

Welt

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.

- [Vorwort](#)
- [Gammzoikum](#)
- [Kulturen \(optional\)](#)

Vorwort

Settings

Das beiliegende Setting „Gammazoikum“ liefert eine Fülle an unterschiedlichen Regionen mit postapokalyptischem oder endzeitlichem Hintergrund. Neben den Beschreibungen einzelner Regionen werden jedoch auch viele „weiße“ Flecken auf der Landkarte für Ihre eigene Postapokalypse 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?

Gammzoikum

Geschichte

Krieg ... Krieg ist immer gleich? Von wegen!

ca. 2090 n. Chr.

Naturkatastrophen, Seuchen sowie atomare Kriege drohen. Viele Menschen 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.

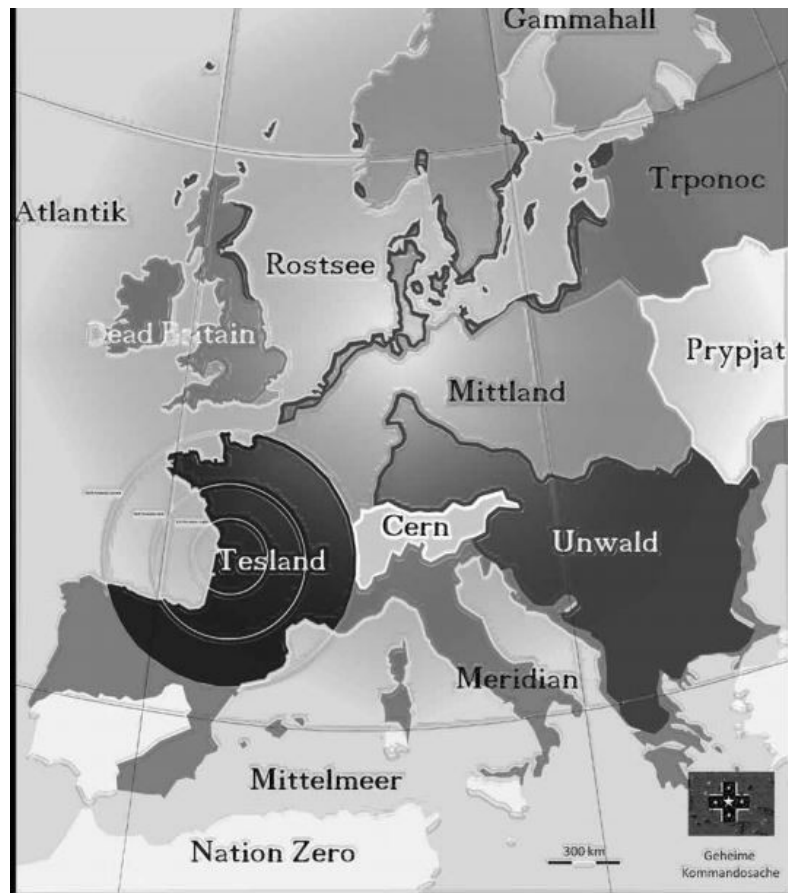
ca. 2200 n. Chr.

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.

Europa



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 ausradiert. 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.

Gomorra

Auf den Ruinen von Arnsberg erhebt sich die aus Schrott und Wrackteilen erbaute Stadt Gomorra. Sklavenhandel, Glückspiel, blutige Arenenkämpfe, martialische Autorennen, Prostitution, Drogen- und Waffenhandel sind die Standbeine der durch mächtige Familiensippen geführten Stadt. Wer in Gomorra 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.

Gomorra 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 Hundsschädelgilde (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 aufzubauen und kämpft seitdem vor allem gegen die Bruderschaft von Gomorra 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 G0-LI-4TH und die geeinten Mutantenstämme

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.

Trypticho

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 Trypticho. 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 Erstarken 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 einsturz- gefährdeten 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 Unwald 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 Trypticho 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 nicht nur in Dead Britain gefürchteten Elite-Söldnereinheit 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, Huklinvasoren 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 Enklaven, 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 Staatengemeinschaft, 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 Bohrinself 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.

Gammahall

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 Himmels-richtungen 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 zurückeroberten 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 technologischen „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 lange 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 annektierte, 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 befiel 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 Russlands von Strahlung, Mutanten und Maschinen gesetzt hat.

Pryplat

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.

Kulturen (optional)

Ödländer

Ödländer sind Nomaden, Streuner und Wanderer, die zwischen den Städten und Dörfern umherziehen und Handel treiben.

Bonustalent: Jäger, Genesung oder Treuen Begleiter

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 Bunkieranlagen 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: Jäger, 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 bestimmten 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 Bundestempler, die Menschen Tiefborns und die Kinder des Unwaldes werden in zukünftigen Publikationen beschrieben.