

Kapitel 3 - 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.

Immersieg & 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).

Probewert 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.

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.

Kampf

Der Kampf ist unterteilt in Kampfunden von ca. 3-5 Sekunden Dauer. In einer Kampfunde 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 Kampfunde 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

Impulswaffen 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 Impulswaffen betreffen biologische Organismen nicht. In diesem Fall ist der erste WB „-“

Beispiel:

Eine Impulswaffe 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 Impulswaffe, 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 Impulswaffe mit WB +1/+3 beschossen. Thiria (Fernkampf 16+WB 3) würfelt 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 würfelt 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

Abwartehaltung

Ein Charakter kann eine Abwartehandlung an Stelle seiner Aktion durchführen, um erst später in der Kampfunde zu handeln. Er kann vor oder nach einer Aktion eines anderen Charakters seine Abwartehandlung abbrechen 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 Fernkampfwaffen 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

Mehrere 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 Salvenangriff 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 Kampfrunde 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 Modifikationen 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 sowie 3 bei KÖR 8 und HÄ 3).

Verkrüppelung

VERKRÜPPELUNG	
Kopf	Sofortiger Tod
Augen	Erblindung
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	2 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
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

Einsatz von Gammapunkten

Gammapunkte sind „Stolperfallen“, die die Abenteurer 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
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

Degeneration

Degeneration ist Alltag in der postapokalpytischen 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](#)) 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 Cyberware 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:3 (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 Degenerationschwelle 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

MU-2 GERINGE MUTATION			Dunkelsicht
1 Mutationspunkt		3	Supergelenke: Sprunghöhe und Reichweite verdoppelt
W20	Effekt	4	Retinamutation: IR-Sicht
1	Auszehrung: KÖR -1	5	Chamäleonhaut: Tarnen +2
2	Nervenschaden: AGI -1	6	Gummigelenke: Athletik +2
3	Konzentrationsstörung: GEI -1	7	Raubtierreflexe: Initiative +2
4	Pergamenthaut: HÄ -1	8	Panoptik: Schießen +1
5	Muskelschwäche: ST -1	9	Hyperimmunsystem: Degenerationsschwelle +2
6	Feinmotorikschaden: GE -1	10	Hypermetabolismus: Wirkdauer aller Medikamente und Drogen halbiert
7	Gelenksteife: BE -1	11	Verstümmelung Hand: Hand unbrauchbar
8	Entstellung: AU -1	12	Verstümmelung Bein: Laufenrate halbiert
9	Denkhemmung: VE -1	13	Verstümmelung Augen: Blindheit
10	Amnesie: Stufe um 1 reduzieren	14	Verstümmelung Ohren: Taubheit
11	Muskelaufbau: KÖR +1	15	Entstellung: alle sozialen Proben sind um 2 erschwert
12	Nervenboost: AGI +1	16	Wahnsinn: Paranoia Vertraut niemandem
13	Konzentrationssteigerung: GEI+1	17	Wahnsinn: Alpträume Regeneration der LK halbiert
14	Panzerhaut: HÄ +1	18	Wahnsinn: Cholerik Greift Gegner in jeder Situation an, wenn Probe auf GEI+VE misslingt
15	Muskelhypertrophie: ST+1	19	Wahnsinn: Agoraphobie Verlässt sicheres Terrain nur, wenn Probe auf GEI+VE gelingt
16	Taktile Verbesserung: GE +1	20	Wahnsinn: Phlegmatismus INI -2
17	Muskelstraffung: BE +1		
18	Besonderer Charme: AU +1		
19	Hohes Lernvermögen: VE +1		
20	Genetisches Gedächtnis: nächste Stufe erreicht		

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 borkige Haut schützt ihn vor vielen Verwundungen (PA +3), macht ihn aber anfällig für Feuer (doppelter Schaden).

Selachial

Der Mutant wird zu einem Hybdriden 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 Spinnenunterleib 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 Würgeschlange (Fähigkeit „Umschlingen“) mit starker Haut (PA+1). Nagas sind immer telepathisch aktiv: Es können Paraferigkeiten 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 resultieren 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: Paramentale 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 Schlangenunterleib (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.

Adamantener

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

Kind der Gammaphim*

Lange gleißende Schwingen (WB+2, 4 zusätzliche Nahkampfangriffe) 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 Leprakatze weitergehen mag, ist das Leben als Spielercharakter zu Ende.

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“.

Induzierte 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:

INDUZIERTE 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 erlernen 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.

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 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 + $\frac{1}{2}$ Implantationsschwierigkeit. 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 Implantationsschwierigkeit steigt um 2.

Fahrzeuge

Fahrzeugkampfgeregeln

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 Bordschützen 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 Fahrzeugabwehr zum Tragen.

Ein Immersieg 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 Immersiegwurf. 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 Fahrzeugs) + 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.

Lenkwaffen

Raketen besitzen eine Freund-/Feindoder 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 abgeschossen, wird die Probe um 2 vermindert.

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 Paramentaklassen 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 ermöglicht 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.

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.

Paramenals und Panzerung

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

Wirken von Kräften bedingen.

Paramenal Kräfte und Cybeware

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

Revision #21

Created 28 January 2019 23:41:13 by Jolly

Updated 18 February 2019 09:50:48 by Jolly