

# Kapitel 8 - Spielleitung

## Dungeons

Dungeons. In der Welt von Gammaslayers gibt es sie ebenfalls, doch hier als verlassene Bunkieranlagen, 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.

<b>TÜREN</b>	<b>EINTRETEN</b>	<b>SW</b>
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
<b>WÄNDE</b>	<b>ABWEHR</b>	<b>LK</b>
Japan. Papierwand	10	5
Lehmwand	15	10
Holzwand	25	15
Wellblech	20	20
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 Wohn-gebieten 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 Computerfreak, 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 Bemerkungen 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 Bemerkungsprobe 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 7 - Gammacritters**) dienen.

## Fallgrube (TW: 0-8)

Der Klassiker mit oder ohne Pfählen oder reißwolfähnlichen Häckseln. 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

Häcksler: 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 höhertechnisierte 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.

# **Sturzscha**

Stürze verursachen Schaden in Höhe der Falltiefe in Metern mal drei. Hiergegen kann Abwehr gewürfelt werden.

# **Umweltscha**

Umweltschaden behandelt Schäden durch äußere Einflüsse wie Feuer, Elektrizität, Säure, Kälte usw.

<b>GRÖSSE DES FEUERS</b>	<b>SCHADEN/RUNDE</b>
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
<b>SÄUREMENGE</b>	<b>SCHADEN/RUNDE</b>
Säuretropfen	1W20/2
Eimerladung	1W20
Körper eingetaucht	2W20
<b>ELEKTRIZITÄT</b>	<b>SCHADEN/RUNDE</b>
Zuckendes Kabel	1W20 / 2W20
Starkstromleitung	3W20/ 5W20
Blitzfeld	2W20 / 4W20
<b>KÄLTE</b>	<b>SCHADEN</b>
Kühlkammer (4°C)	1W20-10 pro h
Kältekammer (-25°C)	2W20/h
Tiefenkühlung (-90°C)	3W20/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 Wurfergebnis 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 angegeben XW fällig.

OBJEKT/ZONE	XW
<b><i>Verseuchte Nahrung</i></b>	
Verseuchte Nahrung	10
Verstrahlte Nahrung (I)	5
Verstrahlte Nahrung (II)	2
Verseuchtes Wasser	10
Verstrahltes Wasser (I)	5
Verstrahltes Wasser (II)	2
<b><i>Überlandreisen (pro 24h)</i></b>	
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
<b><i>Erkundung von Vault-Räumen</i></b>	
Gering verstrahlt (grün)	1
Mäßig verstrahlt (gelb)	5
Stark verstrahlt (orange)	10
Sehr stark verstrahlt (rot)	20
<b><i>Betreten/Berühren</i></b>	
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.

SCHADENSGIFT	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 Eigenschaftsoder Attributsverluste 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 Verlaufspröben. 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-Pröbe, 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 Faszitis, 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 schwärenden 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)
<b>MEDIKAMENTE</b>	
Amphetamin	2
Novofentanil	2
Hemanept	2
Neuracel	2
Easyprolol	2
Expromazin	2
Pheroliol	2
Rage	2
<b>PSYCHOTROPE DROGEN</b>	
Neurodust	1
Heroin	2
Brilliance	1
Apozepam	7
X-Ketamin	4
X-Psilocibin	7
Amphetamin	2
Novofentanil	2
Hemanept	2
Neuracel	2
Easyprolol	2
<b>SCHWACHE DROGEN</b>	
Alkohol (schwach)	28
Alkohol (stark)	14
Zigaretten	28
Rauschkräuter	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.

<b>FORTBEWEGUNG</b>	<b>KM/H</b>	<b>TANK-REICHWEITE</b>
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

## Gewaltmärsche

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.

## Sprache

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 Geist-Wert 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 Trotzen (KÖR+AU)**

### **Einstecker**

Mittels dieser Fertigkeit kann ein Charakter verhindern, dass er von einer Substanz abhängig wird,

er kann Entzugs-symptome 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 Spuren, 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

## Darbietung (variabel)

### 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 Bemerkenprobe notwendig, um noch in der gleichen Runde handeln zu können. Nach verstrichener Initiativephase 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.

## **Flirten (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+GE)**

### **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.

## **Inscription entziffern (GEI+VE)**

### **Wahrnehmung, Bildung**

Hiermit kann eine alte verwitterte Schrift entziffert werden.

## **Impulsschaden Trotzen (KÖR+HÄ)**

### **Einstecker, Faradaymatrix**

Reduziert Degenerationspunkte durch Impulswaffen und EMP. Bei diesem Wurf handelt es sich um den üblichen Abwehrwurf zur Verringerung des erlittenen **Impulsschadens**.

## **Klettern (AGI+ST)**

### **Akrobat, Kletterass**

Beim Klettern bewegen sich die Charaktere mit ihrem halben Laufenwert. Pro AGIx2 in Metern ist eine Kletternprobe 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.

<b>KLETTERFLÄCHE</b>	<b>PW</b>
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
<b>WEITERE MODIFIKATIONEN</b>	
Arm/Bein verletzt	Je -8
Kletterausrüstung	+4
Nasse Oberfläche	-4
Seil	+2
Zaun-/Mauerüberhang	-8

## Konstruktion/reparatur (Gei+GE)

### Konstrukteur, Bastler

Die Regeln zur Konstruktion und Reparatur von Gegenständen sind im **Kapitel 6 - Ausrüstung** zu finden.

## Kraftakt (KÖR+ST)

### Brutaler Hieb, Vernichtender Schlag

Türen eintreten, Gitterstäbe verbiegen, eine brennende Tonne werfen usw.

## Krankheit trotzen (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
Standard (Flaschenzug)	+0
Komplexe Mechanik (Taschenuhr)	-4
Sehr komplexe Mechanik (Dampflok)	-8

## Naniten trotzen (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
Basiseditor 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
<b>WEITERE MODIFIKATIONEN*</b>	
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 Hackersoftware beeinträchtigt.

Beispiel: Jerema greift mit einer Hackersoftware 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 ( $-4 + 2 = -2$ ).

## Basiseditor

Erstellt den Editor, der zur Generierung oder Einspeisung weiterer Programme nötig ist. Die Erstellung des Basiseditors 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 Reittiterrücken 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.



<b>SCHWIMMENPROBE</b>	<b>PW</b>
Ruhige See	0
Leichter Wellengang	-2
Unruhige See	-4
Sturm, reißender Fluss	-8
Rüstung	- 2xPA
<b>TAUCHENPROBE</b>	<b>PW</b>
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  $\text{Laufen}/2 + \text{PW} \times 10 \text{ cm}$  weit zu springen. Unbeschadetes Herabspringen ist bei einer Distanz von  $\text{Laufen} + \text{PW} \times 10 \text{ cm}$  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 in diesem Kapitel unter **Strahlung** beschrieben.

## Spuren lesen (GEI+VE)

### Jäger, Wahrnehmung

Das Aufspüren und richtige Deuten von Spuren wird wie folgt beeinflusst:

<b>SPUREN LESEN</b>	<b>PW</b>
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.

<b>SUCHEN</b>	<b>PW</b>
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).

<b>TASCHENDIEBSTAHL</b>	<b>PW</b>
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.

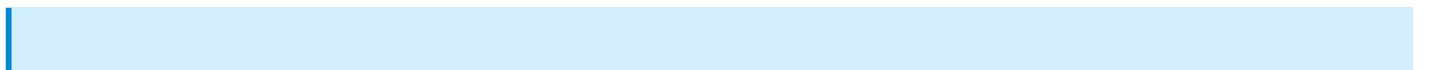
# Schätze

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 Gammaslayer 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 in 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.

B	Humanoide (Slum)		
C	Humanoide (Wildnis)	W20	TABELLE A: BATTENS
D	Humanoide (Urban)	1-2	1W20/4
E	Humanoide (High-Tech)	3-4	1W20/2
F	Fahrzeug	5-6	1W20
R	Relikte	7-8	2W20
N	Nano-Stims	9-10	3W20
P	Panzerung	11-12	4W20
W	Waffen	13-14	6W20
O	Sprengstoffe und Granaten	15-16	8W20
X	Drogen und Pharmaka	17-18	9W20
M	Munition und Waffenzubehör	19-20	10W20

4	Wasserration II	4	Vorkriegsgeld (W20)
5	Nahrungsration II	5	Schachtel Zigaretten (20)
6	Vorkriegskleidung (5)	6	Gaslaterne
7	Puppe /Teddy (3)	7	Nahrungsration III
8	Telefonhörer/altes Handy (2)	8	Gasmaske
9	Rostiges Messer (5)	9	Alte Pässe und Ausweise (5)
10	Schachtel Zigaretten (10)	10	Stange Zigaretten (100)
11	Decke (5)	11	Set nach Wahl SL
12	Magnesiumfackel	12	Beutetabelle 1O:10
13	Rolle Draht (10m) (25)	13	Halogenlampe
14	Beutetabelle 1A:10	14	Beutetabelle 1W:10
15	Nahrungsration III	15	Beutetabelle 1P:10
16	Wasserration III	16	Beutetabelle 1X:10
17	Alte Taschenlampe (5)	17	Geigerzähler
18	Beutetabelle 1A:20	18	Funkgerät
19	Beutetabelle X:5	19	Gammasuit
20	Stange Zigaretten (100)	20	Beutetabelle 1R:5

<b>W20</b>	<b>TABELLE D: URBAN-WARE</b>	<b>W20</b>	<b>TABELLE E: NIGHTECH</b>
1	Nahrungsration III	1	1W20/4 Wasserrationen III
2	Wasserration III	2	1W20/4 Nahrungsrationen III
3	Gasmaske	3	Set nach Wahl SL
4	Taschenlampe	4	Gammasuit
5	Zigaretenschachtel (20)	5	Hermetischer Anzug
6	Set nach Wahl SL	6	Feuerfester Anzug
7	W20/4 Nahrungsration II	7	Metalldetektor
8	W20/4 Wasserration II	8	Geigerzähler
9	Stange Zigaretten(100)	9	Mini-Computer
10	Gammasuit	10	Überbrücker
11	Schachtel Zigarren (250)	11	Bunker-PAD
12	Beutetabelle 1O:15	12	Beutetabelle 1O:20
13	Beutetabelle M:10	13	Beutetabelle M:15
14	Beutetabelle 1W:15	14	Beutetabelle 1W:20
15	Beutetabelle 1P:15	15	Beutetabelle 1P:20
16	Beutetabelle 1X:15	16	Beutetabelle 1X:20
17	Kit nach Wahl SL	17	Kit nach Wahl SL
18	Metalldetektor	18	Bioscanner
19	Beutetabelle F:5	19	Beutetabelle F:10
20	Beutetabelle 1R:10	20	Beutetabelle 1R:15

4-5	Moped	14-15	Hephaistos Stim
6-7	Motorrad	16-17	Hermes Stim
8-9	Trike	18-19	Aphrodite Stim
10-11	Quad	20-21	Apollon Stim
12-14	PKW	22-25	Ares Stim
15	Großer PKW	26-28	Asklepios Stim
16-17	Van	29-30	Zeus Stim
18	Truck	31-32	Charon Stim
19	Bus	33	Uranos Stim
20	Spezielles Fahrzeug → F-1	34-36	Morpheus Stim
<b>W20</b>	<b>TABELLE F-1: SPEZ.FAHRZEUGE</b>	37	Zelos Stim
1-3	Supertruck	38-39	Achilles Stim
4-5	Leichter Panzer	40-41	Chimaera Stim
6-7	Schwerer Panzer	42-43	Ate Stim
8-10	Helikopter	44-46	Hebe-Stim
11-12	VTOL	47	Herakles Stim
13-14	Flugzeug	48-50	Hypno Stim
15-16	Kampffjet	51-53	Kronos Stim
17-18	Passagierflugzeug	54-58	Zweimal Wurf auf N
19	Behemoth	59-60	Gaia-Stim
20	Spaceshuttle	<b>W20</b>	<b>TABELLE N-1: QUALITÄT</b>
<b>W20</b>	<b>TABELLE F-2: ANZAHL POWERUPS</b>	1-2	verunreinigt, 1W20 LK Verlust
1-12	Kein Powerup	3-5	Verunreinigt, keine Wirkung
13-14	1 Powerup	6-14	Standard Wirkung
15-16	2 Powerups	15-16	Silber Wirkung
17-19	3 Powerups	17-19	Gold Wirkung
20	Maximale Powerups	20	Platinum Wirkung

1W20	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)

1W20	TABELLE P-1: POWERSUITS
1-5	Unbrauchbar
6-8	Powerhelm
9-14	Leichter Powersuit
15-16	Mittelschwerer Powersuit
17-19	Schwerer Powersuit
20	Sturmpowersuit
1W20	TABELLE P-2: ANZAHL POWERUPS
1-12	Kein Powerup
13-14	1 Powerup
15-16	2 Powerups
17-19	3 Powerups
20	Maximale Powerups

1W20	TABELLE W: WAFFEN
1-12	Nahkampfwaffe → W-1
12-17	Fernkampfwaffe → W-2
18-20	Energiewaffe → W-3
1W20	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

<b>TW20</b>	<b>TABELLE W-2: FERNKAMPFWAFFEN</b>
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	Raketenwerfer
20	Minigun

<b>TW20</b>	<b>TABELLE W-3: ENERGIEWAFFEN</b>
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

<b>TW20</b>	<b>TABELLE W-4: ANZAHL POWERUPS</b>
1-12	Kein Powerup
13-14	1 Powerup
15-16	2 Powerups
17-19	3 Powerups
20	Maximale Powerups



14-19	Wurfstern	<b>TW20</b>	<b>TABELLE X: DROGEN UND PHARMAKA</b>
17-19	Bola		
20	Bola	1	Amphetamin
<b>TW20</b>	<b>TABELLE O-2: SPRENGSTOFFE</b>	2	Novofentaniol
1-2	Sack Schwarzpulver	3	Decandrosteron
3-5	Molotow-Cocktail	4	Neuracel
6-7	Rohrbombe	5	Technoprolol
8-10	Dynamitstange	6	Haptopromazin
11-12	Nitroglycerin	7	Pheroliol
13	Compound	8	Thors Hammer
14-19	Granate → O-3	9	Gammacure
20	Antimaterie	10	Gammahammer
<b>TW20</b>	<b>TABELLE O-3: GRANATEN</b>	11	Ultracillin
1-5	Antipersonengranate	12	Virex
6-10	Antifahrzeuggranate	13	Vermex
11-13	Betäubungsgranate	14	Medigel
14-15	CS-Granate	15	Neuronenstaub
16	Rauchgranate	16	Heroin
17	Gammagranate	17	Gammazepam
18	EMP-Granate	18	Brilliance
19	Cryogranate	19	X-Ketamin
20	Plasmagranate	20	X-Psilocibin
<b>TW20</b>	<b>TABELLE O-4: ANZAHL POWERUPS</b>	<b>TW20</b>	<b>TABELLE X-1: ANZAHL POWERUPS</b>
1-12	Kein Powerup	1-12	Kein Powerup
13-14	1 Powerup	13-14	1 Powerup
15-16	2 Powerups	15-16	2 Powerups
17-19	3 Powerups	17-19	3 Powerups
20	Maximale Powerups	20	Maximale Powerups

In **Tabelle O-3** ist „Antipersonengranate“ eine normale Splittergranate

In **Tabelle X** wurden die ursprünglichen Medikamentennamen verwendet.

Haptopromazin = Expromazin | Vermex=Wormex | Thoras Hammer= Rage | Gammahammer = X-Treme, | Ultracillin = Supracillin | Neuronenstaub = Neurodust | Gammazepam = Apozepam

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		
<b>1W20</b>	<b>TABELLE M-1: MUNITIONSTYP</b>	<b>1W20</b>	<b>TABELLE Z: POWERUPS</b>
1-2	Typ A (Minipistole)	1	A auf Stufe 1
3-5	Typ B (L. Pistole, MP, Minigun)	2	A auf Stufe 2
6-8	Typ C (Flinte, Sturmgewehr)	3	A auf Stufe 3
9-10	Typ D (Schwere Pistole)	4	A auf Stufe 4
11-14	Typ E (Pumpguns)	5	A auf Stufe 5
15-16	Typ F (Snipergewehr)	6	B auf Stufe 1
17-18	Typ G (Pfeile)	7	B auf Stufe 2
19-20	Typ H (Bolzen)	8	B auf Stufe 3
<b>1W20</b>	<b>TABELLE M-2: UPGRADE</b>	9	B auf Stufe 4
1-12	Kein Powerup	10	B auf Stufe 5
13-14	1 Powerup	11	C auf Stufe 1
15-16	2 Powerups	12	C auf Stufe 2
17-19	3 Powerups	13	C auf Stufe 3
20	Maximale Powerups	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.

<b>ZUSTAND</b>	
<b>W20</b>	<b>Aktueller Schaden</b>
<1-6	Kein Schaden
7-13	Leichter Schaden
14-17	Mittlerer Schaden
18-19	Schwerer Schaden
20+	Kritischer Schaden
<b>Mod.</b>	<b>Fundort</b>
-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, Sumpfen 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 Rusrüstungsgegenstand 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 Ethnobiologe, 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 Tattoos (? 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 Vorund 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 Platinum-Editionen mit permanenter Wirkung geben.

TYP	BONUS	PREIS	WIRKDAUER
<b>Standard</b>	Einfach	1x	1h
<b>Silber</b>	Zweifach	3x	4h
<b>Gold</b>	Vierfach	8x	24h
<b>Platinum</b>	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

**Chimaera-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 „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 Natur-katastrophe 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?

---

Revision #12

Created 28 January 2019 23:44:36 by Jolly

Updated 15 February 2019 23:20:12 by Jolly