talente:

- Ausweichen 10 (X)
- Bleihaut 10 (X)
- Ich muss weg 15 (III)
- In Deckung 12 (V)
- Jäger 10 (X)
- Kammerjäger 10 (V)
- Kletterass 10 (III)
- Minesweeper 12 (V)
- Mutantenkiller 18 (III)
- Nahkämpfer 10 (V)
- Präzisionsschuss 10 (V)
- Scharfschütze 10 (III)
- Schlangenfresser 10 (V)
- Schütze 12 (VII)
- Supermutant 10 (V)
- Treuer Begleiter 10 (I)
- Wahrnehmung 10 (VII)

SCHROTTSAMMLER

Diese besessenen Tüftler und Bastler haben es auf Relikte und Artefakte der Vorzeit abgesehen.

Sie bergen, horten und hüten sie und bringen alles wieder zum laufen.

Voraussetzung:
Tech der Stufe 10

Talente:

- Alles rausholen 10 (III)
- Bastler 10 (VII)
- Computerfreak 12 (V)

- Cybernetischer Vertrauter 10 (III)
- Demontieren 12 (V)
- Heimlichkeit 10 (V)
- Ich muss weg 10 (III)
- Langfinger 10 (III)
- Minesweeper 12 (V)
- Nahkämpfer 10 (V)
- Persönliche Anpassung 16 (V)
- Plündern 10 (X)
- Schlitzohr 10 (V)
- Schlossknacker 10 (V)
- Supermutant 10 (V)

ROBOTIKER

Der Robotiker ist der Meister von Drohnen, Warbots und anderen Maschinen.

Häufig verliert der Robotiker den Bezug zum Organischen und geht voll in seiner „Welt“ auf:

Seine Drohnen haben Namen, Seele und Persönlichkeit.

Im Kampf ist der Robotiker zurückhaltend, denn dafür hat er seine mechanische Armee.

Voraussetzung:
Tech der Stufe 10

Talente:

- Bastler 10 (VII)
- Computerfreak 10 (V)
- Demontieren 12 (V)
- Droidenrache 10 (I)
- Droidentraining 10 (X)
- Kollektives Netzwerk 10 (V)
- Kybernetischer Gefolgsmann 16 (I)
- Maschinenmeister 10 (X)
- Nanitenmeister 20 (I)
- Superdroid 18 (III)

BIOTECH

Der Biotech flickt alle wieder zusammen, egal wie viele Körperteile fehlen.

Er ist Arzt, Cyberdoc und Biogenetiker.

Es gibt für ihn keine Geheimnisse des menschlichen Körpers und mancher träumt von der Zucht des perfekten Menschen, der totalen Demutagenisierung oder von der Heilung aller Krankheiten.

Voraussetzung:
Tech der Stufe 10

- Talente:**
 Anatomische Präzision 12 (V)
 Analytiker 12 (III)
 Bleihaut 14 (V)
 Cyberdoc 10 (X)
 Halbgott in Weiß 10 (X)
 Mutationsmeister 10 (X)
 Mutationskontrolle 10 (X)
 Supermutant 10 (X)



METALLISCHER MÖNCH

Seine telekinetischen Fertigkeiten stärken seine Knochen und Sehnen. Er zertrümmert Stahlträger mit bloßen Händen und fängt die Patronen der abgefeuerten Maschinengewehre.

Voraussetzung:
Telekinet der Stufe 10

- Talente:**
 Abklingen 10 (V)
 Nahkämpfer 10 (V)
 Kletterass 10 (V)
 Körperbeherrschung 18 (III)
 Parade 10 (V)
 Waffenloser Meister 10 (V)
 Weg des Drachen 10 (X)
 Weg des Falken 10 (X)
 Weg des Panthers 10 (X)
 Weg der Schlange 10 (X)
 Weg des Tigers 10 (X)
 Unverwundbar 20 (I)

GRAVITONHEXER

Der Gravitonhexer ist ein Telekinet mit einer Spezialisierung auf Kraftfelder, Temporalmanipulation und Kinetik. Es heißt, dass einige sogar die Gesetze der Zeit entschlüsselt haben und mittels eines Gravitenflux durch die Zeit reisen können.

Voraussetzung:
Telekinet der Stufe 10

- Talente:**
 Abklingen 10 (V)
 Energietransfer 12 (V)
 Heimlichkeit 10 (V)
 Kraftfeldexperte 10 (X)
 Kraftfeld brechen 10 (X)
 Magnetische Hand 10 (III)

Persönlicher Schutzschild 16 (V)
 Phasenverschiebung 16 (V)
 Schlossknacker 12 (V)
 Stasismeister 10 (X)
 Temporale Korrektur 18 (III)
 Zeitstop 20 (I)

Gedankenpanzer 10 (V)
 Gedanken der Toten 18 (III)
 Meister der Manipulation 10 (V)
 Seelenbund 10 (III)
 Seelenfessel 10 (III)
 Telepathischer Meister 10 (V)

TESLARITTER

Die seltenen Teslaritter sind kriegerische, meist in Orden organisierte Telekineten. Durch ihre paramentalen Kräfte verstärken sie ihre Ausrüstung und verleihen ihren Waffen mehr Zerstörungspotential.

Voraussetzung:
 Telekinet der Stufe 10

Talente:
 Abklingen 10 (III)
 Bleihaut 14 (V)
 Nahkämpfer 10 (V)
 Paramentaler Cyborg 10 (V)
 Man at Arms 20 (I)
 Mentale Ladung 10 (III)
 Mentale Munition 13 (VIII)
 Mentale Rüstung 10 (X)
 Mentale Waffe 15 (VI)
 Schlachtruf 12 (III)
 Semper Fi 12 (III)
 Telepathieresistent 10 (V)
 Wiederholungsschuss 10 (III)

MANIPULATOR

Manipulatoren haben sich auf die telepathische Beeinflussung mehrerer Ziele spezialisiert. Sie sind die Herren des Mobs und großer Gruppen, was sie nicht selten zu umjubelten Anführern fanatischer Gruppen macht.

Voraussetzung:
 Telepath der Stufe 10

Talente:
 Abklingen 10 (VII)
 Gedanken des Mobs 10 (I)
 Herr des Mobs 10 (X)
 Meister der Manipulation 12 (V)
 Mobkontrolleur 10 (X)
 Multiparallele Telepathie 10 (X)
 Telepathieresistent 10 (V)
 Vertrauen 16 (V)
 Wahrnehmung 10 (X)

GEDANKENSCHMIED

Dieser Telepath ist ein Meister, wenn es um die Umgestaltung von Gedanken, Träumen und Ideen geht.

Voraussetzung:
 Telepath der Stufe 10

Talente:
 Abklingen 10 (VII)

NEODRUIDE

Neodruiden interessieren sich nicht für den Menschen. Ihr Fokus liegt auf den Gedanken und Empfindungen anderer organischer Lebewesen:

Pflanzen und Tiere, Mutationen und sogar außerirdische Lebewesen zählen hierzu.

Voraussetzung:
 Telepath der Stufe 10

Talente:

- Abklingen 10 (VII)
- Herr der Fliegen 10 (X)
- Herr des Rudels 10 (X)
- In Deckung 10 (X)
- Medialer Fokus (Wesen nach Wahl) 10 (X)
- Jäger 10 (V)
- Tiermeister 10 (V)
- Treuer Begleiter 10 (III)
- Wahrnehmung 10 (X)



CYBERHEXER

Der Cyberhexer ist der Magier des Cyberspace, Beherrscher holographischer Dämonen und Beschwörer von dienstbaren Bits und Bots.

Voraussetzung:

Technomant der Stufe 10

Talente:

- Abklingen 10 (X)
- Botbeschörung 10 (X)
- Bothost 14 (III)
- Computerfreak 10 (V)
- Drahtlos 10 (V)
- Funkwache 10 (I)
- Hintertürchen 10 (X)
- Virtuelles Portal 20 (I)

ROBOMANCER

Robomancer beherrschen mit ihren geistigen Fähigkeiten Roboter, Maschinen und sogar Nanos.

Sie besitzen nur wenige Talente, haben dafür aber die Möglichkeit, Golems zu erschaffen. Zudem können Robomancer als einzige Technomanten telepathische Parafertigkeiten erlernen, diese aber nur auf Nanos und KIs anwenden.



Die ihm zugängliche Stufe der telepathischen Fertigkeiten ist um zehn geringer als seine eigene Stufe.

Ein Robomancer der 13. Stufe kann also telepathische Parafertigkeiten bis Stufe 3 und technomantische bis Stufe 13 erlernen.

Zur Bestimmung der maximal erlernbaren paramentalen Fertigkeiten werden telepathische und technomantische Fertigungsstufen addiert.

Voraussetzungen:
Technomant der Stufe 10

Talente:
Siehe oben
Abklingen 10(X)
Bleihaut 12 (VII)
Golem 13 (III)
Nanitenmeister 15 (I)

TECHNOPATH

Der Technopath ist in der Lage, sehr mächtige destruktive Kräfte walten zu lassen. Sein Fokus liegt jedoch nicht in der Kontrolle oder Optimierung von Soft- oder Hardware, sondern in der Zerstörung der Technologie.

Viele Technopathen streifen durch das Ödland und predigen von der Natur und Techniklosigkeit sowie der Vollendung der Apokalypse.

Und ihre Kräfte beweisen ihrem Publikum die Schwäche der heißbegehrten Artefakte.

Voraussetzung:
Technomant der Stufe 10

Talente:
Abklingen 10 (X)
Bastler 15 (III)
Bleihaut 12 (VII)
Computerfreak 10 (V)
Demonteur 10 (X)
Ionenaura 10 (X)
No Tech ! 20 (I)
Religiöser Führer 10 (V)
Techripper 10 (X)



TALENTE

Talente sind besondere Fähigkeiten der Gammaslayer. Ein Talentrang kostet einen Talentpunkt. Heldenklassen haben weiterhin Zugriff auf Talente ihrer Basisklasse.

VERWENDETE ABKÜRZUNGEN

Kämpfer (KÄM)
Streuner (STR)
Tech (TEC)
Paramental (PAR)
Telepath (TLP)
Telekinet (TKN)
Technomant (TMT)
Kommando (KOM)
Supertrooper (SUP)
Jockey (JOC)
Agent (AGE)
Judikator (JDK)
Ranger (RAN)
Schrottsammler (SRO)
Robotiker (RBT)
Biotech (BIO)
Metallischer Mönch (MMÖ)
Gravithexer (GHX)
Teslaritter (TER)
Gedankenschmied (GES)
Manipulator (MPL)
Neodruid (NEO)
Cyberhexer (CHX)
Robomant (RBM)
Technopath (TEP)

ABKLINGEN

Alle Paramentals 4 (V), MMÖ 10 (V), GHX 10 (V), TER 10 (III), GES 10 (VII), MPL 10 (VII), NEO 10 (VII), CHX 10 (X), RBM 10 (X), TEP 10 (X)

Senkt pro Talentrang die Abklingzeit einer paramentalen Fertigkeit um 1 Runde.

AKROBAT

Alle Klassen 1 (V)

Der Charakter ist wendig und athletisch. Dieses Talent steigert eine Vielzahl an körperlichen Fertigkeiten (Klettern, Springen, Schwimmen usw.). Diese Fertigkeiten erhalten einen Bonus von +2 pro Rang in Akrobat.

ANALYTIKER

BIO 12 (III)

Steigert alle Proben, die mit der Analyse von Gewebeproben, biologischen Organismen und Ähnlichem zu tun haben um 3 pro Rang.

ANATOMISCHE PRÄZISION

BIO 12 (V)

Der Biotech kennt die Schwachstellen des menschlichen Körpers. Pro Rang erhält er WB +1 gegen Menschen.

ALLES RAUSHOLEN

SRO 10 (III)

Der Schrottsammler erhält beim Plündern und Zerlegen von Objekten pro Rang einen Bonus von +2 auf die hierzu notwendige Probe.

ASS IM ÄRMEL

AGE 10 (III)

Einmal pro Rang und Spielsitzung kann der Agent den Einsatz eines Gammapunktes kontern.

Der Gammapunkt ist für den SL verloren.

Ferngelenkte Raketen u.a. zielsuchende Objekte können in einer Folgerunde erneut attackieren.

AUFFASSUNGSGABE

Parentals 1 (III) alle anderen 4 (III)

Mit Auffassungsgabe kann ein Charakter Lernzeiten rangabhängig bei einem Lehrmeister um 50/75 /90% verringern.

AURA DER STÖRUNG

TEP 15 (V)

Technopathen besitzen eine Aura der Störung, die Funkwellen, Kommunikationsgeräte und den Einsatz von elektromagnetischen Kräften (also auch parentale Kräfte) empfindlich stört. Pro Rang sind im Umkreis von 3 Metern alle Proben mit oder durch genannte Fähigkeiten um 2 erschwert. Kybernetische Organismen und Nanos erhalten einen Malus von 1 auf alle Proben. Faraday-Matrix ist wirkungslos gegen die Aura der Störung.

AUSWEICHEN

Alle Basisklassen 1 (III) KOM 10 (VII), AGE 10 (V), JDK 12 (V) RAN 10 (X)

Pro Talenrang und Kampf kann der Charakter einem Nah- oder Fernkampfangriff ausweichen. Das Ausweichen muss er vor dem Angriffswurf ansagen.

AUSWEICHEN (FAHRZEUG)

JOC 10 (V)

Pro Talenrang und Kampf kann der Charakter mit seinem Fahrzeug einem Nah- oder Fernkampfangriff ausweichen.

BASTLER

STR 8 (III), SRO 10 (V), RBT 10 (V), JOC 12 (III), AGE 16 (III), TEP 15 (III)

Der Charakter kann fremde und ansonsten schlecht kompatible Technologien „zusammenbasteln“.

Er erhält einen Bonus von +2 pro Talenrang bei der Konstruktion neuer Gegenstände aus Schrott und Einzelteilen sowie einen Bonus von +2 auf Reparaturen derartiger Gegenstände.

BILDUNG

Alle Basisklassen 1 (III)

Der Charakter erhält pro Talenrang einen Bonus von +2 auf alle Proben, die mit Allgemeinwissen zu tun haben.

BLEIFUSS

STR 5 (III), TEC 8 (III), JOC 10 (V)

Pro Talenrang kann der Charakter die maximale Geschwindigkeit seines Fahrzeuges um 10% erhöhen.

BLEIHAUT

STR 4 (III), JDK 12 (III), RAN 10 (X), BIO 14 (V), GHX 10 (X), TER 14 (V), RBM 12 (VII), TEP 12 (VII)

Der Charakter ist resistent gegenüber Strahlung.

Pro Talenrang erhält er einen Bonus von +2 auf „Strahlung trotzen“.

BOTBESCHWÖRUNG

CHX 10 (X)

Cyberhexer können spezielle Programme beschwören. Pro Rang des Talentes erhalten Programmieren- und Hackingproben zur Anwendung von Bots einen Bonus von +2.

BOTHOST

CHX 14 (III)

Normale Hacker müssen nach Infiltration eines Systems über einen Editor erst Bots erstellen oder sie über einen I/O Port einschleusen. Der Bothost gewährt einem Cyberhexer pro Rang einen bereits gespeicherten Bot, der unmittelbar und ohne Zeitverlust eingesetzt werden kann.

BRUTALER NIEB

KÄM 4 (III), STR 8 (III), KOM 10 (V), SUP 12 (V)

Pro Talentrang kann der Charakter einmal pro Kampf seinen Wert in Schlagen um KÖR erhöhen. Besitzt er mehrere Talentränge, kann er diese in einem mächtigen Schlag vereinen.

CHARMANT

Alle Basisklassen 1 (III) AGE 10 (V)

Der Charakter erhält pro Talentrang einen Bonus von +2 auf alle Proben, die mit Interaktion zu tun haben. Ist das Gegenüber sexuell an dem Charakter interessiert, steigt der Bonus auf +3. Ist das Gegenüber ein Wesen einer anderen Spezies, sinkt der Bonus auf +1.

COMPUTERFREAK

SPI 14 (III), SRO 12 (V), RBT 10 (V), CHX 10 (V), TEP 10 (V)

Der Charakter kennt sich sehr gut mit Computern aus. Pro Talentrang erhält er +2 auf alle Programmieren- und Hackingproben.

Grundvoraussetzung für die Anwendung des Talentes ist, dass er das entsprechende Techlevel des Computers kennt.

CYBORG

Alle Basisklassen 4 (III) SUP 10 (VII)

Pro Talentrang steigt die Cyberschwelle des Charakters um 1.

CYBERDOC

BIO 10 (X)

Der Cyberdoc ist ein Meister der Im- und Explantation von Cyberware. Pro Talentrang erhält er 2 Bonuspunkte auf die Implantation von Cyberorganen und -gliedmaßen.

CYBERPOWER

SUP 16 (III)

Der Cyborg kann die Powerups seiner Cybergliedmaßen häufiger einsetzen. Pro Rang des Talentes kann er die Abklingzeit von Cyberware halbieren.

CYBERNETISCHER VERTRAUTER

TEC 2 (I), SRO 10 (III), RBT 10 (V)
Alle anderen 12 (I)

Der Held wird pro Rang von einem kybernetischen Haustier (ein Familiar) begleitet, welches er gefunden oder konstruiert hat.

Mini-Arachnomech

Mini-Arachnomechs sind Hybriden aus einem Hundehirn und einem kybernetischen Spinnenkörper.

Sie sind gute Wächter und Spürhunde, gedrillt darauf, ihre Gegner aufzuspüren und zu vernichten. Allerdings sind sie ziemlich dumm und nur in der Lage, einfache Befehle auszuführen.

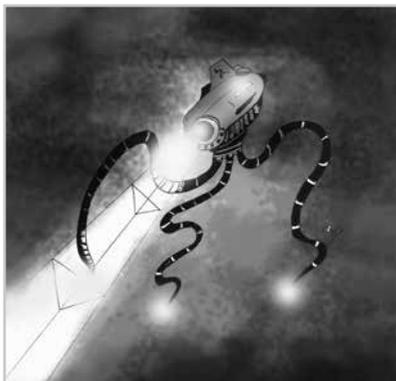
MINI-ARACHNOMECH						
KÖR:	3	AGI:	8	GEI:	2	
ST:	2	BE:	4	VE:	0	
HÄ:	2	GE:	4	AU:	0	
10	5	12	7	8	-	
Bewaffnung			Panzerung			
Cybermandibel (WB+1)			-			
Dunkelsicht: Kann auch in völliger Dunkelheit sehen wie am Tag						
Natürliche Waffen: Bei einem Schlagen-Patzer wurde die Waffe des Ziels getroffen. Der Angegriffene würfelt augenblicklich und aktionsfrei einen Angriff gegen die Kreatur						
Synthetisch: Synthetische Organismen sind verwundbar durch EMPs und Ionenstrahlung. Sie sind immun gegen Gifte, Krankheiten und telepathische Fähigkeiten						
Beute:	Keine					
GH:	1	GK:	no	EP:	60	

Spectres

Spectres sind Drohnen mit einem modifizierten Frettchengehirn, die sich vor allem in der Erkundung und Auskundschaftung sowie der Beschaffung von Gegenständen hervortun.

Sie sind keine Kämpfer und meiden Auseinandersetzungen. Als fliegende Späher und Aufklärer sind sie jedoch sehr nützlich.

SPECTRE						
KÖR:	5	AGI:	5	GEI:	5	
ST:	1	BE:	1	VE:	1	
HÄ:	1	GE:	1	AU:	1	
13	6	14	7	-	14	
Bewaffnung			Panzerung			
Schockimpuls (WB+1/+2)			-			
Dunkelsicht: Kann auch in völliger Dunkelheit sehen wie am Tag						
Natürliche Waffen: Bei einem Schlagen-Patzer wurde die Waffe des Ziels getroffen. Der Angegriffene würfelt augenblicklich und aktionsfrei einen Angriff gegen die Kreatur						
Synthetisch: Synthetische Organismen sind verwundbar durch EMPs und Ionenstrahlung. Sie sind immun gegen Gifte, Krankheiten und telepathische Fähigkeiten						
Beute:	Keine					
GH:	1	GK:	no	EP:	71	



I-Bot

Die kugelförmigen, schwebenden I-Bots sind elektronische Einheiten mit Delfinneuronen. Sie dienen vor allem als Kartographen (Automap) und Aufzeichnungsgeräte (Recorder) sowie mobile Bibliotheken (GEI 10, VE 2, Wissensgebiet III).

Jeder I-Bot verfügt über diese drei Optionen. Im Kampf sind sie nutzlos (LK 5, Abwehr 12, sehr klein).

DEMONTIEREN

STR 5 (III), RBT 12 (V), SRO 12 (V), JOC 10 (V), TEP 10 (X)

Der Charakter kann mit dieser Fertigkeit die GA eines technischen Ziels um 1 pro Rang reduzieren.

DEUS EX MACHINA

JOC 10 (III)

Der Jockey kann eine Art „eigene Persönlichkeit“ eines Fortbewegungsmittels aktivieren.

Pro Rang des Talent es erhält er einen Bonus von +1 auf alle Fahrzeuoproben.

DE-EMP

RBT 10 (V)

Der Robotiker erhält pro Rang einen Reparaturbonus von +2, um Impulsschaden an synthetischen Organismen und Maschinen zu senken.

DRANTLOS

Alle Paramentals 10 (V)

Der Rang erhöht die Reichweite des Paramentals.

Durch dieses Talent werden die Reichweiten der paramentalen Fertigkeiten deutlich erhöht:

- I: Reichweite x2
- II: Reichweite x3
- III: Reichweite x4
- IV: 100 km Radius
- V: 1000 km Radius

DRONNEN-TRAINING

RBT 10 (X)

Die kybernetischen Familiare des Robotikers sind schneller, besser und widerstandsfähiger als normale Modelle.

Pro Rang kann (für jeden Familiar individuell) eine Eigenschaft um 1 und die LK um 1 gesteigert werden (maximaler Eigenschaftsbonus +4). Das Talent wird auch auf neue Familiare des Technikers direkt angewandt.

DROIDENRACHE

RBT 10 (I)

Der Robotiker kann eine seiner Drohnen für eine große Explosion opfern. Die Fertigkeit ist nur einmal pro Tag anwendbar und kostet im Kampf eine Aktion. Der Schaden und Radius hängen von der Größe der Drohne ab. Der Schaden ist nicht abwehrbar.

DROIDENRACHE		
GRÖSSE	SCHADEN	RADIUS
winzig	W20 + 5	3m
klein	2W20 + 10	5m
normal	3W20 + 20	10m
groß	5W20 + 20	20m

ENERGIETRANSFER

GTH 12 (III)

Der Gravitonhexer kann durch spezielle Manipulation der subatomaren Teilchen einen Induktionsstrom von einer Energiequelle (z.B. Stromkabel) auf ein anderes Objekt (z.B. leere Batterie) erzeugen.

Die Reichweite beträgt Rang mal 10m. Auf diese Weise kann auch Cyborgs, Nanos, Warbots u.a. Objekten Energie entzogen werden. Gelingt dem Gravithexer eine Probe auf GEI + AU, erleidet das Ziel 5 Punkte Impulsschaden pro Talentrang. Gegen den Angriff wird Abwehr gewürfelt.

DEMONTIEREN

Alle Basisklassen 1 (III) SUP 10 (X), KOM 10 (VII), JDK 12 (V)

Der Charakter kann ordentlich einstecken. Pro Talentrang erhöht sich die LK um 3. Die Fertigkeit gewährt zudem einen Bonus von +1 pro Rang auf Gift, Krankheit, Naniten und Strahlung trotzen.

ERSTE HILFE

TEC 1 (III), alle anderen 8 (I)

Mittels dieser Fertigkeit kann ein Techniker einen biologischen Organismus heilen und ihm Lebenspunkte in Höhe eines Wurfes auf Spezialkraft wiedergeben.

Pro Rang wird zudem die „Spezialkraft“ des Techs für Erste Hilfe um 2 angehoben.

Voraussetzung für den Einsatz der Fertigkeit ist das Vorhandensein eines Medkits oder –sets und Rang 1 in der Fertigkeit. Das Medkit wird nur im Falle eines Patzers verbraucht, ein Medset wird immer verbraucht.

Mit Rang II kann der Techniker eine verstärkte Form der ersten Hilfe anwenden. Der Einsatz verdoppelt die zurückgewonnene Lebenskraft. Das Medkit wird jedoch verbraucht, wenn der Heilungswurf auf Spezialkraft einen Wert von 18 bis 20 zeigt, egal ob die Probe erfolgreich war oder nicht.

Auf Rang III ist eine sehr starke Heilung möglich, die das Medkit immer verbraucht. Bei Gelingen der Probe wird die zurückgewonnene LK vervierfacht.

Eine Anwendung der Ersten Hilfe auf Rang II oder III ist mit einem Medset nicht möglich.

Welche Stufe der Ersten Hilfe der Techniker einsetzen will, liegt bei ihm. Er muss es jedoch vor der Probe ansagen. Zudem muss er ein Medkit, wie bei einem Waffeneinsatz, bereithalten. Will er danach eine Waffe einsetzen, muss er einen Waffenwechsel vornehmen.

Mit dieser Fertigkeit kann sich der Tech auch selbst heilen. Die Heilung dauert 1 Runde.

Das Pendant des Talentes für technische Organismen ist **Feldreparatur**.

ERSTE HILFE		
RANG	MEDKITVERLUST	LK-GEWINN
I	20	wie Probe
II	18-20	verdoppelt
III	immer	vervierfacht
RANG	MEDSETVERLUST	LK-GEWINN
I	immer	wie Probe
II-III	nicht möglich	keiner

ERZFEIND

SUP 10 (III), JDK 10 (III)

Der Charakter hat einen genau definierten Erzfeind (siehe Tabelle).

Gegen diesen Erzfeind kann er die GA um 2 Punkte pro Rang des Talentes senken.

Das Talent kann mehrfach erlernt werden, maximal sind 3 Erzfeinde möglich.

Sollte ein Gegner mehrere Erzfeindkategorien erfüllen, gilt der höhere Talentrang.

ERZFEINDE	
Gesetzlose	Menschen
Gesetzhüter	Evos
Händler	Verseuchte
Techniker	Nanos
Wissenschaftler	Hulks
Zivilisten	Degenerierte
Piloten	Androiden
Parentals	Endmutanten
Ordensbrüder	Gammacritter*

*: Nach Art

FARADAY-MATRIX

Alle Basisklassen 4 (V), nur Nanos

Synthetische und kybernetische Wesen können lernen, ihre internen Programme mit einer Faraday-Matrix zu umgeben. Jeder Rang erhöht die Abwehr gegenüber Impulsschaden um 1.

FELDREPARATUR

TEC 1 (III), alle anderen 8 (I)

Mittels dieser Fertigkeit kann ein Techniker einem synthetischen Organismus oder einer Maschine Lebenspunkte in Höhe eines Wurfes auf Spezialkraft wiedergeben.

Pro Rang wird die Spezialkraft des Techs um 2 angehoben.

Voraussetzung für den Einsatz der Fertigkeit ist das Vorhandensein eines Techkits oder -sets. Das Kit wird nur im Falle eines Patzers verbraucht, ein Techset wird immer verbraucht.

Mit Rang II kann der Techniker eine verstärkte Form der Feldreparatur anwenden. Der Einsatz verdoppelt die zurückgewonnene Lebenskraft. Das Kit wird jedoch verbraucht, wenn der Heilungswurf auf Spezialkraft einen Wert von 18 bis 20 zeigt, egal ob die Probe erfolgreich war oder nicht.

Auf Rang III ist eine sehr starke Heilung möglich, die das Techkit immer verbraucht. Bei Gelingen der Probe wird die vierfache LK zurückgewonnen. Die Reparatur dauert 1 Runde. Eine Anwendung der Feldreparatur auf Rang II oder III ist mit einem Techset nicht möglich.

Welche Stufe der Feldreparatur der Techniker einsetzen will, liegt bei ihm. Er muss es jedoch vor der Probe ansagen.

FELDREPARATUR		
RANG	TECHKITVERLUST	LK-GEWINN
I	20	wie Probe
II	18-20	verdoppelt
III	immer	vervierfacht
RANG	TECHSETVERLUST	LK-GEWINN
I	immer	wie Probe
II-III	nicht möglich	keiner

Mit dieser Fertigkeit kann sich der Tech auch selbst heilen.

Das Pendant des Talentes für biologische Organismen ist **Erste Hilfe**.

FETISCHIST

Alle Parentals 4 (III)

Pro Rang des Talentes kann ein Charakter mehr Parafetische (2 pro Rang) bei Anwendung einer parentalen Fertigkeit einsetzen.

FLINK

KÄM 4 (III), STR 1 (V)

Der Charakter ist schnell zu Fuß. Pro Rang erhöht sich der Laufenwert um 1 m.

FREMDES TALENT

STR 1 (I), STR 5 (II), STR 10 (III), STR 15 (IV), STR 20 (V)

Der Streuner kann mittels dieser Fertigkeit ein seiner Klasse ansonsten unzugängliches Talent erlernen. Er muss jedoch TP und/oder LP in „Fremdes Talent“ als auch in das zu erlernende Talent investieren. Die Anzahl der Ränge der Fremdtalente darf den Rang in „Fremdes Talent“ nicht überschreiten.

FUNKWACHE

CHX 10 (I)

Cyberhexer können mit diesem Talent auch ohne andere Empfänger Funk- und Radiowellen abhören.

GEDANKEN DES MOBS

MAN 10 (I)

Mit diesem Talent kann der Manipulator sofort die Stimmung einer Menschenmenge und den Grund dafür erkennen. Selbst bei Gruppen, deren Sprache er nicht mächtig ist, erkennt er Gründe und Ursachen für ihr Verhalten.

GEDANKENPANZER

GDS 10 (V)

Der Telepath wird resistenter gegenüber telepathischer Beeinflussung.

Pro Rang des Talent es sind alle gegnerischen Beeinflussungen um 2 Punkte erschwert. Der Gedankenpanzer verstärkt das Talent „Telepathieresistent“.

GEDANKEN DER TOTEN

GDS 18 (III)

Pro Rang kann der Gedankenschmied einmal pro Tag die letzten Gedanken einmal pro Tag die letzten Gedanken von frisch Verstorbenen (<24h) (I), länger Verstorbenen (II) oder nur noch in wenigen Teilen vorhandenen Toten (III) lesen. Der genaue Umfang der Informationen liegt im Ermessen des Spielleiters.

GEFOLGE

MAN 10 (V)

Der Manipulator kann mit diesem Talent pro Rang einen loyalen Gefolgsmann gewinnen, der die Befehle des Manipulators ohne zu zögern und mit allen Konsequenzen ausführt. Stirbt der Gefolgsmann, sinkt das Talent um 1 Rang.

Stufe und Erfahrungsgrad des Gefolgsmannes sind vom Rang des Talent es abhängig. Der Gefolgsmann kann im Verlauf des Spiels durchaus EP erhalten und selbständig aufsteigen.

GEFOLGSLEUTE		
RANG	TYP	STUFE
I	nur Zivillist	2
II	KÄM, STR, TEC, Zivillist	4
III	alle	6
IV	alle	8
V	alle	10

Die Gesamtstufe der Gefolgsleute darf die doppelte Stufe des Manipulators nicht überschreiten. Über welche Ausrüstung der Gefolgsmann verfügt, entscheidet der Spielleiter.

GENESUNG

Alle Basisklassen 1 (V)

Dieses Talent stellt verlorene Körperpunkte her, wenn ein Charakter wieder von den Toten zurückgeholt wurde. Maximal können so 5 KÖR wiederhergestellt werden.

GESCHÜTZMEISTER

KÄM 8 (III), STR 4 (III), JOC 10 (V)

Das Talent gewährt dem Schützen einen Bonus von +1 pro Rang auf das Abfeuern von Fahrzeugwaffen.

Das Talent ist kumulativ mit dem Talent „Schütze“.

GLÜCKSPILZ

Alle Basisklassen 1 (III)

Pro Rang kann der Charakter einmal pro 24h und Rang einen Patzer ignorieren und den Wurf wiederholen. Ein erneuter Patzer kann bei einem hohen Talentrang erneut ausgeglichen werden.

GOLEM

RBM13 (III)

Der Robomancer kann Golems beschwören, die ihm für VE in Stunden zu Diensten sind. Die Beschwörung dauert 4 Aktionen und es muss ausreichend Material für den Golem (Schrott, Nuklearschlamm, Trümmer) vorhanden sein.

GOLEMS	
RANG	TYP
I	normaler Golem
II	1 heroischer oder 2 normale Golems
III	1 epischer oder 2 heroische oder 4 normale Golems

Die Werte der Golems befinden sich im Kapitel **Gammacritters**. Nach Ablauf der Wirkdauer zerfällt der Golem zurück in seine Bestandteile.

HANDWERK

Alle Basisklassen 1 (III)

Man beherrscht ein Handwerk als Anfänger, Geselle oder Meister. Pro Talentrang kann ein Charakter Probenwürfe, die auf das entsprechende Handwerk abzielen, um 3 Punkte erhöhen.

HALBGOTT IN WEISS

BIO 10 (X)

Der Biotech ist ein exzellenter Heiler und kann seine Gruppe mittels Erster Hilfe und anderer medizinischer Fertigkeiten unterstützen. Pro Rang der Fertigkeit erhält er einen Bonus von +2 auf alle medizinischen Fertigkeiten. Zudem kann er bei ärztlichen Routinearbeiten keinen Patzer mehr begehen. Als „Routinearbeit“ gilt jede Probe, die einen positiven Probenmodifikator aufweist.



HEIMLICHKEIT

Alle Basisklassen 4 (III), STR 1 (III) KOM 10 (V), AGE 10(V), SRO 10 (V), GHX 10 (V)

Der Charakter ist ein geübter Schleicher und Tarnner.

Pro Rang erhält er +2 auf alle Proben, die mit Heimlichkeit zu tun haben.

HELDENGLÜCK

Alle Basisklassen 10 (III)

Der Charakter kann einmal pro Talentrang pro 24h eine misslungene Probe wiederholen.

HERR DER FLIEGEN

MED 10 (V)

Der Herr der Fliegen kann einmal pro Rang und 24h einen Insektenschwarm herbeirufen, der einen Gegner verwirrt (alle Proben erschwert um 2 pro Rang für 1 Kampf) oder angreift (Angriffswert 10 x Rang für 5 Angriffe).

HERR DES MOBS

MPL 10 (X)

Der Herr des Mobs kann mehrere Personen leichter beeinflussen.

Pro Rang erhält er einen Bonus auf KB von +1 bei der Beeinflussung von mehreren Zielen.

HINTERHALT

KOM 10 (III), AGE 12 (III)

Einmal pro Kampf kann ein Kommando oder Agent einen hinterhältigen Angriff unternehmen, wenn sich das Ziel seiner nicht bewusst ist.

In diesem Fall darf er AGI mal Rang zum Angriff hinzuzählen. Abwehr darf in diesem Fall nicht gewürfelt werden.



HINTERTÜRCHEN

CHX 10 (X)

Pro Rang kann der Cyberhexer die Firewallstärke von infiltrierten Systemen um 3 Punkte reduzieren.

ICH MUSS WEG

AGE 10 (III), RAN 15 (III), SRO 10 (III)

Pro Talentrang kann der Charakter für eine Kampfrunde alle Nah- und Fernkampfgriffe gegen sich ignorieren, darf jedoch selbst während dieser Zeit keinen Angriff durchführen, eine Parafertigkeit verwenden oder Erste Hilfe anwenden.

IN DECKUNG

Alle Basisklassen 8 (III) KOM 10 (V), RAN 12 (V), NEO 10 (X)

Der Charakter nimmt unbewusst alle Angriffe gegen ihn im Kampf wahr. In jeder Runde, in der er selbst nicht kämpft oder eine paramentale Kraft einsetzt, ist seine Abwehr um 2 pro Rang erhöht.

IONENMANTEL

TEP 10 (X)

Technopathen besitzen eine Aura der Ionisierung. Je nach Rang erhalten alle technischen Organismen und auch andere technische Gegenstände Impulsschaden, wenn sie in der Nähe des Technopathen sind.

Gelingt ihnen keine Abwehrprobe, erhalten sie alle 10 Minuten Schaden in Höhe des Talenranges, gegen den normal Abwehr gewürfelt wird.

RANG	REICHWEITE
I	0,5m
II	0,5m
III	1m
IV	1m
V	2m
VI	3m
VII	4m
VIII	5m
IX	10m
X	25m

Der Ionenmantel besteht ständig und betrifft Freunde wie Feinde. Er ist kompatibel mit der Aura der Störung.

JÄGER

STR 1 (III), RAN 10 (X), NEO 10 (V)

Der Charakter ist es gewohnt, in der Wildnis Fährten zu lesen, Spuren zu folgen und seine Nahrung zu erlegen.

Pro Rang erhält er 2 Bonuspunkte auf alle Proben, die mit der Beschaffung von Wasser oder Nahrung in der Wildnis zu tun haben.

KINDSKOPF

Alle Klassen 4 (III)

Pro Rang erhält der Charakter einen Bonus von +2 auf Interaktionsproben mit Kindern.

KOLLEKTIVES NETZWERK

RBT 10 (V)

Die Drohnen und Familiare des Robotikers haben untereinander ein festes Funknetzwerk etabliert, was ihnen zusätzliche taktische Möglichkeiten gewährt.

Pro Drohne im Netzwerk steigt die Initiative des gesamten Drohnenkollektivs um Rang +1 und pro 5 Drohnen ist der Angriffswert um 2 Punkte erhöht. Der Robotiker fungiert als Master-Einheit.

Wird er ausgeschaltet (z.B. bewusstlos), entfallen die Boni.

KAMMERJÄGER

RAN 10 (V)

Der Ranger erhält bei Angriffen auf Insekten und insektenähnliche Wesen einen WB von +2 pro Rang der Fertigkeit.

KLETTERASS

KOM 10 (III), RAN 10 (III), AGE 10 (III), MMÖ 10 (V)

Der Charakter erhält einen Bonus von +2 pro Talenrang auf alle Kletterproben. Die Klettergeschwindigkeit von Laufen/2 wird pro Talenrang um 1 m erhöht.

KONSTRUKTEUR

TEC 1 (X) alle anderen Basisklassen 4 (VII)

Der Charakter erhält pro Rang des Talent 2 Bonuspunkte auf Konstruieren.

KÖRPERBEHERRSCHUNG

MMÖ 18 (III)

Der Metallische Mönch ist ein Meister der inneren Ruhe und findet Erfüllung in Meditation und Konzentration auf den Fluss der Körperenergien. Pro Rang dieses Talents kann er entweder AGI, KÖR oder GEI um 1 erhöhen.

KRAFTFELDEXPERTE

GTH 10 (X)

Pro Rang des Talent 2 kann der Gravitonhexer die Abklingzeit von Kraftfeldern halbieren. Zudem sind alle Proben zur Erschaffung oder Zerstörung von Kraftfeldern pro Rang um 2 erleichtert.



KRAFTFELD BRECHEN

GTH 10 (X)

Der Gravitonhexer kann mit diesem Talent bestehende Kraftfelder brechen, wenn ihm eine Probe mit GEI+HÄ+Rang gelingt.

Gelingt ihm die Probe, wird die LK des Kraftfeldes um das Probenergebnis reduziert.

Besitzt der Gravitonhexer zusätzlich das Talent „Kraftfeldexperte“, kann er pro Rang in diesem Talent die LK des Kraftfeldes um weitere 2 Punkte reduzieren.

KRYPTOGRAPHIE

AGE 10 (III), JDK 10 (VII)

Der Agent besitzt gute Kenntnisse in der Decodierung von geheimen Symbolen, Funkfrequenzen und Geheimsprachen.

Pro Rang erhält er einen Bonus von +2 auf Decodierung, Entschlüsselung und Entzifferung.

KYBERNETISCHER GEFOLGSMANN

RBT 16 (I)

Der Robotiker konstruiert einen Androiden, der ihm als Begleiter folgt, ihm als Haushaltshilfe oder sogar Lebenspartner dient.

Wird der Androide zerstört, sinkt das Talent um 1 Rang. Der Androide besitzt die Werte eines Zivilisten der ersten Stufe, kann jedoch im Laufe der Zeit durch EP weitere Klassenstufen erreichen.

LANGFINGER

AGE 10 (III), SRO 10 (III)

Beim Versuch, andere Leute zu bestehlen, kann der Dieb einmal pro Tag und Talentrang AGI zu seiner Probe hinzuzählen. Es ist möglich, mehrere Ränge auf einmal in einer Probe zu vereinen.

MAGNETISCHE HAND

GTH 10 (III)

Die Hand des Gravitonhexers wird stark magnetisch. Er kann an Metallwänden emporklettern (Bonus +4 auf Klettern pro Rang des Talent). Pro Rang des Talent kann er einen Nahkampfputzer pro Kampf (100 Runden) ignorieren, wenn er eine magnetische Waffe trägt.

MÄH SIE NIEDER!

KOM 13 (III), SUP 12 (III)

Automatisches Feuer verbraucht in der Regel immer das Magazin oder die Batterie. Mit diesem Talent hat der Soldat die Möglichkeit, einfach weiterzuschießen. Auf Rang 0 ist die Munition immer verbraucht, auf Rang I bei 5-20 des Angriffswurfes, auf Rang II bei 12-20 und auf Rang III bei 15-20.

MAN-AT-ARMS

TSR 20 (I)

Der vollendete Teslaritter patzt nicht mehr beim Gebrauch von Waffen und seine Batterien und Magazine sind immer voll.

MASCHINENMEISTER

RBT 10 (X)

Der Robotiker hat eine besondere Verbindung zu kybernetischen Vertrauten. Pro Rang in Maschinenmeister kann er einen Vertrauten mehr kontrollieren. Ein mit Kybernetischer Vertrauter III und Maschinenmeister X ausgestatteter Robotiker kann also 13 Familiare besitzen.

MEDIALER FOKUS (WAHL)

NEO 10 (X)

Der Neodruide kann sich auf verschiedene Tiergruppen und Spezies spezialisieren und erhält pro Rang einen Bonus von +3 auf alle telepathischen Proben diese Gruppe betreffend.

Das Talent kann mehrfach (für unterschiedliche Lebewesen) erworben und gesteigert werden.

Möglich sind:

Mikrobe, Fisch, Amphibium, Reptil, Vogel, Säugetier, xenobiologischer Organismus und Pflanze. Es wirkt nicht auf höhere Lebewesen (also Menschen, Verseuchte, etc.).

MEISTER DER MANIPULATIONTLP 1 (III), Parentals 8 (III), MPL 12 (V)
GES 10 (V)

Der Charakter erhält pro Talentrang einen Bonus von +1 auf alle geistesbeeinflussenden paramentalen Kräfte.

MEISTER ALLER KLASSEN

Alle Basisklassen 20 (I)

Der Charakter kann eines der Basisattribute um 1 steigern.

MEISTER SEINER KLASSE

Alle Basisklassen 15 (I)

Der Charakter kann das primäre Attribut seiner Klasse (Körper für Kämpfer, Agilität für Streuner, Geist für Techs und Parentals) um 1 steigern.

MEDTECH

TEC 1 (III), alle anderen 8 (I)

Pro Rang erhält der Techniker bei Anwendung eines Medsets oder -kits einen Bonus von +1 auf seinen Wurf in „Erste Hilfe“.

MENTALE LADUNG

TSR 10 (III)

Pro Rang kann der Teslaritter einmal pro Kampf eine Batterieentladung einer Energiewaffe (z.B. bei einem Patzer) ignorieren.

MENTALE RÜSTUNG

TSR 10 (X)

Der Teslaritter induziert einen Gravitonflux um seine Rüstung, der sie leichter und beweglicher macht.

Pro Talentrang kann der Charakter den Initiativemalus durch schwere Rüstungen um 1 reduzieren.

MENTALE MUNITION

TSR 13 (VIII)

Die paramental verschossenen Projektile vermindern durch ihre hohe Geschwindigkeit die GA um 1 pro Rang.

MENTALE WAFFE

TSR 15 (VI)

Pro Talentrang kann der Charakter den WB einer Nahkampfwaffe um 1 anheben.

MEUCHELN

KOM 16 (III), AGE 14 (III)

Senkt die Abwehr des Gegners bei einem hinterhältigen Angriff um 5 pro Rang des Talents.

MINESWEEPER

STR 4 (III) KOM 10 (V), AGE 10 (V), RAN 12 (V), SRO 12 (V)

Der Charakter erhält einen Bonus von +2 pro Talentrang auf das Legen und Entschärfen von Fallen und Sprengsätzen.

MOBKONTROLLEUR

MAN 10 (X)

Pro Rang des Talentes kann der Manipulator die Reichweite telepathischer Fähigkeiten, die mehrere Ziele betreffen, um 2 Meter erhöhen.

MULTIPARALLELE TELEPATHIE

MAN 10 (X)

Der Manipulator kann telepathische Fähigkeiten, die normalerweise nur auf 1 Ziel wirken, auf weitere Ziele ausdehnen. Pro Rang des Talentes kann der Manipulator bis zu 5 Ziele kontrollieren. Die telepathische Probe muss für jedes Ziel einzeln gewürfelt werden.

MUNI-MAN

Alle Basisklassen 4 (III)

Pro Rang der Fertigkeit kann der Charakter einmal pro Kampf ein „Leeres Magazin“ oder eine leere Batterie ignorieren. Dies gilt nicht für Dauerfeuer.

MUTANTENKILLER

RAN 18 (III)

Der Ranger erhält pro Rang +2 auf den WB auf Angriffe gegen Verseuchte, Degenerierte, Supermutanten und andere Mutationen. Dieser Bonus ist kumulativ zu „Erzfeind“.

MUTATIONSKONTROLLE

BIO 10 (X)

Das Talent erleichtert die Proben bei induzierter Mutation und bei der Entfernung von Mutationen um 2 pro Rang (siehe S. 66f.).

MUTATIONSMEISTER

BIO 10 (X)

Mit Mutationsmeister können mehrere Mutationen gleichzeitig bewirkt werden (+1 pro Rang).

NAUTIKER

JOC 10 (V)

Der Jockey hat sich auf Schiffe und Unterwasserfahrzeuge spezialisiert. Proben mit Booten, Schiffen, U-Booten, Bathyskaphen und Amphibienfahrzeugen sind um 2 pro Rang erleichtert.

NANITENMEISTER

RBT 20 (I), RBM 15 (I)

Der Robotiker meistert die Nanotechnologie und kann nun Nanitenkollektive effektiv kontrollieren und einsetzen. Die Naniten stehen dem Robotiker als wolkenförmiger Schwarm zur Verfügung, der sich maximal 3 Meter vom Robotiker entfernt.

Mögliche Aufgaben der Naniten (Abklingzeit 10 Runden):

- Rüstung zersetzen (PA -W20)
- Waffe zersetzen (WB -W20)
- Gegner zersetzen (1W20 Schaden an organischen, 2W20 an synthetischen Zielen)

Der Erwerb eines Nanitennestes („Nanohive“) kann ausgespielt werden. Die Naniten sind unzerstörbar, verschwinden aber mit dem Tod des Robotikers

NAHKÄMPFER

KÄM 1 (III), STR 4 (III), KOM 10 (V), SUP 10 (V), JDK 10 (V) RAN 10 (V), SRO 10 (V), MMÖ 10 (V), TER 10 (V)

Der Charakter erhält pro Rang einen Bonus von +1 auf alle Nahkampfangriffe.

NO-TECH!

TEP 20 (I)

Mit diesem Talent kann ein Technopath durch bloße Berührung einen technischen Gegenstand von maximal 20 kg zerstören. Es darf keine Abwehr gewürfelt werden und der Schaden ist i.d.R. irreparabel.

Die Fähigkeit betrifft keine Boss-Monster oder Spielercharaktere, es sei denn es besteht eine Stufendifferenz oder Differenz zwischen GH und Stufe des Technopathen von mehr als 10.

PANZERUNG ZERSCHMETTERN

KÄM 8 (III), SUP 10 (V)

Pro Nahkampftreffer mit Schaden sinkt der PA Wert einer gegnerischen Rüstung um 1 pro Rang.

Welches Rüstungsteil betroffen ist, wird zufällig ermittelt. Gegen natürliche Rüstungen ist das Talent wirkungslos.

PARADE

KÄM 1 (III), STR 8(III), PAR 12 (III), KOM 10 (V), JDK 10 (V), MMÖ 10 (V)

Der Charakter kann Nahkampfangriffe parieren und erhält pro Talentrang +1 auf seine Abwehr gegenüber ihm bewussten Nahkampfangriffen.

PARAMENTALER CYBORG

TER 10 (V)

Der Teslaritter kann Cyberware tragen, ohne seine paramentalen Fähigkeiten einzubüßen.

Pro Rang kann ein Teil Cyberware implantiert werden.

PERSÖNLICHE ANPASSUNG

SRO 16 (V)

Pro Rang kann der Schrottsammler eine einhändige Nah- oder Fernkampfwaffe genauestens auf sich anpassen.

Er erhält pro Rang WB +2 und Initiative +1 für diese Waffe. Bedient jemand anderes die Waffe, entfällt der Bonus.

PERSÖNLICHER SCHUTZSCHILD

GTH 16 (V)

Der Gravitonhexer erhält einen permanenten, unsichtbaren Schutzschild, der ihm PA +1 pro Rang gewährt.

PILOT

STR 10 (V)

Der Jockey hat sich auf Luftfahrzeuge spezialisiert. Proben mit Flugzeugen und Helikoptern sind um 2 pro Rang erleichtert.

PHASENVERSCHIEBUNG

GTH 16 (V)

Gravitonhexer können sich kurzzeitig (5 Runden pro Rang des Talent) außer Phase bringen.

Sie sind in dieser Zeit völlig unverwundbar, können jedoch auch selbst nicht interagieren, sich wohl aber fortbewegen.

Die Fähigkeit ist einmal pro Rang und Tag anwendbar.

PLÜNDERN

Alle Klassen 8 (III), STR I (III), SRO10 (X)

Pro Rang in „Plündern“ kann der Charakter weitere 5% des Basiswertes eines geplünderten oder zerlegten Objektes zu Battens machen.

PRÄZISIONSSCHUSS

KÄM 4 (III), STR 4 (III), KOM 10 (V), SUP 12 (V), JDK 10 (V), RAN 10 (V)

Mittels dieses Talent) erhält der Charakter pro Kampf einmal pro Talentrang die Möglichkeit, seinen Fernkampfangriffswurf um den AGI-Wert zu erhöhen.

Besitzt er mehr als einen Talentrang, kann er die Ränge auch zu einem tödlichen Schuss vereinen.

PRÜGLER

KÄM 8 (III)

Wird bei einem Angriff mit stumpfen Waffen ein Immersieg erzielt, wird die Abwehr des Gegners gegen diesen Angriff pro Talentrang um 5 gesenkt.

POWERRÜSTUNG

KÄM 1 (I), STR 4 (I), TEC 4 (I), PAR 8 (I)

Der Charakter kann Powerrüstungen tragen.

Ohne dieses Talent sind alle Proben in einer solchen Rüstung um 8 erschwert.

RACE-ACE

STR 10 (V)

Der Jockey hat sich auf leichte Landfahrzeuge spezialisiert und erhält +2 pro Rang auf Proben und Stunts mit Autos, Motorrädern und Trikes.

RELIGIÖSER FÜHRER

Alle Basisklassen 4 (III) TEP 10 (V)

Religiöse Führer vermögen durch ihre Predigten Menschen zu manipulieren, zu überzeugen und zu lenken.

Pro Rang erhalten sie +2 auf passende soziale und interaktive Proben.

ROBODOG

RBT 10 (V)

Pro Talentrang steigen die zurückgewonnenen LK durch Einsatz der Fertigkeit „Feldreparatur“ um 2.

RÜSTUNGSGEWÖHNUNG

KÄM 4 (V), TEC 4 (V)

Pro Talentrang kann der Charakter die Behinderung durch schwere Rüstungen um 1 reduzieren.

SCHLACHTRUF

KOM 12 (III), JDK 10 (V), TER 12 (III)

Pro Rang kann der Charakter einmal pro Kampf als freie Aktion einen Schlachtruf ausstoßen, der auf bis zu 3 Verbündete pro Rang wirkt. Ermutigt durch den Schlachtruf erhalten sie für 1W20/2 Runden einen Bonus von +1/Rang auf alle Angriffe. Ein Charakter kann immer nur von einem Schlachtruf gleichzeitig profitieren.

SCHARFSCHÜTZE

KÄM 8 (III), STR 8 (III), TEC 12 (III), PAR 12 (II), RAN 10 (III)

Im Fernkampf zielt der Charakter auf verletzliche Partien des Feindes. Die Abwehr des Gegners wird pro Talentrang um 1 gesenkt. Gezielte Fernkampfangriffe (S.49) werden zudem um 1 Punkt pro Rang erleichtert.

SCHÜTZE

KÄM 1 (III), STR 1 (III), alle anderen Basisklassen 8 (III), RAN 12 (VII)

Der Charakter ist ein geübter Fernkämpfer. Er erhält auf Schießen einen Bonus von +1 pro Talentrang.



SCHNELLE REFLEXE

Alle Basisklassen 1 (III) Alle Heldenklassen 10 (V)

Der Charakter kann schnell reagieren. Im Kampf steigt seine Initiative um 2 pro Rang des Talent. Zudem kann er einmal pro Rang im Kampf seine Waffe als Freie Aktion wechseln oder nachladen.

SCHLANGENFRESSER

RAN 10 (V), TEP 10 (V)

Der Ranger kennt alle möglichen Tiere und Pflanzen, die als Nahrung dienen können. Pro Rang kommt ein Bonus von 2 Punkten auf „Nahrung finden“ hinzu. Das Talent ist kumulativ zu „Jäger“.

SCHLITZOHRE

Alle Basisklassen 1 (III) SRO 10 (V), AGE 10 (V)

Auf alle Proben sozialer Interaktion, bei denen geblufft, gefeilscht oder verhandelt wird, erhält der Charakter einen Bonus von +2 pro Talentrang.

SCHLOSSKNACKER

STR 8 (III), TEC 1 (III), AGE 12 (V), SRO 12 (V), GTH 12 (V)

Pro Talentrang erhält der Charakter einen Bonus von +2 auf Schlösserknackern.

SCHWIMMEN

Alle Basisklassen 1 (III)

Der Charakter kann schwimmen und erhält einen Bonus von +2 pro Rang auf alle Proben, die mit Schwimmen oder Tauchen zu tun haben. Der Bonus ist kumulativ zu „Akrobat“.

SEELENBUND

GDS 10 (III)

Der Gedankenschmied kann mit dieser Fähigkeit mit einer anderen Person einen permanenten Seelenbund eingehen.

Der Telepath weiß somit immer um den Aufenthaltsort der Person, ihre oberflächlichen Gefühle (Angst, Hass o.ä.) und ihren Gesundheitszustand.

Auf Wunsch des Gedankenschmiedes erfolgt die Gefühlsübertragung auch in beiden Richtungen. Dies muss jedoch bei Erschaffung des Bundes festgelegt werden.

Pro Rang kann ein Seelenbund etabliert werden. Der Bund ist permanent und erlischt nur mit dem Tod des Gedankenschmiedes oder der verbundenen Seele. In letzterem Fall sinkt die Talentstufe um 1 und muss neu erworben werden.

SELENFESSEL

GDS 12 (III)

Der Telepath kann mit dieser Fertigkeit eine andere Person (maximal so viele wie Anzahl Rang) an sich „fesseln“.

Wie beim Seelenbund kennt er Aufenthaltsort und Gesundheitszustand und kann zudem jederzeit eine telepathische Fähigkeit auf die Person, unabhängig von der Reichweite, anwenden.

SEMPER FI

KOM 12 (III), SUP 12 (III), JDK 10 (X), TLR 12 (III)

Der Soldat ist treu bis in den Tod und er gibt viel dafür.

Pro Rang dieser Fertigkeit steigt seine LK in Kämpfen, in denen es um die Einhaltung seines Kodex, seiner Doktrin oder den Schutz der eigenen Heimat geht, um 5 Punkte pro Rang. Diese Punkte sind nur im Kampf aktiv. Sie gehen als erste verloren und verschwinden, sobald der Kampf entschieden ist.

STARKER ARM

KOM 10 (I)

Der Charakter kann eine zweihändige Feuer- oder Energiewaffe einhändig führen und in Kombination mit „Zwei Waffen“ bedienen.

STASISMEISTER

GTH 10 (X)

Telekinetische Fertigkeiten, die mit temporalen Verzerrungen (z.B. Stasis, Stasiswinter) zu tun haben, erhalten einen Probenbonus von +2 pro Rang.

STOLZ DER NATION

KOM 10 (V), JDK 10 (V)

Der Soldat gehört zu den Besten der Besten. Er ist bei Freund und Feind berüchtigt und anerkannt. Pro Rang dieser Fertigkeit erhält der Soldat einen Bonus von +2 auf militärisch-soziale Interaktionen. Ausrüstung an entsprechenden Orten ist 10% pro Rang billiger.



STANDHAFT

Alle Basisklassen 1 (III)

Pro Talentrang sinkt die LK-Grenze, bei der ein Charakter bewusstlos wird, um 3.

Ein Charakter mit Standhaft III wird erst bei -9 LK bewusstlos, es sei denn er verstirbt vorher.

SUPERDROIDE

RBT 18 (III)

Mit diesem Talent kann der Robotiker einen Vertrauten verbessern.

Wird der Vertraute zerstört, kann er innerhalb von 24h einen neuen Vertrauten zum „Superdroiden“ erklären.

SUPERDROIDE	
RANG	BONUS
I	LK +10
II	Heroisch
III	Episch

SUPERJOCKEY

JOC 10 (VII)

Jeder Talentrang erhöht die Initiative eines geführten Fahrzeuges um 2.

SUPERMUTANT

Alle Basisklassen 1 (III) SUP 10 (V), RAN 10 (V), SRO 10 (V), BIO 10(X)

Der Supermutant kann mehr Mutationen verkräften als normale Menschen. Pro Rang steigt sein Mutationslimit um 2.

SUPERTECH

TEC 1 (III), alle anderen 8 (I)

Pro Rang erhält der Techniker bei Anwendung eines Reparatursets oder -kits einen Bonus von +1 auf seinen Wurf in „Instandsetzung“.

TANKGIRL/TANKBOY

JOC 10 (V)

Der Jockey hat sich auf schwere Landfahrzeuge spezialisiert.

Proben mit Panzerfahrzeugen sind um 2 pro Rang erleichtert.

TECHLEVEL

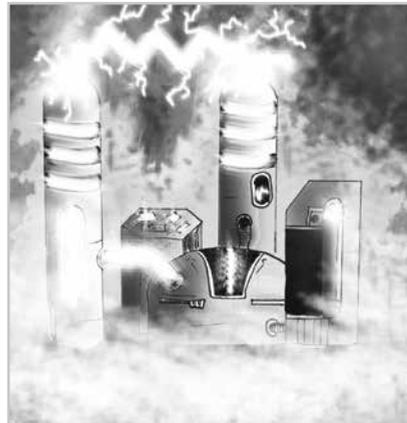
TEC 1 (III) und TEC 8 (V)

Jeder Talentrang gewährt dem Techniker Einblick in die verschiedenen Techlevel oberhalb seines Start-Techlevels.

Beispiel:

Der Tech Maruc lebt in einer Enklave mit einem Basistechlevel von 3.

Durch den Erwerb von Techlevel II steigt sein gegenwärtig beherrschtes Techlevel auf 5.



TECHRIPPER

TEP 10 (X)

Techripper erhalten pro Rang einen WB-Bonus von +1 auf Impulsschäden durch entsprechende Waffen.

TELEPATHISCHER MEISTER

GDS 10 (V)

Pro Rang und Tag kann der Gedankenschmied einen Patzer bei telepathischen Fähigkeiten ignorieren.

TEMPORALE KORREKTUR

GTH 18 (III)

Pro Talentrang und Kampf oder Rollenspielszene darf der Gravitonhexer einen Würfelwurf wiederholen (lassen).

Dabei ist es unbedeutend, wer den Wurf durchführte und um was für eine Probe es sich handelt.

TREUER BEGLEITER

JDK 10 (I), RAN 10 (I), NEO 10 (X)

Ein unmutiertes Säugetier (Hund, Katze, Rind, Puma, Schnabeltier o.ä.) begleitet den Charakter und weicht ihm bis zum Tod nicht von der Seite.

Seine Kampfwerte sind „heroisch“.

TRUCKER

JOC 10 (V)

Der Jockey hat sich auf schwere LKWs spezialisiert. Proben mit LKWs und schweren Transportern sind um 2 Punkte erleichtert.

TIERMEISTER

Alle Basisklassen 4 (III), NEO 10 (VII)

Der Charakter hat ein besonderes Gespür für Tiere und erhält +2 pro Talentrang auf alle Proben mit Tieren.

Der Tiermeister kann zudem einmal pro Talentrang pro Tag den Angriff eines wilden oder aggressiven Tieres abwenden, sofern das Tier nicht zuvor angegriffen wurde.

TELEPATHIERESISTENT

Alle Basisklassen 1 (III), TER 10 (V), MPL 10 (V), AGE 18 (V)

Gegen den Charakter gerichtete telepathische Beeinflussungen oder Angriffe sind pro Rang des Talents um 2 erschwert.

UNVERWUNDBAR

MMÖ 20 (I)

Einmal pro Tag kann der metallische Mönch für einen Kampf (oder 100 Runden) nahezu unverwundbar für normale Angriffe werden (PA +20).

Für telekinetische und telepathische Angriffe bleibt er jedoch anfällig, ebenso für Giftgase und andere Umwelteinflüsse.

VERLETZEN

KÄM 4 (III), alle anderen 8 (III)

Im Nahkampf zielt der Charakter auf verletzliche Regionen des Gegners und senkt so dessen Abwehr um 1 pro Talentrang.

Gezielte Nahkampfangriffe sind um 1 Punkt pro Rang erleichtert.

VERNICHTENDER SCHLAG

KOM 15 (III)

Der ultimative Schlag, der nur einmal pro Kampf pro Talentrang eingesetzt werden kann. Der Schlag (normaler Angriff mit ST mal Rang als Bonus) kann nicht abgewehrt werden.

VERNICHTENDER SCHUSS

KOM 15 (III)

Der ultimative Schuss, der nur einmal pro Kampf pro Talentrang eingesetzt werden kann.

Der Schuss (normaler Angriff mit GE mal Rang als Bonus) kann nicht abgewehrt werden.

VERTRAUEN

MAN 16 (V)

Manipulatoren können ganze Menschenmengen überzeugen, dass sie in Frieden und mit lauterer Absichten kommen.

Bei unbekanntem Menschenmengen oder Bevölkerungsgruppen hat der Manipulator einfach einen „besseren Einstand“.

Soziale Proben innerhalb solcher Gruppen sind pro Rang um 2 erleichtert. Nicht selten rekrutieren Manipulatoren in kleinen Dörfern auf diese Weise große Anhängerschaften.

VIRTUELLES PORTAL

CHX 20 (I)

Der Cyberhexer kann überall und jederzeit ein Portal in die virtuelle Realität öffnen und sie betreten oder andere Personen und Gegenstände in die VR einbringen.

VOLLENDER Blick

MMÖ 14 (III)

Einmal pro Tag und Rang kann der Metallische Mönch einen Vollendeten Blick einsetzen, der alle organischen Lebewesen in seinem Blickfeld von einem Angriff abhält und in Ehrfurcht erstarren lässt. Greift der Mönch oder einer seiner Kameraden jedoch an, verfällt die Wirkung und wird zu Hass, so dass die Angreifer einen Bonus von +1 auf ihre Angriffe bekommen.

WAFFENMEISTER

Alle Basisklassen 4 (III), alle Techs 1(V)

Der Waffenmeister erhält pro Talentrang einen Bonus von +2 auf Angriffe mit einer speziellen Waffenart. Er kann pro Waffentyp das Talent nur einmal erlernen.

WAFFENLOSER MEISTER

MMÖ 10 (V)

Der Metallische Mönch erhält pro Rang des Talents WB+2 auf alle waffenlosen Angriffe.

WAHRNEHMUNG

Alle Basisklassen 1 (III), RAN 10 (VII), JDK 10 (V) MAN 10 (X), NEO 10 (X)

Pro Rang dieses Talentest steigen alle Proben auf Bemerken um 2 Punkte.

WECHSLER

Alle Paramentals 1 (V)

Pro Talentrang erhält der Charakter einen Bonus von +2 auf die Probe, um seine aktive paramentale Kraft zu wechseln.

WEG DES DRACHEN

MMÖ 10 (X)

Der Drache ist weise und mächtig. Metallische Mönche, die den Weg des Drachen gehen, sind Kriegerphilosophen, die im Kampf ausschließlich ihre paramentalen Fähigkeiten einsetzen. Verstößen sie gegen das Gebot, verlieren sie alle Ränge in „Weg des Drachen“.

Der Weg des Drachen gewährt einen Bonus von +2 auf eine Spezialkraft pro Rang des Talentens.

WEG DES FALKEN

MMÖ 10 (X)

Der Weg des Falken ist eine der fünf Philosophien der Metallischen Mönche. Das Talent gewährt einen Bonus von +2 pro Rang auf alle Wurfaffenangriffe. Die Philosophie gebietet jedoch, dass der Beschreiter dieses Wegs nur Wurfaffen und den Waffenlosen Kampf (inkl. der telekinetischen Fähigkeiten) einsetzt. Verstößt er gegen diese Auflagen, verliert er alle Ränge in „Weg des Falken“.

WEG DER SCHLANGE

MMÖ 10 (X)

Der Mönch, der dem Weg der Schlange folgt, ist weise und ein kompletter Pazifist. Er betäubt seine Gegner, täuscht sie oder weicht aus und versucht, sie dazu zu bringen, sich selbst zu behindern.

Der Mönch des Schlangenweges darf keine Waffen benutzen (der waffenlose Kampf ist erlaubt). Der Weg der Schlange gewährt dem Telekineten +3/Rang Abwehr.

Verstößt er gegen die Philosophie, verfallen seine Ränge in „Weg der Schlange“.

WEG DES TIGERS

MMÖ 10 (X)

Beschreitet der telekinetisch begabte metallische Mönch den aggressiven Weg des Tigers, verursacht er mit seinen Nahkampfwaffen pro Rang mehr Schaden (WB +1 / Rang) und senkt die GA um 1 pro Rang. Durch ein Geas dieser Philosophie darf er jedoch nicht mehr mit Fernkampfwaffen kämpfen. Verstößt er dagegen, verfallen alle Ränge des „Weges des Tigers“, die er bisher gesammelt hat.

WEG DES PANTHERS

MMÖ 10 (X)

Der Weg des Panthers ist der Weg der Schatten. Der Mönch erhält +2 pro Rang auf alle Heimlichkeitsproben sowie auf hinterhältige Angriffe. Als Geas muss der Mönch sein Gesicht dauerhaft verbergen. Verstößt er gegen diese Philosophie, verliert er seine Ränge in „Weg des Panthers“.

WIEDERHOLUNGSSCHUSS

TSR 10 (III)

Statt eines erneuten Angriffs mit einer Fernkampfwaffe kann der Teslaritter einen Wiederholungsschuss durchführen.

Dieser trifft das Ziel an gleicher Stelle mit gleichem Angriffs- und Abwehrwurf und erzeugt somit gleich viel Schaden wie der letzte Schuss.

Das Talent ist einmal pro Rang pro Kampf anwendbar.

WISSENSGEBIET

Alle Basisklassen 1 (III)

Dieses Talent wird für die Wissensgebiete (Physik, Biotechnik, Architektur, Geschichte, ...) einzeln erlernt und kann bis zu 3 Stufen erlangen. Jeder Rang gewährt einen Bonus von +3 auf Proben hinsichtlich des Wissensgebietes.



WILLENSKRAFT

PAR 1 (III) und PAR 10 (V)

Pro Rang dieses Talent es kann der Anwender seinen Geistwert einmal pro Rang und Kampf zu einer paramentalen Probe hinzuaddieren.

WIESELFLINK

JOC 12 (III)

Der Jockey ist besonders gut beim Ausweichen von Raketen und anderen gelenkten Geschossen.

Seine Abwehr steigt gegen gelenkte Geschosse um 2 pro Rang.

ZEITSTOP

GTH 20 (I)

Die mächtigste Fähigkeit des Gravitonhexers ist die Konzentration von Gravitonen an einem Ort, die sogar die Zeit verzerren.

Einmal pro Kampf darf er diese Fertigkeit anwenden und dreimal nacheinander agieren.

ZWEITES GESICHT

Paramentals 15 (III)

Pro Rang kann der Paramental einen zusätzlichen „Zauber“ aktiv halten und muss daher keinen Wechsel vornehmen.

ZWEI WAFFEN

KÄM 1 (V), STR 5 (V), TEC 8 (V)

Pro Rang sinkt der Malus von -10 beim Führen zweier Waffen um 2. Bei Rang V besteht also kein Malus mehr.

ZWEITE IDENTITÄT

AGE 10 (V)

Pro Rang besitzt der Charakter eine vollständig in Fleisch und Blut übergegangene zweite (dritte, vierte usw.) Identität.

Lügt und täuscht er, muss er hierfür keine Probe würfeln, um sein Gegenüber von dieser Identität zu überzeugen.

REGELN

PROBEN

Proben erfolgen, wenn Unklarheit über den Erfolg einer Handlung besteht. Für eine Probe wird aus einem der drei Attribute und einer der sechs Eigenschaften ein Probenwert (PW) gebildet. Gelingt es, mit einem zwanzigseitigen Würfel (W20) gleich oder kleiner des PW zu würfeln, gelingt die Aktion.

Beispiel:

Justen, der Techritter, muss eine Bombe an einem Reaktor entschärfen. Der Spielleiter legt fest, dass eine Probe auf GEI + VE notwendig ist. Justens Werte sind GEI 7 und VE 3. Der PW beträgt also 10.



Viele Talente gewähren einen Bonus auf Proben. Detaillierte Informationen zu häufigen Proben sind ab Seite 186 angegeben.

MODIFIKATOREN

Situationsbedingt können Proben erleichtert oder erschwert werden.

Die folgende Tabelle enthält einige Richtwerte:

MODIFIKATOR	
SCHWIERIGKEIT	PW
Routine	+8
Sehr leicht	+4
Leicht	+2
Normal	+0
Schwer	-2
Sehr schwer	-4
Äußerst schwer	-8

VERGLEICHENDE PROBEN

Wird das Können zweier Charaktere gemessen, kann es zu vergleichenden Proben kommen. Hierbei werden die Probenergebnisse der beiden Kontrahenten verglichen.

Gelingt nur einem der beiden die Probe, ist er der Sieger. Gelingt beiden die Probe, gewinnt das höhere Ergebnis.

Ein Immersieg schlägt den Gegner jedoch immer.

Misslingt beiden Kontrahenten die Probe, würfeln beide einen Immersieg oder haben beide das gleiche Ergebnis in der gelungenen Probe, wird erneut gewürfelt.

IMMERSIEGE & PATZER

Jede noch so unmögliche Aufgabe kann mit einem Immersieg gelingen und jede noch so leichte Aufgabe durch einen Patzer in einem Desaster enden.

Beim Wurf einer „1“ gilt die Probe stets als gelungen (Immersieg), ungeachtet aller Umstände und Modifikatoren. Bei einer „20“ ist die Probe stets misslungen (Patzter) und kann zudem weitere Konsequenzen nach sich ziehen.

Das Ergebnis eines Immersieges ist das maximal mögliche Probenergebnis (ein Immersieg bei PW 14 hat also 14 als Ergebnis).

Immersiege entsprechen nicht dem Höchstergebnis aller Proben, sondern gelten nur für ihren einzelnen Würfelwurf.

Beispiel:

Der Judikator Aldac (Schlagen 28) greift mit seinem Kettenschwert einen Banditen an. Durch den „Brutalen Hieb“ steigt Aldacs Schlagenwert auf 44.

Er muss nun 3-mal den W20 werfen (20+20+4= 44).

Er würfelt: 2 (kein Patzer!), 1 und 17.

Nun ordnet er wie folgt zu:

Der Immersieg bringt 20 Punkte, die 17 ist innerhalb der zweiten 20 und die 2 reicht noch für den PW von 4.

Das Gesamtergebnis des Schlages von 17+20+2 = 39 zerteilt den Banditen in mundgerechte Stückchen.

PROBENWERTE ÜBER 20

Sollte ein PW über 20 liegen, kann die Probe nur durch einen Patzer misslingen. Wird das genaue Würfelergebnis benötigt, wird der Zahlenwert über 20 für einen zusätzlichen Wurf verwendet:

Bei einem PW von 25 würfelt man also zwei Proben. Eine auf 20 und eine auf 5. Alle Probenergebnisse werden addiert.

ERGEBNISSE ÜBER 20 ERMITTELN

Der Spieler würfelt nacheinander die für die Probe erforderlichen W20, wobei nur der erste Würfel Patzer erbringen kann.

Wurden alle Würfelergebnisse ermittelt, sucht sich der Spieler aus, welches Ergebnis für welche der einzelnen Proben verwendet wird.

KAMPF

Der Kampf ist unterteilt in Kampfrunden von ca. 3-5 Sekunden Dauer. In einer Kampfrunde agieren Kontrahenten nacheinander in der Reihenfolge ihre Initiative. Der Teilnehmer mit der höchsten Initiative beginnt.

Wer an die Reihe kommt, kann eine Aktion und eine Bewegung unternehmen.

Haben alle Beteiligten gehandelt, endet die Runde.

1. INITIATIVE

Alle Beteiligten kommen in der Reihenfolge der Initiative zum Zuge. Der Charakter mit der höchsten Initiative beginnt.

Bei einem Gleichstand wird einmalig pro Kampf mit einem W20 ein Stechen ausgewürfelt, der höhere Wurf siegt. Gelingt es einer Partei die andere zu überraschen, erhalten ihre Mitglieder in der ersten Runde einen Bonus von +10 auf die Initiative.

2. BEWEGUNG

Eine Bewegung ist vor oder nach einer Aktion (3.) möglich. Die Reichweite der Bewegung entspricht dem Laufenwert in Metern. Dies wird durch das Terrain, über das sich der Charakter bewegt, weiter modifiziert:

Volle Bewegungsrate

Offenes Gelände, Straßen, Steppe, Grasland, Wiesen usw.

Halbe Bewegungsrate

Herumliegende Trümmerteile, Wald, Sumpfland, Abhang, Morast, Schnee, enge Kavernen usw.

Geviertelte Bewegungsrate

Viele Trümmer, steile Abhänge, tiefer Morast oder Sumpf, Dschungel, dichter Wald, Tiefschnee, spiegelglatte Eisfläche usw.

3. AKTION

Eine Aktion kann vor oder nach der Bewegung (2.) durchgeführt werden. Hierunter fallen der Waffeneinsatz, komplexe Aktionen, der Einsatz von paramentalen Fähigkeiten u.ä.



Aktionen können nicht aufgespart werden - am Ende einer Kampfrunde verfallen sie, wenn sie nicht genutzt werden.

Einige Aktionen wirken sich nicht auf die Handlungsfreiheit des Spielercharakters aus, sie können jederzeit im Kampf unabhängig von der Initiative durchgeführt werden. Diese Aktionen nennt man „Freie Aktionen“.

Beispiele für Aktionen:

Abwartehandlung
 Aufstehen im Nahkampf
 Aufstehen und Waffe heben/ziehen
 Droge/Medikament benutzen
 Munition nachladen
 Paramentale Kraft anwenden
 Rennen (2. Mal Laufen)
 Schießen
 Schlafenden wecken
 Schlagen
 Schloss knacken
 Sturmangriff*
 Tür öffnen/schließen/eintreten
 Waffe aufheben/wechseln/ziehen
 Zielen

* wenn ein Nahkampfziel sich in gerader, ungerichteter Rennreichweite (Laufen x 2) befindet, kann man zu ihm rennen und es noch angreifen

ANGRIFF & ABWEHR

Das Ergebnis des Angriffswurfes (egal ob mittels Schlagen, Schießen oder durch einen mentalen Angriff) ist zugleich der Schaden, der direkt von der Lebenskraft des Ziels abgezogen wird.

Immer wenn ein Ziel Schaden erleidet, steht ihm allerdings eine (aktionsfreie) Abwehrprobe zu. Bei Erfolg wird der Schaden um das erwürfelte Ergebnis reduziert. Ist keine Abwehr zulässig („nicht abwehrbar“) erfolgt keine Probe und somit auch keine Schadensminderung.



IMPULSWAFFEN

Impuls Waffen richten zusätzlich zu dem normalen physischen Schaden Degeneration an technologischen und kybernetischen Bauteilen sowie an Ausrüstungsgegenständen an.

Entsprechende Waffen, die Impulsschaden verursachen, verfügen über einen zweiten, meist höheren WB. Reine Impuls Waffen betreffen biologische Organismen nicht. In diesem Fall ist der erste WB „-“

Beispiel:

Eine Impuls Waffe hat einen WB von +1/+3, d.h. gegen organische Ziele wirkt ein WB von +1, gegen technologische oder kybernetische ein WB von +3.

Diese Ziele erhalten zusätzlich zu dem erhöhten Schaden noch Degeneration (siehe unten).

Eine Waffe mit -/+3 ist gegen biologische Organismen wirkungslos und hat gegen technologische Ziele einen WB von +3.

IMPULSSCHADEN

Erleidet ein synthetischer Organismus Schaden durch eine Impuls Waffe, so erhält er zusätzlich zu den normalen Schadenspunkten Impulsschaden in gleicher Höhe.

Gegen diesen Impulsschaden steht ihm ein zweiter Abwehrwurf mit „Impulsschaden trotzen“ (KÖR+HÄ) zu. Gelingt der Abwehrwurf, wird der Impulsschaden um das Würfergebnis reduziert. Nicht abgewehrter Impulsschaden wird als Degeneration notiert.

Beispiel:

Eva-12 (KÖR 8, HÄ 2) wird von Thiria mit einer Impuls Waffe mit WB +1/+3 beschossen. Thiria (Fernkampf 16+WB 3) würfeln eine 12, womit der Angriff gelingt. Eva-12s Abwehrprobe zeigt 7. Sie erhält also 5 Punkte physischen Schaden und muss danach eine Probe auf „Impulsschaden trotzen“ (KÖR+HÄ) würfeln. Sie würfeln eine 3 und erhält somit 2 Punkte Degeneration.

WAFFEN & RÜSTUNGEN

Waffen und Rüstungen geben durch ihren Waffenbonus (WB) oder ihre Panzerung (PA) einen Bonus auf die Kampfwerte. Bei einigen Waffen wird zudem die Gegnerabwehr (GA) gesenkt, wenn dieser ihren Schaden abwehren will.



Anders als bei Dungeonslayers gibt es keine Klassenbeschränkung bei Rüstungen. Jeder Charakter kann jede Rüstung tragen. Eine Ausnahme bilden Powerrüstungen, für die ein spezielles Talent notwendig ist. Ohne dieses Talent sind alle Aktionen bei Verwendung einer Powerrüstung um 8 erschwert.

SCHADEN & HEILUNG

Kämpfe in Gammaslayers sind genauso, wenn nicht noch in höherem Maße, tödlich wie in Dungeonslayers.

Heilung ist durchaus möglich, jedoch auf einige Spezialfertigkeiten sowie die zwei Talente **Erste Hilfe** und **Feldreparatur** beschränkt (siehe Talente).

BEWUSSTLOSIGKEIT

Charaktere, deren Lebenskraft auf 0 oder darunter sinkt, sind bewusstlos und erwachen erst nach 1W20 Stunden mit 1 LK.

Alternativ kann ein bewusstloser Charakter geweckt werden, was bei einer Probe auf KÖR+HÄ auch gelingt. In diesem Fall erwacht er mit 1 LK, kann aber nicht mehr verschnaufen (siehe unten).

TOD

Ist die verlorene Lebenskraft tiefer unter Null als das Attribut Körper (also -9 bei KÖR 8) ist der Charakter tot bzw. irreparabel beschädigt.

VERSCHNAUFEN

Können Charaktere, die noch über mindestens 1 LK verfügen, nach einem Kampf einige Minuten ausruhen, erhalten sie die Hälfte der im letzten Kampf verlorenen LK zurück (1 LK pro Minute).

Dies gilt auch für synthetische Wesen aufgrund ihrer Naniten-Reparatur.

NATÜRLICHE HEILRATE

Verletzte Charaktere, die noch über mindestens 1 LK verfügen, regenerieren alle 24h W20/2 LK.

Pro 4h Bettruhe in dieser Zeit ergibt sich ein Bonus von +1 auf das Ergebnis.

WIEDERBELEBUNG

Durch paramentale oder andere Kräfte, wie auch Relikte, wiederbelebte Charaktere verlieren nach der Wiederbelebung 1 Punkt KÖR. Charaktere mit KÖR 1 können nicht wiederbelebt werden. Synthetische Organismen können repariert werden. Hier gilt jedoch der gleiche Attributsverlust.

HEILUNG VON IMPULSSCHADEN

Impulsschaden destabilisiert die technischen Schaltkreise, Mikroprozessoren und Fluxleitungen eines technischen Organismus.

Impulsschaden regeneriert sich selbst und durch Feldreparatur.

KAMPFDETAILS

ABWARTEHANDLUNGEN

Ein Charakter kann eine Abwartehandlung an Stelle seiner Aktion durchführen, um erst später in der Kampfrunde zu handeln. Er kann vor oder nach einer Aktion eines anderen Charakters seine Abwartehandlung abrechnen und seine Aktion und Bewegung durchführen, sofern dies noch nicht geschehen ist. Jede Runde, in der ein abwartender Charakter keine Aktion unternimmt und sich nicht um mehr als 1m bewegt, steigt seine Initiative um +2 (bis maximal +10 nach 5 Runden).

Sobald der Charakter seine Aktion durchgeführt hat oder mehr als 1m weit läuft, verfällt dieser Bonus.

FERNKAMPF & DISTANZ

Bei sämtlichen Angriffen mit Fernkampfaffen und paramentalen Kräften erhält der Schütze -1 pro überschrittene „Basisreichweite“ in Metern Entfernung zum Ziel (siehe Ausrüstung).



Schüsse auf Gegner, die direkt vor dem Schützen stehen, erhalten einen zusätzlichen Malus von 2.

Ferngläser und **Zielfernrohre** erhöhen die Reichweite von Schusswaffen und ändern den Modifikator von -1 alle 10 Meter auf -1 alle 25 oder alle 50 Meter.

Der Schütze wird jedoch seine nahe Umgebung und Regionen außerhalb seines beschränkten Blickfeldes sehr vernachlässigen und verliert daher 5 Punkte Abwehr bei Benutzung eines Fernglases oder Zielfernrohres.

INITIATIVE AUSLÖSEN

Hin und wieder kommt es zu Situationen, in der erst bestimmte Umstände die Initiative auslösen (z.B. „Genug geredet. Angriff!“). In solchen Situationen handelt zunächst der agierende Charakter. Danach beginnt die erste normale Kampfunde.

KAMPFPATZER

Als Faustregel wird empfohlen, dass ein Patzer im Kampf einen Charakter eine Runde lang außer Gefecht setzt, z.B.:

GEPAZTE PROBE	RESULTAT
Abwehr	Sturz zu Boden
Schlagen	Waffen fallen gelassen
Schießen	Munition verbraucht
Paramental	Kraft "springt raus"
Fahrzeugangriff	Munition verbraucht
Fahrzeugabwehr	Fahrzeug blockiert

*: Eine Runde keine Aktion und Bewegung möglich

MENGERE GEGNER



Schießenwerte (inklusive WB) können für Waffen mit Salven- und Dauerfeuer auf bis zu zwei bzw. vier angrenzende Gegner verteilt werden. Mit den Teilwerten werden individuelle Angriffe gewürfelt und die eigene Abwehr wird pro Gegner um 2 Punkte gesenkt, bis man in der nächsten Runde wieder an der Reihe ist.

Beispiel:

Sachmar (Schießen 14) will seinen Angriff mit einem Sturmgewehr (WB +5) auf zwei Banditen verteilen. Durch den Salvenmodus steigt der WB auf +10 wodurch er einen Angriff von $14+10 = 24$ hat. Er entscheidet sich für einen Angriff mit 14 auf den ersten und 10 auf den zweiten Gegner. Danach ist seine GA um 4 geringer, bis er wieder an der Reihe ist.



KAMPF MIT ZWEI WAFFEN

Wer mit zwei Einhandwaffen (egal ob Nah- oder Fernkampfwaffen) gleichzeitig angreift, würfelt für jede Waffe einen separaten Angriff, was jedoch nur als eine einzelne Aktion gewertet wird. Dabei werden Schlagen, Schießen und die Abwehr um 10 gemindert (Ausnahme: Talent „Zwei Waffen“), bis der Angreifer in der Folgerunde wieder an der Reihe ist.

FEUERMODUS

Fernkampfwaffen besitzen verschiedene Feuermodi:

Einzelfeuer (EF)

Die Waffe verschießt einen einzelnen Energieimpuls oder ein einzelnes Projektil. Es kann nur ein Ziel attackiert werden. Der WB der Waffe wird nicht modifiziert.

Die Batterie oder das Magazin sind nur bei einem Patzer leer.

Salvenfeuer (SF)

Im Salvenmodus verschießt die Waffe mehrere Projektile oder gibt mehrere kurze Energiestöße ab. Es können bis zu 2 Gegner attackiert werden. Batterie oder Magazin sind bei Er- oder Überwürfeln des Munitionswertes (MW) leer. Der WB wird verdoppelt.

Automatikfeuer (AF)

Im automatischen Modus wird der WB vervierfacht und das Magazin oder die Batterie sind danach immer leer (Ausnahme: „Mäh Sie nieder!“). Ein Treffer in diesem Modus führt zum **Niederwurf** des Ziels, wenn ihm keine Probe auf KÖR+ST gelingt.

Gelingt die Probe, wird das Ziel um 1 Meter zurückgedrängt.

Hyperimpuls-Feuer (HF)

Einige Energiewaffen können die Ladung einer einzelnen Batterie nutzen, um einen extrem starken Schussimpuls zu erzeugen. Hierzu muss die Waffe **1 Runde geladen** werden und der Schuss ist um 2 erschwert. Bei einem Treffer nutzt sie den fünffachen WB. Die Abklingzeit wird verdoppelt.

Ein Treffer in diesem Modus führt zum **Niederwurf** des Ziels, wenn ihm keine Probe auf KÖR+ST gelingt. Gelingt die Probe, wird das Ziel um 1 Meter zurückgedrängt.

FEUERMODUS	
EF	WB: x1 max. Ziele: 1 Munitionswechsel: Nur bei 20 Niederwurf: Nein
SF	WB: x2 max. Ziele: 2 Munitionswechsel: Bei MW Niederwurf: Nein
AF	WB: x4 max. Ziele: 4 Munitionswechsel: Immer Niederwurf: Probe
HF	WB: x5 max. Ziele: 1 Munitionswechsel: Immer Niederwurf: Probe Doppelte Abklingzeit

MUNITION

In einem Endzeitsetting ist Munition selten und, wenn man sie findet, alt: Blindgänger, kaputte Patronen und halb aufgebrauchte Magazine sind an der Tagesordnung, so dass ein wenig Haushalten angesagt ist.

Dennoch sollen Patronen, Pfeile usw. nicht einzeln abgezählt werden (wobei auch diese Option in bestimmten Settings oder bei bestimmten Waffen durchaus sinnvoll ist).



Für normale Angriffe besteht nahezu „unendliche“ Munition. Nur bei einem Patzer muss das Magazin gewechselt werden. Für Sturmangriffe gilt ein bestimmter **Munitionswert (MW)**, bei dessen Überwürfeln in der Angriffsprobe das Magazin ebenfalls verbraucht wird. Automatische und Hyperimpuls-Angriffe führen immer zu einem kompletten Verlust des Magazins oder der Batterie.

Beispiel:

Eine Waffe hat einen MW von 18. D.h. jedes Mal, wenn bei einem Sturmangriff eine 18 bis 20 gewürfelt wird, muss das Magazin oder die Batterie gewechselt werden.

Munition ist für bestimmte Waffen spezifisch. Einige Waffen teilen sich aber dasselbe Munitionskaliber, womit die Munition unter diesen Waffen austauschbar wird.

MUNITION	
A	Mini-Pistole, Nagler
B	Leichte Pistole, MP, Nagler
C	Jagdflinte, Sturmgewehr, MG, Nagler, Minigun
D	Schwere Pistole
E	Pumpgun, Doppelshotgun, Sturmshotgun, Nagler
F	Snipergewehr
G	Bogen, Langbogen
H	Armbrust
I	Granatwerfer
J	Raketenwerfer

ONE SHOTS

Einige Waffen (z.B. Raketenwerfer) besitzen nur einen einzelnen Schuss, bevor sie nachgeladen werden müssen. In diesem Fall wird der MW als „OS“ gekennzeichnet.

ZUSTAND

Waffen und Rüstungen aus der Vorkriegszeit sind häufig in einem schlechten Zustand. Sie können jedoch repariert werden.

Die Regeln für den Umgang mit beschädigter Ausrüstung, sowie ihre Reparatur werden im Ausrüstungskapitel genauer beschrieben.

POSITION & GRÖSSE

Von oben auf Feinde zu schießen oder ihnen in den Rücken zu fallen hat seine Vorteile, während man am Boden liegend eher schlechte Karten hat.

Jedes Wesen ist zudem einer Größenkategorie zugeordnet (die Spielervölker sind bis auf die Hulks mittel, der Hulk groß). Bei Gegnern unterschiedlicher Größe wirken ebenfalls Modifikatoren.

POSITION/GRÖSSE	MODIFIKATOREN
am Boden liegend	Angriff -2, Abwehr -2
Angriff von oben	Angriff +1
Angriff von der Seite	Angriff +1
Angriff von hinten	Angriff +2
Gegner größer	Angriff +2/Kategorie
Gegner kleiner	Angriff -2/Kategorie

RÜSTUNG AN- & ABLEGEN

Das An- und Ablegen von Rüstungen kostet 2 Aktionen pro Punkt PA-Bonus.

Powersuits besitzen spezielle Verschlüsse, die ein Ablegen deutlich beschleunigen (1 Aktion pro PA).

Wer in Rüstungen schläft und am nächsten Morgen eine Probe auf KÖ+HÄ misslingt, erhält für 24h einen Malus von 1 auf alle Proben. Dieser Malus ist kumulativ für mehrere Nächte und verschwindet erst bei einer Ruhephase ohne Rüstung.



SCHÜSSE INS GETÜMMEL

Als Getümmel wird eine beliebige Ansammlung von Individuen bezeichnet, die jeweils nicht mehr als 1 m voneinander entfernt sind (Formationen gelten nicht als Getümmel). Wer einfach blindlings in ein Getümmel schießt, erhält einen Bonus von +1 pro Individuum (maximal +20). Ist das Ergebnis höher als der normalerweise mögliche Höchstschaden, wird es auf diesen Wert gesenkt. Der Zufall bestimmt letztlich das Ziel. Bei Schüssen im SF oder AF Modus werden 2 bzw. 4 zufällige Ziele getroffen und der Schaden aufgeteilt.

VORBEI AN HINDERNISSEN SCHIESSEN

Pro Hindernis (z.B. Baum, Schrott, Wandecke, andere Person o.ä.), an dem vorbeigeschossen wird, wird der

Angriffswurf um 1 gesenkt.

Misserfolge sind Fehlschüsse. Bei Patzern wird eines der Hindernisse getroffen und geschädigt. Dies wird durch den Zufall ermittelt. Der Schaden wird durch einen neuen Wurf festgelegt.

WEHRLOSE GEGNER

Wehrlose Gegner erhalten durch Nahkampfwaffen doppelten Schaden, gegen den sie ungerüstet Abwehr würfeln. Fernkampfwaffen werden wie gewohnt angewandt.

Wurde jedoch gezielt, ist keine Abwehr zulässig.

ZIELEN

Wer sich nur mit Laufen/2 in einer Kampfprunde bewegt, kann auf einen beweglichen Punkt zielen (gilt als Aktion). Für jede gezielte Aktion erhält der Charakter +2 (bis maximal +10) auf Schießen und paramentale Kräfte.

ZURÜCKDRÄNGEN

Bei einem erfolgreichen Nahkampfangriff kann man seinen Gegner (sofern gleich groß oder kleiner) 1m zurückdrängen, was dessen eigenes Laufen nicht beeinträchtigt. Der Angreifer kann dagegen nur aufrücken, wenn er vor dem Angriff noch nicht gelaufen ist. Das Zurückdrängen kann durch eine Probe auf KÖR+HÄ – Schaden verhindert werden. Schüsse im Automatik- oder Hyperimpulsmodus drängen ein Ziel immer zurück, wenn die Probe auf Niederwurf bestanden wurde.

NIEDERWERFEN

Wird ein Ziel der Größe „gr“ oder kleiner von einem Schuss im AF oder HF Modus getroffen, muss dem Ziel eine Probe auf KÖR+HÄ gelingen, um von dem Schuss nicht niedergeworfen zu werden. Gelingt die Probe, wird das Ziel trotzdem um 1 Meter zurückgedrängt.

GEZIELTE ANGRIFFE (OPTIONAL)

Gezielte Angriffe ermöglichen den Charakteren, bestimmte (dem Charakter bekannte) „Schwachstellen“ eines Gegners anzuvisieren und somit einen kritischen Treffer zu bewirken. Ob einem Charakter die Schwachstellen eines nichthumanoiden Gegners bekannt sind, kann ggf. ein Wurf auf „Wissen“ zeigen.

Ein gezielter Angriff auf eine Körperzone hat drei mögliche Auswirkungen:

Probe misslungen:

Der Angreifer verfehlt das Ziel.

Probe gelungen:

Der Angreifer trifft das Ziel. Es erhält neben dem normalen Schaden einen speziellen Schaden (siehe Tabelle), wenn nach dem Abwehrwurf mindestens 1 Punkt Schaden erzielt wurde.

Probe gelungen mit Immersieg:

Automatische Verkrüppelung der Region.

GEZIELTE ANGRIFFE		
Region	Mod	Effekt
Kopf	-8	Benommenheit GEI -4 für den Rest des Kampfes
Augen	-12	Blind für den Rest des Kampfes
Ohren	-12	Taub für den Rest des Kampfes
Rumpf	-2	Niederwurf, KÖR, GEI, AGI -1 für den Rest des Kampfes Blutverlust.
Herz	-8	KÖR -4 für den Rest des Kampfes
Unterleib	-6	KÖR, GEI -2 für den Rest des Kampfes
Bein	-4	AGI -2 für den Rest des Kampfes
Arm	-4	Angriffe mit dem Arm -2 für den Rest des Kampfes

Die Modifikatoren sind kumulativ.

VERKRÜPPELUNG (OPTIONAL)

Verkrüppelung tritt ein, wenn ein Körperteil durch **gezielte Angriffe** so häufig getroffen wurde, wie (KÖR+HÄ)/4 beträgt (also 1 bei KÖR 4 und HÄ 0 so wie 3 bei KÖR 8 und HÄ 3).

VERKRÜPPELUNG	
Kopf	Sofortiger Tod
Augen	Erbblindung
Ohren	Taubheit
Rumpf	Schwere Blutungen. KÖR permanent -1
Herz	Sofortiger Tod
Unterleib	Schwere Blutungen. LK permanent -5
Bein	Amputiert/unbrauchbar
Arm	Amputiert/unbrauchbar

Nicht-humanoide Gegner (Roboter, Tiere) besitzen eigene Körperzonen, die aber mit menschlichen Zonen verglichen werden können:

Der Angriffsschwanz eines Wesens gilt wie ein Arm, die CPU eines Roboters wie der Kopf usw.

Bei Wesen mit vielen Beinen kann der Verlust einer Extremität weniger Auswirkungen haben.

Verkrüppelungen sind permanent. Besteht eine Verkrüppelung, haben gezielte Treffer in der Zone keine weiteren Auswirkungen.

SLAYERPUNKTE

Dungeonslayers besitzt die Option, Kämpfe durch **Slayerpunkte** deutlich anspruchsvoller und tödlicher zu gestalten.

In **Gammaslayers** möchten wir auf die Tradition nicht verzichten, sie jedoch etwas abwandeln:

Es gibt zwei Arten von Slayerpunkten:

Slayerpunkte für die Spielercharaktere und **Gammapunkte** für den Spielleiter. Entsprechend werden die



Punkte durch die Marker gekennzeichnet.

Ein Charakter erhält immer dann einen **Slayerpunkt**, wenn er im Kampf einem Gegner Schaden zufügt oder als „Supporter“ einem seiner Kameraden im Kampf effektiv hilft. So können **maximal 3** Slayerpunkte angespart werden. Ist der Kampf beendet, verfallen sie.

Der Spielleiter erhält **Gammapunkte** je nach Gefährlichkeit des Kampfes und dem „Karma“ der Gegner. Sie werden in Gesamtpunkten für das Abenteuer und einzelne Kämpfe oder Spieletappen angegeben und besitzen (anders als Slayerpunkte) KEINE Obergrenze. Sie verfallen auch nicht nach einem Kampf. Der Reiz liegt bei diesen darin, dass sie über das gesamte Abenteuer vom Spielleiter gesammelt und nach und nach genutzt werden.

Geht einer der Charaktere zu Boden (Bewusstlosigkeit, Deaktivierung durch EMP oder Tod), steigen die Gammapunkte zusätzlich um 1.

EINSATZ VON SLAYERPUNKTEN

SP	EFFEKT
1	Schaden ignorieren
1	Abklingzeit -1 Runde
1	Abwehr +3
1	Gegnerabwehr -1
1	Aufstehen (freie Aktion)
1	Laufen +1 m
1	Freier Waffenwechsel
1	Freier Magazin-/Batteriewechsel
2	Ausweichen I (wie Talent)
2	6 Schaden ignorieren
2	Abklingzeit -3 Runden
2	Abwehr +8
2	Angriffsprobe +2
2	Gegnerabwehr -2
2	Laufen +2 m
2	Granate fangen und zurückwerfen
2	Misslungenen Angriff wiederholen
2	Mentalkraft frei wechseln

DEGENERATION

3	2. Angriff in einer Runde
3	9 Schaden ignorieren
3	Abklingzeit -10 Runden
3	Abwehr +12
3	Gegner bei Schaden zu Fall bringen
3	Gegnerabwehr -4
3	Laufen +3 m

3	Verbesserte Rüstung. MonsterPA +1
3	EMP! +3 Impulsangriff 3 m Radius
3	Dunkel! Alle Lichter gehen aus
3	1 heroisches Monster Nachschub
4	1 episches Monster Nachschub
4	Alle SCs eine Runde gelähmt
4	Superamoklauf (ein Monster). 3 Angriffe, Angriff +3 für 1 Runde

EINSATZ VON GAMMAPUNKTEN

Gammapunkte sind „Stolperfallen“, die die Abenteuer für die SCs unberechenbar und spannend machen sollen.

GP	EFFEKT
1	Ini. eines Monsters einmalig +2
1	Verkrüppelung verhindern
1	Amoklauf eines Monsters: 2. Angriff
1	Monster ignoriert 5 Schaden
1	Monsterabwehr einmalig +2
1	Talent einmal um 1 Rang vermindern
1	Mentaleinsatz einmalig verhindern
1	1 Monster Nachschub
2	Alle Monster regenerieren 5 LK
2	Einsatz von Cyberware verhindern
2	SC stürzt nach Nahkampfangriff
2	SC verliert Waffe
2	Batterie entladen/Magazin leer
2	Monster explodiert (wie Granate)
2	Vorwärts! Alle Monster Initiative +2
2	Blendgranate
2	Schnell schnell! Monster Laufen +1
2	2 Monster Nachschub
3	Ladehemmung Waffe für 8 Runden
3	SC-Verstrahlung (10 Degeneration)
3	Verbesserte Muni. MonsterWB +1

DEGENERATION

Degeneration ist Alltag in der postapokalyptischen Welt. Der **Degenerationswert** (DG) steht für eine Vielzahl von strukturellen Schäden am biologischen, kybernetischen oder technischen Organismus.

Je nach Typus des Opfers hat Degeneration unterschiedliche Ursachen („**Noxen**“):

Biologische Wesen (Menschen, Mutanten, Tiere, etc.) erhalten durch Degeneration Zellschäden mit der Folge der Mutation. Degeneration wird durch bestimmte Toxine und Krankheiten sowie Verstrahlung und einige telepathische Fähigkeiten erlangt.

Bei **technischen Wesen** (Nanos, Roboter, KIs) steht Degeneration für den Schwund der elektronischen Integrität.

Bei **kybernetischen Wesen** tritt der Schaden doppelt auf.

ERHALT VON DEGENERATIONSPUNKTEN

Immer wenn **biologische Wesen** durch Noxen betroffen werden, erfolgt ein vergleichender Wurf auf „**Noxe trotzen**“ gegen die Stärke der Noxe. Misslingt dieser Wurf, werden die überzähligen Punkte als Degenerationspunkte notiert.

Beispiel:

Der Ödlandbewohner Carlan durchstreift einen verstrahlten Fluss. Die Strahlung hat eine Stärke (XW, siehe Spielleitung) von 15. Mit „Strahlung trotzen“ erreicht er leider nur einen Wert von 3 und erhält somit 12 Degenerationspunkte.



Technologische Ziele werden durch entsprechende Noxen geschädigt und nutzen ebenfalls einen „Trotzen“-Wurf, dessen Ergebnis vom PW der Noxe abgezogen wird.

Kybernetische Organismen werden durch biologische und technologische Noxen betroffen. Ihre Degenerationspunkte werden auf 2 separate Degenerationskonten (biologisch und technologisch) verteilt.

ABBAU VON DEGENERATION

Degeneration verschwindet sowohl bei technischen als auch biologischen Organismen durch unterschiedliche Reparaturmechanismen von allein:

Pro Tag, an dem kein Schaden (Degeneration oder Lebenskraftverlust) erlitten wird, sinkt die Degeneration um 1.

Kybernetische Organismen müssen pro Tag wählen, ob die biologische oder technologische Degeneration um 1 sinkt.

Durch Medikamente, externe Reparaturen, Nanoseren u.v.m. kann Degeneration schneller beseitigt werden.

AUSWIRKUNGEN VON DEGENERATION

NOXEN BIOLOGISCH	NOXEN TECHNOLOGISCH
Einige Gifte	Impulsschaden
Einige Krankheiten	Naniten
Strahlung	Strahlung
Telepathie	Technomantie
Cyberware	Zus. Cybertech

Degeneration bis zu einem Maximalwert von **KÖR + VE** (die Degenerationsschwelle, S. 8) bewirkt keine regeltechnischen Veränderungen.

Bestimmte Talente (s.u.) erhöhen diese Schwelle.

Wird die Degenerationsschwelle erreicht, kommt es bei **biologischen** Organismen zur „**Mutation**“, bei **technologischen** zur **Funktionslosigkeit**.

BIOLOGISCHE DEGENERATION

Biologische Degeneration führt zu zwei Effekten:

1. Krankheitsgefühl

Für jeweils 5 Punkte oberhalb der Schwelle sind alle Proben um 1 Punkt erschwert.

2. Gefahr der Mutation

Kommen neue Degenerationspunkte oberhalb der Degenerationsschwelle hinzu, muss einmal pro Tag eine Probe auf „**Mutation trotzen**“ durchgeführt werden. Gelingt die Probe, geschieht nichts. Misslingt sie, kommt es zur Mutation (Tabelle MU-1, siehe unten)

TECHNOLOGISCHE DEGENERATION

Wird die Schwelle der Degeneration überschritten, fällt der technische Organismus oder die implantierte Cybeware aus.

Die internen Reparaturmechanismen versagen und machen einen Neustart durch eine andere Person notwendig. Hierzu ist eine

kompatible Energiequelle (z.B. Batterie, Stromanschluss, etc.) sowie eine Probe mit **GEI+GE –DG*** notwendig. Das Talent **De-EMP** gewährt einen Probenbonus von 2 pro Rang. Spezielle Ausrüstung, Labors oder Werkstätten gewähren weitere Bonuspunkte.

Durch lange Liegezeit kommen weitere Degenerationspunkte hinzu: **1 Punkt pro Jahr Liegezeit**, in bestimmten Terrains mehr.

DG/JAHR	TECHNOLOGISCHE DEGENERATION
+1	Generell pro Jahr Liegezeit
-1	Eis, Stasis, Vakuum
+0	Bunkeranlagen, Gebäude
+1	Höhlen
+2	Offenes Gelände (trocken)
+3	Offenes Gelände (feucht)
+5	Sumpf, Dschungel

Beispiel:

Der Techniker Milos will einen alten Warbot neu starten, der vor 5 Jahren durch einen EMP lahmgelegt wurde. Der Warbot hatte bei Deaktivierung 10 überzählige Degenerationspunkte (DG). Durch die Liegezeit in einem Bunker kommen 5 Punkte hinzu. Es liegt eine aktuelle DG* von 15 vor. Milos hat GEI 8 und GE 3 sowie De-Emp auf Rang III. Somit muss er eine Probe auf PW:5 (8+3+9-15) schaffen, um den Bot neu zu starten.*

MUTATION

Mutationen sind für die meisten ein Fluch, für manche aber auch ein Segen.

Zur Mutation kommt es bei biologischen Organismen bei Überschreiten der Degenerationsschwelle und Versagen eines Wurfes „**Mutation trotzen**“ (KÖR+HÄ+ Talentbonus).

Dieser Wurf wird immer fällig, wenn ein oder mehrere neue Degenerationspunkte hinzukommen.

Die Auswirkung der Mutation ist abhängig vom Ausmaß der aktuellen Gesamt-Degeneration (siehe Tabellen).

Setzt eine Mutation ein, wird der mutierende Charakter sich zuerst krank aber extrem hungrig fühlen. Bis zur nächsten Ruhephase (üblicherweise am Ende eines Abenteuerabschnitts) sind alle Proben um 4 erschwert. Sobald der Charakter schläft, setzt die Mutation ein. Diese versetzt ihn in ein Koma, aus dem er nicht zu erwecken ist. Das Koma dauert 12 Stunden pro DG*. Nach Ablauf der Zeit erwacht er als Mutant mit voller Lebenskraft und Degenerationswert 0.

MU-1	
W20 + DG*	Mutationstabelle
1-10	MU-2 (geringe Mutation)
11-25	MU-3 (mäßige Mutation)
26-40	MU-4 (starke Mutation)
41-60	MU-5 (extreme Mutation)
61+	Finale Mutation

Anschließend folgt ein Wurf auf die jeweilige Mutationstabelle mit den entsprechenden positiven oder negativen Auswirkungen. Mutationen bilden sich von allein nicht zurück.

MU-2 GERINGE MUTATION	
1 Mutationspunkt	
W20	Effekt
1	Auszehrung: KÖR -1
2	Nervenschaden: AGI -1
3	Konzentrationsstörung: GEI -1
4	Pergamenthaut: HÄ -1
5	Muskelschwäche: ST -1
6	Feinmotorikschaden: GE -1
7	Gelenksteife: BE -1
8	Entstellung: AU -1
9	Denkhemmung: VE -1
10	Amnesie: Stufe um 1 reduzieren
11	Muskelaufbau: KÖR +1
12	Nervenboost: AGI +1
13	Konzentrationssteigerung: GEI+1
14	Panzerhaut: HÄ +1
15	Muskelhypertrophie: ST+1
16	Taktile Verbesserung: GE +1
17	Muskelstraffung: BE +1
18	Besonderer Charme: AU +1
19	Hohes Lernvermögen: VE +1
20	Genetisches Gedächtnis: nächste Stufe erreicht

MU-3 MÄSSIGE MUTATION	
2 Mutationspunkte	
W20	Effekt
1	Klauenhand (WB +1)
2	Retinamutation: Dunkelsicht
3	Supergelenke: Sprunghöhe und Reichweite verdoppelt
4	Retinamutation: IR-Sicht

MUTATIONSTABELLEN

5	Chamäleonhaut: Tarnen +2
6	Gummigelenke: Athletik +2
7	Raubtierreflexe: Initiative +2
8	Panoptik: Schießen +1
9	Hyperimmunsystem: Degenerationsschwelle +2
10	Hypermetabolismus: Wirkdauer aller Medikamente und Drogen halbiert
11	Verstümmelung Hand: Hand unbrauchbar
12	Verstümmelung Bein: Laufenrate halbiert
13	Verstümmelung Augen: Blindheit
14	Verstümmelung Ohren: Taubheit
15	Entstellung: alle sozialen Proben sind um 2 erschwert
16	Wahnsinn: Paranoia Vertraut niemandem
17	Wahnsinn: Alpträume Regeneration der LK halbiert
18	Wahnsinn: Cholerik Greift Gegner in jeder Situation an, wenn Probe auf GEI+VE misslingt
19	Wahnsinn: Agoraphobie Verlässt sicheres Terrain nur, wenn Probe auf GEI+VE gelingt
20	Wahnsinn: Phlegmatismus INI -2

MU-4	
STARKE MUTATION	
3 Mutationspunkte	
W20	Effekt
1	Zahn-Giftdrüse: PW 15+Stufe bei Misslingen Lähmung für Stufe in Runden
2	Peitschenzunge (WB+1), 1 Meter lang
3	Zusätzliches Armpaar: +1 Angriff
4	Zusätzliches Beinpaar: Laufen +2

5	Panzerhaut: PA +2
6	Kann Telepathie erlernen
7	Kann Telekinese erlernen
8	Kann Technomantie erlernen
9	Mnestischer Meister: erhält 10% EP mehr
10	Kiemen: Kann unter Wasser atmen
11	Drittes Auge: IR, UV, Dunkelsicht
12	Chamäleonhaut: Tarnung +4
13	Säure speien (Odemangriff WB+2)
14	Harte DNS: Degenerationsschwelle +4
15	Rassenwechsel: Mensch
16	Rassenwechsel: Verseuchter
17	Rassenwechsel: Evo
18	Rassenwechsel: Hulk
19	Rassenwechsel: Degenerierter
20	Unterarmstachel (Fernwaffe) WB +5, alle 100 Runden einsetzbar

MU-5	
EXTREME MUTATION	
4 Mutationspunkte	
W20	Effekt
1	Arboret
2	Selachial
3	Arachnid
4	Raptoid
5	Naga
6	Stratoride / Angelide
7	Gemini-Effekt
8	Argusauge
9	Gestaltwandler
10	Leuchtender
11	Nosferatu
12	Buzza

13	Elemental
14	Thorsban
15	Beastmaster
16	Medusale
17	X-Medium
18	Adamantener
19	Kind der Gammaphim
20	Unbekannte Mutation

Extreme Mutationen sind sehr speziell und erzeugen eigenständige Rassen und Spezies. Viele der genannten Mutationen (*) können menschliche Rüstungen nicht tragen oder benötigen eine spezielle Anpassung der Kleidung.

Arboret*

Der Charakter wird zu einem Mischwesen zwischen Baum und Mensch. Seine borbige Haut schützt ihn vor vielen Verwundungen (PA +3), macht ihn aber anfällig für Feuer (doppelter Schaden).

Selachial

Der Mutant wird zu einem Hybriden zwischen Hai und Mensch. Er hat einen Haikopf mit furchtbarem Gebiss (WB +3), zusätzliche Kiemen (kann unbegrenzt unter Wasser atmen) und kann sehr schnell schwimmen (Laufen x2 im Wasser). Er ist feueranfällig (Schaden verdoppelt) und gefühllos (AU - 3, minimal 0).

Arachnid*

Der Mutant besitzt einen Spinnunterleib sowie einen lähmenden Giftbiss (PW:5 + Stufe, bei Misslingen eines „Gift trotzen“ Wurfes 10 Runden Lähmung). Er erhält die Monsterfähigkeit „Kletterläufer“.

Raptoid*

Das Opfer wird zu einem Mischwesen zwischen Velociraptor und Mensch. Er ist schnell (Laufen x2) und hat eine harte Haut (PA +1) sowie starke Klauen (WB+2).

Naga*

Nur der Kopf bleibt der eines Menschen, der Rest wird zu einer großen Würgenschlange (Fähigkeit „Umschlingen“) mit starker Haut (PA+1). Nagas sind immer telepathisch aktiv: Es können Parafertigkeiten anhand der aktuellen Stufe erlernt werden.

Stratorid/Angelide*

Dem Opfer wachsen zwei große Schwingen auf dem Rücken, mit denen er nahezu unbegrenzte Zeit fliegen kann. In vielen Regionen werden Stratoriden als Diener göttlicher Wesen angesehen.

Gemini-Effekt

Der Mutant erhält einen zweiten Kopf mit eigener Meinung und eigenem Geist. Während der „Ur-Kopf“ die Kontrolle über den Körper behält (und üblicherweise der Spielercharakter bleibt), wird der neue Kopf zum mehr oder weniger nützlichen Berater.

Argusauge

Der Kopf des Mutanten wird mit Augen übersät, die 360° Sicht gewähren. Die Augen sind verwundbar (Abwehr -2), bieten aber ideale Voraussetzungen für den Fernkampf (Schießen +2, Initiative +2).

Gestaltwandler

Der Mutant kann fortan einmal pro Tag sein Aussehen völlig verändern und sogar die Rasse mit den dadurch resultierenden Volks- oder Monsterfähigkeiten wechseln.

Leuchtender

Der Leuchtende verstrahlt seine Umgebung. Pro Tag müssen seine biologischen Gefährten (Umkreis von 10 Metern) eine „Strahlung trotzen“-Probe bestehen, um nicht 1 Punkt Degeneration zu erhalten. Der Mutant selbst ist immun gegen seine Strahlung.

Nosferatu

Der Mutant wird zu einem vampirähnlichen Wesen. Er kann Lebenskraft durch das Trinken von Blut von anderen im Verhältnis 2:1 auf sich übertragen.

Buzza*

Der Mutant wird zu einem Hybriden zwischen Mensch und Wespe. Er kann fliegen, hat natürliche Waffen (Mandibeln, WB +1 oder Stachel WB +5) und eine sehr gute IR-Sicht.

Elemental

Der Mutant kann, wenn er will, körperlos werden und schweben, dann jedoch auch keine Interaktion mit der Umwelt unternehmen (Ausnahme: Parentale Kräfte und Kommunikation)

Thorsban

Blitze umzucken diesen Mutanten. Er kann Blitze mit einer Aktion auslösen (WB +4/+6). Seine Schritte sind von Donner begleitet, womit Schleichen unmöglich wird.

Beastmaster

Dieser Mutant bleibt ein Mensch, doch er vermag mit Tieren zu kommunizieren.

Medusale

Medusale wirken wie ihre antiken Namensgeber. Sie haben eine derbe Haut (PA+1), einen Schlangunterleib (Fähigkeit: Umschlingen), sowie viele Schlangenhaare, deren Blick bei Misslingen einer Probe auf GEI+BE-Stufe des Medusals für 10 Runden lähmt. Anders als ihre Vorgänger bevorzugen Medusale keine Bögen mehr, sondern eher Miniguns und Sturmgewehre.

Fresser*

Dieser Mutant besteht fast nur aus einem riesigen Maul mit vielen scharfen Zähnen (WB +6, GA-4). Der schwere Kopf macht eine vierbeinige Bewegung notwendig (INI-4).

X-Medium

Das X-Medium ist ein normaler Mensch, doch besteht dauernd Kontakt zur Ebene der Toten, ihren Gedanken und Einflüssen. Der andauernde Widerhall des Wehklagens der Verstorbenen der großen Apokalypse treibt nicht selten den Mutanten in den Wahnsinn.

Terminatorienknochen

Das Skelett dieses Mutanten wird ultrahart (WB +2 für waffenlose Angriffe, PA +4).

Kind der Gammaphim*

Lange gleitende Schwingen (WB+2, 4 zusätzliche Nahkampfgreife) entspringen dem Rücken dieses Mutanten. Seine leuchtende Haut lässt andere ihn häufig als höheres, engelsgleiches Wesen wahrnehmen.

Unbekannte Mutation

Denken Sie sich selbst etwas Krankes aus!

FINALE MUTATION

Die „Finale Mutation“ verwandelt den Charakter in einen extrem veränderten Mutanten. Er verliert seine Persönlichkeit, alle Erinnerungen und Fertigkeiten. Auch wenn es organisch als Blob, Akephalon oder Leprakatzes weitergehen mag, ist das Leben als Spielercharakter zu Ende.

CHARAKTERE
TALENTE
REGELN
PARAKRAFT
KYBERNETIK
AUSRÜSTUNG
CRITTERS
SPELLEITUNG
GAMMAZIKUM

MAXIMALE MUTATIONEN UND MUTATIONSSLOTS

Jeder Charakter kann **Mutationspunkte** in Höhe von **Erfahrungsstufe** + **Härte** ansammeln. Durch das Talent „**Supermutant**“ kann er pro Rang seine maximal mögliche Mutation um 2 Punkte erhöhen.

Ein Charakter der Stufe 3 mit Härte 2 und Supermutant III kann also Mutationen im Wert von 11 Punkten ansammeln.

Mutiert er häufiger, ist die nächste Mutation eine „finale Mutation“.

INDUZIERTER MUTATION



Für Biotechs und Biomanten ist die gezielte Induktion einer Mutation durch Verstrahlung oder Genmanipulation möglich. Hierfür wird jedoch ein nanotechnologisches oder molekular-genetisches Labor oder ein Evolutions-Transmutations-Induktions-Device (E.T.I.C.) benötigt, von denen es in der Endzeit kaum noch welche gibt.

Der Biotech legt sich auf die Art der gewünschten Transmutation fest und würfelt eine Probe auf GEI+GE+**Mutationskontrolle**.

Die Probe wird je nach Art der Mutation modifiziert:

INDUZIERTER MUTATION	
Tabelle	Probenmod.
MU-2	+0
MU-3	-4
MU-4	-8
MU-5	-12
Finale Mutation	+8
Mutationskontrolle	+2/Rang

Gelingt die Probe, wurde die Dosierung der Strahlung richtig gewählt und die gewünschte Mutation aus der entsprechenden Tabelle wird ausgebildet.

Charaktere mit dem Talent „**Mutationsmeister**“ können mehrere Mutationen gleichzeitig erwirken. Hierzu werden separate Proben gewürfelt.

Misslingt die Probe, erhält das Ziel 2W20 Degeneration.

Bei einem Patzer kommt es zur finalen Mutation.

DOPPELTE MUTATION

Wird eine Mutation erwürfelt, die das Opfer schon hat (z.B. Volkswechsel zu Paramental bei einem Paramental) wird diese Mutation ignoriert. Die Anzahl der bisher erlittenen Mutationen steigt jedoch nach wie vor um 1. Diese „überzähligen“ Mutationen werden „Leere Mutationen“ genannt.

NEUE PARAMENTALE KRÄFTE

Einige Mutationen ermöglichen dem Charakter paramentale Kräfte zu er-

lernen und anzuwenden.

Hierbei gilt, dass er nun Kräfte wie ein Paramental der Stufe 1 erlernen kann. Steigt der Charakter weiter auf, kann er neue paramentale Kräfte erlernen. Die Stärke der Kräfte hängt von der aktuellen Stufe und der Stufe, auf der die Mutation stattfand, ab.

Beispiel:

Jhonas (Streuner der Stufe 7) erleidet bei einem radioaktiven Sturm eine Mutation und wird zum Telepathen. Nun kann er telepathische Fertigkeiten der Stufe 1 erlernen. Auf der Erfahrungsstufe 8 kann er telepathische Kräfte bis Stufe 2, auf Stufe 10 Kräfte bis Stufe 4 erlernen.

MUTATION BESEITIGEN

Ein guter Biotech kann eine Mutation rückgängig machen (und so auch die Anzahl der bisherigen Mutation senken).

Der Biotech benötigt hierzu ein „**Demutationsserum**“ oder einen „**Demutagenator-Tank**“ sowie einen erfolgreichen Wurf auf GEI+GE +Mutationsmeister.

Das Serum wird unabhängig vom Ausgang der Probe verbraucht.

Misslingt die Probe, erhält das Ziel 2W20 Degeneration.

In jedem Fall muss der Charakter 2 LP investieren, um die neuronalen Synapsen der Mutation zu lösen und die alten Nervenbahnen wiederherzustellen.

Bei einem Patzer kommt es zur finalen Mutation.

„Leere Mutationen“ sind einfacher zu beheben. Bei ihnen ist die Probe um 2 erleichtert und der Charakter muss keine 2 LP investieren.

TECHLEVEL

Das Technologielevel ist vor allem bei der Wahl der Ausrüstung sowie kybernetischer Bauteile interessant. Ausrüstung höherer Techlevel kann hinsichtlich Anwendung oder Reparatur Probleme verursachen.

Folgende Techlevel sind verfügbar:

TECHLEVEL	
Level	Typ
0	Prähistorisch (z.B. Steinbeil)
1	Präindustriell (z.B. Schwert)
2	Industriell (z.B. Granate)
3	Modern (z.B. Sturmgewehr)
4	Futuristisch (Cyberware)
5	Hyperfuturistisch (Xenotech)

Benutzen:

Ein Charakter kann Gegenstände anwenden, die bis zu **3 Techlevel** höher sind als das Level, welches er kennt.

Reparieren:

Ein Charakter kann Gegenstände reparieren, die bis zu **1 Techlevel** höher sind als das Level, welches er kennt.

Konstruieren:

Ein Charakter kann Gegenstände konstruieren, die auf seinem Techlevel sind.

Das **Start-Techlevel** wird bei der Charaktererschaffung durch das Setting festgelegt.

KYBERNETIK

Kybernetische Bauteile sind das A und O für den modernen Ödlandritter. Cyberware ist jedoch selten und nur wenige Biotechs haben noch das Wissen, sie zu implantieren und zu reparieren.

CYBERKAPAZITÄT

Nicht jeder kann sich Cyberware in grenzenlosen Mengen einbauen. Ausnahme sind in gewisser Weise Cyborgs, Personen, die eine erhöhte aber nicht unbegrenzte Aufnahmekapazität für Bauteile haben.

Die normale **Cyberkapazität** eines Organismus entspricht der Summe von HÄ und VE. Ein Charakter mit Härte 2 und Verstand 1 kann also Cyberware im Wert von 3 Cyberpunkten implantiert tragen.

Jeder Punkt Cyberware, der die Kapazität des Charakters überschreitet, erzeugt sofort pro Tag 1 Punkt nicht abwehrbare Degeneration bis diese Cyberware abgeschaltet oder explantiert wird.

NANOS UND CYBERWARE

Auch Nanos können Cyberware erwerben und anwenden. Bei ihnen sieht es ähnlich aus, wie bei organischen Lebewesen: Auch sie können nur Cyberware in Höhe der Cyberkapazität (HÄ+VE) implantieren, ohne einen Malus zu erhalten.

Hintergrund ist ihre eigene androide Matrix, die durch das zumeist nicht

kompatible Fremdmaterial gestört wird. Bei Überschreiten der Kapazität tritt wie bei biologischen Wesen Degeneration ein.

POWERUPS

Einige Cybergegenstände beinhalten mächtige Powerups: Augen mit Nachtsicht, Arme mit vernichtender Schlagkraft, Beine mit erhöhter Sprungfähigkeit. Die Powerups können je nach Angabe mehrfach pro Tag eingesetzt werden, danach ist ihr Energievorrat für die Powerup-Funktion aufgebraucht und muss sich durch eine



Ruhephase regenerieren. Die Grundfunktion der Cybergliedmaßen wird dadurch nicht beeinträchtigt, d.h. ein „entladener“ Cyberarm funktioniert dann wie ein normaler.

IMPULSSCHADEN

Kybernetische Organismen erhalten nicht nur normalen Schaden, sondern auch Impulsschaden. Dieser wird gesondert notiert. Wird die technische Degenerationsschwelle erreicht, fällt die Cyberware aus und muss von extern wieder reaktiviert werden (siehe oben).

IMPLANTATION

Nur wenige Biotechniker verfügen noch über das Wissen der Implantation von kybernetischen Gliedmaßen oder Sensoren.

Die Probe erfolgt auf GEI+GE+ Cyberdoc.

Bei einem **Patzer** ist das Bauteil zerstört worden und der Patient erhält 1W20 Punkte Schaden, gegen den Abwehr gewürfelt wird. Ferner fehlt natürlich die Extremität oder das Organ, welches ersetzt werden sollte.

Bei einem **Misslingen** erleidet der Patient 10 Punkte Schaden (Abwehr). Die Probe kann aber wiederholt werden.

Gelingt die Probe, erhält der Patient 10 Punkte Schaden (Abwehr) durch die Operation, allerdings ist das Bauteil sofort und die Powerups nach 24h einsetzbar.



Ein Immersieg bedeutet keinen LK-Verlust und eine erfolgreiche Implantation: Die Powerups stehen sofort zur Verfügung.

EXPLANTATION UND SECOND HAND

Auch Körperteile können geplündert werden. Und so kann auch alte Cyberware neue Träger finden. Die Explantation eines Implantates erfolgt mit GEI +GE gegen 10 + 1/2 Implantationsschwierigkeit.

IMPLANTATION VON CYBERWARE	
Tabelle	Probenmod.
Degeneration	-1 pro Punkt DG
Mutation	-2 pro Mutation
Cyberdoc	+2/Rang
Implantationsschw.	- Wert
Second Hand	-2
OP im Feld	-8
Mieser OP	-4
Krankenhaus	+0
Spezialklinik	+4
CyberTec-Zentrum	+8
DaVinci-System	+4

Bei Misslingen der Probe wird das Bauteil zerstört und der Patient erhält (falls er noch lebt) W20/4 Punkte Degeneration.

„Second Hand“ (oder besser „Third Hand“?) – Bauteile sind stets schwieriger zu implantieren als neue, unbenutzte Teile. Die Implantationschwierigkeit steigt um 2.

FAHRZEUGE

FAHRZEUGKAMPFREGEN

Fahrzeuge gelten als „Konstrukte“. Sie werden wie eigenständige Lebewesen behandelt, was ihre Werte betrifft. Der Angriff und die Verteidigung mit Fahrzeugen erfolgt zumeist mit den Werten des Steuernden, während ihre Abwehr mit den Werten des Fahrzeuges durchgeführt wird.

Der **Angriff** mit einem Fahrzeug wird mit dem „Schießen“-Wert des Bord-schützen durchgeführt, egal ob es sich um einen Angriff mit montierten Geschützen oder einen Rammangriff handelt. Bei Rammangriffen wird der FB addiert, bei Angriff mit Schusswaffen der WB der Waffe.

Als **Abwehr** kommt nur die Fahrzeug-abwehr zum Tragen.



Ein **Immersion** beim Angriff auf Fahrzeuge bedeutet, dass zusätzlich zum Schaden am Fahrzeug auch seine Insassen betroffen sind. Sie erleiden 50% des Schadens und dürfen dagegen Abwehr würfeln.

Beispiel

Ein Helikopter bekommt 20 Punkte Schaden durch eine Rakete bei einem Immersionwurf. Der Abwehrwurf misslingt. Jeder Insasse erhält daher noch 10 Punkte Schaden, gegen die aber jeder noch einmal Abwehr würfeln darf.

Die Initiative wird durch das Fahrzeug bestimmt. Durch das Talent „**Superjockey**“ wird die Fahrzeug-initiative erhöht.

RAMMEN

Rammangriffe sind sehr effektiv gegen andere Fahrzeuge. Regeltechnisch folgt „**Rammen**“ der Monsterfertigkeit „**Sturmangriff**“: Wann immer eine Distanz in Höhe von Laufen gefahren werden konnte, kann ein Rammangriff mit KÖR+FB (des Fahrzeuges) + Fahrzeugwert (des Piloten) durchgeführt werden.

Ist das Ziel kleiner als das rammende Fahrzeug, wird die GA um 2 pro Größenkategorie gemindert, ist es größer, um 2 pro Kategorie angehoben.

ÜBERFAHREN

„**Überfahren**“ entspricht der Fertigkeit „**Zerstampfen**“: Wenn ein Ziel mindestens 1 Größenkategorie kleiner ist, kann der Pilot versuchen, das Ziel zu überfahren. Hierbei führt er einen Angriff mit einem Modifikator von -

6 durch. Pro Größenunterschied wird der Malus von -6 um 2 gemindert. Gelingt der Angriff, ist der Schaden nicht abwehrbar.

geschossen, wird die Probe um 2 vermindert.

LENKWAFFEN

Raketen besitzen eine Freund-/Feind- oder Infraroterkennung, um ihr Ziel zu suchen und zu vernichten.

Sobald eine gelenkte Rakete abgefeuert wurde, wird sie in jeder Runde mit einer Initiative von 15 versuchen, ihr Ziel zu rammen (siehe oben). Sie gilt als eigenständiges Fahrzeug (kann also auch selbst angegriffen werden: LK 5 Abwehr 5, Initiative 15, Agilität 10).

Der Rammangriff setzt sich anders als beim Rammen von Fahrzeugen aus AGI und FB der Rakete zusammen.



Ist der Abwehrwurf des Ziels erfolgreich, wurde der Rakete ausgewichen. Sie kann **zwei Runden** später eine erneute Attacke durchführen. Wenn nicht anders angegeben, können Raketen maximal 10 Runden „durchhalten“, also maximal fünfmal angreifen.

Ist der Abwehrwurf nicht erfolgreich, hat die Rakete getroffen und das Ziel erhält anstatt des Rammschadens den vollen Raketenschaden.

SCHIESSEN IN VOLLER FAHRT

Wird eine montierte Waffe während der vollen Fahrt eines Fahrzeuges ab-

PARA-FERTIGKEITEN



Parafertigkeiten sind gewissermaßen „Zaubersprüche“ und spezielle mentale Fähigkeiten von Telepathen, Telekineten und Technomanten.



Parafertigkeiten werden nicht in normale und Ziel-Fertigkeiten untergliedert. Beide werden über den abgeleiteten Wert „**Spezialkraft**“ abgehandelt.

PARAKRAFT WIRKEN

Das Wirken der Kraft erfolgt über einen Wurf gegen „**Spezialkraft**“. Bei den meisten Kräften ist es ausreichend, zu ermitteln, ob die Probe gelingt oder nicht. Bei manchen entscheidet der Wurf aber über Schadenshöhe, Heilungsrate, Wirkdauer usw.

KRAFTBONUS

Der **Kraftbonus (KB)** modifiziert den PW ähnlich wie der WB einen Angriff mit einer Waffe modifiziert. Bei einigen Sprüchen setzt sich der KB aus Werten des Ziels zusammen. Betrifft eine solche Parakraft unterschiedliche Ziele mit verschiedenen Attributs- und Eigenschaftswerten, würfelt der Charakter eine (noch) unmodifizierte Probe, deren Ergebnis im Anschluss mit den unterschiedlichen KB-Mali abgeglichen wird. Dann wird festgestellt, bei welchen Zielen die Kraft wirksam ist.

KRAFT WECHSELN

Ein Paramental kann ohne Kraftfokus nur eine Kraft aktiv haben und auslösen, dies aber beliebig oft. Lediglich die Abklingzeit (siehe unten) schränkt dies bei einigen Kräften ein.

Um die aktuelle Kraft zu wechseln, muss eine erfolgreiche Probe auf GEI+VE gewürfelt werden (das Talent „**Wechsler**“ erleichtert dies). Dies kostet eine Aktion.

Bei Erfolg wurde die Kraft gewechselt, bei einem Immersieg wurde keine Aktion benötigt. Die Kraft kann also direkt angewandt werden.

ABKLINGZEIT

Sobald eine Kraft erfolgreich gewirkt wurde, muss seine Abklingzeit abgewartet werden, bevor die Kraft erneut gewirkt werden kann.

In der Zwischenzeit ist allerdings der Wechsel auf eine andere Kraft möglich.

ZUGANGSSTUFEN

Die Zugangsstufe einer Kraft gibt an, welche Erfahrungsstufe ein Paramental erlangt haben muss, um die Kraft zu erlernen.

Heldenklassen erhalten weiterhin Zugang zu den Kräften ihrer Grundklasse.



Anders als in Dungeonslayers können Kräfte nicht von anderen Paramentalen erlernt werden. Ein Telepath kann also keine telekinetischen Kräfte erlernen.

GESTEN UND WORTE

Die paramentalen Kräfte sind reine Konstrukte des Geistes. Anders als DS-Zaubersprüche benötigen sie ausschließlich Blickkontakt, jedoch keine Gesten oder gar Formeln (auch wenn dies einige Paramentals aus unterschiedlichen Gründen dennoch tun).

BARRIEREN UND SICHTWEITE

Für die meisten Fähigkeiten ist nur Blickkontakt notwendig. Dies kann aber durchaus über Spiegel oder sogar Videokameras oder die Augen eines Vertrauten geschehen. Die folgende Tabelle gibt die Modifikationen für diese Begleitumstände an.

PARAMENTALS: BARRIEREN	
Barriere	Probenmod.
Vertrauter	+0
Freie Sicht	+0
Drahtzaun	-2
Glas	-2
Panzerglas	-4
Videokamera	-8
Powersuit	-8
Cyberware	-1 pro Cyberpunkt
Beleuchtung	siehe „Lichtverhältnisse“

PARAMENTALE ANALYSE

Jeder Paramental kann Kräfte seiner eigenen Klasse erspüren und grob ihre Mächtigkeit einschätzen. Die Kräfte anderer Klassen können nicht erkannt werden.

Ob ein Gegenstand oder eine Person Ziel einer paramentalen Fähigkeit ist oder war, kann mit einer Probe auf GEI+VE ermittelt werden. Das Ziel oder Objekt darf sich maximal Stufe in Metern vom Paramental entfernt befinden und muss in Sichtweite sein.

War das Erspüren erfolgreich, kann mit einer erneuten Probe die Art der Kraft analysiert werden. Hierzu muss das Objekt oder der Gegenstand allerdings berührt werden.

KRAFTFOKUS

Ein paramentaler Kraftfokus ist ein Analogon zum Zauberstab in Dungeonslayers. Der Kraftfokus ermög-

licht es einem Paramental, eine von ihm beherrschte Kraft anzuwenden, auch wenn sie nicht aktuell im Kopf „aktiv“ ist. So kann ein Telepath mit einem Kraftfokus für **Ablenkung** und der aktiven Kraft **Epileptischer Anfall** beide Kräfte wirken, ohne zu wechseln. Bedingung ist, dass der Fokus am Körper getragen oder in der Hand gehalten wird.

PARAFETISCHE

Ein Parafetisch (ein Verbrauchsgegenstand, z.B. ein kleiner Tierknochen, ein gemaltes Bild, ein Sack Schwefel, etc.) verstärkt einmalig den KB einer Parafertigkeit, erhöht die Reichweite oder Wirkdauer, senkt die Abklingzeit usw.

Parafetische werden beim Einsatz verbraucht. Es ist jedoch möglich, mehrere Parafetische gleichzeitig einzusetzen (maximal 1 Parafetisch pro Stufe des Anwenders). Ihre Wirkung ist dann kumulativ.

PARAMENTALS UND PANZERUNG

Paramentals können jede Art von Panzerung tragen. Ausnahme sind Powersuits, die einen Malus von 8 auf das Wirken von Kräften bedingen.

PARAMENTALE KRÄFTE UND CYBERWARE

Der Einsatz von Para-Kräften durch Cyborgs ist möglich, jedoch sind die Proben schwerer. Pro Punkt Cyberware sind alle Proben um 1 erschwert.

CHARAKTERE
TALENTE
REGELN
PARAKRAFT
KYBERNETIK
AUSRÜSTUNG
CRITTERS
SPIELLEITUNG
GAMMAZONIKUM

PARAKRÄFTE



ÜBERSICHT

Parakräfte spielen in einigen Settings von GS eine wesentliche Rolle. Egal ob durch Biomanipulation, mutagene Strahlung, spontane Mutation oder sogar Cyberware ist es einigen

Individuen möglich, geistige Kräfte von großer Macht zu entwickeln. GS berücksichtigt vorerst drei Arten von paramentalen Menschen oder Mutanten: Die **Telepathen**, die **Telekinten** und die **Technomanten**.

Die Stärke einer paramentalen Kraft wird als **Kraftbonus** (KB) bezeichnet.

Zu jedem Zeitpunkt ist es einem Paramental nur möglich, eine einzige Kraft „parat“ und damit einsatzfähig zu haben. Will er eine andere Kraft einsetzen, muss er die aktive Kraft zuvor wechseln (siehe S. 72).

TELEPATHIE

ABLENKUNG

- Stufe** : 1
- Preis (Mnemo)** : 25 Battens
- Kraftbonus** : - (HÄ+VE)/2
- Auslösedauer** : 0
- Wirkdauer** : 1 Runde
- Distanz** : VEx5 Meter
- Abklingzeit** : 0

Effekt:

Das Ziel wird abgelenkt und verliert seine nächste Aktion im Kampf. Außerhalb des Kampfes wird es anderweitig kurz abgelenkt sein, weil es „etwas gehört/gesehen“ oder ein „seltsames Gefühl“ hat.

EMPATHISCHE EINGEBUNG

- Stufe** : 2
- Preis (Mnemo)** : 50 Battens
- Kraftbonus** : - (VE+AU)/2
- Auslösedauer** : 1 Runde
- Wirkdauer** : 10 min
- Distanz** : VEx2 Meter
- Abklingzeit** : 1 Stunde

Effekt:

Wandelt die Emotion eines Ziels zu einer anderen, z.B. Liebe zu Zweifel, Trauer zu Wut usw.

EMPATHISCHES RADAR

- Stufe** : 3
- Preis (Mnemo)** : 75 Battens
- Kraftbonus** : +0
- Auslösedauer** : 1 Runde
- Wirkdauer** : 10 min
- Distanz** : VEx2 in m
- Abklingzeit** : 1 Stunde

Effekt:

Nimmt in einem bestimmten Radius um den Telepathen eine vorher definierte Emotion oder Stimmungsregung (Hass, Wut, Mordlust, Zweifel, Liebe, usw.) wahr. Eine sehr effektive Fertigkeit für Leibwächtertelepathen.

ERINNERUNG LÖSCHEN

- Stufe** : 8
- Preis (Mnemo)** : 400 Battens
- Kraftbonus** : - (VE+AU)/2
- Auslösedauer** : VE (Opfer)+1 in Stunden
- Wirkdauer** : VE Jahre
- Distanz** : Berührung
- Abklingzeit** : 24 Stunden

Effekt:

Löscht die Erinnerung des Ziels an einen bestimmten Umstand oder einen Vorfall. Die Probe kann durch die „Wichtigkeit“ der Erinnerung modifiziert werden.

EPILEPTISCHER ANFALL

- Stufe** : 8
- Kraftbonus** : - (VE+AU)/2
- Auslösedauer** : 1 Runde
- Dauer** : VE Runden
- Distanz** : Berührung
- Abklingzeit** : 10 Runden

Effekt:

Versetzt ein organisches Ziel in einen schweren epileptischen Anfall, der 1W20 Punkte LK kostet. Das Ziel

CHARAKTERE
 TALENTE
 REGELN
 PARAKRAFT
 KYBERNETIK
 AUSRÜSTUNG
 CRITTERS
 SPIELEITUNG
 GAMMAZOUKUM

ist nicht erweckbar und kampfunfähig. Die schweren Zuckungen und damit verbundene Schreie sind jedoch alles andere als leise. Nach dem Anfall ist das Ziel für 1h benommen (Attribute -1).

Wirkdauer : max. 1 Min.
Distanz : Sichtweite
Abklingzeit : 0
Effekt:
 Liest die oberflächlichen Gedanken des Ziels.

FALSCHER ERINNERUNG

Stufe : 10
Preis (Mnemo) : 1000 Battens
Kraftbonus : - (VE+AU)
Auslösedauer : VE (Opfer)+1 in Tagen
Wirkdauer : permanent
Distanz : Berührung
Abklingzeit : 24 Stunden
Effekt:

Implantiert eine „falsche“ Erinnerung in das Gedächtnis des Opfers.

GEDANKENSCAN

Stufe : 5
Preis (Mnemo) : 250 Battens
Kraftbonus : - (VE+AU)/2
Auslösedauer : VE (Opfer)+1 in Minuten
Wirkdauer : max. 1 Min.
Distanz : Berührung
Abklingzeit : 1 Stunde
Effekt:

Liest die verborgenen Gedanken des Ziels. Der Gedankenscan wird gern als „Verhörmethode“ genutzt.

FALSCHER PERSÖNLICHKEIT

Stufe : 14
Preis (Mnemo) : 2800 Battens
Kraftbonus : - (VE+AU)
Auslösedauer : VE (Opfer)+1 in Tagen
Wirkdauer : permanent
Distanz : Berührung
Abklingzeit : 24 Stunden
Effekt:

„Implantiert“ eine neue Persönlichkeit in das Ziel (Start-Stufe 1), welche die alte, gelöschte Persönlichkeit (siehe „Persönlichkeit löschen“) ersetzt. Vor der Apokalypse war diese Kraft eine gängige paramentale Alternative zur Todesstrafe.

GENÖRGHE!

Stufe : 6
Preis (Mnemo) : 300 Battens
Kraftbonus : - (VE+AU)
Auslösedauer : 1 Runde
Wirkdauer : LK-Verlust
Distanz : Stufe in m
Abklingzeit : 1 Stunde
Effekt:

Veranlasst ein Ziel dazu, den Befehlen seines Beherrschers Folge zu leisten, selbst wenn die Taten zum Tod des Ziels führen würden. Die Kraft endet mit dem Verlust von LK des Opfers.

GEDANKENBLICK

Stufe : 1
Preis (Mnemo) : 25 Battens
Kraftbonus : - (VE+AU)/2
Auslösedauer : 1 Runde

HALLUZINATION

Stufe : 3
Preis (Mnemo) : 75 Battens
Kraftbonus : - (VE+AU)/2
Auslösedauer : 1 Runde
Wirkdauer : 10 min
Distanz : VEx5 Meter

Abklingzeit : 1 Stunde

Effekt:

Gaukelt dem Ziel eine optische, akustische oder olfaktorische Halluzination vor, die nur das Ziel wahrnehmen kann. Möchte der Telepath mehrere Sinne täuschen, ist die Probe um 2 pro weiterem Sinn erschwert.

Kraftbonus : +5

Auslösedauer : 1 Runde

Wirkdauer : sofort

Distanz : VEx2 Meter

Abklingzeit : 5 Runden

Effekt:

Fügt dem Ziel direkten Schaden durch eine Hirnblutung zu.

HORROR

Stufe : 4

Preis (Mnemo) : 100 Battens

Kraftbonus : $-(VE+AU)/2$

Auslösedauer : 1 Runde

Wirkdauer : AU in min

Distanz : AU in Meter

Abklingzeit : 1 Stunde

Effekt:

Spricht die Urängste des Ziels an, welches sofort die Flucht ergreift. Pro Runde darf es eine Probe auf GEI+AU ablegen, ob die Panik abklingt. Diese Probe ist um die Stufe des Telepathen erschwert.

KATATONIE

Stufe : 10

Preis (Mnemo) : 1000 Battens

Kraftbonus : $-(KÖR+VE)/2$

Auslösedauer : 1 Runde

Dauer : $VE*2$ Runden

Distanz : Sicht

Abklingzeit : 5 Runden

Effekt:

Versetzt das Ziel in katatone Starre, aus der es erst nach Ablauf der Wirkung erwacht. Der effektivste und leiseste Betäubungszauber.

KOPFSCHMERZEN

Stufe : 1

Preis (Mnemo) : 25 Battens

Kraftbonus : +1

Auslösedauer : 1 Runde

Wirkdauer : sofort

Distanz : VEx2 Meter

Abklingzeit : 0

Effekt:

Fügt dem Ziel Schaden in Höhe des Probenergebnisses durch starke Kopfschmerzen zu.

LÜGENDETEKTOR

Stufe : 4

Preis (Mnemo) : 100 Battens

Kraftbonus : $-(VE+AU)/2$

Auslösedauer : 1 Runde

Wirkdauer : sofort

Distanz : VE Meter



HIRNBLUTUNG

Stufe : 12

Preis (Mnemo) : 1200 Battens

Abklingzeit : 10 Minuten

Effekt:

Der Telepath kann eine einzelne Aussage eines Zieles auf ihren Wahrheitsgehalt überprüfen (wahr/falsch).

MOB BEWUSSTSEIN

Stufe : 3
Preis (Mnemo) : 75 Battens
Kraftbonus : - Anz/10
Auslösedauer : 1 Runde
Wirkdauer : sofort
Distanz : AUx5 in m
Abklingzeit : 1 Stunde

Effekt:

Der Telepath nimmt die Grundstimmung einer Menschenmenge wahr kann sie aber nicht variieren.

MOB STIMMUNG

Stufe : 10
Preis (Mnemo) : 1000 Battens
Kraftbonus : - Anz/5
Auslösedauer : 10 Runden
Wirkdauer : AU x5 min
Distanz : AUx5 in m
Abklingzeit : 1 Tag

Effekt:

Der Telepath kann die Grundstimmung einer Menschenmenge von Grund auf verändern. Aus einer wütenden Menschenmenge kann so eine ekstatische Feier werden. Spezielle NSCs und SCs werden i.d.R. durch diese Fertigkeit nicht beeinflusst.

MOB HERRSCHAFT

Stufe : 15
Preis (Mnemo) : 3000 Battens
Kraftbonus : - Anz/5
Auslösedauer : 10 Minuten
Wirkdauer : AU Stunden
Distanz : AUx10 in m

Abklingzeit : 1 Tag

Effekt:

Der Telepath verfügt vollständig über eine Menschenmenge, die seine Befehle und Weisungen kompromisslos bis zum Tod ausführt. Spezielle NSCs und SCs werden i.d.R. durch diese Fertigkeit nicht beeinflusst.

PERSÖNLICHKEIT LÖSCHEN

Stufe : 10
Preis (Mnemo) : 1000 Battens
Kraftbonus : - (GEI+AU)
Auslösedauer : 1 Stunde
Wirkdauer : permanent
Distanz : Berührung
Abklingzeit : 24 Stunden

Effekt:

Löscht die gesamte Persönlichkeit einer Person. Es bleibt eine seelenlose Hülle zurück, die mit einer neuen Persönlichkeit (kybernetisch oder durch „Falsche Persönlichkeit“) programmiert werden muss. Ansonsten stirbt der leere Körper innerhalb von HÄx2 Tagen.

SCHLAF

Stufe : 1
Preis (Mnemo) : 25 Battens
Kraftbonus : -(KÖR+VE)/2
Auslösedauer : 1 Runde
Wirkdauer : bis erweckt
Distanz : VEx2 m
 Radius

Abklingzeit : 10 Runden

Effekt:

Lässt organische Ziele in dem Gebiet einschlafen. Sie sind jedoch normal erweckbar.

SCHWINDEL

Stufe : 2
Preis (Mnemo) : 50 Battens

Kraftbonus	:	-VE
Auslösedauer	:	1 Runde
Wirkdauer	:	100 Runden
Distanz	:	VE Meter
Abklingzeit	:	10 Runden
Effekt:		

Das Opfer erhält durch starken Dreh-schwindel einen Malus von VE auf alle Handlungen.

TELEPATHISCHER BLOCK

Stufe	:	3
Preis (Mnemo)	:	75 Battens
Kraftbonus	:	+0
Auslösedauer	:	1 Runde
Wirkdauer	:	100 Runden
Distanz	:	berühren
Abklingzeit	:	1 Stunde
Effekt:		

Verdoppelt für das Ziel einmalig die Abwehr des nächsten telepathischen Eingriffs.

TELEPATHISCHER GRUSS

Stufe	:	2
Preis (Mnemo)	:	50 Battens
Kraftbonus	:	+0
Auslösedauer	:	1 Runde
Wirkdauer	:	sofort
Distanz	:	Stufe x 10km
Abklingzeit	:	1 Stunde
Effekt:		

Ermöglicht das Senden einer kurzen (max. 3 Sätze) telepathischen Botschaft (z.B. eine Warnung) an einen anderen Charakter, der kein Telepath sein muss. Der Telepath muss in etwa wissen, wo der Empfänger der Nachricht ist.

TELEPATHISCHES GESPRÄCH

Stufe	:	5
Preis (Mnemo)	:	250 Battens

Kraftbonus	:	+0
Auslösedauer	:	1 Runde
Wirkdauer	:	max VE Min.
Distanz	:	Stufe x 10km
Abklingzeit	:	12 Stunden
Effekt:		

Ermöglicht ein nahezu unbegrenztes Gespräch mit einem Ziel, welches selbst kein Telepath sein muss. Während des Gespräches sind einfache Aktionen möglich, jedoch keine Kämpfe oder komplexe Aufgaben.

TELEPATHISCHE KONFERENZ

Stufe	:	9
Preis (Mnemo)	:	900 Battens
Kraftbonus	:	+0
Auslösedauer	:	5 Minuten
Wirkdauer	:	max. VE min
Distanz	:	Stufe x 10km
Abklingzeit	:	24 Stunden
Effekt		

Ermöglicht ein nahezu unbegrenztes Gespräch mit mehreren Teilnehmern.



TIERAUGEN

Stufe	:	2
Preis (Mnemo)	:	50 Battens
Kraftbonus	:	+0
Auslösedauer	:	5 Runden
Wirkdauer	:	1h/Stufe
Distanz	:	Berührung
Abklingzeit	:	1 Stunde

Effekt:

Der Telepath etabliert ein Band zu einem beherrschten oder abgerichteten Tier. Für 1 Stunde pro Charakterstufe kann er dann mit den Augen des Tieres sehen, aber den Körper des Tieres nicht lenken.

TIERSPÄHER

- Stufe** : 7
- Preis (Mnemo)** : 350 Battens
- Kraftbonus** : +0
- Auslösedauer** : 10 Runden
- Wirkdauer** : 1 h/Stufe
- Distanz** : Berührung
- Abklingzeit** : 1 Stunde

Effekt:

Der Telepath schafft ein Band zu einem beherrschten oder abgerichteten Tier. Für 1 Stunde pro Charakterstufe kann er dann mit den Sinnen des Tieres wahrnehmen und das Tier nach eigenen Wünschen (auch gegen dessen Willen) lenken.

TIERBEFEHL

- Stufe** : 4
- Preis (Mnemo)** : 100 Battens
- Kraftbonus** : $-(HÄ+AU)/2$
- Auslösedauer** : 1 Runde
- Wirkdauer** : AU Stunden
- Distanz** : 3 Meter
- Abklingzeit** : 1 Stunde

Effekt:

Ein Tier kann durch diese Manipulation zum Diener des Telepathen werden und so an seiner Seite kämpfen oder einfache Befehle ausführen. Der Spruch wirkt nur auf Säugetiere, Vögel und Reptilien. Gegen Mutationen und andere Tiere ist er um 2 bis 7 Punkte erschwert.

ÜBELKEIT

- Stufe** : 1
- Preis (Mnemo)** : 25 Battens
- Kraftbonus** : $-(HÄ+VE)/2$
- Auslösedauer** : 1 Runde
- Wirkdauer** : 10-KÖR Runden
- Distanz** : VEx2 Meter
- Abklingzeit** : 0

Effekt:

Dem Opfer wird übel (Alle Proben erschwert um VE des Telepathen) und es muss sich übergeben, wenn ihm keine Probe mit KÖR+HÄ erschwert um die Stufe des Telepathen gelingt. In diesem Fall erhält das Ziel 1W20/2 Punkte nicht abwehrbaren Schaden.

VERTIGO

- Stufe** : 7
- Preis (Mnemo)** : 350 Battens
- Kraftbonus** : - GEI
- Auslösedauer** : 1 Runde
- Wirkdauer** : 1 Kampf
- Distanz** : Sichtweite
- Abklingzeit** : 10 Runden

Effekt:

Das Opfer erhält durch starken Dreh-schwindel einen Malus von VE+AU auf alle Handlungen. Stärkere Version von „Schwindel“.

VERTRAUE MIR

- Stufe** : 4
- Preis (Mnemo)** : 100 Battens
- Kraftbonus** : $-(VE+AU)/2$
- Auslösedauer** : 5 Runden
- Wirkdauer** : AU in min
- Distanz** : 1 Meter
- Abklingzeit** : 1 Stunde

Effekt:

Das Ziel vertraut dem Telepathen und leistet seinen Wünschen Folge,

solange es nicht von großem Nachteil (z.B. Bestrafung, körperlicher Schaden) für das Ziel ist.

TELEKINESE

ATEMMASKE

Stufe	:	4
Preis (Mnemo)	:	100 Battens
Lern-PW	:	12
Kraftbonus	:	+0
Auslösedauer	:	1 Runde
Wirkdauer	:	1h
Distanz	:	Berührung
Abklingzeit	:	1h

Effekt:

Der Telekinet legt ein kleines Schutzfeld vor Mund und Nase, welches Giftgase, Fallout, Staub und Ruß herausfiltert. Für die Wirkdauer ist der Telekinet immun gegen schädliche Gase (z.B. CS-Gas), Toxine und Krankheitserreger.

BLITZSCHNELL

Stufe	:	4
Preis (Mnemo)	:	100 Battens
Kraftbonus	:	+0
Auslösedauer	:	1 Runde
Wirkdauer	:	VEx5 Runden
Distanz	:	Berührung
Abklingzeit	:	100 Runden

Effekt:

Der Telekinet schwächt den Luftwiderstand so stark ab, dass der Laufenerwert des Ziels um 1m pro VE steigt.

GESCHOSSBESCHLEUNIGUNG

Stufe	:	1
Preis (Mnemo)	:	25 Battens
Kraftbonus	:	+0

Auslösedauer	:	1 Runde
Wirkdauer	:	max 10 Runden
Distanz	:	VEx 2 m
Abklingzeit	:	10 Runden

Effekt:

Ein Wurfgeschoss wird durch die kinetische Kraft so stark beschleunigt, dass die GA um VE+AU des Telekineten gesenkt wird. Das Geschoss muss innerhalb von 10 Runden geworfen werden, sonst verfliegt die Wirkung.

KI AURA

Stufe	:	4
Preis (Mnemo)	:	100 Battens
Kraftbonus	:	+0
Auslösedauer	:	1 Runde
Wirkdauer	:	1h
Distanz	:	selbst
Abklingzeit	:	24 Stunden

Effekt:

Der Telekinet stärkt seine AU um 1 pro 4 Charakterstufen.

KI BEWEGLICHKEIT

Stufe	:	4
Preis (Mnemo)	:	125 Battens
Kraftbonus	:	+0
Auslösedauer	:	1 Runde
Wirkdauer	:	1 Stunde
Distanz	:	selbst
Abklingzeit	:	24 Stunden

Effekt:

Der Telekinet stärkt seine BE um 1 pro 4 Charakterstufen.

KI GESCHICK

Stufe	:	4
Preis (Mnemo)	:	125 Battens
Kraftbonus	:	+0
Auslösedauer	:	1 Runde
Wirkdauer	:	1 Stunde

Distanz : selbst
Abklingzeit : 24 Stunden

Effekt:

Der Telekinet stärkt seine GE um 1 pro 4 Charakterstufen.

KI HÄRTE

Stufe : 4
Preis (Mnemo) : 125 Battens
Kraftbonus : +0
Auslösedauer : 1 Runde
Wirkdauer : 1 Stunde
Distanz : selbst
Abklingzeit : 24 Stunden

Effekt:

Der Telekinet stärkt seine HÄ um 1 pro 4 Charakterstufen.

KI VERSTAND

Stufe : 4
Preis (Mnemo) : 125 Battens
Kraftbonus : +0
Auslösedauer : 1 Runde
Wirkdauer : 1 Stunde
Distanz : selbst
Abklingzeit : 24 Stunden

Effekt:

Der Telekinet stärkt seine VE um 1 pro 4 Charakterstufen.

KI KRAFT

Stufe : 4
Preis (Mnemo) : 125 Battens
Kraftbonus : +0
Auslösedauer : 1 Runde
Wirkdauer : 1h
Distanz : selbst
Abklingzeit : 24 Stunden

Effekt:

Der Telekinet stärkt seine ST um 1 pro 4 Charakterstufen.

KI REFLEXE

Stufe : 4
Preis (Mnemo) : 125 Battens
Kraftbonus : +0
Auslösedauer : 1 Runde
Wirkdauer : 1 Kampf
Distanz : selbst
Abklingzeit : 100 Runden

Effekt:

Der Telekinet stärkt seinen eigenen Körper. Seine Initiative steigt um 1 pro 4 Charakterstufen

KINETISCHER HIEB

Stufe : 1
Preis (Mnemo) : 25 Battens
Kraftbonus : +1
Auslösedauer : 1 Runde
Wirkdauer : sofort
Distanz : VE x 2m
Abklingzeit : 0

Effekt:

Ein starker Hieb mit der Stärke einer Faust.

KINETISCHER SCHLAG

Stufe : 5
Preis (Mnemo) : 250 Battens
Kraftbonus : +3
Auslösedauer : 1 Runde
Wirkdauer : sofort
Distanz : VE x 2m
Abklingzeit : 0

Effekt:

Eine stärkere Form des Kinetischen Hiebs, die zudem die GA um AU des Telekineten verringert.

KINETISCHER SCHILD

Stufe : 1
Preis (Mnemo) : 25 Battens
Kraftbonus : +0

- Auslösedauer** : 1 Runde
- Wirkdauer** : 100 Runden
- Distanz** : selbst
- Abklingzeit** : 100 Runden

Effekt:
Der Telekinet schafft einen Schutzschild um sich herum, der seine Abwehr um AU (Fernkampf) oder VE (Nahkampf) erhöht. Die Art des Schutzes muss vor Einsatz der Kraft angesagt werden.

KLINGENAURA

- Stufe** : 8
- Preis (Mnemo)** : 400 Battens
- Kraftbonus** : +0
- Auslösedauer** : 1 Runde
- Wirkdauer** : 1 Kampf
- Distanz** : selbst
- Abklingzeit** : 100 Runden

Effekt:
Der Telekinet wird zum Magneten für allerlei spitze oder scharfe Gegenstände in seiner Umgebung. Diese fliegen auf ihn zu und umgeben ihn mit einer Aura aus Schrapnell, Klängen und Scherben. Jeder, der den Telekineten im Nahkampf angreift, wird zuvor von der Klingenaaura mit dem Angriffswert (GEI + AU des Telekineten) attackiert.

KRAFTFELD

- Stufe** : 7
- Preis (Mnemo)** : 350 Battens
- Kraftbonus** : +0
- Auslösedauer** : 10 Runden
- Wirkdauer** : 1 Stunde
- Distanz** : selbst
- Abklingzeit** : 24 Stunden

Effekt:
Der Telekinet baut ein maximal VE x VE großes, grün schimmerndes Kraftfeld mit einer LK von (GEI+AU) x10 und einer Abwehr in Höhe von AU+VE

des Telekineten auf.

Das Feld ist meist vertikal ausgerichtet und dient als Barriere gegenüber allen physischen Einwirkungen wie Geschossen, Schlägen, Energiewaffenangriffen aber auch Gasen, Bakterien und Viren. Impulsangriffe gegen das Feld verursachen doppelten Schaden. Das Feld ist stationär und kann nach seiner Erschaffung nicht mehr bewegt werden.

Erfahrenen Telekineten ist es möglich, anders ausgerichtete Kraftfelder zu erschaffen (siehe Tabelle):

KI-KRAFTFELD	
Ausrichtung	Probenmod.
Vertikal	+0
Horizontal	-2
Schrägstehend	-4
Sphärisch	-6

KUGELBANN

- Stufe** : 12
- Preis (Mnemo)** : 1200 Battens
- Kraftbonus** : +0
- Auslösedauer** : 1 Runde
- Wirkdauer** : 1 Runde
- Distanz** : 0
- Abklingzeit** : 10 Runden

Effekt:
Mit dieser Kraft kann der Telekinet eine oder mehrere Salven von Patronen in der Luft zum Stillstand bringen und damit sofort unschädlich machen. Dies betrifft alle Patronen die NACH Aktivierung der Kraft in der Kampfrunde auf ihn abgefeuert werden. Der Kugelbann endet mit der nächsten Handlung des Charakters.

CHARAKTERE
TALENTE
REGELN
PARAKRAFT
KYBERNETIK
AUSRÜSTUNG
CRITTERS
SPIELLEITUNG
GAMMAZOUKUM

LEVITATION

Stufe	:	1
Preis (Mnemo)	:	25 Battens
Kraftbonus	:	-1/100kg
Auslösedauer	:	1 Runde
Wirkdauer	:	AU in Min
Distanz	:	VE x 2m
Abklingzeit	:	10 Minuten

Effekt:

Der Telekinet kann einen Gegenstand oder eine Person mit einem Gewicht von VE+AU x 10kg levitieren. Die maximale Bewegung des Objektes beträgt 1 m pro Kampfrunde.

LICHTBRÜCKE

Stufe	:	10
Preis (Mnemo)	:	1000 Battens
Kraftbonus	:	+0
Auslösedauer	:	1 Runde
Wirkdauer	:	5 Minuten
Distanz	:	VE + AU m
Abklingzeit	:	24 Stunden

Effekt:

Der Telekinet erschafft eine schimmernde Lichtbrücke von VE+AU Metern Länge und VE Metern Breite. Die Belastbarkeit der Brücke ist unbegrenzt.

SCHOCKWELLE

Stufe	:	5
Preis (Mnemo)	:	250 Battens
Kraftbonus	:	+0
Auslösedauer	:	1 Runde
Wirkdauer	:	sofort
Distanz	:	AU + VE m
Abklingzeit	:	10 Runden

Effekt:

Produziert eine vom Telekineten ausgehende Schockwelle, die sich AU+VE Meter weit bewegt und alle Objekte von weniger als AU x 5kg und

Personen, denen keine Probe auf AGI+ST gelingt, zu Boden reißt.

SCHADENSFELD

Stufe	:	12
Preis (Mnemo)	:	1200 Battens
Kraftbonus	:	+0
Auslösedauer	:	2 Runden
Wirkdauer	:	AU Runden
Distanz	:	VE x 2m
Abklingzeit	:	10 Runden

Effekt:

Der Telekinet erschafft ein VE x VE großes Feld der Zerstörung. Jedes Wesen, welches sich am Ende der Kampfrunde in dem Feld aufhält, erhält AU x 5 Punkte Schaden, gegen den Abwehr gewürfelt wird.

STASIS

Stufe	:	15
Preis (Mnemo)	:	3000 Battens
Kraftbonus	:	-(GEI+VE)
Auslösedauer	:	2 Runden
Wirkdauer	:	AU Stunden
Distanz	:	VE m
Abklingzeit	:	24 Stunden

Effekt:

Der Kraftwirker kann ein Objekt oder Lebewesen in ein Stasisfeld einhüllen. In diesem vergeht die Zeit nicht, es kann nicht verletzt oder getötet werden und für das Ziel ist auch keine Zeit vergangen, wenn es aus dem Stasisfeld erlöst wird.

STASISWINTER

Stufe	:	12
Preis (Mnemo)	:	1200 Battens
Kraftbonus	:	+0
Auslösedauer	:	1 h
Wirkdauer	:	spez.
Distanz	:	selbst

Abklingzeit : speziell

Effekt:

Eine der seltsamsten Kräfte des Telekineten ist der Stasiswinter. Mit diesem vermag sich der Telekinet selbst in ein Stasisfeld zu hüllen, was ihn für eine zuvor definierte Zeit „konserviert“ und unverwundbar macht. Die Kraft verlöscht augenblicklich mit ihrer Anwendung, muss also jedes Mal neu erlernt werden. Die maximale Wirkdauer der Kraft beträgt 10 Jahre mal der Stufe des Telekineten.

STOSS

Stufe : 1
Preis (Mnemo) : 25 Battens
Kraftbonus : +0
Auslösedauer : 1 Runde
Wirkdauer : sofort
Distanz : VEx 2 m
Abklingzeit : 0

Effekt:

Stößt eine Person oder ein Objekt mit einer maximalen Masse von VE+AU x 5 kg VE Meter weit zurück. Personen werden meist umgerissen, wenn keine Probe auf AGI+ST gelingt.

VERFORMEN

Stufe : 1
Preis (Mnemo) : 25 Battens
Kraftbonus : +0
Auslösedauer : 1 Runde
Wirkdauer : sofort
Distanz : Berührung
Abklingzeit : 10 min

Effekt:

Der Telekinet kann ein unbelebtes Objekt mit einer Masse von AUx10 in kg mit reiner Gedankenkraft verformen. Dabei wird der Gegenstand (am Anfang sind es Löffel, später MiniGuns) zumeist unbrauchbar.

ZERREISSEN

Stufe : 10
Preis (Mnemo) : 1000 Battens
Kraftbonus : +7
Auslösedauer : 1 Runde
Wirkdauer : sofort
Distanz : VEx 2 m
Abklingzeit : 0

Effekt:

Die stärkste Form des Kinetischen Hiebs. Zerreißen ist nicht abwehrbar.

**ZUG**

Stufe : 1
Preis (Mnemo) : 25 Battens
Kraftbonus : +0
Auslösedauer : 1 Runde
Wirkdauer : sofort
Distanz : VEx 2 m
Abklingzeit : 0

Effekt:

Zieht eine Person oder ein Objekt mit einer maximalen Masse von VE+AU x 5 kg VE Meter näher heran. Personen werden meist von den Beinen geholt. Eine Person kann sich mit einer Probe auf AGI+ST vor der Kraft schützen.

TECHNOMANTE

Technomantische Fertigkeiten zielen auf die Manipulation von Hard- und Software, Cybertechnik und künstlichen Organismen ab.

AUFLADEN

Stufe	:	1
Preis (Mnemo)	:	25 Battens
Kraftbonus	:	+0
Auslösedauer	:	1 Runde
Wirkdauer	:	sofort
Distanz	:	Berührung
Abklingzeit	:	10 Runden

Effekt:

Aufladen bewirkt eine Erneuerung der Energie einer Energiezelle oder Batterie. Die Größe der Batterie (maximal Fahrzeugbatterie) spielt dabei keine Rolle.

AVATAR

Stufe	:	5
Preis (Mnemo)	:	250 Battens
Kraftbonus	:	+0
Auslösedauer	:	1 Runde
Wirkdauer	:	sofort
Distanz	:	selbst
Abklingzeit	:	24 Stunden

Effekt:

Bewirkt eine Projektion des Technomanten in ein Computersystem oder eine VR. Die Fähigkeit bietet die Möglichkeit, in virtuelle Welten einzudringen.

BLB I

Stufe	:	1
Preis (Mnemo)	:	25 Battens
Lern-PW	:	12
Kraftbonus	:	+0

Auslösedauer	:	1 Runde
Wirkdauer	:	VE Stunden
Distanz	:	VE Meter
Abklingzeit	:	100 Runden

Effekt:

Erzeugt einen virtuellen Vertrauten, der Computersysteme infiltrieren und eigenständig Bots erstellen kann. Somit kann er auch Programme infiltrieren, durchsuchen, codieren usw. Der Technomant ist (auch ohne Draht oder Funkverbindung zum System) jederzeit in der Lage, die Aktionen des Blibs zu kontrollieren. Der Blib besitzt GEI und VE wie der Technomant und erhält einen Bonus von +2 auf Hacking.

BLB II

Stufe	:	5
Preis (Mnemo)	:	200 Battens
Lern-PW	:	14
Kraftbonus	:	+0
Auslösedauer	:	1 Runde
Wirkdauer	:	VE Stunden
Distanz	:	VE Meter
Abklingzeit	:	100 Runden

Effekt:

Wie Blib I mit Bonus von +5 auf Hacking.

BLB III

Stufe	:	10
Preis (Mnemo)	:	1200 Battens
Kraftbonus	:	+0
Auslösedauer	:	1 Runde
Wirkdauer	:	VE Stunden
Distanz	:	VE Meter
Abklingzeit	:	100 Runden

Effekt:

Wie Blib I mit Bonus von +10 auf Hacking.

BLIB IV

Stufe	:	15
Preis (Mnemo)	:	3000 Battens
Kraftbonus	:	+0
Auslösedauer	:	1 Runde
Wirkdauer	:	VE Stunden
Distanz	:	VE Meter
Abklingzeit	:	100 Runden
Effekt:		

Wie Blib I mit Bonus von +15 auf Hacking.

**ELEKTRONISCHES SCHLOSS**

Stufe	:	1
Preis (Mnemo)	:	25 Battens
Kraftbonus	:	-SW
Auslösedauer	:	1 Runde
Wirkdauer	:	sofort
Distanz	:	Berührung
Abklingzeit	:	0
Effekt:		

Öffnet ein elektronisches Schloss.

ENTLADEN

Stufe	:	1
Preis (Mnemo)	:	25 Battens
Kraftbonus	:	+0

Auslösedauer	:	1 Runde
Wirkdauer	:	sofort
Distanz	:	Berührung
Abklingzeit	:	0

Effekt:

Entlädt schlagartig einen Energiespeicher (Batterie, Akkumulator, Kondensator).

EMP NOVA

Stufe	:	10
Preis (Mnemo)	:	440 Battens
Lern-PW	:	20
Kraftbonus	:	+3
Dauer	:	sofort
Distanz	:	VE x 2m Radius

Abklingzeit	:	10 Runden
--------------------	---	-----------

Effekt:

Ruft eine vom Wirker ausgehende EMP-Nova hervor, die Impulsschaden anrichtet.

FORMAT C:

Stufe	:	2
Preis (Mnemo)	:	50 Battens
Kraftbonus	:	+3
Auslösedauer	:	1 Runde
Wirkdauer	:	sofort
Distanz	:	VE x 2m Radius

Abklingzeit	:	10 Runden
--------------------	---	-----------

Effekt:

Löscht einen Datenträger wie eine CD, DVD, ein Magnetband, einen optischen Chip usw.

Diese Löschung ist permanent.

FIREWALL-BRUCH

Stufe	:	5
Preis (Mnemo)	:	250 Battens
Kraftbonus	:	-FWS
Auslösedauer	:	10 Runden

Wirkdauer : bis Reboot
Distanz : VE x 2m
 Radius
Abklingzeit : 100 Runden

Effekt:
 Reduziert die FWS um das Probenergebnis. Die Reduktion hält bis zum nächsten Reboot an.

FIREWALL-VERSTÄRKUNG

Stufe : 5
Preis (Mnemo) : 250 Battens
Kraftbonus : -FWS
Auslösedauer : 1 Runde
Wirkdauer : VE in h
Distanz : VE x 2m
 Radius

Abklingzeit : 24 Stunden

Effekt:
 Verstärkt eine Firewall, so dass ihre FWS um VE steigt.

HOLOGRAMM

Stufe : 4
Preis (Mnemo) : 100 Battens
Kraftbonus : +0
Auslösedauer : 1 Runde
Wirkdauer : 1 Kampf
Distanz : VE in m
Abklingzeit : 0

Effekt:
 Erzeugt ein Hologramm des Technomanten, welches sowohl organische als auch technische Sensoren überlistet. Das Hologramm verschmilzt immer wieder mit dem Technomanten und lässt 50% der Angriffe auf ihn fehlgehen. Die Kraft kann abhängig von der Charakterstufe mehrfach angewandt werden (siehe Tabelle):

H O L O G R A M M		
Anzahl (nötige Stufe)	KB	Kein Treffer bei (W20)
1 / Stufe 3	+0	1-10
2 / Stufe 6	-2	1-13
3 / Stufe 9	-4	1-15
4 / Stufe 12	-6	1-16

MENTAL-HACKING

Stufe : 4
Preis (Mnemo) : 100 Battens
Kraftbonus : -FWS
Auslösedauer : 1 Runde
Wirkdauer : sofort
Distanz : Berührung
Abklingzeit : 0

Effekt:
 Erlaubt dem Technomanten ein infiltriertes Computersystem zu hacken. Bei Gelingen der Fähigkeit sind alle weiteren Hackingproben um das halbe Probenergebnis erleichtert.

IONENBLITZ

Stufe : 1
Preis (Mnemo) : 25 Battens
Kraftbonus : +1
Auslösedauer : 1 Runde
Wirkdauer : sofort
Distanz : VE x 5m
Abklingzeit : 0

Effekt:
 Löst einen Ionenblitz aus, der dem Ziel Impulsschaden zufügt.

IONENSCHLAG

Stufe : 5
Preis (Mnemo) : 250 Battens
Kraftbonus : +3
Auslösedauer : 1 Runde
Wirkdauer : sofort

Distanz : VE x 5m
Abklingzeit : 0
Effekt:

Löst einen stärkeren Ionenblitz aus, der dem Ziel Impulsschaden zufügt.



IONENSTURM

Stufe : 15
Preis (Mnemo) : 3000 Battens
Kraftbonus : +5
Auslösedauer : 1 Runde
Wirkdauer : 1 Runde

pro Stufe
Distanz : VE x 50m
Abklingzeit : 100 Runden
Effekt:

Löst einen Ionensturm im Zielgebiet (Radius VE x 10 Meter) aus, der jedem Ziel pro Runde Impulsschaden in Höhe der Stufe des Technomanten zufügt. Gegen diesen wird „Impulsschaden trotzen“ gewürfelt. Physischer Schaden wird nicht verursacht.

MATRIX LESEN

Stufe : 1
Preis (Mnemo) : 25 Battens

Kraftbonus : +0
Auslösedauer : 1 Runde
Wirkdauer : sofort
Distanz : Berührung
Abklingzeit : 0
Effekt:

Im Cyberspace kann der Technomant die Matrix eines Programmes direkt lesen und erkennen, welchem Zweck das Programm dient.

PROGRAMM LESEN

Stufe : 1
Preis (Mnemo) : 30 Battens
Kraftbonus : +0
Auslösedauer : 1 Runde
Wirkdauer : sofort
Distanz : Berührung
Abklingzeit : 0
Effekt:

Der Technomant kann auch ohne einen Monitor oder ein Projektionsgerät mittels dieser Fertigkeit Daten und Programme von einem Datenträger lesen.

PAUSE

Stufe : 15
Preis (Mnemo) : 3000 Battens
Kraftbonus : +0
Auslösedauer : 1 Runde
Wirkdauer : VE Runden
Distanz : VE in Metern
Abklingzeit : 100 Runden
Effekt:

„Pausiert“ alle synthetischen Organismen (Abwehrwurf!) und technischen Gegenstände (auch Waffen) für VE Runden.

ROBO - BOOST (HÄRTE, GESCHICK, ...)

Stufe : 4
Preis (Mnemo) : 100 Battens

Kraftbonus	: +0
Auslösedauer	: 1 Runde
Wirkdauer	: 1 Stunde
Distanz	: 0
Abklingzeit	: 24 Stunden
Effekt:	

Der Technomant kann eine Eigenschaft eines Roboters um 1 pro 4 Charakterstufen anheben. Der Roboboost muss für jede Eigenschaft gesondert erlernt werden (siehe telekinetische Fähigkeiten wie Ki-Härte usw.)

ROBO HERRSCHAFT

Stufe	: 5
Preis (Mnemo)	: 250 Battens
Kraftbonus	: - (VE+AU)
Auslösedauer	: 1 Runde
Wirkdauer	: 1 Stunde
Distanz	: VE in m
Abklingzeit	: 100 Runden
Effekt:	

Beherrscht einen technologischen Mechanismus ähnlich dem telepathischen „Gehorche“.

UPDATE I

Stufe	: 5
Preis (Mnemo)	: 250 Battens
Kraftbonus	: +0
Auslösedauer	: 1 Runde
Wirkdauer	: VE in Min.
Distanz	: VE in Metern
Abklingzeit	: 100
Effekt:	

Boostet eine Drohne oder einen Roboter, so dass dieser „heroisch“ wird.

UPDATE II

Stufe	: 12
Preis (Mnemo)	: 1200 Battens
Kraftbonus	: +0
Auslösedauer	: 1 Runde

Wirkdauer	: VE in Min.
Distanz	: VE in Metern
Abklingzeit	: 100
Effekt:	
	Boostet eine Drohne zu „episch“.

VOERSPULEN

Stufe	: 5
Preis (Mnemo)	: 250 Battens
Kraftbonus	: -HÄ
Auslösedauer	: 1 Runde
Wirkdauer	: VE Runden
Distanz	: VE x 2m Radius
Abklingzeit	: 100 Runden
Effekt:	

Beschleunigt einen synthetischen Organismus oder eine Maschine, so dass dieser im Kampf zweimal an der Reihe ist.

VIRUS

Stufe	: 1
Preis (Mnemo)	: 25 Battens
Kraftbonus	: -FWS
Auslösedauer	: 1 Runde
Wirkdauer	: sofort
Distanz	: Berührung
Abklingzeit	: 0
Effekt:	

Der Technomant kann einen mentalen Virus in ein Computersystem einspeisen, welcher das System für Stufe des Technomanten in Runden lähmt (z.B. Lähmung eines Kamerasystems). Interne Abwehrprogramme, Sicherheitspasswörter usw. werden hierdurch nicht außer Kraft gesetzt. Militärische und hochentwickelte Software wird durch diese Fähigkeit nicht ausgeschaltet.

VIRTUELLER SPEICHER

Stufe	:	3
Preis (Mnemo)	:	75 Battens
Kraftbonus	:	+0
Auslösedauer	:	1 Runde
Wirkdauer	:	spez.
Distanz	:	Berührung
Abklingzeit	:	24 Stunden

Effekt:

Erstellt einen mentalen Datenspeicher mit (nahezu) unbegrenzter Kapazität. Das erneute Lesen und Kopieren des Speichers lässt ihn verschwinden.

WIEDERHOLEN

Stufe	:	10
Preis (Mnemo)	:	1000 Battens
Kraftbonus	:	-VE
Auslösedauer	:	1 Runde
Wirkdauer	:	sofort
Distanz	:	VE x 2m Radius

Abklingzeit : 10 Runden

Effekt:

Zwingt eine Maschine oder ein synthetisches Wesen seine letzte Aktion zu wiederholen. Im Falle von

gelungenen Angriffen erfolgen keine neuen Trefferwürfe, sondern es werden exakt die der letzten Runden „kopiert“. Die Fähigkeit kann sowohl als Angriffsfähigkeit als auch als Unterstützungsfähigkeit für verbündete Maschinen dienen.

WIEDERHOLUNGSSCHLEIFE

Stufe	:	15
Preis (Mnemo)	:	3000 Battens
Kraftbonus	:	-(VE+AU)
Auslösedauer	:	1 Runde
Wirkdauer	:	sofort
Distanz	:	VE x 2m Radius
Abklingzeit	:	100 Runden

Effekt

Bringt eine Maschine, einen Computer oder ein synthetisches Wesen in eine Wiederholungsschleife, die nur mit Abschaltung oder Ionisierung aufgehoben werden kann. Bis dahin wird die Technologie ihre letzte Aktion immer wieder ausführen, bis ihre Energie aufgebraucht ist.



KYBERNETIK

REGELN

Jede Form von Cyberware wird gemäß den Regeln auf Seite 68f. implantiert. Die einzelnen Implantate geben Boni und verfügen über sogenannte „**Powerups**“, Sonderfunktionen, die wie spezielle Kräfte eingesetzt werden.

Grundsätzlich funktionieren alle kybernetischen Bauteile wie das ursprüngliche Organ. Werden sie aktiviert (freie Aktion), sind ihre „**Powerups**“ jedoch deutlich überlegen.

Jeder Einsatz von kybernetischen Bauteilen hat wie die paramentalen Fertigkeiten eine **Abklingzeit**. Wird diese erreicht, kann das betreffende oder ein anderes Powerup des Implantats erneut eingesetzt werden.

*D.h. ein Cyberarm kann beispielsweise das Powerup „**Todesschlag**“ einsetzen. Um danach aber das Powerup „**Cyberhand**“ oder einen erneuten „**Todesschlag**“ anzuwenden, muss 1 Stunde gewartet werden.*

Die Abklingzeit kann durch spezielle Zusatz-Implantate gesenkt werden.

Jedes Bauteil hat einen Wert für Cyberbehinderung („**Cyberpunkte**“). Wird die **Cyberschwelle** des Charakters (=HÄ+VE+Cyborg) überschritten, tritt Degeneration auf (siehe S. 68).

Cyberware kann wie normale Ausrüstung auch aus Komponenten konstruiert werden.

POWERUPS

Powerups sind Sonderfunktionen eines Implantats. Bei nachträglicher Implantation ist eine erneute Implantationsprobe notwendig. Ihre Kosten liegen bei 50% des Implantats.

VERFÜGBARKEIT

Die Verfügbarkeit von Cyberimplantaten ist generell gering und hängt vom Setting ab. Meistens sind sie jedoch nur in Großstädten, Arcologies und Techlabors zu finden. In manchen Settings sind es sehr seltene Relikte, in anderen Standardware.

CYBERCORTEX

Der Cybercortex verbessert viele Operationen des Großhirns. Der Charakter wird schneller, besser, klüger und sensorisch empfänglicher. Der C-Cortex wird in verschiedenen Varianten geliefert und verfügt über diverse Powerups. Diese teilen sich die Abklingzeit.

Preis:	12000 Battens
Implantation:	25
Cyberpunkte:	1,5
Abklingzeit:	1 Tag
Wirkdauer:	1 Stunde

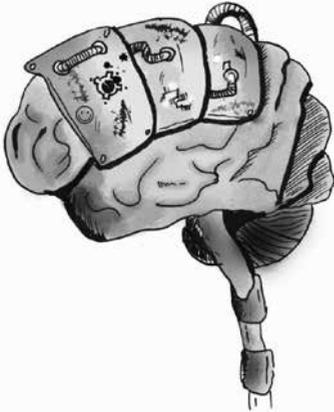
MENSCHLICHER COMPUTER

Der Träger wird zu einer Rechenmaschine, die selbst komplexeste Aufgaben im Kopf und in Windeseile nachrechnen kann.

Alle Proben zur Mathematik erhalten einen Bonus von 8.

QUELL DES WISSENS

Der Charakter erinnert sich auf einmal an nahezu alles, was er je gelernt hat. Auch tiefes, verborgenes Wissen steht ihm zur Verfügung. Eine Wissensfertigkeit nach Wahl erhält für die Wirkdauer einen Bonus von +8.



SCHNELLER LERNER

Mit diesem Powerup kann der SC alle Erfahrungspunkte, die er während der Wirkdauer von 1h erhält, um 25% steigern.

CYBERSCHILD

Der Cybercortex sendet ein Verzerrungssignal, welches den Träger für die Wirkdauer immun vor telepathischer Einflussnahme macht.

SPIEGELUNG

Mit diesem Powerup kann das Cybergehirn seinen Inhalt auf ein anderes Cybergehirn übertragen und so einen zerebralen Klon erschaffen.

TAKTISCHER COMPUTER

Wird das Hirn im Kampf eingesetzt und ist der Träger der Einheitsführer, erhalten alle Mitglieder der Einheit Initiative +2.

CYBERNERVEN

Cybernerven beschleunigen die Nervenleitgeschwindigkeit und sind in der Lage, bestimmte Informationen zu filtern oder zu verstärken.

Preis:	7500 Battens
Implantation:	21
Cyberpunkte:	1
Abklingzeit:	1 Tag
Wirkdauer:	1 Stunde

SCHMERZFILTER

Mit diesem Filter werden alle Schmerzempfindungen ausgeschaltet. Der Träger nimmt keinen Schmerz mehr wahr (außer telepathisch erzeugten). Im Kampf verdreifacht sich seine LK. Nach dem Kampf geht sie auf ihren Normalwert abzüglich des im Kampf erlittenen Schadens zurück. Häufig sind diese Neurowarrior schon tot, obwohl sie noch lange weiterkämpfen.

TAKTILER FILTER

Die Feinsensibilität wird stark erhöht und von Störeinflüssen bereinigt.

Alle nichtkämpferischen Aufgaben, die ein gewisses Fingerspitzengefühl erfordern (Bombe entschärfen, Safe knacken, Reparatur), erhalten einen Bonus von +4.

HAND-AUGE-ENHANCER

Die deutlich verbesserte Hand-Auge Koordination erhöht den Angriffswert von einhändigen Schusswaffen um 4 für die Wirkdauer.

CYBERREFLEXE

Erhöht die Initiative im Kampf um 4.

TAKTIER ENHANCER

Ermöglicht eine verstärkte Wahrnehmung von Oberflächenstrukturen. Der Träger kann so Gegenstände an ihrer Oberfläche wiedererkennen, feinste Haarrisse erspüren oder den besten Sex seines Lebens haben.

CYBERAUGEN



Cyberaugen waren vor dem „Letzten Tag“ in vielen Teilen der Gesellschaft weit verbreitet. Sie sind einfach zu implantieren und besitzen sehr nützliche Powerups.

Preis:	1000 Battens
Implantation:	13
Cyberpunkte:	0.5
Abklingzeit:	1 Stunde
Wirkdauer:	10 Minuten

NACHTSICHT / IR SICHT

Gewährt dem Träger Nacht- oder IR-Sicht.

FARBWECHSEL

Ändert bis zum nächsten Wechsel die Farbe der Iris.

FADENKREUZ

Erzeugt ein kleines Fadenkreuz, das den Einsatz von Schusswaffen um 2 erleichtert, wenn die Waffe mit einem speziellen Sensor ausgestattet wurde (+200 Battens).

ZOOM

Die Augen können wie ein Fernglas (x25) genutzt werden.

FLASH

Die Augen erzeugen einen blendenden Lichtblitz. Dem Ziel steht eine Probe auf Abwehr zu, um nicht für 5 Kampfunden einen Malus von 2 auf alle Proben zu erhalten.

DUNKLER GOTT

Die Augen leuchten auf und erzeugen einen unheiligen Schein. Dies kann sehr beeindruckend und einschüchternd auf andere Personen sein. Auf entsprechende Aktionen wird ein Bonus von +2 aufgeschlagen. Das Powerup kann während der Abklingzeit beliebig oft eingesetzt werden.

CYBEROHREN

Cyberohren gewähren dem Träger eine große Bandbreite an Optionen. Die Grundfunktion ist der Ersatz des ausgefallenen Gehörs.

Preis:	1500 Battens
Implantation:	15
Cyberpunkte:	0.5
Abklingzeit:	1 Stunde
Wirkdauer:	10 Minuten

FUNKEMPFÄNGER

Die Ohren funktionieren wie ein eingebauter Funkempfänger. Für die Wirkdauer kann der Charakter den gesamten Radiowellenfunkverkehr mit einer Reichweite von 10 km abhören.

SELEKTIVER GERÄUSCHFILTER

Durch dieses Powerup kann der Charakter eine bestimmte Schallquelle von anderen isolieren. So lassen sich störende Hintergrundgeräusche eliminieren. Das Powerup gewährt dem Träger einen Bonus von +6 auf Lauschen sowie auf das Öffnen mechanischer Schlösser.

SCHALLDÄMPFER

Mittels dieses Powerups wird der Charakter für die Wirkdauer immun gegenüber lauten Geräuschen (z.B. Detonationen).

CYBERNASE

Bei der Cybernase werden die Riechfasern durch künstliche Chemorezepto-

ren ersetzt, die nun eine Vielzahl von Gerüchen wahrnehmen können. Die Powerups sind vor allem für Scouts, Ranger und Kopfgeldjäger interessant.

Preis:	2000 Battens
Implantation:	13
Cyberpunkte:	0.5
Abklingzeit:	1 Stunde
Wirkdauer:	10 Minuten

DIE NASE VOLL

Schaltet das Organ ab. So erhält der Charakter keinen Malus durch Gestank jedweder Natur.

FÄHRTE AUFNEHMEN

Das Powerup lässt den Anwender eine bestimmte Geruchssignatur aufnehmen. Gelingt ihm eine Probe auf GEI+AU, wird er der Geruchspur folgen oder den Geruch jederzeit eindeutig identifizieren können. Ein Patzer löscht den Sinneseindruck für immer.

CHEMODETEKTOR

Die Cybernase kann Gerüche mit einer internen Datenbank abgleichen. Spezielle Substanzen wie Chemikalien und Gase können mit einer Probe auf GEI +VE identifiziert werden.

CYBERLARYNX

Der kybernetische Kehlkopf ist in der Lage, verschiedene Geräusche und Stimmen zu imitieren, die Lautstärke zu modulieren und im Sonderfall sogar einen kräftigen Schallimpuls auszulösen.

Preis:	1750 Battens
Implantation:	17
Cyberpunkte:	0.75
Abklingzeit:	1 Stunde
Wirkdauer:	10 Minuten

TONMODULATION

Verändert die Stimme des Trägers und ermöglicht es ihm eine bekannte Stimme zu imitieren. Der Unterschied der Stimmen kann nur durch eine vergleichende Probe mit GEI+VE des Hörers gegen AGI+VE des Sprechers erkannt werden.

CYBERSCHREI

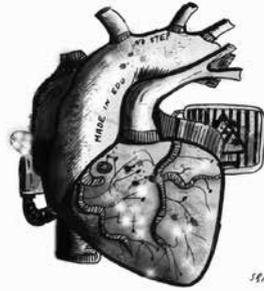
Der Träger des Cyberkehlkopfes kann einen heftigen Schallimpuls in Form eines kräftigen Schreis erzeugen. Dies wirkt wie das Talent Schlachtruf (I).

GIFFILTER

Der Larynx ist in der Lage, eine Giftfilterfunktion für die Wirkdauer zu gewährleisten. Partikelgifte, Staub und auch radioaktiver Fallout werden für diese Zeit vom Körper in geringeren Mengen aufgenommen. Für „Noxe trotzen“ wird ein Bonus von 8 gewährt.

CYBERHERZ

Das Cyberherz ist sehr weit verbreitet unter Supercyborgs und anderen Kommandoeinheiten. Es gewährleistet eine deutlich verbesserte Leistungsstärke, höhere Ausdauer und geringe Ermüdung. Patzt der Cyberdoc bei der Verpflanzung dieses Organs, stirbt der Patient.



Preis:	5000 Battens
Implantation:	20
Cyberpunkte:	1
Abklingzeit:	keine
Wirkdauer:	1 Tag

HÖHERE AUSDAUER

Der Träger des Cyberherzens kann sein KÖR-Attribut für 1 Stunde pro Tag um 3 steigern. Hierdurch verändern sich auch alle abhängigen Werte. Diese Ausdauersteigerung ist kumulativ mit anderen Implantaten.

VERBESSERTE KONDITION

Gewaltmärsche richten bei Anwendung dieses Updates keinen Erschöpfungsschaden an.

CYBERLUNGE

Die Cyberlunge bietet ihrem Träger eine hohe Sauerstoffkapazität und Verbesserung der Gewebeoxygenierung. Partikelfilter erhöhen zudem die Strahlungsresistenz, wenn sie auf Höchstleistung arbeiten.

Preis:	2000 Battens
Implantation:	18
Cyberpunkte:	1
Abklingzeit:	1 Tag
Wirkdauer:	1 Stunde

HÖHERE AUSDAUER

Der Träger der Cyberlunge kann sein KÖR-Attribut für 1 Stunde pro Tag um 2 steigern. Hierdurch verändern sich auch alle abhängigen Werte. Diese Ausdauersteigerung ist kumulativ mit anderen Implantaten.

ATEMLUFTSPEICHER

Der Träger kann die Luft 10 mal so lange anhalten wie ein normaler Charakter.

PARTIKELFILTER

Die Filter erhöhen „Noxe trotzen“ um 8, wenn sie auf Höchstleistung arbeiten und der Charakter radioaktive Masse eingeatmet hat. Ferner wird der Charakter für die Wirkdauer immun gegenüber Atemgiften.

CYBERMAGEN

Der Cybermagen (und auch der dazu gehörige Cyberdarm) verdaut und entgiftet alles, was aufgenommen wird. Mit ihm kann der Träger teilweise sogar ungenießbare oder giftige Nahrung zu sich nehmen.

Preis:	4500 Battens
Implantation:	18
Cyberpunkte:	1
Abklingzeit:	12 Stunden
Wirkdauer:	1 Stunde

BESSERE VERWERTUNG

Der Träger kann eine einzelne Mahlzeit deutlich besser verwerten als normale Individuen. Hat er eine Mahlzeit zu sich genommen und aktiviert er das Powerup, wird diese Mahlzeit 3x so effektiv aufgenommen. Er hungert also seltener.

ENTGIFTUNG

Bei Aktivierung dieses Powerups ist der Träger für die Wirkdauer fast immun gegen Einnahmegifte (Gift trotzen +8).

SÄUREANGRIFF

Der Träger des Magens kann eine sehr aggressive Säure produzieren und diese gegen einen Gegner speien. Der WB des Odemangriffs beträgt +3. Die Säure zerstört zudem metallische und organische Materialien, wie Schlösser, Kleidung, Rüstung usw. Bei jeder Anwendung erleidet der Charakter jedoch selbst nicht abwehrbaren Schaden in Höhe von 1W20/10 Punkten durch die Verätzungen im Mund/Rachenraum.

CYBERLEBER

Die Cyberleber ist eine deutlich bessere Entgiftungsanlage als das Original.

Preis:	5000 Battens
Implantation:	22
Cyberpunkte:	1
Abklingzeit:	keine
Wirkdauer:	1 Tag

METABOLISIERUNG BESCHLEUNIGEN

Gifte und pharmakologische Substanzen werden bei Einsatz dieses Powerups deutlich schneller eliminiert. Proben auf „Gift trotzen“ erhalten einen Bonus von 8.

GERINNUNGSVERSTÄRKUNG

Durch dieses Powerup schüttet die Leber vermehrt Gerinnungsfaktoren aus und verstärkt die Blutgerinnung. Ist das Powerup aktiv, kann der Charakter bei der nächsten Nachtruhe und bei „Veschnaufen“ doppelt regenerieren.

CYBERNIERE

Die Cybneriere vermag den Wasserhaushalt zu kontrollieren und die Entgiftung von pharmakologischen Substanzen zu beschleunigen.

Preis:	1000 Battens
Implantation:	15
Cyberpunkte:	0.75
Abklingzeit:	1 Tag
Wirkdauer:	1 Tag

METABOLISIERUNG BESCHLEUNIGEN

Gifte und pharmakologische Substanzen werden bei Einsatz dieses Powerups deutlich schneller eliminiert. Proben auf „Gift trotzen“ erhalten einen Bonus von 8.

WASSER SPAREN

Der Körper des Trägers spart Wasser noch effektiver als bei normalen Nieren. Durst und Wassermangeleffekte

treten erst einen Tag später auf, wenn dieses Powerup aktiviert wurde.

CYBERHAUT

Die Haut des Trägers wurde komplett gegen eine künstliche Haut ausgetauscht, die ebenfalls atmungsaktiv und regenerationsfähig ist.

Preis:	5000 Battens
Implantation:	21
Cyberpunkte:	2
Abklingzeit:	12 h
Wirkdauer:	1h

TARNMODUS

Der Träger kann durch Neuausrichtung der Dermofibrillen die Hautfarbe ändern. Egal ob zu Schwarz, Weiß oder zu einem Tarnmuster. Dies gewährt einen Bonus von +4 auf alle Tarnungsversuche.

VERSTÄRKUNG

Die Dermofibrillen verdichten sich und gewähren so eine natürliche PA von 2 für die Wirkdauer.

WANDERNDEN TATTOO

Eine sehr schöne Spielerei ... keine Abklingzeit.

STRAHLENSCHUTZ

Die Dermofibrillen verdichten sich für eine Stunde und gewähren einen Bonus auf „Strahlung trotzen“ von +4

FARADAYWANDLUNG

Die Dermofibrillen verdichten sich für eine Stunde und gewähren einen Bonus von 4 bei Abwehr von Impulsschaden.

CYBERARM



Eine komplette kybernetische Prothese für einen Arm.

Preis:

4500 Battens

Implantation:

18

Cyberpunkte:

1.25

Abklingzeit:

1 h

Wirkdauer:

variabel

TODESSCHLAG

Ein Kraftakt, der einmal pro Kampf durchgeführt werden kann: Mit diesem Powerup darf einmalig 3 x KÖR zu einem waffenlosen Angriff oder einem Nahkampfangriff hinzugezählt werden.

STÄRKE DES CYBORGS

Ebenfalls ein Kraftakt. Bei Aktivierung ist die Eigenschaft Stärke für 1h um 4 erhöht.

ENERGIESCHLAG

Einmalig pro Tag kann der Cyborg alle Energie in dem Arm fokussieren und einen Energiestrahl mit WB +8/+12

und Reichweite 10m abfeuern. In diesem Fall gilt eine Abklingzeit von 24h.

VERBESSERTE AUGENHANDKOORDINATION

Sind Cyberarm und Cyberauge kombiniert, gilt ein dauerhafter Bonus von +2 auf alle Schusswaffenproben. Dies ist kumulativ zu „Fadenkreuz“. Diese Fertigkeit gilt andauernd und bedarf keines Einsatzes von Energie, die Abklingzeit entfällt.

CYBERHAND

Die integrierte Cyberhand ist deutlich geschickter und schneller als eine normale Hand. Einmal pro Abklingzeit steigert sie GE um 3.

CYBERWAFFE

Der Arm beherbergt eine integrierte Waffe, die jederzeit genutzt werden kann. Dieses Powerup benötigt keine Abklingzeit. An Waffen kommen alle einhändigen Waffen in Frage.

MEISTERWERFER

Der Träger des Implantates erhöht dauerhaft die Grundreichweite einer Wurfaffe (Messer, Granate) um 50%. Keine Abklingzeit.

CYBERBEIN

Eine komplette kybernetische Prothese für ein Bein.

Preis:

4000 Battens

Implantation:

20

Cyberpunkte:	1.5
Abklingzeit:	1 h
Wirkdauer:	variabel

SPURT

Mit dem Cyberbein kann „Laufen“ einmal pro Abklingzeit verdoppelt werden. Besitzt der Träger zwei Cyberbeine sogar vervierfacht.

CYBERTRITT

Der Tritt erhöht einmalig den WB für den Nahkampf um 8.

CYBERSPRUNG

Einmalig pro Abklingzeit kann der Charakter dreimal so hoch oder weit springen.

CYBERHOLSTER

Ein integrierter Holster für eine Einhandwaffe. Free to use. Keine Abklingzeit.

CYBERMUSKELN

Alle Muskeln des Cyborgs wurden durch Biopolymere verstärkt, was einen permanenten Bonus gewährt.

Preis:	7500 Battens
Implantation:	22
Cyberpunkte:	1.0
Abklingzeit:	keine
Wirkdauer:	ständig

MUSKELSTRAFFUNG

Die ST des Charakters steigt um 1.

MUSKELVERSTÄRKUNG

Die BE des Charakters steigt um 1.

CYBERKNOCHEN

Alle verbliebenen Knochen des Charakters bestehen aus Duranium. Die Wirkung dieses Implantats mit seinen Powerups ist dauerhaft.

Preis:	5500 Battens
Implantation:	17
Cyberpunkte:	1.0
Abklingzeit:	keine
Wirkdauer:	ständig

HEFTIGE SCHLÄGE

Alle waffenlosen Nahkampfangriffe erhalten WB+2.

BESSERE STRUKTUR

Die Cyberknochen gewähren dauerhaft HÄ+2.

CYBERACCESSOIRES

Cyberaccessoires sind Bauteile, die zur Interaktion der Cyberware integriert werden können. Sie reduzieren u.a. Abklingzeiten und erhöhen die Stärke einzelner Komponenten.

NEURALPROZESSOR

Verstärkt die Interaktion der Cyberware mit dem Körper. Der implantierte Neuralprozessor halbiert die Abklingzeiten aller bisherigen und zukünftigen Implantate. Dieses Accessoire

wirkt kumulativ zu anderen Implantaten, die die Abklingzeit verändern.

Preis:	8000 Battens
Implantation:	21
Cyberpunkte:	0.25
Abklingzeit:	keine
Wirkdauer:	ständig

ENERGIEPORT

Der Cyborg besitzt einen Ladeport, mit dem er Cyberware wieder aufladen kann (1 Batterie gleich welchen Typs oder an speziellen „CYBERPORT™“ Stationen). Hierdurch werden alle Implantate ungeachtet ihrer aktuellen Abklingzeit sofort wieder verfügbar.

Preis:	550 Battens
Implantation:	16
Cyberpunkte:	0.5
Abklingzeit:	keine
Wirkdauer:	ständig

INTERNER AKKUMULATOR

Muss pro Cyberimplantat einzeln erworben werden. Der Akkumulator halbiert die Abklingzeit von Cyberware. Dies ist kumulativ zum Neuralprozessor. Sind beide implantiert, beträgt die Abklingzeit noch 25% der Ausgangszeit.

Preis:	1500 Battens
Implantation:	15
Cyberpunkte:	0.25
Abklingzeit:	keine
Wirkdauer:	ständig

INTERNER SUPERAKKUMULATOR

Dieses sagenumwobene Relikt der Technik führt dazu, dass die Cyberware dauerhaft anwendbar ist. Abkling-

zeiten können komplett ignoriert werden. Der Superakkumulator muss für jede Cyberware einzeln erworben und implantiert werden.

Preis:	unbekannt
Implantation:	wie Implantat +4
Cyberpunkte:	0.25
Abklingzeit:	keine
Wirkdauer:	ständig

DNS-ANPASSUNG

Verbessert die Kompatibilität der Cyberware mit dem Körper. Dieses Bauteil muss pro Cyberware einzeln erworben werden. Die DNS-Anpassung reduziert die Cyberpunkte des neuen Bauteils um 50%.

Preis:	Implantatkosten x10
Implantation:	wie Implantat+5
Cyberpunkte:	-
Abklingzeit:	keine
Wirkdauer:	ständig

NANO-MED-BOTS

Dieses Nanotech-Bauteil führt zu einer Regeneration der Lebenskraft von 1 Punkt pro Stunde.

Preis:	8000
Implantation:	15
Cyberpunkte:	0.5
Abklingzeit:	keine
Wirkdauer:	ständig

FARADAY-VERSIEGELUNG

Das Cyberimplantat kann nicht durch EMP oder Impulsschaden deaktiviert werden.

Preis:	Implantatkosten x2
Implantation:	+5
Cyberpunkte:	+0

AUSRÜSTUNG



REGELN

Ausrüstung ist überlebenswichtig. Denn im Ödland gilt: bessere Ausrüstung gleich höhere Überlebenschance.

BASISREICHWEITE

Die Basisreichweite beschreibt, ab welcher Entfernung ein Malus auf einen Fernkampfangriff angewandt wird. Pro Überschreiten der Basisreichweite wird ein Malus von 1 auf die Angriffsprobe aufgeschlagen.

Ein Bogen mit Basisreichweite 10 hat also einen Malus von 4 bei 41 m Entfernung.

ABKLINGZEIT

Einige Gegenstände haben eine Abklingzeit (A), die der Abklingzeit bei paramentalen Kräften entspricht. Wird ein Gegenstand mit einer Abklingzeit von 5 Runden eingesetzt, kann er folglich erst nach Ablauf von 5 Runden wieder eingesetzt werden.

VERFÜGBARKEIT

Die folgenden Abkürzungen geben an, wo Ausrüstung prinzipiell erworben werden kann. Über die tatsächliche Verfügbarkeit entscheidet der Spielleiter.

- E Enklave, Außenposten (<500 EW)
- D Dorf, Kleinstadt (< 2.500 EW)
- S Stadt (<20.000 EW)
- G Große Stadt (>20.000 EW)
- M Metropole (> 100.000 EW)
- A Arcology
- B Bunker
- T Techlabor
- X Alientechnologie
- U Unikat

KONSTRUKTION

Viele Gegenstände lassen sich simpel konstruieren und aus Müll und Ersatzteilen zusammenbasteln. Hierzu sind folgende Grundvoraussetzungen notwendig:

- Kenntnis des Techlevels
- Kenntnis des Bauplans
- Komponenten (in Battens)
- Ausreichende Werkstatt/Labor

Der **Bauplan** gibt den Entwurf vor, nach dem der Gegenstand erstellt wird. Baupläne werden vielerorts zum Verkauf angeboten. Die Kosten des Bauplans kommen auf das Techlevel an:

TECHLEVEL	BAUPLANKOSTEN
0	Gegenstandskosten x 1
1	Gegenstandskosten x 2
2	Gegenstandskosten x 5
3	Gegenstandskosten x 25
4	Gegenstandskosten x 30
5	Plan nicht erhältlich

Die **Komponenten** sind Basisbauteile, die für viele Gegenstände verwendet werden. Sie kosten 50% des Marktwertes des Gegenstandes. Ob allerdings die entsprechenden Komponenten verfügbar sind, ist Entscheidung des Spielers. Grob kann hier folgende Tabelle helfen, an welchem Ort betreffende Komponenten am ehesten zu finden sind:

TECHLEVEL	KOMPONENTENVERFÜGBARKEIT
0	Alle
1	Alle
2	Alle
3	Ab Stadt
4	Ab Metropole
5	Nur T und X

Das Techlevel gibt vor, welches Werkzeug minimal benötigt wird, um einen Gegenstand zu fertigen. Liegt eine der Grundbedingungen nicht vor, kann der Gegenstand nicht gefertigt werden.

TECHLEVEL	NÖTTIGES WERKZEUG
0	-
1	Werkzeugset
2	Werkbank oder Labor
3	Verbesserte(s) Werkbank oder Labor
4	Fortschrittliche(s) Werkstatt oder Labor
5	Hyperfortschrittliche(s) Labor oder Werkstatt

Sind alle Bedingungen (Bauplan, Werkzeug, Komponenten, Werkstatt) erfüllt, kann der Gegenstand hergestellt werden.

Hierzu ist eine Probe auf „**Konstruieren**“ (GEI+GE) notwendig. Die Probe wird durch die **Konstruktionsschwierigkeit (KS)** modifiziert. Das Talent **Konstrukteur** gibt Bonuspunkte (2 pro Rang) auf die Probe.

KONSTRUKTIONSSCHWIERIGKEIT (KS)	
Techlevel-unterschied (Konstrukteur – Objekt)	Modifikator
< 0	Unmöglich
0	+2
1	+0
2	-1
3	-2
4	-4
5	-8

BAUPLAN REKONSTRUIEREN

Ein Charakter kann anhand eines zerlegten Gegenstandes einen Bauplan erstellen. Hierzu muss er mindestens über das Techlevel des Gegenstandes und ein geeignetes Labor (s.o.) verfügen. Bei dieser Aktion geht der Gegenstand verloren, wenn keine Probe auf

„**Konstruieren**“ erschwert um das zweifache Techlevel gelingt.

Bei beschädigten Gegenständen gilt, dass mehrere Gegenstände (je nach Ausmaß der Beschädigung) notwendig sind.

Die notwendige Zeit für die Erstellung des Bauplanes ist abhängig vom Techlevel:

BAUPLAN REKONSTRUKTION	
Techlevel	Nötige Zeit
0	4 Stunden
1	2 Tage
2	1 Woche
3	1 Monat
4	3 Monate
5	6 Monate

NOTWENDIGE GEGENSTÄNDE	
Schaden des Gegenstandes	Nötige Exemplare für Rekonstruktion
Kein/Leicht	1
Mittel	2
Schwer	3
Kritisch	5

BAUPLAN ENTWICKELN

Auch in der Endzeit ist Forschung und damit die Entwicklung neuer Technologien möglich. Hierzu benötigt der Erfinder ein Techlevel, welches dem Ausrüstungsgegenstand entspricht, eine entsprechende Werkstatt oder ein Labor (s.o.), sowie viel Zeit. Ferner muss ihm eine Probe auf GEI+VE erschwert um 2 pro Techlevelgrad gelingen. Passende Wissenstalente und Konstrukteur erleichtern um 1 pro Rang.

Die notwendige Zeit entspricht der der Bauplanrekonstruktion mal 2.

UPGRADES

Upgrades sind Modifikationen für Ausrüstungsgegenstände. Je nach Typ des Gegenstandes können verschiedene Upgrades installiert werden.

Jeder Gegenstand kann bis zu vier verschiedene Upgradetypen (je nach Gegenstandsklasse als Upgrade A-D bezeichnet) besitzen.

Die möglichen Upgrades sind im Folgenden beschrieben.

INSTALLATION EINES UPGRADES

Um ein Upgrade zu installieren, müssen folgende Voraussetzungen erfüllt sein:

- Kenntnis des Techlevels
- Bauplan des Gegenstandes
- Passende Werkstatt
- Passende Komponenten (in Batters)

Für die Installation ist eine Probe auf „**Konstruieren**“ (AGI+GE)+KS notwendig. Auch hier gibt das Talent Konstrukteur einen Bonus von 2 pro Rang.

Pro bereits installiertem Upgrade an dem Gegenstand wird die KS um 1 angehoben.

Upgrades müssen nicht „chronologisch“ installiert werden. D.h. es ist durchaus möglich, eine Fackel direkt mit „Brenndauer III“ auszustatten.

Die Kosten für die verwendeten Upgradekomponenten werden anhand der folgenden Tabelle in Bezug auf die Basiskosten des Gegenstandes ermittelt:

UPGRADEKOSTEN	
Techlevel	Upgradekosten
0	5%
1	10%
2	20%
3	30%
4	40%
5	50%

Die Beschreibung der Upgrades erfolgt in den entsprechenden Ausrüstungslisten.

HANDEL MIT VERBESSERTER AUSRÜSTUNG

Will ein Charakter einen bereits verbesserten Ausrüstungsgegenstand erwerben oder verkaufen, steigt der Preis für die Ware mit der Anzahl der installierten Upgrades wie in den Upgradekosten angegeben:

Will er also eine Waffe des Techlevels 3 (1000 Battens) mit einem Upgrade verkaufen (Upgradekosten 30% also 300 Battens), kostet die Waffe 1300 Battens. Besitzt die Waffe ein weiteres Upgrade, steigt der Preis um weitere 300 Battens.

ZUSTAND (OPTIONAL)

Die meisten Relikte der präapokalyptischen Zeit sind beschädigt. Die folgende Tabelle gibt die Auswirkungen von Schäden (häufig Spielleiterentscheid) und die Reparaturbedingungen an. Jede Reparatur benötigt Komponenten im Wert eines gewissen Prozentsatzes vom Basispreis des Gegenstandes. Die Verfügbarkeit der Komponenten ist oben angegeben.

ZUSTAND	
Schaden	Auswirkung
Leicht	Waffen: WB -1 Rüstung: PA-1, Behinderung gleich andere: Einsatzversagen bei 1-2 auf W20
Mittel	Waffen: WB -2, nur EF und SF Modus Rüstung: PA-2, Behinderung gleich andere: Einsatzversagen bei 1-5 auf W20
Schwer	Waffen: WB -4, nur EF Modus Rüstung: PA-3, Behinderung gleich andere: Einsatzversagen bei 1-8 auf W20
Kritisch	Waffen: WB -8, nur EF Modus Rüstung: PA -4 andere: unbrauchbar
Einsatzversagen: z.B. Fehlmessung (Scanner), Fehlinfo (Datenbank), Blindgänger (Granate), Schaden statt Heilung (Medkit), Motor startet nicht (Fahrzeug), ...	

GEGENSTÄNDE REPARIEREN		
Schaden	Reparatur-Probe	Komponentenkosten
Leicht	+0	5%
Mittel	-2	20%
Schwer	-4	50%
Kritisch	-8	90%

WAFFEN UND RÜSTUNGEN



ENERGIEWAFFEN

Name	Abkl.	WB	V	B	T	RW	Modus	Bemerkungen	Maximale Upgradestufe				
									A	B	C	D	
						in m							
Sonicblaster	1	+1	G	550	4	2	EF, BF	Reißt Ziel zu Boden wenn Wurf mit KÖR+VE-Angriffswurf misslingt	2	1	0	1	
Taser	OS	+2/+3	G	850	3	5	One-Shot	Betäubt das Ziel für 1W20 Runden wenn kein KÖR+HÄ minus Angriffswurf gelingt.	1	0	3	0	
Laserpistole	1	+4	G	2,5k	4	10	EF	Initiative +2	4	1	0	3	
Lasergewehr	1	+6	M	5k	4	20	EF, BF	Initiative +2, Hulkwaffe	4	1	0	4	
Gatlinglaser	2	+4	B	15k	5	10	SF, AF	Initiative +2, GA -4, Hulkwaffe	5	2	0	1	
Plasmapistole	2	+4/+6	B	7k	4	10	EF, HF	Initiative -2, Impuls- waffe, GA -2	5	2	1	2	
Plasma- gewehr	2	+6/+8	B	14k	4	20	alle	Initiative -2, Impuls- waffe, GA -4, Hulkwaffe	5	2	2	2	
Teslatron- gewehr	2	-/+8	B	?	5	10	EF, HF	Initiative +2, Impuls- waffe, GA -4	0	2	5	2	
EMP-Kanone	7	-/+10	B	15k	4	10	EF	Impuls- waffe, GA -6, Hulkwaffe	0	5	5	2	
BFG	OS	+8	B	?	5	20	EF	Schadens- gebiet 3x3m, One-Shot, Hulkwaffe	5	5	0	1	

BALISTISCHE WAFFEN

Mögliche Upgrades:

A (Fokussierung): Erhöht den WB einer Energiewaffe um 1 pro Stufe. Der Impuls-WB wird nicht verändert

B (Fluxleitung): Verringert die Abklingzeit der Energiewaffe um 1 pro Stufe

C (Ionen - Polarisator): Erhöht den Impuls-WB einer Energiewaffe um 1 pro Stufe. Der normale WB wird nicht verändert

D (Hyperkondensator): Pro Upgradestufe steigt die Reichweite um 50% der Basisreichweite

Zweihandwaffen:

Alle Energiewaffen mit Ausnahme der Pistolen, des Sonicblasters und des Tasers sind Zweihandwaffen

Munitionswert:

Energiewaffen besitzen keinen festen MW. Dieser ist abhängig von der verwendeten Batterie.

Energiezellen:

Energiezelle: 20Battens, Verfügbarkeit: S, MW 18-20

Durazelle: 45 Battens, Verfügbarkeit: S, MW 19-20

Atomzelle: 250 Battens, Verfügbarkeit:G, MW 20, im BF-Modus Basis WB +1

Fusionszelle: 750 Battens, Verfügbarkeit:M, MW 20, im BF-Modus Basis WB +2

BALISTISCHE WAFFEN

Name	MW	WB	V	B	T L	RW	Mod	Mun	Bemerkungen	Maximale Upgradestufe				
										A	B	C	D	
						in m								
Mini-Pistole	20	+0	G	150	3	5	EF	A			2	1	1	2
Leichte Pistole	20	+2	D	250	3	10	EF	B			0	2	2	3
Schwere Pistole	20	+4	S	750	3	8	EF	D	Initiative -2, GA -2		0	2	3	4
Pumpgun	20	+6	D	600	3	5	EF	E	Initiative -2, GA -4		1	1	3	4
Doppelshotgun	OS	+6	S	1k	3	5	2x OS	E	2 Angr./Runde, Initiative -2 GA -4		0	0	2	4
Sturm-Shotgun	17	+6	G	4k	3	5	EF, SF	E	Initiative -2, GA -4		1	1	3	4
Jagdflinte	20	+4	D	450	3	15	EF	C			1	3	2	3
Snipergewehr	20	+7	G	7k	3	25	EF	E	Initiative +2, GA -6		1	5	1	5
Sturm-gewehr	18	+4	G	2,5k	3	20	EF, SF, AF	C	GA -4, Hulk-waffe		0	5	3	5
MP	18	+2	G	1,5k	3	5	SF, AF	B	GA -2		0	3	4	3
MG	19	+4	G	3k	3	20	SF, AF	C	GA -6, Hulk-waffe		0	3	4	5
Minigun	19	+6	B	8k	4	20	SF, AF	C	GA -6, Hulk-waffe, braucht 1 Runde um warmzulaufen		0	3	4	5

Name	MW	WB	V	B	T L	RW	Mod	Mun	Bemerkungen	Maximale Upgradestufe			
										A	B	C	D
Railgun	OS	+15	A	?	5	30	EF	Spez	GA -6, s.u. Hulkwaffe	2	5	0	5
Flammenwerfer	18	+3	S	1k	3	5	SF, AF	Spez	Hulkaffe, siehe unten	1	0	0	0
Granatwerfer	Spez	Spez	S	800	3	20	EF	I	Verschießt Granaten, Hulkwaffe	0	5	0	0
Raketenerwerfer	OS	+20	G	5k	3-4	50	EF	J	Hulkwaffe, verschießt Raketen	3	5	0	0
Nagelgewehr	20	+1	S	200	3	10	EF	A-D	Spez. Mun. (s.u.), Patzer bei 19-20	0	3	2	3
Bogen	OS	+1	E	120	0	10	EF	G	Initiative +1	5	0	0	1
Langbogen	OS	+2	D	400	1	10	EF	G	Initiative +1	5	0	0	2
Armbrust	OS	+3	D	500	1	10	EF	H	Initiative -2, GA -2	5	0	0	3
Wurfmesser	OS	+0	E	15	1	2	EF	-		0	0	0	0
Wurfdolch	OS	+1	D	25	1	3	EF	-		0	1	0	1
Wurfstern	OS	+1	S	50	1	4	EF	-	Initiative +1, GA-1	0	2	0	2
Bola	OS	+0	E	15	0	5	EF	-	Ziel stürzt wenn AGI+GE misslingt	0	0	0	0
Wurfspeer	OS	+1	E	25	0	10	EF	-		0	2	0	1
Mögliche Upgrades:													
A (Langmagazin): Erhöht den Munitionswert (MW) um 1 pro Stufe.													
B (Stabilisator): Erhöht pro Upgradestufe die Reichweite um 50% der Basisreichweite													
C (Rückstoßkompensator): Erhöht die Initiative der Waffe um 1 pro Stufe													
D (Kalibration): Pro Upgradestufe steigt der WB um 1													
Zweihandwaffen													
Alle ballistischen Waffen mit Ausnahme der Pistolen, der MP und der kleinen Wurfaffen sind Zweihandwaffen													
Abgesägte Shotguns													
Pumpgun und Doppelshotgun können abgesägt werden, was ihre Reichweite um 50% senkt, jedoch den Streufaktor und die Zielsicherheit erhöht (WB+1)													
Doppelshotgun													
Diese Waffe kann optional zum Einzelfeuer zwei Einzelfeuerschüsse pro Runde abgeben.													
Flammenwerfer													
Trägt das Ziel brennbare Kleidung, wird diese bei 1-10 auf W20 in Brand gesteckt und fügt dem Ziel für 1W20/2 Runden pro Runde 10 Schaden zu, gegen den Abwehr gewürfelt wird. Durch Ausklopfen (Probe auf AGI+GE) und Niederwurf wird das Feuer vorzeitig gelöscht. Pro Treffer wird zudem die PA der getragenen Rüstung um 1 reduziert.													
Nagelgewehr													
Der Nagler verschießt kleine Schrotteile wie Schrauben, Muttern, Nägel usw. Zudem kann er jede andere Form von Munition (A-D) verwenden.													

CHARAKTERE
 TALENTE
 REGELN
 PARAKRAFT
 KYBERNETIK
 AUSRÜSTUNG
 CRITTERS
 SPELLEITUNG
 GAMMAZOUKUM

NANKAMPFWAFFEN

Railgun

Die Railgun (Gausswaffe) verbraucht pro Schuss ein Teil Munition (30 Battens pro Schuss) und eine Batterie.

Raketenwerfer

Der Raketenwerfer hat ein Techlevel von 3 für un gelenkte und 4 für gelenkte Raketen. Ein Raketenwerfer, der für TL 3 gefertigt wurde, kann keine gelenkten Raketen verschießen.

Gurtmunition

MG und Minigun können Gurtmunition verwenden. Ist ein Magazin verbraucht, wird es abgestrichen. Ein Nachladen (was eine Aktion kostet) ist jedoch nicht erforderlich.

Munition

Typ A Munition (4 mm), 20 Battens, Verfügbarkeit: S

Typ B Munition (9x19 mm), 25 Battens, Verfügbarkeit: D

Typ C Munition (7,62x51 mm), 50 Battens, Verfügbarkeit: S

Typ D Munition (Kaliber 0.44), 75 Battens, Verfügbarkeit: S

Typ E Munition (18,2 mm), 20 Battens, Verfügbarkeit: D

Typ F Munition (12x99mm), 100 Battens, Verfügbarkeit: G

Typ G Munition (Pfeile), 20 Battens, Verfügbarkeit: E

Typ H Munition (Bolzen) 30 Battens, Verfügbarkeit: D

Spezialmunition

Brandmunition, Preis x3, Verfügbarkeit G, entzündende Wirkung wie Flammenwerfer

Explosivgeschoss, Preis x3, Verfügbarkeit G, WB +2

EMP-Geschoss, Preis x3, Verfügbarkeit G, reiner Impulsschaden

Gummigeschoss, Preis x1, Verfügbarkeit: S, kein Schaden, jedoch Betäubung für 1 Runde, wenn Abwehrprobe misslingt

Leuchtpurmunition Preis x1, Verfügbarkeit G, im SF und AF Modus ist die GA um 2 erniedrigt

Panzerbrechend, Preis x3, Verfügbarkeit: G, reduziert die GA um 2

Splittermunition, Preis x2, Verfügbarkeit S, erhöht den WB um 2, verdoppelt aber den PA Wert des Ziels.

Säuremunition, Preis x3, Verfügbarkeit A, reduziert pro Treffer die PA um 1

Uranmunition, Preis x5, Verfügbarkeit B, Ziel erhält pro Treffer 1 Punkt Degeneration, wenn „Strahlung trotzen“ misslingt

NANKAMPFWAFFEN

Name	WB	V		TL	Abkl.	Bemerkungen	Maximale Upgradestufe			
							A	B	C	D
Brechstange	+1	E	5	1	-		1	0	0	0
Schlagring	+0	E	25	1	-		1	0	0	0
Schlagstock	+1	E	30	0	-	Wie Waffenlos, aber kein Abwehrbonus	1	0	0	0
Brechstock	+0	S	2500	4	5	Erbrechen, wenn KÖR+AU misslingt Initiative -4, 2 Runden benennen	0	4	1	0
Cyberstock	-/+2	G	3500	4	10		0	5	2	5
Messer	+0	E	50	1	-		1	0	0	0
Kampfmesser	+1	E	125	2	-		2	0	2	0

SPRENGSTOFFE UND GRANATEN

Name	WB	V		TL	Abkl.	Bemerkungen	Maximale Upgradestufe			
							A	B	C	D
Speer	+1	E	100	0	-	Zweihandwaffe, Wurfwaffe	1	0	0	0
Schwert	+2	D	300	1	-		3	0	3	0
Katana	+3	G	1000	2	-	Zweihandwaffe, GA -2	4	0	4	0
Feueraxt	+2	E	150	1	-	GA -4, Initiative -6, Zweihandwaffe, Hulkwaffe	2	0	0	0
Vorschlaghammer	+3	E	100	1	-	Initiative -4, Zweihandwaffe Hulkwaffe	3	0	0	0
Peitsche	+1	E	100	0	-	Angreifer (AGI+GE) gegen Ziel: (KÖR+ST): Gegner zu Fall bringen	0	0	2	0
Neuralpeitsche	+2/+4	G	8500	5	5	KÖR -1 pro Treffer für 1 Tag	2	5	2	5
Kettensäge	+4	S	2000	3	1	Zweihandwaffe, Hulkwaffe	5	2	0	0
Kettenschwert	+5	G	7000	4	0	Muss 1 Runde anlaufen, GA -2	5	0	3	0
Kampfstab	+1	D	50	0	-	Zweihandwaffe, GA -4	2	0	2	0
Teleskopstab	+2	G	500	4	-	Zweihandwaffe, leicht zu verbergen	1	0	5	5

Mögliche Upgrades:
A (Letalitätsbonus): Erhöht den WB um 1 pro Stufe.
B (Servomotor): reduziert die Abklingzeit um 1 pro Stufe
C (Compoundstruktur): Erhöht die Initiative um 1 pro Stufe
D (Impulsgeber): erhöht den Impulsschaden um 1 pro Stufe

SPRENGSTOFFE UND GRANATEN										
Name	WB	V		TL	RW	Bemerkungen	Maximale Upgradestufe			
Alle Granaten/Sprengstoffe richten ihren Schaden in einem Bereich von 3x3 Metern an, wenn nicht anders angegeben.										
							A	B	C	D
Schwarzpulver	+6	D	50	2	4m	Arealschaden 5x5m, GA -2	0	0	0	0
Molotow-Cocktail	+5	D	45	2	5m	Brennt 1W20+10 Runden lang	0	3	0	0
Rohrbombe	+8	D	80	2	7m	Arealschaden 5x5 m, GA-4	0	4	2	2
Splittergranate	+8	D	110	3	10m	GA-6, PA zählt doppelt	3	5	0	5

CHARAKTERE
TALENTE
REGELN
PARAKRAFT
KYBERNETIK
AUSRÜSTUNG
CRITTERS
SPIELLEITUNG
GAMMAZOUKUM

KLEIDUNG UND PANZERUNG

Name	WB	V		TL	RW	Bemerkungen	Maximale Upgradestufe			
							A	B	C	D
Antifahrzeuggranate	+10	S	150	3	10m	WB+3 gegen Fahrzeuge	3	5	5	5
Betäubungsgranate	+0	S	125	3	10m	1W20 Runden betäubt, wenn KÖR+HÄ misslingt, nur gegen organische Ziele	3	0	0	5
Blendgranate	+0	S	150	3	10m	Blenden für 3 Runden wenn KÖR + VE misslingt, 5x5 Meter	5	0	0	5
Plasmagranate	+12	B	450	4	10m	Entflammen wie beim Flammenwerfer	5	5	5	5
CS-Granate	+0	S	120	3	10m	Gasgranate 5x5m, 1W20 Runden alle Proben +4, wenn kein Wurf auf KÖR+HÄ gelingt	5	0	0	5
Rauchgranate	Spez	D	65	3	10m	Dichter Rauch in 5x5 Metern („Barriere“)	5	0	0	5
Gamma-Granate	Spez	B	200	4	10m	Schafft für W20 Runden eine „Rote Zone“	5	0	0	5
EMP-Granate	0/+10	B	250	4	10m	Impulsschaden	5	0	0	5
Cryogranate	+2	B	250	4	10m	GA und Initiative -6 für 1W20 Runden	5	0	0	5
Dynamitstange	Spez	D	80	2	10m	Kein Abwehrwurf, Schaden 1W20+10	0	2	3	0
Plastiksprengstoff	Spez	S	200	3	-	Kein Abwehrwurf, Schaden 2W20+10	-	-	-	-
Nitroglycerin	Spez	G	450	2	-	Kein Abwehrwurf, Schaden 3W20+10	-	-	-	-
Compound	Spez	B	1200	4	-	Kein Abwehrwurf, Schaden 2W20+20	-	-	-	-
Antimaterie	Spez	B	?	5	-	Kein Abwehrwurf, Schaden 4W20+20	-	-	-	-

Mögliche Upgrades:

A (Aerodynamik): Erhöht die Basisreichweite einer Granate um 1 Meter pro Stufe

B (Hochexplosiv): WB +1 pro Stufe

C (Panzerbrechend): Pro Stufe wird 1 Punkt PA des Ziels ignoriert

D (Areal): Pro Stufe wird der Wirkradius um 1 Meter erhöht

KLEIDUNG UND PANZERUNG

Name	PA	V		TL	Init. Malus	Bemerkungen	Maximale Upgradestufe			
							A	B	C	D
Lumpen	+0	E	10	0	0		0	0	0	0
Sommerkleidung	+0	E	50	1	0		0	0	0	0

KLEIDUNG UND PANZERUNG

Name	PA	V		TL	Init. Malus	Bemerkungen	Maximale Upgradestufe			
							A	B	C	D
Normale Kleidung	+0	E	100	1	0		0	2	0	0
Winterkleidung	+1	E	200	1	-1		1	2	0	0
Gute Kleider	+0	G	250	3	0	Interaktion +1	0	0	0	0
Tarnanzug	+1	D	400	2	0	Muster: Wald, Schnee, Urban, Wüste	3	5	0	0
Lederkleidung	+2	D	350	2	0		1	2	0	0
Rangermantel	+2	D	400	2	-1	Heimlichkeit +1, Interaktion +1	0	2	1	0
Schwere Lederkleidung	+3	D	550	2	-1		1	2	0	0
Splitter-schutzweste	+3	S	1k	3	0	PA +5 gegen Splittergranaten und -minen	2	3	2	0
Splitterschutzanzug	+4	G	1,5k	3	-1	PA +5 gegen Splittergranaten und -minen	2	3	2	0
Ablativweste	+2	B	2k	4	0	PA +5 gegen Energiewaffen und Feuer	1	3	5	0
Ablativanzug	+3	B	3,5k	4	-1	PA +5 gegen Energiewaffen und Feuer	1	3	5	0
Scout-Powersuit	+4	B	8k	4	-1	Erhöht BE um 2, Strahlung trotzen +5	5	5	5	1
Leichter Powersuit	+6	B	10k	4	-1	Erhöht ST, HÄ und BE um 1, Strahlung trotzen +5	5	5	5	1
Mittlerer Powersuit	+10	B	30k	4	-2	Erhöht ST, HÄ und BE um 2, Strahlung trotzen +10	5	5	5	2
Schwerer Powersuit	+15	B	50k	5	-3	Erhöht ST, HÄ und BE um 3, Strahlung trotzen +15	5	5	5	3
Sturm-powersuit	+25	B	100k	5	-5	Erhöht ST, HÄ und BE um 4, Strahlung trotzen +20	5	5	5	4
Schutzhelm	+1	B	60	3	-1		2	1	3	0
Motorradhelm	+1	D	80	3	-1		3	1	0	0
Stahlhelm	+2	S	200	2	-1		3	2	0	0
Powerhelm	+3	B	1,5k	4	-2	Mit Nachtsichtgerät, Funkgerät, Bunker-Pad	5	3	2	0
Taktischer Schild	+2	S	400	3	-2		2	1	1	0

CHARAKTERE
 TALENTE
 REGELN
 PARAKRAFT
 KYBERNETIK
 AUSRÜSTUNG
 CRITTERS
 SPIELLEITUNG
 GAMMAZIKUM

WEITERE AUSRÜSTUNGSTABELLEN

Name	PA	V		TL	Init. Malus	Bemerkungen	Maximale Upgradestufe			
							A	B	C	D
Powerschild	+3	B	1,2k	4	-2	PA +2 gegen Energiewaffen	5	2	2	0
Stealth-Anzug	+1	B	15k	4	0	Verbergen-Bonus +8	5	5	3	0

Mögliche Upgrades:
A (Versiegelung): Erhöht die PA und „Strahlung trotzen“ um 1 pro Stufe
B (Tarnung): Gewährt einen Bonus von +1 pro Stufe auf Verbergen oder andere Tarnfähigkeiten
C (Faradayversiegelung): Pro Stufe wird die PA gegenüber Impuls Waffen um 1 erhöht
D (Exoservos): Erhöht pro Stufe KÖR und ST um 1

Powersuits
Powersuits müssen alle 24h mit einer Batterie aufgeladen werden.

WEITERE AUSRÜSTUNGSTABELLEN

BELEUCHTUNG

Name	Dauer	V		TL	Bemerkungen	Maximale Upgradestufe			
						Stunden	A	B	C
Fackel	1	E	10	0	RW: 5 Meter	3	2	1	0
Kerze	2	E	5	1	RW: 2 Meter	3	0	0	0
Gaslaterne	4	D	25	2	RW: 10 Meter	4	5	0	0
Taschenlampe	8	S	50	3	RW: 10 Meter, WB +0	5	0	1	3
Halogenlampe	20	S	125	3	RW: 25 Meter, WB +0	5	0	1	5
Magnesium-fackel	1	S	15	2	RW: 5 Meter, WB +1	2	3	0	0
Knicklicht (10)	3	S	20	3	RW: 1 Meter	2	1	0	0

Mögliche Upgrades:
A (Brenndauer): Pro Upgradestufe wird die Brenndauer um 100% erhöht
B (Illumination): Pro Upgradestufe wird die radiale Leuchtweite des Gegenstandes um 1 Meter angehoben
C (Fester Griff): Pro Upgradestufe steigt der WB der provisorischen Waffe um 1
D (Fokus): Pro Upgradestufe steigt die Leuchtweite des Lichtstrahls um 10 Meter

COMPUTER & SCANNER

Name	GEI	V		TL	Bemerkungen	Maximale Upgradestufe			
						A	B	C	D
Bunker-Pad	6	B	-	4	Beinhaltet Computer, Geigerzähler (Sensor 2), Datenbank (3)	5	5	0	5
Home PC	5	S	1000	3	Datenbank (5)	3	0	0	5

WEITERE AUSRÜSTUNGSTABELLEN

Name	GEI	V		TL	Bemerkungen	Maximale Upgradestufe			
						A	B	C	D
Überbrücker	0	S	2500	4	Öffnet elektronische Schlösser (GE:2)	0	0	5	0
Bioscanner	0	B	5000	4	Scannt auf Krankheiten und Gifte	0	5	0	0
Chemoscanner	0	G	3500	4	Scannt auf chem. Zusammensetzung	0	5	0	0
Geigerzähler	0	S	400	3	Zeigt Strahlungslevel an	0	5	0	0
Datenbank	-	G	100/Rang	2-5	Rang 1-20 für bestimmte Wissensgebiete	0	0	0	0
Software	-	G	100/Rang	4-5	z.B. Hackersoftware	0	0	0	0

Mögliche Upgrades:

A (CPU): Erhöht das Geist-Attribut des Prozessors um 2 pro Upgradestufe

B (Verbesserter Sensor): Pro Upgradestufe werden Scannerproben um 2 Punkte erleichtert

C (Decoder): Der verbesserte Decoder gewährt bei Überbrückung von elektronischen Schutzmaßnahmen (z.B. Schlösser) pro Stufe einen +2 Bonus

D (Data): Pro Upgradestufe erhalten Computer einen Bonus von +5 auf ihre Datenbankstufe

DROGEN & MEDIKAMENTE

Name	SZ	V		TL	Bemerkungen	Maximale Upgradestufe			
						A	B	C	D
	Tage								
Stimulantien und Kampfdrogen									
Amphetamin	2	S	100	3	Erhöht KÖR, AGI und GEI um 2 für 2h	5	5	1	3
Novofentanol	2	S	150	3	Erhöht die HÄ um 2 für 1h	5	5	2	3
Hemanept	2	S	250	4	Erhöht die ST um 2 für 1h	5	5	0	0
Neuraccel	2	S	300	4	Erhöht die BE um 2 für 1h	5	5	0	0
Easyprolol	2	S	250	4	Erhöht die GE um 2 für 1h	5	5	0	0
Expromazin	2	G	250	4	Erhöht die VE um 2 für 1h	5	5	2	1
Pheroliol	2	B	450	4	Erhöht die AU um 2 für 1h	5	5	4	0
Rage	2	B	1000	4	Berserkerrausch. Für 1W20 Nahkampfangriffe darf KÖR hinzuaddiert werden	5	5	5	0
Medikamente									
Gammacure	-	S	450	4	Tilgt 1W20/4 Punkte Degeneration	5	0	-	0
X-Treme	-	S	150	4	Erhöht „Strahlung trotzen“ um 4 für 1h	5	5	-	0
Supracillin	-	B	1500	4	Heilt bei 1-4 auf W20 jede Form der bakteriellen Infektion. Je Rang in Reinheit +20% Chance	5	0	-	0

CHARAKTERE
 TALENTE
 REGELN
 PARAKRAFT
 KYBERNETIK
 AUSRÜSTUNG
 CRITTERS
 SPIELLEITUNG
 GAMMAZOUKUM

WEITERE AUSRÜSTUNGSTABELLEN

Name	SZ	V		TL	Bemerkungen	Maximale Upgradestufe			
	Tage							A	B
Virex	-	G	2000	4	Heilt bei 1-4 auf W20 jede Form der viralen Infektion. Je Rang in Reinheit +20% Chance.	5	0	-	0
Wormex	-	S	450	3	Heilt bei 1-4 auf W20 jede Form von parasitärer Infektion. Je Rang in Reinheit +20% Chance.	5	0	-	0
Medigel	-	S	120	4	Heilt spontan 1W20 LP pro Rang in Reinheitsgrad.	5	0	-	0
Demutations-Serum	-	A	10k	5	Wird benötigt zur Entfernung einer Mutation. Jeder Rang in Reinheitsgrad erhöht den Probenbonus um 2.	5	0	0	0
Drogen									
Neurodust	1	S	80	3	Euphorisierend (AU +1) für 2 Stunden	5	5	5	5
Heroin	2	S	60	3	Euphorisierend (AU +1, HÄ +1) für 2 Stunden	3	3	3	5
Brilliance	1	G	50	4	Bewusstseinerweiternd (VE +2) für 4 Stunden	2	2	0	5
Apozepam	7	S	45	3	Schlafmittel (HÄ, ST, BE, GE, VE-2) für 4 Stunden	2	1	0	5
X-Ketamin	4	S	65	4	Bewusstseinerweiternd (AU +3) für 1 Stunde	5	5	5	5
X-Psilocibin	7	E	10	1	Bewusstseinerweiternd (AU +1) für 3 Stunden	0	0	0	0
<p>Mögliche Upgrades: A (Reinheitsgrad): Erhöht die Wirkung des Medikamentes um 100% pro Stufe B (Retardierung): Erhöht die Wirkdauer des Medikamentes um 100% pro Stufe C (Psychostabilisierung): Erhöht die „Suchtzeit“ SZ um 100% pro Upgradestufe D (Kickpotenzierung): Pro Upgradestufe wird der Rausch intensiver und länger und der Marktwert steigt um 200% pro Stufe</p>									

FAHRZEUGE									
Name	FB	V		TL	Bemerkungen	Maximale Upgradestufe			
						A	B	C	D
Landfahrzeuge									
Fahrrad	+0	E	150	2		0	0	0	0
Moped	+0	D	1k	3		1	0	0	2
Motorrad	+1	D	2,5k	3		1	1	1	2
Trike	+1	S	5k	3		2	1	1	2
Quad	+2	S	7,5k	3		2	2	1	3
Kleiner PKW	+1	S	10k	3		2	1	0	2
Großer PKW	+1	S	30k	3		3	2	0	2
Van	0	S	60k	3		1	3	0	3

WEITERE AUSRÜSTUNGSTABELLEN

Name	FB	V		TL	Bemerkungen	Maximale Upgradestufe			
						A	B	C	D
Truck	-1	S	100k	3		3	3	0	4
Bus	-2	S	100k	3		1	3	0	2
Super-Truck	-3	G	120k	4		3	4	0	3
Leichter Panzer	+1	A	300k	3		4	5	1	5
Schwerer Panzer	0	A	600k	4		4	5	4	5
Behemoth Panzer	-2	A	1m	5		3	5	4	5
Luftfahrzeuge									
Fallschirm	-3	S	1,5k	3		0	0	0	0
Gleitschirm	-2	G	4,5k	4		0	0	0	0
Ultralightflieger	+2	G	9k	4		0	0	0	0
Segelflugzeug	+2	G	15k	3		0	0	1	0
Motorflugzeug	+2	G	35k	4		2	1	1	1
Lear-Jet	+1	G	300k	4		2	2	1	2
Passagier-Jet	-3	G	800k	4		2	3	1	2
Transport-Jet	-4	G	800k	4		2	3	1	2
Helikopter (Scout)	+4	G	120k	4		2	1	3	1
Helikopter (Jäger)	+3	G	200k	4		2	2	3	1
Helikopter (Schw.)	+2	G	600k	4		2	4	3	1
Helikopter (Transp.)	+1	G	600k	4		1	4	3	1
Helikopter (2. Rotor)	0	G	800k	4		1	4	3	1
Jagd-Jet	+2	G	600k	4		5	5	3	3
Bomber	+1	G	1m	4		5	5	3	4
Schwerer Bomber	0	G	2m	4		4	5	2	5
Fliegende Festung	-2	G	4m	4		1	5	2	5
Mögliche Upgrades:									
A (Turbolader): Erhöht die Maximalgeschwindigkeit (Laufenwert) des Fahrzeuges um 2 pro Stufe									
B (Panzerung): Erhöht die PA des Fahrzeugs um 2 pro Stufe									
C (Servos): Erhöht den FB des Fahrzeuges um 1 pro Rang									
D (Interne Struktur): Pro Upgradestufe erhöht sich die LK des Fahrzeuges um den LK-Größenbonus									

CHARAKTERE
 TALENTE
 REGELN
 PARAKRAFT
 KYBERNETIK
 AUSRÜSTUNG
 CRITTERS
 SPIELLEITUNG
 GAMMAZIKUM

WEITERE AUSTRÜSTUNG

Name	V		TL	Bemerkungen	Maximale Upgradestufe
Erleichtert Probe auf					Akkuranz
Dosisregulator	G	4,5k	5	Mutation induzieren	5
Destille	E	250	2	Wissensgebiet [Chemie]	5
Bioanalysator	B	4,5k	4	Wissensgebiet [Chemie, Biologie]	5
Bio-Regenerator	B	15k	5	heilt pro Einsatz W20 LK, Batterie erschöpft bei 20, Abklingzeit 5 Runden, wiegt 100 kg	1
Bio-Tank	B	8,5k	5	Heilt pro Stunde 1W20 LK, sehr schwer (500kg)	1
Funkgerät (10 km)	D	1k	3	Akkuranz erhöht RW um 50%/Rang	3
Funkgerät (200 km)	S	4,5k	3	Akkuranz erhöht RW um 50%/Rang	3
Radio	D	100	3		0
Hackerssoftware	B	500/Rg	4	Hacking- und Programmierenproben +2 pro Stufe	5
Richtmikrofon	G	800	3	Reichweite 20 m/Rang	5
Akkuranz: gewährt pro Stufe 2 Bonuspunkte auf die jeweilige Probe.					

ÜBERLEBENS AUSTRÜSTUNG

Name	V		TL	Upgrade	Spezielle Auswirkung
Überlebensausrüstung besitzt aufgrund ihrer Diversität spezielle Upgrades, die auf den Gegenstand zugeschnitten sind. Die maximale Upgradestufe ist in der Spalte „Upgrade“ angegeben.					
Gasmaske	D	75	3	5	Strahlung trotzen +1/Upgradestufe (nur für Inhalation)
Gammasuit	S	250	3	5	Strahlung trotzen +2/Upgradestufe
Hermetischer Anzug	B	1500	3	5	Strahlung trotzen +4/Upgradestufe
Feuerfester Anzug	G	1000	3	5	Zusätzlicher PA gegen Feuer von +2 pro Upgradestufe
Set	D	125	3	0	Kleine Tasche, Entsprechende Technikproben +1. Module: Elektronik, 1. Hilfe, Konstruktion, Computer, Chemie, Waffentechnik, Panzerungstechnik, Fahrzeuge, Robotik
Kit	E	450	4	0	Koffer oder Rucksack, Entsprechende Technikproben +2. Module: Elektronik, 1. Hilfe, Konstruktion, Computer, Chemie, Waffentechnik, Panzerungstechnik, Fahrzeuge, Robotik
Schlafsack	E	50	1	0	

WEITERE AUSRÜSTUNGSTABELLEN

Name	V		TL	Upgrade	Spezielle Auswirkung
Zelt	D	125	0	0	
Nahrung I	E	5	0	0	Verstrahlungswert 5
Nahrung II	E	10	0	0	Verstrahlungswert 2
Nahrung III	E	20	0	0	
Wasserration I	E	1	0	0	Verstrahlungswert 5
Wasserration II	E	3	0	0	Verstrahlungswert 2
Wasserration III	E	10	0	0	
Gürteltaschen	D	25	1	0	
Rucksack	D	50	1	0	
Taucherausrüstung	G	250	3	5	Ermöglicht Tauchen bis zu 1h+Rang
Metalldetektor	G	450	3	5	Erkennt Metalle mit GEI 8 + Rang UP

WAFFENZUBEHÖR

Name	V		TL	Spezielle Auswirkung
Zielfernrohr	S	450	3	Basisreichweite verdoppelt
Schalldämpfer	D	400	3	Aufmerksamkeit, um einen Schuss zu hören -4
Dreifuß	E	250	2	Initiative bei zweihändigen Feuerwaffen +1
Lichtblitzdämpfer	B	1200	4	Aufmerksamkeit, um Schuss zu sehen -2
Lasierzielvisier	G	1500	4	WB +1

PARAMENTALE ARTEFAKTE

Name	V		TL	Spezielle Auswirkung
Krafftfokus	spez	Lvl x 1000	0	Ein Krafftfokus erlaubt den Einsatz einer dem Paramental bekannten paramentalen Kraft, ohne diese im Geiste parat zu haben. Ein Krafftfokus ist an eine paramentale Kraft gebunden.
Krafftetisch	spez	Lvl x 25 x Rang	0	Ein Krafftetisch kann zur Verstärkung des KB einer paramentalen Fertigkeit eingesetzt werden. Der Fetisch ist für eine Fähigkeit spezifisch, kann also nur für diese eingesetzt werden. Seine Verwendung verbraucht den Fokus. Pro Rang des Parafetischs steigt der KB um 1.
Abklingfetisch	spez	Lvl x 10 x Rang	0	Der für eine Kraft spezifische Abklingfetisch reduziert pro Rang die Abklingzeit um 1 Runde. Der Fetisch wird dabei verbraucht.
Reichweitenfetisch	spez	Lvl x 5 x Rang	0	Der für eine Kraft spezifische Reichweitenfetisch erhöht pro Rang die Reichweite um 1 Meter. Der Fetisch wird dabei verbraucht.

CHARAKTERE
 TALENTE
 REGELN
 PARAMACHT
 KYBERNETIK
 AUSRÜSTUNG
 CRITTERS
 SPIELETTUNG
 GAMMAZyKUM

WEITERE AUSRÜSTUNGSTABELLEN

Name	V		TL	Spezielle Auswirkung
Wirkdauerfetisch	spez	Lvl x 20 x Rang	0	Der für eine Kraft spezifische Wirkdauerfetisch erhöht pro Rang die Wirkdauer um 1 Runde. Der Fetisch wird dabei verbraucht.

Lvl: Level der Parafertigkeit **Rang:** Rang des Parafetisch (0-10)
Parafetische sind selten und werden in der Regel von selbsternannten Voodoohexen, Schamanen, Neodruiden und anderen Paramentals hergestellt und gehandelt.

DIENSTLEISTUNGEN

Name	V		TL	Spezielle Auswirkung
Zoll: Enklave	-	0	-	
Zoll: Dorf	-	5	-	
Zoll: Stadt	-	10	-	
Zoll: Großstadt	-	25	-	
Taverne: Essen	E	10	-	XW 5
Taverne: gutes Essen	D	25	-	XW 1
Taverne: exklusiv	S	100	-	
Bordell: mies	D	25	-	XW 5
Bordell: gut	S	150	-	
Drink an der Bar	-	1	-	XW 1
Botenjunge (Stadt)	-	10	-	Pro Auftrag
Heilung beim Cyberdoc	S	5/LK	2	
Mutation beseitigen	G	5000	5	Pro Mutation
Dekontamination	G	15/DG	4	Pro Degenerationspunkt 15 Battens
Cyberimplantation	G	25%	4	25% der Kosten des Implantates
Schreiber	D	25	-	
Bote (grüne Zone)	E	1/km	-	
Bote (gelbe Zone)	E	5/km	-	
Bote (rote Zone)	E	50/km	-	

GAMMACRITTERS



MENSCHLICHE GEGNER

Viele Gegner im Ödland sind Menschen verschiedener Fraktionen: Soldaten, Sklavenjäger, Händler, Diebe, Reliktjäger, Flüchtlinge, Wissenschaftler und viele mehr. Die folgenden Archetypen stellen einen Teil dieser Menschen, die die Welt nach der Apokalypse bewohnen, vor.

BEUTE BEI MENSCHLICHEN GEGNERN

Anders als bei den Crittern wird bei den menschlichen Gegnern keine Beute angegeben, da diese sehr individuell ist und vom Spielleiter angepasst werden sollte.

Grundsätzlich wird ein Mensch seine **Waffe** und **Rüstung** als Beute tragen. Ferner kann jeweils ein zusätzlicher Wurf auf die Beutetabellen **A** und entweder **B**, **C**, **D** oder **E** erfolgen.

Üblicherweise sind Waffen mit 3 **Ersatzmagazinen** oder **Batterien** ausgestattet, sofern diese Munition im Kampf noch nicht verbraucht wurde.

SÖLDNER

Söldner sind in vielen Teilen des Ödlandes für die verschiedensten Fraktionen unterwegs. Sie dienen als Wachleute, Sturmtruppen, Konvoi-Eskorten und vieles mehr.

MENSCHLICHE GEGNER

SÖLDNER (REKRUT)

KÖR:	8	AGI:	7	GEI:	5
ST:	2	BE:	2	VE:	1
HÄ:	2	GE:	2	AU:	0
20	10+2	9	4,5	10+7	10+3
Bewaffnung			Panzerung		
Messer (WB +1) Jagdflinte (WB +3)			Leder (PA +2)		
Ausweichen I	Kann einmal pro Kampf einem Angriff ausweichen				
Schütze I	+1 auf Fernkampfangriffe				
Spezialkraft	Keine				
Erfahrung	Stufe 1				
GH:	1	GK:	no	EP:	78



SÖLDNER (ERFAHREN)

KÖR:	8	AGI:	7	GEI:	5
ST:	3	BE:	2	VE:	1
HÄ:	3	GE:	2	AU:	0
22	11+2	11	4,5	10+1	11+3
Bewaffnung			Panzerung		
Kampfmesser (WB +1) Jagdflinte (WB +3)			Leder (PA +2)		
Ausweichen I	Kann einmal pro Kampf einem Angriff ausweichen				
Schütze II	+2 auf Fernkampfangriffe				
Spezialkraft	Keine				
Schnelle Reflexe	Initiative +2				
Erfahrung	Stufe 3				
Lebenskraft	LK +2				
GH:	3	GK:	no	EP:	124

SÖLDNER (VETERAN)

KÖR:	8	AGI:	7	GEI:	6
ST:	4	BE:	3	VE:	1
HÄ:	3	GE:	3	AU:	0
25	11+4	12	5	14+2	13+6
Bewaffnung			Panzerung		
Kampfmesser (WB +2) Sturmgewehr (WB +6)			Splitterschutzanzug (PA +4)		
Ausweichen II	Kann zweimal pro Kampf einem Angriff ausweichen				
Schütze III	+3 auf Fernkampfangriffe				
Spezialkraft	Keine				
Nahkämpfer II	+2 auf Nahkampfangriffe				
Schnelle Reflexe	Initiative +2				
Erste Hilfe	Regeneriert 1x/Tag 1W20/2 LK bei einem Teammitglied				
Erfahrung	Stufe 7				
Lebenskraft	LK +4				
GH:	7	GK:	no	EP:	191

SÖLDNER (ELITE)						
KÖR:	9	AGI:	7	GEI:	6	
ST:	4	BE:	3	VE:	2	
HÄ:	4	GE:	3	AU:	0	
28	13+5	12	5	15+2	13+9	
Bewaffnung			Panzerung			
Kampfmesser (WB +2) MG (WB +9)			Splitterschutzanzug (PA +5)			
Spezialkraft	Keine					
Ausweichen II	Kann zweimal pro Kampf einem Angriff ausweichen					
Brutaler Hieb I	Einmal pro Kampf kann eine Nahkampfatacke um KÖR erhöht werden					
Erste Hilfe	Regeneriert 1x/d 1W20/2 LK bei einem Teammitglied					
Schnelle Reflexe	Initiative +2					
Nahkämpfer II	+2 auf Nahkampfangriffe					
Prügler	Bei einem Immersieg im Nahkampf wird die GA um 5 reduziert					
Scharfschütze I	GA -1					
Schütze III	+3 auf Fernkampfangriffe					
Erfahrung	Stufe 10					
Lebenskraft	LK +5					
GH:	10	GK:	no	EP:	243	

SÖLDNER (ULTRA-ELITE)						
KÖR:	9	AGI:	8	GEI:	6	
ST:	5	BE:	3	VE:	3	
HÄ:	5	GE:	3	AU:	1	
36	14+5	13	5,5	16+3	14+8	
Bewaffnung			Panzerung			
Kampfmesser (WB +3) Plasmagewehr (WB +8)			Splitterschutzanzug (PA +5)			
Spezialkraft	Keine					
Ausweichen III	Kann dreimal pro Kampf einem Angriff ausweichen					
Brutaler Hieb I	Einmal pro Kampf kann eine Nahkampfatacke um KÖR erhöht werden					

Erste Hilfe	Regeneriert 1x/d 1W20/2 LK bei einem Teammitglied		
Schnelle Reflexe	Initiative +2		
Nahkämpfer II	+2 auf Nahkampfangriffe		
Prügler	Bei einem Immersieg im Nahkampf wird die GA um 5 reduziert		
Scharfschütze II	GA -2		
Schütze III	+3 auf Fernkampfangriffe		
Einstecker II	LK +6		
Panzerung zerschmettern I	Reduziert bei einem erfolgreichen Nahkampfangriff die PA um 1		
Erfahrung	Stufe 15		
Lebenskraft	LK +5		
GH:	15	GK:	no
EP:	315		

ZIVILIST

Zivilisten sind das Rückgrat der überlebenden Gesellschaften: Handwerker, Wissenschaftler, Farmer, Händler, Ärzte, Schreiber und vieles mehr. Sie sind im Umgang mit Waffen nur selten gut ausgebildet und daher für Banditen, Piraten und Mutanten ein leichtes Ziel.

ZIVILIST (KID)						
KÖR:	5	AGI:	5	GEI:	5	
ST:	0	BE:	2	VE:	0	
HÄ:	0	GE:	1	AU:	2	
8	5	7	3	5	6	
Bewaffnung			Panzerung			
keine			keine			
Spezialkraft	Keine					
Ausweichen I	Kann einmal pro Kampf einem Angriff ausweichen					
Charmant	Soziale Proben +2					
Erfahrung	Stufe 0					
GH:	1	GK:	kl	EP:	49	

ZIVILIST (TEEN)

KÖR:	7	AGI:	7	GEI:	6
ST:	1	BE:	1	VE:	1
HÄ:	1	GE:	2	AU:	1
19	8+1	9	4,5	8	9+3
Bewaffnung			Panzerung		
Messer (WB+0) Jagdflinte (WB+3)			Leichte Kleidung (PA+1)		
Spezialkraft	Keine				
Ausweichen I	Kann einmal pro Kampf einem Angriff ausweichen				
Handwerk I	Beherrscht ein Handwerk				
Erfahrung	Stufe 1				
GH:	1	GK:	no	EP:	76

ZIVILIST (ERWACHSENER, 25 J.)

KÖR:	7	AGI:	7	GEI:	6
ST:	2	BE:	1	VE:	2
HÄ:	2	GE:	3	AU:	1
21	9+1	8	4	9	10+3
Bewaffnung			Panzerung		
Messer (WB+0) Jagdflinte (WB+3)			Leichte Kleidung (PA+1)		
Spezialkraft	Keine				
Ausweichen I	Kann einmal pro Kampf einem Angriff ausweichen				
Handwerk I	Beherrscht ein Handwerk mit Rang I				
Talente	Profession: 3 „zivile“ Talente nach Profession Arzt: Erste Hilfe I, Bildung II Händler: Bildung I, Schlitzzohr II Techniker: Bildung I, Techlevel +1, Konstrukteur Bürokrat: Bildung I, Charmant, Schlitzzohr Adliger: Bildung II, Charmant, Wissenschaftler: Bildung II, Konstrukteur Fahrer: Tankboy I, Schütze I, Schlitzzohr I Jäger: Akrobat, Jäger I, Schütze I Künstler: Glückspilz, Ausweichen II, Charmant				
Erfahrung	Stufe 4				
Lebenskraft	LK +2				
GH:	4	GK:	no	EP:	116

ZIVILIST (ERWACHSENER, 40 J.)

KÖR:	7	AGI:	7	GEI:	7
ST:	2	BE:	2	VE:	3
HÄ:	2	GE:	3	AU:	2
27	9	10	5	9+1	10+3
Bewaffnung			Panzerung		
Messer (WB+1) Pistole (WB+3)			Lederkleidung (PA +2)		
Spezialkraft	Keine				
Ausweichen I	Kann einmal pro Kampf einem Angriff ausweichen				
Handwerk III	Beherrscht ein Handwerk mit Rang III				
Talente	Profession: 5 „zivile“ Talente nach Profession Arzt: Erste Hilfe II, Bildung III Händler: Bildung II, Schlitzzohr III Techniker: Bildung I, Techlevel +II, Konstrukteur II Bürokrat: Bildung II, Charmant II, Schlitzzohr Adliger: Bildung III, Charmant II, Wissenschaftler: Bildung III, Konstrukteur II Fahrer: Tankboy I, Schütze III, Schlitzzohr I Jäger: Akrobat, Jäger II, Schütze I; Minesweeper I Künstler: Glückspilz II, Ausweichen II, Charmant II				
Erfahrung	Stufe 8				
Lebenskraft	LK +2				
GH:	8	GK:	no	EP:	133

ZIVILIST (ERWACHSENER, 55 J.)

KÖR:	7	AGI:	7	GEI:	8
ST:	2	BE:	2	VE:	4
HÄ:	3	GE:	4	AU:	3
24	10	11	5,5	9+1	11+3
Bewaffnung			Panzerung		
Messer (WB +1) Pistole (WB +3)			Lederkleidung (PA +2)		
Spezialkraft	Keine				
Ausweichen I	Kann einmal pro Kampf einem Angriff ausweichen				
Handwerk III	Beherrscht ein Handwerk mit Rang III				

Talente	Profession: 11 „zivile“ Talente nach Profession Arzt: Erste Hilfe III, Mutationskontrolle I, Mutationsmeister I, Bildung III, Analytiker I, Cyberdoc II Händler: Bildung III, Schlitzzohr III, Schnelle Reflexe II, Standhaft I, Techlevel +II Techniker: Bildung III, Techlevel +III, Konstrukteur III, Bastler II Bürokrat: Bildung III, Charmant III, Schlitzzohr III, Standhaft I, Techlevel +I Adliger: Bildung III, Charmant III, Kindskopf, Treuer Begleiter, Tiermeister I, Telepathieresistent I, Ausweichen II, Wissenschaftler: Bildung III, Wissensgebiet III, Techlevel +II, Konstrukteur I Fahrer: Tankboy III, Schütze III, Schlitzzohr III, Ausweichen (F) III Jäger: Akrobat III, Jäger III, Schütze III; Minesweeper II, Vertrauter, Wissensgebiet I, Künstler: Glückspilz II, Ausweichen II, Charmant II, Bildung II, Wissensgebiet III		
Erfahrung	Stufe 8		
Lebenskraft	LK +4		
GH:	14	GK:	no
		EP:	148

ZIVILIST (GREIS)						
KÖR:	5	AGI:	5	GEI:	5	
ST:	0	BE:	2	VE:	0	
HÄ:	0	GE:	1	AU:	2	
15	5	7	3	5	6	
Bewaffnung			Panzerung			
keine			keine			
Spezialkraft	Keine					
Bildung III	Allgemeinwissensproben +2					
Charmant	Soziale Proben +2					
Wissensgebiet III	Spezielles Wissen +9					
Erfahrung	Stufe 0					
GH:	1	GK:	kl	EP:	49	

BANDITEN

Motorradgangs, Raider, Plünderer und Anarchisten machen viele postapokalyptische Gegenden unsicher. Sie sind der Abschaum der Menschheit, der noch den Rest der Zivilisation ausnutzen und ausbeuten möchte. Banditen denken selten weit, auch wenn es immer wieder geborene Führer und kompetente Verbrecherkönige unter ihnen gibt.

BANDIT (ANFÄNGER)						
KÖR:	8	AGI:	8	GEI:	4	
ST:	2	BE:	2	VE:	1	
HÄ:	2	GE:	2	AU:	0	
20	10+1	10	5	10	11+2	
Bewaffnung			Panzerung			
Rohr (WB +0) Flinte (WB+2)			Leder (PA+1)			
Spezialkraft	Keine					
Akrobat I	+2 auf eine Vielzahl von athletischen Fähigkeiten					
Schütze I	+1 auf Fernkampfangriffe					
Erfahrung	Stufe 1					
GH:	1	GK:	no	EP:	62	

BANDIT (ERFAHREN)						
KÖR:	8	AGI:	8	GEI:	5	
ST:	3	BE:	3	VE:	1	
HÄ:	3	GE:	2	AU:	0	
22	11+2	11	5	13+1	11+5	
Bewaffnung			Panzerung			
Kampfmesser (WB+1) Sturmgewehr (WB+5)			Leder (PA+2)			
Spezialkraft	Keine					
Akrobat I	+2 auf eine Vielzahl von athletischen Fähigkeiten					
Ausweichen I	Kann einmal pro Kampf einem Angriff ausweichen					
Nahkämpfer II	Nahkampfangriff +2					
Schlitzzohr	+2 auf Feilschen und Verhandelnproben					
Schütze I	+1 auf Fernkampfangriffe					
Erfahrung	Stufe 1					
Lebenskraft	+1 LK					
GH:	5	GK:	no	EP:	133	

CHARAKTERE
TALENTE
REGELN
PARAKRAFT
KYBERNETIK
AUSRÜSTUNG
CRITTERS
SPIELEITUNG
GAMMAZIKUM

BANDIT (PROFI)

KÖR:	9	AGI:	8	GEI:	5
ST:	4	BE:	4	VE:	2
HÄ:	3	GE:	2	AU:	1
					
28	12+3	12	6	15+2	11+6
Bewaffnung			Panzerung		
Kampfmesser (WB+2) Sturmgewehr (WB+6)			Kampfweste (PA+3)		
Spezialkraft		Keine			
Akrobat I		+2 auf eine Vielzahl von athletischen Fähigkeiten			
Ausweichen II		Kann zweimal pro Kampf einem Angriff ausweichen			
Brutaler Hieb III		Dreimal pro Kampf kann eine Nahkampfatacke um KÖR erhöht werden			
Nahkämpfer II		Nahkampfangriff +2			
Prügler		Bei einem Immersieg im Nahkampf wird die GA um 5 reduziert			
Schlitzohr		+2 auf Feilschen und Verhandelnproben			
Schütze I		+1 auf Fernkampfangriffe			
Erfahrung		Stufe 1			
Lebenskraft		+1 LK			
GH:	10	GK:	no	EP:	209

POWERRITTER

Powerritter sind die Geißel und die Hoffnung der Menschheit gleichermaßen. Sie sind gut organisiert, technologisch hervorragend ausgestattet und trainiert in vielen Kampftechniken und vor allem im Umgang mit Powerrüstungen. Typische Beispiele für Powerritter in Gammazoikum sind die Bundestempler sowie die Schwarze Garde.

POWERRITTER (NOVIZE)

KÖR:	8	AGI:	7	GEI:	5
ST:	2	BE:	1	VE:	2
HÄ:	3	GE:	2	AU:	0
					
21	11+6	8	4,5	10+2	9+5
Bewaffnung			Panzerung		
Sturmgewehr (WB+5) Schwert (WB+2)			Leichte Powerrüstung (PA+6)		
Spezialkraft		Keine			
Powerrüstung I		Erlaubt den Gebrauch von Powerrüstungen			
Erfahrung		Stufe 1			
GH:	1	GK:	no	EP:	74

POWERRITTER (KNAPPE)

KÖR:	8	AGI:	7	GEI:	5
ST:	3	BE:	2	VE:	2
HÄ:	3	GE:	2	AU:	0
					
24	11+6	9	4,5	11+3	10+6
Bewaffnung			Panzerung		
Sturmgewehr (WB+6) Schwert (WB+3)			Leichte Powerrüstung (PA+6)		
Spezialkraft		Keine			
Einstecker I		LK +3 und Proben auf „Noxe trotzen“ +1			
Powerrüstung I		Erlaubt den Gebrauch von Powerrüstungen			
Schütze I		+1 auf Fernkampfangriffe			
Erfahrung		Stufe 3			
GH:	3	GK:	no	EP:	107

POWERITTER (LANDSKNECHT)

KÖR:	8	AGI:	7	GEI:	6
ST:	3	BE:	2	VE:	2
HÄ:	3	GE:	3	AU:	1
27	11+8	9	4,5	11+3	11+4
Bewaffnung			Panzerung		
Lasergewehr (WB+4) Schwert (WB+3)			Mittlere Powerrüstung (PA+8)		
Spezialkraft	Keine				
Bildung I	+3 auf Allgemeinwissenproben				
Einstecker II	LK +6 und Proben auf „Noxe trotzen“ +2				
Powerrüstung I	Erlaubt den Gebrauch von Powerrüstungen				
Schütze I	+1 auf Fernkampfgriffe				
Erfahrung	Stufe 5				
GH:	5	GK:	no	EP:	112

POWERITTER (SUBKOMTUR)

KÖR:	9	AGI:	7	GEI:	6
ST:	4	BE:	3	VE:	2
HÄ:	4	GE:	3	AU:	1
36	13+8	10	4,5	13+3	13+4
Bewaffnung			Panzerung		
Lasergewehr (WB+4) Schwert (WB+3)			Mittlere Powerrüstung (PA+8)		
Spezialkraft	Keine				
Bildung I	+3 auf Allgemeinwissenproben				
Einstecker III	LK +6 und Proben auf „Noxe trotzen“ +2				
Powerrüstung I	Erlaubt den Gebrauch von Powerrüstungen				
Präzisionsschütze	Einmal pro Kampf +AGI auf den Fernkampfgriff				
Scharfschütze I	GA -1 bei Fernkampfgriffen				
Schütze III	Fernkampfgriff +2				
Erfahrung	Stufe 10				

Lebenskraft	+4 LK				
GH:	10	GK:	no	EP:	172

POWERITTER (DEMIKOMTUR)

KÖR:	9	AGI:	7	GEI:	7
ST:	4	BE:	4	VE:	2
HÄ:	4	GE:	4	AU:	1
41	13+10	11	4,5	13+9	14+6
Bewaffnung			Panzerung		
Plasmagewehr (WB+6) Kettenschwert (WB+9)			Schw. Powerrüstung (PA+10)		
Spezialkraft	Keine				
Bildung I	+3 auf Allgemeinwissenproben				
Einstecker III	LK +6 und Proben auf „Noxe trotzen“ +2				
Powerrüstung I	Erlaubt den Gebrauch von Powerrüstungen				
Präzisionsschütze	Einmal pro Kampf +AGI auf den Fernkampfgriff				
Prügler I	Beim Immersieg im Nahkampf ist die GA um 5 niedriger				
Scharfschütze III	GA -3 bei Fernkampfgriffen				



Schlachtruf I	Einmal pro Kampf für 3 Verbündete Bonus von +1 auf alle Proben für 1W20/2 Runden		
Schütze III	+3 auf Fernkampfangriffe		
Semper Fi I	LK +10 bei Verteidigung des Rittercodex		
Erfahrung	Stufe 15		
Lebenskraft	+9 LK		
GH:	15	GK:	no
		EP:	228

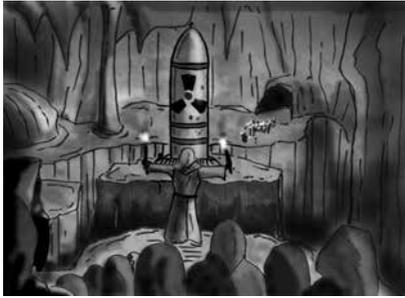
KULTIST

Egal ob ein Kultist ein altes Heiligtum, einen Tempel, eine göttliche Entität oder sogar eine Atombombe anbetet, er ist und bleibt ein Fanatiker, der seinen Glauben in allen Belangen verteidigt. Kultisten können Auftraggeber, Gegner, Opfer oder auch einfach nur Statisten sein.

KULTIST (NOVIZE)			
KÖR:	6	AGI:	7
ST:	1	BE:	1
HÄ:	1	GE:	1
		VE:	2
		AU:	3
17	7	8	4
			7+1
			8+3
Bewaffnung		Panzerung	
Klingenwaffe (WB +1) Gewehr (WB +3)		Robe (PA +0)	
Spezialkraft	Keine		
Bildung I	+2 auf Allgemeinwissenproben		
Standhaft I	Bewusstlosigkeit erst bei -3 LK		
Erfahrung	Stufe 1		
GH:	1	GK:	no
		EP:	60

KULTIST (PRIESTER)					
KÖR:	6	AGI:	7	GEI:	8
ST:	1	BE:	1	VE:	3
HÄ:	1	GE:	2	AU:	4
19	7+1	9	4	7+1	9
Bewaffnung			Panzerung		
Stab (WB +1)			Lederrobe (PA +1)		
Spezialkraft	Keine				
Bildung II	+4 auf Allgemeinwissenproben				
Fanatismus I	Der Kultist erhält in allen Kämpfen, bei der es um die Verteidigung seines Kultes, seiner Gläubigen, seines Codex oder seiner Doktrin geht, 10 LK zusätzlich				
Parade I	Der Kultist erhält +1 auf Abwehr, wenn eine Nahkampfatacke gegen ihn gerichtet ist.				
Standhaft II	Bewusstlosigkeit erst bei -6 LK				
Erfahrung	Stufe 5				
Lebenskraft	+2				
GH:	5	GK:	no	EP:	96

KULTIST (HOHEPRIESTER)					
KÖR:	6	AGI:	7	GEI:	9
ST:	1	BE:	3	VE:	5
HÄ:	2	GE:	3	AU:	6
25	7+1	10	6	7+2	10
Bewaffnung			Panzerung		
Stab (WB +2)			Lederrobe (PA +1)		
Spezialkraft	Keine				
Bildung II	+4 auf Allgemeinwissenproben				
Religiöser Führer III	+6 auf Interaktionsproben				
Das Wort der Macht II	Der Kultist kann zweimal pro Tag einen mächtigen Segensspruch oder Fluch anwenden, der für einen Kampf die Kampfwerte seiner Jünger um 1 anhebt, oder bei einem Fluch die Kampfwerte der Gegner um 1 reduziert. Zu den Kampfwerten gehören: Abwehr, Nah- und Fernkampfangriff und Initiative.				



Fanatismus III	Der Kultist erhält in allen Kämpfen, bei der es um die Verteidigung seines Kultes, seiner Gläubigen, seines Codex oder seiner Doktrin geht, 30 LK zusätzlich.
Ich muss weg II	Der Kultist kann einmal pro Rang 1 Kampfrunde Nah- und Fernkampfangriffe gegen ihn ignorieren.
Parade III	Der Kultist erhält +3 auf Abwehr, wenn eine Nahkampfattacke gegen ihn gerichtet ist.
Standhaft II	Bewusstlosigkeit erst bei -6 LK
Erfahrung	Stufe 12
Lebenskraft	+6
GH:	12
GK:	no
EP:	215

GLADIATOREN

Gladiatoren kämpfen in den Arenen der neuen Zeit. Sie spielen mit Hundeschädeln, schlagen sich gegenseitig die Köpfe mit übergroßen, martialischen Waffen ein und berauschen das Publikum mit Blut und nacktem Fleisch. Viele Gladiatoren rekrutieren sich aus den Reihen von Zivilisten, Soldaten und Banditen (Werte s.o.).

Zu den speziellen Gladiatoren gehören vor allem die „**Jugger**“, Endzeitkämpfer des Ödlandes um einen Hundeschädel, sowie die „**Speedballer**“, die in futuristischen Arenen um eine magnetisierte Stahlkugel kämpfen.

JUGGER-LÄUFER (UNTERLIGA)

KÖR:	7	AGI:	8	GEI:	5
ST:	1	BE:	4	VE:	1
HÄ:	3	GE:	2	AU:	0
26	10+2	14	8	8	10
Bewaffnung			Panzerung		
Waffenlos (WB +0, GA +5)			Lederpanzerung (PA +2)		
Spezialkraft		Keine			
Einstecker II		LK +6, Noxe trotzen +2			
Schnelle Reflexe II		Initiative +4			
Erfahrung		Stufe 3			
GH:	3	GK:	no	EP:	97

JUGGER-LÄUFER (OBERLIGA)

KÖR:	7	AGI:	9	GEI:	5
ST:	1	BE:	5	VE:	1
HÄ:	3	GE:	3	AU:	0
30	10+2	22	9+2	8	12
Bewaffnung			Panzerung		
Nietenhandschuhe (WB +0)			Lederpanzerung (PA +2)		
Spezialkraft		Keine			
Einstecker II		LK +6, Noxe trotzen +2			
Flink II		Laufen +2			
Schnelle Reflexe IV		Initiative +8			
Lebenskraft		+4			
Erfahrung		Stufe 8			
GH:	8	GK:	no	EP:	146

JUGGER-GLADIATOR (UNTERLIGA)

KÖR:	8	AGI:	8	GEI:	4
ST:	3	BE:	2	VE:	0
HÄ:	4	GE:	2	AU:	0
25	12+3	10	6	11+1	10
Bewaffnung			Panzerung		
Jugger-Kampfstab (WB +1)			Juggerpanzer (PA+3)		
Spezialkraft	Keine				
Brutaler Jugg I	Einmal pro Match kann der Jugger seinen KÖR-Wert zu Schlagen hinzu addieren				
Einstecker I	LK +3, Noxe trotzen +1				
Standhaft I	Bewusstlosigkeit erst bei -3 LK				
Erfahrung	Stufe 3				
GH:	3	GK:	no	EP:	90

JUGGER-GLADIATOR (OBERLIGA)

KÖR:	9	AGI:	8	GEI:	4
ST:	4	BE:	3	VE:	1
HÄ:	5	GE:	2	AU:	0
25	14+3	10	6	11+1	10
Bewaffnung			Panzerung		
Jugger-Kampfstab (WB +1)			Juggerpanzer (PA+3)		
Spezialkraft	Keine				
Brutaler Jugg II	Zweimal pro Match kann der Jugger seinen KÖR-Wert zu Schlagen hinzu addieren				
Einstecker III	LK +9, Noxe trotzen +3				
Standhaft III	Bewusstlosigkeit erst bei -9 LK				
Erfahrung	Stufe 8				
GH:	8	GK:	no	EP:	148

ZWIELICHTIGE

Die Gruppe der Zwiellichtigen umfasst gewandte Redner, Intriganten, graue Eminenzen, Manipulatoren und Demagogen sowie Spione und Agenten. Zwiellichtige sind erfahrene Bewohner des Ödlandes und seiner Städte. Einige von ihnen sind erfahrene Telepathen, sogenannte Gedankenkommissare. Zwiellichtige besitzen nur einen geringen Kampf-EP-Wert. Der Sieg über einen Zwiellichtigen oder Inquisitor sollte jedoch aufgrund seiner Macht über Informationen oder Kontrolle über die Massen deutlich mehr EP erbringen.

ZWIELICHTIGER

KÖR:	7	AGI:	7	GEI:	8
ST:	0	BE:	1	VE:	6
HÄ:	0	GE:	2	AU:	6
22	7+1	9	4,5	7	9+5
Bewaffnung			Panzerung		
Spez. Pistole (WB +5)			Kleidung (PA +1)		
Spezialkraft	Keine				
Charmant III	Bonus von +6 auf alle sozialen Proben				
Heimlichkeit II	Bonus von +2 auf Verbergen und Tarnung				
Ich muss weg III	Der Zwiellichtige kann einmal pro Rang 1 Kampfunde Nah- und Fernkampfangriffe gegen ihn ignorieren				
Sprachenkenntnis III	3 weitere Fremdsprachen				
Zusatzfertigkeit	Aufgrund der Individualität besitzt jeder Zwiellichtige drei weitere unterschiedliche Fertigkeiten: Redner: Charmant V, Treuer Begleiter I; Graue Eminenz: Telepathieresistent II, Zweite Identität I; Spion: Ass im Ärmel II, Charmant IV; Demagoge: Charmant V, Willenskraft I				
Lebenskraft	LK +5				
Erfahrung	Stufe 10				
GH:	10	GK:	no	EP:	163*



GEDANKENKOMMISSAR

KÖR: 6	AGI: 7	GEI: 9			
ST: 0	BE: 1	VE: 4			
HÄ: 0	GE: 3	AU: 5			
28	6+2	8	4,5	6	13+6
Bewaffnung			Panzerung		
Schwere Pistole (WB +6)			Ledermantel (PA +2)		
Spezialkraft	Telepathie 15: Ablenkung, Empathische Eingebung, Epileptischer Anfall, Schlaf, Halluzination, Horror, Mob-Bewusstsein, Kopfschmerzen, Schwindel, Mob-Empathie, Telepathisches Gespräch, Vertigo, Vertraue mir				
Charmant I	+2 auf Interaktionsproben				
Heimlichkeit I	Bonus von +1 auf Verbergen und Tarnung				
Einstecker II	LK +6, Noxe trotzen +2				
Meister der Manipulation II	+2 auf alle geistesbeeinflussenden Kräfte				
Mobkontrollierer II	+2 auf alle telepathischen Kräfte, die mehrere Ziele beeinflussen				
Multiparallele Telepathie III	Kann bis zu 15 Ziele mit telepathischen Fähigkeiten beeinflussen				

Schütze III	+3 auf Angriff mit Fernkampfaffen				
Telepathie-resistent I	+2 auf Abwehr gegenüber telepathischen Angriffen				
Wahrnehmung II	+2 auf Wahrnehmung				
Sprachen	4 verschiedene Sprachen				
Lebenskraft	LK +6				
Erfahrung	Stufe 10				
GH:	13	GK:	no	EP:	233

RUINENLÄUFER

Ruinenläufer sind einsame Wanderer im Ödland der Postapokalypse. Meistens sind sie die letzten Überlebenden einer Enklave auf der Suche nach ihren versklavten Familien oder einfach nur nach Rache. Einige sind auch Technologie- oder Kopfgeldjäger, andere Händler mit exotischen Waren und wieder andere sind Kartographen, Prospektoren oder Scouts in der Wildnis.

RUINENLÄUFER (ERKUNDE)

KÖR: 7	AGI: 7	GEI: 6			
ST: 1	BE: 3	VE: 1			
HÄ: 3	GE: 3	AU: 0			
22	10+2	10	6,5	8+2	12+4
Bewaffnung			Panzerung		
Sturmgewehr (WB+4) Machete (WB+2)			Lederpanzer (PA +2)		
Spezialkraft	Keine				
Bleihaut I	Bonus von +2 auf „Strahlung trotzen“				
Schütze II	+2 auf Fernkampfaffen				
Wahrnehmung II	Bonus von +4 auf Wahrnehmung				
Lebenskraft	+2 LK				
Erfahrung	Stufe 4				
GH:	4	GK:	no	EP:	91

CHARAKTERE
TALENTE
REBELN
PARAKRAFT
KYBERNETIK
AUSRÜSTUNG
CRITTERS
SPELLEITUNG
GAMMAZOUKUM



HULK-KRIEGER

Hulks bevölkern die großen Ruinenstädte sowie weite Teile des Ödlandes. Ihre martialischen Gebräuche und ihr brutales Vorgehen machen sie zu häufigen Gegnern der anderen Überlebenden der Apokalypse.

RUINENLÄUFER (HÜTER)						
KÖR:	7	AGI:	8	GEI:	6	
ST:	1	BE:	3	VE:	2	
HÄ:	4	GE:	3	AU:	1	
29	11+3	11	7	8+3	14+5	
Bewaffnung			Panzerung			
Sturmgewehr (WB+5) Machete (WB+3)			Rangermantel (PA+3)			
Spezialkraft	Keine					
Bleihaut I	Bonus von +2 auf „Strahlung trotzen“					
Einstecker II	LK +6, Noxe trotzen +2					
Präzisionsschuss I	Einmal pro Kampf kann der Ruinenläufer seinen AGI-Wert zu einem Fernkampfangriff hinzuaddieren					
Schütze III	+3 auf Fernkampfwaffen					
Treuer Begleiter I	Ein heroischer Hund begleitet den Ranger					
Wahrnehmung II	Bonus von +4 auf Wahrnehmung					
Lebenskraft	LK +2					
Erfahrung	Stufe 8					
GH:	8	GK:	no	EP:	91	

HULK-SCHLÄGER						
KÖR:	8	AGI:	8	GEI:	4	
ST:	6	BE:	0	VE:	0	
HÄ:	6	GE:	0	AU:	0	
48	15	8	4	15+4	8+3	
Bewaffnung			Panzerung			
Vorschlaghammer (WB+4) Jagdflinte (WB+3)			Lumpen (+0)			
Spezialkraft	Keine					
Hulk	Volksfähigkeiten der Hulks: ungepflegt, lichtempfindlich, groß, zäh (Abwehr +1)					
Brutaler Hieb I	Kann einmal pro Kampf den Schlagwert um KÖR erhöhen					
Nahkämpfer I	+1 auf Nahkampfangriffe					
Erfahrung	Stufe 1					
GH:	1	GK:	gr	EP:	106	

HULK-UNTERFÜHRER						
KÖR:	9	AGI:	8	GEI:	4	
ST:	6	BE:	0	VE:	1	
HÄ:	6	GE:	2	AU:	0	
49	16+3	8	4	18+5	10+4	
Bewaffnung			Panzerung			
Großschwert (WB+5) MG (WB+4)			Reifenrüstung (PA+3)			
Spezialkraft	Keine					
Hulk	Volksfähigkeiten der Hulks: ungepflegt, lichtempfindlich, groß, zäh (Abwehr +1)					

Brutaler Hieb III	Kann dreimal pro Kampf den Schlagen-Wert um KÖR erhöhen		
Nahkämpfer III	+3 auf Nahkampfangriffe		
Erfahrung	Stufe 5		
GH:	5	GK:	gr
		EP:	157

HULK-KRIEGSMEISTER						
KÖR:	9	AGI:	8	GEI:	5	
ST:	6	BE:	2	VE:	2	
HÄ:	6	GE:	2	AU:	1	
59	76+5	70	6	78+5	72+4	
Bewaffnung			Panzerung			
Großschwert (WB +5) MG (WB +4)			Schwere Rüstung (PA+5)			
Spezialkraft	Keine					
Hulk	Volksfähigkeiten der Hulks: ungepflegt, lichtempfindlich, groß, zäh (Abwehr +1)					
Brutaler Hieb III	Kann dreimal pro Kampf den Schlagen-Wert um KÖR erhöhen					
Einstecker III	LK +9, Noxe trotzen +6					
Nahkämpfer III	+3 auf Nahkampfangriffe					
Mäh sie nieder I	Einmal pro Rang und Kampf kann ein automatischer Schuss als freie Aktion abgefeuert werden					
Parade II	+2 auf Abwehr gegen Nahkampfangriffe					
Schütze II	+2 auf Fernkampfangriffe					
Erfahrung	Stufe 10					
GH:	10	GK:	gr	EP:	259	

TIERE

Neben allen Mutanten gibt es immer noch eine Reihe an „normal“ gebliebenen oder mindermutierten Wild- und Nutztieren.

ALLIGATOR

Alligatoren bevölkern Flüsse, Niederungen und Sumpfbgebiete, mancherorts auch die Kanalisation oder überschwemmte Anlagen und Keller.

ALLIGATOR						
KÖR:	12	AGI:	10	GEI:	1	
ST:	2	BE:	5	VE:	0	
HÄ:	4	GE:	0	AU:	0	
78	78	75	9	76	-	
Bewaffnung			Panzerung			
Großer Biss (WB+2, GA-2)			Schuppenpanzer (PA+2)			
Natürliche Waffen	Bei einem Schlagen-Patzer wurde die Waffe des Ziels getroffen. Der Angegriffene würfelt augenblicklich und aktionsfrei einen Angriff gegen die Kreatur.					
Schwimmen	Kann statt laufen auch schwimmen.					
Sturmangriff	Wird mindestens eine Distanz in Höhe von Laufen gerannt, kann in der Runde noch ein Angriff mit Schlagen+KÖR erfolgen.					
Beute:	Trophäe im Wert von 1A:12					
GH:	10	GK:	gr	EP:	151	

BÄR

Bären konnten sich nach dem Zusammenbruch der Zivilisation und dem Exodus der Menschen aus vielen Städten wieder ungehindert ausbreiten.

BÄR						
KÖR:	12	AGI:	8	GEI:	1	
ST:	3	BE:	4	VE:	0	
HÄ:	3	GE:	0	AU:	0	
75	76	72	8	77	-	
Bewaffnung			Panzerung			
Prankenhieb WB +2 GA-2			Fell (PA+1)			
Natürliche Waffen	Bei einem Schlagen-Patzer wurde die Waffe des Ziels getroffen. Der Angegriffene würfelt augenblicklich und aktionsfrei einen Angriff gegen die Kreatur.					

Sturmangriff	Wird mindestens eine Distanz in Höhe von Laufen gerannt, kann in der Runde noch ein Angriff mit Schlagen+KÖR erfolgen.		
Beute:	Trophäe im Wert von 1A:16		
GH:	9	GK:	gr
EP:	139		

GREIFVOGEL

Zu den großen Greifvögeln zählen Adler, Falken und Geier, die sich an folgenden Werten orientieren:

GREIFVOGEL					
KÖR:	3	AGI:	8	GEI:	1
ST:	1	BE:	3	VE:	0
HÄ:	0	GE:	1	AU:	1
7	4	11	5	5	.
Bewaffnung			Panzerung		
Krallen (WB+1)			Federn (PA +1)		
Natürliche Waffen	Bei einem Schlagen-Patzer wurde die Waffe des Ziels getroffen. Der Angegriffene würfelt augenblicklich und aktionsfrei einen Angriff gegen die Kreatur.				
Sturzangriff	Wird fliegend mindestens eine Distanz von 2x in Laufen in „rennend“ zurückgelegt, kann ein Sturzangriff mit Schlagen+KÖR während der Bewegung in der gleichen Runde erfolgen, jedoch nicht davor oder danach.				
Beute:	Trophäe im Wert von 1A:8				
GH:	1	GK:	kl	EP:	52

HUND

Sowohl verwilderte Hunde als auch die treuen Begleiter des Menschen fallen hierunter.

HUND					
KÖR:	5	AGI:	6	GEI:	1
ST:	3	BE:	3	VE:	0
HÄ:	0	GE:	0	AU:	0
11	6	9	6	9	.
Bewaffnung			Panzerung		
Biss (WB+1)			Fell (PA +1)		
Natürliche Waffen	Bei einem Schlagen-Patzer wurde die Waffe des Ziels getroffen. Der Angegriffene würfelt augenblicklich und aktionsfrei einen Angriff gegen die Kreatur.				
Beute:	Trophäe im Wert von 1A:2				
GH:	1	GK:	kl	EP:	31

PFERD

Pferde sind in vielen Enklaven unverzichtbare Nutztiere. In manchen Gegenden ersetzen Pferde wieder technische Fortbewegungsmittel.

PFERD					
KÖR:	10	AGI:	11	GEI:	1
ST:	2	BE:	7	VE:	0
HÄ:	2	GE:	0	AU:	0
66	12	18	10	14	.
Bewaffnung			Panzerung		
Huftritt (WB+2)			keine		
Natürliche Waffen	Bei einem Schlagen-Patzer wurde die Waffe des Ziels getroffen. Der Angegriffene würfelt augenblicklich und aktionsfrei einen Angriff gegen die Kreatur.				
Beute:	keine				
GH:	4	GK:	gr	EP:	101

RAUBKATZE

Größere Katzen wie Luchse, Geparden und Pumas fallen in diese Kategorie. Für Löwen und Tiger sollten die Werte auf heroisch angepasst werden.

RAUBKATZE					
KÖR:	7	AGI:	10	GEI:	1
ST:	3	BE:	5	VE:	0
HÄ:	1	GE:	0	AU:	0
27	9	15	9	12	-
Bewaffnung			Panzerung		
Krallen und Biss (WB+2, GA-1)			Fell (PA +1)		
Mehrere Angriffe	Kann 1 zusätzlichen Angriff pro Runde durchführen				
Nachtsicht	Kann auch bei schlechten Lichtverhältnissen noch sehen wie am helllichten Tag				
Natürliche Waffen	Bei einem Schlagen-Patzer wurde die Waffe des Ziels getroffen. Der Angegriffene würfelt augenblicklich und aktionsfrei einen Angriff gegen die Kreatur				
Beute:	Trophäe im Wert von 1A:12				
GH:	2	GK:	gr	EP:	84

WOLF

Wölfe durchstreifen die Wälder und verlassenen Städte auf der Suche nach Nahrung und neuen Revieren.

WOLF					
KÖR:	8	AGI:	7	GEI:	1
ST:	3	BE:	4	VE:	0
HÄ:	1	GE:	0	AU:	0
29	10	11	7	13	-
Bewaffnung			Panzerung		
Krallen und Biss (WB+2, GA-1)			Fell (PA +1)		

Nachtsicht	Kann auch bei schlechten Lichtverhältnissen noch sehen wie am helllichten Tag.				
Natürliche Waffen	Bei einem Schlagen-Patzer wurde die Waffe des Ziels getroffen. Der Angegriffene würfelt augenblicklich und aktionsfrei einen Angriff gegen die Kreatur.				
Sturmangriff	Wird mindestens eine Distanz in Höhe von Laufen gerannt, kann in der Runde noch ein Angriff mit Schlagen+KÖR erfolgen.				
Beute:	Trophäe im Wert von 1A:8				
GH:	2	GK:	no	EP:	84

MUTATIONEN

AKEPHALON



Akephalons sind kopflose Pferde, die in größeren Herden von den Bewohnern der Ödlande gehalten werden und mit ihrem verstrahlten Fleisch die Landbevölkerung ernähren. Akephalons sind blind und taub. Ihre Orientierung, ihr Herdenleben und ihre gesamte Biologie sind nahezu unerforscht. Man weiß nur, dass sie Nahrung über einen speziellen Tentakel am Bauch aufnehmen.

CHARAKTERE
TALENTE
REGELN
PARAKRAFT
KYBERNETIK
AUSRÜSTUNG
CRITTERS
SPIELLEITUNG
GAMMAZOUKUM

AKEPHALON					
KÖR:	9	AGI:	12	GEI:	1
ST:	3	BE:	6	VE:	0
HÄ:	3	GE:	0	AU:	0
50	12	18	7	12	•
Bewaffnung			Panzerung		
Huftritt WB +2 GA-2			Keine		
Blind	-8 auf alle Schenproben, nicht zu blenden				
Immun gegen Strahlung	Komplette Immunität gegen Strahlung				
Natürliche Waffen	Bei einem Schlagen-Patzer wurde die Waffe des Ziels getroffen. Der Angreifende würfelt augenblicklich und aktionsfrei einen Angriff gegen die Kreatur.				
Regeneration	Regeneriert jede Runde LK in Höhe des Probergebnisses mit PW: KÖR. Ein Immersieg lässt ein abgeschlagenes Körperteil wieder nachwachsen.				
Beute:	Trophäe im Wert von 1A:12				
GH:	2	GK:	gr	EP:	84

ALIEN

Niemand weiß, ob es wirklich Außerirdische sind, oder einfach extreme Mutanten. Aliens leben in Höhlen unter den zerstörten Städten oder in der Wildnis. Sie sammeln technische Artefakte und türmen sie zu seltsamen Obelisken und Altären auf, deren Sinn nicht bekannt ist. Manchmal bauen sie seltsame Fluggeräte oder Antennen. Häufig entführen sie zudem Menschen, um ihre Experimente und Studien durchzuführen.

ALIEN					
KÖR:	8	AGI:	8	GEI:	10
ST:	2	BE:	1	VE:	1
HÄ:	2	GE:	3	AU:	2
20	12	7	5	12	17
Bewaffnung			Panzerung		
Desintegrator (WB+6)			Schutzanzug (PA +2)		
Dunkelsicht	Das Wesen kann im Dunkeln genauso gut sehen, wie am helllichten Tag				
Geistesimmun	Immun gegen Telepathie				
Beute:	2E:16				
GH:	2	GK:	no	EP:	94

AMOKLAUFENDES MUTANTENAUGE

Diese seltsame Kreatur findet man in den stark verstrahlten Ruinenstädten. Sie entstehen durch Verseuchung von Menschen und Tieren, die dann an der Strahlenkrankheit sterben. Die Augen lösen sich aus dem Körper, wachsen und beginnen ein eigenes Leben. Linke und rechte Augen können sich nicht ausstehen und kämpfen häufig miteinander.

AMOKLAUFENDES MUTANTENAUGE					
KÖR:	5	AGI:	8	GEI:	3
ST:	4	BE:	4	VE:	2
HÄ:	4	GE:	3	AU:	1
40	15	12	8	9	•
Bewaffnung			Panzerung		
Beinstachel (WB+0)			Superchitin (PA +3)		

Dunkelsicht	Das Wesen kann im Dunkeln genauso gut sehen, wie am helllichten Tag	
Geistesimmun	Immun gegen Telepathie	
Lähmungsblick	Das amoklaufende Mutantenauge kann einen Lähmungsblick aussenden, der jeden im Blickfeld bei misslungener Probe auf KÖR+AU für 1W20 Runden lähmt. Nur linke Augen können diese Fähigkeit anwenden.	
Monsterreflexe I	Initiative +2	
Natürliche Waffen	Bei einem Schlagen-Patzer wurde die Waffe des Ziels getroffen. Der Angreifende würfelt augenblicklich und aktionsfrei einen Angriff gegen die Kreatur.	
Todesblick	Das amoklaufende Mutantenauge kann einen Todesblick aussenden, der bei jedem im Blickfeld 2W20 nicht abwehrbaren Schaden verursacht. Diese Fähigkeit können nur rechte Augen anwenden.	
GH: 3	GK: no	EP: 151



ANOMALIE

Anomalien sind paranormale Erscheinungen unbekanntem Ursprungs. Meistens treten sie als Schemen oder Irrlichter auf und locken Menschen und Tiere ins Verderben. Einige sagen, dass Anomalien bei atomaren Explosionen entstehen, wenn der menschliche Körper abrupt verdampft und nur die verstrahlte Seele zurückbleibt. Einige Anomalien sind sogar den vielfältigen Computerwelten entsprungen und jagen ihre Opfer nun in der realen Welt, andere sind die Überreste verbrannter Paramentals mit unbändigem Hass auf alles Lebende. Gerüchte ranken sich um die Singularität: eine Anomalie, die die Zeit selbst beeinflussen kann.

STRAHLUNGS-ANOMALIE						
KÖR: 6	AGI: 4	GEI: 1				
ST: 2	BE: 1	VE: 0				
HÄ: 3	GE: 1	AU: 0				
5	9+10	13	5	20	-	
Bewaffnung			Panzerung			
Brennende Berührung (WB +4)			Aura (PA +10)			
Anfälligkeit		Ionisierende Waffen und EMPs sowie paramentale Angriffe erzeugen Schaden bei Anomalien.				
Körperlos		Das Wesen ist körperlos und kann von normalen physikalischen Waffen, Giften und Krankheiten nicht verletzt werden.				
Monsterreflexe IV		Initiative +8				
Schweben		Kann statt Laufen auch Schweben. Bei Rennen erhöht sich die Laufgeschwindigkeit auf das Zweifache.				
Strahlend II		Ein Kampf mit dem Wesen führt zu einer Verstrahlung aller Beteiligten im Umkreis von 5 Metern mit einem Strahlungswert von 10. Jeder erfolgreiche Nahkampftreffer der Kreatur führt zu einer gesonderten Verstrahlung in Höhe von 10, gegen den „Strahlung trotzen“ gewürfelt wird.				
Telepathischer Lockruf		Kann einen Telepathischen Lockruf aussenden, der ein Wesen zu sich ruft, wenn ihm eine Probe auf GEI+VE+Stufe misslingt.				
Beute: keine						
GH: 4	GK: no	EP: 143				



CHARAKTERE
TALENTE
REGELN
PARAKRAFT
KYBERNETIK
AUSRÜSTUNG
CRITTERS
SPIELEITUNG
GAMMAZOUKUM

SCHATTEN-ANOMALE

KÖR:	5	AGI:	4	GEI:	2
ST:	2	BE:	1	VE:	0
HÄ:	5	GE:	1	AU:	0
8	9+10	5	5	22	•
Bewaffnung			Panzerung		
Kalte Berührung (WB +4)			Aura (PA +10)		
Anfälligkeit	Ionisierende Waffen und EMPs sowie parentale Angriffe erzeugen Schaden bei Anomalien.				
Körperlos	Das Wesen ist körperlos und kann von normalen physikalischen Waffen, Giften und Krankheiten nicht verletzt werden.				
Schweben	Kann statt Laufen auch Schweben. Bei Rennen erhöht sich die Laufgeschwindigkeit auf das Zweifache.				
Strahlend I	Ein Kampf mit dem Wesen führt zu einer Verstrahlung aller Beteiligten im Umkreis von 2 Metern mit einem Strahlungswert von 5. Jeder erfolgreiche Nahkampftreffer der Kreatur führt zu einer gesonderten Verstrahlung in Höhe von 5, gegen den „Strahlung trotzen“ gewürfelt wird.				
Verfall	Verfall: Reduziert GEI um 1 pro Treffer. Bei GEI 0 ist das Opfer willenlos. GEI regeneriert sich mit 1 Punkt pro Woche.				
Beute:	keine				
GH:	5	GK:	no	EP:	120

VIRTUELLE-ANOMALE

KÖR:	5	AGI:	12	GEI:	2
ST:	2	BE:	8	VE:	0
HÄ:	5	GE:	5	AU:	0
5	15+10	5	5	•	25
Bewaffnung			Panzerung		
Ionenblitz (WB+2/+6)			Aura (PA +10)		
Anfälligkeit	Ionisierende Waffen und EMPs sowie parentale Angriffe erzeugen Schaden bei Anomalien.				

Körperlos	Das Wesen ist körperlos und kann von normalen physikalischen Waffen, Giften und Krankheiten nicht verletzt werden.				
Schweben	Kann statt Laufen auch Schweben. Bei Rennen erhöht sich die Laufgeschwindigkeit auf das Zweifache.				
EMP-Feld I	Das Wesen ionisiert schwach. Einmal pro Tag muss bei einer Begegnung mit dem Wesen ein Wurf auf EMP trotzen +0 erfolgen, um nicht einen Punkt Degeneration zu bekommen (gilt nur für kybern./tech. Organismen).				
Verfall	Verfall: Reduziert GEI um 1 pro Treffer. Bei GEI 0 ist das Opfer willenlos. GEI regeneriert sich mit 1 Punkt pro Woche.				
Beute:	keine				
GH:	3	GK:	no	EP:	109

PARANORMALE-ANOMALE

KÖR:	2	AGI:	4	GEI:	12
ST:	2	BE:	1	VE:	4
HÄ:	3	GE:	1	AU:	4
15	5+10	9	5	20	•
Bewaffnung			Panzerung		
keine			Aura (PA +10)		
Anfälligkeit	Ionisierende Waffen und EMPs sowie parentale Angriffe erzeugen Schaden bei Anomalien.				
Körperlos	Das Wesen ist körperlos und kann von normalen physikalischen Waffen, Giften und Krankheiten nicht verletzt werden.				
Schweben	Kann statt Laufen auch Schweben. Bei Rennen erhöht sich die Laufgeschwindigkeit auf das Zweifache.				
Monsterreflexe II	Initiative +4				
Paramental: 20	Kann folgende parentale Fertigkeiten anwenden: <i>Kopfschmerzen, Horror, Halluzination, Hirnblutung, Gehorche!, Katatonie, Tierbefehl, Ablenkung</i>				
Beute:	keine				
GH:	4	GK:	no	EP:	105

ARACHNOMECH

Der Arachnomech ist ein Hybridwesen aus Maschinenteilen und einem organischen Gehirn. Seine internen

Programme und Routinen werden durch seinen Killerinstinkt verstärkt. Arachnomechs werden vor allem als Wächter eingesetzt.

ARACHNOMECH					
KÖR:	8	AGI:	8	GEI:	4
ST:	5	BE:	4	VE:	3
HÄ:	5	GE:	6	AU:	2
55	76	74	7	74	78
Bewaffnung			Panzerung		
Plasmakanone (WB +4)			Titanframe PA +3		
Angst II	Einmal pro Kampf kann Angst erzeugt werden. Wer keine Probe auf GEI+VE+Stufe schafft, ist bis zum Ende des Kampfes eingeschüchtert und erhält -2 auf alle Proben. Bei Patzer wird die Flucht ergriffen.				
Dunkelsicht	Kann auch bei völliger Dunkelheit noch sehen wie am helllichten Tag.				
Natürliche Panzerung	PA +3, nicht reduzierbar				
Beute:	Trophäe 1A:20				
GH:	6	GK:	gr	EP:	166

ARACHNOMECH KÖNIGIN					
KÖR:	14	AGI:	6	GEI:	5
ST:	7	BE:	3	VE:	3
HÄ:	7	GE:	6	AU:	2
180	26	9	8	27	27
Bewaffnung			Panzerung		
Super-Minigun (WB +9)			Duraframe PA +5		
Angst V	Einmal pro Kampf kann Angst erzeugt werden. Wer keine Probe auf GEI+VE+Stufe schafft, ist bis zum Ende des Kampfes eingeschüchtert und erhält -2 auf alle Proben. Bei einem Patzer wird die Flucht ergriffen.				
Dunkelsicht	Kann auch bei völliger Dunkelheit noch sehen wie am helllichten Tag.				

Natürliche Panzerung	PA +5, nicht reduzierbar				
Zerstampfen	Kann pro Kampfrunde einen Angriff mit -6 ausführen. Pro Größenklasse Unterschied wird der Malus um 2 Punkte gemindert. Bei Treffer nicht abwehrbarer Schaden.				
Beute:	Trophäe 3A:20				
GH:	22	GK:	ri	EP:	354



BÄRHEMOTH

Diese Bärenmutanten sind gewaltig, größer als manches Haus und damit eine Gefahr für die meisten Siedlungen. Ihre Herkunft ist ungewiss. Tauschen sie irgendwo auf, gibt es nur wenig außer einem Panzer, was ihnen die Stirn bieten kann. Der Bezwinger eines Bärhemoth ist jedenfalls ein Held auf Lebenszeit.

BÄRHEMOTH					
KÖR:	15	AGI:	6	GEI:	2
ST:	5	BE:	3	VE:	0
HÄ:	8	GE:	4	AU:	0
155	23+4	9	12	20+4	·
Bewaffnung			Panzerung		
Biss (WB +5, GA-4) Pranken (WB +4, GA -4)			Haut (PA +4)		

Mehrfache Angriffe	2 zusätzliche Angriffe				
Natürliche Waffen	Bei einem Schlagen-Patzer wurde die Waffe des Ziels getroffen. Der Angreifende würfelt augenblicklich und aktionsfrei einen Angriff gegen die Kreatur.				
Natürliche Panzerung	PA +4, nicht reduzierbar				
Säureblut	Bei einem Treffer im Nahkampf spritzt Blut auf den Angreifer, was seine PA um 1 senkt, wenn ihm keine Probe auf AGI+BE gelingt.				
Sturmangriff	Wird mindestens eine Distanz in Höhe von Laufen gerannt, kann in der Runde noch ein Angriff mit Schlagen + KÖR erfolgen.				
Zerstampfen	Kann pro Kampfrunde einen Angriff mit -6 ausführen. Pro Größenklasse Unterschied wird der Malus um 2 Punkte gemindert. Bei Treffern nicht abwehbarer Schaden.				
Beute:	Trophäe 3A:20				
GH:	25	GK:	ri	EP:	302

BLÄNZOMBIE

Der Blähzombie ist eine spezielle Form des Zombies. Durch Hirnwürmer wird der Körper eines lebenden Menschen infiziert, das Gehirn gefressen und ein wandelnder Hirntoter geschaffen. Nach 1W20 Tagen begibt sich der Blähzombie (der sich täuschend echt wie ein Mensch bewegt und auch kommunizieren kann) in eine Gruppe von Menschen, um in einem geeigneten Moment zu explodieren und 1W20 neue Hirnwürmer freizusetzen. In Gegenden, in denen Blähzombies häufig sind, haben Bewohner menschlicher Siedlungen meist die Angewohnheit, neue Ankömmlinge sich entkleiden zu lassen, um bei einem stark geblähten Bauch der Besucher lieber die Schrotflinte sprechen zu lassen.

BLÄNZOMBIE					
KÖR:	8	AGI:	7	GEI:	5
ST:	2	BE:	1	VE:	1
HÄ:	1	GE:	1	AU:	1
					
19	19	8	6	10	-
Bewaffnung			Panzerung		
Explosion			Keine		
Explosion		Die Explosion richtet 2W20 Punkte nicht abwehbarer Schaden an und setzt 1W20 Hirnwürmer frei. Diesen muss in der ersten Runde ein Angriff gelingen (Schlagen 14), um einen Menschen zu infizieren, sonst sterben sie sofort ab.			
Geistesimmun		Immun gegen Telepathie			
Beute: keine					
GH:	4	GK:	no	EP:	72

BRAIN-BRUTE

Der Brainbrute ist ein Mischwesen aus einem kleinen und schwächtigen Gnom (Brain) mit großem Verstand, manchmal paramentalen Fähigkeiten und einem großen und tumben Träger, Schläger und Wächter (Brute). Brainbrutes sind häufig Handlanger und „Rechte Hände“ mächtiger Ödland-Warlords. Im Kampf ist die Einheit eines Telepathen auf dem Rücken einer Kampfmaschine äußerst gefährlich.

BRAIN					
KÖR:	4	AGI:	6	GEI:	9
ST:	0	BE:	0	VE:	4
HÄ:	0	GE:	1	AU:	3
					
24	4+1	7	3	4	7+2
Bewaffnung			Panzerung		
Pistole (WB +2)			Leder (PA +1)		

Paramental: 18	Kann folgende paramentale Fertigkeiten anwenden: <i>Ablenkung, Empathische Eingebung, Empathisches Radar, Gedankenblick, Gedankenscan, Gehorche!, Halluzination, Horror, Hirnblutung, Imperativer Schlaf, Kopfschmerzen, Lügendetektor, Mob Bewusstsein, Schwindel, Telepathischer Block</i>		
Wissensgebiet III	+6 auf alle Wissensfragen		
Geschützmeister III	+2 auf lafettierte Waffen		
Ausweichen II	Kann zweimal pro Kampf ausweichen		
Beute:	3A:12, 2B:15, 1C:15, 1D:12		
GH:	4	GK:	kl EP: 79

BRUTE						
KÖR:	10	AGI:	8	GEI:	2	
ST:	6	BE:	2	VE:	0	
HÄ:	4	GE:	2	AU:	0	
62	74+2	70	6	76+2	-	
Bewaffnung			Panzerung			
Prügel (WB +2)			Leder (PA +2)			
Prügler I	Wird mit stumpfen Waffen ein Immersieg erzielt, sinkt die Abwehr des Gegners gegen diesen Angriff um 5 pro Stufe.					
Verletzen III	Im Nahkampf senkt dieses Talent die Abwehr des Gegners um 1 pro Rang.					
Wahrnehmung III	+6 auf alle Bemerkungen					
Beute:	2A:20, 2B:10, 1C:12					
GH:	7	GK:	gr	EP:	134	

CARNAX

Der große Carnax ist eine mutierte Variante großer Raubtiere (Tiger, Löwe, Puma) und ist in vielen Gegenden beheimatet. Seine gepanzerte haarlose Haut, die drei Augen, die scharfen Klauen und der mit Stacheln bewehrte Schwanz machen ihn zu einem gefürchteten Raubtier. Der Carnax jagt mit Vorliebe Menschen und Zombies.

CARNAX						
KÖR:	9	AGI:	10	GEI:	1	
ST:	3	BE:	5	VE:	0	
HÄ:	3	GE:	0	AU:	0	
37	72+2	75	8	74	-	
Bewaffnung			Panzerung			
Pranken und Biss (WB +2)			Panzerhaut (PA +2)			
Mehrfache Angriffe	1 zusätzlicher Angriff					
Nachtsicht	Nachtsicht					
Natürliche Panzerung	PA +2, nicht reduzierbar					
Natürliche Waffen	Bei einem Schlagen-Patzer wurde die Waffe des Ziels getroffen. Der Angegriffene wirft augenblicklich und aktionsfrei einen Angriff gegen die Kreatur.					
Sturmangriff	Wird mindestens eine Distanz in Höhe von Laufen gerannt, kann in der Runde noch ein Angriff mit Schlagen + KÖR erfolgen.					
Beute:	Trophäe: 1A:15					
GH:	3	GK:	gr	EP:	105	

CYBERLORD

Der König des postapokalyptischen Schlachtfeldes ist der Cyberlord. Ein gewaltiger Humanoide mit teuflischem Aussehen und überdimensionalem Raketenwerfer. Nur wenige haben dieses Wesen gesehen und überlebt. Der Cyberlord kommt fast nur in der Nähe von Teleportern vor. Sind andere Mutanten in der Nähe, dominiert er diese in den meisten Fällen.

CYBERLORD						
KÖR:	20	AGI:	10	GEI:	6	
ST:	12	BE:	8	VE:	2	
HÄ:	12	GE:	8	AU:	2	
400	38	78	72	32	42	

CHARAKTERE
TALENTE
REGELN
PARAMACHT
KYBERNETIK
AUSRÜSTUNG
CRITTERS
SPELLEITUNG
GAMMAZIKUM

Bewaffnung		Panzerung	
Raketenwerfer (WB+10)		Dämonenhaut (PA +6)	
Geistesimmun	Immunität gegen telepathische Fähigkeiten		
Odemwaffe	Speit Feuer (WB+4), erzeugt nicht-abwehrbaren Schaden GE x 5 Meter langer Kegel, alle W20 Runden einsetzbar. Reduziert PA des Gegners pro Treffer um 1.		
Schleudern	Schlagen-Immersieg schleudert das Ziel (sofern 1+ Größenkategorien kleiner) Schaden/3m fort. Das Ziel erleidet Sturzschaden, gegen den es normal Abwehr würfelt und liegt danach am Boden.		
Zerstampfen	Kann pro Kampfunde einen Angriff mit -6 ausführen. Pro Größenklasse Unterschied wird der Malus um 2 Punkte gemindert. Bei Treffer nicht abwehbarer Schaden.		
Beute:	Trophäe: 4A:20; 3E:20		
GH:	50	GK:	ri EP: 644

DEGENERIERTE

Degenerierte sind eine sehr heterogene Gruppe von Mutanten, die ihren Verstand schon lange verloren haben. Sie zählen jedoch nicht wie Zombies zu den Untoten. Ihr asoziales und destruktives Verhalten ist ihnen aber häufig sehr ähnlich. Degenerierte findet man vor allem in verseuchten Stadtzentren, U-Bahn-Schächten, auf alten Schrottplätzen und in Atomkraftwerken. Sie können sehr große Gruppen zu bilden und verfügen über Grundzüge der Kommunikation. Sie werden aber in der Regel nicht als Menschen betrachtet und gelten im Allgemeinen als Bedrohung und damit als „Freiwild“.

Brunts sind große und sehr brutale Kreaturen, ihre Intelligenz ist nicht größer als die eines Hundes. Quiss sind schnelle und tödliche Räuber, Nerds sind telepathische oder telekinetische Masterminds. Alle Degenerierten ernähren sich vor allem von (Menschen)fleisch.

BRUNT						
KÖR:	9	AGI:	3	GEI:	2	
ST:	4	BE:	1	VE:	0	
HÄ:	3	GE:	0	AU:	0	
						
30	12	4	3	15	.	
Bewaffnung			Panzerung			
Fäuste (WB +0, GA -2)			keine			
Brutaler Schlag I		Kann einmal pro Tag „Brutaler Schlag“ einsetzen und KÖR zu Schlägen addieren.				
Sturmangriff		Wird mindestens eine Distanz in Höhe von Laufen gerannt, kann in der Runde noch ein Angriff mit Schlägen + KÖR erfolgen.				
Beute: 1A:10, 2B:20, 1C:15						
GH:	2	GK:	no	EP:	87	

QUISS						
KÖR:	6	AGI:	10	GEI:	4	
ST:	1	BE:	4	VE:	0	
HÄ:	1	GE:	3	AU:	0	
						
17	8	14	8	10	.	
Bewaffnung			Panzerung			
Klauen (WB +2)			keine			
Kletterläufer		Kann mit normaler Laufen-Geschwindigkeit an Wänden und Decken aktionsfrei klettern. Kann auf Gegner herabfallen, wobei Schlägen um KÖR erhöht wird.				
Sturmangriff		Wird mindestens eine Distanz in Höhe von Laufen gerannt, kann in der Runde noch ein Angriff mit Schlägen + KÖR erfolgen.				
Beute: 1A:12, 1B:20, 1C:14						
GH:	2	GK:	no	EP:	78	

NEED					
KÖR:	5	AGI:	5	GEI:	9
ST:	0	BE:	1	VE:	3
HÄ:	0	GE:	1	AU:	3
15	5	6	4	5	-
Bewaffnung			Panzerung		
keine			keine		
Paramental 15		Alle paramentalen Fähigkeiten (einer Schule nach Wahl) bis Stufe 4 können eingesetzt werden.			
Beute:	1A:10, 1B:20, 1C:20, 1D:12				
GH:	2	GK:	no	EP:	75

DEGENERIERTER (LORDMUTANT)

Degenerierte Lordmutanten sind besonders starke Brunts, die häufig als Anführer kleiner Gruppen auftreten oder sogar als Söldner oder Gladiator im Reich der Menschen respektiert sind.

Sie sind deutlich intelligenter als ihre dummen Artgenossen und durchaus in der Lage, mit Menschen zu kommunizieren und Verhandlungen zu führen. Besonderer Hass besteht zwischen Lordmutanten und Hulks. Diese werden von normalen Menschen häufig als eine Spezies angesehen, so dass Hulks bisweilen erbittert gejagt werden.



LORDMUTANT					
KÖR:	9	AGI:	6	GEI:	2
ST:	7	BE:	2	VE:	2
HÄ:	7	GE:	5	AU:	0
54	16+3	8	5	13+2	11
Bewaffnung			Panzerung		
Hammerfäuste (WB +2, GA -4)			Exostahl (PA +3)		
Ausweichen I		Kann einmal pro Kampf einem Schlag ohne Probe ausweichen			
Brutaler Hieb III		Kann dreimal pro Tag „Brutaler Schlag“ einsetzen und KÖR zu Schlägen addieren			
Einstecker V		Pro Rang steigt die LK um 3			
Sturmangriff		Wird mindestens eine Distanz in Höhe von Laufen gerannt, kann in der Runde noch ein Angriff mit Schlägen + KÖR erfolgen			
Zwei Waffen V		Kann zweimal pro Runde ohne Malus angreifen			
Beute: 1A:10, 1B:20, 1C:20, 1D:12					
GH:	21	GK:	gr	EP:	263

DEGENERIERTER (MÜTTERER ENGEL)

Der mutierte Engel ist ein besonders wendiger und schneller Quiss. Häufig hat er sich unter Menschen als Attentäter oder Kopfgeldjäger einen Namen gemacht, jedoch nie vollständige Akzeptanz gefunden. Der Engel ist schnell und tödlich, unbarmherzig und voller Hass auf die Menschen. Er tötet schnell und leise. Seine Eigenschaften führen häufig zu einer Anstellung bei einem mächtigen Kriegsherren oder Warlord.



MUTIERTER ENGEL

KÖR:	6	AGI:	10	GEI:	4
ST:	2	BE:	8	VE:	3
HÄ:	4	GE:	9	AU:	3
36	15	18	9	14	19+5
Bewaffnung			Panzerung		
Snipergewehr (WB +5 GA-3)			-		
Ausweichen V	Kann bis zu 5x pro Kampf einem Hieb oder Schuss ausweichen.				
Kletterläufer	Kann mit normaler Laufen-Geschwindigkeit an Wänden und Decken aktionsfrei klettern. Kann auf Gegner herabfallen, wobei Schlagen um KÖR erhöht wird.				
Scharfschütze III	Reduziert die GA um 3 bei Schüssen.				
Vernichtender Schuss I	Einmal pro Kampf kann ein Schuss mit dem Bonus von 10 eingesetzt werden. Der Schuss ist nicht abwehrbar.				
Beute:	2A:20, 2B:20, 2C:20, 1D:20				
GH:	25	GK:	no	EP:	223

DEGENERIERTER (SUPERHIRN)

Das Superhirn ist ein Degenerierter mit exorbitanten psychokinetischen und mentalen Fähigkeiten. Er ist ein Forscher und Wissenschaftler, manchmal auch Telepath. Das Superhirn dient zumeist einem einflussreichen Machthaber als Berater, verrückter Wissenschaftler oder skrupelloser Forscher.



SUPERHIRN

KÖR:	5	AGI:	5	GEI:	12
ST:	1	BE:	2	VE:	8
HÄ:	1	GE:	3	AU:	8
25	16	7	4	12	8
Bewaffnung			Panzerung		
Hände (WB+0)			-		
Ausweichen III	Kann dreimal pro Kampf einem Angriff ausweichen.				
Paramental 25	Alle paramentalen Fähigkeiten bis Stufe 15 können eingesetzt werden. Hierbei muss das Superhirn zwischen der telepathischen, telekinetischen und technomantischen Schule wählen.				

Wissen V	Proben auf Wissensgebiete sind um 10 Punkte erleichtert.		
Beute:	3A:20, 1B:20, 1C20, 3D:20		
GH:	12	GK:	no
EP:	180		

Beute:	keine		
GH:	17	GK:	gr
EP:	257		

ENERGIEARCHON

Der Energiearchon ist ein riesiger Gegner, der in blaues oder weißes Feuer gehüllt ist. Er entsteht, wenn acht Energiekugeln (s.u.) miteinander fusionieren. Meistens ist der Energiearchon an besonders energiereichen Orten (Kernreaktoren, Zentren von Kraftwerken, Hochspannungsgeneratoren etc.) anzutreffen. Der Archon kann Lebenskraft aufwenden, um neue Energiekugeln zu generieren.

ENERGIEARCHON					
KÖR:	14	AGI:	10	GEI:	3
ST:	3	BE:	6	VE:	1
HÄ:	7	GE:	5	AU:	3
47	31	16	9	22	18
Bewaffnung			Panzerung		
Energieblitz (WB+3/+6, GA -4) Flammender Schlag (WB+5/+8, GA -4)			Körperlos (+10)		
Anfälligkeit	Ionisierende Waffen und EMPs sowie parentale Angriffe erzeugen Schaden bei Anomalien.				
Energiekugel kreieren	Alle 1W20 Tage kann ein unverletzter Energiearchon eine Energiekugel kreieren und sich somit vermehren.				
Energietransfer	Energiekugeln und Archone können im Rahmen einer freien Aktion Lebenskraft untereinander austauschen.				
Körperlos	Das Wesen ist körperlos und kann von normalen physikalischen Waffen, Giften und Krankheiten nicht verletzt werden.				
Nova	Archone können anstatt eines Angriffs in einer Selbstmordaktion explodieren. Dann richten sie 3W20 Punkte nicht abwehrbaren Schaden an.				
Schweben	Kann statt Laufen auch Schweben. Bei Rennen erhöht sich die Laufgeschwindigkeit auf das Doppelte.				

ENERGIEKUGEL

Energiekugeln sind mit den Anomalien verwandt. Ihre Existenz ist zwar bekannt, aber wissenschaftlich nicht untersucht. Sie kommen vor allem in der Nähe von radioaktiv verseuchten Regionen vor und verteidigen aggressiv ihr Gebiet. Energiekugeln treten zumeist in Gruppen von acht bis zwanzig Individuen auf. Wird eine Energiekugel verwundet (wobei nur wenige Waffen ihr Schaden zufügen können), kann Lebenskraft zwischen den Individuen transferiert werden.

ENERGIEKUGEL					
KÖR:	8	AGI:	12	GEI:	1
ST:	0	BE:	6	VE:	0
HÄ:	4	GE:	0	AU:	0
15	12+10	18	10	10	14
Bewaffnung			Panzerung		
Energieblitz (WB+2/+4)			Körperlos (PA +10)		
Anfälligkeit	Ionisierende Waffen und EMPs sowie parentale Angriffe erzeugen Schaden bei Anomalien.				
Archonfusion	8 Energiekugeln können zu einem „Energiearchon“ fusionieren. Dies dauert 1W20/2 Kampfrunden. In dieser Zeit hat die sehr verwundbare Übergangsennergiekugel eine LK von 10 und eine Abwehr von 10.				
Energietransfer	Energiekugeln können im Rahmen einer freien Aktion Lebenskraft untereinander austauschen.				
Körperlos	Das Wesen ist körperlos und kann von normalen physikalischen Waffen, Giften und Krankheiten nicht verletzt werden.				
Nova	Energiekugeln können anstatt eines Angriffs in einer Selbstmordaktion explodieren. Dann richten sie 1W20 Punkte nicht abwehrbaren Schaden an.				

CHARAKTERE
 TALENTE
 REGELN
 PARAKRAFT
 KYBERNETIK
 AUSRÜSTUNG
 CRITTERS
 SPIELEITUNG
 GAMMAZOUKUM

Schweben	Kann statt Laufen auch Schweben. Bei Rennen erhöht sich die Laufgeschwindigkeit auf das Doppelte.		
Beute:	keine		
GH:	7	GK:	no
EP:	153		

FÄULNISWANDLER

Fäulniswanderer sind Zombies, die von einem Pilz befallen wurden, der im Inneren des Körpers einen Gärungsprozess in Gang setzt. Der Zombie bläht sich an verschiedenen Stellen auf. Sein einziger Trieb liegt darin, nahe einem Opfer zu explodieren, was sehr großen Schaden anrichtet und den Pilz auf einen Menschen überträgt. Der Pilz ist für den Menschen ungefährlich, wird dieser jedoch von Zombies gefressen (was nach der Explosion aufgrund der Verletzungen durchaus nicht unwahrscheinlich ist), verbreitet sich der Pilz auf andere Zombies. Fäulniswandler werden häufig mit Blähzombies verwechselt.

FÄULNISWANDLER					
KÖR:	10	AGI:	3	GEI:	1
ST:	1	BE:	0	VE:	0
HÄ:	1	GE:	0	AU:	0
21	13	3	2	13	•
Bewaffnung			Panzerung		
Klauen (WB+2)			Merkt nichts (PA +2)		
Explosion	Stirbt der Fäulniswandler, explodiert er und richtet 1W20 Punkte nicht abwehrbaren Schaden an.				
Geistesimmun	Immun gegen Telepathie				
Natürliche Waffen	Wesen hat natürliche Waffe und ist nicht zu entwaffnen.				
Regeneration	Regeneriert jede Runde LK in Höhe des Probenergebnisses mit PW: KÖR.				
Beute:	1A;12, 1B14				
GH:	2	GK:	no	EP:	80

GREMLIN

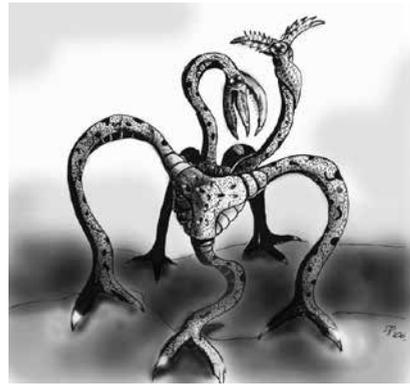
Gremlins sind bössartige Critter, die vor allem technische Gegenstände und ihre Anwender hassen. Sie greifen vor allem Fahrzeuge, Elektronik und andere technische Ausrüstung an, bevorzugt, wenn Personen davon abhängig sind. Sie ernähren sich von menschlichem Fleisch, sind jedoch zu klein und feige, um die offene Konfrontation zu wagen und bevorzugen daher den heimtückischen Weg.



GREMLIN					
KÖR:	5	AGI:	9	GEI:	6
ST:	1	BE:	3	VE:	1
HÄ:	1	GE:	3	AU:	0
16	6	12	6	6	12
Bewaffnung			Panzerung		
Krallen und Biss (WB+1)			keine		
Natürliche Waffen	Bei einem Schlagen-Patzer wurde die Waffe des Ziels getroffen. Der Angegriffene würfelt augenblicklich und aktionsfrei einen Angriff gegen die Kreatur.				
Dunkelsicht	Kann auch bei völliger Dunkelheit wie am Tag sehen.				
Unglück	Gremlins können einmal pro Kampf einen Patzer bei einer Probe eines Gegners hervorrufen.				
Beute:	1B:14				
GH:	1	GK:	kl	EP:	74

HEPTAPRED

Der urbane und subterrane Jäger hat es vor allem auf kleine und mittelgroße Lebewesen abgesehen, die sein Revier passieren. Er scheut aber auch nicht davor zurück, kleinere Artgenossen anzugreifen. Das große Raubtier bewegt sich mit Hilfe seiner sieben maulbewehrten Tentakeln sehr schnell durch Kammern, Keller und Tunnel. Die Dunkelsicht und die blitzschnellen Reflexe machen ihn zu einem äußerst effektiven Räuber. Man kennt verschiedene Varianten des Heptapreds (weit mehr als die hier vorgestellten), die unterschiedliche Vorlieben, Größen und Gefährlichkeit haben.



GRAUER HEPTAPRED					
KÖR:	4	AGI:	8	GEI:	2
ST:	4	BE:	3	VE:	0
HÄ:	2	GE:	2	AU:	0
16	8	13	5	11	-
Bewaffnung			Panzerung		
Tentakel (WB+2)			Chitinhaut (PA+2)		
Dunkelsicht	Kann auch bei völliger Dunkelheit wie am Tag sehen				
Geistesimmun	Immun gegen Telepathie				
Mehrfache Angriffe	3 zusätzliche Angriffe				
Monsterreflexe I	Initiative +2				
Natürliche Panzerung	PA +2, nicht reduzierbar				
Natürliche Waffen	Bei einem Schlagen-Patzer wurde die Waffe des Ziels getroffen. Der Angegriffene würfelt augenblicklich und aktionsfrei einen Angriff gegen die Kreatur.				
Beute:	Trophäe im Wert von 1A:10				
GH:	1	GK:	no	EP:	112

GRÜNER HEPTAPRED					
KÖR:	12	AGI:	10	GEI:	2
ST:	6	BE:	6	VE:	0
HÄ:	5	GE:	4	AU:	0
57	19	20	6	20	-
Bewaffnung			Panzerung		
Tentakel (WB+2)			Chitinhaut (PA+2)		
Dunkelsicht	Kann auch bei völliger Dunkelheit wie am Tag sehen				
Geistesimmun	Immun gegen Telepathie				
Mehrfache Angriffe	3 zusätzliche Angriffe				
Monsterreflexe II	Initiative +4				
Natürliche Panzerung	PA +2, nicht reduzierbar				
Natürliche Waffen	Bei einem Schlagen-Patzer wurde die Waffe des Ziels getroffen. Der Angegriffene würfelt augenblicklich und aktionsfrei einen Angriff gegen die Kreatur.				
Beute:	Trophäe im Wert von 1A:12				
GH:	9	GK:	gr	EP:	204

CHARAKTERE
TALENTE
REBELN
PARAMACHT
KYBERNETIK
AUSRÜSTUNG
CRITTERS
SPELLEITUNG
GAMMAZOUKUM

WEISSER HEPTAPRED						
KÖR:	16	AGI:	14	GEI:	3	
ST:	4	BE:	4	VE:	1	
HÄ:	4	GE:	6	AU:	0	
86	24	22	8	24	•	
Bewaffnung			Panzerung			
Tentakel (WB+4)			Chitinhaut (PA+4)			
Dunkelsicht	Kann auch bei völliger Dunkelheit wie am Tag sehen					
Geistesimmun	Immun gegen Telepathie					
Mehrfache Angriffe	3 zusätzliche Angriffe					
Monsterreflexe II	Initiative +4					
Natürliche Panzerung	PA +4, nicht reduzierbar					
Natürliche Waffen	Bei einem Schlagen-Patzer wurde die Waffe des Ziels getroffen. Der Angegriffene würfelt augenblicklich und aktionsfrei einen Angriff gegen die Kreatur.					
Beute:	Trophäe im Wert von 1A:14					
GH:	12	GK:	ri	EP:	226	

ROTER HEPTAPRED						
KÖR:	20	AGI:	14	GEI:	4	
ST:	10	BE:	4	VE:	2	
HÄ:	10	GE:	4	AU:	2	
220	36	22	8	36	18	
Bewaffnung			Panzerung			
Tentakel (WB+6, GA-4)			Chitinhaut (PA+8)			
Dunkelsicht	Kann auch bei völliger Dunkelheit wie am Tag sehen					
Geistesimmun	Immun gegen Telepathie					
Mehrfache Angriffe	3 zusätzliche Angriffe					
Monsterreflexe II	Initiative +4					
Natürliche Panzerung	PA +4, nicht reduzierbar					

Natürliche Waffen	Bei einem Schlagen-Patzer wurde die Waffe des Ziels getroffen. Der Angegriffene würfelt augenblicklich und aktionsfrei einen Angriff gegen die Kreatur.					
Odemwaffe	Speit Plasma (WB +4), erzeugt nicht-abwahrbaren Schaden, GE x 5 Meter langer Kegel, alle W20 Runden einsetzbar.					
Zerstampfen	Kann pro Kampfrunde einen Angriff mit -6 ausführen. Pro Größenklasse Unterschied wird der Malus um 2 Punkte gemindert. Bei Treffer nicht abwahrbarer Schaden.					
Beute:	Trophäe im Wert von 1A:16					
GH:	34	GK:	ge	EP:	422	

KASTENHIRN

Ein Gehirn in einer Box oder einem Glasbehälter. Radioaktive Strahlung hat allerdings dazu geführt, dass es weiterhin aktiv ist und durch Telepathie kommunikationsfähig bleibt. Kastenhirne haben einen überragenden Intellekt, dessen Macht sich im Kollektiv mit anderen Hirnen sogar noch steigert. Diese „Cortexzirkel“ dürsten nach Macht und Einfluss und können ganzen Landstrichen gefährlich werden.

KASTENHIRN						
KÖR:	1	AGI:	1	GEI:	10	
ST:	0	BE:	0	VE:	6	
HÄ:	0	GE:	0	AU:	6	
2	2	1	0	•	•	
Bewaffnung			Panzerung			
-			-			
Geistesimmun	Immun gegen Telepathie					
Kollektives Denken	GEI des einzelnen Hirns steigt um 1 pro Hirn im Kollektiv. Die verfügbare Fähigkeitsstufe der telepathischen/telekinetischen und technomantischen Fähigkeiten steigt um 1 pro zusätzlichem Gehirn. Ein Zirkel mit 3 Gehirnen kann also auf Fähigkeiten der Stufe 8 zurückgreifen. Maximal können sich 20 Hirne zusammenschließen.					

Telepathie	Das Hirn kann alle telepathischen ODER telekinetischen ODER technomantischen Fähigkeiten bis zur Stufe 6 anwenden.				
Beute:	keine				
GH:	var	GK:	kl	EP:	43

KJASKARIDEN

Kjaskariden sind ein insektenähnliches Volk, das große Baue innerhalb von verlassenem Höhlen, Gebäuden oder Industriekomplexen anlegt.

Eine radioaktive Quelle in der Umgebung scheint Pflicht zu sein. Kjaskariden besitzen vier Zustandsformen: die juvenile Form der Fleischmade sowie die adulten Formen der Novaschrecke, des Prätorianers und der Kjaskaridenkönigin.

Jedes Nest besteht aus ca. 20 bis 200 adulten Individuen (maximal 1 Königin und 5 Prätorianer) sowie Tausenden von Fleischmaden.

Das Nest wird üblicherweise über der Strahlungsquelle angelegt. Anders als bei normalen Insektenstaaten werden die Fleischmaden nicht geschützt, sondern gezielt von den Arbeiterinnen in der Umgebung des Nestes verteilt, wo sie pflanzliche Nahrung aufnehmen müssen. Erst wenn sie eine gewisse Reife erlangt haben, werden sie wieder eingesammelt, ins Nest getragen und mit anderen Maden, kranken adulten Formen oder Menschen gefüttert, bis sie sich verpuppen und zu Novaschrecken, Prätorianern oder sogar einer neuen Königin werden.

KJASKARIDE: FLEISCHMADE						
KÖR:	3	AGI:	1	GEI:	1	
ST:	0	BE:	0	VE:	0	
HÄ:	0	GE:	0	AU:	0	
74	3+12	1	1	3	•	
Bewaffnung			Panzerung			
Biss (WB +0)			Superchitin (PA +12)			
Blind	-8 auf alle Proben, die Sehen erfordern					
Geistesimmun	Immunität gegen telepathische Fähigkeiten					
Immunität: Strahlung	Das Wesen ist immun gegen Strahlung					
Natürliche Panzerung	PA +12, nicht reduzierbar					
Beute:	Trophäe im Wert von 1A:5					
GH:	1	GK:	kl	EP:	28	

KJASKARIDE: NOVASCHRECKE						
KÖR:	9	AGI:	9	GEI:	4	
ST:	3	BE:	3	VE:	0	
HÄ:	3	GE:	2	AU:	0	
22	15	12	7	14	14	
Bewaffnung			Panzerung			
Biss, Schwanz, Klauen (WB +2)			Superchitin (PA +3)			
Geistesimmun	Immunität gegen telepathische Fähigkeiten					
Immunität: Strahlung	Das Wesen ist immun gegen Strahlung					
Kletterläufer	Kann mit normaler Laufen-Geschwindigkeit an Wänden und Decken aktionsfrei klettern. Kann auf Gegner herabfallen, wobei Schlagen um KÖR erhöht wird.					
Mehrfache Angriffe	2 zusätzliche Angriffe					
Natürliche Panzerung	PA +3, nicht reduzierbar					
Natürliche Waffen	Wesen hat natürliche Waffe und ist nicht zu entwaffnen					

CHARAKTERE
TALENTE
REGELN
PARAKRAFT
KYBERNETIK
AUSRÜSTUNG
CRITTERS
SPIELLEITUNG
GAMMAZIKUM

Odemwaffe	Speit alle W20 Runden einen Strahl aus radioaktivem Speichel (Verstrahlung: W20/10)				
Beute:	Trophäe im Wert von 1A:12				
GH:	4	GK:	no	EP:	111

KJASKARIDE: PRÄTORIANER

KÖR:	11	AGI:	8	GEL:	4
ST:	4	BE:	3	VE:	0
HÄ:	5	GE:	2	AU:	0
66	16+3	11	9	22	18
Bewaffnung			Panzerung		
Biss, Schwanz, Klauen (WB +4, GA-4)			Superchitin (PA +3)		
Geistesimmun	Immunität gegen telepathische Fähigkeiten				
Immunität: Strahlung	Das Wesen ist immun gegen Strahlung				
Kletterläufer	Kann mit normaler Laufen-Geschwindigkeit an Wänden und Decken aktionsfrei klettern. Kann auf Gegner herabfallen, wobei Schlagen um KÖR erhöht wird.				
Mehrfache Angriffe	2 zusätzliche Angriffe				
Natürliche Panzerung	PA +3, nicht reduzierbar				
Natürliche Waffen	Wesen hat natürliche Waffe und ist nicht zu entwaffnen				
Odemwaffe	Speit alle W20 Runden einen Strahl aus radioaktivem Speichel (Verstrahlung: W20/5)				
Beute:	Trophäe im Wert von 3A:20				
GH:	15	GK:	gr	EP:	209

KJASKARIDE: KÖNIGIN

KÖR:	11	AGI:	8	GEL:	8
ST:	4	BE:	3	VE:	3
HÄ:	5	GE:	2	AU:	3
205	16+6	9	12	28	28

Bewaffnung	Panzerung				
Biss, Schwanz, Klauen (WB +8, GA-4)	Superchitin (PA +6)				
Geistesimmun	Immunität gegen telepathische Fähigkeiten				
Immunität: Strahlung	Das Wesen ist immun gegen Strahlung				
Kletterläufer	Kann mit normaler Laufen-Geschwindigkeit an Wänden und Decken aktionsfrei klettern. Kann auf Gegner herabfallen, wobei Schlagen um KÖR erhöht wird.				
Mehrfache Angriffe	3 zusätzliche Angriffe				
Natürliche Panzerung	PA +3, nicht reduzierbar				
Natürliche Waffen	Wesen hat natürliche Waffe und ist nicht zu entwaffnen				
Odemwaffe	Speit alle W20 Runden einen Strahl aus radioaktivem Speichel (Verstrahlung: W20)				
Beute:	Trophäe im Wert von 5A:20				
GH:	40	GK:	ri	EP:	442

LEPRAKATZEN

Leprakatzten sind wie mutierte Ratten der Schrecken der Ruinenstädte. Die haarlosen Rudeltiere jagen durch die Nacht. Und wer ihre grünleuchtenden Augen in der Dunkelheit sieht, ist eigentlich schon tot. Denn die Leprakatzte kommt niemals allein.



LEPRAKATZE						
KÖR:	4	AGI:	9	GEI:	1	
ST:	1	BE:	4	VE:	1	
HÄ:	0	GE:	1	AU:	1	
15	5	10	8	10	•	
Bewaffnung			Panzerung			
Klauen (WB+1)			Haut (PA +0)			
Ausweichen III		Kann in einem Kampf bis zu dreimal einem Angriff ausweichen				
Dunkelsicht		Kann auch bei völliger Dunkelheit wie am Tag sehen				
Natürliche Waffen		Wesen hat natürliche Waffe und ist nicht zu entwaffnen				
Beute:		Trophäe im Wert von 1A:7				
GH:	2	GK:	kl	EP:	84	

MINION

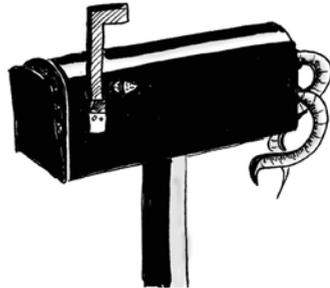
Minions sind koboldartige Mischmutanten aus kleinen Raub- und Nagetieren. Sie leben in größeren Gruppen unter einem Häuptling oder einem Schamanen. Nicht selten werden sie von stärkeren Kreaturen verklärt und als Arbeiter oder Kanonenfutter eingesetzt.

MINION						
KÖR:	5	AGI:	6	GEI:	4	
ST:	1	BE:	1	VE:	1	
HÄ:	0	GE:	2	AU:	0	
6	5	8	5	7	8	
Bewaffnung			Panzerung			
Klauen (WB+1) Improv. Wurfwaffe			Lumpen (PA +0)			
Dunkelsicht		Kann auch bei völliger Dunkelheit wie am Tag sehen				

Natürliche Waffen	Wesen hat natürliche Waffe und ist nicht zu entwaffnen				
Beute:	1A:10, 1B:12				
GH:	1	GK:	kl	EP:	42

MIMIC

Der Mimic ist ein urbanes Raubtier, welches Alltagsgegenstände imitiert und ahnungslose Personen direkt angreift. Der Mimic kann als Postkasten, Waschmaschine, Gullideckel oder Kühlschrank auftauchen. Auch Vitrienen, Munitions- und Sicherungskästen sowie ganze Häuser sind schon als Mimics identifiziert worden.



MIMIC						
KÖR:	10	AGI:	4	GEI:	2	
ST:	1	BE:	2	VE:	2	
HÄ:	1	GE:	2	AU:	2	
30	13	16	4	16	•	
Bewaffnung			Panzerung			
Biss (WB +2, GA -4)			Hautpanzer PA+2			
Monsterreflexe V		Initiative +10				
Natürliche Panzerung		PA +2, nicht reduzierbar				
Natürliche Waffen		Wesen hat natürliche Waffe und ist nicht zu entwaffnen				

Überraschung	Der erste Angriff eines Mimics ist in der Regel nicht abwehrbar, es sei denn es gelingt eine Probe auf Bemerken, die um 6 Punkte erschwert ist.		
Beute:	keine		
GH:	9	GK:	no
EP:	137		

NEKROCEPHALUS

Der Nekrocephalus (auch „Todhirn“) ist ein Jäger, der nach einem Körper sucht, den er beseelen kann. Er schwebt normalerweise an der Decke und wartet auf einen Menschen, der unter ihm entlanggeht. Dann stürzt er hinab, reißt mit seinen Tentakeln den Kopf des Opfers ab und pflanzt sich an dessen Stelle auf den Leichnam. Danach verfügt das Todhirn über den übernommenen Körper (Werte wie Zombie), bis es zur Flucht gezwungen oder der Körper zerstört wird.

NEKROCEPHALUS					
KÖR:	6	AGI:	12	GEI:	5
ST:	4	BE:	4	VE:	2
HÄ:	2	GE:	2	AU:	2
25	20	16	8	14	-
Bewaffnung			Panzerung		
Tentakel (WB +2)			Lederhaut (PA +2)		
Geistesimmun		Immune gegen Telepathie			
Kopfabreißen	Bei einem Immersieg reißt das Todhirn seinem Gegner den Kopf ab, wenn ihm die Abwehrprobe misslingt.				
Natürliche Waffen	Wesen hat natürliche Waffe und ist nicht zu entwaffnen.				
Schweben	Kann statt Laufen auch Schweben. Bei Rennen erhöht sich die Laufgeschwindigkeit auf das Doppelte.				
Übernehmen	Das Todhirn kann eine enthauptete Leiche mit einer Aktion beseelen und übernehmen.				
Beute:	keine				
GH:	5	GK:	kl	EP:	149

OVERLORD

Der Overlord ist ein massiger und fetter Cyborgmutant, dessen gewaltige Körperkraft und integrierte Waffensysteme ihn zu einem respektablen Gegner machen. Overlords sind glücklicherweise sehr langsam und behäbig, sowie selten besonders intelligent, so dass sie leicht zu täuschen sind.



OVERLORD					
KÖR:	14	AGI:	4	GEI:	1
ST:	8	BE:	1	VE:	0
HÄ:	8	GE:	8	AU:	0
65	25	5	5	22	12+6
Bewaffnung			Panzerung		
Schweres Plasmagewehr (WB+6)			Haut (PA +2)		
Geistesimmun		Immune gegen Telepathie			
Zerstampfen	Kann pro Kampfrunde einen Angriff mit -6 ausführen. Pro Größenklasse Unterschied wird der Malus um 2 Punkte gemindert. Bei Treffer nicht abwehrbarer Schaden.				
Beute:	keine				
GH:	12	GK:	gr	EP:	211

PFÄHLER

Der Pfähler ist ein Abkömmling von Süßwasserhydren, der zu einem gewaltigen Jäger mutiert ist. Pfähler warten im Boden oder auf dem Grund seichter Seen auf ihre Beute. Tut sich etwas an der Oberfläche, schießt ein Jagdtentakel nach oben, der die Beute attackiert oder aufspießt. Der Pfähler selbst ist nur selten direkt angreifbar (400 LK, eingebuddelt), seine Tentakel (W20/5 pro Kreatur) gelten daher als einzelne Gegner.

RAKETENWURM



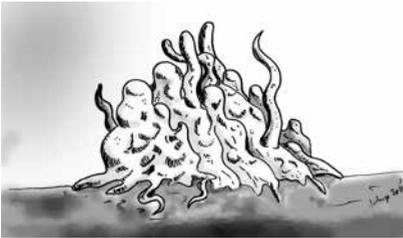
PFÄHLERTENTAKEL					
KÖR:	4	AGI:	10	GEI:	1
ST:	2	BE:	4	VE:	0
HÄ:	2	GE:	1	AU:	0
15	8	14	▪	25	▪
Bewaffnung			Panzerung		
Tentakel (WB +4, GA-4)			-		
Blind	-8 auf alle Sehenproben, nicht zu blenden				
Natürliche Waffen	Bei einem Schlagen-Patzer wurde die Waffe des Ziels getroffen. Der Angreiffene würfelt augenblicklich und aktionsfrei einen Angriff gegen die Kreatur				
Unterirdisch	Kein Angriff möglich, bis das Wesen auftaucht				
Verschlingen	Verschlingen bei Immersieg und Gegner mehr als zwei Kategorien kleiner, Ziel erhält Malus von 8 auf alle Proben und 1 Schaden (nicht abwehrbar) pro Runde. Befreiung nur durch Immersieg				
Vibrationssinn	Sehenmalus beim Aufspüren von Beute entfällt				
Beute:	keine				
GH:	3	GK:	no	EP:	68

RAKETENWURM					
KÖR:	10	AGI:	8	GEI:	1
ST:	6	BE:	6	VE:	0
HÄ:	8	GE:	3	AU:	0
120	27	10	8	28	▪
Bewaffnung			Panzerung		
Maul / Tentakel (WB +4, GA -4)			Ultra-Chitin (PA +8)		
Blind	-8 auf alle Sehenproben, nicht zu blenden				
Natürliche Waffen	Bei einem Schlagen-Patzer wurde die Waffe des Ziels getroffen. Der Angreiffene würfelt augenblicklich und aktionsfrei einen Angriff gegen die Kreatur				
Natürliche Panzerung	PA +8, nicht reduzierbar				
Unterirdisch	Kein Angriff möglich bis das Wesen auftaucht				
Verschlingen	Verschlingen bei Immersieg und Gegner mehr als zwei Kategorien kleiner, Ziel erhält Malus von 8 auf alle Proben und 1 Schaden (nicht abwehrbar) pro Runde. Befreiung nur durch Immersieg				
Vibrationssinn	Sehenmalus beim Aufspüren von Beute entfällt				
Beute:	Trophäe im Wert von 1A:8				
GH:	15	GK:	ri	EP:	244

CHARAKTERE
TALENTE
REBELN
PARAKRAFT
KYBERNETIK
AUSRÜSTUNG
CRITTERS
SPELLEITUNG
GAMMAZOUKUM

Der einzelgängerische Raketenvorm buddelt sich pfeilschnell durch die Erde. Seine Sinne sind auf Vibration ausgelegt, ansonsten sind die Tiere blind. Der Kopf des etwa 6 Meter langen Wurms trägt 3 bis 7 schlangenförmige zahnbewehrte Tentakel, die die Beute packen und unter die Erde ziehen. Der Raketenvorm vermehrt sich durch Körperteilung.

RADIOAKTIVER BLOB



Am Ende aller Mutation entsteht meist der radioaktive Blob. Je nach Menge der Strahlung ist dies ein gelber, blauer oder sogar ein grüner Blob. Der Blob ist kaum zu zerstören, aber glücklicherweise sehr langsam.

Geistesimmun	Immun gegen Telepathie				
Immunität: normale Waffen	Das Wesen ist immun gegen normale Waffen				
Natürliche Waffen	Bei einem Schlagen-Patzer wurde die Waffe des Ziels getroffen. Der Angegriffene würfelt augenblicklich und aktionsfrei einen Angriff gegen die Kreatur				
Regeneration	Regeneriert jede Runde LK in Höhe des Probenergebnisses mit PW: KÖR. Ein Immersieg lässt ein abgeschlagenes Körperteil wieder nachwachsen.				
Strahlend I	Ein Kampf mit dem Wesen führt zu einer Verstrahlung aller Beteiligten im Umkreis von 2 Metern mit einem Strahlungswert von 5. Jeder erfolgreiche Nahkampftreffer der Kreatur führt zu einer gesonderten Verstrahlung in Höhe von 5, gegen die „Strahlung trotzen“ gewürfelt wird.				
Verschlingen	Verschlingen bei Immersieg und Gegner mehr als zwei Kategorien kleiner, Ziel erhält Malus von 8 auf alle Proben und 1 Schaden (nicht abwehrbar) pro Runde. Befreiung nur durch Immersieg.				
Beute:	keine				
GH:	3	GK:	no	EP:	132

BLAUER BLOB					
KÖR:	10	AGI:	3	GEI:	1
ST:	12	BE:	2	VE:	0
HÄ:	16	GE:	0	AU:	0
120	33	5	2	22	.
Bewaffnung			Panzerung		
Pseudopodien (WB+3)			X-Gelatine (PA +7)		
Anfälligkeit (Feuer)		Das Wesen ist durch Feuer und Plasma verwundbar			
Flüssige Gestalt		Wesen kann sich selbst durch kleinste Ritzen zwingen und verschiedenste Formen annehmen			
Geistesimmun		Immun gegen Telepathie			
Immunität: normale Waffen		Das Wesen ist immun gegen normale Waffen			
Mehrfache Angriffe		2 zusätzliche Angriffe			
Natürliche Waffen		Bei einem Schlagen-Patzer wurde die Waffe des Ziels getroffen. Der Angegriffene würfelt augenblicklich und aktionsfrei einen Angriff gegen die Kreatur			
Regeneration		Regeneriert jede Runde LK in Höhe des Probenergebnisses mit PW: KÖR. Ein Immersieg lässt ein abgeschlagenes Körperteil wieder nachwachsen.			

GELBER BLOB					
KÖR:	5	AGI:	1	GEI:	1
ST:	4	BE:	0	VE:	0
HÄ:	10	GE:	0	AU:	0
25	20	1	1	9	.
Bewaffnung			Panzerung		
Pseudopodien (WB+2)			X-Gelatine (PA +5)		
Anfälligkeit (Feuer)		Das Wesen ist durch Feuer und Plasma verwundbar			
Flüssige Gestalt		Wesen kann sich selbst durch kleinste Ritzen zwingen und verschiedenste Formen annehmen			

Strahlend II	Ein Kampf mit dem Wesen führt zu einer Verstrahlung aller Beteiligten im Umkreis von 5 Metern mit einem Strahlungswert von 10. Jeder erfolgreiche Nahkampftreffer der Kreatur führt zu einer gesonderten Verstrahlung in Höhe von 10, gegen die „Strahlung trotzen“ gewürfelt wird.				
Verschlingen	Verschlingen bei Immersieg und Gegner mehr als zwei Kategorien kleiner. Ziel erhält Malus von 8 auf alle Proben und 1 Schaden (nicht abwehrbar) pro Runde. Befreiung nur durch Immersieg.				
Beute:	keine				
GH:	19	GK:	ri	EP:	310

GRÜNER BLOB					
KÖR:	15	AGI:	5	GEI:	1
ST:	16	BE:	4	VE:	0
HÄ:	20	GE:	0	AU:	0
400	40	9	4	38	-
Bewaffnung			Panzerung		
Pseudopodien (WB +7)			X-Gelatine (PA +7)		
Anfälligkeit (Feuer)	Das Wesen ist durch Feuer und Plasma verwundbar				
Flüssige Gestalt	Wesen kann sich selbst durch kleinste Ritzen zwingen und verschiedenste Formen annehmen				
Geistesimmun	Immun gegen Telepathie				
Immunität: normale Waffen	Das Wesen ist immun gegen normale Waffen.				
Mehrfache Angriffe	8 zusätzliche Angriffe				
Natürliche Waffen	Bei einem Schlagen-Patzer wurde die Waffe des Ziels getroffen. Der Angegriffene würfelt augenblicklich und aktionsfrei einen Angriff gegen die Kreatur.				
Regeneration	Regeneriert jede Runde LK in Höhe des Probenresultates mit PW: KÖR. Ein Immersieg lässt ein abgeschlagenes Körperteil wieder nachwachsen.				
Strahlend III	Ein Kampf mit dem Wesen führt zu einer Verstrahlung aller Beteiligten im Umkreis von 8 Metern mit einem Strahlungswert von 15. Jeder erfolgreiche Nahkampftreffer der Kreatur führt zu einer gesonderten Verstrahlung in Höhe von 15, gegen die „Strahlung trotzen“ gewürfelt wird.				
Verschlingen	Verschlingen bei Immersieg und Gegner mehr als zwei Kategorien kleiner. Ziel erhält Malus von 8 auf alle Proben und 1 Schaden (nicht abwehrbar) pro Runde. Befreiung nur durch Immersieg.				

Beute:	keine				
GH:	43	GK:	ge	EP:	626

RATTEN

Ratten sind vielerorts der Verstrahlung ausgesetzt gewesen. Dies hat verschieden starke Mutationen hervorge-rufen.



VERSTRALTE RATTE					
KÖR:	2	AGI:	12	GEI:	2
ST:	1	BE:	6	VE:	0
HÄ:	2	GE:	3	AU:	0
3	4	18	7	4	-
Bewaffnung			Panzerung		
Spitze Zähne (+1)			Keine (PA +0)		
Dunkelsicht	Kann auch bei völliger Dunkelheit wie am Tag sehen				
Natürliche Waffen	Bei einem Schlagen-Patzer wurde die Waffe des Ziels getroffen. Der Angegriffene würfelt augenblicklich und aktionsfrei einen Angriff gegen die Kreatur				
Strahlend I	Ein Kampf mit dem Wesen führt zu einer Verstrahlung aller Beteiligten im Umkreis von 3 Metern mit einem Strahlungswert von 5. Jeder erfolgreiche Nahkampftreffer der Kreatur führt zu einer gesonderten Verstrahlung in Höhe von 5, gegen die „Strahlung trotzen“ gewürfelt wird.				
Beute:	keine				
GH:	1	GK:	wi	EP:	52

CHARAKTERE
TALENTE
REBELN
PARAKRAFT
KYBERNETIK
AUSRÜSTUNG
CRITTERS
SPIELEITUNG
GAMMAZOUKUM

HUNDSRATTE

KÖR:	5	AGI:	9	GEI:	2
ST:	3	BE:	4	VE:	1
HÄ:	3	GE:	2	AU:	0
18	8	15	7	10	.
Bewaffnung			Panzerung		
Spitze Zähne (+2)			Keine (PA +0)		
Dunkelsicht	Kann auch bei völliger Dunkelheit wie am Tag sehen				
Natürliche Waffen	Bei einem Schlagen-Patzer wurde die Waffe des Ziels getroffen. Der Angegriffene würfelt augenblicklich und aktionsfrei einen Angriff gegen die Kreatur				
Monsterreflexe I	INI +2				
Beute:	keine				
GH:	1	GK:	kl	EP:	74

SCHWEINSRATTE

KÖR:	10	AGI:	9	GEI:	2
ST:	4	BE:	4	VE:	0
HÄ:	4	GE:	3	AU:	0
45	16	13	7	16	.
Bewaffnung			Panzerung		
Spitze Zähne (+2)			Chitin (PA +2)		
Dunkelsicht	Kann auch bei völliger Dunkelheit wie am Tag sehen				
Natürliche Waffen	Bei einem Schlagen-Patzer wurde die Waffe des Ziels getroffen. Der Angegriffene würfelt augenblicklich und aktionsfrei einen Angriff gegen die Kreatur				
Natürliche Panzerung	PA +2, nicht reduzierbar				
Beute:	keine				
GH:	3	GK:	kl	EP:	104

MUTANTENRATTE

KÖR:	1	AGI:	12	GEI:	2
ST:	1	BE:	6	VE:	0
HÄ:	2	GE:	3	AU:	0
3	24/4	18	7	3	.
Bewaffnung			Panzerung		
Spitze Zähne (+0)			Keine (PA +0)		
Dunkelsicht	Kann auch bei völliger Dunkelheit wie am Tag sehen				
Natürliche Waffen	Bei einem Schlagen-Patzer wurde die Waffe des Ziels getroffen. Der Angegriffene würfelt augenblicklich und aktionsfrei einen Angriff gegen die Kreatur				
Immunität: normale Waffen	Das Wesen ist immun gegen normale Waffen (Abwehr +20). Energie Waffen, Feuer und Paramentale Kräfte verursachen normalen Schaden.				
Beute:	keine				
GH:	1	GK:	wi	EP:	62

BÄRENRATTE

KÖR:	13	AGI:	6	GEI:	2
ST:	8	BE:	2	VE:	0
HÄ:	6	GE:	2	AU:	0
85	23	8	5	23	.
Bewaffnung			Panzerung		
Spitze Zähne (WB+2, GA -2)			Chitin (PA +4)		
Dunkelsicht	Kann auch bei völliger Dunkelheit wie am Tag sehen				
Natürliche Waffen	Bei einem Schlagen-Patzer wurde die Waffe des Ziels getroffen. Der Angegriffene würfelt augenblicklich und aktionsfrei einen Angriff gegen die Kreatur				
Natürliche Panzerung	PA +4, nicht reduzierbar				
Sturmangriff	Wird mindestens eine Distanz in Höhe von Laufen gerannt, kann in der Runde noch ein Angriff mit Schlagen + KÖR erfolgen				
Beute:	keine				
GH:	3	GK:	gr	EP:	164

STACHELRATTE					
KÖR:	5	AGI:	9	GEI:	2
ST:	3	BE:	4	VE:	1
HÄ:	3	GE:	2	AU:	0
18	8	15	7	-	15
Bewaffnung			Panzerung		
Dornen (WB+2)			Keine (PA +0)		
Dunkelsicht		Kann auch bei völliger Dunkelheit wie am Tag sehen			
Natürliche Waffen		Bei einem Schlagen-Patzer wurde die Waffe des Ziels getroffen. Der Angegriffene würfelt augenblicklich und aktionsfrei einen Angriff gegen die Kreatur			
Monsterreflexe I		INI +2			
Beute:		Trophäe im Wert von 1A:14			
GH:	2	GK:	kl	EP:	85

BRAUNE RIESENAMEISE					
KÖR:	8	AGI:	6	GEI:	1
ST:	2	BE:	2	VE:	0
HÄ:	2	GE:	2	AU:	0
25	14	8	5	12	10
Bewaffnung			Panzerung		
Mandibeln (WB +1) Säurespritzer			Chitin (PA +1)		
Natürliche Waffen		Bei einem Schlagen-Patzer wurde die Waffe des Ziels getroffen. Der Angegriffene würfelt augenblicklich und aktionsfrei einen Angriff gegen die Kreatur			
Natürliche Panzerung		PA +1, nicht reduzierbar			
Säureangriff		Erfolgreicher Säureangriff reduziert die PA des Gegners um 1			
Beute:		Trophäe im Wert von 1A:10			
GH:	2	GK:	gr	EP:	54

RIESENAMEISE

Riesenameisen leben wie ihre kleinen Verwandten in Staaten aus vielen hundert Individuen. Arbeiterinnen dienen als Futtersammler, Ammen, Krieger und Scouts, Drohnen dienen der Verbreitung des Erbgutes und Königinnen (epischer Gegner) legen die Eier (LK 10, Abwehr 20). Insgesamt sind bisher vier Arten von Riesenameisen gesichtet worden: Die plasmawerfenden roten Ameisen, die extrem widerstandsfähigen braunen Ameisen, die telepathisch begabten weißen Ameisen und die extrem kriegerischen schwarzen Ameisen.

RÖTE RIESENAMEISE					
KÖR:	10	AGI:	8	GEI:	1
ST:	2	BE:	2	VE:	0
HÄ:	3	GE:	4	AU:	0
40	15	8	5	15	12
Bewaffnung			Panzerung		
Mandibeln (WB +2)			Chitin (PA +2)		
Natürliche Waffen		Bei einem Schlagen-Patzer wurde die Waffe des Ziels getroffen. Der Angegriffene würfelt augenblicklich und aktionsfrei einen Angriff gegen die Kreatur			
Natürliche Panzerung		PA +2, nicht reduzierbar			
Odemwaffe		Speit Plasma (WB+2), erzeugt nichtabwehrbaren Schaden GEX5 Meter langer Kegel, alle W20 Runden einsetzbar			
Beute:		Trophäe im Wert von 1A:12			
GH:	4	GK:	gr	EP:	90

WEISSE RIESENAMEISE

KÖR:	5	AGI:	6	GEI:	8
ST:	1	BE:	2	VE:	4
HÄ:	3	GE:	2	AU:	0
30	12	8	5	10	•
Bewaffnung			Panzerung		
Mandibeln (WB +1)			Chitin (PA +1)		
Natürliche Waffen		Wesen hat natürliche Waffe und ist nicht zu entwaffnen			
Natürliche Panzerung		PA +1, nicht reduzierbar			
Telepathischer Angriff		Telepathischer Angriff (15) mit Halluzination oder Kopfschmerzen oder Schwindel (nur eine Fähigkeit pro Individuum)			
Beute:	Trophäe im Wert von 1A:15				
GH:	5	GK:	gr	EP:	83

SCHWARZE RIESENAMEISE

KÖR:	12	AGI:	10	GEI:	2
ST:	4	BE:	4	VE:	0
HÄ:	4	GE:	4	AU:	0
60	19	14	6	20	18
Bewaffnung			Panzerung		
Mandibeln (WB +1) Säurespritzer			Chitin (PA +3)		
Geistesimmun		Immun gegen Telepathie			
Natürliche Panzerung		PA +1, nicht reduzierbar			
Natürliche Waffen		Bei einem Schlagen-Patzer wurde die Waffe des Ziels getroffen. Der Angegriffene würfelt augenblicklich und aktionsfrei einen Angriff gegen die Kreatur			
Odemwaffe		Speit Säure (WB +4), erzeugt nichtabwahrbaren Schaden, GE x 5 Meter langer Kegel, alle W20 Runden einsetzbar. Reduziert PA des Gegners pro Treffer um 1.			
Beute:	Trophäe im Wert von 1A:18				
GH:	5	GK:	gr	EP:	173

RIESENASSEL

Riesige Asseln sind an vielen Orten der postapokalyptischen Welt neue Nutztiere. Sie produzieren schleimiges aber nahrhaftes Protein, ihre Eier sind sehr vitamin- und energiereich und aus ihrem Panzer lassen sich gute Rüstungen anfertigen. Einige Ödländer schaffen es sogar, sie als Reittiere abzurichten. Doch nicht überall sind Riesenasself domestiziert, es gibt genügend Völker von Raubasseln, die auch Menschen gefährlich werden können.

RIESENASSEL

KÖR:	8	AGI:	6	GEI:	1
ST:	3	BE:	1	VE:	0
HÄ:	3	GE:	1	AU:	0
47	13	7	5	12	•
Bewaffnung			Panzerung		
Scheren (WB+1)			Chitin (PA +1)		
Dunkelsicht		Kann auch bei völliger Dunkelheit wie am Tag sehen			
Natürliche Waffen		Bei einem Schlagen-Patzer wurde die Waffe des Ziels getroffen. Der Angegriffene würfelt augenblicklich und aktionsfrei einen Angriff gegen die Kreatur			
Natürliche Panzerung		PA +1, nicht reduzierbar			
Beute:	Trophäe im Wert von 1A:8				
GH:	3	GK:	gr	EP:	79

WILDE RIESENASSEL

KÖR:	10	AGI:	6	GEI:	1
ST:	4	BE:	2	VE:	0
HÄ:	4	GE:	1	AU:	0
44	17	7	5	17	•

Bewaffnung		Panzerung	
Scheren (WB +2)		Chitin (PA +3)	
Dunkelsicht	Kann auch bei völliger Dunkelheit wie am Tag sehen		
Natürliche Waffen	Bei einem Schlagen-Patzer wurde die Waffe des Ziels getroffen. Der Angegriffene würfelt augenblicklich und aktionsfrei einen Angriff gegen die Kreatur		
Natürliche Panzerung	PA +3, nicht reduzierbar		
Beute:	Trophäe im Wert von 1A:10		
GH:	5	GK:	gr EP: 96

RIESENSKORPIONE

Riesenskorpione sind mittlerweile in vielen Bereichen des Ödlandes anzutreffen. Sie sind Einzelgänger und ernähren sich von Wildtieren und Aas. Ihr lähmendes Gift ist auch für Menschen sehr gefährlich.

RIESENSKORPION						
KÖR:	14	AGI:	8	GEI:	1	
ST:	4	BE:	2	VE:	0	
HÄ:	4	GE:	2	AU:	0	
45	20	10	6	20	-	
Bewaffnung			Panzerung			
Scheren (WB +1) Schwanz (WB +2)			Chitin (PA +2)			
Dunkelsicht	Kann auch bei völliger Dunkelheit wie am Tag sehen					
Natürliche Waffen	Bei einem Schlagen-Patzer wurde die Waffe des Ziels getroffen. Der Angegriffene würfelt augenblicklich und aktionsfrei einen Angriff gegen die Kreatur					
Natürliche Panzerung	PA +2, nicht reduzierbar					
Lähmungseffekt	Gift (nur alle 10 Runden einsetzbar) macht Ziel für Probenergebnis in Kampf runden bewegungsunfähig, sofern ihm nicht KÖR+ST gelingt.					
Beute:	Trophäe im Wert von 1A:12					
GH:	3	GK:	gr	EP:	122	

SUPERSKORPION						
KÖR:	16	AGI:	8	GEI:	1	
ST:	4	BE:	3	VE:	0	
HÄ:	6	GE:	2	AU:	0	
95	24	11	8	25	-	
Bewaffnung			Panzerung			
Scheren (WB +3, GA-2) Schwanz (WB +4, GA -2)			Chitin (PA +4)			
Dunkelsicht	Kann auch bei völliger Dunkelheit wie am Tag sehen					
Natürliche Waffen	Bei einem Schlagen-Patzer wurde die Waffe des Ziels getroffen. Der Angegriffene würfelt augenblicklich und aktionsfrei einen Angriff gegen die Kreatur					
Natürliche Panzerung	PA +4, nicht reduzierbar					
Lähmungseffekt	Gift (nur alle 10 Runden einsetzbar) macht Ziel für Probenergebnis in Kampf runden bewegungsunfähig, sofern ihm nicht KÖR+ST gelingt.					
Beute:	Trophäe im Wert von 1A:18					
GH:	11	GK:	ri	EP:	182	



MEGASKORPION						
KÖR:	25	AGI:	6	GEI:	1	
ST:	10	BE:	2	VE:	0	
HÄ:	12	GE:	2	AU:	0	
250	24	11	8	30	-	

CHARAKTERE
TALENTE
REGELN
PARAKRAFT
KYBERNETIK
AUSRÜSTUNG
CRITTERS
SPIELEITUNG
GAMMAZOUKUM

Bewaffnung	Panzerung
Schere (WB +7, GA -4) Schwanz (WB +9, GA -4)	Chitin (PA +8)
Dunkelsicht	Kann auch bei völliger Dunkelheit wie am Tag sehen
Natürliche Waffen	Bei einem Schlagen-Patzer wurde die Waffe des Ziels getroffen. Der Angegriffene wirft augenblicklich und aktionsfrei einen Angriff gegen die Kreatur
Natürliche Panzerung	PA +8, nicht reduzierbar
Lähmungseffekt	Gift (nur alle 10 Runden einsetzbar) macht Ziel für Probenergebnis in Kampfrunden bewegungsunfähig, sofern ihm nicht KÖR+ST gelingt.
Mehrfache Angriffe	1 zusätzlicher Angriff
Beute:	Trophäe im Wert von 3A:20
GH: 29	GK: ge EP: 374

ROSTSPINNE

Die große Rostspinne lebt in den Ruinen der zerstörten Städte und ernährt sich vor allem von kleinen Tieren und auch Aas. Sie schreckt aber auch nicht davor zurück, Jagd auf Menschen zu machen. Rostspinnen werden auch häufig als heroische und epische Gegner angetroffen.



ROSTSPINNE					
KÖR:	12	AGI:	9	GEI:	3
ST:	6	BE:	4	VE:	0
HÄ:	8	GE:	3	AU:	0
80	22	13	12	24	18

Bewaffnung	Panzerung
Biss (WB+2, GA -2) Netzspeien (WB +2)	Chitinpanzer (PA +2)
Kletterläufer	Kann mit normaler Laufen-Geschwindigkeit an Wänden und Decken aktionsfrei klettern. Kann auf Gegner herabfallen, wobei Schlagen um KÖR erhöht wird.
Lähmungseffekt	Netzfähigkeit (nur alle 10 Runden einsetzbar) macht Ziel für Probenergebnis in Kampfrunden bewegungsunfähig, sofern ihm nicht KÖR+ST gelingt.
Natürliche Waffen	Bei einem Schlagen-Patzer wurde die Waffe des Ziels getroffen. Der Angegriffene wirft augenblicklich und aktionsfrei einen Angriff gegen die Kreatur
Beute:	Trophäe im Wert von 1A:12
GH: 6	GK: gr EP: 152

RUINENBIEST



Das dreiäugige Ruinenbiest ist ein nächtlicher Jäger, der allein oder in Rudeln anzutreffen ist. Es stammt wahrscheinlich von großen mutierten Hunden oder Wölfen ab. Sein Heulen ist gefürchtet und lässt selbst erfahrene Ödländer erschauern.

RUINENBIEST					
KÖR:	12	AGI:	8	GEI:	1
ST:	4	BE:	2	VE:	0
HÄ:	2	GE:	2	AU:	0
42	15	10	7,5	17	.
Bewaffnung			Panzerung		
Biss (WB +2)			Fell (PA +1)		

Angst III	Dreimal pro Kampf kann Angst erzeugt werden. Wer keine Probe auf GEI+VE+Stufe schafft, ist bis zum Ende des Kampfes eingeschüchtert und erhält -3 auf alle Proben. Bei Patzer wird die Flucht ergriffen		
Natürliche Panzerung	PA +1, nicht reduzierbar		
Natürliche Waffen	Bei einem Schlagen-Patzer wurde die Waffe des Ziels getroffen. Der Angegriffene würfelt augenblicklich und aktionsfrei einen Angriff gegen die Kreatur		
Beute:	Trophäe im Wert von 1A:8		
GH:	7	GK:	gr EP: 112

SCHWARMWESEN

Unterschiedliche Schwarmwesen bevölkern die verstrahlte Welt: Sie sind schnell, intelligent und nur schwer zu besiegen. Schwärme können aus Heuschrecken, Moskitos, toten Vögeln oder anderen Lebewesen bestehen, die höchstens „winzig“ sind. Mischschwärme gibt es normalerweise nicht.

SCHWARM						
KÖR:	-	AGI:	-	GEI:	-	
ST:	-	BE:	-	VE:	-	
HÄ:	-	GE:	-	AU:	-	
SCW	SCW	8	7,5	SCW	▪	
Bewaffnung			Panzerung			
-			-			
Schwarm	Gilt als einzelner Gegner. Der Schwarmwert (SCW) entspricht der Mitgliederanzahl/10 (zu Beginn und maximal 400 Mitglieder = SCW 40). Pro 1 LK Schaden sterben 10 Mitglieder (= 1 SCW). Schwärme können Mitglieder an benachbarte Felder abgeben und ihr eigenes sowie angrenzende Felder gleichzeitig angreifen (mit jeweils vollem Schlagen-Wert) Schlagen/Abwehr und LK entsprechen dem aktuellen SCW.					
Geistesimmun	Immune gegen Telepathie					
Telekineseimmun	Immune gegen Telekinese					
Beute:	keine					
GH:	5	GK:	kl	EP:	78	

NANITENSCHWARM						
KÖR:	-	AGI:	-	GEI:	-	
ST:	-	BE:	-	VE:	-	
HÄ:	-	GE:	-	AU:	-	
SCW	SCW	8	7,5	SCW	▪	
Bewaffnung			Panzerung			
-			-			
Schwarm	Gilt als einzelner Gegner. Der Schwarmwert (SCW) entspricht der Mitgliederanzahl/10 (zu Beginn und maximal 200 Mitglieder = SCW 20). Pro 1 LK Schaden sterben 10 Mitglieder (= 1 SCW). Schwärme können Mitglieder an benachbarte Felder abgeben und ihr eigenes sowie angrenzende Felder gleichzeitig angreifen (mit jeweils vollem Schlagen-Wert) Schlagen/Abwehr und LK entsprechen dem aktuellen SCW.					
Geistesimmun	Immune gegen Telepathie					
Anfälligkeits: EMP	Ein EMP / CB von 1 legt den ganzen Schwarm lahm					
Beute:	keine					
GH:	5	GK:	kl	EP:	68	

LEUCHTENDER SCHWARM						
KÖR:	-	AGI:	-	GEI:	-	
ST:	-	BE:	-	VE:	-	
HÄ:	-	GE:	-	AU:	-	
SCW	SCW	8	7,5	SCW	▪	
Bewaffnung			Panzerung			
-			-			
Schwarm	Gilt als einzelner Gegner. Der Schwarmwert (SCW) entspricht der Mitgliederanzahl/10 (zu Beginn und maximal 400 Mitglieder = SCW 40) Pro 1 LK Schaden sterben 10 Mitglieder (= 1 SCW). Schwärme können Mitglieder an benachbarte Felder abgeben und ihr eigenes sowie angrenzende Felder gleichzeitig angreifen (mit jeweils vollem Schlagen-Wert) Schlagen/Abwehr und LK entsprechen dem aktuellen SCW.					
Geistesimmun	Immune gegen Telepathie					

CHARAKTERE
TALENTE
REGELN
PARAKRAFT
KYBERNETIK
AUSRÜSTUNG
CRITTERS
SPIELEITUNG
GAMMAZOOLOGIKUM

Telekineseimmun	Immun gegen Telekinese		
Strahlend II	Ein Kampf mit dem Wesen führt zu einer Verstrahlung aller Beteiligten im Umkreis von 5 Metern mit einem Strahlungswert von 10. Jeder erfolgreiche Nahkampftreffer der Kreatur führt zu einer gesonderten Verstrahlung in Höhe von 10, gegen die „Strahlung trotzen“ gewürfelt wird.		
Beute:	keine		
GH:	5	GK:	kl EP: 88

SPEIWOLF

Speiwölfe sind eine besondere Mutation normaler Wildhunde und Wölfe. Sie leben in Rudeln und jagen üblicherweise wie ihre Verwandten. Als zusätzliche Waffe können diese Wölfe eine Odemwaffe einsetzen und Säure, Gift, Plasma oder eine extrem klebrige Substanz speien, um ihre Beute zu lähmen oder außer Gefecht zu setzen. „Plasmawölfe“ sind bei Potentaten der postapokalyptischen Welt als Leibwächter oder „Höllenhunde“ sehr beliebt.



SÄUREWOLF						
KÖR:	5	AGI:	8	GEI:	1	
ST:	2	BE:	4	VE:	0	
HÄ:	1	GE:	3	AU:	0	
78	75	72	9	72	75	
Bewaffnung			Panzerung			
Pranken (WB+1) Odemwaffe (WB+4)			Haut (PA+2)			
Immunität Säure		Der Säurewolf ist immun gegen Säure				
Nachtsicht		Das Wesen kann bei geringer Beleuchtung so gut sehen wie am Tag.				
Natürliche Panzerung		PA +2, nicht reduzierbar				
Natürliche Waffen		Bei einem Schlagen-Patzer wurde die Waffe des Ziels getroffen. Der Angegriffene würfelt augenblicklich und aktionsfrei einen Angriff gegen die Kreatur				
Odemwaffe		Speit Säure (WB+4), erzeugt nichtabwehrbaren Schaden GE x 5 Meter langer Kegel, alle W20 Runden einsetzbar. Reduziert PA des Gegners pro Treffer um 1.				
Sturmangriff		Wird mindestens eine Distanz in Höhe von Laufen gerannt, kann in der Runde noch ein Angriff mit Schlagen + KÖR erfolgen				
Beute: keine						
GH:	3	GK:	no	EP:	115	

PLASMAWOLF						
KÖR:	6	AGI:	8	GEI:	1	
ST:	3	BE:	4	VE:	0	
HÄ:	2	GE:	3	AU:	0	
22	76	72	9	72	76	
Bewaffnung			Panzerung			
Pranken (WB+1) Odemwaffe (WB+4)			Haut (PA+2)			
Immunität Feuer		Der Plasmawolf ist immun gegen Feuer				
Nachtsicht		Kann auch bei geringer Beleuchtung sehen wie am Tag.				

Natürliche Panzerung	PA +2, nicht reduzierbar				
Natürliche Waffen	Bei einem Schlagen-Patzer wurde die Waffe des Ziels getroffen. Der Angegriffene würfelt augenblicklich und aktionsfrei einen Angriff gegen die Kreatur				
Odemwaffe	Speit Plasma (WB+4), erzeugt nichtabwehrbaren Schaden GE x 5 Meter langer Kegel, alle W20 Runden einsetzbar. Die PA des Gegners wird ignoriert.				
Sturmangriff	Wird mindestens eine Distanz in Höhe von Laufen gerannt, kann in der Runde noch ein Angriff mit Schlagen + KÖR erfolgen				
Beute:	keine				
GH:	3	GK:	no	EP:	132

GIFTWOLF					
KÖR:	6	AGI:	8	GEI:	1
ST:	3	BE:	4	VE:	0
HÄ:	2	GE:	3	AU:	0
22	16	12	9	13	16
Bewaffnung			Panzerung		
Pranken (WB+1) Odemwaffe (WB+4)			Haut (PA+2)		
Immunität Gift	Der Wolf ist immun gegen Gift				
Nachtsicht	Das Wesen kann bei geringer Beleuchtung so gut sehen wie am Tag.				
Natürliche Panzerung	PA +2, nicht reduzierbar				
Natürliche Waffen	Bei einem Schlagen-Patzer wurde die Waffe des Ziels getroffen. Der Angegriffene würfelt augenblicklich und aktionsfrei einen Angriff gegen die Kreatur				
Odemwaffe	Speit eine Giftwolke (WB+4), erzeugt nichtabwehrbaren Schaden GE x 5 Meter langer Kegel, alle W20 Runden einsetzbar. Das Gift besitzt einen Lähmungseffekt, der jeden Charakter für 1W20 Runden lähmt, dem keine Probe auf KÖR+HÄ gelingt				
Sturmangriff	Wird mindestens eine Distanz in Höhe von Laufen gerannt, kann in der Runde noch ein Angriff mit Schlagen + KÖR erfolgen				
Beute:	keine				
GH:	3	GK:	no	EP:	132

HARZWOLF					
KÖR:	5	AGI:	8	GEI:	1
ST:	2	BE:	4	VE:	0
HÄ:	1	GE:	3	AU:	0
18	15	12	9	11	15
Bewaffnung			Panzerung		
Pranken (WB+1) Kleber (WB+2)			Haut (PA+2)		
Immunität Kleber	Der Harzwolf ist immun gegen seinen eigenen Klebstoff				
Lähmungseffekt	Klebrige Substanz (nur alle 10 Runden einsetzbar) macht Ziel für Probenergebnis in Kampfunden bewegungsunfähig, sofern ihm nicht KÖR+ST gelingt.				
Nachtsicht	Das Wesen kann bei geringer Beleuchtung so gut sehen wie am Tag.				
Natürliche Panzerung	PA +2, nicht reduzierbar				
Natürliche Waffen	Bei einem Schlagen-Patzer wurde die Waffe des Ziels getroffen. Der Angegriffene würfelt augenblicklich und aktionsfrei einen Angriff gegen die Kreatur				
Sturmangriff	Wird mindestens eine Distanz in Höhe von Laufen gerannt, kann in der Runde noch ein Angriff mit Schlagen + KÖR erfolgen				
Beute:	keine				
GH:	3	GK:	no	EP:	115

SUPERCEPHALON

Das Supercephalon ist ein gewaltiges Gehirn, welches Armeen von Mutanten telepathisch kontrollieren kann. Seine Physiologie ist schwächlich und ein einzelnes Supercephalon ohne telepathische Macht ist kein echter Gegner für einen Menschen. Seine Mutantenhorden sind die wahre Gefahr.

CHARAKTERE
TALENTE
REGELN
PARAMACHT
KYBERNETIK
AUSRÜSTUNG
CRITTERS
SPELLEITUNG
GAMMAZOUKUM

SUPERCEPHALON

KÖR:	5	AGI:	1	GEI:	10
ST:	3	BE:	0	VE:	7
HÄ:	4	GE:	0	AU:	7
39	9	7	0	-	-
Bewaffnung			Panzerung		
-			-		
Geistesimmun		Immun gegen Telepathie			
Paramental 25		Alle paramentalen Fähigkeiten bis Stufe 20 können eingesetzt werden			
Regeneration		Regeneriert jede Runde LK in Höhe des Probergebnisses mit PW: KÖR.			
Beute:		keine			
GH:	?	GK:	gr	EP:	65

SYNOSARX

Der Synosarx ist eine Endmutation, d.h. das Ende langwieriger biologischer Prozesse.

Anders als andere Endmutanten ist er kein einzelnes Wesen, sondern die Verschmelzung von vielen Organismen zu einem monströsen Berg unförmiger, vor Mäuler, Augen und Tentakeln strotzendes „Ding“, das nur noch ein Ziel hat: Fressen und neue Biomasse integrieren. Synosarces haben keinen Lebensraum und kennen keine Artgenossen. Normalerweise entstehen sie spontan. Bisher war es immer noch möglich, aufkommende Synosarces frühzeitig zu vernichten, bevor sie sich auf den gesamten Planeten ausbreiten.

SYNOSARX

KÖR:	20	AGI:	1	GEI:	1
ST:	20	BE:	2	VE:	0
HÄ:	20	GE:	0	AU:	0
600	40	2	7	38	-
Bewaffnung			Panzerung		
Mäuler und Tentakel (WB+2, GA -2)			keine		
Flüssige Gestalt		Wesen kann sich selbst durch kleinste Ritzen zwingen und verschiedenste Formen annehmen			
Geistesimmun		Immun gegen Telepathie			
Mehrfache Angriffe		8 zusätzliche Angriffe			
Regeneration		Regeneriert jede Runde LK in Höhe des Probergebnisses mit PW: KÖR. Ein Immersieg lässt ein abgeschlagenes Körperteil wieder nachwachsen.			
Anfälligkei (Feuer)		Das Wesen ist durch Feuer und Plasma verwundbar			
Verschlingen		Verschlingen bei Immersieg und Gegner mehr als zwei Kategorien kleiner. Ziel erhält Malus von 8 auf alle Proben und 1 Schaden (nicht abwehrbar) pro Runde. Befreiung nur durch Immersieg			
Strahlend V		Ein Kampf mit dem Wesen führt zu einer Verstrahlung aller Beteiligten im Umkreis von 25 Metern mit einem Strahlungswert von 25. Jeder erfolgreiche Nahkampftreffer der Kreatur führt zu einer gesonderten Verstrahlung in Höhe von 25, gegen den „Strahlung trotzen“ gewürfelt wird.			
Natürliche Waffen		Bei einem Schlagen-Patzer wurde die Waffe des Ziels getroffen. Der Angegriffene würfelt augenblicklich und aktionsfrei einen Angriff gegen die Kreatur			
Beute:		keine			
GH:	67	GK:	ge	EP:	923

UNGESEHENER

Ungesehene sind eine Menschenfleisch fressende Verseuchtenvariante, deren Haut und Organe nahezu transparent geworden sind. Diese Fähigkeit verleiht ihnen eine exzellente Tarnung solange sie stillstehen. Selbst bei Bewegung sind sie fast nur als flirrende Schatten zu sehen.

UNGESEHENER					
KÖR:	6	AGI:	3	GEI:	1
ST:	3	BE:	1	VE:	0
HÄ:	4	GE:	0	AU:	0
35	23	5	2	20	-
Bewaffnung			Panzerung		
Klauen (WB +2)			Merkt nichts (PA +2)		
Geistesimmun		Immun gegen Telepathie			
Natürliche Panzerung		PA +4, nicht reduzierbar			
Natürliche Waffen		Bei einem Schlagen-Patzer wurde die Waffe des Ziels getroffen. Der Angegriffene würfelt augenblicklich und aktionsfrei einen Angriff gegen die Kreatur			
Regeneration		Regeneriert jede Runde LK in Höhe des Probenergebnisses mit PW: KÖR.			
Un sichtbar		Das Wesen ist mit natürlicher Sicht unsichtbar. Alle Angriffe, die Sicht erfordern, sind um 8 Punkte erschwert			
Beute:		1A:20, 1B:20, 1C:20			
GH:	4	GK:	no	EP:	109

VERRÖTTWEILER

Verwandt mit dem Zombiehund hat der Verröttweiler eine größere Körperkraft und ist enorm angriffslustig. Der Hauptunterschied zum Zombiehund besteht darin, dass der Verröttweiler deutlich schneller ist als die Zombievариante und zudem noch mutagene Strahlung verbreitet.

VERRÖTTWEILER					
KÖR:	7	AGI:	12	GEI:	1
ST:	5	BE:	4	VE:	0
HÄ:	4	GE:	1	AU:	0
50	13	16	9	19	-

Bewaffnung	Panzerung				
Biss (WB +2)	Merkt nichts (PA +2)				
Geistesimmun	Immun gegen Telepathie				
Natürliche Waffen	Bei einem Schlagen-Patzer wurde die Waffe des Ziels getroffen. Der Angegriffene würfelt augenblicklich und aktionsfrei einen Angriff gegen die Kreatur				
Regeneration	Regeneriert jede Runde LK in Höhe des Probenergebnisses mit PW: KÖR.				
Dunkelsicht	Kann auch bei völliger Dunkelheit wie am Tag sehen				
Sturmangriff	Wird mindestens eine Distanz in Höhe von Laufen gerannt, kann in der Runde noch ein Angriff mit Schlagen + KÖR erfolgen				
Strahlend I	Ein Kampf mit dem Wesen führt zu einer Verstrahlung aller Beteiligten im Umkreis von 2 Metern mit einem Strahlungswert von 5. Jeder erfolgreiche Nahkampftreffer der Kreatur führt zu einer gesonderten Verstrahlung in Höhe von 5, gegen die „Strahlung trotzen“ gewürfelt wird.				
Beute:	Trophäe im Wert von 1A:10				
GH:	6	GK:	gr	EP:	147

VERSEUCHER

Der Verseucher ist ein entstellter Mensch, der Krankheiten oder Verstrahlung von Ort zu Ort trägt. Sein geschundener Körper ist unsterblich. Er selbst ist nicht zu töten. Auch wenn sein Körper maximalen Schaden erlitten hat, regeneriert er. Die einzige Möglichkeit, dem wandelnden Tod zu entkommen, ist, ihm einen Pakt anzubieten oder ihn anderweitig zu überreden, die Region zu verlassen.

VERSEUCHER					
KÖR:	10	AGI:	2	GEI:	10
ST:	2	BE:	0	VE:	4
HÄ:	5	GE:	0	AU:	4
N/A	N/A	2	3	-	-

Bewaffnung		Panzerung
keine		keine
Unsterblich	Das Wesen kann keinen Schaden erleiden und ist (nahezu) nicht zu verletzen. Nur extreme Umwelteinflüsse (Lava, Stahlglut, Tiefsee, ...) können den Verseucher eliminieren, wobei er sich in einem neuen Körper andernorts manifestiert.	
Geistesimmun	Immun gegen Telepathie	
Strahlend II	Ein Kampf mit dem Wesen führt zu einer Verstrahlung aller Beteiligten im Umkreis von 5 Metern mit einem Strahlungswert von 10. Jeder erfolgreiche Nahkampfpfeffer der Kreatur führt zu einer gesonderten Verstrahlung in Höhe von 10, gegen die „Strahlung trotzen“ gewürfelt wird.	
Beute:	3A:20, 2B:20, 2C:20	
GH:	20	GK: no EP: 700

ZOMBIE

Zombies sind (anders als Verseuchte) hirnlose, wiederbelebte Leichen, deren einziger Trieb darin besteht, umherzuwandern und lebendes organisches Gewebe zu verzehren. Ein Zombie ist nur durch Zerstörung des zentralen Nervensystems (Wirbelsäule oder Gehirn) endgültig zu vernichten, ansonsten steht er immer wieder auf.



ZOMBIE					
KÖR:	10	AGI:	3	GEI:	1
ST:	5	BE:	0	VE:	0
HÄ:	5	GE:	0	AU:	0
25	17	3	2	17	-
Bewaffnung			Panzerung		
Klauen (WB+2)			Merkt nichts (PA +2)		
Dunkelsicht	Kann auch bei völliger Dunkelheit wie am Tag sehen				
Geistesimmun	Immun gegen Telepathie				
Natürliche Waffen	Bei einem Schlagen-Patzer wurde die Waffe des Ziels getroffen. Der Angegriffene würfelt augenblicklich und aktionsfrei einen Angriff gegen die Kreatur				
Regeneration	Regeneriert jede Runde LK in Höhe des Probenenergebnisses mit PW: KÖR.				
Beute:	1A:10, 1B:10				
GH:	5	GK:	no	EP:	80

ZOMBIE (FETT)					
KÖR:	15	AGI:	3	GEI:	1
ST:	8	BE:	0	VE:	0
HÄ:	8	GE:	0	AU:	0
42	18	3	2	18	-
Bewaffnung			Panzerung		
Klauen (WB+3, GA -2)			Merkt nichts (PA +3)		
Dunkelsicht	Kann auch bei völliger Dunkelheit wie am Tag sehen				
Geistesimmun	Immun gegen Telepathie				
Natürliche Waffen	Bei einem Schlagen-Patzer wurde die Waffe des Ziels getroffen. Der Angegriffene würfelt augenblicklich und aktionsfrei einen Angriff gegen die Kreatur				
Regeneration	Regeneriert jede Runde LK in Höhe des Probenenergebnisses mit PW: KÖR.				
Beute:	1A:16, 1B:12				
GH:	8	GK:	no	EP:	149

ZOMBIE (KIND)						
KÖR:	5	AGI:	6	GEI:	1	
ST:	3	BE:	4	VE:	0	
HÄ:	2	GE:	4	AU:	0	
15	12	16	6	10	-	
Bewaffnung			Panzerung			
Klauen (WB+2)			Merkt nichts (PA +2)			
Dunkelsicht	Kann auch bei völliger Dunkelheit wie am Tag sehen					
Geistesimmun	Immun gegen Telepathie					
Monsterreflexe III	INI +6					
Natürliche Waffen	Bei einem Schlagen-Patzer wurde die Waffe des Ziels getroffen. Der Angegriffene würfelt augenblicklich und aktionsfrei einen Angriff gegen die Kreatur					
Regeneration	Regeneriert jede Runde LK in Höhe des Probenergebnisses mit PW: KÖR.					
Beute:	1A:10, 1B:8					
GH:	3	GK:	kl	EP:	96	

ZOMBIE (HULK)						
KÖR:	15	AGI:	3	GEI:	1	
ST:	12	BE:	1	VE:	0	
HÄ:	14	GE:	1	AU:	0	
120	34	4	3	31	-	
Bewaffnung			Panzerung			
Hammer (WB+4, GA -4)			Merkt nichts (PA +5)			
Dunkelsicht	Kann auch bei völliger Dunkelheit wie am Tag sehen					
Geistesimmun	Immun gegen Telepathie					
Regeneration	Regeneriert jede Runde LK in Höhe des Probenergebnisses mit PW: KÖR.					
Beute:	1A:12, 1B:15					
GH:	20	GK:	no	EP:	230	

ZOMBIE (CYBORG)						
KÖR:	15	AGI:	3	GEI:	1	
ST:	9	BE:	2	VE:	0	
HÄ:	12	GE:	2	AU:	0	
90	30	5	3	24+4	5+5	
Bewaffnung			Panzerung			
Schlagwaffe (WB+4) MG (WB +5)			Merkt nichts (PA +3)			
Dunkelsicht	Kann auch bei völliger Dunkelheit wie am Tag sehen					
Geistesimmun	Immun gegen Telepathie					
Regeneration	Regeneriert jede Runde LK in Höhe des Probenergebnisses mit PW: KÖR.					
Beute:	1A:10, 1D:10, 1E:5					
GH:	13	GK:	no	EP:	219	

ZOMBIE (MUND)						
KÖR:	7	AGI:	4	GEI:	1	
ST:	5	BE:	1	VE:	0	
HÄ:	4	GE:	1	AU:	0	
30	13	5	9	19	-	
Bewaffnung			Panzerung			
Biss (WB+2)			Merkt nichts (PA +2)			
Dunkelsicht	Kann auch bei völliger Dunkelheit wie am Tag sehen					
Geistesimmun	Immun gegen Telepathie					
Natürliche Waffen	Bei einem Schlagen-Patzer wurde die Waffe des Ziels getroffen. Der Angegriffene würfelt augenblicklich und aktionsfrei einen Angriff gegen die Kreatur					
Regeneration	Regeneriert jede Runde LK in Höhe des Probenergebnisses mit PW: KÖR.					
Beute:	keine					
GH:	5	GK:	no	EP:	98	

MASCHINENWESEN

ANDROIDEN

Androiden sind die Vorgängermodelle von Nanos. Der wesentliche Unterschied liegt in der Wahrnehmung von Emotionen, die Androiden allenfalls schlecht simulieren können. Androiden waren vor der Apokalypse Kindermädchen, Loveboter, Arbeiter, Kuriere, Hilfskräfte, Butler, Zimmermädchen und vieles mehr.

SERVICE-ANDROIDE

KÖR:	6	AGI:	7	GEI:	8
ST:	1	BE:	2	VE:	2
HÄ:	1	GE:	1	AU:	0
17	8	9	5	7	.
Bewaffnung			Panzerung		
Hände (WB+0)			Haut (PA +1)		
Synthetisch		Synthetische Organismen sind verwundbar durch EMPs und Ionenstrahlung. Sie sind immun gegen Gifte, Krankheiten und telepathische Fähigkeiten			
Wissen I		+3 Bonus auf alle Wissensfragen			
Beute:	1A:12, 1B:12, 1C:14				
GH:	2	GK:	no	EP:	68

KAMPF-ANDROIDE

KÖR:	8	AGI:	8	GEI:	6
ST:	2	BE:	2	VE:	1
HÄ:	2	GE:	1	AU:	0
20	11	10	6	10	9
Bewaffnung			Panzerung		
Je nach Waffe			Haut (PA +1)		

Synthetisch	Synthetische Organismen sind verwundbar durch EMPs und Ionenstrahlung. Sie sind immun gegen Gifte, Krankheiten und telepathische Fähigkeiten				
Beute:	1A:10, 1C:13, 1D:12				
GH:	2	GK:	no	EP:	81

AUTOTÜRME

Autotürme und andere Selbstschussanlagen befinden sich in vielen verlassenen Bunkeranlagen, High-Tech Labors und auch auf den Schlachtfeldern. Der Autoturm ist normalerweise mit einer optischen Erkennung ausgestattet, die alle ihm unbekanntem Ziele als feindlich einstuft und angreift.

AUTOTURM

KÖR:	10	AGI:	8	GEI:	1
ST:	0	BE:	0	VE:	0
HÄ:	4	GE:	4	AU:	0
14	14+4	12	0	.	15
Bewaffnung			Panzerung		
Je nach Waffe			Panzerung (PA +4)		
Synthetisch		Synthetische Organismen sind verwundbar durch EMPs und Ionenstrahlung. Sie sind immun gegen Gifte, Krankheiten und telepathische Fähigkeiten			
Schütze III		+3 auf Fernkampfgriffe			
Beute: keine					
GH:	2	GK:	no	EP:	67

EXTERMINATOREN

Exterminatoren wurden in der Zeit vor der Apokalypse von vielen Nationen im Krieg genutzt. Auch die Roboterstaaten und Paramilitärs greifen immer noch auf die hoch effizienten KI-gesteuerten Tötungsmaschinen zurück.



X-BOT MK I					
KÖR:	7	AGI:	8	GEI:	2
ST:	2	BE:	1	VE:	1
HÄ:	5	GE:	2	AU:	0
32	12+5	10	4,5	9+1	10+3
Bewaffnung			Panzerung		
Titanhände (WB+1) Flinte (WB+3)			Titan (PA +5)		
Dunkelsicht	Kann auch bei völliger Dunkelheit wie am Tag sehen				
Faradaysiegel I	Eine elektrische Versiegelung macht die Maschine weniger empfindlich gegen EMPs und ionisierende Strahlung. (PA +2 gegen Impulsschaden)				
IR-Sicht	IR-Sicht				
Synthetisch	Synthetische Organismen sind verwundbar durch EMPs und Ionenstrahlung. Sie sind immun gegen Gifte, Krankheiten und telepathische Fähigkeiten				
Beute:	1D:10				
GH:	3	GK:	no	EP:	124

X-BOT MK II					
KÖR:	10	AGI:	8	GEI:	3
ST:	4	BE:	2	VE:	3
HÄ:	7	GE:	4	AU:	0
55	17+5	10	6	14+2	12+5

Bewaffnung		Panzerung	
Titanhände (WB+2) MG (WB+5)		Titan (PA +5)	
Dunkelsicht	Kann auch bei völliger Dunkelheit wie am Tag sehen		
Faradaysiegel III	Eine elektrische Versiegelung macht die Maschine weniger empfindlich gegen EMPs und ionisierende Strahlung. (PA +6 gegen Impulsschaden)		
IR-Sicht	IR-Sicht		
Synthetisch	Synthetische Organismen sind verwundbar durch EMPs und Ionenstrahlung. Sie sind immun gegen Gifte, Krankheiten und telepathische Fähigkeiten		
Beute:	1D:14		
GH:	8	GK:	no
EP:	182		

X-BOT MK III					
KÖR:	12	AGI:	10	GEI:	5
ST:	6	BE:	3	VE:	4
HÄ:	6	GE:	6	AU:	0
90	18+10	16	6,5	18+3	16+5
Bewaffnung			Panzerung		
Titanhände (WB+3) MG (WB+5)			Duran (PA +10)		
Dunkelsicht	Kann auch bei völliger Dunkelheit wie am Tag sehen				
Faradaysiegel III	Eine elektrische Versiegelung macht die Maschine weniger empfindlich gegen EMPs und ionisierende Strahlung. (PA +6 gegen Impulsschaden)				
IR-Sicht	IR-Sicht				
Synthetisch	Synthetische Organismen sind verwundbar durch EMPs und Ionenstrahlung. Sie sind immun gegen Gifte, Krankheiten und telepathische Fähigkeiten				
Beute:	2D:20				
GH:	16	GK:	no	EP:	251

GOLEMS

Golems sind technomantisch erschaffene Konstrukte aus Schrott, Steinen, Fahrzeugteilen, radioaktivem Schlamm, verseuchtem Wasser oder

technischen Geräten. Sie sind Wäch-
ter und Hüter alter Bunkeranlagen,
der Enklaven technomantischer Groß-
meister. Manchmal treten sie auch
spontan auf.

SCHROTGOLEM						
KÖR:	18	AGI:	5	GEL:	1	
ST:	4	BE:	2	VE:	0	
HÄ:	4	GE:	0	AU:	0	
72	28	7	4	27	-	
Bewaffnung			Panzerung			
Pranken (WB+5)			Schrott (PA +6)			
Dunkelsicht	Kann auch bei völliger Dunkelheit wie am Tag sehen					
Geistesimmun	Immunität gegen telepathische Fähigkeiten					
Natürliche Waffen	Bei einem Schlagen-Patzer wurde die Waffe des Ziels getroffen. Der Angegriffene würfelt augenblicklich und aktionsfrei einen Angriff gegen die Kreatur					
Schleudern	Schlagen-Immersion sie schleudert das Ziel (sofern 1+ Größenkategorien kleiner) Schaden/3m fort. Das Ziel erleidet Sturzschaden, gegen den es normal Abwehr würfelt und liegt danach am Boden.					
Sturmangriff	Wird mindestens eine Distanz in Höhe von Laufen gerannt, kann in der Runde noch ein Angriff mit Schlagen + KÖR erfolgen					
Zerstampfen	Kann pro Kampfrunde einen Angriff mit -6 ausführen. Pro Größenklasse Unterschied wird der Malus um 2 Punkte gemindert. Bei Treffer nicht abwehrbarer Schaden.					
Beute:	keine					
GH:	10	GK:	gr	EP:	175	

NUKLEARSCHLAMMGOLEM						
KÖR:	10	AGI:	4	GEL:	0	
ST:	3	BE:	2	VE:	0	
HÄ:	5	GE:	0	AU:	0	
35	16	6	4	16	-	

Bewaffnung		Panzerung	
Pranken (WB +3)		Schlammhaut (PA +1)	
Dunkelsicht	Kann auch bei völliger Dunkelheit wie am Tag sehen		
Flüssige Gestalt	Wesen kann sich selbst durch kleinste Ritzen zwingen und verschiedenste Formen annehmen		
Geistesimmun	Immunität gegen telepathische Fähigkeiten		
Natürliche Waffen	Bei einem Schlagen-Patzer wurde die Waffe des Ziels getroffen. Der Angegriffene würfelt augenblicklich und aktionsfrei einen Angriff gegen die Kreatur		
Schleudern	Schlagen-Immersion sie schleudert das Ziel (sofern 1+ Größenkategorien kleiner) Schaden/3m fort. Das Ziel erleidet Sturzschaden, gegen den es normal Abwehr würfelt und liegt danach am Boden.		
Strahlend I	Ein Kampf mit dem Wesen führt zu einer Verstrahlung aller Beteiligten im Umkreis von 2 Metern mit einem Strahlungswert von 5. Jeder erfolgreiche Nahkampftreffer der Kreatur führt zu einer gesonderten Verstrahlung in Höhe von 5, gegen die „Strahlung trotzdem“ gewürfelt wird.		
Sturmangriff	Wird mindestens eine Distanz in Höhe von Laufen gerannt, kann in der Runde noch ein Angriff mit Schlagen + KÖR erfolgen		
Zerstampfen	Kann pro Kampfrunde einen Angriff mit -6 ausführen. Pro Größenklasse Unterschied wird der Malus um 2 Punkte gemindert. Bei Treffer nicht abwehrbarer Schaden.		
Beute:	keine		
GH:	10	GK:	gr
EP:	149		

TRÜMMERGOLEM						
KÖR:	15	AGI:	3	GEL:	0	
ST:	6	BE:	1	VE:	0	
HÄ:	8	GE:	0	AU:	0	
102	27	4	5	24	12	
Bewaffnung			Panzerung			
Betonarm (WB+3) Steinwurf (WB+3)			Betonbrocken (PA +4)			
Dunkelsicht	Kann auch bei völliger Dunkelheit wie am Tag sehen					
Geistesimmun	Immunität gegen telepathische Fähigkeiten					

Natürliche Waffen	Bei einem Schlagen-Patzer wurde die Waffe des Ziels getroffen. Der Angegriffene würfelt augenblicklich und aktionsfrei einen Angriff gegen die Kreatur
Schleudern	Schlagen-Immersieg schleudert das Ziel (sofern 1+ Größenkategorien kleiner) Schaden/3m fort. Das Ziel erleidet Sturzschaden, gegen den es normal Abwehr würfelt und liegt danach am Boden.
Sturmangriff	Wird mindestens eine Distanz in Höhe von Laufen genannt, kann in der Runde noch ein Angriff mit Schlagen + KÖR erfolgen
Zerstampfen	Kann pro Kampfrunde einen Angriff mit -6 ausführen. Pro Größenklasse Unterschied wird der Malus um 2 Punkte gemindert. Bei Treffer nicht abwehrbarer Schaden.
Beute:	keine
GH:	12
GK:	gr
EP:	211

SERVICEBOTS

Servicebots, die dem Menschen vor der Apokalypse viele Tätigkeiten abnahmen, gibt es in unzähligen Varianten: winzige Staubsauger-Bots, kleine Müllbots, mittelgroße Medical-Bots, große Lagerbots und riesige Konstruktionsroboter. Diese Relikte der alten Zeit können als Vertraute von Technomagiern auftreten, aber auch von Gebäude-KIs gegen Eindringlinge verwandt werden, zumindest um sie abzulenken oder zu behindern.

SERVICE-BOT (WINZIG)						
KÖR:	3	AGI:	6	GEI:	1	
ST:	0	BE:	3	VE:	0	
HÄ:	0	GE:	1	AU:	0	
8	3	9	8	2	-	
Bewaffnung			Panzerung			
Rahmen (WB -1)			Plastik (PA +1)			
Dunkelsicht	Kann auch bei völliger Dunkelheit wie am Tag sehen					
Natürliche Waffen	Bei einem Schlagen-Patzer wurde die Waffe des Ziels getroffen. Der Angegriffene würfelt augenblicklich und aktionsfrei einen Angriff gegen die Kreatur					

Synthetisch	Synthetische Organismen sind verwundbar durch EMPs und Ionenstrahlung. Sie sind immun gegen Gifte, Krankheiten und telepathische Fähigkeiten					
Beute:	keine					
GH:	1	GK:	wi	EP:	23	

SERVICE-BOT (KLEIN)						
KÖR:	5	AGI:	6	GEI:	2	
ST:	1	BE:	3	VE:	0	
HÄ:	2	GE:	1	AU:	0	
17	8	9	5	6	-	
Bewaffnung			Panzerung			
Werkzeug (WB+0)			Plastik (PA +1)			
Dunkelsicht	Kann auch bei völliger Dunkelheit wie am Tag sehen					
Natürliche Waffen	Bei einem Schlagen-Patzer wurde die Waffe des Ziels getroffen. Der Angegriffene würfelt augenblicklich und aktionsfrei einen Angriff gegen die Kreatur					
Synthetisch	Synthetische Organismen sind verwundbar durch EMPs und Ionenstrahlung. Sie sind immun gegen Gifte, Krankheiten und telepathische Fähigkeiten					
Beute:	keine					
GH:	1	GK:	kl	EP:	50	

SERVICE-BOT (MITTEL)						
KÖR:	8	AGI:	6	GEI:	2	
ST:	3	BE:	3	VE:	0	
HÄ:	5	GE:	3	AU:	0	
25	16	9	5	14	-	
Bewaffnung			Panzerung			
Werkzeug (WB+1)			Plastik (PA +3)			
Dunkelsicht	Kann auch bei völliger Dunkelheit wie am Tag sehen					
Natürliche Waffen	Bei einem Schlagen-Patzer wurde die Waffe des Ziels getroffen. Der Angegriffene würfelt augenblicklich und aktionsfrei einen Angriff gegen die Kreatur					

Synthetisch	Synthetische Organismen sind verwundbar durch EMPs und Ionenstrahlung. Sie sind immun gegen Gifte, Krankheiten und telepathische Fähigkeiten				
Beute:	keine				
GH:	2	GK:	no	EP:	68

SERVICE-BOT (GROSS)					
KÖR:	9	AGI:	6	GEI:	2
ST:	4	BE:	2	VE:	0
HÄ:	6	GE:	2	AU:	0
					
45	18	8	5	16	•
Bewaffnung			Panzerung		
Werkzeug (WB +2)			Plastik (PA +3)		
Dunkelsicht	Kann auch bei völliger Dunkelheit wie am Tag sehen				
Natürliche Waffen	Bei einem Schlagen-Patzer wurde die Waffe des Ziels getroffen. Der Angegriffene würfelt augenblicklich und aktionsfrei einen Angriff gegen die Kreatur				
Synthetisch	Synthetische Organismen sind verwundbar durch EMPs und Ionenstrahlung. Sie sind immun gegen Gifte, Krankheiten und telepathische Fähigkeiten				
Sturmangriff	Wird mindestens eine Distanz in Höhe von Laufen gerannt, kann in der Runde noch ein Angriff mit Schlagen + KÖR erfolgen				
Beute:	keine				
GH:	4	GK:	gr	EP:	114

SERVICE-BOT (RIESIG)					
KÖR:	14	AGI:	5	GEI:	2
ST:	8	BE:	2	VE:	0
HÄ:	13	GE:	0	AU:	0
					
125	30	7	8	24	•
Bewaffnung			Panzerung		
Werkzeug (WB+2, GA -2)			Plastik (PA +3)		
Dunkelsicht	Kann auch bei völliger Dunkelheit wie am Tag sehen				

Natürliche Waffen	Bei einem Schlagen-Patzer wurde die Waffe des Ziels getroffen. Der Angegriffene würfelt augenblicklich und aktionsfrei einen Angriff gegen die Kreatur				
Synthetisch	Synthetische Organismen sind verwundbar durch EMPs und Ionenstrahlung. Sie sind immun gegen Gifte, Krankheiten und telepathische Fähigkeiten				
Sturmangriff	Wird mindestens eine Distanz in Höhe von Laufen gerannt, kann in der Runde noch ein Angriff mit Schlagen + KÖR erfolgen				
Schleudern	Schlagen-Immersieg schleudert das Ziel (sofern 1+ Größenkategorien kleiner) Schaden /3m fort. Das Ziel erleidet Sturzschaden, gegen den es normal Abwehr würfelt und liegt danach am Boden.				
Zerstampfen	Kann pro Kampfunde einen Angriff mit -6 ausführen. Pro Größenklasse Unterschied wird der Malus um 2 Punkte gemindert. Bei Treffer nicht abwehbarer Schaden				
Beute:	keine				
GH:	15	GK:	gr	EP:	242

WARBOTS



Billiger als Exterminatoren und in viel größerer Stückzahl vorhanden sind die Warbots. Häufig werden sie von X-Bots oder Synthetics angeführt und erfüllen als Fußsoldaten, Scouts oder auch Selbstmordkommandos spezielle, aber einfache Aufgaben. Anders als X-Bots sind Warbots reine Maschinen ohne künstliche Intelligenz.

LEICHTER WARBOT

KÖR:	4	AGI:	2	GEI:	1
ST:	3	BE:	1	VE:	0
HÄ:	4	GE:	4	AU:	0
15	12	10	4,5	10	10
Bewaffnung			Panzerung		
Laserpistole (WB+2)			Plastik (PA +1)		
Synthetisch		Synthetische Organismen sind verwundbar durch EMPs und Ionenstrahlung. Sie sind immun gegen Gifte, Krankheiten und telepathische Fähigkeiten			
Beute:	keine				
GH:	3	GK:	no	EP:	79

SCHWERER WARBOT

KÖR:	12	AGI:	3	GEI:	1
ST:	4	BE:	1	VE:	0
HÄ:	4	GE:	4	AU:	0
50	25	7	3	16	21
Bewaffnung			Panzerung		
Plasmagewehr (WB +5)			Titan (PA +9)		
Synthetisch		Synthetische Organismen sind verwundbar durch EMPs und Ionenstrahlung. Sie sind immun gegen Gifte, Krankheiten und telepathische Fähigkeiten			
Beute:	keine				
GH:	7	GK:	no	EP:	155

FAHRZEUGE

Fahrzeuge werden wie Critters behandelt. Mit einem (*) versehene Werte sind vom Fahrer abhängig. Für den Sofortgebrauch sind im Folgenden Durchschnittswerte angegeben. Die Beute ist vom Fahrer abhängig.



MOTORRAD / TRIKE

KÖR:	8	AGI:	8	GEI:	6*
ST:	2	BE:	3	VE:	1*
HÄ:	2	GE:	1*	AU:	1*
20	12	9	16	10	-
Bewaffnung			Panzerung		
Rahmen (WB+0) Waffe des Fahrers			Metall (PA +2)		
Synthetisch		Synthetische Organismen sind verwundbar durch EMPs und Ionenstrahlung. Sie sind immun gegen Gifte, Krankheiten und telepathische Fähigkeiten			
Sturmangriff		Wird mindestens eine Distanz in Höhe von Laufen gerannt, kann in der Runde noch ein Angriff mit Schlagen + KÖR erfolgen			
Beute:	keine				
GH:	2	GK:	no	EP:	55

Auto					
KÖR:	10	AGI:	7	GEI:	6*
ST:	2	BE:	2	VE:	1*
HÄ:	4	GE:	1*	AU:	1*
44	18	9	12	12	-
Bewaffnung			Panzerung		
Rahmen (WB +0) Waffe des Fahrers			Metall (PA +4)		
Synthetisch		Synthetische Organismen sind verwundbar durch EMPs und Ionenstrahlung. Sie sind immun gegen Gifte, Krankheiten und telepathische Fähigkeiten			
Sturmangriff		Wird mindestens eine Distanz in Höhe von Laufen gerannt, kann in der Runde noch ein Angriff mit Schlagen + KÖR erfolgen			
Beute:		keine			
GH:	3	GK:	gr	EP:	110

Transporter					
KÖR:	12	AGI:	6	GEI:	6*
ST:	3	BE:	2	VE:	1*
HÄ:	4	GE:	1*	AU:	1*
56	20	8	12	15	-
Bewaffnung			Panzerung		
Rahmen (WB +0) Waffe des Fahrers			Metall (PA +4)		
Synthetisch		Synthetische Organismen sind verwundbar durch EMPs und Ionenstrahlung. Sie sind immun gegen Gifte, Krankheiten und telepathische Fähigkeiten			
Sturmangriff		Wird mindestens eine Distanz in Höhe von Laufen gerannt, kann in der Runde noch ein Angriff mit Schlagen + KÖR erfolgen			
Zerstampfen (Überfahren)		Kann pro Kampfrunde einen Angriff mit -6 ausführen. Pro Größenklasse Unterschied wird der Malus um 2 Punkte gemindert. Bei Treffer nicht abwehrbarer Schaden.			
Beute:		keine			
GH:	4	GK:	gr	EP:	132

Truck					
KÖR:	15	AGI:	5	GEI:	6*
ST:	5	BE:	2	VE:	1*
HÄ:	6	GE:	1*	AU:	1*
150	25	7	10	20	-
Bewaffnung			Panzerung		
Rahmen (WB +6) Waffe des Fahrers			Metall (PA +4)		
Synthetisch		Synthetische Organismen sind verwundbar durch EMPs und Ionenstrahlung. Sie sind immun gegen Gifte, Krankheiten und telepathische Fähigkeiten			
Sturmangriff		Wird mindestens eine Distanz in Höhe von Laufen gerannt, kann in der Runde noch ein Angriff mit Schlagen + KÖR erfolgen			
Zerstampfen (Überfahren)		Kann pro Kampfrunde einen Angriff mit -6 ausführen. Pro Größenklasse Unterschied wird der Malus um 2 Punkte gemindert. Bei Treffer nicht abwehrbarer Schaden.			
Beute:		keine			
GH:	14	GK:	ri	EP:	242

Kampfpanzer					
KÖR:	20	AGI:	4	GEI:	6*
ST:	7	BE:	2	VE:	1*
HÄ:	10	GE:	1*	AU:	1*
200	34	7	8	27	31
Bewaffnung			Panzerung		
Kanone (WB+10)			Metall (PA +4)		
Synthetisch		Synthetische Organismen sind verwundbar durch EMPs und Ionenstrahlung. Sie sind immun gegen Gifte, Krankheiten und telepathische Fähigkeiten			
Sturmangriff		Wird mindestens eine Distanz in Höhe von Laufen gerannt, kann in der Runde noch ein Angriff mit Schlagen + KÖR erfolgen			
Zerstampfen (Überfahren)		Kann pro Kampfrunde einen Angriff mit -6 ausführen. Pro Größenklasse Unterschied wird der Malus um 2 Punkte gemindert. Bei Treffer nicht abwehrbarer Schaden.			

Beute:	keine				
GH:	18	GK:	ri	EP:	242

LEICHTER HELIKOPTER					
KÖR:	8	AGI:	10	GEI:	6*
ST:	1	BE:	8	VE:	1*
HÄ:	1	GE:	2*	AU:	1*
39	11	9	20	.	.
Bewaffnung			Panzerung		
Rammen (WB +o) Waffe des Fahrers			Metall (PA +2)		
Synthetisch		Synthetische Organismen sind verwundbar durch EMPs und Ionenstrahlung. Sie sind immun gegen Gifte, Krankheiten und telepathische Fähigkeiten.			
Schweben		Kann statt Laufen auch Schweben. Bei Rennen erhöht sich die Laufgeschwindigkeit auf das Zweifache.			
Beute:	keine				
GH:	6	GK:	gr	EP:	97

SCHWERER HELIKOPTER					
KÖR:	12	AGI:	10	GEI:	6*
ST:	1	BE:	8	VE:	1*
HÄ:	1	GE:	2*	AU:	1*
80	17	9	18	.	*
Bewaffnung			Panzerung		
Rammen (WB +o) Bordwaffe (WB+4)			Metall (PA +4)		
Synthetisch		Synthetische Organismen sind verwundbar durch EMPs und Ionenstrahlung. Sie sind immun gegen Gifte, Krankheiten und telepathische Fähigkeiten.			
Schweben		Kann statt Laufen auch Schweben. Bei Rennen erhöht sich die Laufgeschwindigkeit auf das Zweifache.			
Beute:	keine				
GH:	6	GK:	ri	EP:	142

OPTIONALE REGELN

DER SCHNELLE TOD

Verwundete Gegner mit LK 0 oder weniger sollten als ausgeschaltet betrachtet werden. Wichtige NSC sind die Ausnahme.

GEGNERHÄRTE

Die Gegnerhärte ist ein Maß für die Gefährlichkeit eines Gegners. Sie entspricht grob der Gesamtstufe, die die Charaktere besitzen sollten, wenn sie gegen ein solches Wesen vorgehen wollen. Die GH ist jedoch nur eine grobe Orientierungshilfe.

STÄRKERE GEGNER

Wenn Sie stärkere Gegner („Bossmonster“) einsetzen möchten, können Sie die Kampfwerte eines Critters oder eines Gegners nach Gefühl oder wie folgt anpassen.

GEGNER	LK	ABWEHR	ANGRIFF	EP
Anführer	x1	+1	+1	+2
Heroisch	x2	+2	+2	x2*
Episch	x4	+6	+6	x2*

*Vorher werden die normalen EP um (4+zus. LK) erhöht

CHARAKTERE
TALENTE
REGELN
PARAKRAFT
KYBERNETIK
AUSRÜSTUNG
CRITTERS
SPIELLEITUNG
GAMMAZOUKUM

SPIELLEITUNG



DUNGEONS

Dungeons. In der Welt von Gammaslayers gibt es sie ebenfalls, doch hier als verlassene Bunkeranlagen, alte Fabriken, Trümmerfelder verfallener Städte, aufgegebene Militärstützpunkte und natürlich U-Bahnsysteme, Kanalisation, Kavernen u.v.m.

Wichtig bei der Planung sind die **Funktionalität**, der „Sinn“ der Anlage, die Zugänglichkeit und der Lebensraum der Kreaturen. Wichtiger ist nur noch der Fun-Faktor. In Kürze also:

1. Wer hat den Dungeon gebaut?
2. Wozu diente der Dungeon?
3. Welche Gefahren birgt er?
4. Welche Geschichte hat er?

LICHT UND SICHT

Wie in den Fantasy-Dungeons ist das Licht im Dungeon häufig limitiert.

Schlechte Beleuchtung, Rauch und **Nebel** erschweren alle Proben

um **2. Flackerlicht** und **blendendes Licht** sogar um **4. Völlige Dunkelheit** um **8**.

Verschiedene Beleuchtungsmittel können hier Abhilfe schaffen: Sie gewähren eine „normale“ Beleuchtung in ihrem Wirkungsbereich.

LICHTQUELLE	REICHWEITE
Fackel	5 m Radius
Kerze	2 m Radius
Gaslaterne	10 m Radius
Taschenlampe	10 m Kegel
Halogenlampe	30 m Kegel
Magnesiumfackel	15 m Radius
Knicklicht	1 m Radius

Genauere Angaben zu den Lichtquellen und ihren Upgrades sind im Ausrüstungskapitel angegeben.

SPEZIELLE SICHT

Ausrüstung, Mutation und paramentale Fertigkeiten können dem Charakter eine spezielle Sicht ermöglichen. Verfügt der Charakter über die spezielle Sicht, entfallen die genannten Modifikatoren für ihn. Ob dieser Umstand zutrifft, entscheidet der Spielleiter.

Folgende spezielle Sichten sind möglich:

Nachtsicht

Nachtsicht verstärkt auch geringste Mengen von Restlicht. Bei völliger Dunkelheit nutzt diese Sicht jedoch nicht.

Infrarotsicht

Nimmt Wärmequellen wahr. Viele Maschinen und die meisten organischen Lebewesen können so erkannt werden.

Gamma-Sicht

Gamma-Sicht nimmt hochenergetische oder radioaktive Strahlung wahr, die ein Objekt oder ein Lebewesen ausstrahlt. Typischerweise können getarnte Objekte oder Gegenstände so erkannt werden, für die IR und Nachtsicht nicht ausreichen.

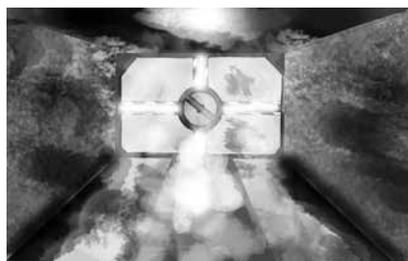
Echo-Sicht

Sicht durch emittierte Schallwellen (Sonar). Funktioniert, solange nicht zu viele Störgeräusche oder eine Schalldämpfung des Raumes vorhanden sind. Im Vakuum (z.B. Weltraum) ist die Echosicht ebenfalls nicht anwendbar.

SICHTWEITE	KAUM LICHT	STÖCKFINSTER
Normal	10 m	0 m
Nachtsicht	Wie am Tag	0 m
IR-Sicht	Wie am Tag	50 m
G-Sicht	25 m	25 m
Echo-Sicht	50 m	50 m

TÜREN, WÄNDE, MAUERN

Türen und andere Barrieren sind häufige Hindernisse: Man kann sie eintreten oder die Schlösser knacken. Einige Türen besitzen computergesteuerte



Schaltelemente, die nur durch spezielle Kits, Hacking oder technomantische Kräfte zu umgehen sind. Zum Knacken von Schlössern dient der **Schlosswert** (SW), der eine Probe auf „**Schlösser öffnen**“ (GEI+GE oder GEI+VE) erleichtert oder erschwert (S148).

Wände und Barrieren haben Abwehrwerte und Lebenskraft wie ein Gegner. Fällt die LK auf 0 oder darunter, ist die Barriere zerstört. Das „**Eintreten**“ (KÖR+ST) kann ebenfalls den Weg frei machen.

TÜREN	EINTRETEN	SW
Holztür (marode)	+4	-2
Holztür (normal)	0	2
Holztür (verstärkt)	-4	4
Metalltür (verrostet)	0	0
Metalltür (normal)	-4	4
Metalltür (verstärkt)	-8	6
Panzertür (marode)	-4	4
Panzertür (normal)	-12	8
Panzertür (doppelt)	-20	12
Bunkerpanzerschott	-30	20
WÄNDE	ABWEHR	LK
Japan. Papierwand	10	5
Lehmwand	15	10
Holzwand	25	15
Wellblech	20	20

CHARAKTERE
TALENTE
REGELN
PARAKRAFT
KYBERNETIK
AUSRÜSTUNG
CRITTERS
SPIELLEITUNG
GAMMAZOUKUM

Maschendrahtzaun	20	25
Steinwand	40	25
Fiberglas	50	60
Stahlbeton	60	120
Panzerstahl	60	250

ENERGIEBARRIEREN

Energiebarrieren werden durch Impulse und hohe Stromstärken aufgebaut. Sie kommen nur in sehr hochtechnisierten Bunkern und Forschungsanlagen vor (Techlevel 5).

Energiebarrieren werden nur durch Impuls-Waffen geschädigt, besitzen aber aufgrund der dauerhaften Energiezufuhr die Möglichkeit, sich spontan zu regenerieren und wieder funktionsfähig zu werden (Spalte „Reg.“). Pro Runde wird einmal gewürfelt, ob die Energiebarriere wieder intakt ist und volle LK wiederherstellen konnte. Während Kraftfelder nur Personen und Objekte wie eine Mauer abhalten, fügen Laserbarrieren einem Objekt oder einer Person in Reichweite empfindlichen Schaden zu (1W20+10, keine Abwehr)

ENERGIEBARRIERE	LK	REGENERATION
Laserbarriere	15	1-2
Kraftfeld	45	1-3
Verst. Kraftfeld	80	1-4

ZERSTÖRBARE DUNGEONS

Dungeons sind nichts für die Ewigkeit: Eine Decke stürzt ein, ein Aufzug funktioniert nicht mehr, Wasserrohr-brüche fluten Gebiete usw... Lassen Sie hier Ihrer Phantasie freien

Lauf, setzen Sie aber nicht zu viele zerstörbare Bereiche in den Dungeons ein.

Wohngebäude, Ruinen und verlassene Minen gehören zu den häufigsten zerstörbaren Dungeons. Gerade bei Wohngebieten gehört das Zerstören von Mauern und Zwischendecken zum Wesen des Häuserkampfes.

Wenn Sie einen zerstörbaren Bereich einsetzen wollen, sollten Sie ihn im Spielplan markieren, z.B. als schraffierte Fläche.

GEFahren



SICHERHEITSSYSTEME

Die hochtechnisierte Welt bot eine Fülle von Sicherheitssystemen: automatische Türen mit DNS-Versiegelung, optische Schlösser, RFIDs, Selbstschussanlagen und vieles mehr. Alle Sicherheitssysteme besitzen ein **Sicherheitslevel** (Sec-Lvl) sowie eine „**Konsequenz**“: Mögliche Konsequenzen reichen vom stummen Alarm, über die Aktivierung von Selbstschussanlagen bis zur

Sprengung ganzer Dungeonabschnitte. Lassen Sie sich etwas für Ihre Slayer einfallen!

Um das Sicherheitssystem zu umgehen, bedarf es einer vergleichenden Probe auf AGI+VE (ggf. mit Bonuspunkten aus den Talenten Computereck, Kraftfeldexperte oder Schlossknacker) abzüglich des Sec-Levels. Alternativ kann versucht werden, das System mittels Impulsschaden lahmzulegen. Ob dies jedoch andere Konsequenzen hat, ist meistens vorher nicht bekannt (und ist letztlich eine Entscheidung des SL).

FALLEN

Fallen spielen auch in der modernen Welt eine Rolle. Sie sind normalerweise getarnt und besitzen einen Tarnwert (TW), der Bemerkenproben erschwert.

Einige Beispielfallen:

Mine (TW: 4-8)

Typische Tellermine oder Mine, die durch einen Drahtzug ausgelöst wird. Die Mine entspricht einer Granate, der Angriffsschaden beträgt je nach Größe 1W20+10 bis 2W20+10, der



nur bei zuvor erfolgter Bemerkenprobe abgewehrt werden darf.

Alternative Minen sind möglich (z.B. Gas, Plasma, EMP) und verursachen entsprechenden Schaden (Siehe Ausrüstung).

Kinderwagenbombe (TW: 0)

In einem Kinderwagen wird ein Tonbandgerät deponiert, welches ein schreiendes Baby imitiert. Wird der Wagen berührt, detoniert ein Sprengsatz, der 1W20/1W20+10/2W20+20 Punkte nicht abwehrbaren Schaden verursacht.

Selbstschussanlage (TW: 0-8)

Ein Draht oder ein optischer Sensor erkennt einen Feind und eine Waffe wird ausgelöst (Angriff mit Wert 15 bis 40). In hochtechnisierten Anlagen sind dies meist Türme, die als „Gegner“ (siehe Kapitel Gammacritters) dienen.

Fallgrube (TW: 0-8)

Der Klassiker mit oder ohne Pfählen oder reißwolfähnlichen Häckslern. Die Fallgrube verursacht Sturzschaden (Meter x 3), gegen den Abwehr gewürfelt werden darf. Zusätzliche Accessoires erhöhen den Schaden, der nicht abwehrbar ist:

Pfähle: +3x Sturztiefe in Metern
 Häckslern: 2W20/Runde
 Säure: 1W20 /Runde
 Lava: 3W20/Runde
 Einige Fallgruben beinhalten auch „Getier“ wie Cyberhunde, Warbots, Schlangen oder mutierte Superfrösche.

EMP-Boden (TW: 0-8)

Der EMP-Boden verhindert, dass Synthetics oder Cyborgs hier entlang

gehen. Allerdings wird auch höher-technisierte Ausrüstung ionisiert. Pro Meter erhält der Cyborg oder Synthetic in solchen Gebieten einen Schaden von 1W20 pro Runde, den er mit „EMP trotzen“ abwehren kann.

Stein-/Schrottfalle (TW 0-8)

Alles Gute kommt von oben. Herabstürzende Steine, Schrott und andere Dingen verursachen 1W20+10 bis 3W20+30 Punkte abwehrbaren Schaden.

Giftgasfalle (TW 0-8)

Setzt CS- oder Giftgas frei. Mehr dazu im Giftteil (siehe unten).

Laserfalle (TW 0-8)

Die Laserfalle ist selten, hochtechnisiert aber sehr tödlich: 1W20+10 für den Laserschneider, 3W20+20 für ein sich bewegendes Lasergitter.

Monofilamentdraht (TW 8)

Hauchdünner Draht schneidet Muskeln und Sehnen wie Butter. 1W20+10 Schaden für einen Draht, 2W20+10 für ein Monodrahtgitter.



Klingendraht (TW 2)

Auch NATO-Draht. Die Weiterentwicklung des Stacheldrahtes ist im Ödland immer noch stark verbreitet. Der Draht verursacht 1W20 Punkte

Schaden, wenn man mit ihm in Berührung gerät.

Stacheldraht (TW 2)

Der „kleine Bruder“ des Nato-Drahts. Er verursacht 1W20-5 Punkte Schaden.

Elektrozaun (TW 0-4)

Der Elektrozaun verursacht 1W20 Punkte Schaden sowie 1W20 Punkte Impulsschaden.

STURZSCHADEN

Stürze verursachen Schaden in Höhe der Falltiefe in Metern mal drei. Hiergegen kann Abwehr gewürfelt werden.

UMWELTSCHADEN

Umweltschaden behandelt Schäden durch äußere Einflüsse wie Feuer, Elektrizität, Säure, Kälte usw.

GRÖSSE DES FEUERS	SCHADEN/RUNDE
Fackel (wie Keule)	Wie Angriff
Brennende Kleider*	1W20
Lagerfeuer	1W20
Brennende Tonne	1W20
durch brennendes Haus	2W20
Napalmfeld	3W20
Nasse Kleider	-1W20
Feuerfeste Decke	-2W20
SÄUREMENGE	SCHADEN/RUNDE
Säuretropfen	1W20/2
Eimerladung	1W20
Körper eingetaucht	2W20
ELEKTRIZITÄT	SCHADEN/RUNDE
Zuckendes Kabel	1W20 / 2W20

Starkstromleitung	3W20/ 5W20
Blitzfeld	2W20 / 4W20
KÄLTE	SCHADEN
Kühlkammer (4°C)	1W20-10 pro h
Kältekammer (-25°C)	2W20/h
Tiefenkühlung (-90°C)	3W20/Runde

*brennt, bis Schaden 15 erreicht, Ausklopfen kostet eine gesamte Runde.

STRAHLUNG

Strahlung und andere biologisch mutagene Einflüsse spielen in vielen Regionen der postapokalyptischen Welt eine Rolle.

Jede Zone und jedes Objekt besitzt einen sogenannten **Strahlungswert (XW)**. Bei jedem Kontakt mit dem Objekt oder der Zone wird eine Probe auf „**Strahlung trotzen**“ gegen den Strahlungswert notwendig. Ist das Wurfresultat geringer als der Strahlungswert, wird die Differenz als **Degeneration** notiert.

Bei radioaktiv verseuchten Zonen erfolgt der Wurf einmal pro 24 Stunden Aufenthalt in dem Gebiet.

Der Kampf mit Crittern mit der Sonderfertigkeit „**Strahlend**“ setzt die



Charaktere ebenfalls mutagener Strahlung aus. Ein Wurf auf „**Strahlung trotzen**“ wird pro Kampf und Wesen notwendig. Bei einem erfolgreichen Nahkampftreffer der Kreatur wird zudem ein gesonderter Wurf auf „Strahlung trotzen“ gegen den angegebenen XW fällig.

OBJEKT/ZONE	XW
Verseuchte Nahrung	
Verseuchte Nahrung	10
Verstrahlte Nahrung (I)	5
Verstrahlte Nahrung (II)	2
Verseuchtes Wasser	10
Verstrahltes Wasser (I)	5
Verstrahltes Wasser (II)	2
Überlandreisen (pro 24h)	
Reise durch Blaue Zone	0
Reise durch Grüne Zone	1
Reise durch Gelbe Zone	5
Reise durch Orange Zone	10
Reise durch Rote Zone	20
Reise durch Schwarze Zone	30+
Mitführen radioakt. Objekt	5-25
Erkundung von Vault-Räumen	
Gering verstrahlt (grün)	1
Mäßig verstrahlt (gelb)	5
Stark verstrahlt (orange)	10
Sehr stark verstrahlt (rot)	20
Betreten/Berühren	
Radioaktive Pfütze	10
Leuchtende Pfütze	25
Grell leuchtende Pfütze	40
Berührung radioakt. Fass	10

Regeneration von Degenerationspunkten ist nur in blauen und grünen Zonen möglich. In grünen Zonen aber

nur, wenn an diesem Tag kein Degenerationspunkt angesammelt wurde.

ERTRINKEN / ERSTICKEN

Geht dem Charakter die Luft aus (z.B. Unterwasser, Vakuum), kann er KÖR+HÄ in Runden wie gewohnt weitermachen. Danach ist jede Runde eine Probe auf KÖR+HÄ nötig, um nicht 1W20 LK zu verlieren. Gegen diesen Verlust darf Abwehr gewürfelt werden. Die PA zählt nicht.

ERSCHÖPFUNG

Erschöpfungsschaden tritt bei bestimmten hohen Beanspruchungen des Körpers auf. Gegen Erschöpfungsschaden kann keine Abwehr gewürfelt werden und der Schaden ist nicht heilbar, bis die Ursachen des Schadens beseitigt sind.

URSACHE	ERSCHÖPFUNG/TAG
Extreme Hitze/Kälte	1
Keine Nahrung	2
Kein Wasser	5
Gewaltmarsch	1
Große Höhen	1
Untermeerisch	1
Tiefsee	2
Folter	1-5
Schlafentzug	3 +1/Tag

GIFTE

Ob Giftgas in alten Bunkeranlagen oder aber das Gift eines Superskorpions. Gifte sind tückisch, aber auch

eine effektive Waffe.

Gift erkennen

Wer unbemerkt vergiftet wird, kann GEI+VE+Wahrnehmung-Tarnwert würfeln. In diesem Fall bietet sich vielleicht noch ein Antidot an.

Schaden durch Gift

Gift verursacht einen erwürfelten Schadenswert, gegen den bei manchen Giften Abwehr (ohne PA) gewürfelt werden darf. Der Schaden kommt unmittelbar zum Tragen.

Lähmung durch Gift

Bei Lähmungs- und Betäubungsgiften kommt ein Wurf mit KÖR+HÄ+Einstecker zum Einsatz. Pro Giftdosis wird die Probe um 1 erschwert. Misslingt der Wurf, ist der Vergiftete für den Rest des Kampfes gelähmt. Bestimmte Betäubungsgifte haben einen deutlich längeren Effekt.

Degeneration durch Gift

Einige Gifte dienen als mutagenes Serum und fügen ihrem Opfer so Degeneration zu. Diese Gifte verursachen Degeneration, gegen die „Gift trotzen“ gewürfelt wird. Überzählige Punkte werden als Degenerationspunkte notiert.

SCHADENS Gift	PREIS
Würfelschaden	25 Battens/Angriff +1
Festschaden	100 Battens/1 Schaden
Keine Abwehr	Kosten x4
ANDERE GIFTE	PREIS
Betäubungsgift	200 Battens pro W20 Min- KÖR
Lähmungsgift	200 Battens pro W20 Runden- KÖR
Degenerationsgift	25 Battens pro Punkt

ALLE GIFTE	PREIS
Tarnwert	Kosten/10 pro +1

KRANKHEITEN

Krankheiten spielen in vielen GS-Settings eine Rolle oder sind sogar für den Untergang der Welt verantwortlich. Einige Krankheiten fügen ihrem Opfer Degeneration, einige Schaden und wiederum andere Eigenschafts- oder Attributverluste zu.

„*Krankheit trotzen*“ kann eine Infektion verhindern oder den Verlauf einer Erkrankung mildern.

Bei einer Infektion kommt es daher zu zwei verschiedenen Proben, einer *Infektionsprobe* und mehreren Verlaufsproben. Gelingt „*Krankheit trotzen*“ gegen die Infektion, hat der Charakter sich nicht infiziert.

Ansonsten kommt es jeden Tag zu einer *Verlaufspröbe* (die durch Medikamente beeinflussbar ist). Gelingt die Trotzen-Probö, geschieht nichts. Gelingt sie nicht, kommen die Effekte zum Tragen.

Einige Erkrankungen enden nach einiger Zeit, andere müssen durch Medikamente behandelt werden.

1. Erkältung

Verschiedene Viren sorgen für Erkältung. Lästig, aber wenig gefährlich. Es sei denn man ist allein im Ödland...

Typ:	Virus
Infektions-PW:	15
Verlaufs-PW:	16
Auswirkung:	alle Attribute -2 für die Wirkdauer.

Max. Dauer:	10 Tage
Behandlung:	keine

2. T-Virus

Der T-Virus führt zu Mutation. Einige Stämme reanimieren totes Gewebe.

Typ:	Virus
Infektions-PW:	25
Verlaufs-PW:	20
Auswirkung:	3 Punkte Degeneration
Max. Dauer:	bis zur Behandlung
Behandlung:	T-Antivirus

3. Ruinenfieber

Das Ruinenfieber, eine Unterform der nekrotisierenden Fasziiitis, führt nicht selten zum Tod durch Verfaulen bei lebendigem Leib.

Typ:	Bakterien
Infektions-PW:	18
Verlaufs-PW:	20
Auswirkung:	1W20 Schaden
Max. Dauer:	30 Tage
Behandlung:	Supracillin

4. Bunkerfäule

Diese Lungenkrankheit ist vor allem in Bunkern und abgeschlossenen Ökosystemen verbreitet. Die Erkrankten sterben zumeist an einer schweren Lungenentzündung oder schwären den Hautwunden.

Typ:	Bakterien
Infektions-PW:	13
Verlaufs-PW:	11
Auswirkung:	1W20-10 Schaden
Max. Dauer:	bis zur Behandlung
Behandlung:	Supracillin

ABHÄNGIGKEIT

Die Abhängigkeit von Medikamenten, Alkohol und Drogen ist in der postapokalyptischen Welt unter organischen

Wesen verbreitet. Viele Substanzen besitzen eine sogenannte „**Suchtzeit**“ (SZ). Wird eine Substanz mehrfach innerhalb der SZ konsumiert, muss dem Charakter eine Probe auf **KÖR+AU** gelingen, um nicht abhängig zu werden.

Besteht eine Abhängigkeit, muss die Substanz einmal pro SZ konsumiert werden, um keine **Entzugssymptome** (Proben -4) zu erhalten. Eine gelungene Probe auf KÖR+AU ignoriert den Malus einmalig pro SZ. Die Boni der Substanz entfallen beim Konsum einer einzelnen Dosis. Erst ab einer zweiten Dosis erfolgt die Modifikation.

Hat ein Charakter keinen Zugriff auf die Substanz erleidet er Entzug. Dieser hält **SZ x 2 in Tagen** an. In dieser Zeit sind alle Proben um 4 erschwert, wenn keine tägliche Probe auf KÖR+AU gelingt. Patzt der Charakter hierbei, erhält er zudem 1W20/2 Punkte nicht abwehrbaren Schaden. Nach Überwinden des Entzugs normalisieren sich die Werte nach einer weiteren Ruhephase von SZ mal 2 Tagen.

Während eines Entzugs sind das Erlernen von Fertigkeiten, Talenten und Sprachen sowie die Regeneration von Lebenskraft und Degeneration nicht möglich.

Viele Drogen machen schon bei wiederholtem Konsum süchtig. **Andere Rauschmittel** wie Haschisch, Zigaretten, Alkohol usw. zählen ebenfalls hierzu, allerdings sind diese Suchterkrankungen weniger stark als die Abhängigkeiten von psychotropen Substanzen. Bei ihnen gilt, dass der **tägliche** Konsum innerhalb der Suchtzeit zur Sucht führt. Der Entzug

bringt für 1W20 Tage einen geringeren Modifikator (-2 auf alle Proben) mit sich.

DROGEN	SUCHTZEIT (TAGE)
MEDIKAMENTE	
Amphetamin	2
Novofentanol	2
Hemanept	2
Neuracel	2
Easyprolol	2
Expromazin	2
Pheroliol	2
Rage	2
PSYCHOTROPE DROGEN	
Neurodust	1
Heroin	2
Brilliance	1
Apozepam	7
X-Ketamin	4
X-Psilocibin	7
Amphetamin	2
Novofentanol	2
Hemanept	2
Neuracel	2
Easyprolol	2
SCHWACHE DROGEN	
Alkohol (schwach)	28
Alkohol (stark)	14
Zigaretten	28
Rauschkrauter	28

DATENBANKEN UND COMPUTERWISSEN

Computer beherbergen wohlmöglich keine Beute, jedoch manchmal wertvolle Informationen, Baupläne, geographische Karten und vieles mehr.

Jede Datenbank hat eine Datenstufe von 0-20.

Kommt es zu der Frage ob die Datenbank über das spezielle Wissen verfügt, wird eine normale Probe auf diese Datenstufe, die nach der folgenden Tabelle modifiziert ist, gewürfelt.

INFO-DETAIL	MOD.
Basisinformation	+2
Genauere Information	0
Detailinformation	-4
Sehr spezielle Information	-8
Geheiminformation	-12
Info anderer Fachbereich	-12

Beispiel

Lyrac befragt seine Datenbank (Datenstufe 10), über das Wetter in Yorktown am 12. April 1977. Dies ist eine sehr spezielle Information. Es müsste daher ein Wurf von 1-2 auf W20 gelingen (10-8).

TELEPORTER

Teleporter sind sehr seltene Anlagen, die wohlmöglich auch nicht in allen Settings vorkommen.

Ihr Techlevel ist sehr hoch (5) und ihre Verbreitung gering. In einigen Settings fungieren sie als Verursacher der Apokalypse („Tore zur Hölle“), in anderen sind sie herkömmliche taktische Elemente.

Ob Sie also Teleporter einsetzen wollen oder nicht, liegt bei Ihnen.

Im Setting „*Gammazoikum*“ gibt es einige Teleporter der Deltacorporation, die zur Zerstörung der Städte Dead Britains durch Wesen einer anderen Dimension führten.

REISEN



Die folgende Tabelle listet auf, mit welcher **Durchschnittsgeschwindigkeit** sich ein Fahrzeug in offenem Gelände bewegen kann. Die **Reichweite** eines Fahrzeuges sagt aus, nach wieviel km bei normaler Geschwindigkeit Nachtanken erforderlich ist. Bei atombetriebenen Fahrzeugen wird die Reichweite durch Nahrungsmittel oder Sauerstoff begrenzt.

FORTBEWEGUNG	KM/H	TANK-REICHWEITE
Zu Fuß	5	-
Wagen/Karren	5	-
Pferd	8	-
Motorrad	100	400 km
Auto	100	600 km
Bus/LKW	80	1000 km
Panzer	70	500 km
Hovercraft	90	300 km
Flugzeug	850	10.000 km
Kampfflugzeug	1500	1000 km
Helikopter	150	500 km
Segelboot	18	unbegrenzt
Motorboot	45	700 km
Kampfschiff	45	10.000 km
Flugzeugträger	40	10.000 km
Atom U-Boot	45	unbegrenzt
U-Bahn	30	Strom

Schnellbahn	500	Strom
Magnetbahn	450	Strom

GEWALTMÄRSCH

Eilmärsche verlangen Mensch und Maschine einiges ab. Die Gewaltmarschgeschwindigkeit beträgt das Doppelte der Durchschnittsgeschwindigkeit, allerdings erleiden Fahrzeuge, Tiere wie auch Menschen 1 Punkt Erschöpfungsschaden pro Tag.

SPRACHEN

Zu Beginn des Spieles beherrschen alle Charaktere zwei Sprachen: eine Muttersprache und eine weitere Sprache. Besitzt der Charakter einen Geistwert von 6 oder darüber, ist er zusätzlich der Schrift mächtig.

Für einen Lernpunkt kann der Charakter beim Steigern eine neue Sprache oder eine Schrift erlernen, unabhängig wie hoch der Geistwert ist.

EP-VERGABE

PUNKTE FÜR GEGNER

Die EP für überwundene Gegner betragen Summe EP-Zahl/Anzahl Charaktere.

PUNKTE FÜR QUESTS

Questen bringen ebenfalls Punkte und zwar in Höhe von 25% der Gesamt-EP aller angetroffenen Gegner.

PUNKTE FÜR ROLLENSPIEL

Obwohl ein sehr subjektiver Aspekt, sollte auch stimmiges Rollenspiel mit bis zu Charstufe mal 2 EP belohnt werden.

PUNKTE FÜR ENTDECKUNGEN

Für jeden erkundeten Bereich (Raum eines Dungeons, Ruine eines Hochhauses) sowie pro 10 gereiste Kilometer gibt es 1 EP.

PUNKTE FÜR FALLEN

Überwundene oder entschärfte Fallen sollten ebenfalls 10-25 EP pro Falle geben.

ERWEITERTE PROBEN

„*Erweiterte Proben*“ sind übliche Proben, die zum Lösen alltäglicher Probleme, Hürden und Hindernisse da sind. Sie stehen jedem Charakter offen, werden aber durch bestimmte Talente begünstigt.

ABRICHTEN (GEI+AU)

Tiermeister

Durch diese Aktion kann ein Charakter ein Tier abrichten und ihm ein Kunststück beibringen. Die Komplexität der abgerichteten Aktion sowie die Lernfähigkeit des Tieres bedingen einen Modifikator von -8 bis +8 auf die Probe (Entscheidung des Spielleiters).

ABHÄNGIGKEIT TRÖTZEN (KÖR+AU)

Einstecker

Mittels dieser Fertigkeit kann ein

Charakter verhindern, dass er von einer Substanz abhängig wird, er kann Entzugssymptome mildern oder die Abhängigkeit ganz besiegen. Die genauen Details zur Abhängigkeit werden auf Seite 183 beschrieben.

ANALYSE (GEI+VE)

Bildung

Mittels dieser Aktion und geeigneter Hilfsmittel kann ein Charakter Spüren, Substanzen und Chemikalien analysieren.

Der PW (von +8 bis -8) wird durch die Komplexität der Substanz modifiziert.

BEMERKEN (GEI+VE, MINIMAL 8)

Wahrnehmung

Immer wenn etwas „auffallen“ soll: Die Mine an der Tür, der schmierige Türsteher, der doch eine Waffe versteckt hat, das Augenzwinkern der Informantin oder aber der Geruch in der Höhle nach Raketenwurm...

UMSTÄNDE	PW
unüberhörbar (Explosion)	+8
Offensichtlich (Warnschild)	+4
Widrige Umstände	-2 bis -12
Tarnwert einer Falle	- TW

DARBIEGUNG (VARIABLEL)

variabel

Eine Darbietung kann unterschiedliche Talente und Eigenschaften involvieren. Sie kann Tänze, ein Musikstück, ein Gedicht, eine flammende Rede oder akrobatische Tricks beinhalten.

DATENBANK DURCHSUCHEN (GEI+VE)

Computerfreak

Sucht nach bestimmten Daten in einer Datenbank ohne spezielle Programme.

MODIFIKATOREN	PW
Exzellente Suchfunktion	+8
Offensichtliche Datei	+4
Normale Datei	0
Verborgene Datei	-4 bis -12

DROHNE ABRICHTEN (GEI+GE)

Ein Techniker kann eine Drohne (Mini-Arachnomech, Spectre, I-Bot) auf sich programmieren und sie so zu einem kybernetischen Vertrauten machen.

Weitere Drohnen sowie erweiterte Fertigkeiten der kybernetischen Vertrauten werden in einer Folgepublikation beschrieben.

ELEKTRONIK (GEI+GE ODER GEI+VE)

Handwerk, Schlossknacker, Bastler

Mit dieser Probe kann ein elektronisches Schloss oder eine elektronische Schaltung manipuliert werden. Die Komplexität kann die Probe erleichtern oder erschweren.

KOMPLEXITÄT ELEKTRONIK	PW
Einfachste Elektronik (simpler Schaltkreis)	+4
Standard (Autobatterie)	0
Komplexe Elektronik (Fernseher, Radio)	-4
Sehr komplexe Elektronik (Computer)	-8

ERWACHEN (GEI+VE)

Schnelle Reflexe, Wahrnehmung

Manchmal muss man schnell wach sein. Die folgende Tabelle modifiziert den Wurf:

MODIFIKATIONEN	PW
Leises Geräusch, Flüstern	0
Gespräch	+4
Kampflärm / lautes Fahrzeug	+8
Getreten/Wachgerüttelt	+8
Schaden erlitten	Sofort
Ziel einer paramentalen Fähigkeit sein	+2

Erwacht der Charakter, wird eine Bemerkungsprobe notwendig, um noch in der gleichen Runde handeln zu können. Nach verstrichener Initiativesphase wird wie bei einer Abwartehandlung vorgegangen.

FALLEN ENTSCHÄRFEN (GEI+GE)

Minesweeper, Bastler

Eine zuvor entdeckte Falle (Mine, Granate, mechanische Falle, Tierfalle etc.) kann entschärft werden. Bei Misslingen der Probe wird die Falle in der Regel ausgelöst.



Bei elektronischen Fallen kann die erweiterte Probe „Elektronik“ verwendet werden. Die Schwierigkeit der Probe hängt vom Techlevel und von Schutzmaßnahmen ab (SL-Entscheid).

FAHRZEUG FAHREN (AGI+GE)

Superjockey, Tankboy/Girl, Nautiker, Pilot, Trucker

Mit dieser Fertigkeit kann der Charakter ein Fahrzeug fahren und bestimmte Stunts und Manöver durchführen. Für den Fahrzeugkampf ist eine Probe auf „Fahrzeug fahren“ notwendig, um überhaupt angreifen zu können.

FEILSCHEN (GEI+VE ODER GEI+AU)

Charmant, Schlitzohr

Beim Feilschen kommt es zu vergleichenden Proben der Händler. Pro Punkt Unterschied kann der Gewinner 5% mehr für das Handelsgut verlangen oder den Preis um 5% senken. Maximal kann der Preis so 200% und minimal 20 % des Ausgangswertes annehmen.

FEUER MACHEN (GEI+GE)

Jäger

Bei Bestehen dieser Probe gelingt es mit einfachsten Hilfsmitteln (z.B. Feuerstein und Stahl), ein Feuer zu entzünden.

FLURTEN (GEI+AU)

Charmant

Hiermit können andere Personen durch schöne Worte und die passende Körpersprache beeindruckt, abgelenkt oder überredet werden.



MODIFIKATIONEN	PW
Passende Kleidung	+2
Spendabel	+1
Von Rang und Namen	+2
Anderes Volk	-8
Mutant	-8
Gleiches Geschlecht	-4
Mundgeruch	-4
Krank	-4
Schmutzig/Blutbefleckt	-2

FORSCHUNG (GEI+VE)

Bastler, Bildung, Wissen

Aus alten Relikten und Aufzeichnungen können die Errungenschaften der alten Welt rekonstruiert oder sogar neue Technologien entwickelt werden. Der personelle und technische Aufwand, die Entwicklungszeit, das Know-How und letztlich die Auswirkung des Forschungsproduktes sind allerdings Spielleiterentscheidung.

GIFT TROTZEN (KÖR+HÄ)

Einstecker

Die abgeleitete Fähigkeit „Gift trotzen“ wird auf Seite 182 beschrieben.

HACKERKAMPF (GEI+BE)

Computerfreak

Beim Hackerkampf zwischen einem Programm und einem Bot kommt es zu einem vergleichenden Wurf zwischen Hacker und User des Systems. Auch wenn beide nicht „aktiv“ im System sind, werfen sie dennoch ihre Proben, da die Bots ihre entsprechende Stärke repräsentieren.

INSCHRIFT ENTZIFFERN (GEI+VE)

Wahrnehmung, Bildung

Hiermit kann eine alte verwitterte Schrift entziffert werden.

IMPULSSCHADEN TROTZEN (KÖR+HÄ)

Einstecker, Faradaymatrix

Reduziert Degenerationspunkte durch Impulsaffen und EMP. Bei diesem Wurf handelt es sich um den üblichen Abwehrwurf zur Verringerung des erlittenen Impulsschadens (siehe Kapitel 3).

KLETTERN (AGI+ST)

Akrobat, Kletterass

Beim Klettern bewegen sich die Charaktere mit ihrem halben Laufenwert. Pro AGIx2 in Metern ist eine Kletterprobe notwendig. Ein Sturz kommt nur bei einem Patzer vor. Bei einer misslungenen Probe steckt der Kletterer kurzzeitig fest und erhält 1 Punkt Erschöpfung, wenn ihm keine Probe auf KÖR+HÄ gelingt.

KLETTERFLÄCHE	PW
Baum	+0 bis +8
Glatte Wand	-8
Gute Griffmöglichkeit	+8
Grobe Mauer	+2
Schräg	-8 bis +8
Zerklüfteter Fels	+4
Maschendrahtzaun	-2
Natodrahtzaun	-6
Mauer mit Eisenspitzen	-6
Hochsicherheitszaun	-8
Stromzaun	Schaden

WEITERE MODIFIKATIONEN	
Arm/Bein verletzt	Je -8
Kletterausrüstung	+4
Nasse Oberfläche	-4
Seil	+2
Zaun-/Mauerüberhang	-8

Standard (Flaschenzug)	+0
Komplexe Mechanik (Taschenuhr)	-4
Sehr komplexe Mechanik (DampfloK)	-8

KONSTRUKTION/REPARATUR (GEI+GE)

Konstrukteur, Bastler

Die Regeln zur Konstruktion und Reparatur von Gegenständen sind auf den Seiten 103-106 wiedergegeben.

KRAFTAKT (KÖR+ST)

Brutaler Hieb, Vernichtender Schlag,

Türen eintreten, Gitterstäbe verbiegen, eine brennende Tonne werfen usw.

KRANKHEIT TRÖTZEN (KÖR+HÄ)

Einstecker

Die abgeleitete Fähigkeit „Krankheit trotzen“ wird auf Seite 183 beschrieben.

MECHANIK (GEI+GE ODER GEI+VE)

Handwerk, Schlossknacker

Mit dieser Probe kann ein mechanischer Mechanismus manipuliert werden. Die Komplexität des Mechanismus kann die Probe erleichtern oder erschweren.

Entsprechende Talente erhöhen den Wurf um 2 pro Rang.

KOMPLEXITÄT MECHANIK	PW
Einfachste Mechanik (2-3 Zahnräder)	+4

NANITEN TRÖTZEN (KÖR+HÄ)

Einstecker

Verringert den Schaden durch spezielle Naniten, die zur Zerstörung eines Wesens führen.

PLÜNDERN (GEI+GE)

Alles rausholen, Plündern

Mit dieser Fertigkeit kann ein Charakter alte und funktionsunfähige Gegenstände nach wertvollen Materialien durchsuchen.

Gelingt ihm die Probe, erhält er für die Bauteile 10% des Basispreises des Objekts. Pro Rang in Plündern kann er weitere 5% aufschlagen. Jeder Rang in „Alles Rausholen“ gewährt ihm einen Bonus von +2 auf die Probe.



PLÜNDERN	PW
Technologiestufe 0	+4
Technologiestufe 1	+2
Technologiestufe 2	0
Technologiestufe 3	-2
Technologiestufe 4	-4
Technologiestufe 5	-8
„Alles Rausholen“ (pro Rang)	+2
Kein Werkzeug	-2
Werkzeugset	0
Werkzeugkit	+2
Laborausrüstung	+2
Mechatronisches Labor	+4
Recyclotron – Fabrik	+8

PROGRAMMIERUNG UND HACKING (GEI+VE)

Computerfreak

Computer und elektronische Gegenstände sind häufig per Firewall oder durch andere Sicherheitsmaßnahmen gesichert.

Um diese Sperren zu umgehen oder codierte Daten zu entschlüsseln, wird eine Probe „**Hacking**“ erschwert durch die Firewallstärke (FWS) notwendig. Gelingt die Probe, wurde der Code geknackt und der Hacker hat Zugriff auf das System.

COMPUTERSICHERHEIT	FWS
Gering (Blaues System)	0
Standard (Grünes System)	2
Gut (Gelbes System)	4
Sehr gut (Rotes System)	8
Militär (Schwarzes System)	12
Geheimdienst (Goldenes System)	16+

Ist er eingedrungen, muss er eigene kompatible Programme einbringen, bestehende Programme umschreiben oder selbst erstellen. Diese Proben sind im Fremdsystem stets um die oben genannte Firewallstärke erschwert.

PROGRAMM	PW
Baseditor erstellen	+4
Icebreaker erstellen	-2/Rang
Suchbot erstellen	+2
I/O-Bot anzapfen	+0
Deletebot erstellen	-2
Copybot erstellen	-2
Crashbot erstellen	+0
Decryptbot	-2
Scriptbot	-2
Remotebot	-4
Sentinelbot	-4
WEITERE MODIFIKATIONEN*	
FWS des Systems	- FWS
Hackerssoftware	+2/Rang

* für eingreifende User des Systems werden die Vorzeichen getauscht, er profitiert also von der FWS und wird durch die Hackerssoftware beeinträchtigt.

Beispiel: Jerema greift mit einer Hackerssoftware des Rangs 1 ein gelbes System (FWS 4) an. Seine Proben sind damit um 2 erschwert (+4 -2 = +2). Katara ist eine Verteidigerin des System. Ihre Proben im Kampf gegen Jerema sind um 2 erleichtert (-4 +2 = -2).

Baseditor

Erstellt den Editor, der zur Generierung oder Einspeisung weiterer Programme nötig ist. Die Erstellung des Baseditors ist daher immer die erste Aktion des Hackers.

Icebreaker

Eine „Antifirewall“, die die Firewallstärke des infiltrierten Systems dauerhaft um 1 pro Rang senkt.

Suchbot

Erstellt ein Suchprogramm. Hiermit sind Proben auf „Datenbank durchsuchen“ erleichtert.

I/O Bot

Gewährt Zugriff auf einen I/O Port. Von hier können eigene Programme von einem passenden Medium übertragen werden.

Deletebot erstellen

Erstellt ein Programm, das eine bestimmte Datei oder einen Bot lokalisiert und löscht. (Im letzten Fall wird eine Probe auf „Hackerkampf“ gewürfelt).

Copybot erstellen

Erstellt ein Programm, das eine gefundene Datei auf einen Datenträger kopiert. Notwendig ist ein I/O Bot.

Crashbot erstellen

Erstellt ein Programm, das den ganzen Computer sofort lahmlegt. Es ist häufig der letzte Ausweg eines Systems, sich vor einem Hacker zu schützen, geht aber fast immer mit Datenverlust und Rebootproblemen einher.

Decryptbot erstellen

Dechiffriert Passwörter und Zugangscodes von Dateien und Subsystemen.

Scriptbot erstellen

Erstellt ein Programm, das eine bestimmte Aktion durchführt, wenn der User/Hacker schon lange nicht mehr mit dem System verbunden ist (setzt technisch einen anderen Bot frei, der ebenfalls einzuspeisen ist).

Remotebot erstellen

Erstellt ein Programm, welches auf externe Geräte (z.B. Sprinkleranlage, Selbstschussanlage) Zugriff nimmt.

Sentinelbot erstellen

Erstellt ein spezifisches Schutzprogramm, das ein Programm oder einen Bot vor einem anderen Bot und seiner Aktion schützt. Der agierende Bot wird dabei zusammen mit dem Sentinel zerstört. Der Basiseditor ist durch den Sentinel nicht betroffen.

REPARATUR

Siehe Konstruktion.

REITEN (AGI+BE ODER AGI+AU)

Reiten, Tiermeister

Auch in einer verstrahlten Welt kann das Reiten eines Tieres (wieder) notwendig werden. Charaktere ohne das Talent „Reiten“ müssen bei jeder Reitaktion (Geschwindigkeit oder Richtung ändern) eine Probe würfeln. Charaktere mit dem Talent Reiten können sich probenlos bewegen und benötigen nur Probenwürfe bei speziellen Manövern (z.B. Kampf vom Pferd).

Angriffe von einem Reittier aus sind nur möglich, wenn zuvor eine Reitenprobe gelingt. Nahkampfangriffe werden bei Trab um KÖR/2 und bei Galopp um KÖR des Tieres als WB erhöht. Bei Angriffen gegen eine nichtberittene Person wird ein Bonus von +1 zugeschlagen. Der Gebrauch von Schusswaffen vom Reittierücken aus ist nur durch das Talent „Schütze“ mit mindestens Rang II möglich.

SCHÄTZEN (GEI+VE)

Schlitzohr, Bildung, Handwerk, Langfinger

Schätzt den Wert der Beute. Der Wurf ist für jeden Rang in einem entsprechenden Talent um 2 erhöht. Bei

einem Misserfolg verschätzt sich der Charakter um 10% pro Punkt, der danebenliegt: Bei einem ungeraden Wurfergebnis zu niedrig, bei einem geraden zu hoch.

SCHLÖSSER ÖFFNEN (GEI+GE ODER GEI+VE)

Handwerk, Schlossknacker, Bastler

Siehe Mechanik und Elektronik. Der Schlosswert wird im vorhergehenden Kapitel genauer beschrieben.

Misslingt das Öffnen des Schlosses, sind alle weiteren Versuche um jeweils 2 erschwert, bis der Charakter eine neue Stufe erreicht. Bei einem Patzer ist das Schloss beschädigt oder dauerhaft gesperrt.

SCHWIMMEN (AGI+BE)

Akrobat, Wasserratte

Charaktere ohne das Talent müssen bei allen Proben in mehr als hüfttiefem Wasser eine Probe auf Schwimmen würfeln. Bei Misslingen drohen sie unterzugehen und zu ertrinken. Ränge im Talent Athlet und Wasserratte geben 1 bzw. 2 Punkte Bonus pro Rang.

SCHWIMMENPROBE	PW
Ruhige See	0
Leichter Wellengang	-2
Unruhige See	-4
Sturm, reißender Fluss	-8
Rüstung	- 2xPA
TAUCHENPROBE	PW
Pro 3 Meter Tiefe	-2
Leichte Strömung	-2

Starke Strömung	-6
Trübe Sicht	-4
Taucherausrüstung	+4

Ein Charakter kann sich KÖRx2 Stunden über Wasser halten, danach ertrinkt er, wenn ihm nicht eine Probe mit KÖR+HÄ gelingt. Diese Probe ist nach HÄ in Minuten zu wiederholen.

Unter Wasser kann der Charakter KÖR+HÄ Runden problemlos handeln. Danach droht er zu ertrinken (siehe oben).

SPRINGEN (AGI+BE)

Akrobat

Für einen Weitsprung benötigt der Charakter Anlauf in Höhe seines Laufen-Werts, um dann Laufen/2 + PW x 10 cm weit zu springen.

Unbeschadetes Herabspringen ist bei einer Distanz von Laufen + PW x10 cm möglich. Befindet sich unter dem Charakter ein Gegner, kann er ihn mit einem Bonus von +1 noch in der gleichen Aktion angreifen.

Misslingt eine Probe, kommt man nur halb so weit. Bei misslungenem Herabspringen erhält der Charakter Sturzschaden.

STRAHLUNG TROTZEN (KÖR+HÄ)

Einstecker, Bleihaut

Die abgeleitete Fähigkeit „Strahlung trotzen“ wird auf Seite 181 beschrieben.

SPUREN LESEN (GEI+VE)

Jäger, Wahrnehmung

Das Aufspüren und richtige Deuten von Spuren wird wie folgt beeinflusst:

SPUREN LESEN	PW
Verfolgter hat „Heimlichkeit“	- Rang
Alter der Spur im Freien	-1/6 Std.
Alter der Spur im Gebäude	-1/7 Tage
Alter der Spur im Bunker	-1/25 J.
Unterholz	+2
Harter Steinboden	-8
Beton	-12
Staub, Sand	+2
Matsch	+4
Verfolgte Personen	+1/3 Pers.
Fahrzeug	+4
Schweres Fahrzeug (Panzer)	+8

SUCHEN (GEI+VE, MINIMAL 8)

Wahrnehmung

Mit dieser Aktion kann ein Charakter verborgene Mechanismen, Geheimtüren, aber auch Schriften, Truhen, Schränke und Spinde nach Beutegut oder Informationen durchforsten.

SUCHEN	PW
Offensichtlich	+8
Hat Tarnwert	-TW
Typisches Versteck	-2
Geheimfach	-4 bis -8
Schlechtes Licht	-2

TASCHENDIEBSTAHL (AGI+GE)

Heimlichkeit, Langfinger

Beim Taschendiebstahl handelt es

sich um eine vergleichende Probe zwischen dem Dieb (Taschendiebstahl) und dem Opfer (Bemerken).

TASCHENDIEBSTAHL	PW
Beute befestigt (z.B. Kette)	-8
Beute unter der Kleidung	-4
Beute am Leib getragen	-2
Beute in einer Tasche	0
Ablenkende Umgebung	+4
Erhöhte Wachsamkeit	-4

VERBERGEN (AGI+BE)

Heimlichkeit

Um sich vor Verfolgern oder anderen Blicken zu verbergen, muss eine vergleichende Probe mit „Verbergen“ gegen „Bemerken“ gewürfelt werden.

BEDINGUNGEN	PW
Ideales Versteck (Lager)	+8
Gut (Nische, Alkoven)	+4
Tiefe Schatten	+4
Verborgener nicht vermutet	+4
Infrarotsensoren/Sicht	-8
Passende Tarnkleidung	+4
Unpassende Tarnkleidung	-4
Lichtquelle dabei	-8

VERSTÄNDIGEN (GEI+GE)

Bildung

Stellt den Versuch dar, sich mit „Händen und Füßen“ verständlich zu machen. Pro beherrschter Sprache kann ein Modifikator von +1 angerechnet werden.

WISSEN (GEI+VE)

Bildung, Wissensgebiet

Wann immer das Allgemeinwissen, Sagen und Legenden o.ä. gefragt sind, kommt es zu dieser Probe.

SCHÄTZE

Schätze sind mehr als nur schnöder Mammon. Sie sichern das Überleben. Sie sind Bauteile verbesserter Waffen und manchmal auch außergewöhnliche und sehr mächtige Relikte vergangener Zeiten, die sogar die Eigenschaften der Gammalayer verändern können oder Zugriff auf bestimmte Talente ermöglichen.

BEUTETABELLEN

Beutetabellen geben wieder, was ein Gegner an Trophäen und Beutegut bei sich trägt. Die Tabellen sind weiter unten abgedruckt.

Die erste Zahl entscheidet, wie häufig ein Wurf auf eine Beutetabelle erfolgt. Der nachfolgende Buchstabe gibt an auf welche Tabelle geworfen wird und die Zahl nach dem „:“, wie hoch der Probenwert ist, damit der Schatz auch tatsächlich gefunden wird. Ein Immersieg bedeutet auch hier den maximal möglichen Fundwert.

Beispiel:

Ein Wurf auf 2C:10 bedeutet, dass zweimal auf Tabelle C mit einem Probenwert von 10 geworfen wird (bei 11-20 auf W20 gibt es also keine Schätze).

Beutetabellen sind allerdings als Option zu sehen. Natürlich steht es dem Spielleiter jederzeit frei, eigene Tabellen zu entwerfen oder bestimmte Gegenstände bestimmten Gegnern oder Regionen zuzuordnen.

Viele Ausrüstungsgegenstände besitzen „**Powerups**“, die ebenfalls ausgewürfelt werden. Die Würfe legen das Powerup-Level des Gegenstandes fest. Die Ausrüstungstabellen geben jedoch das maximale Upgradelevel des Gegenstandes wieder. Wird eine höhere Stufe erwürfelt als möglich, zählt die maximale Stufe, die im Ausrüstungskapitel beschrieben ist. Ist diese erreicht, verfallen die Würfe, die eine weitere Verbesserung des Upgradelevels bedeuten würden.

Powerupstufen in den Beutetabellen sind nicht kumulativ. Wird z.B. für einen Gegenstand mehrfach ein Powerup mit Level 1 (z.B. zweimal A1) erwürfelt, erhält das Fundstück trotzdem nur Powerupgrade Stufe 1.

Beispiel:

Pullon findet eine Pumpgun. Beim Auswürfeln der Powerup-Zahl erhält er zwei Powerups. Der nächste Wurf gibt ihm ein Powerup von A auf Stufe 3 und ein B-Powerup auf Stufe 1. Letzteres ist kein Problem. Da eine Pumpgun jedoch maximal ein Poweruplevel von A1 haben kann, wird dieses festgelegt. Die übrigen zwei Level entfallen. Wäre der zweite Wurf ebenfalls ein A-Powerup gewesen, würde dieser ebenfalls entfallen.

TABELLE	BESCHREIBUNG
A	Battens
B	Humanoide (Slum)
C	Humanoide (Wildnis)
D	Humanoide (Urban)
E	Humanoide (High-Tech)
F	Fahrzeug
R	Relikte
N	Nano-Stims
P	Panzerung
W	Waffen
O	Sprengstoffe und Granaten
X	Drogen und Pharmaka
M	Munition und Waffenzubehör

W20	TABELLE A: BATTENS
1-2	1W20/4
3-4	1W20/2
5-6	1W20
7-8	2W20
9-10	3W20
11-12	4W20
13-14	6W20
15-16	8W20
17-18	9W20
19-20	10W20

W20	TABELLE B: SLUM-WARE (BATTENS)
1	1W20/4 Zigaretten (1)
2	Reifenteile (3)
3	Kaputtes Werkzeug (2)
4	Wasserration II
5	Nahrungsration II
6	Vorkriegs Kleidung (5)
7	Puppe /Teddy (3)
8	Telefonhörer/altes Handy (2)
9	Rostiges Messer (5)

10	Schachtel Zigaretten (10)
11	Decke (5)
12	Magnesiumfackel
13	Rolle Draht (10m) (25)
14	Beutetabelle 1A:10
15	Nahrungsration III
16	Wasserration III
17	Alte Taschenlampe (5)
18	Beutetabelle 1A:20
19	Beutetabelle X:5
20	Stange Zigaretten (100)

W20	TABELLE C: WILD-WARE
1	Nahrungsration II
2	Wasserration II
3	Fackel
4	Vorkriegsgeld (W20)
5	Schachtel Zigaretten (20)
6	Gaslaterne
7	Nahrungsration III
8	Gasmaske
9	Alte Pässe und Ausweise (5)
10	Stange Zigaretten (100)
11	Set nach Wahl SL
12	Beutetabelle 1O:10
13	Halogenlampe
14	Beutetabelle 1W:10
15	Beutetabelle 1P:10
16	Beutetabelle 1X:10
17	Geigerzähler
18	Funkgerät
19	Gammasuit
20	Beutetabelle 1R:5

W20	TABELLE D: URBAN-WARE
1	Nahrungsration III
2	Wasserration III

3	Gasmaske
4	Taschenlampe
5	Zigaretenschachtel (20)
6	Set nach Wahl SL
7	W20/4 Nahrungsration II
8	W20/4 Wasserration II
9	Stange Zigaretten(100)
10	Gammasuit
11	Schachtel Zigarren (250)
12	Beutetabelle 1O:15
13	Beutetabelle M:10
14	Beutetabelle 1W:15
15	Beutetabelle 1P:15
16	Beutetabelle 1X:15
17	Kit nach Wahl SL
18	Metalldetektor
19	Beutetabelle F:5
20	Beutetabelle 1R:10

W20	TABELLE E: NIGHTECH
1	1W20/4 Wasserrationen III
2	1W20/4 Nahrungsrationen III
3	Set nach Wahl SL
4	Gammasuit
5	Hermetischer Anzug
6	Feuerfester Anzug
7	Metalldetektor
8	Geigerzähler
9	Mini-Computer
10	Überbrücker
11	Bunker-PAD
12	Beutetabelle 1O:20
13	Beutetabelle M:15
14	Beutetabelle 1W:20
15	Beutetabelle 1P:20
16	Beutetabelle 1X:20
17	Kit nach Wahl SL

18	Bioscanner
19	Beutetabelle F:10
20	Beutetabelle 1R:15

W20	TABELLE F: FAHRZEUGE
1	Bobbycar
2-3	Fahrrad
4-5	Moped
6-7	Motorrad
8-9	Trike
10-11	Quad
12-14	PKW
15	Großer PKW
16-17	Van
18	Truck
19	Bus
20	Spezielles Fahrzeug → F-1

W20	TABELLE F-1: SPEZ.FAHRZEUGE
1-3	Supertruck
4-5	Leichter Panzer
6-7	Schwerer Panzer
8-10	Helikopter
11-12	VTOL
13-14	Flugzeug
15-16	Kampffjet
17-18	Passagierflugzeug
19	Behemoth
20	Spaceshuttle

W20	TABELLE F-2: ANZAHL POWERUPS
1-12	Kein Powerup
13-14	1 Powerup
15-16	2 Powerups
17-19	3 Powerups
20	Maximale Powerups

CHARAKTERE
TALENTE
REGELN
PARAKRAFT
KYBERNETIK
AUSRÜSTUNG
CRITTERS
SPIELLEITUNG
GAMMAZOUKUM

W20	TABELLE R: RELIKT
1	Schleichers Rüstung
2	Ripleys Blaster
3	Evons Helm
4	Sarins Messer
5	Digitaler Kürass
6	Gabriels Harnisch
7	Fix und Foxi
8	Krone von Pejadia
9	Watsons Labor
10	Roben von Techhex
11	Transbiomentale Tatoos
12	Gordons Ripper
13	Zeus-Energiezelle
14	Prometheus-Induktor
15	Bombardeur-Specs
16	Darvins Ring
17	Portalkanone
18	Hammer des Komturs
19	Shrinker
20	God-Sphäre

3W20	TABELLE N: NANO-STIMS
3	Thanatos - Stim
4-5	Atlas Stim
6-7	Artemis Stim
8-9	Athene Stim
10-11	Hades Stim
12-13	Poseidon Stim
14-15	Hephaistos Stim
16-17	Hermes Stim
18-19	Aphrodite Stim
20-21	Apollon Stim
22-25	Ares Stim
26-28	Asklepios Stim
29-30	Zeus Stim
31-32	Charon Stim

33	Uranos Stim
34-36	Morpheus Stim
37	Zelos Stim
38-39	Achilles Stim
40-41	Chimaera Stim
42-43	Ate Stim
44-46	Hebe-Stim
47	Herakles Stim
48-50	Hypno Stim
51-53	Kronos Stim
54-58	Zweimal Wurf auf N
59-60	Gaia-Stim
TW20	TABELLE N-1: QUALITÄT
1-2	verunreinigt, 1W20 LK Verlust
3-5	Verunreinigt, keine Wirkung
6-14	Standard Wirkung
15-16	Silber Wirkung
17-19	Gold Wirkung
20	Platinum Wirkung

TW20	TABELLE P: PANZERUNG
1-2	Lumpen
3	Vorkriegskleider, verschlissen
4	Vorkriegskleider
5	Bitch-Klamotten
6-8	Lederkleidung
9-10	Schwere Lederkleidung
11-12	Motorradhelm
13	Stahlhelm
14	Splitterschutzweste
15	Ablativweste
16	Splitterschutzanzug
17	Ablativanzug
18	Taktischer Schild
19	Stealthanzug
20	Powersuit (→ P-1)

TW20	TABELLE P-1: POWERSUITS
1-5	Unbrauchbar
6-8	Powerhelm
9-14	Leichter Powersuit
15-16	Mittelschwerer Powersuit
17-19	Schwerer Powersuit
20	Sturmpowersuit
TW20	TABELLE P-2: ANZAHL POWERUPS
1-12	Kein Powerup
13-14	1 Powerup
15-16	2 Powerups
17-19	3 Powerups
20	Maximale Powerups

TW20	TABELLE W: WAFFEN
1-12	Nahkampfwaffe → W-1
12-17	Fernkampfwaffe → W-2
18-20	Energiewaffe → W-3
TW20	TABELLE W-1: NAHKAMPFWAFFEN
1-2	Brechstange
3-4	Schlagring
5-6	Schlagstock
7-8	Messer
9-10	Kampfmesser
11-12	Speer
13	Schwert
14	Feueraxt
15	Vorschlaghammer
16	Kettensäge
17	Kampfstab
18	Teleskopstab
19	Neuralpeitsche
20	Kettenschwert
TW20	TABELLE W-2: FERNKAMPFWAFFEN
1-2	Bogen
3	Mini-Pistole

4-5	Leichte Pistole
6	Schwere Pistole
7	Flammenwerfer
8-9	Pumpgun
10-12	Jagdflinte
11	Doppelshotgun
12	Armbrust
13	Sturmgewehr
14	MP
15	Granatwerfer
16	Sturm-Shotgun
17	MG
18	Snipergewehr
19	Raketenerwerfer
20	Minigun
TW20	TABELLE W-3: ENERGIEWAFFEN
1-5	Unbrauchbare Waffe
6-7	Taser
8-10	Sonicle
11-12	Laserpistole
13	Plasmapistole
14-15	Lasergewehr
16	Plasmagewehr
17	Gatling Laser
18	EMP Kanone
19	Teslatron
20	BFG
TW20	TABELLE W-4: ANZAHL POWERUPS
1-12	Kein Powerup
13-14	1 Powerup
15-16	2 Powerups
17-19	3 Powerups
20	Maximale Powerups

TW20	TABELLE Q: SPRENGSTOFFE/WURFWAFFEN
1-12	Wurfwaaffe
13-20	Sprengstoff

TW20	TABELLE O-1: WURFWAFFEN
1-8	Wurfmesser
9-13	Wurfdolch
14-16	Wurfspeer
17-19	Wurfstern
20	Bola

TW20	TABELLE O-2: SPRENGSTOFFE
1-2	Sack Schwarzpulver
3-5	Molotow-Cocktail
6-7	Rohrbombe
8-10	Dynamitstange
11-12	Nitroglycerin
13	Compound
14-19	Granate → O-3
20	Antimaterie

TW20	TABELLE O-3: GRANATEN
1-5	Antipersonengranate
6-10	Antifahrzeuggranate
11-13	Betäubungsgranate
14-15	CS-Granate
16	Rauchgranate
17	Gammagranate
18	EMP-Granate
19	Cryogranate
20	Plasmagranate

TW20	TABELLE O-4: ANZAHL POWERUPS
1-12	Kein Powerup
13-14	1 Powerup
15-16	2 Powerups
17-19	3 Powerups
20	Maximale Powerups

TW20	TABELLE X: DROGEN UND PHARMAKA
1	Amphetamin
2	Novofentani

3	Decandrosteron
4	Neuracel
5	Technoprolol
6	Haptopromazin
7	Pheroliol
8	Thors Hammer
9	Gammacure
10	Gammahammer
11	Ultracillin
12	Virex
13	Vermex
14	Medigel
15	Neuronenstaub
16	Heroin
17	Gammazepam
18	Brilliance
19	X-Ketamin
20	X-Psilocibin
TW20	TABELLE X-1: ANZAHL POWERUPS
1-12	Kein Powerup
13-14	1 Powerup
15-16	2 Powerups
17-19	3 Powerups
20	Maximale Powerups

TW20	TABELLE M: MUNITION UND WAFFENZUBEHÖR
1-2	Normale Batterie
3	Lithiumbatterie
4	Kernspaltzelle
5	Fusionszelle
6	Zielfernrohr
7	Schalldämpfer
8	Dreifuß
9	Lichtblitzdämpfer
10	Laserzielvisier
11	Rückstoßdämpfer
12	Munition: Splitter

13	Munition: Panzerbrechend
14	Munition: Leuchtspur
15	Munition: Explosiv
16	Munition: Säure
17	Munition: Normal
18	Munition: Betäubung
19	Munition: Decyber
20	Zweimal Wurf auf die Tabelle
TW20	TABELLE M-1: MUNITIONSTYP

1-2	Typ A (Minipistole)
3-5	Typ B (L. Pistole, MP, Minigun)
6-8	Typ C (Flinte, Sturmgewehr)
9-10	Typ D (Schwere Pistole)
11-14	Typ E (Pumpguns)
15-16	Typ F (Snipergewehr)
17-18	Typ G (Pfeile)
19-20	Typ H (Bolzen)

TW20	TABELLE M-2: UPGRADE
1-12	Kein Powerup
13-14	1 Powerup
15-16	2 Powerups
17-19	3 Powerups
20	Maximale Powerups

TW20	TABELLE Z: POWERUPS
1	A auf Stufe 1
2	A auf Stufe 2
3	A auf Stufe 3
4	A auf Stufe 4
5	A auf Stufe 5
6	B auf Stufe 1
7	B auf Stufe 2
8	B auf Stufe 3
9	B auf Stufe 4
10	B auf Stufe 5
11	C auf Stufe 1

12	C auf Stufe 2
13	C auf Stufe 3
14	C auf Stufe 4
15	C auf Stufe 5
16	D auf Stufe 1
17	D auf Stufe 2
18	D auf Stufe 3
19	D auf Stufe 4
20	D auf Stufe 5

ZUSTAND (OPTIONAL)

Spielen Sie mit der Zustandsregel, erfolgt bei jedem Fundstück zusätzlich der Wurf auf den Zustand des Gegenstandes. Die folgende Tabelle gilt im Allgemeinen. Sie differiert stark je nach Region und Fundort des Gegenstandes.

ZUSTAND	
W20	Aktueller Schaden
<1-6	Kein Schaden
7-13	Leichter Schaden
14-17	Mittlerer Schaden
18-19	Schwerer Schaden
20+	Kritischer Schaden
Mod.	Fundort
-10	Unzerstörtes Labor, hermetisch versiegeltes Lager, Kryostase, ständige Wartung etc.
-5	Gut erhaltenes Lager, regelmäßige Wartung, keine Korrosion o.ä.
+0	Lager, kaum Wartung und Pflege, wenig dem Wetter ausgesetzt
+5	Dem Wetter ausgesetzt, häufiger Gebrauch, keine Pflege
+10	Im Kriegsgebiet, zerbombten Städten, Sümpfen etc.

RELIKTE

Relikte sind spezielle, sehr seltene Gegenstände, meist Unikate oder Setgegenstände.

Mnemo-Apps

Mnemo-Apps sind Cyber-Lernprogramme oder injizierbare Naniten, die dem Anwender durch biogenetische oder mentale Modifikation Zugang zu einem Talent oder einer paramentalen Fertigkeit verschaffen. Diese Modifikation ist in der Regel dauerhaft.

Mnemo-Apps waren in der Zeit vor der Apokalypse eine beliebte Methode, langwieriges Lernen zu umgehen. Heute sind es seltene Relikte, die jedoch große Macht verleihen.

Schleichers Rüstung (4 Teile)

Schleicher war ein Ranger und Kenner des Ödlandes. Seine **Biopolymerrüstung** passt sich direkt der Umgebung an (Tarnung +1 pro Ausrüstungsgegenstand), der **Helm** mit den Biosensoren gibt ein umfassendes Bild der Umgebung (GEI +1 pro 2 Teile), das leichte **Exoskelett** ermöglicht große Anstrengungen (KÖR +1 pro 2 Teile) und die **Handschuhe** ermöglichen filigranste Arbeiten (GE +1 pro 2 Teile). Jedes Teil gewährt einen PA-Bonus von +2; ist die Rüstung komplett, steigt der Gesamtbonus auf +10.

Ripleys Blaster (3 Teile)

Ripleys Blaster ist eine Multifunktionswaffe. Auch wenn ihre Teile allein waffenfähig sind, ist die Kombination der drei Waffen ein Todesengel: **Pumpgun**, **Flammenwerfer** und **Sturmgewehr** vereinen sich zu einer Waffe. Pro Ausrüstungsgegenstand kann einmal pro Runde zusätzlich angegriffen werden.

Evons Helm (4 Teile)

Evon war ein überragender Kundschafter, Pionier und Wildniskundiger der Armee des Landes. Der Helm besteht aus Helmschale, Visier, Funkgerät und Atemgerät.

Der **Helm** gewährt PA +2 sowie +1 für jedes weitere Teil des Helms, das **Visier** einen Bonus von +1 auf VE sowie +1 für je 2 weitere Teil des Sets.

Die **Atemmaske** gewährt einen kompletten Schutz vor inhalativen Noxen (Gifte, Krankheiten) und gewährt pro weiterem Teil +1 auf „Strahlung trotzen“. Das **Funkgerät** erhöht GEI um 1, sowie nochmals um 1, wenn das Set komplett ist.

Sarins Messer (5 Teile)

Ein tödliches Set aus 5 Wurfmessern. Pro Messer steigt der WB aller Messer um +1

Digitaler Kürass (4 Teile)

Der Digitale Kürass ist eine Rüstung aus Naniten, die verschiedenste Aufgaben wahrnehmen: Sie verwandeln den Anzug wahlweise in eine Ausgehuniform, eine schwere Flakpanzerung, ein Brautkleid oder einen Tarnanzug. Pro Teil kann der Anzug einmal pro Tag in ein Kleidungsstück oder eine Panzerung nach Wahl verwandelt werden (Ausnahme: Powersuits).

Gabriels Harnisch (7 Teile)

Commander Gabriel war ein hoher Bundestempler und Paladin, der gegen die Dämonen von London kämpfte. Sein Harnisch ist ein mit konvertierter dämonischer Macht erfüllter Powersuit. Pro Teil (Helm, Brustplatte, Bauchplatte, 2 Beinschienen, 2 Armschienen) steigt die PA um 2. Brust- und Bauchpanzer geben einen Bonus von +4 (Maximum PA:18).

Sobald der Brustpanzer angelegt ist, verfügt der Träger über zwei Lichttentakel, die mit WB +2 einen weiteren Angriff durchführen können. Ist auch die Abdominalplatte installiert, sind es vier Tentakel mit weiteren zwei Angriffen pro Runde. Es heißt, dass dieses äußerst mächtige Artefakt die Gefahr birgt, seinen Träger zu korrumpieren und in die Dämonenwelt zu ziehen. Der Verbleib der Rüstung ist ungewiss.

Fix und Foxi (2 Teile)

Diese beiden Macheten aus Teslafibrit besitzen jeweils neben ihren normalen Eigenschaften als Nahkampfwaffe (Schwert) zusätzlich die Möglichkeit einmal pro Tag einen Energieschlag mit einem Impulsschaden von 2W20 auszulösen. Sind beide Waffen vereint, steigt ihr WB für Impulsschaden um 2.

Die Krone von Pejadia (9 Teile)

Ein mysteriöser Gegenstand aus nicht zu identifizierendem Material. Einige sagen, es sei dämonisch und komme aus der Teleportertransdimensionalität. Andere sagen, dass Aliens es geschaffen haben. Und wieder andere sagen, es sei der Auslöser der Apokalypse.

Watsons Labor (8 Teile)

Dr. Ernest Watson war ein bedeutender Ethnologe, der sich mit Mutationen hervorragend auskannte. Pro Stück seines Labors sind alle Proben zur induzierten Mutation oder zur Behebung einer Mutation um 2 erleichtert.

Roben von Techhex (3 Teile)

Die drei Roben von Techhex gehörten einem großen Technomagier namens

Louis Fangranc. Pro Robenteil sind technomantische Fähigkeiten um 2 erleichtert.

Transbiomentale Tatoos (? Teile)

Weniger „Gegenstände“ als biomentale Tattoos. Spezielle Naniten-Tinte gewährt dem Träger telekinetische Fähigkeiten. Pro Tattoo kann der Träger eine telekinetische Spezial-Fähigkeit erlernen, auch wenn er vorher nie paramentale Fähigkeiten besessen hatte. Wird ein solcher „Setgegenstand“ gefunden, muss er noch tätowiert werden (GEI+GE). Die Anzahl der Tattoos bestimmt auch die Gesamtstufe der telekinetischen Fertigkeiten.

Gordons Ripper

Gordon Trent war der größte Zombiejäger Amerikas und reiste auch durch England und Mitteleuropa. Sein kurzes Kettenschwert verursacht bei allen Zombies einen zusätzlichen Schaden von 5.

Zeus-Energiezelle

Die Zeus-Energiezelle (von denen angeblich nur wenige hergestellt wurden) macht eine Energiewaffe „unsterblich“, d.h. sie kann dauerhaft feuern und benötigt nie wieder einen Batteriewechsel (auch nicht bei einem Patzer).

Prometheus-Induktor

Der gürtelförmige Induktor generiert ein Schutzfeld, das die Abwehr von Impulsschaden ermöglicht (PA+5 gegen Impulsaffen). Pro Tag benötigt er eine Energiezelle.

Bang Specs

Diese Brille verleiht dem Minensucher und –entschärfer einen Bonus von +4 bei entsprechenden Proben.

Darwins Ring

Dieser Armreif verwandelt seinen Träger in eine wilde Bestie, die alles angreift, was ihr im Weg ist. Alle Eigenschaften und Attribute werden dauerhaft um 5 erhöht. Der Preis ist der unbändige Hass auf alles Lebende.

Portalkanone

Diese Kanone kann pro Energiezelle zwei transdimensionale Portale errichten. Zwischen diesen Portalen kann eine einzelne Person oder ein kleines Fahrzeug wechseln. Die Portale halten ca. 10 Minuten. Die Ausrichtung der Portale muss übrigens nicht immer horizontal sein. So können auch Fallgruben oder andere Anordnungen erschaffen werden.

Hammer des Komturs

Der Hammer des Komturs der Bundestempler ist seit langer Zeit verschollen und wird von den Rittern wie ein heiliger Gral gesucht. Seine Kampfkraft (WB+3) ist hoch und sein Schaden gegenüber Mutanten (WB+4), Zombies (WB+6) und technischen Geräten (WB+8) ist immens. Dreimal pro Tag kann der Hammer einen „**Brutalen Schlag**“ auslösen.

Shrinker

Diese außerirdische Waffe verringert für 1W20 Runden die Größe eines Wesens um 2 Kategorien mit all den Vor- und Nachteilen, die dadurch entstehen.

God-Sphäre

Die God Sphäre verleiht ihrem Träger für einen Kampf (maximal 100 Runden) einen Abwehrbonus von 20. Nahezu unsterblich ...

Es gibt weiterhin noch deutlich mehr Relikte, die Sie mit Hilfe von Eigenschaftsboni und Talenten verstärken können. Suchen Sie sich einfach einen Ausrüstungsgegenstand und erweitern Sie ihn mit einem Talent (z.B. die Keule des Prüglers oder die Rüstung des Semper Fi.) Hier sind Ihnen gewiss keine Grenzen gesetzt...

NANO-STIMS

Nano-Stims sind Injektoren, die organischen Wesen eine Dosis Naniten injizieren, die bestimmte Stoffwechsel-Vorgänge in verschiedenen Organen stimulieren. Ihre Wirkung ist in der Regel einmalig und potenziert sich nicht durch Konsum einer zweiten oder dritten Dosis innerhalb einer Zeit von 1 Stunde (andere Stims können jedoch genutzt werden).

Nano-Stims sind in drei Reinheitsgraden verfügbar: Standard, Silber und Gold. Gerüchten zufolge soll es auch noch Platinium-Editionen mit permanenter Wirkung geben.

TYP	BONUS	PREIS	WIRKDAUER
Standard	Einfach	1x	1h
Silber	Zweifach	3x	4h
Gold	Vierfach	8x	24h
Platinium	Einfach	20x	Permanent

Mit (*) gekennzeichnete Stimulanzen haben eine permanente oder einzigartige Wirkung und besitzen keine Stufen.

LISTE DER NANO STIMS

Atlas-Stim (1000 Battens)
Verdoppelt KÖR.
Artemis-Stim (1000 Battens)

Verdoppelt AGI.

Athene-Stim (1000 Battens)

Verdoppelt GEI.

Hades-Stim (150 Battens)

Erhöht ST um 2.

Poseidon-Stim (150 Battens)

Erhöht HÄ um 2.

Hephaistos-Stim (150 Battens)

Erhöht GE um 2.

Hermes-Stim (150 Battens)

Erhöht BE um 2.

Apollon-Stim (150 Battens)

Erhöht VE um 2.

Aphrodite-Stim (150 Battens)

Erhöht AU um 2.

Zeus-Stim (800 Battens)

Erhöht alle Eigenschaften um 2.

Gaia-Stim (2000 Battens)*

Neutralisiert alle Mutationen, Krankheiten, Gifte und kybernetische Bauteile.

Hypno-Stim (85 Battens)

Lässt den Konsumenten für 8/16/32/72 Stunden auf jeden Schlaf verzichten.

Ares-Stim (150 Battens)

Erhöht Angriff und Abwehr um 2.

Herakles-Stim (750 Battens)*

Erhöht gewonnene EP um 25% für 1 Stunde.

Hebe-Stim (220 Battens)

Erhöht „Strahlung trotzen“ um 3.

Charon-Stim (100 Battens)

Erhöht den jeweiligen FB um 2.

Kronos-Stim (100 Battens)*

Löscht alle EP, Klassen und Erfahrungen.

Asklepios-Stim (175 Battens)

Erhöht schlagartig die LK um 1W20, keine Zeitbeschränkung.

Uranos-Stim (550 Battens)*

Erhöht dauerhaft die Cyberkapazität um 1

Morpheus-Stim (45 Battens)*

Lässt den Konsumenten für 24h in einen tiefen regenerativen Schlaf fallen, der 2 LK pro Stunde wiederbringt.

Zelos-Stim (250 Battens)

Erhöht die Mentalkraft um 3.

Achilles-Stim (200 Battens)

Erhöht die Initiative um 3

Chimaira-Stim (200 Battens)

Erhöht alle Proben der induzierten Mutation in diesem Individuum um 3.

Ate-Stim (50 Battens)*

Wandelt den Konsumenten in einem Zombie (1-10 auf W20) oder einen Degenerierten (11-20).

Thanatos-Stim (1000 Battens)*

Verwandelt einen Untoten zurück in einen Menschen der Stufe 1.

SETTINGS

Das beiliegende Setting „**Gamma-zoikum**“ liefert eine Fülle an unterschiedlichen Regionen mit post-apokalyptischem oder endzeitlichem Hintergrund. Neben den Beschreibungen einzelner Regionen werden jedoch auch viele „weiße“ Flecken auf der Landkarte für Ihre eigene Post-apokalypse sein oder aber Sie entwickeln eine ganz eigene Welt auf der Basis des Regelwerks von GS.

Folgende Fragen können bei der Wahl des Settings und der Gestaltung der Welt helfen.

1. Wie sah die Welt vor dem Untergang aus?

Sind wir auf der Erde oder einem fremden Planeten? Hat die Welt etwas mit der realen Welt der Erde zu tun oder ist es die Apokalypse eines völlig fremden Volkes? Betraf die Apokalypse eine industrielle Welt oder die des Informationszeitalters oder gar eine sternenreisende Nation?

2. Wie lange ist die Apokalypse her?

Ist die Apokalypse erst einige Jahre her oder schon Jahrhunderte? In welchem Zustand sind Relikte und Bauwerke der Prä-Apokalypse? Existieren noch Personen, die die „goldenen Zeiten“ kannten und davon berichten können oder ist auch die Apokalypse selbst nur noch ein Mythos?

3. Was löste den Weltuntergang aus?

War es ein Atomkrieg? Ein Krieg Mensch gegen Maschine? Eine Seuche? Zombies? Biologische Waffen? Eine Naturkatastrophe wie eine

Jahrtausendflut, ein Kometeneinschlag oder ein Gammablitz? Ein Angriff Außerirdischer? Oder taten sich die Tore der Himmel und Höllen auf und das letzte Gefecht zwischen Engeln und Dämonen wurde auf der Welt ausgefochten? Weiß es überhaupt noch jemand? Wieviele Menschen überlebten den Untergang? Gibt es überhaupt noch Menschen, oder sind diese alle ausgestorben und die Welt wird von Mutationen bewohnt?

4. Gibt es paramentale Fähigkeiten, Eugenik, Kybernetik?

Gab es sie schon vor der Apokalypse oder sind sie Teil der Mutation? Gab es echte Magie? Die Wahl beeinflusst stark die Auswahl, die auch die Charaktere haben.

5. Welche Spezies und Klassen sind verfügbar?

Gibt es alte und neue Rassen? Gibt es Menschen noch oder nur deren mutierte Nachfahren? Sind Aliens im Spiel? Sollen sie spielbar sein oder nur als Slayerfutter dienen? Gibt es spezifische Berufe, die noch wichtig im Setting sein könnten?

6. Was sind typische Gefahren der postapokalyptischen Welt?

Sind es Verseuchungen? Krankheiten,

Untote? Mutationen? Roboter? Aliens? Unendliche Wüsten? Oder ist es doch nur der Kampf der Menschen untereinander?



7. Was sind typische Ziele der Bewohner der Welt?

Wasser und Nahrung? Macht? Die Wiederherstellung der Gesellschaft oder die Beibehaltung von Anarchie und Chaos? Die Vertreibung der Aliens oder Zerstörung der Maschinenwesen?

8. Welche Machtgruppen gibt es?

Gibt es überhaupt noch Nationen oder nur lose Bünde von Überlebenden? Gibt es neue Königreiche? Feldzüge? Gibt es abgegrenzte Fraktionen und Parteien? Oder gar archaische Stammesbünde oder eine neue gesellschaftliche Ordnung?

GAMMAZOIKUM



CHARAKTERE
TALENTE
REBELN
PARAKRAFT
KYBERNETIK
AUSRÜSTUNG
CRITTERS
SPIELLEITUNG
GAMMAZOIKUM

ÜBERSICHT



Gammzoikum ist das „Haussetting“ für Gammaslayers. Es fügt verschiedene apokalyptische Hintergründe zusammen und macht so sowohl typisches „**Fallout**“ neben „**Doom**“, „**Hellgate-London**“ und „**Waterworld**“ möglich. Wie Sie aber die Welt selbst gestalten möchten, soll Ihnen überlassen bleiben, die nachfolgenden Settings sind nur Vorschläge. Künftige Abenteuer von GS und „Vault-2-Go“ werden sich jedoch daran orientieren.

GESCHICHTE

KRIEG ... KRIEG IST IMMER GLEICH? VON WEGEN!

ca. 2090 n. Chr.

Naturkatastrophen, Seuchen sowie atomare Kriege drohen. Viele Men-

schen ziehen sich in Bunker zurück. Große Macht liegt in den Händen des Supercomputers D.A.V.I.D. und der Delta Corporation.

ca. 2125 n. Chr.

Nadir. Die Welt geht unter. Die Ursache bleibt unklar, es ist jedoch eine Aneinanderreihung von Kriegen, Seuchen und Naturkatastrophen, die sich teilweise gegenseitig bedingen. Die genauen Umstände bleiben im Verborgenen. Der Weltuntergang bedeutet jedoch nicht nur das Ende der Zivilisation, sondern auch von D.A.V.I.D. und der Delta Corporation.



ca. 2200 n. Chr.

Die ersten Bunker öffnen sich wieder.

2282 n. Chr.

Heute. Europa ist ein Trümmerfeld. Die ehemals stolzen Nationen sind

ausgelöscht. Doch aus den Trümmern entstehen langsam neue Städte und Staaten, die häufig jedoch nur durch Waffengewalt und Korruption zusammengehalten werden.

MITTLAND

Was einst Mitteleuropa war, ist heute Mittland. Die Region reicht von der Rostseeküste im Norden und Westen bis zu den russischen Staaten im Osten, den EMP-Perimetern Teslands, den Grenzen Cerns im Süden und den wuchernden Ausläufern des Unwaldes im Südosten.

R3-Rhein Ruhr Ruinenfeld

Das Rhein-Ruhr-Ruinenfeld wurde durch orbitale Bombardements der Zeusstation sowie durch gezielte Meteoriteneinschläge und konventionelle taktische Sprengköpfe ausstrahlt. Seine Oberfläche gilt als schwarze Zone, deren Strahlung jedes Leben auf der Stelle verbrennt. Unter der Oberfläche leben die Nachkommen der Überlebenden sowie die Bewohner der Bunker- und Minenanlagen. Zentrum der Stadt ist die über 10 Kilometer in der Tiefe gelegene Stadt **Tiefborn**, ein Freihafen für subterrane Händler und Entdecker, Prospektoren, Pioniere, Siedler und Wissenschaftler. Die demokratisch geführte Stadt ist Hauptsitz der mittländischen Gilden der **Jünger des Janus** (Erkunder und Prospektoren), der **Higgs Bruderschaft** (Wissenschaftler), der **Kirche von Limit** und der **Freimaurer**.

Gomorrah

Auf den Ruinen von Arnsberg erhebt sich die aus Schrott und Wrackteilen

erbaute Stadt Gomorrah. Sklavenhandel, Glückspiel, blutige Arenenkämpfe, martialische Autorennen, Prostitution, Drogen- und Waffenhandel sind die Standbeine der durch mächtige Familiensippen geführten Stadt.

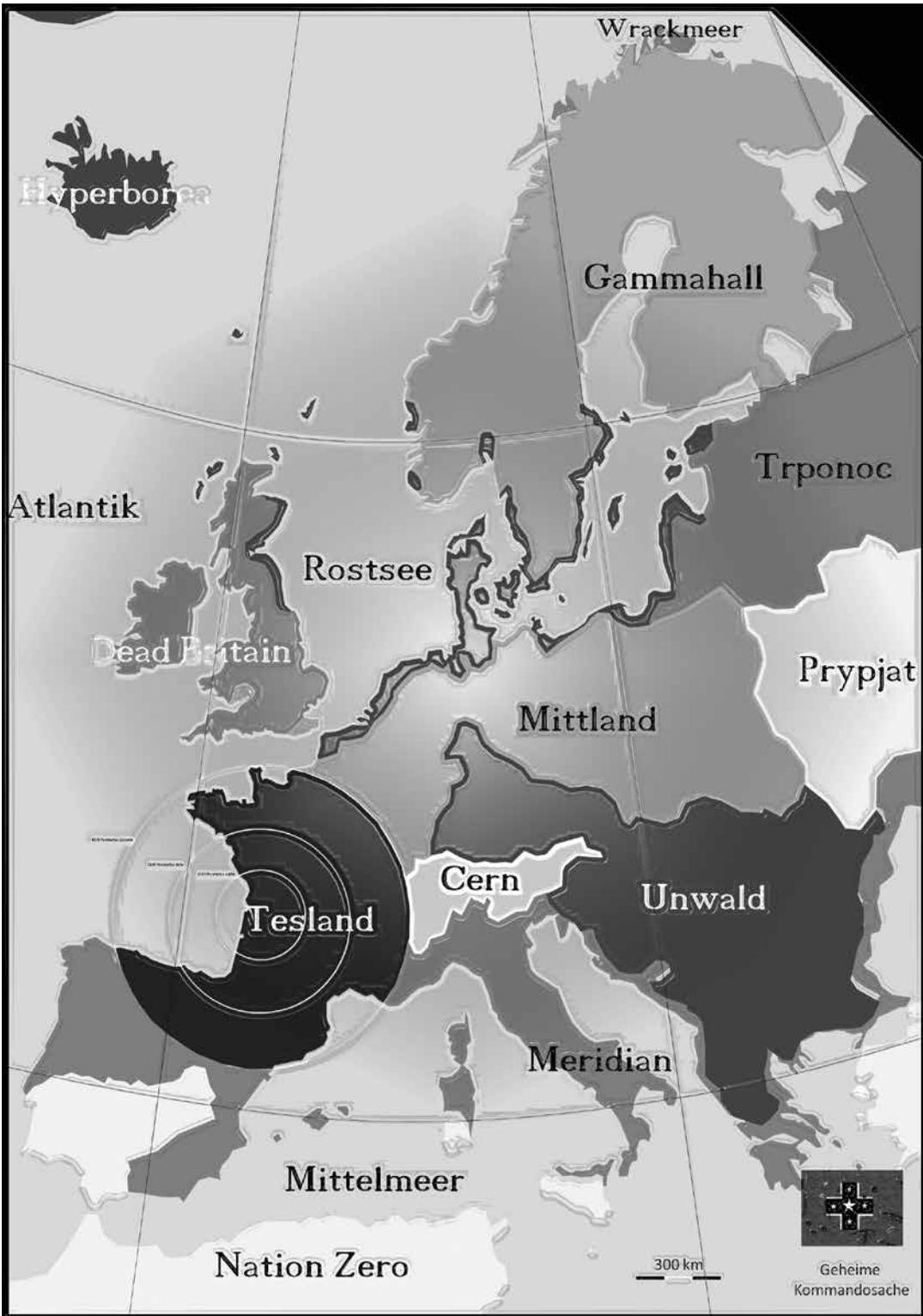
Wer in Gomorrah Geld, Kontakte und Gefolgsleute hat und sich verteidigen kann, ist respektiert und kennt nur wenige Grenzen. Wer weder Geld noch einen Leibwächter hat, endet schnell im Pferch der Sklavenhändler, den Bordellen der Herzkönigin oder in den Kochtöpfen der Degenerierten. Gomorrah unterhält eine große Armee aus Banditen, Sklavenhändlern und Söldnern. Die Stadt ist Sitz vieler in Mittland operierender Gilden, die auch in anderen Städten Macht und Einfluss besitzen, darunter die **Panzerhauer** (Söldner), die **Hundschädelgilde** (Jugger), der **Schatten** (Kopfgeldjäger und Assassinen) und der **Scrapracer** (Autorennen).

Schwarzbielefeld

Schwarzbielefeld ist eine schwer befestigte Enklave der Maschinennation Zero. Sie wird von der KI E.V.A. beherrscht, deren genaue Ziele im Unklaren liegen. Menschen werden von E.V.A.s Handlangern (vor allem Nanos und Evos) gejagt und in große Internierungslager gebracht, in denen die KI grausame Experimente und eugenische Zuchtprogramme unterhält. Schwarzbielefeld und die Allianz aus den Bundestemplern und der Freien Republik Hannover liegen seit langem im Krieg miteinander.

Freie Republik Hannover

Östlich Schwarzbielefelds erstreckt sich die Freie Republik Hannover. Die neue Nation hat es sich zur Aufgabe gemacht, Deutschland wieder aufzu-



Wrackmeer

Hyperborca

Gammahall

Atlantik

Trponoc

Rostsee

Dead Britain

Prypjat

Mittland

Tesland

Cern

Unwald

Meridian

Mittelmeer

Nation Zero

300 km



Geheime Kommandosache

bauen und kämpft seitdem vor allem gegen die Bruderschaft von Gomorrah und die Maschinen von Schwarzbielefeld. Die Bundestempler sind lockere Alliierte. In der Republik sind nur Abkömmlinge der Bunkerbewohner oder Personen, die einen Einbürgerungstest bestehen, stimmberechtigt. Andere Menschen, wie die Ödländer der Umgebung, Verseuchte oder Mutanten sind nicht gern gesehen. Nanos und Roboter haben keinerlei Rechte und gelten als Besitz.



Die Politiker der F.R.H. setzen auf Kloning und Eugenik zur Bevölkerungsentwicklung. Besonderes Interesse gilt der Entwicklung und Züchtung paramentaler Fähigkeiten. Berüchtigt ist die Steelballarena, in der auch brutale Roboterkämpfe ausgetragen werden. Die F.R.H. ist Hauptsitz der Gilde der **Kinder des Saturn** (Paramentale Gilde) sowie der **Liga des Stahls** (Steelball).

Kriegszone Köln-Bonn-Düsseldorf

Die Ruinen der Kriegszone der südlichen Ruhrgebietsstädte sind stark umkämpft. Die Truppen der Deutschen Allianz (Bundestempler, FRH und R³) kämpfen mit Unterstützung durch Söldnereinheiten gegen die Maschinen der künstlichen Intelligenz GO-LI-4TH und die geintenen Mutan-



tenstämme unter Kriegsfürst Damok. Jede Fraktion besitzt eine größere Festungsstadt: die Allianz die Bunkerfestung Gammafest, die Maschinen die Techkathedrale Gath und die Mutanten die freie Stadt Jihaddar.

Maginot Republiken

In den alten Bunkeranlagen der Maginotlinie fanden einst Tausende Menschen Schutz vor den Massenvernichtungswaffen des 22. Jahrhunderts. Heute sind die untereinander durch lange Tunnelanlagen verbundenen Kleinnationen stark zerstritten. Mehr als sieben Parteien ringen um die Macht in der unterirdischen Welt der



Maginotbunker, darunter die Nationen der Kultfürsten, der Tataroshanse, der Neuen Garderepublik und des Vierten Reichs.

Mainhattan

Die einstige Finanzmetropole ist heute eine Nekropole. Zombies und Mutationen durchstreifen die verlassenen Ruinen der Städte Mainz und Frankfurt. Leben gibt es hier nur noch wenig. Doch es zieht immer wieder Tech-Plünderer und Reliktjäger in die Stadt, in der immer noch der legendäre Bunker D-001 vermutet wird.

Tryptico

Im Jahr 2124 schlug ein taktischer Meteor in Münster ein, vernichtete die Stadt und verstrahlte das Umland. Der grün schimmernde Kern des Meteoriten zieht heute immer wieder Mutanten und Menschen in seinen Bann. Sie hören ein „Lied“ und folgen ihm nach Tryptico. Hier mutieren die meisten durch Berührung des Xenolithen zu Verseuchten, Hulks oder anderen Mutationen. Viele dieser Mutanten beten den Meteoritenkern als Heiligtum an. Die **Chimärische Kirche** bekommt so immer neue Mitglieder. In ganz Mittland sieht man immer wieder Menschen und Mutanten mit grell leuchtenden Augen, die nur noch ein Ziel haben: dem Ruf des Meteors zu folgen.

Folkstone's Hold

Der Eurotunnel verbindet das Festland mit den Britischen Inseln. Mit Erstarren der dämonischen Kräfte Dead Britains nutzten letzte Militärkommandos Frankreichs, Großbritanniens und Deutschlands die Chance und erbauten eine Bastion als Brückenkopf, um den Tunnel zu sichern: Folkstone's

Hold hält nun schon seit vielen Jahren stand und dient verschiedenen Fraktionen Mittlands als Operationsbasis auf den britischen Inseln. Auch wenn Folkstone's Hold stark befestigt und verteidigt ist, sind sich Euroguards darüber bewusst, dass der Fall Folkstones den Dämonen das Tor nach Europa öffnet. Aus diesem Grund wurde der gesamte Eurotunnel vermint.

Folkstone's Hold wird häufig von Reliktjägern und Nekrologen aufgesucht, um von hier Expeditionen in die aufgegebenen Regionen Großbritanniens zu unternehmen.

Krater 01



Berlin war das Ziel der ersten Attacke des großen Krieges. Und doch ist die Stadt noch heute trotz ihrer einsturzgefährdeten Ruinen und Strahlungszonen bevölkert. Die Bundestempler besetzten in den Jahren mehrere strategisch wichtige Ziele in der Stadt, darunter den Reichstag, die Charité und den Alexanderplatz. Ihr Hauptquartier scheint jedoch nicht in Berlin selbst zu liegen.

Zentrum von Krater 01 ist der neutrale Hauptbahnhof, in dem die verschiedenen Mikronationen und Fraktionen der Ruinenstadt Handel und Diplomatie nachgehen können.

Krater 01 ist der Startort des jährlichen Mittland-Rennens, in dem Wagemutige und Wahnsinnige mit

selbstmodifizierten Fahrzeugen (vom Motorrad bis zum Panzer), ein brutales und gefährliches Rennen durch ganz Mittland austragen.

War-Saw

Eine der Atombomben des großen Krieges traf die Metropole Warschau. Wie Berlin erholte sich die Stadt, wenn auch nur langsam. Heute ist sie ein lebendiges Handelszentrum zwischen den Nationen Mittlands, Prypjats und Trponocs.

Oder-Neiße-Piratenbund

An den Flüssen Oder und Neiße sind Flußpiraten, Mutanten und eine seltsame Pilzmutation allgegenwärtig.

Absturzstelle Omikron

Ein seltsamer blauer Schimmer liegt über dem Prager Land, das trotz seiner Lage noch nicht vom Unwird verschlungen wurde. Es heißt, dass seltsame und höchst fremdartige Mutationen in dieser Region leben und alle Eindringliche auslöschen. Nur wenige kehrten – bar jeden Verstandes – aus dem Gebiet zurück und berichten von grauen Humanoiden, die nicht von dieser Welt zu stammen scheinen.

Neu Eden

Viele sind auf der Suche nach der sagenumwobenen Stadt Neu Eden. Niemand kennt ihren Standort. Den Erzählungen zufolge ist sie ein Hort der Technik und verspricht Reichtum, Gesundheit und langes Leben. Überall in Mittland gibt es Pilger, die nach diesem Ort suchen und oftmals ihr Leben dabei lassen, ihn zu finden.

Harringers Heim

Konstruiert aus den Wracks alter

LKWs sowie Schutt und Schrott erhebt sich an einer alten Autobahnraststätte die Händler- und Pilgerstadt Harringers Heim. In der Kampagne „**Schrott und Fleisch**“ wird dieser Ort zwischen Schwarzbielefeld, R3 Gomorrah und Trypticoho genauer beschrieben.

DEAD BRITAIN

In den letzten Vorkriegsjahren forschte der **Reticulum Konzern** erfolgreich an Teleportertechnologien. Das erste Portalnetzwerk zwischen den Städten Leeds, Manchester, London, Glasgow und Newcastle wurde errichtet und für Personen und Waren in Betrieb genommen. Der enorme Energiebedarf wurde durch den Reaktor von Coutras im benachbarten Frankreich gedeckt. Als der große Krieg hereinbrach, erlitt das Netzwerk eine Fehlfunktion, die ein Portal in eine fremdartige Dimension aufstieß. Dämonengleiche Mutanten fielen in die Metropolen Großbritanniens ein, verwüsteten das Land und löschten die Bevölkerung aus. Heute bevölkern Zombiebobbies, amorphe Mutanten und fremdartige Wesen die Metropolen des einstigen Königreiches.

London

London scheint das Zentrum der Dämonenseuche zu sein. Einigen Menschen ist es jedoch scheinbar gelungen im Netz der „Tube“ zu überleben und sich gegen die Wesen in der Metropole zu wehren.

Cardiff

Cardiff ist eine der letzten freien Enklaven Großbritanniens und Operationsbasis der Druids of Cardiff, einer

CHARAKTERE
TALENTE
REGELN
PARAKRAFT
KYBERNETIK
AUSRÜSTUNG
CRITTERS
SPIELLEITUNG
GAMMAZÖLIKUM



nicht nur in Dead Britain gefürchteten Elite-Söldnerereinheit mit herausragender Technologie und exzellentem Training in paramentalen Fähigkeiten.

ROSTSEE

Die Rostsee und die Rostküste umfassen mehrere Nachfolgestaaten, Piratenkönigreiche und Mikronationen. Das Leben auf der Rostsee ist gefährlich, denn nicht nur Piraten, Hulk-invasoren und Mutationen des Meeres machen die Region unsicher.

Helgoland

Die Insel Helgoland diente vor dem großen Krieg der Bundeswehr als Stützpunkt. Heute gilt die Insel als neutraler Freihafen der Rostsee, wo jedermann willkommen ist, so er sich an die Gesetze der Machthaber hält. Diese sind abtrünnige Bundestempler, die sich hier durch ihre Technologie sowie die starken Bunker- und Befestigungsanlagen behaupten konnten.

Hadrians Belt

Der Hadrians Belt ist eine Union schottischer Stadtstaaten und En-

klaven, die sich gegenseitig in der Bekämpfung der Wesen Dead Britains unterstützen. Sitz der Union ist Edinburgh. Südlichste Stadt ist das zwischen Menschen und Dämonen schwer umkämpfte Newcastle.

Neue Hanseatische Union

Die NHU ist ebenfalls eine Staaten-gemeinschaft, die sich an der Küste Mittlands und Gammahalls bis nach Trponoc erstreckt. Die einzelnen Staaten bieten sich gegenseitig Schutz vor Piratenflotten und den Häschern der Tiefsee. Hauptstadt des lockeren Bundes ist Kopenhagen.

Sea Troll

Vor der Küste Norwegens befindet sich die Ölplattform Sea Troll, die den Hulks Gammahalls als militärischer Stützpunkt dient. Die in Murmansk erbauten Kriegsschiffe gehen hier vor Anker und werden repariert, um dann Kaperfahrten nach Süden zu unternehmen. Bis heute sind mehrere Angriffe der NHU und der Bundestempler auf die Sea Troll gescheitert.

Piper Bravo

Eine unabhängige Ölplattform inmitten der ehemaligen Nordsee. Piper



Bravo leidet sehr unter Angriffen von Hulks und Piraten.

A6/B4

Die alte Bohrinsel dient heute den Offshore-Piraten als Basis.

Gannet Alpha

Viele Mythen bestehen um diese Ölplattform. Bisher kehrte niemand von ihr zurück.

Deep Sea Seven

Diese ehemalige Forschungsstation am Meeresgrund wird heute von Evos des „Tieflands“ bewohnt und als militärischer U-Boothafen genutzt.

Verrotterdam

Zombies und Mutanten durchstreifen das halb versunkene Rotterdam auf der Suche nach Nahrung. Diese finden sie in den Schatzsuchern und Öljägern, die auf der Jagd nach den reichen Schätzen der ehemaligen Öl- und Handelshauptstadt Europas sind.

Plutokratie St. Pauli

Der nordwestliche Teil Hamburgs liegt versunken oder zerstört im Atomkrater „Krater 061“. An den Wällen des Kraters haben Verseuchte und Hulks überlebt und bekämpfen sich gegenseitig in blutigen Stammeskriegen. Die Ruinen der Stadt werden von Zombies und Degenerierten bevölkert. Eine Ausnahme bildet die Plutokratie St. Pauli, deren Schrott- und Betonwälle von den Einwohnern gegen die Zombies und Mutanten verteidigt werden. Die Plutokratie wird durch fünf mächtige Familien bestimmt, deren Macht in der Kontrolle der Magnetbahntrasse zur Freien Republik Hannover, der Elbe, großer Teile des U-Bahnsystems und des Hafens liegt. In ganz Mittland

und der Rostsee gilt St. Pauli als das Las Vegas Europas.

GAMMAHAL

Niemand weiß, warum gerade in Skandinavien und Nordwestrussland die Mutation zu Hulks besonders häufig geschah. Heute leben die Hulks vor allem in der Hafenstadt Murmansk, in deren Werften sie ihre großen Kriegsschiffe erbauen und mit ihnen die Rostsee und die Küstenstädte heimsuchen.

Das Kernland Gammahalls ist größtenteils verlassen und öde. Allerdings will man auch hier menschliche Siedlungen und Enklaven gesehen haben, die jedoch unter dem Terror der Hulks zu leiden haben. Einige Flüchtlinge aus dem Gebiet berichten sogar von großen Arbeits- und Zuchtlagern für „normale“ Menschen, die den Hulks als Arbeitskräfte, Nahrung und Nachwuchs dienen sollen.

Murmansk

Die russische Hafenstadt ist eine der am stärksten verseuchten Gegenden des Erdballs. Die widerstandsfähigen Hulks schlachten hier die Schiffsfriedhöfe aus und fertigen ihre Kriegsschiffe für die Kaperfahrten nach Süden.

HYPERBOREA

Island wurde durch die Apokalypse primär nur wenig beeinflusst. Eine im Inland bestehende Arcology des Deltakonzerns übernahm nach Zusammenbruch der Regierungen alle Macht. Die Bevölkerung wurde nach und nach

durch eugenische Zuchtprogramme zu Evos, die nun 100% der Einwohner Hyperboreas stellen. Diese Evos breiteten sich in alle Himmelsrichtungen aus, eroberten Teile Grönlands und Kanadas und gründeten die Nationen Tieflands auf dem Meeresgrund von Atlantik, Polarmeer und Nordsee. Ihr fanatischer Glaube an die Reihheit ihrer eugenischen Abstammung und die starre Doktrin macht die Evos von Hyperborea mit ihren Alliierten zu einer ständigen Bedrohung der anderen europäischen Staaten.

TESLAND

Weite Ebenen, fruchtbare Wiesen, gesunde Wälder und unmutiertes Land. Nach dem Supergau im geomagnetischen Reaktor Coutras breitet sich ein gewaltiges EMP Feld über die Region aus, die jedwede Form der Technologie unterdrückt. Auch noch heute ist die Region „techniklos“. Der agrarkulturelle Reichtum macht Tesland zu einem „reifen Apfel“ für die umgebenden Nationen, doch die Unmöglichkeit Technik einzusetzen, hielt bisher jeden davon ab, hier einzufallen.

Die Menschen Teslands fielen nach dem Supergau in eine mittelalterliche feudale Gesellschaft zurück. Klerus und Adel erlebten eine Renaissance der Macht. Viele Menschen wissen gar nicht, dass die Welt einst fortschrittlicher war. Die von der Natur zurückerobernten Ruinen der alten Städte werden gemieden oder ignoriert. Mutanten und Paramentals sind aufgrund der neuen Inquisition sehr selten. Sie werden erbarmungslos gejagt und enden meistens auf einem Scheiterhaufen. Die einzigen technologi-

schen „Wesen“ sind die „Seraphim“, EMP-resistente, sehr angriffslustige Wächterdrohnen, die den Reaktor instandhalten und bewachen. In vielen Regionen haben sie die Kontrolle über die Menschen.

DER UNWALD



Der Unwald entstand durch Mutation eines Gewächses im Botanischen Garten Wiens. Die Pflanze breitete sich rasend schnell aus und verschlang die großen Städte Österreichs, Süddeutschlands, des Balkans, Sloveniens und der Tschechei. Die wenigen Menschen, die dies überlebten, gingen eine Symbiose mit dem Unwald ein und leben nun in techniklosen Stammesgesellschaften in Eintracht mit dem mutierten Wald. Alle Versuche Meridians oder der anderen großen Nationen, den Unwald einzudämmen, misslangen bisher. Seine weitere Ausbreitung wird jedoch anscheinend durch Salzwasser, EMP und verstrahlte Regionen aufgehalten.

CERN

Unter der verbrannten Oberfläche der Alpen erstrecken sich angeblich lan-

ge Tunnelsysteme, die die mysteriöse Republik CERN mit modernster Technologie verteidigt. Niemand weiß, wer genau hinter CERN steckt, es lenkt oder leitet. CERN nimmt keine Kontakte zu anderen Nationen auf und expandiert sein Staatsgebiet nicht. Eindringlinge werden von exzellent ausgerüsteten Truppen und Robotdrohnen getötet oder verbannt.

MERIDIAN

Nach der Apokalypse überstanden die Mittelmeerstaaten relativ unbeschadet die Verseuchung und die Nachwehen des globalen Holocausts. Doch dann erstarkte im Süden die Macht der Maschine und überrollte Kleinasien und Nordafrika. Die nördlichen Staaten schlossen sich zu einem Bündnis zusammen. Sie nutzten die Auswirkungen des Reaktors im ehemaligen Frankreich, der ein Vorstoßen der Maschinen im Westen verhinderte und der Kampf konzentrierte sich auf die gesplante Stadt Istanbul, in der immer noch Menschen, Verseuchte und Hulks gegen die Maschinenwesen aus der Wüste kämpfen.

Durch den Verlust der Straße von Gibraltar an die Maschinen verlor Meridian vorerst seinen Anschluss an den Atlantik. Doch im nördlichen Spanien konnte eine zweigleisige Eisenbahnstrecke bisher erfolgreich gehalten werden, so dass Meridian auch hier seine Enklaven und Stützpunkte halten konnte.

Auch wenn Meridian einen Großteil des Inlandes des ehemaligen Spaniens, Italiens und Griechenlands annectierte, herrschen hier jedoch vielerorts Banditenkönige oder auch pure

Anarchie. Die lokale Macht Meridians endet in der Regel mit der Stadtmauer der großen Stadtstaaten.

Rom

Rom ist das politische Zentrum Meridians. Hier tritt der Städterat zusammen, um den Krieg gegen die Nation Zero weiter zu koordinieren und eine Befreiung Südspaniens zu planen.

Die stark verfallene Stadt wird von der Schweizer Garde verteidigt, der Papst und seine Kardinäle besitzen aufgrund der hohen finanziellen, materiellen und militärischen Rücklagen größte Macht in der ewigen Stadt.

Florenz

Eine seltsame Unterart der Zombieseuche befahl die Florentinische Bevölkerung. Erwachsene starben, Kinder verwandelten sich in Zombies, die noch heute die Straßen der Stadt heimsuchen.

Porto

Der schwer befestigte Hafen von Porto ist der meridianische Zugang zum Atlantik.

Sarajevo

Die Stadt wurde durch einen taktischen Meteoritenschauer vernichtet. Mit dem Meteor kamen jedoch auch Splitter desselben Minerals auf die Erde, die auch in Trypticho die Menschen veränderte.

Istanbul

In Istanbul bekämpfen sich die Truppen Meridians und der Maschinennation Zero seit Jahrzehnten.

Odessa

Eine verfallene aber dennoch große Handelsmetropole am Schwarzen



Meer, die den Handel Meridians mit Prypjat und der Chinesischen Allianz aufrecht erhält

TRPONOC

Auch Russland wurde durch die Apokalypse stark geschwächt. Nicht nur Kernwaffenareale explodierten, sondern auch eine Unzahl an alten Reaktoren. Das Land wurde zur atomaren Wüste, die nun von Mutanten und Degenerierten bevölkert wird.

Moskau

Krater 121. Angeblich hat nichts in Moskau überlebt. Einige Kundschafter berichten jedoch von Überlebenden im Untergrund der Stadt.

Piter

Inmitten der Ruinen Sankt Petersburgs erhebt sich das durch einen Schutzschild geschützte Piter-Arcology, in dem eine elitäre Evo-Konklave herrscht und versucht, das Umland zu renaturieren.

Sowjetrepublik Belarus

In den Ruinen von Minsk und seinen stark befestigten Bunkeranlagen und Festungen schufen die letzten Generäle Weißrusslands die neue Sowjetrepublik, die sich die Befreiung Russ-

lands von Strahlung, Mutanten und Maschinen gesetzt hat.

PRYPJAT

Durch die Entwicklungen des russischen Forschers Michael Paratrev wurde Prypjat nahe Tschernobyl im Jahr 2056 wieder besiedlungsfähig. Die Auswirkungen der Apokalypse rissen jedoch auch diese Region wieder in den Abgrund. Es existieren einige sehr fruchtbare Gebiete, die aggressiv von ihren Bewohnern verteidigt werden.

NATION ZERO

Nach der Apokalypse formierte sich ein Bruchteil des zerstörten Supercomputers DAVID neu und schuf Nation Zero im Herzen Mesopotamiens. Schnell waren die Menschen der Region vertrieben oder ausgelöscht und Nation Zero expandierte. Nordafrika fiel, die Expansion nach Süden wurde durch den afrikanischen Unwald aufgehalten, der Weg über das Mittelmeer war durch den geomagnetischen Reaktor von Coutras unmöglich, doch der Weg nach Europa führte über Istanbul, eine Stadt, in der sich immer noch Meridian und Nation Zero bekämpfen. Es sind aber vor allem Rebellengruppen innerhalb der Region, die Nation Zero und seinem Computernetzwerk zusetzen: Beirut gilt als Rebellenhochburg, Tel Aviv als neues Zion und Damaskus besitzt eine große EMP-Waffe. Besonders auffällig ist die 5. Legion: Nanos, die gegen Nation Zero kämpfen.

SETTING-REGELN

Die folgenden Regeln beziehen sich auf das Spiel in Mittland, der Startregion im Gammazoikum.

SETTING-REGELN

1. Es gelten die im Grundregelwerk beschriebenen Setting-Optionen von Gammaslayers.
2. Es sind alle 5 Völker spielbar.
3. Kulturen gewähren zu Spielbeginn einen Talentrang.
4. **Hulks** können Städte oder Farmer nicht als Kultur wählen.
5. **Evos** können ausschließlich Ödländer, Städte oder Bunkerbewohner als Kultur wählen.
6. **Verseuchte** können Bunkerbewohner nicht als Kultur wählen.

KULTUREN

Ödländer

Ödländer sind Nomaden, Streuner und Wanderer, die zwischen den Städten und Dörfern umherziehen und Handel treiben.

Bonustalent: Wildnisleben, Genesung oder Vertrauter

Städter

Städter bewohnen die Enklaven, Dörfer und die Ruinenstädte. Sie verlassen ihre Heimat nur selten.

Bonustalent: Schlitzohr, Charmant, oder Bildung

Farmer

Das harte Leben auf den verstrahlten Feldern prägt ihr Leben. Nur selten verlassen Farmer ihre angestammte

Heimat, um Handel zu treiben.

Bonustalent: Tiermeister, Handwerk oder Einstecker

Bunkerbewohner

Sie stellen die geistige und wissenschaftliche Elite, die in den sicheren und hermetisch versiegelten Bunkeranlagen den größten Schatz der Menschheit eifersüchtig vor Mutanten und anderen Menschen verbissen verteidigen: das Wissen und die Technologie der Zeit vor dem Untergang.

Bonustalent: Bildung, Wissensgebiet, oder Erste Hilfe

Stammesmitglied

Nach der Apokalypse schlossen sich einige Überlebende zu Stammesgesellschaften zusammen, die weitgehend auf höhere politische Strukturen, Bildung und technologische Errungenschaften verzichteten. Sie bildeten schamanistisch und archaisch geprägte Gemeinschaften, die weitgehend unberührt in ihren Enklaven oder sogar in den Ausläufern des Unwaldes leben.

Bonustalent: Wildnisleben, Handwerk oder Schwimmen

Unterweltbewohner

Wie die Bunkerbewohner leben diese lichtscheuen Nachkommen der Menschheit unterirdisch, jedoch ging ihnen der technologische Standard sowie das Wissen genauso verloren, wie ihren Nachbarn an der Oberfläche.

Bonustalent: Standhaft, Einstecker oder Handwerk

Plünderer

Die Plünderer sind kriegerische Nomaden, die Enklaven und Dörfer, Konvois und Expeditionen anderer Kulturen überfallen und an bestimm-

ten Umschlagplätzen ihre Beute verkaufen. Ihre Handelszentren sind geprägt von Gewalt, brutalem Glücksspiel und Sklaverei.

Bonustalent: Schlitzohr, Schütze oder Schnelle Reflexe

Tech-Eremit

Die Bewohner der letzten technischen Enklaven können auf großes Wissen und fortschrittliche Technik zurückgreifen.

Bonustalent: Bildung, Wissensgebiet oder Techlevel

Weitere Kulturen, darunter die Bundesstempler, die Menschen Tiefborns und die Kinder des Unwaldes werden in zukünftigen Publikationen beschrieben.

MITTLAND-KAMPAGNE

Die Mittlandkampagne ist eine Abenteuersammlung im Herzen des ehemaligen Deutschlands.

Zwischen den Ruinen des Ruhrgebietes mit seinen zahllosen, untereinander vernetzten Zechen- und Bunkeranlagen im Westen, dem mutierten Unwald im Süden, der verstrahlten Senke im Norden und dem Bollwerk des Maschinenstaates Schwarzbielefeld, liegen die Reste Westfalens mit der Enklave „*Harringers Heim*“.

Und hier beginnt Ihre Reise ...



INDEX

Abhängigkeit	183	Geist (GEI)	6	Reparatur	192
Abhängigkeit trotzdem	186	Geschick (GE)	6	Rüstung	52
Abklingzeit	72	Gezielter Angriff	58	Säure	179, 180
Abriechen	186	Gift	182	Schätzen	192
Abwarten	53	Gift trotzdem	189	Schießen	7
Abwehr	7, 57	Hackerkampf	189	Schlagen	7
Agilität (AGI)	6	Hacking	191	Schlösser öffnen	177, 193
Aktion	57	Härte (HÄ)	6	Schwimmen	193
Analyse	187	Heilung	30, 52	Settings	205
Angriff	7, 57	Heldenklasse	17	Sicherheitssystem	178
Angriff (gezielt)	58	Hitze	182	Sicht	176
Attribut	6	Hulk	10	Slayerpunkte	8
Aura (AU)	7	Immersion	50	Spezialkraft	7
Barrieren	177	Implantation	69	Sprachen	15, 186
Battens	7	Impulsschaden	52, 69	Springen	193
Bauplan	104	Impulsschaden trotzdem	52, 189	Spuren lesen	194
Bemerkungen	187	Impuls- und Waffe	52	Stärke (ST)	6
Beute	195	Initiative	7	Starke Gegner	175
Beweglichkeit (BE)	6	Inschrift entziffern	189	Strahlung	181
Bewusstlosigkeit	53	Kälte	180	Strahlung trotzdem	193
Bossmonster	175	Kämpfer	10	Strahlungswert (XW)	181
Bots (Computer)	184	Klettern	189	Streuner	10
Computer	184, 189	Körper (KÖR)	6	Sturzschaden	180
Cyberpunkte	8	Konstruktion	190	Suchen	194
Cyberschwelle	8	Kraftakt	190	Talent	9, 25
Darbietung	187	Krankheit trotzdem	190	Talentpunkt	16
Datenbank	187	Krankheiten	183	Talentrang	16
Degeneration	8, 60	Laufen	7	Taschendiebstahl	194
Degenerationsschwelle	8	Lebenskraft (LK)	7	Tech	12
Eigenschaften	6	Lernpunkt (LP)	15	Techlevel	44
Elektronik	187	Licht	176	Technomant	12
Endmutant	65	Mechanik	190	Telekinet	12
Energiebarriere	178	Mehrere Gegner	54	Telepath	12
Erfahrung	15	Menschen	9	Teleporter	185
Erfahrungspunkte	15	Mnemo-Apps	15, 16	Tod	53
Erfahrungsstufe	15	Munition	55	Überfahren	70
Erschöpfung	182	Mutation (doppelte)	66	Umweltschaden	180
Erste Hilfe	30	Mutation (finale)	65	Upgrade	105
Ersticken	182	Mutation (induzierte)	66	Verbergen	194
Ertrinken	182	Mutation beseitigen	67	Verdurstet	182
Erwachen	188	Naniten trotzdem	190	Vergleichende Probe	49
Evo	9	Nano	10	Verhungern	182
Fahrzeuge	7, 70	Nano Stimms	204	Verkrüppeln	58
Fahrzeuge fahren	7, 70	Niederwurf	58	Verschnaufen	53
Fahrzeugbonus	7	Oneshot	56	Verseuchte	9
Fahrzeugkampf	70	Panzerung	7, 52, 73	Verstand (VE)	7
Fallen	179	Parafertigkeiten	74	Verständigen	194
Fallen entschärfen	188	Parafetisch	73	Volksbonus	8
Faraday Matrix	31	Paramental	12	Wehrlose Gegner	57
Feilschen	188	Patzter	50	Waffenbonus	7, 52
Feldreparatur	31	Plündern	190	Wiederbelebung	53
Fernkampf	7, 57	Position	56	Wissen	194
Feuer machen	188	Powerup	68	Zwei Waffen	48, 55
Feuermodus	55	Probe	49	Zustand (Gegenstand)	56
Flirten	188	Programmierung	191	Zielgröße	56
Forschung	189	Rammen	70	Zielen	57
Gammapunkte	60	Reisen	185	Zurückdrängen	57
Gegnerhärte	175	Reiten	192	Zerstörbare Vaults	178

ANHANG

MUSIKALISCHE INSPIRATION

Nutzen Sie **Musik** zur Untermalung des Endzeitsettings, z.B. für Kämpfe oder für bestimmte Rollenspielszenen. Es folgt eine kleine Liste an „**endzeitlichen**“ Musikstücken und Soundtracks (ohne Anspruch auf Vollständigkeit), die kommerziell erworben werden können:

Filmsoundtracks:

Resident Evil
Ghosts of Mars
Inception
Transformers
Tron Legacy
Battle L.A.
I am Legend
Sucker Punch

Computerspielsoundtracks:

Fallout 1-3
RAGE
Halo Reach
Planescape Torment
Gears of War
Command and Conquer 4
Warhammer 40k Space Marine
Stalker
Portal 2
Deus Ex Revolution

Andere

Musica Cthulhiana „Fragment“
Musica Cthulhiana „The Fourth“
Brand X „The Best of Brand X Music“
Thomas-Adam Habuba „The Freak Inside“
Naturgeräusche





ATTRIBUTE & EIGENSCHAFTEN

	Basis	Aktuell
KÖRPER	<input type="text"/>	<input type="text"/>
STÄRKE	<input type="text"/>	<input type="text"/>
HÄRTE	<input type="text"/>	<input type="text"/>
AGILITÄT	<input type="text"/>	<input type="text"/>
BEWEGUNG	<input type="text"/>	<input type="text"/>
GESCHICK	<input type="text"/>	<input type="text"/>
GEIST	<input type="text"/>	<input type="text"/>
VERSTAND	<input type="text"/>	<input type="text"/>
AURA	<input type="text"/>	<input type="text"/>

CHARAKTER

SPIELER

NAME

VOLK

KLASSE

VOLKS/KLASSEN Bonus:

LP

TP

EP

STUFE

TECHLEVEL



LEBENS KRAFT
NBG-VK-10



ABWEHR
NBG-VK-PA



INITIATIVE
ANF-DE



LAUFEN
DAG/23-1



SCHLAGEN
NBG-ST



SCHNEIDEN
ANF-DE



FÄHRZAHN
ANF-DE



SPEZIAL KRAFT
BEI-VK-00*



DESENERGATION



CYBERPUNKTE



DESENERGATIONSSCHWELLE
NBG-VK



CYBERPUNKTSCHWELLE
NBG-VK



INITIATIVBONUS (MAXIMAL STUFE-VK-SUP DRUM TANK)

WAFFEN

NAME	WB	GESAMT	MUN	MW	EF	SF	AF	BF	BESONDERES

RÜSTUNG

NAME	PA	BESONDERES

PA - GESAMT	_____	

MEDKITS

MUNITION

ABENTEUERGENERATOR

Sie haben keine **Vault-2-Go** zur Hand und brauchen einen kleinen Abenteureraufhänger? Dann können Ihnen folgender Abenteurergenerator und Ihr W2o helfen:

STARTORT	
1-2	Militärstützpunkt
3-4	Lager in der Wildnis
5-8	Enklave
9-14	Stadt
15-16	Große Stadt
17-18	Metropole
19-20	High Tech-Metropole

DER AUFTRAGGEBER	
1-2	Powerritter (Good Guys)
3-4	Powerritter (Bad Guys)
5-8	Sklavenjäger
9-10	Söldnereinheit
11-12	Militäreinheit
13-16	Private Person
17-18	Kopfgeldjäger
19-20	KI

DER AUFTRAG	
1-2	Extraktion (Artefakt)
3-4	Extraktion (Gegenstand)
5-6	Extraktion (Daten)
7-8	Extraktion (Person)
9-10	Suchen und Vernichten
11-12	Säuberungsaktion
13-14	Erkundungsmission

15-16	Patrouille
17-18	Eskortierungsmission von hier zu ...
19-20	Sabotageaktion

ORT DES AUFTRAGES	
1-2	Bunkeranlage (verlassen)
3-4	Bunkeranlage (bewohnt)
5-6	Gebäude (verlassen)
7-8	Gebäude (bewohnt)
9-10	Gebäude (befestigt)
11-12	Lager oder Slum
13-14	Industriekomplex
15-16	High-Tech Labor
17-18	Schrottplatz oder Schlachtfeld
19-20	Besonderer Ort

PRIMÄRE GEGNER	
1-2	Zivilisten
3-4	Soldaten
5-6	Banditen
7-8	Powerritter
9-10	Roboter
11-12	Degenerierte
13-14	Zombies
15-16	Tiere
17-18	Besondere Wesen
19-20	Endmutanten

BOSS-MONSTER	
1-6	Nein
7-10	1 Anführer
11-12	1 heroischer Gegner

13-14	1 heroischer Gegner, 1 Anführer
15-16	1 heroischer Gegner, 2 Anführer
17-18	1 epischer und 1 heroischer Gegner
19-20	1 epischer und 2 heroische Gegner

15-16	Roboter
17-18	Spezielle Monster
19-20	Powerritter

SEKUNDÄRE GEGNER	
1-4	Rieseninsekten
5-6	Schwarm
7-8	Energiewesen
9-10	Zombies
11-12	Degenerierte
13-14	Minions

BESONDERE GEFAHREN	
1-4	Nein
5-8	Minenfelder
9-12	Einsturzgefährdete Bereiche
13-14	Energiebarrieren
15-16	Strahlungszone (15 grün/ 16 gelb)
17-18	Strahlungszone (17 orange/ 18 rot)
19-20	Countdown / Zeitdruck

CRITTER-LABOR



Die Welt von GS bietet genügend Freiraum für vielfältigste eigene Lebensformen, Roboter und Monstrositäten. Die folgenden Regeln helfen Ihnen bei der Ermittlung der EP Ihrer Kreaturen. Die **Erfahrungspunkte** eines Monsters errechnen sich anhand folgender Formel:

- Summe aller 3 Attribute
 - + Summe aller 6 Eigenschaften
 - + Lebenskraft
 - + Bester Nahkampfwaffen-WB (falls vorhanden)
 - + Bester Fernkampfwaffen-WB (falls vorhanden)
 - + Bester Spezialkraft-ZB (falls vorhanden)
 - + Bester Zielzaubern-ZB (falls vorhanden)
 - + PA-Summe
 - + Spezielle Fähigkeiten EP (siehe unten)
 - + Höchste Parakraftzugangsstufe x 2
 - + Malus auf Gegnerabwehr x -10
-
- = Erfahrungspunkte

EP-KOSTEN FÜR SPEZIELLE FÄHIGKEITEN	
Anfällig	0 EP
Angst	(Angstmalus x -10) EP
Buddler	5 EP
Dunkelsicht	7 EP
Durchdringer	15 EP
Echo Sicht	7 EP
EMP-Feld	5 EP pro Rang
Erste Hilfe	5 EP
Explosion	15 EP
Faradaysiegel	10 EP pro Rang
Fliegen	15 EP
Fliegen (Halbschnell)	7 EP
Flüssige Gestalt	10 EP
Geistesimmun	10 EP
Gift	(nicht abwehrbarer Schadenswert pro Runde x 10) EP
Immunität Strahlung	5 EP
IR Sicht	7 EP
Kletterläufer	10 EP
Körperlos	25 EP
Lähmungseffekt	25 EP
Mehrere Angriffe	(WB der Waffenart +10 x Anzahl der zus. Angriff) EP
Mehrere Angriffsglieder	0 EP
Monsterreflexe	5 EP pro Rang
Nachtsicht	5 EP
Natürliche Panzerung	0 EP
Natürliche Waffen	0 EP
Odemwaffe	(Odem-WB x10) EP
Regeneration	KÖR in EP

Röntgensicht	10 EP
Säureblut	10 EP
Schleudern	10 EP
Schwarm	15 EP
Schweben	10 EP
Schwimmen	5 EP
Sonar	10 EP
Strahlend	5 EP pro Rang
Stufen gesteigert	(Gesamtstufe x 5) EP
Sturmangriff	10 EP
Sturzangriff	10 EP
Synthetisch	0 EP
Talentrang	5 EP pro Rang
Telepathischer Lockruf	10 EP
Todesblick	25 EP
Überfahren	15 EP
Umschlingen	10 EP
Unglück	5 EP
Unsichtbar	10 EP
Unsterblich	100 EP
Unterirdisch	5 EP
Verschlingen	25 EP
Werteverlust	15 EP
Zerstampfen	15 EP

MODIFIKATION DER LEBENSKRAFT NACH GRÖSSE	
Winzig	x 0.25
Klein	x 0.5
Normal	x1
Groß	x2
Riesig	x5
Gewaltig	x10

ARCHETYPEN

KORIAN THURA						
KÖR:	8	AGI:	7	GEI:	5	
ST:	3	BE:	2	VE:	0	
HÄ:	3	GE:	2	AU:	0	
21	11+2	9	4,5	11+1	9+6	
Bewaffnung			Panzerung			
Doppelshotgun (WB +6) Schlagstock (WB+1)			Lederkleidung (PA+2)			
Fertigkeiten		Bildung I, Schütze I, Ausweichen I				
Ausrüstung		Schlagstock (WB+1), Doppelshotgun, Lederkleidung 5 Magazine [E], 5 Wasserrationen I, 5 Nahrungsrationen II, 1 Molotow-Cocktail, Gaslaterne, Bunker-PAD, 25 Battens				
Profil		<p>„Ich kämpfe für meine Leute. Nicht für Battens!“</p> <p>Volk: Mensch Klasse: Kämpfer Kultur: Bunkerbewohner Alter: 24 Haarfarbe: schwarz Augenfarbe: braun Größe: 191 cm Gewicht: 120 kg Geschichte: Korian gehörte zu einer militärischen Erkundungsmission seines Bunkers, der kurz vor der Öffnung stand. Auf der Mission wurden Korians Kameraden von Sklavenjägern getötet und verschleppt und sein Bunker von Evo-Powerritten zerstört. Ziele: Rache für seinen Bunker, Befreiung seiner Kameraden und ehemaligen Mitbürger.</p>				

DOKTOR ELIAS BRAUN						
KÖR:	5	AGI:	7	GEI:	8	
ST:	0	BE:	0	VE:	3	
HÄ:	2	GE:	4	AU:	1	
17	7	7	4,5	7	11+1	
Bewaffnung			Panzerung			
Schwere Pistole (WB+4)			Normale Kleider PA+0			

Fertigkeiten	Langlebig, Mechanisch, Bildung I, Erste Hilfe
Ausrüstung	Normale Kleidung, Leichte Pistole, 4 Magazine [B], Medkit, 100 Battens
Profil	<p>„Das wird Ihnen viel mehr weh tun als mir...“</p> <p>Volk: Nano Klasse: Tech Kultur: Städter Alter: 24 Haarfarbe: grau Augenfarbe: braun Größe: 175 cm Gewicht: 65 kg Geschichte: Der Doktor gehörte zu einer Tech-Enklave Schwarzbielefelds bevor diese von Bundestemplern zerstört wurde. Bis dahin war er leitender Wissenschaftler der Sektion Humanbiologie. Nach der Zerstörung des Außenpostens floh er unter falschem Namen in das Ödland, wo er sich als Arzt verdingt. Eine Rückkehr zur Maschinenstadt ist aufgrund eines degenerativen Virus der Bundestempler nicht möglich. Ziele: Heilung für das Computervirus finden, Rückkehr nach Schwarzbielefeld.</p>

LIF DIE FÜCHSIN						
KÖR:	6	AGI:	8	GEI:	6	
ST:	1	BE:	4	VE:	1	
HÄ:	1	GE:	3	AU:	0	
17	7	12	5+1	7	11	
Bewaffnung			Panzerung			
Wurfmesser (WB+1) Pumpgun (WB+6, Initiative -2, GA -2)			Lederkleidung (PA+2)			
Fertigkeiten		Wildnisleben, Flink, Akrobat I				
Ausrüstung		90 Battens, Wurfmesser, Pumpgun, Lederkleidung, 10 Magazine [E], Jigger-Lizenz, 5 Hundeschädel, 2 Rohrbomben, Taschenlampe, 3 Rationen Nahrung II, Gasmaske, Rucksack				
Profil		<p>„Irgendwann einmal werde ich in den Arenen von Neu-Eden, Krater 01 und Emigma spielen!“</p> <p>Volk: Mensch Klasse: Streuner Kultur: Ödländer Alter: 18 Haarfarbe: rot Augenfarbe: grün Größe: 170 cm Gewicht: 52 kg Geschichte: Lif wuchs im Ödland nahe Haringers Heim auf. Als sie 16 wurde, schloss sie sich einer Jigger-Truppe an und zog mit ihnen einige Zeit durch das Ödland. Ihre Kameraden fielen jedoch einer Zombiemute zum Opfer. Dabei wurde sie von dem Hulk Goren (s.u.) getötet. Füchsin's Ziel ist es, wieder in der Jigger-Liga oder auch in der Stahlarena von Neu-Eden zu spielen. Ziele: Neu-Eden erreichen.</p>				

GOREN PRIMM						
KÖR:	8	AGI:	6	GEI:	6	
ST:	5	BE:	1	VE:	0	
HÄ:	6	GE:	0	AU:	0	
						
48	75+2	7	4	73	6	
Bewaffnung			Panzerung			
Vorschlaghammer (WB +4, GA -4)			Lederkleidung (PA+2)			
Fertigkeiten	Standhaft I, Groß, Lichtempfindlich, Mutiert, Ungepflegt, Zäh, Nahkämpfer I					
Ausrüstung	100 Batters, Lederkleidung, 10x Nahrungsration II					
Profil	<p>„Was willst du, kleiner Mann?“ Volk: Hulk Klasse: Kämpfer Kultur: Unterweltbewohner Alter: ? Haarfarbe: schwarz Augenfarbe: gelb Größe: 242 cm Gewicht: 156 kg Geschichte: Goren erinnert sich nur vage an sein Leben als Mensch, bevor er von den Hulks von Typtichora zu dem gemacht wurde, was er heute ist. Anders als viele seiner Brüder schloss er sich jedoch nicht dem Kampf gegen die „Unter“-Menschen an, sondern reist seitdem durch das Ödland auf der Suche nach den Ursachen des Krieges. Dabei stieß er auf Lif, die er seitdem begleitet. Ziele: Suche nach den Ursachen des Krieges.</p>					

SIKARA						
KÖR:	4	AGI:	8	GEI:	8	
ST:	0	BE:	0	VE:	3	
HÄ:	0	GE:	1	AU:	4	
						
74	5	8	5	4	9	
Bewaffnung			Panzerung			
Waffenlos (WB+0)			Lumpen			
Fertigkeiten	Verabscheuungswürdig, Langlebig, Zäh, Ungepflegt, Krankheitsresistent, Giftrresistent, sehr strahlenresistent, Mutiert, Charmant I, Willenskraft I					
Telepathie	Spezialkraft: 11 <i>Kopfschmerzen</i>					
Ausrüstung	Kraftfokus (<i>Kopfschmerzen</i>)					

Profil	<p>„Der Messias wird kommen und sein Volk in das gelobte Land führen...“ Volk: Verseuchte Klasse: Telepathin Kultur: Städter Alter: 178 Haarfarbe: weiß Augenfarbe: fahlweiß Größe: 169 cm Gewicht: 48 kg Geschichte: Sikara ist eine Verseuchte aus dem uentropischen Tempel der Strahlung. Sie predigt das Wort des Hohen Buches, versucht Einigkeit unter das Volk der Verseuchten zu bringen und es von seinem Los als Sklaven und Unterdrückte zu befreien. Ziele: Verbreitung des Hohen Buches.</p>
--------	--

LEO GREIF						
KÖR:	6	AGI:	7	GEI:	7	
ST:	0	BE:	1	VE:	4	
HÄ:	1	GE:	4	AU:	0	
						
77	7	8	4,5	6	77+3	
Bewaffnung			Panzerung			
Leichte Pistole (WB +3)			Overall (PA+0)			
Fertigkeiten	Bildung I, Techlevel I, Feldreparatur I					
Ausrüstung	30 Batters, Leichte Pistole, 4 Magazine [B], 2 Rohrbomben, 1 Rauchgranate, Taschenlampe, Elektronik-Kit, 2 Nahrungsrationen II					
Profil	<p>„Diese Daten sind für den Wiederaufbau!“ Volk: Mensch Klasse: Tech Kultur: Städter Alter: 28 Haarfarbe: blond Augenfarbe: blau Größe: 180 cm Gewicht: 80 kg Geschichte: Leo Greif entstammt Tiefborn, der Stadt unter den Ruinen des Ruhgebietes. Hier arbeitete er als Assistent für Professor Kuran Shari, bis diese durch ein Attentat starb. Greif nahm ihre Wiederaufbaupläne an sich und floh aus Tiefborn nach Osten. Er hegt jedoch den festen Entschluss, ihre Arbeit irgendwann weiterzuführen. Ziele: Der Wiederaufbau.</p>					

ARKTORUS						
KÖR:	7	AGI:	7	GEI:	6	
ST:	2	BE:	1	VE:	1	
HÄ:	2	GE:	3	AU:	1	
						
22	9+3	8	4,5	9	70	
Bewaffnung			Panzerung			
Pumpgun (WB+3)			Tarnanzug (PA+1) Stahlhelm (PA+2)			

Fertigkeiten	Einstecker I, Powerrüstung I
Ausrüstung	5 Batters, Tarnanzug, Stahlhelm, Pumpgun, 1 Magazin [E], Taschenlampe
Profil	<p>„Wir leben für den Orden und wir sterben für den Orden.“ Volk: Mensch Klasse: Kämpfer Kultur: Ödländer Alter: 30 Haarfarbe: blond Augenfarbe: blau Größe: 195 cm Gewicht: 100 kg Geschichte: Artkuras befindet sich seit Kindheitstagen in der Obhut der Bundestempler. Er wurde bei einem Einsatz jedoch von seiner Einheit getrennt und geriet überdies in den Verdacht, Verrat begangen zu haben. Seitdem schlägt er sich durchs Ödland. Ziele: Seine Unschuld beweisen und zum Orden zurückkehren.</p>

KAINAN ROCKUS						
KÖR:	7	AGI:	8	GEI:	5	
ST:	0	BE:	3	VE:	1	
HÄ:	1	GE:	5	AU:	0	
						
78	8	77	5	7	74	
Bewaffnung			Panzerung			
Jagdflinte (WB+4)			Normale Kleidung (PA+0)			
Fertigkeiten	Bildung I, Schütze I, Plündern I					
Ausrüstung	Jagdflinte, 5 Magazine [C], Zielfernrohr					
Profil	<p>„[Schweigen]“ Volk: Mensch Klasse: Streuner Kultur: Städter Alter: 39 Haarfarbe: braun Augenfarbe: grün Größe: 185 cm Gewicht: 82 kg Geschichte: Kainan gehörte zu einer Banditengruppe, bis er sich von ihnen lossagte und durch die Ödlande zog. Heute verdient er seinen Lebensunterhalt als Kopfgeldjäger. Ziele: Batters.</p>					

VALKYRA						
KÖR:	6	AGI:	8	GEI:	6	
ST:	0	BE:	2	VE:	1	
HÄ:	2	GE:	5	AU:	0	
						
78	8+7	70	5	6	74	
Bewaffnung			Panzerung			
Sonicblaster (WB +0/+2)			Tarnanzug (PA +1)			
Fertigkeiten	Zielsicher, Arrogant, Dunkelsicht, Geschwind, Wissensgebiet (Luft/Raum), Wahrnehmung I					
Ausrüstung	5 Batters, Tarnanzug, Sonicblaster, Durazelle					
Profil	<p>„Maschine in der Luft. Raketen scharf.“ Volk: Evo Klasse: Streuner Kultur: Tech-Eremit Alter: 20 Haarfarbe: blond Augenfarbe: stahlgrau Größe: 180 cm Gewicht: 70 kg Geschichte: Valkyra (eigentlich V-1X-22) wurde in den Genlabors Schwarzbielfelds gezüchtet und zur Kampfpilotin ausgebildet. Bei einem Einsatz gegen die Republik Hannover wurde sie jedoch abgeschossen und irrt seitdem durchs Ödland. Hier lernte sie die Bedeutung des „Menschseins“ und kämpft nun als Rebellin gegen die Maschinen. Ziele: Freiheitskampf, ggf. Anschluss an die Republik Hannover oder die Bundestempler.</p>					

